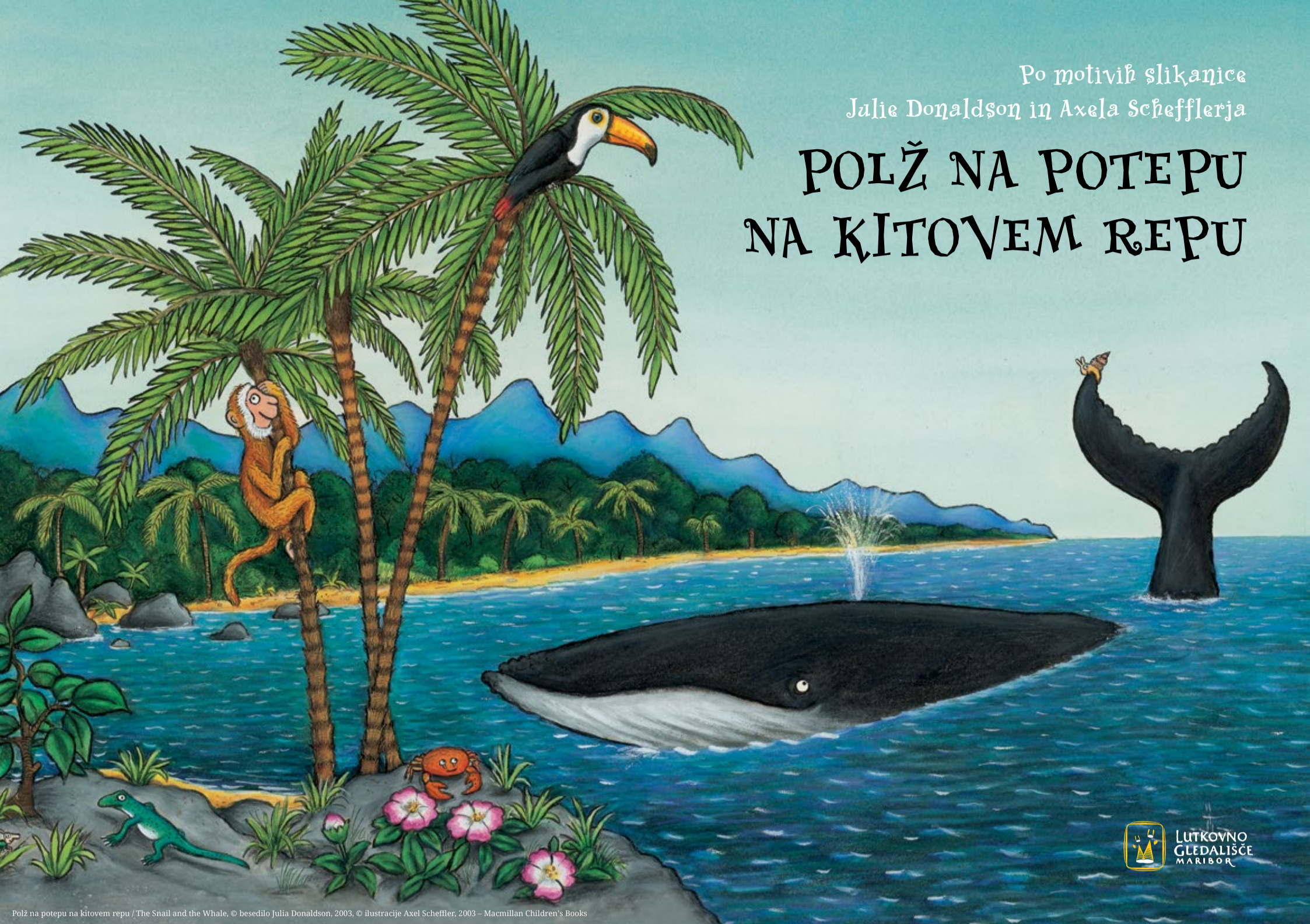


Po motivih slikanice  
Julie Donaldson in Axela Schefflerja

# POLŽ NA POTEPU NA KITOVEM REPU



Po motivih slikanice Julie Donaldson in Axela Schefflerja

## POLŽ NA POTEPU NA KITOVEM REPU

Režiserka  
Prevajalec  
Dramaturginja  
Lektorica  
Avtor glasbe  
Oblikovalec odrskega giba  
Scenografka  
Oblikovalec zvoka  
Oblikovalec svetlobe  
Lutkovni tehnolog  
Asistent scenografke  
Asistent režije  
Izdelava lutk

