



în ce POVESTE suntem?

Ghid de activități pentru utilizarea
kitului senzorial „În ce poveste suntem?”
la Muzeul Național al Literaturii Române

Mona-Silvia Timofte

proiectul
cultural
simte
patrimoniul



Asociația Da'DeCe
2025

Autoare: Mona-Silva Timofte

Concept curatorial pentru kitul senzorial: Iulia Iordan

Consultanți: Monica Bumbăș și Valentina Băcu

Profesori coordonatori: Ioana Tarău (Școala Gimnazială nr. 5), Cristina Cireașă, Cerasela Tudor și Nicoleta Voicu (Grădinița nr. 203)

Imaginație și idei bune: Grupa mare „Voiniceii” și Grupa mare „Albinuțele” (Grădinița nr. 203) și Clasa pregătitoare C Step by Step - „Clasa Ștrumfilor” (Școala Gimnazială nr. 5)

Muzeul Național al Literaturii Române: Gabriela Toma (Coordonator Programe), Oana Oros (muzeograf) și Cristina Milca (muzeograf)

Design și ilustrație: Andrei Tache

Design de obiect și producție: Bogdan Maltezeanu

Concept, design și realizare „Zmeul și familia fantastică”: Cuzina (Cristina Toma)

Compoziții muzicale „Cutia Poefoniei”: Nina Neagu

Editare text și DTP „Ghid de activități”: Mona-Silvia Timofte și Monica Bumbăș

Partener editorial: Editura Tritonic

ISBN: 978-606-749-874-5

Acest ghid de activități a fost realizat în cadrul proiectului „Simte patrimoniul”, proiect cultural implementat de Asociația Da’DeCe în parteneriat cu Muzeul Național al Literaturii Române, Școala Gimnazială nr. 5 și Grădinița nr. 203 din București, Radio România Cultural (partener media), cu sprijinul financiar al Administrației Fondului Cultural Național.

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosit. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.



Cuprins



1. În ce poveste suntem?	2
2. Cum pregătești copiii pentru vizita la muzeu	7
3. Da' de ce avem reguli în muzeu?	11
4. Cutia Poefoniei	15
5. Caută în muzeu!	22
6. Povestea semnelor	24
7. Șahul povestitor	32
8. Zmeul și familia fantastică	38
9. Teatrul de umbre al Zmeului	47
10. În loc de concluzii	54
11. Poeziile din „Cutia Poefoniei”	56
12. Inspirație pentru teatrul de umbre	60





1. În ce poveste suntem?

Noi, facilitatorii

Bine te-am găsit!

Poate te întrebi în ce poveste ai nimerit și ce este această broșură în care apar cuvinte pentru adulți precum „metodologie”, „scop”, „euristică” sau „free-choice learning”. În cele ce urmează, vom încerca să deslușim împreună în ce poveste suntem.

Dacă ai început să citești acest text, înseamnă că, asemenea nouă, ești o persoană curioasă, îți place să vizitezi muzee, dar, mai ales, te bucuri să creezi experiențe de descoperire și învățare care îi aduc pe cei din jurul tău mai aproape de patrimoniul cultural. John Falk, expert în *free-choice learning*, are un nume pentru noi - ne numește facilitatori. Conform teoriei lui, noi, facilitatorii, suntem motivați social atunci când vizităm un muzeu. Cu alte cuvinte, asta înseamnă că, într-o expoziție sau în orice alt context cultural, ne concentrăm în primul rând pe medierea experienței și învățării celorlalte persoane care ne însoțesc, fie că sunt elevii, copiii, partenerii sau prietenii noștri.

De ce un ghid de activități?

Această broșură se adresează celor ca tine, care se regăsesc în rolul facilitatorului - cadre didactice, educatori muzeali, mediatori culturali, consilieri educaționali, părinți sau orice persoană căreia îi place să ofere cu generozitate celor din jur ceea ce a descoperit într-un dialog de la egal la egal. Am denumit acest demers „ghid de activități” pentru că am strâns în el, la un loc, recomandări de lucru, sugestii de activități și jocuri, pași și reguli de urmat (sau de modificat după bunul plac) pentru cele cinci instalații care alcătuiesc kitul senzorial „În ce poveste suntem?”. Am „colecționat” toate aceste idei din atelierelor de testare pe care le-am desfășurat la Muzeul Național al Literaturii Române cu preșcolari și elevi din clasele primare, din întâlnirile cu echipa noastră, din greșeli și din entuziasm, din dorința de a arăta că patrimoniul literar poate fi mediat pe înțelesul celor mici, chiar dacă nu știi încă să scrie și să citească.

Despre kitul senzorial „În ce poveste suntem?”

Kitul senzorial „În ce poveste suntem?” se adresează vizitatorilor Muzeului Național al Literaturii Române cu vârste mai mari de 2 ani, veniți să viziteze expunerea permanentă a muzeului cu grupa de grădiniță, cu clasa, cu familia sau cu prietenii. Împreună cu această metodologie de lucru, el a fost conceput de o echipă multidisciplinară de educatori muzeali, cadre didactice, artiști, compozitori, designeri grafici, arhitecți, manageri culturali și experți în comunicare, în cadrul proiectului cultural „Simte patrimoniul”.

Fiecare din cele cinci instalații este alcătuită din elemente statice, pe care le vei găsi în sălile muzeului, și altele mobile care vin să le completeze prin concept pe primele. Nu există o anumită ordine sau regulă pentru cum poți interacționa cu ele - le poți vedea și te poți juca, pe rând, cu toate într-o singură vizită sau îți poți compune propriul traseu alături de copii, în care testezi și explorezi una, două sau trei instalații. Am ales acest mecanism combinatoriu pentru capacitatea sa de a crea parcursurile multiple în spațiul expozițional, de a construi o atmosferă stimulantă la nivel senzorial pentru publicul foarte tânăr și de a încuraja revenirea la muzeu.

Ce îți propune kitul senzorial?

Scopul kitului senzorial „În ce poveste suntem?” este descoperirea patrimoniului cultural al Muzeului Național al Literaturii Române într-un mod accesibil pentru copiii mici prin stimularea curiozității și a dezvoltării lor personale, prin experiențe multisenzoriale și prin implicare activă. Dar, la fel de mult, ne dorim ca inserțiile interactive ale acestui kit să reactiveze curiozitatea și imaginația adulților care facilitează accesul copiilor la activități.

Cele cinci instalații ale kitului - „Cutia Poefoniei”, „Povestea semnelor”, „Șahul Povestitor”, „Zmeul și familia fantastică” și „Teatrul de umbre al Zmeului” - te vor ajuta să explorezi alături de copii cele trei nivele ale muzeului în cadrul uneia sau mai multor vizite interactive pe care le vei putea imagina într-un mod personalizat, folosind sugestiile noastre de activități sau construind un parcurs complet nou, adaptat la interesele, așteptările și nevoile grupului tău.

Prin urmare, kitul îți propune cinci opriri în cadrul muzeului (vezi harta de la sfârșitul broșurii): două la parter, două la etaj și una în mansarda clădirii. **La fiecare oprire vezi găsi o scrisoare pentru vizitatori, cu instrucțiuni succinte pentru utilizarea instalațiilor și idei de conectare cu tema și obiectele din sălile respective.** Pentru a te ajuta să planifici vizita la muzeu, am inclus scrisorile și în această broșură și am proiectat mini scenarii de învățare care să îți ofere un parcurs complet din sala de clasă la muzeu și înapoi la școală, grădiniță sau acasă.

Pentru cine este acest ghid de activități?

Dacă ești **cadru didactic** de mai mult timp, unele dintre activitățile și jocurile din această broșură s-ar putea să îți fie deja cunoscute. Poate faci în mod frecvent vizite în muzeu alături de elevii tăi și aduci, în maniere creative, muzeul în sala de clasă. Dar, printre noi, facilitatorii, sunt și **profesori aflați la începutul carierei didactice, studenți care fac stagii de practică în muzee, educatori muzeali și mediatori culturali fără experiență**, chiar **părinți sau bunici** care ar putea găsi inspirație în aceste rânduri pentru organizarea unor vizite „altfel” la Muzeul Național al Literaturii Române.

De aceea, am optat să scriem acest ghid într-o cheie incluzivă, cu explicații și pași simpli, clari, care îi poate ajuta și pe cei aflați la început de drum să faciliteze descoperirea patrimoniului muzeal literar pentru publicul cel mai tânăr. Chiar dacă ai experiență în domeniul educației culturale sau al educației muzeale, te rugăm să citești neapărat scrisorile adresate vizitatorilor, concepute de colega noastră Iulia Iordan, și casetele cu recomandări pentru folosirea instalațiilor. Acestea te vor ajuta să planifici mai bine parcursul de vizitare, să te familiarizezi din timp cu modalitatea de utilizare a inserțiilor interactive și să știi, încă de la începutul vizitei, ce materiale să soliciți de la standul de bilete al muzeului.

Momentul de reflecție

La Da'DeCe construim parcursuri personalizate de descoperire și explorare a patrimoniului muzeal, atât pentru copii, cât și pentru noi, atunci când proiectăm vizite și ateliere interactive în muzee. Nu credem în rețete de vizitare. Privește activitățile și jocurile pe care ți le propunem ca surse de inspirație. Le poți folosi în moduri variate - le poți adapta, îți poți crea propriile reguli de joc sau le poți aborda mai liber decât am sugerat noi. Ne dorim să formăm practicieni reflexivi în domeniul educației culturale, facilitatori asemenea ție care își analizează constant practica profesională, care își pun întrebări legate de cum ar modifica și adapta ei scenariile de învățare pentru a identifica cele mai relevante soluții pentru elevii/copiii lor.



De aceea, pentru a te încuraja să îți construiești propriul parcurs în Muzeul Național al Literaturii Române, în care să valorifici instalațiile kitului senzorial „În ce poveste suntem?”, am inclus din loc în loc în această broșură casete cu întrebări de reflecție, orientate către proiectarea propriilor activități de educație muzeală.

Ce idee bună!

Oamenii mari au tot felul de idei, iar dacă stai de vorbă cu ei, poți ajunge să te minunezi de naivitatea lor. La Da'DeCe ideile nu sunt niciodată fixe: ele au corp mlădios de lostriță, urechi larg deschise ca ale Prințului Miorlau, curiozitatea lui Apolodor și toată admirația pentru libertatea imaginației copiilor pe care o avea Nichita Stănescu, atunci când tânjea după spontaneitatea jocurilor de cuvinte, posibile doar atunci când înveți conștient un limbaj nou.

Dacă, citind aceste pagini, vei exclama la un moment dat „Ce idee bună!”, să știi că ea s-a născut atât de rotundă și elastică pentru că, timp de câteva luni, am folosit-o să jucăm volei pe echipe. Deoarece educatorii muzeali vor face întotdeauna parte din echipa copiilor, din echipa adversă ajung de fiecare dată să facă parte doar obstacolele care stau în fața jocului liber. Am învățat mereu enorm de la copii, dar lucrurile au devenit simple abia atunci când am decis să facem parte din aceeași echipă în joaca noastră continuă cu idei rotunde și elastice, testate pe terenul comun al imaginației. Le suntem recunoscătoare pentru fiecare pasă, pentru fiecare solz de zmeu, partidă de șah, dar mai ales pentru fiecare întrebare.

Cum să pregătești vizita la muzeu?

Iată recomandările noastre pentru pregătirea vizitei/vizitelor la muzeu, astfel încât să nu îți lipsească niciun material și totul să decurgă cât mai lin:

- ◆ **Citește cu atenție scrisorile** adresate vizitatorilor și recomandările pentru folosirea fiecărei instalații (le găsești în capitolul dedicat);
- ◆ **Familiarizează-te cu planul muzeului** - consultă harta instalațiilor de la sfârșitul broșurii, vizitează fizic muzeul sau accesează turul virtual al expunerii permanente pe [site-ul web al Muzeului Național al Literaturii Române](#);
- ◆ **Fă-ți un plan!** Cu câte instalații vrei să interacționeze grupul tău de copii? Cât timp veți petrece în muzeu? Când vreți să vizitați? la în calcul că săptămânile dedicate programelor naționale „Școala Altfel” și „Săptămâna Verde” sunt foarte aglomerate și, cel mai probabil, va fi foarte dificil să lucrezi cu copiii tăi în muzeu, în timp ce alte grupuri vizitează sau participă la ghidaje.
- ◆ **Programează vizita.** Dă un telefon sau scrie un email muzeului pentru a programa vizita și menționează clar pe care dintre instalațiile kitului senzorial dorești să le folosești. Poți face programarea la adresa programe@mnlr.ro sau la numărul de telefon 0736 598 451.
- ◆ Înainte de vizita propriu-zisă, **desfășoară o activitate preliminară sau mai multe**, la școală sau la grădiniță (acasă dacă ești părinte), cu scopul de a pregăti copiii din punct de vedere emoțional și educațional pentru întâlnirea cu un nou tip de spațiu și context de învățare, dar și

pentru contactul cu temele de explorare pe care le propune kitul. Vezi capitolul din această broșură intitulat „Cum pregătești copiii pentru vizita la muzeu”.

- ◆ **Solicită ajutorul părinților.** Sigur cunoști importanța parteneriatului educațional dintre profesor, elev și părinți. Implică părinții atât în planificarea, cât și în desfășurarea vizitei în muzeu. Caracterul interactiv al celor cinci instalații solicită nu numai atenția și capacitatea cognitivă a copiilor, dar și resorturile lor afective, iar prezența unor adulți în plus pe lângă tine te va ajuta să gestionezi mai bine grupul și să folosești cu mai multă încredere toate elementele mobile ale kitului.
- ◆ **Solicită-ne ajutorul!** Dacă simți că ai nevoie de ajutor suplimentar, poți să ne scrii oricând la adresa echipa@asociatiadadece.ro și vom face tot posibilul să răspundem întrebărilor și nelămuririlor tale. De asemenea, poți găsi resurse suplimentare (kituri pedagogice, trasee muzeale etc.) pe www.asociatiadadece.ro

Simboluri vizuale

Pentru a vă ușura parcurgerea acestei broșuri, am folosit o serie de simboluri care marchează diferitele tipuri de activități pe care vi le propunem.



Activități practice



În sala de clasă | Acasă

Recomandări și activități de parcurs înainte de a vizita muzeul



La Muzeul Național al Literaturii Române

Recomandări și activități de parcurs în timpul vizitei la Muzeul Național al Literaturii Române



Înapoi în clasă sau acasă

Recomandări și activități de consolidare, de parcurs în sala de clasă sau acasă, după vizita la Muzeul Național al Literaturii Române

- ➔ Cele trei iconițe de mai sus cu reprezentări ale zmeului în diferite ipostaze au fost generate cu ajutorul inteligenței artificiale, pe baza conceptului artistic dezvoltat de artista vizuală Cuzina (Cristina Toma) și a ilustrațiilor designerului grafic Andrei Tache. Pe această cale dorim să le recunoaștem contribuția creativă la realizarea acestor elemente grafice.



2. Cum pregătești copiii pentru vizita la muzeu

Dacă ai deja un plan pentru vizita pe care o vei face la Muzeul Național al Literaturii Române și ai făcut programarea, e timpul să pregătești emoțional și cognitiv copiii pentru această experiență.

Îți recomandăm două activități introductive, care s-au născut în urma numeroaselor ateliere despre patrimoniu și muzee pe care noi le-am susținut de-a lungul timpului în școli.

în ce
POVEȘTE?
suntem?

Ce înseamnă muzeu?

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: să-i ajute pe copii să înțeleagă ideea de „prețios” dincolo de valoare pecuniară (valoare istorică, valoare afectivă etc.) și să deducă cum și de ce protejăm obiectele dintr-un muzeu.

Materiale necesare: o cutie goală (carton/lemn, poate fi chiar o cutie reutilizată), materiale pentru decorat cutia (carioci, creioane colorate, hârtie/carton colorat), foarfeci, lipici, 5-7 obiecte prețioase (ex.: fotografie de familie, o jucărie, o carte de povești, o figurină, un obiect moștenit de la bunici, o piatră/scoică/suvenir dintr-o vacanță etc.).

