

Slavenka Čečuk
Zvezdana Ladika

Zagreb

KNJIGA KOT SPODBUDA ZA DRAMSKO IGRO Z OTROKI*

Dramska igra je oblika otroške ustvarjalnosti, v kateri otrok z igro izraža svoj odnos do sveta okrog sebe in do sebe samega. Dramske igre odpirajo otroku široke izrazne možnosti: z gibom, besedo, zvokom ter likovno. V nekaterih dramskih igrah se otrok izraža samo na en način, v drugih pa prihaja do sinteze vseh izraznih možnosti. Dramske igre si ni mogoče zamisliti brez ustvarjalne koncentracije, ki se med igro utrjuje, prav tako se med igro razvija ustvarjalna domišljija, bogati besedni zaklad, se plemenitijo gibi in sprošča gibanje v prostoru. V takšni igri otrok lahko interpretira samega sebe ali drugega otroka, lahko pa se identificira z živalmi, s stvarmi, pojavi in z abstraktnimi pojmi. Ob upoštevanju postopnosti otrok lahko najprej pove zgodbo, ki ima dramske elemente, nato pa jo spremeni v dramsko igro.

Pri vsaki dramski igri sta pomembni spodbuda zanjo ter priprava za izvedbo. Otroka lahko spodbudi to, kar mu je že znano — stvari iz njegovega okolja in njegova doživetja, prav tako pa tisto, kar doživlja v domišljiji in kar si hrepeneče želi, da bi doživel. Torej je lahko tudi nekaj neznanega, čemur se v dramski igri približa. Ena najzanimivejših spodbud za dramsko igro je knjiga, ki ponuja vrsto različnih možnosti od igre ugibanja do dramske izvedbe.

Vodja mora vsako igro najprej temeljito razložiti, da bi zbudil zanimanje in otroke navdušil za igro. Vodja je pomembna osebnost, od njega sta odvisna uspeh in smisel igre. Dobro mora vedeti, kaj naj sam razloži, a kaj prepusti otroški ustvarjalnosti; imeti mora občutek za ritem igre in jo znati preusmeriti, kadar popušča zanimanje otrok, ter jo obogatiti z novimi elementi, da bi se ponovno razvnela ustvarjalna otroška radovednost. Vodja spodbuja otroke, naj sami ustvarjajo nove elemente v že znani igri, in jih vodi k ustvarjanju popolnoma novih iger. Nadalje mora paziti, da med igro pridejo na vrsto vsi otroci in da je vsak otrok po svojih zmožnostih vključen v igro. Vodja se mora zave-

* V sklopu Zagrebačkog kazališta mladih deluje otroški dramski in eksperimentalni studio, v katerem sta avtorici tega posebej za zbornik napisanega prispevka Slavenka Čečuk, pedagoginja in voditeljica Dječjeg dramskog studija ZKM, in Zvezdana Ladika, režiserka in voditeljica Omladinskog i dječjeg dramskog studija ZKM, v več skupinah preizkusili predlagane vaje in igre. Uspehi dela v studiu spodbujajo k uvažanju te oblike skupinskega dela z otroki pri organiziranju izvenšolskih dejavnosti, v okviru svobodnih aktivnosti otrok, v šolah s celodnevним bivanjem, v starejših skupinah predšolskih otrok, na letovanjih in podobno. Zvezdana Ladika je za dramsko vzgojo otrok in mladine napisala priročnik *Dijete i scenska umjetnost*, Zagreb, Školska knjiga 1970.

dati, da je dramska igra ustvarjalno dejanje, v katerem ne sme biti posnemanja, temveč mora biti v vsakem novem trenutku nova in presenečujoča.

