

Proces izrade, važnost i upotreba ginjol lutke u radu s djecom rane i predškolske dobi

Dimitrovski, Karla

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:411752>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-26**

Repository / Repozitorij:

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



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

Karla Dimitrovski

**PROCES IZRADE, VAŽNOST I UPOTREBA GINJOL LUTKE
U RADU S DJECOM RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

Završni rad

Zagreb, lipanj, 2021.

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

Karla Dimitrovski

**PROCES IZRADE, VAŽNOST I UPOTREBA GINJOL LUTKE
U RADU S DJECOM RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

Završni rad

**Mentor rada:
doc. dr. sc. Marijana Županić Benić**

Zagreb, lipanj, 2021.

Sadržaj

Sažetak	
Summary	
1. Uvod.....	1
2. Lutkarstvo i vrste lutaka.....	2
2.1. Umjetnost lutkarstva.....	2
2.3. Ručne lutke – ginjol i zijevalica	3
2.4. Lutke na štapu.....	4
2.5. Lutke na koncima	5
2.6. Ostale vrste lutaka	6
3. O povijesti ginjola.....	8
3.1. „Poznati“ ginjoli kroz povijest	8
3.2. Porijeklo naziva „ginjol“ i lik Guignol.....	9
3.3. Ostali protagonisti.....	10
4. Animacija i izrada ginjola	12
4.1. Posebnost ručne animacije.....	12
4.2. Pokretanje ginjol-lutke	12
4.3. Pozornica za ginjole.....	13
4.4. Proces izrade ginjola.....	14
5. Važnost i upotreba ginjola u radu s djecom.....	17
5.1. Odgojitelj i lutka.....	17
5.2. Rješavanje sukoba	19
5.3. Stvaranje pozitivne slike o sebi	20
5.4. Utjecaj lutke na djetetov cjelokupni razvoj	22
5.5. Značaj simboličke igre.....	24
5.6. DDL metoda	26
5.7. Prednosti prikaza priče uz korištenje lutaka	26
6. Izrada dviju ginjol lutaka – Snjeguljice i Princa.....	28
6.1. Potreban materijal i pribor	28
6.2. Skice	29
6.3. Oblikovanje glave i dlanova	30
6.4. Bojanje glave i dlanova	34
6.5. Izrada kostima.....	35
6.6. Izrada kose.....	37

6.7. Lice, oči, usta.....	38
6.8. Izrada dodataka.....	39
6.9. Završni izgled lutaka	40
7. Zaključak.....	42
8. Literatura.....	44

Sažetak

U ovom radu govori se o lutkama i njihovoj primjeni u radu s djecom rane i predškolske dobi, koja je vrlo značajna. Lutke utječu na cjelokupan djetetov razvoj i služe kao vješti pomoćnici odgojiteljima, ali i ostalim ljudima koji rade s djecom. Razvoj govora, pozitivnih osobina, pozitivne slike o sebi, spoznajni razvoj, razvoj mašte i kreativnosti samo su neka od područja u kojima lutka pokazuje svoje sposobnosti. Odlični su posrednici u komunikaciji s djetetom pa tako olakšavaju dobru izmjenu informacija između njega i odrasle osobe. Brojni su načini na koje se lutka može koristiti kako bi potaknula dječji razvoj, a jedan od njih je i dijaloška drama s lutkama. U radu su informativno opisane različite vrste lutaka, međutim fokus rada je na ginjol lutki koja pripada u skupinu ručnih lutaka jer se upotrebljava tako da se navuče na animatorovu ruku koji svojim prstima može pokretati glavu i ruke lutke. Ginjol lutke poznate su po svojoj brzini, jednostavnosti i pokretljivosti, a zbog toga im se često daje prednost u korištenju pred drugim lutkama. Govori se o porijeklu ginjola i njegovu mjestu u povijesti lutkarstva, odakle dolazi i kako je uopće došlo do njegova naziva te o poznatim likovima koji su u različitim zemljama bili utjelovljeni upravo u ručne lutke – ginjole. Opisan je način pokretanja ove vrste lutke, načini na koje ona svojim izrazom lica ili kretnjom može nešto poručiti i scenski prostor u kojem se može koristiti. Isto tako, detaljno je opisan proces izrade ginjol lutke i potkrijepljen izradom dviju lutaka – likova iz bajke *Sneguljica i sedam patuljaka*.

Ključne riječi: lutka, ginjol, dijete, igra, odgojitelj

Summary

This paper talks about puppets and their usage in working with children of early and preschool age, which is very significant. Puppets affect the overall development of the child and serve as skilled assistants to preschool teachers, but also to other people who work with children. The development of speech, positive traits, positive self-images, cognitive development, development of imagination and creativity are just some of the areas in which a puppet shows its abilities. They are excellent intermediaries in communicating with the child so that they facilitate a good exchange of information between him and the adults. There is a number of ways a puppet can be used to encourage children's development, and one of them is the dialogic drama with puppets that is also described in the paper. Basic information about different types of puppets is given, but the focus is on the Guignol puppet that belongs to the group of hand puppets because the animator uses it by putting it on his hand and he moves the puppet's head and hands with his fingers. They are known for their rapidity, simplicity and mobility, which is why they are often preferred for usage over other kinds of puppets. It talks about the origin of Guignol and its place in the history of puppetry, where does it come from and how did it get its name. The work also talks about famous characters through different countries which were embodied in hand puppets - Guignols. The paper describes the way of moving this type of puppet, the ways in which it can say something with its facial expression or movement and the stage space in which it can be used. The process of making a Guignol puppet is also described in detail and supported by the making of two puppets - characters from the fairy tale Snow White and the Seven Dwarfs

Key words: puppet, guignol, child, play, preschool teacher

1. Uvod

Lutkarstvo je umjetnost u kojoj osoba koja uzme lutku u ruke i krene ju animirati, daje toj lutki život. Stvara se iluzija da je lutka, koja je u stvarnosti neživa materija, oživjela (Županić Benić, 2019). Kao jedna od grana scenske umjetnosti, lutkarstvo je sa svojim izražajnim mogućnostima koje pruža vrlo pogodno za prikazivanje imaginarnih prizora i sadržaja iz bajki. Lutka može učiniti sve ono što je u stvarnosti nemoguće i to ju čini moćnom. Lutkar koji animira lutku mora se potpuno upustiti i predati se procesu kako bi lutkarsko izvođenje bilo uspješno. On je taj koji upravlja svijetom lutaka. Zapravo se u procesu u kojemu lutkar podari lutki život krije bit lutkarstva (Pokrivka, 1991). U tom se trenutku rađa trenutna umjetnost. Temeljnim se izražajnim sredstvom lutkarstva smatra lutka (Županić Benić, 2019). Ona je djeci vrlo bliska. Kako zbog bliske veze sa svime bajkovitim i fantastičnim, tako i zbog mogućnosti da dijete lutkom manipulira kako god želi, čak i onako kako u stvarnosti nije moguće. To je čini iznimno privlačnom djeci (Pokrivka, 1991).

Lutke se najprije pojavljuju na Dalekom istoku, ali se odatle šire i ostatkom svijeta pa se spominju u većini drevnih civilizacija, a danas je lutkarstvo rašireno po cijelome svijetu. Često se u današnje vrijeme ne cijeni i ne shvaća moć lutke, već se vezuje samo uz način zabave za djecu (Županić Benić, 2019). No, uloga lutke u dječjim životima nikako nije samo zabavljачka. Uloga lutke mnogo je kompleksnija. Lutka je poticatelj raznih procesa i stimulira mnoga razvojna područja kod djeteta. Upravo je ona sposobna i odraslog čovjeka vratiti u idealni svijet, u djetinjstvo. Omogućuje mu da se makar nakratko opusti i s pomoću lutke stvara fantastični svijet koji je produkt njegove mašte (Šimunov, 2008).

2. Lutkarstvo i vrste lutaka

2.1. Umjetnost lutkarstva

Još se u najstarijim civilizacijama pojavljuju začeci lutkarstva. Kasnije se kroz povijest značajno razvija na Dalekom istoku odakle se širi u Europu. Lutke su iz azijskih zemalja, preko Egipta došle u Grčku, a zatim u Rim odakle su se proširile cijelom Europom. Predstave su se izvodile na trgovima, sajmovima, ali i u palačama. U raznim europskim zemljama lutke su preuzele ulogu narodnih junaka koji su se kroz humor suprotstavljali nepravdi (Jurkowsky, 1996; Pokrivka, 1991).

Lutkarstvo je kao grana scenske umjetnosti pogodno za prikazivanje bajki i svega fantastičnog. To ga čini bliskim djeci. Scenski život lutki daje lutkar animator. Bez animatora ona je samo neživi predmet (Čečuk, 2009; Pokrivka, 1991).

Prema Županić Benić (2019), „lutkarstvo je umjetnost lutke i umjetnost lutkara“. Lutka je glavno izražajno sredstvo lutkarstva. Lutkar prenosi svoju energiju lutki, a pritom je vrlo važna njegova vještina animacije. U lutkarovim rukama, lutka oživljava (Kröger; Nupponen, 2019; Županić Benić, 2019).

2.2. Vrste lutaka

Lutke se mogu pokretati rukom, štapom ili koncima pa se prema tome i dijele u tri skupine. Također se mogu podijeliti i prema položaju animiranja na one koje se animiraju odozgo ili odozdo i lutke koje se animiraju na stolu (Županić Benić, 2019).

Za korištenje u radu s predškolskom djecom najprikladnije su različite štapne lutke, ginjol lutke, lutke sjene, plošne lutke, lutke za prst i najjednostavniji oblik marioneta. Najvažnije je da lutka koja će se koristiti u radu s djecom bude laka za pokretanje i da svojom veličinom i težinom bude prilagođena djeci (Pokrivka, 1991; Šimunov, 2008).

2.3. Ručne lutke – ginjol i zijevalica

Ginjol lutke pripadaju skupini ručnih lutaka. Već iz toga može se zaključiti da se radi o lutki koja se koristi na način da se navuče na ruku. Osoba koja ju animira može pritom pomicati svoje prste i rotirati šaku i podlakticu. Zbog načina upotrebe, animator ima potpunu kontrolu u pokretanju lutke. Iz tog razloga, ginjol je lutka koja je jako dobro prihvaćena i kod djece (Pokrivka, 1991; Županić BeniĆ, 2009).