Mateja Kokol  
Milan Dekleva  
Nika Švab  
Metka Damjan  
sz3  
sz3  
Natalija Juhart  
Andi Gal  
Gašper Bohinec  
Primož Mihevc  
Primož Mihevc  
Rick Snelderwaard (študijsko)  
Mojca Bernjak, Darka Erdelji,  
Natalija Juhart, Primož Mihevc,  
Uroš Kumer (študijsko), Miha Türk (študijsko)  
Primož Mihevc, Igor Vidovič

Izdelava scenskih elementov

Igrajo

Maksimiljan Dajčman, Metka Jurc,  
Tilen Kožamelj, Danilo Trstenjak in  
Dunja Zupanec

Premiera

12. maj 2018, Velika dvorana LGM

V lutkovni predstavi *Polž na potepu na kitovem repu*, ki je nastala po predlogi istoimenske slikanice avtorjev Julie Donaldson in Axela Schefflerja, si želimo izpostaviti predvsem rek »iskati svoj prostor pod soncem«. Spremljamo zgodbo polža nemirnega stopala, ki se v želji po raziskovanju odpravi na pot po svetu. Skupaj s kitom, ki ga vodi po in pod morjem, spozna različne in raznolike živali iz drugačnih okolij in prostorov. Do nekaterih je sprva boječ, nato pa postaja vedno bolj pogumen. Vsaka nova izkušnja ga na drugačen način zaznamuje in mu da vpogled v drugačen svet, kot ga je vajen. Sreča tjulnje in pingvine, nagajivo opico in aro in medveda. Na koncu polž, s pomočjo otrok, kitu celo reši življenje. Medsebojno spoznavanje živali, ki se ne poznajo in so na prvi pogled drugačne, pa izničuje predsodke do tujstva, saj so pingvini sprva do polža prav toliko nezaupljivi kot on do njih, to pa jim seveda ne prepreči skupne igre in drsanja po ledenih toboganih. S pomočjo gibov in zvoka postane predstava magično raziskovanje sveta v iskanju polževega poslanstva in novega doma, vse dokler ne spozna, da imaš dom tam, kjer imaš srce. In da to seveda ni nujno le en prostor. V uprizoritvi, ki je sicer namenjena predvsem otrokom, starejšim od treh let, bo uživala tudi starejša publika. Skozi igro hkrati nevsiljivo spoznamo nevarnosti, ki grozijo okolju: taljenje ledu, ki je posledica globalnega segrevanja, onesnaževanje okolja in velike količine odvržene plastike, ki živali spravljajo na rob izumrtja.



