

Učenje, ki ga ne pozabijo.



PONUDBA USTVARJALNIH DELAVNIC

2026/27

za osnovne in srednje šole



GLEDALIŠČE
V PRAKSI



IMPROVIZACIJA
IN KOMUNIKACIJA



FILM
IN MEDIJI



USTVARJALNOST
IN DOMIŠLIJA



Ustvarjamo izkušnje.
Navdihujemo prihodnost.



ZABAVNO
IN POUČNO



PRAKTIČNO
IN INTERAKTIVNO



PODPORA
UČNIM CILJEM



IZKUŠNJA,
KI POVEZUJE



DRUŠTVO
SNG Kranj

Spoštovani,

če iščete kulturni dan, kjer učenci ne sedijo in odštevajo do konca, ampak dejansko sodelujejo, razmišljajo in na koncu tudi nekaj ustvarijo – potem smo prava izbira.

Naše gledališke delavnice so zasnovane tako, da v enem dnevu povežejo slovenščino, umetnost in nastopanje. Za učitelje to pomeni manj priprav in manj improvizacije – dobite jasno strukturo, voden program in učence, ki so ves čas aktivni.

Programi so razdeljeni po starostnih skupinah, ampak jih brez težav prilagodimo. Če vam je kakšna delavnica iz druge skupine všeč, jo preprosto prilagodimo vašim učencem ali dijakom.

Delavnice lahko izvedemo na vaši šoli ali v prostoru, ki ga izberete sami (kulturni dom, gledališče ipd.). Izbira in organizacija prostora (vključno z morebitnim najemom) je v domeni šole.

Mi pripeljemo mentorje, vsebino in strukturo. Vi dobite dan, ki poteka gladko – brez dodatnega usklajevanja med uro.

Če želite delavnico, ki vključuje tudi ogled predstave, si lahko našo aktualno ponudbo za sezono 2026/27 ogledate tukaj: <https://sng-kr.com/brosura-2026-27>

Pomembno je le, da je na voljo prostor, kjer se lahko učenci premikajo in delajo v skupinah (tehnika po dogovoru).

Prosimo, da nam vsaj 14 dni pred izvedbo sporočite:

- število učencev po razredih,
- približno razmerje med dekletih in fantih.

Na ta način se lahko za program optimalno pripravimo, se prilagodimo skupinam in zagotovimo najboljše možno izkušnjo.

Veselimo se sodelovanja in skupnega ustvarjanja izkušenj, ki ostanejo.

Igor Korošec
Umetniško-izobraževalni vodja
Društvo SNG Kranj

P.S.

Ko enkrat naredimo ta dan, je naslednje vprašanje skoraj vedno: "Kdaj pridete spet?"



VSEBINA

ZA OSNOVNE ŠOLE

- 1. triada
 - “KAJ PA ČE...?”
 - GLAS, KI POSTANE ZGODBA
 - PREDMET OŽIVI
 - ČUSTVA NA ODRU
- 2. triada
 - BREZ PRIPRAVE – SAMO AKCIJA!
 - OD IDEJE DO ODRA
 - SPREMENI ZGODBO!
 - IMPROVIZACIJA “RECI DA!”
- 3. triada
 - OD PRIZORA DO PREMIERE
 - ARGUMENT, KI ZMAGA
 - ZGODBA, KI TE DRŽI
 - OD BESEDILA NA ODER

ZA SREDNJE ŠOLE

- vsi letniki
 - OD ODRA DO ODLOČITVE
- 1. letniki
 - ANTIGONA DANES
- 2. letniki
 - KRST PRI SAVICI: ODLOČITEV, KI SPREMENI VSE
- 3. letniki
 - HLAPCI DANES: KDO ODLOČA?
- 4. letniki/maturanti
 - SVET, KI TE STISNE

KONTAKT



“KAJ PA ČE...?” **za 1.-3. razrede OŠ**

Ena zgodba. En zasuk. In učenci, ki ustvarijo svoje lastne pravljice.

1. ura – Interaktivna predstava (vsi razredi skupaj)

- Kratek pozdrav
- Interaktivna otroška predstava s pravljničnimi elementi
- Kratek pogovor z ustvarjalci predstave

Cilj: aktivno poslušanje, doživljanje zgodbe, vloga gledalca kot soustvarjalca.

2. ura – Kaj naredi pravljico... pravljico?

