

Scenska lutka i dijete predškolske dobi

Šitum, Antonija

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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:137:511616>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-12**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

ANTONIJA ŠITUM

SCENSKA LUTKA I DIJETE PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

Pula, rujan, 2023.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

ANTONIJA ŠITUM

SCENSKA LUTKA I DIJETE PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

JMBAG: 0303089099, redovita studentica

Studijski smjer: Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Predmet: Lutkarstvo i scenska kultura

Znanstveno područje: Umjetničko područje znanosti

Znanstveno polje: Kazališna umjetnost

Znanstvena grana: Lutkarstvo

Mentorica: doc. art. Breza Žižović

Pula, rujan, 2023.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Antonija Šitum, kandidatkinja za prvostupnicu 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 nedozvoljeni 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.

Studentica

U Puli, _____, _____ godine



IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOGA DJELA

Ja, Antonija Šitum, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, nositelju prava korištenja, da moj završni rad pod nazivom „Scenska lutka i dijete predškolske dobi“ upotrijebi da tako navedeno autorsko djelo objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te preslika u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu sa 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, _____ (datum)

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD	6
2. SCENSKA UMJETNOST I LUTKARSTVO	7
2.1. Povijest lutkarstva	7
2.2. Svijet lutaka	9
3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA	10
3.1. Marioneta ili lutka na koncu	10
3.2. Ginjol	11
3.3. Javanka ili javajka	12
3.4. Specifične vrste ručnih lutaka	14
4. LUTKA I DIJETE	16
4.1. Scenska lutka u igrama predškolske djece	17
4.2. Scenska lutka i zadovoljavanje dječjih potreba	18
4.3. Uloga lutke u poticanju pozitivne slike o sebi	20
4.4. Uloga lutke u poticanju dječje samostalnosti	21
4.5. Uloga lutke u poticanju socijalne kompetencije djeteta	23
4.6. Uloga lutke u poticanju stvaralaštva	24
5. LUTKA I SUVREMENI ODGOJITELJ	27
5.1. Lutka u odgojno-obrazovnoj ustanovi	28
6. LUTKA U TERAPIJI	29
6.1. Metode rada	31
6.2. Lutke i bajka	32
6.3. Lutke i obitelj	33
6.4. Lutke u prevladavanju straha	35
7. ZAKLJUČAK	37
8. LITERATURA	38
SAŽETAK	40
SUMMARY	41

1.UVOD

Posljednjih godina primjećuje se neosporan utjecaj tehnologije na današnju djecu. Djeca su sada aktivno uključena u tehnološki svijet, što nije iznenađujuće. Međutim, roditelji bi se trebali zapitati koliko toga dopuštaju i koliko su spremni prihvatiti. Gdje su nestali dani igre s vršnjacima, plišane igračke i lutke? Može li pametni telefon ili tablet zaista zamijeniti toplinu i osjećajnost plišane igračke ili lutke, njezin blagi smiješak i otvorene ruke spremne za zagrljaj?

Lutka, izrađena ljudskom rukom, razlikuje se od ostalih tehnoloških proizvoda koje stvaramo. Način na koji pristupamo lutkama i veza koju stvaramo s njima temelji se na snažnim emocijama kao što su uspomene iz djetinjstva. Zbog toga su lutke prikladne za rad s djecom svih dobnih skupina. Lutka može pronaći svoje mjesto u predškolskim i školskim ustanovama ili bilo kojemu drugom mjestu koje uključuje djecu. S obzirom na njezin veliki potencijal, lutka može biti koristan alat terapeutima. Cilj ovog završnog rada jest sažeti spoznaje brojnih stručnjaka i prikazati različite načine rada s lutkom. Želim prikazati primjere situacija u kojima je lutka korisno sredstvo, kako igra s lutkom obogaćuje djetetov život, koje su vještine i znanja potrebni odraslima koji se uključuju u lutkarske igre, te kako lutka može pomoći u određenim situacijama na temelju iskustava stručnjaka.

Igra je slobodna i spontana aktivnost koja ima pozitivan utjecaj na fizički, kognitivni i socijalno-emocionalni razvoj djeteta. Igra je neodvojivi dio djetinjstva. Kroz igru, djeca se oslobađaju napetosti, stječu nova znanja o sebi i svijetu, rješavaju konflikte i još mnogo toga. Promatrajući dječju igru, možemo mnogo saznati o samom djetetu. Mogu pouzdano reći da rijetko koja igračka privlači toliku pozornost djeteta kao što to čini lutka. Lutka je emocionalno povezana s djetetom od najranije dobi. Zahvaljujući toj emocionalnoj vezi, djeca pridaju iznimnu važnost poruci koju lutka prenosi. Lutka ima moćno djelovanje u radu s djecom jer potiče njihove najbolje osobine i olakšava suočavanje s teškim situacijama. Ona ima ulogu posrednika u komunikaciji između djece i odraslih. Osobno sam odabrala ovu temu zbog svoje strasti prema lutkama, glumi i kazalištu. Tijekom studija imala sam priliku sudjelovati u izradi scenskih lutaka i vjerujem da će lutka biti vjerni pomagač u mome budućem odgojiteljskom radu.

2. SCENSKA UMJETNOST I LUTKARSTVO

Scenska umjetnost naziv je za umjetnički izraz pokretom tijela, glumom, glazbom, govorom te se neposredno predstavlja publici na pozornici. Kazalište je kulturno-umjetnička ustanova u kojoj se održavanju priredbe scenske umjetnosti. Lutkarstvo predstavlja jednu od grana scenske umjetnosti. Prema autorici Kraljević (2003), lutkarstvo je sintetska umjetnost koja objedinjuje književnost, kazališnu umjetnost, likovnu umjetnost i glazbu. Ova forma umjetnosti posebno je prikladna za prikazivanje bajki, čarobnih prizora i fantastičnih elemenata, što objašnjava zašto je kazalište lutaka tako blisko djeci.

Prema autorici Pokrivka (1980), bit lutkarstva leži u neobičnoj, prekrasnoj i poetskoj aktivnosti oživljavanja neživog materijala putem animatora, odnosno lutkara. „Lutka je oblikovana za svoju ulogu. Ona ima neponovljiv lik. Dok se glumac služi mimikom za izražavanje emotivnih raspoloženja, lutka uvijek ima isti izraz lica i služi se svojstvenim pokretima koji mogu biti nezgrapni, krupni, pre naglašeni, pa je zanimljivo da upravo tim svojstvima lutke dobivaju toplinu i draž na sceni. Lutka u svojim pokretima nije uvijek podvrgnuta zakonu sile teže, pa je slobodnija za razliku od živog glumca, a nekad i pokretnija. Ona nije nosilac teške i komplicirane dramske radnje. Lutke su jednostavne i poetične“ (Pokrivka, 1980: 33).

2.1. Povijest lutkarstva

Lutka je kao neizostavna figura u ljudskom životu tijekom vremena poprimila različite oblike. Ona istovremeno ispunjava ulogu umjetničkog djela, igračke te scenskog rekvizita. Kako vrijeme prolazi, lutka se prilagođavala njegovim zahtjevima te se tako i mijenjala.

Prema Vukonić-Žunić i Delaš (2006), nije moguće sa stopostotnom sigurnošću odrediti točno mjesto ni vrijeme nastanka prve lutke. Međutim, poznato je da su prvi ostatci kazališta lutaka pronađeni u Egiptu, u gradu Antinoju u 1. stoljeću prije Krista. U tom arheološkom nalazištu otkriveno je scensko kazalište lutaka i lutke izrađene od drveta i bjelokosti. Lutke su imale drvena tijela, dok su glave bile izrađene od bjelokosti.

Prema Šimunov (2007), prvi tragovi lutaka mogu se pronaći u Indiji, što se datira u 9. stoljeće prije Krista. U početku, lutkarske predstave bile su isključivo vjerskoga karaktera. Nakon Indije, lutke su se raširile i u Kini, Japanu, na Javi (gdje je razvijeno prvo religijsko kazalište, a zatim i kazalište svjetovnog karaktera), u Egiptu i staroj Grčkoj. Lutke iz antičke Grčke potom su prenesene u Rim, a kasnije su se proširile po cijeloj Europi, gdje su bile dočekane kao zanimljiva, intrigantna i egzotična inovacija iz istočne kulture.

Može se uočiti da Daleki istok zauzima posebno važno mjesto u razvoju lutkarstva jer upravo s tog područja potječu različite vrste lutaka koje se koriste u lutkarskom kazalištu.

Kada se radi o lutkarstvu u Europi, primjećuje se da su antičke lutke uglavnom bile prisutne u hramovima, dok su se srednjovjekovne lutke često koristile u crkvama. No, brzo su izgubile svoj religijski karakter i postale su omiljeni likovi, narodni junaci, braneći jezik i kulturu svoje zemlje. Kroz humoristične situacije, borili su se za pravdu i podržavali potlačene. U Europi je lutkarstvo počelo jače napredovati u 16. i 17. stoljeću. Lutke s trgova i sajmovi počele su prodirati i u palače vladara. Krajem 18. stoljeća u Veneciji je svaka palača imala svoje kazalište lutaka. Europsko kazalište lutaka stavilo je poseban naglasak na marionetu kao vrstu lutke.

U Ljubljani 1913. godine slikar Josip Klemenčić organizirao je prvu lutkarsku predstavu. Nakon tog događaja, mnogi istaknuti slikari, glumci, književnici, glazbenici i drugi počeli su se baviti lutkarstvom (Pokrivka, 1980). U hrvatskoj narodnoj baštini, primijećeno je rano razvijanje lutkarskoga kazališta. Lutka je postala scenski lik koji je izvodio scensko-dramske igre, a prisutna je bila na raznim mjestima kao što su kuće, okolica kuće i polja. Scensko-dramske igre prikazivale su različite narodne običaje, obrede i svakodnevne trenutke iz života. Kako se lutka ukorijenila u hrvatsku kulturu i ostala prisutna do današnjeg dana, njen izgled i oblik su se mijenjali, od najjednostavnijih do složenijih verzija (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).

