



CENTRUL ȘCOLAR
PENTRU EDUCAȚIE
INCLUZIVĂ NR.1



CONSILIUL
JUDEȚEAN
MUREȘ



INSPECTORATUL
ȘCOLAR JUDEȚEAN
MUREȘ



MINISTERUL EDUCAȚIEI

PROIECT DE PROGRAMĂ PENTRU OPȚIONALUL

„MICII ACTORI”

2022 – 2023

Denumirea opționalului: „*Micii actori*”

Tipul: Opțional la nivelul ariilor curriculare: **LIMBĂ ȘI COMUNICARE ȘI**

TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ- NOU. Opțional integrat

Clasa: elevi dizabilități intelectuale ușoare/ moderate/GIMNAZIU V-VIII

Durata: 1 an/ **2022-2023**

Număr de ore pe săptămână: 1

Propunători: **prof. REBRIȘOREAN Mihaela Dana, prof. MOGA Anișoara, prof. NEMEȘ**

Maria, prof. TURCU Simona-Elena, prof. ZSEMBERA Eva

Abilitarea pentru susținerea cursului: Prof. psihopedagogie specială

Instituția de învățământ: Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Nr.1 Târgu Mureș

Notă de prezentare

“Orice copil este creativ. Problema este cum să îl faci să rămână așa.”, spunea Picasso, iar teatrul poate fi o resursă importantă în rezolvarea acestei probleme, mai ales în ceea ce-i privește pe elevii cu dizabilitate intelectuală moderată. Promovând jocul, explorarea și creativitatea, facilitând deschiderea la idei și experiențe noi, abordările educaționale cu ajutorul tehnicilor dramatice în care se regăsesc principii ale psihologiei pozitive și abilități din sfera ascultării active și empatiei, oferă oportunități pentru multiple satisfacții în viața școlară.

Disciplina opțională „Micii actori”, vine în sprijinul elevilor, profesorilor și a anturajului social printr-un context atractiv în care elevii cu dizabilități au ocazia de a deprinde noi strategii de învățare, de cunoaștere și exprimare a emoțiilor și de management al conflictelor. Aceste aspecte contribuie semnificativ la dezvoltarea lor socio-emoțională, la o cât mai optimă integrare școlară și socială a elevilor, cu consecință directă asupra diminuării agresivității și fenomenului de bullying din școală.

Pe lângă particularitățile de dezvoltare specifice acestei categorii de elevi, faptul că o bună parte dintre ei provin din medii sociale defavorizate, cu contexte familiale problematice – de la familii dezorganizate, până la absența familiei din viața copilului – sunt argumente suplimentare ce susțin îmbogățirea demersului educațional cu abordări care să acorde o și mai mare atenție dezvoltării lor socio-emoționale. Învățarea comunicării de către elevi a emoțiilor, a problemelor, învățarea rezolvării lor, contribuie la reducerea stresului, a disconfortului psihic și emoțional și la deschiderea lor pentru informații și experiențe noi.

Teatrul și tehnicile dramatice educă prin intermediul comunicării și pentru dezvoltarea comunicării, oferind deopotrivă libertate, dar și rigoare prin trasarea regulilor, stimulând capacitatea de comunicare în toate formele acesteia – non-verbală, verbală și para-verbală. Limbajul emoțional al teatrului pune accentul pe modul de transmitere a unui mesaj, nu doar pe conținutul acestuia, stabilește o anumită relație de comunicare între emițător și receptor, cultivă interesul receptorului pentru mesajul transmis.

De asemenea, prin teatru, elevii se înțeleg mai ușor pe sine, se eliberează de propriile anxietăți, dezvoltă abilități de comunicare și relaționare cu ceilalți, își pot elabora, uneori chiar involuntar, strategii de rezolvare a conflictelor și își cultivă libertatea de exprimare. Utilizarea tehnicilor dramatice are scop educativ, chiar terapeutic, asigurând o bază de înțelegere cu sine și cu

ceilalți, dezvoltând adaptabilitatea la diverse situații și adaptabilitatea socială. Elevii cu dizabilitate intelectuală moderată învață astfel să accepte și să prețuiască diversitatea

Teatrul, drama creativă influențează pozitiv procesul de învățare în toate ariile de dezvoltare printr-o metodă plăcută, veselă și alternativă la modalitățile convenționale specifice învățării formale. Interesul, curiozitatea, spontaneitatea, deschiderea la nou sunt toate stimulate prin această abordare participativă și activă, jocurile propuse și rolurile interpretate oferind șansa tuturor celor implicați să participe la crearea unui context comun de auto-cunoaștere și inter-cunoaștere, de creștere și dezvoltare.

