

Lutkarski igrokaz u predškolskoj ustanovi

Jovanović, Ivona

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:540105>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-06**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVONA JOVANOVIĆ

LUTKARSKI IGROKAZ U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Završni rad

Pula, srpanj 2018.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVONA JOVANOVIĆ

LUTKARSKI IGROKAZ U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Završni rad

JMBAG: 0303060284, redovni studij

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Lutkarstvo i scenska kultura

Znanstveno područje: Umjetničko područje

Znanstveno polje: Kazališna umjetnost

Znanstvena grana: Lutkarstvo

Mentor: Breza Žižović mag. art. paed., pred.

Pula, srpanj, 2018.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani Ivona Jovanović, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, _____, _____ godine



IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

Ja, Ivona Jovanović dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom Lutkarski igrokaz u predškolskoj ustanovi koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD.....	6
2. LUTKARSTVO	7
2.1. Lutkarstvo kao scenska umjetnost.....	7
2.2. Povijest lutkarstva.....	8
2.3. Lutkarstvo u Hrvatskoj.....	10
3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA.....	12
3.1. Ručna lutka – <i>ginjol</i>	12
3.2. Ručna lutka – <i>zijevalica</i>	14
3.3. <i>Lutke sjene</i>	15
3.4. Štapna lutka – <i>javajka</i>	16
3.5. Lutke na koncima – <i>marionete</i>	17
4. DIJETE I LUTKA	19
4.1. Važnost igre lutkom.....	19
5. ODGOJITELJ I LUTKA	21
5.1. Lutka i suvremene uloge odgojitelja	21
5.2. Odgojitelj s lutkom – model socijalnoga učenja i ponašanja djeteta	22
6. LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU	24
6.1. Način uporabe lutke u dječjem vrtiću.....	24
6.2. Uloge odgojitelja u igri s lutkom u dječjem vrtiću	26
7. LUTKARSKI IGROKAZ U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI	27
7.1. Praktični dio rada – izvođenje lutkarske predstave <i>Djed i repa</i>	28
7.1.1. Zamišljeni tijek aktivnosti	29
8. ZAKLJUČAK	38
9. POPIS LITERATURE.....	40
10. POPIS SLIKA.....	41
11. SAŽETAK	42

1. UVOD

„Lutki nije lako biti lutka. Zato joj je potreban lutkar. Tek zajedno s njim postaje živo biće (...) Sve može biti lutka jer lutka može biti sve.“ (Paljetak, 2007)

Za lutku se sa sigurnosti može tvrditi kako je djetetov prvi prijatelj, koji mu uvelike pomaže u rastu i razvoju. Ona ga potiče na prijelaz iz stvarnoga svijeta u onaj imaginarni. Također, olakšava odrastanje te je se smatra bitnim simbolom djetinjstva. Između svakoga djeteta i lutke postoji neraskidiva veza jer upravo ona obilježava njegov ulazak u sferu mašte, igre, zabave pa čak i bijeg od realnosti. Upravo uz pomoć lutke dijete upoznaje svijet i stječe iskustva koja ga vode u otkrivanje nekih novih izmišljenih svjetova. (Bastašić, 2000) Zasiurno je svatko od nas u djetinjstvu imao svoju lutku koja nas je uveseljavala i koja je znala naše najveće tajne, a upravo je to sjećanje jedno od ključnih iskustava koje me potaklo na odabir spomenute teme i pisanje predstojećega rada.

Tema *Lutkarski igrokaz u predškolskoj ustanovi* sadržajno pripada kolegiju Lutkarstvo i scenska kultura, koji je na mene ostavio značajan trag. Razlog je tome jedan od zadataka studenata, u kontekstu spomenutoga kolegija, koji je obuhvaćao osmišljavanje lutkarske predstave, što je uključivalo odabir teksta, izradu lutki i scenografije te na koncu prezentaciju svega navedenog, što nam je omogućilo povratak u djetinjstvo i pokretanje mašte.

Ovaj je rad podijeljen na šest poglavlja. Tijekom prvoga poglavlja govorit će se o samome lutkarstvu kao scenskoj umjetnosti, njegovoj svjetskoj, ali i domaćoj povijesti. U idućem poglavlju predstaviti će se lutke koje se smatra adekvatnima za rad u predškolskoj ustanovi, poput *ginjola*, *zijevalica*, raznih *lutki sjene*, *javajki* i *marioneta*. Treće poglavlje govorit će o važnosti igre lutkom, dok će četvrto biti posvećeno odnosu između nje i odgojitelja. Nadalje, razmatrat će se značaj spomenutih objekata u dječjem vrtiću, način njihove uporabe te uloga odgojitelja u svemu navedenom. Posljednje poglavlje rezervirano je za opis projekta održanoga u dječjem vrtiću, gdje su djeca imala priliku održati predstavu pod naslovom *Djed i repa*, baziranu na *kazalištu sjena*, prilikom čega su kreirala lutke, sudjelovala u izradi scenografije te naposljetku samostalno upriličila igrokaz.

2. LUTKARSTVO

Pojam *lutka* veoma je opširan, ali i značajan, posebice stoga što podrazumijeva bilo koju figuru namijenjenu dječjoj igri, bilo da je riječ o lutki kao igrački, plastičnoj, porculanskoj ili pak scenskoj inačici. Govori li se o lutkarstvu i izvedbi na pozornici, lutkom se smatra pokretna figura, pa to ona naziva *scenskom lutkom*. (Županić – Benić, 2009)

2.1. Lutkarstvo kao scenska umjetnost

Lutkarstvo je scenska umjetnost, u mnogočemu slična glumačkome kazalištu, s iznimkom postojanja posrednika između glumaca i publike, a to je lutka. Uz taj se kontekst umjetnosti ona vezuje kao pokretna figura, odnosno scenska varijanta namijenjena izvedbi na pozornici, stoga zadobiva status temeljnoga izražajnog sredstva. Karakterizirana je mehanizmom kojim animator, odnosno lutkar, manipulira pridajući joj značajke živoga bića.

Lutka je metafora za pokret koji je oživljava, pridajući joj smisao raznim mogućnostima transformacije, ovisnima o animatoru, koji to ponajbolje realizira. On će je svojim angažmanom personificirati, pridati joj smisao, a djeci približiti i omogućiti ulazak u čaroban svijet bajki i priča. Stoga njegov zadatak nije jednostavan; on treba umjeti oživjeti inače neživi objekt u očima gledatelja, posebice djece. Uz prigodnu glazbu, tekst i efekte gledateljima je moguće uspješno prenijeti poruku i pretvoriti lutku u biće iz svakodnevnoga života, bajke ili nekoga zamišljenog svijeta. Ukoliko je animator uspješno prezentirao spomenuti predmet djetetu, utoliko će se i ono ohrabriti samostalno učiniti isto. Njegovim posredstvom lutka, od prazne forme koja tek fizički nalikuje živome biću, postaje scenski oživotvoren.

Lutkarstvo je spoj lutaka, glume, govora, plesa i igre. Za taj se svijet može reći kako je svijet poezije i humora, koji nema granice među ljudima, životinjama, biljkama i predmetima. Upravo je taj apstraktan prostor kreiran od fantazije i dopušta mašti da se posve realizira u dječjoj svijesti. Sve navedeno ostvaruje se pomoću lutkarskih kazališta, sačinjenih od pažljivo organizirane skupine ljudi koji čine homogenu cjelinu. Proporcije su ondje korištenih figura često dimenzijama neusporedive s onima u

svakodnevnoj praksi. Također, u takvoj je predstavi značajan element ravnopravnost između, primjerice dječaka, cvijeta, psa i zvijezde, što publici omogućuje potpuno uživanje i suživot s čarobnim svijetom lutaka i lutkarstva. (Glibo,2000)

2.2. Povijest lutkarstva

Izraz koji, s vremenskoga aspekta povezuje bajku i lutku, riječ je *davno*. Dakle, nekada davno, igračke su bile napravljene od materijala organskoga podrijetla, poput drva, trske, kože, tekstila i sličnog, pa se takvi predmeti do danas nisu mogli očuvati. Oni koji su to ipak postigli, načinjeni su od kosti, keramike i metala te su vrlo rijetki. S obzirom na onodobna mnoga nalazišta gline, uskoro je upravo ona postala najkorištenijim materijalom izrade igrački. Budući da je, poradi svoje čvrstoće i otpornosti nakon pečenja, iznimno pogodna za modeliranje, građa je to kojom su se izrađivale i razne figurice životinja.