2.2. Svijet lutaka

Svijet lutaka jest svijet u kojemu nema razlike između ljudi, biljaka, životinja i predmeta, to je svijet mašte, humora, fantazije i poezije. Scenska lutka pred našim očima može letjeti, smanjivati se i povećavati, iznenada nestajati i pojavljivati se, a lutke životinje, biljke i predmeti mogu govoriti ljudskim glasom – mogućnosti su neograničene. Radnje neostvarive u našoj realnosti scenska lutka može realizirati. No, treba naglasiti kako scenska lutka nije vjerna replika živog lika.

Lutkom upravlja animator odnosno lutkar jer sama lutka bez animatora nema dušu, ona je samo simbol, forma koja se oblikom primiče živom biću. Lutka u rukama lutkara tek tada dobiva svoj vlastiti scenski život. Ono što je primarno u lutkarskoj igri jest upravo likovna komponenta te je zato scenska lutka u samom središtu značenja lutkarske umjetnosti. Sama estetska vrijednost nije ono što o čemu neposredno ovisi likovna kvaliteta scenske lutke, već funkcionalnost umjetničke poruke lutkarske igre. Upravo vlastitim likovnim izražajem scenske lutke govore kakve su, što žele te tko su.

Osim likovnih kvaliteta, scenska lutka mora bez dodatnih napora jednostavno obavljati radnje koje su vezane uz njen karakter, ukratko, scenska lutka treba biti lutkarski funkcionalna.

3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA

Scenske lutke dijelimo u dvije temeljne skupine. Prvu skupinu čine lutke marionete, a drugu skupinu ručne lutke. Među ručnim lutkama, često se koriste štapne lutke (poznate i kao ginjol lutke ili lutke zijevalice), kao i različite specifične vrste ručnih lutaka poput gigantskih lutaka, mimičkih lutaka, plošnih lutaka, lutaka na prstima i lutaka sjena.

3.1. Marioneta ili lutka na koncu

„Marioneta je svojevrsna metafora za čovjekov život jer ovisi o nekome tko je gore – u slučaju marionete to je samo glumac lutkar koji joj određuje hoće li, kada i kako živjeti, a kada će poput beživotnog objekta čekati na ponovni tračak života“ (Županić Benić, 2009: 88) .

Lutke marionete imaju dugu tradiciju te su u početku bile prilično jednostavne, a pokreti minimalni. Lutke marionete bile su animirane s pomoću šipke koja ide od glave, a ruke i noge postigle su pokrete koje sličje hodanju principom inercije. Kasnije su lutke na rukama i nogama dobivale konce za animaciju, odnosno stvoren je kontrolnik, drveni nosač na kojemu su bili privezani konci. Sama činjenica da u profesionalnom kazalištu marioneta može imati i do trideset konaca, potvrđuje kako je animacija marionete poprilično složena te da je njome između ostaloga teško upravljati.

Marioneta je sastavljena od glave, tijela, ruku i nogu, a za njenu se izradu najčešće koristi drvo kao osnovni materijal. Međutim, marionete se mogu izrađivati i od drugih materijala poput žice, pluta ili plastične mase.



Slika 1. Marioneta

(https://www.etsy.com/listing/906931319/amazing-marionette-pinocchio-in-retro?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=marionette&ref=sr_gallery-1-15&sts=1&organic_search_click=1),

pristupljeno: 24.04.2023.

3.2. Ginjol

Ginjol lutka ključni je predstavnik ručnih lutaka. Ginjol lutka postavlja se na ruku animatora poput rukavice, omogućujući mu da upravlja njenim pokretima koristeći svoje prste i ruku. Animator koristi kažiprst za upravljanje glavom lutke, dok srednji ili mali prst koristi za jednu ruku lutke, a palac za drugu ruku lutke. Kada se ruka u ručnom zglobu sagiba tada se i lutka može sagibati u pojasu.

Ginjol lutka sastoji se od glave i jednostavnog tijela koje čini košuljica ili haljinica. Preko te košuljice stavlja se kostim lutke na ruku. Najčešće ginjol lutke nemaju noge, no ako ih ima, noge lutke se prebacuju preko paravana prema publici (noge se mogu animirati i drugom rukom). Glava ginjol lutke izrađuje se od raznih materijala kao npr. drvo, papirština, moltopren, triko i sl.



Slika 2. Ginjol

(<https://www.astrejaplus.hr/proizvod/lutke-ginjol-emocije-obostrane/>),

pristupljeno: 24.4.2023.

3.3. Javanka ili javajka

Glavna predstavnica lutaka koje se animiraju uz pomoć štapova upravo je lutka javanka. Lutka je dobila ime po indonezijskom otoku Java s kojeg potječe. Njezin izvorni naziv je wayang. Lutka javajka bila je iznimno popularna u Kini i Japanu te se smatra jednim od najizvanrednijih i najneobičnijih izraza azijske kulture. Originalna wayang lutka napravljena je od drva.

Kod lutke javajke, dugačak štap prolazio je kroz tijelo lutke, omogućavajući pokretanje glave, dok su ruke bile opremljene zglobovima u ramenu, laktu i šakama. Ruke bi se pokretale s pomoću dva štapa koji su bili pričvršćeni za šake lutke. U novije vrijeme koriste se lutke javajke u nešto skromnijem obliku, no način animiranja ostao je isti. Štap koji je nosač postaje nešto kraći te završava u tijelu lutke, gdje se potom uvlači ruka te tako samim time cijela lutka biva pokretnija. Ruke se više ne sastoje od tri para zglobova te se štapovi koji su pokretali ruke zamjenjuju čeličnim žicama.

Zanimljivo je da lutka može savijati ruke na upadljiv način s pomoću tanjeg komada užeta koji može zamijeniti i cijelu ruku.

Lutka javajka načinjena je od platna odnosno košuljice koja čini tijelo, ispod košuljice smještena je ruka s pomoću koje se lutka animira te se potom preko košuljice stavlja odgovarajući kostim. Ako je lutka javajka životinja, tada se za svaku osmišljava individualni mehanizam te su one i nešto kompliciranije. No ono što je zajedničko svim lutkama javajkama jest glavni štap koji zapravo nosi cijelu lutku.



Slika 3. *Wayang Golek lutka*

(<https://www.objectlessons.org/ceremony-and-celebration-puppets-and-masks/wayang-golek-rod-puppets-java-indonesia/s81/a345/>),

pristupljeno: 24.4.2023.



Slika 4. Javanka

(http://starisajt.nasaradost.edu.rs/you/zanimljivosti/2013/lutkarske_igrarije.html),

pristupljeno: 24.4.2023.

3.4. Specifične vrste ručnih lutaka

Postoje i specifične vrste ručnih lutaka, a neke od njih su gigantske (ako ih se navlači na glavu tada se zovu naglavne lutke), mimične lutke (mehaničke lutke), plošne lutke, lutke na prstima i slično.

Zatim imamo i lutke sjene koje spadaju u specifičan oblik scenskih lutaka. Animacija odnosno sama igra s lutkama sjena jedan je od praoblika filma. U Kini se kazalište sjena najviše razvilo, pa su zato u svijetu poznate kao „kineske sjene“. Lutke sjene najčešće se izrađuju od kože, pergamenata, papira, u novije vrijeme od plastičnog materijala. U kazališnim predstavama lutke sjene, za razliku od svih ostalih lutaka, jesu dvodimenzionalne. One se manifestiraju samo kao sjene, što je jasno i iz samog naziva te vrste lutaka. Ova iluzija stvara se s pomoću svjetlosti. Lutke su pričvršćene uz bijelo platno, a njihov pokret kontrolira se rukom ili žicom. Tako, uz odgovarajući izvor svjetlosti, na drugoj strani platna možemo promatrati prikazane figure koje se čine kao da se prirodno gibaju.

Karakteristična osobina za lutke zijevalice jest njihova sposobnost otvaranja usta. Animator koristi palac da pomiče donju čeljust lutke, dok ostali prsti kontroliraju gornju čeljust lutke. Lutke zijevalice najčešće se izrađuju od čarapa ili spužve.

Nadalje, postoji još jedna vrsta lutaka poznata kao prstolutke ili lutke na prstima, kako im sam naziv sugerira. One se animiraju tako što se male lutke navlače na prste ruke. Prstolutke mogu izraditi čak i djeca najmlađe dobi. Koriste se čarape, rukavice ili spužve kao materijali za njihovu izradu. Lutkama na prstima omogućeno je brzo i jednostavno oživljavanje svijeta bajki, zbog čega su iznimno korisne u radu (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).



Slika 5. *Lutke sjene*

(<http://www.kreativa-centar.hr/wp-content/uploads/2014/08/shadow-theatre.jpg>),

pristupljeno: 24.4.2023.

4. LUTKA I DIJETE

Mnogi autori ističu kako je simbolička igra, koja se još naziva imaginativnom igrom, igrom mašte, igrom „kao da“, igrom uloga i sličnim nazivima, primarna aktivnost djeteta te predstavlja smjer za razvoj dječjih sposobnosti i emocija. To bi značilo da je prelazak na simboličku igru ili igru pretvaranja jedan od najznačajnijih koraka u razvoju djeteta jer se upravo tada javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja. Dakle, dijete tada rabi razne geste, zvukove i objekte kako bi najbolje što može prikazalo događaje ili objekte.

Upravo tako, prema autorici knjige *Dijete, odgojitelj i lutka* Ivon Hicela (2010), simbolička igra pruža „sposobnost za simboličku transformaciju iskustva, odnosno način ili oblik prerade, razumijevanja pa i objašnjavanja iskustva“. Lutkom kao simbolom u dječjoj igri čini njena interakcija simboličkim pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću odnosno kostimom ili maskom. Ono što lutkar radi prijenosnom svoje energije na predmet odnosno lutku jest da je oživljava svojim pogledom i rukama. Još bolje rečeno, lutka tada postaje novo biće, osoba, metafora. Lutka djetetu označava jednu vrstu utočišta gdje se može sakriti kada mu je teško. Dijete će lakše uspostaviti odnos s lutkom negoli s odraslom osobom. Tako će npr. sramežljivo dijete kod lutke pronaći motivaciju za govor, za izražavanje vlastitih osjećaja ili joj pak odati tajnu. Lutka će djetetu pružiti da doživi raznolike životne situacije i prije negoli se sretne s njima isto tako nudi razne načine opuštanja, izražavanja osjećaja i preusmjeravanja emocija. Lutka je uvijek tu za dijete i ona ne osuđuje.

