



PO PREDLOGI JONATHANA SWIFTA

Guliverjeva potovanja

Komično-fantazijska pustolovščina za otroke

PEDAGOŠKO GRADIVO

pripravila Larisa Javernik

www.sng-mb.si/prvi-prizor

1 O predstavi

PO PREDLOGI JONATHANA SWIFTA

Guliverjeva potovanja

(*Gulliver's Travels*, 1726)

50 min, brez odmora

Guliver Matevž Biber

Prebivalca Lagada, konj Sivec Mojca Simonič

Sin cesarja, služabnik na Laputu, prebivalec Lagada, konj Rjavec Ivica Knez

režiser Matjaž Farič

priredba besedila ustvarjalci uprizoritve

dramaturginja Staša Bračič

kostumografinja Suzana Rengeo

likovna zasnova in animacija Matjaž Farič in Fi produkcija

(Jure Lavrin, Martin Rozman, Gregor Kitek)

scenografija, koreografija, izbor glasbe Matjaž Farič

lektor Janez Bostič

oblikovalka maske Mirjana Djordjević

premiera

Stara dvorana SNG Maribor, 8. november 2014

priporočena starost: 5+

V znamenitem satiričnem delu *Guliverjeva potovanja* je pisatelj Jonathan Swift upodobil mnogo perečih problemov svojega časa. Kljub močni satirični in družbenokritični noti, ki nagovarja predvsem odrasle bralce, je besedilo zaradi zanimivih in bogatih fantazijskih in pustolovskih elementov hitro po izidu postalo priljubljeno tudi pri mladih bralcih.

Predstava gledalce popelje na razburljivo potovanje po nekaterih neznanih in izmišljenih krajih. Voditelj in glavni raziskovalec fantazijske odprave je neustrašni Guliver, ki zaradi svoje radovednosti pogosto pristane v nenavadnih, četudi kočljivih, pogosto vendarle humornih situacijah.

Guliver gledalce vseskozi spodbuja k aktivnemu sodelovanju in jih tako vključuje v dogajanje. Interaktiven gledališki pristop skupaj z multimedij-skimi elementi, video projekcijami in zvočnimi poudarki gledalce umesti v čaroben prostor domišljjskega potovanja. Predstava želi spodbuditi željo po raziskovanju, neustrašnosti, radovednosti, po spoznavanju sveta v vseh njegovih širinah – tistih, ki jih lahko zaznamo s svojimi čuti, in onih, ki jih lahko umislimo s pomočjo domišljije.



Matevž Biber kot Guliver, *Guliverjeva potovanja*. Drama SNG Maribor. Foto: Damjan Švarc.

2 O avtorju

Jonathan Swift (1667–1745) se je rodil v Dublinu na Irskem. Po očetovi smrti in materini vrnitvi v Anglijo je skrb zanj prevzel stric Godwin. Swift je bil deležen trde racionalistične vzgoje v skladu s splošno naravnostjo sedemnajstega stoletja in najboljše izobrazbe, ki je bila takrat dostopna na Irskem. Sredi študija umetnosti na slavnem Trinity College se je preselil v Anglijo, tam prevzel službo tajnika pri veljaku Williamu Templu in dokončal študij na oxfordski univerzi. Po smrti sira Templa se je vrnil na Irsko, kjer je služboval kot duhovnik in se uveljavil še na političnem in kulturnem področju. Zaradi njegove vsesplošne prepoznavnosti so ga irski škofje poslali v London, kjer je živel do leta 1714, ko se je ponovno vrnil na Irsko zaradi imenovanja na mesto dekana dublinske katedrale svetega Patrika. To službo je opravljal vse do smrti. V tem času so se mu začeli pojavljati simptomi Menierove bolezni, zaradi katere je doživel občasna obdobja gluhosti in vrtoglavice.

Swiftovo najbolj znano delo so nedvomno *Guliverjeva potovanja*, ki jih je poleg *Suknarjevih pisem* (1724) napisal v ustvarjalno zelo plodnem obdobju, ko je okreval po depresiji. Pred tem je izdal kar nekaj satiričnih besedil: *Povest o sodu* (1704), *Bitka med knjigami* (1704), *Razprava o mehničnem delovanju duha* (1704), *Izpolnitev prve izmed prerokb gospoda Bickerstaffa*, *sporočilo o smrti gospoda Patridgea* (1708) itd. Sodeloval je tudi s časopisi ter pisal politične brošure in pamflete.

3 Pogovarjajmo se

Otroke po ogledu najprej spodbudimo k neposrednemu izražanju vtisov. Pogovor vodimo tako, da svoje doživljanje posredujejo sproščeno, šele nato misel postopoma usmerjamo proti posameznim elementom v predstavi.