U skupinu ručnih lutaka, uz ginjol, pripada i lutka zijevalica. Zajedničko im je obilježje da se navlače na ruku. Kod ginjola su animatorovi prsti u ulozi pokretanja glave i ruku lutke, a kod zijevalice animator svojom rukom otvara i zatvara lutkina usta. Ručne lutke pogodne su za situacije u kojima lik puno priča ili treba držati rekvizite. Zbog jednostavnosti izrade i pokretanja, mogu ih koristiti i početnici, ali isto tako pogodne su i za korištenje u situacijama u kojima je malo animatora, a puno likova pa animatori mogu lako upravljati lutkama i mijenjati ih (Varl, 1997; Županić BeniĆ, 2009).



¹Slika 1: Ginjol lutke

Zijevalica ima vrlo izražena usta koja lutkar otvara svojim prstima. Stoga je ova vrsta lutke pogodna za likove koji mnogo govore ili pjevaju. Zijevalica može prikazati i čovjeka i životinju, ali i imaginarna bića. Sastoje se od glave i tijela koje lutka može, ali ne mora imati. Najpoznatije su zijevalice *mapeti*, čiji je tvorac Jim Henson (Županić BeniĆ, 2009).

¹Izvor: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/20th-hand-puppets-including-anna-1815051343>, preuzeto 24.6.2021.



²Slika 2: Lutka zijevalica

2.4. Lutke na štapu

U skupinu lutaka koje se pokreću štapom pripadaju lutke sjene. One su plošne lutke i može ih se vrlo jednostavno izraditi, primjerice od kartona. Imaju vodilicu, odnosno žice pomoću kojih se animiraju. Kod predstava s ovim lutkama, osim njih, potrebno je platno i izvor svjetlosti. Publika gledajući predstavu ne vidi lutku, već njenu sjenu, dok se sama lutka nalazi između izvora svjetlosti i platna. Ova vrsta potječe s Dalekog istoka, a odande se širi na ostale zemlje. Iz Turske potječe lik Karađoza koji svojim osobinama podsjeća i na poznate ginjole, protagoniste predstava o kojima će se više govoriti u nastavku (Glibo, 2000; Županić-Benić, 2009).



³Slika 3 Kazalište sjena

²Izvor: <https://www.walmart.com/ip/Barka-Ave-Thank-You-New-The-Muppets-Show-Kermit-Frog-Puppets-Hand-40cm-Puppet-Plush-Toy/214573209>, preuzeto 24.6.2021.

³Izvor: https://news.cgtn.com/news/33516a4e7a597a6333566d54/share_p.html, preuzeto 24.6.2021.

Lutka javajka također se prvi put spominje na Dalekom istoku. Potječe s otoka Jave po kojem je i dobila ime. Javajka je lutka na štapu, kao i lutke sjene, ali za razliku od njih koje su dvodimenzionalne, javajke su trodimenzionalne lutke. Zanimljivo da je štap povezan s glavom lutke na način da se glava može okretati lijevo-desno ili kimati. Animator može micati i njene ruke pomoću žica koje su na njih pričvršćene (Pokrivka, 1991; Županić-Benić, 2009).



⁴Slika 4: Lutke javajke

2.5. Lutke na koncima

Lutke koje se pak pokreću koncima, najzahtjevnije za izradu i animaciju, su marionete. Nije poznato odakle potječe marioneta i kad se točno pojavila iako je u Europu kao i ostale vrste, došla s Dalekog istoka. U Europi se isprva koriste kao sredstvo zabave na dvoru i u vjerske svrhe. Danas se u Europi najviše povezuju s Češkom, a Prag je poznat po marionetskim kazalištima. Marionetu čine figura pokretnih udova, konci i kontrolni mehanizam. Animator drži kontrolni mehanizam u ruci i pomiče niti konca. Jedne od najpoznatijih marioneta iz Češke su otac Spejbl i njegov sin koje je stvorio Josef Skupa (Glibo, 2000; Županić Benić, 2009).

⁴Izvor: <https://auctions.kaminskiauctions.com/lot-13671.aspx>, preuzeto 24.6.2021.



⁶Slika 5: Marionetsko kazalište – Don Giovanni

2.6. Ostale vrste lutaka

S Dalekog istoka, iz Japana, dolazi i bunraku-lutka. Poznata je po svojoj realističnosti i pomičnim očima, ustima i jezikom koji se također može napraviti. Teme predstava koje se izvode s ovim lutkama obično su vezane uz japansku povijest i tradiciju (Županić Benić, 2019).



⁷Slika 7: Bunraku kazalište

⁶Izvor: <https://www.civitatis.com/en/prague/marionette-show/>, preuzeto 24.6.2021.

⁷Izvor: <https://hr.everaoh.com/narodno-kazaliste-bunraku/>, preuzeto 24.6.2021.

Postoji i vrsta lutki koja nije namijenjena izvođenju predstava. To je gigantska lutka. Gigantska je lutka maska odvojena od glumčeva lica. Ljudima je dovoljno zanimljivo samo vidjeti ovakve lutke, njihovu veličinu i kretanje, nije ni potrebna predstava. Najčešće se pojavljuju u povorkama i karnevalima. Kroz povijest se pojavljuje i gledište da lutkar treba izgledati kao lutka. Zastupljeno je u Bauhausu, jednom od pravaca avangarde. Čovjek je u službi predmeta, kostima, a svojim automatiziranim pokretima daje mu život. Kao i kazalište sjena, crno kazalište također ovisi o svjetlu. Izvodi se u zamračenom prostoru, a može biti vrlo impresivno i nepredvidivo. Ovaj je način izvođenja snažan podražaj za gledateljevu maštu. Lutkarska forma koja svemu na sceni daje život i čini ga lutkom naziva se kazalištem predmeta i materijala. Ovdje se vjeruje da se bilo koja tvar može oživjeti (Glibo, 2000; Pokrivka, 1991; Županić Benić, 2019).



⁸Slika 8: Gigantska lutka

⁸Izvor: <https://www.dreamstime.com/photos-images/chinese-dragon-puppet.html>, preuzeto 24.6.2021.

3. O povijesti ginjola

U povijesti, ručne lutke na neki način doživljavaju svoj procvat na prijelazu iz 18. u 19. stoljeće čemu opet doprinosi njihova jednostavnost. Ona im omogućuje popularnost među putujućim lutkarskim družinama koje bi izvodile predstave vani, na ulici kao i na svim drugim većim okupljalištima ljudi (Županić Benić, 2009).

Upravo na prijelazu iz 18. u 19. stoljeće rađa se ulična komedija. Izvođači uličnih komedija poznaju reakcije svoje publike, znaju što im je najprivlačnije i u skladu s tim priređuju predstave koje su prije svega zabavne gledateljima (Glibo, 2000; Jurkowski, 1996).

Stoga lutke počinju utjelovljivati osobine običnih ljudi i u predstavama se susretati s istim problemima koje muče narod pa se na taj način uspijevaju približiti običnom puku i osvojiti njegove simpatije. Lutkino oponašanje čovjeka dovodi do nastanka komičnog elementa u predstavi koji je također primamljiv narodu. Kroz lutkarske predstave progovara se o tadašnjim aktualnim društvenim temama. Isto tako, potiče se ljude da se suprotstave nepravdi. Iz toga svega proizlazi ulična komedija čija bi glavna uloga najčešće pripala muškom liku koji posjeduje brojne zanimljive osobine. Tako bi lik postao prepoznatljiv i zabavan publici. Taj bi lik pružao otpor prema vlasti i nepravdi što ga još više približava narodu. Iz tog razloga vlast bi često i prognala lutkarske družine, a tako su ona zbog stalnih selidbi dospjela u sve dijelove Europe (Glibo, 2000; Županić Benić, 2009).

O tom prepoznatljivom karakteru, odnosno protagonistu predstave koji se pojavljuje u raznim zemljama, Županić-Benić kaže: „Mijenjala su se samo imena likova, pa tako u Italiji imamo najpoznatijeg Pulcinellu, koji je u Engleskoj postao Punch, u Njemačkoj se sličan karakter naziva Hanswurst, kasnije Kasperl, u Rusiji Petruška, u Francuskoj Pollichinelle, a potom Guignol.“ (Županić Benić, 2009; str. 18).

3.1. „Poznati“ ginjoli kroz povijest

Henryk Jurkowski (1996) u *Povijesti europskog lutkarstva* spominje prethodno navedene poznate protagoniste ulične komedije u europskim zemljama. Zahvaljujući lutkarima koji putuju Europom, gledaju razne predstave, posuđuju ih i prilagođavaju svojim vlastitim predstavama, postoje slične teme koje se javljaju u uličnoj komediji mnogih zemalja. Neke od

tih tema su ljubavne veze i svađe partnera, kupnja konja, vješanje, sukob s Vragom (Jurkowki, 1996).

3.2. Porijeklo naziva „ginjol“ i lik Guignol

Lik naziva Guignol od kojeg je potekao danas opće prihvaćeni naziv vrste ručnih lutaka pojavljuje se u Francuskoj početkom 19. stoljeća, zajedno sa svojom ženom Madelon i prijateljem Gnafronom. Guignol se pojavljuje kao komični lik koji postiže dominaciju u francuskom lutkarskom kazalištu i zadržava ju kroz velik dio 19. stoljeća. Tvorac mu je Laurent Mourguet, porijeklom iz Lyona. Na samim počecima svoga kazališnog rada koristi lik Polichinelle. Uskoro zapošljava i Lamberta Gregoirea Ladrea. Po završetku njihova zajednička djelovanja, Mourguet kreira Guignola kao zamjenu za Polichinellea, a po uzoru na svog bivšeg suradnika kreira lutku imena Gnafron. Guignol sada postaje Mourguetov glavni protagonist u predstavama (Jurkowski, 1996, Županić Benić, 2019).



⁹Slika 9: Guignol

⁹Izvor: <https://thegoodlifefrance.com/lyon-france-intoxicating-and-a-split-personality/>, preuzeto 24.6.2021.

3.3. Ostali protagonisti

Pulcinella se u umjetnosti prvi puta pojavljuje početkom 16. stoljeća u Italiji. Tvrdoglavost i vulgarnost glavne su karakteristike ovog lutka. Lik je to koji dolazi iz napuljske pokrajine. Seljak je. Postiže veliku popularnost kako u Italiji tako i u ostatku Europe. Giovanni Briocci je taj koji Pulcinellu iz Italije dovodi u Francusku gdje se lutki dodjeljuje naziv Polichinelle, a usvaja i neke nove karakteristike specifične za Francusku. Briocci koristi ovu lutku kao sredstvo kojim privlači klijente. On je zubar i da bi privukao ljude do svog zubarskog štanda pokušava pomoću Polichinellea i svog treniranog majmuna Fagotina uloviti pažnju ljudi. Fagotin je primjer da lutkari, što je posebno popularno u kasnom srednjem vijeku, u radu kombiniraju lutke i uvježbane životinje, odnosno majmune. Oni bi također prikazivali čovjekove osobine, baš kao i lutke (Jurkowski, 1996).