- Preberemo znano pravljico.
- Skupaj odkrijemo njene zakonitosti:
- pravljlična bitja, pravljlične številke, ponavljanja, srečni konec...

Cilj: razumevanje strukture pravljice in osnovnih literarnih elementov.

3. ura – “Kaj pa če...?”

- Spremenimo lik (volk je prijazen) ali ključni dogodek (Pepelka ne gre na ples)
- Skupine ustvarijo čisto novo pravljico.

Cilj: razvoj domišljije, ustvarjalnega mišljenja in razumevanja vzroka–posledice.

4. ura – Pravljica oživi

- Učenci svojo zgodbo postavijo na oder.
- Razdelijo vloge, oblikujejo prizore, dodajo gib in glas.

Cilj: sodelovanje, izražanje, osnovne gledališke veščine.

5. ura – Nastop in refleksija

- Skupine uprizorijo svoje pravljice.
- Po želji šole: izbor najboljše skupine za nastop pred drugimi razredi.
- Pogovor: Kaj je delovalo? Kaj bi spremenili?

Cilj: samozavesten nastop, izražanje mnenja, občutek dosežka.

Kaj dobite vi?

- ✓ 5-urni strukturiran program
- ✓ povezava slovenščine, umetnosti in socialnih veščin
- ✓ aktivno vključene vse učence
- ✓ končni nastop (konkreten rezultat)

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ “Moja ideja lahko spremeni zgodbo.”
- ✓ “Lahko nastopim pred drugimi.”
- ✓ “Učenje je lahko igra.”

👉 To ni branje pravljic. To je njihov ponovni izum.



GLAS, KI POSTANE ZGODBA

za 1.-3. razrede OŠ

*Ko otroci odkrijejo, da lahko z glasom ustvarijo cel svet. Ni rekvizitov. Ni kostumov.
Samo glas, telo... in domišljija, ki eksplodira.*

1. ura – Poslušam, torej vidim

- Otroci zaprejo oči in poslušajo zvoke (gozd, mesto, nevihta...).
- Ugotavljajo: kaj slišim? Kje sem? Kaj se dogaja?

Cilj: razvoj poslušanja, koncentracije in domišljije.

2. ura – Ustvarimo zvoke sveta

- Z glasom in telesom ustvarjajo: veter, korake, živali, čustva...
- Razred postane "živa zvočna kulisa".

Cilj: izražanje, ustvarjalnost, občutek za ritem in skupino.

3. ura – Zgodba brez slik

- Mentor začne pripoved – otroci jo dopolnjujejo z zvoki in idejami.
- Postopno zgodbo soustvarjajo.

Cilj: pripovedovanje, sodelovanje, razvoj jezika.

4. ura – Priprava zvočne pravljice

- Skupine ustvarijo svojo kratko zgodbo:
 - kdo govori
 - kdo ustvarja zvoke
 - kako zgodba teče

Cilj: organizacija dela, timsko ustvarjanje.

5. ura – "Radijska premiera"

- Skupine predstavijo svojo zvočno pravljico (lahko tudi z zaprtimi očmi).
- Po želji se lahko posname.

Cilj: samozavest, javno nastopanje, ponos na rezultat.

Zakaj to deluje?

- ✓ vsi sodelujejo (tudi najbolj sramežljivi)
- ✓ brez pritiska "moram stati na odru"
- ✓ razvija govor, poslušanje in domišljijo
- ✓ končni rezultat je unikaten (lastna zgodba)

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Moj glas nekaj pomeni."
- ✓ "Lahko ustvarim svet... brez igrač."
- ✓ "Sodelovanje je zabavno."

👉 Zaprejo oči... Ko otroci začnejo poslušati... ustvarijo svet. Samo z glasom.



PREDMET OŽIVI **za 1.-3. razrede OŠ**

*Ko navaden predmet postane junak zgodbe. Žlica ni več žlica. Škatla ni več škatla.
In otroci ugotovijo, da je domišljija... najmočnejši rekvizit.*

1. ura – Skrivnostni predmet

- Mentor prinese predmete (škatla, klobuk, žlica...).
- Otroci ugibajo: Kaj bi to lahko bilo?

Cilj: spodbujanje domišljije in divergentnega mišljenja.

2. ura – Predmet dobi značaj

- Vsak predmet dobi ime, glas, značaj.
- Je pogumen? Sramežljiv? Smešen?

Cilj: razvoj empatije in osnov razumevanja lika.

