

# Arta povestirii în educația timpurie

Coordonatori  
Ciprian Baciș și Alice-Andreea Bugnariu



Presa Universitară Clujeană

CIPRIAN BACIU  
ALICE-ANDREEA BUGNARIU  
(coordonatori)

# Arta povestirii în educația timpurie

Presă Universitară Clujeană  
2025

*Referenți științifici:*

Conf. univ. dr. Dan Iordăchescu

Conf. univ. dr. Corina Urzică

ISBN: 978-606-37-2586-9

© 2025 Coordonatorii volumului. Toate drepturile rezervate. Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul coordonatorilor, este interzisă și se pedepsește conform legii.

Universitatea Babeș-Bolyai  
Presa Universitară Clujeană  
Director: Codruța Săcelean  
Str. Hasdeu nr. 51  
400371 Cluj-Napoca, România  
Tel./fax: (+40)-264-597.401  
E-mail: [editura@ubbcluj.ro](mailto:editura@ubbcluj.ro)  
<http://www.editura.ubbcluj.ro/>

Ciprian BACIU  
Alice-Andreea BUGNARIU  
Coordonatori

## Lista autorilor în ordine alfabetică

Elena Maria ALBU	Ciprian BACIU
Alice-Andreea BUGNARIU	Ioana Roxana CÂMPEAN
Corina CIMPOIEȘU	Elena-Alexandra COȘBUC
Denisa Maria DUMITRU	Ramona Manuela GUȚĂ (Zaharia)
Maria Magdalena LAȚA	Ioana-Raluca LĂZOREAN (Pinte)
Ana LUNGU	Mădălina-Elena MACOVEI
Sonia MANCIU	Ana MIHAILIUC (FLOREA)
Carmen-Dalia PĂUN	Iancu SANDRA
Carmen-Elena SMEREA (HERBAN)	Antonia-Romina VLAIC

# CUPRINS

Prefață .....	7
I. Povestea – o fereastră spre învățare și autocunoaștere .....	9
I.1. Matrice educațională pentru explorarea poveștilor .....	10
I.2. Exemplu de aplicare a matricii: Model practic .....	14
II. Alchimia cuvintelor: Arta poveștilor și arta povestirii .....	17
III. Storytelling – O punte între cultură și identitate .....	20
III.1. Componentele de bază ale storytellingului .....	23
III.2. Storytellingul ca metodă participativă .....	25
III.3. Puterea unei povești bine spuse .....	26
III.3.1. Storytellingul eficient .....	27
III.3.2. Exemple de utilizare a storytellingului în diverse domenii de activitate .....	29
III.4. Tehnici de storytelling .....	30
Bibliografie .....	38
IV. Aplicații practice și contextualizări educaționale .....	40
Norișorii colorează lumea .....	41
Așteptarea .....	53
Aventurile lui Nino, iepurașul curajos .....	59
Blestemul dragonului-țestoasă .....	67

Trei frați fericiți .....	75
Cățelul rătăcit și drumul înapoi acasă .....	82
Ariciul Teddy .....	87
Maya și alifia magică .....	91
Ioana și găscanul cel șchiop .....	97
Greierașul călător .....	105
Povestea prieteniei .....	109
O poveste despre o zână și un băiat .....	116
Aventurile lui Puf, ursulețul curios .....	121
Povestea vânătorului de șoareci .....	130
Arnold, o nouă șansă la viață .....	142
Prietenii pădurii .....	147
Caiete model pentru explorarea poveștilor .....	151
Caiet de explorare a poveștii (I) .....	152
Caiet de explorare a poveștii (II) .....	165

## Prefață

Volumul de față, elaborat în cadrul proiectului „*Atelierul poveștilor*” – inițiat în urmă cu 15 ani de conf. univ. dr. Ciprian Baciș – își propune să aducă în prim-plan atât fundamentele teoretice ale elaborării și valorificării educaționale a poveștilor în activitatea didactică din grădiniță, cât și exemple concrete de creații originale realizate de studenți.

Aniversarea unui deceniu și jumătate de activitate constituie un moment de reflecție și celebrare a unui demers educațional care și-a păstrat de-a lungul timpului continuitatea, relevanța și impactul în formarea inițială a viitoarelor cadre didactice. Într-un context educațional în continuă schimbare, proiectul s-a remarcat prin promovarea creativității, a gândirii critice și a implicării active a studenților în procesul de învățare și formare profesională.

Lucrarea reunește contribuții diverse, organizate în jurul a două dimensiuni complementare: o componentă teoretică, ce oferă un cadru conceptual pentru înțelegerea și aplicarea poveștilor în activitatea didactică preșcolară, și o componentă aplicativă, concretizată în povești originale create de studenți din cadrul Universității „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia și ai Universității Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca. Această colaborare interinstituțională reflectă spiritul deschis și partenerial al proiectului, precum și angajamentul comun pentru o formare pedagogică relevantă, autentică și centrată pe nevoile reale ale practicii educaționale.

Atelierul poveștilor s-a afirmat, de-a lungul anilor, ca un spațiu de întâlnire între teorie și practică, între reflecție și creație. În acest cadru, studenții nu sunt doar beneficiari ai unor cunoștințe teoretice, ci devin actori implicați în generarea de conținuturi educaționale, dezvoltând resurse valoroase care pot fi integrate în procesul instructiv-educativ din învățământul preșcolar și cel primar. Astfel, proiectul contribuie la formarea unor practicieni reflexivi, capabili să răspundă provocărilor sistemului educațional prin soluții proprii, inovatoare și adaptate realității educaționale.

Dincolo de dimensiunea formativă, această inițiativă are și o componentă identitară: fiecare poveste devine o mărturie a evoluției intelectuale, emoționale și profesionale a autorului ei. Fiecare pagină reflectă o voce distinctă, o perspectivă pedagogică în devenire, o aspirație transpusă în cuvânt. În acest sens, volumul de față este mai mult decât o simplă culegere de povești – este expresia unei comunități academice preocupate de calitatea formării didactice și de valoarea profundă a actului educațional.

La ceas aniversar, dorim să exprimăm întreaga noastră apreciere și recunoștință față de toți studenții care, de-a lungul celor 15 ani, au contribuit la consolidarea și îmbogățirea acestui proiect. Prin implicarea, imaginația și sensibilitatea lor, ei au dat contur unui spațiu educațional în care povestea devine instrument de învățare, de comunicare și de modelare a unui viitor educator mai conștient, mai creativ și mai bine pregătit.

Conf. univ. dr. Ciprian Baci  
Coordonatorul proiectului Atelierul poveștilor

# I. POVESTEA – O FEREASTRĂ SPRE ÎNVĂȚARE ȘI AUTOCUNOAȘTERE

**Ciprian BACIU**

Povestea a fost, încă din cele mai vechi timpuri, una dintre cele mai puternice forme de transmitere a cunoașterii, a valorilor și a modelelor de viață. Prin natura sa profund simbolică, povestea deschide copiilor o fereastră către înțelegerea lumii și, totodată, către înțelegerea propriului sine. Ea modelează nu doar imaginația, ci și gândirea critică, empatia și capacitatea de a lua decizii într-o realitate complexă.

În educație, povestea își asumă un rol dublu: acela de a hrăni curiozitatea și de a cultiva valori esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a copilului. Prin intermediul personajelor, al conflictelor și al rezolvărilor narrative, copiii descoperă modele de comportament, exersează procesul decizional și își formează primele repere etice și emoționale.

Astăzi, într-un context educațional tot mai centrat pe formarea competențelor de viață, povestea rămâne un instrument privilegiat de stimulare a dezvoltării personale, sociale și cognitive. Ea permite o abordare holistică a învățării, în care rațiunea și emoția, imaginația și analiza, experiența personală și reflecția critică se întâlnesc și se împletesc.

Pentru a valorifica la maximum potențialul educativ al poveștilor, este necesară o lectură atentă, structurată și adaptată vârstei și nivelului de dezvoltare al copilului. În această

perspectivă, propunem o matrice educațională dedicată explorării sistematice a poveștii ca experiență de învățare.

Această matrice este organizată pe cinci axe de bază:

- **Date generale despre poveste**, pentru încadrarea textului din punct de vedere literar și educativ;
- **Structura narativă**, pentru identificarea temei, conflictului și mesajului moral;
- **Elemente de conținut**, cu accent pe personaje, valori și lexicul relevant;
- **Reflecție educațională**, care favorizează gândirea critică și conexiunile cu experiența personală a copilului;
- **Aplicabilitate didactică**, sugerând activități creative și obiective de dezvoltare integrată.

Prin această abordare, povestea devine mai mult decât un simplu text de lectură: devine o experiență formativă, o ocazie de reflecție și un instrument de construire a identității.

În cele ce urmează, prezentăm structura detaliată a Matricei educaționale pentru explorarea poveștilor, cu scopul de a transforma fiecare lectură într-un pas spre autocunoaștere și învățare autentică.

## I.1. Matrice educațională pentru explorarea poveștilor

### A. Date generale despre poveste

Titlul poveștii:	
Autorul:	

Tipul poveștii (basm, povestire, fabulă etc.):	
Public țintă (vârstă/nivel școlar):	

## B. Structura narativă

Tema centrală:	
Conflictul/Problema:	
Rezolvarea:	
Finalul poveștii (deschis, închis, moralizator etc.):	

## C. Elemente de conținut

Personaje principale și trăsături definitorii:	
Valori/atitudini promovate:	
Mesaj transmis copilului:	
Cuvinte-cheie sau expresii relevante (lexic):	

## D. Reflecție educațională

Ce învățăm din această poveste? (cu limbaj adecvat vârstei)	
Cum se poate raporta copilul la această poveste din propria viață?	
Întrebări deschise pentru reflecție/discuție: <ul style="list-style-type: none"><li>• De ce crezi că personajul X a făcut așa?</li><li>• Ce ai fi făcut tu în locul lui?</li><li>• Cum ai reacționa dacă ai trece printr-o situație similară?</li></ul>	

## E. Aplicabilitate didactică

Obiective educaționale (formulate clar, pe înțelesul copiilor): <ul style="list-style-type: none"><li>• Să înțelegem cum ne simțim când ajutăm pe cineva.</li></ul>	
---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să descoperim cum putem rezolva o problemă împreună.</li> <li>• Să vorbim despre cum ne simțim în anumite situații.</li> </ul>	
<p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Joc de rol cu final alternativ</li> <li>• Realizarea unei cărți ilustrate</li> <li>• Scriere creativă: „Dacă eu aș fi personajul...”</li> <li>• Colaj sau afiș cu valorile din poveste</li> </ul>	
<p>Domenii de dezvoltare integrate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii</li> <li>• Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii</li> <li>• Dezvoltarea socio-emoțională</li> </ul>	

Această structură are scopul de a transforma lectura poveștii într-o experiență activă de formare personală și educativă, sprijinind dezvoltarea integrală a copilului.

Povestea, în toate formele sale, rămâne un instrument privilegiat de educație și formare a personalității copilului. Prin

forța sa narativă și încărcătura sa simbolică, ea depășește granițele simplei lecturi pentru a deveni o experiență transformatoare de învățare și autocunoaștere.

Utilizarea unei matrici educaționale de analiză a poveștii permite o abordare mai profundă, mai sistematică și mai conștientă a potențialului formativ pe care fiecare text narativ îl aduce.

Această metodă încurajează atât dezvoltarea gândirii critice, cât și cultivarea empatiei, a creativității și a competențelor de comunicare, integrând lectura poveștii într-un proces educațional viu, interactiv și relevant.

Într-un context educațional modern, în care se urmărește formarea unor indivizi autonomi, reflexivi și echilibrați emoțional, povestea, analizată și aplicată cu atenție, rămâne una dintre cele mai puternice resurse pedagogice la dispoziția educatorilor.

## **1.2. Exemplu de aplicare a matricii: Model practic**

Ca exemplu concret, prezentăm analiza poveștii „Ursul păcălit de vulpe”, folosind matricea propusă:

### **A. Date generale despre poveste**

Titlul poveștii: Ursul păcălit de vulpe

Autorul: Ion Creangă

Tipul poveștii: Povestire populară (cu elemente de fabulă)

Public țintă: 5–7 ani (preșcolar – clasa pregătitoare)

### **B. Structura narativă**

Tema centrală: viclenia în contrast cu naivitatea

Conflictul/Problema: ursul dorește pește, dar este păcălit de vulpe.

Rezolvarea: vulpea scapă de urmărirea ursului prin inteligență și rapiditate.

Finalul: închis, cu un mesaj moralizator.

### **C. Elemente de conținut**

Personaje principale și trăsături definitorii:

- Ursul – naiv, credul
- Vulpea – isteată, vicleană
- Valori/atitudini promovate: atenția, spiritul de observație, prudența.
- Mesaj transmis copilului: este important să fim atenți și să gândim critic, să nu credem tot ce ni se spune fără să judecăm.
- Cuvinte-cheie sau expresii relevante: „a păcăli”, „peștele înghețat”, „coada prinsă în gheață”.

### **D. Reflecție educațională**

- Ce învățăm din această poveste?
  - Că este bine să fim atenți atunci când primim sfaturi și să analizăm înainte să acționăm.
- Cum se poate raporta copilul la această poveste?
  - Copilul poate povesti o situație în care a fost păcălit sau a păcălit pe cineva și ce a învățat din acea experiență.

Întrebări deschise pentru reflecție:

- De ce crezi că ursul a avut încredere în vulpe?
- Ce ai fi făcut tu în locul ursului?
- Ce simți când cineva te păcălește? Ce ai învățat din acea întâmplare?

## **E. Aplicabilitate didactică**

Obiective educaționale:

- Să recunoaștem importanța atenției și a gândirii critice.
- Să exprimăm emoții și reacții în fața unei păcăleli.
- Să dezvoltăm empatia față de ceilalți.

Activități propuse:

- Joc de rol: „Cum aș reacționa dacă aș fi ursul?”
- Desen: Ursul și vulpea – două fețe ale poveștii.
- Poveste inventată: „Cum aș păcăli eu vulpea?”

Domenii de dezvoltare integrate:

- Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii
- Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii
- Dezvoltarea socio-emoțională
- Capacități și atitudini față de învățare

## **II. ALCHIMIA CUVINTELOR - ARTA POVEȘTILOR ȘI ARTA POVESTIRII**

**Alice-Andreea BUGNARIU**

Alchimia cuvintelor reprezintă arta subtilă prin care expresiile, sunetele și ritmurile lingvistice se împletesc, dând naștere unor structuri narative pline de forță și frumusețe. Asemenea unui alchimist care combină elemente pentru a obține o substanță, povestitorul autentic, acel talent rar – adevărat maestru al storytellingului – are o înclinație firească, vocația, chemarea interioară și misiunea de a găsi echilibrul perfect între emoție, sens și semnificație, astfel încât fiecare cuvânt să își ocupe locul potrivit și să contribuie la construcția unei imagini vii în mintea receptorului.

Magia unei povești nu constă doar în cuvintele scrise sau în imaginile pe care le evocă, ci și în arta de a o spune. Storytellingul nu este doar un joc al expresiilor, ci o orchestrare atentă a ritmului, sonorității și impactului emoțional. Cuvintele, asemenea unor entități vii, se atrag și se resping, se împletesc într-un dans subtil al sensurilor, unde fiecare sunet și fiecare frază devin extrem de prețioase în arhitectura unei povești de neuitat. Nimic nu este aleatoriu în această simfonie a rostirii, unde echilibrul dintre emoție și rațiune, dintre lumină și umbră, dintre tăcere și glas este orchestrat cu măiestrie. Astfel, fiecare frază pulsează cu o lecție proprie, transfigurând cuvintele într-un act de creație ce lasă ecouri profunde în sufletul celui care ascultă.

Poveștile nu sunt simple relatări, ci acte revelatoare care transcend timpul și spațiul, purtându-ne într-o lume unde realul și iluzoriul se împletesc armonios. Fiecare poveste este o incursiune în lumea fantastică, un izvor nesecat de imaginație, unde personajele prind viață, întâmplările capătă profunzime, iar ascultătorul devine parte dintr-un univers magic. Astfel, cel care ascultă sau spune o poveste nu este un simplu receptor al cuvintelor, ci un constructor activ al propriilor înțelesuri, modelând realitatea prin prisma fanteziei și emoțiilor trăite.

Prin darul povestitorului și vraja mesajului transmis, fiecare cuvânt rostit devine o punte între lumi, o călătorie interioară care trezește curiozitatea, sensibilitatea și gândirea creativă. Poveștile sunt mai mult decât simple narațiuni – ele sunt forțe vii care dau glas aspirațiilor, dorințelor și visurilor, transformându-se în repere ale imaginației și ale înțelegerii profunde a lumii. Prin ele, descoperim noi orizonturi, ne conectăm la emoții și învățăm să vedem dincolo de aparențe. Astfel, fiecare poveste devine o fereastră către posibilități infinite, o călătorie în care fiecare ascultător își modelează propria viziune și își conturează identitatea.

Despre povești, despre întâmplări e întreaga existență umană, în jurul lor gravităm cu toții. Întâmplări dintre cele mai complexe ne transpun în lumi fantastice, unde cifre magice ascund taine neștiute, miracole se țin în fiecare filă, iar luptele dintre bine și rău capătă nuanțe nebănuite. Ne introduc pe noi, cititorii, într-o realitate paralelă, unde vietăți necuvântătoare prind glas, puteri supranaturale sfidează logica, iar forțe externe ne împing spre ieșirea din bula personală, deschizând porți către necunoscut.

Fiecare poveste este un univers desenat cu vârful unui condei muiat în călimară, unde pergamentul poartă ecoul unui

timp de demult, iar coperta ascunde lumi fermecate. Cu miros de pagini răsfoite și șoapte de muză, poveștile ne dau aripi de înger, purtându-ne acolo unde imaginația nu are hotare.

Deznodământul fiecărei povești este o revelație, o lecție despre sine și despre lume, iar în fiecare întâmplare regăsim, în tăcere, curcubeul copilăriei, acea lume a mirajelor și a bucuriei pure când ni se citea o poveste la ceas de seară. Mângâiate de mirosul de pagini răsfoite și de fiorul unui condei fermecat, prin povești ne conectăm la forțele externe ale imaginației, la puterea narativului de a ne duce în negura timpului, acolo unde limitele realității sunt doar umbre. În acest dans al cuvintelor, povestea devine un act de eliberare, un portal ce ne aduce mai aproape de esența umană, de acea frumusețe neexplorată care doar așteaptă să fie descoperită.

Însă, magia unei povești nu stă doar în cuvintele scrise sau imaginile pe care le evocă, ci și în arta de a o spune. Felul în care un povestitor își modelează glasul, își construiește ritmul și creează emoție face diferența între o simplă relatare și o experiență captivantă. Povestirea este, așadar, mai mult decât un act de comunicare – este un ritual, un dans al cuvintelor ce poate ferma, inspira și transforma pe cei care ascultă. Dar cum reușește un povestitor să dea viață unei narațiuni? Ce tehnici și strategii folosesc maestrul storytellingului pentru a ține publicul vrăjit? Răspunsurile la aceste întrebări ne poartă spre o altă dimensiune a poveștilor, o dimensiune în care textul prinde viață prin intermediul verbalului, nonverbalului și paraverbalului naratorului, spre arta povestirii sau storytellingul.

# III. STORYTELLING – O PUNTE ÎNTRE CULTURĂ ȘI IDENTITATE

**Ciprian BACIU**  
**Alice-Andreea BUGNARIU**

Poveștile au o putere extraordinară de a modela mințile și inimile, de a uni generații și de a păstra vie identitatea culturală. Ele nu sunt doar o formă de divertisment, ci un instrument prin care ne înțelegem trecutul, ne explicăm prezentul și ne imaginăm viitorul (Baciu, 2024). Fiecare societate își transmite valorile, tradițiile și înțelepciunea prin intermediul poveștilor, fie că acestea sunt basme ale copilăriei, legende din trecut sau poveștile de succes ale lumii moderne. Poveștile ne leagă unii de alții și construiesc punți între generații, oferindu-ne perspective comune asupra lumii. Astfel, ele devin mecanisme importante de educare și inspirație, contribuind semnificativ la formarea valorilor și credințelor sociale. În momente de schimbare, poveștile ne oferă claritate, stabilitate și un cadru prin care putem interpreta mai bine evenimentele și provocările care ne înconjoară.

Arta povestirii este veche de când lumea și a evoluat odată cu omenirea. Dincolo de paginile cărților, storytellingul se regăsește în discursuri inspiraționale, în reclame care ne emoționează, în lecții captivante, în prezentări de afaceri de succes și în filme care ne schimbă perspectiva asupra vieții. În esență, este liantul care conectează cultura cu identitatea,

transformând informația brută într-o experiență emoțională profundă.

Folclorul este cea mai autentică expresie a storytellingului, înglobând nu doar povești, ci și dansuri, cântece, proverbe și mituri care au traversat secole întregi (Franklin, 2010). De la basmele populare la miturile civilizațiilor antice, poveștile au fost mereu un mijloc de a explica lumea și de a transmite învățăminte indispensabile. Astăzi, storytellingul nu mai este doar apanajul folclorului, ci a devenit un instrument indispensabil în educație, marketing, psihologie, leadership și cercetarea științifică. O idee, oricât de puternică, devine de neuitat doar dacă este îmbrăcată într-o poveste care trezește emoții. Suntem atrași de poveștile care reflectă experiențele noastre culturale și personale, deoarece acestea rezonază profund cu identitatea noastră. O poveste bună poate crea emoție, poate inspira acțiune și poate influența deciziile noastre. De-a lungul istoriei, liderii, educatorii și artiștii au folosit storytellingul pentru a transmite mesaje puternice și pentru a aduce oamenii împreună în jurul unei viziuni comune.

