

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 Iulie 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 blândețe:** *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 întâmpla 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

Știi 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”!

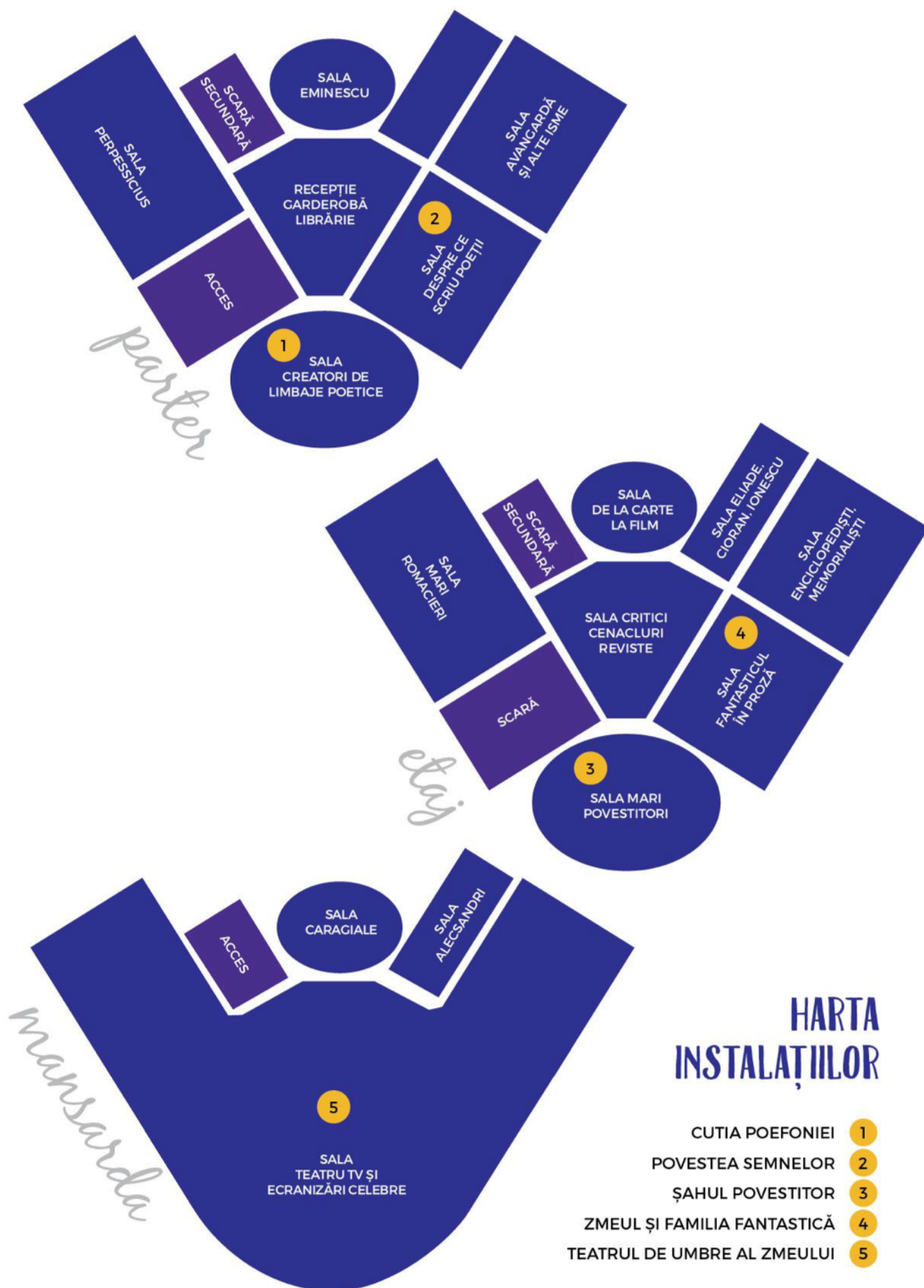


Înapoi în clasă sau acasă

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 asamblezi 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.



HARTA INSTALAȚIILOR

- CUTIA POEFONIEI 1
- POVESTEA SEMNELOR 2
- ȘAHUL POVESTITOR 3
- ZMEUL ȘI FAMILIA FANTASTICĂ 4
- TEATRUL DE UMBRE AL ZMEULUI 5



proiectul cultural *simte* *patrimoniul*

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 folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.

