



Magyarország-Románia  
Határon Átnyúló Együttműködési  
Program 2007-2013  
Programul De Cooperare  
Transfrontalieră  
Ungaria-România 2007-2013

Două țări,  
un scop, succes comun!

HURO/1001/138/2.3.1 "THNB"



# PROGRAM DE DEZVOLTARE A TALENTULUI LA PEDAGOGIE DRAMATICĂ LIMBA FRANCEZĂ

Realizat în cadrul proiectului „Talentul este fără frontiere”  
HURO/1001/138/2.3.1, finanțat din fondurile Programului de Cooperare  
Transfrontalieră Ungaria-România 2007-2013

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a Uniunii  
Europene.

[www.huro-cbc.eu](http://www.huro-cbc.eu)

[www.hungary-romania-cbc.eu](http://www.hungary-romania-cbc.eu)



**Európai Unió**

Európai Regionális Fejlesztési Alap

**Uniunea Europeană**

Fondul European de Dezvoltare Regională



În perioada 01.06.2012-31.05.2013, Școala cu clasele I- VIII Nr. 10 Satu Mare, împreună cu Școala Eötvös József (Nyíregyháza, Ungaria), derulează proiectul intitulat „Talent has no Borders”/ „Talentul este fără frontiere” HURO/1001/138/2.3.1, în cadrul Programului De Cooperare Transfrontalieră Ungaria-România 2007-2013.

Obiectivul principal al proiectului constă în pregătirea metodologică a cadrelor didactice în vederea dezvoltării talentului și a realizării unui învățământ de calitate (descoperirea și dezvoltarea talentului elevilor).

Activitățile principale realizate pe parcursul proiectului sunt următoarele:

- Conferința de lansare
- Realizarea și dezvoltarea unor programe de excelență
- Nyíregyháza: pedagogie dramaturgică franceză, geografie - turism pentru tineri, educație fizică (trambulină)
- Satu Mare: pedagogie dramaturgică engleză, cunoașterea și protecția mediului, fizică
- Transferul cunoștințelor legate de metodologia activităților de excelență
- Ședințe de lucru, perfecționarea cadrelor didactice, interasistențe, schimb de profesori
- Activități comune de excelență în instituțiile partenere
- Dezvoltări E-learning
- Conferința finală.

În cadrul acestui proiect a fost realizat materialul de mai jos.

## **Planul de muncă al cercului de dramă**

Planul de muncă este realizat pentru activități de 45 de minute, după caz activitățile vor dura 2x45 de minute, în total 30 ore.

### **1.Familiarizare, alcătuirea grupului,creerea coeziunii grupului**

Elevii se cunosc bine, întrucât sunt în aceeași clasă, prin urmare nu trebuie să începem prin a juca tradiționalele jocuri de învățare de nume.

#### **Salutul**

Toată lumea stă în cerc. Ne ținem de mână. Dacă elevii s-au liniștit și sunt atenți, profesorul spune următoarea propoziție: „Trimit dragostea mea tuturor.” Transmitem mai departe prin strângere de mână. Când ajunge și la ultimul om din grupă, acesta închide jocul prin cuvintele „Am primit.”.

#### **Jocul intitulat „Zsipp-zsupp”**

Stăm în cerc, toată lumea reține numele celor doi vecini. Dacă conducătorul jocului arată din mijlocul cercului la cineva și spune „zsipp”, atunci trebuie să pronunțe numele celui din dreapta. Dacă se spune „zsupp” atunci trebuie pronunțat numele celui din stânga, iar dacă se spune „zsipp-zsupp” atunci toți elevii schimbă locurile, nimeni nu poate rămâne lângă vecinii pe care i-a avut până atunci. Jocul continuă, doar vecinii schimbă locurile. Cel care greșește, sau nu știe numele vecinului, ori se gândește prea mult, trebuie să se ducă în mijlocul cercului și să conducă jocul.

#### **Aruncarea cu o minge mică**

Alcătuim un cerc mai mare. Aruncăm cu o minge mai mică în așa fel, încât să ajungă la fiecare, iar ultimul elev aruncă mingea înapoi la profesor. Nu se poate arunca la vecinul de lângă tine, trebuie aruncat la cineva care stă în fața ta. Un elev aruncă doar o dată. După aceea aruncă încă o dată pentru a ne aminti.