Prema autorici knjige *Lutka iz kutka*, Kraljević Anici Ani (2003), postoje razne igračke (skupe, lijepe, od drveta, plastike), no neće svaka igračka zaokupiti dječju pažnju i razvijati njihovo stvaralaštvo i same emocije kao što će to učiniti lutka, bilo da se tom lutkom djeca igraju kazališta lutaka ili odlaze na lutkarske predstave. Upravo ovdje se krije velika moć lutke u odgojno-obrazovnom procesu te poticanju socijalnog, emocionalnog i spoznajnog razvoja djeteta. Isto tako tijekom same izrade, odnosno procesa stvaranja lutke, dijete razvija svoje motoričke vještine te pokazuje svoju kreativnost.

Autorica Kraljević (2003) u svojoj knjizi postavlja pitanje o sudbini *homo ludensa* (čovjeka koji se igra i ima sklonost prema igri) u svijetu koji je obilježen brzim,

dinamičnim načinom života i tehnološkim napretkom. Postavlja se pitanje hoće li takav način života postupno dovesti do izumiranja *homo ludensa*. Autorica ističe da su tradicionalni obrasci dječje igre pod sve većim utjecajem agresivnosti novih tehnologija i mogućnosti. Stoga je iznimno važno poticati i sačuvati dječju igru kao vrijednost (Kraljević, 2003).

Svaki pojedinac tijekom svog odrastanja prolazi kroz jedinstveni proces igre. Neki se više igraju, drugi manje, no igra ima važan utjecaj na formiranje svake osobe na jedinstven način. Igra ima moć oblikovanja identiteta i osobnosti te bez tog elementa, odnosno same igre, nijedan pojedinac ne bi bio ista osoba kakva je danas.

4.1. Scenska lutka u igrama predškolske djece

Scenska lutka u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje svojom autentičnom i profinjenom stimulacijom djeteta dovodi u stanje ushita, razigranosti te uzbuđenosti. Ona kod djeteta omogućava da što jednostavnije, riječima izražava svoj doživljaj na svijet.

Kada je lutka u rukama predškolskog djeteta ona nudi sudjelovanje u djetetovu zamišljenom svijetu koji kreira u igri. Lutka predstavlja zamjenu ili repliku živog bića kojim djeteta manipulira prema vlastitim željama, često na način koji nije moguć u stvarnom životu. Upravo ovdje se krije velika privlačnost djece i lutaka. Prema Šimunov (2008), lutka pruža raznolike mogućnosti uporabe u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje te se može koristiti u svim aspektima odgojno-obrazovnog rada. Odnosno, lutka djeci može predstavljati određenu motivaciju za neku aktivnost ili biti središtem aktivnosti. Lutka će djecu potaknuti na razne oblike stvaralaštva upravo kroz lutkarske igre.

Autorica Kraljević (2003) također ističe vrijednost i moć lutke kao sredstva i pomagala u radu s djecom. Prema njoj, lutka ima sposobnost da pokrene emocije kod djece, jer su upravo emocije ključni pokretači kreativnosti i stvaralaštva. Kod djeteta će pokrenuti govor, komunikaciju, maštu, želju za pokretom, želju za likovnim stvaranjem. Upravo kada se sve te stvaralačke snage ujedine, kombiniraju i isprepletu stvorit će nešto jedinstveno, kvalitetno i korisno. Korištenjem lutke, odgojitelj izravno utječe na djeteta, potičući razvoj različitih osobina ličnosti poput prijateljstva,

pravednosti, druželjubivosti, hrabrosti, tolerancije i humanosti. Lutka u rukama odgojitelja ili djeteta može izvoditi razne aktivnosti poput pjevanja lijepih pjesama, uspavlivanja malene lutkice, recitiranja brojalica, pripovijedanja malih priča ili anegdota. Također, lutka može zajedno s djecom promatrati padanje kiše ili prvih pahulja, podsjetiti na nešto važno, izmamiti osmijeh ili izazvati smijeh.

Kod scenske lutke koja je dizajnirana za igru s predškolskom djecom, ključna je mogućnost lakoće pokretanja, kao i prilagođenost veličine i težine. Lutka ne smije biti prevelika ili preteška kako bi djeca mogla jednostavno upravljati njome i manipulirati njenim pokretima. Prema autorici knjige *Dijete i scenska lutka*, Pokrivka (1980) navodi najpogodnije vrste scenskih lutaka za igru:

1. štapne lutke
2. ginjol lutke
3. lutke sjene
4. lutke na prstima
5. plošne lutke
6. marionete u najjednostavnijim oblicima.

Kada se djeca igraju scenskom lutkom u dječjem vrtiću, važno je da scenski prostor za igru lutkama bude jednostavan. To znači da treba biti pregledan, organiziran i bez suvišnih elemenata koji bi mogli ometati igru. Jednostavan prostor omogućuje djeci da se fokusiraju na lutke i njihove priče, potiče njihovu maštu i kreativnost te olakšava njihovo sudjelovanje u scenskim igrama. Najčešće je scenski prostor lako prenosiv, pokretan i lagan paravan koji mora biti visinom prilagođen djeci ili nekoliko paravana koji su različite veličine i visine pa se mogu kombinirati.

4.2. Scenska lutka i zadovoljavanje dječjih potreba

Američki psiholog Maslow (1976) razvio je hijerarhiju ljudskih potreba u kojoj su istaknute temeljne potrebe svakog čovjeka. Prema Maslowu, te su potrebe fiziološke potrebe koje obuhvaćaju hranu, vodu, zrak, odmor; potrebe za sigurnošću koje uključuju osjećaj stabilnosti, zaštite i predvidljivosti; potrebe za pripadanjem i ljubavlju koje se odnose na socijalne veze, prijateljstva, obitelj; potrebe za samopoštovanjem koje se odnose na samopouzdanje, postignuća i priznanje; te potrebe za poštovanjem

drugih koje obuhvaćaju osjećaj važnosti i priznanja u društvu. Na vrhu hijerarhije nalaze se potrebe za samoostvarenjem koje se odnose na razvoj vlastitog potencijala, ostvarenje ciljeva i osobnog zadovoljstva. Maslow je vjerovao da ljudi teže mogu zadovoljiti niže potrebe prije nego što mogu napredovati prema višim potrebama u hijerarhiji.

Glasser (1985) je razvio teoretski model koji naglašava važnost zadovoljavanja temeljnih potreba, bez obzira na to jesu li one fiziološke ili psihološke. Prema Glasseru, svaka osoba svjesna je svojih potreba i nastoji ih zadovoljiti. Svako dijete će na svoj individualan način izraziti svoje potrebe. U tom kontekstu, od odgojitelja se zahtijeva visoka pedagoška senzibilnost kako bi pravilno prepoznao i osigurao prikladno okruženje za zadovoljavanje djetetovih potreba. Lutka igra veliku ulogu u ovom procesu jer omogućuje interakciju i komunikaciju među djecom, što olakšava odgojitelju prepoznavanje djetetovih potreba i pronalaženje načina za njihovo zadovoljenje.

Svako dijete iskazuje želju za pripadanjem od najranije dobi. Djeca će zadovoljiti tu potrebu kroz interakciju s majkom, drugim članovima obitelji i vršnjacima. Također, potreba za pripadanjem može se osjetiti i kroz bliskost s kućnim ljubimcima ili vezu s posebnim predmetima ili igračkama. Kada se prvi put upute u jaslice ili vrtić, ili tijekom razdoblja prilagodbe, izražen je izostanak potrebe za pripadanjem. Dijete se može osjećati nemoćno, tužno, ljuto i ostavljeno od obitelji. Ovo može rezultirati strahom od odvajanja, koji će trajati sve dok dijete ne uspostavi emocionalnu vezu s odgojiteljem. Dijete će se osjećati ugodnije u novom okruženju ako ima svoju omiljenu igračku ili lutku kao podršku.

Najdraža igračka ili lutka predstavlja prijelazan objekt s pomoću kojega će dijete sačuvati dodir s domom.

Djeca će ispuniti svoju potrebu za moći, odnosno potvrdom, kada primijete da je drugima stalo do onoga što se događa s njima i što misle. Lutka djetetu ovdje predstavlja njegova najboljeg prijatelja. Razgovara s lutkom, povjerava joj se, govori o svemu što ga tišti, ostvaruje svoje planove i maštanja te se osjeća snažno i moćno.

Potrebu za slobodom dijete može zadovoljiti ako se može igrati s lutkom bez opterećenja, kada god poželi. Kada se dijete nalazi u skupini sa svojim vršnjacima potrebu za slobodom zadovoljit će do trenutka kada se njegovo djelovanje „sudari“ s

drugim načinom ponašanja kojim netko drugi zadovoljava tu istu ili neku drugu potrebu. Lutka će i tada pomoći djetetu, zato što ono svoju ljutnju ili neku drugu negativnu emociju lakše iskazuje preko lutke. Razne dramske igre i igre s lutkama mogu znatno poboljšati komunikaciju između djece te smanjiti napetost (Hicela, 2010).

Lutka posjeduje veliku moć koju bi odgojitelj trebao znati upotrijebiti. Baš zbog toga, lutka može biti korisna u olakšavanju komunikacije s djetetom, jer će dijete lakše podijeliti svoje misli i osjećaje s lutkom nego s odgojiteljem ili drugom odraslom osobom.

