

GHID PEDAGOGIC

POVESTEA KENDAMEI PIERDUTE

O ISTORIE DIN FERENTARI



O poveste scrisă de Adina Rosetti și ilustrată de Irina Dobrescu pentru copii între 10 și 12 ani

Zilele de vară sunt fierbinți și vesele. Copiii s-ar juca afară de dimineața până seara, dar școala nu s-a terminat încă. Ionuț o convinge pe Diana să ia o pauză de la teme și să iasă în parc. Acolo se întâlnesc cu Leo, un băiat misterios și temut, care îi ia kendama și nici că mai are de gând să i-o dea înapoi.

Copiii se trezesc urmărindu-l pe Leo până pe înfricoșătoarea Aleea Duhurilor, unde o pătură groasă de nori plumburii acoperă mereu cerul, casele și blocurile nu mai au culoare, iar gunoiul se înalță într-un munte enorm. Oare Ionuț și prietenii lui o să aibă curaj să-l înfrunte pe puternicul vrăjitor Leo și să elibereze Aleea Duhurilor de sub vraja lui?

O poveste despre Ferentari, cu zâne, vrăjitori și kendame, dar mai ales cu copii care pot schimba lumea.

Publicată în mai 2018
Hardcover, 72 p
ISBN 9786067883640
Domenii: scriitori români

ADINA ROSETTI este scriitoare și jurnalistă. După ce a scris un roman și un volum de povestiri, a descoperit că cel mai mult îi place să inventeze povești pentru copii. Din joaca ei cu vorbele scrise, au ieșit până acum mai multe cărți: Domnișoara Poimâine și joaca de-a Timpul, De ce zboară vrăjitoarele pe cozi de mătură? (ambele recompensate cu premii în cadrul concursului Cele mai frumoase cărți din România), Cartea curajului, Aiurea-n tramvai. În restul timpului, predă scriere creativă pentru copii și colaborează ca jurnalistă la diverse publicații.



IRINA DOBRESCU a absolvit Universitatea Națională de Arte, secția Grafică, în 2003, și este membru fondator al Clubului Ilustratorilor din România. A ilustrat multe cărți pentru copii: Care-i faza cu cititul?, Ce poți face cu două cuvinte, Cui i-e frică de computer?, Ziua în care a fugit somnul, Vrăjitoarea Yoli Zoli, Pulbere de stele etc. A participat la numeroase expoziții, ateliere și evenimente artistice în țară și străinătate. În 2014 a câștigat Trofeul Arthur cu volumul Lupul jucător de poker, carte scrisă și ilustrată de ea.





O POVESTE INSPIRATA DE COPIII DIN FERENTARI, BUCURESTI

Povestea kendamei pierdute este prima carte a proiectului Noii povestitori, lansat în 2017 de către asociația Cu Alte Cuvinte. Noii Povestitori este un proiect destinat creatorilor de literatură pentru copii care își propun să dea glas personajelor de etnie romă.

Un grup de copii de la Clubul de Educație Alternativă din Ferentari a participat alături de Adina Rosetti și Irina Dobrescu la doisprezece ateliere de creație. Poveștile lor au fost o sursă de documentare și inspirație pentru această carte de ficțiune ilustrată.

INTERESUL PEDAGOGIC

Temele abordate în Povestea kendamei pierdute - prietenia, viața în cartier, jocurile de azi ale copilăriei, cultura romilor, fantasticul - dau posibilitatea copiilor să vorbească despre propriile experiențe, să creeze și să aprecieze diversitatea.

Sfârșitul povestii este deschis, astfel încât copiii pot inventa fie un alt sfârșit, fie o continuare.

PARCURSUL PEDAGOGIC

Parcursul pedagogic este format din opt fișe de exploatare a textului. Fișele pot fi folosite independent una de cealaltă. În afară de cea introductivă și cea de evaluare, ele au aceeași structură:

Descoperă! 

Copiii descoperă ilustrațiile și textul, învățând să "citească" imaginile și înțelegând detalii narative importante.

Tu ce zici? 

În funcție de temele abordate în lectură, copiii povestesc experiențe similare și își exprimă opiniile.

Joacă-te! 

Copiii se joacă cu informații și cuvinte, desenează și construiesc.

Creează! 

Copiii își dezvoltă imaginația, creând povești inspirate de text și de propria lor experiență.

CUPRINS

Fișa 1 - Haideți în lumea poveștii!	6
Obiective: să descoperim cartea și să facem ipoteze despre poveste.	
Fișa 2 - Haideți să cunoaștem personajele!	7
Obiective: să facem ipoteze asupra personajelor și locului acțiunii "citind" ilustrațiile; să ne verificăm ipotezele prin lectură, completând informațiile despre personaje și locul acțiunii; să vorbim despre jocurile copilăriei; să scriem ținând cont de informațiile date de text.	
Fișa 3 - Pofțiți pe Aleea Duhurilor!	9
Obiective: să facem ipoteze asupra derulării poveștii "citind" ilustrațiile; să înțelegem momentele cheie ale poveștii; să vorbim despre prietenie; să identificăm câmpul lexical care descrie locul acțiunii; să descriem un loc imaginar.	
Fișa 4 - Haideți să descoperim istoria romilor!	11
Obiective: să identificăm referințe istorice și culturale într-un text de ficțiune; să ne familiarizăm cu istoria romilor.	
Fișa 5 - Haideți să transformăm lumea!	15
Obiective: să facem ipoteze asupra derulării poveștii "citind" ilustrațiile; să înțelegem momente cheie din poveste; să vorbim despre pasiuni și despre viitor; să facem o prezentare orală.	
Fișa 6 - Haideți într-o nouă aventură!	17
Obiective: să facem ipoteze despre sfârșitul poveștii "citind" ilustrațiile; să reconstituim povestea; să vorbim despre viitor; să inventăm un alt sfârșit.	

Fisa 7 - Haideți sa cunoaștem muzica și dansurile rome!