Igre:

1. Da bi otroke navdušili za dramsko igro in sprostili ustvarjalnost pri tistih, ki še niso sposobni za individualni nastop, je najbolje začeti s skupinsko igro, ki jo usmerja odlomek iz knjige. Takšno igro bomo imenovali **ozvočena zgodba**. Vodja bere odlomek iz knjige, otroci pa ga ilustrirajo z glasovi. Za to igro poiščemo odlomke, ki vsebujejo lepe opise narave in omogočajo zvočne ilustracije. Če se na primer v zgodbi omenjajo dež, veter, šumenje valov, šuštenje listja, žuborenje potoka, ropotanje mlinkega kolesa, škripanje vrat in podobno, se z otroki pogovorimo o interpretaciji teh zvokov in spodbudimo, da vsak otrok sam poišče zvoke za določen pojem. Na primer za dež: tik — tik, tok — tok, itd., za veter: š, š, š, š; hu, hu; iuu, iuu; hiju, fiju in tako naprej. Glasove iz narave lahko najprej izražajo z neartikuliranimi glasovi, v nadaljnji obdelavi pa z glasbami, ki si jih otroci sami zamislijo: od šuštenja papirja do trkanja po kozarcih, udarjanja po kanglicah, lesenih paličicah, s potresanjem škatlic, ki jih napolnijo z različnimi sestavinami (kamenčki, grah, riž, pesek in podobno).

Vodja bere odlomek iz pripovedi. Ko omeni dogovorjeno besedo, ki vsebuje zvok, ga otroci skupno izvajajo, kar pa ne pomeni, da se vsi enako oglašajo. Glasove lahko razdelimo skupinam ali posameznikom, s skupnim izvajanjem pa nastaja zvočna celota — pravi mali koncert. Ne sme nas motiti, če je disonanten. Tako je pozornost vseh igralcev osredotočena na brani odlomek in vsi so v igri aktivni. Hkrati otroke usmerjamo na opise narave, ki jih pri branju navadno preskočijo. Ob koncu igre vodja predlaga otrokom, naj sami v knjigah poiščejo primerne opise narave in takšno knjigo prinesejo na prihodnji sestanek. Kdor prinese knjigo, iz nje sam bere, svojim tovarišem pa pred branjem razdeli vloge zvokov, ki jih bodo med branjem interpretirali. Paziti moramo, da bralec pri določeni besedi obstane in počaka, da jo igralci ozvočijo.

Oglejmo si primer! Palma Katalinič: *Pričanje Cvrčka moreplovca*:

Ko se je ladja približala luki, ko je Cvrček prvič po toliko letih zagledal domačo obalo, je od veselja zapel. Zapel iz polnega grla. Kakor da poje prvič v življenju.

Vsi na obali so spoznali njegov glas — škržati, čeprav so ga zaslišali po mnogo mnogo letih; mravlje in polži, ki živijo tam, kjer se stikata morje in kopno; trave in alge, pa metulji, celo tisti, ki so se šele včeraj rodili, so obmirovali na prvem cvetu. Bori pa so zašumeli z vejami, bori stoletniki in tisti, ki so se spominjali ali pa tudi ne Cvrčka mornarja.

A le galebi so mu lahko poleteli naproti. In so poleteli.

Tedaj se je nad ladjo prvič zbral živi krilati oblak in plul z njo očaran s pesmijo. Južni veter je ponesel pesem tja do kamnite hiše na kamniti obali.

Otroci med pripovedjo izvajajo glasove: mornarjevo pesem, petje škržatov, šum mravelj in polžev v gibanju, valovanje trav in alg, plahutanje metuljih

kril, šumenje mladih in šumenje starih borov, klic galebov, hrumenje južnega vetra — in vse se konča z zlivanjem glasov in s skupno pesmijo.

Podobno bi obdelali pripoved iz *Osmе dežele* Kristine Brenkove, vodji preostane, da skupno z otroki ustvarja nove glasovne odnose in razvija nove ideje, ter da išče prostor in načine za ustvaritev zvočne celote.

Kristina Brenkova: *Osmа dežela* — odlomek iz črtice *Andrej bi rad ovce pasel*:

Ovce se bodo pasle na zeleni trati, Andrej pa bo z ostrim nožem rezljal piščali iz vrbovih in bezgovih vej.

Piščalke bodo piskale, zvonci bodo zvonili, zvesti pes bo lajal in sonce bo neumorno sijalo na bele, kodraste ovce.

Nato bo Andrej sedel k bistremu studentu v senco košatega hrasta. Iz pastirske torbe bo izvlekel dišečo klobaso za zvestega psa, zase pa veliko čokolado z lešniki.

Popoldne bo pastir Andrej zakuril ogenj in bo pekel krompir v žerjavi. Prišli bodo pastirji in pastirice s sosednjih pašnikov. Vsi skupaj bodo zapeli staro pastirsko pesem.

