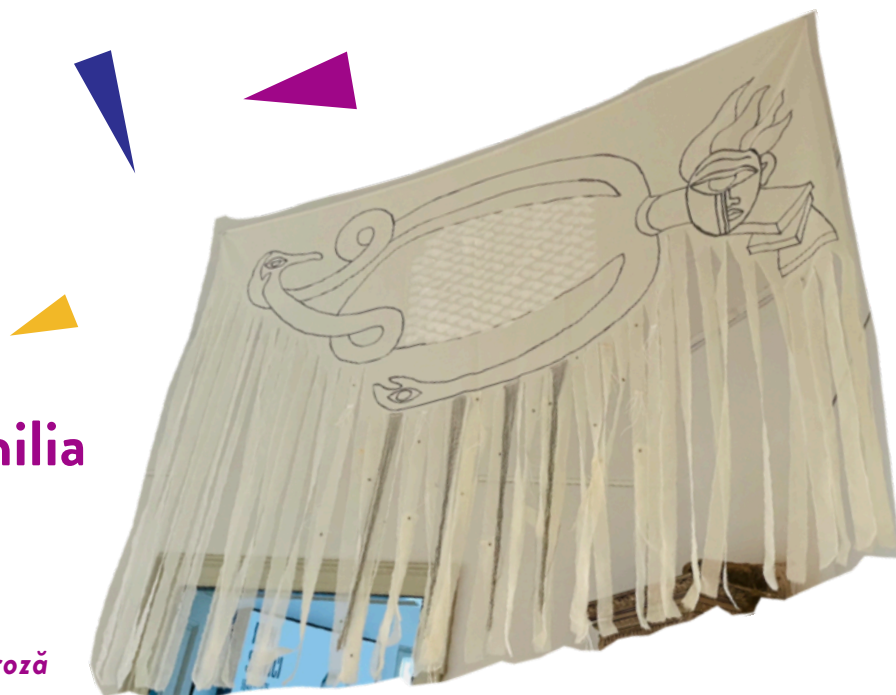


8. Zmeul și familia fantastică

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, Loștrita 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.

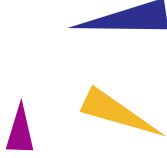
Și ar mai fi ceva. Este printre personajele fantastice și unul despre care nu am povestit deloc. Este vorba despre Muză. Vă invităm să deschideți o discuție cu copiii despre inspirație, încurajând cât mai multe întrebări și răspunsuri din partea lor. Nu închideți această discuție, ci invitați-i pe copii 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 lostrică 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.

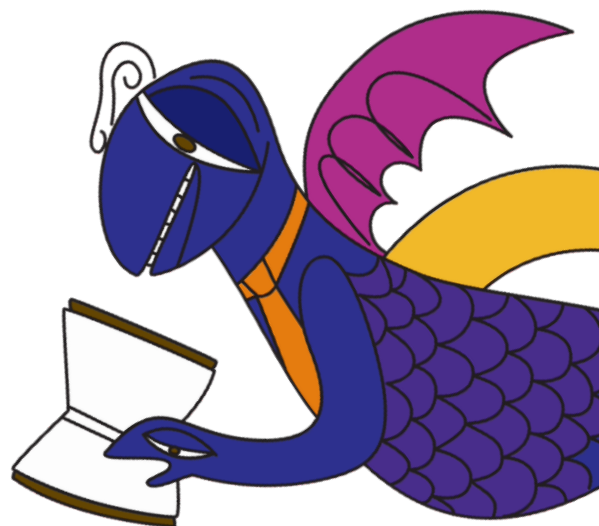


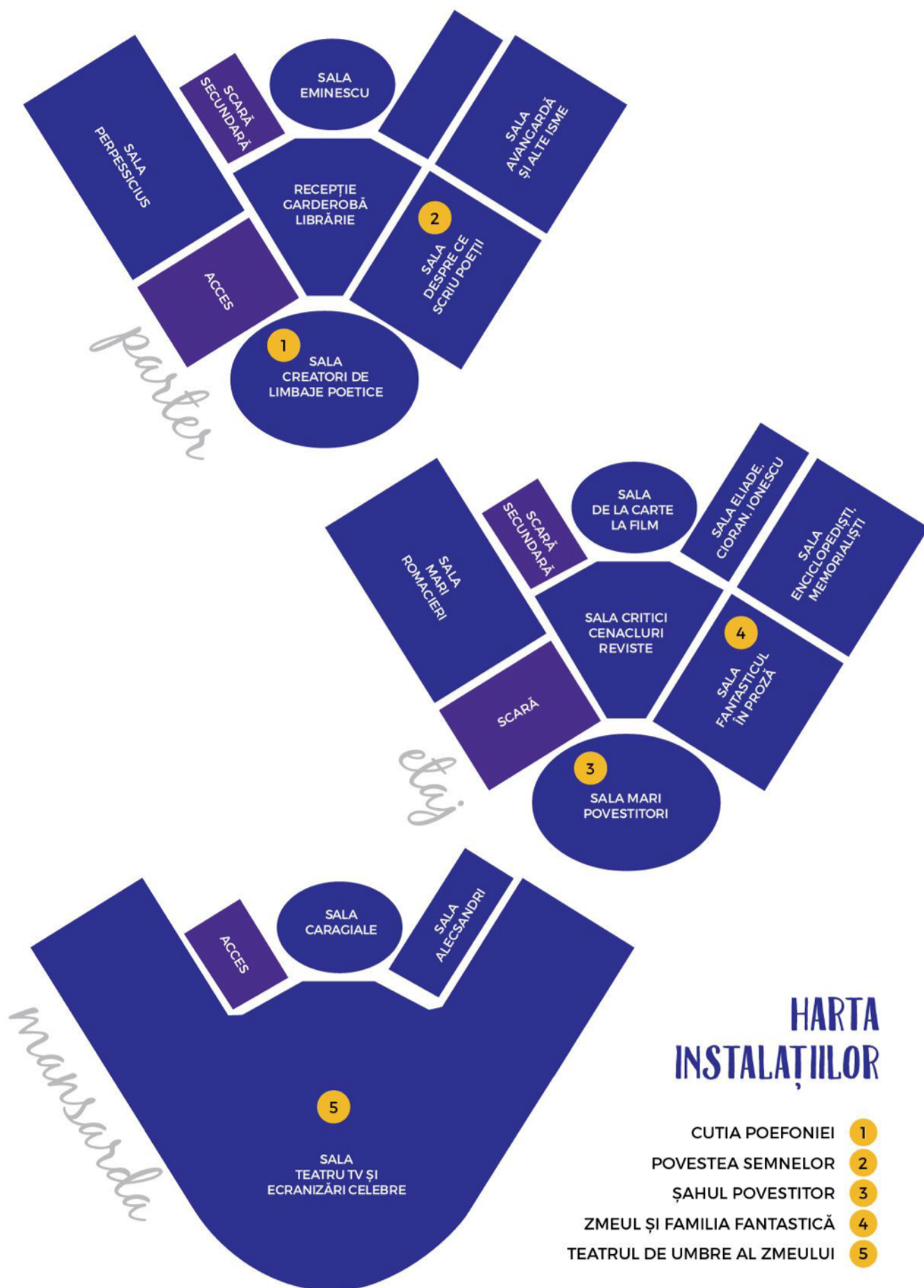
Înapoi în clasă sau acasă

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.







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.