- ◆ **Transformă:** Decorează, alături de copii o cutie în așa fel încât, la final, să arate ca o casă/clădire/ladă foarte frumoasă. Poți să reutilizezi o cutie veche dacă vrei să introduci o dimensiune ecologică în această activitate și să discuți cu ei despre cum putem da o viață nouă lucrurilor vechi.
- ◆ **Păstrează:** Pune pe ascuns în cutia decorată o serie de obiecte, fără să le spui copiilor despre ce este vorba, în afara faptului că sunt prețioase. Poți sta cu spatele la ei. Introdu pe rând obiectele în cutie, fără să le arăți. La fiecare obiect poți spune: „Am pus un obiect prețios.”, „Și acesta este prețios.”, „Încă un obiect prețios.”

- ◆ **Ghicește fără să vezi:** Acum invită copiii să ghicească de ce sunt prețioase aceste obiecte, investigând cu ei diferite posibilități: *De ce sunt prețioase obiectele din cutie? Sunt costisitoare? Sunt vechi? Au o poveste importantă? Sunt create de un artist cunoscut? Au valoare sentimentală? Sunt realizate din materiale prețioase? Sunt unice?*
- ◆ **Creează legături:** Următorul pas este să scoți pe rând obiectele din cutie. Ghidează conversația: *Ce este? Din motivele discutate de noi, care îl fac pe acest obiect să fie prețios? Trage împreună cu ei concluzii legate de diferitele sensuri ale cuvântului „prețios” și de faptul că aceste sensuri merg mai departe de valoarea lor materială.*
- ◆ **Problematizează:** Creează trecerea către muzeu, locul unde oamenii păstrează ceea ce este prețios pentru ei, pentru o comunitate, un oraș sau o țară: *Dacă această cutie ar fi un muzeu, cum am avea grijă ca ceea ce este înăuntru să reziste pentru mult timp?* Pe măsură ce copiii propun soluții și reguli, le poți nota. Discută cu ei de ce este important să respectăm regulile într-un muzeu și explică-le că exponatele ne ajută să nu uităm poveștile trecutului, de aceea este necesar să le păstrăm în bune condiții, pentru o perioadă cât mai lungă. Încurajează pozitivarea regulilor - „mergem încet” în loc de „nu alergăm”, „atingem doar cu privirea” în loc de „nu atingem” etc.
- ◆ **Consolidează:** (opțional) Roagă copiii să creeze la școală sau acasă afișe ilustrate pentru regulile de vizitare ale unui muzeu. Încurajează-i să includă și reguli neobișnuite, dar totuși prețioase într-un muzeu: *Spunem povești despre obiectele care ni se par interesante.; Nu spunem „nu e interesant”, ci „nu am înțeles încă” și cerem un indiciu sau o explicație.; Găsim detalii ascunse și le împărtășim cu ceilalți.*

în ce
POVEȘTE
suntem?

De ce?

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: să stimuleze curiozitatea copiilor față de vizita la muzeu; să cadreze vizita la muzeu ca pe o aventură de cunoaștere și joacă.

Materiale necesare: (opțional, în funcție de vârsta copiilor) creioane HB, notițe adezive.

- ◆ **Întreabă:** Anunță copiii că în curând veți face o vizită într-un muzeu - *unde mergeți, când veți merge, ce veți face* -, și îndeamnă-i să pună cât mai multe întrebări despre această experiență.
- ◆ **Încurajează curiozitatea:** Răspunde pe scurt la întrebările primite, stimulând copiii să pună și mai multe întrebări: *Ce ați dori să aflați despre clădirea muzeului? Dar despre obiectele expuse? Ce fel de povești ați vrea să auziți la muzeu? Pe cine ați vrea să întâlniți acolo?*
- ◆ **Colecționează întrebări:** Pe cei de vârste mai mari roagă-i să scrie întrebările pe notițe adezive, pe care le puteți strânge apoi pe un „perete al întrebărilor” (panou de plută, coală de



carton duplex) pe teme/categorii: întrebări despre loc, întrebări despre obiecte, întrebări despre povești. Cei mai mici pot desena întrebările, apoi le pot explica.

- ◆ **Concluzionează:** Întreabă copiii de ce ați făcut această activitate. Explică-le că vizita la muzeu poate fi o aventură de cunoaștere și joacă într-un mediu care le va stimula dorința de a afla mai mult despre literatură, despre povești și despre obiectele expuse.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce altceva ai mai putea face pentru a pregăti copiii pentru vizita la muzeu?

Ce strategii creative de implicare a părinților în această activitate ai putea să „furi” de la colegile/colegii tăi?



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce activități ai putea să desfășori în săptămâna premergătoare vizitei la muzeu pentru a stimula curiozitatea copiilor față de această experiență?





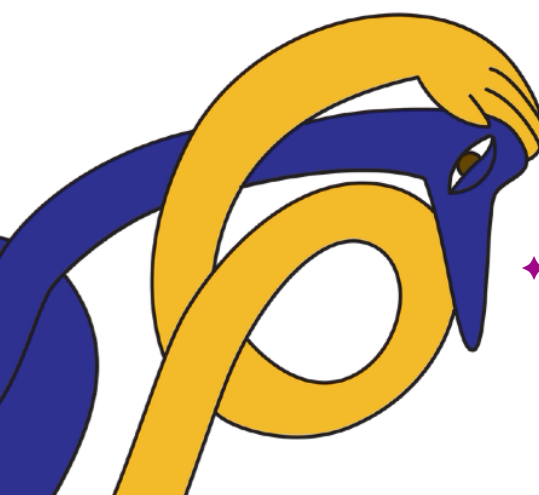
3. Da' de ce avem reguli în muzeu?

Copiii știu aproape instinctual care sunt regulile de vizitare ale unui muzeu, chiar și atunci când nu au fost într-unul niciodată. Odată intrați în spațiul expozițional, lumina difuză, vitrinele care adăpostesc obiectele, barierele impuse de diferite cordoane și stâlpișori, liniștea, întreaga atmosferă, diferită de cea de acasă, de la grădiniță sau de la școală, le indică faptul că acesta este un loc unde se aplică alte reguli decât cele pe care le respectă (sau încalcă) în mod obișnuit.

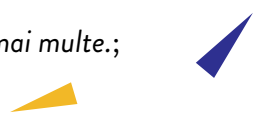
Experiența ne-a arătat că, de câte ori ne întâlnim cu copii într-o expoziție și discutăm la începutul unei vizite despre ce facem și ce nu facem în muzeu, ei știu că obiectele sunt vechi și că atingerea lor nu este permisă, că nu alergăm sau că este important să vorbim pe rând, ca să ne auzim și să nu deranjăm alți vizitatori. Cu toate acestea, pe măsură ce petrecem timp cu ei în muzeu și încep să se obișnuiască cu spațiul și atmosfera, atunci când văd că punem accent pe conversațiile cu ei și pe activități interactive, senzorialul pune, pe bună dreptate, stăpânire, iar regulile sunt uitate. Ca educatori muzeali, am descoperit că regulile de vizitare într-un muzeu sunt internalizate mai bine de copii, atunci când le experimentează direct, înțeleg „da' de ce”-ul din spatele lor și intră în contact cu ele în contexte diferite.

Îți recomandăm trei jocuri-experiment, pe care le poți face împreună cu copiii înainte de a vizita muzeul, pentru a-i ajuta să înțeleagă într-o manieră senzorială de ce necesar să respecte anumite reguli în muzeu. Două dintre aceste experimente pot fi repetate rapid chiar la începutul vizitei în muzeu, ca mecanism de reamintire și fixare a regulilor.

Nu uita să adăugi la lista de reguli și unele diferite de ceea ce se așteaptă copiii, care-i încurajează să creeze o relație personală cu patrimoniul muzeal.



Nouă ne plac:

- ◆ Găsim detalii ascunse și le împărtășim cu ceilalți.;
 - ◆ Nu lăsăm doar o singură persoană să vorbească, creăm povești împreună.;
 - ◆ Nu există un singur răspuns corect în muzeu, ci mereu mai multe.;
 - ◆ Orice obiect spune mereu mai multe povești.
- 



Turnul fragil

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: pregătirea vizitei la muzeu.



Materiale necesare: pahare/cuburi din hârtie, o masă/bancă.

- ◆ Așază o masă/bancă în mijlocul spațiului și construiește pe ea un turn din pahare/cuburi din hârtie.
- ◆ Roagă copiii să se așeze în șir și să înconjoare masa cu pași mici, în liniște, observând ce se întâmplă cu turnul de pe masă. Apoi discută cu ei: *Ce s-a întâmplat cu paharele/cuburile când ați înconjurat masa?*
- ◆ Repetă experimentul. De data aceasta vor înconjura masa mergând grăbit și tropăind. Discută cu ei: *Ce s-a întâmplat acum cu turnul? De ce oare? Ce legătură are cu regulile de vizitare ale muzeului?*
- ◆ Explică-le că pașii lor au generat vibrații ale podelei, care s-au transmis prin masă către turn - turnul tremură, se clatină, chiar cade. La fel se poate întâmpla și în muzeu cu obiectele vechi dacă alergăm sau tropăim.



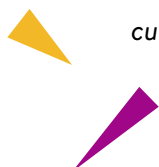
Atinge-mă

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: pregătirea vizitei la muzeu.

Materiale necesare: o bucată de hârtie de mătase (A4 sau aprox. 20 cmx20cm, se găsește în papetării) sau un șervețel foarte fin, alb.

- ◆ Copiii stau în cerc în sala de clasă sau în băncile lor. Arată-le hârtia de mătase/șervețelul fin și observați împreună: *Cum arată acum hârtia? Cât de curată/șifonată este?* (pentru ca acest experiment să funcționeze, șervețelul trebuie să fie drept, fără îndoituri, neșifonat)
- ◆ Explică-le că le vei da bucata de hârtie și vor putea să o atingă pe rând. Apoi o vor da mai departe până ce hârtia/șervețelul trece pe la toți copiii. Încurajează-i să pipăie bine, să întoarcă hârtia de mătase/șervețelul pe toate părțile, să atingă cu toată palma. Fă mai întâi tu o demonstrație.
- ◆ După ce trece pe la fiecare copil, recuperează bucata de hârtie/șervețelul și observați din nou: *Cum arată acum? Cât de curat/șifonat este? Ce efect au avut atingerile noastre? Ce legătură are cu regulile de vizitare ale muzeului?*



- ◆ Explică-le că atunci când mulți oameni ating obiecte vechi, fragile precum hârtia de mătase și exponatele din muzee, rămân urme pe suprafața lor, grăsimea de pe degete, bacterii, care fac rău obiectelor. De aceea, în muzee nu putem atinge exponatele vechi, dar ei vor putea atinge niște obiecte care au fost create special pentru ei.
- ◆ Înainte de a începe vizita, poți repeta acest experiment la muzeu, în holul de la parterul Muzeului Național al Literaturii, pentru a le reaminti regula.



Șoapta călătoare

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: pregătirea vizitei la muzeu.

Materiale necesare: -

- ◆ Așază copiii în șir, umăr la umăr și spune-le că veți juca un altfel de „Telefon fără fir”. Scopul este ca ultimul copil din șir să audă cuvântul pe care îl vei șopti tu încă de la început, fără să mai fie transmis din copil în copil. Explică-le că doar dacă fac liniște toți, vor câștiga.
- ◆ Spune-i primului copil din șir un cuvânt, foarte clar și în șoaptă, dar totuși destul de tare ca să poată fi auzit de ultimul copil din șir. Discutați rapid: *Care a fost cuvântul șoptit? De ce ați reușit să îl auziți?*
- ◆ Acum schimbă regulile. Alege trei copii din șir - al doilea copil, copilul din mijloc și penultimul copil. Ei vor avea misiunea să îi împiedice pe ceilalți să audă cuvântul. Au voie să facă diverse sunete, să cânte, să vorbească, astfel încât să fie zgomot continuu. Acum șoptește-i cuvântul primului copil din șir. Discutați: *Ați mai auzit acum cuvântul șoptit? De ce? Ce legătură are cu regulile de vizitare ale muzeului?*
- ◆ Explică-le copiilor că atunci când este zgomot în muzeu, nu pot auzi poveștile pe care le spui tu, colegii lor sau educatorii muzeali. Dacă vor vorbi pe rând și vor face liniște când îi rogi, vor reuși să afle lucruri interesante când vor ajunge la muzeu.
- ◆ Dacă vremea este frumoasă, poți repeta acest experiment în fața muzeului, înainte de a începe vizita, pentru a le reaminti această regulă.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce alt joc-experiment ai putea să creezi pentru copiii cu care lucrezi ca să experimenteze senzorial alte reguli de vizitare ale muzeelor, precum „nu mâncăm și nu bem apă în sălile muzeului”, „rămânem cu grupul nostru” sau „punem întrebări ca să înțelegem mai bine”.

4. Cutia Poefoniei

Instalație ludică

Parter, Sala Creatori de limbaje poetice



Prima instalație din kitul senzorial „În ce poveste suntem?” și-a găsit locul într-un spațiu al ritmului, în sala dedicată *Creatorilor de limbaje poetice*, la parterul Muzeului Național al Literaturii Române (**vezi harta** de la sfârșitul broșurii). Poate ești în fața ei chiar acum. Sau poate încă nu ai ajuns la muzeu, dar pregătești o astfel de vizită.

„Cutia Poefoniei” le propune copiilor (și nu numai, poate fi la fel de interesantă și pentru noi, adulții) două activități care au ca scop educarea urechii muzicale, exersarea ritmului atât în muzică, cât și în literatură și comunicare, asocierea anumitor semne, gesturi și mișcări cu limba vorbită, stimularea vitezei de reacție și a spontaneității în contexte formatoare.

În cele ce urmează, vei găsi sugestiile noastre pentru folosirea acestei instalații în moduri cât mai variate și adaptate nevoilor și intereselor tale. Bineînțeles, poți oricând să îți creezi propriile activități și jocuri folosind cardurile cu poezii, melodiile compuse de Nina Neagu și jetoanele cu ghicitori din „Cutia Poefoniei”.



În sala de clasă | Acasă

Înainte de a vizita muzeul și a te juca alături de copii cu această instalație, citește mai jos scrisoarea lui Iordan adresată vizitatorilor (scrisoarea este disponibilă și în muzeu, alături de „Cutia Poefoniei”). În ea, veți găsi explicate activitățile pe care ți le propunem să le parcurgi în expoziție alături de copii. De asemenea, la sfârșitul acestei broșuri, în capitolul 11, poți vedea textele poeziilor incluse în instalație.

Dragi vizitatori,

Oare chiar există Poefonia? Chiar dacă nu ar exista, ea ar trebui inventată, deoarece muzica și poezia sunt cel puțin surori gemene. Ne bucurăm că ați ales această instalație interactivă pentru a-i aduce pe copii în lumea prețioasă a **literaturii** și a **patrimoniului**. Ambele locuiesc de mult timp în această casă construită în urmă cu peste o sută de ani.

Cutia **Poefoniei** este un obiect prin care le propunem copiilor cel puțin două activități și ambele pot scăpa de sub control, ceea ce uneori este reconfortant, nu-i așa? Explorați cutia înainte de a o folosi împreună cu copiii, parcurgeți acest text, descoperiți formele și textele cardurilor și, de ce nu, aruncați un ochi în metodologia pedagogică asociată acestui kit, indiferent dacă sunteți profesori, părinți, educatori culturali sau altfel de vizitatori curioși.

Fiecare element din acest kit este un pretext pentru a vă provoca imaginația și creativitatea, așa cum sunt, de exemplu, sunetele care se aud atunci când deschideți capacul cutiei sau cele două activități pe care vi le propunem în continuare:

Mima poetică - folosiți cardurile aflate în compartimentul din dreapta pentru a le citi copiilor scurtele fragmente poetice din volumul „Prisaca” lui Arghezi, în timp ce ei mimează pe rând animalele despre care este vorba în ghicitori. Încurajați-i să spună o poveste prin mișcările pe care le fac, nu doar să repete gesturi mecanice.