2. Naslovi knjig. Čeprav je ta igra igra ugibanja, je ne smemo omejiti na ugibanje, temveč se potrudimo, da jo ustvarjalno obogatimo. Igralce lahko razdelimo na dve skupini. Ena skupina ali posameznik izvaja naslov vsem, kdor uga-ne, si pridobi pravico do izvedbe. V tej igri izvajamo naslove, kolikor se da, na primer: *Ostržek* (Pinocchio), *Kraljevič in berač*, *Pastirci*, *Ptice in grm* itd. Če se ne da, izvajamo prizor iz knjige, katere naslov je treba povedati.

3. Prizor iz knjige. Igralci se razdelijo v dve skupini. Ena skupina drugi prikaže odlomek iz knjige, ko konča, druga skupina pove, za katero knjigo in kateri odlomek gre. To igro lahko izvajamo s pantomimo ali z dialogi, v tem primeru ne smemo omeniti ne naslova knjige ne imen oseb.

4. Knjiga pripoveduje. V tej dramski igri se otroci poistovetijo s knjigami. Najprej napravijo predvaje, v katerih vsak otrok na svoj način z gibom pokaže, kako si zamišlja odprto ali zaprto knjigo. Navadno pomenijo roke strani in platnice, telo pa hrbet knjige. Nekateri s prekrizanimi rokami prikazujejo strani, drugi z upognjenim telesom. Otroci se lahko dogovorijo, da na enak način predstavijo knjige, lahko pa dopustimo, da vsakdo najde svoj gib. Vodja si zamisli zgodbo — to se pravi situacije in prostor, v katerih se znajdejo knjige. Na primer: pozabljene knjige v skladišču — zavržene knjige — nova izdaja že znane knjige — stare knjige na smetišču in podobno. Deček ali deklica pride na določen prostor, kjer so knjige, in začne listati po njih. Knjiga, ki jo otrok odpre, prične govoriti.

5. Varianta: Vsi otroci predstavljajo skupino enega samega dela. Vsakdo »govori« svoj odlomek in pri tem pazi, da ne pove imen in naslova knjige. Šele ko so vse knjige povedale svoje odlomke, skupina, ki je poslušala, ugotavlja, za katero knjigo gre.

6. Varianta: Vsak otrok brez poprejšnjega dogovora izbere svojo knjigo in v igri pripoveduje odlomek iz nje. Isti otrok lahko pove tudi več odlomkov iz svoje knjige, odvisno od tega, koliko dečkov ali deklic ga v igri prelista. To pripovedovanje odlomkov je pravzaprav obnavljanje po spominu, a listanje po knjigi je obračanje zamišljenih listov, ki so jim roke platnice. V taki igri ne

more več kot pet otrok predstavljati knjige. Ugiba lahko posameznik ali cela skupina, lahko pa organiziramo tekmovanje po skupinah. Otrokom priporočamo, da predstavljajo knjige iz programa za domače branje ali take, ki so dostopne večini otrok. Če se pa zgodi, da otrok izbere knjigo, ki je drugi ne pozna, vodja izrabi priložnost in otroke spodbudi k branju še neznane knjige.

7. Književne zvrsti. Igralci se razdelijo v dve skupini. Ena skupina predstavlja knjige različnih književnih zvrsti, druga ugiba. V začetku vsi otroci uporabljajo isto zvrst, na primer: pravljice, pustolovske pripovedi, potopise, avtobiografije, učbenike in podobno. V težji varianti pa vsak otrok v skupini predstavlja drugo književno zvrst: eden pove lirsko pesem, drugi odlomek epske pesmi, nekdo obnavlja odlomek iz potopisa ali pustolovskega romana, drugi spet ljudsko pripovedko ali pravljico. Skupina, ki ugotavlja, pove, za katero književno zvrst gre. Potem se skupine zamenjajo, tisti, ki so ugotavljali, postanejo knjige in narobe.

8. Književne zvrsti izmišljenih knjig. Ta igra je namenjena zrelejšim otrokom, ki so sposobni, da si pri priči izmišljajo vsebino v okviru določene književne zvrsti. Postopek je enak kot pri prejšnjih igrah in lahko ugotavlja posameznik ali cela skupina.