Obiective:

să ne familiarizăm cu diversitatea muzicală romă și implicit, cu diversitatea etniei;
să descoperim universul sonor al cartii;
să înțelegem rolul narativ al muzicii rome în carte.

21

Fisa 8 - Spune ce ai aflat și ce crezi!

Obiective:

să evaluăm cartea.

24

Sfaturi pentru profesori și bibliografie

25



Fișa 1 - Haideți în lumea poveștii!

Obiective:

să descoperim cartea și să facem ipoteze despre poveste.

Cu un prieten, răsfoiți cartea și răspundeți la următoarele întrebări.

1. Care este titlul cărții?
2. Cine este autorul? Dar ilustratorul?
3. Ce reprezintă ilustrația de pe coperta?
4. Unde crezi că se întâmplă povestea?
5. Cine crezi că sunt personajele principale?
6. Ce crezi că se va întâmpla în poveste?
7. Ți place sau nu coperta? De ce?



Fișa 2 - Haideți să cunoaștem personajele! (cap. 1 - 3)

Obiective:

- să facem ipoteze asupra personajelor și locului acțiunii "citind" ilustrațiile;
- să ne verificăm ipotezele prin lectură, completând informațiile despre personaje și locul acțiunii;
- să vorbim despre jocurile copilăriei;
- să scriem ținând cont de informațiile date de text.

Descoperă!

Inainte de a citi

Privește ilustrațiile și răspunde cu un prieten:

1. Cine sunt personajele principale?
2. Unde locuiesc?
3. Ce crezi ca le place? Ce nu le place?
4. De ce crezi că unul dintre personaje este colorat în gri?

După ce ai citit

1. Completează fișa de identitate a personajelor principale, Ionuț și Diana.



Unde locuiește:

Cu cine:

Ce pasiuni are:

Ce nu îi place:



Unde locuiește:

Cu cine:

Ce pasiuni are:

Ce nu îi place:

2. Cum se numește personajul colorat în gri? De ce este el diferit de celelalte personaje?

3. Ordonează întâmplările din capitolul "O kendama care dispare".

Leo pune kendama în buzunar și o ia la fugă în josul străzii.

În timp ce Ionuț face o demonstrație cu kendama, apare Leo.

Ionuț îi arată Dianei câteva scheme cu kendama.

Leo îi cere kendama ca să-i arate un Underspike.

Tu ce zici?



1. Care este obiectul la care ții cel mai mult? De ce?
2. Care sunt jocurile tale preferate? De ce este important să te joci?

Joacă-te!



Spune ce se află pe hanoracul lui Leo și apoi desenează un alt animal înfricoșător. Faceți apoi o expoziție în clasă. Dați un nume fiecărui animal.

Creează!



Imaginează-ți ce se va întâmpla în continuare.
Scrie un scurt text între 75 - 100 de cuvinte.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fișa 3 - Pofțiți pe Aleea Duhurilor! (cap. 4 - 6)

Obiective:

- să facem ipoteze asupra derulării poveștii "citind" ilustrațiile;
- să înțelegem momentele cheie ale poveștii;
- să vorbim despre prietenie;
- să identificăm câmpul lexical care descrie locul acțiunii;
- să descriem un loc imaginar.

Descoperă!

Inainte de a citi

Privește ilustrațiile din capitolele 4, 5 și 6.

1. Ilustrație pg. 24

Unde sunt Ionuț și Diana? Ce crezi că s-a întâmplat cu această parte a cartierului lor?

2. Ilustrație pg. 30

Cine crezi că este personajul de la pagina 30?

După părerea ta, de ce Ionuț și Diana se duc la el?

3. Ilustrație pg. 34

Describe ilustrația. Cum este ea diferită față de celelalte ilustrații? De ce crezi că e diferită?

După ce ai citit

Răspunde la întrebări:

1. Unde ajung Diana și Ionuț ?
2. De ce ținutul de altădată a devenit Aleea Duhurilor ?
3. Cine este vrăjitorul ?
4. Cine locuiește în tărâmul vrăjit ?
5. Cine îi ajută pe copii să plece din Tărâmul Duhurilor ?
6. Cum îl pot învinge pe Vrăjitorul cel rău ?

Tu ce zici?

1. Ce ai răspunde duhurilor dacă ai fi în locul lui Ionuț și al Dianei? Iați ce spun ele:

"Aici viața e mai simplă, nu există dorințe, nu există alegeri.

(...)

Nu există nici școală, șoptiră duhurile. Nu o să vă mai bateți capul cu lecțiile... Nu o să vă mai bateți capul cu nimic, o să plutiți doar pe aici, toată ziua, fără griji."

2. Maria nu este o zână "obișnuită"; explică de ce. Cum sunt alte zâne din poveștile pe care le știi?

3. Pentru a trece peste dificultăți, "nu e nevoie de supereroi, ci doar de prietenie, curaj și imaginație." Ti s-a întâmplat să ajuți sau să fii ajutat de un prieten într-o situație grea?

Joaca-te!

1. Găsește cuvintele care descriu ținutul vrăjit.

- > Locul unde Ionuț și Diana nu au voie să meargă. **a. FUM**
- > Străduțele mici și înguste ale cartierului seamănă cu o pânză de păianjen. **b. PAIENJENIS**
- > O formă de relief care se înalță deasupra cartierului. **c. ALEE**
- > Locuitorii ținutului vrăjit. **d. MUNRE**
- > Casele în care nu mai locuiește nimeni. **e. SECAT**
- > Un miros care plutește în ținut. **f. DUHURI**
- > Un abur înecăcios. **g. SCOROJITE**
- > Culoarea ținutului și a locuitorilor lui. **i. DE MLASTINA**
- > Un lac fără apă. **j. PARASITE**
- > Blocuri a căror vopsea s-a dus. **k. CENUSIU**

2. Folosind câteva din cuvintele de mai sus, descrie ținutul vrăjit din poveste.



Hai în cartierul meu - Harta unui ținut vrăjit

Cu un grup de prieteni:

1. Faceți o lista cu lucruri care se află într-un cartier imaginar.
2. Pe o coală de format mare, desenați conturul cartierului vostru și apoi străzile principale, clădirile importante etc
3. Decideți ce vraja a fost aruncată asupra cartierului vostru.
4. Adăugați pe harta detalii care ne arată că locul este vrăjit.