4.3. Uloga lutke u poticanju pozitivne slike o sebi

Prioritetni zadatak odgojitelja jest pružiti pomoć djetetu u razvijanju pozitivne percepcije o sebi. Za predškolsku dob, to podrazumijeva razumijevanje vlastite razvojne sposobnosti i prilagođenosti u okruženju. Slika o sebi sastoji se od nekoliko elemenata, uključujući tjelesni, intelektualni, emocionalni, društveni i komunikacijski aspekt. Slika o sebi razvija se od osnovne svijesti o vlastitim unutarnjim stanjima do procjene sebe, što obično dolazi između šeste i sedme godine. Ova slika uključuje i svijest o vlastitoj individualnosti u odnosu na druge (Ivon, 2010).

Prema Čudini-Obradović (1990), pozitivna slika o samome sebi ima veći utjecaj na školski uspjeh ili neuspjeh predškolskog djeteta nego kvocijent inteligencije. To sugerira da se razvojem djetetove slike o sebi povećava i njegova kognitivna sposobnost. Djeca koja imaju pozitivnu sliku o sebi više su sklonija suradničkom ponašanju, stoga lutku treba smatrati važnim sredstvom za postizanje optimalnih ciljeva na tom području. Kroz igru s lutkom, dijete brzo nauči prepoznati sebe kao jedinstveno biće. Lutka mu pomaže da vidi sebe u takvom svijetu, da se osjeća dobro zbog svojih ideja i postupaka te mu omogućuje stjecanje osjećaja samopouzdanja i važnosti.

Postoje raznovrsne igre u kojima dijete može, uz pomoć lutke, istražiti svoje tijelo, njegovu strukturu, veličinu i funkcije. Primjerice, dijete može razgovarati s lutkom ili njenim dijelom, promatrati što lutka vidi, ili crtati dijelove lutke. Također, igre s lutkama pružaju priliku da se uoče različiti detalji i moguće razlike među djecom, kao što su različite igre s lutkama djevojčica i dječaka, lutkama koje predstavljaju djecu

drugih rasa, likove iz bajki, odrasle osobe, ili čak lutke humanete. U radu s predškolskom djecom posebno je zanimljiva upotreba lutke humanete.

Humaneta je vrsta lutke koja se izrađuje od starog papira ili velike papirnate vreće te je veličine djeteta. Ova se lutka može nositi oko vrata djeteta, dok su ruke i noge lutke pričvršćene na djetetove ruke i noge, omogućavajući mu da je animira. Dijete drži lutku ispred svog tijela, što mu daje osjećaj da je "skriveno". Pokreti lutke ovise o pokretima djeteta, potičući ga da eksperimentira s različitim načinima slanja neverbalnih poruka. Humaneta se također može izraditi od obrisa djetetova tijela, omogućavajući mu da vidi sebe iz nove perspektive. Ono što je tada zanimljivo jest da dijete može sebe vidjeti „drukčije“ iz neke druge, nove perspektive. Dijete ima mogućnost odjenuti se kako god želi dok nosi humanetu, što mu omogućuje da se brzo pretvori u drugu osobu ili lik. Također, kroz igru s humanetom, dijete može izvoditi pokrete i radnje koje inače ne bi bili mogući, poput letenja ili drugih fantazijskih situacija. Iskustvo igranja s lutkom pruža djetetu priliku da se suoči s raznim životnim situacijama i problemima na način koji potiče samosvijest i povjerenje, što ima pozitivan utjecaj na razvoj djetetove slike o sebi.

4.4. Uloga lutke u poticanju dječje samostalnosti

Poticanje dječje samostalnosti uključuje pružanje prilika djetetu da samo donosi odluke i preuzima odgovornost za svoje postupke unutar prihvatljivih granica koje odgovaraju njegovim sposobnostima i razvojnoj razini. Razvoj autonomije podrazumijeva poticanje djeteta da samostalno obavlja različite zadatke i aktivnosti, poput oblačenja, hranjenja, održavanja higijene ili odabira igara. Važno je pružiti djetetu podršku, vještine i povjerenje kako bi se osjećalo sposobnim i samopouzdanim u obavljanju tih zadataka. Djetetu treba pružiti slobodu i prostor za slobodnu igru, gdje ono može samostalno odabrati igračke, stvarati svoje scenarije i kontrolirati tok igre. Također je važno da djetetu bude omogućeno donošenje samostalnih odluka unutar određenih granica i situacija, čime se razvija njegova sposobnost razmišljanja, problem rješavanja i preuzimanja odgovornosti. Kroz poštovanje djetetova mišljenja, ideja i osjećaja, dajemo djetetu do znanja da su njegove misli važne i da se cijeni njegova individualnost. Važno je uključiti dijete u procese donošenja odluka, rasprave i dijaloga, pružajući mu priliku da izrazi svoje stavove i sudjeluje u donošenju odluka.

Razvoj autonomije kod djece pridonosi njihovu samopouzdanju, samostalnosti, kreativnosti i odgovornosti. Podržavajući njihovu sposobnost da sami odlučuju u okviru svojih mogućnosti, doprinosimo njihovom cjelovitom razvoju i pripremamo ih za buduće izazove.

Razvoj autonomije djeteta u sklopu komunikacijsko-interakcijske paradigme predškolskog odgoja pretpostavlja (Babić, Irović, Kuzma, 1998, prema Ivon, 2010):

- osjećaj za djetetove potrebe, interese, razvojnu razinu, stečena iskustva te stil učenja
- poštovanje djetetovih aktivnosti, njegovih inicijativa i ideja
- oblikovanje poticajne te razvojne sredine
- kreiranje uvjeta za djetetovu suradnju s drugom djecom
- poticanje kreativnih i ekspresivnih potencijala
- stvaranje mogućnosti za djetetov izbor
- gradnju i jačanje djetetova samopouzdanja i samopoštovanja, tj. pozitivne slike o samome sebi.

Kako bi se poticao razvoj autonomije kod djeteta, ključno je da odrasli pruže poštovanje, razumijevanje i toleranciju prema djetetovim idejama, naporima i osjećajima. Odrasli trebaju biti uzor djetetu, što znači da će dijete vjerovati kako su njegove ideje i osjećaji važni ako vidi da se doista poštuju. Kada dijete doživi da se njegove zamisli, naponi i osjećaji poštuju, bit će spremno poštovati i mišljenja, osjećaje i postupke odraslih, vršnjaka i druge djece. Dijete najbolje uči kroz vlastita iskustva i istraživanja. Samostalnim istraživanjem dijete dolazi do zaključaka i stječe znanje. Važno je da odrasli pruže podršku i poticajno okruženje kako bi dijete imalo priliku istraživati i stjecati nova iskustva. Odrasli mogu biti podrška u dijeljenju znanja, ali je važno da dopuste djetetu da samo dolazi do zaključaka i otkriva svijet oko sebe. Ukratko, razvoj autonomije kod djeteta zahtijeva poštovanje, razumijevanje i toleranciju odraslih, kao i potporu u samostalnom istraživanju i stjecanju iskustava. Takvim pristupom dijete će razvijati svoje vlastito znanje, samopouzdanje i sposobnost donošenja odluka.

Ističe se važnost razvijanja djetetove samostalnosti i poticanje te autonomije u svim aspektima djetetovog života i djelovanja. To uključuje poticanje samostalnosti u

dječjem vrtiću, počevši od fizičke samostalnosti kao što je hranjenje i oblačenje, pa sve do dopuštanja djetetu da samo odabire igračke, aktivnosti i rješava određene probleme. Prema Miljaku (1996, prema Ivon, H. 2010), samo je samostalno dijete slobodno dijete. Lutka se može koristiti u svim situacijama kao pomoć u komunikaciji. Dijete prihvaća mišljenje lutke zbog autoriteta koje dijete samo dodijeli lutki. Lutka omogućuje djetetu da isprobava različite zadatke i situacije, pružajući mu siguran prostor za stjecanje vještina. Na primjer, dijete može oponašati brigu o lutki kako bi naučilo samostalno obavljati higijenske ili organizacijske zadatke. Ova interakcija s lutkom pomaže djetetu da razvije samostalnost i samopouzdanje potrebno za obavljanje tih zadataka i u stvarnom životu.

4.5. Uloga lutke u poticanju socijalne kompetencije djeteta

Odrasli igraju ulogu modela ponašanja i vrijednosti, a način na koji se odnose prema djetetu može biti temelj za razumijevanje i usvajanje društvenih normi i očekivanja. Kroz pozitivan i poticajan odnos s odraslima, dijete će naučiti kako se pravilno ponašati, surađivati s drugima, rješavati konflikte i izražavati svoje potrebe i emocije na prikladan način. U procesu socijalizacije djetetov se razvoj odvija u sljedeća tri smjera:

- dijete stječe kontrolu nad vlastitim ponašanjem (samokontrola)
- dijete raste i razvija se njegova osobnost
- dijete stječe znanja, vještine, motive, aspiracije, koji mu omogućuju uspješnu interakciju sa sredinom (Shaffer 1988, prema Ivon H. 2010).

Kada dijete stupi u predškolsku instituciju, suočava se s nizom novih situacija u kojima mora koristiti svoje socijalne, komunikacijske, emocionalne i svakodnevne vještine. Također, dolazi u kontakt s vršnjacima i odgojiteljima, što mu omogućuje izgradnju odnosa i stjecanje novih sposobnosti koje će ga učiniti sve kompetentnijim u području međuljudskih odnosa. Međuljudski odnosi razvijaju se između najmanje dvoje ljudi, dok intrapersonalni odnosi predstavljaju odnos pojedinca sa samim sobom, gdje razmišljanje dovodi do rješenja određenih problema.

Izražavanje ponašanja kod djece ovisi o utjecaju okoline i vlastitom izboru, gdje dijete pokazuje ponašanja koja smatra korisnim u određenim situacijama. Ta

ponašanja mogu biti ili poželjna, tj. prosocijalna, ili nepoželjna, tj. agresivna. Prosocijalno ponašanje smatra se poželjnim i potiče se njegov razvoj kod djeteta. Postoji suglasnost među istraživačima da rast prosocijalnog ponašanja ovisi o dobi djeteta. Neki oblici prosocijalnog ponašanja razvijaju se tek u školskoj dobi, poput darivanja, dok se drugi oblici, poput utjehe, u to vrijeme stabiliziraju odnosno stabiliziraju trajno.

