PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

"SPIRIDUȘI DE GÂNDURI BUNE ȘI DE VISE FRUMOASE"



Motto:

"Când educi mintea unui copil, nu uita să-i educi și inima" –Dalai Lama-

DATA : 18.12.2020

UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT : G.P.P. NR.6 BUZĂU

NIVELUL DE VÂRSTĂ/GRUPA: Nivelul II, Grupa Mare „ Fluturașii”

PROFESOR ÎNVĂŢĂMÂNT PREŞCOLAR: Olaru Manuela

TEMA ANUALĂ: ” Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA SĂPTĂMÂNII : ” Moș Crăciun, tu ești darnic și ești bun!”

TEMA PROIECTULUI TEMATIC : ”Datini și obiceiuri de iarnă”

TEMA ZILEI: ”Eu și emoțiile mele”

TIPUL ACTIVITĂŢII : Sistematizarea și consolidarea cunoştinţelor, priceperilor şi deprinderilor

FORMĂ DE REALIZARE: Activitate integrată: ”Spiriduși de gânduri bune și de vise frumoase”

FORMĂ DE ORGANIZARE: sincron/ asincron;

COMPONENŢA ACTIVITĂŢII INTEGRATE:

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ –Noutatea zilei: ” Sunt curajos: îmi accept emoțiile!”

- Salutul:”Bună dimineața, spiriduși veseli și curajoși!” (SINCRON)
- Prezența (SINCRON)
- Calendarul naturii (ASINCRON)
- Gimnastica de inviorare (ASINCRON)
- Împărtășirea cu ceilalți (SINCRON)
- Activitatea de grup (SINCRON)

TRANZIȚII: „Copiii din grupa mare, haideți la ***înviorare***!”, „Nu mi-e frică de Bau-Bau”; (ASINCRON/SINCRON)

II. ACTIVITĂȚI LIBER ALESE: (ASINCRON)

ȘTIINȚĂ: „Numără și potrivește!” (joc interactiv)
JOC DE ROL:„Interviu cu spiridușii”
ARTĂ: „Borcanul emoțiilor pozitive” - pictură pe sticlă (borcan)

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE: (SINCRON)

DOS- Educație pentru societate: „Țara lui Noapte Bună și Fabrica de vise” (povestirea educatoarei)

DEC- Modelaj: „Monstruleţul şugubăţ”

IV. JOCURI ŞI ACTIVITĂŢI LIBER ALESE: (ASINCRON)

Joc muzical: ”Sunt vesel şi fericit/Nu mi-e teamă de nimic!”(versuri: ”Dansează hopa-hopa!”)

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- Conceptul de sine;
- Autocontrol și expresivitate emoțională;
- Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat;
- Motricitate grosieră și fină în contexte de viață familiare;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor;
- Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice;
- Demonstrează abilităţi de autoprotecţie faţă de obiecte şi situaţii periculoase;
- Exersează cu sprijin autoaprecierea pozitivă, în diferite situaţii educaţionale;
- Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, etc.;
- Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații-problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi;
- Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice , muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Își coordonează mișcările în funcție de stimulii vizuali, ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii.

SCOPUL: Consolidarea cunoştinţelor referitoare la emoţii, precum şi exersarea deprinderii de a lucra cu plastilina, folosind tehnici variate de modelaj.

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

O1: Să–şi dezvolte deprinderi practice de mânuire, prelucrare, îmbinare a materialelor didactice, în vederea realizării unor teme şi lucrări într-un mod cât mai creativ;
O2: Să recunoască reacţiile emoţionale ale personajelor din povestea audiată;
O3: Să exerseze modalitati de gestionare a temerilor;
O4: Să demonstreze înţelegerea mesajului transmis de poveste;
O5: Să realizeze modele noi, prin exersarea deprinderilor tehnice specifice modelajului: mişcări translatorii şi circulare ale palmelor faţă de planşetă şi faţă în faţă, tasare, adăugire, eliminare, rupere, lipire, îndoire, suprapunere, alungire, adâncire;

pageborders.org

O6: Să descrie propriile produse ale activității;
O7: Să participe cu plăcere la jocul muzical.

