



Tipologija izvedbe ure pravljic v splošni knjižnici: primer Mestne knjižnice Ljubljana

Typology of storytelling in public library: a case study of Ljubljana City Library

Maja Šefman

Oddano: 19. 3. 2024 — Sprejeto: 5. 8. 2024

1.04 Strokovni članek

1.04 Professional article

DOI <https://doi.org/10.55741/knj.68.4.3>

UDK 027(497.4Ljubljana):821-93-34

Izvleček

Splošne knjižnice imajo bogat program bibliopedagoških dejavnosti, kot so ure pravljic za otroke, gibalne pravljice, glasbene pravljice, pripovedovanja za odrasle, lutkovne in gledališke predstave ter druge oblike umetnosti pripovedovanja. S tem tako otroke kot odrasle vpeljujejo v svet branja in knjig, kar prispeva k razvoju bralne pismenosti. Namen tega prispevka je predstaviti različne načine uprizoritve pravljčnih ur v splošni knjižnici. Prispevek je razdeljen na dva dela. V prvem delu so predstavljene aktualna literatura in teoretične osnove različnih ur pravljic. V drugem delu so analizirane dejanske izvedbe ur pravljic v Mestni knjižnici Ljubljana med letoma 2017 in 2024, podprte s slikovnim gradivom ter natančnim opisom pripomočkov in njihove uporabe. Za Mestno knjižnico Ljubljana je prispevek relevanten, ker analizira in evalvira dosedanje delo na področju izvajanja različnih ur pravljic za različne starostne skupine. Za druge knjižnice pa lahko predstavitev služi kot primer dobre prakse ter spodbuda za razvoj podobnih dejavnosti.

Ključne besede: bibliopedagoška dejavnost, pravljice, pripovedovanje, ure pravljic, mladinsko knjižničarstvo, lutke, kamišibaj, glasba, gibanje, animacija

Vsi raziskovalni podatki, na katerih temeljijo rezultati, so na voljo kot del članka in niso arhivirani v nobenem drugem viru.



Abstract

Public libraries offer a rich program of bibliopedagogical activities, such as storytelling hours for children, movement-based storytelling, musical storytelling, adult storytelling sessions, puppet and theatrical performances, and other forms of narrative arts. These activities introduce both children and adults to the world of reading and books, thereby contributing to the development of literacy skills. The purpose of this contribution is to present various ways of conducting storytelling sessions in a public library. The contribution is divided into two parts. The first part introduces current literature and theoretical foundations of implementations of storytelling hours. The second part presents and analyzes actual storytelling sessions at the Ljubljana City Library between 2017 and 2024, supported by visual materials and detailed descriptions, including a list of tools with descriptions of their usage. This contribution is relevant to the Ljubljana City Library as it assesses and evaluates past practices in conducting various storytelling sessions for different age groups. For other libraries, this presentation can serve as a case study of good practices and encouragement for the development of similar activities.

Keywords: bibliopedagogical activity, fairy tales, storytelling, storytelling hours, youth librarianship, puppets, kamishibai, music, movement, animation

All research data underlying the results are available as part of the article and no additional source data are required.

1 Uvod

»Pravljice otrokom ne pripovedujejo, da zmaji obstajajo. Otroci to že vejo. Pravljice jih učijo, da zmaje lahko premagajo.« (G. K. Chesterton)

Citat poudarja globok pomen pravljič, ki presega zgolj pripovedovanje zgodb. Pravljice so močan vzvod za poučevanje moralnih vrednot in spodbujanje otrokovega celostnega razvoja, ker poleg zabave otroke tudi vzgajajo in krepijo ljubezen do branja že v zgodnjem otroštvu. Zgodbe v poslušalcih vzbujajo empatijo, jim širijo obzorja in razvijajo domišljijo, kar je ključnega pomena za celostni razvoj. Pripovedovanje zgodb ima dolgo zgodovino; stoletja dolgo so se na ta način iz roda v rod prenašali znanje, kultura (Bettelheim, 1999) in vrednote, ki nas povezujejo ter so vtkane v DNK vsakega posameznika (Grah, 2019).

Knjižnice kot osrednji prostori pripovedovanja pravljič igrajo ključno vlogo pri ohranjanju te tradicije. Pravljičarska dejavnost je ena od najpomembnejših bibliopedagoških dejavnosti, ki jih splošne knjižnice izvajajo, saj spodbuja otrokov čustveni, miselni, domišljijski, izkustveni in moralni razvoj. Otroka uvaja v svet umetnosti in literature ter na tak način prenaša tudi modrosti preteklih generacij (Amon, 2022). Čeprav je že vse naštetto samo po sebi zadosten razlog za

izvajanje ur pravljic, pa to ni glavni cilj. Glavni cilj pravljličnih ur je spodbujanje branja ter razvijanje besednega zaklada, domišljije in socialnih veščin. Z urami pravljic premišljeno usmerjamo otroka v svet umetnosti in literature ter spodbujamo njegov občutek za estetiko (Šircelj idr., 1972), s poudarkom na knjigi in knjižnici. Pravljlične ure spodbujajo redno obiskovanje knjižnic, izposajo knjig, uporabo knjižničnih storitev ter samostojno uporabo knjižnice.

Pravljčarska dejavnost v splošnih knjižnicah je temeljna za razvoj bralne kulture in jezika. S kakovostnim pripovedovanjem zgodb ponuja širok spekter izobraževalnih in kulturnih vsebin ter krepi pomembne socialne vezi znotraj skupnosti. Prve znane ure pravljic v splošnih knjižnicah so se začele izvajati že v poznem 19. stoletju;¹ to se je zgodilo v Ameriki, ko je Anne Carroll Moore v Prattovem inštitutu izvedla prvo uro pravljic. Prve ure pravljic so služile predvsem kot orodje za spodbujanje branja in pismenosti med otroki.

V Sloveniji so prve ure pravljic v splošnih knjižnicah začele potekati v šestdesetih letih 20. stoletja,² kar je pomenilo pomemben korak v spodbujanju bralne kulture med mladimi. Danes so ure pravljic v splošnih knjižnicah integralni del bibliopedagoških dejavnosti, ki na privlačen in interaktiven način otroke vpečujejo v svet književnosti in spodbujajo razvoj bralne pismenosti. Vizija razvoja ur pravljic v slovenskih splošnih knjižnicah vključuje tudi nenehno prilagajanje programa novim generacijam otrok, tesno sodelovanje z vrtci, šolami in drugimi izobraževalnimi ustanovami ter nenazadnje tudi vključevanje sodobnih tehnologij. Ob vstopu v digitalno dobo so se pravljlične ure morale prilagoditi tudi novim tehnologijam, ki so postale v času epidemije covid-19 še posebej pomemben del izvedbe. Animacija in interaktivne predstavitve so vplivale na način, kako otroci doživljajo zgodbe in književnost v knjižničnem okolju. Kljub tehničnim novostim pa ostaja osrednji cilj pravljličnih ur enak: spodbuditi otrokovo ljubezen do branja in literature.

V praksi Mestne knjižnice Ljubljana (MKL) redno potekajo pravljlične ure za otroke, ki jih izvajajo tako zunanji izvajalci kot zaposleni v knjižnici. Te ure ne le zabavajo otroke, temveč jih tudi izobražujejo in obogatijo njihovo doživljanje literature. Analiza dejanskih pravljličnih ur v Mestni knjižnici Ljubljana bo v tem prispevku služila kot primer dobre prakse, ki bo navdih za druge knjižnice pri izvajanju podobnih dejavnosti.

¹ Anne Carroll Moore je leta 1896 v Prattovem inštitutu uvedla tedensko uro pravljic, sledila ji je Carnegiejeva knjižnica v Pittsburghu, ki je, pod vodstvom Frances Jenkins Olcott, začela s tedenskimi pravljličnimi urami leta 1900 (<https://www.ala.org/tools/history-preschool-storytimes>).

² Leta 1961 je bila izvedena prva ura pravljic v Pionirski knjižnici (<https://www.mklj.si/pionirska/zgodovina-pionirske/>).

2 Lutke in gledališče

Gibanje je temeljna značilnost živih bitij; iz njega so se razvili ples, glasba, gledališče in mitološki obredi, vključno z uporabo lutk. lutka kot neživ predmet, ki oživi pred občinstvom, sega že v pradavnino, o čemer priča tudi omenjanje v delih starogrških filozofov in zgodovinarjev, kot sta Aristotel in Herodot. Herodot je omenil uporabo glinenih lutk v egipčanskih obredih že v 5. stoletju pr. n. št. (Vogelnik, 2020).

Lutke so imele skozi zgodovino različne namene, od verskih obredov do zabave na praznovanjih, vendar so bile v zahodnem svetu po padcu rimskega cesarstva preganjane zaradi povezav s poganskimi kulturami. V srednjem veku so krščanska cerkev in oblasti gledališče in lutkarstvo močno omejevale, kar je prispevalo k njihovi transformaciji in prilagoditvi v različnih evropskih državah.

V 16. stoletju se je v Italiji razvilo poklicno gledališče, kjer so igralci nosili maske, ki so predstavljale znane like, kot so Harlequin, Colombina in Pierrot. Vzporedno je delovalo tudi gledališče marionet. Lutkarske družine so potovale po vsej Evropi in tako lutkarstvo širile naprej.

Čeprav lutke prvotno niso bile namenjene otrokom, jih danes v splošnih knjižnicah uporabljamo prav za delo z njimi. Uporabljamo jih med izvajanjem ur pravljič za zabavo, sprostitve, povezovanje, poučevanje ter spodbujanje ljubezni do knjig in branja (Hicks, 1996). Na uri pravljič lutka večkrat opravlja vse zgoraj naštetе naloge, poleg tega pa spodbuja tudi otroško domišljijo.

2.1 Lutke

Lutke so se skozi zgodovino razvile v različne oblike, in danes poznamo štiri vrste tradicionalnih lutk:³

- Lutke na vrvicah ali **marionete** so tiste lutke, ki jih z vrvicami vodimo od zgoraj. Ta tehnika vodenja je ena od najbolj razširjenih na svetu. Obstajajo tudi marionete, ki imajo toliko gibljivih delov in vrvic, da za vodenje ne zadošča en lutkar.
- **Ročne lutke** so vse lutke, ki jih lahko natakemo na roko kot rokavico. V isto kategorijo sodijo tudi prstne lutke, ki jih natakemo na prste. Prstne lutke so majhne, enostavne in preproste za oživljanje. Prstne lutke niso namenjene

³ Delitev lutk in vsi opisi so, kjer ni navedeno drugače, povzeti po Vogelnik, E. (2020), *Od lutke do lutke*, str. 17, 42–45, 130–136, 238–242 in 258.

velikim predstavam, v bistvu so te majcene lutke nekje na pol poti med igračo in gledališčem (Sitar, 2001). Lahko pa prstne lutke zelo enostavno spremenimo v preproste lutke na žici. Pri tradicionalni ročni lutki je najpomembnejša glava, ki je tudi najtežji del lutke. Običajno je trda, izdelana iz lesa ali papir-mašeja (papirne mase).

- Lutke na palicah ali **javajke** so na neki način podaljšek ročne lutke, a je njihov videz povsem drugačen. Vodimo jih nad paravanom, tako kot ročne lutke. Najverjetneje izvirajo iz južne Indije, v Evropi pa jih nismo poznali do začetka 20. stoletja.
- **Senčne lutke** so edine lutke, ki so dvodimenzionalne (ploščate) in mečejo senco na dvodimenzionalen oder. Ker se okoli take lutke ne moremo sprehoditi in si je ogledati z vseh strani, moramo na ploskvi zbrati kar največ podatkov; najlažje si to predstavljamo, če pogledamo slike starih Egipčanov, ki so vsak del telesa obrnili tako, da se je kar najbolj videl; nekaj podobnega moramo doseči tudi s senčno lutko (Sitar in Cvetko, 1996). Senčne lutke so bile razširjene predvsem v Indiji, na Kitajskem, v Egiptu in Turčiji.

Poleg štirih zgoraj naštetih poznamo še **mimično lutko**, ki je nastala v želji čim bolj karikirano posnemati človeka, saj s poudarjenim gibanjem čeljusti spominja na odpiranje ust pri govoru (Varl, 1997). Mimična lutka je najboljša za izražanje čustev in pogovor z otroki (Djakovič, 2021), ker »govori«. Te lutke lahko izdelamo zelo preprosto, tudi iz nogavice. Dlan obrnemo navzdol, jo vtaknemo v nogavico in s premikanjem palca proti preostalim prstom posnemamo govor.

Uporaba lutke prispeva k otrokovi ustvarjalnosti in krepi njegovo samopodobo (Majaron, 2002), zato jih z njo že od najzgodnejših let usmerjamo k ustvarjalni in fantazijski igri (Korošec in Majaron, 2002).

2.2 Kamišibaj

Kamišibaj je japonsko papirno gledališče: *kami* v japonščini pomeni papir, *šibaj* pa gledališče/drama; kamišibaj torej pomeni papirno gledališče (Nagode in Rupnik Hladnik, 2018). Kamišibaj izvira iz Japonske in je posebna umetniška oblika, ki povezuje besedno in likovno umetnost ter presega meje med njima (Sitar, 2018). To je umetnost pripovedovanja zgodb ob slikah v malem lesenem odru, ki se imenuje butaj. Podoben je majhnemu ekranu, ki za vratci skriva zgodbo, ko pa ga pospravimo, je videti kot lesen kovček. Zgodba oživi šele ob pripovedovanju. Kamišibajkar oziroma pripovedovalec in prikazovalec ob slikah, ki jih vleče iz kamišibaja, pripoveduje zgodbo in s tem omogoča občinstvu interaktivno izkušnjo. Slike za posamezne zgodbe se lahko kupijo, lahko pa jih pripovedovalec nariše sam.