3. ura – Ustvarimo zgodbo

- Skupine povežejo predmete v zgodbo.
- Kaj se zgodi? Kdo komu pomaga? Kdo povzroči težavo?

Cilj: struktura zgodbe in sodelovanje.

4. ura – Priprava prizorov

- Predmeti postanejo "igralci".
- Otroci pripravijo kratke prizore.

Cilj: izražanje skozi igro, osnovne gledališke veščine.

5. ura – Nastop in refleksija

- Uprizarjanje zgodb + pogovor.

Cilj: samozavest, javni nastop, občutek dosežka.

Zakaj to deluje?

- ✓ ni pravih odgovorov → več poguma
- ✓ vključi tudi tihe učence
- ✓ domišljija + govor + igra v enem
- ✓ hiter, viden rezultat (zgodba + nastop)

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Iz nič lahko ustvarim nekaj."
- ✓ "Moja ideja je zanimiva."
- ✓ "Upam si pokazati pred drugimi."
- ✓ občutek, da je ustvarjanje igra (in ne naloga)

👉 Ni igrač. Ni ekranov. Samo predmet... in otrok, ki mu vdihne življenje.



ČUSTVA NA ODRU **za 1.-3. razrede OŠ**

*Ko otroci ne govorijo o čustvih – ampak jih zaigrajo. Jeza, veselje, strah, ponos...
Na odru postanejo razumljivi, prepoznavni – in varni.*

1. ura – Prepoznavaj čustvo

- Igre: pokaži čustvo brez besed.
- Ugotavljamo: kako izgleda veselje? kako strah?

Cilj: prepoznavanje in poimenovanje čustev.

2. ura – Telo govori

- Kako stoji jezen človek? Kako hodi žalosten?
- Otroci raziskujejo gib in držo.

Cilj: zavedanje telesnega izražanja.

3. ura – Situacije

- “Kaj narediš, ko izgubiš igračo?”
- “Kaj narediš, ko zmagaš?”
- Kratke igrane situacije.

Cilj: razumevanje odzivov in socialnih situacij.

4. ura – Priprava prizorov

- Skupine pripravijo mini prizore z jasno izraženimi čustvi.

Cilj: sodelovanje, izražanje, ustvarjalnost.

5. ura – Nastop in refleksija

- Uprizarjanje + pogovor (Kako si se počutil?).

Cilj: čustvena pismenost, samozavest.

Zakaj to deluje?

- ✓ čustva se igrajo → lažje jih razumejo
- ✓ varno izražanje brez pritiska
- ✓ izboljša odnose v razredu
- ✓ takoj uporabno v vsakdanjih situacijah

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ “Znam povedati (in pokazati), kako se počutim.”
- ✓ “Prepoznam, kako se počutijo drugi.”
- ✓ “Moja čustva so OK – in jih znam izraziti.”
- ✓ več samozavesti v komunikaciji

👉 Ni igrač. Ni ekranov. Samo predmet... in otrok, ki mu vdihne življenje.



BREZ PRIPRAVE – SAMO AKCIJA!

za 4.-6. razrede OŠ

*Ko učenci nimajo časa razmišljati... in zato začnejo zares igrati.
Ni priprav. Ni "bom še malo razmislil". Samo akcija.*

1. ura – Led se razbije v 3 minutah

- Hitre igre: reakcije, asociacije, "govori brez razmišljanja".
- Razred se sprosti – tudi najbolj zadržani.

Cilj: pogum, spontanost, vključevanje vseh.

2. ura – 10-sekundne scene

- Mini prizori (zamudil si avtobus, skrivaš skrivnost, nekdo te ujame pri laži...)
- Brez priprave – takoj akcija.

Cilj: hitra misel, izražanje, odzivnost.

3. ura – Komedija situacije

- Dodamo nepričakovan obrat (napačna identiteta, pretiravanje, nepričakovani obrat...)
- Učenci začnejo ustvarjati res smešne prizore.

Cilj: razumevanje situacije, humor, kreativnost.

4. ura – Priprava najboljših scen

- Skupine izberejo idejo in jo razvijejo v krajši prizor.

Cilj: sodelovanje, struktura, nadgradnja ideje.

5. ura – Nastop (in smeh, ki ostane)

- Uprizarjanje + refleksija.
- Publika sodeluje.

Cilj: samozavest, javni nastop, občutek uspeha.

Kaj dobite vi?