STRATEGII DIDACTICE :

Metode și procedee: povestirea educatoarei, conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul, problematizarea, exercițiul organizatoric, metoda Turul Galeriei, observarea comportamentului copiilor, aprecierea verbală.

Materiale didactice:

- **Resurse materiale:**
- Centrul ȘTIINȚĂ: laptot/desktop/tabletă/telefon;
- Centrul JOC DE ROL: jucării (tv, microfon), accesorii spiriduș;
- Centrul ARTĂ: borcan de sticlă, acuarele, pensulă;
- DOS: imagini cu momentele principale din poveste, pălării (pălăria cu gânduri frumoase, pălăria cu gânduri urâte), diplome, brățări luminoase;
- DEC: tăviță cu plastilină, planșetă, modelul educatoarei (aceleași materiale ca ale preșcolarilor), borcanul emoțiilor pozitive.
- **Resurse audio-video:**
- Întâlnirea de dimineață: material audio-video (creat);
  https://photos.app.goo.gl/RetDG7qbTrH6eVbr9
- Centrul ȘTIINȚĂ: joc interactiv (creat)- "Numără și potrivește!"
  https://wordwall.net/resource/8304917/num%c4%83r%c4%83-%c8%99i-potrive%c8%99te
- Centrul JOC DE ROL: material audio-video demonstrativ (creat);
  https://photos.app.goo.gl/AAbf4Xse1956xTg26
- Centrul ARTĂ: imagine- modelul educatoarei (creat);
- DOS: imagini cu momentele principale din poveste (PPT creat);
- Joc muzical: material audio-video demonstrativ (creat).
  https://photos.app.goo.gl/au9RPchwHwCHTFnV8
- Momentul de literație: material audio-video (creat);
  https://photos.app.goo.gl/UyMJ1iQ9s16CKcnN7
- Tranziție: "Nu mi-e frică de Bau-Bau!"-
  https://www.youtube.com/watch?v=a6-abg1peVE

LOCUL DE DESFĂȘURARE:



DURATA: Sincron 35-45' / Asincron- o zi

BIBLIOGRAFIE:

- *Curriculum pentru educație timpurie, 2019;*

pageborders.org

- *Educație timpurie nivel preșcolar- Repere metodologice, 2020;*
- *Ghidul pentru unitățile de învățământ preșcolar *2020-2021*
- *Cherechianu Ioana, Natalia Coroiu: Colecţia ABC-ul poveştilor terapeutice, Editura Diana, 2016, Piteşti;*
- *Deschide-ți inima și mintea. Povești terapeutice, Editura Aquila, București, 2012;*
- *Monica Lespezanu: Tradițional și modern în învățământul preșcolar, Colecția Didactică Esențial, 2007, București;*
- *Vasile Chiș:Piramida Cunoașterii, Editura Diamant, 2014, Pitești.*

SCENARIUL ZILEI

Întrucât desfășurarea activităților se realizează on-line, ziua debutează în mod asincron: voi posta pe platforma Google Classroom un scurt scenariu al zilei.

Activitățile zilei vor începe cu **„Întâlnirea de dimineață'',** în cadrul căreia:

- pe baza materialului audio- video propus de mine, copiii își vor reactualiza cunoștințele referitoare la **Calendarul naturii**: anotimpul în care ne aflăm, vremea, luna, ziua, data, ora; (ASINCRON)
- **Salutul, prezența, activitatea de grup și împărtășirea cu ceilalți** se vor realiza la începutul activităților pe domenii experientiale. (SINCRON)

Întâlnirea dintre copii şi educatoare va debuta prin intermediul ***salutului*** de dimineaţă: „Bună dimineaţa, spiriduşi veseli şi curajoşi!”. Salutul se realizează prin tehnica comunicării "Salutul meu în pandemie" (trimitem bezele, dansăm, facem cu mâna). Salutul porneşte de la educatoare şi este continuat copii, realizându-se apoi ***prezența***.