Drevnim Grcima i Rimljanima lutke su bile omiljen oblik zabave, a koristile su se za prikazivanje legendi i narodnih priča. Tijekom stoljeća, djevojčice su se najradije igrale lutkama načinjenima od raznih materijala, vrlo kvalitetno oblikovanim. Neke su od njih imale i pomične udove, dok su one druge bile sasvim jednostavne obrade na kojima se jedva nazirao neki lik, pa se pretpostavlja da su takve primjere izradila djeca.

Najstariji pronađeni podaci govore o ostacima kazališta lutaka pronađenih u Egiptu. U 1. stoljeću prije Krista u gradu Antinoju, pronađeno je kazalište s lutkama, koje su imale drvena tijela i glavu od bjelokosti. U sferi razvoja lutkarstva ističe se i Daleki istok, odakle potječu mnoge vrste s kojima se i danas susrećemo. U Indiji su tijekom toga vremena predstave bile isključivo vjerskoga karaktera, a tekstovi nisu bili literarno zabilježeni, nego su slijedili animatorovu improvizaciju. U Indoneziji, na otoku Javi, okuplja se prvo religiozno kazalište, a zatim i kazalište profanoga karaktera, gdje su lutke bile kožnate, a njihove su se sjene prikazivale na pozadini. One su se nazivale *vajang*, a preteče su današnjih *lutaka sjena* i *javajki*. Posebna im se pozornost pridavala u Kini, gdje su se prigodne predstave izvodile na dvoru, trgovima i ulicama.

Ondje se posebno razvilo i *kazalište sjena*, u sklopu kojeg su se lutke izrađivale od kože, a bile su najčešće prozirne, šupljikave i ukrašene raznim bojama te su se pokretale štapićima, koji su im bili učvršćeni na leđima, laktovima i koljenima. Predstave koje su se ondje izvodile također su slijedile aliterarnu tradiciju, dok su objekti uvijek bili krenuti ka gledateljima. Tisuću godina prije Krista, Leo – Ce u svojim kronikama spominje figure načinjene od slame i laka koje pjevaju i plešu. Također, u to se vrijeme pojavljuju se i prve *marionete*, ali i *ručne lutke*.

U Vijetnamu se dotle razvija *vodeno kazalište*, gdje su glumci – lutkari, odjeveni u ribarska odijela, stajali u bazenu ispunjenom vodom te su pokretali plivajuće lutke, pričvršćene na drvene ili plutene ploče, karakterizirane velikom pokretljivošću. (Moslavac, 2012)

U Japan prve lutke dolaze iz Kine te se ubrzo razvijaju u dvama različitim tipovima, a to su *marionete* i *bunraku*. *Bunraku* su objekti visoki do jednoga metra, pokretani zahvaljujući trima animatorima, što zahtijeva njihovo relevantno umijeće.

U staroj Grčkoj i Rimu figure su bile obilježene vjerskim konotacijama, a ondje je u iskopinama pronađen velik broj artefakata te vrste. Padom Rimskoga Carstva, lutkarstvo je doživjelo stagnaciju i to diljem čitave Europe, na što je znatan utjecaj emanirao proces kristijanizacije stanovništva, što je rezultiralo netoleriranjem personificiranih lutkarskih objekata, poradi vjerovanja u njihov blasfemičan značaj. No, tijekom srednjega vijeka, kršćanska crkva revitalizirala je njihovu uporabu i dignitet, pa ta umjetnost postaje najpopularnijom u narodu. U Italiji se tijekom 16. stoljeća lutkama bavio animator Buratino, pa su po njemu neke od njih i dobile ime. S juga te zemlje potječu *marionete*, koje su se izrađivale od drva, platna i konca. Također, ondje je nastala i vrsta *pulcinelle*, koja je bila vrlo frekventna tijekom izvođenja predstava, a prepoznatljiva je po liku grbava i domišljata veseljaka. U Veneciji se većina stanovništva bavila tom umjetnošću, a svaka je palača imala i vlastito lutkarsko kazalište.

Smatra se da su u Njemačku lutke stigle zahvaljujući utjecaju staroga Rima. Stasavanje njemačkoga je teatra inicirano tijekom 12. stoljeća, legendom o *Faustu*. Ondje je nacionalni junak, *Hanswurst*, poslije zamijenjen *Kašperom*, čije ime u konačnici postaje simbolom ručnih vrsta. Sredinom 17. stoljeća u Austriji se pojavljuju *prstolutke*, no tamošnja je lutkarska praksa ponajprije njegovala tradiciju *marioneta*, stoga i danas u Salzburgu egzistira marionetsko kazalište.

Lutkarsvo se u Češkoj pojavljuje već u staro doba, što je potaknuto religijskim obredima i narodnim običajima, pod utjecajem stranih animatora. Predstave su se izvodile na njemačkome jeziku, a znameniti su bili putujući animatori, koji su obilazili mjesta diljem zemlje. Nadalje, u Engleskoj dolazi do pojave tragikomičnoga junaka – *Puncha* i njegove žene *Judi*. Lutkari su ondje izvodili predstave u sklopu minijturnih prostora, a temeljile su se na fizičkome sukobu s trećim likom. Valja napomenuti kako se lutkama tada izražavala svekolika društvena kritika, pa su njihovi animatori zabranjen govorni izraz kompenzirali pantomimom. (Glibo,2000)

2.3. Lutkarstvo u Hrvatskoj

Unutar hrvatske narodne baštine, od najranijega je vremena zabilježeno egzistiranje lutkarskoga kazališta. Lutka predstavlja različite narodne običaje i obrede, kao i svakodnevne stvari iz života, izvodeći scensko-dramsku igru. Svojim se izgledom i oblikom generiraju od onih najjednostavnijih preko nešto složenijih sve do antropomorfni inačica. Primjer koji je relevantna verifikacija gotovo posvemašno personificirane lutke novljanski je *mesopust*, koji se smatra krivcem za sva zlodjela učinjena tijekom prethodne godine dana. Ta je tradicija, obilježena izrađivanjem *mesopusta*, koji se, u sklopu autohtone višestoljetne pokladne i folklorne tradicije, na dan Čiste srijede spaljuje, očuvana do današnjih dana. Valja napomenuti kako je simbolika izgaranja spomenute figure značajna s aspekta vjerovanja kako će time ujedno nestati i sva zla djela.

Tek je pojava *Gašpara* i *Melka* te *Šantoma* i *Pantoma* emanirala scenski dignitet domaćega lutkarstva. Igre koje uključuju spomenute figure zabilježene su na području Slavonije i Međimurja. Također, u Hrvatskoj se lutkarstvo generiralo pod utjecajem lutkara iz raznih stranih zemalja. Dalmaciju i Istru stoga pohode talijanski, dok unutrašnjost češki i austrijski animatori. Međutim, smatra se kako njihovo djelovanje nije polučilo relevantan utjecaj, budući da je bilo uvjetovano, i kadšto ograničeno, aktualnim društvenim prilikama.

Prvo marionetsko kazalište osnovano je 1920. godine u Zagrebu i to pod nazivom *Petrica Kerempuh i spametni osel*.

Ranih tridesetih godina 20. stoljeća okupljaju se i lutkarske družine u Splitu, Rijeci te Osijeku. Splitsko je lutkarsko kazalište u to vrijeme postiglo najveću slavu izvedbom predstave *Hrabri kraljević*. Angažmanom započetim 1945. godine, kada mu je

službeni naziv bio *Pionir*, smatra se najstarijim profesionalnim lutkarskim kazalištem u Hrvatskoj. Danas djeluje pod imenom *Gradsko kazalište lutaka Split*. Također, u Osijeku je 1950. osnovano *Dječje kazalište*, kao profesionalan i svekolikoj javnosti namijenjen dječji teatar. Nezaobilazno je referirati se na kazalište lutaka u Zadru, koje je osnovano 1951, dok je s profesionalnim radom započelo 1962. godine. Od tada je izvelo znatan broj predstava, među kojima se, brojnošću nagrada, ističe ona pod naslovom *Postojani kositretni vojnici*. To je kazalište unikum stoga što se većina tekstova temelji na arhaičnim izvornicima. Budući da je tridesetih godina 20. stoljeća Rječina razdvajala Rijeku na dva dijela, odnosno na dvije države, na talijanskoj su strani djelovali *Teatro Verdi* i *Marionetsko kazalište*, gdje su se predstave izvodile na talijanskome jeziku. Također, 1960. godine, tamošnji diletantski lutkarski teatar postaje profesionalnim *Gradskim kazalištem lutaka*, u sklopu se kojega predstave izvode u Guvernerovoj palači, a nedugo zatim i u prostoru gdje egzistira i danas. (Glibo,2000)

3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA

Klasifikacija lutki vrši se prema materijalu, načinu izrade, načinu rukovanja, funkciji te prema ustanovi u kojoj se primjenjuju. Tijekom predstojećega teksta slijedi opis lutki smatranih adekvatnima za rad s djecom u predškolskoj ustanovi.

