

avtorski projekt

## To je tekma

gledališka zanka za otroke in njihove odrasle **5+**

pedagoško gradivo



### Kazalo

#### Pred ogledom

- O predstavi **1**
- O režiserju **1**
- Je to tekma? **2**
- Ogrevanje **3**

#### Po ogledu

- Pogovor o predstavi **4**
- Besede in besedne zveze **5**
- Jezik **7**
- Sporazumevanje **9**
- Laž in laganje **10**
- Ustvarjalno učenje **11**
- Zvok v predstavi **12**
- Priporočila za branje **14**

## O predstavi

### To je tekma

gledališka zanka za otroke in njihove odrasle **5+**

režiser, scenograf in oblikovalec svetlobe **Miha Golob**

dramaturginja **Mojca Redjko**

kostumografka **Dajana Ljubičić**

oblikovalec zvoka in avtor glasbe **Anže Čater**

lektorica **Živa Čebulj**

zasedba **Andrej Murenc, Damjan M. Trbovc**

izdelovalec mikrofonskega stojala **Primož Mihevc** • vodja predstave in rekviziterka **Saša Kroflič** • lučni mojster **Denis Kresnik** • tonski mojster **Drago Radaković** • dežurni tehnike **Matej Karlovšek** • oblikovalka maske in frizerka **Andreja Veselak Pavlič** • frizerka **Sibila Senica** • garderoberki **Suzana Pučnik, Maja Zimšek** • krojačica **Anita Kragelj** • šivilja **Ivica Vodovnik** • odrski mojster **Gregor Prah** • tehnična vodja **Aleksandra Štern** • pomočnik tehnične vodje **Rajnhold Jelen**

**premiera** 28. marec 2024, Mali oder SLG Celje

Predstava traja 40 minut in nima odmora.

**Teme** tekmovanje – sodelovanje – zvok – glas – beseda – jezik – govor – sporazumevanje – zanka

\*\*\*

## O režiserju

**Miha Golob** (1973) je na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo Univerze v Ljubljani diplomiral iz gledališke režije z uprizoritvijo *Malomeščanska svatba* Bertolda Brechta in diplomsko nalogo *Teorija umetnosti, gledališča in režije*. V času študija je prejel akademsko Prešernovo nagrado in nagrado za režijo na mednarodnem festivalu gledaliških akademij v Brnu. Kmalu po zaključku študija je za štiri leta prevzel umetniško in poslovno vodenje Šentjakobskega gledališča v Ljubljani (2002–2006).

Svoje gledališko razmišljanje največkrat veže na družbenokritične teme, zadnja leta s poudarjenim avtorskih pristopom. V 25 letih profesionalne režijske poti je režiral v večini slovenskih institucionalnih gledališč in se podpisal pod režijo skoraj 40 raznovrstnih uprizoritev.

Več o režiserju in njegovem delu: [https://sigledal.org/geslo/Miha\\_Golob](https://sigledal.org/geslo/Miha_Golob)

Posebno njegove uprizoritve za mlado občinstvo, npr. *mali modri in mali rumeni* (LGM, 2014) ter *Akvarij* (LGL, 2017) in *Tunel* (LGL in Klaipėdos lėlių tetras, LT, 2022), so postale mednarodne uspešnice in prejemnice nacionalnih in mednarodnih nagrad.

Živahen pogovor z režiserjem je objavljen tukaj: <https://www.contempuppetry.eu/novice/miha-golob-za-otroke-je-svet-kot-lunapark-ki-ga-opazujejo-in-nad-katerim-se-navdusujejo-brez-preracunljivosti/>

Ob ustvarjanju gledaliških uprizoritev v repertoarnih in neodvisnih gledališčih je deloval tudi kot mentor gledaliških delavnic, seminarjev in gledaliških skupin iz Slovenije in zamejstva. Večkrat je sodeloval tudi pri televizijski produkciji. Od leta 2022 je direktor SLG Celje.

## Je to tekma?

Avtorska predstava za otroke in njihove odrasle *To je tekma* se navdihuje pri slikanici Beck in Matta Stantona z naslovom *To je žoga*, v kateri je vse narobe, že na platnici je *napaka*, ko je pod naslovom narisana kocka. Temu sledi preverjanje dejstev, in ko se (odrasli) bralec in (otroški) poslušalec strinjata z odgovori, se začne skupno potovanje skozi zmote, nesporazume in laži: bralec zameša kolo in avtomobil, princeso in pošast, zmaja in psa, tovarno in plažo ... Kakšne so šele zgodbe, ki izhajajo iz teh zmešnjav! In pripoved se potem nikoli ne konča – »To ni konec knjige,« piše na zadnji strani.

Kadarkoli odrasli z otroki glasno beremo (jim glasno beremo), skupaj razpiramo svet domišljije in zabave. *To je žoga* dragoceno skupno doživetje nadgradi v interaktivno medgeneracijsko igro. Otroci se znajo igrati, odrasli pa se moramo tega (v glavnem) znova naučiti. Knjiga zato vsebuje predvsem orodja za odrasle, da se sprostimo in se z otroki sproščeno igramo. Podpira živo/kontaktno sodelovalno igro in staršem (tudi drugim vzgojiteljem) vliva zaupanje, da smo mi sami dovolj, največ, kar si otroci želijo.