Storytellingul, sau arta povestirii, este o modalitate prin care un mesaj, o valoare sau un principiu este transmis într-un mod captivant, permițând fiecărui ascultător să-l înțeleagă, să-l exploreze și să-l adapteze în propriul său mod. Povestirea, nararea unei povești, este o tehnică potrivită pentru procesul instructiv-educativ și poate fi accesibilă oricui, indiferent de vârstă sau de nivelul de pregătire (Melinte, 2014). Spunerea unei povești care să capteze atenția și imaginația publicului se poate face fără utilizarea unor instrumente speciale, pentru aceasta naratorul putând apela doar la imaginația și abilitățile sale de a da viață acesteia prin cuvinte. Totuși, pentru a da mai multă viață acesteia,

pot fi utilizate diverse instrumente și resurse suplimentare, cum ar fi planșe cu imagini, diverse efecte audio, clipuri video și animații, elemente tactile și de recuzită, precum și tehnologii interactive. n era digital, storytellingul a evoluat, incluznd tehnologii moderne care mbogtesc experiența narativ. Podcasturile, realitatea virtual, animațiile și platformele de social media sau cele de streaming ofer noi modalități prin care poveștile pot fi spuse și distribuite, ajungnd la un public global. n ciuda acestor inovații, esența storytellingului rmne aceeași: crearea unei conexiuni autentice ntre povestitor și public prin emoție, autenticitate și creativitate.

n lumea de astzi, storytellingul nu este doar o form de divertisment, ci și un instrument puternic de comunicare. El ne amintește tuturor, copii și adulți deopotriv, c vorbele poart o ncrctur aparte, c abilitatea de a asculta este fundamental și c o comunicare limpede poate deveni o form autentic de art. O poveste spus cu miestrie are darul de a transmite nvțminte, de a trezi emoții vii și de a inspira profund, construind astfel o conexiune puternic ntre cel care povestește și asculttori. Prin tehnici expresive și elemente vizuale, povestitorul poate reuși s transforme o simpl relatare ntr-o experiență de neuitat, menit s capteze atenția și s rmn n mintea asculttorilor.

Storytellingul este dificil de definit, dar imposibil de ignorat, aceasta fcndu-se n funcție de perspectiva din care este privit. Un sociolog l poate considera ca fiind un mijloc hotrtor prin care societțile și pstreaz istoria și identitatea cultural, la fel cum tradițiile orale transmit, din generație n generație, povești despre strmoși și evenimente din trecut. Un antropolog l poate defini ca pe un element distinctiv al speciei umane, un mod prin

care ne diferențiem de restul lumii vii, așa cum miturile grecești explicau fenomenele naturale și comportamentele umane înainte de dezvoltarea științei (Glatch, 2024). În esență, storytellingul reprezintă procesul prin care limbajul se transformă într-o narațiune captivantă, menită să creeze experiențe memorabile și să transmită idei, emoții sau lecții de viață, asemenea basmelor ca „Scufița Roșie” sau „Hansel și Gretel”, care îi învață pe copii despre pericolele necunoscutului și importanța precauției.

Ceea ce definește storytellingul, indiferent de modul din care este privit, este că o poveste bine spusă are puterea de a trezi emoții intense – îți poate face pielea de găină, îți poate accelera pulsul sau te poate transporta într-o realitate imaginară fascinantă. Deși unii oameni par să posede un talent natural pentru a spune povești, această abilitate poate fi învățată și perfecționată. Printr-o bună înțelegere a structurii narrative, a stilului și a tehnicilor de narare, orice poveste poate deveni una de neuitat.

### III.1. Componentele de bază ale storytellingului

Metoda storytelling se sprijină pe trei componente principale: povestea, povestitorul și publicul.

- **Povestea** – firul narativ care conține mesajul, emoțiile și lecțiile de viață. O poveste autentică trebuie să fie clar structurată, cu un început captivant, un punct culminant incitant și o rezolvare care lasă o impresie de durată. Mesajul trebuie să fie puternic și relevant pentru public, iar firul narativ să ofere un echilibru între provocări și

rezolvri, astfel nct asculttorii s fie angajați emoțional și intelectual pe parcursul ntregii povești.

- **Povestitorul** – cel care d viaț poveștii prin voce, expresivitate și interacțiune. Un povestitor bun nu doar recit un text, ci triește povestea și o transmite cu autenticitate. Tonul vocii, ritmul narrii, pauzele dramatice și limbajul nonverbal joac un rol fundamental n crearea unei experiențe captivante (Lipman, 1999; Popan, 2025). Povestitorul trebuie s fie flexibil, capabil s se adapteze reacțiilor publicului și s creeze un dialog emoțional cu asculttorii si.
- **Publicul** – cel care recepteaz, interpreteaz și rezoneaz cu mesajul transmis. Fiecare asculttor filtreaz povestea prin propriile experiențe și emoții, iar conexiunea dintre povestitor și public este ceea ce face storytellingul o experienț de neuitat. De aceea, este important ca povestea s fie spus ntr-un mod care s permit identificarea și empatia, crend un sentiment de apartenenț și implicare.

Interacțiunea dintre aceste elemente face ca storytellingul s fie utilizat att n scopuri educative, ct și terapeutice. Oricine poate spune o poveste – fie c este una personal, una tradițional sau una creat pe loc. Poveștile implic emoții, experiențe individuale și colective, provocri și soluții multiple (Franklin, 2010). Important este c ele nu aparțin doar povestitorului, ele sunt menite s fie transmise, reinterpretate și reinventate.

### III.2. Storytellingul ca metodă participativă

Storytellingul nu este doar o metodă pasivă de comunicare, ci un proces dinamic și interactiv, prin care se transmit și se împărtășesc emoții, idei și valori. În acest context, publicul nu mai este doar un simplu receptor, ci devine parte integrantă a poveștii, influențând desfășurarea și interpretarea evenimentelor. Prin implicarea activă a ascultătorilor sau a spectatorilor, povestea evoluează organic, iar conexiunea emoțională dintre povestitor și audiență se adâncește. Acest schimb constant de energie și perspective contribuie la crearea unei experiențe imersive, care rămâne în memoria participanților și îi motivează să reflecteze și să acționeze în urma mesajului transmis. Realizarea acestui tip de comunicare presupune:

- **Pregătirea publicului** – captarea atenției și stabilirea unei conexiuni inițiale. Crearea unui context potrivit este decisiv pentru ca publicul să fie receptiv la poveste. Povestitorul trebuie să folosească întrebări retorice, elemente vizuale sau chiar experiențe personale pentru a atrage atenția și a face ascultătorii să se simtă parte din poveste.
- **Povestirea propriu-zisă** – folosirea vocii, gesturilor și elementelor vizuale pentru a aduce povestea la viață. Expresivitatea și ritmul narării sunt elemente cheie pentru menținerea interesului publicului. De asemenea, folosirea unor efecte auditive, schimbarea intonației sau utilizarea unui limbaj descriptiv ajută la crearea unei atmosfere autentice și imersive.
- **Reflectarea și interpretarea** – invitarea publicului la introspecție, discuție și chiar la reinventarea poveștii. Un

storytelling participativ nu se încheie odată cu povestea, ci continuă prin dialog. Publicul este încurajat să își exprime gândurile, să găsească conexiuni cu propria experiență și chiar să își creeze propriile variante ale poveștii, dezvoltând astfel creativitatea și empatia.

Cu ajutorul acestei metode participative se creează un mediu sigur, în care ascultătorii pot reflecta asupra propriilor experiențe și pot interacționa atât cu sine, cât și cu ceilalți.

### **III.3. Puterea unei povești bine spuse**

O poveste bine concepută nu doar informează, ci și convinge, inspiră și transformă. Ea creează o punte între emițător și receptor, făcând ca mesajul să fie perceput nu doar rațional, ci și emoțional. Spre deosebire de prezentarea unor simple date și fapte, poveștile bine construite reușesc să transmită idei complexe într-un mod accesibil, provocând empatie și conexiune autentică. Oamenii nu își amintesc doar ce le spui, ci mai ales cum i-ai făcut să se simtă. Atunci când este spusă cu măiestrie, o poveste poate provoca fiori pe șira spinării, poate accelera bătăile inimii și poate transpune ascultătorul într-o lume fascinantă, plină de imaginație. Aceasta este, de fapt, magia storytellingului – capacitatea de a transforma cuvintele în emoții, iar emoțiile în acțiuni, stimulând totodată imaginația celui care ascultă (Baciu et al., 2022).

Pentru a capta atenția unui public matur, ideile trebuie îmbinate armonios cu emoțiile. Cea mai eficientă cale de a obține acest rezultat este prin intermediul unei povești autentice și bine structurate. O poveste bine concepută nu se limitează doar la

transmiterea informațiilor, ci reușește să trezească emoții puternice și să energizeze publicul, generând astfel un impact profund și de durată. Emoțiile evocate de o poveste au puterea să schimbe percepții, să influențeze decizii și chiar să motiveze acțiuni concrete. În această abilitate de a emoționa și de a atrage audiența rezidă arta storytellingului. Oricine poate construi argumente logice, însă puțini reușesc să creeze și să povestească într-un mod care captivează, inspiră și rămâne întipărit în memoria ascultătorilor. O poveste bine spusă transformă publicul dintr-un simplu spectator într-un participant activ, implicat emoțional în experiența relatată.

### III.3.1. Storytellingul eficient

Un storytelling eficient are la bază câteva principii cheie:

- **Autenticitatea** – povestea trebuie să fie sinceră și credibilă. Publicul simte rapid dacă ceva este forțat sau artificial, iar o poveste autentică creează imediat o conexiune emoțională puternică.
- **Structura clară** – fiecare poveste trebuie să urmeze o succesiune logică: introducere, conflict, punct culminant și rezolvarea. Aceasta menține atenția și facilitează absorbția mesajului.
- **Implicația emoțională** – emoțiile sunt cheia unei povești de neuitat. Frica, bucuria, tristețea, surpriza sau inspirația sunt elemente de prim ordin pentru ca o poveste să fie eficientă.
- **Relevanța pentru public** – povestea trebuie să rezoneze cu experiențele, valorile și aspirațiile ascultătorilor. Cu cât

publicul se identific mai mult cu povestea, cu att impactul va fi mai mare.

- **Elementul vizual și senzorial** – o poveste captivant implic descrieri vii, imagini mentale puternice și detalii care activeaz simurile asculttorului.

Atunci cnd storytellingul este realizat cu miestrie, publicul nu doar ascult, ci triește povestea și se conecteaz profund la mesajul transmis (Fryer, 2003). O poveste de succes are fora de a schimba opinii, de a stimula imaginaia și de a inspira oamenii s acioneze. ntr-o lume n care suntem bombardți cu informaii, doar poveștile cu adevrat captivante reușesc s rmn n mintea și sufletul nostru pentru mult timp.

### **III.3.2. Exemple de utilizare a storytellingului n diverse domenii de activitate**

- *Educaie* – profesorii folosesc storytellingul pentru a face leciile mai atractive, captivnd atenia elevilor și ajutndu-i s rein mai ușor informaiile. De exemplu, la leciile de istorie evenimentele pot fi prezentate sub forma unei povești, n care personajele și evenimentele devin vii și de neuitat.
- *Marketing și publicitate* – brandurile folosesc puterea poveștilor pentru a crea conexiuni emoionale cu publicul. De exemplu, campania „Just Do It” de la Nike nu vinde doar produse, ci spune poveștile unor sportivi care au depșit obstacole și și-au urmat visurile.
- *Psihoterapie* – povestirile sunt utilizate n psihoterapie pentru a ajuta pacienii s și nteleg mai bine emoiile

și experiențele. Poveștile terapeutice pot facilita procesul de vindecare emoțională și de autocunoaștere (Ennis-O'Connor, 2024).

- *Lideri și discursuri inspiraționale* – liderii de succes și vorbitorii motivaționali utilizează storytellingul pentru a inspira și influența audiența. Un exemplu remarcabil este discursul „I Have a Dream” al lui Martin Luther King Jr., care, prin puterea narațiunii, a mobilizat milioane de oameni în lupta pentru schimbare socială (King, 1963).
- *Jurnalism și filme documentare* – reporterii și realizatorii de documentare utilizează tehnici de storytelling pentru a transforma informațiile brute în povești captivante, care să aibă impact asupra publicului. O știre despre o criză umanitară devine mai puternică atunci când este relatată prin prisma experiențelor personale ale celor afectați.
- *Gaming și filme* – industria jocurilor video și cinematografia se bazează pe storytelling pentru a crea lumi captivante și personaje memorabile. Jocuri precum „The Last of Us”, „Total War: Pharaoh” sau filme precum „Inception” folosesc povești complexe pentru a oferi experiențe emoționante și imersive.

### **III.4. Tehnici de storytelling**

Un storytelling eficient nu se limitează doar la expunerea unor fapte, ci constă în modul în care acestea sunt prezentate pentru a captiva, emoționa și angaja publicul. În acest scop, există numeroase tehnici prin care o poveste poate deveni de neuitat, dintre care menționăm:

**A. Tehnica celor „3 acte”** (structura clasică a poveștii) – această tehnică se bazează pe împărțirea poveștii în trei părți:

- *Introducere* – se prezintă personajele și contextul.
- *Conflictul* – apar obstacolele și tensiunea crește.
- *Rezolvarea* – povestea ajunge la punctul culminant și la deznodământ.

**B. Călătoria Eroului** – această tehnică, cunoscută și sub numele de „Călătoria Eroului” (Hero’s Journey), popularizată de Joseph Campbell (1949), este un cadru narativ universal care descrie transformarea profundă a protagonistului și impactul său asupra lumii. Această structură se regăsește în mituri, literatură, cinematografie, discursuri inspiraționale și chiar în poveștile de viață ale oamenilor.

Potrivit lui Campbell (1949/2014), eroul are „o mie de chipuri”, dar parcursul său rămâne aproape mereu același, călătoria acestuia putând fi împărțită în cinci etape de bază:

1. *Chemarea* (chemarea la aventură) – eroul trăiește într-o lume obișnuită până când un eveniment perturbă echilibrul și îl provoacă să iasă din zona sa de confort. Această chemare poate veni sub forma unei provocări, a unui pericol sau a unei oportunități neașteptate.
2. *Trecerea pragului* (trecerea în necunoscut) – eroul părăsește lumea cunoscută și pășește într-un teritoriu necunoscut, unde se confruntă cu primele obstacole și își găsește aliați sau mentori.

3. *Călătoria* (încercările și transformarea) – eroul trece printr-o serie de provocări care îi testează curajul, inteligența și voința. Înfruntă adversari, primește ajutor și începe să înțeleagă lecțiile necesare pentru a-și îndeplini misiunea.
4. *Recompensele* (darurile și revelația) eroul își atinge scopul, fie că este vorba de o victorie împotriva răului, de obținerea unui obiect magic sau de descoperirea unei înțelepciuni profunde. Această recompensă poate fi simbolică (o lecție de viață) sau concretă (un artefact important).
5. *Impactul* (întoarcerea acasă și transformarea) – eroul revine acasă, dar nu mai este aceeași persoană. Experiențele trăite l-au schimbat profund, iar el aduce cu sine învățăturile sau darurile câștigate, contribuind la binele comunității sale.

**C. Tehnica „Povestea personală”** – tehnică prin care se prezintă o poveste autentică, bazată pe experiențe reale. Aceasta creează o legătură emoțională puternică cu publicul, adăugând credibilitate și făcând ca mesajul să fie mai ușor de reținut (Moulton, 2020). Spre exemplu, Steve Jobs (2005), în celebrul său discurs de la Stanford, a folosit propriile experiențe de viață – abandonul școlar, dificultățile din carieră și succesul ulterior – pentru a inspira tinerii absolvenți (*‘You’ve got to find what you love,’ Jobs says, 2005*).

**D. Dialogul și implicarea directă a publicului** (storytellingul interactiv) – tehnică care presupune

angajarea activă a audienței prin dialoguri realiste și întrebări menite să o facă să se simtă parte din poveste. Prin integrarea dialogului și a întrebărilor directe, storytellingul devine mai dinamic, interactiv și memorabil, transformând audiența din simpli ascultători în participanți activi ai poveștii. Este o metodă eficientă pentru captarea atenției și crearea unei conexiuni emoționale puternice. Spre exemplu, un vorbitor motivațional poate începe astfel: „Ați avut vreodată un vis pe care toți cei din jur v-au spus că nu îl veți putea împlini? Ei bine, eu am trecut prin exact aceeași experiență...” Această abordare îi face pe ascultători să se identifice cu vorbitorul și să devină mai receptivi la mesajul transmis:

- *Educație* – profesorii pot stimula gândirea critică și implicarea activă a elevilor folosind storytellingul interactiv și întrebări provocatoare. Spre exemplu: „Cum credeți că ar fi arătat lumea dacă Napoleon ar fi câștigat Bătălia de la Waterloo?”. Astfel de întrebări îi provoacă pe elevi să analizeze situația, să dezbată scenarii alternative și să își exprime opiniile într-un mod creativ și argumentat. Prin această metodă, lecțiile devin experiențe dinamice și captivante, care rămân întipărite în memoria elevilor.
- *Marketing și publicitate* – brandurile utilizează storytellingul interactiv pentru a stabili o conexiune autentică și personalizată cu clienții. Prin abordări directe și întrebări precum: „Ți s-a întâmplat vreodată să rămâi fără baterie chiar atunci când aveai cea mai mare nevoie de telefon? Noi avem soluția perfectă pentru tine!”, consumatorii se pot identifica rapid cu problema,

ajungând să perceapă produsul sau serviciul oferit ca fiind răspunsul ideal la nevoile lor reale. Astfel, povestea interactivă transformă publicul în participant activ, amplificând eficiența mesajului transmis.

**E. Tehnica folosirii detaliilor senzoriale** – metodă de storytelling prin care se creează experiențe vii și imersive pentru ascultători sau cititori. Prin descrieri care implică vederea, auzul, mirosul, gustul și tactilul, povestea capătă profunzime, autenticitate și emoție, transformându-se într-o experiență care persistă în mintea publicului.

Exemple de aplicare a detaliilor senzoriale în storytelling:

- a) *Vederea* – Crearea de imagini vizuale puternice.
- „Soarele arunca reflexii aurii pe suprafața liniștită a lacului, în timp ce frunzele ruginii foșneau la fiecare adiere a vântului.”
  - „Cerule era de un albastru rece, cu nori ce se împrăștia ca firimiturile pe o masă veche.”
  - „Soarele se scufunda lent în mare, pictând cerul în nuanțe aprinse de portocaliu și roșu.”
- b) *Auzul* – sunetele îmbogățesc atmosfera și intensifică emoțiile, adăugând profunzime experienței narative.
- „Vântul șuiera printre crengi, iar pașii lui se auzeau în ritm sacadat pe podeaua de lemn.”
  - „Plânsul copilului răsună în cameră, împletindu-se cu trosnetul blând al focului din șemineu.”
  - „Pașii răsunau sacadat pe podeaua rece, iar ecoul lor se pierdea în liniștea nopții.”
- c) *Mirosul* – unul dintre cele mai puternice declanșatoare de amintiri și emoții.

- „Aroma cafelei proaspt mcinat umplea ncperea, amintindu-i de dimineile petrecute acas.”
- „Aerul era mbibat de mirosul proaspt al ierbii cosite, amestecat cu dulceaa florilor de tei.”
- „Aerul mirosea a ploaie i pmnt reavn, amestecat cu aroma dulce a florilor de salcm.”

d) *Gustul* – ofer un plus de autenticitate povetii, amplificnd realismul scenelor care implic mncare sau buturi.

- „Prjitura avea un gust dulceag, echilibrat de amreala fin a ciocolatei negre.”
- „nghii o gur de ceai fierbinte, simind aroma subtil de ment i lmie care i nclzea gtul.”
- „Gustul ciocolatei amare i se topea pe limb, lsnd n urm o not subtil de vanilie i caramel ars.”

e) *Tactilul* – Detaliile despre texturi i temperaturi creeaz o conexiune senzorial mai profund.

- „Nisipul fierbinte i ardea tlpile, n timp ce valurile reci i mngiau uor degetele.”
- „Rochia era dintr-o mtase fin, alunecnd pe pielea ei ca o adiere de vnt.”
- „Textura aspr a pergamentului vechi i gdila vrful degetelor, n timp ce urmrea literele mnjite de cerneal.”

**F) Tehnica „De la haos la ordine”** (problem-soluie) – tehnic frecvent utilizat n storytellingul din business, publicitate i discursuri persuasive, fiind una dintre cele mai eficiente metode de a capta atenia i de a convinge audiena. Se bazeaz pe o structur clar i logic, n care

o problemă inițială este urmată de o soluție convingătoare. Acest tip de povestire generează interes, emoție și satisfacție, oferind ascultătorilor un sentiment de claritate și rezolvare.

Structura acestei tehnici are la bază patru etape fundamentale:

1. *Identificarea problemei* – povestea începe prin evidențierea unui obstacol sau a unei provocări semnificative;
2. *Intensificarea conflictului* – se subliniază impactul negativ al problemei asupra protagonistului sau a publicului;
3. *Prezentarea soluției* – se introduce o soluție inovatoare sau eficientă care schimbă situația;
4. *Rezultatul pozitiv* – se descrie modul în care soluția îmbunătățește viața sau aduce ordine în haos.

Tehnica „De la haos la ordine” este utilizată în diverse domenii, dintre care prezentăm câteva exemple de aplicare a acesteia:

- *Business și publicitate* - o companie își poate construi campania de marketing pornind de la o problemă comună. Spre exemplu:
  - Problema: „Te-ai săturat de bateria telefonului care se descarcă prea repede?”
  - Soluția: „Noul model X are o autonomie de 48 de ore – nu vei mai rămâne niciodată fără baterie exact când ai nevoie de telefon.”
- *Politică și leadership* – Liderii folosesc această tehnică pentru a convinge publicul că au soluții pentru probleme sociale sau economice. Spre exemplu:

- Problema: „Țara noastră se confruntă cu o gravă criză energetică.”
  - Soluția: „Prin investiții în energie regenerabilă, putem reduce costurile și asigura un viitor sustenabil pentru toți.”
- *Antreprenoriat sau psihologie* (Storytelling motivațional) – un vorbitor inspirațional poate relata o experiență personală pentru a se conecta emoțional cu publicul. Spre exemplu:
- Problema: „Ani de zile am trăit cu frica de eșec, iar asta m-a împiedicat să-mi urmez visurile.”
  - Soluția: „Până când am realizat că fiecare eșec este o lecție. Azi, folosesc acele lecții pentru a-i ajuta pe alții să-și depășească fricile.”