O DOGAJANJU V PREDSTAVI



Pogovor

Otroci po predstavi pripovedujejo o dogajanju. Poskušajo povzeti zgodbo in označiti dele, ki so se jim zdeli najbolj zanimivi. Pogovarjamo se o tem, kako so doživeli začetek predstave, ki se začne že pred vstopom v dvorano.

Opišejo glavnega junaka. Kam potuje? Na kakšen način / s katerimi prevoznimi sredstvi potuje? Koga na potovanjih sreča? Kako se počuti v krajih, ki jih obišče? Kako živijo prebivalci krajev, ki jih obišče? Živijo enako ali drugače? Je glavni junak kdaj prestrašen? Se kaj novega nauči?

So se otroci naučili kaj novega? Kateri dogodek se jim je zdel najbolj smešen? Se jim je katera dogodivščina zdela strašljiva / nevarna? Katera dogodivščina se je otrokom najbolj vtisnila v spomin in zakaj?

O ELEMENTIH PREDSTAVE

Uprizoritev gradi na neposrednem stiku in interakciji z otroki. Otroke v predverju gledališča pričakajo igralci in jih pospremiijo v dvorano. Že sam vstop v prostor gledališča, pospremljen z glasbo, predstavlja otvoritev, povabilo in uvod v dogodivščino, ki jih čaka.

Predstava vključuje multimedijske elemente: igro na odru, glasbo, oblikovano svetlobo, animirane projekcije in posneto igro. Video projekcije so pomemben del predstave. Vizualno podpirajo dejansko dogajanje na odru in so gradniki scenografije. Z njihovo pomočjo si otroci lažje predstavljajo proces potovanja, nenavadne kraje in njihove prebivalce. Projekcije so animirane (gibljive), kar dogajanje naredi bolj oprijemljivo in lažje predstavljivo. Podpirajo tudi vzpostavljanje kontrastov: otroci si lažje predstavljajo velikostna razmerja, ko se npr. Guliver znajde med majhnimi bitji in ko se kasneje znajde med bitji, veliko večjimi od njega.

Tudi kostumi, rekviziti in lučne spremembe so del vizualne podobe predstave. Kostumi večinoma črpajo iz zgodovinskega obdobja, v katero je dogajanje postavljeno. Posebej izvirna sta kostuma konjev. Ker igralca, ki ju nosita, z njima upravljata od znotraj, ju lahko opredelimo kot kostumski lutki. Delujeta prepričljivo in živo.

Tako kot animacije se tudi lučne spremembe odvijajo v skladu s potovanjem. Svetlobni poudarki usmerijo pozornost otrok in ustvarjajo potrebno atmosfero.

Vizualni del se spaja z glasbenimi elementi, ki prav tako črpajo iz historičnega časa, v katerega je dogajanje postavljeno. Glasba se pojavi že ob vstopu v gledališče, v nadaljevanju pa lahko slišimo še: zvoke, ki oponašajo naravo (voda, valovi, nevihta, požar, živali), izmišljene jezike ljudstev, s katerimi se Guliver sreča, zvoke zabave in plesa, vključeni so tudi nekateri operni vložki.



Pogovor

Kako so otroci doživljali vizualni del predstave? Kakšna je bila scena? Kako so povezane projekcije in glavni junak? Katerih motivov na platnih se otroci spomnijo? Ali se igralec odziva na projekcijo, z njo komunicira? Kakšen učinek ima to? Kakšni so kostumi? Kateri so otrokom najbolj všeč? Kako sta prikazana konja? Kateri rekviziti se v predstavi pojavijo? Kakšna občutja vzbujajo glasbeni elementi? So otroci že kdaj prej slišali operno petje? Kakšna občutja v njih vzbujajo lučne spremembe? So opazili, da se barva luči spreminja? Se barva luči spreminja glede na prostore, v katerih se Guliver nahaja? Kako otroci doživljajo nagovarjanje glavnega junaka? Kako doživljajo neposreden stik in nagovor?

O OSEBAH

Glavni junak je Guliver. Guliver je strasten raziskovalec, (za svoj čas skoraj predrzen) popotnik, mornar in pomorščak. Ženeta ga močna radovednost in želja po odkrivanju sveta. Čeprav se večkrat znajde v težavah, je neustrašen, pogumen in vztrajen. Neprijetne situacije reši s humorjem in iznajdljivostjo. Kraje, ki jih obišče, spoznava z vsemi čuti in se iz svojih izkušenj uči. Najpomembnejše pa je, da je Guliver velik zagovornik domišljije.

Poleg njega se na odru pojavljajo drugi liki: dva igralca, ki odigrata različne nenavadne vloge (npr. prebivalca Lagada, pametna konja), in liki na projekcijah, s katerimi gledalci nimamo fizičnega stika.



Pogovor

*Kateri liki se pojavijo na odru? Kateri liki se pojavijo na projekcijah? Kako otroci doživljajo like, ki niso pred njimi fizično prisotni? Kakšen je Guli-
ver? Kaj izvemo o njegovem življenju? Katere so njegove glavne značaj-
ske lastnosti?*

O KRAJIH DOGAJANJA

Dogajalne prostore v predstavi lahko razdelimo na kopno in morje. Morje v zgodbi predstavlja proces potovanja in premikanja, kopno predstavlja proces učenja in mirovanja.

