

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo

DIPLOMSKO DELO

BRANKA ŠMID

MARIBOR, 2016

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo

Diplomsko delo

VLOGA LUTKE PRI OTROKOVI SIMBOLNI IGRI

Mentorica:
doc. Sabina Šinko

Kandidatka:
Branka Šmid

Maribor, 2016

Lektorica:

Maja Kovač, prof. slovenščine

Prevajalka:

Katja Zalokar, uni. dipl. anglistka in nemcistka

ZAHVALA

Iskreno se zahvaljujem mentorici, doc. Sabini Šinko, za strokovno usmerjanje, pomoč, nasvete in potrpežljivost pri nastajanju diplomskega dela.

Prav tako se zahvaljujem ravnateljici vrtca Anice Černejeve Celje, gospe Vanji Krašovic, ki mi je omogočila izvedbo anketnih vprašalnikov za strokovne delavce, ter seveda vsem strokovnim delavkam, ki so mi pomagale z izpolnitvijo anketnega vprašalnika.

Zahvaljujem se vsem, ki so mi kakorkoli pomagali pri ustvarjanju mojega diplomskega dela.

Največja zahvala pa gre mojemu partnerju Gregorju in sinu Urbanu, ki sta verjela vame, me spodbujala in mi stala ob strani tudi takrat, ko ni bilo energije.

**UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA**

IZJAVA

Podpisana Branka Šmid, rojena 1. 10. 1984, študentka Pedagoške fakultete Univerze v Mariboru, smer Predšolska vzgoja, izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom Vloga lutke pri otrokovi simbolni igri pri mentorici doc. Sabini Šinko avtorsko delo. V diplomskem delu so uporabljeni viri in literatura korektno navedeni; teksti niso prepisani brez navedbe avtorjev.

(podpis študenta/-ke)

Maribor, april 2016

POVZETEK

V diplomski nalogi z naslovom *Vloga lutke pri otrokovi simbolni igri* smo se v teoretičnem delu osredotočili na lutke in igro. Uvodoma smo izpostavili pojmovanja in opise različnih avtorjev, kaj lutka je. Poleg tega smo različna pojmovanja in opise iskali v različnih jezikih. Najobsežnejše poglavje teoretičnega dela je namenjeno pregledu različnih vrst lutk, kjer smo se osredotočili predvsem na opis posamezne lutke kot tudi na pomen lutke za predšolskega otroka. Spregovorili smo tudi o uporabi lutke v vrtcu, o lutkovnem kotičku in metodah dela z lutkami. Teoretični del zaključujemo z obsežnejšim poglavjem, kjer smo se osredotočili na igro predšolskih otrok. Opredelili smo pomen igre, ugotavljali, kakšen namen in vpliv ima igra na otroka, kako se igra razlikuje med spoloma ter našli različne vrste igre, pri čemer smo se podrobneje osredotočili na simbolno igro.

V empiričnem delu diplomske naloge so predstavljeni rezultati raziskave, opravljene na vzorcu 20. strokovnih delavk zaposlenih v Vrtcu Anice Černejeve Celje. V uvodu so nas zanimali splošni podatki anketirank (starost, izobrazba, delovna doba ipd.). Kasneje nas je zanimalo, kako uporabljajo lutkovne kotičke v svojih skupinah, katere vrste lutk imajo otroci na razpolago, po katerih najpogosteje posegajo v samem vzgojnem procesu, ali na igro z lutko vpliva otrokova starost, spol, notranja motivacija. Empirični del diplomske naloge zaključujemo z analizo pridobljenih podatkov in potrditvami zastavljenih hipotez.

Ključne besede: predšolski otrok, lutke, lutkovni kotiček, igra, simbolna igra.

ABSTRACT

In the theoretical part of the thesis entitled *The role of a puppet in a child's symbolic play*, we focused on puppets and play. As a preliminary point, we highlighted the conceptions and descriptions of various authors as to what a puppet is. In addition, we looked for different conceptions and descriptions in different languages. The most extensive chapter of the theoretical part is dedicated to the review of different types of puppets, where we focused especially on the description of each puppet and also on the importance of puppets for a preschool child. A little something will be done on the use of puppets in the kindergarten, the puppet corner and methods of work with puppets. The theoretical part is concluded with another extensive chapter, where we focused on the play of preschool children. We defined the importance of play, established what the purpose and the effect of play on a child are, how the game differs between the sexes and listed different types of play, focusing in detail on symbolic play.

In the empirical part of the thesis, we presented the results of the research carried out on a sample of 20 professional workers, employed in the kindergarten Anica Černej Celje. At the beginning, we were interested in general data about the respondents (age, education, period of employment etc.). Later on, we wanted to know how they make use of puppet corners in their groups, what kind of puppets are at the disposal for children to use, which puppets they use most frequently in the educational process, do the child's age, gender, intrinsic motivation affect the play with the puppet. The empirical part of the thesis is concluded with the analysis of the obtained data and the confirmation of the set hypotheses.

Key words: preschool child, puppets, puppet corner, play, symbolic play.

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	1
2	TEORETIČNI DEL.....	3
2.1	LUTKA	3
2.2	VRSTE LUTK	5
2.2.1	ANIMACIJA PRSTOV	5
2.2.2	PRSTNE LUTKE	5
2.2.3	ROČNE LUTKE	6
2.2.4	LUTKE NA PALICI	7
2.2.5	JAVAJKE	8
2.2.6	MARIONETE	9
2.2.7	MARIONETE NA ŽICI (SICILJANKE).....	11
2.2.8	MIMIČNE LUTKE	11
2.2.9	ROČNE MIMIČNE LUTKE.....	13
2.2.10	NAGLAVNE MIMIČNE LUTKE.....	13
2.2.11	MIMIČNE LUTKE Z VODILOM.....	13
2.2.12	PLOSKE LUTKE	14
2.2.13	SENČNE LUTKE	15
2.2.14	NAGLAVNE ALI ČELADNELUTKE	16
2.2.15	LUTKA – IGRAČA	16
2.3	VLOGA LUTKE ZA PREDŠOLSKEGA OTROKA.....	17
2.3.1	ČAROBNA MOČ LUTKE.....	17
2.3.2	LUTKA KOT VZGOJNO SREDSTVO	19
2.3.3	LUTKA KOT TERAPEVTSKO SREDSTVO.....	21
2.4	UPORABA LUTKE V VRTCU.....	21
2.4.1	LUTKOVNI KOTIČEK	22
2.4.2	METODE DELA Z LUTKAMI	24
2.5	IGRA	27
2.5.1	DEFINICIJA IGRE	28
2.5.2	POMEN IGRE ZA OTROKOV RAZVOJ.....	30
2.5.3	IGRA IN SPOL.....	32
2.6	VRSTE OTROŠKE IGRE	33
2.6.1	FUNKCIJSKA IGRA.....	34
2.6.2	KONSTRUKCIJSKA IGRA.....	34
2.6.3	DOJEMALNA IGRA	35

2.6.4	SIMBOLNA IGRA	35
2.6.5	IGRA S PRAVILI.....	40
3	EMPIRIČNI DEL	41
3.1	NAMEN.....	41
3.2	RAZČLENITEV, PODROBNA OPREDELITEV	41
3.2.1	RAZISKOVALNA VPRAŠANJA	41
3.2.2	RAZISKOVALNE HIPOTEZE	42
3.2.3	SPREMENLJIVKE.....	43
3.3	METODOLOGIJA	48
3.3.1	RAZISKOVALNE METODE	48
3.3.2	RAZISKOVALNI VZOREC.....	48
3.3.3	POSTOPKI ZBIRANJA PODATKOV.....	48
3.3.4	POSTOPKI OBDELAVE PODATKOV	49
3.4	REZULTATI IN INTERPRETACIJA	50
3.5	SKLEP	69
4	VIRI IN LITERATURA.....	72
5	PRILOGE	75
5.1	Priloga A.....	75

KAZALO PREGLEDNIC

<i>Preglednica 1: Strokovni delavci glede na spol.....</i>	43
<i>Preglednica 2: Starost strokovnih delavcev.....</i>	44
<i>Preglednica 3: Izobrazba strokovnih delavcev.....</i>	45
<i>Preglednica 4: Delovna doba strokovnih delavcev.....</i>	46
<i>Preglednica 5: Starost otrok v oddelku.....</i>	47

KAZALO SLIK

<i>Slika 1: Prstne lutke</i>	6
<i>Slika 2: Ročne lutke</i>	7
<i>Slika 3: Lutke pa palici</i>	8
<i>Slika 4: Javajke.....</i>	9
<i>Slika 5: Marioneti</i>	11
<i>Slika 6: Mimične lutke</i>	12
<i>Slika 7: Ploske lutke</i>	14
<i>Slika 8: Senčni lutki.....</i>	16

KAZALO GRAFOV

<i>Graf 1: Spol.....</i>	43
<i>Graf 2: Starost.....</i>	44
<i>Graf 3: Izobrazba.</i>	45
<i>Graf 4: Delovna doba.....</i>	46
<i>Graf 5: Starost otrok.....</i>	47
<i>Graf 6: Lutkovni kotiček v igralnici.....</i>	50
<i>Graf 7: Vsakodnevno posluževanje.</i>	51
<i>Graf 8: Mesečna aktivnost.</i>	52
<i>Graf 9: Vrste lutk v kotičku.</i>	53
<i>Graf 10: Priljubljenost lutk.</i>	54
<i>Graf 11: Vrsta lutk v vzgojnem procesu.</i>	55
<i>Graf 12: Razlog uporabe.....</i>	56
<i>Graf 13: Izdelovanje lutke.</i>	57
<i>Graf 14: Spodbujanje igre.</i>	58
<i>Graf 15: Načini spodbude.</i>	59
<i>Graf 16: Pogostost uporabe glede na spol.....</i>	60
<i>Graf 17: Igra deklic.....</i>	61
<i>Graf 18: Igra dečkov.</i>	62
<i>Graf 19: Nasilno obnašanje do lutk.</i>	63
<i>Graf 20: Čas igre.....</i>	64
<i>Graf 21: Notranja motivacija.....</i>	65
<i>Graf 22: Zunanja motivacija.</i>	66
<i>Graf 23: Samostojna uprizoritev.....</i>	67
<i>Graf 24: Vsebina predstave.</i>	68

1 UVOD

Lutka je dvodimenzionalna ali tridimenzionalna figura, ki je narejena iz različnih snovi, materialov. Poznamo več vrst lutk: od ročnih, senčnih, mimičnih, ploskih, prstnih ... Predšolskemu otroku že lahko vsak predmet – bodisi narisani obraz na konicah prstov, rokavica s prišitimi očmi ali plišasta igrača – predstavlja lutko. Otrokom ni pomembno, ali so lutke industrijsko narejene, ročno ali da gre za prstne lutke ali ročne lutke, njim je samo pomembno, da je lutka.

Lutka ima izjemno psihološko, sociološko in domišljjsko moč. Lutke imajo neverjeten vpliv na predšolskega otroka. Z lutko se otrok poistoveti, ji zaupa svoje želje, strahove, mišljenja, z njo se sprosti, ji zapoje pesmico, se z njo igra igro vlog ali pa jo preprosto le stisne k sebi v objem.

Zakaj so lutke tako blizu otrokom? Res na njihovo priljubljenost vpliva to, da lutke otroci boljše doživljajo kot odraslo osebo, da so jim lutke bliže.

Ali na njihovo priljubljenost vpliva njihov videz, prikupnost? Z diplomsko nalogo smo želeli preveriti, ali je lutka sama dovolj velik motivator, da otroci brez zunanje motivacije posežejo po njej.

V diplomski nalogi bomo skušali ugotoviti, koliko otroci uporabljajo lutkovni kotiček, po katerih vrstah lutk najpogosteje posegajo, ali za igro z njimi potrebujejo zunanjo motivacijo, ali jim je lutka sama dovolj velik motivator za igro, kaj se z lutko igrajo in kakšno vlogo ima lutka v njihovi simbolni igri.

Cilj diplomske naloge bo, da teoretična spoznanja in zastavljene hipoteze povežemo s praktičnim delom diplomske naloge in na podlagi medsebojne povezanosti ugotovimo dejansko stanje.

V teoretičnem delu diplomske naloge bomo najprej spregovorili o samem pomenu besede lutka ter izpostavili pojmovanja in opise različnih avtorjev, kaj lutka je. Naslednje poglavje teoretičnega dela je namenjeno pregledu različnih vrst lutk, kjer smo se osredotočili predvsem na opis posamezne lutke. V teoretičnem delu predstavimo tudi vlogo lutke za predšolskega otroka, omenimo čarobno moč lutk, spregovorimo o pomenu lutke v vzgojnem procesu ter o pomenu lutke v terapevtske namene. Spregovorimo tudi o uporabi lutk v vrtcu. Zanimal nas bo lutkovni kotiček in metode dela z lutkami. Teoretični del zaključujemo z obsežnejšim poglavjem, kjer smo se osredotočili na igro predšolskih otrok. Opredelili smo pomen igre, ugotavljali, kakšen namen in vpliv ima igra na otroka, kako spol vpliva na igro, ter našli različne vrste igre, pri čemer smo se podrobneje osredotočili na simbolno igro.

V empiričnem delu diplomske naloge so predstavljeni rezultati raziskave, opravljene na vzorcu 20. strokovnih delavk zaposlenih v Vrtcu Anice Černejeve Celje, ki so v šolskem letu 2015/2016 zaposlene na delovnem mestu vodje oddelka/vzgojiteljice. V uvodu so nas zanimali splošni podatki anketirank, kot so starost, izobrazba ter delovna doba. Zanimal nas je tudi podatek o starosti otrok, ki jih imajo v svoji skupini. Kasneje nas je zanimalo, kako uporabljajo lutkovne kotičke v svojih skupinah, če je lutkovni kotiček stalni kotiček, katere vrste lutk imajo otroci na razpolago, po katerih lutkah otroci najpogosteje posegajo in po katerih vrstah lutk najpogosteje posegajo vzgojiteljice pri vzgojnem procesu. Zanimalo nas je, ali na igro z lutko vpliva starost otrok, spol, notranja ali zunanja motivacija. Želeli smo ugotoviti, ali se otroci kdaj nasilno obnašajo do lutk in seveda kaj z lutko uprizarjajo. Empirični del diplomske naloge zaključujemo z analizo pridobljenih podatkov, ki smo jih predstavili v obliki grafov ter potrditvami oziroma nepotrditvami zastavljenih hipotez.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 LUTKA

Kaj pravzaprav je lutka?

O tem, kaj lutka je, je bilo v različni literaturi napisanih že veliko najrazličnejših definicij. Nekateri avtorji lutko definirajo kot dvodimenzionalno ali tridimenzionalno figuro narejeno iz različnih snovi, ki ponazarja človeka ali žival in ima zgolj prikazovalno vlogo, drugi v lutki vidijo mnogo več.

Poglejmo torej posamezne avtorje in njihove poglede na lutke.

Marko Snoj (1997) v svoji literaturi razlaga pomen besede lutka. Beseda naj bi bila prevzeta iz hrvaške besede lutka, »lutka, pupa«, kar je sorodno s češko loutka, »lutka« in kar se je razvilo iz praslovanske *lotbka*, izpeljanke iz praslovansko *lot*, »ličje«. Lutka torej prvotno pomeni iz ličja narejena figura.

V Slovarju slovenskega knjižnega jezika (2005) pa je beseda lutka razložena na naslednji način: **lútk**a - e ž (û) **1. majhna figura, ki predstavlja človeka, žival, za uprizarjanje iger:** gledališče je dobilo nove lutke; igrati z lutkami; hodi, premika se kot lesena lutka / gledališče ročnih lutk / pog. gledati lutke *lutkovno predstavo* // slabš. *kdor v svojem ravnanju, delu, zlasti političnem, ni samostojen in dela za tuje koristi:* on je v tej igri samo lutka; okupatorjeve lutke; vlada lutk **2. figura, ki predstavlja človeka zlasti v naravni velikosti:** lutka v izložbi, trgovini / moška, ženska lutka / demonstranti so zažgali lutko / muzej voščenih lutk v Londonu *muzej, v katerem so v naravni velikosti upodobljene znamenite osebnosti* **3. redko igrača, ki predstavlja deklico; punčka:** šivala je oblekico za svojo lutko; igrati se z lutko; lutka iz celuloida, gumija / kupiti lutko v narodni noši / obraz kot lutka *lep, okrogel, toda brezizrazen;* pren., ekspr. *dekle je njegova lutka, igračka za kratek čas* • slabš. *biti lutka v diktatorjevih rokah ravnati, delati po njegovih zahtevah;* slabš. *dekle, fant je prava modna lutka se zelo moderno, nenavadno oblači* ◇ nav. mn., geol. lutka *različno*

oblikovan apnenčast skupek v puhlici; gled. animirati lutko; filmska lutka, ki nastopa v lutkovnih filmih; ročna lutka, ki se natakne na prste roke; senčna lutka, od katere je vidna samo senca na platnu, steklu; viseča lutka ali lutka na nitkah, ki se premika z nitmi; marioneta; obrt. (krojaška) lutka model človeškega trupa za pomerjanje oblačil.

Uroš Trefalt (1993, str. 11) lutko definira kot gledališki, snovni odrski simbol, ki predstavlja dramski lik in je voden posredno ali neposredno s pomočjo lutkarja. Pravi, da lutka združuje živo in neživo stran gledališke dialektike.

Henryk Jurkowski (1998, str. 8-9) v svojem delu Zgodovina evropskega lutkarstva zelo natančno in podrobno analizira lutko. Pravi, da je lutka tridimenzionalna figura narejena iz različnih snovi, materialov: lesa, voska, kaširanega papirja, blaga, kovine ipd. in je namenjena gledališkim oz. lutkovnim predstavam. Lutka lahko predstavlja človeka ali žival. Lutko oživlja človeška sila s pomočjo vrvic, palic ali neposredno kar človeška roka.

Helena Korošec (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 103) pa pravi, da imajo lutke posebno moč in energijo. Da so vse privlačne za otroke, ne glede na to ali so izdelane profesionalno ali laično. Vsak predmet lahko oživi in postane nova oseba, ki bo pripravila otroke za spontano komunikacijo ali motivacijo k učenju.

Lutkarstvo je ena najstarejših oblik človekovega ustvarjalnega izražanja, ki temelji na prenosu energije z lutkarja – igralca na gledalca preko predmeta – lutke. Lutko poznajo vse kulture že od pradavnine, saj je v svojem izvoru vezana na obred. Zapisano je, da so lutkarstvo že poznali v 11. stoletju pr. n. št. v Indoneziji, znano je bilo pri Egipčanih, kasneje pri starih Grkih, ohranilo pa se je preko Rimljanov in srednjeveških misterijev do renesančne Commedie dell' Arte. V kasnejših obdobjih se je lutkarstvo v evropskih različicah razvijalo pod vplivom vzhodnih kultur, dokler ni ob

koncu 19. stoletja prevzelo dveh značilnosti gledališča: žive tradicije in avantgarde likovnih in gledaliških reformatorjev (Bric, 2011, str. 6).

2.2 VRSTE LUTK

Poznamo več vrst lutk, ki jih različni avtorji opisujejo na podoben način.

2.2.1 ANIMACIJA PRSTOV

Animacija prstov je najpreprostejša in otrokom zelo zabavna lutkovna tehnika. Prsti se med seboj pogovarjajo, plešejo; več prstov skupaj lahko sestavimo v obraz lutke, lutka je lahko tudi pest. Naslikamo ji lahko oči, usta, dodamo še lase, brke, ušesa itd. (Bric, 2011, str. 24).

2.2.2 PRSTNE LUTKE

Najpogostejša lutka v vrtcih je ravno prstna lutka, saj je zelo preprosta za izdelavo in uporabo. Otroci jih lahko izdelajo sami in se z njimi igrajo.

Breda Varl (1997, str. 31–34) pravi, da je za prstne lutke značilno, da je na prst gole roke ali orokavičene roke nataknjena glava, ki je lahko iz različnih materialov (kroglice, žogice, kartonski tulci od sukancev, vžigalične škatlice ...). Na glavice se lahko nalepijo ali narišejo usta, oči, lase ... Prst roke lahko predstavlja trup lutke, lahko pa tudi lutkine noge, odvisno od tega, kako uporabimo glavo lutke.



