

# Značaj lutke za dijete

---

**Gluhinić, Irena**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2015**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/um:nbn:hr:147:271772>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-04-26**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education -  
Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**IRENA GLUHINI**

**ZAVRŠNI RAD**

**ZNAJ LUTKE ZA DIJETE**

**Zagreb, prosinac 2015**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**LUTKARSTVO I SCENSKA KULTURA**

**ZAVRŠNI RAD**

**Ime i prezime pristupnika: Irena Gluhini**

**TEMA ZAVRŠNOG RADA: ZNA AJ LUTKE ZA DIJETE**

**MENTOR: IVA GRUI**

**Zagreb, prosinac 2015**

## SADRŽAJ

Sažetak .....	1
Summary .....	2
1.UVOD.....	3
2.LUTKA U DJE JEM VRTI U.....	4
2.1. Imaginativna igra.....	6
3. MAŠTA.....	12
3.1. Reproduktivna mašta.....	13
3.2. Produktivna mašta.....	13
4. STVARALAŠTVO KOD DJECE.....	15
4.1. Poticaji za stvaralaštvo.....	18
5. ODGOJITELJ I DIJETE U AKTIVNOSTI.....	21
6. ZAKLJU AK.....	24
LITERATURA .....	25
Kratka biografska bilješka	
Izjava o samostalnoj izradi rada (potpisana)	
Izjava o javnoj objavi rada	

## **Sažetak**

Dijete je od svoga ranoga djetinjstva emotivno vezano uz lutku. Prva lutka - draga igra ka - tada je njegova poveznica s majkom i jedina sigurnost u novoj i nepoznatoj sredini. U vrti koj dobi lutka nastavlja svoju "ulogu sigurnosti", ali polako i sigurno postaje igra ka. Scenska lutka, prilago ena dje jem uzrastu, postaje vrijedna didaktička igra ka koja ima svoje poasno mjesto. Tako er je važno i dragocjeno didaktičko sredstvo i pomagalo za rad u ostvarivanju ciljeva i zadataka odgojitelja. Igre s lutkama potiču ugovor, bogate djetetov rječnik novim riječima i pojmovima, razvijaju mimiku, koordinaciju pokreta te motoriku općenito. Igra lutkama u skupini djece razvija sposobnost suradnje s vršnjacima, stvaranje pozitivne slike o sebi (znam, hoću, mogu) i tako jača njihovo samopouzdanje. Sve ono što lutka može reći, ispričati, otpjevati i otplesati, potiče razvoj stvaralačkog mišljenja i maštete. Lutke dovode dijete u stanje uzbuđenosti, razigranosti, pokreću njegov misaoni, imaginarni i emotivni svijet i omogućavaju mu da bogatije izražava svoj doživljaj svijeta. Lutke koje ožive u ruci djeteta omogućavaju mu sudjelovanje u zamišljenom svijetu koji je samo stvorilo. Lutka zamjenjuje živa bića, njome dijete u igri manipulira kako želi i, najčešće, kako ne može u stvarnosti.

## **Summary**

Starting in early age, a child is emotionally attached to its puppet. The first puppet - a dear toy - in that age is the child's connection with its mother and the only safe haven in a new and unknown surrounding. During the child's kindergarten age, the puppet still has a "safe haven" role but slowly it becomes a toy. Kindergarten puppet, which is adjusted to the kids is becoming a valuable didactic toy that has its place of honor. Moreover, it is an important and useful didactic tool and aid for work in the kindergarten teacher's process of performing tasks and achieving goals. Games with puppets encourage speaking, enrich the child's vocabulary with new words and terms and foster the development of facial expressions, coordination and motor control in general. Group games with puppets activate the child's ability to cooperate with its peers, but also it helps the child to create a positive image about itself (I know, I will, I can) and in that way it strengthens the child's self-esteem. All of that that a puppet can say, sing or dance affects the development of creative thinking and imagination. Puppets drag the child into a stage of excitement, playfulness and encourage its thought, imaginary and emotional world, which in the end enables the child to express its vision of the world in a richer way. Puppets which come to life in the hands of a child are encouraging the child to participate in its imaginary world. The puppet replaces human beings. The child can manipulate with it in a way that usually, in the real world, it cannot.

## **1. UVOD**

Pojmom lutke namijenjenoj u dje joj igri smatramo: lutku igra ku, modnu lutku, porculansku, plasti nu lutku i scensku lutku, ali i raznovrsne igra ke mogu služiti u lutkarskoj igri. Uz lutkarstvo se veže lutka kao pokretna figura, odnosno, scenska lutka namijenjena lutkarskoj izvedbi na pozornici. Lutku karakterizira na in na koji glumac/ lutkar manipulira daju i toj figuri, predmetu ili objektu, život. Lutka je metafora, pokret koji ju oživljava daje joj smisao, a ona u sebi posjeduje mogu nost razli itih transformacija i to samo dokazuje njezinu bit i posebnost po kojoj je ona više od samoga objekta. Lutke se više ne koriste samo za pripremu lutkarskih predstava. Osnovni primjeri lutkarskih igara su lutkarske improvizacije koje mogu biti spontane i planirane. Kako bi lutkarska igra imala kvalitetu odgojitelj mora biti vo en svojom kreativnoš u. Lutkarske improvizacije odišu spontanoš u, izvode se bez velike prethodne pripreme, a tekst ili radnja, animacija i zvuk osmišljavaju se tijekom lutkarske igre. Najjednostavnije su lutke one koje uvijek nosimo sobom a to su dijelovi našega tijela. Lutka je djetetov prijatelj uz pomo kojeg ono analizira svijet oko sebe i u sebi. Na dijete ostavlja ogroman utjecaj te mnogo puta lutkina rije ima snažnije djelovanje nego rije autoriteta. Mnoštvo je mogu nosti koje nam lutkarstvo nudi, a cilj mu je da se lutka oživi me u djecom tako da ona ne budu pasivni promatra i, ve aktivni sudionici procesa nastanka lutke i lutkarske predstave.

Temu ovoga rada izabrala sam zato što sam kroz studij bila fascinirana izradom lutaka. Shvatila sam da se pomo u lutke djeca ulaze u nove uloge, igre mašte, igre pretvaranja, igre dramatizacije... Ovim radom želim saznati kakve osje aje u djetetu izaziva lutka, na koje na ine se dijete igra njome, te u kojoj mjeri lutka poti e dje ju maštu te kasnije i dje je stvaralaštvo. Želim saznati koji zna aj ima lutka u djetetovom životu.

## **2.LUTKA UDJE JEM VRTI U**

U dje jem vrti u upotreba lutke pokazuju da je lutka izvrsno motivacijsko sredstvo. Upotreba lutka stvara poticaj za boga enje i senzibiliziranje djetetova emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja. Igre sa lutkom pomažu u razumijevanje problema s drugoga stajališta, oblikuju odmak kao preduvjet za poticanje tolerancije, emocionalne inteligencije i empatije. Sugestivnost, koja proizlazi iz oživljavanja lutke i njezina sposobnost da simbolizira ovjeka i stvara neku vrstu dvojnika, poti e u djeci mehanizme identifikacije i projekcije s katarzi nim i osloba aju im sastavnica. Uz pomo lutke dijete spoznaje karaktere, raspoloženja, kontekst doga anja, a to poti e njegov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet te pomaže pri integraciji u odgojnu skupinu u vrti u. Odgojitelj mora shvatiti zna enje lutaka, mora znati potražiti asocijacije i metafore s oblikom, bojom i materijalom kao i s pokretom kao vizualnom i auditivnom sastavnicom lutkarstva. Samo e tako mo i pomo i djeci da prepoznaju svoje sposobnosti, da izražavaju svoje ideje i zamisli, kontroliraju emocije te grade samopoštovanje i sposobnosti za zajedni ki rad. Veoma je važno znati kako odgojitelji/ice upotrebljavaju dje ju lutku. Svatko tko je upotrebljavao lutke u bilo kojem odgojnog kontekstu složit e se da su zanimanje i predanost djece, kad je rije o dobro animiranoj lutki, doista veliki. Djetetove reakcije proizlaze iz „oživljuju e sastavnice lutke, njezina istovremenoga bivanja u „stvarnom“ i „nestvarnom“. (Winnicot 1971.). Lutkar je zaslužan za oživljavanje lutke, za njezin ulazak u odre eno doga anje, za komunikaciju s nama, kao i za mogu nost da lutka izrazi duševna stanja i komunicira emocijama. Uz oživljenu se lutku djeca uklju uju u igru „kao da“. Uklju uju se u iluziju koja oblikuje temelj iskustva, to jest temelj kreativnoga mišljenja. Uz pomoć igre lutkom kao iluzije, mašte, pretvaranja i simboli ke igre, dijete osvaja stvarnost. S druge strane sugestivnost, koja proizlazi iz oživljene lutke, postojanje svojevrsnoga „dvojnika“, omogu uje da se u djetetu probude mehanizmi identifikacije i projekcije s brojnim katarzičnim i osloba aju im sastavnica. Dijete je iza lutke skriveno, zašti eno, uspijeva preživjeti zastrašuju e situacije, doživjeti zabrinutost, preispitivanje i teško e te tako uspješno pobijediti ili preuzeti agresivna stajališta i druge negativne emocije bez osje aja krivice (Broggini 1995.). Svi ti procesi pobu uju identifikaciju, spontano izražavanje emocionalnih sadržaja i važni su za uravnotežen i harmoni an razvoj djetetove osobnosti. Lutka povezuje gotovo sva podru ja važna za djetetov razvoj –razumijevanje, pokret, govor, suživot s okolinom. Djetetova igra sa lutkom njegov je na in priop avanja osobnoga mišljenja o okolini koja ga okružuje. Uz pomo lutke dijete otkriva paraboli ne igre i bogatstvo metafori noga mišljenja i izražavanja. Lutka budi usto djetetovu maštu i stvaralaštvo, dvije najvažnije sastavnice dalnjeg razvoja Koliko e lutka doista biti u