Dacă lucrurile merg bine, profesorul poate porni mai multe mingi. Este esențial ca nici o minge să nu cadă. Elevii sunt tentați să scape de minge de îndată ce au primit-o, ei nu au răbdare ca partenerul lor să o poată primi. Mulți încearcă să atragă atenția prin strigare. Secretul jocului constă în atenția pe care trebuie să o manifeste partenerii de joc: cel care o primește și cel care o dă înapoi.

## **2. Jocuri de inițiere, rolul gesturilor în comunicare**

### **Exerciții de bază**

Poziția corpului: Care este poziția celui care este glorios, celui care este în piedere, celui care are putere? Cum este omul care amenință, care se teme, care se predă? Din ce semne putem alcătui tema bătrâneții, a tinereții a copilăriei?

Să observăm ce sentimente avem când trebuie să vorbim de jos (poziția broaștei), dacă cineva ne tratează „de sus”, respectiv dacă noi trebuie să vorbim în așa fel cu cineva!

### **Dă mai departe mișcarea**

Ședem în cerc în sala de clasă. Profesorul face o mișcare simplă (de parcă ar deschide o carte). Cel de lângă el trebuie să ghicească ce înseamnă mișcarea și să continue cu o altă mișcare (răsfoiește cartea). Cel de lângă el analizează și continuă mișcarea. Jocul continuă până ce toți elevii au continuat o mișcare. Jocul se desfășoară mut, nu se poate vorbi nici dacă un elev a interpretat greșit mișcarea. Fiecare poate adăuga doar o mișcare.

### **Dirijorul secret**

Trimitem pe cineva afară din clasă. Alegem din cei rămași în sală un elev care va fi dirijorul, adică el conduce mișcarea. Trebuie să facă o mișcare lentă, continuă, pe care colegii trebuie să o urmărească foarte precis. Elevul trimis afară trebuie să își dea seama cine este dirijorul. Poate ghici de trei ori, în caz contrar spunem numele dirijorului.

### **3. Comunicarea**

#### **Să numărăm până la douăzeci!**

Alcătuim un cerc, umerii aproape se ating. Elevii din grup numără până la douăzeci. Un elev poate spune doar un număr, celălalt continuă. Dacă mai munți elevi spun deodată, jocul se întrerupe și începe din nou. Înaintea jocului elevii nu au stabilit nici o regulă, nimeni nu poate influența ordinea prin cuvinte sau din priviri. În mod spontan, pot ține cont de cooperarea în cadrul grupului.

#### **Portarul de la hotel**

În hotel este cazat un client mut, a cărui probleme sunt rezolvate de portarul de la hotel. Problemele pe care le are clientul sunt scrise pe o hârtie și sunt jucate prin gesturi și mimică de client. Portarul trebuie să ghicească problema și să o rezolve. Lăsăm elevii să joace situații care sunt în concordanță cu capacitățile lor, întrucât scopul este acela de a da posibilitatea la cât mai mulți elevi să lucreze.

Varianta 1: trimitem afară portarul, iar clasa ghicește situația care trebuie mimată.

Varianta 2: Teatru-forum: jumătatea clasei este clientul care cunoaște problema. Cealaltă jumătate este portarul. Unul dintre elevi mimează problema. Dacă cineva are o idee mai bună, pune mâna pe umărul lui și preia rolul.

#### **Conversații cu numere**

Cuvintele sunt înlocuite cu numere. Doi elevi vorbesc prin numărarea până la 50. De exemplu: doi pescari vorbesc lângă apă despre mărimea peștelui pe care l-au prins. În cursul conversației nu este permisă repetarea niciunui număr!

#### **Spune o întâmplare!**

În acest joc cel care are roul de povestitor poate vorbi foarte mult, dar nu neîntrerupt, deoarece colegii îl pot întrerupe, iar el trebuie să continue povestea introducând informația primită, dar linia poveștii trebuie să rămână neîntreruptă.

## **4-5.Exerciții de respirație și de concentrare**

### **Exerciții de respirație**

Elevii stau culcați pe spate, cu mâna pe stomac, ei percep și exersează respirația.

Elevii stau culcați pe spate, își închid ochii și ascultă sunetul pădurii. La expirație ei scot diferite sunete:

-vântul suflă copacii(f f f)

-un tren se îndepărtează(ș ș ș)

-o albină zumzăie(z z z)

-un șarpe între pietre(s s s)

În picioare elevii umflă un balon imaginar prin pronunțarea sunetelor **f** sau **s**

### **Articularea**

Mișcarea conștientă a organelor de vorbire: mișcarea buzelor, scoaterea limbii etc.

Spunem pe rând următoarea poezioară, la început cu voce calmă, apoi prin pronunțarea puternică a consoanelor.