Pravljčna ura, izvedena s kamišibajem, je za otroke zelo zanimiva. Običajno so veliko bolj osredotočeni na mali leseni oder, butaj, kot pa na slikanico, ker so slike večje in ker lahko pripovedovalec ustvarja dodatno napetost, ko sliko najprej le delno razkrije. Z veseljem pričakujejo, kaj se bo prikazalo, ko se bodo vratca odprla, kot v gledališču čakajo, kaj se bo razkrilo, ko se zavesa odgrne.

2.3 Gledališke predstave

Gledališče je prostor, kjer se dogajajo gledališke predstave; te lahko potekajo v različnih okoljih, vključno s splošnimi knjižnicami. Oder in igralec sta ključna elementa gledališča, ki omogočata ustvarjalnost in izraznost ter spodbujata gledalčevo vpletenost v dogajanje. Vsak igralec lahko sproti oblikuje oder, ga širi in oži ter nosi s seboj kot čarovniški plašč, ki ga pogrne ter pričara zeleno deželo, pa potem spet odleti z njim kot z letečo preprogo (Župančič, 2007).

3 Glasba, gibanje in uganke

Glasba, gibanje in uganke so elementi pravljčnih ur, ki bogatijo otrokov razvoj in izkušnje. Gibanje je za otroke nujno kot kisik in hrana, saj ne spodbuja le fizične aktivnosti, temveč tudi kreativnost in socialne veščine (Lekše, 2015). Glasba je že od pradavnine močno orodje za ustvarjanje vzdušja med pripovedovanjem, lahko umirja ali navdušuje poslušalce (Amaka, 2017). Pri gibanju in plesu v pravljčnih urah otroci ne potrebujejo veliko pripomočkov, saj se lahko preprosto izrazijo s svojim telesom in gibanjem, uganke pa jim pomagajo razvijati spretnost reševanja problemov, logiko in kritično mišljenje.

Pravilno načrtovane pravljčne ure, ki vključujejo gibanje, glasbo in uganke, tako omogočajo otrokom bogato izkušnjo in spodbujajo celostni razvoj njihovih sposobnosti.

3.1 Gibalne pesmice, pravljice in socialne igre

Igra je ključen dejavnik v otrokovem razvoju, saj pozitivno vpliva na razvoj inteligence, omogoča pridobivanje novih znanj in izkušenj ter spodbuja razvoj domišljije. Med igro se otroci socializirajo, krepijo sočutje in strpnost ter se učijo sodelovanja (Zorec, 2014).

Gibalne pesmice, pravljičice in igre so učinkovit način za sprostitvev otrokove energije in spodbujanje motoričnih sposobnosti. Gibalne pravljičice, še posebej v njih uživajo kinestetični⁴ otroci, omogočajo otrokom aktivno sodelovanje, kar poglobi njihovo doživljanje zgodbe in podpira razvoj pomnjenja. S tovrstnimi dejavnostmi otroci razvijajo koordinacijo, prostorsko zavest, prožnost in telesno zavedanje, kar vpliva na celostni razvoj otrok, tako telesno kot miselno in čustveno (Schmidt idr., 2009).

Bansi⁵ so pesmi, ki jih spremljajo smešne in hudomušne kretnje, pri katerih sodeluje celo telo, ne le glasilke. Namen bansov je popestritev vzdušja ter spodbujanje komunikacije in socialne interakcije (Lisec, 1995). Prav tako so odličen pripomoček za animacijo in zabavo. Bansi se lahko uporabljajo kot uvod v pravljičico, odmor med dvema pravljičicama ali zaključek pravljične ure.

3.2 Glasbila in petje

Glasba prinaša v pripovedovanje zgodb dodatno dimenzijo. Otroci se nanjo močno odzivajo, saj vpliva na njihovo razpoloženje in vedenje. Petje nam lahko pomaga pri rutinskih aktivnostih ali pri prehodih iz ene aktivnosti v drugo, na primer pri zbiranju otrok v poslušalni polkrog ali za skupno aktivnost (igro). Glasba pomaga tudi pri razpoloženju: tiha in pomirjujoča otroke sprošča, živahna pa jih spodbuja, da se znebijo odvečne energije. Glasba in gibanje sta socialni aktivnosti, ki otrokom pomagata, da se počutijo del skupine. Na tak način se učijo socialnih veščin, izražanja čustev, sodelovanja in poslušanja. Tako kot gibanje tudi glasba spodbuja domišljijo in ustvarjalnost (Kaiser, 2024).

Glasba lahko hitrost pripovedovanja pravljič pospeši ali upočasni ter tako vpliva na vzdušje in doživljanje zgodbe; je nevidno, a močno orodje, ki nam pomaga, da ljudi dosežemo na nezavedni ravni in vzpostavimo čustveno povezanost. S tem nam glasba daje možnost, da zgodbo povemo na drugačen način ali jo naredimo bolj zanimivo in vplivnejšo.

⁴ Kinestetik je tisti, ki se najlažje uči skozi lastno doživljanje. Stvari mora poskusiti, se jih dotakniti, najlažje se uči z delom, torej da stvari naredi sam. Kinestetik je težko na miru in mu pri učenju pomaga, da stiska žogico ali se sprehaja (povzeto po dijaškisvet.si: <https://www.dijaskisvet.si/dijaski-os/clanki/v-kateri-ucni-stil-se-uvrscate/> (26. 2. 2024)).

⁵ Opis bansov povzet po Lisec, M. (1995). *Pesem, igra, ples ...: zbirka bansov* (zbirka Animator; 2). Salve.

Pri urah pravljič lahko za vzpostavitev ustvarjalnega in sproščujočega okolja uporabimo tako samo petlje kot tudi instrumente. Instrumente lahko kupimo (na primer flavta, ksilofon, triangel, boben) ali jih izdelamo sami (na primer kastanje, strgalo). Pesmice in glasba so lahko del pravljič, lahko pa predstavljajo uvod vanjo. Pesmice uporabljamo tudi neodvisno od pravljič, za povezovanje, sproščanje ali ob začetku oziroma zaključku pravljične ure.

3.3 Uganke

Uganke na zabaven način spodbujajo kritično mišljenje, logično razmišljanje, sposobnost reševanja problemov in ustvarjalnost pri otrocih. Prav tako spodbujajo otrokovo radovednost in razvoj besednega zaklada. Uganke imajo zelo pozitiven vpliv na otroke, ker so zabavne in nas velikokrat pripravijo do glasnega smeha, ki sprosti možgane in telo, pomaga zmanjševati stres ter pozitivno vpliva na duševno zdravje. Težje uganke pomagajo tudi pri osredotočenosti. Poleg tega so uganke, če jih otroci berejo sami, spodbuda za branje, ker spodbujajo radovednost, so kratke in zabavne.

Pri urah pravljič lahko uganke uporabimo kot sprostitev med dvema pravljičama (kot ločnico) ali kot uvod v pravljično tematiko (uganka o živali, ki nastopa v pravljič). So odličen način, kako otroke umirimo in jih pripravimo do tega, da se osredotočijo na pravljično vsebino.

4 Animacija

Anima je latinski izraz za dušo, označuje pa tudi zrak, veter, dihanje in življenje. *Animare* je glagol, ki pomeni vdihniti življenje, dihati ali napolniti z zrakom (Repše, 2012). To pomeni, da animacija v pripovedovanje zgodb prinaša globino, ker avtorju omogoča izraziti in raziskati številne vidike človeškega doživljanja z univerzalnim jezikom vizualnih umetnosti.

V današnji digitalni dobi je pripovedovanje zgodb preseglo tradicionalne meje, pri čemer animacija igra ključno vlogo pri oblikovanju pripovedi našega časa. Animacija ponuja edinstveno mešanico vizualnih in slušnih dražljajev, kar jo naredi izjemno učinkovit medij za pripovedovanje zgodb. Sposobnost manipulacije z liki, okolji in celo fizikalnimi zakoni omogoča ustvarjalno svobodo, ki je redko dosegljiva v drugih umetniških medijih. To ustvarjalno svobodo je mogoče izkoristiti za poenostavitev kompleksnih konceptov, vzpodbujanje čustev in ustvarjanje nepozabnih pripovedi, ki globoko vplivajo na občinstvo.

Tako kot film je tudi animacija vezana na medije za zajemanje, obdelavo, montažo in predvajanje, a je postopek nastanka popolnoma drugačen od filmskega, ker so vizualni elementi največkrat v celoti umetno izdelani. Animacija je tesno povezana z različnimi področji umetnosti, vključno z likovno teorijo, slikarstvom, kiparstvom, oblikovanjem prostora, režijo in teorijo filma. Avtorju omogoča, da upodobi neverjetne ideje, dogodke in humor, ki bi jih v drugih oblikah težje dosegel (Repše, 2012).

Če želimo, da bo animirani film všečen otrokom, mora biti vsebina primerna njihovim interesom. Oblika animacije mora biti privlačna, prav tako pa liki, da se otroci z njimi lahko poistovetijo (Peštaj, 2012).

Poznamo več tehnik animacije:⁶

- **Risani film:** klasična risana animacija vključuje ročno risanje vsakega premika. Animator običajno ustvarja risbe na tankem belem papirju (lahko tudi pavs ali peki papir) in uporablja svetlobno mizo za lažje prerisovanje. Danes se ta proces lahko izvaja tudi digitalno, s pomočjo računalniških programov, ki omogočajo pregled prejšnjih sličic med risanjem. Za ozadje se pogosto uporabljajo slike, narisane ali naslikane po meri. Ko je vse izrisano, je treba ves material prenesti v računalnik, da lahko začnemo s fazo montaže.
- **Stop-motion animacija:** tehnika vključuje fotografiranje posameznih premikov lutk in drugih predmetov iz gline, plastelina, papirja, peska in drugih naravnih materialov. Vsak material ima svoje prednosti in slabosti; glina in plastelin omogočata natančno animiranje, medtem ko je animacija lutk bolj okorna. Animacija kolaža ali fotografij je dvodimenzionalna. Scenarij, režija in snemanje knjiga so pomembni tudi pri tej tehniki. Za snemanje potrebujemo fotoaparatus, pa tudi stojalo za kamero, primerno osvetljava in primeren prostor.
- **Računalniška animacija:** tehnološki in računalniški razvoj je prinesel nove oblike animacije in tudi lažje načine izdelave. Ločimo 2D in 3D animacije, nujna pa sta tudi poznavanje programske opreme in dovolj velika zmogljivost računalniške opreme. 3D animacija se razlikuje od drugih tehnik po svojem kompleksnem procesu izdelave.

⁶ Delitev in opis tehnik sta povzeta po prispevku Repše, H. (2012), Tehnike animacije. Animirani film v izobraževanju, 24–29.

5 Primeri izvedbe ur pravljic v Mestni knjižnici Ljubljana

»Poznam dve vrsti ljudi, ki mi niso pri srcu. To so tisti, ki se ne znajo smejati, in tisti, ki ne znajo ceniti pravljic, ki so bile duša moje mladosti. Zanje so pravljice res umrle, a zame so še vedno žive.« (France Bevk)

Pravljice so še kako žive za vse mladinske knjižničarje v Mestni knjižnici Ljubljana, ki to delo opravljamo kakovostno in z vsem srcem. S tovrstno dejavnostjo načrtno in premišljeno usmerjamo otroke v svet literature in umetnosti ter jih učimo, kaj je kakovostna pripoved. S pravljico otrokom in drugim poslušalcem poleg književne približamo tudi druge zvrsti umetnosti, kot so likovna, gledališka in lutkovna. V Mestni knjižnici Ljubljana se zavedamo odgovornosti, ki jo prinesejo ure pravljic, zato se trudimo za ustrezne razmere, ki posledično zagotavljajo ure pravljic na visokem nivoju.

Naši pravljničarji so tako zunanji kot notranji, ampak praviloma je to mladinski knjižničar, ki se dobro spozna na mladinsko in otroško literaturo ter je v rednem stiku z mladimi bralci. Pravljičar mora imeti ustrezne kompetence za promocijo bralne kulture v splošni knjižnici, pri čemer so ključnega pomena poznavanje knjižnične zbirke, zmožnost dela z otroki in poznavanje dela na mladinskem oddelku. Ker se otroci navadijo na človeka, je zelo pomembno, da so pravljničarji stalni in se ne menjavajo.

Delo pravljničarja vključuje iskanje in izbor pravljice (ali več njih) za pripovedovanje, potem pa še branje, prevod in učenje pravljice, sestavo programa za uro pravljic, pripravo na uro pravljic in samo izvedbo. Vsak pravljničar in pravljničarka v Mestni knjižnici Ljubljana prinašata svoj edinstveni pristop in ljubezen do pripovedovanja, kar zagotavlja pestrost in bogastvo izkušenj pri izvedbah pravljčnih ur. Njihova predanost in spretnosti omogočajo, da pravljice oživijo v polnosti.

Se pa velikokrat postavi vprašanje, ali je treba pravljico prebrati ali jo pripovedovati. V Mestni knjižnici Ljubljana pravljice večinoma pripovedujemo, saj je dolgoletna praksa pokazala, da ima pripovedovanje prednost pred branjem. Bralec zgodbe je vezan na besedilo, na besede, stavke in odstavke, osredotočen je na tekst in nima pristnega stika z občinstvom, zato ne more spremljati reakcij in se jim prilagajati. Pripovedovalec pa je svoboden, ker zgodbo pozna, in ni vezan na pisane besede. Zgodbo ponotranji in jo pripoveduje spontano. Ker ima stik z občinstvom, se lahko sproti prilagaja, glede na situacijo ali reakcije občinstva (Tivadar, 2014).