Slika 1: Prstne lutke

Vir: <http://www.babadu.si/index.php/igrace/igra-vlog/lutke-rdeca-kapica-lilliputies.html>

2.2.3 ROČNE LUTKE

Breda Varl v svoji literaturi (1997, str. 4–30) opisuje ročno lutko, kot predmet, ki si ga natakne na roko, natančneje na dlan in ga vodimo s premikanjem prstov, dlani in cele roke, skriti za lutkovni oder ali paravan. Pravi, da ima ročna lutka dva glavna sestavna dela: glavo in trup. Glava je nataknjena na kazalec, trup, ki je izdelan kot lutkin kostum, pa je kot rokavček nataknen na animatorjevo roko. Ročne lutke so vodene od spodaj navzgor. Pri sami izdelavi ročne lutke je zelo pomembno razmerje med glavo in samo velikostjo lutke. Ročna lutka ima v primerjavi z glavo in trupom majhne roke, ampak je edina med lutkovnimi tehnologijami, ki je sposobna igre z rekviziti: lahko prijema ali prenaša predmete, lista knjigo, pogosto tudi komunicira z gledalci. Gibi ročne lutke so zelo energični in hitri, njen akcijski prostor pa je vezan na vertikalno (paravan).

Zaradi svoje majhnosti je ročna lutka intimna lutka, neposredna in zahteva manjši igralni prostor (prav tam, str. 5).



Slika 2: Ročne lutke

Vir: http://lutke-zajec.si/novice/26/zacetek_razstave_rocnih_lutk_v_celju/

2.2.4 LUTKE NA PALICI

B. Varl (1995, str. 4) pravi, da je lutka na palici lahko vsak predmet ali figura, ki jo natakemo na lesen količek oz. palico, s pomočjo katere lutko premikamo (animiramo). Ta tehnika je zelo razširjena in se pogosto uporablja, saj se z njo odlično in enostavno animira.

Jana Milčinski (1985) pa za lutke na palici pravi, da jih vodimo od spodaj, držeč za palico. Roke so pritrjene na žicah ali pa prosto bingljajo

Varlova (1995, str. 21–36) deli lutke na palici v štiri skupine:

- Lutke na palici brez dodatnih vodil so po njenem mnenju najpreprostejše lutke tako za izdelavo kot za animacijo, ki jih lahko tudi predšolski otroci s svojo domišljijo uspešno ustvarjajo. Uporabljajo lahko kuhalnice, žlice, palice, ki jim dodajo različne dodatke za oči, usta, lase, oblačilo.
- Lutke na palici z živo roko
- Lutke na dveh palicah
- Lutke na palici z vodili – javajke, ki jih bom podrobneje opisala v naslednjem poglavju.



Slika 3: Lutke pa palici

Vir: <http://www.mgml.si/bezigrajska-galerija-1/arhiv-razstav-483/od-skice-do-lutke-ob-35-obljetnici-bezigarajske-galerije/>

2.2.5 JAVAJKE

Uroš Trefalt (1993, str. 54) za javajke pravi, da so lutke, ki so vodene od spodaj navzgor in jih animiramo posredno s pomočjo paličic. V Evropo prihajajo z otoka Java, kjer jih imenujejo Wayang lutke. Klasična Wayang lutka ima tri paličice. Glavno, ki poteka prek celega telesa in nosi glavo lutke ter stranski paličici, ki sta pritrjeni na roki lutke.

Konstrukcija javajke je sestavljena iz trdnega, lesenega dela do pasu, kostuma, ki prekriva sklepe rok in spodnji del lutke. Iz osnovne konstrukcije so se razvile javajke, ki jih lutkarji nosijo na glavi. Te lutke se premikajo tako, kot se premika lutkarjeva glava. Lutkar v rokah drži palčice za vodenje lutkinih rok, kar lutki omogoča ples in vrtenje (prav tam, str. 54).

Avtor (Trefalt, 1993) omenja, da se pri nekaterih javajkah uporablja t. i. pištola, ki je pritrjena na glavno paličico, ki je votla. Skoznje so napeljene žice in nitke za gladko premikanje glave. Lutka lahko neposredno ali s pomočjo paličic uporablja celo rekvizite, ki pa morajo biti v sorazmerni velikosti z velikostjo javajke.

Že od svojega uveljavljanja v Evropi javajka predstavlja najpopolnejšo lutkovno obliko, saj združuje princip gibčnosti, ki je značilna za ročne lutke, in princip mehkih in melanholičnih gibov marionete. Odrski prostor je za javajko skoraj brez omejitve. Z njo lahko uprizarjamo zahtevne in tekstovno bogate teme (prav tam, str. 55).



Slika 4: Javajke

Vir: <http://www.lg-mb.si/premiere/zlata-ptica/>

2.2.6 MARIONETE

Marionete so med lutkovnimi tehnologijami zelo zahtevne vrste lutk, ki jih vodimo od zgoraj navzdol. Nekatere so vodene na nitkah (tradicionalne češke marionete), druge na žici (sicilijanske marionete).

U. Trefalt (1993, str. 44–48) pove, da so bile med najbolj priljubljenimi lutkovnimi tehnikami pri tradicionalnih potujočih lutkarjih. Največji razcvet so doživele na prelomu 19. in 20. stoletja.

Avtor (Trefalt, 1993, str. 47) pravi, da se posebnost marionete skriva v njeni tehnološki posebnosti. Ker je navezana na nitke ali žice, so njeni gibi mehki, gibanje in reakcija celega lutkinega telesa pa počasna. Marioneta ima tako kot živo bitje vse okončine in glavne sklepe in zaradi njene natančno izdelane telesne strukture lahko lutka hodi, pleše, skače, leti ... Najzahtevnejši proces izmed vseh lutkovnih tehnik je oživljanje marionete. Vsaka najmanjša napaka je lahko zelo očitna in vsako posploševanje karakterjev ji lahko škodi. Tehnološka plast marionete je zelo pomembna, saj mora biti lutkina teža pravšnja, ne pretežka in ne prelahka. Uporablja se lipov les z dodatki penaste gume, stiropora, šolske gobe itd. Težišče lutke mora biti točno določeno; da posamezni udi pravilno padejo, zato je treba marioneto na določenih mestih obtežiti s svincem.

U. Trefalt (1993, str. 48) še dodaja, da so marionete, vodene na nitkah, zaradi kvalitete nitke mehkejše in nedoločljivejše v gibanju, zato se z njimi uprizarja simbolistične, fantastične in pravljичne tekste.

Edi Majaron (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 100) razlaga, da so marionete lutkovna tehnika, ki jo imajo otroci zelo radi, saj lutke občutijo kot projekcijo odnosa odraslih do njih. Marionete so svet, ki ga otroci obvladujejo in uredijo po svoje. Avtor pravi, da izdelava preproste marionete na eni do treh niti ni prezahtevna za predšolske otroke, zato je po njegovem mnenju krivično, da se jim tako redko privošči ta občutek.



Slika 5: Marioneti

Vir: http://www.lg-mb.si/novice/zogica-marogica_7_1/

2.2.7 MARIONETE NA ŽICI (SICILJANKE)

Marioneta na žici se precej razlikuje od klasične marionete na nitkah. Glavna vodilna žica, ki poteka od vodila skozi lutkino glavo v trup, omogoča bolj neposredno obvladovanje lutke, zato je »siciljanka« krepko »na tleh«. Zanj je značilna racava hoja, ker se noge gibljejo samodejno z animacijo lutkinega telesa. To povzroča nekoliko poudarjeno, sunkovito gibanje, ki je kakor nalašč za heroično držo (Bric, 2011, str. 25).

U. Trefalt (1993, str. 48) meni, da so marionete na žici že po svoji zgodovinski izkušnji primerne za epske tekste in parodije ali pa predelane dramske tekste.

2.2.8 MIMIČNE LUTKE

B. Varl (1997) pravi, da so mimične lutke vodene od spodaj navzgor in so nastale v želji čim bolj posnemati človeka. S poudarjenim gibanjem čeljusti spominja na odpiranje ust pri človeku ali odpiranje in zapiranje gobca pri

živalski figuri. Za najbolj prepričljiv premik čeljusti potrebujemo svojo dlan, ki s premikanjem palca proti ostalim štirim prstom spominja na delovanje čeljusti. Premikanje mora biti premišljeno, saj avtomatizem hitro spremeni takšno animacijo v neko površno gibanje. Kadar je lutkina glava oblikovana iz mehkega materiala, penaste gume, gume lateksa itd. vpliva premik čeljusti na grimase celotnega obraza, na njegovo mimiko. Mimične lutke je pred leti zelo popularizirala angleška televizijska nadaljevanka Muppet Show.

Mimična lutka je velika, saj ima igralec roko v lutkini glavi, ki je narejena iz mehkega materiala. Ker je najpomembnejša lutkina glava, je viden samo zgornji del lutke. Ker ima animator eno roko v glavi mimične lutke, ima lutka samo eno roko. Če pa hočemo, da ima obe, naredimo drugo umetno. Mimična lutka lahko gestikulira in igra z rekviziti. Ta tehnika je zelo primerna za uprizoritev živalskih likov (Bric, 2011, str. 26).



Slika 6: Mimične lutke

Vir: <http://www.locatetv.com/tv/muppet-show>

B. Varl (1997, str. 5–36) v svoji literaturi opiše tri skupine mimičnih lutk (ročne mimične lutke, naglavne mimične lutke in mimične lutke z vodilom), ki jih bom jaz opisala v samostojnih poglavjih.

2.2.9 ROČNE MIMIČNE LUTKE

Ročno mimično lutko dobimo, če si na roko nataknemo rokavico z enim prstom. Orokavičeno roko položimo tako, da je del s štirimi prsti zgoraj, palec pa spodaj. Tako postavljena dlan predstavlja lutkino glavo z usti, ki jih lahko odpiramo ali zapiramo. Lutko rokavico si z dodatki, kot so ušesa, smrček, lasje, oči hitro spremenimo v različne osebe ali živali. Animacija ročne mimične lutke je podobna animaciji ročne lutke. Glavo premikamo s celo dlanjo, roke ali tace so ob trupu samodejno gibljive (Varl, 1997).

2.2.10 NAGLAVNE MIMIČNE LUTKE

Naglavne mimične lutke so velike od 50 do 70 cm. Po videzu so podobne naglavnim lutkam. Od njih se razlikujejo v tehnologiji, notranji konstrukciji in vodenju lutke. Mimično naglavno lutko drži animator v čeljustnem delu. Vrat lutke mora biti dovolj širok, da animatorjeva roka lepo zdrsne skozi, prav trup lutke, da sta lahko v njem obe animatorjevi roki. Ena roka vodi usta z glavo, druga pa je v lutkini roki. Glavo oblikujemo podobno kot pri ročni mimični lutki. Osnova je gibljiv ustni del, na katerega gradimo obraz, čelo, teme in zatilje (Varl, 1997).

2.2.11 MIMIČNE LUTKE Z VODILOM

Take vrste lutk imajo polne glave (iz penaste gume ali stiropora, lahko pa so tudi lesene) z gibljivo spodnjo čeljustjo. Premikanje lutkinih ust in s tem mimiko obraza lahko povzroči poseben patent, ki ga vgradimo v lutkin trup. Lutka dobi vodilo, pravimo mu tudi pištola, s katero jo držimo in premikamo njena usta. Človeškim lutkam oblikujemo poljubne glave. Bolj realistične bomo rezbarili v les, pa tudi stiropor omogoča karakterne oblike (Varl, 1997).

2.2.12 PLOSKE LUTKE

Ploska lutka je dvodimenzionalna, nima debeline, nima stranske mase in se na odru ne more obračati. Najpreprostejša je iz tršega materiala, lepenke, lesenih plošč ali kovine. Je izrezan in pobarvan lik, bolj zahtevna pa ima tudi gibljive dele. Ploska lutka ne more igrati z rekviziti. Vodimo jo od spodaj, z držalom ali žico. Ploske lutke so zelo težke za animacijo, saj so omejene v gibanju. Obrati lutke se naredijo z zelo hitro zamenjavo z zrcalnim dvojnikom. V igro je pogosto vključen pripovedovalec – povezovalc, ki vzpostavi tesnejši stik med plosko lutko in gledalcem (Bric, 2011, str. 26).

B. Varl (1997, str. 5–8) pravi, da imajo ploske lutke predhodnike v senčnih lutkah. Meni, da je ploska lutka lahko vsak lik, ki ga izrežemo iz kartona ali vezane plošče, pritrdimo na osnovno vodilo in mu naredimo kak gibljiv sklep. Avtorica pravi, da so tehnično enostavne, zato si jih hitro lahko izdelamo sami. Primerne so v vrtcih, kjer si jih otroci ob pomoči vzgojiteljic lahko izdelajo sami in z njimi pripovedujejo zgodbe, ali se z njimi pogovarjajo med seboj.



Slika 7: Ploske lutke

Vir: <http://www.dobrateta.si/index.php/galerijedobrateta/1-pri-dobri-evi/detail/75-pri-dobri-evi?tmpl=component>

2.2.13 SENČNE LUTKE

Po mnenju U. Trefalta (1993, str. 61–63) sodijo senčne lutke med najstarejše dokumente žive gledališke kulture. So lutke, ki so vodene od zadaj. Glavni odrski prostor predstavlja platno, ki je z zadnje strani osvetljeno. Lutke so narejene iz različnih materialov, ki glede na svojo prosojnost dajejo različno senco; lahko so neprosojne, kar daje črno-belo kontrastno senco, prozorne in obarvane lutke. Sence omogočajo izredne fantazijske razsežnosti in s tem tudi raziskovanje. Izvedba senčne uprizoritve je podobna kot pri ploskih lutkah. Pomembna je natančnost, razumljivost v gibanju in govoru – dopušča improvizacijo. Posebno vlogo ima tudi glasba, ki daje sencam dodatno dimenzijo fantastičnosti in magičnosti.

Varlova (1997) pravi, da osnovno vodilo senčnih lutk predstavlja lesena ali kovinska palica, ki je pritrjena na hrbtno stran lutke.

Pri likovni zasnovi takšne lutke je treba upoštevati načelo velike jasnosti. Senčne lutke lahko imajo tudi gibljive dele. Senčna lutka je nežna in eterična likovna ilustracija pripovedi. Med njo in gledalci vedno lebdi nevidna pregrada – zaslon – ki je z zadnje strani osvetljen. Uporabljamo različne vire svetlobe in barvne filtre. Najpreprostejše senčne lutke so kar sence naših rok oziroma z njimi ustvarjenih likov (Bric, 2011, str. 26).



Slika 8: Senčni lutki

Vir: <http://www.etno-muzej.si/sl/dogodki/z-igro-do-dediscine-ko-sence-spregovorijo-ustvarjalna-delavnica>

2.2.14 NAGLAVNE ALI ČELADNELUTKE

Pri Trefaltu (1993, str. 56) zasledimo naslednjo interpretacijo naglavne lutke. Avtor meni, da se naglavna ali čeladna lutka imenuje zato, ker lutkar nosi na glavi trdno privezano čelado, na kateri sta vrat in glava lutke. Da pa je viden tudi lutkin trup, je izza paravana lutkar odkrit do pasu. Lutka je v celoti prekrita s kostumom, ki ima spredaj izrezano okence s tilom, skozi katerega lahko lutkar gleda. Lutkarjevi roki sta v kostumu skomponirani tako, da tvorita celotno podobo lutke z glavo in rokama. Naglavne lutke so manj elegantne, a vendar zaradi svoje velikosti bolj impozantne, vendar pa imajo zaradi uporabe lutkarjevih rok večje možnosti za igro z rekviziti.

2.2.15 LUTKA – IGRAČA

Lutka – igrača je pogosta lutkovna tehnika v uprizoritvah za najmlajše gledalce. Igrača, ki jo otroci poznajo iz svojega vsakdana s pomočjo direktne animacije, oživi. Lutke – igrače ne potrebujejo posebnega

asociativnega konteksta, ker po svoji obliki in funkciji igrajo samo sebe – oživljeno otroško igračo. Namenjene so za uprizoritve v majhnih, intimnih prostorih. Uprizarjamo pa kratke zgodbe s preprostim zapletom in lirično tematiko (Bric, 2011, str. 27).

2.3 VLOGA LUTKE ZA PREDŠOLSKEGA OTROKA

2.3.1 ČAROBNA MOČ LUTKE

Andreja Rihter (1992) v svoji knjigi govori o lutki kot o gibajočem se predmetu oz. animiranemu predmetu. Pravi, da nas čarovnija tega gibajočega predmeta vrača k izvoru človeštva. Avtorica pravi, da nekoč ni bilo lutk. Bili so le idoli in pred tem sveti predmeti. Ljudje so takrat verjeli v njihovo magično moč življenja. Verjeli so, da imajo svojo lastno dušo. To verovanje je bilo temelj prve človeške religije. Lutkarstvo nas tako miselno vrača k začetkom.

Edi Majaron (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 97) pa pravi, da lutka izvira iz ritualov. Trdi, da je lutka zadržala tri nivoje stilizacije (vizualni, gibalni in zvočni), ki jo v poenostavitvi naredijo hitro razvidno, prepoznavno. Pri nastajanju lutke urimo razne spretnosti in pri igri z njo razvijamo in vzpostavljamo socialne korelacije. Avtor meni, da če hočemo, da lutka zaživi, ji moramo posvetiti vso svojo pozornost, še zlasti s pogledom, sicer ostaja »mrtva«. S tem misli, da moramo vso svojo energijo usmeriti v lutko, s katero vzpostavljamo komunikacijo. Takšna komunikacija je manj »ogrožajoča«, kot je običajna komunikacija »iz oči v oči«. Lutka je posebno močna pri neverbalnih oblikah komunikacije. Zaradi jasne stilizacije so njene spodbude in sugestije razvidne kljub slabšemu razumevanju besedišča. To je izjemnega pomena pri mladih osebah, nevesčih verbalnega izražanja, saj so večinoma zelo senzibilne in težko pristajajo na običajne oblike verbalne komunikacije. Avtor pravi, da ni toliko pomembno, da je lutka do podrobnosti izdelana, pomembneje je, da jo je sposoben narediti vsak, saj se s tem izkaže v obvladovanju motorike,

izkaže kreativne potenciale in skozi ustvarjeno »bitje« vzpostavlja komunikacijo ter večkrat na simboličen način razrešuje osebne probleme.

Po avtorjevem (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 97) mnenju je zato pomembno, da znajo vzgojitelji v predšolskem obdobju uporabiti čim več preprostih vrst lutk, ki jih otroci lahko enostavno in hitro izdelajo, kar pomembno prispeva k rasti njihove pozitivne samopodobe. Lutkin preneseni pomen prispeva k načinu simbolnega mišljenja, čarobna moč lutk pa predstavlja motivacijo za osvajanje raznih spretnosti. S pomočjo lutke otroci lažje izražajo čustva, predvsem pa lutka odkriva in razvija divergentno mišljenje, ki je pomemben element kreativnosti.

2.3.2 LUTKA KOT VZGOJNO SREDSTVO

Igra z lutkami je pomembna za otroka, saj vpliva na njegov kognitivni, socialni, spoznavni, čustveni in fizični razvoj individualnosti. Otroci imajo lutke radi. Lutke so zato v predšolskem obdobju nujno potrebno vzgojno sredstvo, saj celostno spodbujajo otrokov razvoj.

Sabina Šinko (2008, predavanja) pravi, da lutka spodbuja različne vidike otrokovega izražanja (likovno, jezikovno, gibalno, glasbeno in dramsko), ki se kažejo na naslednje načine:

- Otrok z lutko postopoma razvija simbolično transformacijo izkušnje.
- Otrok v igri z lutko oponaša situacije v družbi in družini.
- Otrok se preko lutke identificira z različnimi karakterji.
- Lutka veliko prispeva k otrokovi psihični razbremenitvi.
- Lutka za otroka predstavlja predmet, s katerim manipulira, kakor sam želi.
- V igri z lutko se izraža otrokova čustvenost.
- Otrok s pomočjo lutk gradi socialne vezi.
- Lutke vplivajo na razvoj pozitivne otrokove osebnosti ter samospoštovanja.
- Otroci se veselijo lastne in tuje ustvarjalnostjo z lutko.
- Otroci se z lutko osvobajajo egocentričnosti.
- Otrok skozi lutko izraža svoje intimno doživljanje sveta.
- Otrok skozi lutko razrešuje konflikt.
- Otrok lažje vzpostavi kontakt z lutko kot z odraslim.
- Lutka igra vlogo posrednika med otrokom in okoljem.
- S pomočjo lutke si otrok spodbuja jezikovni razvoj skozi verbalno izražanje.

