

SO PRAVLJICE TUDI ZA ODRASLE?

Pomen pripovedovanja zgodb v družinskem krogu

V družini se učijo otroci in odrasli. Vsi družinski člani v medsebojnih odnosih življenjsko zorijo, zato način družinskega življenja ni drug ob drugem, ampak drug z drugim. Posameznik se ne razvija sam zase, le v svojih lastnih ovojih, ampak z drugimi. Kot rečni kamni, ki drug drugega oblikujejo, se družinski člani medsebojno socializirajo in medsebojno vzgajajo ob sprejemanju različnosti. Zaradi hitrih sprememb ne zadošča več le pasivno sprejemanje, ampak potrebujemo vzgojo in izobraževanje, tj. ciljno, načrtno pridobivanje novih znanj, stališč in načrtno razvijanje sposobnosti za skupno življenje. Razvoj posameznikov ima velikokrat različen tempo in marsikdaj tudi različno smer. Različnost med družinskimi člani, najsi bo to generacijska, spolna ali vrednotna, je vir stalnih medsebojnih konfliktov, če hočejo drug drugega nadzorovati, če ne sprejemajo omejitev »kontrole« le za lastno vedenje. Družina lahko postane bogastvo ali pa pekel.

MEDOSEBNO UČENJE V DRUŽINI

V družini se medsebojno učijo tako, da skupaj doživljajo dogodke. Za to potrebujejo skupen čas. Ker je družina skupaj izven delovnega časa staršev in šolskih obveznosti otrok, se večina skupnega dogaja v njihovem t. i. prostem času. Zato je družinski prosti čas pomemben za družinsko učenje. Ni vseeno, s čim ta čas napolnimo in ali je od odraslih načrtan način preživljanja prostega časa primeren za izkustveno učenje, učenje po modelu, ali je primeren za to, da ga otroci ali drugi odrasli člani družine posnemajo. To, kar starši učijo, naj bi tudi sami živeli. Zgled ima prednost pred besedo.

Starši in drugi odrasli družinski člani morajo znati kritično in odgovorno do sebe in do otrok izbirati pristoječe dejavnosti.

Vzgoja za odgovornost do lastnega življenja in do izborov v naši resničnosti se začne v družini. Težko se odvajamo pasivnega preživljanja prostega časa s prižganim tevejškom, kot ga imenuje R. Dahl. Bolje je, da se že v otroštvu naučimo aktivnosti, ki so kreativne,

V današnjem hitrem tempu sprememb marsikdaj tudi otroci odpirajo staršem oči za sedanjost, za novosti in za potrebe današnjega dne. Družinsko življenje je skupna rast, skupno potovanje in spoznavanje. Če hoče posameznik osebnostno zoreti in se razvijati, postajati oseba celo življenje na tak način, kot je zapisal pesnik A. Gradnik: »daj, da odpadem zrel«, potrebuje vpletenost v mrežo odnosov. Ljubezen je bistveni odnos med ljudmi. Temeljna je družinska ljubezen in prek te se človekova družbenost razvija, posameznik se vključuje prek družine v procese združevanja izven družinskih okvirov.

ustvarjalne, ki omogočajo polet domišljije in tudi rednost ter discipliniranost v delovanju, učenje obvladovanja sebe in svojega časa. Takih dejavnosti je veliko. Med njimi je tudi pripovedovanje zgodb.

PRIPOVEDOVANJE ZGODB

Pripovedovanje zgodb je stoletja stara umetnost. Poleg tega, da zgodbe zabavajo, predajajo tudi resnice in spoznanja prejšnjih rodov. Ljudske zgodbe, pravljice, miti prinašajo resnice, ki jih uči življenje že dolga stoletja. Sodobni znanstveniki ugotavljajo, da se znanje najhitreje spreminja na področju tehnike in tehnologije, nekoliko počasneje na humanističnih področjih, najpočasneje se spreminjajo spoznanja mitov (mythical knowledge).

Pravljice, miti so ene od najstarejših zgodb, ki so si jih ljudje pripovedovali iz roda v rod.

PRAVLJICE IN SIMBOLI

Pravljica je zgodba z več pomenskimi ravni. Zgodba je razumljiva, preprosta. Z nje-
no pomočjo pa lahko poženemo iskanje pomena znotraj sebe, aktiviramo iskanje notranjih virov spoznanj. Če to načrtno počnemo, gre za našo samovzgojo.