COMPETENȚE GENERALE

I. RECEPTAREA, ÎNȚELEGEREA ȘI TRANSMITEREA MESAJELOR ORALE
II. COOPERAREA ÎN SCOPUL REALIZĂRII UNUI PRODUS, A UNOR COMPOZIȚII
III. EXPRIMAREA PRIN MUZICĂ
IV. MANIFESTAREA SPIRITULUI DE ECHIPĂ ȘI DE ÎNTRECERE, ÎN FUNCȚIE DE UN SISTEM DE REGULI ACCEPTATE

I. RECEPTAREA, ÎNȚELEGEREA ȘI TRANSMITEREA MESAJELOR ORALE

COMPETENȚE SPECIFICE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1 Prezentarea unor trăsături personale elementare, în contexte variate 1.2 Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple 1.3 Participarea la jocurile de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale 1.4 Identificarea mesajului unui text prezentat 1.5 Activizarea vocabularului utilizând cuvinte și expresii întâlnite în textele prezentate	Jocuri de inițiere -exerciții de salut, de cunoaștere “Examinare” “Ce s-a schimbat la colegul tău?” “Cum este îmbrăcat?” „Pelerina care te face invizibil” „Acesta este semnul meu” -exerciții de încălzire și dinamizare a corpului, (pe segmente corporale, începând cu capul și terminând cu picioarele) - Exemple de jocuri: “Un copac în vânt” “Numărătoare” “Trecând prin cerc” “Stil de mers” „Așa mergi tu!” “Eu îți spun, iar tu faci!” „Ce te caracterizează?” „Îmi place, nu-mi place” - exerciții de redare a mesajului unui text prin desen, repovestire, dramatizare - exerciții de mimă “Bomboana fermecată” “Cutia fermecată” - exerciții de recunoaștere a momentelor unui text pe baza informațiilor oferite de colegi - convorbiri tematice - jocuri de rol - exerciții de dicție - exerciții de reglare a tonului, volumului și vitezei vorbirii - recitări - dramatizări - comentarea deznodământului textelor și

1.6 Adaptarea vorbirii în funcție de cerințele textului prezentat	extragerea moralei - analiza întâmplărilor prezentate și raportarea lor la viața cotidiană - prezentarea unor situații din viața reală prin raportarea lor la întâmplările din text “Ce zgomote ai auzit?” “Ce a căzut?” “Să facem cumpărături” „Ospătar” „Cu ce mă îmbrac” „Familia mea” „Să întindem propozițiile” “Reporter” “Am devenit o celebritate” “O întorsătură neașteptată” „Sacul cu povești” “Să terminăm povestea altfel” “Despre ce vorbesc” „Reclama” „Sa facem economii din gunoi”
1.6. Exprimarea în cuvinte proprii a punctului de vedere cu privire la mesajul textului prezentat	

II. COOPERAREA ÎN SCOPUL REALIZĂRII UNUI PRODUS, A UNOR COMPOZIȚII

COMPETENȚE SPECIFICE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
2.1 Identificarea unor modalități de prezentare a conținuturilor utilizând tehnicile învățate la orele de educație plastică și abilități practice	- realizare de afișe pentru diferite ocazii - realizare de programe pentru spectacole - realizarea unor elemente de decor - realizare de măști - realizarea unor elemente de costumație în funcție de rolul pe care îl are - lucru în grup - jocuri didactice
2.2 Precizarea etapelor de realizare a unor produse	- activități practice de realizare a unor compoziții - activități practice de realizare a unor compoziții “Memorie de elefant” “Magazinul de jucării” „Ce s-a schimbat?” “Urmărire” “Cine l-a ținut în mână?”
2.3 Aplicarea unor tehnici de lucru învățate pentru a realiza compoziții și a transmite idei și sentimente	“Căutătorul de comori” “Zânișoara” “Aduă o mișcare” „Desenează ce îți spune