## Bibliografie

- Baciu, C. (2024). A fost odată ca niciodată... În C. Baciu (coord.), A.-A. Bugnariu, O. R. Malina, I. Alexa, E. T. Bîndilă, R. Bîrlean, C. Bogdan, A.-N. Chelsău, M. Dohotari, I. Enache, N. Gal, I. D. Goța, D. Mateș, R.-M. Mărginean, L. Morar, L. D. Niste, N. Nițu, A. N. Schiau, A. Șorlea, ... A. M. Tătăraș. *Cartea poveștilor. Povești create de studenți* (pp. 9–12). Presa Universitară Clujeană.
- Baciu, C. (coord.), Bocoș, M.-D., & Verdeș, L.-I., A.-M. Purcar, L.-C. Neag, A. Raica, G.-E. Cîra-Grigorescu, F.-C. Broască, M. David, C. Coman, N. Ghira, & R. M. Popa. (2022). *Poveste, povestire, narațiune. Perspectivă educațională și didactică*. Editura Presa Universitară Clujeană.
- Campbell, J. (2014). *Eroul cu o mie de chipuri* (M. Mănescu, & G. Deniz, traducători). Editura Herald. (Lucrarea originală publicată în 1949)
- Ennis-O'Connor, M. (29 aprilie, 2024). *Why your patient story matters. Tag Archive for: storytelling* [De ce contează povestea pacientului tău]. Patient Empowerment Network. <https://powerfulpatients.org/tag/storytelling>
- Franklin, K. J. (2010). *Loosen your tongue* [Ediție revizuită, Dezleagă-ți limba]. Graduate Institute of Applied Linguistics. <https://diu.edu/documents/loosen-your-tongue.pdf>
- Fryer, B. (iunie, 2003). *Storytelling that moves people* [Poveștile care emoționează oamenii]. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2003/06/storytelling-that-moves-people>

- Gerringer, S. (f.d.). *The hero with a thousand faces* [Eroul cu o mie de chipuri]. *Joseph Campbell Foundation*. <https://www.jcf.org/learn/joseph-campbell-heros-journey>
- Glatch, S. (18 aprilie, 2024). *Capturing the art of storytelling: techniques & tips* [Arta povestirii: tehnici și sfaturi]. *Writers.com*. <https://writers.com/the-art-of-storytelling>
- James, S., & Morrissey, T. (2022). *The art of the tale: Engage your audience, elevate your organization, and share your message through storytelling* [Arta povestirii: Implică-ți publicul, ridică nivelul organizației tale și împărtășește-ți mesajul prin storytelling]. HarperCollins.
- King, M. L., Jr. (28 august, 1963). *I have a dream* [Am un vis, Transcrierea discursului]. *Teaching American History*. <https://teachingamericanhistory.org/document/i-have-a-dream>
- Lipman, D. (1999). *Improving your storytelling: beyond the basics for all who tell stories in work or play* [Îmbunătățirea povestirii: dincolo de elementele de bază pentru toți cei care spun povești la serviciu sau în joacă]. August House Publishers.
- Melinte, M. (iulie, 2014). Storytelling sau arta de a povesti. *Revista învățământului preuniversitar*, (7). [https://www.concursurilecomper.ro/download/revista\\_innv\\_preuniv/2014/7.%20iulie/3.4.pdf](https://www.concursurilecomper.ro/download/revista_innv_preuniv/2014/7.%20iulie/3.4.pdf)
- Moulton, L. (6 octombrie, 2020). *How to make storytelling effective – for all learners* [Cum să faci povestirea eficientă - pentru toți elevii]. Cambridge University. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2020/10/06/how-to-make-storytelling-effective-for-all-learners>

- Popan, G. E. (3 februarie, 2025). *Cum să îmbini cu succes vocea vorbită cu vocea cântată pentru o experiență captivantă*. Atelier de Cuvinte. [https://atelierdecuvinte.ro/noutati/2025/vocea-vorbita-cu-vocea-cantata\\_25803.html](https://atelierdecuvinte.ro/noutati/2025/vocea-vorbita-cu-vocea-cantata_25803.html)
- Reedsy Editorial Team. (10 august, 2023). The Hero's Journey: 12 steps to a classic story structure. Reedsy. <https://blog.reedsy.com/guide/story-structure/heros-journey>
- The 12 steps of the Hero's Journey* [Cei 12 pași ai Călătoriei Eroului]. (28 septembrie, 2023). Grammarly. <https://www.grammarly.com/blog/literary-devices/heros-journey>
- 'You've got to find what you love,' Jobs says* [„Trebuie să găsești ceea ce îți place”, spune Jobs]. (iunie, 2005). Stanford University. <https://news.stanford.edu/stories/2005/06/youve-got-find-love-jobs-says>

## **IV. APLICAȚII PRACTICE ȘI CONTEXTUALIZĂRI EDUCAȚIONALE**

# NORIȘORII COLOREAZĂ LUMEA

**Ioana-Raluca LĂZOREAN (Pinte)**

- **Tipul poveștii:** de aventură, fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** curajul, prietenia, solidaritatea, imaginația, spiritul de aventură.
- **Obiective educaționale propuse:**

O<sub>1</sub> – Identificarea și înțelegerea cuvintelor noi întâlnite în poveste, prin explicații orale și folosirea lor în propoziții create de copii.

O<sub>2</sub> – Exprimarea opiniilor proprii despre întâmplările din poveste și formularea de întrebări, respectiv răspunsuri despre personaje, emoțiile lor și întâmplările relatate.

O<sub>3</sub> – Identificarea emoțiilor trăite de personaje (curiozitate, teamă, bucurie, uimire) și dezvoltarea empatiei, discutând despre cum s-ar simți copiii dacă ar fi în locul Lanei, al lui Toma sau al norilor.

O<sub>4</sub> – Încurajarea copiilor să-și imagineze și să descrie cum ar arăta orașul lor dacă ar ploua cu culori sau să creeze desene inspirate din poveste, exprimându-și emoțiile prin artă.

- **Tema centrală a poveștii:** importanța prieteniei și a curajului.

- **Subiectul poveștii:**

Norii adunați deasupra unui oraș lipsit de culoare decid să aducă o bucurie copiilor de acolo. Ei pornesc în lume și strâng

culori pe care le eliberează peste oraș sub forma unei ploii magice care colorează totul. Copiii cei mai curajoși sunt primii care asistă la acest lucru. Deși se tem inițial, ei descoperă importanța curajului și faptul că nu trebuie să se teamă de schimbare.

- **Textul poveștii:**

A fost odată ca niciodată un orașel drăguț în care locuiau foarte mulți copii.

Acolo locuia Lana, o fetiță simpatică de cinci anișori, care avea un motănel alb. Motanului, care se numea Bulgăraș, îi plăcea să doarmă pe cuvertura groasă, albă și călduroasă care acoperea patul Lanei. În camera imaculată a fetiței își petrecea Bulgăraș mare parte din zile, jucându-se cu jucăriile lui și atacând toți ciucurii care îi ieșeau în cale.

În același oraș locuia și Toma, un voinic isteț de șase ani, căruia îi plăcea să se joace cu mașinuțele sale: de pompieri, de poliție, ambulante, camioane și chiar mașini de curse! Toma avea mare grijă de jucăriile sale și le punea pe fiecare la locul ei atunci când termina joaca, atent să nu le încurce.

Nu știu dacă ați observat, dar în acest oraș... Totul era alb! Mașinile, clădirile, hainele, cărțile, jucăriile, chiar și mâncarea, erau toate albe!

Într-o zi, deasupra orașului s-au adunat mulți nori și toată lumea era convinsă că va ploua. Într-adevăr, norii erau tot mai mari și mai amenințători iar vântul s-a pornit dintr-o dată cu o putere grozavă. Însă ploaia nu veni. În schimb, vântul a împrăștiat norii și a făcut din nou loc pe cer soarelui strălucitor.

Ce să se fi întâmplat?

Voi știți deja, dragi copii, că norii văd întreaga lume din înaltul cerului. Ei văd urșii de la Polul Nord și focile de la Polul Sud,

văd pădurile bogate și exotice de la Ecuator, leii feroși din Africa și elefanții din India. Ei mai văd și grădinile de cireși cu flori roz și parfumate din Japonia, câmpiile înmiresmate de lavandă din Franța dar și păpădiile galbene ca niște steluțe căzute pe pământ, care cu siguranță cresc și în parcul vostru preferat.

De sus, de pe cer, norii au observat că în acest oraș nu exista nicio culoare în afară de alb și s-au întristat. Copiii erau prietenoși, politicoși și păreau fericiți, dar cât de trist era ca ei să nu cunoască aceste minunate culori de care norii se bucurau în timp ce cutreierau lumea întregă!

Nu e de mirare, deci, că unui nor bătrân și înțelept i-a venit o idee grozavă. Acesta le-a spus ideea și celorlalți nori, care s-au bucurat să o audă și, împreună, au pus la cale un plan. Apoi norii au chemat vântul și l-au rugat:

– Vântule, adună-ți toată puterea și împrăștie-ne în toată lumea!

– Pe mine trimite-mă departe, în Africa!

– Pe mine în Antarctica!

– Pe mine în Japonia!

– Pe mine în Laponia!

– De ce vreți voi să vă trimit așa de departe? i-a întrebat vântul curios.

– Ca să strângem cât mai multe culori și să le aducem aici! au răspuns ei în cor, bucuroși de aventura în care urmau să pornească.

Vântul, care le era bun prieten, nu a ezitat și le-a sărit în ajutor. Și-a deschis brațele larg, a căscat o gură enormă și a înghițit cât de mult aer a putut. Apoi, cu o forță pe care cuvintele nu o pot descrie, a suflat atât de tare încât norii s-au împrăștiat fiecare spre locurile dorite.

Norii erau obișnuiți să călătorească pe întreg globul pământesc și știau ce aveau de făcut. De la fiecare floare, de la fiecare fluturaș, copac, animal sălbatic sau de companie, de la fiecare acoperiș de casă, rochiță, mașină sau oraș ei au cerut câte un strop de culoare. Cu toții au fost bucuroși să împrumute câte un pic din frumusețea lor. Ba mai mult, unii dintre ei au dăruit numeroase nuanțe pe care le-au presărat cu zâmbete și fericire, care să ajungă la copii.

Pe măsură ce strângeau tot mai multe culori, norișorii mici și albi deveneau tot mai mari, mai grei și mai gri, căci așa pățesc norii când duc în burțile lor imense stropii de ploaie și așa se întâmpla și acum. După un timp, ei au reușit să strângă câte un pic din toate culorile de pe lume și și-au chemat din nou prietenul, vântul.

– Te rugăm să ne duci înapoi, acum, prieten vechi. Avem de îndeplinit ultima parte a planului nostru.

De data aceasta vântul a avut de furcă și nu a fost suficientă numai o suflare ca să împingă norii grei și încărcăți. Dar el știa cât de importantă era misiunea pentru aceștia și, în plus, și vântului îi erau dragi copiii, deci își dorea tare mult să le aducă o bucurie. El și-a adunat toate puterile și a suflat o dată, de două, de trei, de zece, de o sută de ori, până când norii încărcăți de culori s-au întors deasupra orașului alb.

La început, toată lumea din oraș s-a speriat. Părinți, bunici și copii au văzut cum nori grei și cenușii se îngrămădesc pe cer. Soarele s-a ascuns în spatele lor și văzduhul s-a încărcat de energie. Între norii care se ciocneau unii de alții au început să apară fulgere lucitoare care brăzdau cerul, urmate de bubuituri asurzitoare care îi speriau pe cei mici.

Cei mai mulți s-au grăbit să intre în casă și să se adăpostească de ploaia care urma să înceapă. Doar câțiva curioși și-au încălțat cizmulile de ploaie și pelerinele și au ieșit afară împreună cu părinții lor.

De sus, norii vedeau expresiile uimite ale copiilor și cele îngrijorate ale părinților, așa că s-au grăbit să își ducă la îndeplinire misiunea.

– Să ne ținem de mâini! a rostit un nor aproape rotund, de încărcat ce era.

– Să eliberăm culorile, pe rând și fără grabă, ca să nu speriem copiii! a poruncit norul cel mai bătrân și mai înțelept dintre ei, cel pe care toți îl ascultau.

– Gata? a întrebat el din nou. Unu, doi, trei... și!

La cuvintele norului înțelept, stropi de ploaie au început să cadă peste oraș. Dar aceștia nu erau stropi obișnuiți, ci aveau cele mai felurite culori pe care vi le puteți imagina: roșu, albastru, galben, verde, portocaliu, mov, roz, vișiniu, argintiu, auriu, cărămiziu și multe altele!

Atunci când cădeau pe pământ, stropii de ploaie colorau tot ce atingeau. Cei verzi au colorat iarba și frunzele copacilor, cei albaştri au colorat cerul și apa din lacul din parc, dar și câteva mașini de pe stradă, cei cărămizii au colorat acoperișurile caselor, cei roșii și cei roz au colorat florile din parc.

Un strop galben, care s-a rotit de sus din cer și până pe pământ ca o sfârlează, nerăbdător și fericit să aducă bucurie, a ochit cizmulile de ploaie ale lui Toma, care era unul dintre curioșii care stăteau în ploaie ca să se bucure de ea. Picurul galben s-a îndreptat de spate, a virat un pic la stânga, apoi s-a răsucit la dreapta și a rămas drept ca o săgeată continuându-și căderea în cea mai mare viteză direct spre cizmulile băiețelului.

Trebuie să știți, dragi copii, că la început părinții nu au înțeles ce se întâmplă și s-au îngrijorat. La fel li s-a întâmplat și copiilor, dar chiar dacă erau speriați, ei și-au găsit curajul de a rămâne afară să vadă cum ploaia le colora lumea. Treptat, îngrijorarea tuturor a fost înlocuită de mirare. Ploaia îmbrăca în culoare totul în jurul lor.

Atunci când picurul galben a lovit cizmulita lui Toma, copilul a simțit izbitura în degetul lui mic, așa că s-a uitat în jos. Văzând cu uimire că cizmulita i se colorează în galben, un zâmbet larg s-a întins pe chipul copilului.

– Tati, uite! a strigat el către tatăl său care îl ținea de mână.

Tatăl lui privea uimit la ploaia magică dar și la fericirea de pe chipul lui Toma. Curajos, el și-a întins brațele larg și a privit în sus. Un roi de stropi din cel mai viu portocaliu s-au îndreptat repede spre el și i-au colorat pelerina, spre încântarea băiețelului. Fericiți, cei doi au început să râdă și i-au chemat afară și pe ceilalți care se adăposteau în casă.

– Mama, haide afară, nu-ți fie teamă! Haide, mami, repede! a strigat Toma.

– Să vină și bunicii, a completat tatăl său.

Lana, care se ascundea de ploaie în spatele perdelei din camera sa, privea și ea uimită la ceea ce se întâmpla de partea cealaltă a geamului. Dintr-o dată, fetița a chicotit, l-a luat pe Bulgăraș în brațe și a ieșit cu el în curtea casei.

Când a ajuns afară, ploaia i-a udat părul buclat care s-a colorat în cel mai frumos auriu pe care îl văzuse fetița până atunci. Sute de stropi au poposit pe rochița ei și au desenat modele vesele, mov, roz și roșii pe ea, iar pantofiorii străluceau în cel mai aprins vișiniu la care vă puteți gândi.

Cât despre Bulgăraș, dintr-un motan alb și pufos, acesta arăta acum ca un adevărat tigru în brațele fetei! Ploaia îl colorase în portocaliu și îi brăzdase blănița cea moale cu dungi negre. Doar lăbuțele, botișorul și burtica îi rămăseseră albe ca spuma laptelui. Motanul era cât se poate de încântat de acest lucru și privea uimit când la lăbuțele sale albe, când la coada tigrată, când la fetiță care râdea cu chicote cristaline ce răsunau vesele în aer.

Auzind râsetele de încântare ale Lanei și ale lui Toma, și alți copii au ieșit în ploaie, alături de părinții și bunicii lor și urmați de animăluțele lor. Unii fugeau înapoi în case și se întorceau cu jucăriile în brațe, lăsând ploaia să le coloreze și pe acelea. Stropii de ploaie purtați pe pantofi și hăinuțe umpleau casa de culoare acolo unde ajungeau.

Ploaia a durat doar o jumătate de oră. Pe măsură ce norii răspândeau tot mai multe culori spre oraș, ei deveneau tot mai mici și mai albi. Încet, încet, aceștia au făcut loc pe cer soarelui care zâmbea fericit spre noul peisaj. În fața sa apărea un oraș vesel și pestriț. Copiii râdeau și săreau în bălți fericiți. Natura zâmbea și ea, bucuroasă de noile culori care îi dădeau atâta farmec. Dar cel mai frumos era cerul: albastru, senin și împodobit de un curcubeu care se întindea de la un capăt la celălalt al văzduhului.

Lucrurile noi ne sperie uneori, dar e important să ne amintim că așa cum după ploaie răsare soarele, și după teamă vine curajul, iar atunci când suntem curajoși putem face tot ce ne propunem.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Om și Societate, Domeniul Estetic și Creativ, Domeniul Limbă și Comunicare.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

Joc de imaginație: Educatorul listează planșele de colorat de mai jos, pe care le distribuie preșcolărilor. Aceștia își vor folosi imaginația pentru a le colora, făcând legătura între poveste și planșă.





★ *Varianta 2:*

Joc de memorie: După lecturarea poveștii, educatorul îi întreabă pe copii: Cum l-a colorat ploaia pe motanul Bulgăraș? Ce culoarea a căpătat blănița lui? Ce model a apărut pe el? Cu ce semăna motanul? Dar botul și urechile sale, ce culori aveau? Dar cizmele lui Toma; ce culoare avea picurul care le-a colorat și ce culoare au căpătat ele? Dar pelerina tatălui lui Toma? După ce copiii răspund la aceste întrebări, educatorul distribuie fiecărui preșcolar aceeași planșă de colorat – atașată mai jos – pentru a urmări cât de fidel au reținut aceștia informațiile din poveste și în ce măsură reușesc să transpună informația în desen.



★ *Varianta 3:*

Joc didactic: *Ploaia magică.*

Obiective:

- Preșcolarii își dezvoltă capacitatea de exprimare orală prin exercițiul oral de descriere.
- Preșcolarii își vor îmbogăți vocabularul legat de culori și de mediul înconjurător. La finalul activității ei vor putea numi culorile de bază de pe cartonașele incluse în joc și le vor putea identifica pe obiecte aflate în apropiere.

Materiale:

- Cartonașe de joc cu obiecte colorate într-o singură culoare (ex: măr roșu, floare albastră, soare galben, tufiș verde, etc);
- Whiteboard, pe care educatorul desenează un nor foarte mare și alb;

Desfășurarea jocului:

- Educatorul le reamintește copiilor povestea ascultată, pe scurt.
- Fiecare preșcolar va extrage un cartonaș pe care este reprezentat un obiect colorat și va trebui să descrie oral obiectul, referindu-se la culoarea acestuia și la o altă caracteristică (ex: Floarea mea este albastră și parfumată. Soarele meu este galben și strălucitor/fierbinte/foarte mare.) Apoi, aceștia trebuie să identifice un obiect în jurul lor, în aceeași culoare cu cel de pe cartonaș.
- Dacă au răspuns corect, aceștia pot lipi cartonașul pe norul desenat pe tabla albă. În caz contrar, ei pot extrage un nou cartonaș după ce le trece rândul celorlalți copii.

- La final, preșcolarii vor recunoaște culorile de bază și obiecte din jurul lor în aceste culori, iar pe tablă va fi format un nor încărcat de culori „împrumutate” de la diferite obiecte cunoscute.
  
- **Tipul de personaje:**
  - Personaje-copii: Lana, Toma, ceilalți copii care apar în imagini.
  - Personaje-animale: motanul Bulgăraș.
  - Personaje-părinți: tatăl lui Toma.
  - Personaje-elemente ale naturii: norii, vântul, soarele.
- **Personaje pozitive:** norii.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Este firesc să ne temem de schimbare, dar dacă avem curajul să înfruntăm această teamă, putem descoperi lucruri noi și minunate.

# AȘTEPTAREA ...

**Sonia MANCIU**

- **Tipul poveștii:** fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** prietenia, optimismul, încrederea, devotamentul.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Îmbogățirea vocabularului – identificarea cuvintelor necunoscute oral.
  - O<sub>2</sub> – Dezvoltarea gândirii critice și a creativității – discuții despre povești, personaje, trăirile interioare ale acestora, comunicând eficient, exprimându-și propriile opinii, formulare de întrebări și răspunsuri însoțite de explicații.
  - O<sub>3</sub> – Dezvoltarea emoțională și socială – dezvoltarea capacităților precum empatia și compasiunea.
- **Tema centrală a poveștii:** complexitatea interioară a animalelor de companie.

- **Subiectul poveștii:**

Trei prieteni blănoși dezbat o problemă importantă: se va întoarce deținătoarea lor acasă? După discuțiile lor, Seth, unul dintre căței, este în continuare gânditor și își amintește experiențele mai puțin plăcute, trăite înaintea sosirii în actuala sa casă.

În cele din urmă, aceștia o întâmpină bucuroși pe deținătoare la sosire, iar Seth devine încrezător în faptul că nu va mai fi părăsit.

• **Textul poveștii:**

Într-o casuță liniștită, situată la marginea unui orașel, trăiau trei prieteni blănoși: Seth, un Beagle poznaș, Cleo, o pisică alintată, dar cuminte și Lucy, o cățelușă cu blana lungă și mătăsoasă, înțeleaptă prin prisma vârstei. Deși diferiți, inima lor bătea în tandem pentru aceeași ființă. În cele din urmă, îi lega ceva puternic, împărțeau așteptarea.

În fiecare dimineață, era nevoită să plece. În urma ei, Seth, cel mai tânăr și sensibil dintre toți, rămânea cu privirea sa curioasă ațintită la ușa care se închidea ușor.

– Hei! Unde pleci? Și eu vin! Și eu vreau să vin! Hei! Ai uitat lesa... și ai uitat de mine.

– Liniștește-te, urechiosule! M-ai trezit, și pe deasupra, o să trezești toți vecinii.

– Ce știi tu, mieunici?! Pleacă în pădure fără noi.

– Unde pleacă?

– Mmm... bine, nu știu dacă ar trebui să... ezită el. O să îți spun totuși. Știi când plecăm toți de acasă și tu rămâi fără noi? Noi rămânem fără tine în pădure. Alergăm și țopăim, mirosim trunchiurile copacilor, ne tăvălim prin frunze uscate și apoi alergăm iar. Dacă găsim și câte o baltă... sunt și mai fericit!