Prezentați harta clasei și spuneți povestea cartierului:

- ce s-a întâmplat?
- cum s-a transformat viața în cartier?
- ce au făcut locuitorii?

Folosiți spațiul de mai jos pentru a lua notițe.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fișa 4 - Haideți să descoperim istoria romilor!

Obiective:

să identificăm referințe istorice și culturale într-un text de ficțiune;
să ne familiarizăm cu istoria romilor.

Descoperă!

1. Citește și subliniază toate informațiile despre romi. Ce afli despre istoria și viața lor?

"Au trecut mai bine de o sută de ani din vremurile tinereții mele... Puterile mele de zână erau mari, iar locurile pe care ne aflăm acum erau, cât vedeai cu ochii, numai livezi și vii, cu câte o căsuță risipită ici-colo. Pe atunci încă mai existau romi nomazi care cutreierau cu căruțele lumea-ntreagă, iar eu le călăuzeam drumul. Îi feream de primejdii și le scoteam în cale locuri frumoase în care să-ntreacă și, în cele din urmă, să se stabilească. Aici pământul era primitiv, iar ei își vedeau liniștiți de meșteșugurile și tradițiile lor. Făceau piepteni din os, bijuterii din argint, vase din aramă, coșuri împletite din nuiele și potcoave pentru cai. Erau oameni veseli, iar sărbătorile lor țineau zile și nopți în șir, căci le plăceau muzica și dansul mai presus de orice pe lume. Apoi, după o vreme, lucrurile au început să se schimbe... Orașul la marginea căruia ne aflăm a crescut tot mai mult și-a înghițit ținutul nostru. Viile și livezile au dispărut și, în schimb, au apărut străzi, blocuri și fabrici, tramvaie, praf și asfalt. Oamenii nu și-au mai găsit locul în noua lume care îi respingea și-au început să aibă tot mai multe neazuri, cărora puterile mele de zână bună nu le mai puteam da de capăt."

2. Acum o sută de ani, în Europa de Est, doar o parte din populația romă era (semi)-nomadă. În România de exemplu, în jur de o treime erau nomazi.

3. Privește acest scurt video și află dacă ai găsit răspunsurile corecte. Corectează-le pe cele greșite.

<https://goo.gl/xV5ozh>

Haide să vedem ce știi despre romi! Discută cu un prieten și spune dacă propozițiile următoare sunt ADEVARATE sau FALSE.

Romii trăiesc doar în Europa.

Romii sunt originari din India.

Romii au propriul lor steag.

Romii vin din Egipt.

În trecut, romii nu au fost liberi.

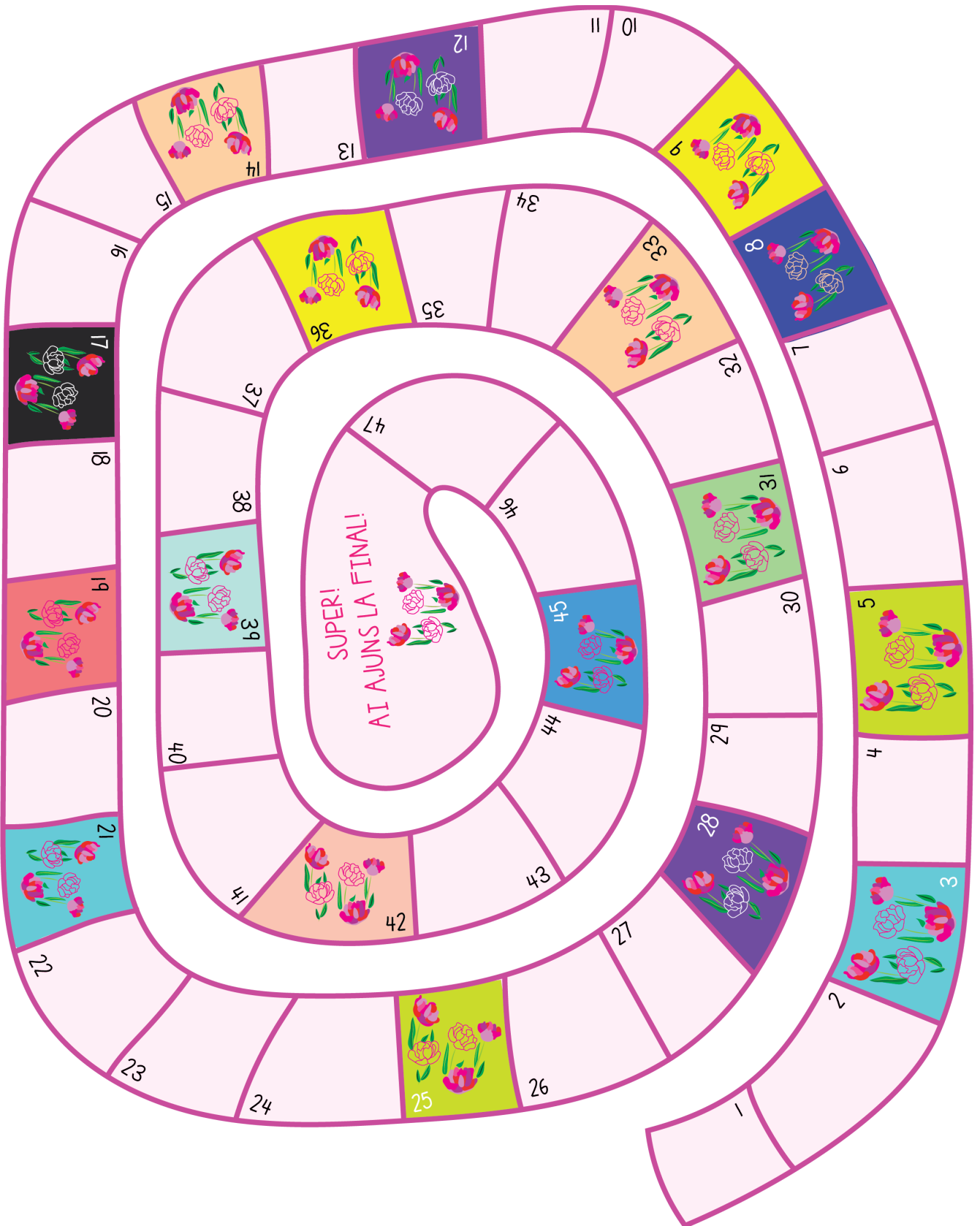
Romii au fost victime ale războiului în al doilea război mondial.