Pulcinella je iz Italije došla i u Englesku. Nakon mnogo vremena od dolaska, Pulcinella mijenja ime u Punchinella. Kasnije se taj naziv skraćuje u Punch i tako ostaje najzapamćeniji. Punch se zapravo u povijesti iz marionete pretvara u ručnu lutku. Uzrok je tome što marionetska kazališta krajem 18. stoljeća mahom propadaju uslijed bankrota, a ručne lutke opstaju (Jurkowski, 1996).

Uz Puncha se uvijek veže i ime Judy. Judy je Punchova supružnica koja se pojavljuje s njim u predstavama. Punch u svojim predstavama uvijek želi dominirati, neke od njegovih osobina su prgavost i svojeglavost. Želi živjeti po svojoj volji i bori se za to. Onoga tko mu stane na put, ubija štapom (Županić Benić, 2009).

Nadalje, ime koje se u povijesti pojavljuje mnogo ranije, ali vrhunac popularnosti postiže kad na početku 18. stoljeća Johan Anton Stranitzky detaljnije razrađuje ovaj lik je ime Hanswurst. Stranitzky usavršava Hanswursta. Pretvara ga u živog glumca. Stranitzky je komičar, osnivač improvizirane komedije u austrijskom i njemačkom kazalištu. Kao dijete putuje s ocem obilazeći brojne gradove gdje mu otac izvodi Pulcinellu. U novoj verziji, Hanswurst je i glumac i lutka. Stiče veliku popularnost u lutkarskom kazalištu. On je seljak koji projicira aktualne probleme i razmišljanja običnog čovjeka (Jurkowski, 1996).

Kasnije se u njemačkom kazalištu pojavljuje Kasperle. On nije seljak i ne može ga se vidjeti u uobičajenoj uličnoj komediji. Predstavlja građanstvo koje više ne ovisi toliko o svom gospodarstvu, za razliku od Hanswursta. Budući da građanski sloj izražava potrebu za realizmom,

tvorac Kasperlea kroz karakteristike koje mu dodjeljuje upravo to pruža građanstvu. U usporedbi s Hanswurstom, Kasperle posjeduje stvarnije osobine (Jurkowski, 1996).

Prema njemu je u Njemačkoj nastao i uvriježio se naziv „Kasperl theater“, a označava kazalište ručnih lutaka (Županić Benić, 2009).

Polovicom 19. stoljeća prvi se put izvješćuje o Petruški, poznatoj ručnoj lutki na području Rusije. Njegove su predstave također namijenjene običnom čovjeku. Izražava stavove običnog naroda. U svojim se predstavama često sukobljava, između ostalih, s Ciganinom, s Doktorom i s Policajcem. Ponekad progovara i protiv Crkve (N.M. Dolgorukij, Žurnal putešestvija iz Moskvi u Nižnij 1813. goda. Moskva, 1870, str. 31; prema Jurkowski, 1996).

Petruška nije lik koji pobjeđuje u predstavi, često ga se na kraju odnosi u Pakao da ga se kazni za neke postupke. Tu se razlikuje od Puncha i Pulcinelle (Jurkowski, 1996).

4. Animacija i izrada ginjola

4.1. Posebnost ručne animacije

Ida Hamre (2004) govori o kazalištu lutaka kao o animiranom kazalištu. Sama riječ animacija nagovještuje međudjelovanje, primjerice među sudionicima predstave i gledateljima. U ovom je kazalištu od iznimne važnosti izražavanje rukom. Kad animator svojom rukom pokreće lutku, on komunicira s njom putem osjetila dodira, a osim što iziskuje sudjelovanje dodira, animirano kazalište doživljava se vidom i sluhom. Animacija oživljava, ulijeva život i dušu u neživo (Kröger; Nupponen, 2019; Majaron; Kroflin, 2004).

„Ručna animacija i magičnost u ovom su kazalištu usko povezane.“ - kaže u svome djelu Ida Hamre. (2004, str. 9). Lutka je kao sam predmet nešto neživo, to je i čini predmetom, ali kod animacije posebnu čar daje osjećaj da taj predmet, odnosno u ovom slučaju lutka, posjeduje energiju i dinamiku u sebi. Doživljaj lutkine energije kroz animaciju može osobu asociirati na magiju (Jurkowski, 1996; Majaron; Kroflin, 2004).

4.2. Pokretanje ginjol-lutke

Kao što je već spomenuto, ginjol je ručna lutka koju animator natakne na svoju ruku. Obično se kod animacije kažiprst stavlja u glavu, a lutkine ruke nataknete su na palac i mali prst ili palac i srednji prst. Osim toga, u glavi mogu biti kažiprst i srednji prst, a palac i mali prst u rukama. Mali prst i prstenjak također mogu biti zajedno u utoru jedne ruke. Glava može biti nataknuta i na tri prsta. Animator prema svojim motoričkim sposobnostima prstiju bira način na koji će pokretati lutku. Upravo zbog načina animacije glava ne smije biti prevelika u odnosu na animatorovu ruku jer bi to moglo otežati njeno pokretanje (Varl, 1997).

Činjenica da animatorova ruka čini lutkino tijelo doprinosi njenoj brzini i lakoj pokretljivosti. U dječjim se vrtićima često koriste prilagođeni paravani, a za animiranje postoje neka opća pravila. Ukoliko odgojitelj izvodi predstavu iza paravana, trebao bi svoju ruku podignuti vertikalno uvis, tako da mu lakat bude u razini očiju. Cijelo bi vrijeme lutka trebala zadržavati uspravni položaj i istu visinu iako se često događa da animator koji nije dovoljno uvježban i iskusan spušta ruku zbog umora. Ginjol lutka može hodati, trčati, sjediti. Može se kretati lijevo-desno ili gore-dolje. Pokret u stranu animator, odnosno odgojitelj može izvesti

okretanjem šake u željenu stranu i laganim naginjanjem u zglobu prema naprijed. Ako pak lutka želi sjesti, podmetnut će joj svoju slobodnu ruku tako da ona načini koljena lutke (Glibo, 2000).

Pokret i položaj lutke mogu sugerirati njeno raspoloženje, karakter. Primjerice tužan lik imat će glavu opuštenu prema naprijed (Županić Benić, 2009). Ako se ginjol lutka nečemu čudi, animator može lagano saviti kažiprst, a palac joj staviti na bradu te lice okretati lijevo-desno (Glibo, 2000). Isto tako, glas lutke može puno o njoj otkriti. Animator treba uskladiti boju, jačinu, brzinu i jačinu glasa s karakterom lika. Da bi lik bio vjerodostojniji, animator svojim pogledom mora iskazivati isti karakter, isto raspoloženje kao i lutka. Tada će steći povjerenje publike. Kako bi se zamijetili pokreti lutke, oni moraju biti prenaplašeni. Postoje određeni pokreti ruku i glave koji imaju svoje značenje. Tako je lutka koja nasloni ruku na glavu vjerojatno zamišljena. Lutka koja plješće možda aplaudira, daje potvrdu ili je pak u žurbi (Županić Benić, 2009).

4.3. Pozornica za ginjole

Pozornica na kojoj se izvodi predstava ručnih lutaka zapravo je kutija. Ima tri strane koje se mogu sklopiti, a na stražnjoj strani, kao i na gornjoj, nalazi se krpa. Tako lutkar može izlaziti i ponovo ulaziti unutra. U visini tik iznad lutkara, na prednjoj strani pozornice je prozor. Tu se odvija ono što publika vidi. Lutka dolazi na scenu odozdo, izranjajući. Na isti način i odlazi sa scene (Županić Benić, 2009).

U dječjem vrtiću kod priređivanja predstava, odnosno scenskih igara, kao scenski prostor obično se koristi jednostavni paravan koji je svojom veličinom prikladan djeci (Pokrivka, 1991).



¹⁰Slika 10: Kazalište za ginjole - Punch and Judy, 1930. godine



¹¹Slika 11: Kazalište za ginjole - Punch and Judy, 1990. godine

4.4. Proces izrade ginjola

Lutke se mogu izraditi na jednostavniji, ali i na složeniji način. Jednostavnije izrađena lutka, čiji karakter nije detaljno vizualno razrađen, ostavlja svojim promatračima prostor za kreiranje vlastitog, autentičnog doživljaja te lutke (Županić Benić, 2009).

Prije same izrade lutke, potrebno je napraviti skicu olovkom. Najbolje je da se napravi skica *en face* i iz profila, a kasnije se može i obojati kako bi se napravila idejna razrada lika (Županić Benić, 2009). Iz skice se može iščitati veličina lutke, njen oblik i odnosi među dijelovima lutke (Varl, 2000). Kod svake ručne lutke najvažnija je glava. Za jednostavnije lutke na glavi nije potrebno razrađivati sitne detalje poput bora, podočnjaka i slično. za izradu se može koristiti već

¹⁰Izvor: <https://geofffelix.com/archive.html>, preuzeto 13.6.2021.

¹¹Izvor: <http://www.punchandjudy.com/seaside.htm>, preuzeto 13.6.2021.

gotova kugla koja je takva kupljena ili se oblik glave može izrezati iz željenog materijala. Neki od materijala koji se koriste su drvo, poliuretan i stiropor (Varl, 2000).

Marijana Županić Benić (2009) u svojoj knjizi opisuje izradu glave od voska, a spominje i mogućnost izrade pomoću balona preko kojeg se kašira. Glava se može napraviti i od komada novina koji se gužva i slaže u oblik glave, a dijelovi se pričvršćuju ljepljivom trakom. Zatim slijedi kaširanje, u najmanje pet slojeva kako bi glava bila čvrsta (Županić-Benić, 2009). Svaki se sloj treba sušiti najmanje dvanaest sati (Varl, 2000). Kad se osuši, nanosi se premaz temeljne boje, a potom se glava boji ostalim bojama (Županić Benić, 2009).

Za vrat lutke koriste se tuljci od kartona ili od plastike. Mogu se izraditi od tvrdog kartona tako da se izreže pravokutni oblik od kojeg se napravi valjak. Dio tuljca je u glavi, zalijepljen, a na drugi se dio kasnije pričvršćuje trup lutke. Potrebno je obratiti pažnju na kut između vrata i glave jer lutka treba gledati vodoravno ili blago prema dolje (Varl, 2000).