funkciji boga enja odgojnih vrijednosti i potencijala, ovisi o tome tko se njome služi. Važno je da odgojitelj „vjeruje u snagu lutke“, da se njome služi te da u pravoj mjeri predlaže njezino korištenje. Odgojitelj mora poznavati i razumjeti zna enje lutke te upotrebljavati njezin metafori ki potencijal. Kroz aktivnosti s lutkama on može otkriti sposobnost i posebne talente svakoga djeteta, može prihvati svako dijete kao jedinstvenu osobu, ali i pobuditi i otkriti vlastite sposobnosti i talente. Odgojitelji/ice u dje jem vrti u koji na razli ite na ine svakodnevno komuniciraju s djecom uz pomo lutke uo avaju velike pedagoške potencijale lutke. Svaku stvar iz svoje svakodnevice možemo oživiti i dati joj simboli ko zna enje. Ako dijete ima mogu nost oživljavanja svijeta oko sebe, dobiva priliku vidjeti taj svijet iz druge perspektive, ime stje e mogu nost razvijati se prema vlastitom razvojnom obrascu. Važno je znati kako se odgojitelji služe lutkom u radu s djecom te kako definiraju pedagoški kontekst u kojem djeca s lutkama stje u iskustva i razvijaju svoje kreativne i sve druge sposobnosti.

Slika 1: Dijete sa lutkom, Izvor: [www.nabava.net](http://www.nabava.net)



## 2.1 Imaginativna igra

Isti je se da je simboli ka igra, koju nazivamo i imaginativnom igrom, igrom mašte, igrom uloga, igrom „kao da“, „tobože“, igrom dramatizacije i slično, osnovna (vodeći) djetetova aktivnost i ona predstavlja put za razvoj dječjih emocija i sposobnosti. Prelazak na igru pretvaranja ili simboli ku igru jedan je od najvažnijih djetetovih „koraka“ u razvoju. U simboli koji igri se javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja, jer se dijete koristi gestama, zvukovima i objektima da bi reprezentiralo događaje ili objekte. Na taj način, simboli ka igra predstavlja „sposobnost za simboli ku transformaciju iskustva, odnosno način ili oblik prerade, razumijevanja pa i objašnjavanja iskustva“ (Marjanović, 1977). Razvoj supstitucijskih (zamjenskih) situacija, supstituiranje (zamjenjivanje) predmeta drugim predmetom, aktivnosti drugom aktivnošću, temeljna je oznaka dječje simboli ke igre. Dijete je u simboli koji igri sposobno upotrijebiti predmet na način koji nadilazi njegov cilj i namjenu, u potpuno novom smislu: štap u djetetovoj igri može postati konj, list, tanjur, kamen itd., a sapun se može pretvoriti u oca, konduktora, sportaša, aktera duha, za što dijete nema uzora u stvarnoj situaciji. Zamišljaju i da je „nešto“ ili „netko“ drugi, dijete se polako prestaje oslanjati na konkretni svijet. U supstituiranju, zamjenjivanju realnih predmeta i aktivnosti njihovim simbolima, očituje se udaljavanje od realnosti, što ukazuje na početak apstraktnog mišljenja. Ono što lutku ili simbolom u igri jest njezina komunikacija simboličkim pokretima, glasom i vizualnom pojавnošću, kostimom, maskom ili oblikovanim predmetom. Prijenosom lutkareve energije na predmet – oživljava ga svojim pogledom i rukama – lutka dobiva novo simboličko značenje, postaje novo biće. Ona postaje osoba, metafora. Lutka je neživa, ona oživljava pokretom i tako poput imaginarnog fokusa omogućuje prelazak intimirnoga, iskustvenoga, nesvjesnoga, na onoga koji se igra i na gledatelje.

Simboličnost se u igri, prema Duran (2001.), može proučavati na više razina:

Na prvoj razini dijete upotrebljava simbole svjesno i intencionalno. Njima označava stvari, odnose, ideje i doživljaje te razlike sadržaje kojih je svjesno i koje želi predočiti. Kako djeca, na primjer, pokretima tijela pokazuju pokrete pjetla u borbi, a glasanjem pjetla i dijalog s pjetlom. Možemo reći da upotrebljavaju ukupan ljudski potencijal za prijenos poruka i dosezanje željene reprezentacije.

Na drugoj razini simboli u igri imaju logiku ritualnoga simbolizma. Bit ritualnoga ponašanja jest simboli nost. Znak u ritualu nerijetko ne samo da ozna uje, nego i nadomješta predmet . Za povezivanje izme u ozna enoga predmeta i njegova simboli nog oblika ozna ivanja upotrebljavaju se: metafori na analogija (slikovito, alegori no izražavanje sli nosti), metonimijska identifikacija (preimenovanje identi nosti), reifikacija (pripisivanje stvarnosti ne emu, predmetnost), personifikacija (poosobljenje, predstavljanje apstraktnoga pojma ili ideje u ljudskom obliku). Mnogi simboli koji postoje u tradicionalnim igramama djetetu mogu biti mrtvi simboli jer su tradicijom preneseni iz djetinjstva neke druge, ve davno ostarjele djece; ili su preneseni iz svijeta odraslih i djeca ih ne razumiju, premda ih oponašaju. A oni su element kulture u koju se dijete vra a, jer ona mu nije samo dana, nego mu je dosu ena.

Na treoj razini psihoanaliti ari povezuju simbol u igri s dubljim, nesvjesnim slojevima osobnosti, pri emu povezanost izme u znaka i ozna enoga ostaje skrivena. Premda u igri prevladava „princip zadovoljstva“, dijete u njoj ponavlja neugodne doga aje. Psihoanaliti ari tu suprotnost objašnjavaju tako da dijete, ponavljam i neugodnu situaciju, postaje njezin gospodar i aktivno pobije uje anksioznost, što dovodi do smanjenja tenzije. Igra tako predstavlja prirodno terapeutsko sredstvo (Duran 2001: 101-104).