Koroščeva (Korošec, b. l.) v svojem članku povzema ugotovitve Carol Sterling, nekdanje svetovalke za lutke v vzgoji pri Puppeteers of Amerika, ki omenja, katere vzgojno-izobraževalne cilje lahko otroci dosežejo s pomočjo lutk. Ti cilji so naslednji:

- spodbujati kreativno izražanje,
- stimulirati in povečati domišljijo,
- razvijati spontano in besedno izražanje,
- izboljšati govor in izgovorjavo,
- vaditi spretnosti pisanja in gladkega branja,
- pridobiti si občutek za vrednotenje literature,
- medsebojno usklajevati in razvijati občutek za čas in prostor,
- spodbujati otrokov občutek lastne vrednosti,
- doseči samozaupanje in osebno zadovoljstvo,
- sprostiti strahove, agresijo, frustracije na spremenljiv način,
- razvijati socialno-interakcijske spretnosti,
- pridobiti sposobnost za reševanje problemov,
- izboljšati fino motoriko,
- izboljšati sposobnost poslušanja,
- naučiti se sprejemati in dajati ideje,
- opazovati svet z vsemi čutili,
- delo ovrednotiti.

Če povzamem besede obeh avtoric, lahko za lutko rečemo, da je čudovito, čudežno vzgojno sredstvo, saj pri otroku razvija zelo veliko sposobnosti, spretnosti, hkrati otroka umiri, potolaži, z njeno pomočjo se otrok lažje vključi v skupino, komunikacijo in hkrati ga popelje še v svet pravljič.

Zato bi morali po mnenju A. Robič (2010) lutki v predšolskem obdobju posvetiti več pozornosti. Avtorica meni, da lahko uporaba lutke v vzgojnem procesu prispeva k bolj humanemu in manj stresnemu vključevanju otroka v proces socializacije. Lutke tako izzivajo domišljijo in ustvarjalnost, oboje pa je najdragocenejša popotnica otroku za nadaljnji razvoj. Otroci, ki so ustvarjalni že v otroštvu, so ustvarjalni tudi v življenju.

Pri igri je pomembno, da so z lutko vzgojitelj, igravec/animator lutk in otroci enakovredni partnerji. Tako se lažje premaguje razdalja do nadrejenih in se hitreje vključujejo v naš realni svet. Zelo pomembna je tudi vloga posameznega tipa lutke, ki mora upoštevati zmožnosti otrok igralcev. S tem je omogočeno lažje podajanje sporočila lutkovne igre. Lutka kot gledališki fenomen bi morala biti obravnavana v sklopu likovne, glasbene, plesno-gibalne in ne nazadnje v sklopu jezikovne vzgoje. Lutke so nosilci vlog in s tem sredstva, ki čutno, abstraktno ali realistično prikazujejo sliko resničnosti (Rihter, 1992).

2.3.3 LUTKA KOT TERAPEVTSKO SREDSTVO

Že v starih kulturah so imele maske in figure s svojim magičnim izžarevanjem terapevtsko vrednost. Z moderno psihoterapijo 20. stoletja je prišlo do ponovnega odkritja lutke in lutkovne igre za individualne in skupinske terapije. Še posebej pri otrocih. Z lutko namreč otrok veliko lažje izrazi svoje notranje življenje, še posebej v primeru duševnih stisk in psihičnih motenj. Lutka kot terapevtsko sredstvo je po navadi manjša kot otrok. S svojo prisotnostjo postane nevtralni sogovornik otroku na eni strani in terapevtu na drugi strani. To omogoča otroku svobodnejše izražanje, saj lutka s svojo privlačnostjo kar sama od sebe vabi otroka, da bi se z njo ukvarjal. Otrok ji tako pripoveduje o sebi in svojem življenju, ji poje, jo ljubkuje ... Lahko se tudi vživi v vlogo lutke, se z njo identificira. Vanjo projicira svoje težave, da bi ublažil notranje napetosti. Lutka tako postane odraz otrokovih čustev in želja, doživljanj iz realnega sveta in razmišljanj iz namišljenega sveta. Preko te »igre« otrok hitreje pozabi na doživljanje, ki so ga prizadeli, nadomesti izgubljeno varnost, pridobi nove emocionalne izkušnje, se začne zavedati svojih čustev in potreb ter se jih nauči zadovoljiti v skladu z realnostjo (Rihter, 1992, str. 45).

2.4 UPORABA LUTKE V VRTCU

Bistvena lastnost lutke v vrtcu je, da otroke sprosti in aktivira pri učenju in vzgoji v predšolski dobi. Lutko v vrtcu uporabimo kot sredstvo za zbujanje

otrokove pozornosti, motivacije, ustvarjalno reševanje problemov in dejavno poseganje v življenjsko okolje. Osnovno vodilo pri tem je, da naj otrok odkriva svet celostno, ga spoznava, razumeva, doživlja in vanj posega preko izkustvenega učenja in učenja z odkrivanjem (Škafar, 2011, str. 30).

Otroci že v vrtcu razvijajo gledališko kulturo. Ne glede na to, za katero vrsto lutk se odločimo, naj bodo le-te otrokove stalne spremljevalke.

Po besedah avtorice (Robič, 2010) ima lutka pri otroku neverjetno izrazno moč. Z lutko se otrok istoveti, z njeno pomočjo pogosto premaga strahove in težave, s katerimi se srečuje. Ob njej se sprosti, tako telesno kot govorno. Lutka je tudi sredstvo za doseganje novih ciljev. S pomočjo lutke se otrok nauči novih pesmic, pravilnega govorjenja, obnavljanja pravljic. Z lutko se otrok veseli. Lutka ga spremlja v dobrem in slabem. Lutki otroci po navadi zaupajo svoje skrivnosti in postane njihova prijateljica. Lutko lahko uporabimo kot uvod v zgodbo, za lažjo umiritev skupine, pri številnih praznovanjih. Lutka pa lahko spodbudi tudi boječe, težje prilagodljive in govorno manj aktivne otroke, da razvijejo sposobnost verbalnega izražanja misli in čustev, saj jim predstavlja ščit, za katerega se lahko skrijejo (Robič, 2010).

Koroščeva (Korošec, b. l.) pravi, da so lutke krasen pomočnik vzgojitelju pri lažjem razumevanju otroka, prepoznavanju njegovih čustev, težav in pri hitrejšem in zanimivejšem doseganju učnih ciljev. S pomočjo lutke se otrok umiri in vstopi v čudoviti svet pravljic ter verbalnega izražanja.

2.4.1 LUTKOVNI KOTIČEK

Kaj je lutkovni kotichek?

Lutkovni kotichek je ustrezno oblikovan in opremljen prostor, v katerem se lahko otroci rokujejo z lutko, se v njem z lutko igrajo, jo izdelajo ...

Izdelava lutkovnega koticčka je najenostavnejši in najboljši način, kako otroke vpeljati v svet lutkarstva. To je prostor, kjer se otroci spontano ukvarjajo z dramsko igro ob izdelavi lutke ali igri z njo (Robič, 2010).

Preden začnemo s postavitvijo in z oblikovanjem, je treba razmisliti, kam bomo lutkovni koticček postavili. Poiščemo lokacijo, ki je nekoliko stran od glavnega dogajanja. Če je le možno, poiščemo prostor s preprogo, kjer je prostor za nizko, majhno mizo in za premikanje vsaj štirih ali petih otrok. Če je prostor manjši, izberemo večnamenski odprt prostor, ki ga lahko spreminjamo z lutkovno aktivnostjo.

Preprosta scena lahko lutkovnemu koticčku doda šaljiv, igriv slog in zagotovi opredeljen prostor, na katerem lahko otroci igrajo zgodbe neformalno (Hunt in Renfro, 1982).

Če nimamo na razpolago kupljenega odra oz. paravana lahko le-tega strukturiramo na zelo preprost način. Za izdelavo potrebujemo malo večjo kartonsko škatlo (v kateri je bil zapakiran ali pralni stroj ali televizija itd.). Odstranimo celotno dno in izrežemo odprtino za okno. Zunanost okrasimo, dekoriramo s poslikavo, tapeto ali kolaž papirjem (Hunt in Renfro, 1982).

Še enostavnejša prizorišča za lutkovni koticček so lahko tudi: naslonjala stolov, obrnjene mize, obešeno blago med dvema stoloma, namizno gledališče, talno prizorišče itd. (predavanja, 2008).

Zelo pomembno je, da damo otrokom možnost rokovanja, igranja z različnimi vrstami lutk, saj lutke, ki stojijo v omarah in čakajo samo na roke odraslih, »umirajo«. Naj se otroci igrajo z njimi, ne bojmo se, da se bodo poškodovale in uničile. Ponudimo otrokom okolje za raziskovanje in učenje. V lutkovnem koticčku naj imajo otroci tudi možnost izdelave lutk. Ponudimo ji čim več nestrukturiranega, odpadnega materiala, ki bo otroke spodbudil k izdelavi svoje preproste lutke. Ni važno kako lutka izgleda, važno je, kaj otrok čuti do nje.

2.4.2 METODE DELA Z LUTKAMI

Koroščeva v knjigi *Otrok v svetu glasbe, plesa in lutk* (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 127–130) navaja 6 tehnik oz. dejavnosti z lutko, ki se odvijajo v skupini, po avtoricah N. Renfro in T. Hunt (1982, str. 19). Avtorica (prav tam, str. 127) pravi, da kreativne lutkovne dejavnosti z otroki dopuščajo veliko različnih načinov za njeno uporabo in povezavo z vsakodnevnim delom v skupini. V skupini lahko poteka spontana igra z lutko, priprava prizorov z lutko, pripovedovanje z lutko, pogovarjanje skozi lutko, učenje in poučevanje z lutko in izdelava lutke. Pa si malo podrobneje pogledjmo omenjene tehnike oz. dejavnosti.

1. Spontana igra z lutko (»Puppet Playing«)

Je preprosta oblika lutkarstva, ki se zgodi spontano, brez posredovanja odraslih. Gre za obliko simbolne igre, ko se otrok sam sproščeno in svobodno pogovarja z lutko ali se z njo igra. Otroci si ob pomoči vzgojitelja lahko hitro naredijo preprost lutkovni oder, kjer lahko uprizarjajo vsebino pravljic, dogodke iz vsakdanjega življenja ali pa uprizorijo le preprost dialog med dvema lutkama.

Spontana igra se lahko zgodi že med samim procesom izdelovanja lutke. Takoj, ko pa se je lutka sposobna gibati, je v skupini čutiti neverjetno energijo in odvija se izredna komunikacija na več nivojih. Vzgojiteljeva vloga je zelo pomembna, saj spodbuja otroke k igri, pomaga pri izdelavi lutk, lutkovnega odra, hkrati pa jih ne sem omejevati in usmerjati pri igri.

2. Priprava prizorov z lutko (»Puppetizing«)

Pri naslednji dejavnosti vzgojitelj usmerja otroke k pripravi prizorov z lutko na osnovi zgodbe, poezije, glasbe, realnega življenja ali domišljije. Otroci se svobodno sprehajajo po igralnem prostoru in raziskujejo gibanje svojega telesa v odnosu do svoje lutke. Ker ni določenega scenarija, otroci svobodno prispevajo svoje ideje, dialog in scenarij. Za vzgojitelja je pomembno, da otroke prepusti lastni

ustvarjalnosti. Občinstvo je nujno, saj bo le-to s svojo prisotnostjo in aplavzom na nek način nagradilo delo in trud »nastopajočih«. Priprava skupinske predstavitve pozitivno vpliva na posameznika in celotno skupino.

3. Pripovedovanje z lutko (»Puppetelling«)

Lutke nam omogočajo zelo bogate možnosti dela. Z lutko lahko pripovedujemo zgodbo, se učimo pesem, predstavimo poezijo ali pa povemo vsebino knjige. Vzgojitelju lutka ponujajo možnost za kreativno interpretacijo in ustvarjanje magičnega sveta za in z otroki. Pri tej dejavnosti gre preprosto za pripovedovanje zgodb z lutkami. »Puppetelling« je krasna kombinacija literarne umetnosti in lutk, ki s svojo obliko, barvo, dimenzijo in gibanjem obogatijo literarno doživetje. Med otroki in lutkami se med predstavitvijo zgodbe vzpostavi pristen dialog, ki ga pri branju ali pripovedovanju zgodbe ni. Otroci se vživijo v lutkovne junake, jih spodbujajo, sprašujejo in like globlje doživijo.

4. Pogovarjanje skozi lutko (»Puppetalking«)

Ta tehnika temelji na socialnem in emocionalnem razvoju otroka. Odrasli včasih nevede domnevamo, da otroci, ki ne znajo z besedami opisati svojih misli, nikakor ne zmorejo izraziti svojih čustev in doživetij. To seveda ne drži. Ponuditi jim je treba le pravi način izražanja. Ena od sposobnosti, ki jo je pomembno razvijati pri otroku, je prepoznati, razumeti in verbalizirati notranje misli in čustva. Lutka lahko tu zelo pomaga. Otrokom se je v direktni komunikaciji z odraslim včasih težko pogovarjati, zaupati. Bolj sproščeno bo otrok spregovoril z lutko ali skozi lutko. Lutka predstavlja otroku ščit, zato se v tej posredni komunikaciji ne počuti izpostavljenega. Otrok se ne počuti odgovornega za besede in dejanja, ki jih naredi lutka, zato je bolj sproščen. Ko lutka animira vzgojitelj, otrok pozabi nanj in vso svojo pozornost usmeri v lutko. S tem so podrtе vse ovire v medsebojni komunikaciji. Komunikacija skozi lutko pomeni razvijati

otrokove verbalne sposobnosti. Če otrok lahko imenuje svoja čustva, poveže, kar jih povzroča, je zelo blizu njihovem razumevanju. V večkratni in kontinuirani igri z lutko se bo lažje izražal in lažje razumel sebe. Otrok, ki prinese od doma različne emocionalne težave, bo gotovo lutki lažje povedal, kaj ga teži. V takih primerih je dobrodošla lutka ljubljenska skupine, ki se ji otroci lahko zaupajo in je z njimi vedno in povsod. Lutka je senzibilna poslušalka, nežna z otrokom, ne obtožuje in ne graja. Otroci si od doma prinesejo tudi svojo ljubkovalno igračo, ki je vzgojitelju v pomoč pri vzpostavljanju stika. Vzgojiteljeva lutka se obrne na otrokovo igračo, ki bo slej ali prej spregovorila. Če bo lutka ljubljenska skupine vsak dan odšla h komu na dom, bo s tem narejena povezava med vrtcem in domom. Nekaj, kar pripada celotni skupini, vrtčevskemu okolju, je tudi z otrokom doma. Zaupanje in posledično komunikacija se izboljšata. Lutka je prijateljica skupine, ki v vsakem trenutku lahko pokuka iz predala, košarice ali vzgojiteljevega žepa in potolaži žalostnega otroka ali spodbudi plahega.

5. Učenje in poučevanje z lutko (»Puppeteaching«)

Različne preproste lutkovne tehnike so nam v pomoč pri doseganju kurikularnih ciljev, pri boljši motivaciji za delo, pri dobrem pomnjenju in razumevanju učne snovi. Vzgojitelj ob lutkah in z njimi posreduje informacije na zanimiv in vznemirljiv način, otroci pa se ob izdelavi in igri z lutko učijo celostno.

6. Izdelava lutke (»Puppetmaking«)

Pri tej tehniki je pomembno, da pustimo otroku svobodo. Svobodo, da sam izdelava lutko in oblikuje karakter lutke. Že sama izdelava lutke otroku nudi možnost za projekcijo čustev, želja in misli. Pri mlajših otrocih ni pomembno, kako lutka izgleda. Mi smo mu dolžni verjeti in sprejeti njegovo kreacijo. Vzgojitelj naj otroka spodbuja z vprašanji, ki prebujajo njegovo domišljijo, nikakor pa ne prekinja otrokovih idej z neprimernimi komentarji. Vzgojiteljeva senzibilnost je pri tem zelo pomembna, da bo uskladil zahteve pri izdelavi z otrokovimi

sposobnostmi na eni strani, na drugi strani pa upošteval njegovo kreativnost. Ob izdelavi lutke bo otrok razvijal fino motoriko, koordinacijo roka–oko, spoznaval različne materiale, širil znanje o pojmih, izražal čustva ... Otrok bo izdelano lutko cenil bolj kot katerokoli drugo in z njo vzpostavil intimen, pristen odnos.

Avtorica (Borota, Geršak, Korošec in Majaron, 2006, str. 127–130) ob koncu razlaga, da nikakor ne moremo strogo ločiti posameznih načinov dela z lutko. Omenjene metode se več ali manj med seboj povezujejo, dopolnjujejo in v prepletanju pripeljejo do celotnega projekta, do posamezne ure ali le nekajminutne igre z lutko. Vse metode pa prinašajo med vzgojitelje in otroke veliko pozitivnega vznemirjenja, kreativnost in medsebojno povezovanje.

2.5 IGRA

Posamezni avtorji različno opredeljujejo igro, hkrati pa uporabljajo kriterije, ki so si podobni.

Avtorici Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (2001) navajata, da so si opredelitve enotne v tem, da je igra brezmejna in celovita. Igra predstavlja otrokov spoznavni, socialni, čustveni razvoj in razvoj gibanja ter povezave med možnim in aktualnim, neverjetnim in verjetnim ter povezanost med ne vedeti in vedeti. Tako pri odraslem in otroku igra zajema veliko raznolikih dejavnosti. Dejstvo je, da gre pri različno starih otrocih za različne vrste iger.

Avtorici Hendy in Toon (2001) pa pravita, da večina otrok že loči med igro in resničnostjo. Igra namreč od otroka zahteva, da se pretvarja v »kot da« stanju, kjer lahko ena stvar predstavlja neko drugo stvar. Da to lahko počne, mora biti otrok aktiven pri umskem dejanju upodabljanja. Avtorici pravita, da lahko najzgodnejše oblike igre opazimo že v želji dojenčkov, da premikajo roke in noge in tako eksperimentirajo z gibi in prostorom. Igra je prirojen proces, kjer otroci želijo sodelovati. V nadaljevanju avtorici pravita,

da otroci že od prvega leta dalje oponašajo ljudi okoli sebe. Iz tega posnemanja se razvije namišljena igra ali igra s posnemanjem. Kasneje domišljija vpliva na otroško igro. Med igro s posnemanjem otroci dodajajo tudi svoje zamisli. Avtorici zaključujeta s tem, da otroci v domišljijem svetu lahko doživljajo stvari, ki jih v stvarnosti ne morejo izvesti, doživeti.

Pallegrini in Saracho (1991; v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001) navajata, da je igra vodena z notranjimi zahtevami in da je bolj usmerjena v dejavnost samo kot v cilje, da je svobodna in da nima določenih pravil. Navajata, da otroci neznane predmete raziskujejo, z znanimi pa se igrajo.

Horvat in Magajna (1987; v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001, str. 33) sta opredelila igro kot »svoboden akt, ki ni povezan s procesi neposrednega zadovoljevanja potreb in je omejen na svoj svet; potek in smisel igre sta v njej sami«.

2.5.1 DEFINICIJA IGRE

Splošna definicija igre se glasi: »je dejavnost, ki jo posameznik izvaja zaradi lastnega zadovoljstva ne glede na njen končni izid in ni vezana na neposredno zadovoljevanje potreb ali interese, ki jih preden postavlja okolje« (Zupančič, 1999).