Kako bo pravljica sprejeta, je v veliki meri odvisno od pripovedovalca (ali bralca). Dobra pravljica vedno vpliva na nas in krepi našo domišljijo. Zgodbe, ki jih

pripovedujemo, bodo imele povsem drugačen učinek kot tiste, ki jih beremo. Pripovedovane zgodbe niso nikoli enake, saj jih pripovedovalec ne govori na pamet, ampak besede izbira sproti. Na njegovo pripovedovanje vplivajo tudi lastno razpoloženje, razpoloženje poslušalcev, njihova pozornost in okoliščine, v katerih pripovedovanje poteka (Maček, 2011).

Učni center Mestne knjižnice Ljubljana vsako leto pripravi načrt za izobraževanje pravljicarjev, ki je namenjen tudi zunanji strokovni javnosti. Tematska področja vključujejo retoriko, psihologijo otroka, skupinsko dinamiko, sodobno pravljicarstvo in druge relevantne vsebine. Usposabljanje za zunanje pravljicarje v Učnem centru Mestne knjižnice Ljubljana poteka pod mentorstvom in vključuje opazovanje več pravljernih ur pri različnih pripovedovalcih in starostnih skupinah ter pripravo in izvedbo pravljernih ur v prisotnosti mentorja. To usposabljanje je predpogoj za samostojno izvajanje popoldanskih pravljernih ur v Mestni knjižnici Ljubljana.

V Mestni knjižnici Ljubljana smo v obdobju od leta 2017 do 2023 izvedli okoli 3000⁷ ur pravljic. Ta pravljerna doživetja so segala od klasičnih pripovedi do inovativnih pristopov, kot so animacije, kamišibaji, lutkovne predstave. Pravljernice ure so bile izvedene tudi v sklopu projektov, kot sta Bobri za starejše otroke (druga in tretja triada osnovne šole) ter Multi-kul-praktik. Pri zadnjem so bile ure pravljic oblikovane z namenom, da otroke povežejo z različnimi kulturami s pomočjo pesmi, legend in ustvarjalnih delavnic, ki so bile integrirane v pravljernice ure.

5.1 Primeri izvedbe ure pravljic z lutko

Otroci so nad lutkami navdušeni, ker se z njimi lahko pogovarjajo, se jim nasmejijo in se ob njih sprostijo. Pri pripovedovanju pravljic ima lutka poseben namen in različne vloge. Lahko pripoveduje pravljice, lahko je le pomočnik, lahko pride pravljico samo poslušat in se vmes pogovori z otroki. lutka nam pomaga tudi, ko je ni, saj jo z otroki lahko iščemo med uro pravljic (kot odmor med dvema pravljicama).

Jelena Sitar Cvetko je na izobraževalnih delavnicah *Pravljice in lutke* (2017) in *Lutka v knjižnici* (2021), ki smo ju imeli v Mestni knjižnici Ljubljana, povedala, da lutka nima nobenih omejitev. Vse zmore in vse ji je dovoljeno. Po želji lahko

⁷ Mestna knjižnica Ljubljana (2021). *Povsod v mestu. Strateški načrt Mestne knjižnice Ljubljana za obdobje 2022–2026*, str. 6.

spreminja svoje vloge, lahko plava, leti, poje, lahko je naš zavetnik ali kritik. Z lutko se počutimo močnejše in pogumnejše. In najlepše je to, da si jo vsak lahko privošči, potreben je le kanček domišljije in dobre volje.

V Mestni knjižnici Ljubljana imamo veliko kupljenih ročnih lutk, predvsem živali, ki so mimične lutke, saj se vse nataknejo na roko in odpirajo usta. Uporabljamo jih, ker imajo veliko moč nagovarjanja majhnih otrok, saj predstavljajo posrednika med njimi in odraslimi (Vogel, 2020). Včasih, za določeno pravljico ali lutkovno predstavo, ki jo uprizorimo, sami izdelamo lutke. Na pravljličnih urah lahko lutko uporabimo na več načinov. Lutka je lahko naš pomočnik in lahko počne vse, česar mi ne smemo. Lahko je nesramna in sitna, pa lutkarju tega nihče ne zameri, ker je to lutka, ki ima povsem svoje življenje. Lutka lahko sodeluje pri pravljici ali jo posluša. Včasih je lahko tudi lutka tista, ki pravljico pripoveduje, včasih pa lahko pomaga tako, da je ni in jo moramo poiskati.

Pred začetkom pravljичne ure, sploh preden prvič pokažemo določeno lutko, je treba razmisliti, kako jo bomo predstavili. Če je naša lutka maskota, ki se bo pojavila skoraj na vsaki uri pravljic, lahko njen trenutek v pravljici spremenimo v poseben dogodek (Krabbenhof, 2019).

Lutka kot pomočnik: Lutko kot pomočnika lahko uporabimo na dva načina. Lahko nam pomaga povedati pravljico, lahko pa je samo prisotna na pravljlični uri in se z otroki pogovarja med dvema pravljicama.

Moj zvesti pomočnik je običajno ročna mimična lutka volka, ki so ga otroci poimenovali Val, torej volk Val (slika 1). Njegova osebnost se povsem razlikuje od moje, saj je pogosto nesramen, boji se nenavadnih stvari in je popolnoma prepričan, da je strašen, čeprav otroci trdijo, da je ljubeč in/ali smešen. Dejstvo je, da velikokrat ne vem, kako se bo odzval na določene situacije, in je vse skupaj čista improvizacija. Z mano pride na pravljico tudi takrat, ko ni povezan z nobeno pravljico. Pomaga mi pridobiti pozornost otrok, ko prosi, če ga popraskajo po jeziku ali za ušesi. Otroke tudi umiri, ko jih prosi, če mu naredijo frizuro in ga čim bolj razkuštrajo. Pomaga mi pri razlaganju knjižničnih pravil, običajno tako, da vse pove narobe, otroci pa ga popravijo. Otroke tudi rad spravlja v smeh, ko jim čisto resno pripoveduje, da so prašički nevarni, saj so ga želeli pojesti, ali pa da je Rdeča kapica nesramna, saj nikoli ne pride na kosilo, ko se dogovorita, čeprav ji pripravi cel kotel tople vode, da bi se v njem pogrela. Običajno se pridejo vsi otroci posloviti od njega, pa tudi nešteto risb volka Vala smo že imeli razstavljenih v knjižnici.

V veliko pomoč je bil tudi pri izvajanju pravljličnih ur po ZOOM-u, na daljavo, kjer je otroke spravljal v smeh, ko se je poskusil stlačiti čez kamero, jih poskušal

uspavati s petjem in ko je pripovedovalko izrinil z ekrana. Veliko otrok ga je božalo na platnu ali na ekranu računalnika in vzgojiteljice iz vrtca Ig so po mailu izrazile navdušenje tudi nad takšno izvedbo pravljic.



Slika 1: Ročna mimična lutka volka; volk Val. (Vir: osebni arhiv avtorice)

Na popoldanskih urah pravljic se mi običajno pridruži lisica (lisička je bila do septembra 2023 maskota naših pravljичnih ur), da skupaj zapojemo pesmico *Lisička je prav zvita zver*, včasih nas spremlja na ksilofon. Po pesmici jo otroci vedno pridejo pobožat, potem pa napove pravljico in se usede ter skupaj z otroki posluša.

Glede na izbrano pravljico uporabljam tudi druge lutke. Kot pomočnike za izvedbo pravljice sem, poleg volka in lisice, uporabila tudi leva, slona, medveda, raco, krokodila, pingvina, gosenco (lastna izdelava), morskega psa, psa (lastna izdelava), zmaja ...

Preglednica 1: Primer izvedbe ure pravljic z lutko kot pomočnikom, ki ni del pravljice.

Primer izvedbe: LUTKA KOT POMOČNIK (ni del pravljice) in GLASBA GIBALNA SOCIALNA IGRA (kot sprostitev) Popoldanska pravljичna ura za mlajše otroke (2+) z igranjem	
Kraj	Knjižnica Prežihov Voranc (Vič)
Čas	november 2019

Trajanje	1 ura 20 minut
Število udeležencev	18
Starost udeležencev	1–6 let
Pravljica	Ovčka, ki prišla na večerjo (Smallman, 2008) Volkovi na večerji (Smallman, 2019)
Pripomočki	• ročni mimični lutki lisice in volka • ksilofon • miselne in grafomotorične igrače
Elementi	• pripovedovanje ob slikanici • glasba (petje in spremljava na ksilofon) • gibalna igra • igranje
Izvedba	Otroke pričakam s sramežljivo ročno lutko lisice, ker še ne pozna vseh. Po predstavljanju in deljenju štampiljk se otroci pogovorijo z lisico, jo pobožajo in ji povejo, da bomo peli pesmico Lisička je prav zvita zver. Lisica otroke (in starše) spremlja na ksilofon, zapojemo vse tri kitice. Potem naznani pravljico in se usede na stol poleg mene, da jo bo poslušala. Ker lisica ne pove naslova pravljice, otroci ugibajo, da bo pravljica zagotovo o volku. Tisti, ki prihajajo redno, se ob tem pozanimajo, če nas bo obiskal tudi volk Val. Povem jim, da je Val trenutno zadržan, da pa je obljubil, da pride pozneje. Prva pravljica je Ovčka, ki je prišla na večerjo. To je pravljica o volku in ovčki ter o tem, kako se med njima splete prijateljstvo. Pripovedujem jo na pamet, otrokom pa ob pripovedovanju kažem slike v slikanici. Pravljica jim je bila zelo všeč, vmes so se smejali, se bali za ovčko in bili na koncu veseli, ker se srečno konča. Ker jim je bila pravljica tako zanimiva, da so po njej popolnoma tiho, očitno še vedno potopljene vanjo, obsedeli pred mano, sem pravljico podaljšala v drugo pravljico, ki je nadaljevanje prve. Druga pravljica je bila Volkovi na večerji. Pripoveduje o tem, kako je volk ovčko predstavil svojim prijateljem, kako so se gozdne živali bale, da jo bodo skupaj pohrustali, in kako je ovčki uspelo povezati obe skupini, da na koncu skupaj preživijo večer ob pravljicah in se spoprijateljijo. Čeprav so bili otroci mlajši, mi je uspelo do konca druge pravljice vzdrževati pozornost skoraj vseh. Nekaterim so oči že uhajale k moji pravljичni vreči, ker se je nekaj v njej začelo premikati in je ven gledal šop dlak. Ugotovili smo, da je bil volk Val ves čas prisoten, ampak je spal v vreči. Otroci so ga navdušeno pozdravili, ga prišli pocrklat in ga, na volkovo prošnjo, popraskali tudi po jeziku, kar je naredilo vseh 18 otrok. Mlajši, tisti do treh let, so ga vsi objemali, volk pa je vsakega požgečkal z repom. Ker se je volku zdelo, da so otroci predolgo sedeli, je predlagal igrico. Otroci so bili takoj za. Volk je razložil pravila (šlo je za priredbo igre poplava, potres, letala). Če je rekel »Rdeča kapica«, so morali otroci počepniti, ker je tako čepela Rdeča kapica v volkovem trebuhu,

Izvedba	ko jo je pogoltnil. Če je rekel »kozliček«, so morali čisto pri miru obstati, ker je tako stal kozliček v uri, ko se je skrival pred volkom. Če pa je rekel »prašiček«, so se morali uleči na tla v položaj zarodka in si pokriti glavo, ker se je tako prašiček skrival pred volkom. Celo igro vodi volk, sodelovati pa moram tudi jaz. Najprej nas premiga, ker izmenično ponavlja »kozliček« in »Rdeča kapica«. Ko se mu zdi, da smo se dovolj premigali, približno 15-krat ponovi »prašiček«, dokler se vsi otroci, ležeči na tleh, ne začnejo smejeti, in takrat jih zmede, ko reče »kozliček«. Ker se jih večina zmoti, volk ugotovi, da je čas za igranje z igračkami. Volk vodi razdeljevanje in razporejanje igrač, potem pa se pride igrat z vsakim od otrok in se z njim tudi pogovori. Igra je sicer prosta, a volk trikrat obkroži sobo in igrače. Otroci so imeli za igranje na voljo lesen grad s pripadajočim pohištvom in prebivalci, igro Formentera, kjer morajo iz manjših likov sestavljati večje, igro, kjer z magneti premikamo like in jih moramo postaviti na pravo mesto ... Otroci so se z veseljem igrali z volkom, ga hranili z lesenim sadjem in ga prosili za pomoč pri kakšni stvari. Prosta igra je trajala približno pol ure, potem pa smo skupaj pospravili igrače (še vedno sem igrala volka) in volk jim je razdelil spremljevalne aktivnosti (vse vezane na pravljice), labirint (volkovom je treba pomagati do ovčke in zelenjavne juhe) in grafomotorične vaje (volku je treba pomagati najti izgubljeno ovčko v gozdu), ki so jih vzeli domov. Vsi otroci so se prišli posloviti od volka in ga objet.
Analiza	Ročna mimična lutka lisice je otroke sprostila že na začetku, ko je priznala, da jo je strah, in so jo zato vsi spodbujali. Na ta način so se povezali med sabo, ker so imeli skupen cilj – lisico prepričati, da niso strašni. Pesem na začetku je ustvarila povezano vzdušje, tudi zato, ker je vse malo skrbelo za lisico, ali bo zmogla odigrati pesmico na ksilofon. Ker je bilo pripovedovanje pravljice izvedeno na pamet, ob slikanici, je imela pripovedovalka stalen stik z občinstvom in je lahko odreagirala na njihove reakcije ter prilagodila pravljico dotičnemu občinstvu. Vedela je, kdaj mora začeti s prvo pravljico in ravno tako je spontano prestavila prihod volka, ker so se otroci vživeli v pravljico. Ročna mimična lutka volka da otrokom (s crkljanjem) občutek bližine (nekateri so zaradi volka objeli še pravljíčarko), poleg tega pa se znebijo vsakega strahu, ko jih volk prosi, da ga popraskajo po jeziku, in pridno drži odprt gobec. Gibalna igra, ki jo je predlagal volk, jih je razmigala in razvedrila. To so po dolgem sedenju potrebovali in z veseljem so sodelovali. Poleg tega so se volku in pravljíčarki smejali, ko sta se motila, kar je spet pozitivno vplivalo nanje. Vse to pripelje do skupnega igranja. Otroci so se sproščeno igrali med sabo, čeprav se prej nekateri niso poznali, saj so jih glasba, pripovedovanje in lutke povezale. Pa tudi volk je precej pomagal, ko je hodil od enega do drugega in jih zabaval s svojimi domislicami (primer: otroke je prepričeval, da so stolpi njegova posoda, vitezi in princeske v njih pa njegova hrana; skupaj z otroki je tekmoval, komu bo uspelo s pihanjem podreti stolp iz kock).