3.1. Ručna lutka – *ginjol*



Slika 1. Lutke *ginjoli*

(Izvor: http://www.astrejaplus.hr/upload_data/site_photos/ginjol-3.jpg, datum: 24.05.2018.)

Ginjol ili *Guignol* smatra se sinonimom za ručnu lutku, pa to ime simbolizira figuru okrugle glave, velikih očiju, crvenih obraza, prćastoga nosa i široka osmijeha. *Ginjol*

lutka francuskoga je podrijetla, a kreirao ju je Laurent Mourguet. Ona ne posjeduje internacionalni naziv, pa je u različitim zemljama distinktivno terminološki obilježena. Stoga je Francuzi nazivaju *zoi Guignol*, Talijani *Buratino*, Nijemci *Kasparle*, a Rusi *Petruška*.

Ta se vrsta poput rukavice navlači na animatorovu ruku, pa joj se njegov kažiprst nalazi na glavi, a palac i mali prst (ponekad i srednji) u rukama. Iako se rad s njom doima jednostavnim, od animatora zahtijeva veliku kompetenciju koja podrazumijeva spretnost i uvježbanost. Jednom od poteškoća onih neiskusnih pojedinaca smatra se položaj njegove ruke prema paravanu. Ud treba biti uzdignut i u položaju mirovanja te kontinuirano biti u istoj visini, dakle ne smije ponirati iza paravana, što onim neiskusnijima najčešće predstavlja problem.

Ovakve su lutke najčešće odjevene u haljinice jednostavna i neupadljiva kroja, a njihova je izrada relativno jednostavna, pa je zanimljiva čak i djeci. Proporcije im nisu strogo određene, no važno je da im haljina prekriva animatorovu ruku sve do lakta. Budući da joj noge nisu potrebne, kadšto su dodavane trupu te kao takve nepomično vise. Nekada su im se glave izrađivale od drveta, no u kasnije su ih doba ih zamijenili spužva, stiropor i kaširani papir.

Pokreti (animacija) *ginjol lutke*:

- kimanje glave unaprijed ili vraćanje unatrag znači odobravanje ili potvrdu
 - pokret glave lijevo – desno predstavlja negodovanje
 - mala nagnutost na jednu stranu podrazumijeva pažljivo slušanje
 - nagnutost glave prema naprijed naglašava lutkinu tugu
 - pljesak ruku označava aplauz
 - mahanje jedne ruke simbol je pozdrava
 - raširene ruke predstavljaju poziv na zagrljaj ili iznenađenje
 - razmišljanje predstavlja ruka naslonjena na glavu
- (Županić – Benić, 2009).

3.2. Ručna lutka – *zijevalica*



Slika 2. Ručna lutka - *zijevalica*

(Izvor: <http://www.idadidacta.hr/upload/proizvodi/MW123-1.jpg.axd?width=618&height=458&crop=auto>, datum: 24.05.2018.)

Ručne lutke *zijevalice* naziv su dobile po tome što prilikom animacije zievaju kada govore. Ti se objekti ističu po tome što prilikom govora naglo i posve otvaraju usta. *Zijevalica* treba pristajati na ruku tako da pregib između gornje i donje čeljusti lutke pristaje izravno na utor između palca i kažiprsta animatora. Pokreće je se tako da je jedna ruka u njezinoj glavi te joj se njome otvaraju i zatvaraju usta, dok joj ona druga pokreće tijelo, koje je također mobilno i ekspresivno. Valja napomenuti kako ova vrsta prezentira različite karakterne osobine ljudskih i životinjskih likova, ali i raznih imaginarnih bića. Također, razvidne su ekspresije ljubavi, mržnje, ali i raznih sličnih emocija, budući da je pokretima ustiju kompenzirana aktivnost udova, kojih je lišena.

Lutke *zijevalice* mogu biti načinjene od najjednostavnijih predmeta, poput čarape s gumbovima umjesto očiju, pa sve do vrlo kompleksnih varijanti, koje su namijenjene televizijskoj i filmskoj produkciji. Najpoznatiji su takvi objekti, produkt američkoga lutkara Jima Hensona – *mapeti*. To su prepoznatljive figure sa širokim ustima i izraženim očima. Pojavili su se u televizijskim emisijama *The Muppet Show* i *Seasem Street*, kada su lutke ujedno i doživjele najveću popularizaciju. Prva takva izrađena figura žabac je *Kermit*, koji je nastao od staroga kaputa, a oči su mu predstavljale dvjema *ping – pong* lopticama.

Zijevalice su također poznate i u kazalištima i to upravo radi svoje posebnosti otvaranja usta, što pomaže uživljanju publike u karakter jer ona naizgled doista govori. Ta je vrsta, uz *ginjol lutku*, kao sredstvo igranja, iznimno česta u vrtičkim ustanovama radi jednostavne izrade i animacije. (Vukonić – Žunić, Delaš, 2006)

3.3. *Lutke sjene*



Slika 3. *Lutke sjene*

(Izvor: https://www.google.hr/search?q=lutke+sjene&hl=hr&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwia4_mEzZzbAhWI66QKHVxHDZYQ_AUICigB&biw=1366&bih=631#imgrc=HpnpChOt2dl87M, datum: 24.05.2018.)

Lutka sjena u kazališnoj predstavi, za razliku od svih drugih vrsta, nije vidljiva kao objekt nego kao iluzija tvorena svjetlošću. Stoga, kao predmet ne oponaša živo biće, nego njezinu sjenu. Za nju se može reći kako je preteča filma jer se, poput filmske vrpce kao premetnuti objekt, nalazi između izvora svjetlosti i platna, a svoj život započinje u rukama animatora koji ju pokreće. To nisu samo objekti napravljeni od kože, drveta, kartona ili papirusa namijenjeni predstavi, nego su spoj više elemenata koji zajedno djeluju. Kombinacijom svjetla i platna, odnosno ekrana upotpunjen je doživljaj ljepote njezina oblika. Obično su dvodimenzionalne, odnosno plošne te djeluju poput pokretnih sličica. Ovisno o tradiciji, mogu biti transparentne ili samo siluete. Kod njihove se izrade preciznost očituje u izrezanim rubovima, koji

ocrtavaju lik. Najsimpliciraniji oblik lutki sjena je onaj kod kojeg se ne treba ništa izrađivati, nego je tek igra sjena ruku na zidu. One nastaju zarad životinjskih i ljudskih silueta, a njihova se dinamika postiže izmjenom likova. Važno je da se taj prijelaz brzo odvija, ali istotako valja naglasiti da kada je lik jednom stvoren, važno ga je neko vrijeme zadržati na platnu, kako bi polučio impresiju na recepijente.

Nominalna je odlika *lutki sjena* njihova jednostavnost, zahvaljujući već spomenutoj lakoći izrade, ali i postavljanja pripadajuće joj scene. Za upriličavanje jednoga takvog igrokaza dovoljno je imati izrezane lutke, platno i izvor svjetlosti. (Vukonić – Žunić, Delaš, 2006)

3.4. Štapna lutka – *javajka*



Slika 4. Štapna lutka - *javajka*

(Izvor: <http://tilla.mdc.hr/Images/Eksponati/3470.jpg>, datum: 24.05.2018.)