Cei mai mulți romi trăiesc în România.

Ziua internațională a romilor este pe 8 aprilie.

Ai nevoie de 2 zaruri și de un pic de noroc!

Descoperă istoria romilor alături de un prieten. Folosește informațiile și instrucțiunile de la pagina următoare.



Căsuța 3: c.1000. Romii pleacă din India. Latcho drom! (Drum bun!) Avansează 3 căsuțe.

Căsuța 5: 1385. După ce ajung în Europa, romii sunt înrobiți în Valahia; mănăstirea Sfânta Maria din Tismana primește 40 de sălașe de "atigani". Inapoi la căsuța 1.

Căsuța 8: 1423. Romii ajung în Europa de Vest. Impăratul Sigismund le dă permis de liberă trecere. Avansează la căsuța 10.

Căsuța 9: 1595. Stefan Răzvan, rom fugit din sclavie, devine voievod al Moldovei. Avansează la căsuța 11.

Căsuța 12: 1800. Romii luptă pentru eliberarea națională a popoarelor din Balcani de sub stăpânire otomană. Avansează o căsuță.

Căsuța 14: 1837. Mihail Kogălniceanu denunță sclavia și scrie că denumirea de "țigan" nu există în limba romani. Rămâi pe loc.

Căsuța 17: 1847. În Valahia, romii își sărbătoresc libertatea: Biserica nu le mai poate fi stăpân. Avansează 3 căsuțe.

Căsuța 19: 1855. În sfârșit, romii devin oameni liberi și în Moldova. Avansează 3 căsuțe.

Căsuța 21: 1919. Adunarea Națională a Țiganilor din Transilvania cere ca denumirea de "țigan" să nu mai fie folosită. Avansează o căsuță.

Căsuța 25: 1933. Uniunea Generală a Romilor apără drepturile romilor, începând astfel mișcarea civică a romilor. Avansează la căsuța 27.

Căsuța 28: 1942. Soldații romi apără România în al doilea război mondial, în timp ce acasă bunurile lor sunt confiscate și familiile lor sunt deportate în Transnistria. Inapoi la căsuța

Căsuța 31: 1944. Rezistența romă ține piept soldaților germani în lagărul de concentrare de la Auschwitz.

Căsuța 33: 1959. Ionel Rotaru creează la Paris Comunitatea Internațională a Romilor.

Căsuța 36: 1971. La Primul Congres Internațional al Romilor din Londra, se naște steagul romilor, Gelem Gelem (imnul internațional) și Opre Roma (deviza romilor).

Căsuța 39: 1974. Sociologul Nicolae Gheorghe apără drepturile romilor și fondează mișcarea civică a romilor de azi.

Căsuța 42: 2017. Se deschide primul Centru European Rom de Artă și Cultură, în Berlin.

Căsuța 45: 2018. Alina Serban, actriță romă, scrie și regizează "Marea Rușine". Este una dintre primele piese interpretate de actori romi și reprezentate pe o scenă națională în România.

Tu ce zici?

1. Alege un aspect/o informație/un eveniment care te-a surprins în istoria romilor. Explică de ce.
2. Alege un eveniment istoric pe care toată lumea ar trebui să îl știe. Argumentează-ți alegerea.

Creează!

Istorii pe un fir de poveste.

Alege împreună cu un prieten 5 momente importante din istoria romilor. Pe câte un disc de carton desenează un simbol care reprezintă cel mai bine acel moment (Dedesubt poți adăuga și un cuvânt-cheie). Ordonează apoi discurile în ordine cronologică cu ajutorul unui fir.

Folosiți spațiul de mai jos pentru a lua notițe.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fișa 5 - Haideți să transformăm lumea! (cap. 7 - 9)

Obiective:

- să facem ipoteze asupra derulării poveștii "citind" ilustrațiile;
- să înțelegem momente cheie din poveste;
- să vorbim despre pasiuni și despre viitor;
- să facem o prezentare orală.

Descoperă!

Inainte de a citi

Privește ilustrațiile de la pg. 24 și de la pg. 51. Ele reprezintă același loc. Ce s-a schimbat? Discută cu un prieten: ce s-a întâmplat după părerea voastră?

După ce ai citit

Răspunde la întrebări.

1. Cum folosesc copiii obiectele magice ?

Un spinner; Un unicorn de plus; Un pantof de mireasă; O mașinuță de curse; O floare de origami; O carte de povești; Un telefon vechi

2. Diana nu aduce niciun obiect. De ce?

3. Ce putere are Maria ?

Tu ce zici?

1. Diana se simte cu adevărat liberă atunci când dansează. Tie ce activitate îți dă un sentiment puternic de libertate? Explică.

2. Ce ai vrea să se schimbe în cartierul/satul tău? De ce?

3. Ionuț nu are întotdeauna încredere în ceea ce poate face. Dar tu? Ce ai făcut ca să îți recapeți încrederea în tine într-o situație grea? Cine te-a ajutat?

Joacă-te!