Slika 2: Otroci med igranjem po pravljici. Lesena igrača grad in leseno sadje, s katerim so hranili volka. (Vir: osebni arhiv avtorice)

Preglednica 2: Primer izvedbe UP s poligonom in petjem (Črni pes) ter z lutko kot pomočnikom, ki je del pravljice (Princesa v papirnati vrečki).

Primer izvedbe: LUTKA KOT POMOČNIK (je del pravljice) POLIGON IN GLASBA (kot del pravljice) Popoldanska pravljичna ura za mlajše otroke (2+) z igranjem	
Kraj	Knjižnica Prežihov Voranc (Vič)
Čas	oktober 2017
Trajanje	1 ura 40 minut
Število udeležencev	20
Starost udeležencev	1,5–6 let
Pravljica	Črni pes (Pinfold, 2013) Princesa v papirnati vrečki (Munsch, 2012)
Pripomočki	Črni pes: • doma narejena lutka psa (slika 3) • posoda • tobogan • tunel Princesa v papirnati vrečki: • ročna mimična lutka zmaja (slika 3)
Elementi	• pripovedovanje ob slikanici • glasba (petje) • gibalna igra (poligon) • igranje

Izvedba	Obe izbrani pravljici imata zlato hruško, znak za kakovostno branje. Otroke pričakam sama, obe lutki sta skriti, postavljen pa je poligon, ki ga takoj opazijo. Na začetku jih opozorim, da je poligon del pravljice, zato naj se usedejo in počakajo. Ubogajo. Potem, ko razdelimo štampiljke, se pogovorimo o strahu. Nekateri otroci priznajo, da se česa bojijo, sploh potem, ko povem, da se sama bojim pajkov. Prva pravljica, Črni pes, govori o tem, kako se nam stvari, ki se jih bojimo, vedno zdijo bolj strašne, kot so v resnici, in o tem, kako strah premagati. Zgodbo pripovedujem na pamet, otrokom pa kažem slike iz slikanice. Za vsako od oseb družine Korajža uporabim drugačen glas. Že na začetku se otroci smejejo, ko je črni pes vedno večji. A ko najmlajša članica družine, Mala, stopi ven in zagleda črnega psa ter jo ta povoha, vsi umolknejo. Mala se ne ustraši, psa izzove, da ji sledi. Ob vsakem delu, gozdu, jezeru in igrišču, pojem pesmico, kot jo poje Mala. Besedilo je iz slikanice, melodijo sem si izmislila sama. Ko Mala srečno prispe nazaj do hiše in se je črni pes tako zmanjšal, da ji lahko sledi skozi vratca za mačke, ga Mala na drugi strani vrat ujame pod posodo. Enako storim tudi jaz, s tem da otroci ne vidijo, kaj se skriva pod posodo. Jih pa zelo zanima. Ko končno dvignem posodo, se pod njo skriva majhen črn kuža domače izdelave. Vsi ga pridejo pobožat, pravijo, da je mehek in ljubek, nikakor ne strašen. Vsi mi povejo, da jih ni bilo nič strah in da bi ravnali kot Mala. Po pravljici jim dovolim uporabiti poligon – tobogan in cev, skozi katero se morajo splaziti. Najprej morajo obkrožiti cel poligon v eno smer, se spustiti po toboganu, se splaziti kozi cev, in nato obkrožiti poligon v drugo smer. Pri kroženju se nam je malo zatikalo, ampak je na koncu steklo. Zahtevali so, da pojem pesmico, ki jo je Mala pela, ko sta se s psom preganjala po igrišču, kar je poligon predstavljal. Ustregla sem jim in približno desetkrat odpela pesmico. Ko so šli vsi čez poligon, sem jih povabila na drugo pravljico. Druga pravljica, Princesa v papirnati vrečki, je pravljica o pogumu in o tem, da ni pomembno, kako smo videti. Tudi to pravljico pripovedujem na pamet, ob slikanici, ob meni pa je vreča z ročno mimično lutko zmaja (česar otroci ne vedo). Prvi del povem brez lutke, zmaja iz vreče privlečem, ko se v pravljici prikaže iz votline. Potem igram princeso Elizabeto in se pogovarjam z zmajem. Ko Elizabeta zmaja tako izmuči, da zaspi, ga, zvitega v klobčič, položim pred sabo na tla. To je za otroke velika skušnjava, želijo si ga pobožati, a jih hkrati zelo zanima, kako se pravljica konča. Ker se princesa in princ ne poročita, se najprej pogovorimo o tem. Otroci ugotovijo, da ljubezen ne more sloneti samo na zunanjem videzu, in se na koncu vsi strinjajo, da je Elizabeta naredila prav in je princ bedak. Potem jih vprašam, če si kdo upa pobožati zmaja. Vsi! Božajo ga, mu preštejejo kremplje in zobe ter ugotovijo, da ima samo štiri zobe zato, ker mora biti prostor za ogenj. Na koncu se zmaj prebudi, vse poščegeta z repom in jih odpelje na igranje (to poteka podobno kot pri prvem primeru (preglednica 1), s to razliko, da se z otroki igra zmaj). Na koncu imam za otroke spet pripravljene spremljevalne aktivnosti za domov: labirint (Elizabeti je treba pomagati najti pot do zmaja), pobarvanko (zmaj), grafomotorične vaje (z Malo in črnim psom) ter risanje (črni pes). Vsak vzame od vsake po eno (ali pa še kakšno za bratca ali sestro) in spet se vsi poslovijo od zmaja, ki že skoraj spi.
---------	--

Analiza	Pogovor o strahu in pogumu na začetku pravljичne ure je otroke spodbudil k razmišljanju o tem, da so stvari, ki se jih bojimo, veliko strašnejše, če jih z nikomer ne delimo in se z njimi ne soočimo. Poleg tega so videli, da bati se nečesa ni nič nenavadnega ali sramotnega, saj je tudi pripovedovalka priznala svoj strah pred pajki, opogumili pa so se tudi nekateri starši in stari starši. Naučili so se tudi, da je težave lažje reševati skupaj. Obe pravljici je pripovedovalka pripovedovala na pamet, kar ji je dalo neprekinjen stik z občinstvom in se je lahko ustrezno odzivala nanj. Obe pravljici sta smešni, zato so se otroci smejali tudi med pripovedovanjem, prav tako jim je bilo všeč petje, ki je vsakič znova pritegnilo vso pozornost na pripovedovalko. Po prvi pravljici (<i>Črni pes</i>) se otroci sprehodijo čez poligon. Na ta način podoživijo del pravljice, kar se kaže v njihovih prošnjah pripovedovalki, da pōje pesmico, ki paše zraven, in v tem, da med poligonom razpravljajo o tem, kako velik je bil črni pes in ali bi se ga kdo od njih ustrašil. Poleg tega se med obema pravljicama razmigajo in se potem spet osredotočijo. Pri obeh pravljicah je uporabljena lutka. Pri prvi je lutka majhna, doma narejena (pes) in ni mimična. A ker jo pripovedovalka skrrije pod posodo, ustvari napeto vzdušje in otroci komaj čakajo, da pokaže, kaj se skriva pod posodo. V drugi pravljici je lutka mimična (zmaj) in precej večja (pripovedovalki v določenem trenutku sedi na eni roki in se ovija okoli njenega vratu). Tudi ta lutka ima popolno pozornost, ko se prikaže, in od tistega trenutka pa do konca pravljice bi slišali iglo pasti na tla, tako tiho so bili otroci. Hkrati pa jim je lutka zmaja spodbudila radovednost in sprožila ugibanja o tem, zakaj ima samo štiri zobe. Na ta način so otroci razmišljali in skupaj, v sodelovanju, reševali problem. Celotna pravljіčna ura je otroke spet pripeljala do sproščenega igranja, ki ga je začinel še zmaj, ki je otroke žgečkal z repom in pridno sodeloval v igri, ko so mu ukazali, da naj straži grajsko dvorišče.
-----------------------	--



Slika 3: Ročna mimična lutka zmaja (za pravljico *Princesa v papirnatih vrečki*) in doma izdelana lutka črne psa (za pravljico *Črni pes*). (Vir: osebni arhiv avtorice)



Slika 4: Med pogovorom po koncu pravljice *Princesa v papirnati vrečki*, 2. a in 2. b razred OŠ Ig na obisku v knjižnici Ig. (Vir: občinsko glasilo *Mostiščar*, 28(5), 17)

Lutka kot pripovedovalec: Tudi v tej vlogi nastopa volk Val. Včasih ga otroci sami prosijo, da pove pravljico, včasih pa se sam odloči, da je to potrebno. Običajno je to takrat, ko so nemirni. Kadarkoli potegnem ven ročno lutko svojega zvestega pomočnika, volka Vala, se otroci umirijo, ker vejo, da bo kaj ušpičil. Tudi njegove pravljice poslušajo zelo radi. Včasih volk pripoveduje pravljice iz slikanice (čeprav ne vedno do konca ali pa si izmisli svoj konec), včasih si pravljico izmišljuje sproti, s pomočjo otrok, včasih pa pove katero od znanih pravljic, ampak jo priredi. Vse pa so, brez izjeme, povezane z volkovi.

V vseh zgoraj naštetih primerih je lutka volka pripomoček (ali pomočnik) za umirjanje in povezovanje otrok. To zadnje se zgodi, ko volk pravljico razlaga po svoje ali pa noče povedati konca in ga cela skupina otrok, tudi če se predtem niso poznali med sabo, uči, kaj je prav in kaj ne. Poleg tega pa se zraven vsi, otroci, volk, starši, stari starši, vzgojiteljice in pripovedovalka, zelo zabavajo.

Lutka, ki je ni: V okviru projekta Ciciuhec,⁸ ki ga izvaja Mestna knjižnica Ljubljana, grem večkrat tudi na obisk v vrtec. Kadar so otroci sramežljivi, ob vstopu v njihovo igralnico vprašam: »Je že tukaj?« Ob tem so običajno vsi radovedni, o kom govorim. Razložim jim, da sva bila s pomočnikom, volkom Valom, dogovorjena, da se dobiva v vrtcu. Povejo mi, da ga še ni. Ker sem prepričana, da bi že moral priti, jih prosim, če lahko pogledajo po igralnici, da ni kje zaspal, ker je res velik lenuh. Ob tem se otroci običajno že smejiijo, se med sabo pogovarjajo o volku in mi pomagajo pregledati igralnico ter dajejo tudi predloge, kam vse bi se še lahko skril (tako smo pregledovali tudi koše za smeti, pa stranišča in svoje žepe).

⁸ Ciciuhec je bralno-poslušalni projekt, ki ga Mestna knjižnica Ljubljana organizira vsako leto od oktobra do aprila, v sodelovanju z vrtci. V okviru projekta pravljicarke in pravljicarji izvajajo ure pravljic v knjižnici ter hkrati otroke poučujejo o knjižnici in njenih pravilih. Najmlajše otroke običajno obiščejo v vrtcih. Otroci pa s starši ali vzgojiteljicami v vrtcu celo leto berejo ter na koncu za nagrado prejmejo priznanje in medaljo.

Prej ali slej eden od otrok opazi, da imam s sabo tako nahrbtnik kot vrečo, in začnejo spraševati, ali je volk notri. Če se to zgodi kmalu na začetku, jih prepričujem, da ni mogoče, in iščemo naprej, če se zgodi pozneje, pa hitro popustim in pogledamo v vrečo. Seveda je tam. Spi. Ko ga končno prebudimo in ga vprašamo, zakaj se ni držal dogovora, se vedno brani, da je bil točen, čeprav je spal. Seveda se otroci ob njegovih izgovorih spet zabavajo in ga še sami kaj vprašajo. Ob tem se volk velikokrat spomni, da sem mu med vlečenjem iz vreče pokvarila frizuro, in otroci jo pridejo popraviti. Včasih pravi, da ga od spanja srbi jezik, pa ga pridejo otroci pobožat in tako se vsi sprostimo ter lahko začnemo s pravljico.

Sem pa tja se zgodi, da se nihče ne spomni na mojo vrečo. Takrat začnemo s pravljico, pa se po njej spet spomnimo na volka, pogledamo skozi okno, če že prihaja. Kadar ni nihče pozoren na vrečo, nadaljujem s pravljico uro in volk pride ven na koncu, za pogovor o knjigah in slovo. Včasih pa med pravljicama kateri od otrok ugotovi, da imam vrečo, in volk se prikaže vmes. Malo se crklja z otroki, oni mu povejo kakšno novo stvar, potem pa gre tudi volk poslušat pravljico.

