

Mladi za napredek Maribora 2018
35. srečanje

PRAVLJICA SESTAVI SE

Področje: OBLIKOVANJE
Inovacijski predlog

Avtor: TADEJA VALENTINA ADAM, ZOJA ČEPIN

Mentor: BOJANA AMON

Šola: SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE MARIBOR

Maribor, 2018

1. KAZALO

1.	Kazalo	Napaka! Zaznamek ni definiran.
2.	Povzetek	Napaka! Zaznamek ni definiran.
3.	Uvod	Napaka! Zaznamek ni definiran.
4.	Oživljanje mrtve snovi s pomočjo lutkovne iluzije	Napaka! Zaznamek ni definiran.
5.	Gledališče	Napaka! Zaznamek ni definiran.
6.	Lutkovno gledališče	Napaka! Zaznamek ni definiran.
7.	»Lutkovni tim«	Napaka! Zaznamek ni definiran.
8.	Kamišibaj	Napaka! Zaznamek ni definiran.
9.	Lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.1 Ročna lutka	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.2 Prstne lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.3 Naglavne lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.4 Lutka na palici	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.5 Ploske lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.6 Senčne lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.7 Lutka na nitkah/marioneta	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.8 Mimična lutka	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.9 Ročne mimične lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.10 Naglavne mimične lutke	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	9.11 Mimične lutke z vodilom	Napaka! Zaznamek ni definiran.
10.	Lutke kot igrača	Napaka! Zaznamek ni definiran.
11.	Pravljica sestavi se (najin opis)	Napaka! Zaznamek ni definiran.
12.	Zgodba kamišibaj	Napaka! Zaznamek ni definiran.
13.	Rezultat	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	13.1 Opis modela	Napaka! Zaznamek ni definiran.
	13.2 Otrok uporablja in se nauči	Napaka! Zaznamek ni definiran.
14.	Zaključek /sklep	Napaka! Zaznamek ni definiran.
15.	Družbena odgovornost	Napaka! Zaznamek ni definiran.
16.	Sezam virov in literature:	40

<u>17. Priloge</u>	42
<u>17.1 Kovček</u>	43
<u>17.2 Elementi kovček kosovnice</u>	43
<u>17.3 Kovček osnovna škatla-raztegljiva in pokrov-scena</u>	45
<u>17.4 Figura-odrasla lutka</u>	46
<u>17.5 Figura-otročka lutka</u>	49
<u>17.6 Scena: Big Ben</u>	49
<u>17.7 Scena: Piramide v Gizi</u>	51
<u>17.8 Scena kulturne znamenitosti: Poševni stolp v Pisi</u>	51
<u>17.9 Scena kulturne znamenitosti: Kitajski zid</u>	53
<u>17.10 Scena kulturne znamenitosti: Eifflov stolp</u>	54
<u>17.11 Scena živali: kamela, žirafa, panda, zebra</u>	55
<u>17.12 Scena živali: pingvina, severna medveda, kenguru, koala</u>	56
<u>17.13 Scena vremenski pojavi: mavrica, nevihta, sonce, oblaki</u>	57
<u>17.14 Scena drugo: grad</u>	58
<u>17.15 Scena drugo: stola in miza</u>	59
<u>17.16 Scena drugo: hiša</u>	60
<u>17.17 Rekviziti</u>	61

2. POVZETEK

Inovacijski predlog z naslovom Pravljica sestavi se, je nastal z namenom, da bi otroku omogočil razmišljanje izven okvirja. V današnjem času je otrokova domišljija vedno bolj omejena, začetek, potek in konec zgodbe, so v naprej določeni. Domišljijo moramo spodbujati in ji omogočati prosto pot. Na začetku je bila naša edina želja oblikovati igračo, prijazno do okolja, ki bi temeljila na ideji o premičnem lutkovnem gledališču. Dobre igrače ne moreš narediti brez predznanja, zato smo se poglobili v raziskovanje sveta lutk. S pomočjo knjig in interneta smo nadgradili svoje znanje, ki nam je omogočilo razmišljanje o igrači. Glavna želja je bila, omogočiti otroku zgodbo, ki si jo zamisli sam. Ugotovitev, da obstaja več vrst lutk, nam je omogočila ustvariti igračo, s katero bi se otrok igral daljše časovno obdobje. Z združitvijo prstnih lutk, kamišibaja, lutkovnega gledališča in možnosti izbire, smo otroku omogočili uporabo igrače na več možnih načinov.

3. UVOD

Glavni namen našega inovacijskega predloga je omogočiti otroku igro na več načinov, ki bi si jo zamisli sam. Splošno znan problem, ki se danes pojavlja v svetu, je prehitro vključevanje tehnologije v otroški svet. Zaradi tega se otroci ne znajo več igrati, s tem razvijati domišljije in socialnega čuta. Velikokrat se zgodi, da se otrok dobljene igrače zelo hitro naveliča, oz. ga navduši le na prvi pogled, zaradi živih barv, ki otroke privlačijo. Naša želja je bila ustvariti igračo, ki otroku ponuja več možnosti in načinov igranja pri tem pa samostojno odkrivanje novih načinov igranja. Prav tako smo v igračo vključili možnost razvijanja prvih oblik nastopanja pred publiko.

4. OŽIVLJANJE MRTVE SNOVI S POMOČJO LUTKOVNE ILUZIJE

Za naslov inovacijskega predloga smo si izbrali Pravljica sestavi se, saj želimo raziskati področje lutkovnega sveta in pravljič in izdelati igro, s katero bi lahko otrok razvijal svojo domišljijo ter predvsem ustvarjal nekaj svojega, drugačnega, nekaj kar bo všeč njemu in si bo to izbral sam. Pravljičice izvirajo že iz daljne preteklosti in so se razvijale vzporedno z govorico. Velikokrat nam dajejo upanje, ko ga sami izgubimo, so svet domišljije v katerega lahko odidemo kadarkoli želimo, saj si pravljičico lahko zamisli vsak posameznik, ko jo potrebuje. Zdi se nam in verjetno nismo edini, ki želimo podpirati razvoj domišljije in igre pri otrocih, saj je ta pomembna za prihodnost. Ker danes poznamo na trgu najrazličnejše igrače, veliko je dobrih, na našo žalost še več slabih, smo poskusili izdelati igračo, ki bi otroka spremljala daljše časovno obdobje in mu pomagala izraziti lastne ideje.

Naša igrača temelji na ideji o lutkovni igri, ki si jo sestaviš sam, zato bomo na začetku na kratko opisali gledališče in lutkovno gledališče, ter različne tipe lutk, saj nam je raziskovanje le tega pomagalo pri načrtovanju igrače.

5. GLEDALIŠČE

Eno izmed področji igralske umetnosti je gledališče oz. teater. Slovenska beseda teater, je prevzeta iz nemške besede Theater, ki se je razvila iz latinske besede theātrum, kar je izposojeno iz grške besede theáomai, kar pomeni gledam, vidim in théa gledanje, opazovanje, pogled, prizor. Igralci s pomočjo govora, giba, glasbe, plesa, zvoka in s predstavo, pred občinstvom predstavijo in odigrajo zgodbo. Tekom zgodovine se je iz standardnega pogovornega načina razvilo več oblik, nekatere od njih so na primer: opera, balet, mimika, kitajska opera, glumaška igra, improvizacijsko gledališče, pantomima in seveda lutkovno gledališče. Zadnja oblika je bila navdih za najino raziskovalno nalogo in bo v nadaljevanju na kratko razložena. Najprej se osredotočimo na osnovno obliko, torej gledališče saj brez nje najverjetneje ne bi bilo lutkovnega gledališča. Uprizoritve raznih obredov, darovanj, plesa,

lahko štejemo kot začetek oz. podlago za razvoj gledališča. Ta dejanja spremljajo človeka že od samega začetka, zato je težko določiti točno kdaj naj bi se gledališče oz. predhodne oblike, iz katerih je le to nastalo, začelo razvijati. Danes med začetke gledališča štejemo prve uprizoritve besedil in dogajanja, ki so dejansko postali predstava. Sprva je bila le ena oseba, ki je pripovedovala besedilo, kasneje besedilo pripoveduje v dialogu z zborom in nato v pogovoru med samimi igralci in zborom. V Antični Grčiji, so prvič gledališču namenil točno določen prostor, ne le to, preučevali so prav tako že akustiko in glas, kar daje gledališču še dodatno magičnost in posebnost.



Slika 1: Gledališče (vir: <https://www.stateandbijou.org/about/statetheatre>)

6. LUTKOVNO GLEDALIŠČE

Lutkovno gledališče je poseben tip gledališča, ki je bilo prvič zapisano okoli 5. stoletja pr. n. št. v delih Herodota in Xenophona v Antični Grčiji, najverjetneje je nastalo že 3000 let pr. n. št., a za to nimamo veliko dokazov. Glavna značilnost lutkovnega gledališča je oživljanje mrtve snovi s pomočjo lutkovne iluzije. Torej predmet, ki ga lutkar opravlja, navidezno oživi in postane lutka. V procesu ustvarjanja lutkovne igre mora sodelovati veliko število oseb, zato je dobra lutkovna predstava plod povezanosti in timskega dela.

S pojmom lutkovno gledališče označujemo gledališče, v katerem nastopajo lutke, ki jih animirajo (oživljajo) igralci, rečemo jim tudi animatorji ali lutkarji. Sodi v umetnost, ki nima

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

tako razvite zgodovine kot dramsko gledališče, a v sebi združuje likovnost, glasbo, dramsko igro, animacijo, film in še veliko drugega. Ena pomembnejših razlik v primerjavi z dramskim gledališčem je ta, da je lutkovno gledališče skozi zbiranje izkušenj razvilo nov povsem specifičen jezik. Danes pod tem pojmom ne poznamo le predstave z lutkami, ampak tudi razne druge oblike, kjer sodeluje oz. se ob lutki pojavlja tudi igralec, ki sam postane lutka.



Slika 2: Lutkovno gledališče (vir: <http://www.globalnewlightofmyanmar.com/puppet-shows-at-pagoda-festivals-aim-to-raise-public-interest/>)

7. »LUTKOVNI TIM«

Omenili smo že, da je potrebno sodelovanje, zato želimo na kratko opisati, kdo vse sodeluje. Režiser je tisti, ki odgovarja za umetniško podobo in uprizoritev lutkovnega dela. Njegova naloga je določiti celoten umetniški vidik igre, imeti nadzor nad vsebino, dramsko in gibalno voditi lutkarje, določiti tehnične podrobnosti, sodelovati s skladatelji, ki izdelajo glasbo za igro, izmisliti si mora poleg scene tudi like. Tu pride do tesnega sodelovanja z likovnikom in dramaturgom, saj poskušajo najti najboljšo rešitev za izpeljavo teksta in lutkovne tehnike. Dramaturg je prvotno pomenil pisca dramskih del, danes ga poznamo kot umetniškega svetovalca gledališkega vodstva. Je prvi »notranji« kritik uprizoritve v pripravi. Likovnik je po mnenju nekaterih v lutkovnem gledališču skoraj enako pomemben kot režiser, saj je likovna podoba lutkovnega dela v njegovih rokah. Z njo naredimo prvi vtis in spremlja igro

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

od začetka do konca. Seveda predstave ni, če ni igralce, v tem primeru lutkarjev, ki bi opravljali glavni predmet v igri, lutko. Za karseda dobro lutkovno predstavo so potrebni še tudi glasbeni opremljevalec, tehnolog lutki, tonski mojster, šepetalec ali sufler, lučni mojster ali osvetljevalec odra, tehnični vodja, asistent režije in skladatelj ali svetovalec za glasbo in še kdo.



Slika 3: Razsvetljava v gledališču (vir: <http://www.lgl.si/si/imagelib/magnify/default/slike/dvorane/mala-dvorana-19.jpg>)

8. KAMIŠIBAJ

Ime izvira iz besede kami, ki po japonsko pomeni papir in šibai ki pomeni gledališče oziroma dramo. Kamišibaj je japonska umetnostna oblika pripovedovanja zgodb ob slikah na majhnem lesenem odru, imenovan butaj. Pripovedovalec oz. kamišibajkar ob pripovedovanju menja ilustracije, ki prikazujejo dogajanje v zgodbi. Kamišibaj uvrščamo v predstave manjšega tipa oz. komornega gledališča. Slike A3 formata vabijo k bližini in vključenosti gledalcev v vzdušje zgodbe. Najpogosteje zgodba vsebuje od 12 do 16 slik, a ta številka ni zavezujoča saj je odvisno predvsem od pripovedovalca, ki lahko predstavo pripravi tako, da temelji bolj na slikah ali na pripovedovanju. Glavni namen ilustracij je prikazati najpomembnejše in

najzanimivejše dele zgodbe, a pomembno je tudi, da se le te povežejo z zgodbo in tako ustvarijo nerazdružljivo celoto, ki pritegne gledalce.

Kamišibaj omogoča prikaz različnih žanrov in nagovarja različno publiko. Kot pri otrocih je tudi zelo priljubljen pri odraslih. Pravljice, basni, miti, legende, zgodbe s svojimi globokimi arhetipi, pesnitve in poezije so se izkazale kot odličen material za kamišibaj. Zato ima tudi etnološko funkcijo, saj lahko oživlja ljudsko izročilo, ki je zaradi svoje specifične literarne oblike težje uprizorljivo (izštevanke, uganke, pregovori,...). Sodobnejše vsebine pa so kratke zgodbe, poezija, humoreske, grozljivke, drame, trilerji, znanstvena fantastika, družbeno-kritična vprašanja.

Nekoč se je kamišibajkar pripeljal s kolesom. Na prtljažniku je imel pritrjen lesen oder, pod katerim so bili predali za sladkarije. Na svoj prihod je opozoril z udarjanjem dveh paličic drugo ob drugo. Kmalu se je okrog njega zbrala množica otrok in krajanov. Z drobižem so si kupili sladkarijo in ogled predstave. Kamišibajkar je svojo zgodbo premišljeno pripravil v nadaljevanjih. Ko je bilo najbolj napeto, se je poslovil in odpeljal. S tem si je zagotovil publiko ob naslednjem obisku.

Korenine kamišibaja segajo v budistične templje, kjer so menihi s pomočjo slik na svitkih, ljudi seznanjali z vsebinami suter, svetih zgodb. Tesno je povezan z nastankom in razvojem slavne mange. V formi kot jo poznamo danes, se je na Japonskem pojavil leta 1929. Ohranil se je celo med drugo svetovno vojno kot politično propagandni medij. Njegov zaton je povzročil pojav televizije, ki so ji Japonci rekli kar denk (električni) kamišibaj. Danes ta umetniška oblika spet pridobiva na veljavi in se je razširila po vsem svetu. Iz ulic se je preselil predvsem v razrede in igralnice, kjer ga uporabljajo pri pedagoškem in terapevtskem delu.

Pedagogi so našli v kamišibaju odlično didaktično sredstvo, umetniki pa izjemne umetniške izzive. Največ od tega ima občinstvo, ki uživa v upodobitvah in pripovedovanju najrazličnejših zgodb. Japonci pri kamišibaju pravijo, da je najpomembnejši »kyokan«, posebna povezava občinstva z izvajalcem in nastanek specifične, za kamišibaj značilne atmosfere, ki združi ne le različne umetniške oblike v eno, ampak ob tem ustvari poseben, realnosti vzporeden svet umetnosti in domišljije. Japonsko minimalistična forma pa je samo na videz preprosta, kot vsa umetnost, ki je videti taka.

Le kaj daje kamišibajiju tisto posebnost, drugačnost. Najverjetneje sta to njegova majhnost in intimnost. Okoli majhnega lesenega odra je prostora zgolj za okoli deset ljudi, ki lahko dobro vidijo in slišijo kamišibajkerja, zato je pripoved še toliko bolj posebna. Morda daje drugačen

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

vtis tudi zato, ker se prava energija ustvari na ulici, tam kjer se je vse skupaj tudi začelo. Je enostavno ulična predstava, ki ne more delovati in ustvariti enakega vtisa v dvoranah in zaprtih prostorih.

V Sloveniji ga poznamo od leta 2013. Od takrat se je po zaslugi Gledališča Zapik naglo razširil po vseh slovenskih regijah in postal del kulturnega programa. Zanimiva, a hkrati žalostna vest je, da ga na Japonskem skorajda ni več, v Evropi in Ameriki pa je čedalje bolj priljubljen.