Najvažniji dio glave su oči. Iz njih se štošta može iščitati. Ovisno o položaju, obliku i veličinu oči mogu odavati različite karakteristike lika vezane uz njegovu osobnost, dob i slično. Oči se mogu oblikovati zajedno s glavom, nacrtati ili nalijepiti (Varl, 2000).

Nos se također može oblikovati zajedno s glavom ili se izrađuje odvojeno i nadodaje na glavu. I nos može upućivati na karakter lika. Jednostavne, stilizirane lutke mogu se napraviti i bez nosa. Uši također nisu nužne. Ovisno o liku odlučuje se hoće li se dodati. Ako se izrađuju životinjski likovi, poželjno je napraviti im i uši jer utječu na prepoznatljivost. Kosa pak daje lutki živost. Može se napraviti od različitih materijala. Primjerice, od vune, filca ili vrpce (Varl, 2000).

Tijelo lutke zapravo je njezin kostim, haljinica. Njena se veličina treba prilagoditi animatorovoj ruci, treba pokriti cijelu podlakticu. Izrađuje se tako da se presavije tkanina i na njoj se ocrta haljina mjereći po ruci. Haljina ima rukave i vrat. Nakon što se izreže ocrtani dio, potrebno je sašiti ga po rubovima (Županić Benić, 2009).

Rukavi su lutkine ruke. Otvor na vratu ostavlja se otvoren, kao i donji rub haljinice kroz koji ulazi animatorova ruka. Otvoreni dio na vratu stavlja se na tuljac glave, a potom se sašije ili zalijepi oko njega (Varl, 2000).

Dlanovi se mogu napraviti od tkanine kao polukružni džepići ili rukavice s jednim prstom i prišivaju se rukavima. Mogu se ispuniti materijalom ili poduprijeti žicom. Žica pomaže zadržati oblik i daje čvrstoću. Dlanovi se mogu napraviti i s više prstiju, ali treba izbjegavati pet prstiju

jer toliko imaju ljudi. Lutke bi ih trebale imati manje. Životinjskim se likovima pak mogu izraditi šape (Varl, 2000).

Dlanovi se mogu izraditi i tako da se izrežu u željenom obliku od čvršćeg kartona. Spajaju se s utorima koji se mogu izraditi od savitljivog kartona, a u koje animator stavlja svoje prste. Sve se zajedno treba prekaširati. Dlanove i glavu može se prvo obojati različitim vrstama boja. Primjerice, mogu se koristiti tempere. Zatim se dijelovi povezuju s haljinicom i dobiva se konačni izgled lutke (Županić Benić, 2009).

5. Važnost i upotreba ginjola u radu s djecom

Prema Kraljević (2003), „uvijek će scenska lutka pokrenuti emocije kod djece. Emocije, osnovni pokretač svakog stvaralaštva, pokrenut će djetetov govor, komunikaciju, maštu, želju za likovnim stvaranjem, za pokretom i sve će se stvaralačke snage ujediniti, intelektualno uključiti, kombinirati, ispreplesti, osloboditi i roditi nešto lijepo, kvalitetno i korisno“ (Kraljević, 2003; str.10).

Dakle, moć lutke je neosporna. Ona utječe na različita područja dječjeg razvoja. Pokretač je dječjih emocija i stvaralaštva. Već od dojenačke dobi dijete razvija povezanost s prvom lutkom koju dobiva u ruke, a ta je povezanost temelj za sve dragocjenosti koje mu lutka može pružiti kroz odrastanje. Snažna emotivna veza s lutkom čini ju moćnim sredstvom i didaktičkom igračkom za rad s djecom. Uloga je odgojitelja da usmjerava djecu i potiče ih na korištenje lutke, a sama lutka može se prilagoditi radu u bilo kojem prostoru i u bilo kojem trenutku (Ivon; Zavoreo, 2011; Kraljević, 2003).

Lutka pokazuje velike mogućnosti kao posrednik u radu s djecom. Učinkovito potiče kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj djeteta. Kad se u rad uvede lutka, dječja pažnja, interes i suradnja rastu. Pruža se prilika za ostvarivanje bliske veze između odgojitelja i djeteta (Tzurriel; Remer, 2015).

5.1. Odgojitelj i lutka

Može se reći da je lutka odgojiteljev pomoćnik. Pomaže mu pridobiti dječju pažnju što u današnje vrijeme može predstavljati izazov. Djeca su okružena mnoštvom primamljivih i zabavnih sadržaja koje im pružaju televizija i računala. Stoga je odgojiteljima potrebno sredstvo kojim će ih zaokupiti, a lutka je doista prikladna za to. Uz malo odgojiteljeve mašte, lutkin će potencijal oživjeti. Ako u skupini postoji samo ta jedna lutka koju odgojitelj koristi, ona je tada uistinu njegov pomoćnik i ne bi trebala dijeliti prostor s drugim igračkama i biti stalno prisutna, već bi se trebala pojavljivati onda kada odgojitelj procijeni da je prigodno ili kada ju djeca požele vidjeti (Županić Benić, 2019).

Odgojitelj je jedan od djetetovih modela po kojemu ono uči metodom modeliranja. Stoga njegova ponašanja potiču određena ponašanja kod djece. Oponašat će kako se njihov odgojitelj ponaša s lutkom, kako ju animira i komunicira s njom. Osim ovakvog izravnog oponašanja modela, priča koju čuju ili lutkarska predstava koju odgojitelj za njih izvede

potaknut će djecu da se i sama krenu igrati s lutkama i osmišljavaju mnoge druge kreativne aktivnosti (Ivon, 2007).

Odgovatelj bi trebao vjerovati u moć lutke i predlagati njeno korištenje. Mora znati odabrati pravu mjeru korištenja lutke. Može se dogoditi da lutka bude u „prvom planu“ u odnosu na odgojitelja. Ona je ipak autoritet kojeg dijete samo odabire i stoga razvija s njom poseban odnos. Kroz korištenje lutke s djecom, odgojitelj može dobiti dobru povratnu informaciju o sposobnostima i talentima svakog djeteta. Svako je dijete posebno. Edi Majaron (2004) kaže da „lutka može pomoći da se izgradi most do svačijeg srca“ (2004. ; str.85). Dakle, lutka pomaže odgojitelju da se poveže sa svakim djetetom (Ivon; Sindik, 2011; Majaron; Kroflin, 2004).

Potrebna mu je osobna volja, odnosno motivacija da bi u svoj rad uključivao lutke. Mora vjerovati u mogućnosti koje mu one pružaju. Isto tako, da bi ih koristio u svom radu ostvarujući njihov potencijal, mora imati barem osnovno znanje o lutkama i lutkarstvu (Majaron; Kroflin, 2004).

U jednom se istraživanju proučavalo razlike u igri djece čije su odgojiteljice maštovitije i empatičnije i djece iz odgojne skupine za čije se odgojiteljice smatra da nemaju toliko razvijenu maštu i empatiju. Rezultati su pokazali da u skupini u kojoj su odgojiteljice maštovite i empatične djeca u igri često posežu za lutkom. Česta je simbolična igra s lutkom, lutkarske improvizacije i dramatizacije i lutkarske predstave (Ivon; Sindik, 2008). Dakle, odgojitelj utječe na količinu dječje igre s lutkom.

Budući da je lutka vrlo moćno pomagalo u odgojno-obrazovnom radu, odgojitelj mora oprezno birati što će djeci poručiti kroz nju (Kraljević, 2003).

Da bi pomoću lutaka mogao uistinu pomoći djeci, mora razumjeti značenje lutke koju koristi, prepoznati asocijacije i metafore koje se vežu uz njezin oblik, boju, materijal i pokret. Ako odgojitelj zna dobro animirati lutku, djeca će pokazati velik interes za uključivanjem u aktivnost (Ivon, 2010).

Brojni su načini na koje se lutka može uključiti u odgojiteljev rad. On može, primjerice, izvesti improviziranu lutkarsku igru, lutkarski igrokaz, dramatizaciju ili može prirediti adaptaciju neke bajke. Kroz svoje izvedbe može utjecati na različita područja djetetova razvoja, a neka od tih su razvoj predmatematičkih vještina, govora ili spoznaje o važnosti zdravstvenog odgoja (Glibo, 2000).

Lutka bi trebala stvoriti pozitivno ozračje i učiniti da se djeca osjećaju sigurnima. Osim što ih podsjeća na njihovo prirodno, svakodnevno okruženje, potaknut će dječju radoznalost. Sposobnost da lutka stvori sigurno okruženje za dijete može pomoći odgojitelju i ako želi s njime razgovarati o nekim vrlo ozbiljnim ili težim temama (Petersen, 2014).

Lutka je učinkovit medij za korištenje u odgojno-obrazovnom radu. Može biti stalni ili povremeni član odgojne skupine, ali u oba slučaja svakako je poticajno sredstvo za djecu. Lutka je medij koji se može samostalno koristiti, samodostatna je i to je još jedna u nizu njenih prednosti. Može se u skupini koristiti na doista različite načine. Jedan je od zanimljivih primjera kojeg opisuje Đerđ (2015) lik mljekarice sa sela kojeg uvodi jedna odgojiteljica u svoju skupinu. Mljekarica je ručna lutka koja jednom mjesečno dolazi u posjet djeci. Donosi sir i vrhnje i ispriča poneku priču na svom narječju (Đerđ, 2015).

5.2. Rješavanje sukoba

Među djecom u odgojnim skupinama iz različitih razloga dolazi do međusobnih sukoba i konflikata, pogotovo u mlađoj dobi. Odgojitelj u takvim situacijama može intervenirati nudeći sukobljenoj djeci lutku. Koristeći lutku djeca mogu verbalizirati i lakše razumjeti svoje osjećaje. Osim toga, odgojitelj može namjerno u lutkarsku predstavu u kojoj djeca sudjeluju utkati neki sukob pa i na taj način mogu stjecati sposobnost rješavanja sukoba i postizanja kompromisa (Ivon, 2010). No, iako je lutka vješt pomoćnik u rješavanju sukoba, ne bi se trebala upotrebljavati baš svakog puta kada među djecom nastane neki problem (Županić Benić, 2019).