Posrednik med zavednim in nezavednim je simbol. V freudovski šoli pomeni simbol šifriran način izražanja konfliktov. Simbol je maska, je razmerje, ki združuje vsebino misli, vedenja in besede z latentnim pomenom. Simboli so tiste primerjave, katerih en člen je potlačen v nezavedno. Za Junga pa je simbol podoba, ki določa nejasno sluteno naravo Duha. Pri analitikih Duh zajema zavedno in nezavedno, združuje človekove verske, etične, ustvarjalne, estetične izdelke. Za Junga so simboli produkt narave in niso maska nečesa drugega. (Chevalier, 1995)

Simboli imajo različne funkcije. Raziskovalna funkcija simbola se kaže v tem, da skuša izraziti smisel duhovne pustolovščine ljudi, ki se nahajajo v tem prostoru in času. Daje razmerje, ki ga razum ne more definirati, ker je en del neznan. Posredniška funkcija simbolov pa se kaže v tem, da gradijo mostove, združujejo, povezujejo zavedno in nezavedno. Adler pripisuje simbolu tudi funkcijo transformatorja psihične energije. Črpa iz zmedenosti, to normalizira in naredi uporabno v osebnem vodenju življenja.

Simbol daje občutek povezanosti ljudi v času in prostoru. Človeku daje občutek, da ni sam. Resničnost, ki jo simbol izraža, ni zgolj tista,

ki jo predstavlja s svojo zunanjo podobo, ampak je tudi tisti del simbola, ki je globoko občuten. Simboli imajo pomembno mesto v vzgoji otrok in odraslih. So spontan izraz in tudi sredstvo za razvijanje domišljije in smisla za nevidno. Simboli imajo socializacijsko funkcijo, posameznika povezujejo z družbenim okoljem.

NASTANEK PRAVLJIC

Prop (Prop, 1982) je razvil teorijo, da najstarejše čarobne pravljice izhajajo iz posvetitvenih obredov pri primitivnih ljudstvih. Pojavlja se vsebinska in strukturna podobnost. Pri iniciacijskih obredih npr. peljejo otroke same v gozd, kar se ponekod še dogaja (prim. Markarovič, 1982). Potem, ko obredov niso opravljali več, so si o njih pripovedovali in tako so nastale zgodbe. Usledina odstranitve otrok od staršev se kaže v pravljici o Janku in Metki. V zgradbi pravljice pa se ponavlja struktura samega obreda. Nobena teorija ne pojasni do kraja nastanka pravljic. Nekatere psihoanalitično orientirane teorije o izvoru pravljic menijo, da dogodki v pravljicah niso resnični dogodki, ampak da so to naši predelani notranji dogodki. Siegert (1991) govori o tem, da pristne pravljice »izhajajo iz kozmičnega izvira večno veljavne Resnice. Stare pravljice so sporočila duši.«

Pravljice niso nastajale le v preteklosti, ampak nastajajo tudi dandanes. Sodobni človek postindustrijske družbe raziskuje svoje notranje svetove. S pomočjo pravljic si krepi domišljijo ter čustveno in miselno gibkost.

Sodobni človek si s pomočjo pravljic krepi domišljijo.

USTVARJANJE ZGODB – SLAST IZMIŠLJANJA

Dogodki v posameznikovem življenju dobijo svoj pomen glede na kontekst, v katerem se zgodijo. Dež je za kmeta dobrodošel, za prireditelje vaškega plesa je prava nesreča in izguba. Pravljica pomaga človeku uzreti različnost kontekstov, zasuk slabih dogodkov v dobre. Žaba se spremeni v princa, grdi raček v laboda. Nesreča se lahko spremeni v srečo.

Pravljice dajejo odgovor sodobnemu človeku na področju upanja, dobrega. Sporočilo pravljic je, da ljubezen osmišlja življenje, da zakla-

S pravljico govorimo celostno, ne zgolj racionalno. Zgodba ustvarja pričakovanje in ga z razpletom poteši. S pomočjo zgodb se povezuje znano z neznanim in s tem razsvetljuje neznano. Pravljica se dotika nezavednega z odnosi in s podobami. Če so odnosi med elementi pravljice enaki odnosom problema, ki ga obdelujemo, se pravljica dotakne nezavednega, ki mobilizira moči, ki jih na zavestni ravni ne zaznamo. Zgodba »preslepi« levo polovico možganov, sporočilo deluje nezavedno.