Pod pojmom *lutke na štapu* smatraju se sve figure pokretane i kontrolirane štapom i žicom. Najpoznatija je takva lutka zasigurno *javajka*, koja je dobila ime prema otoku Javi s kojega potječe, dok jena području Indonezije poznata pod nazivom *wayang golek*. Njezine su ruke duge i savitljive u zglobovima ramena, laktova i šaka, dok joj je glava obla i trodimenzionalna. Također, kod likova obaju

spolova donji dio tijela čini suknja, koja prikriva animatorovu ruku, dok joj štap izlazi iz glave, prolazeći kroz vrat i tijelo te se nazire ispod pojasa, koliko je potrebno da se njime adekvatno upravlja ostatkom trupa. Rupa kroz koju prolazi držač vrlo je široka, ne bi li se moglo okretati i pomicati glavu gore – dolje, lijevo – desno. Klasična *javajka* animira se odozdo, dok se osoba koja to čini nalazi iza paravana te jednom rukom drži štap i upravlja glavom, dok drugom ruci žicama, držeći ih na jednome od nekoliko mogućih načina, kontrolirajući lutkine ruke. (Županić – BeniĆ,2009)

3.5. Lutke na koncima – *marionete*



Slika 5. Lutka na koncu – *marioneta*

(Izvor: <https://cdn.awsli.com.br/600x700/20/20457/produto/2161190/8f715cda68.jpg>, datum: 24.05.2018.)

Lutke na koncu ili *marionete* mnogi smatraju višestruko najkompleksnijom vrstom. Naziv potječe od francuskoga imena *Marion*. Obilježene su specifičnim načinom kretanja, a razlikuje se nekoliko pripadajućih im varijanti, koje se animiraju odozgo: *sicilijanke ili lutke na žici, kopf – schulter* (glava - ramena) i *marionete s više konaca*. *Marioneta* se može opisati kao mobilna figura, odnosno mehanizam pokretan koncima. Sastoji se od figure pokretnih udova, niti konaca i kontrolnoga mehanizma, koji je najčešće križnoga oblika. Na kontrolni križni dio, koji animator drži u ruci, pričvršćene su niti konaca koji ga povezuju s lutkom. Blagim pomicanjem

konaca pomiču se željeni dijelove lutke, pa može *hodati, mahati rukama, sagnuti se, padati, skakati* i sl. Upravo je navedeni pokreti, distingviraju od korpusa inih vrsta, čineći je najsličnijom čovjeku. Njihovo pokretanje ovisi o stupnju složenosti, stoga što je jednostavnija i sadrži manje konaca i animacija postaje izvedivijom. Osnovni materijal za izradu *marionete* je drvo, no u današnje vrijeme moguće je pronaći i žičane, plutene i plastične inačice. Klasični su primjeri redovito odlikovani i primjerenim kostimom, odlikovanim detaljnom i realističnom razradom. (Vukonić – Žunić, Delaš, 2006).

4. DIJETE I LUTKA

Prije svega valja spomenuti kako je lutka u mogućnosti činiti sve ono što je i dijete. Kako bi se ono što kvalitetnije razumjelo, potrebno je prodrijeti u njegov zamišljeni svijet te u odnos koji ostavlja s njim. Upravo je u tom kontekstu značajna uloga lutke, koja pokreće djetetovu maštu, uvodi ga u začarani ambijent smijeha i zabave. Dijete joj vjeruje i emocionalno se vezuje uz nju jer ono je iskreno, nema predrasuda i vjeruje u sretne trenutke.

4.1. Važnost igre lutkom

Jednim od najvažnijih djetetovih razvojnih zadataka smatra se prelazak na igru pretvaranja, koja se naziva još i simboličkom ili imaginarnom, igrom mašte, uloga, dramatizacije i slično. Temeljna je oznaka dječje simboličke igre razvoj zamjenskih situacija, kompenziranje predmeta drugim predmetom te jedne aktivnosti drugom. Dijete je tijekom svoje simboličke aktivnosti sposobno upotrijebiti predmet na način koji nadilazi njegov nominalni cilj i namjenu, predstavivši ga u potpuno novom smislu. Stoga, primjerice stolica može postati automobilom. Četiri su glavna obilježja simboličke igre: situacija *kao da*, u kojoj je mašta najodlučniji čimbenik uz modifikaciju odnosa prema realnosti, svjesne samoobmane te pravila po kojima se dijete igra. Kada bi se ta obilježja sintetizirala s elementima koji određuju svaku lutku njezinim pokretom, glasom i izgledom, ona dobiva na simboličkom značenju i postaje bićem. Dakle, ono što lutku čini simbolom u igri njezina je komunikacija simuliranim pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću, kostimom i maskom. Tijekom te se igre prikazuju aktivnosti značajnije od pukoga oponašanja. Djeca rade, govore i nastupaju s likovima lutaka kao da su to osobe i to na način da upotrebljavaju različiti govor ili geste ne bi li dočarali ono što zamišljaju. (Hicela, 2003)

One djetetu omogućuju stanje uzbuđenosti, razigranosti, pokreću mu misaoni, imaginacijski i emotivni angažman, omogućavaju mu kompetentnije izražavanje impresije svijeta i napose, njegovu interpretaciju. Lutka u djetetovoj svijesti može zamijeniti živa bića, budući da ono njome manipulira na sebi svojestven i željen način. Mlađim pojedincima služi prevrtanju i rastezanju te je kao takva u središtu njihove igre, pružajući im osjećaj zadovoljstva činjenicom istraživanja pripadajućih joj

fizičkih svojstava. Prilikom toga, kod onih se starijih pojedinaca reducira motorička aktivnost te se intenzivira ona logička i to osmišljavanjem pokreta lutke i izražavanjem unutar monološke i dijaloške forme. Stoga, dijete na takav objekt može prenijeti vlastite emocije poput straha, ljutnje, bijesa ili pak sreće te u njoj potencijalno pronalazi utjehu i simboličkoga sugovornika. (Pavić, 2013)

5. ODGOJITELJ I LUTKA

Iako se smatra da su igre odgojitelja sa lutkom vrlo jednostavne, one imaju velik i dragocjen doprinos u odgoju predškolske djece. Na djecu pozitivno djeluje čak i najmanja lutkarska igra koja u sebi objedinjuje različite umjetnosti. Odgojitelj pomoću lutke prikazuje djeci važnost moralnih vrijednosti koje utječu na pozitivan razvoj djeteta. Iako je dijete svjesno da je lutka predmet, ono se emotivno veže uz nju, te emotivno proživljava sve one situacije koje proživljava i lutka.

5.1. Lutka i suvremene uloge odgojitelja

U kontekstu humanistički utemeljenoga programa, koncept dihotomije svijeta unutar kojega se odgojitelj svojim autoritetom postavlja neposredno iznad djeteta, iznad njegovih namjera i aktivnosti, napušten je. Stoga, namjera odgojne djelatnosti nije *uvesti dijete u svijet odraslih*. Djeca su dio socijalnoga okruženja unutar kojega svaka individua razvija vlastite sposobnosti, čiju realizaciju odgojitelj treba omogućiti. On treba stvoriti stimulativnu okolinu, koja će se pozitivno reflektirati na djetetovu autonomiju i inicijativu. Igrama dijete uči, razvija se, otkriva sebe i okolinu putem pokušaja i pogrešaka, eksperimentiranjem različitim materijalima, zvukovima, sredstvima te se time razvija osjećaj sigurnosti, samostalnosti i samokontrole. Upravo je odgojitelj osoba koja može, napose dužna je, omogućiti mu ulazak u imaginaran prostor mašte, gdje će se moći izraziti na sebi svojstven način. Mnogi odgojitelji smatraju da je lutka *dječji predmet*, te da mu je ne trebaju posebno sugerirati kao predmet interesa, ali oni sudionici odgoja, koji svakodnevno rade s lutkama, jednostavnije komuniciraju i stvaraju atmosferu pogodnu suradnji. U mogućnosti su adekvatnije se približiti djeci te im tako prenijeti određenu željenu poruku te na koncu ostvariti ono esencijalno, a to je zadobivanje njihova povjerenja. U rukama odgojitelja i ona najreprezentnija lutka može postati nezanimljivom, dok se ona najjednostavnije izrade i oblika može pretvoriti u najčarobniju s mislima i osjećajima kojima odašilje određenu poruku. (Hicela, 2010)

5.2. Odgojitelj s lutkom – model socijalnoga učenja i ponašanja djeteta

Osim roditelja, odgojitelji su najvažniji činitelji prenošenja ponašajnih modela u životu djece. Stoga ih velik broj djece oponaša tijekom igre s prijateljima ili lutkom, pa im je tim činom omogućeno učenje odnosa odgojitelja prema vršnjacima unutar skupine, upotreba određenih aktivnosti, kao i materijala za igru. Tako će djeca, primjerice voljeti neku pjesmu ili lutku jer su taj obrazac prenijeli od svojih odgojitelja. S lutkom će dijete razgovarati točno onako kako je vidjelo da i oni to čine. Istotako, ako odgojitelj pokuša održati disciplinu u skupini metodom povisivanja tona, i djeca će tijekom svoje igre slijediti tu praksu.