În fiecare dimineață, la grădiniță, ***activitatea de grup*** se realiza prin executarea jocului cu text și cânt „Itsy-Bitsy”(mascota grupei), prin intermediul căruia ne aminteam faptul că suntem curajoși și că nu trebuie să ne pierdem niciodată optimismul.

Imi voi exprima încântarea revederii și îi voi încuraja și pe copii, prin toate formele de comunicare verbală și nonverbală, să-și exteriorizeze emoțiile și să le transmită colegilor cum se simt (***împărtășirea cu ceilalți***). De aici se desprinde și noutatea zilei: ***„Sunt curajos: îmi accept emoțiile!''***

Activitățile pe centre se vor desfășura asincron. Pentru fiecare centru se vor prezenta sarcinile și obiectivele.

În cadrul **JOCURILOR ŞI ACTIVITĂȚILOR ALESE,** copiii vor descoperi sarcinile pe care le au de îndeplinit:

Astfel, pentru centrul **ȘTIINȚĂ,** preșcolarilor li se propune un joc on-line interactiv, în cadrul căruia sunt solicitați să numere diferite emoții și să aleagă cifra corespunzătoare; la centrul **JOC DE ROL,** copiii sunt invitați să-și aleagă un partener de joc și după modelul educatoarei, "să se pună în botoșeii spiriduşilor", precizând ce jucării ar realiza ei pentru copiii din lumea întreagă și de ce, iar la centrul **ARTĂ**, vor picta cu pensula pe borcan, transformându-l într-unul al veseliei, prin emoțiile pozitive redate.

La sfârşitul activităţii voi analiza produsele copiilor și le voi oferi feedback.

pageborders.org

ACTIVITĂŢILE PE DOMENII EXPERENŢIALE se vor desfășura sincron:
DOS- Educație pentru societate: „Țara lui Noapte Bună și Fabrica de vise” (povestirea educatoarei)
DEC- Modelaj: „Monstruleţul şugubăţ”
JOCURILE ŞI ACTIVITĂȚILE RECREATIVE se vor desfășura asincron:
Jocul muzical ”Dansează hopa-hopa!” va încheia activitățile de dimineață.

1. MOMENT ORGANIZATORIC

Se creează atmosfera optimă pentru desfășurarea activității: pregătirea materialului didactic și distribuirea lui, pregătirea emoțională a copiilor și a părinților.

În cadrul întâlnirii de dimineaţă se desfăşoară:
- Salutul:” Bună dimineața, spiriduși veseli și curajoși!”
- Prezența:” Cine participă azi la întâlnire?”
- Calendarul naturii: se precizează datele calendaristice (anotimpul, anul, luna, ziua, starea vremii etc.)
- Gimnastica de inviorare: ”Copiii din grupa mare, haideți la înviorare!”
- Împărtășirea cu ceilalți
- Activitatea de grup.

2. CAPTAREA ATENȚIEI

Pentru a capta atenția copiilor, le voi prezenta o marionetă - lupul- din povestea "Scufița Roșie". Lupul este prezent la activitatea noastră pentru că vrea să știe dacă se tem copiii de el, dar le va stârni buna dispoziție și râsul prin faptul că el este foarte haios, umflat în burtă, uitând-o pe bunicuță acolo.

3. ANUNȚAREA TEMEI ȘI PRECIZAREA OBIECTIVELOR

Educatoarea le va descrie copiilor activitățile zilei, atât în cadrul scenariului postat pe platformă, cât și la începutul activității sincron.

4. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

La începutul zilei voi preciza sarcinile de lucru pentru fiecare centru de interes, activitățile din cadrul *JOCURILOR ŞI ACTIVITĂȚILOR ALESE* desfășurându-se asincron.