Človek čuti potrebo po raziskovanju samega sebe in svojih odnosov z okoljem. Ob velikih dogodkih v življenju želi nekaj več zvedeti o sebi. Eden takih dogodkov je starševstvo. Z njim je povezanih kar nekaj učnih momentov. Z brskanjem po sebi želi priti do boljšega razumevanja samega sebe. Ustvarjanje pravljičnih zgodb je takšen proces. Ne le da sebe spoznava, ampak se tudi uči, osebnostno raste. Vsak človek doživlja svet skozi filter svojih stališč in vrednot. Ob pripovedovanju in ustvarjanju pravljičnih zgodb jih izraža, o njih se pogovarja z drugimi, jih ozavešča in tudi spreminja.

de najde junak s čistim srcem, kot Alkimist ali pa Norček. Pravljičica nas uči premagovati zlo. Uči nas tudi to, da je zlo premagano.

Človek ima sposobnost razumeti sebe in uravnati svoje vedenje. Sodobne psihološke teorije pravijo, da človek vedno izbira (prim. Glasser, 1996).

Med možnostmi izbira tako, da zadovolji svoje potrebe in da se razvija. Vsi ljudje imamo enake potrebe, niso pa enako močne. Rojeni smo s potrebami, toda brez vedenj za zadovoljevanje potreb. S čim in kako zadovoljujemo potrebe – to predstavlja naš svet kakovosti. Zgodbe, ki jih ustvarjamo, in analiza le-teh pripomore, da ozavestimo svoj svet kakovosti, da vemo, kaj nas zadovoljuje. Potem se lahko učimo in spreminjamo, izobražujemo in vzgajamo.

To se še bolj učinkovito odvija, če se posameznik družijo z drugimi. Skupina, ki izhaja iz spoštovanja posameznika in njegove enkratnosti ter njegovega videnja sveta s pomočjo medsebojnega zaupanja, spodbuja posameznikovo rast.

ZGODBE V ŠTUDIJSKEM KROŽKU

Skupina, v kateri se srečujejo starši, si v okviru projekta izobraževanja za starševsko vlogo zastavi program pravljičarstva. Postavijo si različne cilje:

- (1) storiti nekaj za svoj lastni osebnostni razvoj, da bodo uspešnejši tudi v vlogi staršev;
- (2) sami ustvarjati zgodbe, ki jih bodo pripovedovali otrokom;

- (3) spoznavati poti, kako z zgodbami prenašati otrokom resnice življenja, stare več rodov;
- (4) ustvarjati priložnosti, ki povezujejo starše in otroke in tudi druge odrasle in otroke v kraju;
- (5) pripraviti pravljične delavnice

- za starše in otroke;
- (6) povabiti priznanega pravljičarja na diskusijski večer.

Cilje uresničujejo na skupnih srečanjih, kjer tudi pripovedujejo in pišejo zgodbe. Ko zgodbe ustvarjamo, ni vsak poskus ploden. Potrebni je kar precej iskanj, da zgodba zazveni tako, kot mi želimo. Potrebno je vztrajno delo in mnogo drobnih popravkov. Ustvarjanje zgodb krepí ustvarjalnost posameznika in tudi njegovo discipliniranost. Zgodbe, ki pripovedujejo življenjska spoznanja, dajejo ogromno možnosti za zdrav smeh in tudi za jok, za sproščanje čustev in za vzgojo čustev. Dajejo možnost, da posameznik prizna svoje konflikte, ker jih lahko zakrije pod drugimi imeni, prizna si težave, čeprav jih izpove kot težave kralja ali kraljice, in jih poskuša reševati.

ZGODBE V DOMAČEM KROGU

Kaj je lepšega, kot se usesti skupaj z otroki in poslušati zgodbe? Še lepše je usesti se z otroki in skupaj ustvarjati zgodbe. Vigotski je zapisal, da se razvoj umskih procesov začne z govorom staršev in otroka, pogovor sestavlja besede in gibi. Otrok pogovore vsrka vase in jih uredi.