Prema Banduri, postoje četiri tipa modeliranja: direktno, simboličko, sintetizirano i apstraktno modeliranje. Za djecu predškolske dobi karakteristična su prva dva spomenuta oblika. Direktno modeliranje znači da dijete jednostavno pokušava oponašati nekoga iz svoje okoline, roditelje, odgojitelje ili vršnjaka. Tako će primjerice oponašati način na koji ih navedeni pojedinci izrađuju, kako ih postavljaju na ruku ili prste, kako se ponašaju prilikom igre te na koji način ostvaruju međusobnu komunikaciju.

Simboličko modeliranje oponašanje je ponašanja koje je prikazano u filmovima, televiziji ili knjigama. Pripovijedanje bajki ili priča djetetu, gledanjem lutkarskih predstava, koje se izvode u vrtiću, predstavljat će poticaj u dječjoj igri s lutkom, napose igri kazališta u kojoj će ono samostalno ili uz pomoć objekta oponašati govor, ponašanje, način odijevanje omiljenih likova.

Prema Eggenu i Kauchaku (1994.) rezultati opservacijskoga su učenja: učenje novih ponašanja, poticanje postojećeg ponašanja, usmjeravanje pozornosti, mijenjanje inhibicija i izazivanje emocija.

Primjer poučavanja inventivnoga ponašanja je kada odgojitelj djetetu simulira način lutkine izrade, držanja iste u ruci te samoga njezina pokretanja.

Poticanje postojećega ponašanja je kada norme osobe koja je shvaćena kao uzor potiču već ranije evidentirano vlastito ponašanje. Takvo učenje u dječjem vrtiću dolazi do izražaja u svakodnevnim situacijama, poput pospremanja stola nakon jela ili pospremanja igračaka po završetku igre. Dakle, odgojiteljevo ili prijateljevo ponašanje u djetetovoj je svijesti aktiviralo već postojeće ponašajne obrasce. Stoga, kada se dijete igra svojom lutkom onako kako se prema njemu odnose majka ili

odgojitelj, ono samo postaje tom istom majkom ili odgojiteljem, odnosno poistovjeđuje se s njima.

Inhibicija je ograničavanje ponašanja koje osoba postavlja samoj sebi, a realizaciju koje je moguće instruirati ili opstruirati modeliranjem. Promatranjem modela koji pokazuje emocije, dijete može promijeniti razinu vlastitih. Stoga će izražavanjem radosti, entuzijazma i nježnosti, različitim likovima lutaka, u djetetu potaknuti slične, pozitivne i poželjne osjećaje. (Hicela, 2010)

6. LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU

Korištenje lutaka tijekom odgojnoga procesa predškolske djece od velike je važnosti ne samo za njih nego i za odgojitelje. Upravo se zahvaljujući tim figurama odgojitelj povezuje s djecom, gradeći odnos pun povjerenja i neograničavajuće slobode. Lutka pokreće djetetov misaoni, zamišljeni i emotivni svijet te mu omogućuje adekvatnije retoričko izražavanje vlastitih impresija okoline. Za scensku lutku u dječjem je vrtiću vrlo važno da nije prevelika niti preteška, dok bi scenski prostor trebao biti simplificiran minimalnim stilskim intervencijama.

6.1. Način uporabe lutke u dječjem vrtiću

Unutar odnosa *lutka - skupina* podrazumijeva se uporaba lutke unutar različitih svakodnevnih situacija u dječjem vrtiću. Ona pomaže odgojitelju uspostaviti i održati komunikaciju s djecom. Upravo takvo međudjelovanje kod djece potiče suradnju i prijateljstvo te je potrebno za njihov daljnji suživot sa zajednicom. Lutka može pomoći djeci uključiti se u razne situacije, poput pospremanja stola za obroke i slično. Tako odgojitelj kod djeteta potiče razvijanje kulturno-higijenskih navika te tim pristupom figura postaje dio svakodnevne stvarnosti u vrtiću, poseban prijatelj u igri i u novim dječjim iskustvima. Promatranjem lutke, koja u odgojiteljevim rukama izražava određene emocije, dijete može izmijeniti razinu vlastitih. Izražavanje radosti, nježnosti i sličnih ugodnih čuvstava potaknut će kod recepijeata sličnu praksu te im omogućiti učenje novih ponašanja poput empatije, ljubaznosti, radoznalosti i inog. Odgojitelji za lutkom posebno posežu tijekom djetetove adaptacije na odgojnu skupinu i proces socijalizacije. Smatra se da će se dijete tako lakše poistovjetiti s lutkom negoli s odraslom osobom. Princip *lutka - skupina* posebice pomaže odgojitelju u komunikaciji s djetetom s posebnim potrebama, do kojih dovode lakši ili teži poremećaji u razvoju (nedostatak vida ili sluha, tjelesna invalidnost, zaostajanje u spoznajnom razvoju, poremećaji ponašanja i slično). Navedene teškoće mogu dovesti do poremećaja tijekom društvenoga razvoja, koji se mogu očitovati agresivnošću, nametljivošću, tvrdoglavošću, lijenošću te tijekom onoga emocionalnog, poput anksioznosti, fobija, straha od mraka i inog. Neverbalna i simbolička komunikacija objektom pomaže da i

djeca s teškoćama uspostave odnos sa svojom sredinom i postupno izgrade pozitivnu sliku o sebi.

Dolci (1986.) smatra kako su djeca istraživači mnogih *jezika* koji uključuju boju i strukturu, oblike i obrise, uzorke i jezike tijela, govor i zvuk, a ti su *jezici* osnovni materijal tijekom djetetova razvoja. Lutka pjeva, izmišlja nepoznate događaje, izmišlja riječi i izraze. Također, radoznala je, rado ispituje i spremna je pomoći korisniku u raznim situacijama. S ciljem poticanja i produbljivanja određenoga iskustva kod djece unutar određenoga sadržaja ili odgojno-obrazovnoga područja, odgojitelj upotrebljava načine *lutka – sadržaj* i *lutka – područje*. Time im na prezentniji način približava inovativno iskustvo te omogućuje adekvatnije strukturiranje već postojećih i usvojenih spoznaja. U rukama odgojitelja lutka može govoriti, objašnjavati ili postavljati pitanja. Upravo se tijekom tih aktivnosti budi djetetova mašta i slobodno izražavanje osjećaja i doživljaja. Prilikom stjecanje novih znanja tijekom šetnji koriste se lutke *radoznalice*, koje neprestano postavljaju pitanja osobama iz okoline, a sve to s ciljem poticanja djetetovih doživljaja i stjecanja znanja o prirodnome i socijalnom okruženju, što podrazumijeva primjerene načine ponašanja i brigu za okoliš.

Odgojitelji apostrofiraju kako djeca tijekom igranja lutkom vode smisleniji dijalog te pokazuju veću snalažljivost prilikom rješavanja svakodnevnih problema. Stoga je vrlo važno da je vrtić oblikovan na način da se djeca mogu slobodno izraziti i stvarati figurama na različite načine jer im upravo to predstavlja stimulativan ambijent, adekvatan stjecanju novih znanja i vještina.

Rad na projektu smatra se temeljnim pristupom u integriranom poučavanju predškolske djece. Njime se ostvaruju sve razvojne zadaće, tjelesni i psihomotorički, socioemocionalni, spoznajni razvoj, kao i razvoj osobnosti, istraživanja i stvaralaštva. Uporaba lutke tijekom realizacije projekta, pri čemu je njezina priča nit vodilja, djetetu se potpomaže potaknuti i produbiti zanimanje za temu kojom se projekt bavi. Tim se načinom lutka može uključiti tako da je pripovjedački i motivacijski element. Upravo će tako djeca, potaknuta njezinom pričom, moći prelaziti iz jedne aktivnosti projekta u drugu, a sve u okviru zadane teme. Tijekom projekta, djeca s lutkom proživljavaju različite situacije, sudjeluju u različitim zajedničkim igrama, istražuju i otkrivaju. Na taj način predmet postaje važan posrednik stjecanja inventivnih iskustava. (Hicela,2003)

6.2. Uloge odgojitelja u igri s lutkom u dječjem vrtiću

Lutkarske igre koje odgojitelj izvodi, vezane su uz sva odgojno-obrazovna područja, a provode se na materinjem jeziku. Osnovne forme igara sa scenskim oblicima, lutkarska su improvizacija, igrokaz te dramatizacija i adaptacija lutkarskih tekstova. Iako se smatra kako su igre odgojitelja s lutkom vrlo jednostavne, imaju dragocjen didaktički doprinos jer upravo i najmanja lutkarska predstava objedinjuje različite umjetnosti poput likovne, glumačke, glazbene, pa može biti kod djece izvor vrijednih estetskih doživljaja.