1. Reconstituie textul.

/să danseze... Asta însemna sfârșitul /**Văzuse cum duhurile își pierd*** / se prăbușește și locuitorii aleii încep / frumoase, copiii ascultă din nou / cenușiu și-și recapătă / povești, Muntele de Gunoși / culorile, cum femeile redevin/ **vrăjilor sale!**** /

* începutul textului.

** sfârșitul textului.

2. De ce este important acest moment în poveste?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Muzeul viitorului într-o cutie

Etapa 1

Discută cu alți doi prieteni: ce vreți să schimbați în cartierul vostru sau în școala voastră? Puneți-vă de acord și alegeți cele mai importante 3 lucruri pe care vreți să le transformați.

Etapa 2

Pentru fiecare lucru pe care vreți să îl schimbați, aduceți un obiect. Ce putere magică va avea obiectul?

Etapa 3

Pe un mic carton pe care îl puneți în fața obiectului, scrieți numele obiectului și puterea magică pe care o are.

Prezentați proiectul vostru clasei.

Folosiți spațiul de mai jos pentru a lua notițe.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fișa 6 - Haideți într-o nouă aventură! (cap. 10 - 11)

Obiective:

- să facem ipoteze despre sfârșitul poveștii "citind" ilustrațiile;
- să reconstituim povestea;
- să vorbim despre viitor;
- să inventăm un alt sfârșit.

Descoperă!

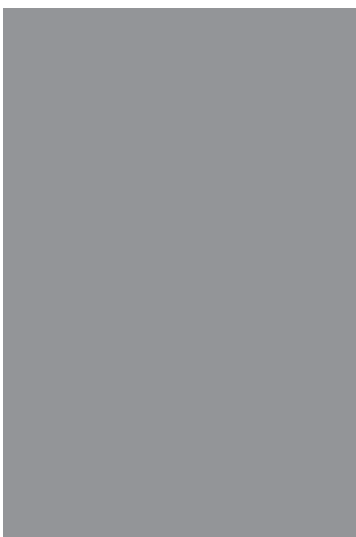
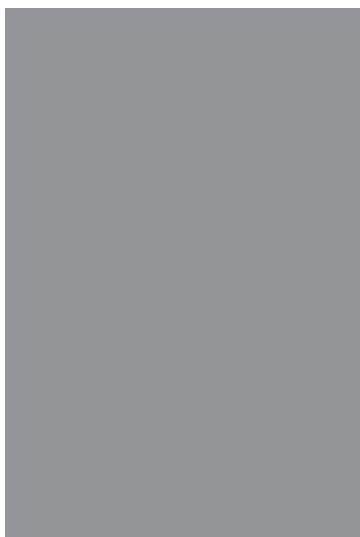
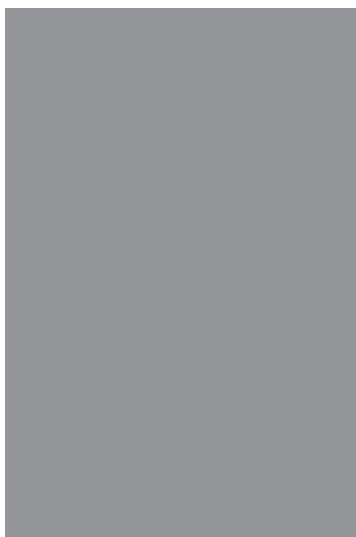
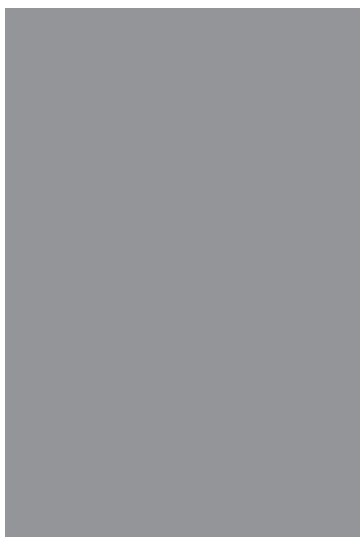
Inainte de a citi

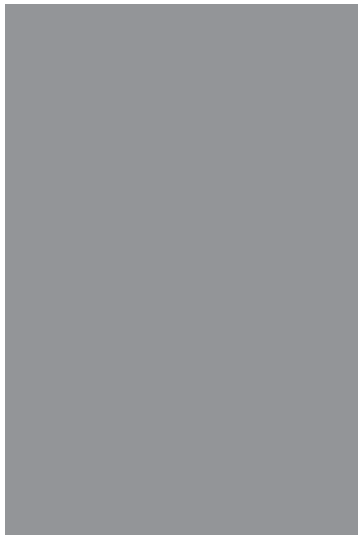
Privește ilustrațiile de la paginile 62, 65 și 69.
Descrie-le și spune cum crezi că se termina
Povestea.

După ce ai citit

1. Ce propoziție rezumă cel mai bine sfârșitul
poveștii?
 - a. Ionuț își ia înapoi kendama și își salvează
cartierul.
 - b. Cu ajutorul prietenilor și al Mariei, Ionuț și Diana
transformă cartierul lor.

2. Cu un prieten, reconstituieți povestea punând în ordine ilustrațiile următoare.





Tu ce zici?

1. Ai participat vreodată la o întrecere grea? Ce ai simțit și la ce te-ai gândit? Cum ai trecut prin această experiență?
2. Ce vrei să te faci când vei fi mare?

Joacă-te și creează!

A. Storyboard

Cu un prieten, imaginați un alt final pentru această poveste. Creați un storyboard.

Dacă îți place mai mult să povestești în cerc, sari la activitatea următoare.



.....

.....



.....

.....