Tudi M. Montessori govori o otrokovem srkajočem umu, ki vsrkava različne signale zunanjega sveta. »Okolje je sredstvo, s katerim lahko vplivamo na otroka, zato ker otrok okolje vsrkava in ga uteleša v sebi. Otroški razum sprejema stvari iz okolja in jih utelesi v samem sebi. To se ne zgodi zaradi dednosti, ampak zaradi otrokovih ustvarjalnih zmognosti. Zato vzgojitelji skrbijo za okolje, ki otroku omogoča razvoj njegovih sposobnosti. To nikakor ne pomeni, da otroku dovolimo, da dela, kar hoče, ampak da sodelujemo z naravo in njenimi zakoni: tudi s tem, da se razvoj odvija preko izkušenj iz okolja (Montessori, 1996, str. 31). Kreativno okolje ni pomembno le za otroka, ampak tudi za odraslega in njegov osebnostni razvoj. Odrasli si premalokrat privoščijo »tratiti čas« s pripovedovanjem zgodb. Sodobni Evropejci živimo v nenehni stiski s časom in v strahu, da bomo kaj zamudili. To se kaže tudi pri družinski vzgoji. Staršem se nenehno nekam mudi. V hitenju izgubljajo možnost srečevanja z domišljijo, zamujajo pa tudi možnost, da bi si s pomočjo zgodb nabirali snov za pogovor z otrokom ali pogovor med partnerjema.

Pravljičice vzgajajo naša čustva.

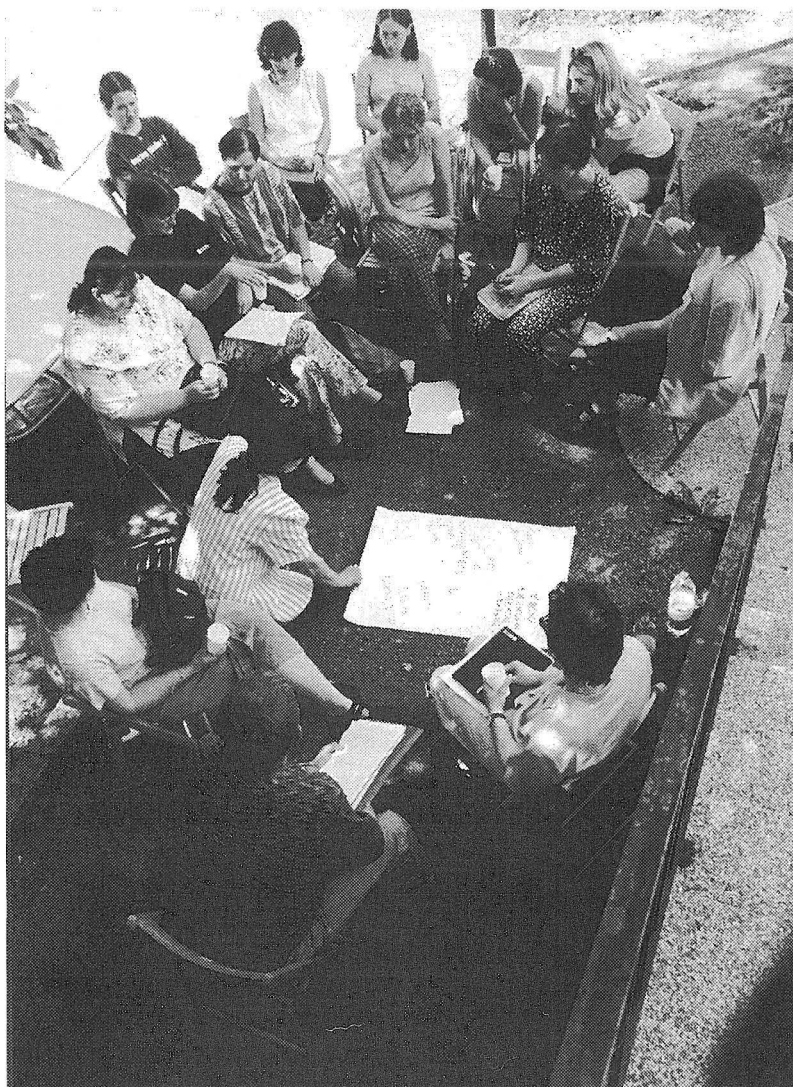
Otroci in starši se lahko zabavajo, če vsakdanja opravila spremenijo v igro. Zapenjanje gumbov, ki je sicer za majhnega otroka naporno opravilo, opremimo z zgodbo, pa bo šlo lažje. M. Twain je duhovito zapisal, da je lahko potiskanje rikše zabava, če tega ne počneš za denar.