U jednom se istraživanju kojeg su proveli Ivon i Sindik (2008) htjelo istražiti utjecaj lutke na razinu prosocijalnog i agresivnog ponašanja. Postavili su hipotezu da će prosocijalno ponašanje biti pozitivno povezano s učestalim korištenjem lutke, a agresivno će ponašanje biti negativno povezano s istim. Pokazalo se da djeca u odgojnoj skupini čija odgojiteljica često u radu koristi lutku pokazuju više prosocijalnog ponašanja, a manje agresivnog (Ivon; Sindik, 2011).

Lutka može motivirati djecu da promijene svoje ponašanje. Pomoći će potaknuti rješavanje sukoba jer se preko nje šalje neizravna poruka djeci. Takvu će poruku djeca bolje prihvatiti i postići će se bolji rezultati nego da odgojitelj izravno izrekne upozorenje djeci radi njihova ponašanja. S obzirom na to da se djeca povjeravaju lutki, otvaraju joj se i vjeruju joj, i odgojitelj će uvođenjem lutke u rad sa svojom odgojnom skupinom steći povjerenje djece jer

će im se kroz komunikaciju s lutkom približiti i bolje ih razumjeti. Lutka za odgojitelja može biti vrlo korisna kada je potrebna njegova intervencija. Neposrednom intervencijom koju postiže stavljajući lutku u ulogu posrednika, također ju stavlja u prvi plan, a samim time sebe na neki način udaljava iz situacije i ostavlja si dovoljno vremena da promisli o daljnjim koracima koje treba poduzeti i da donese ispravnu odluku koja će pogodovati razvoju djece. Ne mora doći do sukoba među djecom da bi se odgojitelj uključio s lutkom kao posrednikom. Može mu olakšati i uključivanje u dječju igru. Lutka će i u ovakvoj situaciji biti posrednik, a odgojitelj neće biti samo odrasla osoba koja je uletjela u igru izravno. Sve upute koje kroz igru djeca dobiju od lutke, radije će prihvatiti nego da su ih dobila izravno od odgojitelja (Ivon, 2010).

Treba napomenuti i da odgojitelj nije jedina osoba koja u odgojno-obrazovnom radu s djecom rane i predškolske dobi može koristiti lutku. Može ju koristiti i bilo koja druga osoba zaposlena u vrtiću, a koja je dio stručnog tima kao što su pedagog, psiholog, logoped (Županić Benić, 2019).

5.3. Stvaranje pozitivne slike o sebi

Moć lutke velika je pa je tako još jedna od njenih sposobnosti da pomogne djetetu pri stvaranju pozitivne slike o sebi kao i kod uklapanja u vlastitu okolinu, stvaranja veze sa svojom okolinom, što ponekad može biti teško. Svakodnevna dječja komunikacija može im stvarati stres. Lutka, s pomoću koje se može komunicirati simboličkim jezikom, pomaže umanjiti ili ukloniti stres prouzrokovan komuniciranjem, olakšava kvalitetan prijenos i izmjenu informacija. Osim toga, lutka u skupini može biti autoritet djece. Pomaže u iznošenju odgojno-obrazovnih sadržaja. Sposobna je riješiti probleme na koje se nailazi. Lutka ulijeva povjerenje, djeca se mogu poistovjetiti s njom. Možda ju muče isti problemi kao i njih. povjeravaju joj se. Ona je u ulozi posrednika, a djeca je se ne boje i otvaraju joj se. Kad se kod djece razvije osjećaj frustracije izazvan nekim događajem i procesom, primjerice promjenom skupine u dječjem vrtiću, dijete se može suočiti s krizom i frustracijom. Upravo lutka u takvim situacijama može biti od velike pomoći jer će djetetu poslužiti kao oslonac. Povjeravajući joj se, može riješiti svoje unutrašnje konflikte i prevladati negativne osjećaje s kojima se susreće. Isto tako, kad dijete stavi lutku na ruku može se štošta saznati iz informacija koje projicira kroz nju. Tako i odgojitelj može iščitati muči li nešto dijete i kako se osjeća (Majaron: Kroflin, 2004).

Prema Glasserovoj podjeli, osnovne su čovjekove potrebe potreba za preživljavanjem i psihološke potrebe za pripadanjem, za moći, za slobodom i zabavom (Glasser, 1985; prema Ivon, 2010). Posebnost je lutke ta što je ona optimalno sredstvo za uravnoteženo zadovoljavanje svih osnovnih psiholoških potreba djeteta. Odgojitelj može lakše uspostaviti komunikaciju jer se dijete lakše povjerava lutki pa će ona odgojitelju poslužiti kao posrednik za bolje razumijevanje djetetovih misli i potreba. Posebice može olakšati komunikaciju s djetetom koje ima neku vrstu poremećaja u razvoju. Može se dogoditi da takva stanja razviju kod djeteta i probleme u komunikaciji sa svojom okolinom. Stoga lutka u takvoj situaciji pomaže odgojitelju doprijeti do djeteta (Ivon, 2010).

Od iznimne je važnosti za djetetov daljnji razvoj razviti pozitivnu sliku o sebi. Slika o sebi stvara se od više komponenti, pa tako dijete stvara sliku o sebi na tjelesnoj, intelektualnoj, emocionalnoj, društvenoj i komunikacijskoj razini. Lutka će mu omogućiti da se osjeća važnim i stekne samopouzdanje i na taj način razvijati pozitivnu sliku o svojem emocionalnom „ja“. Svoje tjelesno „ja“ dijete uz lutku može razviti na razne načine. Primjerice, može s lutkom razgovarati o tijelu ili kroz igru s različitim lutkama osvijestiti i postojanje fizičkih razlika među ostalom djecom. Čekanje na red, poštivanje tuđih ideja i mišljenja i suradnja u grupnim lutkarskim aktivnostima pomoći će djetetu izgraditi socijalno „ja“ (Ivon, 2010).

Lutka može pomoći odgojitelju da prepozna i nađe način da zadovolji psihološke potrebe svakog djeteta ponaosob. Još jedna od tih je potreba za pripadanjem. Dijete ovu potrebu zadovoljava kroz međuodnos s odraslima, drugom djecom, životinjama i predmetima. Potrebno mu je da u tom odnosu pruža i dobiva ljubav i potporu. Zadovoljavanje ove potrebe često se naruši kad se dijete upisuje u ustanovu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. Početni period kad dijete dođe u ustanovu naziva se periodom adaptacije. Dijete se tada susreće s odvajanjem od doma i obitelji što može za njega biti vrlo stresno. Nerijetko dijete od kuće ponese lutku koja zatim dobiva ulogu prijelaznog objekta za vrijeme boravka u dječjem vrtiću i pomaže djetetu da se lakše nosi s procesom prilagodbe (Ivon, 2010).

Lutka koju dijete dobije u ruke još u najranijoj dobi, vjerojatno će jednog dana u periodu adaptacije postati prijelazni objekt, jedina poveznica s roditeljskim domom. Često se događa da se dijete i nakon adaptacije ne odvajava od svoje igrčke iako mu više nije potrebna za svrhu prijelaznog objekta (Kraljević, 2003).

Ako se igra individualno, dijete može zadovoljiti potrebu za slobodom igrajući se onda kad on to želi i bez ikakvih postavljenih granica. Isto je i u grupnoj aktivnosti ako netko ne koristi

lutku drugačije. Tu dolazi do sukoba, ali dijete opet može koristiti lutku jer mu u ovakvoj situaciji ona pomaže da se oslobodi negativnih osjećaja (Ivon, 2010).

5.4. Utjecaj lutke na djetetov cjelokupni razvoj

Lutkarska igra često odašilje moralnu poruku koja će djeca na taj način rado usvojiti, a može utjecati na razvoj pozitivnih osobina poput pravednosti, dobrote, iskrenosti (Glibo, 2000).

Korištenje lutaka u radu s djecom doprinosi i razvoju socijalizacije. Ako se rad s lutkom organizira tako da sudjeluje više djece, tada ona razvijaju sposobnost suradnje s drugima i usklađivanja vlastitih ideja s idejama ostalih. Djeca stječu sliku o stupnju razvijenosti svojih vještina, sposobnosti suradnje u timu, izražavanja svojih zamisli. Tako se kod djece kroz rad s lutkama razvija i osjećaj samopoštovanja i hrabrosti da aktivno sudjeluju, a može im pomoći i da se uklope među drugu djecu (Majaron; Kroflin, 2004).

Suradnja i integracija djece u skupinu, poticanje komunikacije, stvaranje pozitivnog ozračja, utjecaj na promjenu djetetova stava, odnosno ponašanja i poticanje kreativnosti glavne su uloge ručne lutke koja se koristi u odgojno-obrazovnom radu, utvrdile su Kröger i Nupponen (2019).

Korištenje lutke u odgojno-obrazovnom radu pozitivno utječe i na socijalni i emocionalni razvoj. Dijete će razviti senzibilitet i toleranciju jer će iskusiti promatranje s različitih stajališta tako što će se stavljati u poziciju lutke (Majaron; Kroflin, 2004).

Pedagoški potencijali lutke su veliki. Dijete uz lutku dobiva mogućnost da oživi svijet oko sebe, a samim time stvara mu se mogućnost promatranja svega što ga okružuje iz druge perspektive (Ivon, 2010).

Mnogo je prednosti u djetetovoj igri s lutkom. Dajući lutki glas, pokrećući je i sporazumijevajući se s lutkom dijete se osjeća sposobnim da nešto učini samo jer ono je to koje upravlja njome. Sve što dijete kreira u svojoj mašti s lutkom moguće je. Može s njom učiniti sve i zato se osjeća moćnim. Povjeravajući joj se, počinje se osjećati važnim jer netko sluša sve što mu dijete govori (Ivon, 2010). Postizanje potpune kontrole nad lutkom pružit će djetetu osjećaj moći, a samim time će uvelike utjecati na njegov razvoj samopouzdanja (Kroflin, 2012). Također, razvija svoje govorne sposobnosti progovarajući kroz lutku ili obraćajući joj se. Lutka ima tu moć da pomogne djetetu u borbi sa svojim osjećajima. Ako je ono frustrirano nekom svojom emocijom, može ju preusmjeriti na lutku ili kroz lutku može iznijeti kako se osjeća

koristeći je kao posrednika. Ako se pak lutka koristi u grupnim aktivnostima, pomoći će djeci usvojiti vještine kvalitetne suradnje s drugima (Ivon, 2010).