Avtor Niko Kuret (1959) pa za igro pravi, da je le-ta otrokovo življenje. Igra ima po njegovem mnenju neke posebnosti, po katerih se razlikuje od vseh drugih dejavnosti. Pravi, da je igra svobodna, spontana, ustvarjalna in raziskovalna dejavnost, ki poteka brez zunanje nujnosti in nastaja zaradi otrokove potrebe. Po avtorjevem mnenju je igra nujno potrebna vsakemu otroku. Otrok se razvija, ker se igra, otrok se igra, ker se razvija. Prek igre in igrač je otroku zagotovljena trdna in srečna pot v življenje. Igra je sestavni del otrokovega življenja. Čeprav se je način otrokovega življenja na raznih stopnjah družbenega življenja spreminjal, je igra vseskozi ostala poglobljena oblika otrokove dejavnosti in glavni dejavnik otrokovega razvoja. Avtor nadaljuje z besedami, da je igra najvišja stopnja otrokove

aktivnosti in popolnoma zaposli njegovo osebnost. V naravnih in svobodnih življenjskih razmerah porabijo otroci največji del časa in energije za igro.

Po besedah avtoric Marjanovič Umek in Zupančič (2005) je človek bitje, ki je nenehno dejavno razmerje stvarnosti. Spreminja jo in prilagaja svojim potrebam, pri tem pa spreminja tudi sebe. V nadaljevanju navajata, da je za malega otroka takšna dejavnost igra, ki je seštevek različnih aktivnosti. Z njimi otrok raziskuje resničnost okoli sebe, jo spoznava, odgovarja na okolje, pri vsem tem pa razvija samega sebe. Sčasoma se začnejo te dejavnosti razlikovati in opaziti je mogoče vse večjo raznovrstnost. Bolj je otrok starejši, tem bolj zapletena in bogatejša postaja igralna aktivnost. Avtorici pravita, da igra nastaja kot otrokova potreba po gibanju, dejavnosti in delovanju. Otroka ni treba ne učiti ne spodbujati k igri. Igra zagotavlja in pospešuje različna področja otrokovega razvoja. Igra pomeni veliko število različnih dejavnosti. Vezana je pretežno na otroštvo, čeprav se igrajo tudi odrasli. Preko iger se otroci učijo oblikovanja, vzdrževanja in spreminjanja pravil s pomočjo dogovora. Nudijo jim občutek pripadnosti skupini ter občutek varnosti. Pri igri prihaja do oblikovanja neke drugačne stvarnosti, ki jo doživljamo v običajnem življenju. Temeljna sestavina igre je »namišljeni kontekst«, v katerem se izvaja neka dejavnost. Ob tem se igralec zaveda, da tokrat »ne gre zares«.

Avtorja Videmšek in Pišot (2007) pa o igri menita naslednje. Pravita, da je igra dejavnost, ki poteka v družini, vrtcu, šoli, na dvorišču, izvajajo jo tako mestni kot tudi vaški otroci. Pravita, da igro poznamo, odkar obstaja človeštvo in je drugačna od vseh ostalih dejavnosti. Otrok je namreč v igri samostojen, ustvarjalen, izraža to, kar doživlja »sedaj« in »tu«, uživa v dejavnosti sami, četudi ne doseže konkretnih rezultatov.

2.5.2 POMEN IGRE ZA OTROKOV RAZVOJ

O otrokovi igri je bilo napisanih že mnogo besed in misli. Kakšen pomen ima igra za otrokov razvoj, pa si bomo pogledali v nadaljevanju.

Avtorja Videmšek in Pišot (2007) pravita, da igra predstavlja neizčrpen vir vedno novih spoznanj o otrokovem razvoju, doživljanju in življenju, zato ni nikoli dovolj poudarjeno, kako zelo je igra pomembna za razvoj otrokove osebnosti in njegovega ustvarjalnega odnosa do življenja in okolja.

Tudi avtorici Ban in Šercer Stojanovič (2009) sta mnenja, da ima igra velik pomen za razvoj otrokovih sposobnosti v najširšem pomenu besede. Igra po njunem mnenju vpliva na otrokov telesni, čustveni in intelektualni razvoj. Otrok si z igro krepi svoje telo, pridobiva izkušnje, znanja, spoznava svoje sposobnosti in omejitve, predvsem pa se z igranjem zabava in sprošča. Avtorici navajata, da si otrok pri igri z vrstniki razvija pomembne socialne veščine, kot so strpnost, simpatija, zmožnost sodelovanja in dogovarjanja ... Skozi igro spoznava svoje soigralce in svoje fizično okolje s pravili, ki vladajo v njem. Zaključujeta s tem, da otrok s pomočjo izkušenj, ki si jih je pridobil skozi igro, rešuje probleme, s katerimi se vsakodnevno srečuje.

Avtorja Videmšek in Pišot (2007, str. 169) pravita, da otrok v igri izraža sebe. V igri prihaja do lastnega potrjevanja in spoznavanja samega sebe, sebe v ožjem in širšem družbenem okolju. Samopotrjevanje pa je po njunem mnenju silnica, gibalno, ki usmerja otroka k novim dejavnostim, s pomočjo katerih razvija gibalne in spoznavne sposobnosti, ustvarjalnost, delovne navade, moralne in estetske standarde, interese, čustveno življenje. Avtorja ugotavljata, da je sam način igranja v veliki meri pogojen z otrokovo starostjo oz. njegovo razvojno stopnjo kot tudi s pripomočki, ki do neke mere opredeljujejo vsebino igre. Pravita, da je igra odsev otrokovega upornega iskanja, radovednosti, otrok ni zadovoljen le z že obstoječimi idejami v igri, ampak išče nove načine, kako obogatiti igro in nas s tem tudi spodbuja, da vedno znova prilagajmo pravila igre

nepredvidenim situacijam. Zaključujeta z mislijo, da je otrokova igra neizčrpen vir raznovrstnih idej in možnosti, ki jih verjetno ne bomo nikoli izčrpali.

Batistič Zorčeva (2002) meni, da je igra ne le osnovna dejavnost otrok, ampak tudi potreba vsakega otroka in pogoj, da se normalno psihično in telesno razvija. Pravi, da sta izbira in način otrokovega igranja odvisni od njegove trenutne razvojne stopnje (gibalnih in kognitivnih sposobnosti, čustvene in socialne zrelosti), hkrati pa igra vpliva na to, da otrok v razvoju napreduje. Avtorica meni, da igra pomembno vpliva na vsa področja otrokovega razvoja, zlasti v predšolskem obdobju.

Po njenem mnenju igra vpliva na:

- **Razvoj gibalnih in funkcionalnih sposobnosti ter spretnosti.**
- **Kognitivni razvoj:** razvoj občutenja in zaznavanja, razvoj govora, spoznavanje in raziskovanje okolja, reševanje problemov, razvoj domišljije in ustvarjalnosti, socialno kognicijo.
- **Čustveni razvoj:** sproščanje in izživljanje čustev (npr. doživljanje zadovoljstva, premagovanje strahu), premagovanje težav in konfliktov, uresničevanje želja ...
- **Socialni in moralni razvoj:** razvoj socialne kompetentnosti (sodelovanje, razumevanje in upoštevanje drugih), razvoj samokontrole (npr. impulzivnost, agresivnost), osvajanje družbenih pravil in norm.
- **Osebnostni razvoj:** razvoj avtonomnosti, spoznavanje sebe (oblikovanje samopodobe) in sveta (spoznavanje različnih vlog in vstopanje v svet odraslih).

Tanja Tomažič (1999) pa meni, da je igra dejavnost, ki omogoča vsestranski razvoj otrok in je nepogrešljiva pri zagotavljanju in razvoju zdrave in srečne otrokove osebnosti. Po njenem mnenju igra uspešno razvija otrokove funkcije in sposobnosti. Pravi, da si otrok ob igri razvija svoja čutila, pridobiva zaznave in predstave, bogati in razvija domišljijo, primerja, raziskuje, sklepa in rešuje različne probleme ter si tako razvija

mišljenje. Z igro si tudi pridobi sposobnost opazovanja ter telesne in intelektualne spretnosti. Pravi, da si otrok ob igri pridobiva izkustva o predmetih, spoznava lastnosti predmetov in se srečuje z osnovnimi zakonitostmi v svetu in začneja svet razumeti. Po njenem mnenju otrok v spontani igri naravno izraža samega sebe ter si oblikuje svoje sposobnosti. V igralni aktivnosti je otrok čustveno zadovoljen in pozitivna čustva se še poglobljajo. Avtorica zaključuje z mnenjem, da se otrok ob igri nauči postavljati cilje, navezovati stike z drugimi ljudmi, da se nauči prenašati poraze in doživljati uspehe.

2.5.3 IGRA IN SPOL

V naslednjem poglavju pa si bomo pogledali, ali spol otroka kakorkoli vpliva na samo igro.

Ljubica Marjanovič Umek in Tina Kavčič (2005) menita, da se starši že takoj po rojstvu različno vedejo do deklic in dečkov. Nadaljujeta, da podobno vedenje zasledimo npr. ob hranjenju ali pri umivanju, medtem ko pri igri in socialnih interakcijah zasledimo različno vedenje. Po njunem mnenju igra vpliva na razvoj spolne identitete, hkrati pa spolna identiteta vpliva na igro in se izraža v njej. Zaključujeta s tem, da je od spola otroka odvisna izbira igrač, vsebina igre, vrsta igre in soigralci.

Bernarda Nemeč in Maja Krajnc v svoji knjigi (2011, str. 183) navajata besede raziskovalcev, ki so ugotovili razlike v igri dečkov in deklic:

- dečki se več igrajo zunaj;
- pri dečkih najdemo več iger, ki vključujejo grobo motoriko;
- dečki se pogosteje igrajo tekmovalne igre, deklice pa bolj sodelovalne;
- dečki v igri vztrajajo dalj časa kot deklice;
- družabne igre dečkov potekajo v večjih skupinah kot pri deklicah, ki se pogosteje igrajo le z eno prijateljico;
- dečki v igrah vlog pogosteje prevzemajo dominantnejšo vlogo;

- dečki v igrah vlog pogosteje prevzemajo vloge junakov s televizije ali iz knjig.

Avtorici (Nemec in Krajnc, 2011) nadaljujeta, da je kljub nekaterim razlikam v igri dečkov in deklic tudi mnogo podobnosti. Tako igri vlog deklice in dečki namenijo enako časa, hkrati se pogosto znajdejo v konfliktnih z drugimi otroki. Avtorici ob koncu še poudarita, da rezultati raziskav niso enoznačni.

Batistič Zorčeva (2002) pa pravi, da je spol otroka le en od dejavnikov, ki poleg otrokove razvojne stopnje vpliva na igro posameznika. Drugi dejavniki, ki po avtoričinem mnenju še vplivajo na igro otroka, so: osebne značilnosti, trenutno emocionalno ter fizično stanje otroka, trenutna situacija, ožje okolje in kultura.

2.6 VRSTE OTROŠKE IGRE

Poznamo več vrst otroške igre, ki jih avtorji opisujejo na podoben način. Vsebina opisa igre je podobna, včasih se pojavi razlika pri samem poimenovanju igre, pri vseh pa praviloma zasledimo zaporedja od razvojno nižjih k razvojno višjim ravnom igre.

Nekateri avtorji posebej navajajo približne starostne okvire, za katere je posamezna vrsta igre najbolj značilna, čeprav je vmesno opozorilo, da posamezna vrsta igre lahko pokriva zelo široko starostno obdobje in se razlike, povezane s starostjo, kažejo v kakovosti igre (Marjanovič Umek in Zupančič, 2005).

Najpogosteje navedene otroške igre so:

- funkcijska igra,
- konstrukcijska igra,
- dojemalna igra,
- simbolna igra,
- igra s pravili.

2.6.1 FUNKCIJSKA IGRA

Funkcijska igra je prevladujoča vrsta igre v prvem letu življenja. Otrok preizkuša svoje funkcije predvsem z gibanjem in zaznavanjem, kar mu daje občutek zadovoljstva. Otrokove funkcije so najprej vezane na njegovo lastno telo, nato na osebe okoli njega, pozneje pa začne manipulirati s predmeti in raziskovati njihove zaznavne značilnosti (na primer: predmet se sveti, je mehak, zaropota, če pade na tla ...). Otrok si želi o predmetih izvedeti čim več, zato jih preizkuša in raziskuje na različne načine, kar Piaget poimenuje raziskovalna igra. Že v drugem letu starosti lahko opazimo upad funkcijske igre, ki pa se skozi razvojno višje oblike nadaljuje skozi celotno predšolsko obdobje (Šiška, 2012, str. 13).

2.6.2 KONSTRUKCIJSKA IGRA

Po mnenju Marjanovič Umekove in Zupančičeve (2005) otrok v konstrukcijski igri povezuje, sestavlja posamezne prvine igrače ter s tem gradi in ustvarja konstrukcijo, za katero je značilna večja stopnja strukturiranosti in sestavljenosti, kot za igralno gradivo. Pravita, da lahko konstrukcijsko igro primerjamo z ustvarjalno igro. Konstrukcijska igra po njunem mnenju zahteva od otroka prostorsko predstavljenost, ustvarjalnost, miselno predstavljenost, razvito koordinacijo oko-roka, natančnost in vztrajnost. Po besedah avtoric se konstrukcijska igra pojavi že ob koncu prvega leta in je z leti čedalje bogatejša in celovitejša. Pravita, da malček praviloma najprej gradi in zgradi konstrukcijo, ki jo šele

nato poimenuje, starejši predšolski otrok pa že vnaprej pove, kaj bo zgradil in razkrije, kako bo to zgradil.

2.6.3 DOJEMALNA IGRA

Tudi to igro avtorji in avtorice opisujejo na različne načine.

Avtorici Marjanovič Umek in Zupančič (2005) navajata, da Toličič dojemalno igro opisuje kot poslušanje, opazovanje, posnemanje in branje.

Avtorici (Marjanovič Umek in Zupančič, 2005) v nadaljevanju pravita, da pa nekateri drugi avtorji opisujejo dejavnosti, ki jih umeščajo v dojemalno igro:

- Otrok poimenuje, kar vidi, poimenuje predmete zunanje realnosti ali glasovno opisuje, kar počne.
- Otrok sledi navodilom, torej izvaja neko dejavnost na pobudo ali zahtevo drugega, odgovarja na vprašanja.
- Otrok daje navodila, verbalizira svoje pobude ali zahteve, zastavlja vprašanja.
- Otrok dojema relacije, kar pomeni, da razume odnose med prvinami, ki jih spaja ali so spojene v igralnem kontekstu.

Dojemalna igra predstavlja otrokov odnos z ljudmi in predmeti ter odnos med simboli in pomeni (Kavčič, 2004).

2.6.4 SIMBOLNA IGRA

Mirjana Duran (2003) pravi, da je simbolna igra ena izmed vrst otroške igre, ki jo lahko poimenujemo tudi domišljajska igra. Po njenem mnenju je simbolna igra edinstven pojav, kjer otrok reprezentira neko osebo, predmet, dejanje ali pojav iz domišljajskega ali stvarnega sveta.

V Sloveniji je simbolno igro podrobneje raziskala in preučila dr. Helena Korošec. Avtorica (b. l.) v svojem delu opisuje simbolno igro kot edinstven pojav. Iz avtoričinega pojmovanja omenjene igre je razvidno otrokovo izražanje oz. doživljanje okolja, ki vpliva nanj. Sem sprva sodijo dejavnosti odraslih, kasneje pa tudi medsebojni odnosi v različnih korelacijah, bodisi otrok – otrok, bodisi otrok – odrasel, pri čemer so pri mlajših otrocih v ospredju dejavnosti, pri starejših pa odnosi. Prve oblike izpostavljene igre je moč opaziti že pri otrocih starih do osemnajstih mesecev, sicer pa je najbolj tipična za otroke v starostnem obdobju od dveh do šestih let, kot neposredni imitaciji, ki predstavlja prehod k simbolni igri. Gre za to, da otrok točno ponovi neko dejavnost, ki jo je opazil v okolju. Po avtoričinih besedah je simbolna igra osnovna, vodilna otrokova dejavnost v predšolskem obdobju, ker se prav z njo opredeli nadaljnji psihični razvoj.

Po besedah Koroščeve (Korošec, b. l.) je simbolna igra povezana s kognitivnim razvojem, ki pogojuje njen pojav. Pravi, da je otrok simbolne igre sposoben šele, ko je zmožen razumeti pogojnost znaka in obvladati egocentrizem. Simbolna igra je po njenih besedah odraz otrokovega splošnega napredka v kognitivni kapaciteti, ki omogoča sposobnost reprezentacije.

Koroščeva (Korošec, b. l.) v nadaljevanju povzema besede Piageta, ki pravi, da simbolna igra, ustreza osnovni funkciji, ki jo ima igra v otrokovem življenju, ter predstavlja vrhunec otroške igre. Piaget (prav tam) razlaga, da simbolna igra predstavlja posledico otrokovega prilagajanja fizičnemu okolju, pravilom in interesom odraslih, saj prilagajanja ne zadovoljijo njegovih afektivnih in intelektualnih potreb. Po njegovih besedah je raven simbolne igre odvisna od ravni razvoja mišljenja in socialnih spretnosti ter obratno, simbolna igra vpliva na razvoj mišljenj in socialnih spretnosti.

2.6.4.1 FUNKCIJA SIMBOLNE IGRE

»Simbolna igra je nediferencirana in nespecializirana aktivnost in predstavlja nekakšen »idealen poligon« za razvoj in preizkušanje najrazličnejših psihičnih procesov. V igri se prepleta toliko različnih funkcij kot v nobeni drugi dejavnosti. Pomembno pa je, da se preizkušajo spontano, prostovoljno in brez občutka neuspeha« (Korošec, b. l., str. 2).

Mirjana Duran (1988) opisuje funkcije, ki se prepletajo v simbolni igri. Razdeli jih v dve skupini. Prva skupina se veže na strukturo igre, druga skupina pa se veže na vsebino igre. Avtorica pravi, da je struktura simbolne igre vezana pretežno na kognitivni razvoj, vsebina pa na otrokove socialne in emocionalne izkušnje. Tako je po mnenju avtorice simbolna igra socialni pojav, ki je tako po vsebini in strukturi igre pod velikim individualnim pečatom otroka predvsem zaradi njegovih izkušenj.

Helena Korošec (b. l.) povzema ugotovitve raziskave z naslovom »Simbolna igra otrok v različnih socialno kulturnih pogojih«, ki jo je naredila Mirjana Duran. Avtorica izpostavi 6 funkcij, ki se aktivirajo v simbolni igri:

- *Premagovanje egocentrizma.* Otrok v simbolni igri prevzame vlogo. To pa od njega zahteva decentracijo mišljenja in ločevanja lastnega videnja od videnja drugih.
- *Razvijanje in razumevanje čustev.* S pomočjo emocionalne decentracije otrok zmore razumeti čustva drugih in razvija lastne višje emocije.
- *Oddaljevanje od prezentne (trenutne) situacije.* Že samo prenos dejavnosti na verbalno raven pomeni oddaljevanje od trenutne situacije. Da bi se otroci lahko sporazumevali o poteku igre, se mora leta načrtovati. V tej funkciji je pomembna komunikacija med otroki. Govor se mora pojavljati pred dejavnostjo.
- *Krožni odnos med govornim in kognitivnim razvojem.* Otrok je maksimalno miselno angažiran, ko strukturira določeno situacijo in

hkrati »ustvarja« nove stavčne konstrukcije, ki jih potrebuje. Tako se ves čas ustvarja vzratna povezava med mišljenjem in govorom.

- *Avtonomizacija semiotičnih sredstev.* Verner in Kaplon opisujeta štiri procese, ki skupno pripeljejo do avtonomije simbolnih sredstev. Ti procesi so: ustvarjanje distance med osebo in predmetom, med osebo in simbolnim sredstvom, med simbolnim sredstvom in predmetom in med pošiljavcem in prejemnikom sporočila.
- *Sprejemanje spolnih vlog in kulturnih navad oz. običajev.* Na vsebino simbolne igre so vezane različne socialne situacije in določene funkcije, kot so: sprejemanje spolnih vlog, podrejanje pravilom in socialnim normam.

2.6.4.2 RAZVOJNI VIDIKI SIMBOLNE IGRE

Ljubica Marjanovič Umek (2001) pravi, da se spoznavne, socialnokognitivne, socialne ter jezikovne sposobnosti in spretnosti v simbolni igri prepletajo. Po njenem mnenju so pretvarjanje oz. transformacija, decentriranje mišljenja, fleksibilnost mišljenja, dekontekstualizacija, jezikovni obrati, zmožnost razumevanja in pogovarjanja ter zmožnost razumevanja drugih sposobnosti in spretnosti, ki sodefinirajo razvojno stopnjo oz. raven simbolne igre. Avtorica pravi, da raven simbolne igre ni odvisna le od otrokovega razvoja, temveč tudi od skupine, vrste igrač ter vloge odraslih.