Cum sună poezia pe muzică? - așa cum în viața de zi cu zi nu folosim separat cunoștințele acumulate la diversele materii de studiu, la fel și artelor le stă mai bine împreună. În compartimentul din partea stângă, veți găsi câteva carduri pe care sunt înregistrate melodii instrumentale, compuse special pentru acest joc. Vă invităm să apăsați play și să compuneți împreună cu copiii melodii cu versurile de pe carduri. Vă trebuie doar puțin curaj, un pic de coordonare a grupului și abilități minimale de dirijor, lucruri pe care le folosiți de altfel în fiecare zi.

Cât pe ce să uităm un lucru important: pictopoezia. Întrebați-i pe copii dacă pot explica ce cred ei că ar putea fi. Puteți exersa la muzeu, trebuie doar să cereți hârtie și creioane de la recepție. Iar data viitoare sau chiar azi, când urcați la etaj, puteți să căutați o pictopoezie pe pereții muzeului. Indiciu: s-ar putea să știe Zmeul unde se află.

Caută în muzeu! este aventura noastră preferată, deoarece este vorba despre o căutare de comori din patrimoniul muzeului. Învățați-i pe copii să privească cu atenție în jur, asociind obiecte sau animale din poeziile citite/cântate cu obiecte aflate în această sală a muzeului. Câte ați descoperit?

După ce ați încheiat activitățile, vă rugăm să depozitați și să restituiți obiectele în forma în care le-ați primit. Vă mulțumim!

Cu drag,

Mimii poefonici

Înainte de a ajunge la muzeu, citește caseta „Recomandări pentru folosirea Cutiei Poefoniei” (o găsești pe pagina următoare); te va ajuta să fi un adevărat educator muzeal. Pentru a pregăti copiii pentru interacțiunea cu această instalație, poți desfășura cu ei în sala de clasă sau acasă următoarea activitate.



Sunt cântecele poezii?

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: să pregătească copiii pentru lucrul cu instalația „Cutia Poefoniei”, prin audiții ale unor piese muzicale ale căror versuri sunt poezii.

Materiale necesare: laptop cu acces la Internet, boxă, 2-3 cântece în care versurile sunt poezii (ex. Ada Milea - „Apolodor”, Nicu Alifantis - cântecele de pe albumul „Nichita”).

- ◆ **Ascultă:** Ascultă împreună cu copiii o piesă muzicală în care versurile sunt poezii. Discută cu copiii: *Oare cine a compus versurile? Versurile sunt compuse de muzicieni sau de altcineva? Explică-le copiilor că uneori muzicienii folosesc poezii pentru versurile cântecelor lor. Oare de ce fac acest lucru?*
- ◆ **Recită:** Recită-le poezia din piesa muzicală. Repetă cu ei una dintre strofe sau întreaga poezie până o stăpânesc bine.
- ◆ **Cântă:** Acum este rândul lor să cante versurile alături de muzician.
- ◆ **Dezvăluie:** Povestește-le că în timpul vizitei pe care urmează să o facă la muzeu vor putea potrivi ei versuri pe muzică așa cum a făcut muzicianul pe care tocmai l-au ascultat.



La Muzeul Național al Literaturii Române

Așază copiii în semicerc în jurul acestei instalații. Înainte de a deschide „Cutia Poefoniei”, drept introducere, le poți citi copiilor primul paragraf al scrisorii către vizitatori care însoțește instalația și, în funcție de vârsta lor, inițiază o scurtă discuție despre cuvântul „poefonie”. Iată câteva sugestii de întrebări pentru ghidarea conversației și stimularea implicării tuturor copiilor:

◆ Ce credeți că înseamnă acest cuvânt?

◆ Cu ce alte cuvinte se aseamănă?

Recomandări pentru folosirea Cutiei Poefoniei

Confort: Când ajungi la muzeu, cere pernuțe de la standul de bilete al muzeului. Așezați-vă toți confortabil în sală, în jurul „Cutiei Poefoniei”. Poți folosi pernuțele și pentru celelalte activități desfășurate în muzeu.

Captarea atenției: Înainte de a folosi instalația, captează-le atenția copiilor cu jingle-urile asociate activităților. Pentru „Cum sună poezia pe muzică”, apasă butonul fără numerotare din partea stângă a panoului de control, iar pentru „Mima poetică”, butonul fără numerotare din dreapta panoului. Stabilește următoarea regulă cu copiii: când aud jingle-ul, fac liniște și sunt atenți la tine.

Regula-cheie: Adultul manipulează instalația. Copiii pot atinge „Cutia Poefoniei” pe rând - extrag un card/jeton-frunză sau selectează o melodie -, ceilalți stau aproape și își așteaptă rândul.

♦ *Haideți să îl despărțim în silabe: po-e-fo-ni-e. Ce alte cuvinte încep cu silaba „po-” și au legătură cu sala în care ne aflăm acum?*

♦ *Ce alte cuvinte știți care rimează cu/se termină în „-fonie”? (simfonie, cacofonie, polifonie, telefonie; copiilor de vârste mai mari le puteți explica chiar originea acestui sufix, de la grecescul φωνή (phōnē) = „voce, sunet”).*

Acum deschide „Cutia Poefoniei” cu grijă.

Dacă nu este deja în priză, în cutie vei găsi un încărcător. Conectează-l la mufa de pe fața cutiei, aflată în partea de jos, și bagă încărcătorul în priză, pentru a activa butoanele instalației.

Stabilește cu copiii *Regula-cheie* (vezi caseta alăturată), apoi alege una dintre cele două activități propuse - „Cum sună poezia pe muzică” sau „Mima poetică” - prin acționarea butonului de *jingle* asociat, ca formă de captare a atenției. Urmează sugestiile din scrisoarea către vizitatori pentru derularea activității selectate.

Găsește în muzeu!: Pentru a crea legături între activitățile propuse de „Cutia Poefoniei” și obiectele expuse în sălile de la parterul muzeului, parcurge alături de copii activitatea de căutare „Găsește în muzeu!” (vezi capitolul „Găsește în muzeu!” din această broșură).

Planifică: Corelează activitățile de la grădiniță/școală pentru o îmbinare armonioasă cu activitățile ludice din muzeu (realizează proiecte pe intervale mai mari de timp).



Cum sună poezia pe muzică

Unde?: În muzeu, sala *Creatori de limbaje poetice*

Scopul activității: educarea urechii muzicale, exersarea ritmului atât în muzică, cât și în literatură și comunicare.

- ◆ **Explică:** Clarifică pentru copii, pe înțelesul lor, sarcina de lucru pentru această activitate: să potrivească versurile poeziilor de pe carduri pe fundalul instrumental, respectând ritmul și linia melodică.
- ◆ **Cooperează:** Stabilește, alături de copii, o serie de gesturi care vor permite dirijarea grupului în timp ce potrivește versurile pe muzică - start, stop, mai încet (volumul vocii), mai încet/ mai repede (tempo), repetă.
- ◆ **Alege și repetă:** Alege unul dintre cardurile cu poezii din partea stângă a „Cutiei Poefoniei”. Citește-le copiilor poezia, fără a le spune deocamdată titlul, și verifică dacă o cunosc.
- ◆ **În ce poveste suntem?:** Întreabă copiii în ce poveste cred că sunt și care ar putea fi titlul poeziei. După ce oferă câteva variante, spune-le titlul și autorul. Apoi, repetă poezia cu ei de mai multe ori, ca să se simtă confortabili să o cânte. Dacă știu să citească, te pot ajuta în această etapă.
- ◆ **Identifică melodia:** Folosește cifra inscripționată pe card pentru a identifica butonul și melodia compusă de Nina Neagu pentru poezia respectivă. Ascultați împreună melodia (minimum de două ori); identifică cu ei ritmul melodiei și discutați dacă este o melodie lentă, vioaie, alertă etc.
- ◆ **Alternative:** (dacă este cazul) Stabilește alternative non-verbale pentru copiii cu CES/ care nu se simt confortabil să cânte: gesturi care ilustrează versurile (ca la „Mima Poetică”), bătăi ușoare de palme pe ritmul melodiei, ecou pentru anumite cuvinte.
- ◆ **Potrivește:** Acum e timpul să cântați împreună, potrivit poezia pe muzică. Dacă este cazul, folosește gesturile dirijorului pentru a ajuta grupul de copii să se sincronizeze cu melodia. Pentru cei mai mari, unul dintre ei poate fi dirijorul.
- ◆ **Discută:** *Ce legătură are această activitate cu sala în care vă aflați? Ce poezii cunoașteți care au fost transformate în cântece? Sunt versurile melodiilor pe care ei le ascultă niște poezii?*
- ◆ **Caută în muzeu!:** Încurajează copiii să caute în muzeu vitrinele dedicate scriitorilor ale căror poezii tocmai le-au citit și potrivit pe muzică.
Cum arătau acești poeți? (vor identifica fotografiile și portretele poeților)
Ce lucruri le plăceau? (vor crea legături cu obiectele expuse în vitrine)



Mima poetică

Unde?: În muzeu, sala *Creatori de limbaje poetice*

Scopul activității: asocierea anumitor semne, gesturi și mișcări cu limba vorbită, stimularea vitezei de reacție și a spontaneității.

Deoarece poeziile din „Prisaca” lui Tudor Arghezi sunt mai scurte iar mima este un joc cunoscut pentru majoritatea copiilor, poți începe cu această activitate.

- ◆ **Mimează cu tot corpul:** Explică-le copiilor că vor juca mima în muzeu cu ajutorul unor poezii. Stabilește cu ei, încă de la început, că va fi necesar să mimeze cu tot corpul astfel încât să fie cât mai sugestivi - să folosească expresii faciale, mișcări ale mâinilor/întregului corp etc.
- ◆ **Alege un card:** Nominalizează un copil sau solicită un voluntar. Lasă libertate de decizie - copilul nominalizat/voluntar va extrage un jeton-frunză din „Cutia Poefoniei”. Soptește-i la ureche personajul pe care îl va mima.
- ◆ **Citește și mimează:** Adultul citește clar poezia-ghicitoare în timp ce copilul ales mimează. Ceilalți ghicesc.
- ◆ **Gest-cheie:** Întreabă: *Ce gest v-a ajutat să ghiciți personajul?*, apoi repetă cu întregul grup mișcarea. Pe cei de vârste mai mari, roagă-i să justifice de ce au ales un anumit gest pentru a sugera animalul din poezie.
- ◆ **Clarifică:** Dacă sunt cuvinte necunoscute, clarifică-le împreună cu copiii. Apoi, în funcție de vârsta lor, adultul sau un alt copil din grup recitește poezia.
- ◆ **Repetă:** În funcție de timpul avut la dispoziție în muzeu, repetă cu încă 1-2 jetoane sau cu toate.
- ◆ **În ce poveste suntem?:** Întreabă copiii în ce poveste cred că sunt dacă toate poeziile sunt despre animale. După ce îți oferă răspunsurile lor, povestește-le că toate fac parte dintr-o colecție de poezii, numită „Prisca”, scrisă de Tudor Arghezi. Clarifică cu ei ce este o prisacă și care este spațiul din sală dedicat poetului. Uitați-vă împreună la obiectele care i-au aparținut lui Arghezi. *Ce indicii există că îi plăceau animalele?*
- ◆ **Caută în muzeu!:** Cuplează „Mima poetică” cu o activitate tip vânătoare de detalii. Pornind de la animalele descoperite în timpul activității de mimă, invită copiii să se plimbe prin sală și să privească cu atenție în jur - în vitrine, la baza lor, piesele de

mobilier - pentru a găsi animalele din poeziile citite în obiectele expuse. Căutarea se poate extinde în celelalte săli de la parter. (vezi capitolul „Caută în muzeu!”)



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce altă activitate sau joc, pe lângă cele sugerate de noi, ai putea face alături de copii în muzeu, folosindu-vă de cardurile cu poezii, jetoanele-frunză și melodiile din „Cutia Poefoniei”?



Înapoi în clasă sau acasă

Întorși la școală, la grădiniță sau acasă, ce alte teme de discuție și activități ai putea aborda cu copiii pornind de la poeziile din „Cutia Poefoniei”?

Sugestia noastră: o discuție despre speciile de păsări care trăiesc în oraș și protejarea lor, pornind de la vrăbiile din „Prisaca” lui Arghezi sau de la „Somnoroase păsărele” de Mihai Eminescu.



5. Caută în muzeu!

„Caută în muzeu!” este activitatea noastră preferată, deoarece este o vânătoare de comori care valorifică patrimoniul muzeului. Este firul roșu care leagă instalațiile kitului senzorial „În ce poveste suntem?” de exponatele și poveștile Muzeului Național al Literaturii Române. **Scopul este de a ajuta copiii să identifice în expunere obiectele și conceptele la care facem referire în cadrul instalațiilor.** Mai mult, urmărim dezvoltarea limbajului prin verbalizare, relaxarea motrică, dezvoltarea atenției și crearea unei relații emoționale cu patrimoniul.

Indiferent de instalația pe care o explorezi alături de ei, „Caută în muzeu!” invită copiii să transforme indiciile cu care se întâlnesc prin intermediul instalațiilor interactive - poeziile din „Cutia Poefoniei”, semnele și obiectele din „Povestea semnelor”, familia fantastică a Zmeului, pionii-personaje ai „Șahului povestitor” sau umbrele din teatrul Zmeului -, în oportunități de explorare cu sens prin spațiul expozițional. Aceasta nu este o cursă, ci **un antrenament în a privi lent¹ cu atenție și intenție; nu este doar despre viteza cu care observă, ci și despre calitatea acestui act.**

După fiecare instalație cu care vă jucați, invită copiii să se plimbe prin sala în care se află și **să privească atent obiectele din jur, să compare, să identifice legături între elementele instalațiilor, poveștile spuse de ei și ceea ce este expus, să pună întrebări de clarificare și să lege ceea ce văd de ideile, emoțiile și experiențele lor.**

Încurajează-i, atât pe cei care reușesc să descopere obiectele, cât și pe cei care nu o fac, să persevereze, să descrie ceea ce văd în vitrine și să creeze alte asocieri cu elementele care au inspirat realizarea kitului senzorial. Aceste momente vor funcționa ca tranziții între o



¹ De la termenul *slow looking*, explorat în profunzime de Claire Brown, consultant și formator în domeniul educației muzeale, în cartea sa *The Art Engager* și în podcastul omonim (vezi episodul nr. 151).

instalație și alta, ocazii pentru copii să se miște liber prin spațiul muzeului și să facă propriile alegeri, după ce au stat alături de colegii lor și au participat la activitățile mediate de tine.

Cum funcționează? După ce copiii au interacționat cu una dintre cele cinci instalații (au potrivit o poezie pe muzică, au interpretat pe înțelesul lor „Povestea semnelor”, au spus o poveste pe tabla „Șahului povestitor” sau au adormit Zmeul), propune-le o misiune de căutare și ghidează-i prin întrebări:

- ◆ *Ce obiect din această sală seamănă cu ceea ce ați atins?*
- ◆ *Ce obiect este făcut din același material/are aceeași culoare cu acest joc?*
- ◆ *Unde în sală sunt ascunse personajele cu care ați spus povești?*

Iar pentru a-i ajuta să încetinească ritmul și să privească, le poți da creioane și notițe adezive pe care să deseneze ceea ce găsesc.

„Caută în muzeu!” îi poate ajuta pe copii să facă mai ușor **tranziția de la concret la abstract** - pornesc de la un detaliu (mișcare, ritm, personaj, culoare, textură) și îl proiectează în obiecte reale. Atunci când identifică detalii și obiecte pe cont propriu, iar la sfârșit povestesc pe rând ce au găsit în muzeu, învață să împartă spațiul cu ceilalți și să colaboreze. Pe termen lung, repetarea acestei activități îi poate ajuta **să înțeleagă că patrimoniul muzeal nu este doar „pentru privit”, este și „de înțeles”**.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Care dintre cele cinci instalații ți se pare cea mai interesantă?

Scrie pașii pentru activitatea „Caută în muzeu!” pe care o vei desfășura alături de copii după ce veți interacționa cu instalația aleasă. Ce strategii poți folosi pentru a-i încuraja să încetinească și să exerseze privitul lent (slow looking)?