III. EXPRIMAREA PRIN MUZICĂ

COMPETENȚE SPECIFICE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1. Crearea elementelor de mișcare urmărind conținutul prezentat 3.2 Cooperarea în cadrul unei echipe pentru a prezenta într-un mod adecvat conținutul urmărit	- exerciții de mimă - prezentarea unor pași de dans, pornind de la enunțul textelor și urmărind linia melodică - observarea și analizarea situației din diferite puncte de vedere și acceptarea opiniei celorlalți “Vă învăț un dans nou’ Anotimpurile-“Ploaia...sunetele naturii” “Ce instrument cântă?” „De la ce vine sunetul?” „Orchestra” “Ritm” „Bate toba” “Percuționiști în concert” “Școala de ciocănitoare” „Căsuța vocală” Jocuri de relaxare: „La plajă” „Păpușa din cârpe” „Omul de zăpadă” „Baloane” „Praful de visuri”

IV. MANIFESTAREA SPIRITULUI DE ECHIPĂ ȘI DE ÎNTRECERE, ÎN FUNCȚIE DE UN SISTEM DE REGULI ACCEPTATE

COMPETENȚE SPECIFICE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
4.1 Identificarea modalităților de interpretare a unui rol 4.2 Respectarea regulilor de prezentare a unui conținut	- observarea și comentarea comportamentului actorilor; - analiza unor cazuri concrete; - jocuri de rol; - adoptarea unei ținute fizice firești, sobre, amuzanta sau grațioase în concordanță cu conținutul prezentat Jocuri: „Obiecte ascunse” „Cenusăreasa” „Situații periculoase” „Defilare” “Nicu Năucul” “Sunetele căminului” “Zgomotele străzii”

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

I. Noțiuni specifice

- actor, rol, personaj
- elemente de décor, costumație de scenă, ținută fizică
- regizor, figurație

II. Formarea capacității de comunicare

- dialoguri pornind de la textele prezentate
- exprimarea părerilor proprii în legătură cu un text prezentat
- discuții libere
- jocuri de rol
- povestirea unor fapte și întâmplări
- identificarea personajelor dintr-un text

III. Spațiul natural și spațiul imaginar

- exerciții de compunere a unui spațiu imaginar
- realizarea în echipă a unor elemente de decor
- participare la realizarea unor elemente ale costumațiilor de scenă

II. Elemente de interpretare

- dramatizări
- mimă
- elemente de mișcare pornind de la textele prezentate
- pași de dans
- acompanierea textelor prin bătăi din palme, jucării muzical

STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANȚĂ

I. Dezvoltarea capacității de receptare a mesajului oral și de exprimare orală	S-1 Desprinderea semnificației globale și a unor elemente de detaliu dintr-un mesaj ascultat S-2 Adaptarea mesajului în funcție de semnificația textului și de partenerul de dialog
II. Dezvoltarea capacității de cooperare în scopul realizării unui produs, a unor compoziții	S-3 Realizarea unor produse, a unor compoziții prin stabilirea unor roluri în cadrul unui grup
III. Exprimarea prin modalități creative	S-4 Prezentarea elementelor de limbaj muzical folosind mișcarea corporală și ținând cont de propriile trăiri
IV. Manifestarea spiritului de echipă și de întrecere, în funcție de un sistem de reguli acceptate	S-5 Aplicarea regulilor stabilite atât în cadrul echipelor cât și în cadrul întrecerilor.

MODALITĂȚI DE EVALUARE:

1) Evaluare secvențială: desene; afișe; albume; postere, colaje; grafice; activități practice; confecționare de obiecte, autoevaluare, expoziții.

2) Evaluare finală: prezentarea unei scenete pe baza unei povești existente sau pe baza unui scenariu cu întâmplări reale sau imaginare.