Helena Korošec (b. l.) pravi, da je igra vlog najvišja oblika simbolne igre in vključuje dve vrsti kognitivnih operacij: reverzibilnost in decentracijo. Avtorica razlaga, da reverzibilnost pomeni otrokovo zavedanje, da se lahko kadarkoli vrne iz vloge v realnost. Pri decentraciji pa gre po njenem mnenju za otrokovo razumevanje, da je v igri on še vedno on sam in hkrati oseba, katere vlogo igra. Avtorica navaja, da se igra vlog pojavlja že v zgodnjem otroštvu in v drugi polovici predšolske dobe doseže najvišjo raven. Vsebina igre je po njenem mnenju močno povezana z otrokovimi izkušnjami.

Ko spontana simbolna igra prehaja v gledališko igro in postane dogodek, otroka spodbujamo, da se izraža verbalno in neverbalno.

Koroščeva (b. l.) meni, da sta za razvoj simbolne igre pri predšolskih otrocih, odvisna tudi osebnost in zainteresiranost vzgojitelja. Po njenem mnenju je zelo pomembno, da vzgojitelj otrokom pusti dovolj časa, da se simbolna igra lahko razvije. Sicer je težko najti pravo mero, s katero se sme vzgojitelj vključiti v igro, pri tem pa ni direktiven. Kajti direktivnost po avtoričinih besedah zmanjša možnost interakcije med otroki, ki pa je nujni pogoj za bogato simbolno oz. domišljjsko igro. Avtorica nadaljuje, da je učenje v fantazijski in sociodramski igri prijetno tako za otroke kot za vzgojitelje in je eden od načinov, kako povečati aktivno vlogo odraslega v otrokovi igri. Po njenem mnenju se delo uspešno odvija, če otroke razdelimo v manjše skupine, v katerih se bodo oblikovali prizori. Znotraj skupine otroci svobodno raziskujejo, rešujejo zastavljene naloge s sodelovanjem in kreativnostjo. Avtorica zaključuje z naslednjo ugotovitvijo, da je zelo pomembno, da vzgojitelj spodbuja igro otrok in je nikakor ne režira.

Helena Korošec (b. l.) v svoji literaturi povzema po Sari Smilansky štiri načine, kako lahko vzgojitelj spodbuja sociodramsko igro:

- Vzgojitelj aktivno sodeluje v igri in z vzorom pokaže način igranja.
- Vzgojitelj se ne vključi v igro aktivno, ampak otrokom pomaga le z nasveti in komentarji.
- Vzgojitelj otrokom pomaga pri igranju znanih pravljic.
- Vzgojitelj uvaja vaje in igre, ki temeljijo na pretvarjanju.

2.6.5 IGRA S PRAVILI

Igre s pravili se glede na celovitost razvojnih procesov, ki so v ozadju te igralne dejavnosti, praviloma pojavljajo od drugega do tretjega leta starosti dalje (Marjanovič Umek in Zupančič, 2005).

Značilnost te igre je, da otrok sprejema določena pravila in se po njih ravna ter se na ta način uči nadzorovati svoje vedenje in dejanja ter odzive znotraj določenih mej (Kavčič, 2004).

V igri s pravili otrok upošteva določena pravila. Sprva so ta zelo enostavna in kratka, s starostjo pa pravila postajajo obsežnejša in zahtevnejša. Omenjena oblika igre se razvija od enostavne k zahtevnejši igri in je najpogostejša igra osnovnošolskih otrok (Šiška, 2012, str. 15).

3 EMPIRIČNI DEL

3.1 NAMEN

V empiričnem delu diplomskega dela nas je zanimalo, koliko so lutkovni kotički v vrtcu prisotni, katere vrste lutk so najbolj pogoste in ali imajo otroci možnost igre z lutko vedno ali samo občasno. Ugotoviti smo želeli, ali na pogostost poseganja po lutki vpliva spol, starost otroka ali notranja in zunanja motivacija. Želeli smo tudi ugotoviti, ali se vsebina igre z lutko razlikuje glede na spol.

3.2 RAZČLENITEV, PODROBNA OPREDELITEV

3.2.1 RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

V empiričnem delu diplomskega dela nas je zanimalo, koliko otroci dejansko uporabljajo lutkovni kotiček, po katerih vrstah lutk najpogosteje posegajo in kakšno vlogo ima lutka v njihovi simbolni igri.

Pri tem smo se osredotočili na naslednja vprašanja:

- ali na igro z lutko vpliva starost otrok,
- ali na igro z lutko vpliva spol otrok,
- ali imajo v skupini lutkovni kotiček,
- ali je lutkovni kotiček stalni kotiček,
- katere vrste lutk so jim na razpolago v lutkovnem kotičku,
- ali vzgojiteljice kdaj same izdelajo lutke,
- ali vzgojiteljice spodbujajo igro v lutkovnem kotičku,
- ali se lutkovnega kotička pogosteje poslužujejo mlajše ali starejše vzgojiteljice,
- ali potrebujejo otroci za igro z lutko zunanjo motivacijo,
- ali se pogosteje poslužujejo lutkovnega kotička, če so zunanje motivirani,
- koliko časa vztrajajo v lutkovnem kotičku,

- ali se lutkovnega koticčka poslužujejo bolj deklice ali bolj dečki,
- kaj se z lutko igrajo deklice,
- kaj se z lutko igrajo dečki,
- ali skupina otrok z lutkami uprizori pravljico ali situacijo iz vsakdanjega življenja.

3.2.2 RAZISKOVALNE HIPOTEZE

Za potrebe empiričnega dela diplomskega dela smo si zastavili implicitno izražene hipoteze.

- Otroci za igro v lutkovnem koticčku ne potrebujejo zunanje motivacije.
- Lutkovni koticček pogosteje uporabljajo deklice kot dečki.
- Deklice v igro v lutkovnem koticčku vnašajo vsakodnevne življenjske situacije.
- Vsebina igre v lutkovnem koticčku je pri dečkih agresivnejša kot pri deklicah.
- Vsebina samostojne otroške lutkovne predstave je povzetek že slišane, videne pravljice.
- Otroci najpogosteje posegajo po ročnih lutkah.

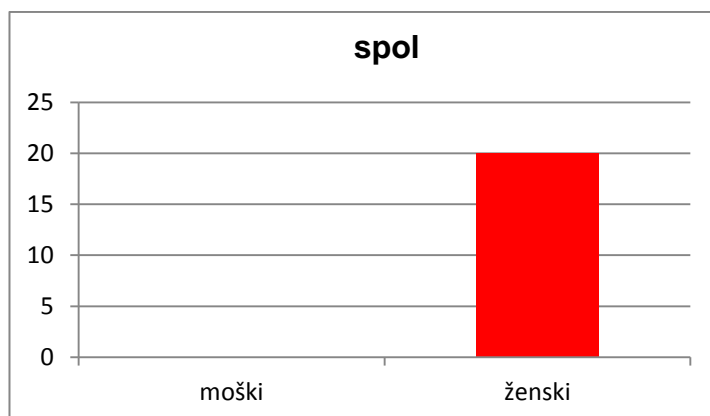
3.2.3 SPREMENLJIVKE

Preglednica 1: Strokovni delavci glede na spol

SPOL	F	f (%)
Ženski	20	100
Moški	0	0
Skupaj	20	100

Rezultati so bili pridobljeni na vzorcu 20. (dvajsetih) strokovnih delavcev iz vrtca Anice Černejeve Celje, ki opravljajo delo vzgojitelja/vzgojiteljice v oddelku. V anketi je sodelovalo 100 % žensk, kar je tudi v skladu z dejansko strukturo zaposlenih strokovnih delavcev v vrtcu Anice Černejeve Celje.

Graf 1: Spol

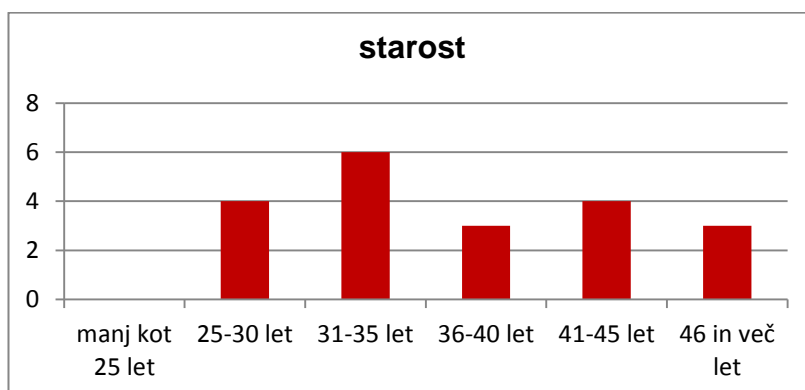


Preglednica 2: Starost strokovnih delavcev

STAROST	f	f (%)
Manj kot 25 let	0	0
25–30 let	4	20
31–35 let	6	30
36–40 let	3	15
41–45 let	4	20
46 let in več	3	15
Skupaj	20	100

Anketni vprašalnik je izpolnilo 6 (30 %) strokovnih delavk, ki so stare med 31–35 let, 4 (20 %) strokovne delavke so stare med 25–30 let, prav tako 4 (20 %) med 41–45 let, 3 (15 %) strokovne delavke so stare med 36–40 let in prav tako 3 (15 %), ki so stare 46 let in več.

Graf 2: Starost

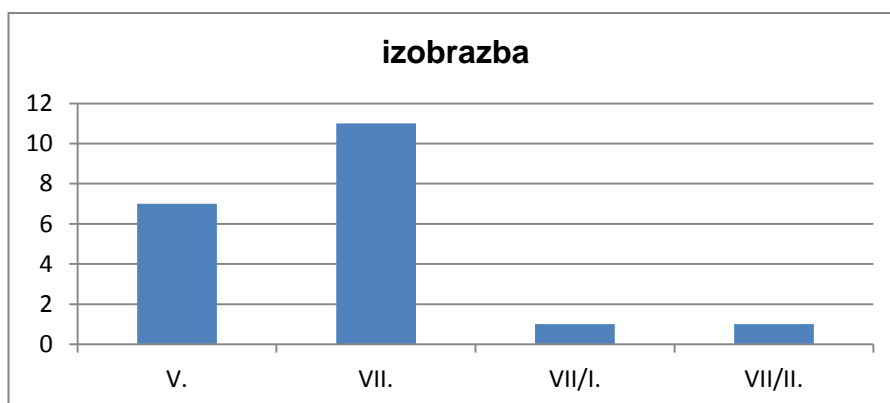


Preglednica 3: Izobrazba strokovnih delavcev

IZOBRAZBA	f	f (%)
V.	7	35
VII.	11	55
VII/I.	1	5
VII/II.	1	5
Skupaj	20	100

Največ 11 (55 %) strokovnih delavk ima VII. stopnjo izobrazbe (dipl. vzg. pred. otrok), 7 (35 %) jih ima V. stopnjo izobrazbe, 1 (5 %) strokovna delavka ima VII/I. stopnjo izobrazbe (uni. dipl. soc. del.) in prav tako 1 (5 %) strokovna delavka, ki ima VII/II. stopnjo izobrazbe (mag. prof. pred. vzg.).

Graf 3: Izobrazba

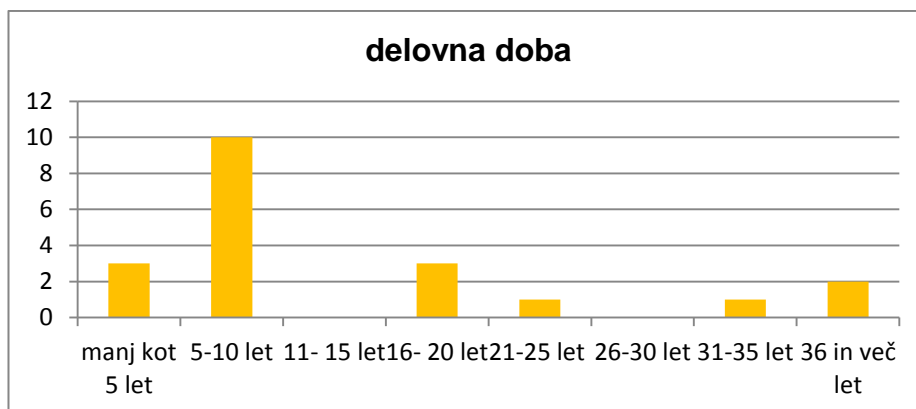


Preglednica 4: Delovna doba strokovnih delavcev

DELOVNA DOBA	f	f (%)
manj kot 5 let	3	15
5–10 let	10	50
11–15 let	0	0
16–20 let	3	15
21–25 let	1	5
26–30 let	0	0
31–35 let	1	5
36 let in več	2	10
Skupaj	20	100

Največ 10 (50 %) strokovnih delavk je v vrtcu zaposlenih 5–10 let, 3 (15 %) so zaposlene manj kot 5 let, prav tako 3 (15 %) so zaposlene 16–20 let, 2 (10 %) sta zaposleni 36 let in več let, 1 (5 %) je zaposlena 21–25 let, prav tako je tudi 1 (5 %), ki je v vrtcu zaposlena 31–35 let.

Graf 4: Delovna doba

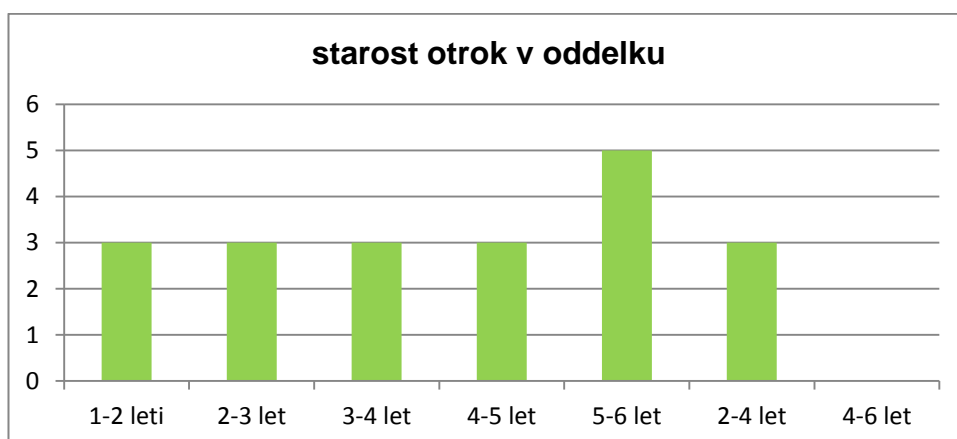


Preglednica 5: Starost otrok v oddelku

STAROST OTROK	f	f (%)
1–2 leti	3	15
2–3 leta	3	15
3–4 leta	3	15
4–5 let	3	15
5–6 let	5	25
2–4 leta	3	15
4–6 let	0	0
Skupaj	20	100

Strokovne delavke delajo v oddelkih, kjer so različno stari otroci. 5 (25 %) strokovnih delavk dela v skupini z otroki starimi 5–6 let, 3 (15 %) delajo v skupini 1–2 leti starih otrok, prav tako 3 (15 %) vzgojiteljice delajo z 2–3 leta starimi otroki, 3 (15 %) delajo v skupini 3–4 leta starih otrok, 3 (15 %) strokovne delavke v skupini 4–5 let starih otrok in 3 (15 %) v skupini heterogenega oddelka, kjer so otroci stari od 2–4 let.

Graf 5: Starost otrok



3.3 METODOLOGIJA

3.3.1 RAZISKOVALNE METODE

Uporabljeni sta bili deskriptivna in kavzalna-neeksperimentalna metoda pedagoškega raziskovanja.

3.3.2 RAZISKOVALNI VZOREC

Analiza anketnih vprašalnikov temelji na neslučajnostnem priložnostnem vzorcu strokovnih delavcev, ki so v šolskem letu 2015/2016 zaposleni v vrtcu Anice Černejeve Celje. Vzorec ni reprezentativen – zato ugotovitve ni mogoče posploševati na vso populacijo, ampak veljajo le za konkreten primer.

3.3.3 POSTOPKI ZBIRANJA PODATKOV

Podatke smo zbrali s pomočjo kvantitativnih in kvalitativnih tehnik, in sicer s pomočjo anketnega vprašalnika sestavljenega iz vprašanj zaprtega in odprtega tipa. Anketni vprašalnik je bil posebej narejen za namen diplomske naloge.

3.3.3.1 ORGANIZACIJA ZBIRANJA PODATKOV

Najprej smo govorili z ravnateljico vrtca Anice Černejeve Celje, gospo Vanjo Krašovic. Predstavili smo ji anketni vprašalnik, v kakšen namen nam bo služil in jo prosili za dovoljenje, da jih lahko razdelimo med strokovne delavce vrtca.

Anketiranje je bilo izvedeno oktobra 2015 v vrtcu Anice Černejeve Celje. Zbiranje anketnih vprašalnikov je potekalo od 19. do 23. oktobra 2015. Obdelava podatkov pa je potekala od 24. do 30. oktobra 2015.

Anketne vprašalnike smo predala naključno izbranim strokovnim delavcem, ki so zaposleni na delovnem mestu vzgojitelja/vzgojiteljice v oddelku.

Pri pridobivanju podatkov je šlo za zasebnost in anonimnost. Izpolnjene anketne vprašalnike so strokovni delavci vračali v za to namenjeno škatlo, ki je bila postavljena v pedagoški sobi. Časa za reševanje so imeli 5 delovnih dni (od ponedeljka, 19. 10. 2015, do petka 23. 10. 2015).

3.3.3.2 VSEBINSKO-METODOLOŠKE ZNAČILNOSTI INSTRUMENTOV

Anketni vprašalnik je vseboval tako zaprti tip vprašanj, kjer so anketiranci izbirali med ponujenimi odgovori, kot tudi odprti tip vprašanj, kjer so lahko svoje odgovore napisali, pojasnili. Anketni vprašalnik je vseboval 12 vprašanj zaprtega tipa in 13 vprašanj odprtega tipa. V uvodu so bila vprašanja, ki so se nanašala na splošne podatke, kot so spol, starost, izobrazba, delovna doba ... V nadaljevanju pa so sledila vprašanja, vezana na prisotnost lutkovnega koticčka v igralnici, njegovi uporabi, vrstah lutk v koticčku ... Proti koncu anketnega vprašalnika so sledila vprašanja, vezana na notranjo in zunanjo motivacijo otrok, vsebine igre, vezane na spol otrok.

Anketni vprašalnik smo oblikovali sami prav za potrebe diplomske naloge.

3.3.4 POSTOPKI OBDELAVE PODATKOV

Podatke smo kvantitativno obdelali, in sicer s pomočjo frekvenčne distribucije (grafični prikaz).

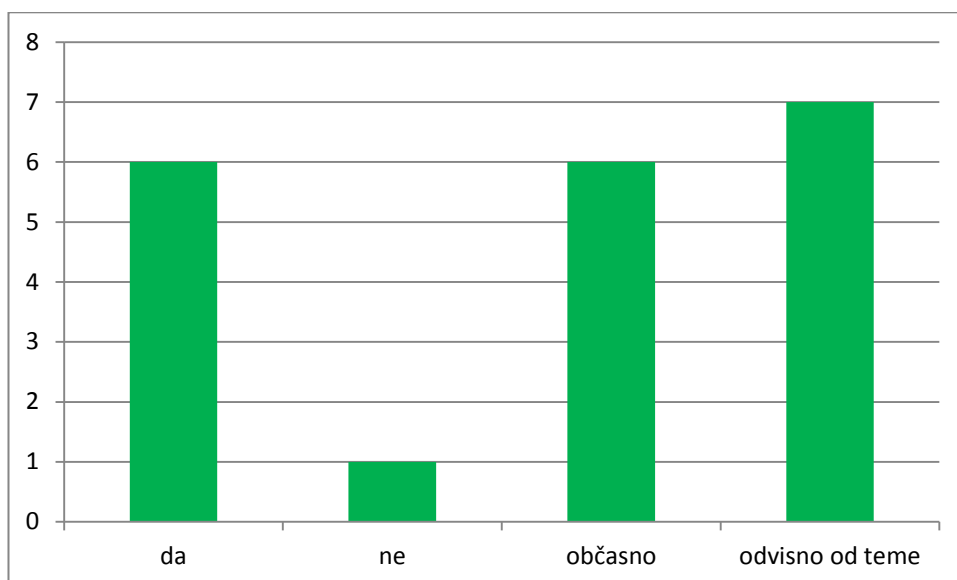
3.4 REZULTATI IN INTERPRETACIJA

a) LUTKOVNI KOTIČEK

V uvodu smo anketirancem zastavili 4 vprašanja, ki se nanašajo na oblikovanje in opremljenost lutkovnega kotička v igralnicah. Ugotoviti smo želeli sledeče: ali imajo strokovni delavci v igralnicah oblikovan lutkovni kotiček, kdaj je le-ta na razpolago otrokom ter kakšna je opremljenost lutkovnih kotičkov z vidika različnih lutk.