*Sándor napján megszakad a tél  
József napján megszűnik a szél,  
zsákban Benedek hoz majd meleget,  
nincs több fázás, boldog aki él.”*

### **Poezii și zicale greu de pronunțat**

Elevii spun poezioare greu de pronunțat în mod repetat, prima dată încet, apoi tot mai rapid.

Alegem poezii variate, prin care elevii să poată exersa tot mai multe sunete.

### **Citirea de pe buze**

Jocul se desfășoară în perechi. Unul dintre elevi „spune” ceva mut, iar celălalt trebuie să „citească” mesajul” și să efectueze cerința. Elevii schimbă rolurile.

### **Exerciții de concentrare**

#### **Concentrare-relaxare**

#### **Concentrare pe un punct**

Desenăm un punct mare în mijlocul unei foi albe. Lipim foaia pe ușă, în așa fel încât să fie la aceeași înălțime cu ochii.

Ne așezăm comod, ședem în poziție turcească, cu mâinile pe genunchi, privim constant punctul timp de câteva minute. Durata exercițiului se poate mări progresiv. Suntem atenți ca privirea să fie numai pe punct, trebuie eliminați factorii care ne-ar distra atenția.

#### **Concentrare pe un punct imaginar**

În funcție de starea noastră psihică, stăm cu spatele drept sau curbat, cu ochii închiși ne concentrăm pe un punct imaginar. Exercițiul este reușit atunci când putem evoca punctul, îl vedem chiar și cu ochii închiși, îl vedem doar pe acesta, fără a avea și alte gânduri.

Vom vedea că acest lucru nu este ușor. Dacă a reușit, ne concentrăm câteva minute nemișcați.

#### **Concentrare pe un obiect**

Poziția corpului este identică. Obiectul ales să nu fie prea complicat: o plantă, o vază, o pictură simplă. Să rămânem nemișcați. Cu privirea cuprindem deodată tot obiectul, nu vedem detaliile. Ca și în cazul altor exerciții de concentrare, condiția reușitei este „golirea” minții de gânduri și amintiri. Conștiința noastră este umplută doar de obiectul asupra căreia ne concentrăm.

#### **Concentrarea pe un obiect imaginar**

În poziția de concentrare ne imaginăm un obiect simplu. Cu ochii închiși ne amintim acest obiect. Imaginea întreagă a obiectului trebuie să fie clară, cu contur, detalii, culori și nuanțe. Ne concentrăm doar pe acest lucru, „gol” din punct de vedere al gândurilor și sentimentelor.



Vom observa că doar după multe încercări vom avea succes deplin.

Vom vedea de asemenea că dacă această exercițiu are succes, ne va opri capacitatea de a simți timpul scurs. Ulterior vom constata cu uimire cât de mult timp s-a scurs fără a observa. Dovada cea mai clară a succesului exercițiului de concentrare este lipsa conștientizării timpului. (Bineînțeles aici este vorba despre creșterea neobservată a timpului de concentrare, nu au trecut câteva minute, ci sferturi sau jumătăți de oră.)

### **Concentrare pe un sunet**

În mod obișnuit încercăm să evocăm în gând un sunet, o melodie, muzică foarte plăcută. Poate fi un cântec, sunetul unui instrument de suflat sau cu coarde. Putem ajuta acest exercițiu prin ascultarea prealabilă.

Este important ca după aceea să ascultăm cu ochii închiși și să ne amintim sunetul, dând sonorul tot mai încet, iar în final abia mai putem auzi.

În timpul concentrării ne străduim ca acest sunet interior să țină tot mai mult. Cu aceasta se încheie exercițiile de concentrare. După un exercițiu de concentrare bine executat vom constata efectele benefice ale acestuia: tăcerea interioară, relaxarea sau îmbunătățirea. Alte efecte: gradul de concentrare ridicat, armonizarea sau mărirea capacității de muncă a elevilor. Poate că și lumea devine mai interesantă pentru ei, deoarece lucrurile și oamenii sunt plictisitori doar la suprafață. Capacitatea de adâncire ne dezvăluie nivele tot mai noi ale realității și ne încarcă cu bucuria descoperirii și a cunoașterii.

## **Concentrare prin joc**

### **Dă mai departe sunetul!**

Conducătorul jocului produce un sunet. Vecinul din dreapta primește semnalul și dă mai departe sunetul. Când sunetul s-a îndepărtat puțin, conducătorul grupului eliberează un nou sunet. O altă procedură este, ca odată cu primul sunet, să producă altul în direcția opusă, în felul acesta cele 4-5 sunete alcătuiesc o cavalcadă.