Lutkovna predstava: Manjšo lutkovno predstavo lahko izvedemo sami, bolj kompleksne pa v sodelovanju s sodelavci. Za lutkovno predstavo smo lutke vedno izdelali sami. Tudi scenografijo, pripomočke in oblačila smo izdelali sami. Vedno smo tudi besedilo napisali sami, pa naj je bila to priredba že znane pravljice, slikanice ali pa popolnoma nova zgodba.

Pomembno je, da se z lutko (ali lutkami), ki jih bomo igrali, dobro spoznamo. Povedati nam morajo, kakšen bo njihov značaj in kakšna je njihova življenjska zgodba. Kdo so njihovi prijatelji ter kakšen je odnos do njih. Zelo pomembno je tudi, da se z lutko najdemo na odru in med sceno. Za lutkovno predstavo je potrebne precej vaje, da vse teče, kot je treba.

Dobra lutkovna predstava za otroke je umetniška stvaritev z več sloji, do tega lahko pride samo ob popolnem angažiranju vseh sodelujočih umetnikov. Vsi skupaj oblikujejo sporočilo, ki ga gledalci večkrat doživijo bolj čustveno kot razumsko (Korošec in Majaron, 2002). Pri sporočilu sodelujejo vsi, od scenografa, lučkarja, glasbenikov in pevcev do igralcev, ki igrajo lutke.

Za enostavno predstavo lahko uporabimo samo eno lutko. Tak primer je bila pravljica *Hoot Owl, Master of Disguise*⁹ (Taylor, 2016). Pred samo pravljico sem povedala uganko, da so otroci ugotovili, o kateri živali bo govorila pravljica.

⁹ Slikanica ni prevedena v slovenščino; prevod naslova bi se glasil približno tako: *Sovica Skovik, mojstrica preoblek*.

Uporabila sem ročno lutko sove in naredila kostume, ki jih je sova uporabljala v pravljici. Sodelovale so še tri preproste, ploščate lutke na palici, s katerimi so mi pomagali otroci. Za konec smo se naučili še pesmice *Uspavanka za sove* (slika 5), da smo sovico uspavali.

USPAVANKA ZA SOVE

Zelo prijazno – pripovedno, dovoli počasi

SREDI NOČI
NJENO OKO
MEŽIKA V TEMO.
SREDI NOČI
PREPEVA SVOJ HUU,
HU, HU, BREZ MIRU.

SOVA.

Slika 5: Note in besedilo pesmi *Uspavanka za sove* in *uganka o sovi*.
(Vir: Voglar, M. (2005), *Krampata, campata*, str. 11, Mladinska knjiga)

Za primer kompleksnejše lutkovne predstave bomo vzeli predstavo *Trije prašički* (slika 6), ki jo je spisala Barbara Kaiser iz Knjižnice Prežihov Voranc (v nadaljevanju KPV). Iz nogavic in musgumija je izdelala vse lutke (trije prašički in pes) ter zasnovala celotno sceno (ena kartonasta škatla, spremenjena v hišice, vsaka od treh stranic je predstavljala hišo enega prašička (slamnato, leseno in opečnato), zadnja pa je bila odprta v kuhinjo prašičke Rozi). Lutkovno predstavo sva uprizorili dve zaposleni iz Knjižnice Prežihovega Voranca, vsaka je igrala dve lutki in vse se je zgodilo na zelo majhnem prostoru. Otrokom je bila predstava všeč, vedno so se smejali in pogovarjali s prašički. Odrasli so večkrat prišli povedat, da je predstava zanimiva tudi zanje. Vsi so bili navdušeni nad sceno in lutkami ter predstava se je običajno končala z božanjem prašičkov.

Preglednica 3: Primer izvedbe UP z lutkovno predstavo.

Primer izvedbe: LUTKOVNA PREDSTAVA (Zgodba o treh prašičkih) Popoldanska pravljíčna ura za otroke (4+)	
Kraj	Knjižnica Prežihov Voranc (Vič)
Čas	januar 2018 (več ponovitev v letih 2017–2020)
Trajanje	45 minut
Število udeležencev	46
Starost udeležencev	3–10 let
Pravljíca	Trije prašički (angleška ljudska pravljíca, 2008) Trije prašički (lutkovna predstava v priredbi Barbare Kaiser in Maje Šefman)
Pripomočki	• doma narejene ročne lutke treh prašičkov in psa (nogavice, musgumi) • doma narejena celotna scena: ena kartonasta škatla, spremenjena v hišico, pri kateri je vsaka od treh stranic predstavljala hišo enega prašička, na zadnji pa je bil pogled v kuhinjo, in vsi pripadajoči deli: očala iz kosmatenih žičk, medalja, kost iz kartona, tulipani, solata, polž, miza, plakat za pregled vida
Elementi	• pripovedovanje • lutkovna predstava (dve igralki, štiri lutke) • petje • iskanje kode • spremljevalne aktivnosti
Izvedba	Otroke sta pričakala scena (slamnata hišica na mizi) in pes, ki jih je že na začetku spraševal, če jejo solato. Pred hišico sta bili odprta knjiga in pujsa Rozi, ki jo je brala. Ko so se otroci posedli, se je predstava lahko začela. Kmalu sta na oder pridivljala Robi in Rudi (preostala dva pujsa) in Rozi prosila, da jima pove pravljíco o treh prašičkih. Ker so jo prosili tudi otroci, jim je ustregla, a je ni povedala sama, nalogo je dodelila svoji igralki, Barbari, ki je zgodbo pripovedovala na pamet, prašički pa so tu in tam dodali kakšen medklic in skupaj z otroki pihali. Po zgodbi je Rozi Rudija in Robija prepričala, da zaigrajo še tisto, kar se jim je zgodilo in je po Rozinem mnenju smešno, po njunem pa grozljivo. Sledilo je še nekaj smeha, ko je Robi vse prisotne prepričeval, da v zadnji vrsti sedi njegova mama. Zgodba o treh prašičkih, ki sva jo odigrali, je precej spremenjena in prirejena. Namesto volka nastopa pes, sestradan, zato je izgubil moralni kompas in išče hrano tudi v tujih hišah. Robi, pujs s slamnato hiško, je odličen športnik, ki samo trenira, Rudi, pujs z leseno hišico, je vrtnar in zaljubljen v Rozi, pujs z zidano hiško. Rozi odlično kuha in zato se Rudi in Robi velikokrat kar sama povabita k njej na kosilo. Zgodba teče tako, da psa prinese tako mimo slamnate kot tudi lesene hišice in oba pujsa sta prepričana, da sta videla volka,

Izvedba	zato se zatečeta k Rozi in ji prepovesta odpirati vrata. Rozi ju ne poslušata in sestradani pes tako prisede k trem pujskom. Oba ga prepričujeta, da je imel veliko srečo, da ni srečal volka, pa Rozi in pes kmalu ugotovita, da sta tako Rudi kot Robi narobe videla. Seveda so vsi ti prizori, ko se ustrašita psa, pa pobegneta k Rozi in celoten pogovor o volku, otrokom zelo zabavni in se precej nasmejijo ter nemalokrat vpijejo, da je to pes, ne volk. Skratka, Rozi ugotovi, da ima že dolgo prav in oba prijatelja potrebujeta očala. Nekaj časa se še branita in iščeta izgovore, a na koncu popustita in dobita očala. Ta imajo velik vpliv: Robiju končno uspe zmagati na maratonu, Rudi pa opazi, da ima na vrtu polže, in tukaj se pes takoj javi, da jih bo odstranjeval, če lahko živi pri njem, Rozi pa mu bo kuhala. Vname se še ena debata o francoski kuhinji in polžih, potem pa se Rozi spomni, da je Robi omenjal mamo. Te ni nikjer, zato jo gredo skupaj iskat in pes pod novoletno smrekico odkrije zaklenjeno skrinjo. Zaklad! Ampak ključavnica je na kodo, poleg pa listek z nekaj nesmiselnimi stavki. Otroci kmalu ugotovijo, kam jih stavki peljejo, in odklenemo skrinjo. V njej so otroci dobili barvice in nekaj nalog na temo treh prašičkov: postavi pravljico v pravi vrstni red in grafomotorične vaje. Preden se pujski in pes dokončno poslovijo, zapojejo pesmico <i>Hopsasa Pujasa</i>, naučijo še otroke in se poslovimo ob petju.
Analiza	Že znana pravljica o treh prašičkih da otrokom občutek varnosti. Vedo, kaj se bo zgodilo, in ni nobenih presenečenj. Poleg tega jo pripovedovalka pove na pamet in ima spet pristen stik z občinstvom, da se lahko odzove na njihove reakcije ali razpoloženje. Sama lutkovna predstava je zasnovana humorno, kar je bilo večkrat potrjeno s smehom občinstva, ne samo otrok, tudi odraslih. Po vsaki predstavi se je pri izvajalkah oglasil kateri od staršev in jima povedal, da je bilo zanimivo tudi za odrasle. Vsaka od izvajalk igra dva lika, ki imata popolnoma različni osebnosti, zato skačeta od ene do druge, veliko pa je vpletene tudi improvizacije, ker se odzivata na reakcije otrok, in otroci se na ta način počutijo vključene in pomembne. Sama pesmica je priredba, s povsem novim besedilom, ki v glavnem povzema, kaj pujsi radi počnejo. Otroke nasmeji, kar je zdravo, poleg tega si urijo spomin, ko se pesmico skupaj učijo, in ker jo morajo skupaj zapeti, se spet učijo sodelovanja. Pri iskanju kode otroci razmišljajo in se učijo reševati uganke. Poleg tega morajo tudi sodelovati, ker je treba rešitev povedati soglasno in se morajo z njo vsi strinjati. Samo iskanje kode je tako izziv in zabavna dejavnost, ki je na koncu nagrajena z »zakladom« v skrinji. Ker pujsi dobijo očala in so nad njimi zelo navdušeni, otrokom predstava sporoča, da priznanje pomanjkljivosti ali težave vodi do rešitve. Prav tako jim sporoča, da je vsak drugačen, poseben in da je to dobro. Sporoča tudi, da ima vsak kakšno pomanjkljivost ali težavo ter da je težave lažje reševati, če imamo pomoč.



Slika 6: Lutkovna predstava *Zgodba o treh prašičkih*, scena na zidani hišici, *Robiju* je ravnokar uspelo priklicati Rozi. (Vir: arhiv slik Knjižnice Prežihov Voranc)

5.2 Primeri izvedbe ure pravljic s kamišibajem

V Mestni knjižnici Ljubljana imamo butaj in več zgodb tudi za izposajo, naše pravljicarke izvajajo kamišibaj tako s svojimi slikami kot s kupljenimi. V času pandemije covid-19 smo nekaj kamišibajev tudi posneli in jih objavili na svojem YouTube kanalu. Ker v tistem času obiski v vrtcu niso bili dovoljeni, je bil neke vrste kamišibaj izveden tudi na pravljličnih urah v živo po ZOOM-u. V tem primeru je izvajalka slike naložila v PowerPoint, namesto odpiranja vratc butaja je bil dodan prehod zavesa s črnine na prvo sliko. Ob začetku pripovedovanja je delila zaslon in ob pripovedovanju menjavala slike. Na tak način so bile izvedene pravljice *Lahko noč za medveda* (Becker, 2013), *Mišek Julijan* (Todd-Stanton, 2019), *Sitnobe sitne* (Flood, 2015) in *Tigrova preproga* (Rose, 2012). Otrokom je bilo zelo všeč. Ker so v vrtcu sliko projicirali na platno, se jim je zdelo, kot da so v kinu.



Slika 7: Butaj z odprtimi vratci in podobo iz pravljice. (Vir: osebni arhiv avtorice)

Otroci so se s tem učili, da je tudi ilustracija zelo pomemben del pravljice. Pomankljivost pri izvajanju v živo po ZOOM-u je bila, da otroci niso videli pripovedovalke. Ona je sicer otroke videla in se je lahko odzivala, otroci pa so slišali samo njen glas in videli ilustracije, zato je morala pripovedovalka vse, tudi miko telesa in obraza, ponazoriti z glasom.



Slika 8: Izvedba kamišibaja Rokavička v enoti Hribček (vrtec Ig). (Vir: osebni arhiv avtorice)

Preglednica 4: Primer izvedbe UP s kamišibajem.