Odhod

Guliver se skupaj z otroki odpravi na pot. Uvodoma jim pove, da se je njegovo potovanje začelo pred 315 leti, ko se je v Bristolu vkrcal na ladjo Antilopa.

Prva postaja: Liliput

Na poti proti vzhodni Indiji ladjo zajame vihar. Guliver se sam znajde na še ne odkritem otoku, kjer živijo ljudje, veliko manjši od njega. Prebivalci otok imenujejo Liliput. Liliputanci imajo težave z različnimi političnimi nestrinjanji znotraj svoje majhne skupnosti. Nekateri so namreč naklonjeni čevljem z visokimi petami, drugi čevljem z nizkimi petami. Poleg tega pa jih ogrožajo še prebivalci sosednjega otoka Blefasku, s katerimi so že 36 mesecev v vojni zaradi nesoglasij o razbijanju jajc. Ko Guliver nekega dne poskuša rešiti otok pred uničujočim požarom, se nevede zaplete v velike težave. S čolnom pobegne na odprto morje, kjer ga reši posadka trgovske ladje na poti z Japonske.

Druga postaja: Brobdingneg

Razburkano morje jih zanese na neznani del sveta. Guliver se znajde na otoku Brobdingneg, katerega prebivalci so znatno večji od njega. Guliver zaradi svoje majhnosti postane prava paša za oči. Ko se poskuša prikupiti kralju z znanjem o prahu, ki lahko povzroči veliko škode, se ponovno znajde v kočljivi situaciji. Kralj namreč ne verjame v nasilje in vojskovanje, zato dá Guliverja zapreti v zverinjak. Od tam ga orel odnese na odprto morje.

Tretja postaja: Laputa in Lagada

Reši ga posadka ladje, ki pluje mimo. Nekega dne jih zajamejo pirati. Guliver na morju zagleda otok in plava proti kopnemu. Zbudi se na lebdečem otoku Laputa. Laputovci se izkažejo za ljudi, ki zelo veliko razmišljajo. Ker ga kaj kmalu začnejo dolgočasiti, se z lebdečega otoka spusti na Lagado. Tam si ogleda akademijo, kjer delajo Projekte.

Vrnitev domov in ponovni odhod

Po enajstih letih potovanja Guliverja začne mučiti domotožje, zato se vkrca na ladjo. Domov se vrne leta 1710. A pustolovski duh mu ne da miru, zato se kmalu ponovno odpravi na pot. Postane kapitan ladje Prigoda.

Četrta postaja: dežela konjev

Na Barbadosu mora zamenjati posadko, ki se mu zoperstavi in ga zapusti na neznanem otoku. Tudi tam se sreča s svetom, precej drugačnim od tistega, ki ga je vajen. Na otoku namreč vladajo modri konji. Guliver postane last konja Sivca, s katerim se pogovarja o pravičnosti, resnicoljubju in želji po miru.

Končna postaja

(Nes)končna in ključna postaja Guliverjevih potovanj je domišljija. Osrednje spoznanje, ki ga predstava izlušči, je zavedanje, da je najmočnejše sredstvo potovanja domišljija in njena neuničljiva moč, da si lahko vsak posameznik ustvari neskončno možnih svetov, ki jih lahko obišče.



Pogovor

Skupaj obnovimo Guliverjevo pot. Katera postaja je bila otrokom najbolj všeč? Predvsem se osredotočimo na ljudi in živali, ki jih Guliver spozna. Kakšen jezik govorijo prebivalci, s katerimi se Guliver sreča? Kako se z njimi sporazumeva? Kakšni so prebivalci obiskanih otokov? Skupaj opišite njihove značajske in vizualne značilnosti. Je njihov način življenja drugačen od našega? Kakšne so njihove vrednote? Kaj jim je pomembno? Se do Guliverja obnašajo gostoljubno? Kako se Guliver obnaša do njih?

O POTOVANJU

Potovanje je vznemirljiva dogodivščina in priložnost za učenje o krajih in ljudeh, s katerimi nismo dnevno v stiku. Novi prostori prinesejo vrsto novih dražljajev in spominov, ki nas v življenju oblikujejo. Povezano je tudi z uporabo različnih prevoznih sredstev (avtomobil, vlak, avtobus, ladja, čoln, podzemna železnica, tramvaj, letalo, kolo itd.), kar je za otroke zagotovo še posebej zanimivo. Glavno sredstvo premikanja v Guliverjevi zgodbi je ladja. Potovanje z ladjo prinese mnogo zanimivih posebnosti. Plovba je neločljivo povezana z vodo, z vodnimi živalmi in pticami ter z drugimi naravnimi elementi (veter, sol, sonce).