Slika 4: Kamišibaj na ulici (vir: https://tokyobling.files.wordpress.com/2014/08/ogon_batto_kamishibai_asakusa_1317.jpg)



Slika 5: Kamišibaj "oder" (vir: <https://i.ytimg.com/vi/PhHkvfygjsQ/maxresdefault.jpg>)

9. LUTKE

Lutka je umetno izdelana figura, ki večinoma, ne pa nujno, predstavlja osebo ali žival v okviru različnih predstavitev. Od zamisli preko izdelave ter do animacije in uprizarjanja, pa uvaja predvsem igriv in interaktiven pristop do pridobivanja novih znanj in samospoznavanja ter odličen način za vzpostavljanje in raziskovanje skupinske dinamike.

Ne glede na tehnologijo je bila lutka v zgodovini odslilkava človeka, njegovih posebnosti, slabosti, karakterja. Tako je vse do našega stoletja po svoji obliki obdržala človekov proporc. V drugi polovici dvajsetega stoletja postane izpovedni simbol. S tem izgubi po človeku zgrajeno telo.

Lutke vizualno določajo dodatki na obrazu kot so oči, ušesa, nosovi, lasje. Najpomembnejše čutilo na obrazu so oči. Z njimi lutka komunicira. Velikost, oblika in lega oči določajo lutki starost, značaj in razpoloženje. Večje oči sredi obraza označujejo radovednega otroka, majhne in bolj skupaj nastavljene oči starejšo osebo, poševno in skupaj stisnjene bi prisodili zaskrbljeni babici. Oči morajo biti temne barve, kajti svetle oči delujejo na odru slepo. Velikokrat so polakirane s svetlečim brezbarvnim lakom, saj jim sijaj daje živost in globino.

Lutke pa so lahko tudi brez oči, saj otrok s svojo bujno domišljijo te nadomesti. Pri igri s tako lutko se mora brezpogojno paziti na natančno animacijo. Z lutko se mora igrati tako, kot bi oči imela; spredaj je vedno na istem mestu in hrbet je vedno zadaj.

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

Nos in ušesa pri lutki niso obvezna, še posebej, če je močno stilizirana. Pri živalskih lutkah pa so ušesa bistven dodatek. Po njih je vedno bolj prepoznavna. Zanimiva so mehko padajoča gibljiva ušesa, ki ob premikanju lutke, hoji in poskokih mahedrajo ob glavi sem in tja.

Nosovi pri lutki so ali pa tudi niso. Vendar gre za zelo zanimiv obrazni element, ki daje lutki svojstven karakter. Majhni navzgor oblikovani nosovi kažejo navihano osebnost, debeli okrogli in rdeči pa dobrodušnega dedka ali strica. Ostro zašiljeni nosovi so značilni za kakšno sitno žensko ali hudobno sosedo.

Najbolj živo naredijo lutko njeni lasje. Vsaka stvar, ki se na lutki premika, jo čarobno oživi. Lasje so lahko iz volne, preje, vrvic, trakov, usnja ali filca. Včasih so lesenim glavam lepili krznene lase, času in stilu primerno. Danes se takšnim postopkom izogibajo, saj je sodobna lutka stilizirana, torej po obliki in v detajlih poenostavljena. Lutkini lasje človeške figure le simbolizirajo, zato jih je mnogo manj.

Obstajajo številne vrste lutk, ki so uporabljene v okviru (lutkovnega) gledališča, televizijske ali filmske produkcije, kot krojaške lutke v izložbah trgovin (model človeškega trupa za pomerjanje oblačil), itd.. Lutke so lahko premične ali nepremične. Premične se delijo na ročne lutke, ki se po navadi nataknejo na prste roke, senčne lutke, pri katerih je vidna samo njihova senca na platnu, marioneta oz. viseča lutka, ki visi na nitkah. Prav tako so lahko nataknjene na palico ali pa se nadenejo kot rokavice. So vseh mogočih oblik, velikosti in barv, narejene iz različnih materialov v različnih tehnikah.



Slika 6: Zverinice iz Rezije, slovenska lutkovna risanka (vir: https://i.ytimg.com/vi/jG0mHK_SwYI/hqdefault.jpg)

9.1 Ročna lutka

Je tista, ki si jo natakne na roko natančneje na dlan. Vodimo- animiramo jo s premikanjem prstov, dlani in cele roke. Med vsemi lutkovnimi tehnologijami je ročna lutka tista, ki je na odru najživahnejša. Lahko se zelo hitro premika po odru. Je veseljaška in zaradi svoje nesorazmernosti groteskna. Naša dlan je točno v njenem težišču, tako lahko hitro vplivamo na njene kretnje in premike. Zelo je gibčna, saj jo usmerjajo hitri gibi naših rok.

Ročna lutka ima dva glavna sestavna dela: glavo in trup. Trup je izdelan kot lutkin kostum, ki je kot rokavček nataknen na animatorjevo roko. Osnova ročne lutke je človeška roka. Njena glava je nataknjena na enega od prstov, največkrat na kazalec; naša dlan in prsti ter podlaket pa so osnova za lutkino telo in roke.

Ročne lutke ne smejo biti prevelike, saj jih naša dlan ne more dobro voditi. Čeprav ima ročna lutka majhne roke v primerjavi z glavo in trupom, je skoraj edina med različnimi lutkovnimi tehnologijami, ki je sposobna prijemati najrazličnejše stvari(rekviziti,...). Vsak posameznik si glede na motoriko prstov prilagodi sistem vodenja in igranja z ročno lutko.

Glava je najpomembnejši del ročne lutke. Je preproste okrogle, jajčaste, solzne ali hruškaste oblike. V prejšnjih stoletjih je bila večinoma izrezljana iz lesa. Danes za njeno izdelavo uporabljamo še poleg lesa, sintetične materiale ipren, poliuretan in stiropor in papirno kašo. Glava je stilizirana, kar pomeni, da so ji odvzeti vsi nepotrebni detajli, kot so gube na čelu, izstopajoča brada, štrleče obrvi, poudarjene ličnice, globoki podočnjaki,...

Lutkin vrat je tulec, v katerega vtaknemo prst in z njim premikamo glavo. Biti mora dovolj dolg. Ojačan je z vrvico in pritrjen tako, da je nastavljen pod kotom.

Trup ročne lutke je lutkina obleka, roke pa so njeni rokavi. Velikost trupa je prilagojen velikosti rok. Pritrjen je na spodnji del vratu. Obleka je ukrojena oz. sešita iz voljne tkanine. Lutka je veliko lepša, ko ima dlani posebej ukrojene iz enobarvnega blaga kožne barve. Enostavna dlan spominja na polkrožni žepek, ki je prišit na rokave obleke. Lutkine dlani pa so lahko ukrojene tudi kot rokavice z enim palcem. Lutke, ki več igrajo in pri tem veliko prijemajo, imajo med oba dela dlani vlepljeno žico, ki omogoča, da ob večjih obremenitvah roke obdržijo obliko dlani. Dlani lahko imajo več prstov, vendar ne pet, kot ljudje. Navadno imajo samo štiri: palec in ostale tri. Spet gre za stilizacijo. Dlan s štirimi prsti je bolj voluminozna, vidnejša in bolj čitljiva.



Slika 7: Ročne lutke (vir: http://www.knjigca.si/lutke/galerija/lutke_rocne-8.jpg)

9.2 PRSTNE LUTKE

So ene izmed različic malih ročnih lutk. Primerne so za igro na predšolski stopnji pa tudi v prvih razredih osnovnih šol. Majhne glave so nataknjene na prst gole ali orokavičene roke. Lutke so lahko iz papirja, spletene iz nogavice ali skvačkane. Prsti se uporabljajo tudi kot lutkine noge. Glava in prsti, s katerimi hodimo po podlagi, tvorijo zanimivo figuro. Tak način je primeren za medsebojno igro otrok ob izmišljenih vsebinah, za obnovo znane zgodbe, pa tudi gledalcem lahko uprizorimo krajše etude s prstnimi lutkami.



Slika 8: Prstne lutke (vir: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41VEK%2BOJj4L.jpg>)

9.3 NAGLAVNE LUTKE

Naglavna lutka ima glavo na kratki palici, ki je zaobjeta z obema palcema, v lutkinih rokah pa so po štirje prsti dlani. Zaradi vodenja z obema rokama je naglavna lutka malo večja kot klasična ročna lutka. Trup je ob spodnjem robu precej širši, rokavi pa tako veliki, da gredo vanje roke. Vodilo glave se lahko drži samo z eno roko (leva roka). Drugo roko imamo v lutkini roki, lutkina leva roka pa samodejno visi ob trupu. Prisotnost naše roke v eni od lutkinih rok nam omogoča prijemanje najrazličnejših rekvizitov in poudarjeno gestikulacijo. Naglavna lutka je animirana tako, da sta obe roki stegnjeni nad glavo.



Slika 9: Naglavna lutka (vir: http://www.zkds.eu/wp-content/uploads/2017/01/Lutke-na-palici-2_800x535-300x201.jpg)

9.4 Lutka na palici

Lutka na palici je vsak predmet, vsaka figura, ki jo natakemo na lesen količek, na palico in s pomočjo te palice vodila premikamo. Danes je ta tip lutke pri lutkarjih pogosto uporabljen. Tudi pedagogi na predšolski stopnji in tisti, ki delajo z otroki na osnovnih šolah, lutko na palicah velikokrat uporabljajo, saj je tehnološko dokaj preprosta, predvsem pa se z njo enostavno in odlično animira. Pri nas v Sloveniji je tudi precej priljubljena tako pri profesionalnih lutkarjih kot pri vseh ostalih, ki se z lutkami ukvarjajo nepoklicno.

Glava je najpomembnejši del lutke. Na njej so oči, ki so bistveno komunikacijsko čutilo. Glava je stilizirana, največkrat okrogla ali jajčasta. Pogosto narejena iz penaste gume ali stiroporja, dveh materialov, ki se poleg lesa za izdelovanje lutk najpogosteje uporabljata. Oblikovane glave so prevlečene z raztegljivim blagom, takim, ki je po strukturi pletenina: trikoji, džersiji, tanke pletenine, streč,... Prav tako je lahko prebarvana z akrilno barvo. Vrh glave je večinoma prekrit z lasmi. Na obrazu so zalepljene oči, kot tudi ušesa in nosovi.

Pri poslikavi glave ali pri lepljenju obraznih delov je zelo pomembna nastavitev oči. Oči so pri lutkah najpomembnejše čutilo, saj večinoma te breztelesne figure komunicirajo prav z njimi. Stilizirana glava je lahko osnova za najrazličnejše osebe in živalske lutke. Zaradi nalepljenih nosov, smrkov ušes, las in oblikovno različnih oči, dobimo najrazličnejše tipe in karakterje živali. Z različno velikostjo in postavitvijo oči pri človeških lutkah pa določimo njihovo starost, karakter, razpoloženje.

Splošno velja, da imajo lutke otroci večje oči in postavljene bolj narazen od simetrale obraza, spuščene nižje od čela. Pri starejših osebah pa so manjše, postavljene bolj skupaj v sredini obraza, lahko so tudi nad lutkinim nosom.

Pri glavi je pomembna njena nasaditev na palico. Vsaka palica, ki je izbrana za osnovno lutkino vodilo, mora na tistem kocu, ki je vlepljen v glavo, imeti prečni križ. Ta, vlepljen v glavo, preprečuje vrtenje vodila v glavi. Pri pravilni nastavitvi glave lutka ne gleda proti zraku, tem več je njena komunikacija z ostalimi lutkami in z občinstvom logična in pravilna.

Vodilo lutke je lahko daljše ali krajše; to je odvisno od tega, kako visoko se mora z lutko igrati na sceni ali paravanu. Pri tem se mora vedeti, kaj lutka s krajšo ali daljšo vodilno palico zmore; kako se pripogiba, kako dolgo obleko mora imeti, kako dolga vodila morajo imeti dlani, da sežejo preko glave... Osnovno pravilo pri lutkah na palicah je, da se enostavneje in boljše animirajo, če so vodila krajša.

Lutke na palici imajo velikokrat roke kot pomagala pri animaciji, lahko pa so le dopolnilo k proporcu lutkinega telesa. Dlani so lahko zelo preproste. Oblikovane so lahko kot rokavice z enim prstom iz penaste gume ali stiropora. Roke so lahko samodejne; to pomeni, da se jih ne vodi s posebnimi vodili. Dlani pa so pri tistih lutkah, ki zahtevajo prefinjeno animacijo, pritrjene na žice ali tanke lesene palice- vodila za roke. Z njimi lutkar- animator dlani usmerja, premika, vodi. Vodila so pritrjena na notranjo stran dlani z vijakom, vendar ne pretesno. Žičnato vodilo dlani, ki je zaključeno z zanko, mora ostati gibljivo. Dlan je z trupom

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

lutke povezana z vrstico, ki je na eni strani z vozlom vlepljena v zapestno stran dlani, na drugi pa v lutkino ramo. Vrvica mora biti tako dolga kot dolžina roke.

Komolec in koleno sta vmesna sklepa obeh okončin, ki sta pritrjena z vlepljenim platnenim ali usnjenim trakom, vlepljeno ali skozi luknjici potegnjeno vrstico.

Poznamo več vrst lutk na palici:

- Lutke na palici brez dodatnih vodil
- Lutke na palici z živo roko
- Lutke na palici z vodili
- Lutke na dveh palicah



Slika 10: Lutke na palici brez dodatnih vodil (vir: https://www.vlakec.si/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/5/1/51898_naprstne_lutke_01.jpg)

9.5 Ploske lutke

Ploska lutka je dvodimenzionalna, nima stranske maske, nima debeline(od tod tudi njeno ime); to pomeni, da se na odru ne more obračati. Za prepričljivo igro se mora lutka izdelati v več variantah; ko gleda naprej, z levega, z desnega profila in s hrbtne strani. Tudi animacija take lutke ni preprosta. Lutke se ne sme preveč zasukati, saj se s strani hitro izgubi. Ploska lutka ne more igrati z rekviziti.

Primerne so v vrtcih, kjer se jih otroci tudi pogosto izdelajo sami. Z njimi pripovedujejo zgodbe, obnavljajo vsebine, se pogovarjajo med seboj. Najenostavnejša ploska lutka se lahko natakne samo na prst.

Ploska lutka je vsak lik, ki ima samo dve dimenziji. Pogosto so te narejene iz papirja, kartona, šelehamerja ali pa vezane plošče. Pritrjene so na posebnem vodilu in izdelane iz enega samega kosa ter nima nobenega gibljivega sklepa. Osnovno vodilo za lutko je tanjša lesena ali železna palica, ki je pri igri manj opazna in moteča. Če je prebarvana s črno barvo, ki se ne sveti, na temnem ozadju skoraj izgine.

Ploske lutke lahko razdelimo v tri velike sklope; v prvem so vse tiste, ki so izrezane iz tršega papirja, kartona ali vezane plošče in nimajo posebej gibljivih delov. To so lahko vsi predmeti iz našega okolja, tudi živali in osebe, ki so obojestransko pobarvane in imajo nameščena vodila. V drugi sklop sodijo ploske lutke, ki so delno gibljive. Posamezni deli so med seboj povezani z gibljivimi, premičnimi stiki(ob premikanju cele lutke, se posamezni deli samodejno gibljejo). V tretji sklop pa sodijo tiste, ki so prav tako povezane z gibljivimi stiki, vendar so posamezni deli telesa(roke, noge, tačke,...) vodeni na posebnih vodilih.

Roke in noge pri človeški figuri bodo delovale komično, če se bodo ob premikanju lutke nekontrolirano premikale sem in tja. Premiki rok ali nog, živalskih tačk ali repov so naključni in velikokrat delujejo groteskno, smešno.

Povezavo med dvema deloma telesa z vijakom in matico uporabimo le pri lutkah, ki so izdelane iz vezane plošče ali iz zelo trdega debelega kartona. Pri posameznih delih telesa, ki so gibljivi in posebej vodeni z vodilom, je izdelan stik med vodilom in roko ali nogo z gibljivo povezavo. Vodilo, s katerim premikamo posamezni del telesa, mora biti pri dobri animaciji vedno v navpični legi. Taka vodila so po navadi iz trše a ne predebele žice.

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

Pri izdelavi ploskih lutk se mora dobro premisliti, kaj se lahko z minimalnimi gibi poudari, okarakterizira. Za minimalno gestikulacijo lutke je dobro, če je glava gibljiva. Deli telesa, kateri nakažejo točno določeno gesto lutke, so pritrjeni na posebna vodila.