Prema autorici Haugh-Schnabel (1997), agresivno ponašanje kod manje djece može predstavljati način obrane ili borbe za nešto. Dijete koristi agresivnost kako bi zaštitilo svoja prava i očuvalo svoj integritet. Kako bismo uspostavili kontakt s djetetom u takvim situacijama, možemo predložiti da koristi lutku kao sredstvo za izražavanje svoje agresivnosti. Na taj način dijete će verbalizirati svoj bijes i postupno razumjeti uzroke i načine izražavanja ljutnje. Lutka će u tim trenucima postati vrstom konstruktivnog "amortizera" koji omogućuje djetetu da pronađe pravo rješenje i prikladnu reakciju.

Nadalje autorica Ivon H. (2010) naglašava da uključivanje lutke u situacije koje simuliraju probleme i konflikte pomaže djeci da steknu svjesnost da su nesporazumi i rasprave sastavni dio svakodnevnog života. Također se ističe da takvi nesporazumi ne moraju biti katastrofalni te da je moguće ostvariti suživot čak i nakon ružnih riječi. Integriranje "sukoba" u lutkarske igre omogućava djeci da bolje razumiju koncept kompromisa kao čarobnog sredstva za rješavanje međuljudskih odnosa. Grupnim osmišljavanjem lutkarskih predstava i izradom lutaka djeca surađuju, dijele ideje, sudjeluju u kreiranju scenarija, preuzimaju uloge, raspravljaju, pružaju međusobnu podršku i pomažu jedni drugima. Ovaj proces doprinosi razvoju dječjih interakcijskih sposobnosti i poboljšava njihovo razumijevanje sebe u odnosu na vršnjake i druge djece.

4.6. Uloga lutke u poticanju stvaralaštva

Prema Cropleyju (1992, Kroflić, 1999, prema Ivon, 2010), stvaralaštvo se sastoji od tri ključna obilježja koja su povezana s intelektualnim, motivacijskim i emocionalnim aspektima. Prvo, intelektualno obilježje stvaralaštva odnosi se na sposobnost generiranja ideja i kreativnog razmišljanja. Drugo, motivacijsko obilježje

obuhvaća volju za radom na idejama i komunikacijom s njima nakon što su oblikovane. Treće, emocionalno obilježje stvaralaštva uključuje hrabrost da se razmišlja drukčije, ustrajnost i spremnost na preuzimanje rizika unatoč mogućem podsmjehivanju. Kako bi odgojno-obrazovno djelovanje bilo uspješno u poticanju kreativnog razmišljanja i postizanju stvaralačkih uspjeha kod djece, nužno je obuhvatiti sva tri navedena obilježja. Ovo znači da treba poticati intelektualni razvoj djece kako bi ona mogla generirati nove ideje, motivirati ih da istražuju u radu na svojim idejama te podržavati emocionalni aspekt koji uključuje hrabrost i spremnost na preuzimanje rizika. Sveobuhvatnim djelovanjem koje obuhvaća ova tri obilježja, djeca će imati veće šanse razviti kreativno razmišljanje i postići stvaralačke uspjehe.

Prema Miljak (1996), postupak stvaranja kod djece može se podijeliti u tri faze. U prvoj fazi, dijete se upoznaje s objektom, materijalom, pokretom, zvukom i oblikom. Dijete istražuje, manipulira objektom, promatra ga i istražuje njegove mogućnosti. Zatim, u drugoj fazi, dijete usvaja uobičajenu uporabu ili način funkcioniranja tog objekta, materijala, pokreta, zvuka ili oblika. U ovoj fazi primjećuju se izrazi dječjeg stvaralaštva, često rezultat djetetova ograničena iskustva. Konačno, treća faza obuhvaća oblikovanje novih kombinacija, pravila uporabe, dopunjavanje, doradu, provjeru i slično (prema Ivon, H. 2010). Ako primijenimo ove faze na lutku, u prvoj fazi dijete će promatrati lutku, dodirivati je, stiskati, bacati i pokušati oživiti. Zatim, u drugoj fazi, dijete će otkriti mogućnosti lutke, kao što je mogućnost da lutka radi ono što dijete želi, da može govoriti kroz lutku, da mu lutka može pomoći u različitim situacijama ili da mu može biti prijatelj u igri. U trećoj fazi, lutka će za dijete moći predstavljati bilo koji predmet, dobiti novu ulogu kao lik (simbol) kroz različite monologe i dijaloge ili čak izražavati svoje mišljenje kroz kazališnu formu. „Lutka u svijetu dječje mašte mijenja stotinu uloga, sto puta umire u okviru jedne igre, da bi se malo zatim rodila u potpuno novoj ulozi u drugoj igri. I tako dijete raste, stvarajući nove igre“ (Kužat-Spaić, 1975: 268, prema Ivon, 2010).

Uključivanje lutke u život predškolskog djeteta donosi neizmjernu važnost i moć, što je još jedan uvjerljiv razlog za potrebu veće prisutnosti lutke u jaslama, vrtićima, domovima i sličnim okruženjima. Kada je riječ o razvoju stvaralačkih sposobnosti kod djece, ključno je pružiti im priliku da samostalno izrađuju svoje lutke i zajedno smišljaju razne igrokaze. Majaron (2002) naglašava važnost dječjeg sudjelovanja u procesu izrade lutaka, izjavljujući: „Poželjno je da dijete samo stvara

lutku. Tada je ta lutka samo njegova, zamišljena u njegovoj mašti, napravljena njegovim rukama, oživljena njegovom energijom i osjećajima. Prigodom takvoga stvaranja i oživljavanja dijete nadilazi sve svoje stvaralačke aktivnosti“ (Majaron 2002, prema Hicela 2010: 55).

5. LUTKA I SUVREMENI ODGOJITELJ

Lutka se koristi kao pomagalo u radu s djecom, a za odabir lutke, osmišljavanje aktivnosti i određivanje njezine uloge u aktivnostima obično je zadužena stručna osoba. Prema Majoronu (2004), čak i najkvalitetnije izrađena lutka neće imati vrijednost u odgojno-obrazovnom procesu ako se ne oživi kroz igrokaz ili kratku improvizaciju. Lutka ne bi trebala biti bezdušna figurica koja samo stoji na polici, jer tada gubi svrhu ako se dijete ne može s njom igrati. Lutka zaista zaživi samo u rukama animirajuće osobe, bilo da je to odrasla osoba ili dijete. Kada se lutka postavi kao ukras na polici, ne pruža ništa budućim generacijama, te kako autor ističe, lutka postupno "umire".

Prema Newu i Edwardsu (1985, prema Ivon, 2010), suvremeni odgojitelj trebao bi posjedovati određene karakteristike. On bi trebao biti partner djeci u procesu učenja, podržavati razvoj konstruktivnog kurikuluma, poticati razmišljanje i rješavanje problema kod djece, brinuti o njima i osigurati im osjećaj pripadnosti. Također bi trebao biti posrednik koji potiče razgovor među djecom prilikom rješavanja konflikata te kao osoba stalno učiti, istraživati i dijeliti svoja zapažanja i razmišljanja s kolegama. Ove karakteristike odgojitelja mogu se dodatno razvijati uz pomoć lutke. Na primjer, kada se dogovaraju pravila ponašanja u odgojnoj skupini, lutka može preuzeti ulogu komunikatora umjesto odgojitelja. Korištenjem lutke, odgojitelj će imati lakšu komunikaciju s djecom i lakše će uvidjeti njihove probleme. To stvara atmosferu suradnje, spontanosti i razumijevanja među djecom. Odgojitelj im se tada može više približiti ili im poslati poruke preko lutke te će upravo tako steći povjerenje djece.

Igranje uloga s lutkom omogućuje odgojitelju i djetetu da izraze svoje emocije i traže rješenja za probleme na lakši način. Kada se koristi lutka, odgojitelj može umanjiti potrebu za izravnim vođenjem, jer ima mogućnost intervenirati kroz lutku u slučaju neprimjerenog ponašanja djece. Lutka može promijeniti ili ublažiti odgojiteljevu reakciju te pružiti razumijevanje i uvid u razloge određena ponašanja, nudeći alternative za drukčije reagiranje. Također, odgojitelj može koristiti lutku kako bi se predstavio djeci i saznao kako ga ona doživljavaju, te prema potrebi prilagoditi svoje postupke i načine rada.

Istraživanje Ivon (2005) pokazuje da postoji snažna veza između empatije odgojitelja i korištenja lutke u odgojno-obrazovnom radu. Empatični odgojitelji češće i na različite načine koriste lutku u svom radu. Lutka može sve što čovjek može, pa čak i više, dok čovjek ne može sve što lutka može. Lutka je izdržljivija od čovjeka, ne gubi svoju vanjsku ljepotu, ne stari i ne umire. Uvijek nosi osmijeh na licu i uvijek izaziva reakcije kod djece i odraslih, bilo da je to osmijeh, tuga ili šutnja. Autor Paljetak u svojoj knjizi *Lutke za kazalište i dušu* (2007) smatra da djeca osjećaju naklonost i ljubav prema lutki jer ona pripada njihovom svijetu, postaje njihov sudionik i sugovornik, te je uvijek prisutna kao podrška i mali prijatelj. Poruka koju lutka prenosi ostavlja snažan dojam na dijete.

5.1. Lutka u odgojno-obrazovnoj ustanovi

Istraživanje i planiranje aktivnosti, igara, učenja i odgoja u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje obuhvaćaju različite znanosti. Međutim, scensko stvaralaštvo, posebice kazalište, scenska lutka i gluma, često su nedovoljno zastupljeni u odgojno-obrazovnoj praksi. Ovaj segment ima manju važnost nego što bi trebao imati. Unatoč tome, pozitivno je što će djeca već u ranom djetinjstvu imati priliku upoznati se s lutkama u ustanovama poput jaslica i vrtića, prije nego što se susretnu s njima kod kuće. Neka djeca mogu imati priliku upoznati scenske lutke i putem lutkarskih kazališta, iako ta mogućnost nije dostupna svima, već uglavnom djeci koja žive u većim gradovima.