Pogovor

Otroke spodbujamo, da razmišljajo o različnih načinih potovanja. O krajih, ki so jih obiskali, in o krajih, ki bi jih še radi obiskali. Se spominjajo svojih potovanj? Kam so potovali? S kom so potovali? Katero je bilo njihovo najljubše potovanje? So se na potovanju kaj novega naučili? S katerimi prevoznimi sredstvi so potovali? Ali so kdaj potovali z ladjo ali

s čolnom? Se spominjajo plovbe? Se spominjajo, kakšna je bilo plovilo? So videli mornarje in drugo posadko? So opazili vodne živali ali ptice? So kdaj potovali po morju, ko je zunaj divjala nevihta?

O SPOZNAVANJU **novih kultur in načinov življenja**

Swift je s svojimi *Guliverjevimi potovanji* subtilno, a ostro kritiziral družbeno, kulturno in politično situacijo svojega časa in področja delovanja. Guliverja je zato poslal na pot po izmišljenih svetovih, kjer se prebivalci soočajo s podobnimi vsebinami. Na tak način se je izognil neposrednemu moraliziranju in pred bralce postavil povečevalno steklo, skozi katero so lahko proučili lastna prepričanja in dejanja. Hkrati pa je namignil na nepomembnost sporov, ki so razdeljevali (in še danes razdeljujejo) svet, ter pozival k medsebojnemu spoštovanju, empatiji, razumevanju in sožitju.

Otroški bralci pa so *Guliverjeva potovanja* ljubeče sprejeli predvsem zaradi fantazijskih in komičnih elementov, ki izvirajo iz razlik med Guliverjem in drugimi bitji. Na teh temelji tudi gledališka uprizoritev. Pred gledalci se razprostre pisana paleta ljudstev, jezikov in načinov življenja. Čeprav se Guliver z vsem, kar na svojem potovanju izve in doživi, ne strinja, vseskozi ostaja radoveden, spoštljiv in vedoželjen. Uči se od tistih, ki jih spozna, te izkušnje in znanje ponotranji, o njih razmišlja in do njih vzpostavi kritičen odnos.



Pogovor

Otrokom pripovedujmo o različnih ljudstvih, seznanimo jih z njihovo zgodovino, kulturo in jeziki.

Ali so že kdaj imeli stik z ljudmi, ki so se jim zdeli drugačni? Zakaj so se jim zdeli drugačni? Se jim je ta drugačnost zdela pozitivna ali negativna lastnost?

Katere »tuje« jezike so slišali na odru? Ali so bili pozorni na pogovor s predmeti? So se kdaj srečali s tujimi jeziki? Katere tuje jezike poznajo? Katere tuje jezike govorijo?

4 Raziskujmo in ustvarjajmo

ZEMLJEVIDI

Kartografija je veda, ki se ukvarja s proučevanjem in sestavljanjem zemljevidov. Zemljevidi so močno povezani z zgodovino in zemljepisom. So pomemben vir informacij, iz katerega lahko razberemo, kako so si naši predniki predstavljali svet, kako so ga skozi stoletja odkrivali ter kako so se tvorile in spreminjale meje držav. Poleg zapisovanja podatkov pa so zemljevidi vseskozi služili tudi kot pripomočki za orientacijo.

Najstarejši zemljevidi so bili najdeni v obliki jamskih poslikav ter odtisov v glini in kamnu. Za razvoj sodobne kartografije so bili najpomembnejši starki Grki, ki so v času antike začeli raziskovati različne geografske in astronomске pojave ter nebesna telesa. S sočasnim vzponom matematičnega znanja so ustvarili Atlas Klavdija Ptolemaja, v katerem so zbrali 26 zemljevidov. Atlas Klavdija Ptolemaja je vse do 15. stoletja ostal najpomembnejši prikaz takrat poznanih delov sveta.

Pomemben premik v kartografiji se je zgodil v času renesanse in je trajal vse do 18. stoletja. To je bilo obdobje velikih geografskih odkritij, ko so se začele trgovske izmenjave med ljudstvi, kar je posledično pripeljalo tudi do velikih čezmorskih potovanj in raziskovanj. V tem času so popotniki in trgovci odkrili mnogo novih krajev, ki so jih vrisali na zemljevide.

Skozi zgodovino in s postopnim tehnološkim napredkom so zemljevidi spreminjali svojo obliko. Prešli so od preprostih dvodimenzionalnih risb do razkošnih, okrašenih in dragocenih umetnin.

Danes so zemljevidi vsesplošno dostopni natančni prikazi znanega vesolja, Zemlje in njenega površja, ki jih lahko najdemo tudi v tridimenzionalni obliki.