MATERIALE DIDACTICE, MIJLOACE DE ÎNVĂȚARE

- jocuri pentru dezvoltarea personalității
- diferite fonduri muzicale
- instrumente muzicale
- păpuși de mână
- costume și diferite accesorii
- instrumente pentru pictură, instrumente de colorat, scris, decupat, instrumente pentru realizarea unor colaje
- obiecte naturale specifice anotimpurilor (ex. grâu, pietricele colorate, pene, crengi, frunze uscate, ghindă etc.)
- cărți de povești
- cărți cu scenarii pentru copii
- cărți cu imagini
- povești neterminate, povești terapeutice
- descrierea unor întâmplări, scene din viața de zi cu zi etc.

JOCURI

Încălzire și bună dispoziție

Explicații:

Scuturăm corpul pentru a ne încălzi: numărăm descrescător de la 10 la 1. Scuturăm de fiecare dată brațele, începem cu dreptul, apoi cu stângul, apoi coapsele și picioarele (dreptul și apoi stângul). Tempoul crește pe parcurs.

Cercul aplauzelor

Construim un cerc cu grupul. Liderul bate palmele cu persoana din stânga lui. Apoi aceasta persoană bate palmele următorului din stânga sa. Apoi se poate schimba direcția cum vor (stînga, dreapta, chiar și în față).Tempoul crește.

Un copac în vânt

Suntem copaci și ne înclinăm în vânt: îndoirea corpului înainte-înapoi, cu brațele întinse; îndoirea corpului în dreapta și în stânga, ținând brațul de pe partea opusă întins.

Trecând prin cerc

Copiii formează un cerc, ținând privirea în față, observându-și colegul care este vizavi de ei. La un semnal, toți pornesc spre centrul cercului și trec de partea cealaltă, schimbîndu-și locul cu colegul lor.Trebuie să ajungă pe partea cealaltă în așa fel încât să nu lovească pe nimeni! Dacă acest lucru merge deja bine, putem încerca jocul și cu diferite forme de mers (de ex. mai încet, mai rapid, cu pași mici sau mari, sărind într-un picior sau cu ambele, mergând îndărăt, imitând mersul păianjenului, în patru picioare, imitând diferite personaje: om bătrân, soldat, om beat, robot..)

Stil de mers

Toți copiii prezintă un stil de mers (de ex.vesel, încet, greoi, bolnăvicios, grăbit, plictisit, , cu pași mărunți, de laș, de învingător,de învins, prudent, curios, agitat, contemplator, speriat, apatic, furișat, amenințător, urmăritor, trist, fericit, sătul, urmărind pe cineva, ca și cineva care are vești bune, pe pipăite în întuneric, cărând ceva greu, cu încetinitorul, mers pe loc, în iarba moale, pe drum alunecos, pe o punte îngustă, pe un teren accidentat, plin de hârtoape, între urzici, în papuci comozi, în pantofi strâmți și tari, pe teren bulgăros, pe miriște înțepătoare, târăgănat, ca un copil mic, ca un bătrân, ca un pitic sprinten, un uriaș mândru, un bărbat burtos, un nevăzător, un rege, grăbit spre locul de muncă într-o mulțime, într-un spațiu încăpător etc.) Grupul are sarcina să încerce să afle ce a prezentat protagonistul.

Orchestra

Adunăm obiecte care produc diferite sunete (fluier, hîrtie de mătase, pahar de sticlă, cub de lemn, morișcă etc.). Copilul se întoarce cu spatele, ca să nu vadă “instrumentele”. Producem sunete cu trei (mai târziu cu mai multe) obiecte, pe care copilul le memorează și le enumeră, sau va reproduce acele sunete cu ajutorul acelor obiecte.

Plouă

Copiii trebuie să imite nonverbal toate gesturile conducătorului de joc. Acesta, folosind intonația, crează o atmosferă potrivită, povestind următoarea situație:

”Într-o zi caldă de vară, toți se plimbă într-o pădure frumoasă, soarele strălucește, păsările cântă frumos, pădurea este liniștită, plină de viață.

Dintr-o dată, se adună nori pe cer, începe să bată vântul și apare din nou soarele. Totul este iarăși calm, liniștit, pădurea se reîmprospătează.”