Dijelom osobnosti mali lutkar(dijete) se gotovo potpuno podre uje lutki. Igra po inje psihi kim i fizi kim pokretom lutke, pri emu nastaje svojevrstan jezik znakova, namijenjen suigra ima i gledateljima. Prepoznavanje simbolike igre onima koji se igraju i gledateljima omogu uje da sudjeluju u igri. U odnosu onoga koji se igra i lutke, u kojem ideja, misao, pomisli u ruku u prepoznatljivu semantiku pokreta, onaj koji se igra preobražava se u lutku, njegovo težište prelazi u nju. Posu uju i glas lutki, onaj koji se igra poistovje uje se s njom, premda je od nje odvojen. Drugim rije ima, igra lutkama jest igra plasti nim metaforama. Iz naizgled bez izražajnoga materijala nastaju zahtjevni simboli koji u susretu s drugim lutkama i predmetima oblikuju novu cjelinu. Pri tome je rije i o radosti otkrivanja i stvaranja, o radosti širenja iskustava, o boga enju osobnosti. Djeca razlikuju onoga koji se igra od lutke i znaju da je sve to „kao da“. Jedino djeca s dubljim znakovima depersonalizacije ili s težim psihi kim poreme ajima ne uspijevaju razdvojiti lutku od zamišljenoga bi a

koje predstavlja. U po etku dijete se igra onih aktivnosti koje su za njega aktualne i važne, koje mu se svakodnevno događaju i koje je bezbroj puta doživjelo. Zbog toga ih u igri stalno ponavlja (dijete se stalno igra lutkom) da bi to razumjelo. Dijete u igri oponaša (igra se) odrasle, kako nešto rade, kojim redoslijedom to rade, katkad i prerađuje ono što se njemu dogodilo. Stoga su simboli-zamjene (igra ke) koje dijete u po etku koristi u igri vrlo slične onome što zamjenjuju (lutka mora biti slična na djetetu, kolica moraju biti slična na pravima itd.), da bi kasnije ta sličnost bila sve manja. Dakle, tek kada je dijete postiglo određenu psihičku zrelost, igra ke simboli imaju nešto drugu i složeniju funkciju u igri. Dijete je tada sposobno igrati se i onoga za što nema izravno iskustvo, već je to gledalo u lutkarskoj predstavi, uloženo iz privrede, vidjelo na televiziji i sve to može kombinirati (npr. lik iz lutkarske predstave može letjeti nad gradom). Dijete je sposobno unaprijed odrediti što će se igrati, a zatim tražiti igrake koje će koristiti (primjerice: zamisao izvođenja lutkarske predstave s likovima iz privrede i pripreme svega onoga što mu treba za izvođenje te predstave – scene, glazbe, svjetla i sl.). Igra ke (lutke) simboli služe mu sada kao pomoći u realizaciji zamišljene igre, dok je u prethodnom razdoblju bilo obratno. Uz pomoći govora, predmeti i aktivnosti u igri (ovisno o temi igre) sada funkcioniraju kao zamjene (simboli) za realne. Igra ke simboli sve su manje slične realnim predmetima, one zamjenjuju nešto, umjesto su nešto drugoga, a to uključuje modifikaciju odnosa prema stvarnosti. Sada lutke više ne moraju biti slične djetetu, mogu biti vrlo stilizirane, maštovite ili otvorene; lutku može zamijeniti kuhač, štap ili dijete samo pokretom ruke pokazuje kako uspavljuje lutku. Hitrec (1991.) navodi da se djeca između drugih i etvrte godine najradije igraju tako da oponašaju neke jednostavne aktivnosti odraslih koje svakodnevno gledaju – kuhanje ručaka i hranjenje djevojčice, uspavljanje, razgovor s medvjedem i sl. no. U tim igrama djeca te dobi najviše upotrebljavaju lutke djevojčica, dječaka i životinja. Od etvrte godine do polaska u školu dječja igra postaje zahtjevnija i maštovitija, i to zato što je dijete tjelesno snažnije, motorički spretnije, bolje primjeđuje i razmišlja, ima bogatiju maštu, a govor mu omogućuje lakše sporazumijevanje s drugima. Dok je dijete prije obično samo oponašalo neke aktivnosti drugih, sada već može primijetiti kako su te aktivnosti povezane u određeni logičan raspored (npr. djevojčica/lutku najprije je okupati, potom nahraniti, uvjeriti se da je sve pojela, položiti je u krevetić, uvjeriti je da bude dobra i da zaspise zato što mora rano ustati itd.). U igri lutkom pojavljuje se više od samog oponašanja. Djeca rade, govore i nastupaju s likovima lutki „kao da“ su te osobe; upotrebljavaju

razli ite geste, govor, ne bi li do arala ono što zamišljaju. Sve to zahtijeva decentralizaciju i izvjesno razgrani enje vlastitog od drugih gledišta, odnosno prevladavanje spoznajnog egocentrizma – nemogu nosti shva anja tu eg doživljaja objekta. Pored toga, reprezentiranjem odre enih emocionalnih stanja lika lutke, koje se postiže glasom i gestama lutke, pridonosi razumijevanju emocija tog lika, a i razvoju vlastitih viših emocija–suosje anja, na primjer. Dvojni afektivni plan katkad je u igri jasno izdiferenciran, a katkad nije. „Oživljena“ lutka pomaže da se u igri jasnije izdiferenciraju emocije lika lutke i vlastite emocije. Tako er, isti e Broggiini (1995.), iznena uju a sugestivnost koja proizlazi iz oživljene lutke, postojanje neke vrste „dvojnika“, omogu uje da se u djetetu pokrenu mehanizmi identifikacije i projekcije, puni osloba aju e katarzi ne snage. Hitrec (1991.) objašnjava da u igrama uloga s lutkom dijete ublažava mnoge strahove i prihva a situacije koje su mu u stvarnosti teške i koje teško podnosi. Djeca se rado igraju lije nika i pacijenta, zato što je lije nik osoba koja ih fascinira, a istovremeno ga se boje. U ulozi lije nika lakše razumiju nužnost neugodnih postupaka koje su vidjela kod lije nika – davanje injekcija, šivanje rana. Tješe i lutku „pacijenta“, zapravo tješe i umiruju sebe te se tako smanjuje strah u stvarnoj situaciji. Posredovanjem lutke dijete, pa i odrasli, lakše preživljavaju strah i druge emocije. Nadigravaju razli ite teško e koje uspješno prevladavaju, a lutka preuzima negativna ponašanja, agresivna stajališta I druge negativne emocije bez osje aja krivnje, što je važno za cjelovit i harmoni an razvoj osobnosti, naglašava Majaron (2004). Lutka djetetu predstavlja neku vrstu uto išta u koje se može skloniti. Sramežljivo dijete onđe može prona i motivaciju da po ne govoriti, da izrazi osje aje, da otkrije svoje tajne lutki i da ih kroz nju otkrije slušateljstvu. Tako lutka pomaže djetetu da bude spontanije, da izbjegne stresne odnose, posebno s odraslima, jer je „lutka autoritet koji je dijete samo odabralo“. Djeca lakše uspostavljaju odnos s lutkom nego s u iteljem, ak lakše nego s roditeljima, misli Majaron (2000: 60- 61). Strah pred odraslim/autoritetom dijete osje a na energetskoj razini, a lutka/posrednik zasigurno znatno olakšava komunikaciju. Odrasli e zato djetetu predlagati simboli ki na in komuniciranja, naj eš e preko predmeta, igra ke, lutke. Naša je dužnost i djetetovo pravo da mu olakšamo prijelaz iz egocentri ne faze u društvenu; pri tome e lutka u odgojiteljevim, kao i u djetetovim rukama, biti važna pomo nica (isto: 33). Renfro (1982.) isti e da dijete prihva a lutku kao bezopasnog, naklonjenog prijatelja kojemu može povjeriti misli i osje aje bez straha da e mu se rugati ili da e se s njime

sva ati. Taj „priatelj“ ima pristup djetetovu unutrašnjem svijetu te se može istovremeno sporazumijevati s vanjskim svijetom kao posrednik. Možda je upravo u tome odgojiteljeva najvažnija prednost, kojom može pridonijeti odgoju i obrazovanju u predškolskoj dobi, naglašava spomenuta autorica (isto: 17). Bitna zna ajka djetetova života, isti e e uk (2009.), jest situacija dvostrukosti, koja je glavni izvor djetetovih strahova. Ne shva aju i još svijet odraslih, a neprestano prisiljavano da se podre uje zakonima toga svijeta, dijete se utje e svojoj mašti da bi se barem tako i barem privremeno moglo osje ati slobodno. Oružje svoje obrane, svoga otpora, traži u onome ime jedino potpuno i posve samostalno raspolaže—u svojim igrama i igra kama, baš kao i u snovima svoje mašte. Upravo stoga lutka, u zbiljnom životu nemo na baš kao i dijete, donosi djetetu punu satisfakciju kada je scenska uda u ine svemo nom, isti e spomenuti autor. „U kazalištu lutaka dijete zajedno s tim malim, živim ljudima-igra kama postaje svemo no, a to psihi ko osloba anje ini ga sposobnim i spremnim da prihva a sve bljeskove spoznaja kojemu o životu i svijetu donose lutkine bajke“. Me u mnogim vrednotama koje se pripisuju lutkarstvu, Renfro(1982.) navodi sljede e:

Poboljšava pozitivnu sliku o sebi. Djeca koja se bave lutkarstvom brzo se naviknu smatrati sebe stvarateljima jedinstvenih kreacija.