Dejavnost

Skupaj z Guliverjem smo obiskali mnogo izmišljenih krajev. Na podlagi značilnosti krajev, ki so si jih otroci zapomnili iz predstave, izdelajmo zemljevide. Lahko izdelamo zemljevid za vsako izmed postaj ali pa poskusimo izdelati velik zemljevid, na katerem označimo celotno Guliverjevo pot.



Dejavnost

Zberimo nekaj različnih zemljevidov in otrokom pojasnimo njihovo vsebino ter pomen merila in signatur oz. simbolov, opozorimo jih na legendo. Pojasnimo tudi različne vrste zemljevidov (npr. posebni, tehnični, geografski, geološki, hidrološki, socialno-ekonomski idr.). Osredotočimo se na geografske zemljevide in opozorimo na uporabo simbolov za označevanje pojavov (gorovja, hribovja, ravnine, morja in oceani, naselja, reke idr.).



Dejavnost

Otroci naj narišejo svoje domišljajske zemljevide – upoštevajo naj uporabo simbolov. Zemljevide lahko izdelamo tudi za druge kraje, ki si jih otroci sami zamislijo ali pa za resnične kraje, ki so jih že obiskali ali pa so o njih slišali. Zemljevide opremimo z legendami, lahko se poigramo tudi z reliefom, z vnašanjem imen, barvnimi poudarki, oblikami itd. Pri tem si lahko pomagamo z različnimi materiali (karton, papir, kolaž, tempere, voščenke, svinčniki itd.).



Dejavnost

Otroke povabimo k predstavitvi čudovitih dežel, ki so jih »kartografirali« izvedejo domišljajsko potopisno predavanje (navezava na temo Potopisi).

POTOPISI

Guliverjeva zgodba je potopis. Nekateri potopisi so lahko zgolj informativne in poučne narave, drugi pa so zaradi literarnih značilnosti prave leposlovne knjige. Četudi je delo označeno kot fantastični ali utopični roman, vsebuje vse elemente literarnega potopisa: pisec poroča o svojem potovanju, vključuje osebna doživetja in občutja, na zanimiv način predstavi kraje, ki jih je obiskal. V potopisu opiše krajevne, naravne in kulturne značilnosti.



Dejavnost

Skupaj z otroki sestavimo informativni potopis o Guliverjevih potovanjih. Lahko se osredotočimo na eno samo postajo ali pa celotno pot zajamemo v celoti. Opišimo značilnosti krajev, po katerih smo skupaj z junakom potovali. Spomnimo se tudi na prebivalce. Lahko jih narišemo ali pa izdelamo papirnate lutke in se z njimi igramo. (Povzetek zgodbe s poudarkom na informativnosti.)



Dejavnost

Otroke spodbudimo k opisovanju poti. To naj bo vsakdanja pot v šolo, v mesto, na obisk, na krajši izlet ... S tem otroke spodbujamo k pozornemu opazovanju okolice. Opišejo naj konkretno pot, na kateri se je primerilo kaj posebnega.

Mlajši otroci naj pot opisujejo govorno, večji otroci lahko pot opišejo pisno. Opozorimo jih na uporabo glagolskega preteklika, na točne časovne oznake, na kronološko zaporedje dogodkov, na slikovit opis prostorov, na živo oznako ljudi in drugih pojavov, ki so jih srečali na poti. Poprosimo jih, da pripoved zaključijo z ovrednotenjem izkušnje potovanja.

Potopise lahko opremijo s slikami, risbami, fotografijami ali prilepijo manjše spominke, ki jih spominjajo na potovanje (vozovnice, školjke, vstopnice itd.).



Dejavnost

V nadaljevanju spodbudimo otroke k oblikovanju fantastičnega potopisa. Sami naj izberejo način potovanja, spremstvo, cilj, bitja in pustolovščine na poti ...



Dejavnost

Otroke lahko pozovemo tudi k likovnemu poustvarjanju – prizor s poti naj naslikajo in ga nato opišejo. Pri tem smo pozorni na prenos vsebine iz enega medija v drugega (likovni in besedni jezik).

OBDOBJE VÉLIKIH ODKRITIJ

Naši predniki so si dolgo časa predstavljali, da je Zemlja ploščata. Z opazovanjem nebesnih pojavov so starogrški učenjaki ugotovili, da ni tako. Znanje o velikosti in raznolikosti Zemlje se je skozi zgodovino širilo počasi. Potrebno je bilo najprej izumiti instrumente, pripomočke in sredstva, s katerimi so ljudje lahko raziskovali Zemljino površje.

Nekatera najpomembnejša geografska odkritja so se zgodila v času vélikih odkritij. Gre za obdobje v Evropi v času med 15. in 18. stoletjem, ko so se začele naglo širiti meje do tedaj znanega sveta. Veliko državnih voditeljev je pošiljalo raziskovalce in trgovce proti neznanemu svetu z namenom, da bi povečali meje svojega ozemlja in pridobili informacije o tistem, kar leži na drugi strani znanega. Popotniki so se v domovine vračali z bogatim znanjem o deželah, ljudeh, živalih in koristnih dobrinah.