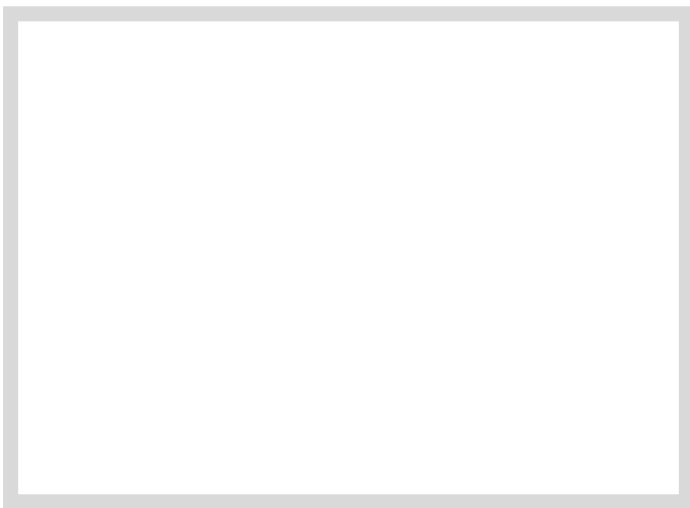
.....

.....



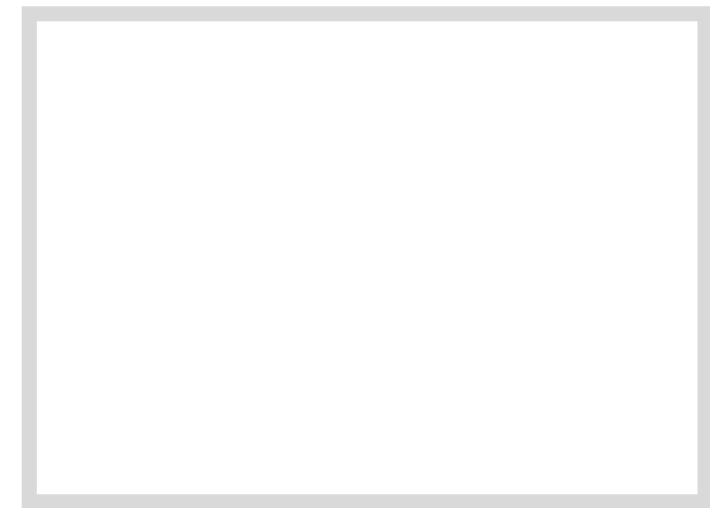
.....

.....



.....

.....



.....

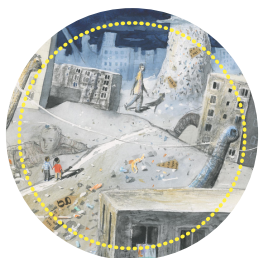
.....

B. Construiește o poveste

"Povestea kendalei pierdute" a fost scrisă cu ingrediente din viața de zi cu zi a copiilor din Ferentari. Acum e rândul vostru să creați propria voastră poveste.

Etape:

1. Strânge diverse obiecte de acasă sau de afară și adu-le la școală. Pot fi orice: o piatră, o rădăcină uscată, o scobitoare etc
2. Alege-le pe cele mai interesante și pune-le în cutia de povești.
3. Când cutia e plină, scoate la întâmplare un obiect din ea.
4. În cerc, creați o poveste comună. Fiecare copil folosește, pe rând, un obiect pentru a completa povestea.
5. Dați-i un titlu și înregistrați-o cu un telefon.



Fișa 7 - Haideți să cunoaștem muzica și dansurile roma!

Obiective:

să ne familiarizăm cu diversitatea muzicală romă și implicit, cu diversitatea etniei;
să descoperim universul sonor al cărții;
să înțelegem rolul narativ al muzicii romă în carte.

Descoperă!

1. Privește ilustrația de la pagina 15. La ce cursuri de dans merge Diana? Ce știi despre aceste dansuri?

<https://goo.gl/SZxoLv> <https://goo.gl/bdDJDm>

2. Unde-n lume?

<https://goo.gl/6dwSxW> <https://goo.gl/zDfvFR>

Pune pe harta lumii muzica și dansurile următoare.

<https://goo.gl/ePjFFg> <https://goo.gl/jSnB5J>



3. Citește textele și dă-le un titlu: Muzica romă din Balcani; Flamenco și rumba catalana; Jazz manouche

Această muzică născută în Andaluzia (Spania) nu ar fi existat fără romi. Este o muzică care contopește multe influențe, dar trăsăturile ei distinctive se regăsesc doar la romii din Europa. În 2010 a intrat în patrimoniul cultural imaterial UNESCO, ole! În Catalonia, alături de ingrediente de muzica cubană și rock & roll, a dat naștere unui nou dans foarte popular pe străzile Barcelonei.

În 1931, Django Reinhardt, un tânăr muzician de 21 de ani, îl întâlnește în cabaretele pariziene pe violonistul Stéphane Grappelli. Împreună creează un nou stil de jazz și o mica orchestră, Hot Club de France, cu care străbat lumea întreagă. Este o muzică în care se împletesc sonoritățile muzicii romă și ale melodiilor de cabaret pariziene.

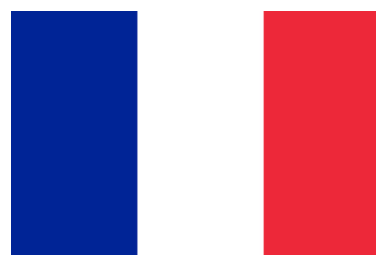
Fanfara Ciocârlia sau Frații Cercel? Orice ai alege, trebuie să știi că această muzică este foarte diversă. În melodiile lor, romii au contopit teme muzicale din Ungaria, România sau Bulgaria într-o muzică nouă și complexă.

Joacă-te! 

Concurs!

Veți asculta extrase de muzică romă. Dacă știi din ce țară provin, ridică steagul țării respective.

Atenție: echipa ta câștigă un punct dacă ai răspunsul corect, dar pierde 2 puncte dacă te înșeli!





In echipă

Muzica este importantă în Povestea kendamei pierdute. Caută cu atenție fragmentele în care apare și creează un playlist complet pentru a ilustra sonor cartea.