La începutul povestirii, conducătorul de joc ține palmele pe coapse, la anumite fraze ale povestirii însoțește cuvintele de gesturi adecvate. Fiecare gest va fi repetat de către copii timp de 30 de secunde.

Cuvintele și gesturile care însoțesc povestea sunt spuse și prezentate de conducător:

“Se aude încet foșnetul frunzelor”- se freacă degetele

“Vântul începe să bată tot mai tare”- se freacă palmele între ele

“Picură”- se bat două degete între ele

“Începe ploaia”- se bat toate degetele între ele

“Ploua mai tare”- se bat palmele

“Ploua și mai tare”- se bat coapsele cu palma

“Tuna ,fulgeră”- se tropăie

“Ploaia începe să se liniștească”- se bat coapsele cu palma, se bate din palme

“Mai picura puțin”- se bat două degete între ele

“Ploaia a stat, numai vântul bate încă”- se freacă palmele

“Se aude încet foșnetul frunzelor”- se freacă degetele

“Răsare soarele, pădurea este proaspătă, reînnoită”- palmele iarăși ajung ușor pe coapse

De la ce vine sunetul?

Animalele din școala de animale învață despre recunoașterea surselor acestor sunete. De ex:”Așa sună clopoțelul, cheile” etc. După aceea vor auzi doar sunetele. De ex: ”Am auzit sunetul paharului, creionului și sunetul produs de ciocnirea a două pahare “etc. Jocul poate fi continuat prin schimbarea rolurilor: copiii produc sunete cu ajutorul obiectelor.

Nicu Năucul

Nicu, năucul se comportă ciudat. Asociem câte un număr diferit pentru fiecare mișcare dintr-un grup de 3-5 mișcări. De ex.: 1-batem din palme, 2-ne punem mâinile pe creștet, 3-ne punem mâinile pe abdomen, 4-ne prindem urechile, 5-batem în masă cu ambele mâini (cu copiii mai mici jucăm doar

cu trei mișcări). La început, conducătorul jocului spune numerele încet și în ordine aleatorie și într-un ritm tot mai rapid. Mai târziu și copiii pot juca rolul conducătorului de joc.

Ospătar

Unul dintre copii va fi ospătarul care preia comenzile. De ex. Primul copil: *"Vreau o supă de pui ,o friptură cu cartofi pai și o înghețată de ciocolată"*.

Al doilea copil: *"Vreau o pizza și o felie de plăcintă cu ciocolată"*.

Ospătarul va aduce pe o tavă mîncarea comandată și va enumera cine ce a cerut: *"Aveți aici, doamnă, supa de pui; domnule ciorba dvs. de burtă" ..etc.*

Rolul ospătarului va trece la un alt copil prin predarea șorțului ospătarului.

Să facem cumpărături

Suntem într-un mare centru comercial. Trimitem copilul să ne aducă 3-4 lucruri (ulei, mere, chifle, lapte, pâine, ciocolată etc.). Copilul trebuie să le repete, apoi „să meargă la raftul din față”, le alege, revine, repetă, ce a cumpărat și le pune în „cărucior”. Împingem mai departe „căruciorul”, apoi trimitem din nou copilul după câteva mărfuri. În continuare, putem crește numărul alimentelor sau putem trimite copilul din ce în ce „mai departe.”

Să întindem propozițiile

Copiii trebuie să repete propoziții din ce în ce mai lungi. Ei trebuie să repete aceste propoziții cât mai exact.

De ex. Alexandru citește.

Alexandru citește o carte.

Alexandru citește o carte interesantă.

Alexandru citește o carte interesantă în bibliotecă.

Dupa-masă ,Alexandru citește o carte intersantă în bibliotecă.

Pelerina care te face invizibil

Vom observa atent îmbrăcămintea unuia dintre copii și o descriem cu voce tare (de ex., un jersey verde cu nasturi negri, cămașă cu carouri, pantofi maro etc.). În etapa următoare, acoperim copilul cu o pelerină care îl face invizibil (pătură, draperie, cearșaf, etc.) în așa fel încât să i se vadă doar capul. Copilul cu pelerina care îl face invizibil pune o serie de întrebări: *"Ce culoare au pantofii mei? Am jerseyul închis? Ce culoare au pantalonii mei?"* Continuăm jocul cu următorul copil.