– Vai de mine, ce binecuvântare! Mama-om mă iubește nespus, de aceea nu mă duce în locul acela dezgustător. Știi cât timp durează să îmi mențin blănița atât de curată? spuse Cleo cu o mare ușurare în glas, apoi începu meticolos să-și spele o lăbuță.

– Nu mă ascuți, concentrează-te! A plecat fără mine.

– Ce-i cu toată zarva asta? Nu mă pot odihni, spuse Lucy.

– A plecat în pădure! Înțelegi? Aleargă și se joacă fără noi. De ce ar face una ca asta?

– Ascultă aici, urechi-lungi! A luat cu ea pătura verde?

- Nu.

- Ai văzut-o pregătind ghiozdanul?

- Nu.

- Hamacul e la locul lui?

- Da.

- Ei, uite că nu a plecat în nicio pădure.

- Dar cum așa? Unde se duce atunci?

- Unde se duc toți oamenii în fiecare zi. Altfel, ne-am lua gândul de la bobیțele delicioase, gustări și jucării.

- Dar se mai întoarce?

- Bineînțeles că se întoarce! Zi după zi, de când mă știu eu, a făcut-o.

- Și de când te știi tu?

- Mi-e teamă că n-am fi știut niciunul să numărăm anii. Tot ce îmi aduc aminte e că eram mult mai mică, totul părea enorm în preajma mea. Încercam să alerg, mă străduiam să înaintez, dar piciorușele mele se împiedicau în firele lungi de iarbă. Și a apărut ea. Venea spre mine cu brațele întinse, mă ridică la cer, iar eu vedeam acum totul mai clar în jurul meu. Atunci ne-am promis totul, ea - că se va întoarce mereu, eu - că voi aștepta la nesfârșit.

- Nu te teme, interveni Cleo, te vei bucura în continuare de plimbările tale noroioase.

Seth zâmbi timid și se așeză tăcut lângă cele două. Începu să gândească. Deși încrezător în cuvintele lor, în mintea-i se derulau imaginile acelor zile când încă era al nimănu. Avusese el om cândva, dar asta e altă poveste, câine părăsit de om, căci om părăsit de câine nu există.

Așa-i apăreau în minte acele zile, lungi și mohorâte, în care hoinărea pe străzile orașului, zile în care tot ce avea acum era doar o plâsmuire a sufletului, un vis îndepărtat. Teama că ea nu se va

Întoarce încă dăinuia în adâncul său și toate acestea îl istoviră. Astfel, capul îi alunecă, într-un oftat, odihnindu-și-l pe lăbuțe, iar pleoapele grele îi acoperiră ochii.

Peste un timp, liniștea căsuței fusese întreruptă de zgomotul cheii care anunța sosirea ei.

– Știam că te întorci! Știam, știam! se repezi Seth în tocul ușii, cu codița sa zglobie.

– Prrr! Și noi care credeam că ai fi plâns în cele din urmă, șopti Cleo șiret printre mustăcioare.

Ușa se deschise larg, iar acum toți trei o întâmpinau bucuroși. Seth, în două lăbuțe, cu nasul umed și ochii care-i licăreau, o copleșea cu îmbrățișări, iar Lucy, încercând să-și facă loc, se rostogoli, lăsând la iveală burtica acoperită de blăniță moale și lucioasă, în așteptare de mângâieri. Cleo, torcând, se gudură în preajma mămicii-om, dorind să fie luată în brațe, întocmai ca la fiecare sosire.

Asemeni nouă, au o singură viață pe pământ, și toată o petrec așteptând un deschis de ușă.

Că plecăm să ne întoarcem, ori de nu o facem niciodată, ei tot acolo sunt, așteaptă. E ceva în ei, ceva ce îi deosebește de oameni, ceva ce nu pot să numesc exact. Că afară e gri, că-i frig, ori sufletul îți plânge sau de nu găsești iubire-n lume, te întorci acasă și acolo, lângă un picior de scaun, pe-o canapea sau printre perne moi, te așteaptă o altă lume-ntregă. Se ridică și-și părăsesc locul ca să-ți încălzească ție sufletul.

Eu i-am cules din bucăți de lume, iar ei mi-au întregit inima.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și comunicare, Domeniul Om și societate, Domeniul Estetic și creativ.

- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

- ★ *Varianta 1:*

Citirea și ascultarea poveștii pentru a stimula imaginația și limbajul copiilor. Povestea va fi însoțită de întrebări și clarificări, în vederea înțelegerii conținutului, fiind privită ca o activitate interactivă, în care copiii vor fi încurajați să își exprime propriile trăiri. Discuții libere, apelul la experiențe personale anterioare referitoare la interacțiuni cu animale de companie.

- ★ *Varianta 2:*

Activitate extracurriculară recomandată – vizitarea unui adăpost de animale aflat pe raza localității aparținătoare, interacțiunea supravegheată cu acestea.

- ★ *Varianta 3:*

Activitate creativă: copiii sunt încurajați să deseneze personajul preferat.

- **Tipul de personaje:**

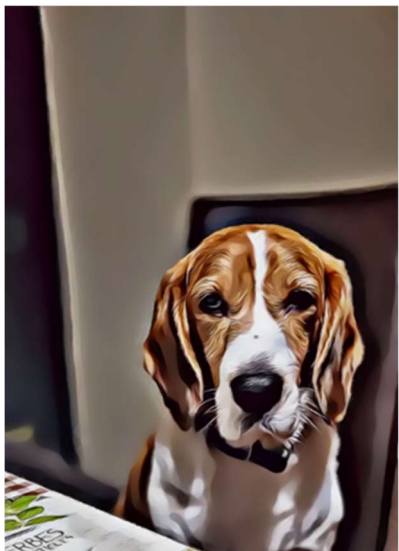
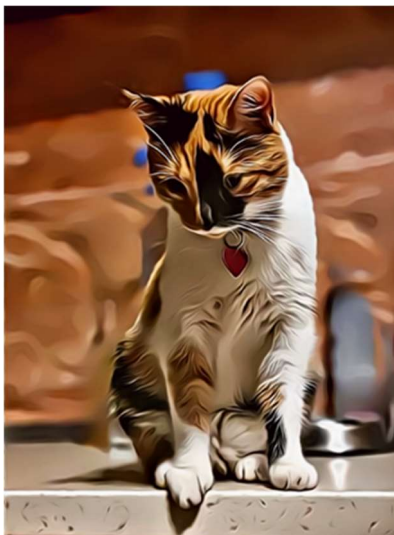
- umane: deținătoarea animalelor – naratorul.

- nonumane personificate: Seth, Cleo și Lucy.

- **Personaje pozitive:** toate personajele.

- **Mesajul/ morala poveștii:** Deși în propria călătorie prin viață vom avea parte de tot soiul de evenimente, precum personajul nostru Seth, este important să ne păstrăm încrederea și speranța. Observând comportamentul prietenilor noștri blănoși, putem culege adevărate învățături despre prietenie, atașament și devotament.

- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**



# AVENTURILE LUI NINO, IEPURAȘUL CURAJOS

Iancu SANDRA

- **Tipul poveștii:** de aventură cu elemente fantastice.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** curajul, onestitatea, prietenia, perseverența, inteligența, responsabilitatea.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea imaginației și a creativității prin explorarea poveștii și a personajelor.
  - O<sub>2</sub> – Însușirea unor valori morale esențiale precum onestitatea și responsabilitatea.
  - O<sub>3</sub> – Îmbunătățirea capacității de a recunoaște binele și răul prin analizarea acțiunilor personajelor.
- **Tema centrală a poveștii:** importanța curajului, sincerității și învățării din greșeli.

- **Subiectul poveștii:**

Nino, un iepuraș curios și aventuros, este păcălit de vulpea Roxana să caute o comoară falsă într-o peșteră. După ce scapă, decide să afle adevărul despre morcovii aurii, trecând printr-un pod fermecat care îi testează sinceritatea. Ajutat de prieteni, descoperă adevărata comoară și învață lecții importante despre încredere, onestitate și responsabilitate.

• **Textul poveștii:**

Era odată un iepuraș alb ca neaua, pe nume Nino. El locuia într-o pădure frumoasă, plină de copaci înzorzonați cu frunze verzi, pajiști împodobite cu flori colorate și pârlăieșe limpezi ca cristalul. Nino era un iepuraș curios, mereu dornic să descopere lucruri noi.

Într-o dimineață senină, Nino s-a trezit devreme, și-a spălat lăbuțele într-un izvor rece și a hotărât să plece într-o aventură. A plecat vesel, sărind dintr-un loc într-altul, până a ajuns la o poiană unde nu mai fusese niciodată.

Când a ajuns acolo, Nino a descoperit o grădină plină de morcovi mari și portocalii. „Ce festin delicios!” a gândit el. A mâncat un morcov suculent și s-a lins pe botic de plăcere. Dar, deodată, a auzit un zgomot ciudat. Cineva se apropia!

Era Vulpița Roxi, cunoscută pentru vicleniile ei. Nino s-a făcut mic într-un tufiș, sperând să nu fie văzut. Dar Roxi avea un simț ascuțit al mirosului și l-a simțit imediat.

– Ah, dragă Nino, ce faci tu aici? a întrebat vulpea cu o voce mieroasă.

– Eu... doar mă uit la morcovi, a răspuns Nino, fără să spună că a mâncat deja unul.

Roxi s-a apropiat cu un zâmbet viclean.

– Ce-ar fi să facem un schimb? Tu îmi dai mie morcovi, iar eu îți povestesc despre o peșteră secretă plină de comori!

Nino a clipit curajos.

– Dar ce fel de comori?

Ah, niște morcovi uriași, aurii, pe care nimeni nu i-a mai gustat vreodată, a spus Roxi.

– Nino era isteț. Știa că vulpea era vicleană, dar era și curios. „Dacă nu risc puțin, nu voi afla niciodată ce e în peșteră!” și-a zis el.

În drum spre peșteră, cei doi au trecut printr-o pădure întunecoasă, unde bufnițele și-au făcut apariția. Nino s-a speriat puțin, dar a mers mai departe. Într-un luminiș, s-au oprit lângă o scorbură mare, unde un bursuc bătrân, pe nume Grigore, se odihnea.

– Hei, Nino! Ai grijă cu Roxi! Nu e prima dată când încearcă să păcălească pe cineva! a spus bursucul.

Dar Nino era deja hotărât să vadă peștera și și-a continuat drumul. Când au ajuns la peșteră, Roxi i-a făcut semn să intre primul.

Nino a intrat atent și a văzut ceva sclipitor în încăpere. Dar, vai! Nu erau morcovi aurii, ci doar pietre obișnuite care reflectau lumina lunii. Vulpea a râs și a plecat repede, lăsându-l acolo.

– Oh, nu! Am fost păcălit! s-a gândit Nino.

Dar nu s-a descurajat. A căutat o ieșire și, folosindu-și istețimea, a săpat o gaură mică într-un colț al peșterii. După mult efort, a reușit să scape. Când s-a întors acasă, a povestit totul prietenilor săi.

Două zile mai târziu, Nino încă se gândea la aventura din peșteră. Își dorea să se întoarcă și să descopere dacă în apropiere se află vreo comoară adevărată. Așa că s-a hotărât să plece din nou spre peșteră, dar de această dată a fost mai atent. Pe drum, a ajuns la un râu lat, peste care se întindea un pod vechi, despre care se spunea că era fermecat. Se spunea că doar cei care erau sinceri puteau trece.

Nino s-a apropiat încet, iar deodată, un spiriduș mic a apărut pe balustradă și l-a privit fix.

– Ai mințit vreodată? I-a întrebat spiridușul cu o voce răsunătoare.

Nino s-a gândit la momentele în care nu fusese complet sincer, la momentul când îi spusese lui Roxi că doar se uita la morcovi, deși el mâncase deja unul.

– Da, am mințit, dar am învățat să fiu corect, a răspuns el hotărât.

Deodată, podul s-a luminat, iar spiridușul a zâmbit.

– Atunci poți trece. Numai cei care își recunosc greșelile și învață din ele sunt demni de a merge mai departe.

Nino a traversat podul și, de partea cealaltă a râului, a descoperit un loc secret, ascuns printre copaci deși. Acolo, sub un strat de frunze, a găsit o mică ascunzătoare cu morcovi aurii, exact așa cum spusese Roxi, dar fără să știe că existau cu adevărat. Cu ochii mari de uimire, Nino a realizat că adevărata comoară nu era doar cea găsită, ci și lecția pe care o învățase despre sinceritate și perseverență.

În timp ce se pregătea să plece, un vechi prieten, ariciul Tibi, a apărut dintr-un tufiș.

– Nino! Cum ai ajuns aici? I-a întrebat curios ariciul.

– A fost o călătorie lungă, dar am trecut testul podului fermecat, i-a spus Nino.

Ariciul Tibi a râs și i-a povestit că această ascunzătoare fusese odată folosită de animalele din pădure pentru a-și depozita proviziile de iarnă.

Pe când se întorceau împreună, s-au întâlnit cu bursucul Grigore, care le-a spus că Roxi fusese văzută încercând să păcălească și alte animale. Hotărâți să îi dea o lecție, Nino și prietenii săi au pus la cale un plan. Au construit un labirint de crengi și frunze uscate, astfel încât, data viitoare când Roxi va

încerca să își păcălească prada, să fie prinsă într-o capcană amuzantă și inofensivă.

Când Roxi a încercat să convingă un pui de veveriță că există un copac magic cu alune de aur, a ajuns chiar în mijlocul labirintului! Animalele au râs, iar vulpea, rușinată, a promis să fie mai cinstită.

Cu morcovii strânși în lăbuțele lui și lecțiile bine învățate, Nino s-a întors acasă. Pădurea întregă a ascultat cu admirație povestea lui, iar iepurașul nostru a devenit un adevărat erou printre animalele din pădure.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Estetic și Creativ, Domeniul Om și Societate.

- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

Lectură interactivă cu întrebări despre morală și valori, unde copiii sunt încurajați să reflecteze asupra acțiunilor personajelor și să exprime propriile opinii.

★ *Varianta 2:*

Joc de rol în care copiii interpretează personajele poveștii, punând în scenă momentele cheie pentru a înțelege mai bine emoțiile și alegerile acestora.

★ *Varianta 3:*

Activitate de desen – fiecare copil ilustrează un moment preferat din poveste și explică de ce l-a ales, dezvoltând astfel creativitatea și capacitatea de exprimare.

- **Tipuri de personaje:**

→ Personaje-animale: Nino, bursucul Grigore, ariciul Tibi.

→ Personaje fantastice: spiridușul.

- **Personaje pozitive:** Nino, iepurașul curajos, bursucul Grigore, spiridușul podului fermecat, ariciul Tibi, prietenii lui Nino din pădure.
- **Personaje negative:** Vulpița Roxana (inițial negativă, dar își învață lecția).
- **Mesajul/ morala poveștii:** Cei care sunt cinstiți și curajoși vor reuși întotdeauna să depășească obstacolele. Minciuna și înșelăciunea pot părea avantajoase pe moment, dar adevărul, perseverența și prietenia conduc spre succes și apreciere din partea celorlalți. În plus, greșelile sunt ocazii de învățare și de creștere personală.
- **Povești/ narațiuni cu mesaj similar:** „Ursul păcălit de vulpe” – Ion Creangă, „Hansel și Gretel” – Frații Grimm.
- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**







# BLESTEMUL DRAGONULUI-ȚESTOASĂ

Corina CIMPOIEȘU

- **Tipul poveștii:** fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** curajul în fața dificultăților, acceptarea de sine; prietenia și loialitatea, gândirea critică.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea gândirii critice prin identificarea soluțiilor creative la probleme.
  - O<sub>2</sub> – Înțelegerea faptului că fiecare are calități unice, chiar dacă nu sunt cele așteptate de ceilalți.
  - O<sub>3</sub> – Promovarea muncii în echipă și a solidarității.
  - O<sub>4</sub> – Conștientizarea ideii că valorile personale sunt mai importante decât aparențele.
- **Tema centrală a poveștii:** acceptarea de sine și descoperirea adevăratei puteri interioare.

- **Subiectul poveștii:**

Ragnar, un dragon care nu poate sufla foc, pornește într-o călătorie pentru a găsi o soluție. O vrăjitoare îl transformă într-o țestoasă, dar cu ajutorul lui Zozo, un dragon ce poate alterna între forme, reușește să rupă blestemul și descoperă că adevărata putere nu stă în foc, ci în curaj și inteligență.

- **Textul poveștii:**

Ragnar este un tânăr dragon care trăia pe niște coline îndepărtate și necunoscute alături de familia și prietenii săi. În

acel tărâm magic exista o armonie de nedescris unde prietenia era o regulă nescrisă. Însă acest dragon micuț și special deși era foarte isteț și jucăuș, era diferit față de prietenii săi, acesta nu putea sufla foc.

Și, din păcate, unii dragoni îl priveau de sus și râdeau de el.

– Ce fel de dragon ești tu, dacă nici măcar o scânteie nu poți scoate? îl batjocorea șeful dragonilor, Myros.

Într-o bună zi acesta, fiind supărat pe faptul că se simțea diferit față de prietenii lui, a pornit într-o călătorie în căutarea unei soluții. A străbătut munți și păduri până când a ajuns la căsuța unei vrăjitoare bătrâne, Kyra, cunoscută pentru magia ei puternică.

– Ah, un dragon care nu poate sufla foc? chicoti vrăjitoarea. Vino mai aproape, micuțele, și îți voi da puterea pe care o cauți!

Dar în loc să-l ajute, Kyra i-a aruncat un blestem teribil! Dintr-o clipire, Ragnar s-a transformat într-o broască țestoasă mică și neajutorată.

– Acum ești și mai lipsit de putere! râse vrăjitoarea. O țestoasă nu poate sufla nici măcar vânt, darămite foc!

Ragnar era speriat și disperat. Cum avea să mai redevină dragon? Cum să se apere acum, când abia putea să meargă?

Mergând încet prin pădure, Ragnar a întâlnit o altă țestoasă ciudată, Zozo. Spre surprinderea lui, Zozo, deși avea carapace, s-a transformat brusc într-un dragon și după aceea înapoi în țestoasă.

– Ești blestemat și tu ? întrebă Ragnar uimit.

– Nu, eu m-am născut așa! – râse Zozo. Am o abilitate rară: pot trece oricând între forme. Dar tu... pari să ai nevoie de ajutor.

Ragnar i-a povestit totul despre blestemul Kyrei și despre dorința lui de a învăța să sufle foc. Zozo l-a privit atent și a zâmbit.

- Poate că nu trebuie să suferi din cauza blestemului. Poate că trebuie să-l folosești în avantajul tău.

Cei doi au decis să se întoarcă la Kyra și să o păcălească. Zozo s-a transformat într-un dragon uriaș și a zburat spre casa vrăjitoarei, în timp ce Ragnar a rămas în forma de țestoasă.

- Vrăjitoareo, am venit să-ți iau magia! a strigat Zozo, scuișând scânteii și prefăcându-se amenințător.

Speriată, Kyra a început să rostească vrăji pentru a se apăra, dar nu și-a dat seama că Ragnar, încă e țestoasă, se strecurase în coliba ei și furase bagheta magică.

Când a simțit că îi lipsesc puterile, Kyra a încercat să fugă, dar Zozo a râs:

- Nu e nevoie să fugă cineva! Hai să facem un schimb: tu rupi blestemul, iar noi te lăsăm în pace!

Neavând de ales, Kyra a rupt blestemul, iar Ragnar s-a transformat înapoi în dragon.

Însă, chiar și după ce și-a recăpătat forma, Ragnar tot nu putea sufla foc. Însă acum nu mai era trist. Înțelesese ceva mult mai important:

- Nu am nevoie de foc ca să fiu un dragon adevărat. Am inteligență, prieteni și curaj!

Și-a folosit în continuare abilitățile pentru a deveni protectorul pădurii, iar Zozo i-a rămas cel mai bun prieten, călătorind împreună prin lume.

De atunci, în acel ținut îndepărtat, oamenii spun legenda Dragonului care nu sufla foc, dar care avea un suflet mai aprins decât orice flacăra.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Om și Societate
  - Încurajarea auto acceptării și încrederea în propriile

abilități; Învățarea despre curaj, prietenie și gestionarea dificultăților; Domeniul Limbă și Comunicare - Exersarea imaginației prin narațiuni și dialoguri; Importanța colaborării și ajutorului reciproc între prieteni.

- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

- ★ *Varianta 1:*

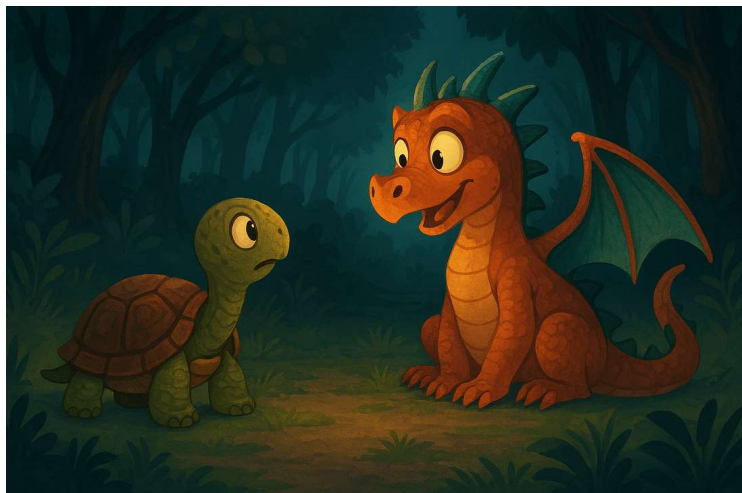
- Temă: Căutarea soluțiilor și înțelegerea diversității în abilități.
- Activitate: Crearea unui colaj sau a unui desen care să reflecte diversitatea în abilități și talente (de exemplu, cum fiecare personaj are ceva special).