Ustvarjalce predstave je vznemirilo predvsem slednje, slikanico so brali na vse mogoče načine in razprlo se je morje vprašanj o znanju in védenju pa neznanju in nevednosti, o moči avtoritete in avtoriteti moči, o resnici in laži, o pomenu argumenta in argumentiranja, o polemičnih in demokratičnih medgeneracijskih pogovorih (in odnosih), o sodelovanju in tekmovanju. Koliko otrok si upa nasprotovati odraslim, četudi se motimo? Koliko si jih upa trditi svoje, četudi so prepričani, da imajo prav? Ali znajo svoje trditve dokazati tako, da jim odrasli verjamemo? Ali znajo poiskati te dokaze, in to celo tako, da jim je učenje zabavno?

Znanje in védenje se prenašata z generacije na generacijo. Tudi odrasli smo nekoč bili otroci in smo se učili od nekoga drugega. Ko se staramo, pogosto postajamo modrejši, vemo več stvari, ker smo na svetu že dalj časa. Stari starši s(m)o pogosto zelo modri, ker s(m)o videli, slišali, naredili in se naučili veliko različnih stvari. Ali se torej nehamo učiti, ko odrastemo? Smo starejši vedno modrejši? Ali pa so tudi otroci lahko zelo modri? Kaj lahko otroci naučijo nas?

Kot v vseh družbenih izmenjavah, je tudi pri medgeneracijskem prenosu znanja in védenja pomembno sodelovanje. Učenje nikakor ni udeležba na kvizu in na koncu ni zmagovalca. Ali torej ni tekma? Je, pa ni. Če tekmovalnost razumemo kot tekmo s seboj, kot željo po preseganju sebe, potem je. Če se primerjamo s *seboj prej* in si prištevamo *osebne* točke, potem seveda je. Če osebni razvoj dosegamo v sodelovanju z drugim(i) in se skupaj veselimo napredka, seveda je. Če se znamo nasmejati, tudi ko *drugi* zmagaja – najde recimo odličen argument in na samosvoj način dokaže svoj prav –, potem je ... velikodušna družbena tekma za boljši svet.

V sodobni *postfaktični* pa družbi v ospredje stopajo spremljevalne večšine sporazumevanja in pogosto *ima prav* tisti, ki jih zna bolje upravljati (in ima več sledilcev). Odklon od vsebine k formi vpije po nuji vračanja k jeziku, k spretnosti ubesedovanja nians doživljanja, mišljenja, védenja. Čeprav je večšina sporazumevanja najpomembnejša izmed vseh, ki jih ljudje sploh imamo, se je malokdaj načrtno učimo. Govoriti in komunicirati s svojimi bližnjimi se naučimo že v prvih letih življenja in zato nas večina misli, da se naučimo sporazumevati že s tem, ko se naučimo govoriti in poslušati. A ni tako. Uspešno sporazumevanje med ljudmi ne poteka avtomatično.

Posebna zmožnost človeka je tudi umetniško sporazumevanje. Kot vse vrste umetnosti se je tudi besedna umetnost začela s simbolom. Za njeno celovitost je pomembno dvoje: slogovna dovršenost in jasna sporočilnost. Težnja k lepoti je bila sprva (že tisočletja pred našim štetjem) povezana s potrebo zagotavljanja naklonjenosti bogov, ki bodo človeku podarili obilen ulov, dobro letino, prijazne življenjske okoliščine in podobno. Nato so ljudje začeli *lepšati* tudi lastno (posvetno) življenje – s petjem so si lajšali delo in praznovali, svojo preteklost so zapisovali v spomin s pripovedovanjem zgodb. Pomemben razvojni korak je prinesel pojav in razvoj pisave – od slik in piktogramov do pismenk

in črkovnih pisav. Slednje zapisujejo zvok jezika, pri čemer so pozorne na meje med besedami in deli besedila. A to je že druga zgodba.

Ustvarjalci so se podali na igrivo pot raziskovanja govora in besede kot najmanjše samostojne enote jezika, da bi zbudili zanimanje zanjo, s tem pa naklonjenost, radovednost in željo po udomačevanju. Ustvarjajo zvok, ga množijo, oblikujejo v govor. Besede gnetejo in oblikujejo v igrače, tekmujejo v besednih igrah in si lomijo jezike, besede preoblikujejo v njihove blizuzvočne sestrične, jih postavljajo v razmerja, odpotujejo v izmišljene jezike in preizkušajo zven *žvižgavščine*, *cmokavščine*, *tleskavščine*. Vztrajajo tudi v *brezbesedju*, da v njihovi odsotnosti ozavestijo okus, prožnost, voljnost, gnetljivost besed, s katerimi lahko slišimo in razumemo, uveljavljamo svoj prav, smo hitrejši, močnejši, razumljivejši, prepričljivejši in izrazitejši, se z njimi spreminjamo, razvijamo, povezujemo, si razlagamo svet in se umeščamo vanj. Rastemo in odrastemo.