Lutka tako pomaže djetetu da se osje a uspješno zbog svojih za-misli i postupaka, ono stje e osje aj samosvijesti i važnosti. Uz pomo verbalnoga izražavanja pomaže pri razvoju govora. U trenutku kad dijete uzme lutku u ruke, ono želi da lutka progovori. Daje joj glas i daje joj život. Djeca uz lutku bez inhibicija eksperimentiraju s razli itim zvukovima i glasovima. U me usobnom sporazumijevanju s lutkama razvijaju govor i sposobnosti sporazumijevanja.

Lutka djetetu nudi prihvatljive na ine opuštanja, preusmjeravanja emocija, izražavanja osje aja. Ljutito ili žalosno dijete može izraziti svoje osje aje preko lutke, ne osje aju i se odgovornim za ono što lutka govori. Lutka kao lik u zaigranom konfliktu osloba a dijete antagonizma koji podsvjesno doživljava.

Priroda kreativnoga lutkarstva kao grupne aktivnosti poti e razvoj djetetovih društvenih vještina: djeca koja sudjeluju u njemu znaju saslušati druge, pri ekati u redu, primje uju, poštaju i prihva aju ideje, osje aje i kreacije drugih. Kako je

suradnja važna za uspjeh aktivnosti, djeca su motivirana i razvijaju one vještine koje su potrebne za pozitivnu interakciju u skupini.

Lutka djeci omogu uje da dožive razlike životne situacije i prije nego što se doista sretnu s njima. S lutkom djeca ulaze u nove situacije s osjećajem pripremljenosti, zato što ih preko lutke lika nekoga drugoga iskušaju i prije nego što su se doista dogodile.

Dramske i fantastične igre lutkom pomažu djeci da razlikuju snove od stvarnosti, da izraze unutrašnju „zbunjenost“ zbog stvarnosti. Lutke im omogu uju da budu ono što bi željela biti (lutke lete, bore se i nikoga ne ranjavaju, pokazuju izvanrednu snagu i pamet) I tijekom samog procesa izrade, odnosno stvaranja lutke, isti u Majaron i Korošec (2006), djeca su u situaciji da razvijaju svoje motori ke vještine, iskazuju kreativne potencijale te kao ostvarena „bića“ u tom procesu uspostavljaju komunikaciju i višestruko na simboli an na in razrješavaju osobne probleme.

Premda Singer i Singer (1990.) oključuju u identifikaciji određenih faktora simboli ke ili imaginativne igre, što je igra lutkom, svejedno navode jasne dokaze o napretku u toj igri, to jest tvrde da „ne možemo pobjeći od dojma da imaginativna igra ima važnu ulogu za razvoj osobnosti“. I ni se kao da su individualne razlike u estalosti i raznolikosti simboli ke igre (lutkom) povezane s bogatijim i kompleksnijim jezikom, a i s većim potencijalom za spoznajnu diferencijaciju, za divergentno mišljenje, kontrolu nagona, samo zabavu, emocionalnu izražajnost, a možda i samosvijest.

Slika 2: Simboli ka igra, Izvor: [www.cafe.hr](http://www.cafe.hr)



### **3. MAŠTA**

Albert Einstein, tvrdio: „Mašta je važnija od znanja“.

Isto tako nije neobično što se sposobnost maštanja najčešće vezuje uz djecu. Što mislite zašto je to tako? Razlog je leži u njihovoj sposobnosti potpunog prepuštanja trenutku, posebno trenutku igre i kreativnog stvaranja. Igra i kreativnost omogućuju djeci da na neopterećeni i prirodan način ruše sve granice nemogućega bez straha od pogreške. Jer svijet u kojem su nove predodžbe dobrodošle, nema pravila koja bi se mogla prekršiti, a time ni pogriješiti. Maštovite ideje lako se potiču u kreativnom procesu stvaranja (poput likovnih, dramskih, glazbenih aktivnosti) kao i u trenutku zaigranosti djeteta. U tako poticajnoj okolini, ideje često nastaju u spontanom i prirodnom trenutku te dijete nije uvijek u potpunosti svjesno svojih kognitivnih sposobnosti. Zbog toga je motivacija djeteta potrebna, da bi se potaknula dublja razrada maštovite ideje nastale u spontanom trenutku. Maštom dijete dolazi do ideja, a pomoći u kreativnosti spaja te ideje u kompleksne cjeline.

Slika 3: Dječja mašta, Izvor: [tratincica.hr](http://tratincica.hr)



### 3.1 Reproduktivna mašta

U okviru tradicionalnoga gledišta, mašta, koja vu e korijene iz lat. rije i imaginacija (lat. imago=slika), upu uje na sposobnost stvaranja slika. U tom smislu esto se govori o "reproduktivnoj imaginaciji" ili o "imaginativnom pam enju", odnosno sposobnosti da prošle doga aje u svom sje anju ponovno oživimo. Druga definicija tradicionalnog pristupa definira maštu kao "sposobnost da kombiniramo slike u vizije koje imitiraju prirodne injenice, ali ne predstavljaju ništa stvarno". To je tzv. stvarala ka imaginacija (Supek, 1979.).

U suvremenoj psihologiji mašta se definira kao proces obnavljanja ranijih doživljaja, tj. sadržaja koji su pohranjeni u pam enju (reproduktivna mašta) te njihova preoblikovanja u neke nove cjeline (kreativna mašta) (Petz, 2005.).

U procesima pam enja i pažnje je psihi ki akt nazvan maštom ili fantazijom. Najelementarniji oblik mašte predstavlja svaki proces reprodukcije, onoga što je nekad primljeno, jer se nikakva reprodukcija ne javlja kao potpuna kopija istog, ve se razlikuje od svog originala. Ovaj elementarni oblik mašte nazivamo reproduktivnom maštom koja se relativno razlikuje od akta pam enja. Na kraju prve i u po etku druge godine dijete ima razvijenu reproduktivnu maštu pri identifikaciji stvarno vi enih predmeta vi enim u slikovnici (Petz, 2005.)

„Reproduktivni oblici izražavanja utemeljeni su na gotovom tekstu ili scenskom djelu” (Ivana Kuni : Kultura dje jeg govornog i scenskog stvaralaštva, 1990.).

### 3.2 Produktivna mašta

Kada se reproduciraju pojedini elementi razli itih predstava i ti elementi spoje u kombinaciju koja ranije nije postojala, i tako kombinirani ini nešto novostvoreno. Tu se radi o stvarala kom procesu i tu sposobnost nazivamo stvarala kom maštom. Ta sposobnost nije kod svih razvijena, sadrži bezbroj individualnih varijacija. Takva mašta može biti: produktivna, raskošna, bogata, neproduktivna, siromašna. Zatim mašta još može biti živa sa preciznim predstavama, ili blijeda sa oskudnim predstavama. Unazad postoji i aktivna, pasivna, besciljna, lutaju a. Mašta je nerazdvojni suputnik dje jeg uzrasta. Pomo u nje ispunjava nedostatak li nog iskustva i znanja. Mašta djeteta je njegov duševni život.