- ✓ bolj sproščen in povezan razred
- ✓ učenci, ki si upajo sodelovati
- ✓ več energije pri pouku

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Ni treba biti popoln, da začneš."
- ✓ "Lahko reagiram, ne samo razmišljam."
- ✓ "Nastop je lahko zabaven."

👉 To ni vaja igre. To je vaja poguma – na hitro.



OD IDEJE DO ODRA

za 4.-6. razrede OŠ

*Ko učenci ne gledajo gledališča. Ga razumejo – in ustvarijo.
Najprej predstava. Potem razmislek. Na koncu – njihov lastni oder.*

1. ura – Od kod pride gledališče?

- Interaktivno potovanje od prvih ritualov do filma danes (Grki, Shakespeare, Hollywood...).
- Učenci sodelujejo, sprašujejo, povezujejo.

Cilj: razumevanje osnov gledališča in filma kot umetnosti in zgodbe.

2. ura – Predstava + pogovor z ustvarjalci

- Ogled predstave z vsemi elementi (igra, scena, glasba...).
- Po predstavi pogovor: kako nastane predstava?

Cilj: vpogled v ustvarjalni proces in razumevanje gledališkega jezika.

3. ura – Razvozlamo zgodbo

- Analiza: kdo so liki, kaj jih vodi, kaj se zgodi in zakaj.
- Kaj je sporočilo? Kako zgodba deluje?

Cilj: razvoj kritičnega mišljenja in razumevanja zgodbe.

4. ura – Igralec v akciji

- Telesne, glasovne in improvizacijske vaje.
- Kako stojim? Kako govorim? Kako sodelujem na odru?

Cilj: izražanje, samozavest, osnovne igralske veščine.

5. ura – Nastop

- Skupine pripravijo in odigrajo prizore iz predstave.
- Zaključek z refleksijo.

Cilj: javni nastop, sodelovanje in občutek ustvarjalnega dosežka.

Zakaj to deluje?

- ✓ učenci najprej doživijo, potem razumejo, nato ustvarijo
- ✓ povezuje umetnost, razmišljanje in prakso
- ✓ aktivno vključuje vse učence
- ✓ konkreten rezultat: njihov nastop

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Razumem, kako nastane predstava."
- ✓ "Upam si stopiti na oder."
- ✓ "Zgodbo znam ne samo gledati, ampak tudi ustvariti."

👉 To ni ogled predstave. To je pot od gledalca do ustvarjalca.



SPREMENI ZGODBO!

za 4.-6. razrede OŠ

Ko učenci ugotovijo, da lahko razbijejo zgodbo... in jo sestavijo bolje.

Kaj če bi junak preliščil antagonista? Kaj če junak ne bi zmagal? Kaj če bil konec drugačen?

1. ura – Zgodba, ki jo poznamo

- Preberemo (ali obnovimo) znano zgodbo, ki jo učenci obravnavajo pri pouku.
- Razdelamo: kdo, kaj, zakaj, kako se konča.

Cilj: razumevanje strukture zgodbe.

2. ura – Razbijemo zgodbo

- Kaj se zgodi, če spremenimo lik, dogodek, konec...?
- Učenci predlagajo svoje "kaj pa če" ideje.

Cilj: razvoj kritičnega in ustvarjalnega mišljenja.

3. ura – Nova zgodba

- Skupine ustvarijo svojo verzijo.
- Zgodba mora imeti jasen začetek, zaplet in konec.

Cilj: ustvarjalno pisanje, sodelovanje.

4. ura – Priprava prizorov

- Zgodbo prenesejo na oder.
- Dodajo gib, glas, odnose med liki.

Cilj: izražanje in osnovne gledališke veščine.

5. ura – Nastop in refleksija

- Uprizarjanje + pogovor: kaj je delovalo, kaj bi spremenili.

Cilj: samozavest, javni nastop, razmislek o procesu.

Zakaj to deluje?

- ✓ učenci aktivno "razbijejo" in razumejo zgodbo
- ✓ spodbuja razmišljanje, ne le ponavljanje
- ✓ hitro pripelje do lastnega ustvarjanja
- ✓ rezultat je konkreten (nova zgodba + nastop)

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Zgodbo lahko spremenim."
- ✓ "Moje ideje imajo vpliv."
- ✓ "Znam razmišljati in ustvarjati hkrati."

👉 To ni analiza zgodbe. To je trenutek, ko učenci ugotovijo, da jo lahko napišejo na novo.