\*\*\*

## Ogrevanje

Skupaj se pripravite na ogled – premišlujte in razpravljajte ob spodnjih vprašanjih, ki gledalce igrivo usmerjajo v predstavo:

- Ali obiskujete športne tekme, jih spremljate na televiziji ali računalniku? Katere najraje gledate?
- Ali radi tekmuje? V kateri disciplini ste že tekmovali?
- Kako ste se počutili, ko ste zmagali? In ko ste izgubili?
- Ali vas moti, ko je kdo boljši od vas?
- Ali imate raje igre, pri katerih se tekmuje, ali tiste, kjer s soigralci sodelujete?
- Ali vam starejši kdaj *pustijo zmagati*?
- Kakšno tekmo pričakujete v gledališču?



Zviiiiz! Damjan M. Trbovc, Andrej Murenc. Foto Jaka Babnik/SLG Celje.

## Pogovor o predstavi

Po ogledu predstave se pogovorite **o doživetju**. Mladi gledalci naj prosto izražajo mnenja. Saj veste – v umetnosti ni prav in narobe ... Pri tem jih neopazno spodbujajte in usmerjajte.

- Kaj je bilo komu posebej všeč? Zakaj? Kaj pa ne? Zakaj?
- Je kaj v predstavi nenavadno?
- Kateri prizor je bil posebej duhovit? Kateri posebej ganljiv? In kateri je bil komu najljubši?

Otroci naj nato na kratko **povzamejo dogajanje** – zelo verjetno bodo hkrati povzeli tudi sporočilo in vrednotili dejanja. Dovolite jim tudi to.

Nato jih vodite skozi **elemente predstave** s pomočjo vprašanj. Naj opišejo vse, kar so zaznali: osebe, gibanje, gestikulacijo in mimiko, zvoke, glasove, besede, scenografijo, rekvizite, kostume, svetlobo in svetlobne spremembe, razpoloženja ...

- Kaj zagledamo ob prihodu v dvorano?
- Kaj sestavlja scenografijo predstave? Ali je ta kaj posebnega ali pa je precej običajna?
- Ali se oprema skozi prizore bistveno spremeni? Pa rekviziti?
- Kakšno vlogo pri spremembah odigra svetloba? Kako svetloba vpliva na vzdušje na odru? Ali so vključeni tudi posebni svetlobni učinki?
- Poleg svetlobe je pomemben tudi zvok. Kako se recimo zgodi nevihta? (Se kdo prestraši?)
- Na katere načine se sporazumevata igralca?
- Na kaj vas spomni njun gibalni nebesedni dialog?
- Kakšne zvoke in glasove tvorita? Poskušajte katerega ponoviti.
- Kako naredita, da se zvoki in glasovi ponavljajo?
- Ali znate abecedo? Pa nazaj?
- Ali ste si zapomnili katero od nerazumljivih besed? Čemu služijo?
- Ali igralca povesta kaj smiselnega? Se vam je katera misel vtisnila v spomin?
- Kdo sploh sta? Lahko poimenujete lika, ki ju predstavljata? Ali vam je pri poimenovanju in opisu lahko v pomoč kostumografija?
- Je to sploh bila tekma? Kako bi poimenovali posamezne discipline? (Po prizorih.)
- Ali kdo na koncu zmaga?



*Govorica glave. Damjan M. Trbovc. Foto Jaka Babnik/SLG Celje.*

## Besede in besedne zveze

Vsakega jezika se učimo preko učenja besed, šele nato dodajamo pravila, kako te besede uporabljati. Beseda je namreč najmanjša samostojna enota besedila. Njen pomen je dogovorjen, prav tako njena zvočna in/ali pisna podoba. Besede določamo po zgradbi, izvoru, zapisu, pregibnosti, vrsti, zaznamovanosti ... Skupaj s stalnimi besednimi zvezami besede tvorijo leksiko jezika. Jezikoslovni vedi, ki proučuje to področje, rečemo besedoslovje.

- Besede so tako pomembne, da Slovenska akademija znanosti in umetnosti od 2016 dalje vsako leto priredi tekmovanje za miss besed – izbere besedo leta (<https://beseda-leta.si/>), po kateri si bomo določeno leto najbolj zapomnili.
- To počnejo tudi druge organizacije po vsem svetu, pogledajte njihovo izbiro: [https://en.wikipedia.org/wiki/Word\\_of\\_the\\_year](https://en.wikipedia.org/wiki/Word_of_the_year).

### (Predbesedne) zvočne pokrajine

Oblikujte onomatopoetsko zvočno sliko.

- Vsak član *posnemovalnega zborčka* naj izbere en zvok in ga ponavljajoče izvaja. Vsak zvok posebej najprej poslušajte in ga uravnajte, nato enega po enega združite v kompozicijo. Celota naj bo tematska – pri oblikovanju posameznih zvokov poskušajte *sestaviti* določene prostore: gozd, gore, polje, morsko obalo, vas/kmetijo, mesto (ulico, križišče, tržnico ...), vrtec/šolo ... Usmerite se v glasnost, trajanje, ritem, intenzivnost, pogostnost ipd. *Skladbo* posnemite, jo skupaj poslušajte in se o njej pogovorite.

To je dobra vaja pozornega poslušanja – realnih prostorov, nato (po)ustvarjenih zvočnih pokrajin.

### Besedne igre

#### *Pari besed*

Kaj so anagrami, ananiami, heterogrami, lipogrami, palindromi, spunerizmi, tavgogrami? Preverite in poiščite primere.