Koliko lutka može pomoći u nošenju s negativnim osjećajima, vidljivo je iz činjenice da se koristi i u psihoterapiji. Primjerice, djetetu koje dođe na psihoterapiju ponudi se neka lutka ili ju ono samo odabere, a potom mu se da vremena da se igra, da se izrazi, da izreče svoje misli, osjećaje. Psihoterapeut promatrajući taj proces može štošta zaključiti. Primjerice, što opterećuje dijete i u kojem smjeru treba organizirati terapiju (Winnicott, 2004:76; prema Gržinić; Ilić; Vidović, 2009).

Lutkarska predstava potiče kod djeteta razvoj kreativnog mišljenja (Hamre, 2004; prema Ivon, 2010). Proces pripreme lutkarske predstave uključuje brojne načine za poticanje dječje mašte i kreativnosti, poput izrade i animacije lutke pa do kreiranja scene i osmišljavanja priče koja će se prikazati u lutkarskoj predstavi. Sve su to načini koji stimuliraju kreativnost (Debouny, 2004; prema Ivon, 2010).

Dakle, razvoj kreativnosti korištenjem lutke neosporan je. Čak i najjednostavnije izrađene lutke mogu biti od velikog značaja ako im se podari život kroz animaciju. Može se reći da se bilo što može iskoristiti za jednostavnu lutku. Samo malo tkanine i animatorova ruka mogu brzo postati lutka koja mami dječju pažnju (Majaron; Kroflin, 2004).

U radu s djecom trebalo bi poticati njihovu samostalnost. I u ovom području lutka ima svoju ulogu. Da bi djeca mogla razviti svoju samostalnost, od ključne su važnosti poštovanje, razumijevanje i tolerancija u odnosima s ostalima. Odgojitelj i ovdje može koristiti lutku u komunikaciji s djetetom ili dijete samo može koristiti lutku kao pomoćnika za uključivanje u različite situacije što će mu pomoći pri razvoju vlastite autonomije (Ivon, 2010).

Edi Majaron govori u svom eseju o ulogama lutke u stimuliranju različitih razvojnih područja kod djeteta. Jedno od tih područja je govor. Korištenje lutke može djetetu pomoći u razvoju sposobnosti pripovijedanja. Specifično je za lutku da se dijete uz nju osjeća slobodnije kod izražavanja, ona je posrednik između djeteta i njegove okoline. Dijete se na taj način ne obraća izravno okolini, a stoga mu je pripovijedanje uz lutku i manje stresno. Može se slobodnije i otvorenije izraziti. Spontanije je. Lutka ga zaklanja pa se tako ne izlaže previše. Tako i povučenija djeca uz lutku imaju mogućnost više se otvoriti. S druge strane, kroz komunikaciju s lutkom djeca mogu usvojiti i neka znanja koja im odrasli žele prenijeti, ali radije će poslušati i prihvatiti mišljenje lutke. Tome je tako jer lutka nije nametnuti autoritet, već joj ga je dijete samo dalo (Majaron; Kroflin, 2004).

Glibo (2000) tvrdi da se lutkarska igra može uklopiti u bilo koje odgojno-obrazovno područje, a najčešće se koristi u području jezika. Kroflin (2012) pak govori o sposobnosti lutke da olakša učenje stranog jezika. Konkretno, spominje radionicu na kojoj su djeca hrvatskih iseljenika koja su različite dobi, predznanja i motivacije trebala učiti hrvatski jezik i o hrvatskoj kulturi. Ivon (2010) navodi da djeca uz lutku svoj govor razvijaju prirodno.

Lutka može motivirati djecu na učenje i pomoći im da se riješe svega što ih pritom koči. U primjeru Lidije Kroflin o učenju jezika sudjelovala su potpuno različita djeca pa se pokazalo da je lutka snažno sredstvo i u integriranju sve djece u skupini (Kroflin, 2012).

Dijete se s pomoću lutke može izraziti, razvija poseban način komunikacije. Za dijete koje ima poteškoće u području govora može biti od velike pomoći korištenje lutke i neverbalna komunikacija kroz nju (Majaron; Kroflin, 2004).

Osim navedenih razvojnih područja, valja istaknuti da lutka može pomoći djetetu i u razvoju fine motorike šake i prstiju kroz sam proces pokretanja lutke (Ivon i Zavoreo, 2011). Kako se ginjol lutka pokreće upravo iz šake i prstiju, ona svakako ima pozitivan utjecaj na razvoj fine motorike.

5.5. Značaj simboličke igre

Djeca se u igri potpuno posvećuju predmetu kojim se igraju, predaju mu se. Na taj način igra postaje magična (Chevalier i Gheerbrant, 1987: prema Ivon i Zavoreo, 2011).

Simbolička igra djetetova je glavna aktivnost i pomaže mu pri razvoju emocija i sposobnosti. Dijete kroz nju zamjenjuje neke aktivnosti drugim aktivnostima i predmete drugim predmetima. Daje im novo značenje. Može bilo koji predmet pretvoriti u bilo što. Igra se kao da je primjerice, neki predmet nešto drugo pa se zato simbolička igra često naziva i „kao da“ igra. Ili se može igrati kao da je netko, na primjer kao da je liječnik. Ova igra udaljava dijete od konkretnog svijeta i tako se počinje razvijati apstraktno mišljenje. Poveznica između simboličke igre i lutke je činjenica da i lutka može biti simbol. Osoba koja pokreće lutku svojim pogledom i rukom kojom njome upravlja daje lutki život i značenje. Dotad je lutka neživi objekt. Animator prenosi na nju svoju energiju, a ona tako postaje simbol, metafora (Ivon, 2010; Pokrivka, 1991; Županić Benić, 2019).

U najranijoj simboličkoj igri djeca koriste predmete koji su što sličniji onome što u igri simboliziraju. Kasnije, kad dijete dovoljno psihički sazrije, simbol izgledom ne mora sličiti predmetu ili biću koje predstavlja. Isto tako, u početku se dijete igra situacija koje u svom životu vidi i proživljava. Često oponaša radnje odraslih i to točnim redoslijedom kako ih je vidjelo. Ponavlja situacije s kojima se u životu susreće kako bi ih bolje shvatilo. S druge strane, starija djeca imaju sposobnost proigravati situacije s kojima ona nisu u izravnoj vezi, nisu ih osobno proživjela. Tako se simbolička igra može graditi na nekim saznanjima koje je dijete dobilo primjerice, gledajući lutkarsku predstavu ili slušajući priču (Ivon; Zavoreo. 2011; Miljak, 2009:16; prema Ivon, 2010).

Igrajući se s lutkom, dijete i svojim govorom i gestama nastupa kao lik kojeg lutka predstavlja. Doseže razinu višu od pukog oponašanja. Stavlja se u poziciju lika i iz nje progovara. Kroz ovakav način igre, dijete razvija sposobnost razgraničavanja svoje perspektive i osjećaja od tuđih. Upravo ovi procesi u simboličkoj igri s lutkom pomažu djetetu prevladati spoznajni egocentrizam. Razvija sposobnost shvaćanja tuđe perspektive. Dok reprezentira osjećaje lika kojeg lutka predstavlja, dijete razvija sposobnost razumijevanja emocija tog lika, a proširuje svoje vlastite. Iako dijete koje pokreće lutku, odnosno koje se igra njome, stvara jednu cjelinu s lutkom jer uključuje i svoj pogled, glas, pokreće lutku svojom rukom, druga djeca koja promatraju igru shvaćaju da je to samo simbolička igra. Sposobni su odvojiti samu lutku od onoga što ona predstavlja. S ovime mogu imati problema djeca koja imaju poremećaj depersonalizacije ili određene psihičke poremećaje. Ova djeca nemaju sposobnost odvojiti lutku kao objekt od bića koje simbolizira (Ivon, 2010; Kröger; Nupponen, 2019).

Kroz igru koja uključuje lutku dijete ima mogućnost reprezentirati situacije iz svog života koje su mu stresne i izazivaju u njemu strahove. Na primjer, ako se dijete boji odlaska liječniku, može tu situaciju iskoristiti kao temu igre. Ono u igri može biti liječnik, a lutka pacijent. U lutku dijete može projicirati svoje strahove, a onda je tješiti. Na taj će način umiriti sebe i smanjiti svoj strah (Hitrec 1991:17, prema Ivon, 2010; Remer; Tzurriel, 2015).

Osim toga, igrajući se s lutkom dijete može proživjeti neke situacije s kojima se još nije izravno susrelo, ali će sada za takvu situaciju biti spremnije. Na taj način lutka priprema dijete za situacije koje mu slijede u životu (Renfro, 1982; prema Ivon, 2010).

5.6.DDL metoda

Jedan od načina na koji se lutka može uključiti u rad s djecom predškolske dobi je dijaloška drama s lutkama, metoda koja se skraćeno naziva DDL metodom. Na odsjeku Fakulteta za pedagogiju i psihologiju Pedagoškog sveučilišta u Vilniusu provedeno je istraživanje pod nazivom *Dijaloška drama s lutkama (DDL) kao metoda poticanja dječje verbalne kreativnosti*. Svrha ovog istraživanja bila je da se argumentiraju pozitivne strane ove metode i utvrde mogućnosti i optimalni uvjeti za njezino provođenje (Majaron; Kroflin, 2004).

Ova metoda povezuje dječju dramsku igru, lutke i bajku, odnosno poruku koju bajka nosi. Odabere se bajka koja se uz pomoć lutki dramatizira. Na taj se način pokušava potaknuti djecu na izražavanje. Odgojitelj uspostavlja dijalog s djecom. Nakon dramatizacije bajke slijedi zajednička rasprava. Na to se mogu nadovezati brojne druge aktivnosti. I bajka i uporaba lutke potiču kod djece razvoj mašte, kreativnosti, komunikacijskih vještina. Stoga je ova metoda, koja spaja obje navedene metode, zasigurno stimulirajuća za ta područja dječjeg razvoja. Pokazalo se da je DDL metoda doista djelotvorna i da ispunjava predviđene ciljeve u radu s djecom predškolske dobi. Drama djeci omogućuje različite načine izražavanja što je osobito korisno u radu s mlađom djecom koja još nemaju razvijen govor i ne mogu izreći ono što žele. Ova metoda potiče kreativnu aktivnost i maštu. Pospješuje verbalno izražavanje, kao i kognitivne procese. Pruža mogućnost proširivanja sadržaja i oblika dječje igre kroz upoznavanje bajke i uporabe lutke. Osim toga, omogućuje odgojitelju da postane djetetov partner u igri. Na taj se način odgojitelj može bolje približiti djeci, postaju ravnopravni (Čečuk, 2009; Majaron; Kroflin, 2004; Šimunov, 2008).