Variantă: în timpul jocului elevii se țin de mână și semnalează transmiterea sunetului prin stângerea mâinii.

## **Alergarea numerelor**

Jucătorii stau în cerc, conducătorul jocului stă în mijloc, arată spre un jucător care începe să numere de la 1. Vecinul (de exemplu cel din dreapta) continuă (spune un număr mai mare cu 1) și așa mai departe. Numărătoarea se poate începe de la 1 din nou când s-a ajuns la numărul 30. Conducătorul jocului arată spre un jucător care începe un nou șir de numere, în așa fel încât și cele vechi continuă. După 5-6 șiruri de numere este un haos total. Jocul se poate îngreuna prin îndreptarea în direcție opusă a șirului de numere (conducătorul jocului semnalează direcția în care să se îndrepte noul șir de numere).

## **Bum!**

Începem să numărăm de la 1, așa încât fiecare să spună doar un număr. Spunem „Bum” în loc de fiecare număr care poate fi împărțit cu 3 (3, 6, 9, etc) sau conține cifra 3 (de exemplu 13). Cel care greșește de 3 ori, iese din joc. (Mersul jocului: 1, 2, bum, 4, 5, bum, 7, 8...) Bineînțeles, se poate juca și cu alte numere (de exemplu cu 7).

### **Bum și batem din palme!**

Tot grupul stă în cerc și bate ritmic din palme. Un elev arată pe un coleg, iar acela spune :bum. Cel care a fost arătat, la rândul lui arată spre altul și așa mai departe.

Fiecare bătaie din palme este însoțită de un bum!

### **Accent**

Este un exercițiu simplu, atenția este îndreptată în două direcții. Stăm în cerc, pe rând spunem elementele unui șir de numere 1-2-3-4(primul jucător spune 1, al doilea 2, și așa mai departe), așa încât din cele 4 numere doar unul să fie pronunțat accentuat. Acest accent alunecă spre următoarea cifră la fiecare pronunțare:

1 2 3 4    1 2 3 4    1 2 3 4    1 2 3 4

Accentul este făcut vizibil printr-o mișcare a mâinii, printr-un pas, etc.

### **Cât costă fasolea?**

Stăm în cerc, conducătorul distribuie fiecărui elev un număr. Se pun întrebări, la care se răspunde în funcție de un regulament stabilit în prealabil. Dacă întrebă:

„Pisti, cât costă fasolea?” atunci Pisti trebuie să răspundă cu numărul pe care l-a primit inițial:

„Fasolea costă 12.” Dacă însă întrebă orice altceva( de exemplu:

„Cât costă mazărea?”), atunci răspunsul trebuie să conțină cuvântul „fasole”. Cel care greșește, se așează la începutul rândului. Jocul este foarte interesant atunci când conducătorul întrebă foarte repede și pune multe întrebări care îi pot păcăli pe participanți.

### **Cal, măgar**

Stăm în cerc, fiecare dă un nume de animal locului în care stă. Conducătorul, calul, impune ritmul: bate din palme, își lovește genunchi, arată spre umărul stâng(între timp spune numele animalului său), arată spre umărul drept(și spune numele animalului), de exemplu bate din palme, genunchi, „cal-măgar”. Data viitoare măgarul poate spune de exemplu”măgar-șoarece”, după aceea vine șoarecele și așa mai departe. Este interzis să dăm înapoi,. Cel care greșește , se așează pe ultimul loc, cei care au stat inițial în spatele lui, primesc locuri și nume noi.

Variație: Președinte-secretar Aici în loc de nume de animale sunt titluri: președinte, secretar, judecător, notar, unu, doi...etc.

Variație2: Jocul este variația jocului de învățare de nume.

### **Mistificarea**

Stăm în cerc. Unul atinge corpul sau haina colegului, dar spune altceva. De exemplu atinge tocul pantofului și spune: acesta este nasul meu. Cel de lângă el trebuie să facă exact opusul: atinge nasul și spune „tocul”. Cel care greșește, dă un gaj. Jocul continuă, cel de-al treilea spune celui de-al patrulea și așa mai departe. Dacă cercul a ajuns la capăt, începem încă o dată invers, pentru ca cei care în runda întâi au răspuns, să poată fi inițiatori.