Slika 11: Ploske lutke (vir: <https://www.dnevnik.si/i/orig/2015/07/14/884344.jpg>)

9.6 Senčne lutke

Ploske lutke imajo predhodnike v senčnih lutkah. V Evropo so prišle iz Azije, kjer še danes z njimi igrajo vsebine iz epa Ramajana. Senčne lutke so bile iz ustrojene prosojne bivolje kože in obarvane z naravnimi barvili. Večinoma so bile oblikovane kot stoječe figure v profilu, vodene pa na dolgi palici, ki je bil podaljšek ene noge. Druga noga je bila večinoma samodejno gibljiva. Lutke so imele sklepe v komolcih in ramenih, roke pa so bile vodene na posebnih palicah, vodilih.

Preko Perzije se je senčno gledališče razširilo po vsej Turčiji in Grčiji, že v 12. In 13. Stoletju ga zasledimo v arabskih deželah in Egiptu. Ob koncu 18. Stoletja in v 19. Stoletju ga zasledimo po vsej Evropi. Posebnost senčnega gledališča je ta, da kot gledališki dogodek ne opazujemo gibanja lutke v scenskem prostoru, ampak premik njene sence na platnu. Za razliko od vseh ostalih tehnologij je senčna lutka osvetljena od zadaj.

Posebnost takih lutk je v tem, da so izredno mehke, nežne, poetične. Igra s senčnimi lutkami ne dovoljuje raznih podrobnosti. Z njimi so uprizorjene preproste, jasne, otrokom že znane

vsebine, ki s takim podajanjem le dopolnijo in vzbudijo domišljijo pri najmlajših. Primerne so basni, pravljice, ki imajo točno določen zaplet, pripovedi, kjer ni veliko govorjenja, ne preveč dialogov in monologov. S sencami so lahko ilustrirane pripovedi ali berila, da so otrokom prikazana na drug način.

Senčna lutka je po svoji tehnologiji ploska. Ima le dve dimenziji: širino in višino. Debeline ne potrebuje, saj gledalec opazuje senco lika, ki jo neki žarek svetlobe pošilja na platno. To je edina med različnimi lutkovnimi tehnologijami, ki se gleda posredno.

Senčne lutke razdelimo v dve veliki skupini. V prvo skupino sodijo tiste, ki so izdelane iz kartona, papirja, vezane plošče. Njihova senca je na platnu črna, temna. Druga skupina pa vključuje takšne senčne lutke, ki so izdelane iz prosojnih materialov(celofana, plastičnih folij, svile) in so pobarvane s tuši ali naravnimi prosojnimi barvili. Njihova senca je barvna.

Tako kot ploska lutka je tudi senčna za potrebe igranja izdelana v več različicah; s sprednje in zadnje strani ter s profila. Osnovno vodilo senčne lutke je lesena ali kovinska palica, ki je na hrbtno stran pritrjena na enak način, kot pri ploskih lutkah.

Vodilo je prilagojeno izvoru svetlobe, tako da je senca vodila na platnu čim manj vidna.

Ob dveh glavnih skupinah senčnih lutk se po tehnološki izdelavi delijo še v senčne lutke, ki so samo izrezane iz kartona ali trdega papirja in nimajo gibljivih udov, in take, ki imajo gibljive dele. Gibljivi deli senčnih lutk so vodeni s posebnimi vodili.

Pri senčnih lutkah se mora paziti na izdelavo oči. Še posebej pri lutkah iz neprosojnega materiala. Oko mora biti izrezano tako, da gre skozi luknjico svetloba. Na platnu je oko ob temni senci svetlo- živo.

Senčnim lutkam iz prosojnega materiala mora biti napravljen trši obod, da je lahko nanj prilepljena tanka svila, celofan papir ali folija.

Platno pri senčnem gledališču je kot filmski ali televizijski ekran. Lutke in scenski elementi v prostoru so v isti ravnini. Scenskih elementov(pokrajina, drevesa, hišice,...) ne sme biti preveč, da ostane dovolj prostora za igro z lutkami.

Senčne lutke lahko lebdijo in se premikajo v prostoru neomejeno. Osvetlitev lutk mora izvirati ločeno od omenjenih aparatov.



Slika 12: Senčne lutke (vir: http://www.zkts-ms.si/sites/zktsms/files/content/images/dsc_4792.jpg)

9.7 Lutka na nitkah/marioneta

Lutke na nitkah so tehnično najzahtevnejše med vsemi vrstami lutk. Zelo so podobne osebam in živalim iz narave. So figure v celoti: imajo vse okončine in vse glavne sklepe kot živa bitja. Lutkarji jih morajo znati uporabljati. Poleg vsega ostalega gibanja morajo lutke tudi hoditi, plesati, skakati, leteti...

Marsikateremu profesionalnemu pa tudi ljubiteljskemu lutkarju pomeni marioneta kraljico med lutkami. Tehnološka izdelava pomeni ubadanje s težnostjo materiala, iz katerega je narejena, občutek za logiko sklepnega premikanja, občutek za razmerja.

To je lutka, ki jo lutkar ne drži neposredno v svoji roki, tem več njeno gibanje usmerja preko vodila(usmernik, vaga, križ) in daljših ali krajših niti. Zaradi tega so gibi, kretnje lutke drugačne, kot pri ročni lutki ali lutki na palici.

Skozi stoletja lutka na nitkah ni doživela bistvenega razvoja, saj je vseskozi bila veristična odslkava človeškega ali živalskega sveta z osnovnimi gibalnimi funkcijami in bolj ali manj karikiranega izraza.

Marionete so večinoma izrezljane iz lipovega lesa ali v novejšem času vlite iz poliestra. Obstajajo tudi preprostejše možnosti, da so sestavljene iz deščic ali tulcev, da so njeni udi sestavljeni iz okroglih lesenih palic ali da so oblikovane v stiroporu in navezane na minimalno število niti. Bistvo konstrukcije takih lutk je v tem, da se posamezni deli obešajo drug na

drugega. Na glavo, ki visi na nitkah ali na žici, je obešen trup, na trup sta ob strani obešeni roki, spodaj pa nogi. Lutka se vodi od zgoraj navzdol; v zraku visi in se le pri hoji minimalno dotika tal. Kadar pa je z vso njeno težo spuščena na tla, se sesede v nekontrolirano, zverženo, zlomljeno telo.

Lutka na nitkah posnema človeško telo. Tako so njeni deli gibljivi v vidnih človeških sklepih. Ne sme biti prevelika, saj je potem težje vodljiva in, se s tem težje animira.

V stilizirano glavo je dodan, pribit vrat. Glava je lahko pobarvana ter nujno mora biti utrjena, če je narejena iz stiroporja ali drugega mehkega in krušljivega materiala.

Marionete imajo trup, ki je lahko oblikovan v enem kosu, lahko pa je narejen s pregibom v pasnem delu. Na spodnjem delu trupa mora med levo in desno nogo ostati distančnik, ki onemogoča, da bi se nogi ob hoji stikali. Zgornji in spodnji del trupa je povezan z usnjenim trakom, ki je enako širok kot lutkin pas, ali pa z lesenimi vijaki z obročki.

Lutkine okončine so izdelane z vsemi osnovnimi sklepi. Noga ima sklep v kolku, kolenu in gležnju. Za nogi sta uporabljene dve enako dolgi palici za dva para stegen in dva para goleni. Na vsakem stegnu sta zvrtni dve luknji skozi kateri je napeljana vrvica. Nogi sta privezani k trupu z nalepljenim usnjenim trakom. Povezava pa mora biti tako ohlapna, da se lutkina noga dvigne brez težav. Razdalja med nogo in trupom mora biti majhna, ne večja kot 0,5 cm, saj bo le tako omogočeno nogi, da bo v osi nihala nazaj in naprej in se v kolku ne bo sukala. Vsak večji razmik med nogo in trupom v kolku bi dovolil zasuk noge v osi. Posledica tega pa bi bilo zadevanje ene noge ob drugo pri hoji.

Koleno je sklep, ki ne dovoljuje sukanja spodnjega dela noge, le premike navzgor in navzdol. Skozi oba dela nog je zvrtna luknja, v katero je vstavljena žica ali žebelj, ki oba dela povezuje. Tako je spodnji del noge v bistvu obešen na zgornjega in niha sem in tja. Oba dela nog se na sprednji strani kolenskega sklepa, stisneta, v sklep pa se potisne žica ali žebelj, ki onemogoča premik spodnjega dela noge naprej. Tudi razdalja med zgornjim in spodnjim delom nog ne sme biti prevelika.

Gibanje gležnja omogoča lutki elegantno logično hojo. Tudi ta sklep mora biti natančno narejen. Najboljša varianta pri lesenih lutkah je sklep na utor in pero. Pero je narejeno na podplatu ali čevlju, utor v spodnjem delu noge. Zanimivo gibanje podplata je doseženo, če je narejen zglob na delu stopala, kjer se ta stika z nogo, torej malo pred gležnjem. To pomeni, da mora spodnji del noge biti oblikovan skupaj s stopalom ali čevljem. Nogo je z delom stopala povezana z usnjenim trakom.

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

Nadlaket in podlaket sta približno enako dolga. Komolec sega v proporcu človeškega telesa do pasu. Če so deli rok iz stiropora ali penaste gume, morajo biti ojačane s tanko leseno ploščo. V ramenih sta roki na trup povezani tako, da sta privezani na obročka, ki sta privita v ramena. V ramenskem sklepu se mora roka gibati v vse smeri.

Komolec je za razliko od ramenskega sklepa gibljiv samo v eni smeri. Oba dela rok na gornji strani komolca sta zbrušena tako, da se nadlaket in podlaket ob gibu podata in skleneta v logično pozo z dlanjo proti obrazu. Oba dela rok sta med seboj povezana z usnjenim trakom.

Zapestje povezuje roko z dlanjo. Dlan se mora sukati v vse smeri. Narejena mora biti iz istega materiala kot telo. Iz stiroporja narejena dlan je lahko bolj naturalistična. Sklep v zapestju bo voljan, če sta dlan in podlaket povezana z usnjeno vrvico, dretom, ki je prabit v les ali z vlepljenim usnjenim ali platnenim trakom v dele rok iz stiropora ali iprena.

Na glavo obesimo trup. Glava in trup sta povezana po sistemu dveh obročkov ali pa sta med seboj zavezana z vrvico. Glava mora ostati gibljiva v vse smeri.

Da lutka shodi, mora biti navezana na usmernik, križ ali vago. Poznamo dva osnovna principa: križ, kjer je glavno vodilo- to kar animator drži v roki- v navpični legi, osnovno vodilo križa pa je lahko tudi v vodoravni legi, dodatna vodila za roke, noge in ramena pa so kot prečke pritrjena na glavno v isti, vodoravni legi.

Na točke, kjer bodo navezane nitke za vodenje, so priviti vijaki z majhnimi obročki. Zabiti so lahko tudi žeblice, vendar mora glava ostati najmanj 1 mm nad maso telesa, da se lahko okoli navije nitka. Glavo privežemo v najmanj dveh točkah, levo in desno nad ušesi. Za lepše gibanje glave, tudi kimanje, je nameščena še tretja nitka na zadnjem delu lasišča. Ramena potrebujejo dve nitki; na vsaki strani eno. Tretjo po potrebi namestimo v gornjem delu hrbta za lepše upogibanje telesa. Logični položaj ohrani roka, če je žebliček zabiti v mišico ob palcu. Bolj zanimivo je, če ima vsaka dlan svojo lego, da roki nista strogo simetrični. Noge so navadno obešene nad kolena- na spodnjem delu stegna.

Ko se tako navezana nitka potegne navzgor, se noga sama zaradi svoje teže obesi v lep položaj koraka. Za posebne efekte, smešno hojo, poskakovanje s trdimi kolena, morajo nitke biti navezane na drugih mestih.



Slika 13: Marioneta v predstavi (vir: <https://espacoartemonica.files.wordpress.com/2017/07/pinoquio-2.jpg?w=687>)

9.8 Mimična lutka

V želji čim bolj karikirano posnemati človeka je nastala lutka, ki s poudarjenim gibanjem čeljusti spominja na odpiranje ust pri človeku ali odpiranje in zapiranje gobca pri živalski figuri. Počasno ali hitro, popačeno ali tresočče se odpiranje ust ali gobca poudarja karakter in s tem posebne lastnosti lika, ki ga lutka predstavlja. Za najbolj prepričljiv premik čeljusti potrebujemo svojo dlan, ki s premikanjem palca proti ostalim štirim prstom spominja na delovanje čeljusti. Premikanje čeljusti, odpiranje in zapiranje ust ali gobca, pa mora biti izredno preišljeno, saj avtomatizem hitro spremeni takšno animacijo v banalnost in neko površno gibanje, ki je samo sebi namen. Kadar je lutkina glava oblikovana iz mehkega materiala, vpliva premik čeljusti na grimase celotnega obraza, na njegovo mimiko. Mimične lutke je pred leti zelo popularizirala angleška televizijska nadaljevanka Muppet Show. Mnogi lutkarji so takšen tip mimične lutke posnemali.



Slika 14: Muppet Show (vir: <http://www.retroland.com/wp-content/uploads/2010/11/The-Muppet-Show2.jpg>)

9.9 Ročne mimične lutke

Mimično lutko dobimo že, če si na roko nataknemo rokavičko z enim prstom. Orokavičeno roko položimo tako, da je del s štirimi prsti zgoraj, palec pa spodaj. Tako postavljena dlan predstavlja lutkino glavo z usti, ki jih odpiramo in zapiramo. Lutko rokavico dodatki, kot so ušesa, smrček, lasje, oči hitro spremenijo v različne osebe ali živali.

Oči so kroglice, ki so lahko pobarvane z belo v sredini pa so dodana črna zrkla. Če so oči prišite, bingljajo sem in tja, kar daje lutki še posebne čar. Na gornji del rokavice so prišita različna, tipična za posamezno žival.

Animacija ročne mimične lutke je podobna animaciji ročne lutke. Glava se premika s celo dlanjo, roke ali tace so ob trupu samodejno gibljive.

Vešči oblikovalci lutkino glavo in trup izdelajo bolj natančno, kot tisti, ki se s tem ljubiteljsko ukvarjajo. Na primer: Glavi psa bodo naredili visoko čelo, spodnji del pod gobcem pa bo malo manjši. Trup se bo preko vratu, ki mora biti dovolj širok, podaljšal v trebušni del, ki ima še štiri tace in rep. Osnova za pasji gobec sta dva enaka dela iz vezane plošče ali trdega kartona. Na ravnem delu sta povezana z usnjenim trakom ali kosom tršega platna. Ob zgornjem in spodnjem delu čeljusti z ostrim rezilom vrežemo zarezo, v katero pridejo prsti. Obrezano lutkino glavo preoblečemo z mehkim materialom, ki se v vratnem delu nadaljuje v

trup. Lutkino telo je v vratnem delu zlepljeno z glavo, preoblečeno s tkanino in nanj našite tečke in rep.

9.10 Naglavne mimične lutke

Te lutke so po videzu podobne naglavnim lutkam. Razlika je v tehnologiji, v notranji konstrukciji in v vodenju lutke. Med tem ko se naglavna lutka drži za palico, ki je znotraj trupa, se mimična naglavna lutka drži v čeljustnem delu. Vrat mora biti tako širok, da roka lepo zdrsne skozi. Glava je podobna kot pri majhni mimični lutki in se drži v čeljustnem delu. Trup je tako velik, da sta v njem obe animatorjevi roki. Ena vodi usta z glavo, druga je v lutkini roki. Pomemben del velike mimične lutke je vrat. Biti mora gibljiv, da se lutkina glava lahko premikalevo in desno. Premik glave navzgor in navzdol pa omogoča mehki trup.

Glava je oblikovana podobno kot pri ročni mimični lutki. Osnova je gibljivi ustni del, na katerem se gradi obraz, čelo, teme in zatilje. Notranji del glave izvotlimo, da ima roka prost dostop do ust. Ustni vložek mora imeti na obeh delih pritrjeni ali zalepljeni zanki za prste.

Vrat mimične naglavne lutke mora biti dovolj velik, da animatorjeva roka zlahka smukne skozi. Mora biti gibljiv, da se glava sproščeno obrača sem in tja. Za minimalno premikanje glave, zadošča, da je glava samo prišita na vratno odprtino trupa. Ta mora biti enake velikosti, kot je odprtina glave na spodnjem delu. Za natančno premikanje glave pa je v vratni del vstavljen poseben kolobar sestavljen iz dveh delov: utora in peresa. Vratni segment je obroč iz večplastne lepljene plošče, ki mu je na enem koncu dolepljen malo širši kolobar. Nanj se prilepi trup. Na gornji del obroča se natakne drug kolobar, ki je malo širši od osnovnega. Na njegov zunanji rob je prilepljen spodnji del glave.