Igra z otrokom spodbuja njegovo domišljijo. Odrasli se ne sme igrati namesto otroka, ki bo njegovo igro le opazoval in ugotavljal, kako nastaja železniški tir pod očetovimi rokami. Odrasli se igra z otrokom in zanj, zato da spodbuja otrokovo ustvarjalnost, domišljijo. Govor ob igri je dragocen. Napake spreminjamo v možnosti novih zamisli, gibe v nove zgodbe. Prek igre in zgodb sporočamo otroku »tajna sporočila«: da ga imamo radi, da se lahko zanese na nas ...

KAKO PRIPOVEDOVATI ZGODBE

Zgodbe lahko nastanejo tako, da družimo ne navadne besede, besede, ki ne sodijo skupaj. Kaj počne škrt z računalnikom? Je lahko računalniški škrt?

V vsakdanjem dogajanju se lahko igramo tako, da oživimo predmete. Kar naenkrat postanejo navadni, vsakdanji predmeti stvari z drugim pomenom. Predmete lahko personificiramo ali pa obratno osebe popredmetimo. Kaj se zgodi, če je moja mama pisalna miza? Komu bo najprej upognila hrbet, da bo na njem pisal? Kaj pa, če moj sin postane avto? Kakšne lastnosti bo imel avto, v katerega se je spremenil moj sin? V domišljiji lahko zradiramo vse stvari. Ni več vrtca ali šole, ni več čokolade ali denarja ... Lahko pa tudi vse znova narišemo, kot se to dogaja v Pravljici o čudežnem svinčniku. Če se gremo igrice radiranja in ponovnega risanja, se predmetov in pojavov bolj jasno zavemo, ugotavljamo njihov pomen. Igra obstajanja in neobstajanja je zanimiva za otroke in za starše, polna je zabave in smeha. Kaj bi se zgodilo, če ne bi bilo računalnikov? Otroci vstopajo po domišljijski poti v resnični svet, ozavestijo, kaj vse in kje vse počnejo z računalniki. Včasih lahko postanejo junaki zgodb igrače iz otrokove sobe (prim. filmsko zgodbo Toy Story). Tedaj se prepustimo trenutnemu razpoloženju in pripovedujemo zgodbe. Igramo se z besedami in z otroki, ki stopajo v odraslost ob drugačnih predmetih, kot so obkrožali njihove star-



še – sedanje pripovedovalce. Otroci se zgodaj srečajo z računalniki, telefoni, raznimi sesalci in mešalci ... Izkušnja današnjih otrok so drugačna, zato današnje zgodbe zajemajo iz aktualnega predmetnega sveta.

V družini so vedno dobrodošle zgodbe za smeh. V našem prehitrem tempu življenja se premalo smejemo. Zato poskusimo to z zgodbami. Npr. Naša mačka Liza na začetku ni znala mijavkati. Slišala je druge mačke in bi se rada te spretnosti tudi ona naučila. Šla je h kozi, da bi jo naučila mijavkati, pa jo je naučila meketati. Kakšne so bile posledice? Potem je šla h konju, da bi jo naučil mijavkati, pa jo je naučil rezgetati. Kakšne so bile posledice?

Tako si izbiramo razna srečanja na domačem dvorišču. Dokler se seveda naša Liza le ne spomni in vpraša sosedovega mačka, da bi ji pokazal, kako se mijavka. (Mimogrede: Kakšni so dobri sosedski odnosi?)

Smejemo se tudi ob zgodbah tipa Kako pravimo in kako bi bilo v resnici.

Primer: Kako se obnaša vladar, ki ima glavo med zvezdami?

Hudomušne so tudi zgodbe, kjer starim, dobro poznanim likom zamenjamo karakteristike. Volk iz Rdeče kapice postane zadnji predstavnik ekološko ogrožene vrste in je dobričina. Pepelkina mačeha in polsestri hodijo po kongresih in mondenih smučiščih ...