La centrul **Știință,** preșcolarilor li se propune un joc on-line interactiv, în cadrul căruia sunt solicitați să numere diferite emoții și să aleagă cifra corespunzătoare;

La centrul **Joc de rol,** copiii sunt invitați să-și aleagă un partener de joc și după modelul educatoarei, "să se pună în botoșeii spiridușilor", precizând ce jucării ar realiza ei pentru copiii din lumea întreagă și de ce;

La centrul **Artă**, vor picta cu pensula pe borcan, transformându-l într-unul al veseliei, prin emoțiile pozitive redate.

La sfârşitul activităţii se analizează lucrările copiilor. Educatoarea le oferă feedback, îi felicită şi îi încurajează să rămână la fel de harnici și de implicați.

pageborders.org

5. OBȚINEREA PERFORMANȚEI

Următoarea etapă din scenariul didactic și anume, activitatea desfășurată pe domenii experienţiale se desfășoară sincron.

DOS- Educație pentru societate: „Țara lui Noapte Bună și Fabrica de vise” (povestirea educatoarei)

Anunțarea titlului și a obiectivelor

Copiii vor fi anunțați că ne vom delecta cu o poveste frumoasă:" O poveste minunată/Vine, vine, de îndată!"

Se anunţă **titlul** poveștii ("ȚARA LUI NOAPTE BUNĂ ȘI FABRICA DE VISE') şi se prezintă obiectivele în termeni accesibili copiilor.

Prin intermediul unei întâmplări trăite de un copil ca și ei, preșcolarii vor afla cum își pot învinge teama de întuneric și de creaturi imaginare, chiar daca la început pare destul de dificil.

Prezentarea noului conținut și dirijarea învățării

Voi prezenta **conținutul poveștii** clar și expresiv, folosind un ton și o mimică adecvată, modelându-mi vocea pentru a imita personajele, nuanțând astfel expunerea în funcție de stările afective pe care le implică povestea.

Voi expune povestirea expresiv, cu mimică, concomitent cu prezentarea imaginilor reprezentative ale poveștii, pentru a contura ideile principale ale acesteia. Expresivitatea expunerii o voi realiza prin modelarea vocii, schimbarea ritmului vorbirii pe parcursul expunerii, pauze logice, psihologice și gramaticale, accentuări și scăderi ale intensității vocii, repetiții, mimică și gestică.

Expunerea va fi adaptată nivelului de înțelegere al copiilor, avându-se în vedere succesiunea logică, ideile principale şi explicarea cuvintelor/expresiilor noi. Povestirea are la bază urmatorul **plan de idei**:

1. ȚARA LUI NOAPTE BUNĂ- tărâmul magic, aflat deasupra stelelor, unde locuiesc toți spiridușii care lucrează la Fabrica de Vise.
2. Fiecare copil are un spiriduș care îi țese visele, așa cum micuțul Albert îl are pe Somnorel.
3. Marea teamă a lui Albert: întunericul și toate creaturile ce se pot ascunde în el.
4. Întâlnirea dintre Albert și Somnorel.
5. Înfruntarea monstrului în vis.
6. Bucuria lui Albert, aceea de a-și învinge frica de întuneric și de creaturi imaginare.

Dirijez discuţia cu preşcolarii urmărind:

- denumirea personajelor;
- numirea emoţiilor trăite de personajele întâlnite în poveste;
- precizarea cauzelor care au condus la trăirea acestor emoţii.

Se vor discuta aspectele principale ale povestirii şi se va extrage **mesajul:** "Teama are valoare protectoare; ne ajută să fim grijulii.Toate temerile pot fi depășite!"

La finalul povestirii, copiii, împreună cu educatoarea, vor descoperi trasături socio-emoționale, exprimându-și liber sentimentele pe care le-au simțit față de personajele și întâmplările din poveste (tristețe, bucurie).