Seveda se odkrivanje sveta ni končalo v 18. stoletju. V 20. stoletju se je človek podal še v vesolje.

Nekaj pomembnih raziskovalcev

- Leif Erikson (970–1020) je že leta 1000 odkril Ameriko.
- Marco Polo (1254–1324) se je leta 1271 odpravil na znamenito pot po Aziji.
- Cristoforo Colombo – Krištof Kolumb (1451–1506) naj bi leta 1492 prvi odkril Ameriko. Leta 1492 se tudi zaradi tega pomembnega odkritja formalno začne novi vek.
- Vasco da Gama (1460/1469–1524) je s svojo posadko prvi iz Evrope priplul do Indije.
- Juan Ponce de León (1474–1521) je bil vodja odprave, ki se je napotila iskat »fontano mladosti« in je nepričakovano odkrila Florido.
- Ferdinand Magellan (1480–1521) je prvi obplul svet in tako dokazal, da je Zemlja okrogla.
- Francis Drake (1540–1596) je drugi obplul svet.
- James Cook (1728–1779) je odkril Havaje.
- Roald Amundsen (1872–1928) je odkril Severni pol.
- Edmund Percival Hillary (1919–2008) je skupaj s Tenzingom Norgayem leta 1953 osvojil vrh Everesta.
- Potepuška psička Lajka je kot prvo živo bitje odpotovala v vesolje. Tja je poletela s plovilom Sputnik 2 leta 1957.
- Yuri Gagarin (1934–1968) je leta 1961 kot prvi človek poletel v vesolje.
- Neil Armstrong (1930–2012) je leta 1969 prvi stopil na luno.



Knjiga

Postanimo raziskovalci s pomočjo literature.

CHRISTINA BRAUN, UTE DIEHL, MONIKA DIEMER: *Knjiga za male raziskovalce: doživite naravo z igro in s poskusi*

ALEKSANDRA KORNHAUSER: *Pamet je boljša kot žamet: poskusi za zabavo in bistro glavo, 3 naslovi: Odpri oči in napni možgane, Oglje ni samo za čevapčiče, Voda – čudežna tekočina*

NÚRIA JIMÉNEZ, EMPAR JIMÉNEZ: *Skrbimo za naš planet, 4 naslovi: Energija klik!, Odpadki feji!, Voda pljuski!, Zrak švist!*

Kako?: Larousse za otroke in Kako naredimo?: Larousse za otroke

RAZSVETLJENSTVO

Jonathan Swift je *Gulliverjeva potovanja* napisal v obdobju, ki ga imenujemo razsvetljenstvo. V tem času so bili še močno prisotni vplivi baroka, rokokoja in klasicizma. Kot letnico začetka razsvetljenstva večinoma uporabljamo leto 1715, ko je umrl kralj Ludvik XIV. (Sončni kralj), za letnico konca pa 1789, ko se je začela francoska revolucija.

Razsvetljenstvo je bilo obdobje, ko je v ospredje stopil razum. Religija se je umaknila, zavladali sta znanost in filozofija. Pomemben je izid Enciklopedije, ki jo je ustvarjala skupina francoskih mislecev. *Enciklopedija* je začela izhajati

leta 1751 in je izšla v šestintridesetih zvezkih. V njej je zbran dobršen del takrat dostopnega znanja.



Pogovor

Z otroki se pogovarjajmo o tem, kako delujemo. Pojasnimo pomen čustev in razuma.

Kaj je osnova znanosti? Kako se razvija znanje?

Opredelimo pojem »enciklopedija«: književno delo, ki zaokroženo pregleda vso človeško vednost in informacije zgoščeno posreduje; geselski članki so razporejeni po abecedi, v sestavi so podrobni in daljši od tistih v slovarjih.



Knjiga

NEAL LAYTON: Najkrajša zgodovina vsega: zgodba od velikega poka do danes v dvanajstih gibljivih slikah

LENA STEINFELD: Zemlja



Dejavnost

Z otroki lahko obiščemo knjižnico, in jih naučimo iskati informacije.

Večjim otrokom pojasnimo značilnosti slovenskega razsvetljenstva in jim npr. preberemo zabaven odlomek iz Linhartovih komedij.

5 Zabavajmo se

LADIJSKI VOZLI



Dejavnost

Vozli so zelo pomembni, saj so ključni za varno plovbo. Na spletu ali v knjigah lahko poiščemo primere različnih ladijskih vozlov in jih poskusimo posnemati.

Osnovni ladijski vozli so: bitveni voz, moški voz, osmica, pašnjak, polvoz, sidrni voz, skrajševalni voz, ščipni voz, voz za bojo, vrzni voz, zastavni voz, ženski voz.