Naglavna mimična lutka ima podoben trup kot klasična naglavna lutka. V vratnem delu je precej širši, da gre skozi animatorjeva roka. Trup za človeške like je ukrojen iz dveh enakih delov. Na sprednjem delu sta izrezani dve ovalni odprtini za lutkine roke. Lutkii roki sta samo rokava, ki imata na koncu prišito dlan. Rokavi so proporcionalno precej krajši, kot so pri oblekah ljudi. Proporc po človeku je pri lutkah popolnoma porušeno. Lutkina roka mora biti tako dolga, da si lutka lahko poboža čelo. Dlani so tako velika, da lutkar hitro porine vanje svoje roke.

Naglavno mimično lutko se drži z eno roko v čeljustih, druga pa je v eni od lutkinih dlani. Druga lutkina roka samodejno visi ob trupu. Med igranjem se lahko položaj rok menja.

9.11 Mimične lutke z vodilom

Premikanje lutkinih ust in s tem mimiko obraza lahko povzroči poseben patent, ki je vgrajen v lutkin trup. Lutka dobi vodilo(pištola), s katerim se drži in premikajo njena usta. Take lutke imajo polne glave z gibljivo spodnjo čeljustjo.

Realistične glave se rezbarijo v les, saj omogoča ostre, karakterne poteze. Lesene glave so lahko pobarvane, glave iz mehkejših materialov pa morajo pred tem biti površinsko utrjene. Glave so nataknjene na kratka vodila. To so lahko leseni količki ali varilne šipke, kot pri lutkah na palici. Pod nosom, kjer so usta je globoka vodoravna zareza, skoraj do ušes. V glavi je zareza tudi navpično s spodnje strani od vratu proti ličnicam. Oba reza se križata, tako da spodnji del čeljusti enostavno padeta od glave proč. To je del, ki se bo premikal. Ob navpičnem rezu se odreže za krhelj materiala od podbradka proti ličnicam, da nastane praznina med vratom in podbradkom. Tako se bo brada nemoteno premikala.

V središču glave se mora izrezani del spojit z glavo v gibljivem sklepu. Zaradi lastne teže materiala bo tako prirejena čeljust padla v položaj odprtih ust. Skozi oba dela čeljusti je napeljan kos elastike. Oba konca sta zalepljena na ojačani del ustne votline: enega v gornjo, drugega v spodnjo čeljust. Da se usta odpirajo, se mora spodnja čeljust potegniti navzdol. Z roko, v kateri se lutka drži, se uravnava odpiranje in zapiranje ust. Če se nitka potegne navzdol, se usta odprejo, če se nitka spusti, elastika potegne spodnjo čeljust nazaj v prvotni zaprti položaj ust.

Trup lutke je enak trupu mimične naglavne lutke; dovolj prostoren, da se v njem lahko predstavljajo roke. Z eno se vodi glavo in odpiranje ust, z drugo se gestikulira z lutkino roko. Taka lutka lahko mnogo naredi in pokaže. Z glavo in premikajočimi se usti gestikulira, z roko, ki je v njenem rokavu, pa z dlanjo prijema vsemogoče predmete, ki jo obdajajo. Možna je torej igra z rekviziti.

Pri takem načinu vodenja lutke in ust ali gobca je možno voditi lutkine roke ali tace tudi na šipkah ali vodilih, kot pri lutkah na palici. V tem primeru morajo biti roke oblikovane s sklepi

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

v ramenu, komolcih in zapestju, da jih vodilo mehko usmerja sem in tja. Taka lutka ne more prijemati rekvizitov, predmetov, ki jo v igro obdajajo.

Trup takšnih lutk je enak kot pri mimičnih naglavnih lutkah, kjer se potisne v glavo roka. Vratni del je ožji, prostora mora biti le za osnovno vodilo in prosto premikanje jeklene žice. Trup je na glavo prišit ali prilepljen; lahko pa pritrjen na osnovno vodilo glave tik pod lutkino brado. Tako se bolj lahko premika levo in desno.



Slika 15: Lutka z vodili (vir: https://thumbs.worthpoint.com/zoom/images2/1/1211/26/kermit-frog-muppet-hand-rod-puppet_1_97e48964b97e68a692817821bb172aa9.jpg)

10. LUTKE KOT IGRAČA

Igrača ima dušo v otrokovi domišljiji. To je eden od razlogov, da lutke otroke tako očarajo.

Bistvena lastnost lutke je, da otroke aktivira pri vzgoji in učenju. Otroci imajo lutke radi. Poimenovanje lutke ima pogosto vzgojno, ustvarjalno in estetsko moč.

Kadar so sami, se otroci z lutkami pogovarjajo. Z njo izražajo svoje mnenje, čustva in se vživljajo v vloge. Ob njej se sprostijo, tvorijo stavke, obnavljajo zgodbe ali igre. Med igro si sami izmišljajo vsebino in sami določajo izide posameznih dogodkov, s tem pa razvijajo lastno domišljijo in ustvarjalnost, kar pa je pomembno za otrokov osebnostni razvoj.

Lutka pripomore k temu, da igra neopazno prehaja v učenje. Odrasli imajo pogosto težave otroke naučiti osnovnih pravil oz. kaj se sme in kaj ne. Te pomanjkljivosti pa lahko lutka hitro zapolni, saj jih otroci zelo radi posnemajo. Otrok lažje vzpostavi povezavo z lutko kot pa z odraslo osebo, kot so na primer vzgojitelji, učitelji ali celo starši. Otroku tako lahko lutka tudi olajša premagovati ovire, negotovost pri komuniciranju. Pri razvoju je pomembno, da na manj stresen način sprejema okolje, v katerem živi in sporoča svoj odnos do njega. Komunikacija z lutko poteka v dveh smereh; najprej odrasla oseba otroku predstavi lutko, nato bo otrok skozi lutko (animacijo igrache) reagiral in poskusil izraziti svoje mnenje. S takšnim načinom komuniciranja je otroku mogoče posredovati naše izkušnje in poznavanje sveta in družbe. Stališče lutke bo lažje sprejel, saj je lutka avtoriteta, ki si jo je sam izbral in mu ni bila vsiljena. Tako lutka postane posrednik med otrokom in okoljem.

Igra z lutko je sredstvo otrokovega izražanja. Z njihovo pomočjo je mogoče izraziti videnje literarnega sveta in odnos junakov v otroških literarnih delih.

Pri izdelavi lutke se moramo zavedati, da hočemo z njo vzgajati likovno, govorno in estetsko. Otroku ni pomembno, da je lutka lepa, temveč mora biti zanimiva, smešna. Oblike morajo biti poenostavljene, poudarjeni so deli, ki so v vlogi pomembni.

Lutke, ki jih uporabljamo so lahko zelo enostavne, najpreprostejše so kar naši prsti in roke, ki jim lahko dodatno narišemo obraze in jih oblečemo v obleke iz plastelina. Narejene so lahko iz rokavic, nogavic in papirnatih vrečk. Poleg ročne spretnosti moramo imeti še občutek za obliko: okrogla, ovalna, oglata. Forma je eden od elementov, ki določajo lutkin značaj.

Drugi je barva in izbira materiala (gladek, mehak, grob, bleščeč,...). Pri takšnih lutkah se otrok seznani s simbolično-semiotičnimi znaki za dele telesa (dve piki za oči).

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se



Slika 16: Otroci pri igri s senčnimi lutkami (vir: http://www2.arnes.si/~oskpokskof1s/vrtec/pikapoka/okt_12_datoteke/image006.jpg)



Slika 17: Mimična lutka in otroci (vir: http://www.lokalno.si/media/objave/slike/v/lokalno.si/2017/11/10/_zura__1_.jpg)



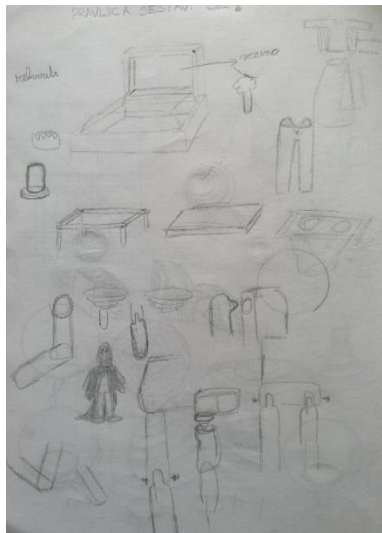
Slika 18: Fantek in deklica z lutkami (vir: <http://images.24ur.com/media/images/600xX/Apr2015/61592083.jpg?d41d>)

11. PRAVLJICA SESTAVI SE – IDEJNO SNOVANJE

Nekoč pred davnimi časi sta za devetimi gorami, za devetim vodami živeli dve princesi, njuna največja želja je bila ustvariti tako zanimivo igračo, da bi se z njo lahko igral čisto vsak otrok željan izražanja svoje domišljije. Morda bi naš inovacijski predlog predstavili kot pravljico, če bi ga predstavljali otrokom, a morda bi odrasli s premalo domišljije težko razumeli, zato bomo naš predlog za igračo poskusili predstaviti poenostavljeno in s čim manj domišljijskimi elementi. Osnovna ideja je bila ustvariti lutko, ki bi jo otrok preoblačil in se z njo igral, a takšnih je na tržišču že veliko, zato smo razmišljali o drugačni lutki in o tem kaj bi ji dodali. Spomnili smo se na gledališče, svet v katerem lahko postaneš skorajda kdorkoli, a nima vsak možnosti nastopati v gledališču, nima vsak talenta, ki je prav tako potreben in seveda otroci v gledališču niso ravno pogosti. Vprašali smo se zakaj ne bi lutki dodali majhno gledališče, v katerem bi lahko, seveda po otrokovih zamislih, postala karkoli. V gledališču imajo igralci vedno kostume, zato jih lahko ima tudi lutka, najrazličnejše pripomočke in seveda sceno. K lutki in gledališču smo se tako odločili dodati oblačila, pripomočke in različne scene. Resda obstajajo gledališke igre z enim nastopajočim, a veliko je takšnih z dvema, tremi in več, zato smo se odločili, da bo komplet vseboval lutko ženske, moške in otroške podobe. Glavne

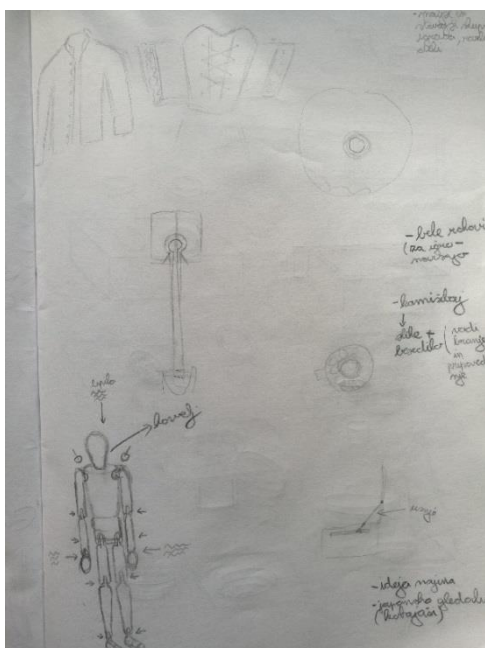
Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

telesne značilnosti bodo pri vsaki poudarjene, tako da bo mogoče ločiti lutke. Otroška bo manjša od ženske in moške, ki bosta podobne velikosti, pri ženski bodo bolj poudarjena prsa. Z raziskovanjem igrač, otroške igre, gledališča, lutkovnega gledališča in različnih vrst lutk, smo želeli v zamisel vključiti še druge možnosti, ki bi spodbujale domišljijo otoka. Med raziskovanjem različnih vrst lutk, smo zasledili prstne lutke, ki sodijo pod večjo skupno ročnih lutk, dobili smo idejo, da bi se pomanjšanemu gledališču lahko dodale še ročne lutke, natančneje prstne lutke. V spodnjem delu gledališča, ki bi izgledal kot kovček, bi bili dve luknji, skozi kateri bi otrok potisnil svoji roki in imel za sabo možnost postavitve scene, ki bi si jo želel. K kompletu so priložene bele rokavice, ki bi dodale večjo pravljичnost in profesionalnost, prav tako bi jih lahko otrok po želji tudi pobarval in jim dodal gumbke, oči, pričeske... Med raziskovanjem o lutkovnem gledališču smo naleteli na komišibaj, japonsko vrsto gledališča. Zdelo se nam je zanimivo, da bi v igračo vključili še nekaj iz druge kulture, zato ima kovček ob strani odprtino, v katero lahko otrok ali morda njegov starš vlaga priložene liste. Na ene strani imajo sliko na drugi zapis o zgodbi. Otrok lahko tudi sam nariše in si izmisli zgodbico in ob sliki nato pripoveduje zgodbo svojim prijateljem, morda le plišastim živalcam in tako vadi nastopanje. Tako lutke, kot oblačila, pripomočki, scena, listi z zgodbo, rokavice, se lahko pospravijo v kovček, ki je hkrati, ko se odpre, gledališče in zato omogoča lahko prenašanje.

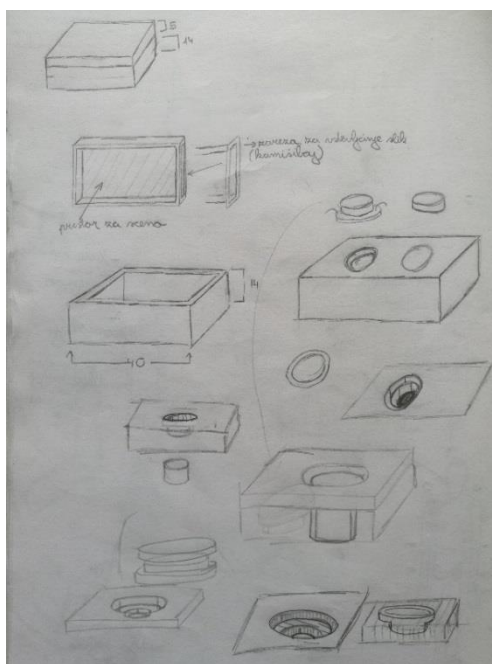


Slika 19: Razvijanje najine ideje 1. (vir: lasten vir)

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

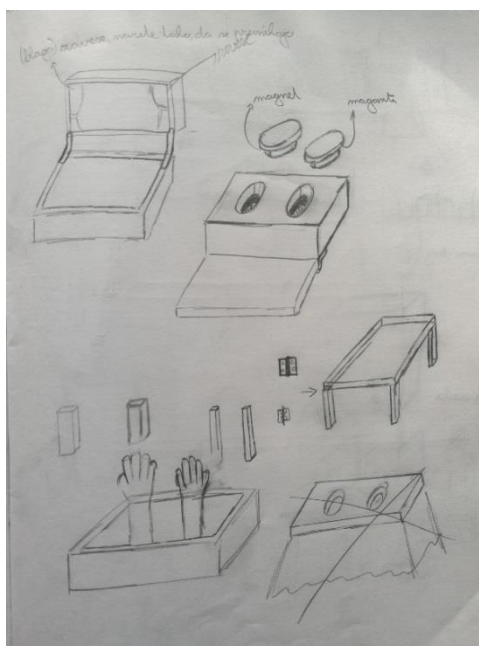


Slika 20: Razvijanje najine ideje 2. (vir: lasten vir)

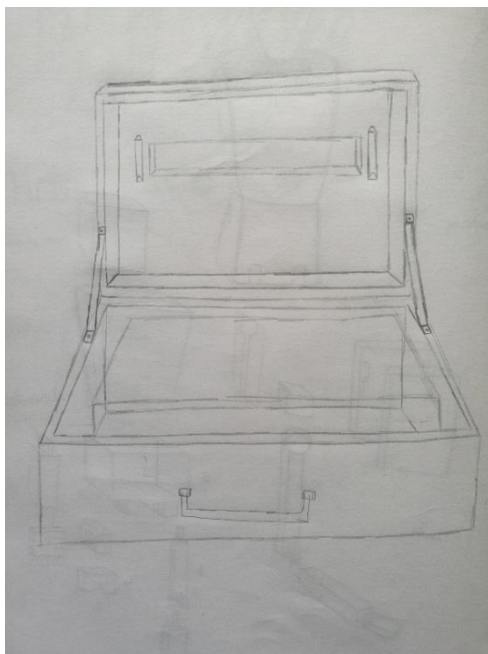


Slika 21: Skica kovček 1. (vir: lasten vir)