Fixarea conținutului se va realiza prin jocul pălăriilor (pălaria cu gânduri frumoase și pălăria cu gânduri urâte), joc prin care, copiii vor fi solicitați să-și exprime emoțiile: atunci când educatoarea va purta pălaria cu gânduri frumoase, ei vor preciza întâmplări/ personaje pozitive din povestire , iar atunci când educatoarea va purta pălaria cu gânduri urâte, vor identifica personajele negative și întâmplările care le-au provocat o stare de tristețe. Apoi voi ”oferi” cele două pălării copiilor, încurajându-i să identifice și să precizeze atât activități/lucruri frumoase la care ne putem gândi înainte de culcare, cât și gânduri urâte care ne pot strica somnul și starea de spirit.

Copiii vor fi îndrumați de întrebările educatoarei ((”Cum se simțea Albert noaptea, când trebuia să meargă la culcare? ””Cine era Somnorel? ”,”De ce nu reușea Albert să adoarmă noaptea? Cum credeți că se simțea el?”,” De ce a pus Somnorel monstrul care îl speria pe Albert, pe pânza viselor acestuia?”, ” Cum a reușit Albert să nu se mai teamă de întuneric și de monștri? Ce stare de spirit are el în finalul poveștii?”).

Pentru **obținerea performanței** voi propune copiilor un scurt exercițiu de imaginație:
"Cum merge/arată un om...vesel/trist/furios?"
"Pune-te în papucii altor vietăți! Cum vede un licurici intunericul? Dar o stea? Dar luna?"
"Cât de mare e frica lui Albert? Unde ar încăpea? Într-un buzunar, într-un ghiozdan, într-un sac?"
"Te poti gândi la câteva activități amuzante pe care le poți face în întuneric?"

Voi face aprecieri globale și individuale asupra modului în care s-a desfășurat activitatea, felicitându-i pe copii pentru modul în care au participat.

6. ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI

Prin intermediul tranziției "Nu mi-e frică de Bau-Bau!" se realizează trecerea la activitatea din cadrul celui de-al doilea domeniu experiențial:

DEC- Modelaj: „Monstrulețul șugubăț”

Pentru că cei mici vor fi foarte nerăbdători să-și înfrunte propriul monstruleț, îi voi încuraja să îl modeleze din plastilină, după care să îl închidă bine și pentru totdeauna în borcănelul emoțiilor pozitive, pe care l-au pictat dimineață în cadrul activității propuse pentru centrul ARTĂ.

Anunțarea obiectivelor și a temei plastice

Copiii se vor așeza la măsuțe și împreună cu educatoarea, se **intuiește materialul** (planșete și plastilină colorată), după care **se anunță tema și obiectivele** , în termeni accesibili copiilor**:** ”Astăzi vom modela monstrulețul șugubăț din gândurile noastre”, explicându-se de asemenea, termenul ”șugubăț”.

Dirijarea învățării

Le voi prezenta copiilor un model pe care îl voi analiza împreună cu ei, precizând formele și culorile din componența lui. De asemenea, le voi preciza faptul că, modelul lor poate fi diferit, exact așa cum și-l imaginează ei, folosind diferite tehnici de modelaj pe care le vom discuta în continuare.

Explicarea și demonstrarea procedeelor de lucru

- Pentru a lucra ușor cu plastilina, trebuie să o înmuiem, frământând-o între degete până se încălzește.

- O împărțim apoi în mai multe bucăți mici, prin rupere, după care luăm fiecare bucățică și o rulăm cu palma pe planșetă, astfel: forma rotundă (necesară pentru corp, cap, ochi) se obține prin mișcări circulare (ale palmelor așezate față în față sau ale palmelor față de planșetă), iar forma de bețișor/șerpișor (necesară pentru brațe) se obține prin mișcări translatorii (ale palmelor așezate față în față sau ale palmelor față de planșetă).

- Formele obținute se îmbină într-un ansamblu, fixându-se pe planșetă prin tasare (turtirea între palme și planșetă). Prin suprapunere se adaugă ochii. De asemenea, ansamblul poate fi îmbogățit cu alte forme obținute prin diferite tehnici specifice modelajului: lipire, îndoire, alungire, adâncire.