#### *Rima*

Organizirajte tekmovanje v rimanju: ena skupina udeležencev niza besede (recimo samostalnike), druga skupina govori besede, ki se rimajo na izrečeno besedo. Besede izrekajo tako dolgo, dokler se jih spomnijo. Nato se skupini zamenjata. Za vsako rimano besedo skupina prejme po eno točko. Na koncu kroga točke seštejte. Zmaga skupina, ki prejme več točk. Igro lahko raztegnete na več krogov.

#### *Gluhi telefon*

Udeleženci se razporedijo v verigo. Prvi se domisli stavka (lahko mu ga sugeriramo) in ga naslednjemu ob sebi zašepeta na uho. Ta ga zašepeta sosedu dalje. In tako naprej. Zadnji v verigi stavek pove na glas. Vrsten red udeležencev med ponovitvami igre naj se menjava (običajno se prvi prestavi na zadnje mesto).

#### *Asociacije*

Prvi igralec izreče besedo, ki mu prva pade na pamet. Naslednji mora povedati novo besedo, ki je na neki način povezana s prejšnjo. Igra traja, dokler nekdo ne ponovi že izrečene besede ali pa ne zna več nadaljevati. Takrat mora ta določiti novo besedo za začetek igre.

### *Besedna olimpijada*

Vsak igralec poskuša v minuti povedati čim več besed na isti glas, ki ga je določil soigralec. Slednji tudi šteje pravilne besede. Zmaga tisti, ki pove več besed v določenem času.

### *Pridem in grem*

Vsak igralec si izbere eno črko iz abecede, in ko je na vrsti, mora povedati, od kod prihaja, kaj je in kam gre, npr.: *Prihajam iz Pirana, sem pek in grem v Portorož*. Kdor se ne spomni dovolj hitro ali se zmoti, izpade iz igre. Igra mora potekati čim hitreje, da je bolj zabavna.

### *Izmišljene besede*

Kaj bi lahko pomenile besede cufta, samošut, bahčor, oblefuč, gružnja, virgla?

Izmislite si svojo besedo, uporabite jo v stavku, ostali pa naj ugibajo njen pomen. Kdor ugane, naslednji tvori stavek s svojo izmišljeno besedo. Spet ugibajte pomen.

## **Lomilci jezika**

Spodnje povedi izrecite čim hitreje, a tekoče in razumljivo.

- *Perica reže raci rep.*
- *Klop pod klopjo.*
- *Križišče čez mostišče.*
- *Pešec gre čez cesto v Stožce po rožce.*
- *Pikčasta ptička v pikčasti kletki.*
- *Če čebela ne bi če imela, bi čebela bila bela.*
- *Pazi se, pazi, da te Pazi ne zapazi, ker če te Pazi zapazi, se pazi.*

## **Narobe zgodba**

Izberite znano zgodbo, najbolje pravljico.

Povejte jo tako, da vsako trditev zanikate. (*Nekoč pred davnimi časi ni živela deklica.*)

Nato vse zanikane trditve zamenjajte z novimi trdilnimi. (*Nekoč pred davnimi časi je živel deček.*)

Bolj zabavno bo, če boste zgodbe izumljali skupaj.

## **Narobe šola**

Izberite enoto učne snovi, namenjeno utrjevanju.

Snov ponavljajte tako, da vsako trditev zanikate. (*Krava ni domača žival.*)

Nato vse zanikane trditve zamenjajte z drugimi. (*Dinozaver je domača žival.*)

Bolj zabavno bo, če boste to narobe znanje izumljali skupaj.

## Jezik

Človeškega jezika, enega najpomembnejših evolucijskih dosežkov človeštva, ni nihče izumil. Njegov izvor pa je še vedno zavrt v skrivnost(i). Znanstveniki skušajo določiti, kje in kdaj se je razvil prvi, najstarejši človeški jezik, mitološko razlago pa ponuja tudi biblična **zgodba o babilonskem stolpu**, ki naj bi segal do neba.

- S stolpom so se hoteli ljudje približati Bogu in postati vsemogočni, kot je on sam. To je Boga razjezilo, zato je ljudi za njihov napuh preklel s tem, da jim je zmešal jezik. Iz ene govorice, ki so jo razumeli vsi, je naredil več jezikov in ljudi razkropil po svetu. Ta zgodba je resda simbolna, a njen smisel karseda vznemirljiv: iz majhnega števila glasov oblikovati številne (stalne) kombinacije, ki imajo pomen, nato jih obdelati s »slovničnim strojem« tako, da vzpostavijo še medsebojne odnose. In dobimo jezik, sredstvo za sporazumevanje, ki ga lahko razume cela skupina ljudi. To prav zares izpade kot delo genija!

Znanstveniki pretežno trdijo, da se jezik ni kar pojavil, menijo, da so že pred jezikom obstajali nekakšni predjezikovni pojavi. To utemeljujejo z dejstvom, da tudi živali uporabljajo govorico – pomislite na psa, ki z repom izraža razpoloženje, ali na ptiča, ki čivka (isto) melodijo (kaj neki sporoča?). Od teh teorij odstopa pomemben jezikoslovec Avram Noam Chomsky (1928, Filadelfija, ZDA), ki je zapisal, da je jezik znak človeškosti, vpisan v genski material, natančneje genska mutacija, ki človeka ločuje od živali. Ker se je jezik pojavil tako zgodaj v človeški zgodovini, ga je tudi nemogoče rekonstruirati. Številni znanstveniki iščejo podobnosti v govoru živali, npr. opic, delfinov, in ljudi.