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO



MESTNA OBČINA  
MARIBOR

VEČER

Radio  
Maribor

SI RADIO SI

III

clippit

STUDIJSKI  
SERVIS

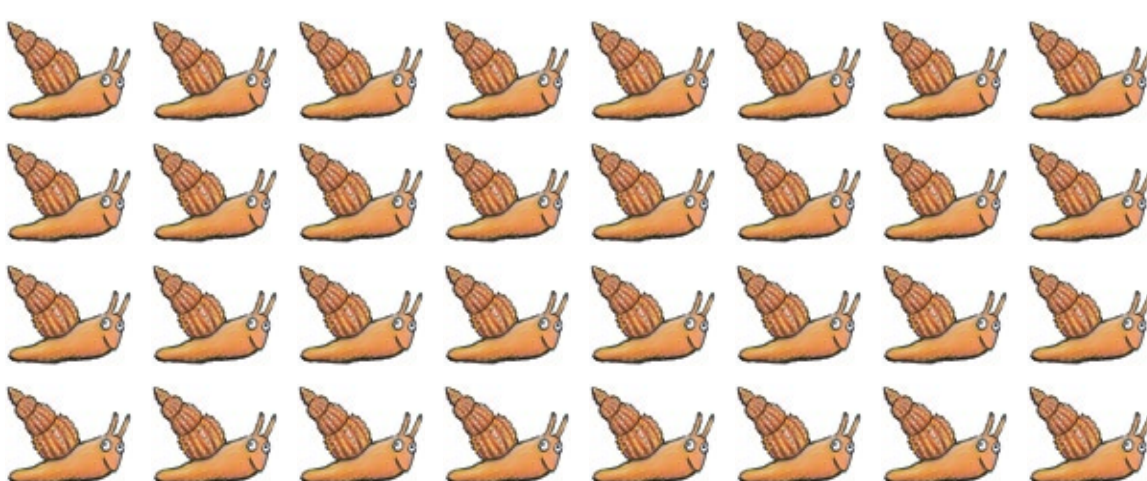
SUPER  
GIB

Mlich

Snaga

VALDHUBER  
ČEH

Polž na potepu na kitovem repu / The Snail and the Whale, © besedilo Julia Donaldson, 2003, © ilustracije Axel Scheffler, 2003 – Macmillan Children's Books



Gledališki list Polž na potepu na kitovem repu | za LGM Katarina Klančnik Kocutar | urednica Tanja Lužar | ilustrator Axel Scheffler | avtorica besedila Nika Švab  
idejna zasnova igre Natalija Juhart | lektorica Metka Damjan | oblikovalec Blaž Krump | tisk Evrografis | naklada 1.000 izvodov | Maribor, maj 2018  
Lutkovno gledališče Maribor | Vojašniški trg 2 A, 2000 Maribor, Slovenija | direktorica in umetniška vodja Katarina Klančnik Kocutar | T 02 228 19 70 | E info@lg-mb.si | S www.lg-mb.si

# POIŠČI POLŽE

POLŽ IN NIEGOVA DRUŽINA NA POTEPU NA KITOVEM REPU

Med potovanjem po svetu je polžja družina polžu nemirnega stopala malo ponagajala. Skrili so se na postojankah, ki so si jih na poti ogledovali. Pomagaj polžu in kitu najti vseh osem nagajivih polžev.

Pri iskanju polžev boš potreboval igralno kocko, ki te bo vodila po svetovnih postojankah. Izberi si svojo žival, jo izreži in jo uporabi kot igralno figurico, s katero se boš premikal po igralnem polju.

Igralno figurico postavi na prazno polje pod puščico, potovanje pa se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