6. LUTKA U TERAPIJI

Prema autorici Grižinić (2010), igra, posebno igra s lutkom, može biti jezik djece u psihoterapiji, sličan govoru odraslih. Kroz igru, dijete ima mogućnost izraziti različite emocije i osjećaje, uključujući ljubomoru, agresiju proizišlu iz ljubomore, poricanje, odbijanje, ljubav, mržnju, osjećaj krivnje te mnoge druge emocionalne situacije. Igra pruža djetetu prostor za izražavanje i istraživanje svojih unutarnjih doživljaja na način koji je prilagođen njihovoj dobi i razumijevanju.

Prema Tadiću (1984, prema Bastašiću, 2014), u mnogim pristupima psihoterapiji djece, nema sumnje da je igra ključna u dijagnostici i terapiji djece s emocionalnim poteškoćama. Glavni cilj terapije jest poboljšanje prilagodbe stvarnosti, smanjenje patnje, oslobađanje od simptoma te smirivanje unutarnjih sukoba između različitih slojeva osobnosti. Igra pruža djetetu prostor za izražavanje, istraživanje i rad na svojim emocionalnim problemima na način koji je prilagođen njihovu razumijevanju i razvojnoj razini. Kroz igru, terapeut može pristupiti djetetovim unutarnjim doživljajima te pružiti podršku i pomoć u rješavanju njihovih emocionalnih konflikata.

Autor Bastašić u svojoj knjizi *Lutka ima i srce i pamet* (1990) opisuje razna iskustva primjene različitih metoda korištenja lutke u terapiji s djecom i odraslima. Bastašić ističe važnost igre za kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj djeteta, te kako ona priprema dijete za umjetničko, kreativno i znanstveno izražavanje. Nedostatak prostora i vremena za igru može biti jednim od glavnih čimbenika nedovoljno razvijenih sposobnosti i vještina koje su potrebne za sveobuhvatan društveni i tjelesni razvoj djeteta. Autor također opisuje izradu lutaka od različitih materijala s neutralnim izrazom lica koje su namijenjene terapijskoj svrsi. Lutke gestom izražavaju osnovna raspoloženja, pri čemu se ne nameće određeno raspoloženje, već se omogućuje djetetu da prezentira vlastito raspoloženje i izrazi vlastite emocije. Ova metoda omogućuje djetetu da se izrazi na suptilan način te da istražuje i razumije svoje emocije kroz interakciju s lutkom.

Bastašić (1988) spominje lutke koje su korištene u psihoterapiji:

1. Lutke različitog spola i veličina, dobi.
2. Lutke koje simboliziraju loše objekte: vještice, duh, Drakula, smrt...

3. Lutke za simbolizaciju priča i bajki: kraljica, kralj, princ, princeza s dva lica (usnulo i budno), gusar, div, zmaj, čarobnjak, Sunce...
4. Lutke koje predstavljaju osobe u uniformi: doktor, medicinska sestra, vojnik, policajac, kauboj.
5. Lutke životinje: vuk, lav, mačka, psić, miševi, krava, svinja, konj, krokodil.
6. Lutke s naznačenim rodnim i spolnim osobinama (žena, muškarac, djevojčica i dječak, trudnica koja može poroditi bebu).
7. Lutka-animator: radi se o nešto većoj lutki koja se razlikuje u konstrukciji, ta lutka može micati usnama te je jedna ruka zapravo ruka osobe koja animira lutku. Ta lutka (Bimbo) se nalazi između psihoterapeuta i ostalih lutaka te je prisutna višestruka komunikacija: psihoterapeut-Bimbo, Bimbo-lutka, lutka-dijete.
8. Lutka koja služi za kanaliziranje agresije.

Bastašić dalje objašnjava kako igra s lutkama koje simboliziraju članove obitelji različita spola i dobi omogućava djetetu da igra neposredne, uobičajene situacije iz obiteljskog života. Kroz takvu igru, djeca imaju priliku izražavati i istraživati emocije i konflikte s mnogo intenziteta i autentičnosti. Igrajući se s lutkama, djeca lakše prepoznaju konfliktne okolnosti i situacije s kojima se susreću u obiteljskom kontekstu. Ova vrsta igre pruža djeci prostor da kroz simbolično predstavljanje obiteljskih situacija izraze svoje osjećaje, razumiju dinamiku među članovima obitelji i razvijaju vještine rješavanja problema. Također, igra s lutkama omogućava djeci da promatraju svoje reakcije i osjećaje te razvijaju empatiju prema drugima, jer se stavljaju u ulogu različitih likova i percipiraju svijet iz njihove perspektive. Kroz ovu vrstu igre, djeca dobivaju priliku istraživati i obrađivati emocionalne situacije na siguran i kontrolirani način, što može pridonijeti razvoju njihove emocionalne inteligencije i socijalnih vještina. Igra s lutkama tako postaje vrijedan alat u terapiji i podršci emocionalnom i socijalnom razvoju djece.

Lutke koje simboliziraju loše objekte omogućavaju projekciju i iskazivanje nesvjesnog. Često se može primijetiti kako plašljiva djeca pokazuju želju za sudjelovanjem u igri s lutkama koje predstavljaju stvorenja iz tmine, iz unutarnjeg neosvijetljenog svijeta ili izmaštane dimenzije. S druge strane, kod poslušne djece,

"negativne" lutke pružaju priliku za opuštanje i odmor od zahtjevnog konformizma koji ih iscrpljuje. Lutke koje simboliziraju bajke i priče imaju svoju važnost jer bajke čine neizostavan i bitan dio djetinjstva te pridonose njihovom razvoju. Nadalje, Bastašić navodi ulogu lutaka koje imaju odoru. „Kauboji su česti u igri dječaka, a lik policajca kada se javljaju pitanja savjesti. Lik doktora značajan je za istraživanje odnosa djeteta prema terapeutu, koji plaši, ali i spašava“ (Bastašić, 1990: 11).

Lutke koje se odnose na životinje dijele se u dvije skupine, na domaće i divlje, te lutke omogućuju projekciju agresivnih poriva. Djeca najčešće odabiru obitelji miševa i vuka. Igra životinjama otvara brojne dječje tajne. Bastašić dalje ističe kako korištenjem lutaka s izraženim rodno-specifičnim karakteristikama omogućava istraživanje tema poput ljubavi i rođenja. Ove lutke također pružaju prostor za obradu žaljenja zbog gubitka voljene osobe. Kada dijete odabere igru s takvim lutkama, suočava se s izazovom smrti, što ukazuje na napredak u terapiji. Interes za lutke će se povećavati kako terapija bude napredovala. Bastašić također koristi i lutku-animatora pod nazivom Bimbo u psihoterapiji. Bimbo je lutka koja pomaže u uspostavi početne komunikacije i smanjenju početnih strahova. Zbog mogućnosti pokretanja usta, lutka Bimbo često je izbor i korist za djecu s poteškoćama u govoru. Također, Bimbo se koristi kao lutka za ispoljavanje agresije, što Bastašić opisuje primjerom agresije koja se kanalizira kroz tu lutku: „Jedan dječak nije uopće mogao započeti terapiju ako prethodno ne bi udario Bimba. Na pitanje koga on to zapravo tuče, odgovorio mi je da tuče brata jer ga on uvijek davi“ (Bastašić, 1990: 12).

Lutke će izražajnije i s lakoćom prikazivati emocije poput bijesa ili ljubavi prema objektima u usporedbi s drugim igračkama. Kroz igru s lutkom, dijete može doživljavati vlastiti problem kao da se događa nekome drugom, čime se održava određena distanca između djeteta i terapeuta.

6.1. Metode rada

Bastašić ističe da je osnovna poruka terapeuta djetetu pružiti razumijevanje i podržati ga u raznim oblicima izražavanja. Također, autor napominje da nisu sva djeca sposobna za igru s lutkama, te da pripremno razdoblje za rad s lutkama može trajati i do godinu dana. Prvi susret s lutkom uvijek izaziva strahove, a dijete se teško odvaja

od roditelja. Autor detaljno opisuje na koji način lutka može pomoći u smanjenju straha od nepoznatog. Također, navodi i primjer gdje je lutak Bimbo umanjio strah kod jedne djevojčice. U jednom primjeru, lutka Bimbo bio je ključan u uvjeravanju djevojčice da terapeut nije prijetnja, simulirajući ulogu njena oca. Kroz tu igru terapeuta s lutkom, djevojčica se opustila i izgradila vlastitu priču. U drugom primjeru, terapeut je koristio lutku miša kako bi pristupio ambivalentnom djetetu. Miš lutka pojavila bi se iz šake terapeuta, izražavajući nesigurnost i strah. Terapeut bi ozbiljnim glasom upozorio dijete da se ne približava kako ne bi preplašilo miša (kojeg inače jako voli igrati). Dijete bi se poistovjetilo s mišem i shvatilo da je miš malen kao i on. U trećem primjeru koji Bastašić opisuje, terapeut se susreo s dječakom koji je imao strahove, a koji bi se skrivao između ormara i kauča. Terapeut je pokušao ohrabriti dječaka koji se sakrivao između ormara i kauča. Ovdje koristi lutku doktora koja simbolizira terapeuta, te glumi kako se doktor jako boji dječaka: „Doktor me pita da li će mu dječak učiniti nešto nažao. Nagovaram ga da ga direktno pita, on drhti, zavlaci se pod moj pazuh [...] Molim dječaka da se s njim rukuje, ali da mu ne stisne prejako ruku. Dječak kao pod utjecajem čarolije pruža ruku malom doktoru koji ga uvodi u svijet drugih lutaka“ (Bastašić, 1990: 13). Nakon što se strah od prvog susreta s terapeutom smanji, terapeut započinje upoznavanje djece s drugim lutkama. Tijekom razgovora o simboličkim lutkama, terapeut istražuje različita iskustva i osjećaje koji su preneseni na te lutke. Ovaj dijalog omogućuje djeci da izraze svoje unutarnje svjetove i emocionalna iskustva na simboličkom igralištu lutkama.