6. Povestea semnelor

Carte pop-up de mari dimensiuni
Parter, Sala *Despre ce scriu poeții*



Veți găsi a doua instalație din kitul senzorial „În ce poveste suntem?” în sala *Despre ce scriu poeții*, la parterul Muzeului Național al Literaturii Române (**vezi harta** de la sfârșitul broșurii).

„Povestea semnelor” este o carte pop-up de mari dimensiuni, fără cuvinte scrise, care îi invită pe copii să spună povestea așa cum o înțeleg ei din imagini. Absența cuvintelor devine o invitație la creativitate și spontaneitate, iar imaginile tridimensionale, elementul surpriză al instalației, funcționează ca un mecanism de captare a atenției. Dacă ești în muzeu, scoate „Povestea semnelor” din cutia sa și invită copiii să descopere în ce poveste vă aflați. Dacă nu ai ajuns încă la Muzeul Național al Literaturii Române, ai timp să citești pe îndelete recomandările și sugestiile noastre pentru folosirea acestei instalații și să pregătești viitoarea vizită în muzeu.



În sala de clasă | Acasă

Înainte de a ajunge la Muzeul Național al Literaturii Române, citește scrisoarea lui Iuliei Iordan adresată vizitatorilor (ea este disponibilă și în expoziție, alături de „Povestea semnelor”). Deocamdată, nu le dezvălui celor mici despre ce este vorba. Scrisoarea este aici pentru a te ajuta pe tine să-ți planifici cât mai bine activitățile pe care le vei parcurge alături de ei în muzeu.



Dragi vizitatori,

Vă mulțumim că ați ales instalația **Povestea semnelor** pentru activitatea voastră la muzeu. Ne dorim să vă bucurați de toate surprizele pe care le-am ascuns în această carte pop-up care spune mai multe povești: cum au apărut semnele prin care comunicăm unii cu alții, cu ce au scris scriitorii de-a lungul timpului, cum a fost inventată hârtia și unde, dar și alte povești pe care vă invităm să le spuneți în jurul acestei cărți tăcute. Paginile ei sunt aparent lipsite de cuvinte, însă copiii, nu. O umbră s-a strecurat în carte și copiii îi vor dezvălui secretele pagină cu pagină. Ghidați discret nașterea poveștii, în rest bucurați-vă de întâlnirea dintre imagine și imaginație.

Întrebați-i pe copii din când în când: **în ce poveste suntem?** Această întrebare îi poate face să devină conștienți de implicarea lor în activitate, să devină și mai creativi, să creeze o multitudine de povești paralele în care privesc elementele cărții din diverse perspective. Acordați timp acestui obiect pentru ca el să le provoace imaginația copiilor.

Caută în muzeu! Înainte de a merge mai departe, nu uitați să căutați obiectele de patrimoniu care au inspirat elementele pop-up din carte. De data aceasta, câte ați descoperit?

După ce ați încheiat activitățile, vă rugăm să depozitați și să restituiți obiectele în forma în care le-ați primit. Vă mulțumim!

Cu drag,

Sem(e)n



Mai departe, îți sugerăm două activități pe care ai putea să le faci în sala de clasă (sau acasă dacă ești părinte) înainte de vizita la muzeu. Ele au rolul de a-i familiariza pe copii cu cărțile pop-up și de a-i obișnui să spună povești pe baza unor imagini.



Povești care se mișcă

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: familiarizarea copiilor cu cărțile pop-up (cum arată, care sunt detaliile după care le recunoaștem, în cazul copiilor de vârste mai mari, cum funcționează, ce adaugă experienței de lectură).

Materiale necesare: 5-7 cărți pop-up (de la bibliotecă sau aduse de copii de acasă, din colecțiile lor de cărți), 2-3 cărți obișnuite pentru comparație.

- ◆ **Observă:** Roagă copiii să aducă la școală/ grădiniță cărți pop-up din biblioteca lor. Răsfoiți-le împreună și ghidează observația: *Cum sunt culorile? Cum sunt ilustrate aceste cărți? Ce se întâmplă când dai pagina?*
- ◆ **Compară:** Adu acum câteva cărți obișnuite și așază-le lângă cărțile pop-up. Invită-i să le observe și să vadă dacă sunt asemănătoare sau diferite: *Cum sunt cărțile pop-up față de acestea? Ce văd cititorii în plus în cărțile pop-up față de restul cărților? Care cărți vă atrag atenția mai mult? Pe care vreți să le atingeți? De ce oare?*
- ◆ **Spontaneitate:** Încurajează creativitatea și spontaneitatea copiilor: *Ce fac elementele unei cărți pop-up când o deschizi? Dacă nu ar exista expresia „pop-up”, ce nume am putea da în limba română acestor cărți? După ce oferă ei variante de nume, le poți explica că termenul „pop-up” vine din limba engleză, de la *to pop* – a sări, a țâșni, a apărea deodată și *up* – sus, în sus. Deci, o carte pop-up este o carte care „țâșnește” sau care „sare în sus”.*
- ◆ **Descifrează mecanismele:** Identifică pe înțelesul copiilor câteva elemente ale cărților pop-up: linie de pliere, parte care se ridică/parte tridimensională, fereastră, linie de contur.
- ◆ **Discută:** *De ce oare au simțit oamenii nevoia să creeze cărți pop-up pe lângă cele obișnuite? Ce ne aduc cărțile pop-up în plus față de celelalte?* (elementul surpriză, mișcare, captarea atenției, implicarea degetelor, bucurie etc.)
- ◆ **Adaptează:** Modifică activitatea și folosește cărți de tip silent book și cărți de explorare, ambele fără cuvinte, ca să discuți cu copiii despre diferențele dintre acestea

și cărțile obișnuite. Ghidează conversația: *Ce este diferit la aceste cărți? Cum știm care este povestea? Cine spune povestea? Câte povești pot fi spuse cu o singură carte fără cuvinte? De ce există astfel de cărți?*

Sugestii de cărți fără cuvinte:

- ◆ „Călătorie”, de Aaron Becker, editura Arthur;
- ◆ „Omul de zăpadă”, de Raymond Briggs, editura Arthur;
- ◆ seria „Hoinari prin anotimpuri”, de Rotraut Susanne Berner, editura Casa;
- ◆ „Un an în pădure”, de Emilia Dziubak, editura Litera.



Așa cum înțeleg eu!

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: exersarea povestirii după imagini.

Materiale necesare: un set de imagini (pachet de cărți Dixit sau reproduceri tipărite ale unor tablouri din colecțiile digitizate ale marilor muzee, de exemplu, peisaje sau scene cu mai multe personaje desfășurând diferite acțiuni).

- ◆ **Observă în liniște:** Oferă fiecărui copil o carte din pachetul de Dixit sau o reproducere a unui tablou. Roagă-i să o privească în liniște.
- ◆ **Culege indicii:** Adresează întrebări în timp ce copiii culeg indicii în liniște: *Ce loc vedeți în imagine? Ce obiecte recunoașteți? Unde credeți că este acest loc? Cine apare în imagine? Ce credeți că se întâmplă?*
- ◆ **Așa cum înțeleg eu!:** Pe rând, copiii vor spune povestea din imaginea lor, așa cum o înțeleg ei. În cazul grupurilor numeroase, cu copii de vârste mai mari, se pot face echipe și își pot spune poveștile unii altora. Încurajează-i să facă legături între imagine și povestea pe care o spun: *În imagine este un dragon. Dragonul a zburat și a ajuns în București și am mâncat înghețată împreună.*
- ◆ **Ghidează cu blândete:** *Pe cine vezi în imaginea ta? Ce crezi că face? Ce anotimp este? etc.*
- ◆ **Ce sunete aud?:** Opțional, după ce au spus povestea, copiii se pot gândi la un sunet potrivit pentru imaginea lor și îl pot reproduce (potrivit pentru vârste mai mari, poate fi cuplat cu o activitate la disciplina *Muzică și mișcare*).

- ◆ **Desenează:** Roagă copiii să realizeze un desen care să răspundă la întrebarea: *Ce se întâmplă mai departe în povestea mea?* Pentru vârstele mici, propune-le să deseneze ce le-a plăcut lor cel mai mult în imaginea pe care au primit-o.

Înainte de a ajunge la muzeu, citește caseta „Recomandări pentru folosirea *Poveștii semnelor*”, ca să știi cum să planifici această oprire și la ce să te aștepti.

Recomandări pentru folosirea *Poveștii semnelor*

Confort: Plasează cartea pop-up pe măsuta specială (cere-o de la standul de bilete al muzeului) sau pe cutia din care ai scos-o. Așază copiii pe pernuțe în semicerc. În timpul atelierelor noastre, am descoperit că cel mai bun spațiu din această sală pentru a lucra cu cartea pop-up este în dreptul vitrinelor dedicate lui Lucian Blaga și Ion Barbu.

Regula-cheie: Stabilește regula de bază pentru această instalație – adultul întoarce paginile, copiii spun povestea, pe rând.

Grijă: Întoarce paginile încet, nu apăsă pe pliuri și nu lăsa copiii să tragă de detaliile decupate. Dacă un element pop-up pare blocat, nu trage de el. Închide ușor cartea și redeschide-o lent.

Timp: Pentru a gestiona cât mai bine timpul avut la dispoziție, mai ales dacă intenționezi să explorezi alături de copii mai mult instalații într-o singură vizită, alocă un anumit timp (ex.: 3 min.) pentru fiecare pagină dublă. Ia în calcul că sunt șapte pagini duble în carte.

Colaborare: Implică toți copiii în construirea poveștii.



La Muzeul Național al Literaturii Române

Dacă vrei să folosești instalația în timpul vizitei la muzeu, caut-o direct la parterul muzeului, în sala *Despre ce scriu poeții*. Așază copiii pe pernuțe, în semicerc, în jurul tău și spune-le că urmează să vadă o carte pop-up, precum cele pe care le-au adus la grădiniță/la școală, dar mult mai mare și fără cuvinte, cu povești cărora le vor da voce ei.



În ce poveste suntem?

Unde?: În muzeu, sala *Despre ce scriu poezii*

Scopul activității: familiarizarea copiilor cu povestea scrisului și a semnelor create de om printr-un proces narativ colaborativ în care povestea este reconstituită prin apel la imagini.

Materiale necesare: pernuțe, cartea pop-up „Povestea semnelor”.

- ◆ **Stabilește regula-cheie:** Tu vei ține cartea și vei da paginile, copiii vor spune pe rând povestea, așa cum o înțeleg ei.
- ◆ **Ghidează:** Sprijină cartea pop-up pe suportul special sau pe cutia ei. Deschide-o încet și roagă copiii să privească imaginile: *Ce vedeți? Ce obiecte recunoașteți? Cine este în imagine? Unde suntem? Oare ce se întâmplă?* Trei - patru dintre ei vor răspunde, pe rând, și vor începe să construiască povestea. Alocă 2-3 minute pentru fiecare pagină dublă, ca să ajungeți la sfârșitul cărții în aproximativ 20 de minute.
- ◆ **În ce poveste suntem?:** Odată construită povestea pentru prima pagină dublă din cartea pop-up, întreabă copiii în ce poveste sunteți. Dacă copiii sunt mai mari, cere-le să argumenteze răspunsurile date.
- ◆ **Repetă:** Pentru fiecare pagină dublă (poți opera o selecție a paginilor parcurse dacă nu ai destul timp la dispoziție), repetă procesul: ghidează-le privirea pentru a-și da mai întâi seama ce privesc, lasă copiii să construiască pe rând povestea (un copil - o propoziție/ un copil - o idee) și întreabă-i în ce poveste au ajuns.
- ◆ **Sfârșitul contează:** Ultima pagină dublă oglindește ipostaza în care se află copiii: în imagine, un grup stă pe jos, înconjurat de obiecte prețioase, în timp ce un educator muzeal sau un profesor le oferă ceva ce poate fi atins. Sfârșitul este o oportunitate pentru a introduce o discuție despre muzee ca locuri care păstrează nu numai lucruri valoroase, dar și povești importante pentru

Știai că?

Pliniu cel Bătrân povestește (*Istoria naturală*, cartea 35) că pictura a apărut ca urmare a unei pierderi. Kora, fika unui olar din Corint, a trasat pe perete silueta iubitului ei, urmând cu un cărbune umbra proiectată de lumina unei lumânări, ca să păstreze imaginea bărbatului care urma să plece la luptă a doua zi.

„Originea desenului”, prima pagină dublă din cartea pop-up „Povestea semnelor”, se inspiră din această legendă.

Știi că?

A treia pagină dublă a cărții pop-up îl arată pe Ts'ai Lun cum realizează prima coală de hârtie.

Ts'ai Lun, responsabil cu armele împăratului acum 2000 de ani în China, a amestecat la un loc scoarță și miez de copac cu cânepă, resturi de cârpe și apă. După ce le-a mărunțit foarte bine, a pus amestecul la soare. Când s-a întors, după o vreme, a constatat că în locul amestecului umed pe care îl făcuse în joacă, îl aștepta prima foaie de hârtie din lume. A durat sute de ani pentru ca secretul hârtiei să ajungă în Europa, deoarece rețeta a fost păstrată mult timp ca pe un secret de stat, mai întâi în China, apoi în Arabia.

cine suntem noi. *Până la urmă, în ce poveste suntem? Oare cine sunt copiii din imagine? Am putea fi noi?* (indiciu: obiectele din jurul lor sunt aceleași cu exponatele din sala *Despre ce scriu poezii*).

♦ **Caută în muzeu!:** Încheie această activitate dându-le copiilor misiunea de a identifica în sălile de la parterul muzeului legături între patrimoniul muzeal și imaginile din carte (obiecte sau idei similare, detalii pe care le asociază cu elemente din „Povestea semnelor”, culori, forme sau texturi asemănătoare).

Alte sugestii de activități din partea noastră

- ♦ **Coloana sonoră:** Copiii propun sunete care ar putea deveni coloana sonoră a fiecărei pagini duble (un foșnet, foc trosnind, sunetul unei mașini de scris etc.). Scopul este crearea unor legături între atmosfera creată de imagine și sunet. De asemenea, îi pregătește pentru momentul în care vor crea fundalul sonor al spectacolelor de teatru de umbre pentru instalația „Teatrul de umbre al Zmeului”.
- ♦ **Poveste în 10 cuvinte:** Copiii de vârste mai mari pot lucra în perechi pentru a scrie povestea unei pagini duble în maxim 10 cuvinte. Scopul este dezvoltarea capacității de sinteză.
- ♦ **Dicționar de gesturi și mișcări:** Copiii inventează câte un gest sau o mișcare pentru diferite idei/concepte care apar în cartea „Povestea semnelor”: umbră, urmă, foaie, papirus, tipar, taste etc. Apoi repovestesc folosind doar mișcările/gesturile asociate cu fiecare pagină dublă. Scopul este introducerea unei dimensiuni kinestezice în activitatea de *storytelling* și sublinierea ideii că putem spune povești nu numai prin cuvinte și imagini, ci și cu ajutorul corpurilor noastre.





MOMENTUL DE REFLECȚIE

Propune o altă activitate pe care ai desfășura-o în muzeu folosind cartea pop-up „Povestea semnelor”!



Înapoi în clasă sau acasă

Înapoi în sala de clasă sau acasă, copiii pot crea și ei cărți fără cuvinte.

Pentru elevii din clasele primare, cărțile liliput pot fi punctul de plecare (poți vedea un exemplu la parterul muzeului, în sala *Creatori de limbaje poetice*). Taie o coală A4 în trei benzi pe lung, apoi roagă copiii să îndoieie fiecare bandă în patru segmente, ca un acordeon. Aceasta devine cartea lor fără text. În funcție de vârstă, poți propune o temă – *O zi din viața mea*, *Ce înseamnă „prețios”?*, *Un muzeu despre mine*, *Viața ascunsă a muzeului* – sau îi poți lăsa să deseneze liber. Primul segment al acordeonului de hârtie va fi coperta, restul va găzdui câte un desen (asemenea unei benzi desenate). La final, organizează cu ei o expoziție în sala de clasă și „povestești imaginile” așa cum ați făcut la muzeu cu „Povestea semnelor”. Alternativ, pot lucra în perechi pentru a exersa competența generală *Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare* - fac schimb de cărți între ei și scriu o scurtă poveste după imaginile primite.