1. ALI IMATE V IGRALNICI LUTKOVNI KOTIČEK?

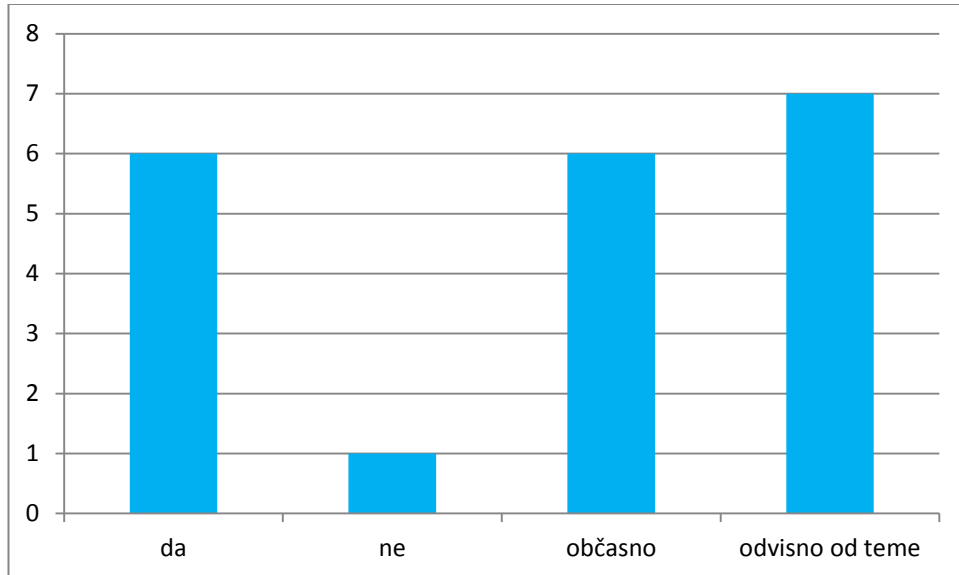
Graf 6: Lutkovni kotiček v igralnici



35 % anketiranih strokovnih delavk lutkovni kotiček uporablja odvisno od teme, ki jo imajo tisti mesec, 30 % anketirank ima v igralnici stalni lutkovni kotiček, 30 % anketirank ima lutkovni kotiček občasno prisoten v igralnici, 1 (5 %) anketiranka pa v igralnici nikoli nima lutkovnega kotička.

2. ALI SE LAHKO OTROCI VSAK DAN POSLUŽUJEJO LUTKOVNEGA KOTIČKA?

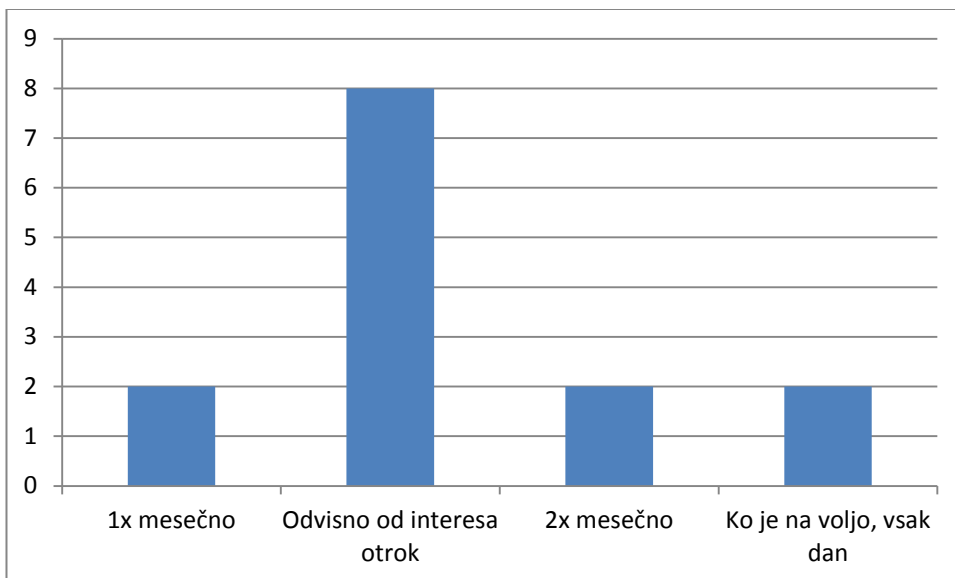
Graf 7: Vsakodnevno posluževanje



35 % anketirank je zapisalo, da se lahko otroci poslužujejo lutkovnega kotička odvisno od teme, 30 % jih je zapisalo, da se lahko lutkovnega kotička otroci občasno poslužujejo, 30 % je tistih, katerih otroci se lahko lutkovnega kotička poslužujejo vsak dan, 1 (5 %) vzgojiteljica pa je odgovorila, da se otroci ne morejo vsakodnevno posluževati kotička.

3. ČE NE, KOLIKOKRAT NA MESEC SE GA LAHKO POSLUŽUJEJO?

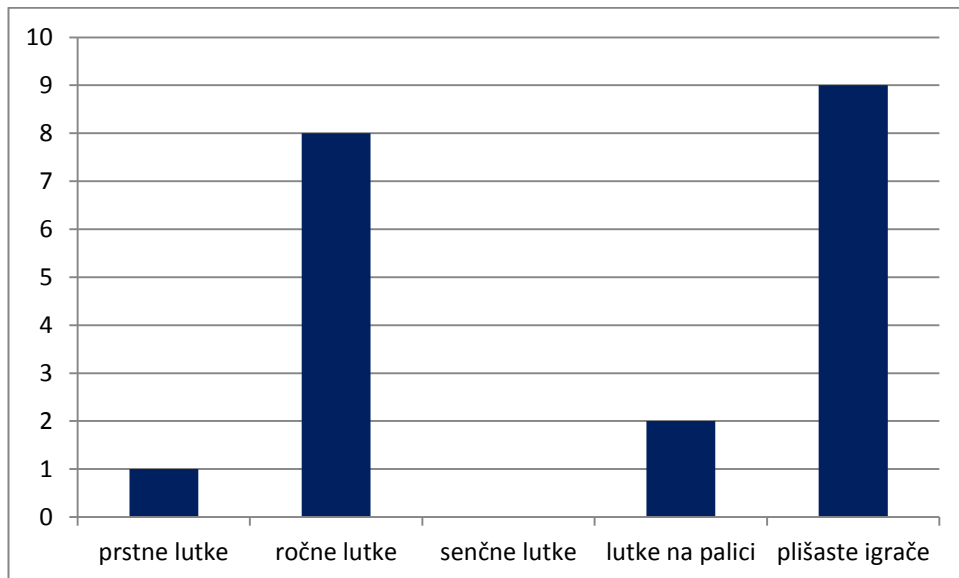
Graf 8: Mesečna aktivnost



Tiste strokovne delavke, ki so v prejšnjem vprašanju odgovorile, da se otroci ne morejo vsakodnevno posluževati lutkovnega kotička, so v naslednjem vprašanju različno odgovorile. 8 jih je odgovorilo, da ga lahko uporabljajo otroci glede na njihov interes, 2 vzgojiteljici sta odgovorili, da ko je lutkovni kotiček na voljo, ga lahko otroci uporabljajo vsakodnevno, 2 strokovni delavki sta odgovorili, da se ga lahko poslužujejo 2 X mesečno in 2 vzgojiteljici sta na pisali, da se lahko otroci v lutkovnem kotičku igrajo samo 1 X na mesec.

4. KATERE VRSTE LUTK IMATE V LUTKOVNEM KOTIČKU?

Graf 9: Vrste lutk v kotičku



45 % strokovnih delavk je odgovorilo, da imajo v lutkovnem kotičku plišaste igrače, 40 % jih je zapisalo, da imajo v lutkovnem kotičku ročne lutke, 10 % anketirank ima v lutkovnem kotičku lutke na palici in 1 (5 %) strokovna delavka je napisala, da ima v lutkovnem kotičku prstne lutke.

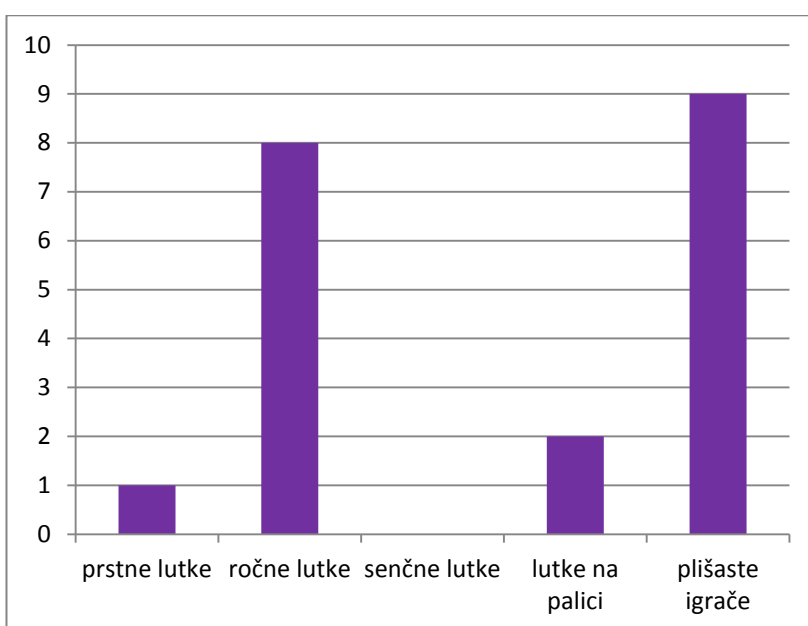
Iz odgovorov lahko sklepamo, da so v lutkovnih kotičkih najbolj prisotne plišaste igrače, takoj za njimi tudi ročne lutke. Razlog, zakaj je ravno teh lutk v lutkovnem kotičku največ, bi lahko bil, ker je teh vrst lutk v vrtcu največ, ker niso zahtevne za uporabo oz. ker se z njimi najlažje igra.

b) OTROCI IN LUTKE

V nadaljevanju so se vprašanja nanašala na lutke, in sicer nas je konkretno zanimalo, po katerih lutkah najraje posežejo otroci in katerih se najpogosteje poslužujejo strokovni delavci.

5. PO KATERI VRSTI LUTK OTROCI NAJPOGOSTEJE POSEGAJO?

Graf 10: Priljubljenost lutk

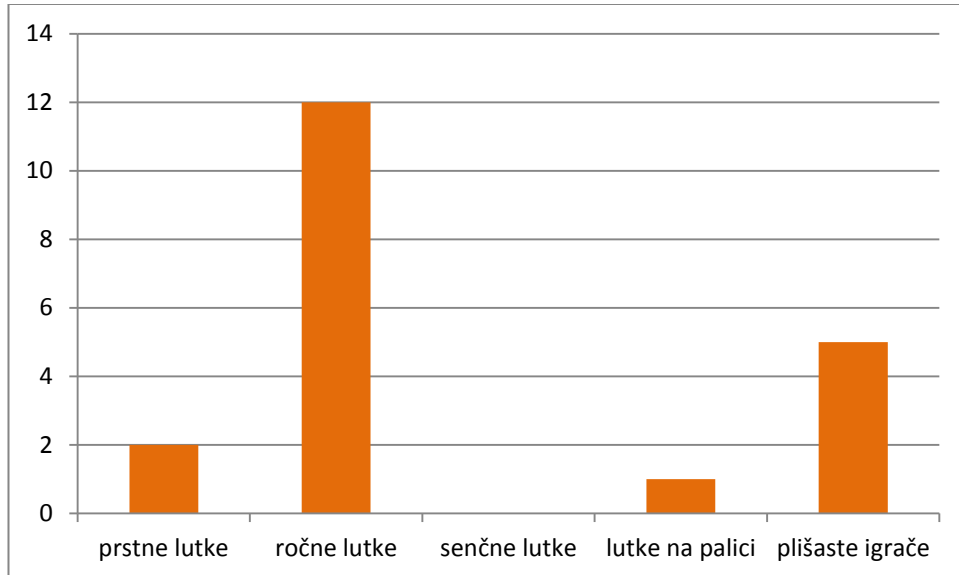


45 % anketirank je zapisalo, da otroci najpogosteje posegajo po plišastih igračah, 40 % jih je zapisalo, da se otroci v lutkovnem kotičku igrajo z ročnimi lutkami, 10 % anketirank je navedlo, da se otroci igrajo z lutkami na palici in samo 1 (5 %) anketiranka je napisala, da se otroci igrajo s prstnimi lutkami.

Iz odgovorov lahko sklepamo, da se otroci igrajo oz. uporabljajo tiste lutke, ki jih je v lutkovnem kotičku največ oz. so najbolj pogosto prisotne. V našem konkretnem primeru se otroci največ poslužujejo plišastih igrač.

6. KATERE VRSTE LUTK V SAMEM VZGOJNEM PROCESU NAJVEČKRAT UPORABLJATE VI?

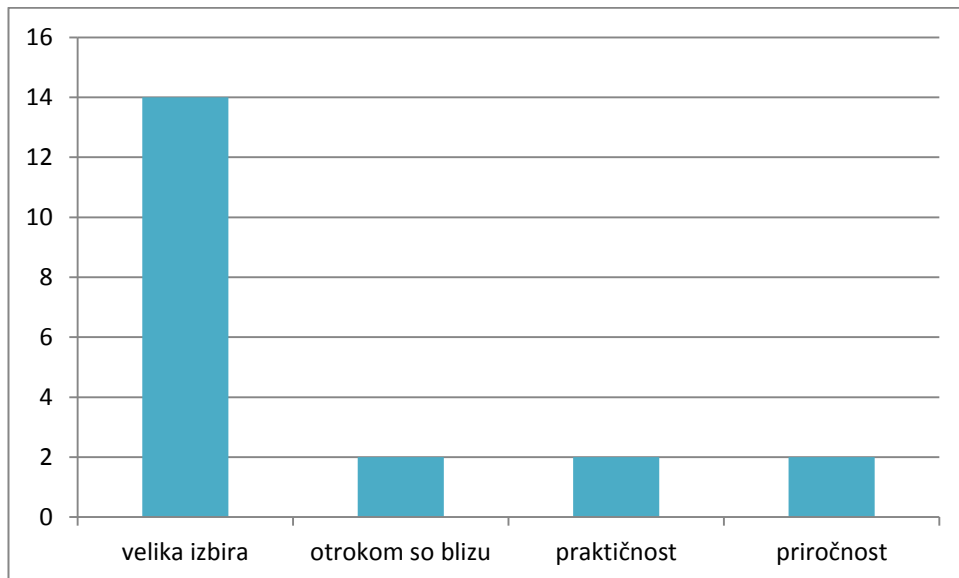
Graf 11: Vrsta lutk v vzgojnem procesu



Analiza anketnih vprašalnikov je pokazala, da kar 60 % anketirank najpogosteje uporablja ročne lutke, 25 % strokovnih delavk v vzgojnem procesu uporablja plišaste igrače, 10 % anketirank uporablja prstne lutke in samo 1 (5 %) anketiranka se najpogosteje poslužuje lutk na palici.

7. ZAKAJ?

Graf 12: Razlog uporabe

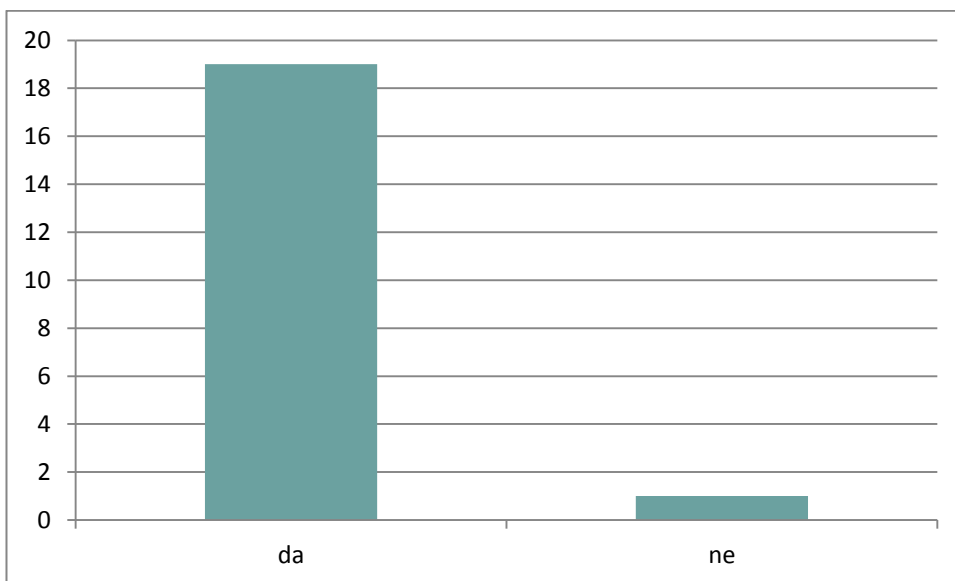


70 % anketirank je navedlo razlog, zakaj se odločajo za določeno vrsto lutk, da zaradi velike izbire, 10 % se določene vrste lutke poslužuje, ker so otrokom blizu, 10 % je navedlo, ker so praktične, 10 % anketirank je navedlo, da zaradi prisrčnosti.

Iz odgovorov lahko razberemo, da se strokovne delavke najpogosteje poslužujejo ročnih lutk, ker je v njihovem vrtcu največja izbira le-teh.

8. ALI TUDI SAMI KDAJ IZDELATE LUTKO?

Graf 13: Izdelovanje lutke



95 % vseh strokovnih delavk izdelava samih lutko, samo 1 (5 %) strokovna delavka pa lutke ne izdelava oz. je še ni izdelala. Podvprašanje je bilo, da če je odgovor nikalen, naj navedejo razlog. Strokovna delavka, ki je obkrožila nikalen odgovor, je za razlago odgovora navedla, da ni potrebe po izdelavi lutke.

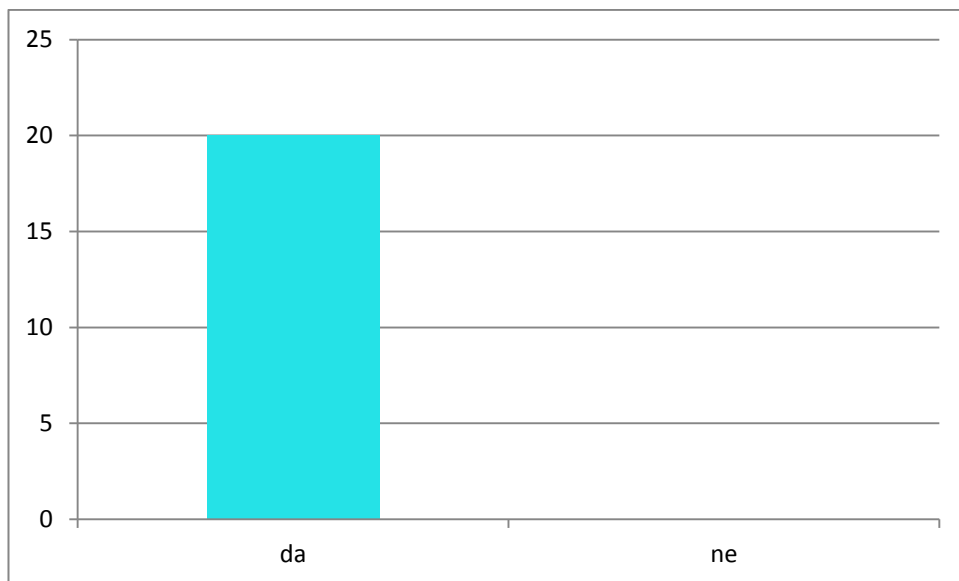
Iz podanih odgovorov sklepamo, da strokovne delavke samostojno izdelajo lutko oz. je ne, ker je na razpolago dovolj lutk in ni razloga za izdelavo le-teh.

c) IGRA V LUTKOVNEM KOTIČKU

Naslednji vprašanji sta se nanašali na to, ali strokovne delavke spodbujajo igro v lutkovnem kotičku in na kakšne načine.