Dijete može razvijati vještinu rješavanja problema što proizlazi iz rješavanja zapleta u priči koja se djeci prikazuje kroz lutkarske izvedbe (Ivon i Zavoreo, 2011).

5.7.Prednosti prikaza priče uz korištenje lutaka

Milan Čečuk (2009) uspoređuje način na koji priča prikazana u lutkarskoj predstavi i priča koja je samo pročitana ili ispričana ulazi u djetetov stvarni život nakon izvedbe. Navodi da na dijete u oba slučaja prvenstveno utječe fabula. No, nakon gledanja lutkarske predstave najčešće će uslijediti konkretizacija radnje u djetetovom stvarnom životu. Projicirat će u svoj život ono što je vidjelo u predstavi. Lutkarska je izvedba priče stoga u prednosti pred pripovijedanjem ili

čitanjem. Ovakav način, suprotno predstavi, ne zahtijeva daljnju konkretizaciju u stvarnosti. Dijete nakon slušanja priče u svojoj mašti obnavlja radnju ili je produžuje. Slušajući ju, istovremeno mora koristiti svoju maštu kako bi zamislilo ono što čuje, likove, njihovu okolinu i radnje. Zato će po završetku priče i taj proces prestati. S druge strane, gledajući lutkarsku predstavu dijete ne mora koristiti svoju maštu za zamišljanje likova i prizora jer u samoj predstavi sve to vidi. Tako će tek nakon predstave dijete početi upotrebljavati svoju maštu, a pritom neće zamišljati ono što je vidjelo jer za tim nema potrebe, nego započinje konkretizaciju prikazane priče u svojoj stvarnosti, najčešće kroz igru (Čečuk, 2003; Majaron; Kroflin, 2004).

Osim toga, prednost je lutkarske predstave i što ju dijete ne gleda kao nešto apstraktno, već kao nastavak svoje svakodnevice. Dijete i samo stvara svoj svijet iz mašte igrajući se, a pritom je često u aktivnostima igre lutka glavni protagonist (Čečuk, 2003, Ivon; Zavoreo, 2011).

Djeca, pogotovo ona najmlađa, ne mogu još dobro razumjeti svijet odraslih, ali njegova im pravila diktiraju življenje. Za djecu to može biti vrlo zbunjujuće i zastrašujuće. Razvijaju osjećaj nemoćnosti. Mašta i igra daju im priliku da se odmaknu od takvih osjećaja i da se osjećaju sigurno i slobodno. U zbilji je i lutka sama po sebi samo jedan nemoćni predmet dok ju netko ne uzme u ruke i ne pokrene ju u igri ili predstavi. Tada ona dobiva veliku moć. Može sve. Uz lutku i dijete dobiva osjećaj svemoćnosti, poistovjećujući se na neki način s njom. Kroz povezanost s lutkom, dijete će rado usvojiti i ono što mu ona poručuje. Tako će se kroz bajku prikazanu u lutkarskoj predstavi lakše poslati njena poruka i lakše će doprijeti do djeteta (Čečuk, 2003, Pokrivka, 1991).

6. Izrada dviju ginjol lutaka – Snjeguljice i Princa

Izradila sam dvije ginjol lutke po uzoru na likove iz bajke *Snjeguljica i sedam patuljaka* braće Grimm. To su Snjeguljica i Princ.

6.1. Potreban materijal i pribor

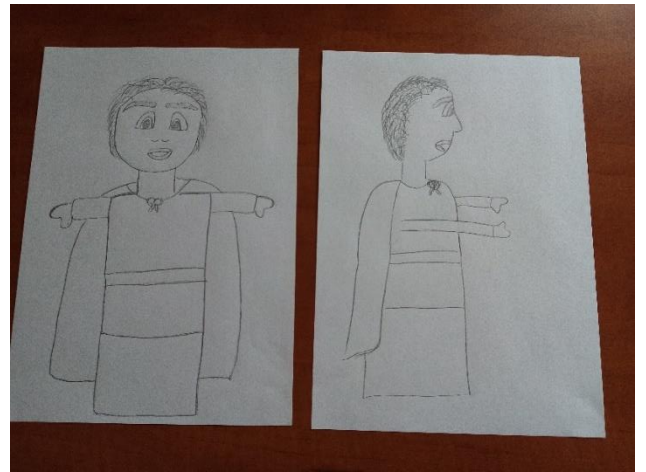
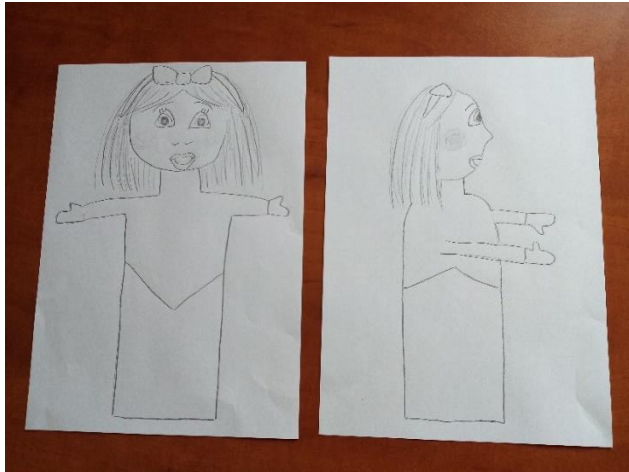
Najprije sam pripremila materijal i pribor koji su potrebni za izradu.

Na fotografiji se može vidjeti da su to: deblji i tanji karton, novine, ljepljiva traka, ljepilo za drvo, posudica za ljepilo, vruće ljepilo, tkanina, škare, vuna, tempere, kist i konac. Koristila sam još i papir za brušenje i bijeli toaletni papir. Potrebna je i voda za razrjeđivanje ljepila za drvo i posudica u kojoj će se miješati.



6.2. Skice

Olovkom sam nacrtala skice za obje lutke, sprijeda i iz profila. Zatim sam skice i obojala drvenim bojicama.



6.3. Oblikovanje glave i dlanova

Za svaku glavu i za svaki dlan napravila sam tuljke od tanjeg kartona mjereći po vlastitim prstima kako bi mi animacija lutke bila nesmetana. Presavila sam karton i zalijepila ga ljepljivom trakom.



Laganim gužvanjem novinskog papira napravila sam dvije kugle i na nekoliko mjesta prilijepila ljepljivu traku kako bi se oblik zadržao. Ovo je osnova za izradu glava lutaka.



Pričvrstila sam glave na tuljke, također pomoću ljepljive trake.



Od tvrdog kartona izrezala sam dlanove i pričvrstila ih za pripadajuće tuljke.



Razrijedila sam ljepilo za drvo s vodom i prekaširala glave i dlanove trgajući novinski papir na male dijelove i lijepeći ga na njih.



Budući da sam odlučila oblikovati glave gužvanjem papira, postojala su udubljenja koja je trebalo popuniti da se dobije bolji oblik lica. Natrgala sam novinski papir na sitne dijelove i pomiješala ga s razrijeđenim ljepilom za drvo. Popunila sam udubljenja samo na mjestima gdje je bilo nužno. Preostalu mješavinu iskoristila sam za popunjavanje prijelaza između tuljaka i dlanova.



Od iste smjese sitno natrganih novina i ljepila oblikovala sam noseve za lutke. Lijeva glava bit će Snjeguljičina, a desna Prinčeva.



Postupak kaširanja ponovila sam šest puta kako bih dobila potpuno čvrste glave i dlanove. Između nanošenja svakog sloja čekala sam da se prethodni sloj dobro osuši.



Zatim sam sve još jednom prekaširala, ali ovoga puta umjesto novina koristila sam bijeli toaletni papir. Svrha ovoga je dobiti podlogu koja će biti pogodnija za bojanje.



Glave sam izbrusila papirom za brušenje kako bih malo izravnala nabore koji su nastali tijekom kaširanja. Također da bih dobila bolju podlogu za oslikavanje lica.



6.4.Bojanje glave i dlanova

Najprije sam i glave i dlanove obojila bijelom temperom.

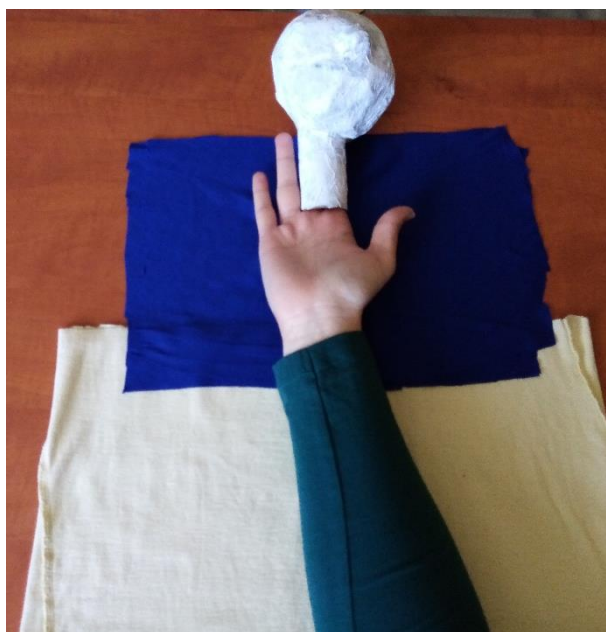


Kad se boja dobro osušila, nanijela sam i temeljnu boju kože na kojoj ću kasnije napraviti oči, usta, obrve i blage konture lica.



6.5. Izrada kostima

Prema veličini svoje nadlaktice, glavi i dlanovima lutke, izrezala sam tkaninu za Snjeguljčinu haljinu. Skrojila sam ju od dvije različite tkanine – plave i žute.



Za Prinčevu haljinu istim sam postupkom ocrkala i izrezala tkaninu.



Na skrojenu bijelu haljinu dodala sam plavu košuljicu, a zatim s vrućim ljepilom zalijepila i smeđu trakicu koja simbolizira pojas.



6.6. Izrada kose

Za izradu kose koristila sam crnu, deblju vunu. Rezala sam ju na trakice i svaku lijepila na glavu lutke s vrućim ljepilom.



Isti postupak primijenila sam i za Prinčevu kosu, jedino što sam vunu rezala na manje trakice nego za Snjeguljicu.



6.7. Lice, oči, usta

Kad se temeljna boja osušila, krenula sam s oslikavanjem lica. Bijelom bojom obojala sam područje usta i očiju. Oči sam obrubila crnom bojom. Nacrtała sam im obrve, Snjeguljici tanje crne obrve, odignute od očiju, a Princu nešto šire smeđe obrve.