Jezik ni samo naučen nabor sredstev, je tudi orodje in mehanizem, ki določa naš odnos do sveta, do drugega, do sebe. Je skup vseh človeških izkušenj. Brez jezika bi ljudje težko izražali kompleksne vsebine: čustva, misli, občutke, želje, stališča. Brez jezika ne bi bilo družbe, brez jezika ne bi gradili skupnosti.

## Jeziki

Četudi je na svetu okoli 7.000 različnih živih jezikov, se je vsakega mogoče naučiti, ga razumeti, govoriti, pisati, prevajati, saj ima določena pravila in značilnosti.

- Koliko jezikov govorite?
- Katere jezike pa poznate oz. ste jih že slišali? Ste jih razumeli?
- Poznate koga, ki govori več jezikov? Katere?
- Kako rečemo svojemu prvemu jeziku? Zakaj?
- Kako pa imenujemo druge jezike, tudi tiste, ki jih ne poznamo?

## Zanimivi jeziki

Poglejte in poslušajte nekaj zanimivosti.

- *zulu* <https://www.youtube.com/watch?v=WHHGOYu6FI0>
- *silbo* <https://www.youtube.com/watch?v=C0CIRCjoICA&t=24s>
- *ptičji jezik* <https://www.youtube.com/watch?v=6CYhRsU4F34>
- *materni jezik* <https://www.youtube.com/watch?v=7MJOCirVYDc>



## Načrtovani jeziki

Jeziki se razvijajo naravno, skozi čas, rodijo se, širijo in bogatijo (tudi z interakcijo, ki izhaja iz fizičnega in/ali sobesedilnega druženja), kdaj tudi umrejo (npr. latinščina, stara grščina). Občasno pa se kdo domisli, da bo sporazumevanje olajšal z iznajdbo novega jezika. Tak jezik je umetna tvorba. Nekateri izmišljeni jeziki služijo samo zabavi, posebej zanimivi so tisti v umetnosti (predvsem besedni in filmski). Med t. i. načrtovane jezike pa prištevamo tudi tiste, ki so se pojavili s tehnološkim razvojem, npr. računalniške programske jezike, ki jih s pridom uporabljamo.

- Ali ima(jo) računalniški jezik(i) svoja stalna pravila, svojo »slovnico«?
- Ali se sporazumevate s stroji?
- Se stroji sporazumevajo med seboj?
- Kako razumete »jezik prihodnosti«?

### Umetni jeziki

Dva tipa umetnih jezikov obstajata.

Jeziki *a priori* ne uporabljajo jezikovnih pravil in besed naravnih jezikov, pač pa so slovnična pravila in besedišče ustvarjeni povsem na novo.

Jeziki *a posteriori* pa uporabljajo slovnična pravila in besede nekaterih obstoječih jezikov, zato zvenijo precej bolj domače in se jih je lažje naučiti, npr. esperanto, ido, interlingua, solresol, universalglot, volapük, idiom neutral, latino sine flexione, novial, slovio, slovianski idr.

- Poiščite zanimivosti o naštetih umetnih jezikih in jih predstavite drugim.

### Fantazijski jeziki

Umetni jeziki v filmih in knjigah so v zadnjem času precej priljubljeni, vse več pa je tudi ljudi, ki se teh jezikov dejansko učijo in jih uporabljajo.

- Poznate **klionščino** iz nanizanke *Zvezdne steze*?  
<https://www.youtube.com/watch?v=YjROGAY19pU&list=PLacCkdZ--84QUQZG87ycZbdZlwyS9mfKt>
- Kaj pa jezik **dothraki** iz serije *Igra prestolov*?  
<https://www.youtube.com/watch?v=79Oi9mAv7Eg>
- Pa **na'vi** iz filma *Avatar*?  
<https://www.youtube.com/watch?v=VMnOmmO0vcU>
- Posebno mesto ima gotovo trilogija *Gospodar prstanov*, v katero je avtor J. R. R. Tolkien vključil petnajst različnih umetnih jezikov, med njimi **valarščino**, **kvenjščino** in **sindarščino**.  
Pesem v vilinščini: <https://www.youtube.com/watch?v=UOZPWpUAX0U>  
Takole pa jo je zapisal:

Ai! laurië lantar lassi súrinen,  
yéni únótimë ve rámar aldaron!  
Yéni ve lintë yuldar avánier  
mi oromardi lisse-miruvóreva  
Andúnë pella, Vardo tellumar  
nu luini yassen tintilar i eleni  
ómaryo airetári-lirinen.

Sí man i yulma nin enquantuva?  
An sí Tintallë Varda Oiolossëo  
ve fanyar máryat Elentári ortanë,  
ar ilyë tier undulávë lumbulë;  
ar síndanóriello caita mornië  
i falmalinnar imbë met, ar hisië  
untúpa Calaciryo miri oialë.  
Sí vanwa ná, Rómello vanwa, Valimar!

Namárië! Nai hiruvalyë Valimar.  
Nai elyë hiruva. Namárië!