IMPROVIZACIJA "RECI DA!"

za 4.-6. razrede OŠ

Ko učenci nehajo iskati pravi odgovor... in začnejo ustvarjati.

Pravilo št. 1: Ne rečeš "ne". Rečeš "da – in...". In naenkrat se zgodi čarovnija.

1. ura – Igra brez napačnih odgovorov

- Hitre igre: asociacije, nadaljevanje stavkov, "da – in...".
- Razbijemo strah pred napako.

Cilj: sproščenost, sprejemanje idej, pogum.

2. ura – Pravilo "DA, IN..."

- Učenci gradijo zgodbe skupaj – brez blokiranja.
- Vsaka ideja se nadgradi.

Cilj: sodelovanje, aktivno poslušanje.

3. ura – Hitre scene

- Kratke improvizacije (nenavadne situacije, nenavadni liki, nepričakovani zapleti)

Cilj: hitra misel, ustvarjalnost, odzivnost.

4. ura – Skupinska improvizacija

- Skupine ustvarijo krajše prizore z začetkom, zapletom in koncem.

Cilj: timsko delo, struktura zgodbe.

5. ura – Nastop in smeh

- Uprizarjanje + refleksija.
- Publika sodeluje, smeh zagotovljen.

Cilj: samozavest, javni nastop, občutek uspeha.

Zakaj to deluje?

- ✓ odstrani strah pred napako
- ✓ poveča sodelovanje v razredu
- ✓ spodbuja hitro razmišljanje
- ✓ vključuje čisto vse učence

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Moja ideja šteje."
- ✓ "Napaka je del igre."
- ✓ "Lahko ustvarjam skupaj z drugimi."

👉 To ni igra. To je trening razmišljanja – brez strahu.



OD PRIZORA DO PREMIERE

za 7.-9. razrede OŠ

Ko učenci ne gledajo filmov in predstav. Postanejo njihovi ustvarjalci.

Najprej razumejo, kako zgodba deluje. Potem jo postavijo v prostor. Na koncu – stopijo na oder.

1. ura – Od odra do platna

- Interaktivno predavanje: od grškega amfiteatra do filma danes (Shakespeare, Stanislavski, Hollywood...). Glede na zmožnosti šole uporabimo tudi Powerpoint prezentacijo.
- Učenci sodelujejo, sprašujejo, povezujejo.

Cilj: razumevanje razvoja gledališča in filma ter osnov pripovedovanja zgodb.

2.-4. ura – Ustvarjanje prizorov

- Delo v razredih pod mentorskim vodstvom:
 - analiza prizora (kdo, kaj hoče, kaj se zgodi)
 - razdelitev vlog (igralci, režiser, scenograf, ton...)
 - ogrevalne vaje (glas, telo, fokus)
 - postavitve prizora v prostor
- Učenci prizore odigrajo pred razredom.
- Najboljši (po aplavzu) gredo v finale.

Cilj: sodelovanje, razumevanje likov, praktična izkušnja ustvarjalnega procesa.

5. ura – Finale in refleksija

- Izbrane skupine uprizorijo prizore pred drugimi razredi.
- Zaključek s kratkim pogovorom: kaj je delovalo, kaj smo se naučili?

Cilj: javni nastop, samozavest, kritično razmišljanje.

Zakaj to deluje?

- ✓ učenci ustvarjajo, ne samo poslušajo
- ✓ vsak dobi svojo vlogo (tudi tisti, ki ne želijo igrati)
- ✓ povezuje gledališče, film in prakso
- ✓ konkreten rezultat: prizor + nastop

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Razumem, kako nastane prizor."
- ✓ "Vem, kaj pomeni sodelovati v ekipi."
- ✓ "Upam si stopiti pred druge."

👉 To ni predavanje o filmu in gledališču. Za učence je to njihova prva premiera.



ARGUMENT, KI ZMAGA

za 7.-9. razrede OŠ

*Ko učenci ne govorijo več na pamet. Govorijo, da prepričajo.
Mnenje ima vsak. Prepričati zna redkokdo. Tukaj se naučijo razlike.*

1. ura – Kaj prepriča?

- Primeri dobrih in slabih argumentov.
- Zakaj nekoga poslušamo – drugega pa ne?

Cilj: razumevanje osnov prepričljive komunikacije.

2. ura – Govor + telo

- Glas, tempo, poudarki, pogled.
- Kako povedati tako, da te razumejo – in slišijo.