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

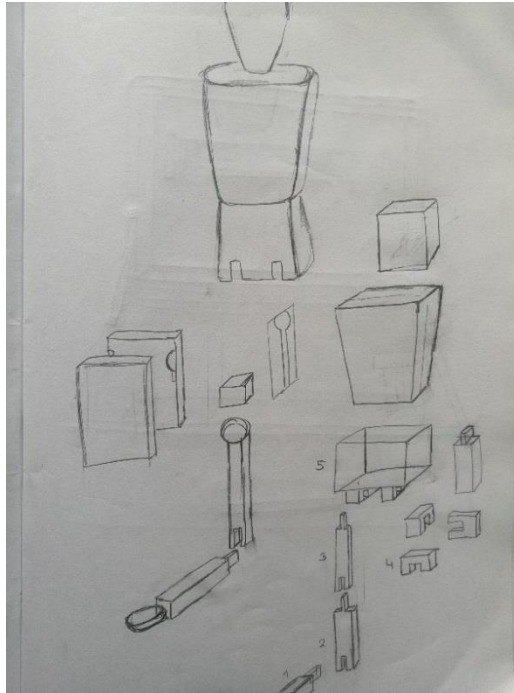


Slika 22: Skica kovček 2. (vir: lasten vir)

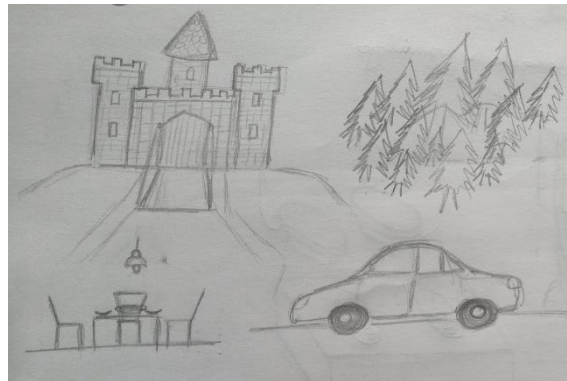


Slika 23: Skica kovček 3. (vir: lasten vir)

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

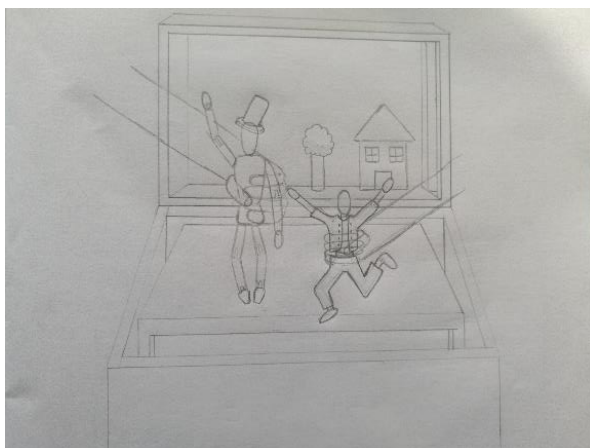


Slika 24: Ideja lutka (vir: lasten vir)

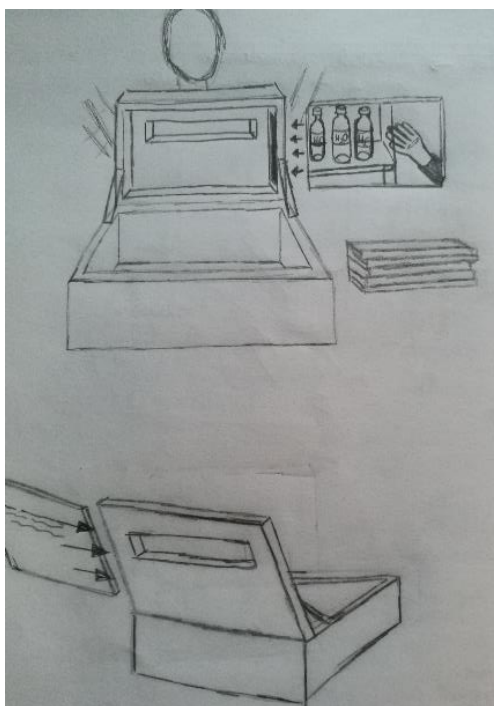


Slika 25: Primer scene (vir: lasten vir)

Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se



Slika 26: Skica Pravljica sestavi se svinčnik (vir: lasten vir)



Slika 27: Skica kamišibaj (vir: lasten vir)

12. ZGODBA KAMIŠIBAJ

Plastenkino potovanje

Nekega mrzlega, poletnega dne, je na polici v veliki pisani trgovini stala plastenka vode. Da ji nikoli ni bilo dolg čas, ni nič nenavadnega, saj je bilo okoli nje še veliko drugi plastenk, ki so bile njene prijateljice.

Resda je imela veliko prijateljic, a naj tesnejšo vez je navezala ravno s plastenko na njeni desni strani. Bili sta najboljši prijateljici, povezani, kot da bi bili sestri. Ves čas sta se pogovarjali, smejali in skupaj opazovali trgovino v kateri sta stali. Zamišljali sta si zgodbe o tem, kam ju bo ponesla prihodnost.

Nato sta nekega dne v trgovino vstopila dva fanta. Veselo sta se sprehajala med policami in se pogovarjala. Naenkrat sta se ustavila pred polico s plastenkami.

Večji izmed fantov je stegnil roko in pograbil prvi dve plastenki. Uganete kateri dve sta izbrala? Tako je, nerazdružljivi prijateljici sta začeli skupno avanturo, o kateri sta tako dolgo razmišljali.

Plastenki sta bili navdušeni, da bosta končno videli nekaj novega, drugačnega, kot pa samo trgovino in polico na kateri sta stali do sedaj.

Fanta sta ju kmalu odprla in naredila nekaj požirkov, pri tem nista slišala hihitanja prijateljic, ki sta bili zelo žgečkljivi.

Nasmeh plastenk je samo rasel, ko sta opazovali okolje in odkrivali še nepoznane stvari. »Poglej, koliko nenavadnih bitij! Vav!« je pokazala plastenka veselo svoji prijateljici.

Med spoznavanjem, opazovanjem in uživanjem je tekočine v eni plastenki začelo vidno primanjkovati, dokler ni ostal le še en požirek. A tudi ta je prav kmalu izginil in tako je ena plastenka postala prazna.

In kaj naredimo s praznimi plastenkami? Odvržemo jih v posebne vrste smetnjakov, v primeru plastične plastenke, v smetnjak za embalažo. A manjšega izmed fantov to ni zanimalo, izpraznjeno plastenko je odvrigel kar na tla.

Vse se je zgodilo tako hitro, da sta prijateljici prepozno spoznali, da so ju ločili. »Prijateljica, prijateljica!« je klicala plastenka, ki je ostala s fantoma. Vendar vse zaman, saj njeni klici niso dosegli njene prijateljice plastenke.

In tako je naša prazna plastenka ostala sama. Začela je jokati in jokati, dokler se ni zavedla, da je to ne bo nikamor pripeljejo. Odločila se je, da mora nekaj narediti, zato je urno odkorakala po poti in opazovala neznano okolje.

Naenkrat je pred sabo zagledala karton, pločevinko in steklenico. Stopila je bližje in jim prisluhnila »Sem ti rekel, da bi morali iti v drugo smer, poglej kam smo prišli zdaj!« je rekel karton.

Kos kartona se je obrnil, zagledal plastenko in jo glasno vprašal: »Kdo si pa ti?« Plastenka se je predstavila in jim povedala svojo zgodbo. Takoj se jim je zasmilila, zato so se odločili, da jo sprejmejo v svojo družbo. Plastenka se je rade volje priključila trem novim prijateljem in z njimi odšla iskati izhod.

Hodil so naravnost naprej, se pogovarjali in pripovedovali najrazličnejše zgodbe, nakar so jim pot zaprli velik zeleni zabojniki. »Kam pa vas nesejo noge?« je vprašal eden izmed njih. Skupina je povedala svojo zgodbo. Zabojniki so se nasmejali in dejali:« No tukaj se vaše potovanje konča, saj ste prispeli do svojega cilja. Mi smo smetnjaki in vi odpadki, ki sodijo v smetnjake. Pridite. Vsak se naj pridruži ostalim odpadkom, h katerim spada.« Skupinica je z veseljem sprejela povabilo, se poslovila in vsak je odšel v svoj smetnjak.

Plastenka ni bila več osamljena. V smetnjaku je spoznala veliko novih prijateljev. Vendar kljub vsem novim na svojo najboljšo prijateljico ni pozabila.

Čez nekaj dni je je smetnjak odpeljal veliki, zeleni tovornjak. Smeti je odpeljali v veliko zgradbo, kjer so jih pregledali in jih poslali v različne stroje. Na koncu so jim dodali le še vodo in bile so kot nove. Zdaj so bile pripravljene, zato so jih naložili v škatle in jih odpeljali nazaj v trgovino. Tam so jih postavili nazaj na police. In kje je končala naša plastenka? Na enaki polici kot toliko časa nazaj, spet je dobila sosedo, ali lahko uganete s kom se je ponovno srečala?



13. REZULTAT

13.1 OPIS

Komplet za igranje Pravljica sestavi se vsebuje lesen kovček 570x400x230, ki predstavlja premično lutkovno gledališče in hkrati prostor za shranjevanje. Osnovo iz katere smo razvijali predlog, torej tri lesene lutke. Moška in ženska lutka merita v višino 25,5 cm, v širino 6 cm in v globino 4 cm. Otroška lutka meri v višino 19 cm, v širino 5 cm in v globino 3 cm. Oblačila za preoblačenje lutk bodo delno že izdelana, narejena bodo iz tekstila in papirja. Priložena bodo tudi bela oblačila iz papirja, ki jih bo otrok lahko sam pobarval, starejši otroci pa bodo lahko oblačila izdelali tudi povsem sami. Poleg oblačil so k kompletu priloženi tudi 2D rekviziti iz lesa, ki so pobarvani z akrilnimi barvami. Ti rekviziti so steklenica, trije kozarci, žoga, lopar, kuhalnica, lonec, trije krožniki, metla, kladivo, izvijač, čarobna palica, svinčnik, šopek cvetja, hamburger, hod dog, pica, papirnati kozarec z napisom Cola, ameriški krof, korenje, jabolka, lubenica in brokoli. V pokrovu kovčka je na desni strani odprtina, ki je namenjena menjavanju leseno-magnetne plošče, papirju z zgodbo kamišibaj, prosojnemu pleksi steklu in sceni. Leseno-magnetna plošča je namenjena polaganju najrazličnejših 2D elementov scene. Sceno sestavljajo lesene ali naslikane 2D piramide iz Gize, Big Ben, Kip svobode, Eifflov stolp, Poševni stolp v Pisi, Kitajski zid, Stonehenge, panda, bambus, severna medveda, pingvina, koala na drevesu, kenguru, žirafa, kamela, zebra, beli tiger, zmaj, miza, dva stola, grad, hiša, časovni stroj, sonce, svetlo sivi oblaki, temno sivi oblaki, mavrica, kaplje dežja, ledena gora in palma. Tako lesena scena kot leseni rekviziti imajo na zadnji strani magnet, s katerim se lahko, tako rekvizit kot scena pritrdijo na magnetno-leseno ozadje ali na roke lutk. K kompletu je priložena kamišibaj zgodbica. Kam gredo odpadki in pet praznih listov papirja dimenzije 55X30. Vključene so tudi rokavice bele barve, komplet flumastrov, pet stiropornatih kroglic in pet tankih lesenih palčk.

13.1 OTROK UPORABLJA, PRIDOBI, SE NAUČI:

- kreativnega razmišljanja izven okvirjev,
- krepí domišljijo,
- usvaja in nadgrajuje različne spretnosti: risanje, pisanje, rezanje, šivanje, barvanje, lepljenje, sestavljanje, ...
- govorne spretnosti,
- nastopanje,
- sodelovanje z drugimi,
- pomembne finomotorične spretnosti pri izvedbi rekvizitov in pri predstavitvi zgodb.
- bralne spretnosti,
- spoznava različna življenska, zgodovinska, geografska okolja in situacije.

14. ZAKLJUČEK /SKLEP

Raziskava lutk in gledališča nam je dala nova znanja in izzive, prav tako pa razmišljanje o tem, kako otroka čim bolj vzpodbuditi k lastnemu iskanju kreativnih rešitev. Na eni strani sestavljanja novih zgodb, na drugi pa različnih spretnosti, kombiniranja danega v kompletu ter možnosti še drugačnega kreativnega izražanja (risanje, slikanje, rezanje, lepljenje). Ob vsem tem pa krepí samozavest, način izražanja z besedo in gibom, nauči se nastopati.

Ko je mlajši sodeluje s starši ali starejšimi brati in sestrami, kasneje lahko sam organizira skupine dveh, treh ali več igralcev in se tako uri tudi v timskem delu.

15. DRUŽBENA ODGOVORNOST

Skozi igro se otrok mimogrede, brez prisile, seznanja in tudi nauči različnih pristopov in postopkov, pridobi na samozavesti pri nastopanju, podajanju in sodelovanju. Krepi govorne sposobnosti. Prav tako se nauči razmišljanja izven okvirjev, posledično to pomeni, da išče nove in drugačne rešitve od videnega. Kreativnost in inovativnost sta smernici, ki sta izrednega pomena v oblikovanju. Dodana vrednost, dobro načrtovanje, poraba materialov, so teme, ki se jih vedno bolj zavedamo in jih želimo v procesih upoštevati. Poudarki so na timskem delu, suverenem zagovarjanju idej in možnih rešitev.

V smislu ekološkega pristopa in trajnostnega razvoja, smo dali poudarek izbiri vseh uporabljenih materialov. Izbrali smo les – vezane topolove plošče, papir, tekstil, akrilne barve in premaze iz čebeljega voska.

Priložena zgodba je ekološko naravnana, da osvešča in ozavešča otroke že od majhnega.

Lahko bi dodajali še različne druge, aktualne tematike današnjega časa, ki bi opozarjale na družbo in odnose.

16. SEZAM VIROV IN LITERATURE:

VARL, Breda. 1995. Lutke na palici. Ljubljana: Aristej (Zbirka Moje lutke; knj. 1).

VARL, Breda. 1995. Lutke na nitkah. Ljubljana: Aristej (Zbirka Moje lutke; knj. 2).

VARL, Breda. 1997. Ročne lutke. Ljubljana: Aristej (Zbirka Moje lutke; knj. 3).

VARL, Breda. 1997. Ploske lutke. Ljubljana: Aristej (Zbirka Moje lutke; knj. 4).

VARL, Breda. 1997. Mimične lutke. Ljubljana: Aristej (Zbirka Moje lutke; knj. 5).