Zapletene vozle poznajo tudi taborniki in skavti, planinci, alpinisti in prosti plezalci. Še kdo?¹

V ŠOLI JEZIKOV



Dejavnost

Na akademiji v Lagadi so se učenjaki lotili posebnega projekta. Vse besede so namreč hoteli spremeniti v enozložnice. Z otroki si lahko zamislimo nekaj besed ali povedi, ki jih razčlenimo na zloge, in se poskušamo tako pogovarjati.



Dejavnost

Izmislimo si lahko še veliko drugih besednih iger. Kot pravilo lahko postavimo, da v pogovoru uporabljamo samo besede, ki se začnejo z isto črko, ali da smemo uporabljati samo eno besedno vrsto (samo samostalnike, samo glagole ali samo pridevnike).

Pripravimo lahko tudi lističe, ki vsebujejo po eno samo besedo, in otroke spodbudimo, da lističe z besedami sestavijo v logične povedi.



Dejavnost

Poleg besednih iger se v Lagadi pogovarjajo tudi s predmeti. Na podlagi že obstoječe ali izmišljene zgodbe otroke spodbujamo, da zgodbo predstavijo brez besed, izključno z uporabo predmetov. Zgodbo lahko na koncu zapišemo in ji priložimo seznam uporabljenih predmetov.

¹ Vir: <http://www.beyzawej.com/vozli.php>.

» FLIP BOOK «



Dejavnost

Stopimo na polje osnov animacije (področje: filmska vzgoja) in izdelajmo »flip book«. To je knjižica s sličicami, ki se med seboj minimalno razlikujejo. Če jih postavimo v zaporedje in na hitro prelistamo, dobimo občutek, da se prizor premika. Lahko jih fotografiramo in sestavimo diaprojekcijo – rezultat bo kratek animirani prizor.

6 Berimo

Leposlovje

Knjige, povezane z morjem

BALLANTYNE, ROBERT MICHAEL. *Koralni otok*. Ljubljana: Karantanija, 1999.

DEFOE, DANIEL; GIULIANINI, TIZIANO (ilustr.). *Robinzon Crusoe*.

Ljubljana: Grahovec, 2016.

DOLENC, MATE; SEME, LUKA (ilustr.). *Mali princ z otoka*.

Radovljica: Didakta, 2012.

FOLCH I TORRES, JOSEP MARIA; JUNCEDA, JOAN (ilustr.). *Dolginove*

nenavadne pustolovščine. Ljubljana: KUD Sodobnost international, 2014.

JAKOB, JURE; JAKOB, JERČIČ ANA (ilustr.). *Morje*.

Ljubljana: Mladinska knjiga, 2016.

JOLIBOIS, CHRISTIAN; HEINRICH, CHRISTIAN (ilustr.). *Kokoška, ki je želela*

videti morje. Ljubljana: DZS, 2009.

LEE, SUZY. *Val*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2010.

MOERS, WALTER. *13 1/2 življenj kapitana Sinjedlakca: pol življenjskih*

spominov morskega medveda, s številnimi ilustracijami in z uporabo

»Leksikona razlage potrebnih čudes, življenjskih oblik in fenomenov

Zamonije in okolice« izpod peresa prof. dr. Črtomira Črnonočnika.

Ljubljana: Cankarjeva založba, 2000.

REICHE, DIETLOF. *Ladja duhov*. Novo mesto: Goga, 2009.

PAVČEK, TONE; STEPANČIČ, DAMIJAN (ilustr.). *Po morju plava kit*.

Dob: Miš, 2010.

SELIŠKAR, TONE; SCHMIDT, MATJAŽ (ilustr.). *Bratovščina sinjega galeba*.

Ljubljana: Mladinska knjiga, 2015.

SHELTON, DAVE. *Deček in medved v čolnu*. Ljubljana: KUD Sodobnost

International, 2014.

STEPANČIČ, LUCIJA; STEPANČIČ, DAMIJAN (ilustr.). *Na otoku zakladov*.

Dob: Miš, 2013.

VIDMAR, JANJA; BRICELJ, SUZANA (ilustr.). *Dežela belega oblaka*.

Dob: Miš, 2016.

ZUBIZARRETA, PATXI; MUÑIZ, JAKOBO (ilustr.). *Čudovito potovanje Xia Tianzija*.

Ljubljana: eBesede, 2013.

Pravljice različnih ljudstev

AFANASJEV, ALEKSANDER NIKOLAJEVIČ; BILIBIN, JAKOVLJEVIČ IVAN

(ilustr.). *Ruske pravljice*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2007.

BAUER, JANA (ur.); LAVRENČIČ, KLOPČIČ KATJA (ur.); DIMITROVSKI, BOJANA

(ilustr.). *Indijske pravljice*. Ljubljana: KUD Sodobnost International, 2017.