Primer izvedbe: KAMIŠIBAJ Ura pravljic v okviru projekta Ciciuhec v vrtcu Ig za otroke prvega starostnega obdobja (1–3 leta)	
Kraj	Vrtec Ig, enota Hribček
Čas	marec 2024
Trajanje	30 minut
Število udeležencev	20
Starost udeležencev	1–3 leta
Pravljica	Rokavička (ukrajinska ljudska pravljica, 2014) Princesa, vitez in pajek (Guigue, 2023)
Pripomočki	• kamišibaj (butaj (kovček) in slike) • ročna mimična lutka volka • ročna lutka pajka
Elementi	• kamišibaj • pripovedovanje • iskanje

Izvedba	To je bila izvedba pravljичne ure za najmlajše, stare od enega do treh let, zato je z mano v igralnico že vstopil volk. Otroke je pozdravil in naju oba predstavil ter povedal, zakaj sva prišla. Takoj ko so ga otroci zagledali, so se začeli smehljati in nekateri celo smejati, zato si je volk vzel svobodo, da je obkrožil celotno občinstvo in se pustil božati, praskati za ušesi in po jeziku, sem in tja pa je tudi koga požgečkal z repom. Potem je napovedal pravljico. Pravljico <i>Rokavička</i> sem povedala kot kamišibaj (Die Fünf im Handschuh, 2017). Otroci so čisto tiho spremljali pravljico od začetka do konca in oči so od slik umaknili samo takrat, ko se jim je zdelo, da pripovedovanje zahteva, da preverijo tudi pripovedovalko. Po pravljici je spet vskočil volk in otroke povabil k sebi, da so se malo pretegnili in se spet pocrkljali z njim. Potem se je volku zdelo, da bi lahko poslušali še eno pravljico, tako s knjigo, ker sva vendar iz knjižnice. Pravljica <i>Princesa, vitez in pajek</i> je taka, da so morali otroci sodelovati in pomagati. Tako so poskušali prestrašiti pajka, ga odpihniti in potem smo ga skupaj iskali po tleh. Ker nikakor ni hotel iz pravljice, sem ga na koncu le potegnila iz vreče (ročna lutka) in smo ga vprašali. Govoril ni, je pa veliko kazal in se potem sprehodil do vsakega otroka. Otroci so ga božali, nekateri pa so dovolili tudi, da jih poboža on. Potem so nam starejši otroci zapeli še pesem o pikapolonici in nam zaželeli srečo. Po pesmici smo se vsi trije poslovili in večina otrok je prišla pobožat ali objet pajka ali volka ali oba.
Analiza	Ker otroci pripovedovalke še niso poznali, je mimična lutka volka prebila led, otroke sprostila in jim dala občutek varnosti. Že znana pravljica o <i>Rokavički</i> je občutek varnosti še potrdila, ker so jo otroci poznali in so vedeli, kaj se bo zgodilo. Pripovedovalka je pravljico pripovedovala na pamet, ob kamišibaju, zato je lahko opazovala občinstvo in se nanj ustrezno odzivala. Otroci so vso svojo pozornost posvetili ilustracijam in na ta način spoznavali tudi pomembnost vizualne umetnosti. Pri pravljici <i>Princesa, vitez in pajek</i> so se otroci počutili pomembne, ker so morali pri pravljici sodelovati. Sodelovanje jih je še dodatno povežalo in jih sprostilo. Temu je bila namenjena tudi lutka pajka, ki jih je s svojim kazanjem spravljala v smeh. Na koncu so se otroci sami ponudili, da zapojejo pesmico, kar kaže na to, da so pripovedovalko sprejeli in so se z njo dobro počutili.

5.3 Primer izvedbe ure pravljic kot gledališka predstava

V Mestni knjižnici Ljubljana smo izvedli kar nekaj amaterskih gledaliških predstav, kjer smo sodelovali samo zaposleni v Mestni knjižnici Ljubljana. V preteklih sedmih letih so bile izvedene predstava *Muca Copatarica* z ročnimi lutkami (Knjižnica Bežigrad, v nadaljevanju KB), lutkovna predstava *Trije prašički* (Knjižnica Prežihovega Voranca), lutkovna predstava *Zrcalce* (KB), *Kekec*, ki so jo odigrale zaposlene v KB, in *Petelinja suknja* v izvedbi zaposlenih v Knjižnici

Prežihovega Voranca. Vse predstave so bile pripravljene za obisk dedka Mraza, potem pa večkrat ponovljene v drugih enotah Mestne knjižnice Ljubljana.

Zadnja predstava je bila izvedena v decembru 2022, in to je bila *Petelinja suknja*. Zaposlene iz Knjižnice Prežihovega Voranca so jo pripravile za obisk dedka Mraza. Besedilo je priredila in spisala Barbara Marinčič, skupaj je v igri igralo pet zaposlenih, še več pa jih je sodelovalo pri scenografiji, kostumih in glasbeni spremljavi. Tudi ta predstava je bila med otroki dobro sprejeta, ker je bilo kar nekaj komičnih vložkov.

Ugotovili smo, da so taki projekti dobri tudi za zaposlene, saj se med vajami in načrtovanjem ter samo uprizoritvijo zelo povežejo. Ker predstave večinoma gostujejo tudi po drugih enotah, na ta način zaposleni spoznavaajo še te in zaposlene v njih ter se povezujejo prek meja območnih knjižnic.

Preglednica 5: Primer izvedbe pravljíčne ure kot gledališke predstave (*Petelinja suknja*).

Primer izvedbe: GLEDALIŠKA PREDSTAVA (Petelinja suknja) Ura pravljíc pred obiskom dedka Mraza	
Kraj	Knjižnica Prežihov Voranc (Vič)
Čas	december 2022 (več izvedb)
Trajanje	45 minut
Število udeležencev	60+
Starost udeležencev	0–60 let
Pravljica	Petelinja suknja (Anja Štefan) v priredbi Barbare Marinčič
Pripomočki	• doma narejeni kostumi (vsak je poskrbel za svojega) • kostanj • košara z gosjimi jajci • kost • suknja
Elementi	• pripovedovanje • gledališka predstava • petje • glasba
Izvedba	Scena je bila preprosta. Na desni strani je bil s kredo narisana kurnik in zraven prilepljena jajca iz stiropora. Po osrednjem delu je bila pogrnjena preproga, na njej pa miza in fotelj, ki sta se za gozdno sceno umaknila. V ozadju osrednjega dela je bila bela plahta za senčno gledališče, levo in desno od nje tabli, porisani in polepljeni z listi, levo pa še obešalnik, spremenjen v drevo. Zgodba se je začela, ko je goska stopila med gledalce od zadaj in zaloputnila z vrati. S tem smo takoj pridobili pozornost gledalcev. Goska je potem zbudila petelina in šla štet svoja jajca.

Izvedba	Zgodba potem teče naprej, kot jo poznamo, boter petelin gre v gozd po kostanj, in ker mu postane vroče, suknjo obesi na drevo. Vmes ga sreča goska, se malo pogovorita, goska naredi <i>selfie</i> s telefonom in odide do volka. Petelin kmalu spozna, da suknje ni, išče jo in išče, razmišlja hitro (ponovi se prizor z gosko v hitri izvedbi) in počasi (ponovi se prizor z gosko v počasni izvedbi), vmes pa kraje suknje osumi najprej zajčka, pa potem mačka in nazadnje psa (medtem se zadaj izvaja senčno gledališče in vidimo vse tri osumljence odnesti suknjo). Potem pa se odpravi domov in sreča vse tri osumljence: zajčka, mačka in psa. Doma je ves čemereren, dokler ne pride goska, ki je njegovo suknjo našla na drevesu v gozdu, prav tam, kjer jo je petelin pustil. Na koncu se vse srečno konča, skupaj jejo kostanj in pokličejo dedka Mraza. Glasba je vključena za vzdušje, predvaja se med senčnim gledališčem ter hitrim in počasnim prizorom. Petje je vključeno vmes, ko gre petelin v gozd, pa ko se goska drugič pojavi na odru. Igralke so kar precej komunicirale s publiko (primer 1: petelin ne najde suknje, pa otroci vpijejo, da je na drevesu, in petelin preišče vse okoli drevesa; primer 2: ko otroci vpijejo, da je suknjo odnesla goska, ta med obema prizoroma, hitrim in počasnim, žuga otrokom (ki ji žugajo nazaj); primer 3: goska sprašuje otroke, zakaj so sploh prišli, ker kostanja ne bo dovolj za vse ...).
Analiza	Predstava je bila preplet pripovedovanja, glasbe, petja in igranja. Igralke so se v svoje vloge zelo vživale in svojim likom vdahnile življenje. Veliko so tudi improvizirale in sodelovale z občinstvom, ki se je nanje odzivalo. Vse skupaj je povežalo tako igralsko zasedbo kot tudi otroke v občinstvu. Veliko je bilo smeha, kar je zdravo vplivalo na vse vpletene in ustvarilo sproščeno vzdušje.



Slika 9: Polna dvorana ob premierni izvedbi *Petelinje suknje*.
(Vir: arhiv slik Mestne knjižnice Ljubljana)



Slika 10: Zasedba in scena za gledališko predstavo *Petelinja suknja*, ki smo jo izvedli za dedka Mraza. Scena je bila enostavna, se je pa osrednji del spremenil v senčno gledališče, ko je petelin razmišljal, kdo neki mu je odnesel suknjo. (Vir: arhiv slik Knjižnice Prežihov Voranc)

5.4 Primeri z gibanjem

Po osmih sezonah izvajanja pravljličnih ur se je moje mnenje, da je eden od najboljših načinov za izvedbo pravljlične ure za najmlajše v prvem starostnem obdobju (1–3 leta) gibalna pravljica, potrdilo. Pri najmlajših ostanem največ pol ure. Običajno prinesem lutko, da jo malo crkljajo ali pa jih ona poboža, požgečka. Potem si ogledamo kakšno kartonko z zavihki ali lutko. Izvedem pa tudi gibalno pravljico.

Preglednica 6: Primer izvedbe pravljlične ure z gibalno pravljico (*Soon in Lov na medveda*).

Primer izvedbe: GIBALNA PRAVLJICA (s poligonom in brez) Popoldanska ura pravljic za mlajše otroke (2+) z igranjem Ura pravljic v okviru projekta Ciciuhec v vrtcu Ig za otroke prvega starostnega obdobja (1–3 leta)	
Kraj	Knjižnica Prežihov Voranc (Vič) Vrtec Ig, enota Krimček
Čas	oktober 2016 marec 2016
Trajanje	20–30 minut

Število udeležencev	17 na popoldanski UP / 15 na UP v vrtcu
Starost udeležencev	1–9 na popoldanski UP / 1–3 na UP v vrtcu
Pravljica	Soon (Knapman, 2016) Lov na medveda (Rosen, 2015)
Pripomočki	Soon: • reka, narejena iz vreč za smeti, z lutko krokodila • drevo s kačo (obešalnik, ovit v flis, tudi kača izdelana iz flisa) • visoka trava, v kateri se je skrival tiger (trakovi iz krep papirja, obešeni s stropa, in med njimi lutka tигра) Lov na medveda: • ročna lutka medveda • cev za plazenje
Elementi	• pripovedovanje • gibanje • glasba
Izvedba	Soon: Zgodba pripoveduje o dogodivščinah slončka in njegove mame, ko potujeta domov. Zgodbo sem pripovedovala na pamet, ob prehodu čez poligon. Ko je zgodba prišla do dela, kjer prideta do reke s krokodili, smo mi na poligonu prišli do modrih vreč za smeti, oblikovanih v reko, med katerimi se je skrivala lutka krokodila. Da bi jih prestrašili in pregnali, smo topotali z nogami. V naslednjem delu nas zgodba pripelje do gozda, kjer se na drevesu skriva kača, mi pa smo prispeli do obešalnika, preoblečenega v drevo, na katerem je visela kača. Kačo smo pregnali s trobentanjem. Zgodba se nadaljuje v visoki suhi travi, kjer se skriva tiger, mi pa smo prišli do trakov iz krep papirja, med katerimi se je skrivala lutka tигра. Tigra smo pregnali tako, da smo se delali kar največje (stopili smo na prste in stegnili roke nad glavo). Potem sta splezala še na goro, med čimer sta se držala za rep, mi pa smo se prišli za roke, in potem, nazaj grede, vse skupaj še enkrat ponovili. Vsi otroci, tudi tisti, ki so bili mlajši od dveh let, so z veseljem sodelovali in na koncu z zanimanjem pogledali slike v slikanici. Lov na medveda: Ker sem pravljico izvajala v vrtcu, sem s seboj prinesla samo zložljivo cev in ročno lutko medveda. Pravljico sem pripovedovala na pamet, brez knjige, ker smo se med pripovedovanjem premikali (odmikali smo travo – z dlanmi smo nakazovali »odstiranje zavese«, plavali čez reko – nekateri smo plavali žabico, drugi kravlj, hopsali čez gozd in stopali po blatu, ki je bilo zelo lepljivo, zato smo se morali potem še očistiti in otresti, ko smo hodili skozi snežni metež, nas je zeblo, po jami smo hodili po prstih in se na koncu plazili skozi cev). Premikanje smo si morali zapomniti, saj je bilo treba po najdbi medveda vse skupaj hitro ponoviti v nasprotno smer in se skriti pod odejo. Tukaj so z veseljem sodelovali tudi najmlajši otroci, čeprav niso čisto vedeli, za kaj gre. Ob koncu pravljice smo z lutko medveda, ki smo jo našli v jami (plišasta ročna mimična lutka medveda, ki je vsem dal petko in jih obelodil), zaplesali gibalno pesmico Medvedek pleše (slika 13). To smo morali zapeti in zaplesati kar trikrat, ker je bila otrokom tako všeč (pa tudi to, da jih je medved na koncu pesmice lovil po igralnici).

Analiza	Mlajši otroci težje sedijo na miru daljše obdobje, zato so gibalne pravljice še posebej primerne zanje. Obe pravljlični uri sta bili zelo dinamični, otroci so se s skupnimi aktivnostmi povezovali, se zabavali in sklepali prijateljstva. Zaradi gibanja so pravljicam z lahkoto sledili in so tudi po pravljici odšli domov polni energije. Gibalna pesmica je otroke še bolj povezala, učili so se peti in s tem urili spomin. Zabavali so se ob medvedovih norčijah in se na koncu razšli zelo dobre volje. Obe vzgojiteljici sta na koncu pravljlične ure povedali, da je bila to ena od najboljših pravljličnih ur za to starostno obdobje, ker so otroci z lahkoto sledili in se imeli fino.
-----------------------	--



Slika 11: V vrtcu Ig, enoti Krimček, po koncu pravljice *Lov na medveda*, se spoznavamo z medvedom. (Vir: osebni arhiv avtorice)



Slika 12: Otroci med pravljico *Lov na medveda*, med plazenjem skozi cev. (Vir: osebni arhiv avtorice)

Medvedek pleše

Ple - ši, me - do, ple - ši, me - do, med - ved go - dr - njav - ček.