Pentru preșcolari, adaptează propunerea și creaiți o carte comună pentru întreaga grupă. Cel mai probabil, formatul liliput nu se va potrivi pentru copiii de vârste mai mici. Poți însă să assemblezi cu ei o „carte gigant”. Coperta și titlul vor fi responsabilitatea ta; copiii contribuie fiecare cu un desen-cadru. Leagă tema cărții fără cuvinte de tema săptămânii sau de proiectul tematic în curs. Când aveți activități de lectură, spuneți povești folosind cartea. Utilizați-o de mai multe ori și încurajați-i să inventeze noi întâmplări pornind de la aceleași imagini.

7. Șahul povestitor

Instalație ludică

Etaj, Sala Mari povestitori



Dacă ești în căutarea cele de-a treia instalații a kitului senzorial, este timpul să mergi la etaj, în sala *Mari povestitori* (**vezi harta** de la sfârșitul broșurii). Aici vei găsi „Șahul povestitor”, o instalație interactivă inspirată de setul de șah al scriitorului Mihail Sadoveanu, expus în această sală. Dar în șahul nostru, turele, nebunii și pionii s-au transformat în zmei, în Gerilă și Setilă, în Cămila Suzi și Zdreanță și alte personaje pe care vă invităm acum să le descoperiți. Atunci când sunt puse împreună pe tabla de șah,

devenită harta unui tărâm imaginar, liantul acestor piese devine imaginația copiilor.

Știi că?

Mihail Sadoveanu a fost un mare pasionat de șah. Din inițiativa sa, în anul 1926, a luat ființă *Federația Română de Șah*, scriitorul fiind și primul președinte al acestei organizații. A scris cartea „Soarele în baltă sau Aventurile șahului”, o istorie romanțată a jocului de șah.

„Șahul povestitor” are ca scop fixarea și evaluarea cunoștințelor de literatură și de comunicare specifice atât curriculum-ului pentru învățământul preșcolar, cât și pentru învățământul primar. El este, în același timp, un mecanism artistic de stimulare a creativității la nivel cognitiv și al limbajului.



În sala de clasă | Acasă

Planifică din timp vizita la muzeu și citește mai întâi scrisoarea lui Iordan adresată vizitatorilor (scrisoarea este disponibilă și în expoziție, alături de „Șahul povestitor”).

Pentru a pregăti interacțiunea copiilor cu „Șahul povestitor”, îți sugerăm să parcurgi în clasă (sau acasă, dacă ești părinte și planifici o vizită la muzeu alături de copilul/copiii tăi) următoarea activitate.



Dragi vizitatori,

*Vă mulțumim că ați ales pentru activitatea de azi instalația **Șahul povestitor**, inspirată de jocul de șah care i-a aparținut scriitorului Mihail Sadoveanu. Ne-am întrebat, privindu-l cu atenție, cum ar fi să îmbinăm povestea cu jocul de șah și iată răspunsul nostru.*

Aveți la dispoziție patru plăci de joc și figurine care reprezintă personaje, locuri sau elemente de poveste. Puteți începe povestea de oriunde și o puteți încheia nicăieri sau cu „A fost odată ca niciodată”. Puteți așeza piesele ca la jocul de șah sau nu, puteți invita copiii să creeze un nou tip de șah sau să spună povești într-un mod liber, puteți lucra pe echipe sau, dimpotrivă, puteți folosi o singură tablă de joc. Posibilitățile sunt practic nelimitate. Stimulați participarea copiilor prin asocieri neobișnuite, idei trăsnite, includerea tuturor în conversație, indiferent de abilitățile fiecăruia, remarcate cu alte ocazii. Muzeul este un loc în care copiii vă pot surprinde în cele mai frumoase moduri, chiar și cei mai timizi sau aparent dezinteresați de lectură. Luați-vă liber azi, dar nu de la imaginație!

Vă invităm să folosiți acest joc cu încredere și cu bucuria de a vă afla cu copiii într-un spațiu al poveștilor, dar și cu grija pentru elementele sale originale și perisabile, produse special pentru copii de către o echipă de artiști talentați. Nu uitați să vă asigurați că figurinele sunt așezate în cufăr la finalul activității și sunt în număr de câte 32 pentru fiecare tablă de joc. Caută în muzeu! vă va da un pic de furcă de data aceasta, dar sperăm să iasă o căutare de comori cât mai palpitantă. După ce ați încheiat activitățile, nu uitați să depozitați și să restituiți obiectele în forma în care le-ați primit. Vă mulțumim!

Cu drag,

Șahul care Asculta Povești





Jocuri și pionii

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: familiarizarea copiilor cu jocuri tip board game, pionii-personaje și reguli simple de joc în echipă ca premisă pentru a putea plasa și mișca la muzeu piesele „Șahului povestitor”.

Materiale necesare: 2-3 jocuri tip board game pentru vârste mici (ex. „Piticot”, jocuri tip „traseu” care se parcurg cu ajutorul unui zar sau jocuri de strategie ușoară cu pionii de dimensiuni mai mari; important de adus și un joc cooperativ, în care copiii joacă împotriva jocului, precum „Outfoxed” sau „Little Cooperation”).

- ◆ **Observă:** Adu-le copiilor 1-2 jocuri de societate (pot contribui și ei cu ceea ce au acasă). În funcție de vârstă, lucrează cu ei în grupul mare sau în echipă, ca să observe jocurile și elementele lor. *Cum arată tabla de joc? Ce imagini recunoașteți pe ea? Ce loc este desenat? Cine sunt pionii? Cum credeți că se câștigă la acest joc? Există jocuri la care câștigăm toți? Ce astfel de jocuri cunoașteți?*
- ◆ **Explică regulile:** Alege un joc ușor pentru o demonstrație (ideal, jocul colaborativ) și explică maximum 3 reguli; de exemplu, cum te miști pe tablă, ce înseamnă să îți aștepți rândul, ce se întâmplă când te întâlnești cu un alt pion pe tablă.
- ◆ **Ne jucăm:** Oferă-le timp copiilor să interacționeze cu jocurile aduse, să atingă pionii, să încerce să se joace, să-și inventeze propriile reguli, să amestece jocurile între ele. Încurajează jocul liber, indiferent de ce spun instrucțiunile jocurilor.
- ◆ **Discută:** *Cum v-ați jucat? Ce v-a plăcut cel mai mult? Ce reguli ați inventat? Dacă ați putea să vă creați propriul pion, ce personaj ați alege?*
- ◆ **Creează noi pionii:** Oferă-le copiilor carton alb și creioane colorate, ca să-și creeze propriul pion în funcție de preferințele lor. Nu există idei de personaje corecte sau greșite.
- ◆ **Ne jucăm din nou:** Copiii vor lua plăcile de la jocurile aduse și se vor juca cu pionii nou creați. Scopul este să-și imagineze propriile lumi și povești, văzând tabla ca pe un tărâm al poveștilor. Explică-le că la muzeu vor putea să se joace cu un astfel de joc modificat, numit „Șahul povestitor”. Încurajează-i să pună cât mai multe întrebări despre vizita pe care urmează să o faceți (vezi activitatea „De ce?”, din capitolul „Cum pregătești copiii pentru vizita la muzeu”).

- ♦ **Adaptează:** Pentru copiii de vârste foarte mici, poți adapta activitatea folosind doar 1-2 table de joc cu ilustrații sugestive și figurine în loc de pioni (figurine LEGO sau Playmobil, cele de la diferite promoții). Lasă-i să se joace liber, apoi încurajează-i să spună ce și-au imaginat, ca să exerseze verbalizarea propriilor idei.

Recomandări pentru folosirea Șahului povestitor

Planifică: Solicită la începutul vizitei, de la standul de bilete al muzeului, pernuțe pentru copii și săculeții cu piesele pentru „Șahul povestitor”. În sala *Mari povestitori* vei găsi doar cufărul cu cele patru plăci de joc disponibile.

Regula-cheie: Stabilește regula de bază pentru instalație – copiii lucrează în echipe, fiecare echipă primește placa sa de joc.

Grijă: Explică-le copiilor că pionii „Șahului povestitor” sunt realizați din materiale care se pot strica dacă nu sunt protejați. Copiilor de vârste mai mici poți să le oferi doar o parte din figurine (operează o selecție în funcție de ce știi despre preferințele lor și gradul de dezvoltare a motricității lor fine).

Timp: Acordă cel puțin 30 de minute, chiar mai mult, pentru această instalație. În timpul testelor noastre, atât preșcolarii, cât și copiii de vârste mai mari, au fost foarte atrași de joc. Luați în calcul că, într-o singură vizită, cel mai probabil, veți avea timp pentru a lucra cu 1-3 instalații din kit (în funcție de vârsta copiilor).

Colaborare: Fiecare copil construiește o parte din poveste.



La Muzeul Național al Literaturii Române

În timpul unei vizite în muzeu, împreună sau împărțiți în grupuri mai mici, copiii își pot crea propriile lumi cu ajutorul acestor piese de șah reinterpretate. Posibilitățile sunt practic nelimitate. Pot începe povestea cu „A fost odată...”, dar la fel de bine ea poate începe de oriunde sau de nicăieri. Pot așeza piesele urmând regulile de la jocul de șah sau pot crea un joc cu totul nou inspirat de jocurile video pe care le cunosc. Indiferent ce aleg, scopul este să își exerseze imaginația, să învețe să asculte, să reflecteze asupra poveștilor celorlalți, să verbalizeze propriile idei, să inițieze narațiuni sau jocuri noi. Dar tu, ce ai face cu el?



Spune-mi o poveste!

Unde?: În muzeu, sala *Mari povestitori*

Scopul activității: exersarea imaginației, verbalizarea propriilor idei, inițierea unor noi jocuri și narațiuni, dezvoltarea capacității de a asculta și de a reflecta asupra poveștilor celorlalți.

Materiale necesare: pernuțe, plăcile pentru „Șahul povestitor” și pionii de joc.

- ◆ **Joc liber:** Împarte copiii în echipe de maximum 5-6 copii (ține minte că ai patru plăci de joc și patru seturi de pionii la dispoziție) și oferă-le timp să scoată pionii din săculeți, să se familiarizeze cu ei, să îi poziționeze pe placă așa cum cred ei.
- ◆ **Stabilește o misiune:** În funcție de vârsta lor, stabilește misiunea pe care o au: să creeze o poveste cu pionii la dispoziție, să creeze un joc nou și să stabilească minim 3 reguli de joc, să creeze scenariul unui joc video cu elementele avute la dispoziție sau doar să se joace așa cum vor ei. Lasă-le destul timp pentru testat și negociat între ei. Oricare ar fi misiunea stabilită, la sfârșit fiecare echipă va prezenta în fața colegilor ce a creat.
- ◆ **Pregătire:** Oferă-le 5-7 minute în plus pe care să le folosească strict pentru pregătirea prezentării.
- ◆ **Prezintă:** Fiecare echipă va prezenta rezultatul misiunii alocate. Pune accent pe exersarea răbdării, a ascultării active și reflectați împreună asupra poveștilor spune: *Ce a fost interesant la această prezentare? Ce idei v-au venit când i-ați auzit pe colegii voștri?*
- ◆ **Înregistrează:** (opțional) Poți filma prezentările pentru a le folosi înapoi la școală (sau acasă) într-o activitate de consolidare.
- ◆ **Adaptează:** Pentru copiii de vârste foarte mici, încurajează jocul liber, fără a impune misiuni sau reguli. Fă tu o demonstrație cu 2-3 pionii și începe o poveste în timp ce îi muți pe placa de joc. Apoi roagă copiii să se alăture poveștii cu un pion care le place lor foarte mult. De asemenea, poți face cu ei jocuri de sortare a pionilor (culori, materiale, personaje a căror poveste vor să o afle, personaje pe care nu le cunosc etc.)



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce activitate ai face tu în muzeu cu „Șahul povestitor”?



Înapoi în clasă sau acasă

Înapoi în sala de clasă sau acasă, activitățile de consolidare transformă vizita din muzeu într-o experiență de învățare durabilă. După ce copiii au făcut cunoștință cu „Șahul povestitor”, le puteți da o nouă misiune: să păstreze pionii de șah, dar să creeze o cu totul altă placă de joc, pe care o pot ilustra oricum își imaginează ei, singura regulă este „fără pătrățele”. Pentru copiii din clasele primare, această activitate se poate transforma într-o lecție de AVAP sau într-un proiect în timpul Săptămânii „Școala Altfel”. La grădiniță, le puteți oferi copiilor piese de șah și câteva coli de flipchart, în jurul cărora să se poată strânge mai mulți. Vor putea decora colile cum își doresc ei, astfel încât să se poată juca apoi cu piesele de șah pe placa de joc creată de ei.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce activitate de consolidare ai face la școală/grădiniță care să vină în continuarea activităților desfășurate în muzeu cu „Șahul povestitor”?

8. Zmeul și familia fantastică

Instalație artistică

Etaj, Sala *Fantasticul în proză*



Dacă ați ajuns la etajul Muzeului Național al Literaturii Române, pășiți cu grijă în sala *Fantasticul în proză* (**vezi harta** de la sfârșitul broșurii). Aici încercați să doarmă Zmeul (deși nu reușește întotdeauna), personajul principal al celei de-a patra instalații a kitului senzorial „În ce poveste suntem?”. Ridică privirea și fă cunoștință cu el.

„Zmeul și familia fantastică” este o instalație artistică, concepută de artista vizuală **Cuzina (Cristina Toma)**, care reimaginează spațiul de expunere într-unul de relaxare, de visare și de creare de povești prin intermediul artei contemporane. Zmeul amplasat în această sală nu este singur. El este însoțit de o întreagă familie fantastică - Sfânta Vineri, Ielele, Vârcolacul, Căpcăunul, Știma, Zmeul, Muma Pădurii, Spiridușul, Lostrita și Muza -, personaje aduse din literatura fantastică mai aproape de micii vizitatori sub forma unor creații din materiale textile care invită la descoperire tactilă, vizuală și olfactivă.

Dacă celelalte instalații ale kitului senzorial au o finalitate educațională mai evidentă și propun demersuri mai apropiate de conceptul de joc cu rol didactic și de activitate practică, deja cunoscute copiilor, „Zmeul și familia fantastică” le propune un moment de **respiro, de reglare emoțională sau mai multă libertate motrică**. Sarcinile și constrângerile de care copiii trebuie să țină cont în acest spațiu sunt, din aceste motive, mai reduse. Artă contemporană, prin ineditul ei, este o modalitate de apropiere într-un mod diferit de de patrimoniul „clasic”, atunci când cele două sunt puse în dialog în interiorul aceluiași spațiu.



În sala de clasă | Acasă

Pregătește din timp întâlnirea copiilor cu „Zmeul și familia fantastică”. Începe prin a citi scrisoarea către vizitatori, concepută de Iulia Iordan, apoi dă un telefon la muzeu ca să faci o programare și să anunți că vei lucra cu această instalație.

De asemenea, te sfătuim să parcurgi caseta „Recomandări pentru folosirea instalației Zmeul și familia fantastică”; te va ajuta să îți planifici traseul prin expoziție și să ai toate materialele la îndemână când începi activitatea.

Recomandări pentru folosirea Zmeului și familiei fantastice

Pregătire: Solicită la standul de bilete al muzeului setul de evantaie, traista cu familia fantastică a zmeului și pernuțele (dacă nu ai făcut-o deja).

Regula-cheie: Stabilește regula de bază pentru instalație – *nu există nicio regulă pentru ce povești putem spune; atâta vreme cât protejăm „Zmeul și familia sa”, imaginația noastră este limită.*

Colaborare: Implică toți copiii în activitate. Încurajează-i să spună, pe rând, câte o parte din poveste, în cuvinte sau prin gesturi și mișcări, dacă acest lucru este mai confortabil pentru unii dintre ei.

Grijă: Evantaiele sunt pentru legănat Zmeul. Nu le folosiți pentru alte scopuri, ele se pot rupe ușor.