9. ALI SPODBUJATE IGRO V LUTKOVNEM KOTIČKU?

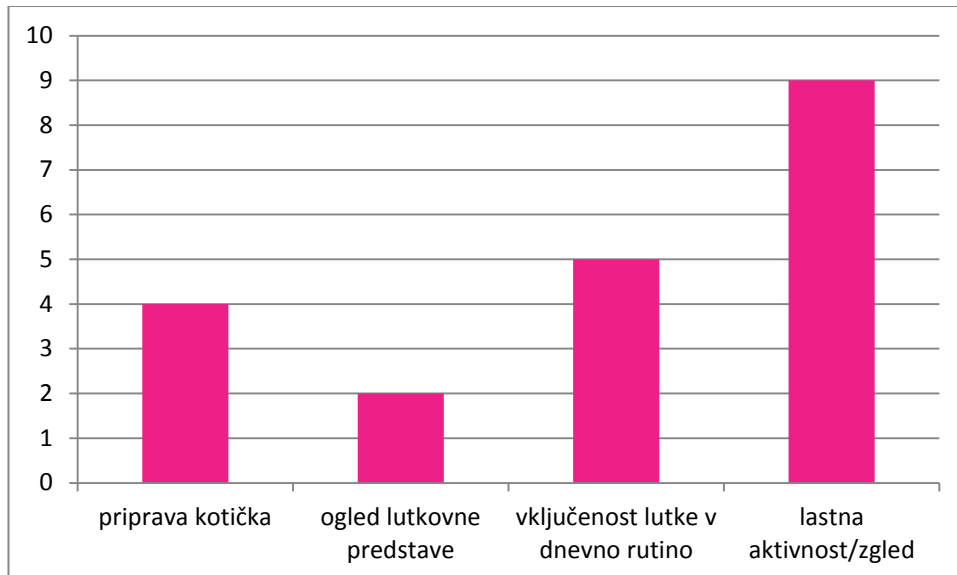
Graf 14: Spodbujanje igre



Vseh 20 (100 %) strokovnih delavk je podalo pritrdilen odgovor, da spodbujajo igro v lutkovnem kotičku.

10. NA KAKŠNE NAČINE SPODBUJATE IGRO V LUTKOVNEM KOTIČKU?

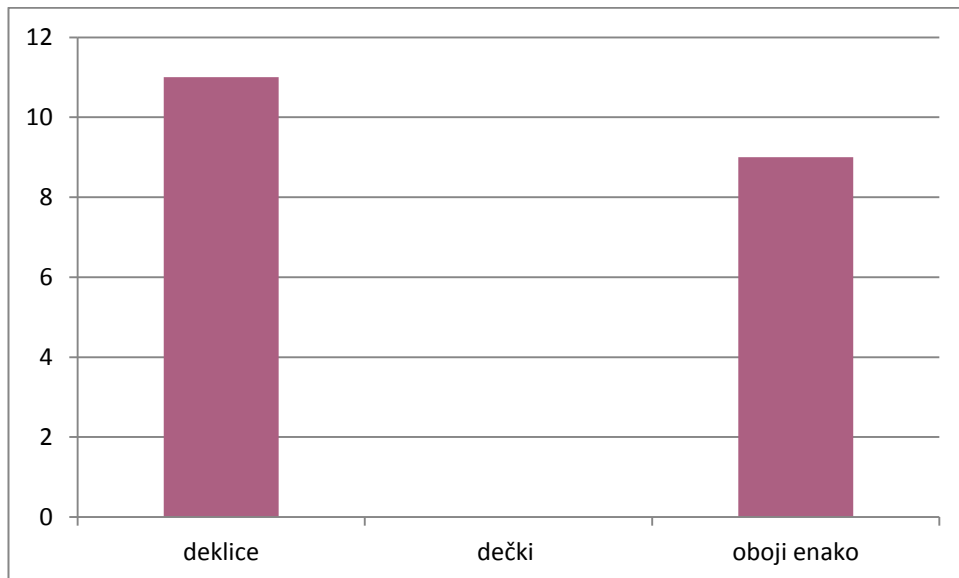
Graf 15: Načini spodbude



45 % strokovnih delavk spodbuja igro v lutkovnem kotičku z lastno aktivnostjo/zgledom, 25 % jih igro spodbuja z vključenostjo lutke v dnevno rutino, 20 % anketirank spodbuja igro v lutkovnem kotičku s pripravo samega kotička in 10 % jih igro spodbuja z ogledom lutkovne predstave.

11. KDO POGOSTEJE POSEGA PO LUTKAH?

Graf 16: Pogostost uporabe glede na spol



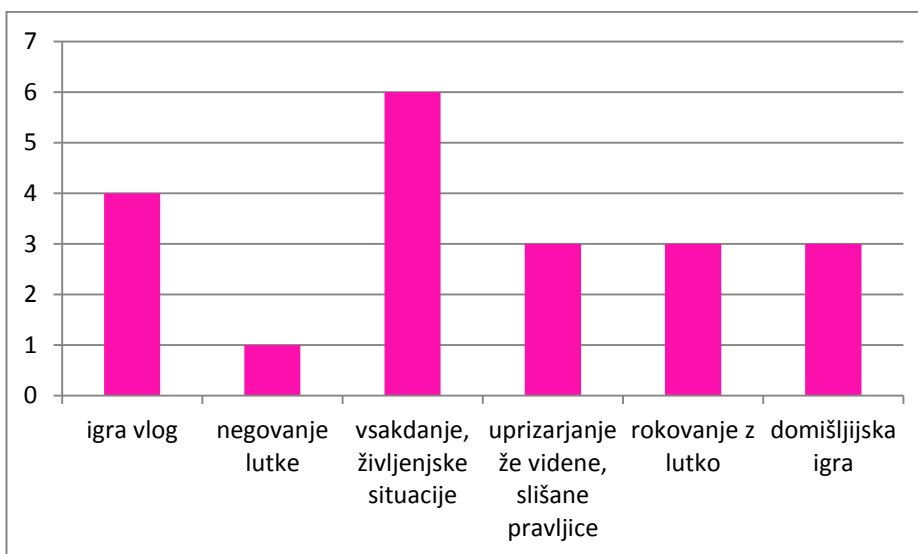
Anketa je pokazala, da je kar 55 % strokovnih delavk odgovorilo, da so deklice tiste, ki se lutkovnega kotička najpogosteje poslužujejo, 45 % pa jih je odgovorilo, da se tako deklice kot dečki enako poslužujejo lutkovnega kotička.

d) IGRA Z LUTKO TER SPOL OTROKA

Zanimalo nas je, ali strokovne delavke ugotavljajo, prepoznavajo razliko med vsebino igre in spolom otroka. V sami teoriji ni bilo zaslediti tega podatka.

12. KAJ SE Z LUTKO IGRAJO DEKLICE?

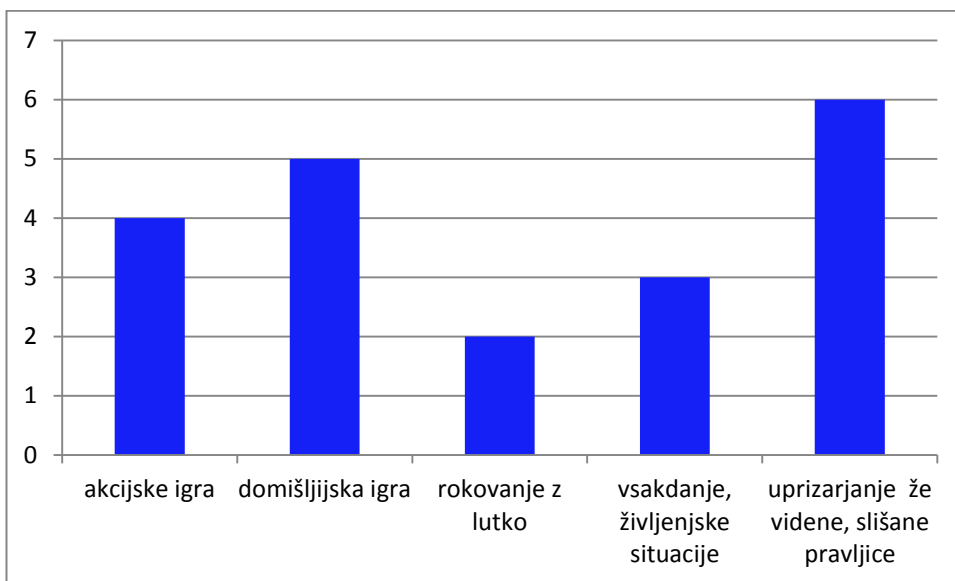
Graf 17: Igra deklic



Anketiranke so pri tem vprašanju podale različne odgovore, ki smo jih navedli v samem grafu. Na vprašanje, kaj se z lutko igrajo deklice, je 30 % strokovnih delavk odgovorilo, da se po navadi igrajo vsakdanje, življenjske situacije, 20 % jih je odgovorilo, da se deklice z lutko igrajo igro vlog, 15 % jih je navedlo, da deklice z lutko uprizarjajo, že videne, slišane pravljice, 15 % anketirank je navedlo, da se deklice z lutko igrajo domišljajsko igro in 1 (5 %) anketiranka je navedla, da deklice lutko negujejo.

13. KAJ SE Z LUTKO IGRAJO DEČKI?

Graf 18: Igra dečkov



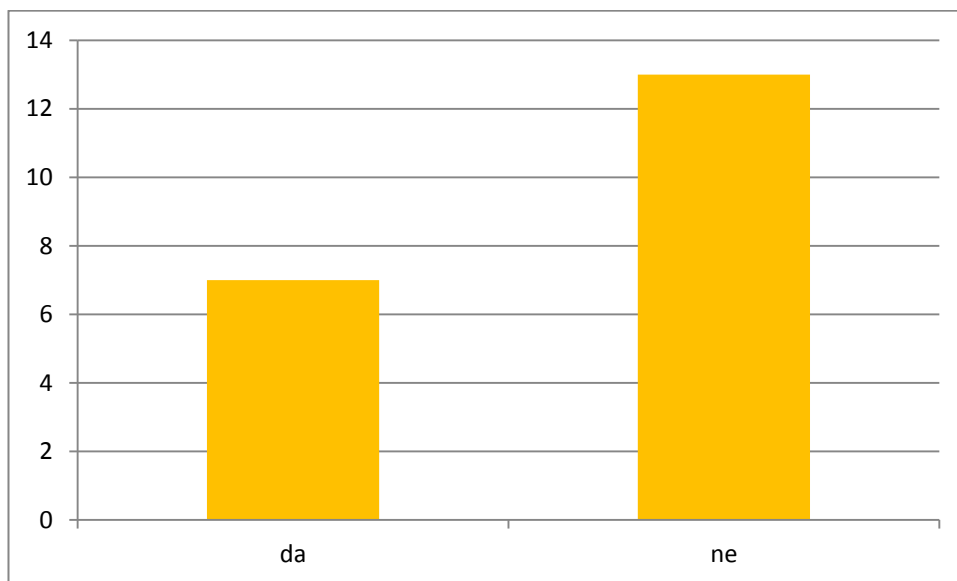
Pridobljeni podatki pri vprašanju, kaj se z lutko igrajo dečki, so zelo zanimivi, saj je kar 30 % strokovnih delavk odgovorilo, da dečki z lutko uprizarjajo že videne, slišane pravljice. 25 % anketirank je odgovorilo, da se dečki z lutko igrajo domišljajsko igro, 20 % strokovnih delavk je odgovorilo, da imajo dečki z lutko akcijsko igro, 15 % jih meni, da se dečki z lutko igrajo vsakdanje, življenjske situacije in 10 % strokovnih delavk je podalo odgovor, da se dečki z lutko samo rokujejo.

Da igra pomembno vpliva na vsa področja otrokovega razvoja, zlasti v predšolskem obdobju, smo poudarili že v teoretičnem delu. Prav tako smo poudarili, da je način otrokove igre odvisen od njegove trenutne razvojne stopnje (gibalnih in kognitivnih sposobnosti, čustvene in socialne zrelosti). Omenjeno se je potrdilo tudi v naši raziskavi. V funkcijsko igro spada tudi manipuliranje oz. rokovanje z lutko. Ta odgovor so podale vzgojiteljice, ki delajo z najmlajšimi otroki. Zaradi starosti še ti otroci niso z lutko zmožni drugačne igre, kot da se z lutko rokujejo, preizkušajo njene zmožnosti ...

V simbolno igro spada igra vlog, uprizorjanje vsakodnevnih, življenjskih situacij in ravno ta odgovor so navedle vzgojiteljice, ki delajo z najstarejšimi otroki (5–6 let), pri katerih se je simbolna igra že razvila.

14. ALI SE OTROCI KDAJ NASILNO OBNAŠAJO DO LUTK?

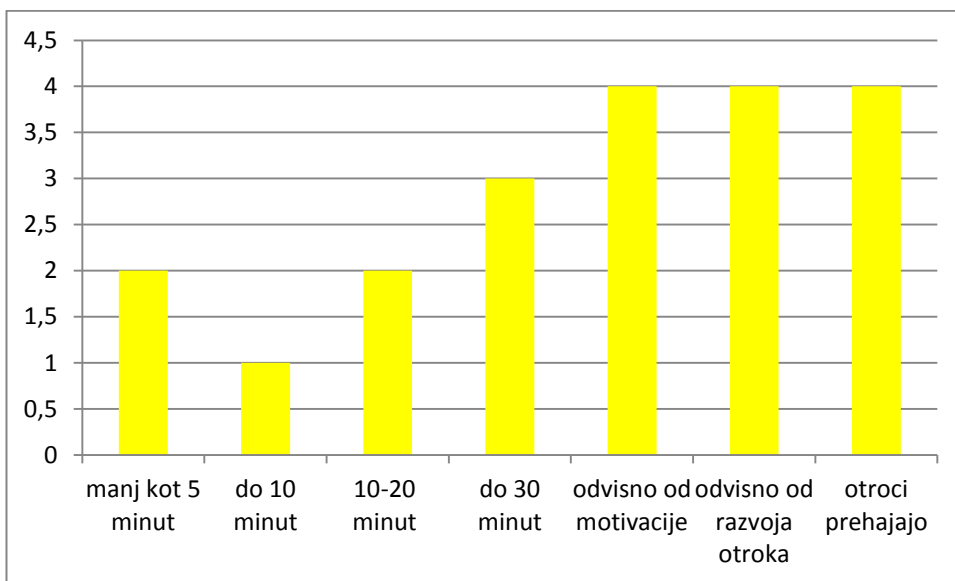
Graf 19: Nasilno obnašanje do lutk



65 % strokovnih delavk je odgovorilo, da se otroci do lutk ne obnašajo nasilno, 35 % anketirank pa je mnenja, da se otroci do lutk obnašajo nasilno.

15. KOLIKO ČASA VZTRAJAJO V LUTKOVNEM KOTIČKU?

Graf 20: Čas igre



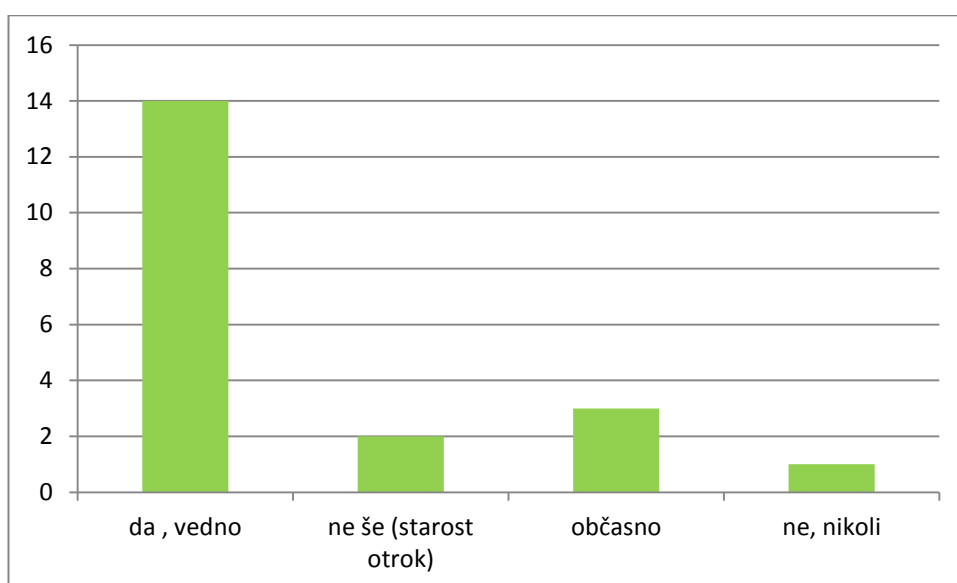
Strokovne delavke so podale različne odgovore na vprašanje, koliko časa se otroci igrajo v lutkovnem kotičku. Odgovore smo razporedili v graf. Nekatere so podale časovne okvirje, nekatere pa ubesedile trajanje igre. 20 % vzgojiteljic meni, da je časovno trajanje odvisno od razvoja otroka. 20 % anketirank je mnenja, da je trajanje odvisno od motivacije otroka. 20 % vzgojiteljic je navedlo odgovor, da otroci prehajajo in tako ni bilo možno časovno opredeliti trajanja same igre. 15 % jih je odgovorilo, da se otroci v lutkovnem kotičku igrajo do 30 minut. 10 % vzgojiteljic je napisalo, da otroci v lutkovnem kotičku vztrajajo od 10 do 20 minut. Prav tako je 10 % vzgojiteljic podalo odgovor, da se otroci v lutkovnem kotičku igrajo manj kot 5 minut. 1 (5 %) vzgojiteljica pa je odgovorila, da so otroci aktivni v lutkovnem kotičku do 10 minut. Pri tem vprašanju se je izkazalo, da strokovne delavke, ki delajo v oddelku z mlajšimi otroki, 1. starostno obdobje, niso mogle podati časovnih okvirjev in so le-te ubesedile, predvsem zaradi razvojnega vidika otrok. Strokovne delavke, ki pa delajo s starejšimi otroki, 2. starostno obdobje, pa so lahko podale natančne časovne okvirje, saj je pri njih že razvita simbolna igra, imajo daljšo koncentracijo, vztrajnost in pozornost.

e) NOTRANJA IN ZUNANJA MOTIVACIJA

Pri naslednjih dveh vprašanjih nas je zanimala notranja in zunanja motivacija v povezavi igre z lutko.

16. ALI MENITE, DA SO OTROCI ZA IGRO Z LUTKO NOTRANJE MOTIVIRANI?

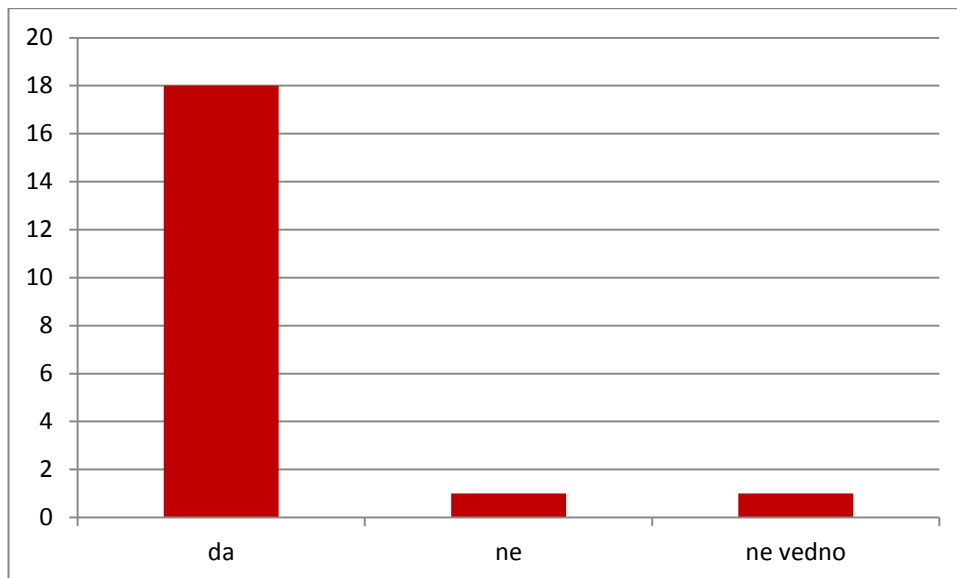
Graf 21: Notranja motivacija



Pri naslednjem vprašanju nas je zanimalo, ali so otroci za igro z lutko notranje motivirani. Vzgojiteljice so podale različne odgovore, ki smo jih navedli v grafu. 70 % vzgojiteljic je mnenja, da so otroci za igro z lutko vedno notranje motivirani. 15 % jih meni, da so otroci občasno notranje motivirani za igro z lutko, 10 % jih meni, da otroci zaradi starosti še niso notranje motivirani in 1 (5 %) vzgojiteljica je mnenja, da otroci za igro z lutko niso nikoli notranje motivirani.