Znatno proširuje umni horizont djeteta. Na osnovu stvarala ke mašte dijete stvara fantasti ne oblike predmeta lica životinja iako ih nikad nije ni vidjelo. Na osnovu mašte svako dijete je "Mali vizionar". Kad po ne da crta, i u svojim bezveznim crtežima nalazi sli nosti sa stvarnim predmetima, tu se ve pojavila stvarala ka mašta. Ti elementi se pojave krajem druge godine. Oko treće godine života, pojavom igri imitiranja po inje se razvijati dje ja mašta, odnosno za eci zamišljanja situacije. Do treće godine dje ja mašta je slabo razvijena, pasivna i reproduktivna, a igre se svode na manipuliranje predmetima. Namjerna ili aktivna , stvarala ka mašta javlja se oko etvrte godine usporedo s nemamjernom maštom (tako se uz poticaje odraslih na zajedni ke igre javljaju i elementi planiranja). U dobi izme u etvrte i šeste godine javljaju se igre uloga sa elementima stvarala ke mašte. Elementi stvarala ke mašte prisutni su u crtežu, igrana gra enja i pronalaženja. Dje ja mašta je proces koji se razvija pomo u igre i razli itih aktivnosti, te likovnog i dramskog izražavanja. "Dje ja mašta se iskazuje i uspješno razvija u igrana, kao što su crtanje, modeliranje, konstruiranje, nalaze i pri tome svoj vanjski oslonac u realnim radnjama, ali i u imaginarnim situacijama" (Pehar, 2007: 83). Dje joj imaginaciji na starijem uzrastu kao oslonac služe igre uloga, a ne dje je igra ke. Dje ja mašta se razvija razli itim oblicima kao što su: pri anje bajki, pri a, izvo enje u kazalištu ili na crtanom filmu, spontanim igrana i sl. Fantazija odraslog ima cilj, da oživotvori produkt svog stvaranja. A dje ja mašta to nema, ali ima svoje puno zadovoljenje samo u procesu stvaranja.

„Produktivni (stvarala ki) oblici izražavanja su izvorni oblici“. Tu se, izme u ostaloga, uvrštavaju razgovorne igre (improvizacija govornih situacija, zamišljeni monolog, dijalog), samostalno stvaranje dijaloga, samostalno razvijanje dramske radnje stvaranjem zapleta, vrhunca i raspleta, dramatizacija umjetni koga teksta unošenjem novih elemenata.

#### **4. STVARALAŠTVO KOD DJECE**

Krofli (1999.) isti je da se stvaralaštvo, pod kojim razumijemo inovativno, slobodno, smjelo i originalno mišljenje, sastoji od tri obilježja: intelektualno obilježje (sposobnost proizvodnje ideja), motivacijsko obilježje (volja za radom na idejama i komuniciranje s njima nakon što su ideje oblikovane), emocionalno obilježje (hrabrost da misli druga ije, ustrajnost, opiranje konformizmu, spremnost na preuzimanje rizika od podsmjehivanja i sl.). Odgojno-obrazovno djelovanje mora sadržavati sve tri karakteristike želimo li odgajati djecu koja misle kreativno i postižu stvarala ke uspjehe. Mnogi teoreti ari i prakti ari dokazuju da je iskustvo igre optimalan na in ja anja kreativnosti i imaginacije, prije svega zato što djeca u igri slobodno iskušavaju nove ideje, izražavaju i se na svoj na in, istražuju, iskušavaju, kombiniraju. U igri dijete preobražava i modificira realni svijet koji ga okružuje, odnosno igra obi no nije pokušaj vjerne rekonstrukcije, nego proces u kojem dijete sastavlja nove „mape“ i preobražava stare. U igri dijete izražava spoznajni odnos prema svijetu, ali na izokrenut na in, koji mu je potreban da bi spoznao realni svijet. Kroz takvo izokretanje svijeta, koje u igri ponovo dovodi u red, razvija se u djetetu i sposobnost za doživljavanje realnoga i sposobnost imaginacije. Na taj na in igra usmjerava dijete u razvoju njegovih divergentnih sposobnosti. To se posebno izražava u višim fazama razvoja simboli ke igre kada dolazi do osloba anja od situacijske vezanosti u društvenim i dramskim igrama gdje djeca mogu izmislti uloge, razvijati prije onako kako im nalaže mašta. Uz pomoč mašte dijete se lakše uživi u različite uloge (postaje astronaut, u luteljica, prodavač), lakše povezuje nemoguće. Supek (1970.) drži da se razvoj djetetovih izražajnih funkcija odvija na „dvjema putanjama“. Jedna je ono što uobičajeno nazivamo spontanim izražavanjem ili igrom, kada dijete mobilizira sve svoje vitalne, spontane izražajne mogu nosti. Ako gledamo na tu situaciju suprotnosti sa stajališta pedagogije, postoji opasnost, osobito kada govorimo o tradicionalnoj pedagogiji koja aktivnost razbija na pojedine dijelove te ih potom postavlja u uska ograničena pravila, da odgajamo na mehanički na in. Kako bi se dijete moglo spontano izražavati, njegove dubinske dispozicije moraju biti motivirane i mobilizirane. Lutkama je odgojitelj lakše nego bilo kojim drugim sredstvom potaknuti djetetove dublje interese i spontane reakcije. Dobro animirana lutka „navodi“ dijete da se izražava na osoban na in, što je prepostavka stvaralaštva. Malaguzzi (1997.), predstavnik Reggio pedagogije, smatra da dijete ima sto jezika ili na ina izražavanja. Što ih više prepoznamo, to smo više mogu nosti nuditi djetetu za razvoj i djelovanje. „Svi ti na ini izražavanja koegzistiraju u umu i aktivnostima djeteta i ono ima snagu i moći da stvara još i druge na inje izražavanja, druge aktivnosti, drugu logiku i druge kreativne potencijale.“ (Miljak, 1996: 35) Svi koji se bave serioznim promatranjem djece – znanstvenici, odgojitelji, nastavnici, upozorava spomenuti

Malaguzzi, uspjeli su otkriti dje je slabosti i ograni enja u mnogo manjem stupnju nego zadivljuju u snagu i izvanredne sposobnosti povezane s neiscrpnom potrebom izražavanja i stvaranja. Zahvaljuju i mogu nostima(privilegijima) da ne budu odviše vezana za vlastite ideje, koje stvaraju i kontinuirano prekrajaju, sklona istraživanju, otkrivanju i mijenjanju mišljenja, uz pokazivanje naklonosti formama i zna enjima koja pomažu njihovu transformaciju, djeca su zaista najsenzibilniji kriti ari vrijednosti i iskoristivosti kreativnosti. Miljak (1996.) objašnjava da stvarala ki proces kod djece možemo promatrati kroz tri etape: U prvoj se dijete upoznaje s predmetom, materijalom, pokretom, glasom, oblikom itd. Ono istražuje, manipulira, promatra od ega je što na injeno, kako izgleda, što sve može činiti s predmetom, materijalom i sl. U odnosu na lutku, prva bi etapa bila da je dijete promatra, opipava, stiš e, baca, pokušava je „oživiti.“

Nakon upoznavanja, koje može trajati dulje, ovisno o djetetovoj dobi i predmetu, igra ki, materijalu, nastupa druga etapa – ovladavanje uobi ajenom upotrebom ili na inom funkciranju toga predmeta, materijala, pokreta, glasa, oblika itd. U toj etapi možemo primijetiti izraze dje jeg stvaralaštva, obi no one koji su rezultat ograni enosti djetetovih iskustava. „. U drugoj etapi, ono e otkriti lutkine mogu nosti – da lutka ini nešto što bi ono htjelo, da dijete progovara kroz nju, da mu lutka može biti „pomo nica“ u razli itim situacijama ili prijatelj u igri koji ga promatra.

Tre a etapa u tom procesu ogleda se u oblikovanju novih kombinacija, pravila upotrebe, dopunjavanju, dora ivanju, provjeravanju, itd. U tre oj etapi, lutka, koja sada može biti bilo koji predmet, dobila neku od uloga lika (simbola) s kojim dijete razvija monolog, dijalog ili govor kroz kazališnu formu.