În timp ce vom recita următoarele versuri, copiii vor efectua diferite **exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii:**

"Palmele eu le-am deschis,/ Pumnișorii i-am închis./ Eu strâng pumnii și-i desfac,/ Degetelor fac pe plac!/ Freacă, freacă palmele,/ Mișcă, mișcă degetele!/ Atinge-le, atinge-le unul câte unul,/ Închide, deschide, închide pumnul!/ Închid pumnul, îl deschid/ Frec pălmuța când mi-e frig!"

La semnalul educatoarei, copiii vor începe lucrul. Voi acorda indicații, iar prin implicarea părinților se va corecta poziția copiilor la masa de lucru, dacă este cazul. Se va urmări tehnica de lucru și se vor sprijini copiii care întâmpină dificultăți în executarea temei. De asemenea, vor fi atenționați de importanța păstrării curățeniei și a ordinii la masa de lucru.

După finalizarea lucrării, copiii vor admira produsele realízate de ei și le vom analiza împreună după **criteriile de reușită** anunțate inițial (respectarea temei, expresivitate, originalitate). Monstruleții vor fi închiși pentru totdeauna în borcanele emoțiilor pozitive, care au fost realizate în cadrul activității propuse la centrul Artă.

7. FIXAREA CUNOȘTINȚELOR ȘI APRECIEREA ACTIVITĂȚII COPIILOR

După finalizarea activităţii, copiii vor cânta și vor dansa în cadrul jocului muzical ”Dansează hopa-hopa!”.

8. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII

La finalul zilei se va face evaluarea activității integrate ***(momentul de reflecţie).*** Astfel, se vor menționa activitățile desfășurate în această zi, copiii fiind solicitați să-și exprime și starea emoțională pe care au avut-o pe parcursul întregii zile.

Voi face aprecieri globale și individuale asupra modului în care s-a desfășurat activitatea.Vor fi recompensați cu diplome (copiii, părinții), cu brățări luminoase și felicitați pentru întreaga activitate.

De asemenea, copiii vor primi o frumoasă poezie despre emoții, pe care să o audieze atunci când vor dori. ***(momentul de literație).***

ȚARA LUI NOAPTE BUNĂ ȘI FABRICA DE VISE

Țara lui Noapte Bună este un tărâm magic aflat deasupra stelelor, unde locuiesc toți spiridușii care lucreaza la Fabrica de Vise. Ei țes țele viselor copiilor din toată lumea, când aceștia dorm.

Te-ai gândit vreodată de unde vin visele? Visele acelea frumoase cu înghețată, jucării, eroi din povesti si desene animate? Dar coșmarurile, te-ai gândit vreodată de unde vin?

Pentru a te lamuri mai bine, am să-ți spun chiar acum o poveste din Țara lui Noapte Bună, despre unul dintre spiridușii care lucrează la Fabrica de Vise.

Fiecare copil din lume are un spiriduș care îi țese visele. Și micutul Albert, un copil ca voi, avea spiriduȘul său, pe nume Somnorel, despre care nici nu Știa că există. Somnorel îl cunoștea foarte bine pe Albert; știa chiar că băiețelul avea o mare teamă: se temea de întuneric și de toate creaturile imaginare care se puteau ascunde în el.