1. Care este muzica ta preferată?
2. Despacito vs muzica romă: tu ce alegi și de ce?
3. Cum ajută muzica personajele Poveștii?
4. Care este rolul muzicii rome în Povestea kendamei pierdute?

Folosiți spațiul de mai jos pentru a lua notițe.



Fișa 8 - Spune-ne ce crezi și ce ai aflat!

Obiective:

să evaluăm cartea.

Dă o notă Poveștii!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dă o notă ilustrațiilor!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Care este personajul tău preferat?

a. Ionuț

b. Diana

c. Maria

d. altul:

e. niciunul

Scrive un lucru pe care l-ai aflat despre romi și pe care nu îl știai înainte de a citi cartea.

.....

.....

Ai un mesaj pentru autoare? Dacă da, scrie-l aici, va ajunge la ele.

.....

.....

Nu uita să semnezi



.....



Fișa 8 - Spune-ne ce crezi și ce ai aflat!

Obiective:

să evaluăm cartea.

Dă o notă Poveștii!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dă o notă ilustrațiilor!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Care este personajul tău preferat?

a. Ionuț

b. Diana

c. Maria

d. altul:

e. niciunul

Scrie un lucru pe care l-ai aflat despre romi și pe care nu îl știai înainte de a citi cartea.

.....

Ai un mesaj pentru autoare? Dacă da, scrie-l aici, va ajunge la ele.

.....

Nu uita să semnezi



.....



Fișa 8 - Spune-ne ce crezi și ce ai aflat!

Obiective:

să evaluăm cartea.

Dă o notă Poveștii!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dă o notă ilustrațiilor!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Care este personajul tău preferat?

a. Ionuț

b. Diana

c. Maria

d. altul:

e. niciunul

Scrie un lucru pe care l-ai aflat despre romi și pe care nu îl știai înainte de a citi cartea.

.....

Ai un mesaj pentru autoare? Dacă da, scrie-l aici, va ajunge la ele.

.....

Nu uita să semnezi



.....



Sfaturi pentru profesori și bibliografie

► În funcție de timpul pe care îl aveți la dispoziție, puteți parcurge parcursul pedagogic în întregime sau puteți alege câteva fișe. Vă sfătuim să alegeți cel puțin o fișă cu dominantă interculturală (Fișa 4 sau Fișa 7).

► În funcție de timp, puteți alege doar o întrebare de la rubrica Tu ce zici?

► Fișa 4

1. Variantă la Descoperă 2

Joc: La pescuit de informații false sau adevărate

Pregătiți pești din carton pe care scrieți propozițiile din activitate. Puneți-i într-o cutie. Copiii îi pescuiesc și apoi îi plasează pe un poster - o coală mare de hârtie cu 2 coloane - ADEVARAT și FALS.

2. La pagina 26, găsiți traducerea video-ului. O puteți transforma în poster pe care îl afișați în clasă.

3. Un exemplu de "Istorii pe un fir de poveste"



► Fișa 6

Alternativă la reconstituirea poveștii prin imagini.

Pune în ordine fragmentele următoare și reconstituie întreaga poveste.

A. Vocile lor răsună vesele, se topesc laolaltă cu sunetele cartierului și, mai departe, se pierd în vuietul de neoprit al unui oraș agitat, cu mii de povești. Iar una dintre ele începe chiar așa: „A fost odată în Ferentari...”

B. — A, nu, aici nu există balauri de felul ăsta! Pericolele sunt de alt fel, răspuse zâna. Dar voi, din câte văd, sunteți foarte curajoși. Și, dacă aveți și alți prieteni la fel de curajoși, nu e totul pierdut. Mai ales că vrăjitorul ăsta pe nume Leo are o slăbiciune.

— Ce slăbiciune?

— Nu v-ați dat încă seama?

(...)

— Kendama! le spuse Maria, izbucnind în râs. Kendama e slăbiciunea vrăjitorului. Când va fi învins într-o competiție de kendama, își va pierde puterile!

C. Se urcă la volan, porni motorul și, cu un scârțâit de roți, demară în trombă pe alee. Copiii, care priveau în urma lui cu sufletul la gură, văzură cum deodată mașina roșie își pierde direcția și-ncepe să se învârtă ca un titirez, înălțându-se în văzduh până când devine din nou de mărimea unei mașinuțe de jucărie. Iar mașinuța aceea, cu tot cu vrăjitor înăuntru – despre care acum putem spune că ajunsese un mini-vrăjitor –, se pierdu în cele din urmă în norii negri care acoperiseră atâta timp cerul de deasupra aleii.

D. Ionuț și Diana discutau așa de concentrați, încât nici nu observară că pe stradă apăruse Leo, unul dintre băieții mai mari din cartier.

E. Ramona avea cu ea o floare din hârtie. O făcuse la cursul de origami de după școală și-i luase ceva timp. (...) Deodată se împiedică de niște ambalaje care zăceau în mijlocul străzii și floarea de hârtie îi scăpă din mână. În locul în care atinse solul, apărură o floare adevărată. Avea petale trandafirii și răspândea o mireasmă frumoasă și dulce. Așa că Ramona începu să alerge cu floarea în mână și să atingă cu ea casele și scările blocurilor, ferestrele și locurile de joacă părăsite, grădinile abandonate și jardinierele sparte. Alte și alte flori adevărate începură să apară, iar parfumul lor se împrăștie pe dată în aer, luând locul mirosului nesuferit de gunoi.

F. Se întoarseră și dădură cu ochii de o femeie bătrână, înaltă și subțire, cu chipul oacheș ridat, dar cu cea mai blândă și înțeleaptă privire pe care cei doi copii o văzuseră vreodată. Era îmbrăcată în portul tradițional al romilor, cu o fustă amplă, înflorată și cu o salbă de bănuți aurii la gât. Părul îl avea lung de tot, aproape atingând pământul.