- **Tipuri de personaje:**

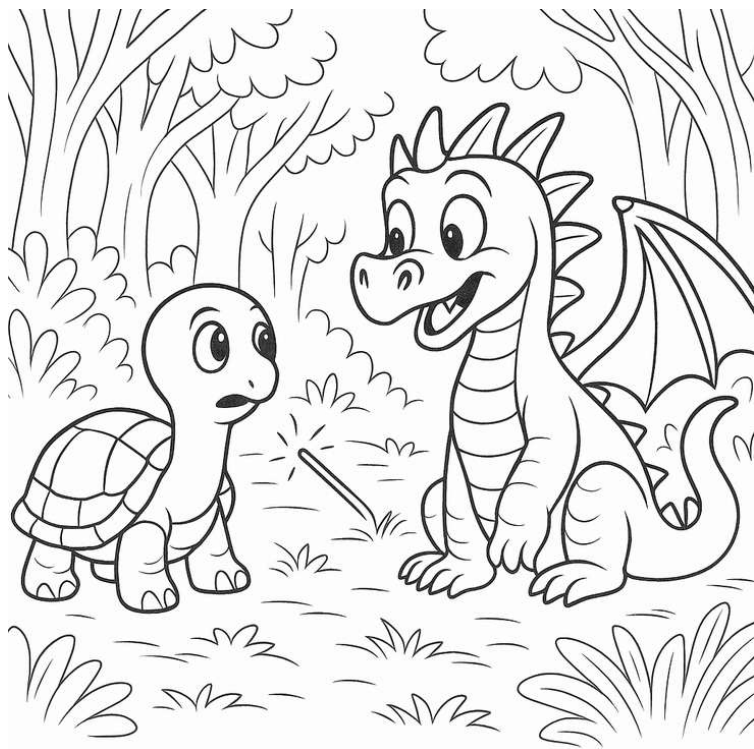
- Personaje antropomorfe (iepurași cu trăsături umane).

- **Personaje pozitive:** Ragnar, Zozo, Kira – vrăjitoarea care, deși începe negativ, ajută la ruperea blestemului.
- **Personaje negative:** Vrăjitoarea Kyra.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Puterea reală nu vine din abilități externe, cum ar fi suflarea focului, ci din curajul de a înfrunța dificultățile și din abilitatea de a accepta și folosi talentele proprii. Prietenia, ajutorul reciproc și înțelepciunea sunt mai importante decât a fi „perfect”.
- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**









# TREI FRAȚI FERICIȚI

Elena Maria ALBU

- **Tipul poveștii:** realistă, educativă.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** solidaritate, bunătate, iubirea frățească, empatia, rezolvarea conflictelor prin blândețe.

- **Obiective educaționale propuse:**

O<sub>1</sub> – Învățarea valorilor pozitive precum ajutorul între frați și generozitatea.

O<sub>2</sub> – Dezvoltarea empatiei și a conștientizării importanței familiei.

O<sub>3</sub> – Înțelegerea legăturii dintre fericirea individuală și colectivă.

- **Tema centrală a poveștii:** cum frații, prin ajutorul și iubirea lor reciprocă, își găsesc fericirea.

- **Subiectul poveștii:**

Două surioare și un frățior mult așteptat trăiesc împreună și sunt foarte fericiți. Ei sunt uniți prin dragoste și ajutor reciproc. Împărtășind momente bune și mai puțin bune, ei învață că fericirea vine din a fi împreună și a se sprijini reciproc necondiționat.

- **Textul poveștii:**

Era o zi însorită de primăvară când surioarele, Raisa și Alexia, își țineau degetele încrucișate și își puneau dorințe. De ceva vreme, își doriseră mult un frățior, cu care să se joace și pe care

să-l protejeze. „Cum ar fi să avem un frățior mic?” își spuneau ele. „Va fi minunat!”.

Așa că, într-o dimineață, părinții le-au spus că visul lor se va împlini! „Veți avea un frățior!” le-au spus ei, iar Raisa și Alexia au sărit în sus de bucurie. „O să îi punem numele Alex!”. Și de atunci, totul a fost pregătit pentru venirea lui: pătuțul lui, jucării colorate și multe hăinuțe frumoase. Surioarele nu-și mai încăpeau în piele de fericire.

Într-o zi, frățiorul lor, Alex, a venit acasă. Era un băiețel mic și dolofănel, cu ochi mari și curioși. Surioarele erau atât de entuziasmate! Raisa, cea mai mare, îl ținea în brațe și îi șoptea cuvinte dulci, iar Alexia îi aducea jucării colorate, încercând să-l facă să zâmbească. „Vezi, frățiorule, cât de multe lucruri frumoase sunt pe lume!” îi spunea Alexia, ținându-l ușor de mână. Deși Alex nu putea vorbi încă, ochii lui radiau de bucurie. Pentru surioarele lui, fiecare clipă cu el era magică.

Pe măsură ce Alex creștea, Raisa și Alexia își împărțeau timpul cu el. La început, Alex învăța să zâmbească, să apuce obiecte mici și să facă primii pași. Surioarele se bucurau enorm când frățiorul lor reușea să facă ceva nou. „Uite, Alexia, Alex a făcut primul său pas!” spunea Raisa, cu ochii plini de mândrie. „Sunt așa de mândră de tine!”.

Dar, uneori, ca orice frați, începeau să se certe din când în când. Într-o zi, în timp ce fetele se jucau în camera lor, Alex a luat o păpușă pe care Raisa o adora și o ținea cu multă grijă. Alexia i-a spus lui Alex să o lase, dar acesta a râs și a fugit prin cameră, iar păpușa s-a rupt puțin la un picior. Raisa s-a supărat foarte tare și a început să plângă. „Uite ce ai făcut, Alexia! Nu i-ai spus lui Alex să fie mai atent!”.

Alexia s-a încruntat și a răspuns: „Dar el e mic, nu înțelege!”.

Frățiorul, văzându-le supărate, a început și el să plângă, iar atmosfera s-a umplut de tristețe. Surioarele s-au privit un moment, realizând că nu era bine să se certe.

Raisa și Alexia au adus imediat o jucărie pentru Alex ca să-l liniștească, iar Raisa i-a spus: „Nu-i nimic, se poate repara. Important e că suntem împreună.”

Alexia i-a pus o mână pe umăr și a zis: „Și, mai ales, trebuie să avem grijă unul de altul, chiar și atunci când ne supărăm. Iar Alex va învăța că trebuie să fie mai atent cu lucrurile noastre.”

Toți trei s-au îmbrățișat, iar râsul a înlocuit lacrimile. Chiar și micile certuri făceau parte din legătura lor specială, iar fiecare învăța ceva despre cum să fie mai buni unii cu alții.

Alex creștea tot mai repede și, într-o zi, Raisa și Alexia l-au învățat să spună „te iubesc”. Alex, cu ochii lui mari și curioși, a repetat cuvintele: „Te iubesc!”. A fost un moment de neprețuit. Cele două surioare l-au îmbrățișat pe acesta cu dragoste. „Și noi te iubim, frățiorule!”

Cu fiecare zi care trecea, surioarele descopereau mai multe lucruri minunate despre a fi împreună: cum să se protejeze reciproc, cum să împartă dulciurile sau cum să se sprijine atunci când unul dintre ei avea o zi mai grea. De fiecare dată când unul dintre ei cădea, ceilalți erau acolo pentru a-l ridica.

Într-o seară de vară, întreaga familie a ieșit afară pe terasă, unde stelele străluceau pe cer. Alex se uita la ele cu gura căscată, iar Raisa și Alexia i-au spus: „Uite, Alex, stelele sunt ca o mulțime de dorințe împlinite!”. Toți trei au privit cerul împreună, simțindu-se mai uniți ca niciodată.

„Este minunat să avem un frățior!” a spus Alexia, cu un zâmbet larg pe față. „E cel mai bun cadou pe care l-am primit vreodată!”

Raisa și Alexia înțelegeau acum că fericirea nu venea din lucruri mari, ci din momentele împărtășite, din iubirea și grijă față de cei dragi. Chiar și atunci când nu aveau tot ce își doreau, fiecare clipă petrecută împreună era un dar neprețuit.

Într-o dimineață de toamnă, surioarele și frățiorul lor se jucau în grădină, iar râsul lor se auzea până departe. „Vom fi mereu cei trei frați fericiți, nu-i așa?” spuse Alex, cu o voce de copil mic, dar cu un mare zâmbet pe față. „Da!” au răspuns Raisa și Alexia, îmbrățișându-l cu drag. „Și nu vom fi niciodată singuri, pentru că ne avem unii pe alții!”.

Și așa, cei trei frați fericiți au crescut împreună, învățând zi de zi cât de importantă este iubirea între frați și cum fericirea poate fi găsită în momentele cele mai simple, dar cele mai prețioase.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Om și Societate.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

Dezbatere pe tema „Ce înseamnă să fii un frate bun?”.

Întrebări ghidate: Ce înseamnă să îți ajuți frații? Cum te simți când frații tăi te ajută?

★ *Varianta 2:*

Joc de rol în care copiii interpretează diverse roluri de frați care trebuie să se ajute între ei într-o situație dificilă. Acesta poate fi urmat de o discuție despre cooperare.

★ *Varianta 3:*

Povestirea „Trei frați fericiți” poate fi utilizată pentru a învăța copiii despre importanța împărțirii, generozității și sprijinului reciproc în relațiile de familie.

- **Tipul de personaje:** Personaje-copii.

- **Personaje pozitive:** Cei trei frați, care sunt solidari, iubitori și gata să se ajute unul pe celălalt.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Fericirea nu vine din lucruri materiale, ci din iubirea și sprijinul celor dragi.
- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**







# CĂȚELUL RĂTĂCIT ȘI DRUMUL ÎNAPOI ACASĂ

Ioana Roxana CÂMPEAN

- **Tipul poveștii:** realist.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** ajutorul reciproc, colaborarea, curajul, perseverența, prietenia și solidaritatea.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Înțelegerea conceptului de rătăcire și întoarcere acasă.
  - O<sub>2</sub> – Promovarea colaborării și ajutorului reciproc.
  - O<sub>3</sub> – Stimularea încrederii în sine și în ceilalți.
  - O<sub>4</sub> – Explorarea conceptului de prietenie.
  - O<sub>5</sub> – Încurajarea răbdării și calmului în fața problemelor.
- **Tema centrală a poveștii:** încrederea în sine și în propriile forțe.

- **Subiectul poveștii:**

Rico era un cățeluș curios și jucăuș. Într-o dimineață a ieșit pe poartă alergând după un fluture. Din cauză că nu a fost atent, s-a îndepărtat de casă și s-a rătăcit. A ajuns într-o pădure mare. Din fericire a întâlnit câțiva prieteni, care l-au ajutat să se întoarcă acasă.

- **Textul poveștii:**

Într-un sat mic și liniștit, trăia un cățeluș pe nume Rico. Rico era curios și jucăuș și în fiecare zi explora împrejurimile casei sale.

Într-o dimineață frumoasă de primăvară, Rico a ieșit pe poartă și, neavând prea multă grijă, a început să alerge după un fluture.

După un timp, Rico a realizat că nu mai știa unde se află. Plimbarea lui l-a dus tot mai departe. Acum se afla într-o pădure mare.

- Dar oh, nu! Nu mai știu cum să ajung acasă! și-a spus Rico, simțindu-se puțin speriat.

În timp ce mergea pe drum, Rico a întâlnit o pisică bătrână pe nume Titina.

- Cum te numești, micuțule? a întrebat pisica.
- Sunt Rico și m-am rătăcit! Nu știu cum să ajung acasă! a răspuns cățelușul cu ochii mari și speriați.
- Nu-ți face griji! Te voi ajuta să găsești drumul înapoi, a spus Titina cu un zâmbet cald.

Împreună, au mers mai departe prin pădure. Pe drum s-au întâlnit cu iepurașul Bobo, cu broscuța Oac-Oac și cu păsărica Mina, care, în felul lor, l-au ajutat pe Rico să înțeleagă semnele pădurii și să găsească drumul spre casă.

După o zi lungă de căutare, Rico a ajuns în sfârșit acasă, unde stăpânul lui îl aștepta cu brațele deschise. Rico era obosit, dar foarte fericit.

În acea seară, în timp ce se afla în brațele stăpânului său, Rico a învățat că, uneori, ajutorul prietenilor și răbdarea sunt cheia pentru a găsi drumul cel bun.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și comunicare, Domeniul Estetic și Creativ.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

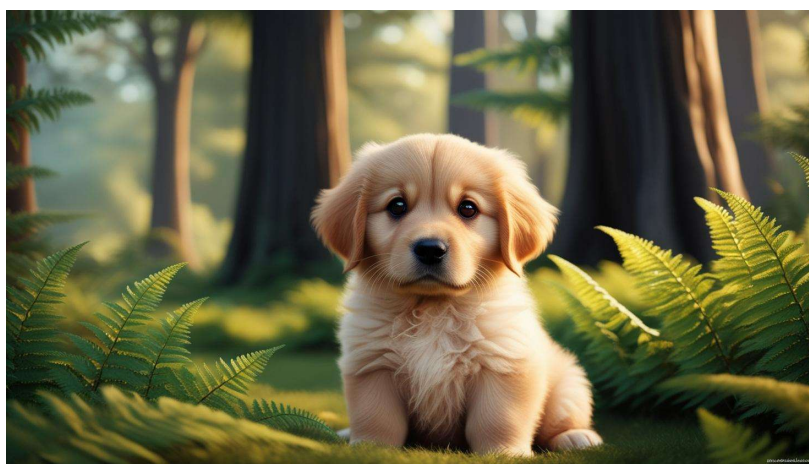
Dezvoltarea abilităților cognitive:

Educatorea le citește preșcolarilor textul, după care se dezbate tema poveștii și se desprinde morala. Tot cu ajutorul educatoarei, prin intermediul unor planșe, preșcolarii pot aranja în ordine cronologică momentele din poveste.

★ *Varianta 2:*

Povestea poate fi utilizată în cadrul unei activități specifice domeniului estetic și creativ. Preșcolarii pot avea ca sarcină de lucru să deseneze un personaj din poveste.

- **Tipul de personaje:** personaje animale – cățelușul Rico, pisica Titina, iepurașul Bobo, broscuța Oac-Oac și păsărica Mina.
- **Personaje pozitive:** toate personajele din poveste.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Ajutorul prietenilor și perseverența ne ajută să depășim dificultățile și să găsim drumul înapoi atunci când ne simțim pierduți. Povestea subliniază importanța de a nu renunța și de a învăța să cerem ajutor atunci când avem nevoie, pentru că prietenii sunt acolo pentru a ne sprijini.
- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**





# ARICIUL TEDDY

Denisa Maria DUMITRU

- **Tipul poveștii:** de aventură.
- **Nivelul de vârstă:** 3-4 ani.
- **Valori promovate:** iubirea, altruismul, bunătatea, conviețuire armonioasă, loialitatea și patriotismul.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea imaginației și a creativității prin explorarea activităților în natură și crearea de jocuri inspirate din elementele toamnei.
  - O<sub>2</sub> – Învățarea importanței prieteniei și a colaborării prin organizarea de jocuri comune cu prietenii în pădure.
  - O<sub>3</sub> – Îmbunătățirea aprecierii față de frumusețea naturii și înțelegerea modului în care anotimpurile influențează viața animalelor și a oamenilor.
- **Tema centrală a poveștii:** aprecierea și celebrarea frumuseții toamnei.

- **Subiectul poveștii:**

Într-o dimineață de toamnă, Teddy se aventurează în pădurea în care locuia. Văzând câte frunze sunt în jurul său, s-a hotărât să formeze un covor din ele. Bucuros fiind, și-a chemat prietenii să descopere frumusețea pădurii, a organizat o petrecere, iar animalele s-au jucat împreună.

- **Textul poveștii:**

Pe un vârf acoperit cu arbori, acolo unde frunzele începeau să capete tonuri calde de galben și roșu, trăia un mic arici pe nume Teddy. Acesta era un arici vesel și plin de viață, întotdeauna dornic să exploreze minunile toamnei.

Toamna își făcea simțită prezența prin briza ușoară, care ridica frunzele și le făcea să valseze în aer. Teddy, cu țepi albi ca zăpada și o privire curioasă, se avânta în fiecare zi prin pădurea sa, descoperind în fiecare colț noi comori ale naturii.

Într-o dimineață răcoroasă de toamnă, Teddy s-a trezit plin de energie și hotărât să găsească ceva special. În timp ce cutreiera pădurea, a dat peste un morman de frunze mari și colorate. Le-a adunat și le-a aranjat cu mare grijă, creând un covor moale și pufos sub copacul său favorit.

După ce a terminat lucrarea sa artistică cu frunzele, Teddy a decis să împărtășească această bucurie și imaginație cu prietenii săi din pădure. Astfel, a început să invite diverse animale la o festivitate a toamnei sub copacul său înfrumusețat cu frunze.

Alături de prietenii săi, Teddy a organizat jocuri amuzante cu frunze, cum ar fi săritul în bălți, alergarea prin tuneluri de frunze și chiar construirea de mici arici din frunze uscate. Toate vietățile pădurii se bucurau de acea zi specială în care toamna devenise o veritabilă sărbătoare.

Teddy și companiile săi au învățat că toamna aduce nu doar culori minunate, ci și ocazia de a fi creativi și de a prețui lucrurile simple ale naturii. Cu inimile pline de veselie și amintiri de neuitat, animalele pădurii s-au întors acasă, promițându-și că vor celebra fiecare zi cu mult entuziasm și imaginație.

Astfel, sub copacul înfrumusețat cu frunze aurii, Teddy și prietenii săi au trăit numeroase aventuri în lumea fermecată a

toamnei, unde fiecare zi aducea noi descoperiri și momente de fericire.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Om și Societate, Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Științe, Domeniul Psihomotric.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

În cadrul unei activități despre toamnă sau despre schimbările anotimpurilor, copiii pot discuta despre semnele toamnei (frunzele căzute, culorile galbene și roșii) și pot crea propriile lor opere, folosind frunze și materiale naturale. Textul poate fi folosit pentru a inspira activități de colectare a frunzelor și crearea unor „covorase” similare cu cele făcute de Teddy în poveste.

★ *Varianta 2:*

Copiii pot învăța despre importanța imaginației în viața cotidiană, inspirându-se din activitățile pe care le face Teddy cu prietenii săi (săritul în bălți de frunze, construirea de mici „arici din frunze”). În această situație de învățare, copiii pot fi invitați să creeze un joc sau o poveste proprie în care folosesc obiecte din natură, stimulându-le imaginația.

★ *Varianta 3:*

Povestea poate fi utilizată pentru a discuta despre importanța prieteniei și a colaborării între copii. În acest context, educatorul poate organiza jocuri de grup în care copiii trebuie să coopereze pentru a realiza ceva împreună, precum construirea unui „covoraș de frunze” sau un alt proiect de echipă. Astfel, ei vor învăța că, la fel ca Teddy și prietenii săi,

unitatea și ajutorul reciproc fac activitățile mai plăcute și mai valoroase.

- **Tipuri de personaje:** Personaje pozitive: Ariciul Teddy.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Toamna nu doar că aduce culori frumoase, dar ne oferă și ocazia de a fi creativi, de a împărtăși momente de bucurie cu ceilalți și de a prețui lucrurile simple din natură. Povestea subliniază importanța prieteniei, colaborării și a imaginației, demonstrând că adevărata frumusețe a fiecărei zile se află în momentele petrecute împreună și în modul în care alegem să vedem lumea din jurul nostru.

# MAYA ȘI ALIFIA MAGICĂ

**Ramona Manuela GUȚĂ (Zaharia)**

- **Tipul poveștii:** aventură, fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** compasiunea și empatia, grija pentru animale, credința în puterea vindecătoare a naturii, transformarea personală prin fapte bune.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Transmiterea unui mesaj moral.
  - O<sub>2</sub> – Crearea unei conexiuni emoționale.
  - O<sub>3</sub> – Stimularea imaginației și a creativității.
  - O<sub>4</sub> – Promovarea unui comportament pozitiv.
- **Tema centrală a poveștii:** O fetiță pe nume Maya descoperă o alifie magică și o folosește pentru a vindeca animalele bolnave și rănite.

- **Subiectul poveștii:**

O fetiță pe nume Maya, trăiește pe o insulă idilică, înconjurată de natură și animale. Într-o zi, Maya descoperă o perlă magică, care conține o alifie cu puteri de vindecare. Folosindu-se de acest dar, Maya ajută animalele de pe insulă, vindecându-le rănilor și bolile. Vestea despre puterea alifiei se răspândește rapid, iar Maya devine cunoscută drept „doctorița bună a animalelor”. Cu timpul, deschide un cabinet veterinar unde continuă să ajute animalele, iar alifia magică devine un secret prețios, transmis din generație în generație.

- **Textul poveștii:**

Pe o insulă mică, scăldată de apele azurii ale oceanului, trăia o fetiță pe nume Maya. Insula era un colț de rai, cu plaje de nisip fin, palmieri înalți și o mulțime de animale care trăiau în armonie cu natura. Maya iubea animalele mai presus de orice. Petrecea ore întregi explorând insula, observând păsările colorate, jucându-se cu cățelușii de pe plajă și admirând grația cailor sălbatici.

Într-o zi, în timp ce se plimba pe plajă, Maya a descoperit ceva strălucitor, ascuns în nisip. Era o perlă mare, cu o strălucire aparte. Curioasă, Maya a luat perla și a dus-o acasă. Când a deschis-o, o lumină blândă a învăluit-o, iar în interior a găsit o alifie cu un miros dulceag.

Maya nu știa că alifia este magică, dar, din instinct, a simțit că are o putere specială. Într-o zi, în timp ce se juca cu pisoiul ei, Tom, acesta s-a zgâriat la lăbuță. Maya și-a amintit de alifie și a aplicat puțină pe rana pisoiului. Spre uimirea ei, rana s-a vindecat pe loc!

Atunci, Maya a înțeles că alifia este magică și că are puterea de a vindeca rănilor și bolile. S-a hotărât să o folosească pentru a ajuta animalele de pe insulă. Zi de zi, Maya căuta animalele bolnave sau rănite și le aplica alifia magică. Un câine cu o fractură la picior, o pasăre cu aripa ruptă, un iepuraș cu o infecție - toate animalele se vindecau miraculos cu ajutorul alifiei.

Vestea despre Maya și alifia magică s-a răspândit rapid pe insulă. Oamenii veneau la ea cu animalele lor bolnave, iar Maya le oferea ajutorul ei cu drag. Alifia nu se termina niciodată, așa că Maya putea să ajute toate animalele care aveau nevoie.