### **Răspunde, al treilea!**

Grupul stă în cerc, conducătorul în centru. Brusc pune o întrebare, în timp ce arată spre cineva și începe să numere rapid până la zece. Nu acel elev răspunde care a fost arătat, ci cel care stă la dreapta, al treilea, care trebuie să răspundă în zece secunde. Dacă nu poate își primește”pedeapsa meritată”.

### **Cântecul fuge**

Cântăm împreună un cântec binecunoscut. La semnalul conducătorului(bătaie din palme, din picior, orice altceva) încetăm să cântăm cu voce tare, dar în sine continuăm cântecul. La semnalul următor începem să cântăm din nou cu voce tare. Cel care greșește dă gaj.

### **Cowboy**

Jucătorii stau în cerc, conducătorul în mijloc. Brusc conducătorul „împușcă” pe cineva. Acesta se ghemuiește, iar cei doi vecini trag unul asupra celuilalt. Cel care a tras mai târziu, iese din joc.

Cel asupra căruia a tras conducătorul se ridică din nou. Jucătorul care a ieșit din joc rămâne în cerc, dar ghemuit(până la sfârșitul jocului). Dacă rămân doar doi jucători în viață, atunci urmează duelul. Cu spatele unul față de celălalt, la semnalul dat de conducătorul de joc prin bătaie din palme, trag unul în celălalt. Cel care trage mai rapid, este campionul. După aceea, începe un joc nou, având un conducător nou. Conducătorul trebuie să fie rapid și hotărât. Suntem atenți ca nimeni să nu se joace cu „arma încărcată”(mână în formă de pistol, îndreptată în față), mâinile să atârne lângă corp.

### **Yin-yang**

Toată lumea stă în cerc și sunt atenți la ceilalți. Unul dintre jucători își atinge capul cu palma și zice”Yin”. Dacă atinge capul cu mâna stângă, atunci cu degetele arată spre dreapta. Aceasta înseamnă că următorul jucător va fi cel din dreapta lui. Dacă atinge capul cu mâna dreaptă, degetele lui sunt îndreptate spre stânga, următorul jucător va fi cel din stânga. Cel de-al doilea jucător pune mâna sub bărbie și spune „Yang”. Tot așa ca în cazul jucătorului precedent, direcția în care arată degetele lui, va indica pe următorul jucător. Cel de-al treilea jucător nu spune nimic, doar întinde mâna și arată spre careva coleg. Cel arătat începe din nou”Yin-Yang” Cel care greșește iese din cerc. Cel care rămâne ultimul, este câștigătorul. Cei care au ieșit din joc, pot să distragă atenția celorlalți prin remarci și comentarii.

### **Căutarea partenerului**

Fiecare elev primește o bucată de hârtie cu numele unui animal. Numele fiecărui animal apare pe două hârtii. După ce fiecare elev a primit hârtia sa, conducătorul jocului dă semnalul și fiecare imită mișcarea animalului său în timp ce se plimbă prin clasă. Elevii încearcă să-și găsească perechea. Se poate imita doar mișcarea animalului, nu și sunetul scos de acesta. Pot fi incluse și alte creaturi(de exemplu zombi, terminator etc.).

### **Călătoria**

La începutul jocului unul spune următorul text:”Am decis să călătoresc, de aceea mi-am luat valiza și am pus o periuță de dinți.”Următorul pune alt obiect în valiză, dar bineînțeles că prima

dată înșiră obiectele pe care ceilalți le-au pus deja în valiză(în ordine).

Se poate continua până ce un elev greșește.

### **Dansul mesei**

Stăm în jurul unei mese mari și toți, pun ambele mâini pe masă, cu palma în jos. Elevii care stau unul lângă celălalt își încrucișează mâinile!

(Așadar ordinea mâinilor este următoarea: mâna mea stângă, mâna dreaptă a vecinului din dreapta, mâna stângă a vecinului din dreapta, mâna mea dreaptă). Unul dintre noi lovește pentru început în masă, după aceea lovește cel din dreapta lui și așa mai departe. Dacă cineva lovește o dată, atunci mege mai departe, dacă lovește de două ori, atunci se schimbă direcția. Cel care greșește(nu lovește, sau lovește când nu trebuie), scoate mâna celui care a greșit de pe masă. Câștigă cel care rămâne cu amândouă mâinile pe masă.

## **6.Perceperea imaginii de sine**

### **Joc de oglinzi**

Membrii perechilor stau cu fața îndreptată spre celălalt, la distanță, cu mâinile lor întinse (degetele să se atingă). Unul este conducătorul, cel care poate să se miște, să gesticuleze. Partenerul trebuie să imite mișcările de parcă ar fi în oglindă deodată cu el. La început se fac mișcări lente, după aceea tot mai rapide, chiar și mișcări ale întregului corp pot fi oglindite. Dificultate mărită: Rolul conducătorului este preluat de celălalt, fără a se discuta în prealabil.