6.2. Lutke i bajka

Bajka predstavlja jedinstvenu književnu formu koja omogućuje djeci simbolično sagledavanje i razumijevanje sebe i svijeta koji ih okružuje. Iako mnogi roditelji teže zaštititi svoju djecu od neugodnosti i neprijatnosti, važno je pružiti im pristup stvarnosti s kojom će se suočavati i u budućnosti. Bajke igraju ključnu ulogu u razvoju djece jer kroz glavne likove prikazuju različite osobine i vještine potrebne za prevladavanje teških trenutaka, suočavanje s opasnostima i porazom u svijetu koji obiluje zlima i opasnim čudovištima. One djecu izlažu realnim situacijama koje postoje u ljudskom životu, uključujući i teme kao što su smrt i starenje. Bastašić (1990) napominje kako je važno redovno čitanje i pričanje bajki djeci. Autor Bastašić (1990) ističe da djeca

često koriste bajkovne elemente u svojoj igri. Upotrebom simboličkih lutaka koje predstavljaju likove iz poznatih bajki, poput Ivce i Marice, Crvenkapice, Vuka i sedam kozlića, Snjeguljice i drugih, djeca integriraju bajkovne priče u svoje svakodnevne i fantazijske događaje. Ova mješavina bajki, stvarnosti, televizijskih scena i snova rezultira autentičnom pričom koja otkriva kreativnost djeteta i istovremeno ukazuje na prisutnost konflikta. Poseban interes za bajke javlja se u edipskom razdoblju djeteta, koje je obilježeno ambivalentnim osjećajima prema roditelju istog spola, razvojem identiteta i usvajanjem društvenih normi. Bastašić ističe da mnoge bajke pružaju rješenja za takve konflikte. Lutke za priče omogućuju prenošenje osjećaja i karakteristika na određenu lutku, a terapeut, kao što Bastašić opisuje, analizira probleme koje dijete otkriva i usmjerava igru u smjeru osvještavanja tih problema i unutarnjih sukoba.

6.3. Lutke i obitelj

Bastašić (1990) ističe da obitelj predstavlja temeljnu strukturu koja osigurava pojedincu fizičko preživljavanje te oblikovanje osnovnih psiholoških karakteristika i osobnosti. Procesi identifikacije omogućuju djetetu da uključi obilježja svih članova obitelji u vlastiti identitet. Autor naglašava da svaka obitelj ima uspostavljenu homeostazu koja je ključna za njezin razvoj i opstanak te da promjena kod jednog člana obitelji može imati utjecaj na cijelu obitelj. Svaki član obitelji ima svoju ulogu i funkciju unutar obiteljske dinamike. U obiteljima se susreću različite krize i konflikti. Intenzitet problema i snaga homeostaze određuju kako će kriza utjecati na obitelj – može dovesti do narušavanja strukture obitelji ili se ravnoteža održava na račun pojedinčeve bolesti.

Bastašić dodatno objašnjava kako je promatranjem djetetove igre moguće potvrditi tezu da dijete vrlo rano internalizira probleme svojih roditelja. Konflikt može uključiti svakog člana obitelji, stoga je iznimno važno da se obitelj uključi u terapijski proces. Irwin i Malloy (1975) opisuju metodu zajedničkog intervjuiranja koristeći lutke kao alat. Svakom članu obitelji predlaže se da izabere lutku: „Promatra se interakcija obitelji. Ponekad jedan član vrši selekciju za druge. Već izbor lutaka prezentira kako individua vidi sebe. U kreiranju zajedničke priče, uloge pojedinih članova su vidljivije:

promatra se tko je organizator, tko žrtva, koje su alijanse ili podgrupe. Interakcije postaju jasnije i karakterističnije, a i lakše se otkriva obiteljski konflikt“ (prema Bastašić, 1990: 53).

U dječjim igrama vidljiva je obiteljska problematika. Bastašić (1990) pruža primjer petogodišnjeg djeteta koje je dovedeno na terapiju zbog problema s noćnim mokrenjem (enureza) te ispoljava agresivno ponašanje prema svim lutkama, osim prema lutki bakici koja izaziva nježnost u djetetu. U ranom djetinjstvu, dijete je čuvala baka zbog majčine hospitalizacije i liječenja psihoze. Razvod roditelja danas predstavlja najčešći obiteljski problem. Dijete se suočava s gubitkom jednog od roditelja te prolazi kroz niz emocionalnih faza. Bastašić objašnjava kako nakon početnog šoka odvajanja, dolazi do poricanja te negiranja da se to dogodilo. Nakon toga se javljaju emocije straha, bijesa, neprijateljstva i ljutnje, sve dok se na kraju ne postigne adaptacija i prihvaćanje nove stvarnosti. Bastašić opisuje slučaj djevojčice koja se suočava s kompleksnim problemom roditeljskog razvoda. Njen otac ima novu partnericu i dijete, a djevojčica se rijetko viđa s ocem te susreti često ovise o majčinu inzistiranju. Tijekom terapije, djevojčica oblikuje jabuke od plastelina. Terapeut dobiva ulogu strašila koje mirno čuva jabuke. Mali zec, kojeg djevojčica animira, krade jabuke, ali istovremeno je ljubazan i poziva strašilo da idu zajedno u kino. Bastašić (1990) dalje opisuje kako otac povremeno vodi djevojčicu u kino, ali su ti susreti rijetki. Igra u kojoj zec krade jabuke od strašila paralelno prikazuje situaciju u kojoj djevojčica oduzima vrijeme koje bi trebala provoditi s ocem. Djevojčica je kroz razvijanje odnosa s terapeutom napredovala. Autor naglašava da je važno da djeca prođu kroz proces žalovanja. Ovaj proces uključuje suočavanje s gubitkom, prihvaćanje i izražavanje emocija vezanih uz gubitak, te postupno prilagođavanje novoj stvarnosti. Svako dijete može imati svoj jedinstveni način izražavanja žalosti, kao što su tuga, ljutnja, konfuzija ili povlačenje. Terapeut treba osigurati siguran prostor u kojem dijete može slobodno izražavati svoje osjećaje i pružiti podršku tijekom ovog procesa: „Žalovanje je potrebno obaviti u tišini i sam“ (Bastašić, 1990: 62).

6.4. Lutke u prevladavanju straha

Strah je prirodna reakcija koja se javlja kao odgovor na stvarnu ili percepciju opasnosti, a ima svrhu zaštite tijela od potencijalne štete. On izaziva osjećaj nelagode i potiče tijelo na akciju kako bi se obranilo od izvora straha. Intenzitet straha može varirati, kao i način na koji se osoba nosi s njim.

Ponekad se strah može pretvoriti u paniku, što može dovesti do ozbiljnih problema i poremećaja u svakodnevnom životu. Panika se obično javlja iznenada i popraćena je intenzivnim tjelesnim simptomima kao što su ubrzan puls, otežano disanje, znojenje i osjećaj gubitka kontrole. Osobe koje često doživljavaju paniku mogu se suočiti s izazovima u obavljanju svakodnevnih aktivnosti i društvenim interakcijama. Važno je razumjeti da je strah prirodna emocija koja se može javiti u različitim situacijama. Međutim, kada strah postane prekomjeren ili ograničava normalno funkcioniranje, potrebno je potražiti stručnu pomoć kako bi se razumjelo i prevladalo taj problem. „Svi strahovi proizašli iz pradavnog straha izraz su čovjekove krhkosti i vezanosti za druge“ (Bastašić, 1990: 75). Jedan od uobičajenih strahova upravo je strah od separacije. Ta vrsta straha prati pojedinca od trenutka kad postane svjestan da ga draga osoba može napustiti, ostaviti i otići, a povratak može biti neizvjestan. Ovaj specifični strah s vremenom postaje sve intenzivniji, kulminirajući u strahu od smrti kao konačne odsutnosti i razdvajanja.

Igranje ima značajnu ulogu u prevladavanju straha i pomaže ispuniti prazninu koja proizlazi iz osjećaja odvajanja. Djeca putem igre dramatiziraju situacije koje su izazvale strah, predviđaju ono što očekuju u budućnosti te daju objašnjenja za događaje iz prošlosti. Strah od odvajanja ne mora uvijek biti temeljen na stvarnim opasnostima, svakodnevne situacije poput odlaska u školu, obiteljskih svađa ili dolaska nove sestre ili brata mogu izazvati takvu vrstu straha. Bastašić u knjizi govori kako dijete doživljava rođenje sestre ili brata: „U djetetovoj psihi voljeti i iskazivati ljubav prema malom konkurentu, znači i zadobiti ljubav roditelja. Silne se drame dešavaju u djetetu – biti ovisan o tuđoj ljubavi i dijeliti je s drugima, često znači ići protiv snažnih impulzivnih želja koje baš nisu u skladu sa željama i zahtjevima roditelja, pa ni osobnim idealima. Očuvati istodobno roditeljsku ljubav i vlastito samopoštovanje veoma je teško“ (Bastašić, 1990: 75). Autor opisuje primjer terapije šestogodišnjeg dječaka koji je imao problema s mucanjem i brojnim strahovima, a koji

su se pojavili dvije godine nakon rođenja njegova brata. Nakon mnogo razgovora, crtanja i igre, terapeut je primijetio da dječak najviše napreduje kroz igru s lutkama. Koristeći lutku čarobnjaka koji je mogao pretvarati ljude u kamen, dječak je izražavao nesređene osjećaje prema članovima svoje obitelji. On bi pretvarao sve one koji ga ne slušaju u kamen, čak i Sunce koje je terapeut opisao kao nešto toplo poput majke. Dječak bi držao dvije lutke dječaka, jednu malu i jednu veliku, dok je u drugoj ruci držao zmiju koja bi gutala čak i dječaka kojeg je dječak igrao. Autor objašnjava kako ova igra odražava dječakov strah od kazne i gubitka ljubavi. Pretvaranje ljudi u kamen u igri nije samo znak smrti, već također simbolički izražava strah. Način na koji se dječak odnosi prema Suncu ukazuje na njegovu fazu odvajanja i individualizacije.