## Sporazumevanje

Sporazumevanje je način vedênja posameznika v skupnosti, vključuje tvorjenje, sprejemanje in razumevanje besedila. S sporazumevanjem želimo nekaj doseči. Da bi bili pri tem uspešni, moramo najprej dobro poznati jezik sporazumevanja, prepoznati sporazumevalne okoliščine, imeti določeno znanje in strateške sposobnosti načrtovanja. Sporazumevamo se lahko z besedami ali brez njih, govorno ali pisno, v različnih položajih, z različnimi nameni ... Uspeh v našem življenju je zelo pogosto povezan z učinkovitim sporazumevanjem. Se strinjate?

→ sporazumevanje gasilcev <https://www.youtube.com/watch?v=yde1bGH29ag>

### Sporazumevanje živali

- Ali se sporazumevamo samo ljudje?
- Ali se sporazumevajo tudi druga živa bitja?
- Ali se sporazumevajo samo med seboj? O čem se sporazumevajo?
- Ali se sporazumevajo tudi s človekom?

Raziščite, kako se sporazumevajo vaše najljubše živali. Tu je nekaj zanimivosti:

- *naklonjenost človeku* <https://www.youtube.com/watch?v=LfT8bQ7e-aQ>
- *živali med seboj* <https://www.youtube.com/watch?v=aOq1Mcwhzy4>
- *in še enkrat* <https://www.youtube.com/watch?v=MqPSTLJGaho>

### Nebesedni spremljevalci sporazumevanja

#### *Nič*

Vadite veščine nebesednega sporazumevanja in njihovo ozaveščanje s pomočjo gledaliških iger. Otroci se razporedijo v krogu, nato jim naročite, naj delajo – popolnoma nič. Nato naj pogledajo osebo na svoji levi in poskušajo posnemati njihove (tudi nehotene) drobne premike. Sprožil se bo zanimiv val premikanja in spreminjanja pomenov/namenov premikanja. Nato skupino spet umirite – naj spet nič ne počnejo. Nato naj se obrnejo v svojo desno in gib, ki ga opazijo pri desnem sosеду, potencirajo, nato bo naslednji njihov gib sosed spet potenciral itd. Na koncu se pogovorite o tem, kateri so najpogostejši nezavedni gibi, zakaj jih naredimo, kako jih lahko nadziramo ipd.

#### *Pozdravljanje*

Skupina se razporedi v krogu, izbrani posameznik pa hodi od enega do drugega in pri tem vsakogar pozdravi. Najprej naj pozdravlja po svoje, nato dodajte navodila: človeku ne zaupa, človeka se neizmerno razveseli, človek je mnogo mlajši od njega/nje, človek je mnogo starejši od njega/nje, človek je videti nevaren, človek je pomemben ... Skupaj si izmislite nove naloge, pozdravljajoči pa naj se izmenjujejo. Pri tem je pomembno, da se *pozdravljeni* tudi odzove.

#### *Klobasa*

Oblikujte pare – eden sprašuje (karkoli o čemerkoli), drugi odgovarja. Ne glede na vprašanje je odgovor zmeraj: »Klobasa.« Pri tem mora *klobasar* ostati resen. Če se zasmeji, izpade. Po petih vprašanjih na novo oblikujte pare iz preostalih igralcev, dokler na koncu ne ostane samo eden, ki se nikoli ni zasmejal. Tega posadite na vroči stol in ga temeljito izprašajte – na hitro izstrelite osem vprašanj. Če z resnim obrazom prenese še to, je zmagovalec igre. Lahko izberete tudi druge enobesedne odgovore, a naj bodo za vse igralce enaki.

## Laž in laganje

V povprečju naj bi ljudje povedali štiri laži dnevno, kar pomeni približno 1.460 laži letno. Najpogosteje so laži namenjene bližnjim, največ o malenkostih, ki nas naredijo bolj všečne. Več kot pol ljudi že v prvih desetih minutah pogovora pove dve do tri laži. Ali tudi sami lažete? In obratno, ali znate laž učinkovito prepoznati?

### Vsiljivec

Oblikujte po tri trditve na določeno temo – dve naj bosta pravilni, ena pa ne.

*(Celje leži ob reki Savinji. Celje je največje mesto v Sloveniji. Nad mestom stoji mogočen Stari grad, dom najvplivnejše slovenske vladarske rodbine vseh časov.)*

Nato trditve povejte/preberite na glas. Poslušalci naj ugibajo, katera izmed treh je napačna.

Število trditev lahko povečujete, da bo igra bolj zanimiva, a napačna naj ostane samo ena.

Pri ugotavljanju pravilnosti naj bo v ospredju argumentiranje/dokazovanje odločitve.

Lahko se razdelite v skupine in izvedete tekmovanje. Za vsako napačno izbrano (torej pravilno) trditev, skupina prejme točko. Skupine se izmenjujejo pri ugibanju. Zmaga, kdor ima v skupnem seštevku najmanj točk (kdor prej najde vsiljivca).

### Navodila za laganje

- Laž naj ne bo povsem izmišljena zgodba, temveč *zgolj* izkrivljena resnica.
- Laž naj bo verjetna.
- Laž naj bo kratka.
- Laž naj bo preprosta, vanjo pa nikar ne vpletajte drugih ljudi.
- Lažite samozavestno. Izgovarjanje laži zahteva vajo – posnemite se, pogledjte, kako med laganjem izgledate, in prisluhnite, kako zveni vaš glas. Pozorni bodite na sproščen izraz in naravno držo.
- Laž, ki ste jo izrekli, si zapišite, a prikrijte sledi.
- Ne pretiravajte – ne lažite vsenaokrog. Ena laž zadošča.
- Če vas ujamejo pri laži, priznajte in se opravičite. Nato se za nekaj časa vzdržite laži.