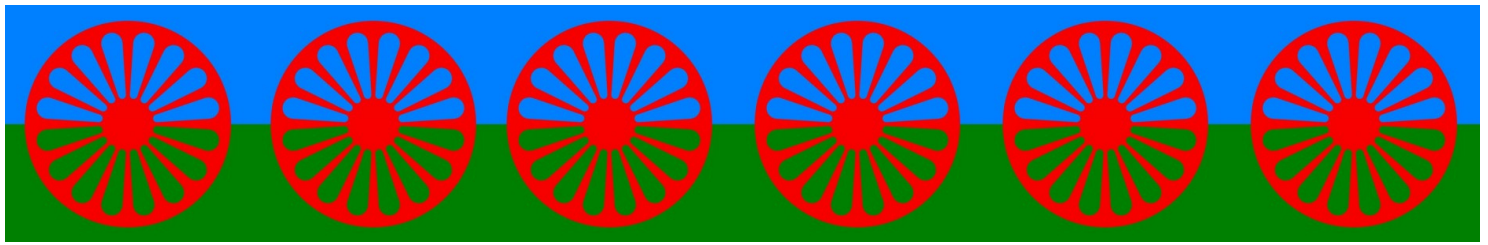
G. Copiii au început să înșire obiectele pe asfaltul acoperit cu cretă colorată: Andrei a adus un spinner, Eliza – un unicorn de pluș, Raluca – un pantof de mireasă, Ionuț – o mașinuță de curse, Ramona – o floare de hârtie, Marina – o carte de povești și Netty – un telefon vechi.

— Dar tu, Diana, tu n-ai adus nimic? o întrebă Maria.

— Am adus ceva, doar că nu se vede acum, zâmbi Diana.

H. — Ei, și-acum luați-vă la revedere, zise Leo izbucnind din nou în râs și kedama dispăru ca prin farmec într-unul dintre buzunarele hanoracului.

I. Ionuț și Diana au mers ce-au mers, afundându-se tot mai mult în păienjeniișul de străduțe. La început, duhurile pluteau în jurul lor, cu priviri triste și goale, de parcă nici nu i-ar fi văzut, dar după o vreme începură să aibă senzația că sunt urmăriți. Din când în când li se părea că zăresc printre casele cenușii o coadă de șarpe sau o aripă de pasăre de pradă – semn că Leo se afla pe undeva prin apropiere.



1 Romii sunt originari din India. Am plecat din India în valuri între secolele 8 și 10, iar până în secolul 15, am ajuns în întreaga Europă.
Primii romi au ajuns în America în secolul 19.

2 Steagul nostru oficial a fost adoptat la primul Congres Mondial al Romilor, pe 8 aprilie 1971. Albastru reprezintă cerul. Verdele reprezintă pământul. Roata cu 16 spițe sau chakra* din mijloc reprezintă mișcarea și progresul.
* În limba sanscrită, înseamnă "roată" sau "cerc".

3 Romii nu au doar o singură identitate culturală. Cultura și limba noastră sunt foarte diverse în funcție de regiunea în care trăim.

4 Preferăm să fim numiți romi. "Rom" înseamnă "bărbat" sau "om".
Pentru mulți romi, cuvântul "gipsy" este o insultă rasială. "Gipsy" este prescurtarea de la "Egiptean" pentru că în secolul 16, vorbitorii de engleză credeau că venim din Egipt.
Alte limbi folosesc variații ale cuvântului "țigan", care are o conotație negativă, înseamnă "de neatins".

5 Romii au fost sclavi, mai ales în România, între secolele 14 și 19.
Au fost de asemenea victime ale persecuției naziste. Peste 500 000 de romi au fost uciși în Holocaust. Acest eveniment este numit "Porajmos", cuvânt care înseamnă "devorare".

6 În număr de peste 10 milioane, romii sunt cea mai mare minoritate etnică din Europa.
Top 5 țări cu cetățeni romi:

1. Turcia/2 750 000; **2.** România/1 850 000; **3.** Rusia/825 000; **4.** Spania, Ungaria, Bulgaria/750 000; **5.** Serbia/600 000

Top 5 țări cu un procentaj mare de cetățeni romi:

1. Bulgaria/9,94%; **2.** Macedonia/9,56%; **3.** Slovacia/9,02%; **4.** România/8,63%;
5. Serbia/8,23%

Stiai că aceste personalități au origini rome?

Yul Brynner - actor și președinte onorific al Uniunii Internaționale a Romilor

Esma Redzepova - cântăreață, compozitoare și activistă pentru drepturile romilor

Cher Lloyd - cântăreață și compozitoare de muzică pop

Pablo Picasso - pictor și sculptor

Charlie Chaplin - actor, regizor și compozitor

Django Reinhard - muzician, creatorul stilului jazz manouche

Eric Cantona, Ricardo Quaresma, Andreea Pirlo și Freddy Eastwood - fotbaliști

BIBLIOGRAFIE/SITOGRAFIE

Istoria și cultura romilor

Roma Facts: http://romafacts.uni-graz.at/?L_history=ro#history

Romii din Romania, repere prin istorie: <http://www.romanicriss.org/interior%20repere.pdf>

Ian Hancock, We are the Romani People, ISBN: 978-1-902806-19-8 (în engleză)

Spot și testimonial despre Holocaust:

<https://www.youtube.com/watch?v=MJoYw-Dapco>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=30&v=3Opqi3bSqlI

Centrul Național de Cultură a Romilor: <http://cncr.gov.ro/>

European Roma Institute for Arts and Culture: <https://eriac.org/>

Roma Archives: <https://blog.romarchive.eu/>

Resurse educaționale și activități pentru copii (în engleză)

Emily Neuburger, Show Me A Story, Storey Publishing 2012

Child Rights Education Toolkit, UNICEF, 2014:

https://www.unicef.org/crc/files/UNICEF_CRE_Toolkit_FINAL_web_version170414.pdf

Play It Fair Toolkit: <https://equitas.org/tools-for-education/play-it-fair-toolkit/>