Cu timpul, Maya a devenit cunoscută ca „doctorița bună a animalelor”. Toată lumea o iubea și o respecta. Maya era fericită că poate să facă bine și că poate să aducă bucurie în viața animalelor și a oamenilor.

Într-o zi, Maya a decis să-și deschidă un cabinet veterinar. Acolo, primea animalele bolnave și le trata cu alifia magică. Animalele se vindecau repede și se întorceau acasă sănătoase și

fericite. Cabinetul Mayei a devenit un loc de pelerinaj pentru toți cei care iubeau animalele.

Maya a trăit o viață lungă și fericită, dedicată animalelor și oamenilor de pe insulă. Alifia magică a rămas un secret prețios, transmis din generație în generație, și a continuat să vindece animalele și să aducă bucurie în inimile oamenilor.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare (receptarea textului oral, exprimare orală, exprimare scrisă, vocabular), Domeniul Om și Societate (empatia, compasiunea, prietenia, respect, comunitatea), Domeniul Estetic-Creativ (activități artistice, activități muzicale, activități dramatice), Domeniul Psihomotric.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**
  - ★ *Varianta 1:*  
Copiii pot discuta despre importanța grijii față de animale și despre cum le pot ajuta.
  - ★ *Varianta 2:*  
Joc de rol în care copiii vor reprezenta rolul Mayei și pot vindeca animăluțe.
  - ★ *Varianta 3:*  
Realizarea de dezbateri pe teme legate de protecția animalelor.
- **Tipuri de personaje:**
  - Personaje umane: Maya și oamenii de pe insulă.
  - Personaje animale: animalele de pe insulă.
  - Personaje pozitive: Maya, oamenii de pe insulă, animalele din poveste.
- **Mesajul/ morala poveștii:** „Maya și alifia magică” este o poveste despre bunătate, compasiune, respect față de animale și puterea vindecătoare a naturii. Este un îndemn la acțiune, arătând că fiecare dintre noi poate face o diferență în lume prin fapte mici, dar semnificative. Morala povestirii

este una universală, valabilă pentru toate vârstele, dar în special pentru copii, oferindu-le un model pozitiv de urmat și încurajându-i să fie buni și generoși cu cei din jur.

- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**







# IOANA ȘI GÂSCANUL CEL ȘCHIOP

Maria Magdalena LAȚA

- **Tipul poveștii:** de aventură.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** prietenia și compasiunea, empatia și ajutorul acordat celor în nevoie, înțelegerea importanței naturii și a protecției animalelor.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea empatiei și a comportamentului responsabil față de animale.
  - O<sub>2</sub> – Îmbunătățirea abilității de a recunoaște și de a răspunde nevoilor celor din jur.
  - O<sub>3</sub> – Stimularea imaginației și a gândirii critice prin intermediul poveștilor.
- **Tema centrală a poveștii:** empatia și ajutorul față de un prieten aflat în dificultate.

- **Subiectul poveștii:**

Ioana găsește un găscan șchiop și îl îngrijește cu multă dragoste, învățând despre prietenie și sacrificiu. După ce îl ajută să își regăsească familia, ea înțelege ce înseamnă adevărata prietenie și se bucură că l-a ajutat.

- **Textul poveștii:**

Într-un sătuc ascuns între dealuri, trăia o fetiță veselă și curioasă pe nume Ioana. Avea părul bălai, ochii ca cerul senin și o inimă mare cât lumea. Ioana iubea să exploreze pădurile, să se

joace pe pajiști și să-și petreacă zilele printre animalele din curtea bunicii.

Într-o dimineață de primăvară, Ioana a găsit în grădină un găscan alb, care șchiopăta de zor, încercând să se apropie de micuța băltoacă din fața casei. Găscanul era mare și mândru, dar se vedea că suferă. Aripa dreaptă îi atârna, iar piciorul stâng abia îl mai putea ține.

- Vai, bietul de tine! a spus Ioana, aplecându-se spre găscan.  
Ce ți s-a întâmplat?

Găscanul a scos un găgâit slab și s-a lăsat pe pământ. Ioana l-a luat cu grijă în brațe și l-a dus în șura bunicii. Acolo, l-a așezat pe un pat de fân moale și i-a curățat rana de la picior. Bunica, care era pricepută la toate cele, i-a adus o bucată de pânză curată pentru a lega aripa găscanului.

- Ioana, dragă, găscanul ăsta pare să fie unul dintre cei sălbatici, a spus bunica. Poate vine dintr-o turmă de pe lacul mare. Dacă îl îngrijim bine, poate își va găsi drumul înapoi.

Zilele au trecut, iar Ioana și găscanul au devenit cei mai buni prieteni. Fetița l-a botezat Șchiopu și îl hrănea cu boabe și firimituri. Deși găscanul părea să se însănătoșească, tot șchiopăta puțin, dar asta nu-l împiedica să-și urmeze noua prietenă peste tot – la fântână, pe pajiște și chiar până la marginea pădurii.

Într-o seară, când soarele apunea peste dealuri, Ioana l-a văzut pe Șchiopu privind spre cer și găgâind melancolic. Un stol de găște sălbatice zbura deasupra satului, iar găscanul părea să le răspundă.

- Cred că ți-e dor de casa ta, nu-i așa? a spus Ioana cu tristețe. Dar cum să te las să pleci, Șchiopu? Nu vei putea zbura prea departe...

Totuși, Ioana știa că un prieten adevărat nu ține pe nimeni legat, așa că a doua zi l-a dus pe găscan la lacul mare din apropiere. Acolo, sub privirea ei, Șchiopu a început să găgâie cu putere, chemând stolul care se odihnea pe apă. Gâștele sălbatice i-au răspuns, iar una dintre ele – poate sora lui – s-a apropiat și i-a dat curaj. Cu o ultimă privire către Ioana, găscanul s-a ridicat greoi în aer, zburând alături de familia lui.

Când Ioana l-a dus pe Șchiopu la lacul mare, inimioara ei bătea mai tare decât oricând. Gășcanul părea să simtă că se apropie de ceva important. Stând pe mal, Ioana l-a așezat ușor pe pământ și l-a privit cum făcea câțiva pași înainte, cu ochii ațintiți spre luciul apei. Gășcanul a găgâit puternic, iar sunetul lui s-a răspândit ca un ecou peste lac.

La început, părea că nimeni nu-i răspunde. Ioana s-a simțit descurajată, întrebându-se dacă familia lui mai era acolo sau dacă îl recunoșteau. Dar, la scurt timp, dintr-un colț al lacului s-a auzit un alt găgâit, apoi altul. Un grup de găște sălbatice s-a ridicat de pe apă și s-a apropiat încet, cercetându-l pe Șchiopu cu curiozitate.

Printre ele, o găscă mai mică, cu pene cenușii, a înotat direct spre Șchiopu. Gășcanul a tresărit și a scos un sunet prelung, plin de emoție. Gâsca cea mică i-a răspuns, iar cei doi s-au apropiat unul de celălalt. Ioana privea fascinată cum găsca îl înconjura pe Șchiopu, ciocnindu-și gâtul de al lui, într-un gest de afecțiune. Părea să fie sora lui, cea care îl căutase de când dispăruse.

În timp ce Șchiopu și sora lui se regăseau, celelalte găște se apropiau încet, creând un cerc în jurul lor. Ioana putea să simtă emoția momentului, ca și cum fiecare găscă știa că revenirea lui Șchiopu era o minune. Cu toate acestea, Ioana a observat că găscanul nu părea să se grăbească să plece cu ele. În schimb, s-a

întors către ea, făcând câțiva pași înapoi spre mal. Ochii lui, mici și negri, păreau să spună „Mulțumesc.”.

- Ești unde trebuie, Șchiopu. Du-te cu familia ta, i-a șoptit Ioana, stăpânindu-și lacrimile.

Gâscanul s-a întors încă o dată spre stol, iar sora lui a început să zboare în cercuri scurte deasupra apei, chemându-l. Cu aripa încă bandajată, Șchiopu a făcut un salt mic, bătând din aripi, și, chiar dacă nu a reușit să decoleze înalt, a început să plutească pe apă alături de ceilalți. Gâștele au format un stol compact în jurul lui, iar din acea zi, Șchiopu nu mai era singur.

Ioana s-a întors acasă cu ochii în lacrimi, dar zâmbind. Știa că făcuse ceea ce era corect.

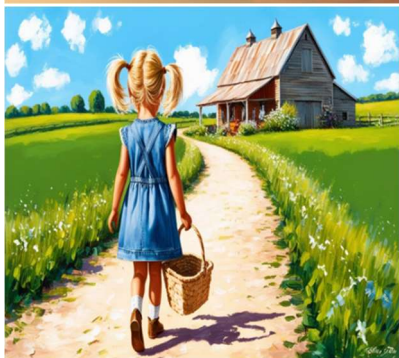
La câteva luni după ce l-a lăsat pe Șchiopu la lac, Ioana se plimba pe aceeași potecă, printre miresele dulci ale florilor de primăvară. Se gândea adesea la găscanul ei prietenos și se întreba dacă o mai ținea minte. Pe neașteptate, un găgâit puternic a rupt liniștea dimineții.

Ioana a privit spre cer și a văzut un stol de găște sălbatice zburând deasupra satului. În frunte, un găscan alb cu aripa puțin strâmbă conducea mândru stolul. Era Șchiopu! Într-un gest care părea imposibil, stolul s-a învârtit în cerc deasupra casei Ioanei, de parcă îi mulțumeau. Ioana a ridicat mâna, iar găscanul a scos un găgâit tare și clar, ca o promisiune că nu o va uita niciodată.

În acea zi, Ioana a înțeles că prietenia adevărată nu are granițe. Chiar dacă Șchiopu plecase, legătura lor avea să dureze pentru totdeauna.

• **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**







- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Om și Societate (empatie, ajutorul celor în nevoie), Domeniul Științe (înțelegerea și asocierea acțiunilor cu rezultatele lor), Domeniul Limbă și comunicare (găsirea cuvintelor potrivite pentru a exprima sentimentele).
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**
  - ★ *Varianta 1:*

Copiii pot discuta despre importanța grijii față de animale și despre cum se pot ajuta între ei în diferite situații.
  - ★ *Varianta 2:*

Joc de rol în care copiii vor juca rolul Ioanei, al găscanului sau al altor personaje, simțind și exprimând empatia față de prietenii lor imaginari.
  - ★ *Varianta 3:*

Crearea unui mic proiect despre protecția animalelor și importanța lor în natură, inspirat de poveste.
- **Tipul de personaje:**
  - Personaje umane: Ioana.
  - Personaje animale: găscanul.

- **Mesajul/ morala poveștii:** Adevărata prietenie se construiește prin gesturi de ajutor și empatie. Chiar și cei care par diferiți sau au nevoie de ajutor merită să fie sprijiniți, iar atunci când îi ajutăm, descoperim bucuria în a face bine.

# GREIERAȘUL CĂLĂTOR

**Mădălina-Elena MACOVEI**

- **Tipul poveștii:** fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** curajul, bunătatea, prietenia, curiozitatea, respectul.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea curajului și a spiritului de aventură, prin încurajarea explorării și a învățării din experiențele de viață.
  - O<sub>2</sub> – Încurajarea empatiei și a ajutorului reciproc, prin exemplificarea comportamentului altruist al personajului principal, Zizi.
- **Tema centrală a poveștii:** întraajutorarea.

- **Subiectul poveștii:**

Povestea „Greierașului călător” urmărește aventurile lui Zizi, un greier curios și curajos, care părăsește confortul poieniței sale pentru a explora lumea. Pe parcursul călătoriei, Orin întâlnește diverse personaje – un șoricel înțelept, o broască pierdută și o broască înțeleaptă – și învață lecții valoroase despre curaj, prietenie, altruism și importanța împărtășirii cunoștințelor. În final, Zizi se întoarce acasă transformat, purtând povești și experiențe care îi inspiră pe ceilalți, demonstrând că explorarea și visurile împlinite pot aduce o contribuție valoroasă comunității.

• **Textul poveștii:**

Într-o poieniță ascunsă, la marginea unei păduri fermecate, trăia un greier mic pe nume Zizi. Spre deosebire de frații săi care preferau să cânte toată ziua, Zizi avea o inimă plină de dorință de aventură. Într-o seară, pe când luna strălucea peste pajiște, Orin a decis că viața în poiană era prea monotună pentru visurile lui.

„Trebuie să văd ce se află dincolo de pădure”, își spunea acesta în sinea lui.

A doua zi dimineață, și-a împachetat o frunză mare cu câteva semințe și s-a pregătit de drum. Pe măsură ce pășea pe cărările necunoscute ale pădurii, a întâlnit multe creaturi. Prima oară, a dat peste un șoricel bătrân care își construia o căsuță în rădăcina unui stejar.

– Unde te duci, tinere greier? îl întrebă șoricelul.

– Mă duc să descopăr lumea, să văd locuri noi și să învăț povești!

Șoricelul zâmbi.

– Atunci să fii atent. Lumea este plină de frumuseți, dar și de pericole. Nu uita să-ți urmezi cântecul inimii.

Zizi îi mulțumi și plecă mai departe.

Într-o altă zi, pe când traversa o vale, norii s-au adunat și ploaia a început să cadă torențial. Refugiindu-se sub o frunză mare de brusture, Zizi a întâlnit o broască care părea pierdută.

– Ce faci aici, broscuță mică? întrebă greierele.

– Am fost luată de apă și nu mai știu drumul spre casă, spuse broscuța speriată.

Zizi, cu inima sa bună, a decis să o ajute. Au căutat împreună până au găsit tunelul care ducea la casa broscuței. În semn de mulțumire, aceasta i-a oferit greierului o perlă mică, strălucitoare, pe care o găsisse în pământ.

– E un dar pentru că mi-ai fost prieten, îi spuse ea.

Călătoria lui Zizi a continuat să fie plină de surprize. A învățat să recunoască plantele folositoare de la o broască înțeleaptă, a cântat alături de un cor de licurici și chiar a dansat pe razele lunii.

Într-o noapte, pe când stătea pe o stâncă privind cerul plin de stele, Zizi și-a dat seama că nu doar lumea îi oferise povești, ci și el lăsase ceva în urma sa – prietenii pe care îi ajutase, cântecele pe care le dăruise și lecțiile pe care le împărtășise.

După o lungă perioadă, Zizi s-a întors în poiana sa natală. Frații și surorile lui l-au întâmpinat cu uimire. Acum, fiecare seară în poiană era un prilej pentru Zizi de a spune povești din călătoriile lui, iar cântecul său devenise mai frumos ca niciodată.

Astfel, greierul călător Zizi și-a găsit locul – nu doar ca aventurier, ci și ca povestitor, inspirându-i pe toți să-și urmeze visurile.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Om și Societate.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

După citirea poveștii, copiii pot discuta despre cum Zizi ajută diferite personaje din călătoriile sale. Se poate organiza un joc de rol în care fiecare copil trebuie să joace rolul unui personaj care are nevoie de ajutor. Copiii vor explora diferite situații de ajutor și vor învăța cum să fie empatici și să-i sprijine pe ceilalți.

★ *Varianta 2:*

După ce copiii ascultă povestea, vor discuta despre visurile lor și ce înseamnă pentru ei să-și urmeze un vis. Fiecare copil va desena sau va crea un colaj cu lucruri care reprezintă

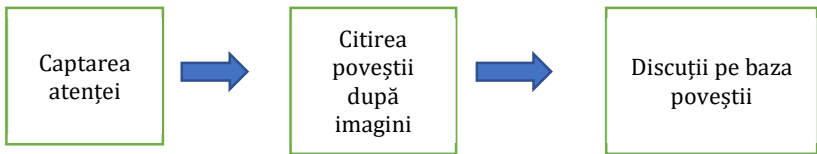
visurile lor, inspirându-se din aventurile lui Zizi. Această activitate va stimula imaginația și creativitatea, ajutând copiii să reflecteze asupra propriilor aspirații.

- **Tipuri de personaje:**

- Nonumane personificate: șoricelul înțelept, broasca pierdută, broasca înțeleaptă.
- Personaje pozitive: Greierele, broasca, șoricelul.

- **Mesajul/ morala poveștii:** Curajul de a explora necunoscutul!

Organizator grafic/ organizator cognitiv:



- **Sarcină pentru preșcolari:** Desenează personajul preferat sau o secvență a poveștii.

# POVESTEA PRIETENIEI

Ana MIHAILIUC (FLOREA)

- **Tipul poveștii:** fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** bunătatea, generozitatea, dragostea pentru familie, colaborarea, prietenia.
- **Obiective educaționale propuse:**

O<sub>1</sub> – Cultivarea unei atitudini de apreciere și recunoștință față de familie și dragostea părintească.

O<sub>2</sub> – Încurajarea cooperării și comunicării.

O<sub>3</sub> – Cultivarea unor valori sociale precum bunătatea, altruismul și modestia.

O<sub>4</sub> – Învățarea valorilor sociale și culturale

- **Tema centrală a poveștii:** Bucuria de a-și vedea familia fericită și împlinită fără grija că nu mai au ceva hrană în vizuina lor pentru anotimpul iarna.

- **Subiectul poveștii:**

Într-o zi de toamna rece și ploioasă tata iepure se gândi că ar trebui să pornească în căutare de hrană pentru copilașii săi, fiindcă se apropie curând anotimpul rece și trebuie să-și aprovizioneze vizuina cu hrană pentru întreaga iarnă.

- **Textul poveștii:**

Odată, demult, tare demult, o familie de iepurași trăia în bună înțelegere la marginea unei păduri. Mama iepuroaică, Fifi, și

tatăl iepuroi, Urechilă, aveau șapte copilași, niște năzdrăvani veseli, sprinteni și zglobii.

Într-una din zilele tomnatice, reci și cu ploi ciobănești, tatăl iepuroi porni să caute mâncare pentru familia sa numeroasă.

Pe drum, se întâlni cu Aricică, vecinul de vizuină, care, prietenește, îl îndrumă spre poiana din mijlocul pădurii, unde se înălța falnic un bătrân măr doldora de mere rumene și suculente, adevărate bunătăți. Pentru a ajunge la mărul pădureț, Urechilă trebuia să treacă peste un râu învolburat, o apă curgătoare ce despărțea pădurea.

Ajuns pe malul râului, nu stătu mult pe gânduri, ci încălecă imediat pe un buștean de stejar care stătea la îndemâna fiecărui animăluț ce voia să treacă pe celălalt tărâm al pădurii.

Gândul îi zbura doar la drăgălașii săi copilași, care rămăseseră înfometaji, acasă, cu mama lor.

De cum ajunse la bătrânul măr, începu să umple sacul cu mere rumene și gustoase.

Când sacul fu plin, tatăl iepuroi a luat calea întoarsă spre casă. Pe cărarea îngustă, la poalele unui stejar bătrân, întâlni un corb bătrân, o pasăre de culoare gri-cenușiu, pe care îl servi cu un frumos măr din sac.

Grăbindu-se spre vizuină, întâlni în cale și pe prietenul său Bursucel, căruia îi dădu de asemenea un măr din sac. Nu o uită nici pe Vulpița roșcovița și nici pe veverițele ștregărițe, oferindu-le tuturor daruri culese din bătrânul măr.

În timp ce se grăbea spre casă, corbul cenușiu îl ajunse din urmă. Cu viclenie, stând în spatele lui Urechilă, corbul îi rupse sacul în partea de jos, furând merele adunate cu greu.

Ajuns la vizuina, obosit după o cale așa de lungă, Urechilă abia deschise ușa căsuței, când fu înconjurat de iepurașii săi și de mama lor.

Amarnic s-a întristat bietul tată-iepure când văzu sacul gol. Cu un oftat mare și supărat, luă sacul pe umăr și porni din nou spre bătrânul măr. Umplu iarăși sacul cu mere rumene și suculente și luă calea întoarsă spre casă.

De cum ajunse din nou acasă, avu parte de o mare surpriză. În vizuina sa erau veverițele ștregărițe, Vulpița roșcovița, Bursucel și prietenul său devotat Aricică, toți cu desagi plini de bunătați. Veniseră să ajute familia de iepurași imediat ce auziseră de pățania lui Urechilă. Și uite așa, vizuina iepurașilor se umplu cu hrană pentru întreaga iarnă. M-am suit pe-o șa și v-am spus povestea mea. M-am suit pe-o roată, și v-am spus povestea toată.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniu Om și Societate, Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Estetic și Creativ.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

Educatorea le citește textul preșcolarilor, apoi poate pune întrebări în baza acestuia pentru a putea identifica care sunt personajele prezente în text, în ce anotimp și loc se petrece acțiunea și care este morala acestei povești. De altfel, doamna educatoare poate veni cu sugestii precum ilustrații sau planșe ce fac referire la textul povestirii urmat chiar și de fișe de lucru pentru a afla dacă preșcolarii au înțeles mesajul povestirii, astfel educatoarea poate vedea la final dacă și-a atins obiectivele propuse.

★ *Varianta 2:*

Discuții în sala de grupă despre importanța diversității și a colaborării sau joc de rol.

● **Tipuri de personaje:**

- Personaje nonumane: Mama iepuroaică Fifi, tata iepure Urechilă și iepurașii.
- Personaje pozitive: Veverițele, Vulpița, Bursucel și Aricică.
- Personaje negative: Corbul.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Unde există voință, există și o cale. Unde există o echipă există mai multe căi. (John Maxwell)

● **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**









# O POVESTE DESPRE O ZÂNĂ ȘI UN BĂIAT

**Antonia-Romina VLAIC**

- **Tipul poveștii:** fantastică.
- **Nivelul de vârstă:** 3-4 ani.
- **Valori promovate:** modestia, sinceritatea, înțelepciunea, recunoștința.

- **Obiective educaționale propuse:**

O<sub>1</sub> – Stimularea și satisfacerea curiozităților copilului, explicarea și înțelegerea lumii înconjurătoare, investigarea acesteia.

O<sub>2</sub> – Să numească personajele principale din poveste.

O<sub>3</sub> – Să identifice elemente din natură menționate în poveste (floare, copaci, animale).

O<sub>4</sub> – Să exprime o emoție simplă (bucurie, uimire, curiozitate) trăită în urma ascultării poveștii.

O<sub>5</sub> – Să participe cu plăcere la jocuri de rol simple inspirate din poveste.

- **Tema centrală a poveștii:** înțelepciunea și altruismul.