### Navodila za soočanje z lažjo

- Preverite vir.
- Zbirajte dokaze.
- Pred soočenjem z lažnivcem se umirite, zberite in vadite dokazovanje – to vam bo pomagalo, da ostanete osredotočeni.
- Vadite sočutje – morda se boste soočili s povsem sprejemljivimi razlogi za laganje, tudi s stisko. Prav je, da tudi to sprejmete.
- Če gre za drobno laž, s katero se oseba bolje počuti, vam pa ne škodi, ne drezajte vanjo.
- Premislite in uskladite meje svoje strpnosti.
- Lažnivcu dovolite, da ponovno pridobi vaše zaupanje. Postavite realna pričakovanja.

## Ustvarjalno učenje

Ustvarjalno učenje je večdimenzionalno in doživeto dogajanje, v katerem sodelujejo gibala, čutila, čustva, razum in zavest o sebi, da se novo sporočilo, spretnost ali izkušnja asimilira (*ugnezdi*) v našo osebnost in postane sestavni del našega življenja. Negibna pridnost ni najbolj v prid rezultatu ... Molčečnost nas recimo sili v nedejavnost in *lenobo* možganov, ki jih je treba dramiti in jih nenehno rabiti, da ostajajo dejavni in budni.

## Aktivno učenje

Poznamo več stopenj aktivnega učenja:

- Branje (poslušanje) z namenom iskanja idej, podatkov ali osnutka.
- Podčrtovanje pomembnih dejstev kot ločevanje bistvenega od nebistvenega in poudarjanje tistih mest, na katera boste oprli svoje novo znanje.
- Zapisovanje pomembnih dejstev ali opornih točk, predvsem pa oblikovanje miselnega vzorca zahteva mnogo večjo aktivnost kot podčrtavanje bistvenih podatkov. Ob izpisovanju najpomembnejših dejstev družite informacije v smiselne celote, predtem pa morate vse besede razumeti.
- Samostojni pregled učne snovi v obliki miselnega vzorca ali preglednice je zelo visoka stopnja aktivnega učenja: učno snov je treba porazdeliti na smiselne enote in jih povezati med seboj v logično celoto.
- Samostojna uporaba znanja, dodajanje lastnih stališč, kritična opredelitev do stališč drugih, sposobnost diskusije na neko temo je vsekakor končni cilj učenja. Če je le mogoče, zato naučeno snov nekemu razložite.

## Prostori ustvarjalnega učenja

Veliko možnosti za krepitev posameznikove ustvarjalnosti nudijo mnoge kulturne, tehniške, športne, izobraževalne idr. organizacije. Odlični zgledi in navdih za vzpostavitev *domačega* ustvarjalnega okolja za aktivno učenje:

- *Infodrom* <https://365.rtv slo.si/oddaja/infodrom/148037232> informativna oddaja za mlade, RTV SLO
- *Firbcologi* <https://cist-hudo.rtv slo.si/firbcologi> otroška izobraževalna oddaja, RTV SLO
- *Ugriznimo znanost* <https://www.rtv slo.si/tv/oddaja/65345770> poljudno znanstvena oddaja, RTV SLO
- *Kvarkadabra* <https://kvarkadabra.net/> spletni časopis za tolmačenje znanosti
- *Časoris* <https://casoris.si/> spletni časopis za otroke
- *Tehnopark Celje* <https://www.tehnopark.si/> znanstveno-zabavni park
- *Škrateljč* <https://www.skrateljč.org/pravljične-poti/> pravljичno-doživljajska transverzala

## Zvok v predstavi

Znanstvena veda, ki se ukvarja s preučevanjem vseh mehanskih valovanj v plinih, tekočinah in trdnih snoveh, se imenuje **akustika**. S tehnologijo na tem področju se ukvarjajo akustični inženirji. Beseda izvira iz grškega *ἀκουστικός* (*akoustikos*), kar pomeni za *poslušanje, pripravljeno poslušati*, izpeljano iz glagola *ἀκούω* (*akouo*), *slišim*.

### Izvor mikrofona

*Mikrofon je za uho to, kar je mikroskop za oko*, so pisali časniki ob prvih pojavih te naprave (in ji nekako določili ime). Mikrofon je naprava, ki spremeni nihanje zvoka v električni signal. Naprave, ki te pretvorjene (tudi zabeležene) električne signale (spet) spreminjajo v zvočne, pa so zvočniki.