9. Skrivnosti knjig. V tej igri ni pomembno ugotoviti ne vsebine ne pisatelja ne zvrsti. Čeprav nenavadno aktivira otroško domišljijo, je predvsem igra. Postopek je naslednji: Igralci izberejo nekoga med seboj, ki bo ugibal, ta se odstrani, dokler se skupina ne dogovori o skrivnosti. Skupina otrok predstavlja knjige, zbrane na dogovorjenem mestu, vsak otrok predstavlja izmišljeno knjigo. Na znamenje ugibalec pride in mora odkriti, v čem je skrivnost teh knjig. Knjige ne govorijo, ko jih odpre, temveč le na dogovorjeno znamenje. Na primer: lahko se dogovorijo, da knjiga spregovori, ko ji obrne hrbet, ali prva spregovori, ko ugibalec pristopi k drugi, druga pa, ko pristopi k tretji. Vodja spodbuja otroke, naj si izmislijo še zapletenejše skrivnosti, po katerih knjige spregovorijo.

Težjo varianto, ki jo lahko imenujemo **skrivno sporočilo**, imajo otroci zelo radi, ker vsebuje raziskovalni element, prebuja ustvarjalno radovednost in domišljijo, osnova pa sta ji dramski zaplet in razplet. Pet do šest otrok predstavlja različne knjige. V eni izmed njih je skrivno sporočilo. Otrok ga išče tako, da prelistava te knjige, ki pripovedujejo svoje odlomke, ena izmed njih pa pove stavek, ki ne ustreza njeni vsebini. To je lahko na primer v pesmi, ki jo otroci znajo na pamet, ali v opisu narave, pa celo v dialogu izmišljenih ali pravih knjig.

Če se v pripovedovanem besedilu recimo pojavi stavek: »Ob reki boš našel zelen čoln, v čolnu je steklenica, v njej pa skrivno sporočilo, preberi ga in stori, kakor je napisano,« deček ali deklica spremeni prostor zamišljene knjižnice v pokrajino ob reki, otroci-knjige se umaknejo in občasno po svoji volji vstopajo v dejanje kot dečki ali deklice, ki skrivnost sporočila nadalje zapletajo ali razpletajo. Tisti, ki je prejel skrivno sporočilo, postane glavna oseba te male drame. Poišče čoln, steklenico, sporočilo ter po svoji volji in domišljiji nadaljuje dramsko dejanje. V tej dramski igri lahko sodelujejo tudi tisti, ki so bili le gledalci. Lahko so zvoki dežja, vetra, glasovi ptic in drugih živali ali celo druga skupina otrok, ki se bo vključila v dramsko dogajanje.

10. Knjige sklicujejo kongres. V tej igri sodelujejo vsi igralci, vsi so knjige, ki so sklicale kongres, da bi spregovorile o svojih problemih. Vodja predseduje in odpre kongres, otroci pa prikazujejo knjige, ki so se zbrale, da bi seznale

javnost s svojimi težavami. Na primer: knjiga z raztrganimi platnicami se pri-
tožuje zaradi malomarnega ravnanja z njo, knjiga iz izložbe toži, da je preveč
izpostavljena soncu, druga spet, da je preveč v zakotju, tretja stoji osamljena
na polici v knjižnici in je že dolgo nihče ni vzel v roke, šolska knjiga je vsa po-
čečkana in podobno. Pomembno je, da si vsak otrok sam izmisli probleme knji-
ge, ki jo predstavlja, vodja pa otroke spodbuja k izmišljanju z navedenimi pri-
meri ali s še kakšnimi drugimi. Ni potrebno, da se otroci fizično poistovetijo
s knjigo. Ko govorijo o problemih knjig, govorijo o odnosu otrok do knjige.

Od branja knjige do male predstave

Ko so otroci med temi dramskimi igrami sprostili svoje ustvarjalne zmož-
nosti, obogatili domišljijo, obvladali kretnje in gibanje v prostoru, ustvarjanje
improviziranega dialoga, so sposobni sami in pred drugimi otroki odigrati po-
samezne prizore iz kakšne knjige, ki bodo sedaj uprizoritvena celota. Drama-
turška osnova takšne improvizirane predstave je scenarij, a ne fiksirana dra-
matizacija. Otroci bodo potemtakem točno določili potek dejanja, zaplete, raz-
plete, osebe, značaje, scenski prostor, glasbo, dialog pa bodo improvizirali. Otro-
ci lahko celo to svojo malo predstavo dopolnijo z nekaj odrske opreme, s ko-
stumi in z rekviziti, ki jih sami napravijo. Dialog, ki je samo nakazan, prepušča
otrokom, da so vedno znova izrazno ustvarjalni, to se pravi, da vnašajo nove
nadrobности, pa je taka izvedba sveža, nova ter iskateljska tudi, če jo nekaj-
krat ponovimo.