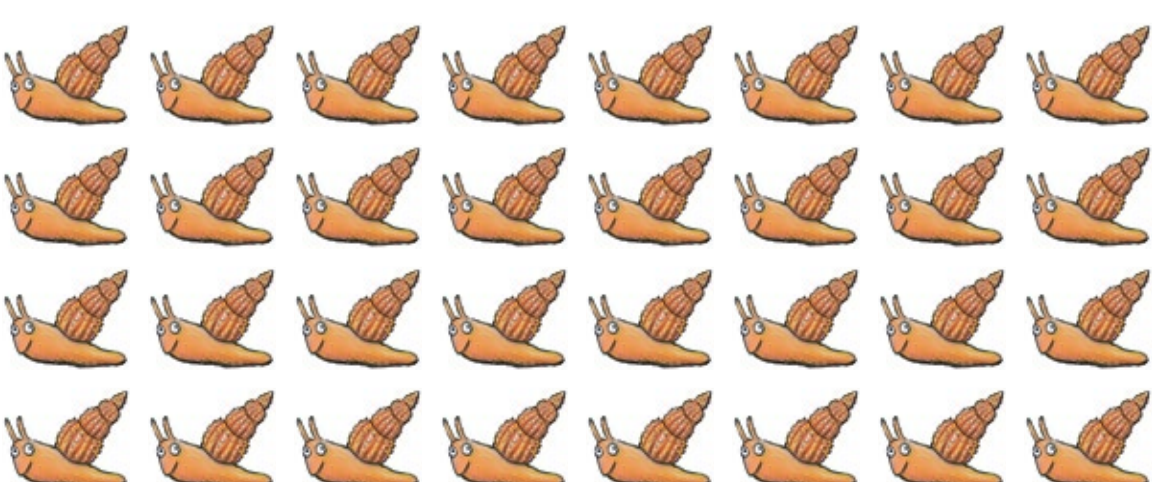
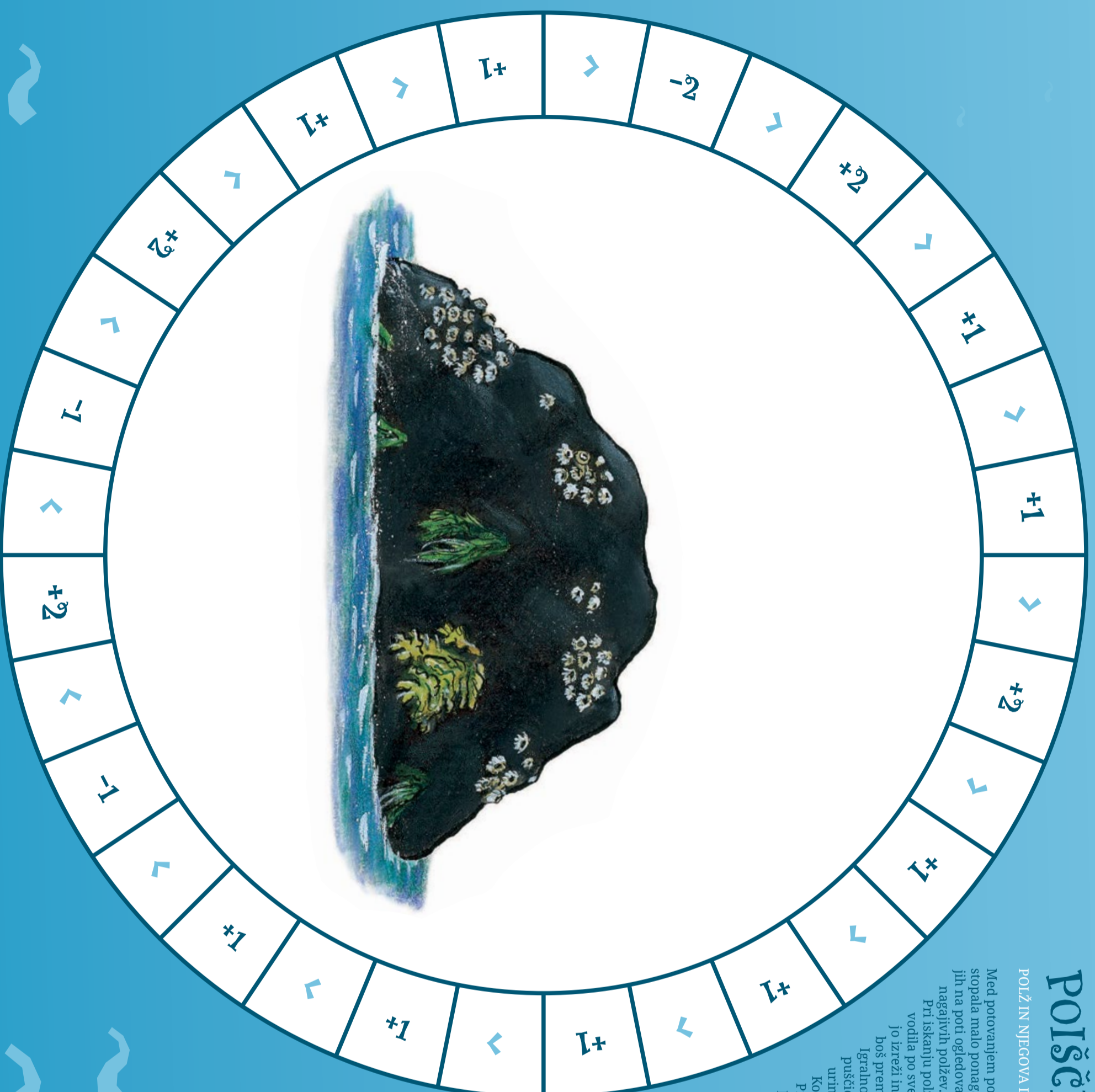
Kocka ti pove, za koliko polj se premakneš. Premikaš se po vseh poljih, tako polnih kot praznih.

Polja z znakom plus povedo, koliko polžev si našel, polja z znakom minus pa, koliko si jih spet izgubil. Prej izrezane polže, postavljene v sredino kroga, med igro shranjuješ pri sebi ali jih daješ nazaj na skupno mesto.

Igra se konča, ko prvi igralec najde osem polžev.

Želimo ti uspešno iskanje!

START ↓



Več predlogov za pripravo na ogled predstave in vodila za obravnavo po ogledu poiščite na spletni strani Lutkovnega gledališča Maribor pri predstavi *Polž na potepu na kitovem repu*.