Autor Bastašić donosi primjer kako lutka pomaže dječaku da izrazi skrivene osjećaje i želje. Terapeut započinje igru u kojoj je dječak veliki div koji ruši sve pred sobom, dok je terapeut mudri dječak koji pokušava zaustaviti diva. Dječak nastavlja igru tako da div od umora zaspi nakon što je sve srušio. Tada mudri dječak veže diva i guši ga. Autor objašnjava kako se ova pobjeda dječaka nad divom može usporediti s pobjedom nad ocem. Dječak osjeća ljutnju prema ocu jer često nije kod kuće, ali kada jest, on je iznimno pažljiv prema mlađem bratu. Na kraju seanse, autor opisuje što je zatekao u hodniku te što ga je zamolio dječak: „Zamolio me da mu posudim diva i malog dječaka da se igra u čekaonici dok razgovaram s ocem. Nakon razgovora s ocem, u hodniku sam našao velikog diva kako nježno drži u ruci malog dječaka. Bio sam zadivljen porukom: jedino ljubavlju možemo savladati razornog i velikog diva u sebi“ (Bastašić, 1990: 78).

7. ZAKLJUČAK

Neosporno je da lutke posjeduju iznimnu snagu i neprocjenjivu korist u radu s djecom u današnjem dobu. Tijekom vremena, lutke su se prilagođavale suvremenim standardima i mijenjale, a predstave u kojima su glavni protagonisti postupno su privlačile različitu publiku. Do dvadesetog stoljeća, lutkarske predstave bile su igrane samo za odrasle, no to više nije tako. Danas lutkarske predstave pružaju zadovoljstvo mlađoj djeci. Lutke se javljaju u raznolikim oblicima – ravne, ručne, štapne, viseće, sjene, kao i mnoge druge, ovisno o podjeli i konceptu. Lutke mogu biti složene ili jednostavne, ali prema mnogim autorima, njihova simbolika i značaj su važniji. Kroz igru, lutka predstavlja novo biće s kojim dijete dijeli svoje spoznajno, ali i emocionalno iskustvo. Upravo tako dijete uči o sebi, drugima i svijetu, razvija pozitivan odnos prema sebi, stječe razne vještine (komunikacijske vještine, rješavanje problema) te se uči neovisnosti i raznim oblicima kreativnosti. Brojni dječji terapeuti također rado primjenjuju lutke zbog psihološke i fizičke sigurnosti koju pružaju djeci, što im omogućuje veće izražavanje. Tako terapeut može mnogo bolje razumjeti dijete, probleme koji ga muče i olakšati proces ozdravljenja. Istraživanja su pokazala da mnogi odgojitelji i učitelji prepoznaju prednosti korištenja lutaka, ali unatoč tomu, rijetko ih primjenjuju u svom radu. Ponekad dolazi do osjećaja nesigurnosti ili pak smatraju da je teško uklopiti lutke u ostvarivanje ciljeva koje nalaže kurikulum. Iz tog razloga potrebno je educirati i osposobiti odgojitelje, učitelje i stručne suradnike koji rade s djecom, upoznati ih s velikim brojem mogućnosti uporabe lutaka, njihove primjene u radu te ih ohrabriti da lutke postanu dio skupine u vrtiću, razreda u školi i slično.

8. LITERATURA

KNJIGE

1. Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga
2. Čudina-Obradović, M. (1990). *Nadarenost: razumijevanje, prepoznavanje, razvijanje*. Zagreb: Školska knjiga
3. Glibo, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: Ekološki glasnik
4. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Profil
5. Ivon, H. (2013). *Lutka u dječjem vrtiću*. Split: Tisak
6. Kraljević, A. (2003). *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca
7. Majaron, E.; Kroflin, L. (2004). *Lutka...divnog li čuda*. Zagreb: MČUK
8. Modrić, N. (1999). *Lutka vodič za razumijevanje ljudskih potreba i za rješavanje sukoba*. Zagreb: Kratis
9. Paljetak, L. (2007). *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Denona d.o.o.
10. Pokrivka, V. (1980). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga
11. Županić Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam

MREŽNA I ELEKTRONIČKA VRELA

1. Ivon H., Razlike u prosocijalnom i agresivnom ponašanju djece predškolske dobi, ovisno o učestalosti djetetove interakcije s lutkom, <https://hrcak.srce.hr/clanak/110260> (posjećeno 20. 5. 2023.)
2. Šimunov M., Scenska lutka kao poticaj za stvaralaštvo studenata predškolskog odgoja, <https://hrcak.srce.hr/clanak/19444> (posjećeno 27. 5. 2023.)

POPIS SLIKA

Slika 1. *Marioneta*. Dostupno na: https://www.etsy.com/listing/906931319/amazing-marionette-pinocchio-in-retro?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=marionette&ref=sr_gallery-1-15&sts=1&organic_search_click=1, pristupljeno: 24.04.2023.

Slika 2. *Ginjol*. Dostupno na: <https://www.astrejaplus.hr/proizvod/lutke-ginjol-emocije-obostrane/>, pristupljeno: 24.4.2023.

Slika 3. *Wayang Golek lutka*. Dostupno na: <https://www.objectlessons.org/ceremony-and-celebration-puppets-and-masks/wayang-golek-rod-puppets-java-indonesia/s81/a345/>, pristupljeno: 24.4.2023.

Slika 4. *Javanka*. Dostupno na: http://starisajt.nasaradost.edu.rs/yu/zanimljivosti/2013/lutkarske_igrarije.html, pristupljeno: 24.4.2023.

Slika 5. *Lutke sjene*. Dostupno na: <http://www.kreativa-centar.hr/wp-content/uploads/2014/08/shadow-theatre.jpg>, pristupljeno: 24.4.2023.

SAŽETAK

Cilj završnog rada "Scenska lutka i dijete predškolske dobi" jest stvoriti cjelovit pregled ključnih spoznaja koje se odnose na upotrebu lutaka i lutkarskih elemenata u kontekstu rada s djecom. Zaključak je da lutka često služi kao posrednik između djece i odraslih. Povijest lutkarstva započinje na Dalekom istoku, šireći se iz Indije prema Kini, Japanu, Javi, staroj Grčkoj i na kraju u Europi.

Lutke se klasificiraju kao: marionete (lutke na koncima) i ručne lutke (kao što su štapne, ginjol lutke i lutke zijevalice) i razlikuju se po materijalu, načinu izrade i načinu animacije. Također, lutka može biti bilo koji predmet koji se može pokretati kad ga uzmemo u ruke.

Uloga lutke u poticanju emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja djeteta je vrlo važna. Lutka pomaže djetetu da se osjeća ugodno u nepoznatu okruženju i olakšava komunikaciju s odgojiteljima. Dijete kroz igru s lutkom lakše spoznaje sebe i stvara pozitivnu sliku o sebi. Također, aktivnosti kao što su odijevanje i hranjenje lutke potiču samostalnost kod djeteta i olakšavaju mu uključivanje u mnoge socijalne situacije. Djeca također razvijaju socijalne vještine kroz zajedničku izradu i igru s lutkama.

U terapijskom smislu, lutka pruža djetetu priliku da obradi svoje osjećaje prema važnoj osobi s kojom je emocionalno povezano. Lutka tako pruža fizičku i emocionalnu sigurnost te omogućuje djetetu veću slobodu izražavanja. Lutkom dijete može izraziti svoju agresiju ili ljubav bez straha od kažnjavanja ili odbijanja. Lutka također olakšava razumijevanje djeteta, obnavljanje ili izgradnju odnosa s njim.

Usporedbom lutke i čovjeka, primjećujemo da lutka može simulirati sve što i čovjek, dok čovjek ne može reproducirati sve što može lutka. Lutka ne stari i uvijek zadržava nepromijenjen izraz lica, nikada ne gubi osmijeh s lica. Također, lutka često sudjeluje u međuljudskim interakcijama, a zbog emocionalne povezanosti koju dijete razvija prema njoj, njene poruke imaju dublji utjecaj na dijete nego poruke odraslih osoba.

Ključne riječi: lutka, lutkarstvo, dijete.

SUMMARY

The aim of this thesis is to provide a comprehensive overview of key findings related to the use of puppets and puppetry elements in the context of working with children. The conclusion is that the puppet often serves as an intermediary between children and adults. The history of puppetry begins in the Far East, spreading from India to China, Japan, Java, ancient Greece, and eventually to Europe.

Puppets are classified as marionettes (puppets on strings) and hand puppets (such as stick puppets, glove puppets, and yawning puppets), differing in materials, construction methods, and animation techniques. Additionally, a puppet can be any object that can be manipulated when held in one's hand.

The role of a puppet in promoting the emotional, social, and cognitive development of a child is significant. The puppet helps the child feel comfortable in unfamiliar surroundings and facilitates communication with caregivers. Through play with puppets, children better understand themselves and develop a positive self-image. Furthermore, activities such as dressing and feeding the puppet encourage independence in the child and ease their participation in various social situations. Children also develop social skills through collaborative puppet-making and play.

In a therapeutic sense, the puppet provides a child with the opportunity to process their feelings towards a significant person with whom they are emotionally connected. The puppet offers physical and emotional security, allowing the child greater freedom of expression. Through the puppet, a child can express aggression or love without fear of punishment or rejection. The puppet also facilitates the understanding of the child, the renewal or construction of a relationship with them.

Comparing the puppet to a human, it is observed that the puppet can simulate everything a human can do, whereas a human cannot replicate everything a puppet can. The puppet does not age and always maintains an unchanged facial expression, never losing its smile. Additionally, the puppet often engages in interpersonal interactions, and due to the emotional connection a child forms with it, its messages have a deeper impact on the child than those of adults.

Key words: doll, puppetry, child.