To je samo nekaj možnosti za povezavo otroškega dramskega ustvarjanja
in knjige. Toda knjiga je neizčrpen vir za obogatitev, za navdih in kot spodbu-
da. To so samo izhodiščne dramske igre, ki lahko utrejo pot veliki prostranosti
otroške domišljije na temo otrok in knjige.

Prevedla Darja Kramberger

Sažetak

Dramska igra jest oblik dječjeg stvaralaštva u kojem dijete kroz igru izražava
svoj odnos prema svijetu oko sebe i prema sebi samom razvijajući pritom svoje stva-
ralačke izražajne mogućnosti. Dramskom igrom dijete učvršćuje stvaralačku kon-
centraciju, razvija stvaralačku maštu, obogaćuje riječnik, te oslobađa kretnje i po-
kret u prostoru. U svakoj dramskoj igri mašta je sadržajna okosnica koja će potak-
nuti na stvaralaštvo. U ovom izlaganju odabrali smo knjigu kao poticaj i pokretač
stvaralaštva. Knjiga kao takav poticaj i sadržajna baza posjeduje bezbroj zanimljivih
varijanti od monološke identifikacije sa poznatom knjigom do male scenske realizacije
u kojoj se izvode odlomci napisanih i izmišljenih knjiga.

U slijedu igara od ozvučene priče do igara pogađanja koje imaju svoje razne va-
rijante kao na primer: naslovi knjiga — scena iz knjige — knjiga govori — književ-
ne vrste — tajna knjigâ, naročito je važna uloga voditelja koji će djecu poticati na
zanimljiva rješenja pojedinih igara ali isto tako i poticati na stvaralaštvo novih igara.
Svaka od tih igara može se razviti do male predstave koja može biti opremljena ko-
stimom i dekorom, rekvizitom itd.

Takvim dramskim igrama potičemo školsku djecu na čitanje, doživljavanje, po-
štivanje i njegovanje knjige.

Zusammenfassung

Das dramatische Spiel ist eine der Formen des Kinderschaffens, in dem das Kind durch das Spiel seine Einstellung zur Umwelt und zu sich selbst ausdrückt, dabei die Ausdrucksmöglichkeiten seines Schaffens entwickelnd. Durch das dramatische Spiel befestigt das Kind die Schaffenskonzentration, entwickelt seine Schaffensphantasie, bereichert seinen Wortschatz und befreit seine Gesten und die Bewegung im Raum. In jedem dramatischen Spiel ist die Phantasie das Inhaltsgerüst, das zum Schaffen anregen wird. In dieser Erörterung haben wir das Buch als Anreger und bewegende Schaffenskraft gewählt. Im Buch als in einer solchen Anregung und Inhaltsbasis gibt es unzählige interessante Varianten von monologischer Identifizierung mit dem bekannten Buch bis zur kleinen szenischen Realisierung, in der Bruchstücke geschriebener und ersonnener Bücher ausgeführt werden.

In der Spielenfolge von der Erzählung an, welche die Kinder nachahmend mit Lauten begleiten, bis zu den Rätselspielen, bei denen Büchertitel — Szene aus dem Buch — Bücherarten — das Büchergeheimnis erraten werden, ist die Rolle des Leiters besonders wichtig, der die Kinder zu interessanten Lösungen der einzelnen Spiele aufmuntert und ebenso sie auch zum Schaffen neuer Spiele anregt. Jedes von diesen Spielen kann sich zu einer kleinen Vorstellung entwickeln, die mit Kostümen, Dekorationen und Requisiten ausgestattet werden kann.

Mit solchen dramatischen Spielen ermuntert man die Schulkinder zum Lesen, Erleben und Schätzen der Bücher sowie zu ihrer Pflege.