### **Păstrarea distanței**

Elevii sunt în perechi, ei stau față în față. Unul inițiază, iar rolul celuilalt este să păstreze distanța dintre ei. De exemplu: dacă mâna inițiatorului se îndreaptă în față, mâna colegului e îndreaptă în spate; dacă unul scoate burta, celălalt își trage burta.

Variație mai dificilă: unul dintre elevii din pereche este hipnotizor, care își pune palma în fața partenerului, la distanță de 20-30 de cm. Celălalt membru al perechii are datoria ca prin păstrarea distanței să urmărească mâna partenerului.

Esența jocului nu este aceea ca conducătorul să îl pună la mișcare pe partenerul său.

## **Sculptorul**

Unul dintre membrii perechii este „materialul statuii”, iar celălalt este sculptorul.

Ceea ce este aranjat de sculptor trebuie păstrat în forma aceea. Materialul statuii nu se mișcă de la sine. Conducătorul jocului dă sarcina de lucru (indică tema, de exemplu durerea, curajul, dragostea, lupta, războiul, iubirea sunt immortalizate sub formă de statuie). Uneori trebuie să discutăm despre creațiile elevilor. Dacă tema nu este dată de conducător, atunci ceilalți trebuie să își dea seama ce reprezintă statuia.

## **7.Pregătirea operei**

Aceasta este prima fază, în cadrul căreia conducătorul grupului a citit și conspectat opera, care poate fi o piesă de teatru sau o poveste. Pregătește idei pentru joc, care ajută la asigurarea siguranței, încrederii jucătorilor.

- Arătarea și vizualizarea gradului de înfometare
- De la plimbare la mersul anevoios
- Mergem într-un loc străin. Cine poate locui aici?
- Executarea diferitelor acțiuni: diferite locații, diferite figuri, diferite fapte
- Vizualizarea diferitelor sentimente și trăiri: foamea, setea, frica, spaima, scârba, dorința de răzbunare

## **8.Discutarea comună a operei alese**

La baza muncii cercului de dramă este o poveste a fraților Grimm, care este pusă în scenă în dramaturgie proprie. Este păstrat cadrul poveștii, dar evenimentele au fost schimbate pe alocuri.

a.La început facem cunoștință cu opera originală. Ce înțeleg elevii din povestea aleasă? Ce idei le sunt transmise elevilor prin această poveste? Ce le transmite altora? Ce vrem și ce putem să transmitem? Toate aceste întrebări își găsesc răspunsul în cadrul acestor ore. În cursul improvizațiilor pot apărea unele idei care se pot include mai târziu în piesa de teatru.

b.Prin cine exprimăm ideile din operă?

- Alcătuirea listei cu personajele ce nu pot lipsi
- Personajele care se pot scoate
- Figurile care se pot multiplica și cele nou introduse

c.Unde se petrece acțiunea? Delimităm spațiile de joc(orașul, câmpul, strada, casa unui personaj important).



## **9. Scheletul acțiunii cu joc mut**

În această etapă, în funcție de numărul jucătorilor, alcătuim 2-3 grupe mai mici și le dăm următoarea sarcină:

Să desemnăm în spațiul de joacă cele mai importante spații, cu atâția actori câți sunt în grupă în acel moment, fără a rosti vreun cuvânt jucăm momentele cele mai importante ale poveștii. Pe cât posibil păstrăm ordinea în care se va juca în final.

Grupa care în acel moment nu joacă se uită la interpretarea celorlalți. După aceea se dezbate ce a lipsit, ce nu a fost clar, ce a primit accent prea puternic. Acest joc ține câteva secunde, dar trebuie să insistăm ca și această parte să aibă început, sfârșit și părțile să se succedă într-un ritm bun. Acest cadru va ține spectacolul mai târziu. În această etapă trebuie să ne obișnuim ca actorii să caute privirea celorlalți, deoarece aceștia dau pentru ei „cuvântul de final”.

## **10. Scenele mute**

Copiii lucrează din nou în grupe, unele scene considerate esențiale sunt finisate, dar tot fără a se pronunța vreun cuvânt. Nu este vorba aici de pantomimă, nu avem nevoie de un sistem de semne. Se pot folosi și ideile de mișcare mai mici. Jocul nu se realizează la un nivel așa de înalt ca mai înainte.