Planificare: Folosește „Zmeul și familia fantastică” în conjuncție cu minimum una din celelalte patru instalații ale kitului senzorial. Planifică această oprire ca un moment de relaxare și reconectare a copiilor cu propriul corp și cu spațiul muzeului.





Dragi vizitatori,

Ne bucurăm că ați ajuns în sala dedicată literaturii fantastice. Este locul nostru preferat de visare, mai ales de când aici locuiește Zmeul. Vă invităm să vă eliberați de toate constrângerile zilei și să visați alături de copii la târâmurii nemaivăzute și nemaiauzite. Alături de Zmeu, se află și familia sa fantastică, personaje cu răvașe, așa cum veți descoperi imediat: Sfânta Vineri, Ielele, Vârcolacul, Căpcăunul, Știma, Zmeul, Muma Pădurii, Spiridușul, Lostrița și Muza. Pe răvașe sunt scrise scurte fragmente din literatura noastră fantastică pe care le puteți citi copiilor. Încurajați-i să și le imagineze prin desen sau poveste și apreciați munca lor, indiferent de cât de schematic sau de elaborate sunt desenele sau poveștile create de ei. Până la urmă, cine poate ști cu adevărat cum arată o știmă, un zmeu sau ielele? Puteți realiza orice activitate practică chiar în preajma Zmeului, trebuie doar să aduceți hârtie și creioane colorate sau să le cereți de la recepție.

Altfel, povestea acestui Zmeu din tavan este destul de simplă și chiar universală: este și el unul dintre copiii care nu vor să doarmă la prânz. Familia este îngrijorată, deoarece chiar și ființele fantastice au nevoie de odihnă. Prin urmare, rudele nu-și doresc decât să-l adoarmă pe Zmeu. După ce personajele din traistă vor fi distribuite copiilor sau echipelor de copii, fiecare echipă-personaj va trebui să găsească o soluție pentru adormirea Zmeului: inventează o poveste, compune un cântec, încearcă să-l păcălească în vreun fel. Atenție, șantajul emoțional nu este încurajat nici măcar în cazul zmeilor. La final, toți copiii vor primi avantajele din trusă pentru a-l legăna pe Zmeu cu ajutorul mișcărilor ușoare ale aerului. Vă puteți aminti acest detaliu în altă zi, atunci când veți vorbi cu copiii despre mișcările aerului. S-ar putea să vă fie util.

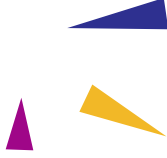
Și ar mai fi ceva. Este printre personajele fantastice și unul despre care nu am povestit deloc. Este vorba despre Muză. Vă invităm să deschideți o discuție cu copiii despre inspirație, încurajând cât mai multe întrebări și răspunsuri din partea lor. Nu închideți această discuție, ci invitați-i pe copii să reflecteze printr-o poveste la întrebări precum: „cine este muza?”, „cum arată inspirația?”, „de unde ne vin ideile și mai ales de ce?”.

Caută în muzeu! Încercați să găsiți în această sală alături de copii ceva ce ar putea să răspundă la întrebarea „ce este pictopoezia?”. Invitați-i pe copii cu altă ocazie să realizeze propriile pictopoezii.

După ce ați încheiat activitățile în sala de muzeu, vă rugăm să depozitați și să restituiți obiectele în forma în care le-ați primit. Vă mulțumim!

Cu drag,

Niște Rude Îndepărtate ale Zmeului din Tavan



Activitatea „Așa cum îmi imaginez eu!” te poate ajuta să pregătești copiii pentru vizita la muzeu și interacțiunea cu instalația „Zmeul și familia fantastică”. Este o ocazie bună de a clarifica ce înseamnă „fantastic” și de a-i familiariza parțial cu unele dintre personajele pe care le vor întâlni în muzeu, atât în această instalație, cât și în „Șahul povestitor” și în „Teatrul de umbre al Zmeului”.



Așa cum îmi imaginez eu!

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: activarea imaginației și introducerea noțiunii de „fantastic” pe înțelesul copiilor.



Materiale necesare: coli de hârtie A4 sau A3 (în funcție de vârsta copiilor), creioane, carioci, reviste pentru decupat sau hârtie colorată (în funcție de vârsta copiilor), bucăți mici de materiale textile cu diferite texturi (necesare pentru a face legătura cu instalația artistică Zmeul și familia fantastică), cartonașe cu numele unor personaje din familia fantastică a zmeului.

- ◆ **Discută:** Pornește o discuție deschisă: *Ați mai auzit cuvântul „fantastic” până acum? Ce credeți că înseamnă? Unde întâlnim lucruri fantastice?* Preia din răspunsurile lor și ghidează-i ușor către idei simple - lucruri care nu există în casele noastre sau la școală/grădiniță, povești, întâmplări din vise, cărți sau desene animate, ceva ce se naște din imaginația noastră.
- ◆ **Fă cunoștință cu . . .!:** În funcție de vârsta copiilor, alege unul sau câteva personaje din familia fantastică a Zmeului (vezi scrisoare adresată vizitatorilor, la începutul acestui capitol). Arată-le un cartonaș cu numele unui personaj ales și întreabă-i: *Cum credeți voi că arată un spiriduș/ Sfânta Vineri/ o lostriță etc.?*
- ◆ **Imaginează-ți!:** Fiecare copil va primi un cartonaș cu numele personajului pe care l-ai ales și îl va lipi într-un colț pe planșa sa. Apoi, din materialele pe care le pui la dispoziția lor, vor realiza un colaj care să arate cum își imaginează ei acest personaj. Cei de vârste mai mici vor realiza un desen.
- ◆ **Ghidează pe parcurs** (dacă este necesar): *Ce culoare crezi că are? Poartă haine sau are blană/solzi? Cum are brațele? Are labe sau picioare? Etc.*
- ◆ **Expune:** La sfârșit, așezați colajele/desenele într-o mică expoziție în sala de clasă și faceți un „vernisaj mut” - copiii se plimbă prin fața lucrărilor și privesc în liniște, fără să judece sau să emită păreri.



- ◆ **Adaptează:** În locul familiei fantastice, vorbește cu copiii despre zmei și cum arată ei. *Oare cum arată un zmeu? Ce culoare credeți voi că are? Este un om sau un animal? Cu ce seamănă?* Această imagine vizuală îi pregătește pentru întâlnirea cu Zmeul creat de artista vizuală Cuzina, care combină elemente antropomorfe și zoomorfe. De altfel, vei observa că în mentalul comun al adulților zmeul nu are o formă clară, fiind asociat fie cu un dragon sau un balaur, fie cu un bărbat foarte puternic. Cu elevii din clasele primare, această discuție despre forma zmeului poate să deschidă noi piste de investigare legate de literatura fantastică și varietatea infinită de personaje care pot fi create.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Ce activitate ar putea să facă copiii acasă, cu implicarea părinților, pentru a se pregăti de întâlnirea cu Zmeul și familia sa fantastică din muzeu?

Sugestia noastră este să caute în biblioteca de acasă cărți ilustrate în care apar zmei și să vadă cum sunt aceștia reprezentați. Este zmeul desenat ca un bărbat puternic sau ca un dragon? Sau este alcătuit din diferite elemente preluate atât din anatomia umană, cât și din cea animală?

Care este sugestia ta?



La Muzeul Național al Literaturii Române

Dacă ai ajuns la muzeu, poate citești aceste rânduri și privești Zmeul. Care este prima impresie pe care ți-o lasă? Cât de mult se aseamănă cu Zmeul din imaginația ta? Echipa noastră a avut numeroase conversații despre cine este și cum arată Zmeul în basme. Dacă, în ceea ce privește forma sa, am avut opinii diferite, unii și l-au imaginat ca un balaur sau dragon, alții drept o creatură umanoidă, în ceea ce privește caracterul său, am căzut toți de acord. Literatura și *storytelling*-ul au puteri transformatoare și eliberatoare, iar Zmeul poate deveni un personaj pozitiv, chiar și atunci când se comportă asemenea unui copil și refuză să doarmă de după-amiază.



Cum îl adormim pe Zmeu

Unde?: În muzeu, sala *Fantasticul în proză*

Scopul activității: transformarea poveștii Zmeului într-un exercițiu de imaginație, cooperare și autoreglare, conectând activitatea cu tema sălii în care se află, literatura fantastică.

Materiale necesare: pernuțe, traista cu familia fantastică a Zmeului, evantaie (solicită evantaiele și traista cu personaje de la standul de bilete al muzeului).

- ◆ **Așază-te:** Roagă copiii să se așeze comod pe pernuțe, chiar să stea culcați. Fă cu ei câteva exerciții de respirație pentru reconectarea la propriul corp: *Inspirăm adânc pe nas, expirăm ușor pe gură. Unu . . . doi . . . trei . . . patru . . .* Încurajează-i să închidă ochii și să-și imagineze că au corpul greu, greu de tot, care îi lipește de podea.
- ◆ **În ce poveste suntem?:** Copiii deschid ochii și privesc zmeul. Întreabă-i cum cred ei că a ajuns Zmeul în muzeu. Asigură-i că aici nu există răspunsuri corecte sau greșite și că, în acest caz, orice își închipuie este potrivit. Găsiți împreună răspunsul la întrebarea: *În ce poveste suntem?*
- ◆ **Clarifică:** Explică-le că această sală din muzeu este dedicată lumilor fantastice din cărți, tuturor acelor tărâmurilor inventate de scriitori (sau chiar de ei) și care există în imaginația noastră.

- 
- ◆ **Cadrează:** Folosește răspunsurile lor pentru a explica cum a ajuns Zmeul aici: a ieșit dintr-o carte/poveste, a fost lăsat în urmă de un copil, l-a pierdut un scriitor etc. Iar acum, asemenea lor, nu vrea să doarmă la prânz, de aceea misiunea lor este să găsească o cale blândă să-l adoarmă.
 - ◆ **Ancorează în experiență:** Găsește alături de ei soluții pornind de la experiențele lor: *Voi cum adormiți? Ce fac părinții/bunicii voștri să vă ajute să dormiți? Dar când erați mai mici? Cum adormeați atunci?* (povești, cântece de leagăn în șoaptă, melodii liniștitoare, mângâieri, legănat).
 - ◆ **Testează:** Încurajează copiii să își testeze ideile împreună. Prin încercarea mai multor soluții, scopul este să ajuți copiii să-și încetinească mișcările, să se autoregleze și să experimenteze o libertate motrică diferită de cea pe care o asociază cu spațiul muzeului. Mai întâi, îți recomandăm să testați împreună un cântec de leagăn.
 - ◆ **Legănă Zmeul:** Legănați zmeul cu ajutorul evantaielor, coordonând mișcările tuturor în același ritm și direcție, asemenea unui val. Doar această mișcare sincronizată va mișca franjurii Zmeului chiar și de la înălțimea celor mai mici dintre copii. Pentru conectarea la întregul corp, copiii pot modela cu corpul mișcarea evantaielor.
 - ◆ **Fă legături:** Creează încă o dată legătura între spațiul în care se află și Zmeu. Fă apel la discuția avută în sala de clasă despre înțelesul cuvântului „fantastic” și descoperiți împreună ce este „literatura fantastică”. Ca să înțeleagă mai bine, dă-le câteva exemple dintre cărțile lor preferate.

în ce
POVESTE?
suntem?

Spune o poveste!

Unde?: În muzeu, sala Fantasticul în proză

Scopul activității: exersarea abilităților de storytelling, stabilirea de legături între familia Zmeului și tema sălii în care se află

Materiale necesare: pernuțe, traista cu familia fantastică a Zmeului (cere-o la standul de bilete al muzeului).

- ◆ **Așează-te:** Roagă copiii să se așeze comod pe pernuțe, chiar să stea culcați. Poți face cu ei câteva exerciții de respirație (vezi activitatea de mai sus) sau le poți pune pe telefon o melodie liniștitoare. Recomandările noastre sunt:

- ◆ *Arie pe coarda de sol, din Suita pentru orchestră, nr. 3, în Re major, de Johann Sebastian Bach* (o găsești pe [Youtube în interpretarea lui Ion Voicu](#));

◆ *Canon în Re major*, de Johann Pachelbel (noi îți recomandăm [această variantă pe Youtube](#)).

- ◆ **În ce poveste suntem?:** Copiii observă zmeul în liniște. Întreabă-i în ce poveste cred ei că sunt dacă în sală este un zmeu și fă legătura cu tema acestui spațiu - literatura fantastică.
- ◆ **Atinge:** Prezintă-le traista cu familia fantastică a Zmeului, care a ajuns odată cu el în muzeu. Scoate pe rând personajele și încurajează copiii să pipăie materialele din care sunt realizate, să le miroasă și, dacă știu să citească, să deschidă răvașele.
- ◆ **Spune o poveste:** Începe tu o poveste de adormit Zmeul cu unul dintre membrii familiei sale. Pe rând, copiii vor continua povestea, fiecare adăugând câte o propoziție. În funcție de vârsta copiilor, poți introduce mai multe personaje pe măsură ce ei povestesc.



MOMENTUL DE REFLECȚIE

Inventează mai jos propria ta activitate pe care să o desfășori în muzeu alături de elevii/ copiii tăi și care să valorifice membrii familiei fantastice a Zmeului.

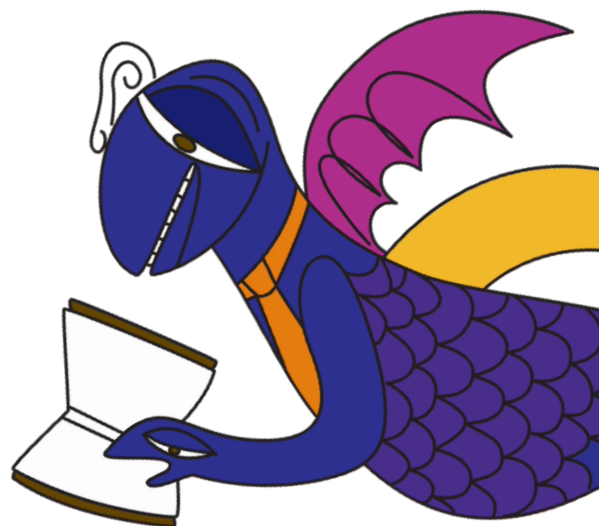


Înapoi în clasă sau acasă

Înapoi în sala de clasă sau acasă, încurajează copiii să caute în biblioteca lor cărți ilustrate în care apar personajele întâlnite în muzeu sau alte creaturi fantastice și să le aducă la școală/grădiniță. Citește-le din aceste cărți și realizați împreună legături cu ceea ce s-a întâmplat în muzeu. Sugestia noastră este „Vacanța lui Nor”, bandă desenată scrisă și ilustrată de Ileana Surducan și Maria Surducan (Arthur miniGrafic). Ce cărți le-ai recomanda tu?

Dacă ai căutat împreună cu copiii pictopoezia în muzeu, continuați tema la școală/grădiniță, adaptată vârstei copiilor.

- ◆ **Pentru preșcolari:** Adu-le copiilor imagini decupate cu obiecte, animale sau personaje (este important să fie câte un singur element în fiecare imagine decupată). Fiecare primește câte 3 imagini și le lipește pe foaie în ce ordine își dorește, apoi își imaginează o scurtă poezie cu cele trei cuvinte. Demonstrează-le tu înainte. Poți oferi suport verbal - *Ce face? Ce culoare are? Ce îi place?* -, ca să îi ajuți să-și verbalizeze ideile.
- ◆ **Pentru elevii din clasele primare:** Anunță-i că vor crea și ei una. Fiecare copil alege câte un obiect prețios pentru el și îi trasează conturul pe o coală de hârtie (vezi și activitatea *Ce înseamnă muzeu* în capitolul *Cum pregătești copiii pentru vizita la muzeu*). Apoi, de-a lungul liniei, compun o poezie scurtă despre valoarea pe care acel lucru o are pentru ei - ce le amintește, ce îl face special, de unde l-au primit. Desenul devine astfel o hartă a poeziei.