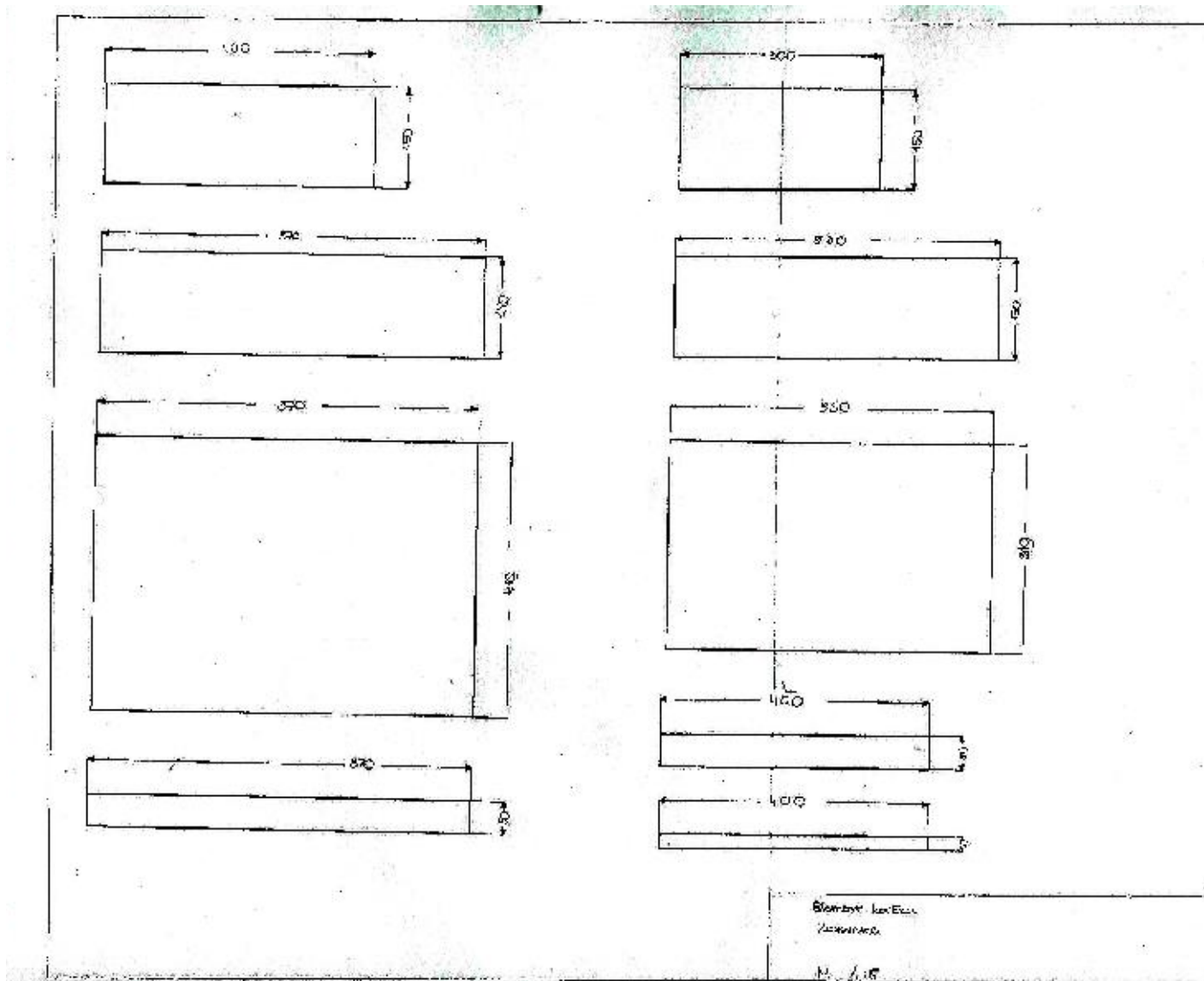
<https://www.dnevnik.si/1042678562> (29. 1. 2018)

17. PRILOGE

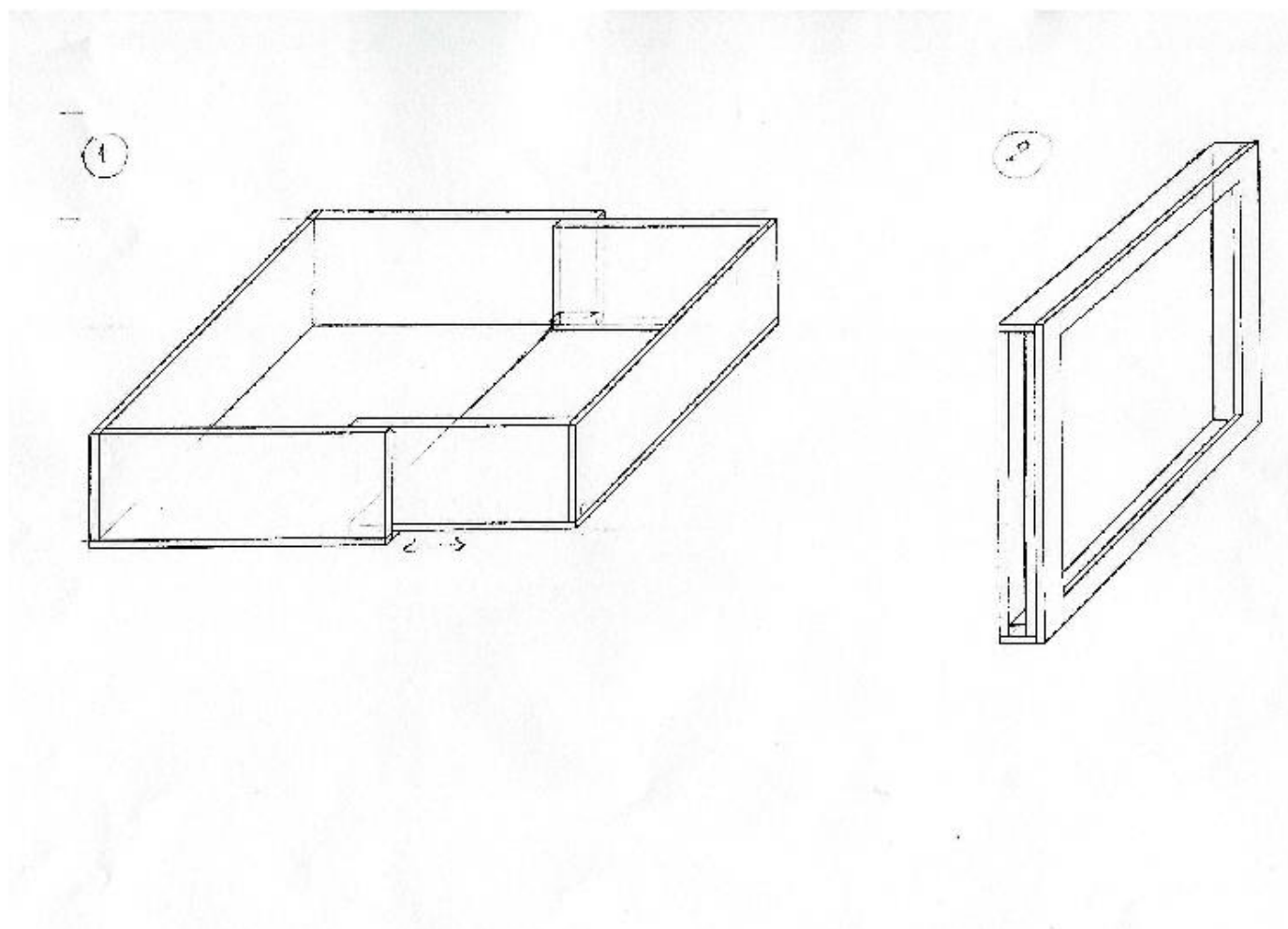
17.1 Kovček



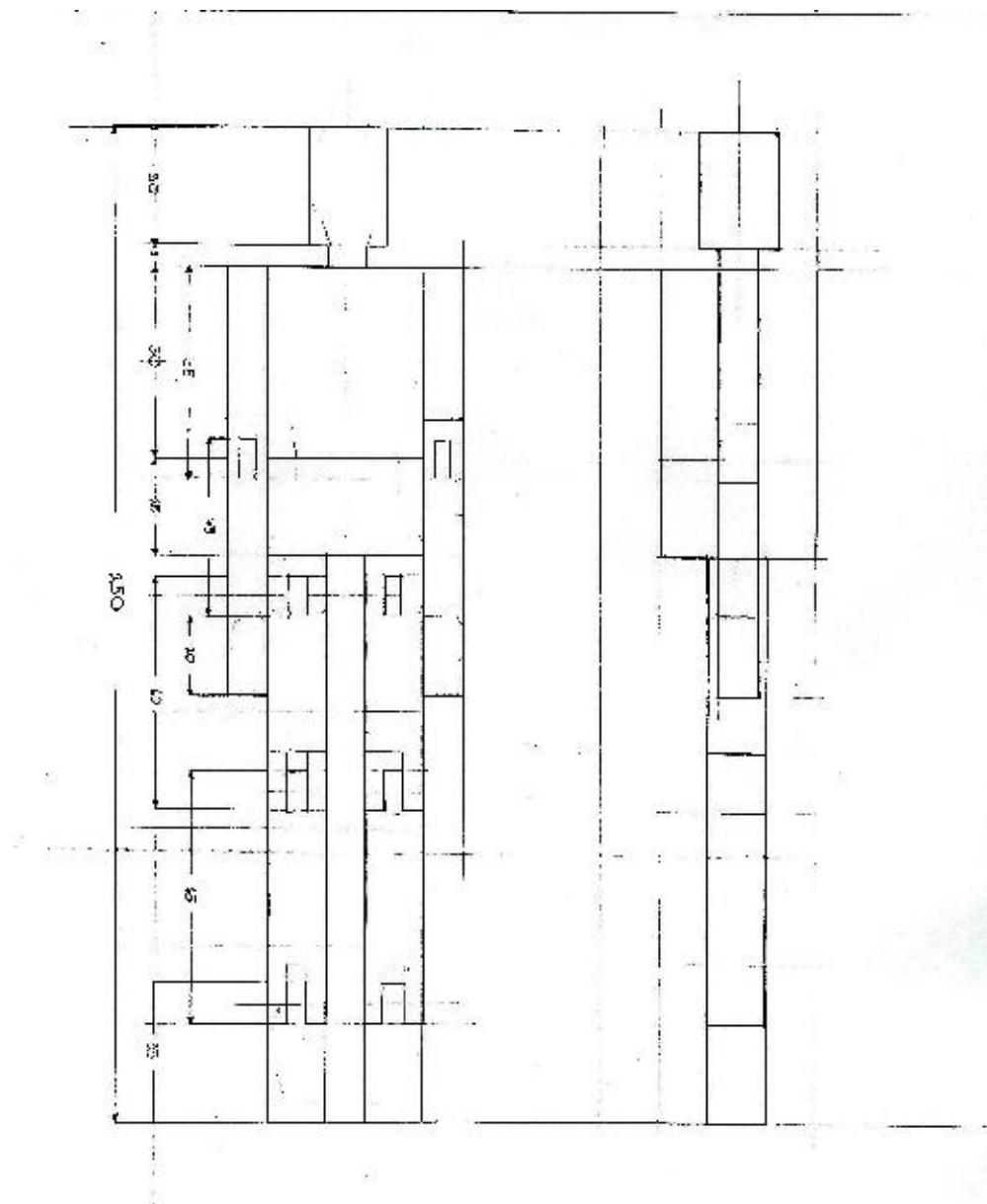
17.2 Elementi kovček - kosovnice



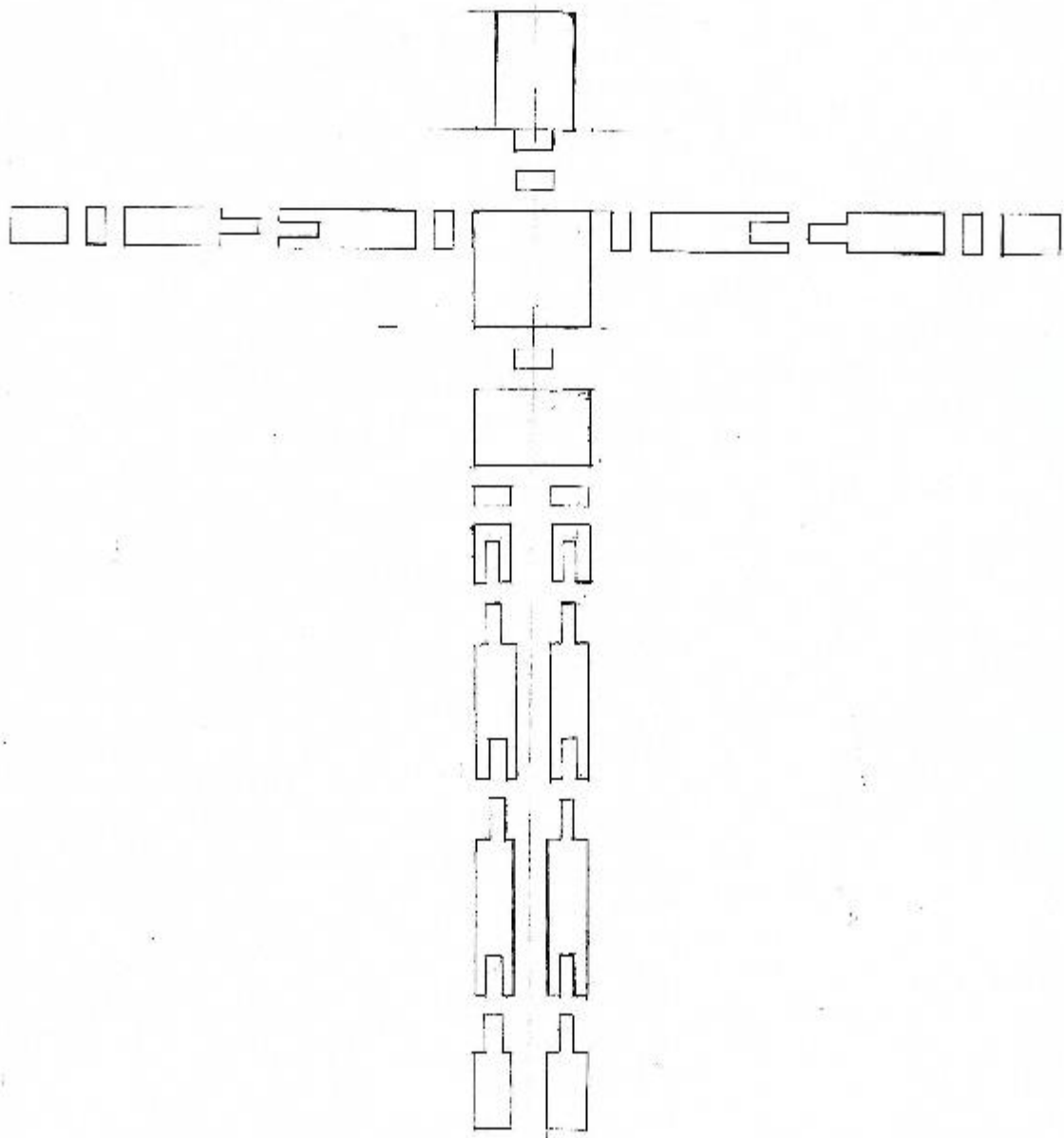
17.3 Kovček osnovna škatla-raztegljiva in pokrov-scena



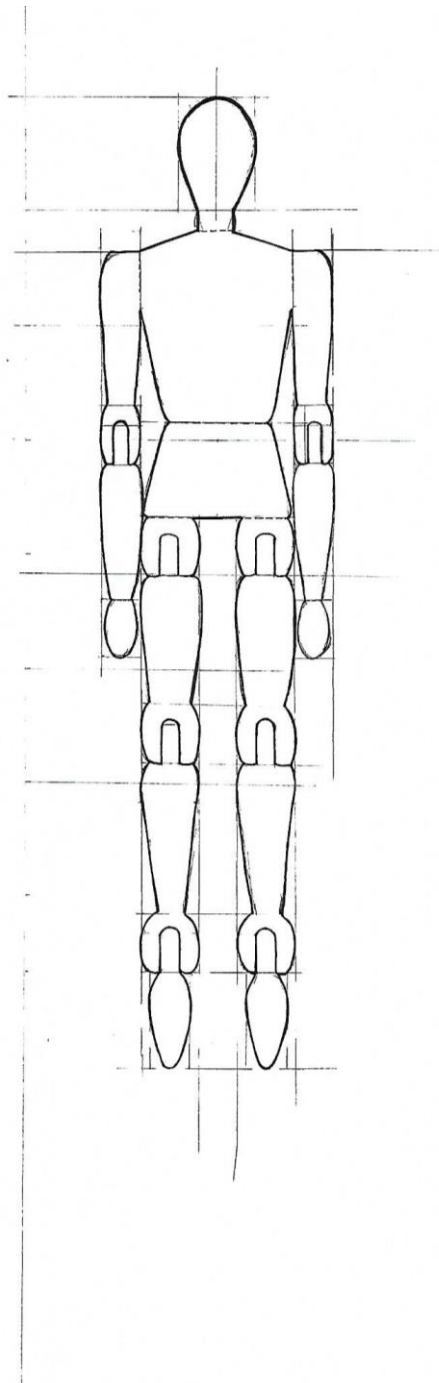
17.4 Figura-odrasla lutka



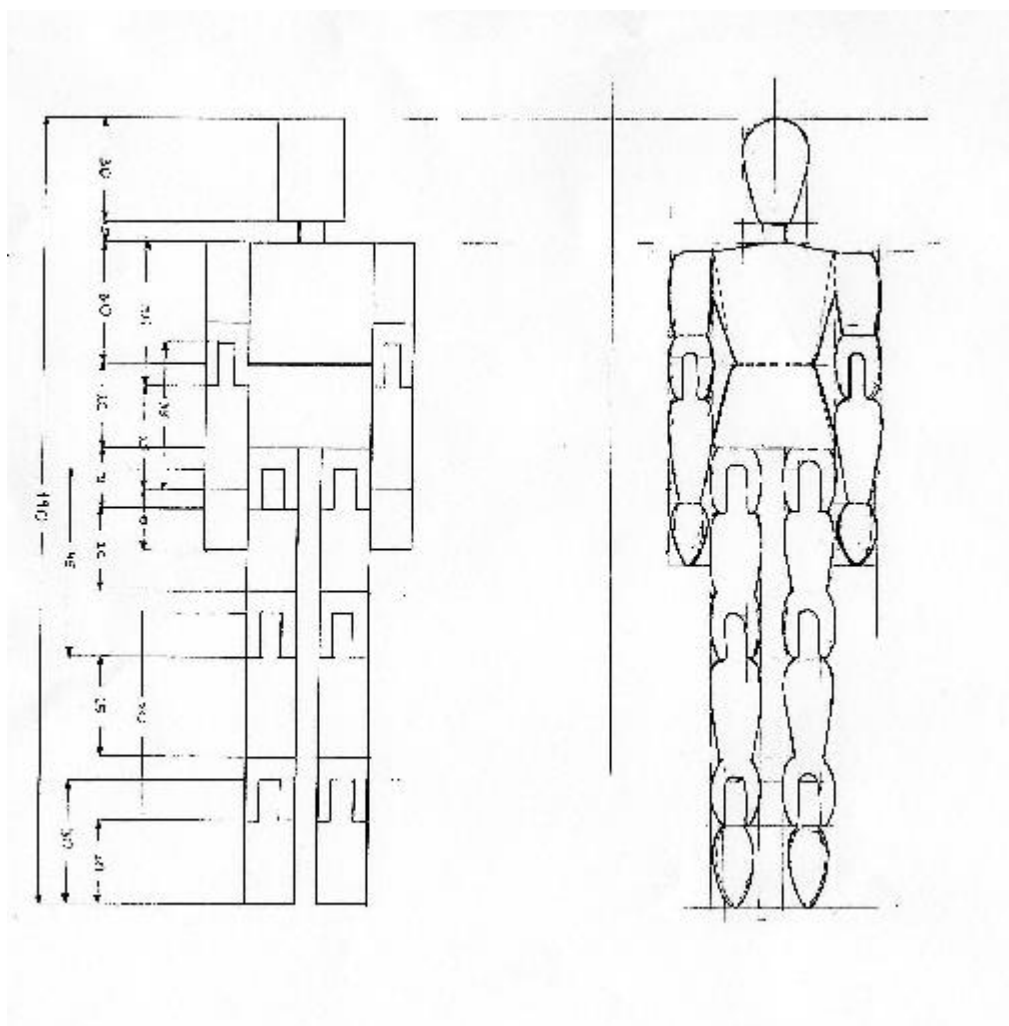
Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se