Dramskom ulogom lutki, sadržaj neke priče na djecu najčešće djeluje snažno i uvjerljivo. Takve igre odgojitelja, nerijetko sadrže i moralne vrijednosti, koje značajno utječu na razvoj pozitivnih crta ličnosti djeteta, a to su pravednost, istinoljubivost, dobrotu, hrabrost i ine. Dijete se poistovjećuje s predmetom i emotivno vezuje za nj, a tijekom izvođenja igre intenzivno proživljava sve situacije kroz koje i on prolazi. Smatra se da često *figurina riječ* djeluje na dijete intenzivnije od riječi pedagoga.

Odgojitelj se u svojoj igri može koristiti različitim tipovima lutki, ovisno koliko kompetentno može njima, kao pokretnim instrumentom. Nerijetko može izvoditi igre i samo rukama na koje navlači rukavice ili čarape. Zbog jednostavnosti i velike pokretljivosti najčešće se igra *ginjol lutkom* iz razloga što je pokretna i brza jer joj je tijelo ljudska ruka, čime joj je omogućen izravan pokret.

Držanje lutke u osnovnome je položaju karakterizirano uspravnošću te ne strema ka niti jednoj strani, a taj je položaj primjenljiv na primjerima svih vrsta. Ruka je podignuta vertikalno uvis, elastična je i nije ukočena. Zglob šake također stoji uspravno, a visina lutke iznad paravana uvijek je ista, iako se često početnicima dogodi da im ruka od umora počne opadati.

Odgojitelj koji tijekom svoje komunikacije upotrebljava lutku bolje će razumjeti dijete jer ono, pod uvjetom da ima određen problem, da je tužno ili sretno, radije će to povjeriti lutki negoli odraslome čovjeku. U rukama odgojitelja i najprivlačnija figura može postati neprivlačnom ako improvizacija nije kvalitetno izvedena. Istotako, obična čarapa stavljena na ruku može postati simbolom koji misli, osjeća i prenosi poruku. Svojom igrom, odgojitelj prikazuje djeci mogućnost svake pojedine lutke, a svojom improvizacijom i dobrom glumačkom vještinom može izazvati pozitivno raspoloženje i želju za igrom u kojoj će svako dijete poželjeti postati lutkom. (Pokrivka, 1985)

7. LUTKARSKI IGROKAZ U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Lutkarski igrokazi predstavljaju igre sa scenskim lutkama u kojima se otkrivaju mogućnosti i granice, a uz to se traži poseban način prilikom pokreta i govora te upravo oni omogućuju sintezu različitih načina izražavanja. Pri izvođenju je takvoga igrokaza prvenstveno potrebno odabrati tekst pogodan izvođenju na lutkarskoj sceni. U današnje vrijeme, prigodnih je tekstova sve manje, a onima koje se smatra preopterećenima odgojnom funkcijom, preporučuje se prerada i osuvremenjivanje.

Lutkarski igrokazi koji se izvode u vrtiću trebaju imati jezgrovitu radnju koja isključuje element sukoba. Preporučuje se da odgojitelji samostalno dramatiziraju, prilagode i scenski ilustriraju umjetničke tekstove.

Kao što je ranije spomenuto, prije svega potrebno je izvršiti pravilan odabir teksta, odnosno pronaći potencijalan tekst obilježen specifičnom radnjom i dramatičnošću. Stoga su pogodni kraći tekstovi s manje lica, mnoštvom dijaloga i fabulom podložnoj preradi, odnosno prijenosu u dramsku formu. Tekstovi se mogu klasificirati i odabrati i prema tipu lutke koja će izvoditi. Tako su *marionete* pogodne za izvođenje bajki, dok su *lutke sjene* kratkoj priči, basni ili ilustraciji pjesme.

U dječjem vrtiću, na lutkarskoj sceni, mogu nastati vrlo maštovita ostvarenja poetskih tekstova, odnosno oživljavanja likova nekih pjesama. Koliko će igrokazi biti psihološki uvjerljivi, dramatični i ritmički ujednačeni ovisi o odgojiteljevoj mašti, sposobnosti i umijeću režiranja. Osim pripreme i proučavanja teksta te odabira tipa scenske lutke, odgojitelj se treba pobrinuti i za scenografiju, koja je također jednostavna i prisutna tek u naznakama. Njezina kvaliteta ne ovisi o kvantiteti predmeta koji je čine: dovoljna je livada, stablo, nekoliko cvjetova ili pak prostor šume.

Igrokaz se može organizirati tako da su djeca adresat, odnosno da su pasivno uključena na način da potpomažu tijekom procesa postavljanja scenografije i uređenja prostora, animirajući pritom pojedinim lutkama. Svakako se smatra da ih je povremeno potrebno na bilo koji način uključiti u izvedbu i omogućiti im da na trenutak postanu dio lutkarskoga svijeta.

Rad odgojitelja i djece tijekom same pripreme lutkarskoga igrokaza značajniji je negoli krajnji njegov rezultat, odnosno igrokaz kao takav. Prije svega, činjenica zajedničkoga je rada pogodna odgojna vrijednost, kao i želja da se kvalitetnom

dikcijom izgovori tekst, da se dobro glumi ili pokaže umjetnički domet u likovnoj i glazbenoj ilustraciji. (Šimunov, 2007)

7.1. Praktični dio rada – izvođenje lutkarske predstave *Djed i repa*

U dječjem vrtiću *Zvezdice* provela sam aktivnost izrade lutkarskoga igrokaza na temu *Djed i repa*, koji se temeljio na izradi lutaka i scenografije namijenjenih *kazalištu sjena*. Grupa *Balončići* mlađa je vrtićka skupina u kojoj boravi 21 dijete u dobi od tri do četiri godine, a od toga je 12 dječaka i 9 djevojčica. U skupinu je integrirano i dijete s *Down sindromom*.

Aktivnost sam provodila u dogovoru s odgojiteljicama Danijelom Nikolajev i Kristinom Bucci-lvis. U dogovoru sam s njima odredila datume provedbe izrade *kazališta sjena*. Motiv izradi lutaka i samoga kazališta bila je priča *Djed i repa*, koju su djeca zadovoljno prihvatila. Prilikom izrada samih smo se lutaka koristili bijelim papirom, crnim flomasterom, škalicama, štapićima za ražnjiće i selotejpom, dok smo za izradu scenografije upotrebljavali kolaž, škare, ljepljivo i pauz papir. Kako bih što adekvatnije dočarala sjene, na dno sam scenografije postavila svjetiljku pomoću koje su one postale razvidnijima. Prilikom dolaska u predškolsku ustanovu, dok su djeca boravila na izvanjskome prostoru, pripremila sam prostor i materijale potrebne za izvođenje aktivnosti. Tijekom provedbe iste, primjenjivao se individualni i grupni rad, temeljen na metodi razgovora, izradi scenskih lutaka, scenskoj izvedbi, radu s tekstem te na metodi realizacije. Cilj ove aktivnosti bio je rad na razvitku sposobnosti zamišljanja, izražavanja i stvaranja, a ujedno i poticanje te razvoj mašte i kreativnosti. Također, važno je bilo pružiti djeci zabavu te im omogućiti ulazak u čarobni svijet lutaka.