- **Subiectul poveștii:**

Povestea urmărește aventura lui Thomas, un băiat care, în vacanța la bunici, întâlnește o zână magică ce îi arată floarea iubirii. Printr-un dar fermecat, Thomas își împlinește dorința de a transforma ferma familiei într-un loc plin de viață, subliniind importanța iubirii sincere.

- **Textul poveștii:**

Odată, demult, trăia un băiețel pe nume Thomas. El locuia împreună cu părinții săi într-o mică fermă, înconjurată de câmpuri nesfârșite. Deși ferma era liniștită și pașnică, uneori Thomas se simțea singur. Natura din jurul fermei nu era întotdeauna plină de viață, iar el visa să fie înconjurat de flori colorate și animale vesele. Cu toate acestea, Thomas găsea bucurie în micile momente din viața sa, mai ales atunci când mergea la școală și se juca în curtea din spatele casei.

Vara sosise, iar Thomas a primit o veste care l-a încântat foarte tare: urma să își petreacă vacanța la bunicii săi, care locuiau într-o căsuță mică, ascunsă adânc într-o pădure verde și plină de mister. Entuziasmat, și-a pregătit repede rucsacul, în care a pus merinde, un cort și câteva lucruri necesare pentru aventura sa. Știa că vacanța la bunici avea să fie specială și abia aștepta să exploreze pădurea.

Într-o dimineață însorită, Thomas a plecat în drumul său. Pe măsură ce pășea prin poienițele verzi, cânta fericit. Aerul era proaspăt, iar frunzele foșneau sub adierea blândă a vântului. Deodată, băiatul a zărit un loc perfect pentru a-și așeza cortul: o mică poiană înconjurată de copaci falnici, unde razele soarelui se strecurau printre frunze și luminau pământul moale. După ce și-a așezat cortul și a mâncat puțin din merindele pe care le adusese, Thomas s-a întins pe iarbă, admirând cerul senin. Deodată, ochii i-au căzut pe ceva neașteptat: o zână micuță și grațioasă plutea deasupra lui, purtând o rochie roz, strălucitoare. Aripile ei străvezii licăreau în soare, iar zâmbetul ei era cald și prietenos.

- Bine ai venit în pădurea mea, micuțule băiat! Cum te pot ajuta în această frumoasă zi?

- Bine te-am găsit, zână frumoasă! Am venit să caut o floare specială pentru bunica mea, floarea iubirii. Am auzit că această floare magică se află aici și aș vrea să o văd cu ochii mei.
- Ah, floarea iubirii... Este una dintre cele mai prețioase comori ale pădurii, dar nu este ușor de găsit. Ea apare doar atunci când cineva are inima deschisă către iubire și fericire.
- Aș vrea foarte mult să o văd! Crezi că mă poți ajuta?
- Desigur, dar înainte de a o găsi, trebuie să îmi promiți că o vei aprecia și o vei proteja. Floarea iubirii este delicată și are nevoie de grijă.
- Promit că voi avea grijă de ea și o voi aprecia cu toată inima!

Cu aceste cuvinte, zâna a zâmbit și l-a invitat să o urmeze. Plutind ușor deasupra pământului, l-a condus pe Thomas prin pădurea fermecată. După un timp, au ajuns într-un luminiș ascuns, unde o floare uimitoare creștea din pământ. Era o floare roșie, cu petale mătăsoase și un parfum dulce care umplea aerul.

- Este atât de frumoasă! Mulțumesc că mi-ai arătat-o, zână bună!
- Cu plăcere, dragul meu! Nu uita însă că această floare este un simbol al iubirii. Ea înflorește doar când în jurul ei există dragoste sinceră. Iubirea este mereu prezentă, în inimile noastre și în tot ceea ce ne înconjoară. Dacă ai grijă de ea, iubirea va crește și va înflori și în viața ta.

Thomas a fost profund impresionat de cuvintele zânei și a promis din nou că va proteja floarea. Înainte să plece, zâna i-a oferit un cadou special: o carte veche, cu coperti magice, strălucind ușor.

- Aceasta este o carte magică. Când vei citi din ea, îți va dezvălui un secret special. Dar trebuie să o deschizi doar cu inima curată și dorințele tale să fie sincere.
- Mulțumesc, zână frumoasă! Promit că voi avea grijă de carte.

Cu inima plină de bucurie, Thomas a pus cartea în rucsacul său și s-a întors la cort. Odată ajuns acolo, a deschis cartea, curios să afle ce secrete ascunde. Pe măsură ce răsfoia paginile, a descoperit că avea puterea să îndeplinească o dorință, dar aceasta trebuia să fie sinceră și venită din adâncul inimii. Fără să stea pe gânduri, Thomas și-a închis ochii și și-a pus o dorință: să transforme ferma părinților săi într-un loc plin de viață, cu multe flori și animale fericite. În acel moment, a simțit o energie magică în jurul său, ca și cum dorința sa ar fi prins viață.

Entuziasmat, Thomas a alergat spre casa bunicilor săi și le-a spus despre aventura sa. Bunicii l-au ascultat cu atenție și, împreună, s-au îndreptat spre fermă pentru a vedea dacă dorința lui Thomas s-a împlinit. Când au ajuns, Thomas a fost uimit de ceea ce a văzut. Curtea fermei era acum plină de flori colorate, iarba era mai verde ca niciodată, iar animalele păreau vesele și pline de viață. Thomas știa că darul zânei îi adusese fericirea pe care și-o dorise. De atunci, el și familia sa au trăit fericiți, având grijă de fermă și bucurându-se de fiecare zi. Iar Thomas nu a uitat

niciodată să mulțumească zânei pentru darul său magic și pentru lecția prețioasă despre iubire și apreciere.

Și astfel, povestea lui Thomas a devenit o amintire frumoasă, iar el a continuat să exploreze lumea cu inima deschisă și plină de bucurie.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Estetic și Creativ.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

Acest text poate fi valorificat pentru educarea limbajului, prin povestirea/lectura educatoarei. La final se poate dezbate tema și se poate desprinde morala.

★ *Varianta 2:*

Joc de rol - punerea în scenă (piesă de teatru) a secvențelor din text sau a textului întreg.

★ *Varianta 3:*

Copiilor li se citește textul, iar pe urmă, cu ajutorul planșelor ce ilustrează momentele din poveste, vor prezenta întâmplările în ordine cronologică a desfășurării evenimentelor.

★ *Varianta 4:*

Desenarea pe planșe a personajelor sau crearea lor din plastilină.

- **Tipuri de personaje:**
  - Personaje copii/adulți: Thomas, bunicii.
  - Personaje animale (personificate): zâna.
  - Personaje-jucării/obiecte: cartea magică.
- **Mesajul/ morala poveștii:** Un prieten adevărat te prinde de mână și îți atinge inima. Povestea ne învață despre

importanța iubirii, a prieteniei și a grijii față de natură și lucrurile din jurul nostru. Dacă suntem buni, sinceri și iubitori, dorințele frumoase se pot împlini.

- **Ilustrații care însoțesc textul poveștii:**



- **Sarcină pentru preșcolari:** Desenează personajul preferat sau o secvență a poveștii.

# AVENTURILE LUI PUF, URSULEȚUL CURIOS

Carmen-Elena SMEREA (HERBAN)

- **Tipul poveștii:** aventură.
- **Nivelul de vârstă:** 5-6 ani.
- **Valori promovate:** prietenia, colaborarea, perseverența, respectul.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Dezvoltarea capacității de ascultare și înțelegere a mesajului poveștilor.
  - O<sub>2</sub> – Învățarea valorilor sociale și morale.
  - O<sub>3</sub> – Stimularea gândirii critice și a rezolvării problemelor.
  - O<sub>4</sub> – Încurajarea cooperării și comunicării în echipă.
- **Tema centrală a poveștii:** prietenia, încrederea în sine.

- **Subiectul poveștii:**

Povestea descrie aventurile ursulețului Puf și ale prietenilor săi: vulpița Mimi, ariciul Coco și iepurașul Lili, care pornesc într-o călătorie pentru a găsi Izvorul Bucuriei. Pe drum învață lecții despre prietenie, colaborare și curaj, depășind împreună obstacolele întâlnite.

- **Textul poveștii:**

Într-o pădure frumoasă, unde copacii șopteau povești și florile dansau în bătaia vântului, trăia un ursuleț pe nume Puf. Puf era foarte curios și adora să exploreze locuri noi.

Așa se face că într-o zi, Puf a găsit o hartă misterioasă sub un tufiș. Era desenată cu linii aurii și arăta drumul către un loc numit „Izvorul Bucuriei”. Plin de entuziasm, Puf le-a spus prietenilor săi:

- „Haideți să găsim acest izvor magic! Se spune că cine bea din el va fi fericit pentru totdeauna!”.

Alături de el au venit: Mimi, vulpița isteță, Coco, ariciul curajos, și Lili, iepurașul cel rapid.

Și cum mergeau ei așa bucuroși și entuziasmați cântând și topăind iată că ajung în fața unui pod, dar ce să vezi, podul era stricat și ei nu puteau trece peste râu.

Întristați se gândesc ce să facă... oare să renunțe la căutarea lor?

Coco se depărtă pentru câteva minute de ei și se întoarse plin de încredere, doar nu degeaba era un arici curajos.

- Prieteni am o idee, ce ar fi să folosim buștenii căzuți pentru a construi un pod nou. Astfel, cei patru prieteni au lucrat împreună și au construit un pod rezistent cu ajutorul căruia au putut trece râul.

Ura! Ura! Am reușit! se auzea în toată pădurea.

Puf și prietenii au mers mai departe ghidați de liniile aurii ale hărții, fericiți că vor ajunge la „Izvorul Bucuriei”. Dar ceva s-a întâmplat cu liniile de pe hartă, acestea nu mai puteau fi văzute, iar cei patru prieteni nu mai știau încotro să se îndrepte. Tot încercând să găsească cărarea au ajuns într-o pădure întunecată.

- Vai, prieteni ce ne facem? spuse cu voce îngrijorată Lili.

Puf, ursulețul curios a început să se învinovățească:

- Dacă nu eram așa de curios nu ajungeam în încurcătura asta!
- Îmi pare rău, prieteni!

Însă Mimi, vulpița cea isteță se tot mișca de colo-colo, vezi că zărise o stea și încerca să vadă cât mai multe pentru a se ghida după ele.

- Mimi, tu dansezi? întrebă Lili uimită.
- Noi, vulpile de multe ori hoinărim prin păduri întunecoase și am învățat să ne ghidăm după stele pentru a găsi calea către casă.
- Haideți, după mine prieteni!

Și astfel cu ajutorul vulpiței au reușit să găsească cărarea spre izvorul magic. Bucuroși că au trecut și de această încercare. Tot mergând și povestind, iată că au ajuns în fața unui deal foarte abrupt.

- Prieteni, dacă până acum am trecut cu bine, acum nu știu ce să zic! spuse Coco căruia dealul cel abrupt i se părea un munte.

Lili țâșni ca o rachetă peste deal, făcându-se nevăzută. După un timp se întoarse bucuroasă, a descoperit o scurtătură, iar cu ajutorul lui Puf au reușit să treacă de cealaltă parte a dealului.

Îmbrățișându-se bucuroși că au reușit și de data aceasta nu au observat că se aflau chiar lângă Izvorul Bucuriei.

Aici au descoperit că izvorul nu era doar apă, ci reflecta toate amintirile frumoase din viața lor. Au înțeles că „Fericirea vine din prietenie și amintiri frumoase!”.

De atunci, Puf și prietenii săi au continuat să exploreze și să creeze amintiri împreună, au înțeles că doar uniți pot trece peste toate încercările și ce este mai important să nu renunțe în fața obstacolelor, acestea au rolul de a-i face mai puternici.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Științe, Domeniul Om și Societate.

● **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

★ *Varianta 1:*

- Colaborarea în echipă:
  - plecând de la prima secvență a poveștii, în care personajele construiesc un pod din bușteni pentru a traversa râul. Se urmărește dezvoltarea abilității de a lucra în echipă și conștientizarea importanței contribuției fiecărui membru, astfel încât rezultatul să fie cel dorit.
  - se poate valorifica la Domeniul Științe în cadrul activităților de cunoașterea mediului cu ajutorul jocului didactic.

★ *Varianta 2:*

- Depășirea fricii:
  - urmând firul narativ al poveștii în secvența a doua, personajele au de străbătut o pădure deasă și întunecoasă, ghidându-se după stele ajung din nou pe cărarea bună. Preșcolarii sunt ajutați să-și identifice propriile frici, dar și modalități de a le înfrunța. Astfel se promovează curajul și gândirea pozitivă.
  - la Domeniul Om și Societate, prin educația pentru societate cu ajutorul convorbirii și a jocului îi ajută pe copii să-și gestioneze emoțiile.

★ *Varianta 3:*

- Importanța prieteniei:
  - ajungând la ultima secvență a povestirii noastre observăm cum personajele se ajută să urce dealul abrupt, înțelegând valoarea prieteniei și a ajutorului reciproc, dezvoltându-se empatia față de ceilalți.

- Domeniul Limbă și Comunicare prin jocurile de rol reușește educarea limbajului cu ajutorul situațiilor create de copii. Spre exemplu, fiecare copil trebuie să ofere un ajutor simbolic pentru un obstacol imaginar. Un copil se „împiedică” și ceilalți îl ajută.

- **Tipuri de personaje:**

- Personaje personificate: Puf-ursulețul, reprezintă tipul omului curios dornic de a învăța lucruri noi; Mimi- vulpița reprezintă tipul omului inteligent care are mereu un plan de salvare; Coco, ariciul, tipul omului curajos; Lili, iepurașul, tipul omului care găsește cu repeziciune soluții de salvare.

- Personaje pozitive: toate.

- **Mesajul/ morala poveștii:** Fericirea vine din momentele trăite cu cei dragi și din lecțiile învățate împreună.

- **Povești/narațiuni cu mesaj similar:**

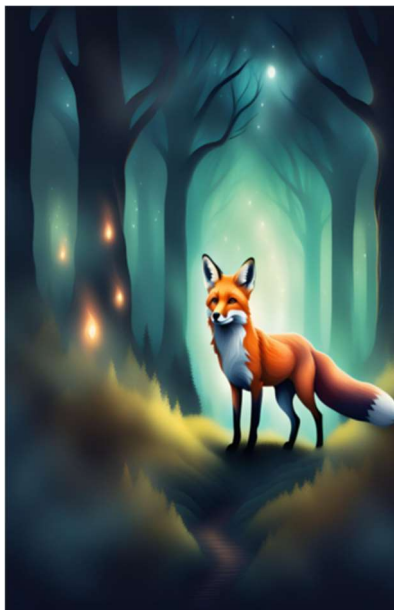
- „Winnie the Pooh”, de A. A. Milne. Tema prieteniei și a curiozității este centrală în ambele povești, personajele sunt animale care trăiesc într-o pădure și colaborează pentru a depăși diverse provocări.

- „Prietenii din pădurea fermecată”, de Tony Wolf. În ambele povești apare grupul de prieteni cu abilități complementare, care lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun.

- „Finding Nemo” ( Disney- Pixar). Prezența călătoriei plină de obstacole se regăsește în ambele povestiri, aceasta implică colaborarea, lucru în echipă ceea ce duce la dezvoltarea unor relații strânse între personaje.

- **Imagini care însoțesc textul poveștii:**







# POVESTEA VÂNĂTORULUI DE ȘOARECI

Ana LUNGU

- **Tipul poveștii:** de aventură.
- **Nivelul de vârstă:** 4-6 ani.
- **Valori promovate:** bunătatea, empatia, generozitatea.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Promovarea unor atitudini empatice, de întraajutorare și de ajutor reciproc.
  - O<sub>2</sub> – Conștientizarea în rândul preșcolarilor a faptului că prin comportamentele și acțiunile noastre sau a animalelor dezvăluim trăsăturile de personalitate și intențiile proprii.
- **Tema centrală a poveștii:** întraajutorarea.

- **Subiectul poveștii:**

Într-o zi de primăvară, o pisică pe nume Kitty își dorea să prindă un șoricel gras pentru cină. Când șoarecele o provoacă la o „vânătoare de șoricea”, pisica acceptă și începe să-l urmărească.

Ajunși în inima pădurii, șoarecele îi propune un târg: dacă îl cruță și îl lasă să o ajute să iasă din pădure, va fi liber; dacă nu, ea riscă să rămână pierdută. Kitty, fără alternativă, acceptă înfrângerea și este condusă afară din pădure de șoricel.

• **Textul poveștii:**

A fost odată o pisică pe nume Kitty, cunoscută de tot satul pentru curajul ei. Deși era tânără și mică, Kitty avea o mare pasiune: vânătoarea de șoareci. De fiecare dată când auzea zgomotul unui șoarece sau simțea mirosul lui în aer, nu mai stătea pe gânduri, cu nerăbdare, fugea nebunește după el.

Într-o dimineață frumoasă de primăvară, hoinărind prin sat, își spuse în gând: „Astăzi voi prinde cel mai mare șoarece din sat!” Se strecură în grădina înverzită, unde știa că se ascund mulți șoareci. Deși îi găsi pe mulți, niciunul nu era suficient de mare pentru ea.

– Asta e! își zise Kitty în gând.

Cu o mișcare fulgerătoare, sări și prinse un șoarece chiar în momentul în care acesta încerca să fugă.

Spre surprinderea ei, șoarecele nu era deloc speriat – ba chiar râdea.

– Ei bine, bine! Mă așteptam să fiu prins, dar nu credeam că o pisică atât de mică și drăguță poate fi atât de rapidă! spuse el.

Pisica, uimită, îl lăsă jos pe bietul șoricel.

– Dacă vrei cu adevărat să fiu prada ta, trebuie să mă urmărești într-o adevărată vânătoare de șoareci!

– Bine, provocarea e provocare! Dar nu crede că te voi lăsa să scapi!

Șoarecele începu să alerge prin iarbă, sărind peste pietre și strecurându-se sub frunzele mari ale tufișurilor. Kitty îl urmărea cu toată rapiditatea de care era în stare. Vânătoarea era mai grea decât se aștepta, dar ea era hotărâtă să-și câștige cina.

Ajunseră într-un colț întunecos al pădurii, unde o groapă adâncă se căsca în pământ. Aici, șoarecele se opri brusc, întorcându-se spre pisică, rânjind din mustăți.

- Aceasta este capcana mea! Poți să mă prinzi, dar nu vei putea ieși din pădure fără ajutorul meu. Ce alegi?
- Sunt o pisică curajoasă și nu mă las niciodată prinsă într-o capcană. Dar... trebuie să ies din pădure...
- Se uită împrejur cu speranța că va găsi o altă cale, dar nu avea de ales.
- Îți pot da o șansă. Îți ofer pace dacă mă vei ajuta să ies din pădure, spuse Kitty.

În cele din urmă, Kitty și șoricelul ieșiră împreună din pădure. Deși Kitty iubea vânătoarea de șoareci, învățase că, uneori, cel mai important lucru nu este să câștigi, ci să știi și să pierzi cu demnitate – și să accepți ajutorul altora.

- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul limbă și comunicare, Domeniul Om și societate, Domeniul Științe.

- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**

- ★ *Varianta 1:*

Discuții despre animale și natură – copiii sunt încurajați să vorbească despre animalele preferate, despre rolul lor în natură și despre cum trebuie îngrijite.

- ★ *Varianta 2:*

Desenarea și colorarea unor scene din poveste – copiii își folosesc imaginația pentru a ilustra momente cheie din povestea lui Kitty.

- ★ *Varianta 3:*

Jocuri de grup care implică colaborare – jocuri care reflectă ideea de unitate, încredere și ajutor reciproc, inspirate din interacțiunea dintre pisică și șoarece.

- **Tipuri de personaje:**

- Personaj negativ: pisica.

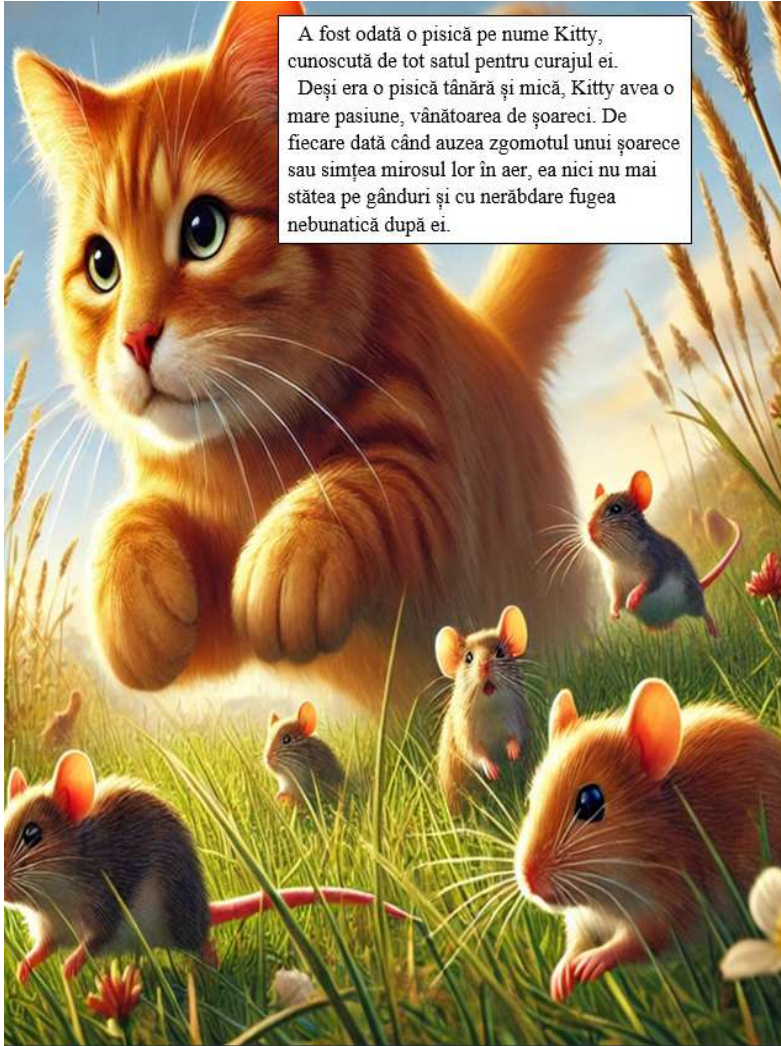
- Personaj pozitive: șoarecele.

