

Akvarij

*Kraljestvo
domišljije*



LUTKOVNO GLEDALIŠČE
LJUBLJANA

Lutkovno gledališče Ljubljana
Krekov trg 2, 1000 Ljubljana

Blagajna je odprta od ponedeljka do petka od 9. do 19. ure,
ob sobotah od 9. do 13. ure in ured pred predstavo.

T 080 2004 in 01 300 09 82

E blagajna@igl.si

www.igl.si

Izdajatelj: Lutkovno gledališče Ljubljana,
za izdajatelja Uroš Korenčan
Idejna zasnova: Mojca Redjko
Lektorica: Irena Androjna Menčinger
Ilustracije: Zala Kalan
Oblikovanje: Futura DBB, d. o. o.
Tisk: Grafex, d. o. o.
Naklada: 1000 izvodov
Februar 2017



»Wide Eyes« je produkcijski projekt evropske mreže Small Size, ki umetniško raziskovanje posveča otrokom in razvija posebno strokovno znanje na področju uprizoritvenih umetnosti za zgodnja otroška leta. »Wide Eyes« ponazarja radovedne otroške oči, ki zvedavo pogledujejo v svet. To je tudi skupno izhodišče ustvarjalcem 17 partnerjev iz 15 evropskih držav, katerih nastanek predstav so v procesu ustvarjanja zaznamovala različna srečanja, izmenjave idej in delavnice. Vseh petnajst produkcij bo v začetku leta 2018 predstavljeno na zaključnem dogodku projekta v Galwayu na Irskem.

Znanost na cesti (ZnČ) je projekt promocije znanosti, ki sta ga ob pokroviteljstvu Slovenskega akademškega združenja SATENA spomladaj leta 2013 začeli raziskovalci na Inštitutu Jožef Stefan dr. Sasa Novak in dr. Kristina Zagari. Namen je javnosti predstaviti pomen znanosti za gospodarstvo in družbo ter dosežke in rezultate, ki Slovenijo umeščajo med razvite države.

Izvedbo projekta je delno podprla
Evropska komisija. Vsebinska publikacija
je izključno odgovornost avtorjev in
stališč Evropske komisije.

Akvarij

Vodna pustolovščina (3+)

Premiera: 16. februarja 2017

Kulturnica LGL

Sezona 2016/2017

Avtorska predstava v okviru evropskega projekta Small Size (Wide Eyes)

V sodelovanju s projektom Znanost na cesti (Slovensko akademsko tehniško-naravoslovno združenje SATENA)

Režiser in avtor likovne podobe: **Miha Golob**

Dramaturginja: **Mojca Redjko**

Scenografka: **Larisa Kazić**

Avtor glasbe: **Miha Arh**

Oblikovalec svetlobe: **Kristjan Vidner**

Igralca: **Miha Arh** in **Gasper Malnar**

Vodja predstave in oblikovalec zvoka: **Alojz Sedovnik** |
Lučni tehnik: **Niko Štabuc** | Scenski tehnik: **Slobodan Ilić** |
Izdelava lutk in scene: **Larisa Kazić, ABC Ribe d. o. o. – Fishbox, Acrytech d. o. o., Uroš Mehle, Zoran Srdić, Sandra Birjukov**

Ustvarjalci se zahvaljujejo **Klari Paulini Golob, Dragici Haramiji, Petru Kusu** in **Darji Potočan**.

O predstavi

Vodna pustolovščina v preprostem jeziku znanosti in predmetnega gledališča prikazuje zgodbo o Malem in Velikem, o potovanju, srečevanju in poslavljanju. Dogajanje poteka v steklenem tanku, podobnem akvariju, kjer predmeti oživijo med brbotajočimi mehurčki, pretakajo se skrivnostne tekočine in rojevajo zvoki življenja.

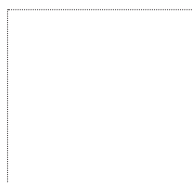
Elementi kombinirane otroške igre ustvarjajo nov svet iz praznine in dolgčasa. Igranje je raziskovanje in vaja za polno življenje. Je trdo otroško delo, ki krepi osredotočenost in razvija osebne veščine. Igrivo učenje, navdihnjeno v kopalni kadi in na poletni plaži kot prostorih otroške igre, začinjene s ščepcem kemijskega laboratorija, skuša najmlajšim gledalcem pojasniti, da večno prijateljstvo lahko živi v srcu, da so vezi nevidne in da je (za)misel najdragocenejše seme razvoja. Obenem pa jim želi približati znanost na ravni praktičnega poskusa, ki vzpostavlja slikovite prostore nenavadne naravoslovne pustolovščine z ekološko razsežnostjo.

Pripovedovanje zgodb ob pripovedovalnih karticah

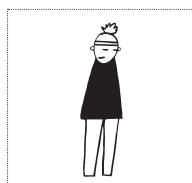
S pripovedovalnimi karticami lahko sestaviš svojo zgodbo. Iztrgaj kartice, položi jih na mizo s hrbtno stranjo navzgor, izberi poljubno število kartic, izbrane kartice obrni in poglej sličice na njih. V pomoč ti bo, če kartice razporediš v tri skupine: začetek zgodbe, sredina in zaključek. Opiši sličice, nato pa jih poveži v zgodbo. Zgodba je lahko zabavna, žalostna, napeta, grozljiva – ti odločaš!

Namig: Več kartic izbereš, zapletenejša bo zgodba, zato je priporočljivo začeti postopoma, mlajši otroci (3+) s tremi, večji (5+) z devetimi.

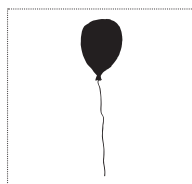
Pripovedovanje zgodbe je pomemben dejavnik otrokovega govornega razvoja. Vodeno pripovedovanje v obliki igre s karticami ali kockami, na katerih so simbolne sličice (piktogrami), spodbuja splošno bralno pismenost in ustvarjalnost ter krepi otrokovo potrebo po izumljanju.



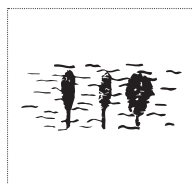
Nekega dne se ni prav nič dogajalo. Dolgčas je mezel na vse strani.



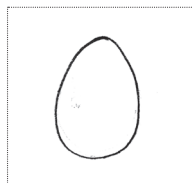
Deček je z rokami, zakopanimi globoko v žepe, naveličano postopal naokoli in se skušal igrati s praznim zrakom.



Naenkrat je roka v žepu nekaj zatipala. Prazen balon! Deček je neulovljivi zrak stlačil v balon in se začel igrati z njim.



Pok! Balon je iznenada počil in iz njega se je skrivnostno začela valiti gosta bela megla ...



Ko se je megla razkadila, je deček zagledal – jajce.

Nadaljuj zgodbo ...