Zânișoara

Zânișoara are o abilitate specială: este capabilă să observe și să imite precis orice. Adultul prezintă o serie de 4-5 mișcări, pe care „zânișoara” (adică copilul) trebuie să imite în exact aceeași ordine. De ex. Se spală pe mâini, își șterge mâinile, aranjează prosopul, se uită în oglindă, și aranjează părul. Se duce la geam, se uită afară, trage draperiile, aprinde lumina.

Cenușăreasa

Am devenit Cenușărese și trebuie să facem munca ei. Într-un vas, amestecăm 100 g. boabe de fasole, de mazăre, de porumb, de linte, semințe de floarea soarelui, de dovleac, mărgel colorate etc. Fiecare copil primește un pumn din acest amestec, pe care trebuie să le aleagă după felul semințelor. În timpul jocului se poate asculta și povestea” noastră,, a Cenușăresei.

Bate toba

Începem să batem din palme după un anumit ritm, apoi continuăm cu acest ritm pe diferite părți ale corpului: coapse, glezne, cap, abdomen, piept, umeri, încheietura mâinii, pe gura întredeschisă (în timp ce emitem și un sunet) nas, sprâncene etc. Putem bate ritmul cu talpa piciorului, cu călcâiele, putem să pocnim din degete, să plescăim cu limba. Jocul poate continua cu schimbarea ritmului.

Să ne mișcăm pe muzică

Copiii se mișcă liber pe muzică (încurajați-i să improvizeze cât mai mult). La un moment dat, oprim muzica strigând o parte a corpului, de ex. ”fruntea!”. Copiii trebuie să se oprească, să împietrească și să-și atingă fruntea. La pornirea muzicii, copiii continuă să se miște pe muzică, apoi indicăm o parte a corpului. După un timp, oprim muzica și de data aceasta strigăm numele unui copil (de ex. Andrea, glezna). Ceilalți trebuie să atingă acea parte a corpului pe care conducătorul jocului a indicat-o. Muzica și mișcarea încep din nou.

Statuile

Copiii aleargă prin sală; dacă aud un anumit sunet, ei trebuie să împietrească precum statuile. Cel pe care conducătorul jocului îl atinge trebuie să dezvăluie în ce statuie s-a transformat.

Reporter

Orice obiect linguiet se poate folosi pe post de microfon. La început, rolul reporterului va fi jucat de copil, adultul fiind subiectul reportajului. În continuare, rolurile vor fi schimbate. Putem discuta

orice îl interesează pe copil. Copilul poate să-și interpreteze propriul rol sau al unui alt caracter (acrobat, personaj de desene animate, dresor de purici..etc..)

Am devenit o celebritate

Fiecare copil relatează o poveste imaginară despre cum a devenit el o persoană celebră (despre cum se simte de când a devenit celebră, ce a făcut, care sunt calitățile sale cele mai importante etc...)

Sacul cu povești

Stăm în cerc. Conducătorul jocului ține în mână un sac plin de diferite obiecte mici. Scoate un obiect din sac și începe să inventeze o poveste în care apare un obiect. În continuare, predă sacul următorului copil, care scoate, de asemenea, un obiect și continuă povestea în așa fel încât să folosească și el denumirea obiectului. Continuăm povestea până când sacul ajunge și la ultimul participant la joc.

Să terminăm povestea altfel

Începem să povestim una dintre poveștile binecunoscute, cum ar fi, de exemplu, Albă ca Zăpada și cei șapte pitici. Ajungem la o anumită parte a poveștii, apoi propunem continuarea poveștii cu următoarea frază: ”ce s-ar fi întâmplat dacă...: mama vitregă n-ar fi fost rea, dacă Albă ca Zăpada n-ar fi mușcat din măr sau dacă în locul prințului venea altcineva...”

Sarcina copiilor este să termine povestea folosindu-și fantezia.