17. ALI OTROCI POGOSTEJE POSEGAJO PO LUTKAH, ČE SO PREJ ZUNANJE MOTIVIRANI (NPR.: OBISK LUTKE V SKUPINI, OGLED LUTKOVNE PRESTAVE ...)?

Graf 22: Zunanja motivacija



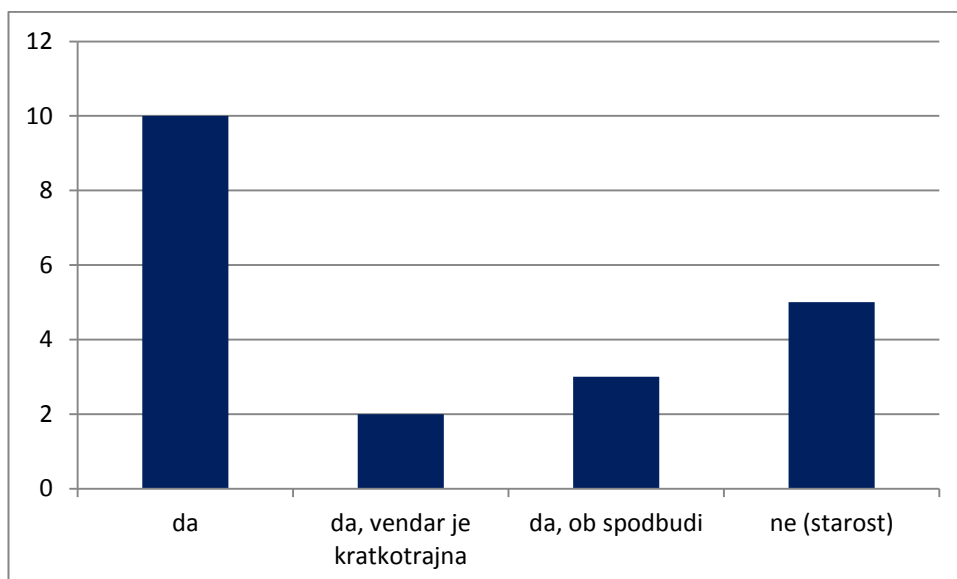
Kar 90 % vzgojiteljic je bilo mnenja, da otroci pogosteje posegajo po lutkah, če so prej deležni zunanje motivacije. Samo 1 (5 %) vzgojiteljica je mnenja, da otroci kljub zunanji motivaciji ne posegajo po lutkah in prav tako 1 (5 %) vzgojiteljica meni, da zunanja motivacija ne vpliva vedno na pogostost igre z lutko.

f) UPRIZORITEV LUTKOVNE PREDSTAVE

Pri zadnjih dveh vprašanjih nas je zanimalo, ali otroci kdaj sami uprizorijo lutkovno prestavo in kakšna je vsebina le-te.

18. ALI OTROCI KDAJ SAMI UPRIZORIJO LUTKOVNO PREDSTAVO?

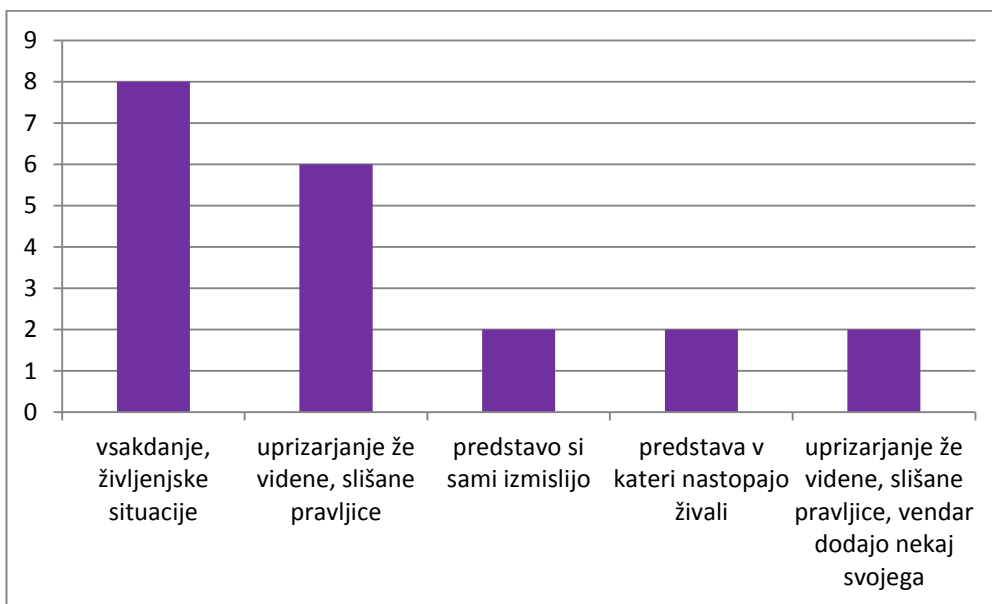
Graf 23: Samostojna uprizoritev



Anketiranke so navedle različne odgovore na vprašanje, ali otroci kdaj sami uprizorijo lutkovno predstavo. 50 % vzgojiteljic je odgovorilo, da otroci sami uprizorijo lutkovno predstavo, 25 % jih je odgovorilo, da otroci ne uprizarjajo lutkovnih predstav zaradi njihove starosti, 15 % vzgojiteljic je napisalo, da otroci uprizarjajo lutkovne predstave, vendar ob njihovi spodbudi, 10 % pa jih je odgovorilo, da otroci uprizarjajo lutkovne predstave, vendar so le-te kratkotrajne. Odgovor »ne« so podale vzgojiteljice, ki delajo z najmlajšimi otroki.

19. KAKŠNA JE PO NAVADI VSEBINA LUTKOVNE PREDSTAVE?

Graf 24: Vsebina predstave



Strokovne delavke so navedle različne odgovore, ki smo jih navedli v grafu. 40 % jih je odgovorilo, da otroci v lastnih lutkovnih predstavah uprizarjajo vsakodnevne, življenjske situacije, 30 % anketirank je napisalo, da so vsebine lastnih otroških lutkovnih predstav po navadi že uprizarjene, slišane pravljice, 10 % jih je odgovorilo, da si otroci vsebino predstave izmislijo sami, 10 % jih je napisalo, da so to pogosto predstave, v katerih nastopajo živali, 10 % strokovnih delavk pa je odgovorilo, da otroci v svojih lutkovnih predstavah uprizarjajo že videne, slišane pravljice, ki imajo njihovo lastno noto, saj dodajo nekaj svojega.

3.5 SKLEP

V diplomski nalogi smo želeli preveriti, ali je lutka sama dovolj velik motivator, da otroci brez zunanje motivacije posežejo po njej in kakšno vlogo ima lutka pri otrokovi simbolni igri.

Pri tem smo izhajali iz naslednjih zastavljenih raziskovalnih hipotez:

(1) Otroci za igro v lutkovnem kotičku ne potrebujejo zunanje motivacije. (2) Lutkovnega kotička se pogosteje poslužujejo deklice kot dečki. (3) Deklice v igro v lutkovnem kotičku vnašajo vsakodnevne življenjske situacije. (4) Vsebina igre v lutkovnem kotičku je pri dečkih agresivnejša kot pri deklicah. (5) Vsebina samostojne otroške lutkovne predstave je povzetek že slišane, videne pravljice. (6) Otroci najpogosteje posegajo po ročnih lutkah.

Prvo hipotezo, da otroci za igro z lutko ne potrebujejo zunanje motivacije, lahko potrdimo. Rezultati raziskave kažejo, da so otroci za igro z lutko vedno notranje motivirani.

Drugo hipotezo, da se lutkovnega kotička pogosteje poslužujejo deklice kot dečki, lahko tudi potrdimo, saj nam rezultati raziskave kažejo, da se deklice pogosteje poslužujejo lutkovnega kotička kot fantje.

Tretjo hipotezo, da deklice v igro v lutkovnem kotičku vnašajo vsakodnevne življenjske situacije, lahko tudi v celoti potrdimo. Raziskava je namreč pokazala, da se deklice v kotičku z lutko največkrat igrajo vsakodnevne življenjske situacije.

Četrto hipotezo, da je vsebina igre v lutkovnem kotičku pri dečkih agresivnejša kot pri deklicah, pa v celoti zavržemo, saj so rezultati raziskave pokazali, da dečki z lutko največkrat uprizarjajo že videne, slišane pravljice.

Peto hipotezo, da je vsebina samostojne lutkovne predstave povzetek že videne, slišane pravljice, tudi tokrat zavržemo. Raziskava je namreč pokazala, da otroci z lutko samostojno uprizarjajo vsakodnevne, življenjske situacije.

Šesto hipotezo, da otroci najpogosteje posegajo po ročnih lutkah, presenetljivo tudi tokrat zavržemo. Rezultati raziskave so namreč pokazali, da otroci najpogosteje posegajo po plišastih igračah. Plišaste igrače so bile tudi najpogosteje prisotne lutke v lutkovnih kotičkih, zato mogoče ta podatek ni tako presenetljiv. Otroci najpogosteje posegajo po tistih lutkah, ki v lutkovnem kotičku so oz. jih je največ.

Rezultatov raziskave res ne moremo posploševati, saj je bil raziskovalni vzorec premajhen in osredotočen le na vzgojiteljice dotičnega vrtca.

Igra je zvesta in trdna spremljevalka v obdobju otroštva. Igra je otrokov svet, njegovo zatočišče, pribežališče. Otroci doživljajo različne stvari, mnoge od teh so jim tuje in zato potrebujejo igre in pripomočke, da lahko ta svoja doživljanja izrazijo skozi igro. Poznamo več vrst iger, ki so značilne za posamezna otrokova obdobja, vsaka pa lahko poteka brez ali s pripomočki. Eden izmed mnogih pripomočkov, ki ji lahko otrok uporabi v svoji igri, je lahko tudi lutka. Lutka ima zelo ogromen pomen pri otrokovem celostnem razvoju.

Skozi vso diplomsko nalogo je razvidno, kako zelo pomembna je lutka, kako imajo otroci radi lutke, da se poslužujejo lutkovnih kotičkov, zelo nas veseli podatek, da vzgojiteljice spodbujajo igro v lutkovnih kotičkih, in da ima lutka zelo pomembno vlogo pri otrokovi simbolni igri.

Naj lutke postanejo otrokove vsakodnevne obiskovalke, spremljevalke. Naj imajo otroci možnost vsakodnevnega rokovanja, igranja z njimi. Ponudimo jim možnost, da lutke izdelajo sami, saj si bodo tako razvijali domišljijo, ustvarjalnost, vztrajnost, kreativnost, fino motoriko ... Naj imajo tudi možnost spoznati različne vrste lutk, ne omejujmo jih samo na eno vrsto.

Naj otroci z lutko tudi večkrat igrajo, saj si bodo takrat krepili pozitivno samopodobo in samozavest, premagali bodo strahove, izboljšali govor, povečali domišljijo ... Oblikovali si bodo socialne veščine, izboljšali sposobnost poslušanja, kar v današnjem času, ko vsi preveč hitimo in živimo drug mimo drugega, skoraj več ne znamo, ne znamo prisluhni, občutiti besed, ki nam jih sogovornik skuša povedati ...

Lutka naredi svet prijaznejši, saj ustvarja veselo vzdušje, zato naj bo lutka večkrat prisotna, bodisi v vrtcu bodisi doma, saj nam bo z njeno pomočjo svet postal vsaj za nekaj trenutkov lepši.

4 VIRI IN LITERATURA

- Ban, T. in Šercer Stojanovič, D. (2009). *Otrok ustvarja – igrarije*. Domžale: Založba Tamaj.
- Batistič Zorec, M. (2002). Psihološki vidiki otrokove igre. Pridobljeno 5. 3. 2016 iz <https://www.google.si/#q=psiholo%C5%A1ki+vidiki+otrokove+igre+batisti%C4%8D+zorec>
- Borota, B., Geršak, V., Korošec, H. in Majaron, E. (2006). *Otrok v svetu glasbe, plesa in lutk*. Univerza na Primorskem. Pedagoška fakulteta Koper.
- Bric, N. (2011). *Likovnik v lutkovnem gledališču*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
- Duran, M. (1988). Simbolička igra i stvaralaštvo. V M. Duran, D. Plut in M. Mitrović (Ur.). *Simbolička igra djece u različitim socio-kulturnim uslovima* (str. 11–126). Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. (3. izd.) Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Hendy, L. in Toon, L. (2001). *Supporting drama and imaginative play in the early years*. Open University press Buckingham, Philadelphia.
- Hunt, T. in Renfro, N. (1982). *Puppetry in early childhood education*. Austin Texas: Nancy Renfro studios.
- Jurkowski, H. (1998). *Zgodovina evropskega lutkarstva*. Novo mesto: Kulturno umetniško društvo Klemenčičevi dnevi.
- Kavčič, T. (2004). Igra dojenčka in malčka. V L. Marjanovič Umek in T. Zupančič (ur.), *Razvojna psihologija*. (str. 278–287). Ljubljana: Znanstveno-raziskovalni inštitut filozofske fakultete.
- Korošec, H. (b. l.). *Simbolna igra in gledališka igra*. Pridobljeno 28. 8. 2015 iz <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-simbolna.pdf>.
- Korošec, H. (b. l.). *Lutke – otrokov vsakdan v vrtcu in šoli*. Pridobljeno 28. 8. 2105 iz <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-kreativna.pdf>.

- Korošec, H. in Majaron, E. (2002). *Lutka iz vrtca v šolo*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
- Kuret, N. (1959). *Igra in igrača v predšolski in šolski dobi*. Maribor: Založba Obzorja.
- Marjanovič Umek, L. (2001). Psihologija predšolskega otroka. V L. Marjanovič Umek (Ur.), *Otrok v vrtcu: priročnik h kurikulu za vrtce* (str. 26-54). Maribor: Obzorja.
- Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2001). *Razvojna psihologija: izbrane teme*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2005). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, L. in Kavčič, T. (2005). Otroška igra. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (Ur.). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo* (str. 41–58). Ljubljana: Znanstveno raziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Milčinski, J. (1985). *Lutkovne igrice*. Ljubljana: DZS.
- Nemeč, B. in Krajnc, M. (2011). Razvoj in učenje predšolskega otroka. Učbenik za modul Razvoj in učenje predšolskega otroka v programu Predšolska vzgoja. Ljubljana: Grafenauer založba.
- Robič, A. (2010). Otroci imajo radi lutke. *Revija vzgojiteljica*, XII (3), 19–20.
- Rihter, A. (1992). *V svetu lutk: poskus otroškega muzeja*. Celje: Muzej novejšje zgodovine.
- Slovar slovenskega knjižnega jezika. (2005). Ljubljana: DZS.
- Snoj, M. (1997). *Slovenski etimološki slovar*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Šinko, S. (2008). *Lutkovno gledališka vzgoja z metodiko, predavanja*. Maribor: Pedagoška fakulteta Maribor.
- Šinko, S. (2008). Vloga lutkovnega gledališča pri kulturni vzgoji otrok. *Revija za elementarno izobraževanje*, št. 3/4, 1331–138.
- Šiška, A. (2012). *Z otroki, starimi od 5 do 6 let, ustvarjamo didaktične igre iz odpadnega materiala*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.

- Škafar, Mirjam (2011). *Lutka kot motivacijsko sredstvo pri pripovedovanju pravljic*. Diplomsko delo, Maribor: Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta.
- Trefalt, U. (1993). *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- Tomažič, T. (1999). *Igrače*. Ljubljana: Slovenski etnografski muzej.
- Varl, B. (1997). *Mimične lutke*. Šentilj: Založba Aristej d. o. o.
- Varl, B. (1997). *Ploske lutke*. Šentilj: Založba Aristej d. o. o.
- Varl, B. (1997). *Ročne lutke*. Šentilj: Založba Aristej d. o. o.
- Varl, B. (1995). *Lutke na palici*. Šentilj: Založba Aristej d. o. o.
- Videmšek, M. in Pišot, R. (2007). *Šport za najmlajše*. Ljubljana: Fakulteta za šport.
- Zupančič, M. (1999). *Zgodnji razvoj otrokove igre z igračami*. Psihološka obzorja, vol. 8, št. 2/3, str. 115–135.

5 PRILOGE

5.1 Priloga A

Celje, 19. 10. 2015

ANKETNI VPRAŠALNIK

Spoštovani!

Sem Branka Šmid, vzgojiteljica predšolskih otrok, zaposlena v vrtcu Anice Černejeve Celje. Letos zaključujem študij na Pedagoški fakulteti Maribor, smer Predšolska vzgoja, z oddajo diplomske naloge »Vloga lutke pri otrokovi simbolni igri«, pri predmetu Lutkovno-gledališka vzgoja.

Vljudno vas prosim, ali mi lahko pomagate pri nalogi z izpolnitvijo kratkega anketnega vprašalnika.

Anketni vprašalnik je anonimen in rezultati bodo uporabljeni zgolj v diplomski nalogi.

Hvala za sodelovanje!

Lep pozdrav,

Branka Šmid

1. Spol

- moški
 ženski

2. Starost

- manj kot 25 let
 25–30 let
 31–35 let
 36–40 let
 41–45 let
 46 in več let

3. Izobrazba:

4. Leta delovne dobe:

- manj kot 5 let
 5–10 let
 11–15 let
 16–20 let
 21–25 let
 26–30 let
 31–35 let
 36 let in več

5. Starost otrok v vašem oddelku:

- 1–2 2–3 3–4
 4–5 5–6 2–4
 4–6

6. Ali imate v igralnici lutkovni kotiček?

- da ne občasno odvisno od teme

7. Ali se ga lahko otroci vsak dan poslužujejo?

- da ne občasno odvisno od teme

8. Če NE, kolikokrat na mesec se ga lahko poslužujejo?

9. Katere vrste lutk imate v lutkovnem kotičku?

- prstne lutke ročne lutke senčne lutke lutke na palici
plišaste igrače

10. Po kateri vrsti lutk otroci najpogosteje posegajo?

- prstne lutke ročne lutke senčne lutke lutke na palici
plišaste igrače

11. Katerih vrst lutk se v samem vzgojnem procesu največkrat poslužujete vi?

12. Zakaj?

13. Ali tudi sami kdaj izdelate lutko?

- da ne

14. Če ste odgovorili z NE, zakaj je temu tako?

15. Ali spodbujate igro v lutkovnem kotičku ?

- da ne

16. Če DA, na kakšne načine jo spodbujate?

17. Kdo pogosteje posega po lutkah?

- deklice dečki oboji enako

18. Kaj se z lutko po igrajo deklice?

19. Kaj se z lutko po igrajo dečki?

20. Ali se otroci kdaj nasilno obnašajo do lutk?

- da ne

21. Koliko časa vztrajajo v lutkovnem kotičku?

22. Ali menite, da so otroci za igro z lutko notranje motivirani?

23. Ali otroci pogosteje posegajo po lutkah, če so prej zunanje motivirani
(npr.: obisk lutke v skupini, ogled lutkovne predstave ...)?

24. Ali otroci kdaj sami uprizorijo lutkovno predstavo?

25. Kakšna je po vsebina lutkovne predstave?