Kdo je izumil mikrofon, je (brez zamere) težko določiti. Nemški fizik Johann Philipp Reis (1834–1874) je močan kandidat za naziv. Njegov *oddajnik zvoka* (1861) je uporabil kovinski trak na membrani s kovinskim kontaktom. Deloval je, a ne dovolj dobro za prenos razumljivega govora. Elisha Gray (1835–1901), ameriški izumitelj in eden od ustanoviteljev podjetja Western Electric Company, je izumil *tekoči oddajnik* z opno, pritrjeno na premično prevodno palico, potopljeno v kislino raztopino in povezano z baterijo. 10. marca 1876 je Alexander Graham Bell uporabil zelo podobno zasnovo oddajnika za prvi prenos razumljivega govora prek osnovnega telefonskega sistema. »G. Watson, pridite sem. Potrebujem vas,« so bile prve prenesene besede. Bell je vložil patentno prijavo za telefon na isti dan, ko je Gray oddal napoved istega izuma, kar naj bi zaščitilo njegovo idejo. Bellu so očitali, da njegov telefon uporablja tekoči oddajnik, kakršnega je predtem razvil in javno predstavil Gray, ne pa tistega, ki ga je dokumentiral v patentni prijavi. Vendar je sodišče odločilo, da je Bellu treba podeliti patent, ker je vložil prijavo nekaj ur pred Grayevo napovedjo. Kako *glasen* začetek te pomembne naprave!

→ *razvoj mikrofona v slikah* [https://www.youtube.com/shorts/5F\\_MHPjJdNM](https://www.youtube.com/shorts/5F_MHPjJdNM)

### Vrste mikrofonov

Glede na sestavo obstaja več vrst teh naprav, npr. kondenzatorski, dinamični, ogleni, kristalni, optični, laserski, tekoči itd., ki se uporabljajo za različne namene, največ za snemanje glasbe in/ali govora ter elektroakustične meritve.

→ *preprost vodnik po svetu mikrofona* <https://www.youtube.com/watch?v=PE6Qn4ZiEyo>

### Zvočnik

Kadar v elektriko spremenjeno nihanje (iz mikrofona) pripotuje v priključke zvočnika, se zasliši zvok. Zvočnik je sestavljen zelo podobno kot mikrofon: ko skozi žico, navito v tuljavi okoli magneta, steče električni tok, se tuljava začne premikati. To premikanje se prenese na membrano, ta pa v svoji okolici povzroči spremembo zračnega tlaka – zvok. Kadar kakovost zvoka ni preveč pomembna, se uporabljajo energetske varčnejši zvočniki s posebnim kristalom, npr. signali in opozorilni zvoki ročnih ur, gospodinjskih aparatov in drugih naprav, pojoče voščilnice, megafoni, sirene.

→ *kako deluje zvočnik* <https://www.youtube.com/watch?v=cBPe1GMTvzo>

## Zanka

V predstavi je uporabljen tudi *looper*, elektroakustična naprava (tudi računalniški program), ki nima standardiziranega slovenskega imena. Je nekakšen vzorčevalnik z notranjim bliskovnim pomnilnikom, ki lahko shrani in posreduje zvočne podatke: posname dohodni signal, ga shrani in ga nato predvaja v zanki. Posneto frazo posreduje, posreduje, posreduje ... z enako glasnostjo, na enaki višini, v vnaprej določenem trajanju, dokler se predvajanje ne ustavi z izklopom. Za upravljanje looperja je torej potrebno stikalo, ki omogoča sporočanje vseh potrebnih ukazov, npr. začetek/konec snemanja in začetek/konec predvajanja. Ustvarja razširjen vtis trajanja, količine, hkratnosti, večplastnosti ipd.

- Navdušenci za fiziko, akustiko, glasbo, posebne učinke ali pa *samo* običajni radovedneži lahko na svetovnem spletu najdete kopico programov in aplikacij za zankanje zvoka. Nato poskušajte zankati raznovrstne zvoke, ustvarjati zvočne pokrajine, skladbe, govore, ritmične podlage ipd.



Zvočno igrišče z zanko. Damjan M. Trbovc, Andrej Murenc. Foto Jaka Babnik/SLG Celje.

## Priporočila za branje

### Tekmovanje

Baldisserotto, Zak, *Kaj je najpomembnejše?*  
Kang, Anna, *Radirka*  
Lucado, Max, *Poseben si*  
Moore-Mallinos, Jennifer, *Žiga preizkuša svoj pogum*  
Napp, Daniel, *Svetovno prvenstvo v spanju*  
Přister, Marcus, *Mavrična ribica se uči izgubljati*  
Svetina, Peter, *Kako je gospod Feliks tekmoval s kolesom*

### Laganje

Abedi, Isabel, *Jaz že ne!*  
Leysen, An, *Ostržkove sanje*  
Milčinski, Fran, *Laž in njen ženin*  
Robberecht, Thierry, *Debela kosmata laž*  
Schulze, Bianca, *Povej po pravici, zmaj*  
Stanton, Beck in Matt, *To je žoga*  
Tolstoj, Lev Nikolajevič, *Povestice*

### Besedoigranje

Bonte, Mojiceja, *Krava pere knjigo o jajcih*  
Dekleva, Milan, *Pesmarica prvih besed*  
Germ, Herman, *Recimo mačka – mehka tačka: besedne igre za dom in šolo*  
Harms, Daniil, *Si videl leva?*  
Novak, Boris A., *Čarovnije sveta; Kako rastejo stvari; Prebesedimo besede*  
Ogrizek, Maša, *Koko Dajsa v mestu*  
Rozman, Andrej, *Rimuzine in črkolazen*  
Svetina, Peter, *Timbuktu, Timbuktu*  
Štefan, Anja, *Drobtine iz mišje doline*  
Šviga, švaga, *čez dva praga: 1000 ugank*



*Kaj je to?* Andrej Murenc, Damjan M. Trbovc. Foto Jaka Babnik/SLG Celje.