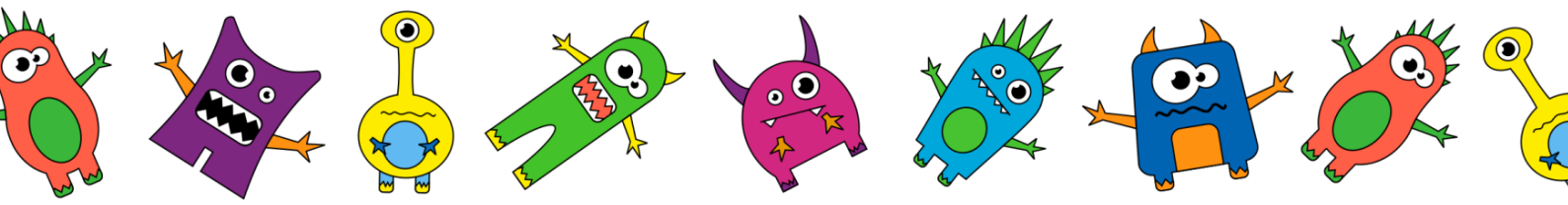
Poate că voi înțelegeți mai bine cum se simțea Albert atunci când venea noaptea și trebuia să meargă la culcare. Se simțea neliniștit numai la gândul că vine noaptea; în loc să-i vină somnul, simțea cum frica pune stăpânire pe el. Doar ochișorii îi rămâneau afară din pătură, iar în jurul lui, Albert vedea doar monștri fioroși.

Oare chiar erau acolo, sau Albert și-i imagina?

Cu cât se gândea mai mult, cu atât frica lui devenea mai mare; creștea și creștea până îl dădea jos din pat de mare ce era! Spre ziuă , Albert reușea să adoarmă, iar Somnorel se apuca de treabă.

Pe masuța magică din Fabrica de Vise, spiriduȘul Somnorel vedea tot ce a trăit Albert în ziua aceea, toate emoțiile lui: a fost bucuros să se joace cu un cățeluș întâlnit pe afară, furios când s-a certat cu prietenul lui Eric și curios să vadă mașina roșie...Și printre toate acestea, spiriduȘul a găsit și o mare teamă; pentru

pageborders.org



că Albert se gândise înainte de culcare la monștrii din desenele animate, aceștia au apărut în amintirile lui.

Când Albert adormise, Somnorel se apucă să-i țească visele; îi puse în vis toate întâmplările din acea zi, dar și monstrul din desene , cel care îl făcuse pe Albert să-i fie atât de frică.

Dar de ce ar face spiridușul un asemenea lucru? De ce ar vrea Somnorel ca Albert să viseze urât? Somnorel voia de fapt să-l ajute pe băiețel. Pentru că în acea zi, Albert se uitase la niște desene cu monștri urâți, iar înainte de culcare se tot gândise la ei, frica lui era tot mai mare, iar Somnorel voia doar să-l ajute să-i înfrunte pe acei monștri în visele sale, ca să nu se mai teamă de ei.

Albert dormea și în visul lui fugea de un monstru, ca cel din desenele animate. Spiridușul s-a hotărât să intre în visul lui Albert și să-l ajute să-i vină de hac împreună, acelui monstru mare și urât.

-Nu te teme! Eu sunt spiridușul viselor și am venit să te ajut să scapi de acest monstru urât. In vis îi poți face orice!

-Aș vrea să cadă într-o groapă mare și să nu mai poată ieși de acolo!

O groapă mare apăru în fața lor și monstrul căzu acolo, iar Albert nu se mai temea de el.

-Mulțumesc, spiridușule, că m-ai ajutat să scap de acel monstru urât!

-Monstrul era doar în mintea ta, pentru că te-ai uitat azi la acele desene care te-au speriat, îl lămuri Somnorel pe băiețel. Am să-ți spun un secret...ce faci tu înainte de culcare?

-Uneori adorm repede, dar alteori mă tot gândesc la monștri și la alte lucruri înspăimântătoare.

-Grija vrea să te ajute, vrea să te țină în siguranță și să te apere de pericole; doar că seara, înainte de culcare, nu-i niciun pericol, iar tot ce trebuie să faci este ca înainte de culcare să te gândești la lucruri frumoase!

Din ziua aceea, Albert a reușit să doarmă liniștit, știind că Somnorel îl veghează și că are grijă de visele lui. Înainte de culcare se gândea doar la lucruri care îi aduceau bucurie și baiețelul avea un somn lin, cu vise frumoase, iar dimineața se trezea plin de energie și bucuros să înceapă o nouă zi.

pageborders.org