7.1.1. Zamišljeni tijek aktivnosti

DATUM	VRIJEME	ZAMIŠLJENI TIJEK AKTIVNOSTI
04.06.2018.	10:00 – 11:00	Upoznavanje s pričom <i>Djed i repa</i> , igra uloga na temelju pročitane priče
06.06.2018.	10:00 – 11:00	Izrada lutka i scenografije
07.07.2018.	10:00 – 11:00	Izvedba igrokaza

Opis aktivnosti prema danima:

1.DAN

Prvi dan provedbe aktivnosti u vrtiću, započela sam okupljanjem djece unutar zamišljenoga kruga. Nakon što sam im se predstavila, pojasnila sam im predstojeće nam aktivnosti tijekom nadolazećih dana. Moja se publika zainteresirala za pripremljenu svega navedenoga te je vladalo vidno uzbuđenje. Budući da u skupini borave djeca u dobi od tri i četiri godine, priču *Djed i repa* preventivno sam im slikovno prezentirala. Nakon toga uslijedila je emocionalno-spoznajna pauza pa objava dojmova, koja je uključivala moja sljedeća pitanja: *Je li vam se svidjela priča? Što je u njoj bilo važno? Je li tko već radije čuo ovu priču?* Od djece sam dobila različite i zanimljive odgovore, koji su i mene i odgojiteljice iznenadili. Zatim sam ih zamolila da zajednički ponovimo postupak pripovijedanja, što smo uspješno realizirali, učinivši to još nekoliko puta. Kao motivaciju za daljnji sam im rad predložila igranje igre u kojoj će oni predstavljati likove iz prethodne priče. To je uključivao odabir djece koja će pokušati glumački izvesti sadržaj. Među djecom je vladalo uzbuđenje te su nestrpljivo čekala svoj red. U igri uloga, svakome je djetetu dodijeljen njegov lik te su uz pomoć ostalih, koja su za to vrijeme pripovijedali, uspješno odglumili zadano. Prilikom toga su se zadatka djeca izmjenjivala, a njihova je zainteresiranost konstantno slijedila uzlaznu putanju. Nakon odigrane igre zamolila

sam ih da ponovno sjednemo u krug te ih upitala: *Kako ste se osjećali dok ste bili glumci? Je li vam se sviđjelo glumiti?* Nakon što su djeca iznijela pozitivne odgovore, ukratko sam im najavila sadržaj zadatka namijenjenoga sljedećem danu te ih naposljetku pozdravila.



Slika 6. Čitanje priče „Djed i repa“
Fotografirala: Danijela Nikolajev



Slika 7. Igra uloga „Djed i repa“

Fotografirala: Ivona Jovanović



Slika 8. Igra uloga

Fotografirala: Danijela Nikolajev

2.DAN

Drugoga dana svojega dolaska, s početka sam druženja, djecu zamolila da zajednički sjednemo unutar zamišljenoga kruga. Tijekom razgovora sam im ukratko prezentirala što ćemo raditi, što je uključivao izrađivanje lutke i scenografije potrebnih za glumu. Ponovno smo se zajednički prisjetili likova iz ranije prezentirane priče, nakon čega je uslijedila izrada lutaka. Starija su se djeca pretežno bavila samim procesom kreiranja, dok su ona mlađa izrađivala scenografiju. Na stolovima sam postavila papire i crni flomaster. Djecu koja su izrađivala lutke nije bilo potrebno poticati jer su s nestrpljenjem iščekivala svoj pribor kako bi započela s izradom. Mlađi, koji su izrađivali scenografiju, trgali su komadiće kolaža te ih lijepili na kutiju. Tijekom toga se posebno istakao dječak V.B. koji me upitao smije li obliku sunca, koji je izradio, nadodati i kapu kako mu ne bi bilo vruće. Izradi scenografije priključio se i dječak I.C. kojem je ustanovljen *Down sindrom*. Spomenuti je dječak također trgao papiriće te ih upućivao svojim prijateljima koji su lijepili scenografiju. Djecu koja su izrađivala lutke bilo je potrebno poticati na pravilan način izrezivanja nacrtanih figura, kako bi bile što razvidnije na sjeni. Potom su dobili drvene štapiće na koje su likove zalijepili. Drveni štapić omogućio im je jednostavnije korištenje lutki tijekom daljnje izvedbe. Aktivnost je protekla u ugodnome raspoloženju, djeca su bila angažirana i nisu odustajala. Iako je ovaj zadatak možda bio i malo kompleksan s obzirom na njihovu dob, odgajateljica i ja iznenadile smo se pokazanim angažmanom i interesom tijekom realizacije. Nakon svega, zamolili su me da im još jednom pročitam priču, što sam sa zadovoljstvom učinila, te im najavila sutrašnji dan i izazov koji ih očekuje, a to je scenski nastup s upravo kreiranim lutkama.



Slika 9. Izrada lutke – baka
Fotografirala: Ivona Jovanović



Slika 10. Izrada lutke – pas
Fotografirala: Ivona Jovanović



Slika 11. Izrada lutke – djed
Fotografirala: Ivona Jovanović



Slika 12. Izrada scenografije
Fotografirala: Danijela Nikolajev



Slika 13. Lijepljenje scenografije
Fotografirala: Danijela Nikolajev



Slika 14. Izrezivanje lutaka
Fotografirala: Ivona Jovanović



Slika 15. Lijepljenje lutaka
Fotografirala: Ivona Jovanović

3.DAN

Posljednjega dana aktivnosti, s djecom sam ponovno sjela unutar zamišljenoga kruga te im objasnila na što moraju pripaziti tijekom glume. Svi su s nestrpljenjem očekivali trenutak kada će se okušati kao glumci. Scenu smo i svjetiljku locirali na sredinu sobe, dok su prostor ispred zauzela djeca koja su činila publiku. Oni koji su prvi glumili trudili su se to izvesti što prezentnije. Trebalo ih je poticati na pravila kod glume u *kazalištu sjena* jer su, poradi uzbuđenja, počeli čitavim tijelom zadirati u scenografiju. Međutim, budući da su se grupe izmijenjivale, imali su prilike učiti od drugih i pokušati izbjeći njihove pogreške te je u konačnici predstava zadobila svoj smisao, a to je poticanje kreativnosti, mašte, učenja, uvažavanja tuđih pogreški i na koncu, zabava. Po završetku se predstave na djeci moglo iščitati zadovoljstvo čitavom koncepcijom predstave i idejom kao i veselje što su imali prilike okušati se u njima inovativnoj i dotad nepoznatoj aktivnosti. Odgojiteljice su također iskazale svoje zadovoljstvo projektom i izrazile zaključak o uspješnosti ideje koju će nastaviti provoditi s djecom u vrtiću i u njihovu daljnjem radu.



Slika 16. Izvedba igrokaza
Fotografirala: Ivona Jovanović

8. ZAKLJUČAK

Svijet igre i svijet lutaka dva su najmaštovitija i najčudesnija ambijenta. Njihovom sinergijom nastaje lutkarsko stvaralaštvo, kojemu se ponajviše raduju djeca jer im predstavlja nenametljivu riznicu znanja i odgojnih vrijednosti. Unutar imaginarnoga prostora igre dijete zadovoljava sve svoje potrebe te se osjeća sretnim, zadovoljnim i uspješnim. Pritom se najčešće se koristi lutkom, kojoj otkriva svoje tajne i maštanja. Tijekom njihova odnosa ona smije i može činiti sve ono što i dijete, a uz to mu pokreće maštu, uvodeći ga u imaginarni svijet zabave, prilikom čega joj se dijete posvemašno prepušta. Klasifikacija se lutki temelji na razlikovanju ručnih vrsta, u kontekstu se kojih distingviraju *ginjoli* i *zijevalice*, potom *lutke sjene*, štapne vrste, konkretno *javajke* te one upravljane koncima, odnosno *marionete*. Navedeni su objekti od krucijalne važnosti za stasavanje djetetovih odgojno-obrazovnih zadaća, budući da potpomažu razvoj zamjenskih situacija te utječu njegov na refleksivni, emocionalni i imaginacijski kozmos te kao takve, unutar njegove svijesti, generiraju impresiju o izvanjskome svijetu djetetove svakodnevice. Pritom je nezaobilazna uloga roditelja, ali i odgojitelja, koji pružaju model socijalnoga učenja i ponašanja, u kontekstu se čega distingviraju četiri tipa modeliranja, a to su: direktno, simboličko, sintetizirano i apstraktno. Također, budući da odgojitelj svoje djelovanje ostvaruje u vrtićkoj ustanovi, ondje dolazi do formiranja komunikacijskih djetetovih kompetncija, kao i do učenja vještina suradnje, prijateljstva i napose, suživota s bićima s kojima koegzistiraju u zajednici. Također, lutke su pogodno sredstvo prezentiranja kulturno-higijenskih navika te svijesti o brizi za okoliš, kao i interpretacije osjećaja, odnosno evoluiranja u pogledu društvenoga razvoja. Valja napomenuti kako je prva pojava lutke zabilježena u Egiptu, a ta je praksa uslijedila i među antičkim svijetom Grčke i Rima te kasnije u Japanu, Kini, Vijetnamu, Italiji, Njemačkoj, Austriji, Češkoj i Engleskoj. Domaća tradicija izrade i uporabe lutkarskih je objekata svoj dignitet stekla zahvaljujući *Gašparu* i *Melku* te *Šantomu* i *Fantomu*, a znamenito je referirati se i na *Novljasnki mesopot*, odnosno tradicijski folklorni običaj čija je krucijalna figura istoimeni lutak od slame s kompletnim fizičkim obilježjima ljudskoga bića. Također, 1920. je godine s profesionalnim radom započelo zagrebačko lutkarsko kazalište, što je emaniralo kontinuiranom tradicijom takve prakse i diljem ostalih većih gradova. Praktični segment ovoga rada bavi se realizacijom i rezultatima projekta