- BRESLIN, THERESA** (ur.); **LEIPER, KATE** (ilustr.). *Ilustrirana zakladnica škotskih pravljic in pripovedk*. Jezero: Morfemplus, 2016.
- CALVINO, ITALO**. *Italijanske pravljice, kot jih je iz italijanske folklore zadnjih sto let izbral in zapisal v knjižnem jeziku Italo Calvino*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1997.
- DOBŠINSKÝ, PAVOL** (ur.); **FULLA, L'UDOVÍT** (ilustr.). *Slovaške pravljice*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1967.
- FUČIKOVÁ, RENÁTA** (ilustr.). *Kitajske pravljice*. Ljubljana: Sanje, 2008.
- GOŠNIK-GODEC, ANČKA** (ilustr.). *Vietnamske pravljice*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1969.
- KAMANDA, SYWOR KAMA; KOPTÁK, MILOŠ** (ilustr.). *Afriške pravljice*. Ljubljana: Sanje, 2009.
- KOLMAN, MARIA ANA** (UR.); **GADŽIJEV, ARIJANA** (ilustr.). *Sibirske pravljice*. Dob: Miš, 2013.

Poučne knjige

- CLARKE, PENNY; ANTRAM, DAVID** (ilustr.). *Raziskovalci in odkritja*. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2009.
- COSNEAU, GÉRALDINE**. *Moje potovanje okrog sveta*. Ljubljana: Otroška knjiga OKA, 2009.
- GANERI, ANITA; PHILLIPS, MIKE** (ilustr.). *Ošabni oceani: grozna geografija*. Ljubljana: Alta media, 2013.
- MUNDY, ROBYN; RIGBY, NIGEL**. *Velike raziskovalne odprave: Magellan, Cook, Shackleton, Heyerdahl, Chichester*. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011.
- PICTHALL, CHEZ; ZWEMMER, DOMINIC**. *Otroški atlas sveta*. Radovljica: Didakta, 2014.
- SENIČAR, ŽELJEZNOV MARUŠKA** (ur.); **STANKOVIČ, MILIVOJ** (ur.). *Geografski slovarček*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2014.
- SMITH, DAVID JULIAN; ARMSTRONG, SHELAGH** (ilustr.). *Če bi bil svet vasica: knjiga o ljudeh tega sveta*. Hlebce: Zala, 2011.
- STEPANČIČ, LUCIJA; STEPANČIČ, DAMIJAN** (ilustr.). *Kako so videli svet?*. Dob pri Domžalah: Miš, 2011.
- TWIST, CLINT; ANDREW, JAN** (ilustr.). *Marco Polo, raziskovalec dajnih dežel: opis njegovih potovanj v letih 1270-1295: z odlomki iz potopisa Milijon*. Ljubljana: Kres, 2011.
- WALLACE, HOLLY**. *Slikovni atlas sveta*. Murska Sobota: Pomurska založba, 2010.

7 Zanimivosti

! **Priporočena starost: 10+**

- 1** Zemljevid iz začetnega prizora, v katerem se Guliver odpravi na pot, v resnici obstaja. Leta 1721 ga je ustvaril angleški kartograf John Senex in ga naslovil *Nov zemljevid sveta na podlagi zadnjih odkritij* (*A New Map of the World from the Latest Observations*).
- 2** Slika ladje, ki se premika, ko Guliver vesla, je delo angleškega slikarja Montagua Dawsona, ki je živel med letoma 1890 in 1973. Slika ima naslov *Mesečina, Južni Pacifik: »James Baines«* (*Moonlight, South Pacific: »The James Baines«*). James Baines je bila znana potniška ladja, ki je prvič zaplula leta 1854.
- 3** Vizualna predstavitev prebivalcev Liliputa se naslanja na pomembne slikarske upodobitve zgodovinskih osebnosti, predvsem iz časa razsvetljenstva. Ko Guliver poskuša rešiti otok pred požarom in se nehote zaplete v težave, je Katarina II. Velika tista, ki ga okara. Katarina II. Velika je bila ruska carica, ki je vladala med letoma 1762 in 1796. Podoba iz animacije je del portreta, ki ga je naslikal slikar Dmitry Levitsky leta 1770.
- 4** Znamenit angleški kartograf Herman Moll je ustvaril fantazijski zemljevid otokov Liliput in Blefasku, leta 1726 vključen v eno izmed izdaj Swiftovih *Guliverjevih potovanj*.
- 5** Operna skladba v predstavi je del opere *Rinaldo* iz leta 1711 skladatelja Georgea Friderica Handela. Libreto je napisal Giacomo Rossi. Zaključna arija ob koncu predstave se imenuje *Lascia ch'io pianga*.
- 6** *Guliverjeva potovanja* so postala takoj po izidu izjemno priljubljena, zato ni nič nenavadnega, da so mnogi avtorji na podlagi izvirnika napisali nadaljevanje zgodbe ali ustvarili svojevrstne priredbe. Besedilo je navdihnilo tudi ogromno gledaliških, filmskih in animiranih uprizoritev ter priredb tako za otroke kot za odrasle po vsem svetu.