*Junakom v zgodbah
zaupamo sporočila,
ki jih želimo predati
otrokom.*

V pravljicah govorimo s prispodobami in simboli. Govoriti s simboli je prav tako pomembno kot govoriti z enopomenskimi besedami. Kralj lahko predstavlja avtoriteto, odraslega, ki otroku postavlja meje, vendar ga tudi brani, nanj se otrok lahko zanese. Kraljica je ženska figura, princi so sinovi, princeze pa hčerke, vile so prispodoba dobrega in lepega, prinašajo zadovoljstvo in upanje. Razne pošasti, čaravnice, zmaji predstavljajo strahove, sovražnike. Otrokom prek pravljice govorimo pomirjajoča sporočila, zato morajo biti čaravnice, zmaji, vrage kaznovani. Zgodb ne uporabljamo zato, da bi drug drugega strašili ali le moralizirali. Z zgodbami sporočamo, da velja zaupati prihodnosti. V sebi in v svojih otrocih razvijamo optimizem in sposobnost spoprijemanja s svetom, razvijamo pogum, da si bomo upali spreminjati svet.

SKLEP

Bralec razume sporočilo po svojem lastnem kodeksu, pravijo teoretiki informacij. Vsak človek razume zgodbe po svoje, zato ne moremo govoriti o povprečnem poslušalcu. Vsak otrok je svojevrsten poslušalec, ki ga starši poznajo in zanj ustrezno izberejo zgodbo. Sporočilo, ki pride do otroka, odraslega, se preprosto vstavi v predalček v možganih. Sporočilo pade kot kroglica med druge kroglice. Poišče svoj prostor. Lahko se lepo usede, je skladno, lahko pa se spopade z drugimi, prejšnjimi sporočili. Poslušalcu – naj bo to otrok ali odrasel – damo možnost, da o teh »možganskih spopadih«, o prestrukturiranju, govori. In če je potrebno, zgodbo spremeni. Pravljica daje možnost za nestrinjanje in spreminjanje. Ustvarjalnost je sposobnost razbiti sheme, kalupe, ki smo jih dobili, je izbor no-

vih poti, novih načinov zadovoljevanja potreb. Pripovedovanje, poslušanje, izmišljanje zgodb je samo del izkustev. Človek potrebuje celo pahljačo dejavnosti, da se razvijejo njegove sposobnosti, da ima pogoje za samovzgojo. Družina je kraj skupnega bivanja in skupnega ustvarjanja. Otroci niso le prejemniki, starši pa vcepljevalci norm in pravil, vzorcev, vrednot ... Oboji so ustvarjalci. Otroci in starši in tudi stari starši ustvarjajo resnično življenje vsakdana. Ustvarjalnost, ki se je učimo med drugim tudi z zgodbami, omogoča bolj gibko vsakdanje življenje. Razvita sposobnost prilagajanja je nujno potrebna človeku, če naj preživi brez prevelikih stresov v tem času hitrih sprememb. Torej, vzemimo si v nedeljo zjutraj čas zase in za svoje otroke. Ostanimo v toplih pernicah in sanjajmo razkošne sanje prek zgodb, ki si jih bomo izmišljevali. Človek ne živi le od znanstvenih odkritij, ampak tudi od svojih sanj.

LITERATURA

- Bettelheim, B. (1977): *Il mondo incantato*. Milano: Feltrinelli.
- Gheerbrant, A. (1995): *Slovar simbolov*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Glasser, W. (1996): *Staying together*. New York: Harper Perennial.
- Goljevšček, A. (1991): *Pravljice, kaj ste?*, Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Makarovič, J. (1982): *Mladi iz preteklosti v prihodnost*. Ljubljana: DDU Univerzum.
- Mellon, N. (1992): *Storytelling & The Art of Imagination*. Rockport: Element Books.
- Pamparana, A. (1996): *Cosa gli racconto questa sera*. Milano: Mondadori.
- Pennac, D. (1996): *Čudežno potovanje*. Ljubljana: Julija Pergar.
- Prop, V. (1982): *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.
- Rodari, G. (1973): *Grammatica della fantasia: Introduzione all'arte di inventare storie*. Torino: Einaudi.
- Siebert, C. M. (1991): *Tajna sporočila v pravljicah (delovno gradivo)*.
- Spolin, V. (1986): *Theater Games for the Classroom*. Evanston: Northwestern University Press.
- Več avtorjev (1996): *Montessori pedagogika*. Ljubljana: Glotta nova.