Variranjem radnji u igri lutkom, dijete „dobiva“ nove ideje, varira raznovrsne tipove ponašanja, „ulazi“ u neobi ne maštovite kontekste. „Lutka u svijetu dje je mašte mijenja stotinu uloga, sto puta umire u okviru jedne igre, da bi se malo zatim rodila u potpuno novoj ulozi u drugoj igri. I tako dijete raste, stvaraju i nove igre... U odgojno-obrazovnom radu uglavnom se zadovoljavamo dosezanjem druge etape (ovladavanjem uobi ajene upotrebe ili funkcije predmeta, materijala, itd.), isti e spomenuta Miljak, a upravo je u toj etapi, upozorava, presudna uloga odgojitelja odnosno njegova implicitna pedagogija. Ve s djecom jasli ne dobi (od 1 – 3 godine) odgojitelj usmjerava dijete na stvarala ke igre s lutkarskim elementima, od igre prstima na rukama, preko „lutaka“ iz kutijice, od vre ice, arapa, sve do animacije igra aka maštovitim dogodovštinama. Tako nastaju prvi kreativni uradci koji ja aju djetetovu samostalnost. Za djecu te dobi posebno su zanimljive lutke-predmeti iz svakodnevnog života i kazališne predstave s njima tzv. kazalište predmeta. Utjecaj koji lutkarska predstava ima na razvoj djetetove osobnosti na tri razine – estetskoj, emocionalnoj

i eti koji dok istovremeno utječe na razvoj kreativnoga mišljenja. Za proces estetskoga učenja kroz animirano kazalište važan je „estetski dvojnik“, što višekratno dovodi do rascjepa između „biti osobno“ i „biti lik“, a to stanje rascjepa esto doveđe do „hiper svijesti“. „Šok u enja“ kazališne forme – spoznajni i emocionalni – uz snažnu metaforu animirane lutke, može transcendirati do novoga razumijevanja i divergentnoga mišljenja – možda i do dinamičkih modela. Isti će se da je oblikovanje scenarija za lutkarsku predstavu – izrada lutaka, oblikovanje scene i kulisa, odabir glazbe, animacija lutke odličan način stimuliranja kreativnosti djece i idealna prigoda da se djeca izraze, prepuste maštati, izmisle priče o potrebi po etika do kraja, i to priča koja se možda temelji na poznatoj bajci ili na svakodnevnom događaju koji adaptiraju, transformiraju, proširuju ili pojednostavljaju. Dijete ima potrebu i sposobnost vlastitom imaginacijom oblikovati sadržaj, radnju i dijalog, izgovarati piševe naputke, glumiti po više uloga promjenama izraza tijela ili animiranjem lutaka i predmeta. Tu primjeđujemo, tvrdi spomenuta autorica, da je svakodnevna uobičajena igra djece dovela do područja stvaranja i stvaralaštva. Kako bismo razvijali stvaralaštvo sposobnosti djece koje dolaze do izražaja u igri lutkom, moramo djeci dati mogućnost da se lutkom slobodno izražavaju, da eksperimentiraju, ispituju razlike odnose i uloge s lutkom, da improviziraju, pričaju ih odgojiteljima potiče i hrabri. Jednostavna odgojiteljeva lutka može motivirati djecu za razlike načine kreativnoga rada – od izrade lutaka do različitog izražavanja uz njihovu pomoć. U današnje vrijeme potrošačke i informacijske kulture kreativni predmeti – lutke pomaju da dijete dobije mogućnost estetskog iskustva i međusobne suradnje. Pritom ono oblikuje, preoblikuje, proizvodi i komunicira. Proces estetskoga uenja prilika je u kojoj su iskustva integrirana u znanje koje povezano s umjetnikom oblicima dobiva nov smisao, opipljavaju materijalu i obliku u lutki. U odnosu na umjetnika, kojemu treba hrabrost da bi svaku stvar video kao da je „vidi prvi put“, dijete ima tu prednost što svaku stvar izražava „kao novu“ i što to čini bez napora, što mu za to nije potrebna posebna hrabrost, ali mu je potrebno nešto drugo – dobro raspoloženje. Stoga je nužno stvarati poticajno pedagoško okružje, povoljne uvjete za igru lutkom s kojom će djeca moći s radošću otkrivati svijet oko sebe i u sebi, kad će emocije i učenje biti iskre kreativnog procesa. Uloga je odrasloga pritom ne „suditi“ o tom procesu, nego ga pokušati razumjeti u smislu djelatnosti emocionalne uživanjenosti – uključujući enostavnu igru lutkom. Takav pristup pomoći će da bolje upozna djecu, zapazi ono što je za njih novo i ekivanovo – što se upravo „stvara“ od onoga što je već usvojeno. Biti kreativan, isti kaže Majaron (2004.), „zna i misli“ antipositivisti koji ne gledati na stvari samo prema njihovoj funkciji, nego i tražiti mnoštvo asocijacija vezanih uz njihov oblik, boju, materijal, miris, zvuk itd. Sve je to neophodno za maštovito lutkarstvo, i obratno, lutkarstvo nam pomaže da u svojoj okolini otkrijemo više od same funkcije: na taj način svijet može postati slikovitiji“ (Majaron: 2004). No, kada su stajališta odrasle osobe o

dje jim kreativnim naporima u izražavanju lutkom zaslijepljena njezinim vlastitim estetskim sklonostima ili uskim pogledima na kreativnost, vrlo joj je teško pozitivno utjecati na dje je kreativne reakcije uz pomo lutke.

#### 4.1 Poticaj za stvaralaštvo

Dajmo djeci lutke u ruke – neka se igraju, neka s njima razgovaraju. Lutke dovode dijete u stanje uzbudjenosti, razigranosti, pokre u njegov misaoni, imaginacijski i emotivni svijet, omogu avaju mu da bogatije izražava svoj doživljaj svijeta. „Lutke koje ožive u ruci djeteta omogu uju mu sudjelovanje u zamišljenom svijetu koji je samo stvorilo. Lutka zamjenjuje živa bića, njome dijete u igri manipulira kako želi i, najviše, kako ne može u stvarnosti“ (Pokrivka, 1991.)

Mlađa djeca živo manipuliraju lutkom, prevrnuju je i rastežu. Lutka je u središtu njihove igre. U početku je dijete zadovoljno time što ima lutku u ruci, što može istraživati njezina fizička svojstva. Starija djeca u takvoj igri smanjuju motoričku aktivnost. Logički osmišljavaju pokrete lutke, izražavaju se u duljoj monološkoj i dijaloškoj formi koja je logički povezana. Igre lutkom odišu djetetovom emotivnošću. Dijete na lutku može prenijeti svoju uznemirenost, s njom može raspravljati o svojim problemima i nesvjesno ih analizirati.

Igre lutkom mogu pridonijeti emotivnom rasterešenju kakve konfliktne situacije. Najbolje vrijeme da djetetu date lutku u ruku jesu predškolske godine jer ono tada počinje glumiti događaje iz vlastite maštice, ali i stvarnog života. To je vrijeme kad je u redu da se s lutkama igraju i djevojčice i dječaci. Lutka može poslužiti odgojitelju, roditelju, glumcu, pedagogu u primjeru dobrog i lošeg ponašanja, tužnog i sretnog izraza lica... Lutke su odlično sredstvo za poučavanje.

#### Improvizacija

Najviše i najzanimljiviji oblik dje je igre lutkom lutkarske su improvizacije (igrokazi, lutkarske predstave), koje predškolska djeca izvode u različitim oblicima: u monologu, dijalogu (Stenzel 1995.), manjim ili većim skupinama, sa paravanom ili bez njega, pred „publikom“ – drugom djecom u skupini. „Kad djeca preuzmu kontrolu nad lutkom i skrivena iza paravana, pokušavaju je oživiti i govoriti kroz nju, pružaju im se mogunost da iskuse različite ‘jezike’, da se slobodno izražavaju i razvijaju jezičnu kreativnost (Ladika,

1975: 36). U tim igrama dijete izražava stvari, odnose, ideje, doživljaje, različite sadržaje, kojih je svjesno i želi ih reprezentirati. Pritom koristi cijelokupan repertoar ljudskog ponašanja da bi izrazilo određenu ulogu (putem pokretanja lutke – motori kretanja, mimiku, govor i dijaloga, razgovor s lutkom). (Hicela, 2010., 61)

### Monolog

Monolog je u dječjoj igri ponajprije a forma: dijete gleda lutku, opipava je, stavlja na ruku, pokušava s njom izvesti različite pokrete te odmah poželi i progovoriti. Najprije iskušava vlastiti glas, kojem se esti iznenadi, jer se i tada zapravo igra. Tek nakon toga počne izgovarati riječi, pa redenice i napisljetu cijelovite tekstove, ponajviše vezane uz vlastiti život i osobna iskustva. Dijete s lutkom u ruci počne govoriti samo sebi i time počne prvi monolog u kojem nesvesno dolaze do izražaja govorne vrednote kao što su boja glasa, trajanje i jačina tona i sl. Osim toga, dijete takva igra oduševljava i ono je bezbroj puta ponavlja. Igra se vlastitim glasom, a lutka ga na to najbolje potiče.