9. Teatrul de umbre al Zmeului

Instalație ludică

Mansardă, Sala Teatru TV și ecranizări celebre



În mansarda Muzeului Național al Literaturii Române vei găsi și vizuina Zmeului, locul potrivit pentru cea de-a cincea instalație a kitului senzorial, „Teatrul de umbre al Zmeului” (**vezi harta** de la sfârșitul broșurii). Acest element al kitului „În ce poveste suntem?” ia forma unui teatru-valiză în care vei găsi mai multe siluete (personaje, clădiri, obiecte de care personajele se pot folosi etc.), mici instrumente muzicale pentru a construi coloana sonoră a spectacolelor și o sursă de lumină pentru a da viață umbrelor.

Această instalație lasă o foarte mare libertate de joacă și experimentare pentru copiii de toate vârstele, contribuind la **dezvoltarea abilităților de comunicare, dar și a ascultării active, răbdării, lucrului în echipă, coordonării ochi-mână, spontaneității și imaginației.**



În sala de clasă | Acasă

Înainte de a folosi „Teatrul de umbre al Zmeului” în muzeu, planifică-ți cât mai bine vizita astfel încât să ai acces la toate materialele conexe acestei instalații. Începe prin a citi scrisoarea lui Iulie Lordan către vizitatorii muzeului pentru a-ți face o idee mai clară despre modul în care se pot juca copiii cu această componentă a kitului senzorial.



Dragi vizitatori,



Ați adus copiii în vizuina Zmeului, lucru despre care vom vedea cât de înțelept a fost. Vă atenționăm că tot ce v-am pregătit aici nu poate fi folosit fără curiozitate și pasiune pentru teatru, două lucruri despre care știm că fac parte din ființa fiecărui copil. Teatrul de umbre este folosit în toată lumea din cele mai vechi timpuri și nu încetează să fascineze în continuare oamenii de toate vârstele. Vă invităm să-l folosiți cu grijă, dar mai ales cu încredere, în așa fel încât toți copiii să se simtă parte din experiență.

Oare în ce poveste suntem de data aceasta? Lăsați-i pe ei să aleagă peisajul, eroul sau eroina și pășiți cu curaj într-o poveste nouă. Până la urmă, ce vi se poate întâmpla? Aveți, de asemenea, o serie de instrumente muzicale ușor de folosit, pe care le puteți include în povești alături de copii pentru a crea o atmosferă fantastică și la nivel sonor.

În afară de teatru, zmeul îi invită pe copii și la desenat. Folosiți mesele speciale pentru copii din mansarda muzeului și cereți la recepție materiale de lucru din trusa de desen a Zmeului. Veți primi foi de mari dimensiuni, culori, o monedă mare cu care veți alege care dintre echipe îi tatuează Zmeului coada și care echipă capul, câteva șabloane incomplete și forfecuțe ca să-i decupați conturul. Șabloanele incomplete sunt o invitație la a ieși din rând, din șablon și de a începe un dialog cu formele. Ce este mai frumoasă: o linie trasată ~~cu rigla~~ cu teama de a greși sau una ~~strămbă~~ liberă? Ce stârnește mai tare curiozitatea: un cub perfect sau unul fără un colț? Poetul Nichita Stănescu spunea că...

Se ia o bucată de piatră,
se cioplește cu o daltă de sânge,
se lustruiește cu ochiul lui Homer,
se răzuiește cu raze
până cubul iese perfect.
După aceea se sărută de numărâte ori cubul
cu gura ta, cu gura altora
și mai ales cu gura infantei.
După aceea se ia un ciocan
și brusc se fărâmă un colț de-al cubului.
Toți, dar absolut toți zice-vor:
- Ce cub perfect ar fi fost acesta
de n-ar fi avut un colț sfărâmat!

La final, copiii pot duce zmeul pe scenă și pot continua spectacolul până la închiderea muzeului!

După ce ați terminat activitățile, vă rugăm să depozitați și să restituiți obiectele în forma în care le-ați primit. Vă mulțumim!

Cu drag,

Niște Umbre din Muzeu



Recomandări pentru folosirea *Teatrul de umbre al Zmeului*

Pregătire: Încă din momentul în care faci programarea vizitei la muzeu, anunță că vei folosi teatrul de umbre. În ziua vizitei, verifică la standul de bilete dacă teatrul de umbre a fost amplasat în mansardă sau trebuie să îl preiei tu.

Solicită: Anunță din timp muzeul dacă vrei să parcurgi activitatea conexă teatrului de umbre - desenul cu șabloanele incomplete. La muzeu, asigură-te că primești creioane colorate, coli mari de hârtie, șabloanele, moneda cap - coadă și forfecuțe.

Planifică: Dacă dorești să stabilești obiective educaționale clare și specifice pentru această activitate, pregătește înaintea vizitei scurte fragmente din poezii sau povești, pe care copiii le pun în scenă la muzeu cu teatrul de umbre. La sfârșitul acestei metodologii, vei găsi câteva fragmente pe care ți le propunem noi pentru teatrul de umbre.

Regula-cheie: Stabilește cu copiii, încă de la școală/ grădiniță (sau acasă), că se vor juca cu un teatru de umbre și că regula-cheie este lucrul în echipă (2-4 copii). Pentru un management bun al timpului, stabilește echipele înaintea vizitei.

Colaborare: În echipe, colaborarea va fi esențială ca să realizeze un spectacol de umbre - unii copii vor mânui siluetele, alții vor realiza coloana sonoră. Pot schimba apoi rolurile.

Grijă: Stabilește cu copiii 2-3 reguli pentru mănuierea siluetelor, astfel încât să nu le deterioreze sau să nu le folosească pentru alte activități.

Dacă dorești să faci o activitate premergătoare vizitei în expoziție, care să creeze continuitate între sala de clasă și muzeu, sugestia noastră este să-i ajuți să înțeleagă câteva din regulile de bază pentru orice spectacol de teatru de umbre.



Eu și umbra mea

Unde?: Grădiniță/Școala/Acasă

Scopul activității: familiarizarea copiilor cu modul în care se formează umbrele și exersarea controlului mișcărilor.

Materiale necesare: o lampă sau o lanternă puternică, un perete/ecran alb (poate fi și un ecran improvizat dintr-un cearșaf alb), câteva figurine de mici dimensiuni, bețișoare de frigărui și bandă adezivă (vor fi atașate figurinelor pentru o manevrare ușoară).



- ◆ **Demonstrează:** Stinge lumina, aprinde lampa și așază-te în fața ecranului/peretelui, astfel încât copiii să-ți vadă umbra. Fă un pas în spate și întreabă-i ce se întâmplă cu umbra ta: *Crește sau se micșorează umbra mea? Când este conturul ei mai clar?* Apoi fă un pas în față și repetă întrebarea. Trageți concluzii împreună - umbra se estompează cu cât ești mai în spate, este mai mică când ești aproape de ecran, mai mare când faci un pas înapoi.
- ◆ **Testează:** Acum e rândul lor să testeze realizarea unor umbre cu mâinile lor. Roagă-i să miște repede mâinile și să vadă cum se formează umbrele, apoi să miște încet mâinile și să observe. Trageți concluzii împreună - mișcările line sunt mai ușor de urmărit, mișcările rapide, mai greu.
- ◆ **Testează încă o dată:** Împarte-le câte o figurină și încurajează-i să testeze ceea ce au descoperit - să apropie figurina de ecran și să o îndepărteze, să meargă cât mai departe în sală sau cât mai aproape de ecran. Pentru o mai bună gestionare a grupului, Așază copiii în 2-3 șiruri în fața peretelui/ecranului (ca la ștafetă), ca să testeze pe rând.
- ◆ **Spune o poveste:** În perechi, cu figurinele pe care le-au primit, roagă-i să creeze o scurtă poveste cu umbre. Vor juca scurtul spectacol pe rând. Marchează începutul fiecărui mini spectacol cu sunetul clopoțel și sfârșitul prin stingerea sursei de lumină. Trageți concluzii împreună - începutul și sfârșitul spectacolului sunt anunțate printr-un semn, un sunet sau stingerea luminii.
- ◆ **Recapitulează:** Repetă cu ei concluziile, care sunt, de fapt, reguli importante pentru reușita unui spectacol de umbre.

La Muzeul Național al Literaturii Române



Bine ai venit în mansarda muzeului, un loc unde poveștile pot fi spuse altfel, prin teatru și producții pentru micul și marele ecran. De aceea, „Teatrul de umbre al Zmeului” se potrivește cel mai bine aici. Înainte de a folosi această componentă a kitului senzorial „În ce poveste suntem?”, poți să te familiarizezi cu spațiul și chiar să petreci câteva minute cu copiii uitându-vă la ceea ce este expus. Dacă au răbdare, poți chiar să discuți cu ei despre nenumăratele feluri în care spunem povești, mai departe de cărți sau *storytelling*.





Apoi, așezați-vă confortabil în zona din mansardă unde se află scaunele pentru copii (puteți folosi și pernuțele pe care le-ați avut pe durata vizitei în muzeu), unde vei pregăti cu ei mini-spectacolele de teatru de umbre.

Mai jos găsești o serie de pași care te vor ajuta să pregătești elementele instalației și șapte reguli pentru un spectacol de teatru de umbre reușit. Dacă în cazul celorlalte instalații, ți-am sugerat anumite activități pe care să le realizezi cu inserțiile interactive, de această dată te sfătuim să lași copiilor cât mai multă libertate de joc și joacă. S-ar putea să fie de ajutor să recitești scrisoarea către vizitatori.



- ◆ Scoate din cutie **instrumentele muzicale** și așază-le pe masă sau pe un scaun lângă teatrul de umbre, astfel încât să fie ușor de folosit în timpul spectacolelor pe care copiii le vor crea.
- ◆ **Fixează lumina** pe cutie (cu ajutorul clipsului) și bag-o în priză.
- ◆ Împarte copiii în **echipe de 3-4 copii**, dacă nu ai făcut deja acest lucru de la grădiniță/școală.
- ◆ Pentru a evita tensiuni sau conflicte, poți împărți tu siluetele pentru fiecare echipă (sfatul nostru: nu mai mult de 5-7 siluete/echipă) și 1-2 instrumente pentru crearea fundalului sonor.
- ◆ Stabilește **ordinea în care echipele vor crea spectacolele**.
- ◆ **Acordă timp** echipelor ca să studieze siluetele pe care le-au primit și să se gândească ce poveste vor crea. Adu-le aminte să acorde atenție și fundalului sonor, pe care îl pot crea cu instrumentele muzicale avute la dispoziție sau prin imitarea unor sunete cu vocea.
- ◆ Alternativ, poți miza pe **spontaneitate**. Atunci când îi vine rândul, fiecare echipă primește siluetele și instrumentele muzicale, iar copiii încep spectacolul direct.
- ◆ Filmează spectacolele create de copii. Poți folosi filmările în alte activități post-vizită în muzeu.

După ce copiii au pus în scenă spectacolele, încheiați vizita în muzeu cu un **desen colaborativ cu ajutorul șabloanelor incomplete**. Împarte copiii în două echipe și hotărâți cu moneda Zmeului cine e „cap” și cine e „coadă”. Pe coli (nu uita să soliciți creioanele colorate și hârtie la standul de bilete al muzeului), o echipă desenează coada Zmeului după șablon, iar cealaltă realizează capul cu ajutorul celui de-al doilea șablon.



Încurajează desenul liber pentru completarea restului corpului. Explică-le că nu există un răspuns corect despre cum arată acest personaj fantastic, ceea ce se vede și în Zmeul creat de artista vizuală Cuzina. Această activitate este o invitație pentru copii de a ieși, paradoxal, din șabloane, de a da frâu imaginației și a-și lua propriile decizii creative. Cultivă încrederea copiilor în desenul liber citindu-le scrisoarea către vizitatori gândită de Iulia Iordan și întrebați-vă ce vă stârnește curiozitatea mai tare: un cub perfect sau unul fără un colț?

7 reguli pentru un spectacol de umbre reușit

1. Dacă silueta este aproape de ecran, umbra este mică și clară. Cu cât silueta e mai departe de ecran, este mai mare și contururile sale mai estompate/încețoșate.
2. Mișcările line creează pe ecran contururi curate și acțiuni ușor de urmărit. Mișcările bruște ale siluetelor sunt greu de urmărit de spectatori.
3. Siluetele „intră în scenă” din stânga sau din dreapta ecranului. Alternativ, dacă bețele sunt montate vertical pe siluete, ele pot fi mânuite din partea de sus a ramei teatrului de umbre.
4. Pentru ca acțiunea să fie mai ușor înțeleasă de spectatori, evită să suprapui siluetele. Adu-le în prim-plan pe rând.
5. Marchează începutul spectacolului sau al unei scene cu un sunet (clopoțel, o bătaie ușoră etc.) sau un anunț scurt. Poți folosi chiar formulele consacrate cu care încep basmele populare, precum „A fost odată ca-n povești”, sau cu „Într-o țară îndepărtată...”
6. Semnalează finalul spectacolului sau al unei scene prin stingerea luminii din teatrul de umbre. Poți combina cu un sunet final, de exemplu, un sunet de gong. Lumina se va aprinde pentru aplauze.
7. Ajută copiii să-și stabilească roluri clare: cine mânuiește siluetele, cine este responsabil pentru fundalul sonor, cine este tehnicianul (aprinde/stinge lumina, se asigură că ceilalți au acces ușor la siluete).



Înapoi în clasă sau acasă

După vizita în muzeu, poți valorifica interesul copiilor pentru teatrul de umbre printr-o serie de activități care pot fi adaptate, în funcție de vârsta copiilor și de timpul avut la dispoziție. Aceste activități pot fi intervenții scurte, punctuale, se pot transforma în proiecte interdisciplinare sau în activități de explorat alături de părinți.

Iată sugestiile noastre:

- ◆ **Repovestire:** Copiii au misiunea de a le povesti părinților micul spectacol de teatru de umbre pe care l-au realizat la muzeu. Îl pot recrea parțial cu obiecte din casă.
- ◆ **Jurnalul umbrelor:** Timp de câteva zile, copiii desenează umbre interesante pe care le văd în clasă sau acasă și compun o poveste în 10 cuvinte pentru fiecare umbră colecționată. La sfârșit, clasa poate realiza împreună o carte a umbrelor.
- ◆ **Originea picturii:** Se lucrează în echipe de trei. Fixați coli de hârtie pe perete. Un membru al echipei creează umbre pe hârtie, cu mâinile, alt copil ține o lanternă și ajustează sursa de lumină ca umbra să fie clară, un altul trasează umbra. Apoi purtați o discuție despre poveștile pe care le-au spus oamenii de-a lungul timpului despre originea picturii (legenda umbrei trasate pe perete de fata al cărei iubit urma să plece a doua zi la luptă). Puteți să le arătați diferite tablouri care ilustrează această scenă sau puteți face o vizită la Muzeul Național de Artă al României unde, în Galeria de Artă Europeană, în sala dedicată *Școlii spaniole*, se găsește tabloul „Invenția artei picturii” de Matías de Arteaga y Alfaro (1633 – 1703). Căutați pe Internet și tabloul [„Shattenspiele” / „Shadow play” al pictorului german Lovis Corinth](#), cu un grup de copii care se joacă cu umbre pe un perete.
- ◆ **Spectacol în clasă:** Creați un spectacol de teatru de umbre cu figurine și elemente de scenografie realizate din piese LEGO pentru una dintre poeziile pe care copiii le-au învățat/una dintre poveștile pe care le-ați citit cu ei.
- ◆ **Bricolaj:** Copiii aduc cutii vechi de pantofi (fără capac). Bricolați din ele mici teatre de umbre. Decupați un dreptunghi pe fundul cutiei. Creați ecranul teatrului lipind peste zona decupată hârtie de calc sau hârtie albă de copt. Acum copiii pot face spectacole cu figurinele primite la promoții sau cu cele din ouăle cu surprize.

10. În loc de concluzii

Indiferent de vârsta noastră, poveștile ne aduc împreună. Le folosim ca să înțelegem lumea, să ne liniștim fricile, să călătorim în locuri îndepărtate, să ne dăm voie să greșim sau să ne imaginăm versiuni mai curajoase ale noastre. Acest ghid a pornit de la ideea că poveștile sunt o resursă educațională completă, din punct de vedere afectiv, cognitiv, social, iar muzeul este locul potrivit pentru a le folosi.