De exemplu: Viață în orașul plin de șoareci, oamenii disperați nu mai pot face nimic, întâlnirea dintre omul care prinde șobolanii și fata.

După vizionarea scenelor punem în balanță: oare avem nevoie de această scenă?

Lucruri de lămurit: CINE, UNDE, CE A FĂCUT?

Care sunt sarcinile zilei?

În ce stare de spirit sunt aceia care își desfășoară treburile zilnice?

## 11-12.Observarea pronunției, exerciții de dicție

În această parte lucrăm cu versiunea originală în limba franceză.Elevii se întâlnesc pentru prima dată cu textul. Scrierea scenariului este dificilă datorită vocabularului limitat al elevilor.Textul piesei de teatru ajută la îmbogățirea cunoștințelor de vocabular și gramatică. Elevii învață cuvinte noi, precum și propoziții întregi. Ei sunt capabili să învețe structuri gramaticale noi, a căror formare nu au învățat-o dar fiindcă au auzit-o de multe ori într-un anumit context, li s-a fixat pronunția și utilizarea.

Chiar dacă ei nu cunosc încă regulile de gramatică, ei înțeleg mesajul global al textului, știu în ce context lingvistic se poate folosi.

- Ce este cu tine? – Qu'est-ce que tu as?
- Ce s-a întâmplat cu tine?- Qu'est-ce que tu as eu?
- Mi-e frică de șoareci! – J'ai peur des souris!
- Trebuie să fie foarte dulce!- Il doit être tout mignon!
- Ce vrei să-mi arăți?- Qu'est-ce que tu veux me montrer?
- Cine ne poate ajuta ? – Qui pourrait nous aider?

### **13-16. Improvizațiile pornind de la unele propoziții sau minialoguri din text**

Elevii care joacă în piesa de teatru încep să vorbească, ei realizează improvizații pentru unele părți din piesă, ei privesc munca colegilor, caută acele momente care au reușit cel mai bine. Între timp întrebăm în mod repetat despre loc, obiecte, acum începem să folosim instrumente. În timpul improvizațiilor profesorul își notează cu grijă cele văzute, ideile apărute aici pot fi inserate în piesa de teatru.

### **17-19. Împărțirea rolurilor, prezentarea scheletului acțiunii cu joc mut**

Aceasta este partea cea mai îndrăgită de elevi. Cea mai bună metodă de învățare a textului în limba străină este repetarea. Cu cât elevii citesc de mai multe ori, cu atât rețin mai bine textul, pronunția și intonația corectă.

### **19. Introducerea păpușilor**

În această piesă de teatru șoarecii, care produc invazie în oraș, sunt reprezentați de păpuși. Mânuirea păpușilor trebuie exersată. Elevii pot fi implicați în fabricarea păpușilor. Toată lumea poate încerca mișcarea păpușilor, dar acei elevi care sunt cei mai iscusiți în mânuirea lor, vor mișca păpușile în piesa de teatru.

De ce tocmai teatru de păpuși?

Cea mai mare însemnătate a teatrului de păpuși este aceea că poate deschide drumul dintre copil și adult(dar poate fi și dintre adult și adult sau dintre copil și copil), drum care până acum a fost închis. Păpușa este un obiect „intermediar”, intermediază între două persoane. Ne ajută să nu fie nevoie să ne arătăm pe noi înșine, să nu ne asumăm , ci să ne ascundem puțin în spatele unei „măști”, așa ne putem păstra eul de copil.

Teatrul de păpuși este multilateral, datorită efectului său complex, este o metodă potrivită pentru dezvoltarea personalității copilului. Teatrul de păpuși este pentru copil în primul rând o joacă, deci o sursă de bucurie. Copilul însușește cunoștințe prin joacă, relaționează cu mediul apropiat și îndepărtat, iar impresiile sunt prelucrate prin joacă. Pe lângă joacă, copilul aranjează în mod neobservat cunoștințele primite dinafară și exersează gândirea logică.

Păpușile impresionează prin aspect, culori și prin mișcare. Păpușile care îl motivează pe copil, reprezintă o modalitate de dezvoltare a funcțiilor intelectuale.

Interpretarea cu ajutorul păpușilor nu este una obișnuită, unde omul apare în realitate în fața spectatorilor, ci copilul poate arăta eul său intermediat de păpușă. Aceasta crează o situație deosebită de orice altă interpretare. Mă arăt, dar totodată rămân ascuns. Efectele pozitive ale interpretării sunt enorme pentru copilul retras, rușinos, personalitatea sa se eliberează, devine mai puternică.