Cilj: izboljšanje jasnosti in samozavesti pri izražanju.

3. ura – Mini debate

Hitri "dvoboji" (npr. telefon v šoli – ja/ne).

Učenci zagovarjajo stališče.

Cilj: razvoj argumentacije, odzivnosti in poslušanja.

4. ura – Priprava argumenta

Skupine oblikujejo kratke govore.

Jasno: trditev – razlog – primer.

Cilj: strukturiranje misli in sodelovanje.

5. ura – Soočenje in refleksija

Debate + glasovanje + pogovor.

Cilj: samozavest, kritično razmišljanje, javni nastop.

Zakaj to deluje?

- ✓ takoj uporabno pri vseh predmetih
- ✓ razvija jasno razmišljanje
- ✓ spodbuja aktivno sodelovanje
- ✓ konkreten rezultat: govor + debata

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Znam zagovarjati svoje mnenje."
- ✓ "Znam poslušati druge."
- ✓ "Upam si govoriti pred razredom."

👉 To ni pogovor. To je trenutek, ko učenec prvič začuti, da lahko s svojimi besedami vpliva.



ZGODBA, KI TE DRŽI

za 7.-9. razrede OŠ

Ko učenci ugotovijo, zakaj ene zgodbe pozabiš... druge pa ne.

Če ni konflikta, ni zgodbe. Če ni zgodbe, ni zanimanja. Tukaj odkrijejo, kako ustvariti oboje.

1. ura – Zakaj nas nekatere zgodbe pritegnejo?

- Primeri: kaj naredi zgodbo zanimivo – lik, cilj, problem.
- Kaj nas drži do konca?

Cilj: razumevanje osnovnih elementov dobre zgodbe.

2. ura – Konflikt je motor zgodbe

- Brez problema ni napetosti.
- Učenci raziskujejo: kaj gre lahko narobe – in zakaj je to dobro.

Cilj: razumevanje konflikta kot ključnega elementa.

3. ura – Ustvarjanje lastne zgodbe

- Skupine ustvarijo zgodbo:
 - kdo je junak
 - kaj hoče
 - kaj mu stoji na poti

Cilj: razvoj ustvarjalnosti in strukture pripovedovanja.

4. ura – Zgodba na odru

- Zgodbo prenesejo v prizore.
- Dodajo like, odnose, dialog.

Cilj: izražanje, sodelovanje, osnovne gledališke veščine.

5. ura – Nastop in refleksija

- Uprizarjanje + pogovor: kaj nas je pritegnilo in zakaj?

Cilj: samozavest, javni nastop, razumevanje učinka zgodbe.

Zakaj to deluje?

- ✓ učenci razumejo, zakaj zgodbe delujejo
- ✓ spodbuja ustvarjalno razmišljanje
- ✓ povezuje teorijo in prakso
- ✓ konkreten rezultat: lastna zgodba + nastop

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Znam ustvariti zanimivo zgodbo."
- ✓ "Vem, kaj pritegne pozornost."
- ✓ "Upam si predstaviti svojo idejo."

👉 To ni pripovedovanje. To je razumevanje, kako zgodba zadrži pozornost.



OD BESEDILA NA ODER

za 7.-9. razrede OŠ

Ko učenci literarno delo ne analizirajo več... ampak ga oživijo.

Pesem, odlomek ali drama iz učbenika postane prizor, glas, odnos. In končno – smisel.

1. ura – Razumevanje besedila

- Izbrano literarno delo (poezija, proza ali drama iz učnega načrta).
- KDO, KAJ, ZAKAJ – kdo govori, kaj se dogaja, kaj je v ozadju?

Cilj: poglobljeno razumevanje besedila in njegovega sporočila.

2. ura – Razvozlammo pomen

- Motivi, čustva, odnosi med liki.
- Kaj ni napisano – pa je ključno?

Cilj: interpretacija in kritično razmišljanje.

3. ura – Sestavimo svojo verzijo

- Skupine:
 - dramatizirajo pesem ali odlomek
 - ali napišejo kratek prizor na podlagi besedila

Cilj: ustvarjalno pisanje in prenos literature v dramsko obliko.

4. ura – Priprava prizorov

- Delo na igri: glas, gib, odnosi, prostor.
- Kako besedilo “zaživi” na odru?

Cilj: izražanje, razumevanje interpretacije.