Ple - ši, me - do, ple - ši, me - do, me - do, moj ple - sal - ček.

Pleši, medo, pleši, medo,
medved godrnjavček.
Pleši medo, pleši, medo,
medo, moj plesalček.

Skoči, medo, skoči, medo,
medved godrnjavček.
Skoči, medo, skoči, medo,
medo, moj skakalček.

Dvigni levo, dvigni desno,
medved godrnjavček,
pa ne drži se tak resno,
medo, ti moj rjavček.

Slika 13: Note in besedilo gibalne pesmice *Medvedek pleše*.
(Vir: Bitenc, J. (2015). Metuljček cekinček, str. 72, Mladinska knjiga)

5.5 Primeri z glasbo

Na pravljičnih urah lahko uporabimo tako petje kot tudi instrumente, kar je bilo že prikazano na zgornjih primerih, saj glasba povezuje, ustvarja vzdušje in spodbuja sodelovanje.

Primeri uporabe glasbe:

- **Petje:** pojemo za umiritev, učimo se pesmice in jo pojemo skupaj ter se na ta način povezujemo in urimo spomin ali pa pojemo na koncu, da se umirimo in poslovimo, pojemo jo lahko za uvod v pravljično uro, da se sprostimo ...
- **Instrumenti:** tudi instrumente lahko uporabimo za vse zgoraj naštetu, predvsem pa jih lahko uporabimo kot pripomočke med samo uro pravljič (primer: pravljičica *The Hole Story*¹⁰ (Bright, 2016) govori o dveh luknjah, ki svoje mesto najdeta na flavti; izvajalka je zaigrala nekaj pesmic na flavto, otroci pa so jo

¹⁰ Slikanica ni prevedena v slovenščino; prevod naslova bi se glasil približno tako: *Zgodba o luknjah*.

medtem pozorno spremljali in poskušali ugotoviti, kateri dve luknji sta tisti iz pravljice).

5.6 Primeri animacije

V Mestni knjižnici Ljubljana smo se animacije lotili med pandemijo covida-19, ko so bile knjižnice zaprte ali delno zaprte in niso smele imeti nobenih prireditev. V tem času tudi ur pravljic ni bilo, otroci niso hodili v vrtce in s preprosto animacijo ob pripovedovanju ali z bolj kompleksno animacijo z lego kockami smo dosegli otroke na daljavo. Res je, da animacija vzame veliko več časa, ampak se soustvarjalci ob njej tudi zabavajo in povezujejo.

Povezave do naših animacij, ki smo jih objavljali na YouTubeu in Facebooku, smo pošiljali tudi vrtcem in na ta način delno nadomestili naše obiske v okviru projekta Ciciuhec. Od vrtcev smo dobili pozitivne odzive, sporočili so, da so veseli, ker se trudimo tudi v težkih časih otrokom približati pravljice in knjigo, ter da so jim pravljice všeč. To potrjuje tudi število ogledov, saj so vse pravljice skupaj presegle 18.000 ogledov in prejele več kot 300 všečkov ter bile skoraj 100-krat deljene.¹¹ Najbolj popularna je bila pravljica *Volk, ki je hotel spremeniti barvo*. Večkrat so me v vrtcu (v različnih vrtcih in enotah) otroci presenetili, ko so ob pogledu na volka Vala rekli, da bi radi slišali pravljico o volku, ki je hotel spremeniti barvo, in mi jo potem tudi sami, na pamet, povedali.

Pri izdelavi animacije smo uporabili dve tehniki, risano animacijo (slika 14) in stop-motion animacijo (slika 15). Risana animacija je bila precej preprosta, za gibanje so bile uporabljene največ štiri sličice. Vse sličice so bile prenesene v računalnik in tam zmontirane v končni izdelek. V Mestni knjižnici Ljubljana izvajamo že tretje leto zapored tudi izobraževanje Animacija in interaktivne vsebine za otroke, kjer se naučite preproste animacije in tehnike stop-motion.

Preglednica 7: Primeri izvedb animacije z risanjem, v programu PowerPoint.

Primer izvedbe: RISANA ANIMACIJA	
Kraj	YouTube kanal Mestne knjižnice Ljubljana Facebook Mestne knjižnice Ljubljana
Čas	september 2020 – maj 2021
Trajanje	5–10 minut

¹¹ Podatki so pridobljeni 3. 3. 2024.

Število ogledov	12.193
Število vsečkov in delitev	146/45
Pravljica	Ime čarobnega drevesa (afriška ljudska pravljica; Hofmeyr, 2019) Volk, ki je hotel spremeniti barvo (Lallemand, 2019) Zmajski most: povedka o zmaju z Zmajskega mostu (priredba Maja Šefman) The Dragon Bridge: a story about the Dragon bridge dragon (priredba Maja Šefman) Jaz sem lev (Louchard, 2016; prevod in priredba dela Je suis un lion) Volk in vitez (Corda, 2017; prevod in priredba dela Le loup et le chevalier)
Pripomočki in programska oprema	Risanje in animacija: • barvice • akrilne barve • črn flomaster (alkoholni) • lutka volka iz flisa in kostumi zanj (vse domača izdelava) Programska oprema: • optični bralnik • program PowerPoint
Elementi	• animacija • pripovedovanje • glasba
Izvedba	Za vse navedene pravljice sem imela že pripravljeno pripovedovanje, ker so bile to pravljice, ki sem jih večkrat pripovedovala na pravljličnih urah. Najprej sem izbrala prizore, ki sem jih želela prikazati in so se skladali s pripovedovanjem, potem pa sem se lotila risanja: najprej ozadij (vsaka pravljica ima 1–7 različnih ozadij), potem likov. Pripovedovanje pravljic sem posnela s telefonom, vse v enem kosu, kot se pravljica pripoveduje. Pri pravljici <i>Ime čarobnega drevesa</i> (Šefman, 2020), svoji prvi animirani pravljici, sem vsak lik narisala dvakrat do štirikrat. Gibanje je bilo namreč upodobljeno zelo preprosto, z največ dvema sličicama. Poleg tega sem narisala dve ozadji in nekaj elementov, ki sem jih lahko poljubno postavljala na ozadja ali k likom. Za risanje sem uporabila črn flomaster in barvice. Ko sem imela vse narisano, sem slike poskenirala in vse prenesla na računalnik, kjer sem likom odstranila ozadje in jih tako shranila. Vsa montaža do končnega izdelka, tudi dodajanje zvočnih efektov (te sem ali posnela sama, s telefonom, ali pa sem jih dobila na spletnih straneh z brezplačnimi zvočnimi efekti) in pripovedovanja, je potekala v programu PowerPoint. Za pravljico <i>Zmajski most: povedka o zmaju z Zmajskega mostu</i> (Šefman, 2021) sem uporabila akrilne barve. Narisala sem tri ozadja ter več upodobitev zmajčka in zmaja. Tokrat sem si delo poenostavila, ker sem po prenosu slik v digitalno obliko like razstavila na posamezne dele (trup, krila, noge), ki sem jim potem lahko uporabljala pri animaciji. Tudi pri tej pravljici je bila vsa montaža do končnega

Izvedba	izdelka narejena v programu PowerPoint. Tokrat sem za uvod, konec in podlago uporabila tudi glasbo. Za pravljico <i>Volk, ki je hotel spremeniti barvo</i> (Šefman, 2020) sem uporabila lutko volka z njegovimi kostumi (vse sem izdelala sama). Narisala sem sedem različnih ozadij (z barvicami) in več elementov, ki so mi bili v pomoč pri animaciji. Glasba je bila uporabljena za podlago in vse je bilo zmontirano v programu PowerPoint.
Analiza	Starši in vzgojiteljice so povedali, da so bile otrokom animacije zelo všeč, četudi so bile preproste. Pritegnilo jih je pripovedovanje pravljice in slike. Ker so to otroci, ki so že odraščali s tehnologijo in so navajeni risank, jim je bil tak način morda celo bližje kot klasično pripovedovanje ob slikanici. Zaradi izrednih razmer v času epidemije covida-19 niso mogli nikamor, zato je bila velika pozitivna posledica, da so pravljice prišle do njih, na nov, svež in zanimiv način. To, da sta bila pravljicam dodana tudi petje in glasba, je otroke še dodatno pritegnilo. Petje jih je pritegnilo in do nas so prišle informacije, da so se otroci pesmice naučili, z glasbo pa smo spet skrbeli za razpoloženje v pravljici. Glasba, ki je bila uporabljena za začetek in konec pravljice, je imela enega od dveh namenov; ali občinstvo sprostiti ali pa ga spraviti v razpoloženje, primerno pravljici.



Slika 14: *Slike očeta zmaja in zmajčka z Zmajskega mostu, narisano z akrilnimi barvami.*
(Vir: osebni arhiv avtorice)

Preglednica 8: *Primer izvedb pripovedovanja s stop-motion animacijo.*

Primer izvedbe: STOP-MOTION ANIMACIJA	
Kraj	YouTube kanal Mestne knjižnice Ljubljana Facebook Mestne knjižnice Ljubljana
Čas	September 2020 – maj 2021
Trajanje	5–10 minut

Število ogledov	4565
Število vsečkov in delitev	93/23
Pravljica	Legenda o ljubljanskem zmaju (priredba Maja Šefman) The dragon of Ljubljana (priredba Maja Šefman) Povodni mož (Prešeren, 2019)
Pripomočki in programska oprema	Animacija: • lego kocke • filc • peki papir Pripomočki: • telefon (fotoaparati) • stojalo za telefon, narejeno iz lego kock • osvetlitev (namizne luči) Programska oprema: • Stop Motion Studio • iMovie
Elementi	• animacija • pripovedovanje • glasba
Izvedba	Vse navedene pravljice so bile izvedene s tehniko stop-motion. <i>Legenda o ljubljanskem zmaju</i> (Šefman, 2020) je bila izvedena z animacijo lego kock, ozadje pa je bilo sestavljeno iz filca. Vse skupaj se je dogajalo na velikosti četrtnine kvadratnega metra, v sodelovanju z otroki. Za pravljico smo najprej napisali scenarij, potem je bilo posneto pripovedovanje in nazadnje smo začeli s prizori. Zmaj je bil unikatna kreacija enajstletnika, vse druge like pa je določila in oblekla sedemletnica. Za samo animacijo in osvetlitev je skrbel devetletnik s pomočjo enajstletnika. Najprej je bila postavljena scena, potem pa narejeno stojalo za telefon iz lego kock, ki se ni smelo premikati. Slikali smo en prizor za drugim, najdlje so nam vzeli prizori bitk med zmajem in vitezi, ko je bilo treba spisati celotno koreografijo in jo potem natančno izvesti. Slikovno gradivo smo montirali v aplikaciji Stop Motion Studio, za dokončno montažo smo uporabili iMovie (aplikacija za iOS za montažo filma), kjer so bili dodani tudi pripovedovanje in zvočni efekti z glasbo. Za pravljico oziroma pesem <i>Povodni mož</i> (Šefman, 2021) so bila ozadja narisana z akrilnimi barvami. Tudi ta je bila izvedena z lego kockami. Tako kot pri ljubljanskem zmaju smo tudi tukaj najprej postavili sceno, potem pa posneli vse prizore z istim ozadjem. Scenarija nismo posebej pisali, ker je bila pesem deklamirana, smo pa določili, kaj bo prikazano pri določeni kitici. Največ časa nam je vzel ples, ker je bilo treba premikati več plesalcev naenkrat in nismo smeli pozabiti na nobenega. Glasbeniki so imeli instrumente, izdelane iz kartona. Tokrat smo posneli tudi nekaj »bonus« scen, za zabavo gledalcev.

Analiza	Z lego animacijo smo pravljice približali otrokom. Že same lego kocke so jim blizu, dodatno pa smo se jim približali z liki, ki so bili upodobljeni z lego figurami, in otroci so med njimi lahko prepoznali Batmana, pa Ano in Elzo iz risanke <i>Frozen</i> itn. Otrokom smo na ta način približali obe pravljici, staro legendo o ljubljanskem zmaju in klasičnega <i>Povodnega moža</i>. Glasba je bila uporabljena za začetek, konec in podlago, pa tudi za dramatične učinke. Na ta način smo vplivali na razpoloženje občinstva. Podobno velja za svetlobne efekte; za primer, nevihta je bila pospremljena tako z zvočnimi efekti grmenja kot tudi s svetlobnimi učinki bliskanja. Ker je bilo pripovedovanje izvedeno v enem kosu in na pamet, smo jo lahko interpretirali po svoje ter tudi s svojim glasom vplivali na razpoloženje in reakcije občinstva.
-----------------------	--



Slika 15: Zmaj iz legende o ljubljanskem zmaju, sestavljen iz lego kock. (Vir: osebni arhiv avtorice)



Slika 16: Slika scene za lego animacijo *Povodni mož*. Ozadje narisano z akrilnimi barvami, v ospredju most, trg ter Urška in povodni mož. (Vir: osebni arhiv avtorice)

6 Zaključek

Albert Einstein je nekoč dejal: »Če želite, da bodo vaši otroci inteligentni, jim berite pravljice. Če želite, da bodo še inteligentnejši, jim berite še več pravljic.« Dolgoletna praksa Mestne knjižnice Ljubljana potrjuje resničnost teh besed. Pripovedovanje pravljic je ključno za otrokov intelektualni in čustveni razvoj, poleg tega pa pravljice predstavljajo neizčrpno zakladnico ljudske modrosti in duhovitosti ter sodijo med najlepše stvaritve človeškega duha (Zalokar Divjak, 2002).