Dijete u toj igri kreće prema drugoj djeci u želji da ga i oni uđu. I dalje izvodi monolog, ali sada ima slušatelje, što mu donosi još veću radost. Djecu pozdravlja lutkom, nešto ih pita, zatim im želi nešto isprijeti.

Kad uzima lutku u ruke, osobito ako ih je na raspolaganju više, najprije e izabire one koje su privlačne izgledom, prepoznatljive i lijepa likovna rješenja, dok one izazovne ili bez prepoznatljivih karakteristika većinom biraju djeca s više mašteta, s više iskustva, djeca koja su se ešte susretala s lutkama. Monolog je odraz dječjeg doživljaja svega što ga okružuje u bližoj i daljoj okolini, a također je i odraz želja i htjenja djece.

Nama odraslima, pak, dječji je monolog mogunost za otkrivanje njihova govornog potencijala, kao i pokazatelj gdje i kako da počnu s poticanjem monološkoga govora i govora uopće. Usto svakako trebamo pokazati radost zbog njihova odabira lutke za igru te im pružiti mnogo lutaka i razne poticaje za doživljaje i govorno izražavanje. Prije ati im prije, itati i recitirati stihove, razgovarati s njima, voditi ih u kazalište, igrati se različitim govornim igrama, smisljavati kvizove riječima i drugo. U takvim oblicima druženja djeca će se osloboditi u govoru i s još većim veseljem uzimati u ruke scenske lutke, a njihova će se mašta sve više rasplamsavati i biti e nezaustavljivi u novoj igri – igri sa scenskom lutkom.

Kroz monolog s lutkom (dijete s lutkom govori samom sebi), koji se javlja u najranijoj dobi, dijete nesvesno izražava neke govorne vrednote: boju glasa, trajanje i jačinu tona i sl. U tim situacijama dijete često kreće i k drugoj djeci sa željom da ga i drugi uđu – pozdravlja drugu djecu s pomoću lutke, nešto ih pita preko lutke, priповijeda priču ili nešto što je doživjelo. Monolog je odraz djetetovih želja, htjenja i doživljaja, prilika da se otkriju djetetove govorne mogunosti, te pokazatelj kako da se započne s poticanjem monološkog govora i govora uopće. (Hicela, 2010., 61)

### Dijalog

Dijete se ne zadržava dugo na monologu. Ono traži sugovornika, pa brzo otkriva i dijalog, razgovor između dvaju ili više lica u kojem se izražavaju misli, mišljenja, uvjerenja, pogledi, osjećaji... Najviše je riječ o pitanjima i odgovorima. A pitanja i odgovori opet su pokazatelj dječjeg govornog potencijala. Kod mlađe djece pitanja i odgovori vrlo su kratki, dok kod starije dijalog postaje dulji. Osim toga, duljina dijaloga ovisi i o životnom iskustvu i znanju djeteta. Komunicirajući pomoći u lutke, dječaci izmjenjuju svoja iskustva i znanja, prenose ih na drugu djecu i zato dijaloški govor igra veliku ulogu u njihovu razvoju.

Lutka je kao poticajno sredstvo govornog komuniciranja nezamjenjiva, a dijete ima veliku potrebu za razgovorom i dijalogom. Ako u blizini nema nikoga s kim bi moglo razgovarati, ono s lutkom na ruci postavlja pitanja svojim igračama i samo na njih odgovara. Iako i ljepota igre s lutkom, bilo da je dijete mlađe ili starije, jest u tome što igrač pomoći u lutke otkriva, otvara svoju dušu. Dijalog je na neki način i po etak socijalizacije djece u slobodnoj igri sa scenskom lutkom jer dijete s lutkom u ruci svojim pitanjem može potaknuti drugo dijete da uzme lutku i tako započeti komunikaciju. Za igru starije djece i djece mlađe školske dobi odabiremo one dijaloge koji su djeci razumljivi i bliski jer samo tako vrlo brzo dolazi do izražaja radost igranja sa scenskom lutkom.

U dijalušu s lutkom (jednog ili više djece s lutkom), dijete istražuje načine kako se postavlja pitanje i kako se daje odgovor na njega, razmjenjuje i proširuje iskustvo i znanje s drugom djecom, obogađujući rječnik, što je vrlo važno, učiti slušati druge da bi moglo sudjelovati u dijalušu, odnosno u komunikaciji. (Hicela, 2010., 62)

## **5. ODGOJITELJ I DIJETE U AKTIVNOSTI**

U scenskoj aktivnosti uloga odgojitelja je prvenstveno stvoriti pozitivan odnos prema scenskoj aktivnosti te potaknuti djecu na zanimanje. Odgojitelj treba prepoznati, poticati i vrjednovati djetetove dramsko-scenske sposobnosti te otkrivati i njegovati po etne potencijale. Kroz scensku aktivnost, odgojitelj treba stvarati uvjete kroz koje dijete može razvijati sve svoje sposobnosti, a pri tome zadovoljavati različite interese te se zabavljati i jačati. Važno je kreirati poticajno i iskreno druženje, pratio s puno veselja i radosti. Izuzetno je važno poticati i produbljivati emocionalnu vezu djeteta i odgojitelja pomoći u lutke, poticati razvoj govora i boga enje rješnika, razvijati komunikaciju, poticati prepoznavanje svojih osjećaja i osjećaja drugih, poticati razvoj maštete, uživljavanje u ulogu lutke putem scenske igre, osmišljavanje vlastitih priča te tako prepoznati emocionalna stanja i saznati djele strahove. Odgojitelj kroz scensku igru treba djetetu dokazati da ga lutka sluša i vjeruje mu te da isto tako ono može vjerovati lutki. Da bi potaknuo proces stvaranja i povezivanja lutke i djeteta, odgojitelj kod djeteta treba razviti ljubav prema scenskoj lutki i interes za izrađivanje lutaka. Promatrajući odgojitelja u scenskoj igri lutkom, djeca će oponašanjem odgojitelja naučiti koristiti lutku, zavoljeti ju i povezati se s njom. Mišljenje lutke će biti prihvatiće eno s više veselja nego odgojiteljevo i na taj način se stvara proces povezivanja lutke i djeteta. Važno je odgojiteljevo poticanje animacije pomoći u lutke, poticanje igara riječima, dijaloga i monologa te na taj način povezivanje djeteta i lutke, a djetetu izgradnja samopoštovanja, povjerenja u lutku i ljubavi prema njoj. Odgojitelj treba potaknuti djecu na izrađivanje lutaka, jer će ta lutka biti njihov vlastiti rad kojim će se hvaliti, koristiti ga u raznim situacijama i cijeniti ga još više.

Primjer jedne scenske aktivnosti u kojoj dijete i odgojitelj podjednako aktivno sudjeluju te u kojoj odgojitelj potiče proces stvaranja i povezivanja lutke i djeteta:

Skupina djece svoju kreativnost i stvaralaštvo pokazala je nakon odgledanog igrokaza Nesporazum J. Šun i - Bandov.

Odgojiteljica je djecu u aktivnost uvela zagonetkom o leptiru i bubamari jer su to likovi iz igrokaza. Sadržaj igrokaza vezan je uz nesporazum između bubamare i leptira koji se spremao na utrku s njom jer je tako, navodno, pisalo u oglasu, a ona je, naime, u oglasu samo tražila podstanara.

Odgojiteljica je lutke zamislila i izradila kao lutke na štapu. Izrezala ih je od tanke spužve, a kredu u boji, kojom je obojila lutke, fiksirala je sprejem. Kao dekor poslužilo je na isti način izrađeno stablo koje je predstavljalo prirodu. Kada se leptir pojavio iznad paravana, igrokaz je mogao zapeti. Nakon odgledanog igrokaza odgojiteljica je provjerila jesu li djeca razumjela o čemu se radi. Zatim su djeca dodirivala bubamaru i leptira, uzela lutke u ruke, a odvažnija su improvizirala na poticaj odgojitelja na temu Leptir i bubamara. Improvizirala su, i to ispred paravana, uglavnom starija djeca od pet i šest godina. Djeca su se pokazala vrlo vještima u govornoj interpretaciji, odnosno improvizaciji. U sljedećem primjeru je dječak preuzeo ulogu leptira, a djevojčica, ulogu bubamare.