Željela sam da su oba lika nasmijana pa sam im napravila široke osmijehe s lijepim bijelim zubima kao što priliči mladim i naočitim likovima.

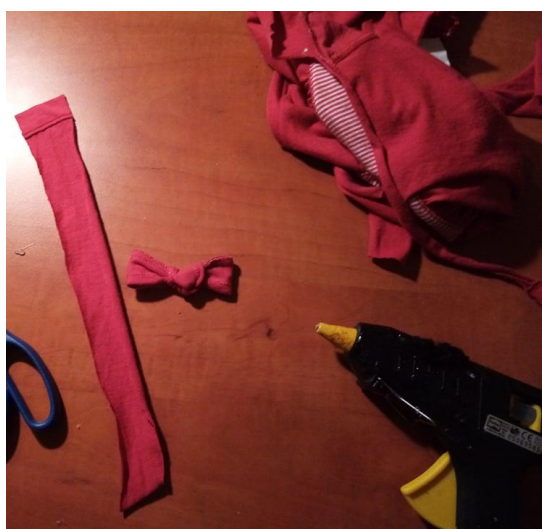
Kad se bijela podloga osušila, ucrtala sam im i šarenice i zjenice, a Snjeguljici sam dodala i trepavice.

Područja iznad očiju, uz rub čela i rubove obraza osjenčala sam malo tamnijom nijansom, a Snjeguljičine obraze zarumenila sam ružičastom bojom.



6.8. Izrada dodataka

Preostalo mi je Snjeguljici izraditi traku za kosu i mašnu, a Princu plašt. I jedno i drugo izrezala sam iz crvene tkanine. Mašnu sam napravila uz pomoć vrućeg lijepila i na isti način ju i pričvrstila uz traku. Prinčev plašt također sam prilijepila uz stražnju stranu vrata.



6.9. Završni izgled lutaka

Sljedeće fotografije prikazuju konačan izgled ginjol lutke Snjeguljice.



Sljedeće fotografije prikazuju konačan izgled ginjol lutke Princa.



7. Zaključak

Može se zaključiti da su mogućnosti primjene ginjol lutke u radu s djecom rane i predškolske dobi brojne. To što je ručna lutka doprinosi njenom brzom i jednostavnom pokretanju te omogućuje brzu izmjenu lutaka ako lutkar sam izvodi predstavu s više likova. Može prikazati i izraziti što god njen kreator zamisli, a osnovni dijelovi kod izrade su joj glava, ruke i haljina. Trup ginjol lutke zapravo je lutkarova podlaktica što također ima utjecaj na njenu pokretljivost. Dijete ima koristi od svakog procesa koji se veže za lutku. Kroz proces izrade, pokretanje lutkom, gledanje i slušanje lutkarske izvedbe ili sudjelovanje u lutkarskoj igri, potiče se razvoj mašte i kreativnog razmišljanja, fine motorike šake i prstiju, kognitivni razvoj, socijalni i emocionalni razvoj. Često se djeca nađu u situacijama koje su im emocionalno teške i nakupljaju negativne osjećaje što se može loše odraziti na njihov pravilan razvoj. Lutka u ovakvim situacijama može pomoći jer dijete kroz nju može preusmjeriti svoje osjećaje, može ih izraziti i osloboditi ih se. I povučenoj djeci lutka omogućuje lakšu komunikaciju jer ih zaklanja, omogućuje im da nisu izravno izloženi, već lutku koriste kao posrednika za komuniciranje. Sposobnost lutke da bude dobar posrednik vrlo je korisna za odgojitelje. Može postati njegov vješti pomoćnik i pojavljivati se u skupini povremeno ili biti stalno prisutna. U svakom trenutku dobro će poslužiti odgojitelju da privuče dječju pažnju i zainteresira ih. Ona otvara put do svakog djeteta, pruža odgojiteljima mogućnost da se sa svakim povežu, da razumiju njegovo unutrašnje stanje i da mu se prilagode i pomognu prema njegovim individualnim potrebama. Odgojitelj može kroz lutku poslati djeci važne poruke, edukativne i moralne, a djeca će ih radije prihvatiti i primijeniti ako ih čuju od lutke. Ona je autoritet kojeg djeca sama odabiru, ne nameće im se. Stoga cijene i usvajaju sve ono što im lutka poručuje. No, važno je da je odgojitelj upoznat barem s osnovnim informacijama o lutkarstvu i lutkama kako bi ih u svom radu mogao svrhovito upotrebljavati.

Divan je osjećaj uroniti u proces izrade lutke i potpuno mu se posvetiti. Otkad sam se prvi put susrela s ginjol lutkama, oduševile su me. Njihova izrada iziskuje trud, maštu, kreativnost, ali i promišljanje o svakom detalju. I sam početak izrade skice, plana izrade, kao i prikupljanje materijala koji će se koristiti vrlo je zanimljiv. Kreiranje ginjol lutaka čini da se u jednom trenutku osjećam kao modna kreatorica, u drugom trenutku kao frizerka koja im izrađuje kosu i oblikuje frizuru, ali i kao kozmetičarka koja uljepšava lica lutaka. Tako bi se i djeca na različite načine mogla izraziti kroz izradu lutaka, uključiti svoju maštu. Iako je sam proces izrade važan

i zanimljiv, po završetku tog procesa, kad sam dobila konačni izgled lutaka, osjećala sam se ponosno i radosno. Imala sam želju nataknuti lutke na svoje ruke i svima ih pokazivati. To su osjećaji koji se dobiju kad osoba nešto samostalno izradi. Stoga je korisno i djeci pružiti priliku da sami izrade svoje ginjol lutke, smatram da ona to mogu. Djecu nikako ne treba podcjenjivati. Lutke se mogu izraditi i na jednostavnije i na složenije načine, izrada se može prilagoditi na različite načine. Primjerice, umjesto ljepila za drvo, za kaširanje se može koristiti smjesa brašna i vode koja je za djecu bezazlena. Vjerujem da će djeca osjećati još veću motivaciju za korištenje lutke koju sama naprave i češće će za njom posezati nego kad im se ponudi kao već napravljen poticaj. Pružit će im osjećaj samopouzdanja. No, i već gotova lutka zasigurno bi kod djece izazvala velik interes.

Smatram da lutka može obogatiti odgojno-obrazovni rad i da njeno korištenje doista i odgojitelju i djeci pruža mnoge prednosti. Vrlo je važno da odgojitelj uspostavi vezu s djecom u svojoj skupini, a lutka kao posrednik u tome može biti značajna pomoć. Uvođenje lutke kao povremenog člana odgojne skupine smatram jednim od vrlo zanimljivih načina njenog korištenja u radu s djecom predškolske dobi. Lutka se može pojavljivati u različitim situacijama, može doći i usput porazgovarati s djecom, može razgovarati individualno sa svakim djetetom, može djeci pričati priče, izvoditi igrokaze, govoriti im o svojim iskustvima u koje su utkane važne i poučne poruke. Ginjol lutke mogu se primjenjivati i za vrijeme dječje slobodne igre. Mislim da djeci treba dati prostora i da sami osmisle kako će se igrati s lutkom, a i da bogate svoje iskustvo dramskog izražavanja.

Kroz istraživanje literature uvidjela sam da je lutka odlično sredstvo koje u pravim rukama može činiti čuda. Kao buduća odgojiteljica, uvjerenam da ću lutku koristiti u svome radu i da će i meni i djeci stvoriti ugodnu atmosferu, pospješit će stvaranje međusobne povezanosti i razumijevanje.

8. Literatura

1. Čečuk, M. (2009). *Lutkari i lutke*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
2. Đerđ, Z. (2015). Lik-lutka stalni i povremeni član odgojne skupine. *Magistra Iadertina*, 10. (1.), 89-101.
<https://hrcak.srce.hr/154217>
3. Glibo, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: Ekološki glasnik.
4. Gržinić, J., Ilić, S. i Vidović, K. (2010). Child and psychological aspects of a doll (Theoretical approach). *Metodički obzori*, 5(2010)1 (9), 45-59.
<https://doi.org/10.32728/mo.05.1.2010.04>
5. Ivon, H. i Sindik, J. (2008). Povezanost empatije i mašte odgojitelja s nekim karakteristikama ponašanja i igre predškolskog djeteta. *Magistra Iadertina*, 3 (1), 21-38.
<https://hrcak.srce.hr/35618>
6. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
7. Ivon, H., Zavoreo, E. (2011). Obilježja i razvojne mogućnosti dječje lutkarske igre. *Školski vjesnik* 60 (1), 7-24.
<https://hrcak.srce.hr/81751>
8. Ivon, H. i Sindik, J. (2011). Razlike u prosocijalnom i agresivnom ponašanju djece predškolske dobi, ovisno o učestalosti djetetove interakcije s lutkom. *Paediatrica Croatica*, 55 (1), 27-33.
<https://hrcak.srce.hr/74325>
9. Jurkowski, H. (2005). *Povijest europskoga lutkarstva*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
10. Kraljević, A. A. (2003). *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca.
11. Kroflin, L. (2012). *The power of the Puppet*. Zagreb: UNIMA
12. Kröger, T., Nupponen, A.-M. (2019). Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393–401.
<https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688>
13. Majaron, E., Kroflin, L. (2004). *Lutka... divnog li čuda!*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
14. Petersen, K. S. (2014). Interviews as intraviews: A hand puppet approach to studying processes of inclusion and exclusion among children in kindergarten. *Reconceptualizing Educational Research Methodology*, 5(1). <https://doi.org/10.7577/rerm.995>

15. Pokrivka, V. (1991). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
16. Šimunov, M. (2008). LUTKARSKI IGROKAZI NEPRESUŠAN SU IZVOR DJEČJEG STVARALAŠTVA. *Metodički obzori*, 3(2008)2 (6), 83-99.
<https://hrcak.srce.hr/32753>
17. Tzuriel, D., Remer, R. (2015). „I teach better with the Puppet“ – Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education – an Evaluation. *American Journal of Educational Research*, 3 (3), 356-365.
https://www.researchgate.net/publication/277552119_I_Teach_Better_with_the_Puppet_-_Use_of_Puppet_as_a_Mediating_Tool_in_Kindergarten_Education_-_an_Evaluation
18. Varl, B. (2000). *Ručne lutke – ginjoli*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
19. Županić Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: LEYKAM internacional.
20. Županić Benić, M. (2019). *Lutka/r/stvo i dijete*. Zagreb: LEYKAM internacional.

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su navedeni.

Karla Dimitrovski

(vlastoručni potpis studenta)