

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 cută 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”?



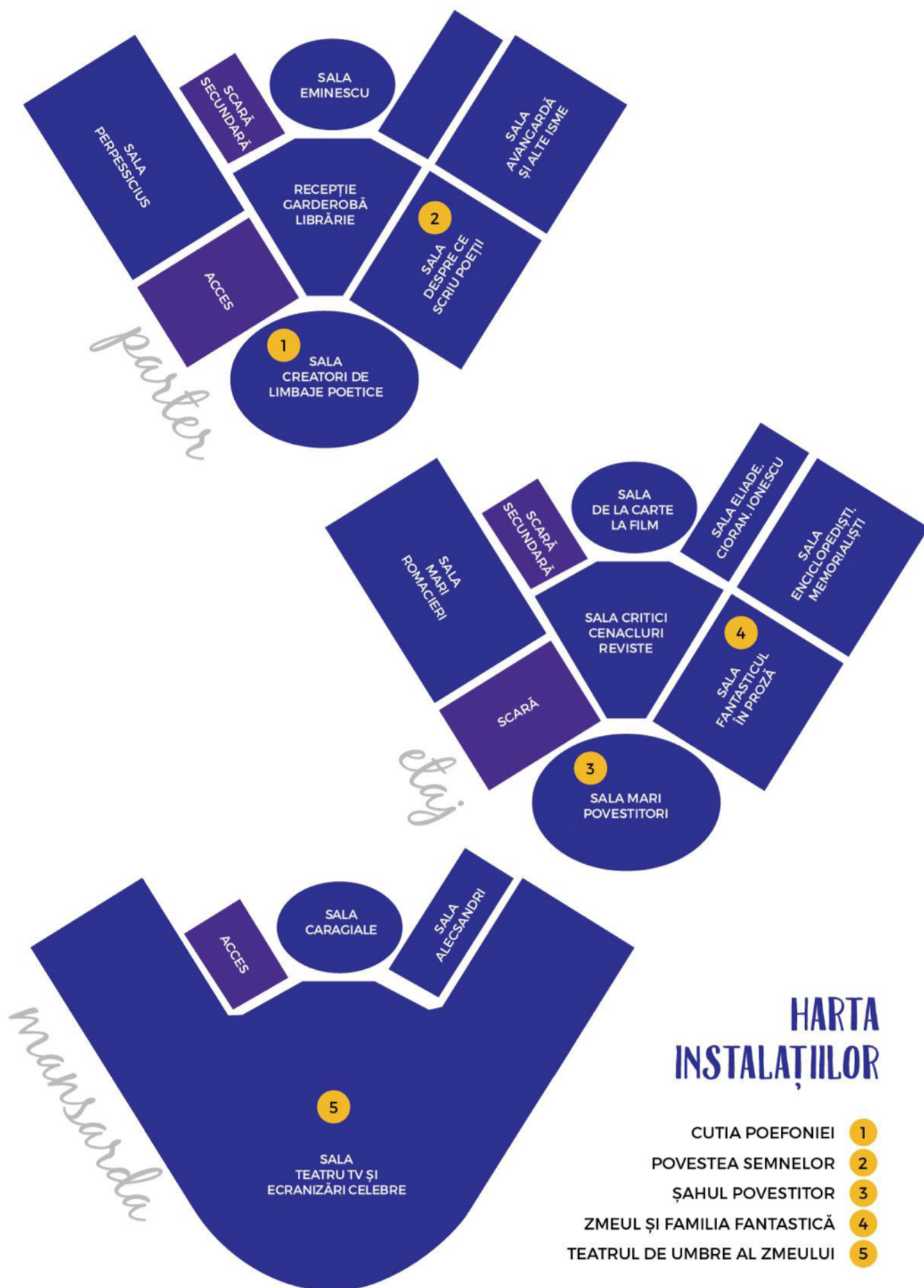
Înapoi în clasă sau acasă

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”?



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.