Leptir : Gdje je ona moja smotana prijateljica? Bubamaroooo, gdje siiii?

Bubamara : Ba, baaa ... tu sam!

Leptir : Aaaa, kako si me prestrašila! Što se smiješ?

Bubamara : Ha-ha-ha. Leptir : Ne u ti biti prijatelj!

Bubamara : A ja ti ne u biti prijateljica! Leptir : Zašto?

Bubamara : Jer si mi rekao: "Smotana." Leptir : Zato što si me udarila po glavi.

Bubamara : Oprosti, nisam htjela. Hajdemo se pomiriti.(Grle se i ljube.) Idemo se igrati žmurice.

Leptir : Ne!

Bubamara : Lovice? Leptir : Hajde, ulovi me ... (Trči.)

Bubamara : Ulovila sam te!

Leptir : Nisi!

Bubamara : Jesam!

Leptir : Ja u se odmoriti. (Obraća se djeci.) Znate djeco, bubamara je smotana.

Bubamara : Nisam!

Leptir : Jesi! (Ponavlja nekoliko puta.)

Bubamara : A zašto?

Leptir : Jer smo prijatelji, a prijatelji se svađaju. Hajde, idemo spavati.

Nakon ove improvizacije djeca ipak nisu željela spavati, nego su se željela glazbeno izraziti. Uz pomoć odgojiteljice, koja je djecu uputila na pravilnu dikciju, tempo, dinamiku izvođenja i artikulaciju, sva djeca su počela pjevati poznatu im pjesmicu "Bubamarac" A. Dedi a:

Nije lako Bubamaru zum, zum, zum, zum

Bubamarinom muškarcu zum, zum, zum, zum

Izme u tolikh bubamara zum, zum, zum, zum  
Iste boje, istih šara na i koja je njegova Mara zum, zum, zum, zum . . . . .  
.

Jedno dijete je za vrijeme pjevanja uzelo lutku bubamare i počelo skakutati u ritmu doti u i ostalu djecu na refren "zum, zum". Neka djeca su posegnula za šuškalicama. Možda bi se to skakutanje i šuškanje nastavilo u nedogled da ih nije otkala nova aktivnost.

Tijek aktivnosti zamišljen je na na in da nakon igrokaza djeca izrade plošne lutke ili nacrtaju leptira i bubamaru. Djeci je predloženo da izrađuju lutke na štapu, zbog složenosti izrade. Djeca su dobila karton, kolaž papir, škare, ljepilo i štapiće, a nakon toga su krenula u izradu lutaka. Izrađuju i lutke pazila su na svaki detalj: koliko bubamara ima nogu, ima li ticala, koliko ima tokica. Potaknuto natjecateljskim duhom, svako se dijete trudilo da njegova lutka bude najljepša.

Kada su završili s izradom, predloženo im je da uz pomoć odgojitelja pokušaju odigrati igrokaz sa svojim lutkama. Dijalozi su bili kratki jer su se djeca više trudila micati štapiće imo kako bi njihove lutke bile vidljive iznad paravane. Nisu uspjela uskladiti govor s pokretima ruke. Zato je sljedeća zadaća bila da uz pomoć roditelja nauči napamet tekst razgovora leptira i bubamare, a u međuvremenu će uvježbavati pokretati lutke. Nakon nekoliko dana to je trebala biti skladna cjelina. Tijekom aktivnosti nastalo je mnoštvo šarenih leptira i točkastih bubamara među raznovrsnim i raznobojnim cvjeti imo, odnosno nastali su mnogi predivni likovni radovi.

## **6. ZAKLJU AK**

Lutkarske igre kreativno mogu obogatiti tradicionalne odgojno obrazovne metode. Raspon njihove upotrebe je širok. Lutka pruža kvalitetniji i raznovrsniji rad s djecom, može postati sredstvo za psihološko prouavanje djece, potiče i razvija maštu, kreativnost i komunikaciju i lutka omoguava lakše rješavanje problema u određenim odgojno obrazovnim situacijama. Lutka pobuđivala maštu i osjećaje odraslog ovjeka, a onda se udružila s djetetovim srcem i u njemu počela poticati kreativnost i stvaralaštvo. Lutka ima neprocjenjivu vrijednost u životu predškolskog djeteta. Zato lutka treba još više ući u domove, jaslice, vrtice, svugdje gdje ima djece. Ona je ta koja djecu nasmijava i nema namjeru ranjavati njihovu dušu. Njoj djeca najkasnije prestaju vjerovati. Putem lutke dijete komunicira s odraslim svijetom, a ujedno se kod njega bude razne ideje za stvaralaštvo. Pred djetetom i lutkom uvijek će se otvoriti nove mogućnosti, a dijete će ih na vrlo originalan način izraziti. Samo dio tih mogućnosti prikazan je ovim radom. ne sputavamo dječju kreativnost. Kreativnost jest osnovna poluga razvoja a kreativnost u vrtićima je bitna. U svijet lutkarske igre treba s puno više motivacije i lutkarskog znanja ući. Na svima je onima koji se bave djecom da potiču kreativnost, slobodu izražavanja i samo stvaralaštvo jer djeca su uvijek spremna na nove izazove. Lutka, odnosno lutkarska igra, donosi bajkovite slike svijeta, a taj svijet uvijek ima bolja rješenja od onoga koji nas okružuje.

## LITERATURA

Knjige:

- 1.Glibo, R. (2000.): „Lutkarstvo i scenska kultura“, Zagreb, Ekološki glasnik 2.
2. Hicela Ivon: Dijete, odgojitelj i lutka, Pedagoške mogu nosti lutke u odgoju i obrazovanju Golden marketing - Tehni ka knjiga, Zagreb, 2010
3. Kuni Ivana: Kultura dje jeg govornog i scenskog stvaralaštva, 1990
4. Majaron, E., Kroflin, L. (2004.): „Lutka... divnog li uda!“, Zagreb, Denona d.o.o.
- 5.Miljak, A. (2009).Življenje djece u vrti u, Zagreb: SM Naklada d.o.o
- 6.Petz Boris, Psihološki rje nik (2005), Naklada Slap
- 7.Pokrivka, V. (1980): „Dijete i scenska lutka“, Zagreb, Školska
- 8.Supek Rudi (1979), Mašta, Zagreb : Liber, 1979
9. Supek, R.(1987). O kreativnosti djece. U: L. Kroflin, D. Nola, A. Posilovi ,
- 10.Supek R., Dijete i kreativnost . Zagreb: Globus

Slike:

Slika 1: Dijete sa lutkom, Izvor: [www.nabava.net](http://www.nabava.net)

Slika 2: Simboli ka igra, Izvor: [www.cafe.hr](http://www.cafe.hr)

Slika 3: Dje ja mašta, Izvor: [tratincica.hr](http://tratincica.hr)

## **Kratka biografska bilješka**

Ime i prezime: Irena Gluhini

Adresa: Kumrove ka cesta 125, Gornja Puš a 10294

Mobilni telefon: 099 3399 436

E-mail: irenagluhinic@net.hr

Godina rođenja: 01.06.1991.

Radno iskustvo- nemam ga

Državljanin: Hrvatske

Mjesto rođenja: Zagreb, Hrvatska

Školovanje: Pučko otvoreno u ilište Zagreb

Zanimanje: Ekonomist

Stručna spremna: SSS

Strani jezici: -Engleski (слушање, писање и говор- основно)

Poznavanje računala: Odлично познавање

## Izjava o samostalnoj izradi rada

Ja, dolje potpisana Irena Gluhinić, kandidat za prvostupnicu predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoći dio rada krši bilo koja autorska prava. Izjavljujem, takođe, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Studentica:

Irena Gluhinć

U Zagrebu,

10.12.2015.

Izjava o javnoj objavi rada

Naziv visokog u ilišta

Sveu ilište u Zagrebu

U iteljski fakultet

IZJAVA kojom izjavljujem da sam suglasan/suglasna da se trajno pohrani i javno objavi moj rad naslov

Zna aj lutke za dijete

vrsta rada

završni rad

u javno dostupnom institucijskom repozitoriju

i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveu ilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).

U Zagrebu, 10.12.2015

Ime Prezime

Irena Gluhini

OIB

46700191851

Potpis

*Irena Gluhinic*