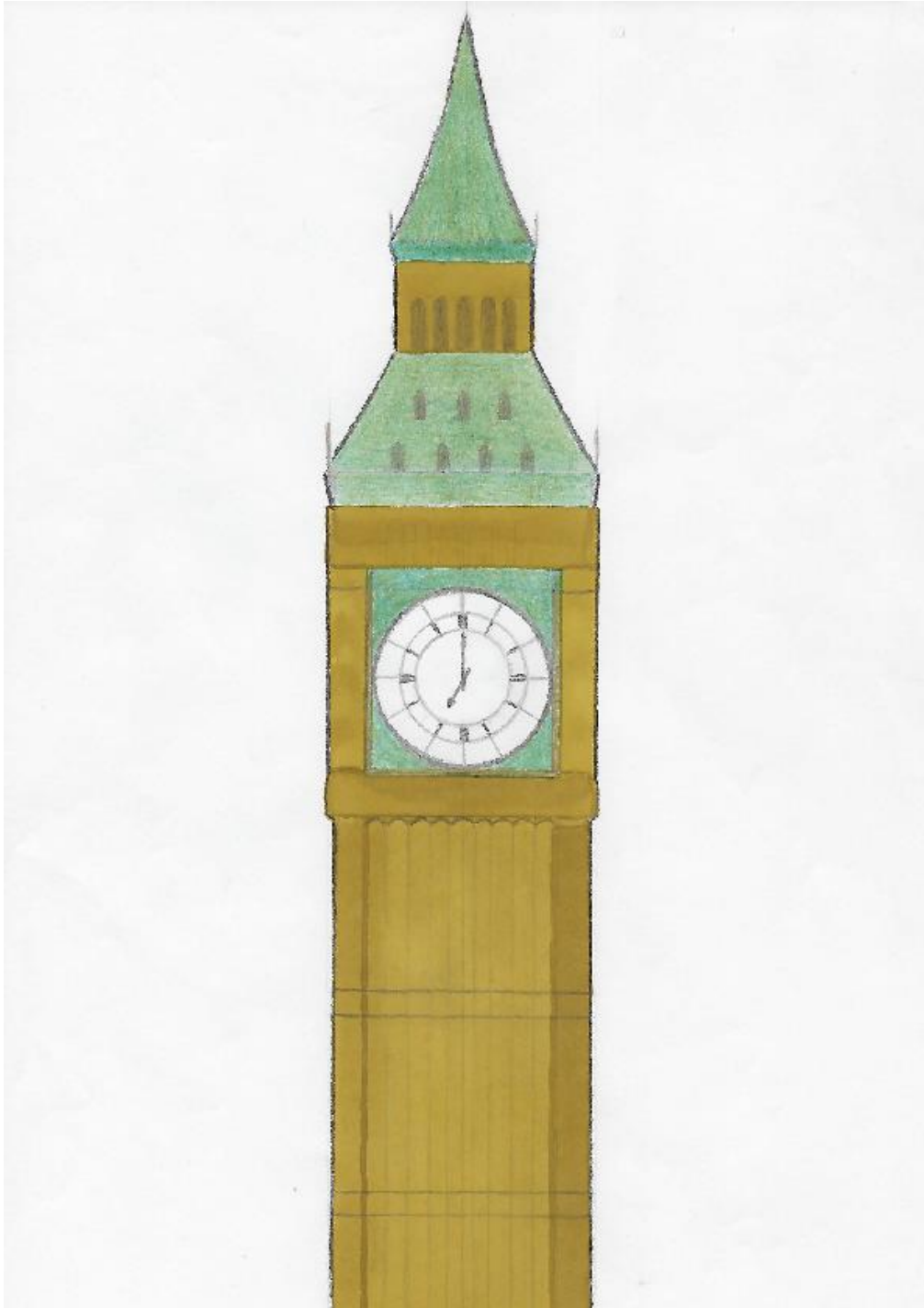
Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se



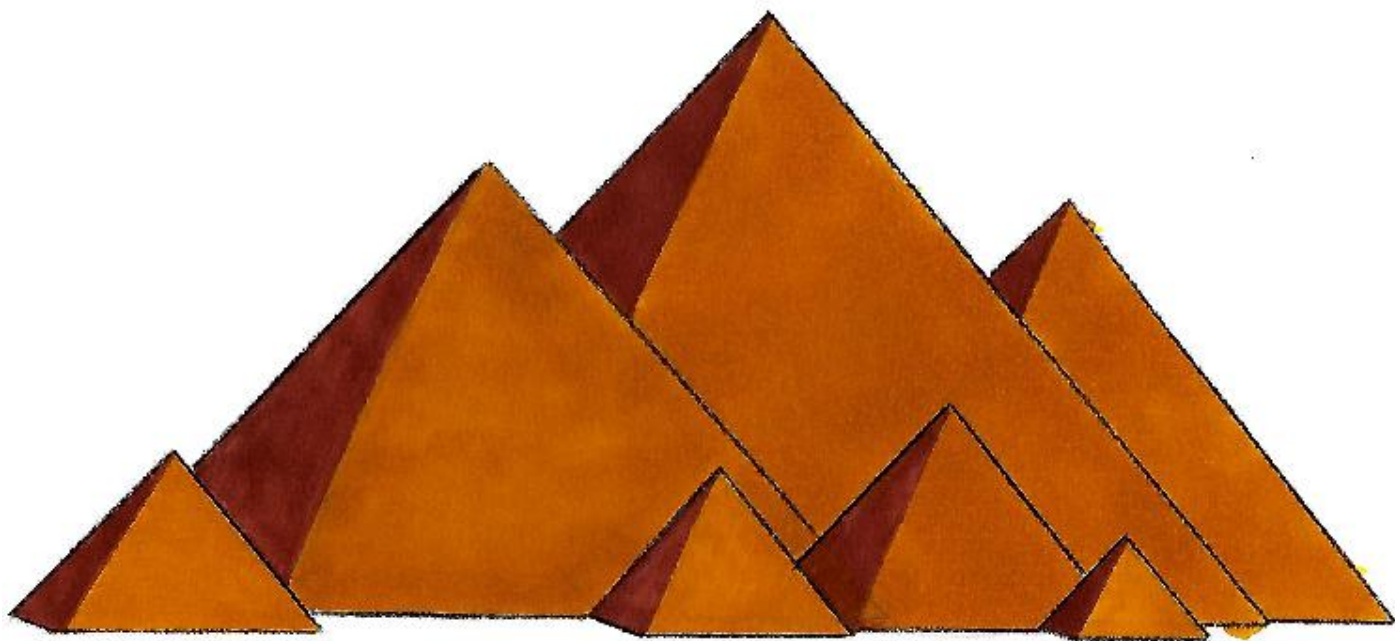
17.5 Figura-otročka lutka



17.6 Scena: Big Ben

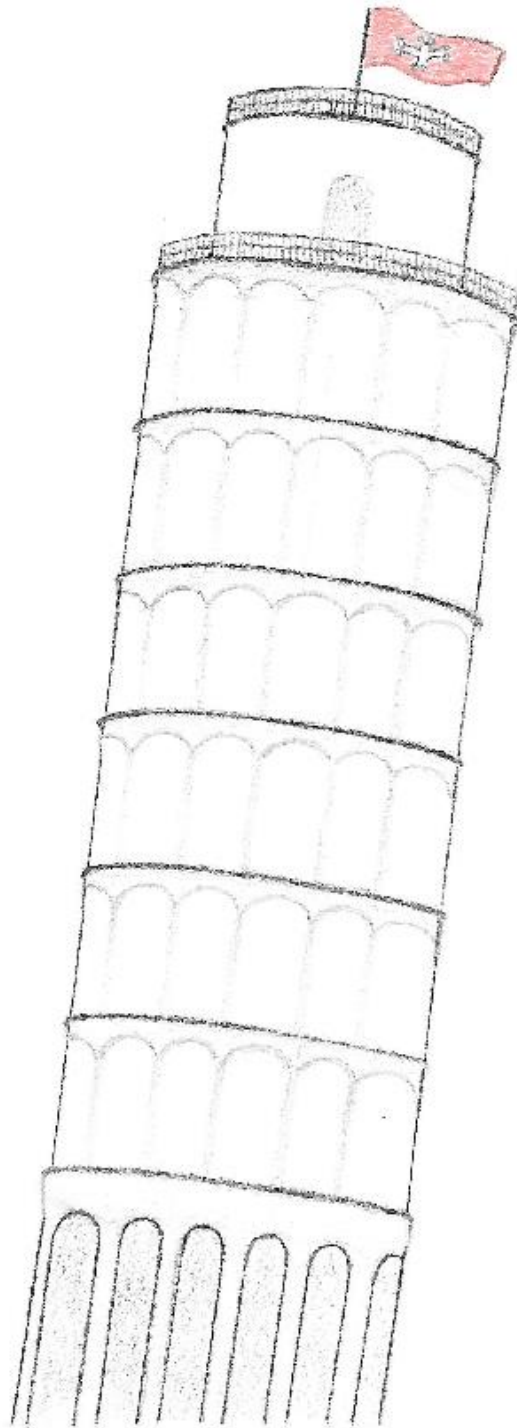


17.7 Scena: Piramide v Gizi

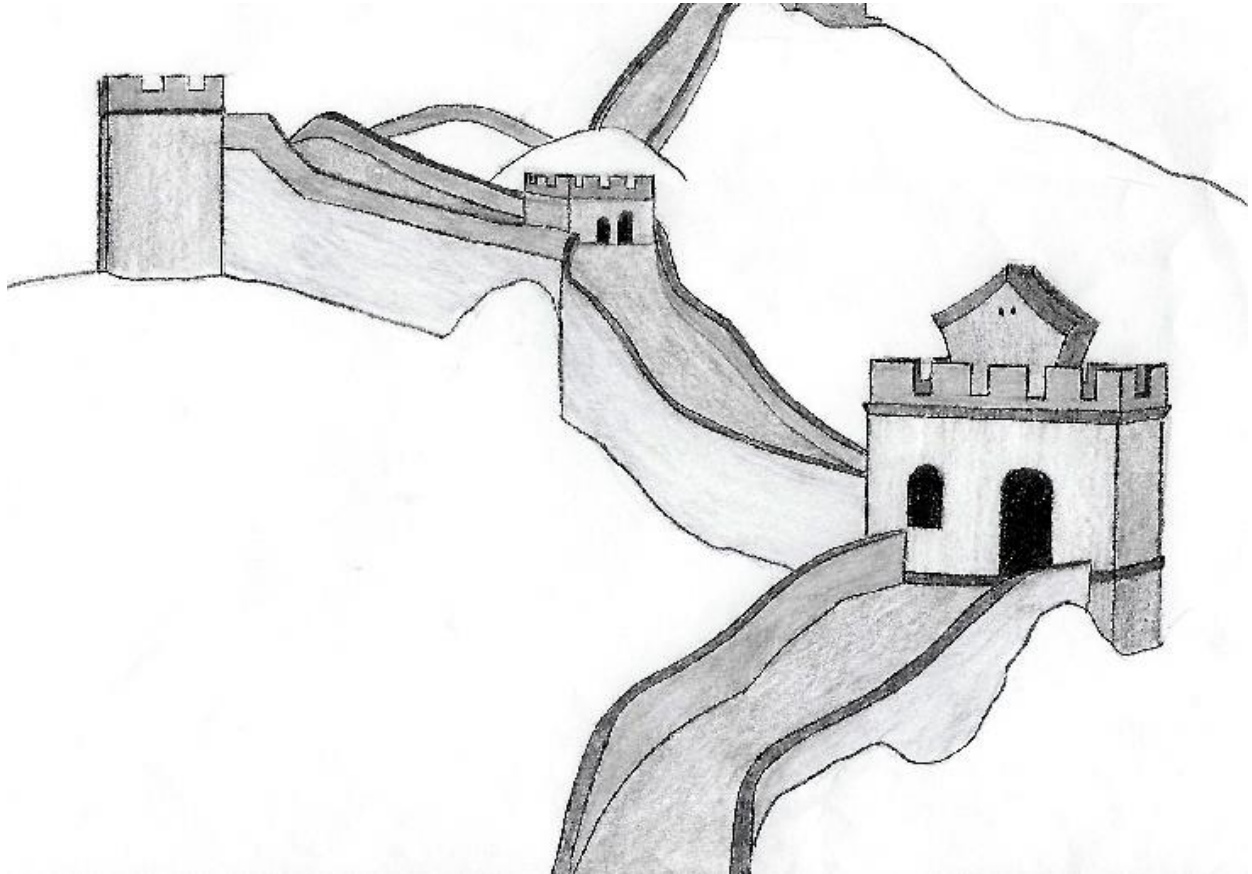


Inovacijski predlog - Pravljica sestavi se

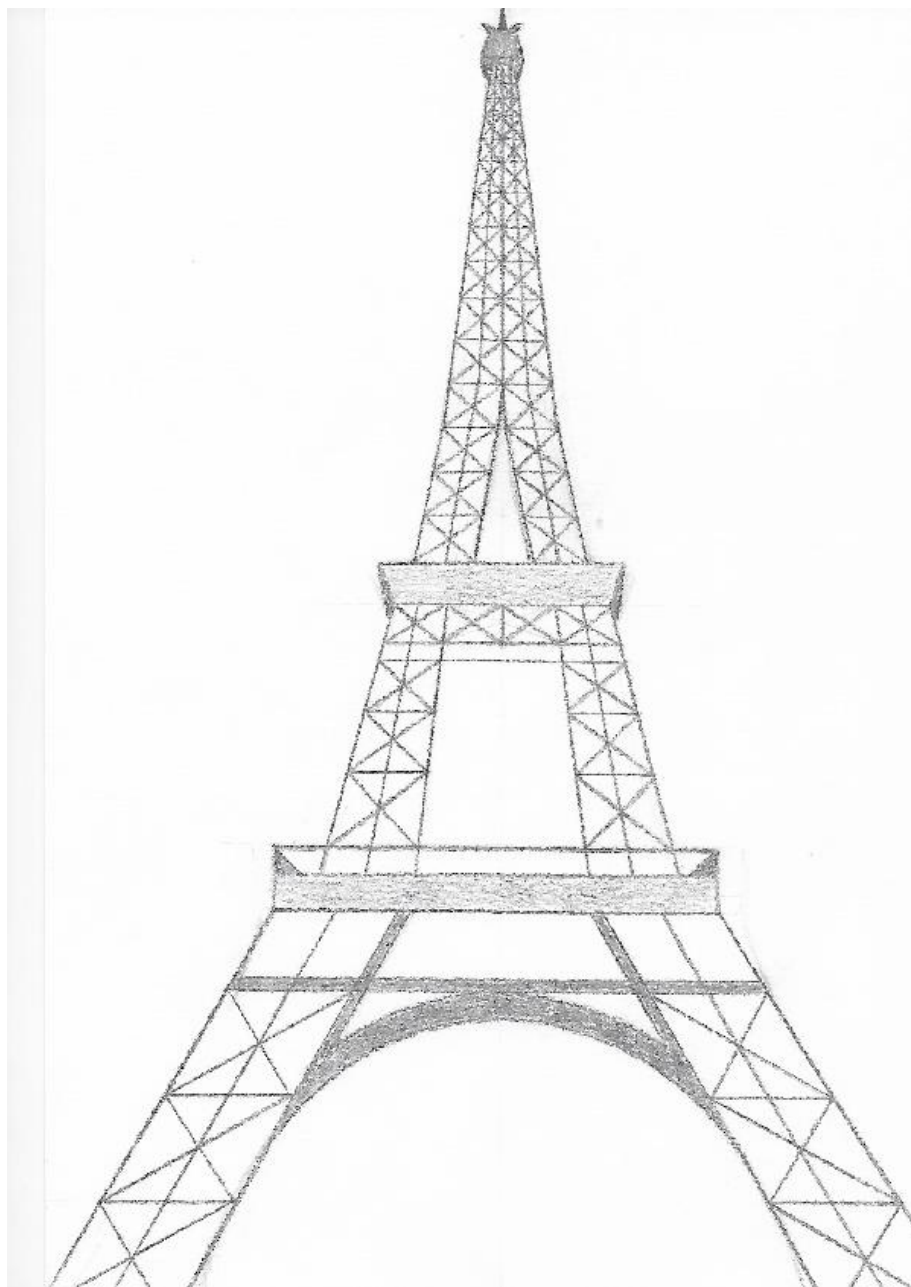
17.8 Scena kulturne znamenitosti: Poševni stolp v Pisi