Teatrul de păpuși este eficace deoarece este

- Picturală, deci este în ton cu vizualitatea copilului
- Dramatică, de aceea corespunde spiritului de copil
- Acțiunea sa se bazează pe mișcare, deci reacționează bine la mișcarea copilului, mișcarea crează plăcere
- Este simbolică, deci corespunde modului de povestire a copilului
- Este minunată, deoarece păpușa , care este un obiect, prinde viață; magia are loc în fața copilului și se bucură și atunci când el mișcă păpușa.

- Asigură exteriorizarea sentimentelor, ajută la eliberarea unor sentimente și pasiuni ascunse.
- Influențează prin puterea artei

Este util prin faptul că se îmbină mișcarea cu cuvântul, dezvoltă coordonarea mișcării mână-ochi, precum și capacitatea de exprimare a copilului. Cere independență din partea copilului, dar dă și încredere de sine. Păpușa crează impresia unei creaturi vii, de aceea ajută la o cunoaștere mai profundă. Păpușa dezvoltă și îmbogățește fantezia copilului, personalitatea și caracterul copilului.

## **20. Îmbinarea scenelor**

Cele mai reușite scene sunt așezate în ordine logică. Repetăm prezentarea scheletului acțiunii cu joc mut. Trebuie să vedem dacă are loc șirul de evenimente alcătuit acum. Încercăm să le îmbinăm cu atenție specială îndreptată asupra schimbărilor. Acum se formează sistemul intrărilor și ieșirilor din scenă, locul recuzitei, chiar și hainele sunt acelea pe care le vom purta la spectacol. Schimbăm proporțiile, adăugăm părțile care lipsesc, finisăm textul. Părțile deja puse în scenă sunt asamblate, cu atenție deosebită asupra intrărilor și ieșirilor, asupra textului și a schimbărilor.

## **21-22. Mișcarea, învățarea coregrafiei, pregătirea decorului și a costumelor**

Copii se bucură când pot ajuta la realizarea decorului și a costumelor. Învățarea mișcării, coregrafiei, pregătirea costumelor și a decorului este extrem de importantă și totodată o sursă de bucurie pentru elevi. Mișcarea pe scenă este complicată de prezența păpușilor. Pe aceeași scenă se pot vedea elevii care mișcă păpușile și interpreții costumați. Se acordă o atenție remarcabilă păpușilor, elevilor care le mișcă.

### **23-24. Fixarea jocului de elementele textului, în funcție de întâmplările din - poveste**

Are loc clarificarea unor detalii, exersarea jocului. În acest moment nu e voie să schimbăm nimic esențial la piesa de teatru.

### **25-26. Asamblarea scenelor**

La aceste probe privim piesa ca un întreg, cu mici opriri.

### **27-28. Proba întregii piese**

Facem proba costumați, cu decor, în forma finală. Acolo unde este nevoie mai clarificăm și finisăm câteva detalii.

### **29. Proba finală**

Proba întregii piese de teatru fără oprire, cu participarea a câțiva invitați. Pentru interpreți este mare ajutor întrucât este prima dată când piesa este văzută de persoane din exterior, iar elevii se întâlnesc pentru prima dată cu reacția spectatorilor. În funcție de observațiile făcute de aceștia se mai pot face mici modificări.

### **30. Prezentarea, interpretarea piesei de teatru în fața spectatorilor**

Este ultimul moment al creației elevilor, o încoronare a efortului muncii lor. Este feed-back :

- Pentru elevi, despre munca pe care au efectuat-o
- Pentru profesor, despre cunoștințele de limbă franceză pe care le-au transmis elevilor
- Pentru părinți, ei sunt conștientizați asupra importanței învățării limbii străine și despre oportunitatea învățării ei după orele de curs
- Pentru școală, despre utilitatea petrecerii timpului liber al elevilor

Toată lumea crede că cea mai importantă este prezentarea, spectacolul. Acesta este doar o parte a unui proces. Mult mai important decât spectacolul este „drumul” care duce spre acesta.

Personalitatea și cunoștințele de limbă ale elevului nu se dezvoltă în cadrul unui spectacol.

Schimbarea este însuși procesul, este creat de munca comună. Mulți afirmă că cea mai mare realizare este creșterea încrederii de sine prin jocul pe scenă în fața spectatorilor. Copilul învață cum trebuie să –și arate propriile valori interioare lumii care îl înconjoară.

Tradus de: Dallos Annamária

Semnătura

Ștampila