Reclama

Adunăm câteva obiecte (de ex.cremă pentru față, bețișoare pentru ureche, fier, brățară, pastă de dinți, ceapă, pantofi, calendar etc.). Fiecare copil alege un obiect la care îi face reclamă, ca și cum l-ar vinde pe acesta la un post de televiziune comercial.

Să facem economii din gunoi

Facem o listă cu toate obiectele care ajung la gunoi, de exemplu capace de la sticle, cutii/doze de diverse băuturi, pungii, ziare etc.(Sarcina copiilor este să găsească utilizări alternative pentru aceste obiecte.

Îmi place, nu-mi place

Împreună cu copilul, vom aduna cuvinte care aparțin aceleiași categorii colective (de ex.: animale, fructe, vehicule, unelte, flori, mobilier, mâncăruri, jucării, zile, luni, culori, nume de persoane etc.). Mai întâi enumerăm lucruri care ne plac, apoi trecem la lucruri care nu ne plac.

La plajă

Ne-am așezat în niște scaune „pe plajă”, relaxați, în căldura verii și ascultăm marea. Simțim căldura soarelui pe față, pe brațe, pe picioare, pe întregul corp.

Păpușa din cârpe

Jucăm rolul unei păpuși din cârpe, care are toți mușchii relaxați, cărora le atâră picioarele, brațele, chiar și capul. Ne legănăm brațele și capul, cu corpul aplecat în față.

Omul de zăpadă

Copiii joacă rolul unor oameni de zăpadă: stau drepti, cu mâinile pe umeri. Din cauza soarelui puternic, oamenii de zăpadă se topesc încet: copiii se lasă încet pe podea. Repetăm aceste mișcări de 2-3 ori.

Baloane

Copiii joacă rolul unor baloane dezumflate, care nu conțin aer (copiii trebuie să se relaxeze cât mai mult). Conducătorul jocului începe să-i umfle, scoțând un sunet fuuu, iar copiii se umplu de aer (trebuie să-și extindă plămânii, să tragă cât mai mult aer în piept și să-și încordeze corpul). La un nou sunet (sss-sss) balonul se găurește și se dezumflă (expiră încet aerul, se relaxează, se lasă cât mai mult). Cineva „pune un petic” pe balon și jocul începe din nou. Copiii pot juca și rolul unor baloane umplute cu gaz, care zburdă în toate părțile și se lovesc de tot felul de lucruri înainte să se dezumfle complet: „se scaldă” în razele soarelui, îi bate ploaia, se luptă cu furtuna sau viscolul etc.

Dans cu baloanele

Explicații: Prima dată dansăm singuri cu un balon. Apoi formăm perechi și continuăm să dansăm cu balonul.

Praful de visuri

Sub efectul prafului de visuri, copiii se prefac că dorm profund, complet relaxați, apoi la un semnal, se ridică brusc, fug într-un alt loc, unde praful de visuri îi ajunge din urmă și adorm din nou. Repetăm de mai multe ori și verificăm gradul de relaxare.

BIBLIOGRAFIE :

Maria Dorina Pașca (2018): Terapia prin teatru, Editura Ardealul, Târgu Mureș

George V. Grigore (2018): Arta teatrului terapeutic, Editura Stefadina

Kacsó Erika, Bartók Éva (2010): Pietre prețioase. Culegere de jocuri pentru dezvoltarea personalității copiilor., Târgu Mureș

Bartók Éva (2011): Joc, bucurie, ochi strălucitori. Culegere de jocuri de dezvoltare a abilităților pentru copiii dislexici și cei predispuși la dislexie., Târgu Mureș

Varga Irén, Gönczi Károly, Pintér István (2005): Önismereti játékok gyűjteménye, Debrecen

Marcela Peneș (2005): Hai să facem un spectacol - Teatru școlar pentru clasele I- IV, Editura Marcela Peneș

Simonfi Rozália (2006): Rövid színdarabok, Editura Hoppa!, Sângeorgiu de Mureș

<https://www.utopiaeduart.org/>

<https://www.childdrama.com/>

<http://www.bbbpress.com/dramagames/>

<https://www.childdrama.com/lessons.html>