- **Mesajul/ morala poveștii:** Niciodată să nu fii prea lacom, deoarece poți pica în capcană. Uneori, a accepta ajutorul și a da dovadă de înțelepciune e mai valoros decât a câștiga o luptă.

- **Planșe care însoțesc povestea:**



## Planșa 1



Plasa 2



Într-o dimineață frumoasă de primăvară,  
în timp ce hoinărea prin sat, îi trecu prin  
gând, „astăzi voi prinde cel mai mare  
șoarece din sat”, își spuse ea în gând.

S-a strecurat în grădina înverzită, unde  
știa că se ascund mulți șoareci. Deși erau  
mulți, niciunul nu era de ajuns de mare  
pentru ea.

### Plansa 3



De îndată ce pășea pe iarbă, urechile ei ascuțite au prins sunetele discrete ale unui șoarece care se furișă prin ierburi. Kitty se apropie încet, încet, aproape fără să facă vreun zgomot, tiptil, tiptil, se apropia de el printre vârfurile lungi ale ierbii. Deși șoarecele nu o vedea, simțea prezența ei și tremura de frică.

Planșa 4



- Asta e! își zise Kitty în gând, și, cu o mișcare fulgerătoare, sări și prinde șoarecele, chiar când acesta încerca să scape.

Dar, spre surprinderea ei, șoarecele nu a fost deloc speriat, ba chiar, dimpotrivă, râdea.

- Ei bine, bine! Mă așteptam să fiu prins, dar nu aș fi crezut că o pisică atât de mică și drăguță va fi atât de rapidă! spuse șoarecele.

Pisica, uimită, îl lasă pe bietul șoricel jos.

## Planșa 5



## Planșa 6



A început să alerge prin iarbă, sărind printre pietre și sub frunzele mari ale tufișurilor.

Kitty, cu toată rapiditatea sa, l-a urmărit. Vânătoarea era mai dificilă decât se aștepta, dar Kitty era hotărâtă să-și câștige cina.

Ajunse într-un colț al pădurii, unde o groapă adâncă se deschidea în pământ. Aici, șoarecele se opri brusc, întorcându-se spre pisică rânjind din mustăți.

-Acesta este capcana mea! spuse șoarecele. Poți să mă prinzi, dar nu vei putea să ieși din pădurea asta fără ajutorul meu. Ce alegi?

## Planșa 7

- Eu sunt o pisică curajoasă și nu mă las niciodată prinsă într-o capcană. Dar va trebui să ies din pădure...

Se uita împrejur cu speranța că poate găsi altă cale, dar nu avea de ales, trebuia să iasă din pădure cu ajutorul șoarecelui.

- Îți pot da o șansă. Îți ofer pace, dacă mă vei ajuta să ies din pădure.

Într-un final Kitty, împreună cu șoricelul au ieșit din pădure.



Planșa 8



Deși Kitty iubea vânătoarea de șoareci,  
învățase că, uneori, cel mai important lucru  
este că e bine și să câștigi, dar să și pierzi și în  
unele situații.

Sfârșit!

# ARNOLD, O NOUĂ ȘANSĂ LA VIAȚĂ

Carmen- Dalia PĂUN

- **Tipul poveștii:** realistă.
- **Nivelul de vârstă:** 4-5 ani.
- **Valori promovate:** respectul față de animale, bunătatea, dragostea față de animale.
- **Obiective educaționale propuse:**
  - O<sub>1</sub> – Să identifice și să înțeleagă semnificația dragostei față de animale, prin intermediul poveștii prezentate, dezvoltând empatia față de ființele necuvântătoare.
  - O<sub>2</sub> – Să manifeste atitudini pozitive față de animale, valorificând concepte precum bunătatea, grija și responsabilitatea în relația om–animal.
  - O<sub>3</sub> – Să își exprime prin cuvinte, desene sau activități practice sentimentele de iubire și respect față de animale, arătând implicare emoțională și morală.
- **Tema centrală a poveștii:** iubirea și grija de animale.

- **Subiectul poveștii:**

Într-o zi de vară, Abi și Sebastian au salvat o pisicuță rănită pe marginea drumului și au dus-o la veterinar. Deși șansele de supraviețuire erau mici, datorită grijii și iubirii lor, pisica a fost salvată. Din cauza rănilor, nu se mai poate spăla singură și se teme să iasă afară. Acum trăiește fericită alături de cei doi tineri și de alți trei iepurași. Povestea ne învață să iubim și să protejăm animalele.

• **Textul poveștii:**

Într-o zi frumoasă de vară, doi tineri – soț și soție – mergeau cu mașina prin București la cumpărături. Pe drum, au zărit o pisicuță mică, zăcând pe marginea șoselei, lovită de o mașină. Bărbatul a oprit imediat mașina, iar cei doi au coborât, au luat pisicuța și au dus-o la un medic veterinar. Nu cunoșteau numele veterinarului, însă pe tineri îi cheamă Abi și Sebastian.

Ajunși la cabinet, medicul le-a spus că pisica are șanse mici de supraviețuire. Totuși, dragostea celor doi pentru animale și grija cu care s-au ocupat de ea au făcut ca pisica să fie salvată.

Dragi copii, pisicuța fusese grav lovită în zona gurii și a trecut prin mai multe operații, dar a fost îngrijită cu multă atenție și trăiește și în ziua de azi.

Știți voi cum se spală o pisică? Dacă nu știți, vă spun eu ce știu: o pisică se linge cu limba pe corp și se șterge cu lăbuțele. Dar această pisică nu poate face asta, din cauza rănilor și a operației la gură. A fost hrănită mult timp cu paiul. Acum este mare, bine îngrijită și iubită în continuare de Abi și Sebastian.

Știați că, deși locuiesc la casă, pisica nu iese în curte? Vă întrebați de ce? Ei bine, pentru că a fost lovită de o mașină pe stradă, îi este teamă să iasă afară, chiar și în curte, de frică să nu pățească din nou ceva rău.

Pisica are și alți prieteni din rândul animalelor: trei iepurași, care sunt la fel de iubiți de cei doi tineri.

Dragi copii, iubiți animalele, nu le răniți, aveți grijă de ele! Și ele, la rândul lor, oferă dragoste și afecțiune celor care le îndrăgesc.

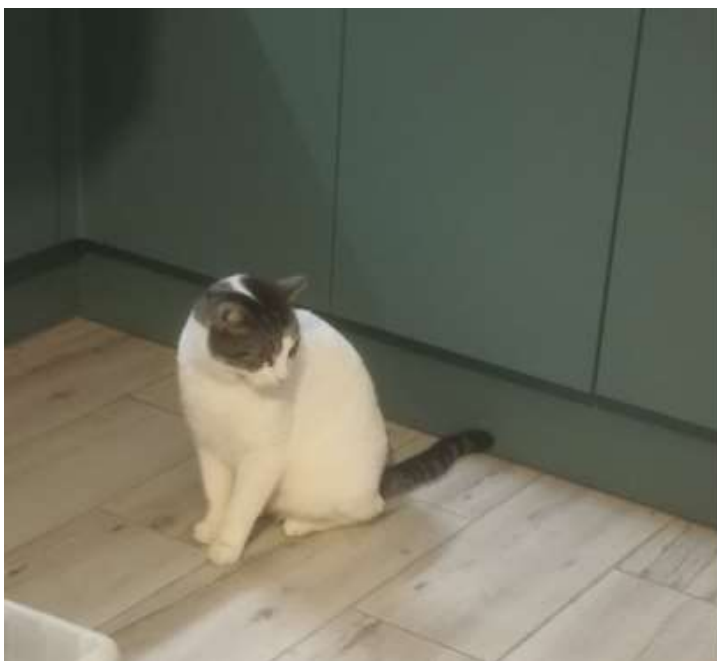
În încheiere, ce pot să vă spun? Iubiți animalele, protejați-le, oferiți-le dragoste și veți primi de la ele tot atâta iubire și recunoștință. Sper că v-a plăcut această scurtă poveste despre grija și iubirea pe care Abi și Sebastian o oferă animalelor.

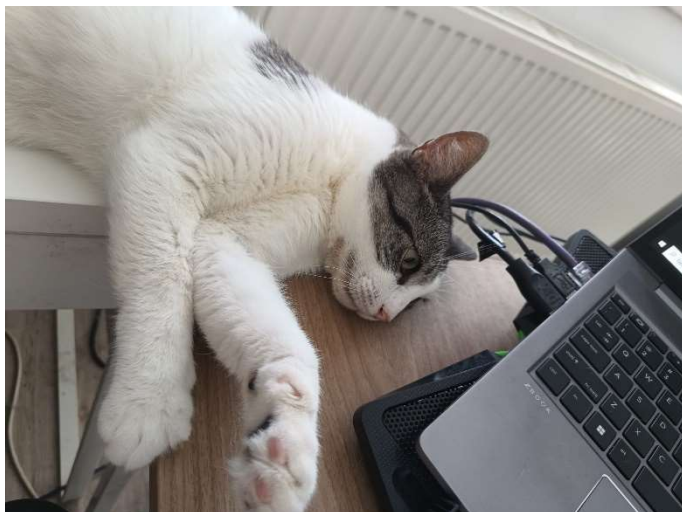
- **Domenii experiențiale integrate:** Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Om și Societate.
- **Situații de învățare în care poate fi valorificat textul:**
  - ★ *Varianta 1:*

Discuție ghidată pe baza următoarelor întrebări:

    - Care este titlul poveștii?
    - Cine sunt personajele principale?
    - Ce s-a întâmplat cu pisicuța?
    - Cum s-au comportat Abi și Sebastian?
    - Ce mesaj transmite această poveste?
  - ★ *Varianta 2:*

Preșcolarii vor reconstitui oral firul poveștii cu ajutorul unor imagini-suport care ilustrează momentele-cheie.
  - ★ **Tipuri de personaje:**
    - Personaje umane: Abi, Sebastian, medicul veterinar.
    - Personaje animale: Pisica.
- **Mesajul/ morala poveștii:** iubirea față de animale.
- **Imagini care însoțesc povestea:**





# PRIETENII PĂDURII

Elena-Alexandra COȘBUC



**Matricea poveștii:**

	<b>Conținut</b>
<b>Titlul poveștii</b>	Prieteni pădării
<b>Tipul poveștii</b>	Aventură
<b>Autor</b>	Coșbuc Elena-Alexandra
<b>Nivel de vârstă</b>	8-10 ani
<b>Personajele poveștii</b>	Ionuț, Maria, iepurașul, pițigoiiul, vulpea

<b>Locul acțiunii</b>	Pădurea de lângă sat
<b>Timpul acțiunii</b>	O zi însorită de primăvară târzie
<b>Introducere</b>	Frații, Ionuț și Maria decid să exploreze pădurea cu rucsacul plin de provizii.
<b>Desfășurarea acțiunii</b>	Ajunși la marginea pădurii, au fost întâmpinați de ciripitul vesel al păsărilor. Copacii înalți, cu frunzele abia înmugurite, își legănau crengile sub adierea blândă a vântului. Nu departe, au auzit susurul unui pârâu și au decis să-l urmeze...
<b>Punctul culminant</b>	Cei doi copii ajută un iepuraș să traverseze pârâul, descoperă un copac cu un pițigoi curios, întâlnesc o vulpe, Ionuț desenează copacul și pițigoiul, iar Maria creează un colaj din frunze colorate pentru a păstra vie amintirea primei lor explorări.
<b>Deznodământul</b>	Cei doi copii se întorc acasă fericiți, după o zi plină de aventuri.
<b>Mesajul/morala poveștii</b>	Natura este minunată, iar prietenia, curiozitatea și ajutorul reciproc sunt importante.
<b>Sarcină pentru elevi</b>	Povestește pe scurt o aventură trăită de tine

- **Textul poveștii:**

Într-o zi însorită de primăvară târzie, cei doi frați, Ionuț și Maria, au decis să exploreze pădurea de lângă satul lor. Aveau un rucsac plin cu apă, fructe și caietul lui Ionuț, în care îi plăcea să deseneze tot ce vedea interesant. Pădurea era un loc despre care părinții lor le povestiseră de multe ori, plin de animale mici, plante interesante și locuri misterioase, dar în care nu puteau merge

neînsoțiți până acum, când, iată, au împlinit 10 ani și au devenit mai responsabili.

- Hai să vedem dacă găsim ceva cu adevărat special! a spus Maria, aranjându-și părăria de soare.

Ajunși la marginea pădurii, au fost întâmpinați de ciripitul vesel al păsărilor. Copacii înalți, cu frunzele abia înmugurite, își legănau crengile sub adierea blândă a vântului. Nu departe, au auzit susurul unui pârâu și au decis să-l urmeze.

Pe măsură ce mergeau, Ionuț și Maria au descoperit tot felul de lucruri interesante: o ciupercă roșie cu buline albe, un cuib de păsări ascuns între crengile unui arbust și un fluture albastru care părea să-i conducă înainte. La pârâu, au observat un iepuraș care încerca să traverseze apa sărind pe o piatră alunecoasă. De fiecare dată când sărea, cădea înapoi în iarbă.

- Trebuie să-l ajutăm! a spus Maria, alergând spre el.

Ionuț s-a gândit repede și a găsit un băț destul de lung. Împreună, au construit un mic pod improvizat din acel băț și câteva pietre. Iepurașul a folosit podul și a sărit pe malul celălalt. S-a oprit pentru o clipă, parcă mulțumindu-le, înainte de a dispărea în tufișuri.

- Ce drăguț a fost! a zis Maria.
- Și ce ingenioși am fost noi, a adăugat Ionuț, zâmbind.

Mai departe, copiii au descoperit un copac bătrân, cu trunchiul larg și crengile răsucite, care părea să aibă sute de ani. Maria a observat că în trunchiul copacului era o scorbură. Când s-au apropiat, un pițigoi curios a ieșit și i-a salutat cu un tril vesel.

- Uite-l! Parcă ne spune „Bun venit!” a spus Maria. Ionuț și-a scos caietul și a început să deseneze copacul și pițigoiul, încercând să surprindă fiecare detaliu. Între timp, Maria a

adunat frunze de diferite culori și texturi, hotărâtă să facă un colaj acasă.

Deodată, cei doi au auzit un foșnet în tufișuri.

- Ce o fi? a întrebat Ionuț, puțin precaut. Din tufiș a ieșit o vulpe care i-a privit scurt, apoi a plecat alergând.
- Cred că ne-a acceptat ca prieteni ai pădurii! a spus Maria râzând.
- Când soarele a început să apună, cei doi copii și-au strâns lucrurile și au pornit spre casă. În drum spre sat, Ionuț s-a oprit și a spus:
- Maria, azi am învățat cât de frumoasă și plină de viață este natura. Trebuie să avem grijă de ea.
- Așa este! a răspuns Maria.

Să nu uităm niciodată că putem ajuta animalele, la fel cum ele ne oferă atât de multe momente frumoase.

Ajunși acasă, copiii le-au povestit părinților lor toate aventurile din pădure. Au promis să revină cât de curând, cu noi idei de explorare.

## Sfârșit!

**CAIETE MODEL PENTRU EXPLORAREA  
POVEȘTILOR**

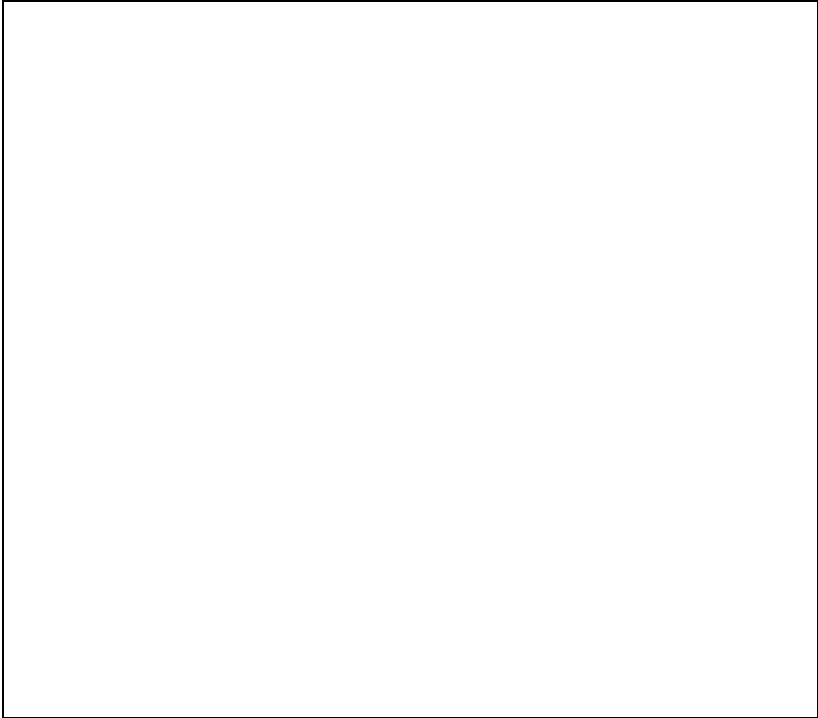
**Ciprian BACIU**

# **Caiet de explorare a poveștii (I)**

**Prenume:** \_\_\_\_\_

**Clasa:** \_\_\_\_\_ **Data:** \_\_\_\_\_

**Desenează aici un loc din poveste:**



**Pagina personajelor  
Personajul principal este:**

---

---

---

---



---

---

---

---

---

**Ce se întâmplă în poveste?  
Unde are loc acțiunea?**

---

---

---

---

**Care este problema/conflictul?**

---

---

---

---

---

---

---

---

## Cum se rezolvă?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Cum se încheie povestea?

---

---

---

---

**Ce simt personajele?**  
**Cum se simte personajul principal la început?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ce îl sperie sau îl bucură?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Cum se simte la final?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ce aș face eu în poveste?  
Dacă aș fi în locul personajului, aș...**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ce sfat i-aș da personajului?**

---

---

**Desenează aici:**



**Final creativ**  
**Scrive un final diferit pentru povestea**  
**citită:**

---

---





## **Desenează finalul imaginat:**



## **Reflecții personale**

### **Ce învățăm din această poveste?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### **Ce legătură are cu viața noastră?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Caiet de explorare a poveștii (II)

## I. Cine? Ce? Unde?

Titlul poveștii: \_\_\_\_\_

Autorul: \_\_\_\_\_

Tipul poveștii: \_\_\_\_\_

Pentru cine este potrivită povestea? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## II. Ce se întâmplă în poveste?

Tema principală:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Problema personajului: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Cum se rezolvă povestea? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Finalul: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### III. Cine apare și ce învățăm?

Personajele principale: \_\_\_\_\_

Ce fel de ființe sunt? \_\_\_\_\_

Ce valori exprimă povestea? \_\_\_\_\_

Lecția transmisă: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### IV. Ce gândește și simte copilul/ elevul?

Ce ai face tu în locul personajului?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ți s-a întâmplat ceva asemănător?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ce ai învățat din poveste?

\_\_\_\_\_

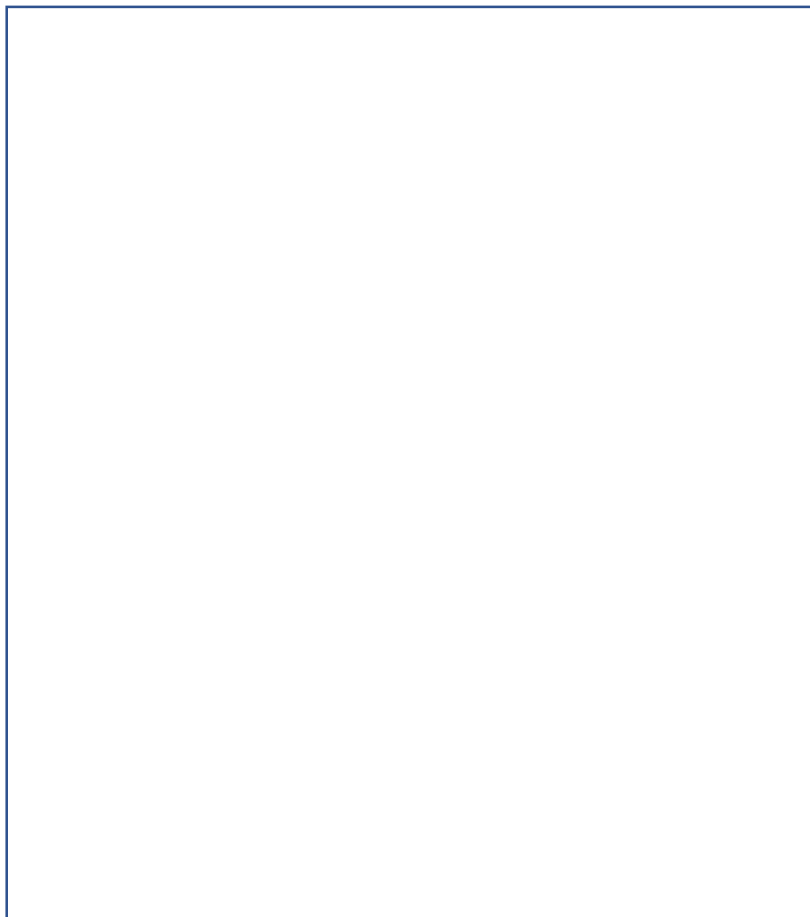
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## V. Ce putem face după?

Desenează o scenă preferată din poveste aici:



Scrie o continuare a poveștii sau un final nou:

---

---





Volumul „Arta povestirii în educația timpurie” valorifică povestea ca instrument pedagogic fundamental în procesul de formare a copiilor. Lucrarea îmbină reflecția teoretică asupra narativității în educație cu exemple aplicative, concretizate în creații originale realizate de studenți ai Universității „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia și ai Universității Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca.

Născut dintr-o colaborare interinstituțională și dintr-un proiect educațional cu o tradiție de 15 ani, volumul propune o viziune pedagogică modernă, în care povestirea devine o punte între gândirea critică, expresivitate și intervenție didactică. Cartea se adresează cadrelor didactice, formatorilor, studenților și tuturor celor care cred în valoarea formativă a cuvântului rostit cu sens, empatie și intenție educațională.

***„Poveștile sunt ancorele noastre de sens; în vremuri de incertitudine, ele ne oferă stabilitate.”***



ISBN: 978-606-37-2586-9