Pravljичne ure v Mestni knjižnici Ljubljana so oblikovane na način, da spodbujajo domišljijo, razvijajo jezikovne spretnosti ter krepijo čustveni in socialni razvoj otrok. Pripovedovanje pravljic in pogovori o njih otrokom pomagajo pri razumevanju in soočanju s čustvi. S tem otroci pridobijo sposobnost izražanja in obvladovanja svojih občutkov, kar je ključno za njihov čustveni razvoj.

Dolgoletne izkušnje Mestne knjižnice Ljubljana in zgoraj opisani primeri pravljčnih ur potrjujejo številne pozitivne učinke pripovedovanja pravljic na otroke: pravljice jih zabavajo, jih učijo, kaj je prav in narobe, pospešujejo razvoj njihove osebnosti in prenašajo kulturno dediščino. Otroci jih imajo radi, saj jih učijo o svetu, čustvih skozi čarobne zgodbe, ki spodbujajo njihovo domišljijo. Če pripovedovanje pospremimo še z glasbo, gibanjem ali lutkami, se vse skupaj dvigne na povsem nov nivo, kjer je vse mogoče in domišljija nima meja. Pripovedovalec se vživi v pravljico in like ter, kot pravi Jelena Sitar (2003), odigra vse vloge z didaskalijami vred.

Različne izvedbe so pokazale, da pravljčne ure lahko zelo popestrimo z vključevanjem interaktivnih elementov, kot so uporaba lutk in gibalne dejavnosti, ki učinkovito vzdržujejo pozornost otrok in spodbujajo njihovo radovednost. Vključevanje glasbe dodatno obogati doživljanje zgodb, saj ta na začetku, koncu in med dramatičnimi trenutki ustvarja napeto vzdušje ter pogloblja čustveno izkušnjo otrok. Izjemno koristne so tudi gibalne pesmice, pravljice in socialne igre. Otroci z njimi sproščajo energijo, razvijajo motorične sposobnosti in krepijo socialne veščine, kot so sočutje, strpnost in sodelovanje. Te dejavnosti ne le poglobijo doživljanje zgodb, temveč tudi podpirajo celostni razvoj otrok.

Ugotovili smo tudi, da sam način izvedbe pravljčne ure ni toliko pomemben kot to, kako pripovedovalec pristopi k podajanju zgodbe. Različne izvedbe pravljčnih ur, bodisi s stop-motion animacijo, gledališko predstavo, gibalno pravljico ali interaktivnim pripovedovanjem, so pokazale, da je ustvarjalnost pripovedovalca ključnega pomena, tako kot njegova sposobnost, da zgodbo približa otrokom na način, ki jih najbolj pritegne.

Ta pregled je v pomoč našim izvajalcem, saj predstavlja dragocen vpogled v dosedanje dosežke in predstavlja zbirko idej za prihodnje pravljичne ure. To je tudi dragocen vpogled v delo pravljичarjev za vse, ki cenijo moč pripovedovanja in pomen kulturne vzgoje otrok. Vsak pravljичar v Mestni knjižnici Ljubljana prispeva svoj edinstveni pristop, ki obogati doživetje pravljic za otroke. Njihova zavezanost in ljubezen do pripovedovanja omogočata, da pravljice zaživijo in navdušijo tako mlade kot starejše poslušalce. Pravljичne ure v Mestni knjižnici Ljubljana so presegle zgolj zabavno vlogo, postale so most med otroško domišljijo ter kulturno dediščino, hkrati pa spodbujajo tudi otrokovo ljubezen do knjig in knjižnice. V tem kontekstu bi bilo smiselno razmisliti tudi o uvedbi sistematičnega vrednotenja teh dejavnosti, po zgledu formalnega izobraževanja. Knjižnice bi lahko svoje bibliopedagoške programe dopolnile z jasnimi cilji, ki bi temeljili na podrobni analizi okolja in potreb uporabnikov, ter redno spremljale, kako uspešno dosegajo te cilje. Tak pristop bi knjižničarjem omogočil boljše razumevanje in prilagajanje programov, kar bi dolgoročno še izboljšalo učinke pravljичnih ur na otrokov razvoj.

Članek je relevanten za Mestno knjižnico Ljubljana in druge splošne knjižnice. Prikazuje, kako lahko knjižnice s kreativnimi pristopi in inovativnimi metodami obogatijo izkušnjo poslušanja pravljic ter s tem povečajo obisk in zanimanje otrok za knjižnico. Splošne knjižnice lahko izkoristijo te izkušnje in pristope za izboljšanje svojih programov za otroke, spodbujanje bralne kulture in prispevanje k celostnemu razvoju mladih poslušalcev.

Viri in literatura

Amaka, O. (2017). *How Music Enhances Storytelling; Benefits and Uses*. <https://www.linkedin.com/pulse/how-music-enhances-storytelling-benefits-uses-uzochukwuamaka-olukoya>

American Library Association (2014). *History of Preschool Storytimes*. <https://www.ala.org/tools/history-preschool-storytimes>

Bettelheim, B. (1999). *Rabe čudežnega: o pomenu pravljic*. Studia humanitatis.

Bitenc, J. (2015). *Metuljček cekinček*. Mladinska knjiga.

Djakovič, N. (2021). *Lutka pri pripovedovanju pravljic*. <https://dk.um.si/Dokument.php?id=154613&lang=slv>

Grah, M. (2019). *Moč pripovedovanja zgodb*. https://assets-global.website-files.com/5bd6cecc10ba2a724f7b2f22/63860fefeae1820e146a1f92_DMS-Moc-pripovedovanja-zgodb-e-prirocnik.pdf

Hicks, Jack Alan (1996). *The Power to enchant: Puppets in the Public Library*. <https://www.lib.niu.edu/1996/il960130.html>

Kaiser, A. (2024). *The Importance of Music and Movement*. <https://www.chhs.niu.edu/child-center/resources/articles/music-and-movement.shtml>

Korošec, H. in Majaron, E. (2002). *Lutka iz vrtca v šolo*. Pedagoška fakulteta.

Krabbenhoft, L. (2019). *New to storytime: Usig Puppets*. <https://jbrary.com/new-to-storytime-using-puppets/>

Lekše, M. (2015). *Gibanje skozi pravljico z glasbo*. <https://repozitorij.upr.si/Dokument.php?id=19107&lang=slv>

Lisec, M. (1995). *Pesem, igra, ples ... : zbirka bansov*. Animator, 2. Salve.

Maček, J. (2011). *Pripovedovanje in pravljичne ure v splošnih knjižnicah*. http://pefprints.pef.uni-lj.si/239/1/Jasna_Ma%C4%8Dek_-_pripovedovanje_in_pravljic%C4%8Dne_ure_v_splo%C5%A1nih_knji%C5%BE%C4%8Dnicah.pdf

Mestna knjižnica Ljubljana. (2021). *Povsod v mestu. Strateški načrt Mestne knjižnice Ljubljana za obdobje 2022–2026*. <https://www.ljubljana.si/assets/Uploads/7.-tocka-Predlog-Sklepa-o-pozitivnem-predhodnem-mnenju-k-Strateskemu-nacrtu-Mestne-knjiznice-Ljubljana-za-obdobje-2022-2026.pdf>

Mestna knjižnica Ljubljana. (2015). *Pravljičarska dejavnost v Mestni knjižnici Ljubljana*. https://www.mklj.si/wp-content/uploads/2021/04/Pravljicarska_dejavnost_MKL-1.pdf

Mestna knjižnica Ljubljana. (2024). *Zgodovina Pionirske*. <https://www.mklj.si/pionirska/zgodovina-pionirske/>

Nagode, S. in Rupnik Hladnik, T. (2018). *Kamišibaj v šoli in doma: s papirnim gledališčem do ustvarjalnega izražanja in sproščenega pripovedovanja*. Osnovna šola 8 talcev Logatec in Osnovna šola Poljane Ljubljana.

Pečnik, E. (2015). *Ure pravljic v Mestni knjižnici Ljubljana* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TXkb315Cuu8>

Peštaj, M. (2012). Pogovarjajmo se o animiranih filmih. *Animirani film v izobraževanju, 8–11*. Društvo za razvoj filmske kulture in Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta.

Repše, H. (2012). Kaj je animacija. *Animirani film v izobraževanju, 15–16*. Društvo za razvoj filmske kulture in Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta.

Repše, H. (2012). Tehnike animacije. *Animirani film v izobraževanju, 24–29*. Društvo za razvoj filmske kulture in Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta.

Schmidt, G. idr. (2009). *Gibalne zgodbe – zgodbe za plesno in gibno izražanje: priročnik za Metodiko plesne vzgoje*. Pedagoška fakulteta : Oddelek za predšolsko vzgojo. <http://www2.arnes.si/~gschmi/studenti/gibalne%20zgodbe.pdf>

Sitar, J. (2018). *Umetnost kamišibaja: priročnik za ustvarjanje*. Založba Aristej.

Sitar, J. (2001). *Zgodbe za lutke in prste*. DZS.

Sitar, J. (2003). *Od branja do igranja. Beremo skupaj: priročnik za spodbujanje branja, 140*. Mladinska knjiga.

Sitar, J. in Cvetko, I. (1996). *Primeri detektiva Karla Loota: skrivnost v galeriji ali zgodba o senčnih lutkah*. DZS.

Šircelj, M., Kobe, M. in Gerlovič, A. (1972). *Ura pravljic*. Mladinska knjiga.

Tivadar, L. (2014). *S pravljico v svet lutk*. <https://repozitorij.upr.si/Dokument.php?id=13367&lang=slv>

Učenci 2.a in 2.b. (2022). Obisk knjižnice. *Mostiščar*, 28(5), 17. <https://www.obcina-ig.si/wp-content/uploads/2022/06/Mostiscar-JUNI-2022.pdf>

Varl, B. (1997). Mimične lutke. *Moje lutke*, 5. Aristej.

Vogelnik, E. (2020). *Od lutke do lutke: priročnik o izvoru, pedagoški rabi in ustvarjanju lutk*. Javni sklad Republike Slovenije za kulturne dejavnosti.

Voglar, M. (2005). *Krampata, campata*. Mladinska knjiga.

Zalokar Divjak, Z. (2002). *Brez pravljice ni otroštva*. Gora.

Zorec, D. (2014). *Igre mojega otroštva*. Knjigca.

Seznam uporabljenih pravljic v posameznih primerih:

Becker, B. (2013). *Lahko noč za medveda*. Mladinska knjiga.

Bright, P. (2016). *The hole story*. Andersen Press.

Corda, T. (2017). *Le loup et le chevalier*. Balivernes.

Die Fünf im Handschuh. (2017). Don Bosco Medien.

Flood, C. (2015). *Sitnobe sitne*. Zala.

Guigue, V. (2023). *Princesa, vitez in pajek*. Hiša knjig.

Hofmeyr, D. (2013). *Ime čarobnega drevesa*. Zala.

Knapman, T. (2016). *Soon : a mother elephant and her baby are beginning a great adventure ...* Walker Books.

Lallemand, O. (2019). *Volk, ki je hotel spremeniti barvo*. Učila International.

Louchard, A. (2016). *Je suis un lion*. Seuil Jeunesse.

Munsch, R. N. (2012). *Princesa v papirnati vrečki*. Didakta.

Pinfold, L. (2013). *Črni pes*. Zala.

Prešeren, F. (2019). *Povodni mož*. Mladinska knjiga.

Rokavička : ukrajinska ljudska pravljica. (2014). Mladinska knjiga.

Rose, G. (2012). *Tigrova preproga*. Zala.

Rosen, M. (2015). *Lov na medveda*. Mladinska knjiga.

Smallman, S. (2008). *Ovčka, ki je prišla na večerjo*. Alica.

Smallman, S. (2019). *Volkovi na večerji*. Ramos.

Taylor, S. (2016). *Hoot owl, master of disguise*. Walker Books.

Todd-Stanton, J. (2019). *Mišek Julijan*. Zala.

Trije prašički : angleška ljudska pravljica. (2008). Mladinska knjiga.

Viri animacij:

Šefman, M. (2020). *Ime čarobnega drevesa* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=AlQ_CcQbO7o&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=24&t=10s

Šefman, M. (2021). *Jaz sem lev* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. <https://www.youtube.com/watch?v=AfYruhNZfeg&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=8>

Šefman, M. (2020). *Legenda o Ljubljanskem zmaju* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. https://www.youtube.com/watch?v=Y_jduwhmFXg&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=16&t=13s

Šefman, M. (2021). *Povodni mož* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. <https://www.facebook.com/watch/?v=885488668872584>

Šefman, M. (2021). *The Dragon Bridge* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. <https://www.facebook.com/watch/?v=196260948536668>

Šefman, M. (2020). *The Dragon of Ljubljana* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana [YouTube kanal]. <https://www.youtube.com/watch?v=x1eqb8qoeNc&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=14&t=246s>

Šefman, M. (2021). *Volk in vitez* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana. [YouTube kanal]. <https://www.youtube.com/watch?v=OjtlSrRHPOE&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=2&t=29s>

Šefman, M. (2020). *Volk, ki je hotel spremeniti barvo* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana [YouTube kanal]. <https://www.youtube.com/watch?v=d0Jjn7thUic&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=15&t=5s>

Šefman, M. (2021). *Zmajski most: povedka o zmagu z Zmajskega mostu* [Video]. Mestna knjižnica Ljubljana [YouTube kanal]. <https://www.youtube.com/watch?v=iJnq1t9X2OU&list=PLGneYb24tunJ-GhzPS7w8t1bpOs48FkZd&index=10&t=8s>

Maja Šefman

Mestna knjižnica Ljubljana, Kersnikova 2, 1000 Ljubljana
e-pošta: maja.sefman@mklj.si