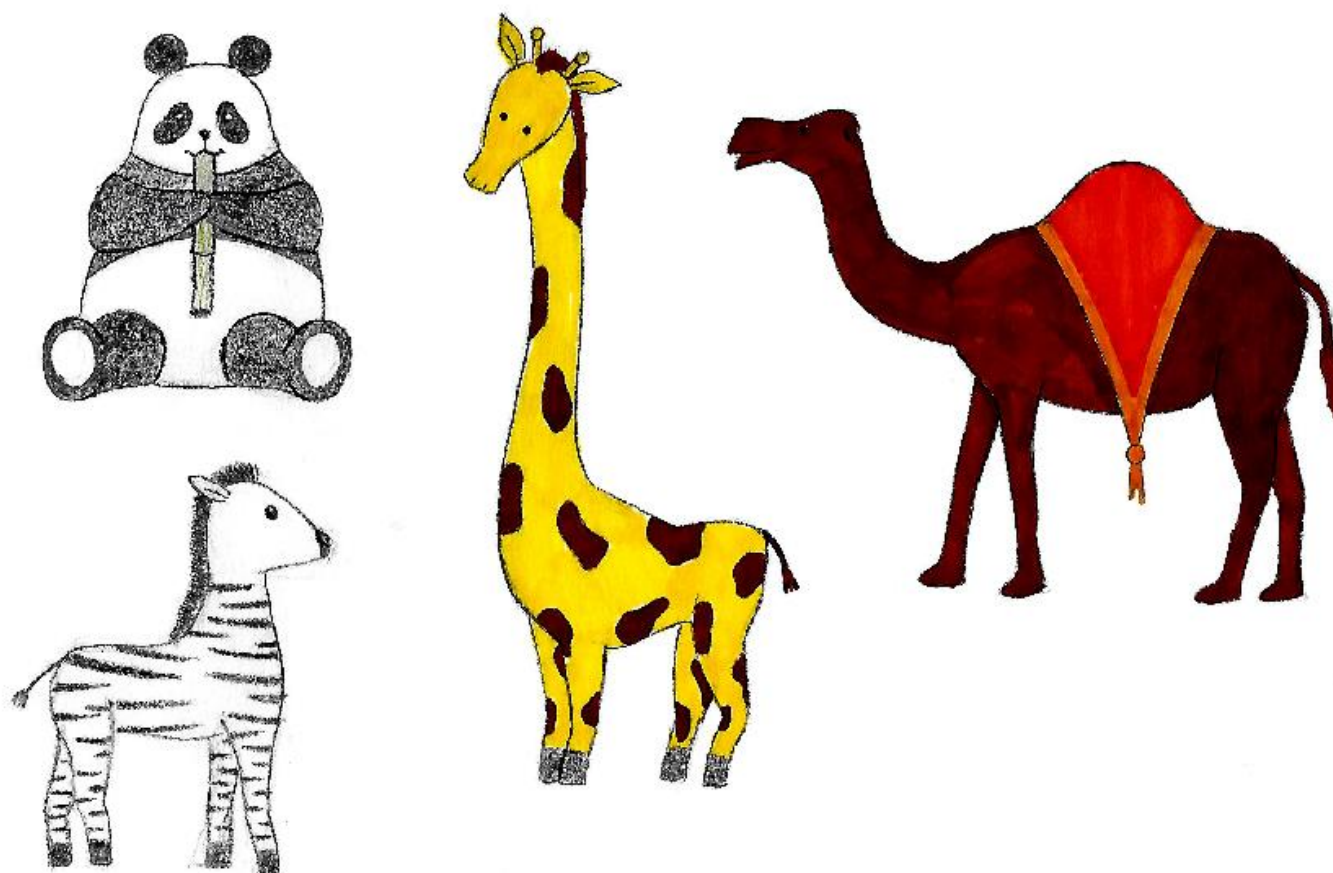
17.9 Scena kulturne znamenitosti: Kitajski zid



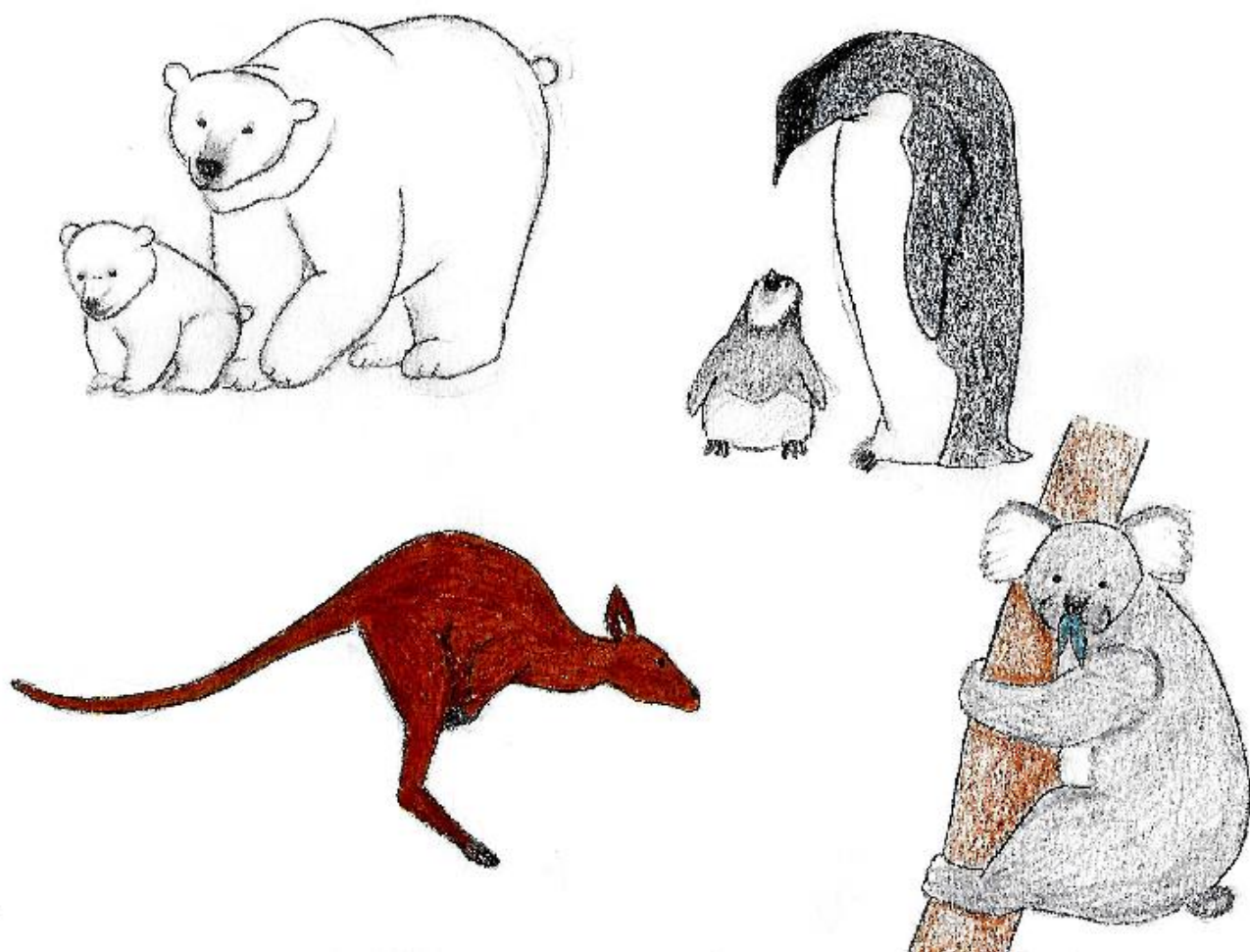
17.10 Scena kulturne znamenitosti: Eifflov stolp



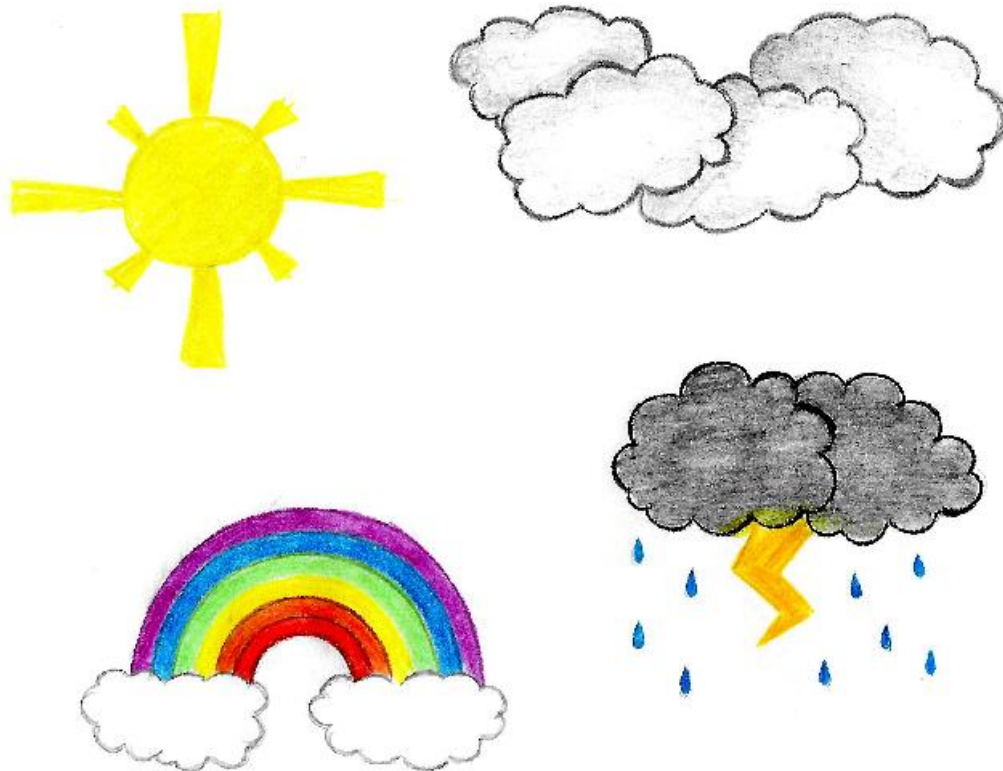
17.11 Scena živali: kamela, žirafa, panda, zebra



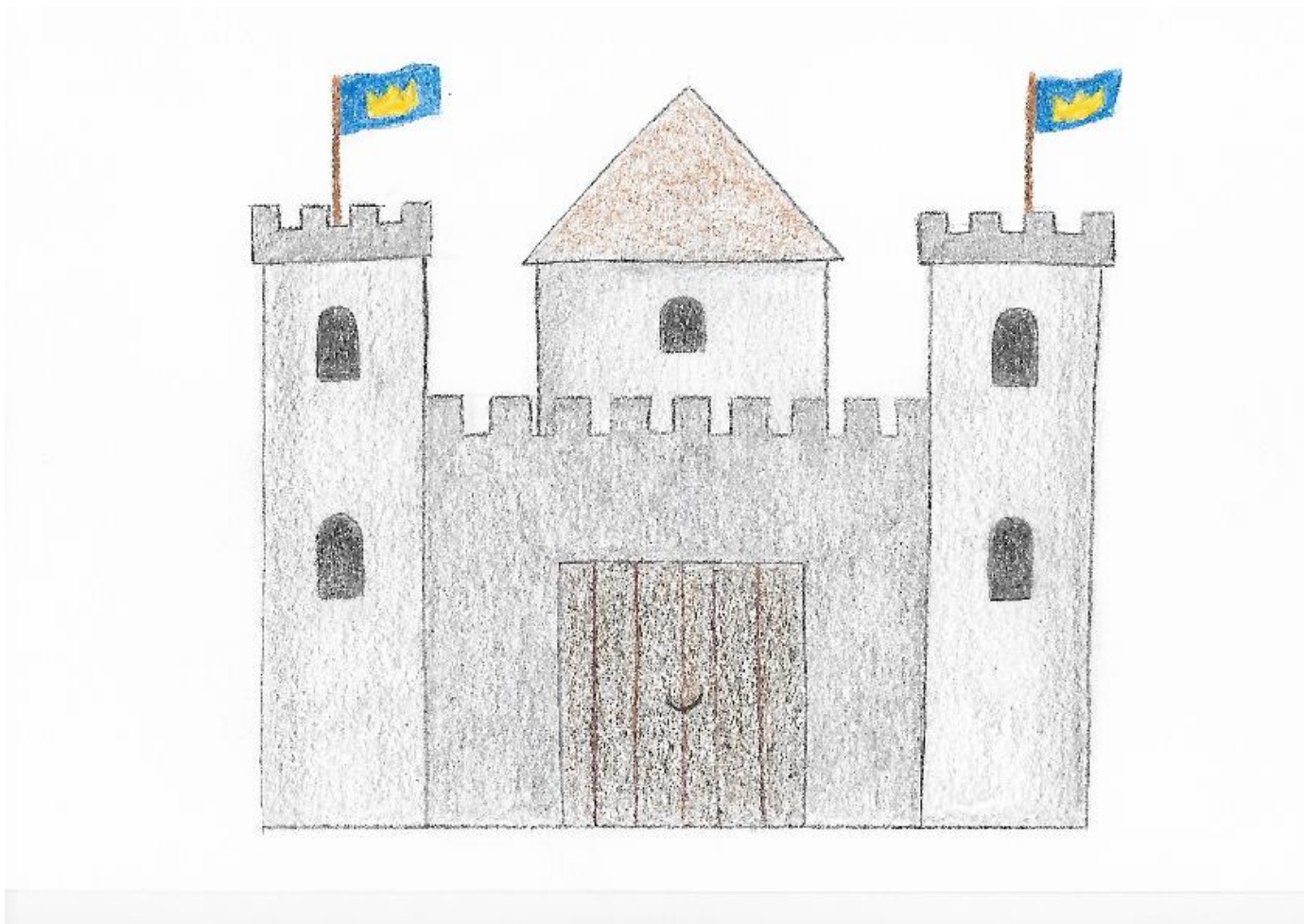
17.12 Scena živali: pingvina, severna medveda, kenguru, koala



17.13 Scena vremenski pojavi: mavrica, nevihta, sonce, oblaki



17.14 Scena drugo: grad



17.15 Scena drugo: stola in miza



17.16 Scena drugo: hiša



17.17 Rekviziti



Inovacijski predlog - Pravljenica sestavi se