Cele cinci instalații ale kitului senzorial „În ce poveste suntem?” nu impun un anumit traseu de vizitare sau activitate. Ele invită la descoperire și oferă un prag de intrare accesibil și deja cunoscut copiilor de vârste mici - jocul și povestea -, resorturi naturale ale acestei etape de dezvoltare.

Un moment de reflecție

Într-o dimineață, în timp ce însoțeam un grup de copii pe Bulevardul Magheru către Muzeul Național al Literaturii Române, unul dintre muzeele noastre preferate din București, un băiețel, pe care în mod obișnuit unii adulți l-ar numi „năzdrăvan”, ne-a luat de mână și ne-a întrebat: *În ce poveste suntem?*

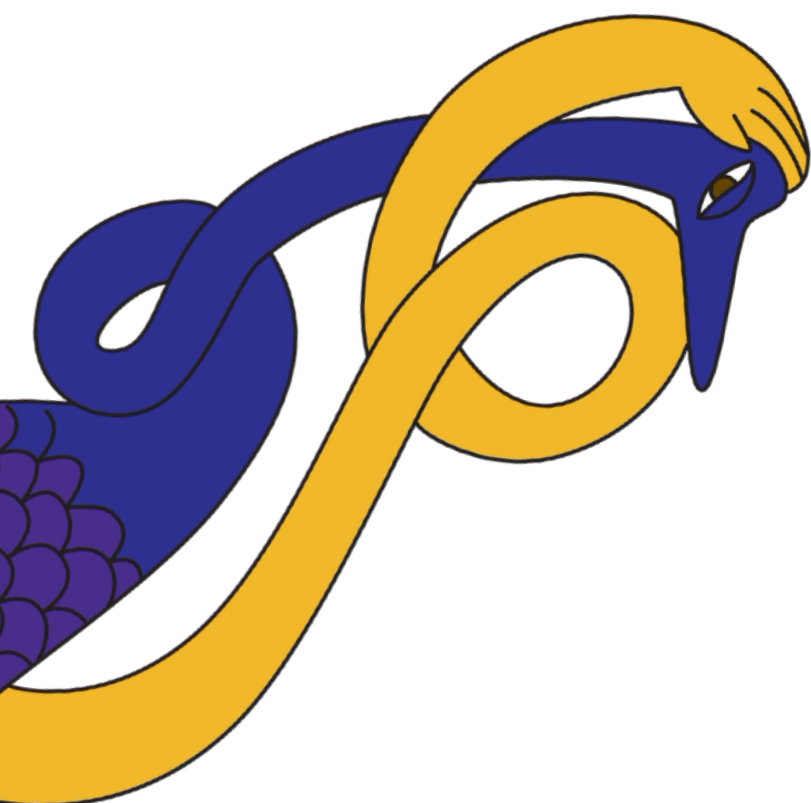
Este o întrebare la care încă mai căutăm răspuns, deși proiectul nostru se încheie aici. **Ce știm este că am trecut prin multe povești alături de copii de-a lungul acestor luni și că fiecare dintre ei, indiferent de ceea ce scrie în fișa lor de evaluare, a găsit la muzeu un spațiu în care să se simtă încurajat sau încurajată să vorbească, „să greșască”, să deseneze, să imagineze, să creeze, să cânte, să atingă și, mai ales, să se întrebe. Este**

misiunea asociației noastre și a fiecăreia dintre noi - aceea de a transforma un muzeu într-un loc primitor prin intermediul întrebărilor, dar mai ales de a crea o relație personală și personalizată între copii și cultura lor.

La final, te lăsăm și pe tine cu o întrebare: nu *În ce poveste suntem?*, ci mai degrabă *Cum poți să le dai încredere copiilor, în așa fel încât ei să devină cât mai devreme persoane creatoare autonome și implicate?*. Aventura de educație muzeală a proiectului „Simte patrimoniul”, în care tocmai ne-ai însoțit, este dovada că acest lucru este posibil încă de la cele mai mici vârste.



Tu cum te gândești să continui?





11. Poeziile din „Cutia Poefoniei”

Cum sună poezia pe muzică

1. De pe-o „bună dimineață”

de Otilia Cazimir

De pe-o „bună dimineață”
Cu tulpină de cârcel,
A sărit un gândăcel
Cu mustățile de ață.

Alți gândaci, mărunți și roșii,
Care-și poartă fiecare
Ochelarii pe spinare,
Dorm la soare, somnoroșii!

Iar pe-un fir de pădădie,
Ce se-nalță, drept, din iarbă,
Suie-un cărăbuș cu barbă,
În hăinuță aurie.

Suie, mândru și grăbit,
Să vestească-n lumea mare:
- Preacinstită adunare,
Primăvara a sosit!

2. Ars poetica

de Nichita Stănescu

Îmi învățam cuvintele să iubească
Le arătam inima
și nu mă lăsam până când silabele lor
nu începeau să bată.

Până la urmă, cuvintele
au trebuit să semene cu mine
și cu lumea.

3. Ce bine că ești

de Nichita Stănescu

Ce bine că ești, ce mirare că sunt!
Două cântece diferite, lovindu-se
amestecându-se,
două culori ce nu s-au văzut niciodată,
una foarte de jos, întoarsă spre pământ,
una foarte de sus, aproape ruptă
în înfrigurata, neasemuită luptă
a minunii că ești, a-ntâmplării că sunt.

4. De-aș avea timp

de Ana Blandiana

De-aș avea timp să vă povestesc pe îndelete
Tot ce se-ntâmplă la mine-n grădină
Cât e ziua de mare,
V-aș scrie pe-o frunză de castravete (velină),
Cu o pană de ciocănitoare,
O scrisoare foarte mare.

Dar, pentru că sunt extraordinar
De ocupată
Și nu-mi mai văd capul de treabă,
Vă scriu în grabă,
Pe o frunză de mărar (presată),
Cu un picioruș de furnică,
O cărticică foarte mică.

5. Prințul Miorlau

De Nina Cassian

Într-o împărăție cam ploioasă,
trăiau un împărat și-o împărăteasă
ce-aveau, cum se cuvine, și un prinț,
singur la părinți.

Prințul era de șase anișori
și miorlăia din noapte până-n zori.
În loc de “vreau!” spunea “miorlau!”
și tot “miorlau!” pentru “nu vreau!”

6. Somnoroase păsărele...

Mihai Eminescu

Somnoroase păsărele
Pe la cuiburi se adună,
Se ascund în rămurele -
Noapte bună!

Doar izvoarele suspină,
Pe când codrul negru tace;
Dorm și florile-n grădină -
Dormi în pace!

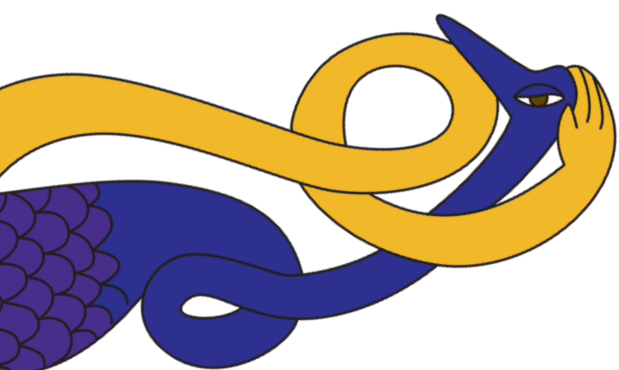
Trece lebăda pe ape
Între trestii să se culce -
Fie-ți îngerii aproape,
Somnul dulce!

Peste-a nopții feerie
Se ridică mândra lună,
Totu-i vis și armonie -
Noapte bună!

7. Zdreanță

de Tudor Arghezi

L-ați văzut cumva pe Zdreanță,
Cel cu ochii de faianță?
E un câine zdrențuros
De flocoș, dar e frumos.
Parcă-i strâns din petice,
Ca să-l tot împiedice,
Ferfenițele-i atârnă
Și pe ochi, pe nara cârnă,
Și se-ncurcă și descurcă,
Parcă-i scos din calți pe furcă.
Are însă o ureche
De pungaș fără pareche.



Mima poetică

„Mima poetică” le propune copiilor un joc de mimă pornind de la o serie de poezii din „Prisaca” de Tudor Arghezi, pe care le regăsești pe jetoanele de mai jos.

(albina)



A găsit toată grădina
Înflorită, și verbina,
Și s-a-ntors, după povață,
Cu o probă de dulceață.



(câinele)



Are însă o ureche
De pungaș, fără pereche.
Dă târcoale la coteș,
Ciufulit și-așa lăieș,
Așteptând un ceas și două
O găină să se ouă



(ariciul)



Ghicitoarea știu că-ți place,
Ce-i ca un burduf de ace?
Ca un pepene cu țepi?
la gândește-te. Pricepi?



(vrăbiile)



Totdeauna câte două,
Pe subt streășină, de plouă,
Și pe țiglă, pe țugui,
Sus, în dreptul soarelui



(pisica)



Când se scoală iese-n tindă.
De-abia-ncepe să se-ntindă
Și-obosită de căscat
Se întoarce iar în pat.



Ca să doarmă și mai bine,
Laba căpătâi și-o ține
Și din vis, cum s-a adus,
Că s-a pus cu burta-n sus.

(greierele)

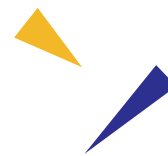


Sare parcă pe jărat
Și-i și lung și e și lat.
Capu-i pare retezat
Și, al naibii, e simpatic.



Tânăra caricatură
E-mbrăcată ca-n nădragi,
Și toți frații lui mi-s dragi,
Numai dacă tac din gură.

12. Inspirație pentru teatrul de umbre



Poți folosi oricare din textele de mai jos (sau doar fragmente din ele) pentru spectacolele de teatru de umbre realizate de copii în muzeu.

Visul

de Nichita Stănescu

Am visat așa deodată
că-ntr-o țară fermecată
munții sunt de ciocolată
cu piscuri de înghețată,
iar când plouă stropuri-stropuri
cad din nouri lungi siropuri
de zmeură și de măceșe
și-alte multe pe alese
plopul făcea pere
și răchita micșunele
pietrele zaharicale
miere, cerurile goale



Cartea cu Apolodor

de Gellu Naum

În zare, nici un fir de nor,
Doar culmile ghețarilor,
Și pescăruși, rotind în zbor,
Și apa, unduind ușor,
Și vântul lin, ca un fior...

Face oricine ce vrea

de Ana Blandiana

În grădina mea, șirete,
Piersicile-s violete,

Iar prunele, și mai și,
S-au făcut portocalii;

Cățărați cu mult dichis,
Strugurii cresc în cais;

Castraveții cum să spun,
Au pornit să urce-n prun;

Pe-o tulpină de mărar,
Se roșește-un gogoșar;

Sub o frunză de măcriș,
Crește-o floare pe furiș;

Sub o tufă de urzici,
Ziua doarme-un licurici;

Sub un fir de caprifoi,
Stă și toarce un pisoii;

La umbră de pătrunjel,
Doarme dus și un cățel.

O stradă cu sentimente

de Ana Blandiana

Strada mea e ca toate străzile de pe pământ:
Casele sunt așezate una după alta în rând.
Unele mai frumoase,
Altele mai urâte
(Că te și miri)
Unele mai grase,
Altele mai subțiri;
Unele mai murdare,
Altele mai curățate.
Și împodobite cu câte și câte
Înflorituri și modele.

Acoperișurile sunt și ele, care de care,
Mai țuguiate, mai dibace,
Mai cu streșini, mai cu hornuri și poduri,
Încercând fiecare
Să se remarce
Într-o mulțime de moduri.

Pentru că trebuie să mă credeți de la început
Pe cuvânt:
Deși e ca toate străzile de pe pământ,
Casele ei sunt
Ambițioase, încăpățânate, curioase,
Vesele, triste, bârfitoare,
Timide, impertinente:
Strada mea,
Oricât pare
De necrezut,
Este o stradă cu sentimente.

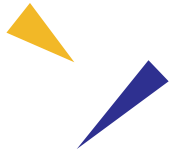
Vila cu iederă și obloane închise,
Unde și-au făcut cuib rândunelele
Doarme adânc și visează
Că e din nou tânără și frumoasă.
Și că vântul îi flutură, albe, perdelele;

Peste drum, căsuța mică, mică,
Albă și cu mușcate în ferești
În care locuiește o bătrână peltică
O pisică și o furnică,
Spune toată ziua povești;

Casa din colț, cu etaj și balcon,
E atât de încrezută
Că nu vorbește nici chiar cu blocul de beton
În care se mută
În fiecare zi câte o familie,
Care face gălăgie
Mereu,
În timp ce în fiecare geam infim
Apare câte un bărbat în maieu
Strigând „Liniște, vrem să dormim!”

Puțin mai încolo sunt două clădiri
Înalte și subțiri,
Construite deodată,
Din oțel și granit,
Care toată ziua se ceartă
Pentru că fiecare
Vrea să fie fără asemănare,
Iar ele seamănă leit.

Apoi mai e casa aceea cu alea de zgură
Scârțâitoare,
Piticul de gips și cocoșul de fier,
Care e invidioasă și rea de gură,
Și cea mai mare
Bârfitoare
Din cartier.



Povestea 3

de Eugen Ionescu

Tăticul - Ne uităm pe fereastra avionului.

Josette - Da' nu ne aplecăm!

Tăticul - Nu-ți fie frică, te țin eu. Uite, acolo, jos, se văd străzile, se vede casa noastră. Se vede casa vecinului.

Josette - Nu vreau să cad pe acoperișul lui!

Tăticul - Jos se văd bulevardul, mașinile, vezi, sunt mici de tot. Se vede Porte de Saint-Cloud. Se vede Bois de Vincennes. Se vede grădina zoologică cu multe animale..

Josette - Salutare, „multe animale”!

....

Tăticul - [...] Pe urmă urcăm, urcăm... Și pe urmă suntem în nori, și pe urmă deasupra norilor. Și pe urmă cerul e și mai albastru, și mai albastru, și pe urmă e numai cerul albastru, și pe urmă Pământul se vede jos ca o bilă. Și pe urmă, uite, ajungem pe Lună. Ne plimbăm pe Lună. Ni se face foame. O să mâncăm o bucățică de Lună.

Josette - Mănânc o bucățică de Lună. Mmm... Ce bună e!



Rozalba, fetița trandafirilor

de Marta Cozmin

În țara aceea, după vară venea vara și înainte de vară era tot vară. Altceva nu cunoșteau.

Dar fluturile leronim știa mai multe. El cutreierase prin felurite țări și, de fiecare dată când se întorcea, îi povestea Rozalbei ceea ce văzuse. Într-o zi i-a spus:

Închipuiește-ți, am nimerit într-un loc, dincolo de pădure, unde după vară vine toamna și înainte de vară e primăvară.

Ce e toamna? întrebă fetița trandafirilor.

Un fel de vară amestecată cu altceva.

Și primăvara?

Tot un fel de vară, amestecată cu altceva, dar nu cu același altceva. Mai ciudat e că între toamnă și primăvară e iarna și asta nu mai seamănă cu nimic.

Dar cum e iarna? întrebă Rozalia.

Pământul e alb, copacii sunt albi și din cer cad puzderie de stele albe și reci. Iar copiii oamenilor se dau cu săniile pe derdeluș.





proiectul cultural *simte* patrimoniul

Ghid de activități pentru utilizarea kitului senzorial „În ce poveste suntem?” la Muzeul Național al Literaturii Române

Autoare: Mona-Silvia Timofte

Partener editorial: Editura Tritonic

ISBN: 978-606-749-874-5

Acest ghid de activități a fost realizat în cadrul proiectului „Simte patrimoniul”, proiect cultural implementat de Asociația Da’DeCe în parteneriat cu Muzeul Național al Literaturii Române, Școala Gimnazială nr. 5 și Grădinița nr. 203 din București, Radio România Cultural (partener media), cu sprijinul financiar al Administrației Fondului Cultural Național.

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosit. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.