provedenoga u vrtićkoj ustanovi gdje sam u suradnji s djecom u praksi verificirala sve dosad navedeno. Riječ je o scenskome izvođenju pripovijetke *Djed i repa*, na temelju koje su djeca samostalno izradila oblike lutki, kao i scenografiju te na koncu vrlo agilno dramski uobličila čitavo djelo, što je bilo obilježeno njihovim svesrdnim angažmanom, interesom i pozitivnim reakcijama. Iskustvo pisanja ovoga rada, kao i njegov praktični dio, dodatno me interesirao za korištenje lutki u svojem budućem radu s djecom, kao i na poticanje njih samih na samostalnu uporabu tih vrijednih didaktičkih objekata.

9. POPIS LITERATURE

KNJIGE:

1. Bastašić Z. (1988). *Lutka ima i srce i pamet*, Zagreb: Školska knjiga.
2. Glibo – Martin, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: „Ekološki glasnik“, Nakladničko tiskarsko poduzeće Zagreb.
3. Hicela, I. (2003.) *Lutka u dječjem vrtiću*, Split: Filozofski fakultet u Splitu – odsjek za predškolski odgoj.
4. Hicela, I. (2010.) *Dijete, odgojitelj i lutka*, Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
5. Kraljević, A.A. (2003). *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca.
6. Majaron E., Kroflin L. (2004). *Lutka... divnog li čuda!*, Zagreb: međunarodni centar za usluge u kulturi.
7. Pokrivka, V. (1985.) *Dijete i scenska lutka*, Zagreb: Školska knjiga.
8. Vukonić – Žunić J., Delaš B. (2006). *Lutkarski mediji u školi*, Zagreb: Školska knjiga.
9. Županić – Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkastvu*, Zagreb: Leykaminternational, d.o.o.

INTERNETSKE STRANICE:

1. Moslavac, S. (2012.) *Povijest lutkarstva i lutke*, <http://selo.hr/povijest-lutkarstva-i-lutke/>, preuzeto: 10.05.2018.
2. Šimunov, M. (2007.) *Lutkarski igrokazi nepresušan su izvor dječjeg stvaralaštva*, https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=52134 preuzeto: 17.05.2018.
3. Pavić, S. (2013.) *Lutka je najljepša igračka*, <http://www.roditelji.hr/jaslice/razvoj/2373-lutka-je-najljepša-igracka/> preuzeto: 17.05.2018.

10. POPIS SLIKA

1. Slika 1. Lutke ginjoli, izvor:
http://www.astrejaplus.hr/upload_data/site_photos/ginjol-3.jpg preuzeto:
24.05.2018.
2. Slika 2. Ručna lutka – zijevalica, izvor:
<http://www.idadidacta.hr/upload/proizvodi/MW123-1.jpg.axd?width=618&height=458&crop=auto> preuzeto: 24.05.2018.
3. Slika 3. Lutke sjene, izvor:
https://www.google.hr/search?q=lutke+sjene&hl=hr&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwia4_mEzZzbAhWI66QKHVxHDZYQ_AUICigB&biw=136a6&bih=631#imgrc=HpnpChOt2dl87M preuzeto: 24.05.2018.
4. Štapna lutka – javajka, izvor: <http://tilla.mdc.hr/Images/Eksponati/3470.jpg>
preuzeto: 24.05.2018.
5. Slika 5. Lutka na koncu – marioneta, izvor:
<https://cdn.awsli.com.br/600x700/20/20457/produto/2161190/8f715cda68.jpg>
preuzeto: 24.05.2018.
6. Slika 6. Čitanje priče „Djed i repa“ (Fotografirala: Danijela Nikolajev)
7. Slika 7. Igra uloga „Djed i repa“ (Fotografirala: Ivona Jovanović)
8. Slika 8. Igra uloga (Fotografirala: Danijela Nikolajev)
9. Slika 9. Izrada lutke – baka (Fotografirala: Ivona Jovanović)
10. Slika 10. Izrada lutke – pas (Fotografirala: Ivona Jovanović)
11. Slika 11. Izrada lutke – djed (Fotografirala: Ivona Jovanović)
12. Slika 12. Izrada scenografije (Fotografirala: Danijela Nikolajev)
13. Slika 13. Lijepljenje scenografije (Fotografirala: Danijela Nikolajev)
14. Slika 14. Izrezivanje lutaka (Fotografirala: Ivona Jovanović)
15. Slika 15. Lijepljenje lutak (Fotografirala: Ivona Jovanović)
16. Slika 16. Izvedba igrokaza (Fotografirala: Ivona Jovanović)

11. SAŽETAK

Lutka je oduvijek simbolizirala objekt interesa djece svih dobnih skupina. Kao takva je izrazito značajna u kontekstu njihova odrastanja. S obzirom na to utječe na sve aspekte odgojno-obrazovnih područja djetetova evoluiranja u svijet odraslih, utječući pritom na njihove refleksivne, emocionalne, imaginacijske, ponašajne i komunikacijske kompetencije. Pritom je neprijeporno presudan angažman roditelja i odgojitelja, koji svojim prisustvom u djetetovu najranijem životnom iskustvu postaju modelima njihovih daljnjih socijalnih i ponašajnih praksi. Igre kojima se lutka personificira i kao takva zadobiva konačan smisao temelje se na improvizaciji, igrokazu, dramatizaciji i adaptaciji određenih književnih tekstova, što u konačnici rezultira scenskom izvedbom koja pripada sferi lutkarske umjetnosti. Navedena je disciplina poznata još od najranije faze čovječanstva, čemu svjedoče vrijedni artefakti pronađeni na lokalitetima Egipta, Grčke, Rima, Kine, Japana, Njemačke, Engleske, Češke i Vijetnama, a nazaobilazno je spomenuti i hrvatsku tradiciju. S obzirom na bogatu povijest i svekolik utjecaj spomenutih objekata na djetetov razvoj, predstavljaju njegovu poveznicu sa svijetom svakodnevice i međusobnih odnosa te utječu na stjecanje elementarnih životnih vještina i praksi. Sve navedeno ovjereno je tijekom praktičnoga dijela rada, koji se odnosi na prikaz konkretne situacije u vrtićkoj ustanovi uslijed situacije u kojoj su djeca, uz pomoć modelatora, pripremila, a potom i samostalno izvela lutkarski igrokaz na temu *Djed i repa*.

12. SUMMARY

The doll has always been a symbol of interest of children of all ages. It emanates a fundamental significance in the context of their upbringing, since its use during the gaming process is opportunistically relevant. Given this, it affects all aspects of the educational areas of the child's evolution into the adult world, affecting their reflective, emotional, imaginative, behavioral and communicative competencies. It is crucial for the involvement of parents and educators who, by their presence in the child's earliest life experience, become models of their further social and behavioral practices. The games that the doll manifests and gain the ultimate meaning are based on improvisation, play, dramatization and adaptation of certain literary texts, which ultimately results in a stage performance that belongs to the sphere of puppet art. This is a discipline known since the earliest stage of humanity, as evidenced by valuable artefacts found in Egypt, Greece, Rome, China, Japan, Germany, England, the Czech Republic and Vietnam, and it is also worth mentioning the Croatian tradition. Given the rich history and overall influence of these objects on child development, they represent its link to the extrinsic world of everyday life and relationships and affect the acquisition of elementary life skills and practices. All of this is confirmed during the practical part of the work, which relates to the presentation of a concrete situation in kindergarten due to the situation where the children prepared with the help of the modeler and then independently performed the puppet play of Grandpa and beet.