5. ura – Nastop in refleksija

- Uprizarjanje + pogovor:
 - kaj smo razumeli bolje, ko smo odigrali?

Cilj: samozavest, javni nastop, poglobljeno razumevanje literature.

Zakaj to deluje?

- ✓ neposredno povezano s šolsko snovjo
- ✓ učenci besedilo razumejo, ne samo preberejo
- ✓ aktivno vključuje vse učence
- ✓ konkreten rezultat: prizor + interpretacija

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ “Besedilo razumem, ker sem ga doživel.”
- ✓ “Znam ga interpretirati.”
- ✓ “Upam si stopiti pred druge.”

👉 To ni analiza besedila. To je trenutek, ko začne govoriti z njimi.



OD ODRA DO ODLOČITVE **za vse letnike srednjih šol**

*Ko dijaki ne gledajo predstave. O njej razmišljajo – in zavzamejo svoje stališče.
Komedijska, ki nasmeji. Situacija, ki zadane. In vprašanje, ki ostane.*

1. ura – Od kod pride zgodba?

- Interaktivno predavanje: od grškega gledališča do sodobne komedije (Shakespeare, Stanislavski, film...), če je možno s Powerpoint prezentacijo.
- Dijaki sodelujejo, sprašujejo, povezujejo.

Cilj: razumevanje razvoja gledališča in osnov pripovedovanja.

2. - 3. ura – Predstava (komedijska iz repertoarja)

- Ogled profesionalne komedije z živimi liki, odnosi in preobrti.
- Dijaki spremljajo zgodbo, konflikte in odločitve likov.

Cilj: doživljanje gledališča in prepoznavanje tem, odnosov in odločitev likov.

4. ura – Pogovor z ustvarjalci

- Vprašanja dijakov + analiza likov, odnosov, motivov.
- Kako igralec razmišlja? Zakaj lik ravna tako?

Cilj: poglobljeno razumevanje likov in ustvarjalnega procesa.

5. ura – Esej in refleksija

- Tema (prilagodljiva glede na predstavo):
- Kaj bi jaz naredil na mestu glavnega lika – in zakaj?
- Kratak zapis + prezentacija esejev.

Cilj: kritično razmišljanje, argumentacija, osebna refleksija.

Zakaj to deluje?

- ✓ povezuje gledališče z realnimi odločitvami
- ✓ spodbuja razmislek o vrednotah
- ✓ aktivno vključuje dijake
- ✓ konkreten rezultat: stališče + zapis

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Razumem, zakaj liki delujejo tako."
- ✓ "Znam oblikovati svoje mnenje."
- ✓ "Razmišljam bolj poglobljeno."

👉 To ni ogled predstave. To je trenutek, ko dijaki začnejo razmišljati s svojo glavo.



DRUŠTVO
SNG Kranj

ANTIGONA DANES

za 1. letnike srednjih šol

Ko dijaki ne berejo več tragedije. Stopijo v odločitev.

Zakon ali vest? Red ali pravica? Vprašanje iz antike... ki še vedno nima enostavnega odgovora.

1. ura – Predavanje za vse 1. letnike skupaj

Interaktivno predavanje: antika, tragedija in Sofoklej.

Kaj je tragedija? Kaj pomeni usoda? Zakaj Antigona še danes deluje?

Cilj: razumevanje konteksta (antika) in osnov tragedije.

2. ura – Razumeti konflikt

KDO – KAJ – ZAKAJ:

Antigona vs. Kreon.

Kaj hoče vsak? Kaj tvega?

Cilj: razumevanje temeljnega konflikta in likov.

3. ura – Ključni prizori

Branje in prvi poskus igre.

Kako lik govori, stoji, razmišlja?

Cilj: razumevanje besedila skozi igro.

4. ura – Odločitev pod pritiskom

Igranje prizorov z različnimi interpretacijami:

– Antigona kot upornica

– Antigona kot moralna junakinja

Cilj: interpretacija in razumevanje motivacije likov.

5. ura – Nastop in refleksija

Uprizarjanje + pogovor:

Kaj bi naredil jaz? Zakaj?

Cilj: argumentacija, osebna refleksija, samozavest.

Zakaj to deluje?

- ✓ skupni uvod poveže vse razrede
- ✓ eno delo, globoko razumljeno
- ✓ idealno za esej (Antigona)
- ✓ igra razkrije pomen bolje kot analiza

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Razumem konflikt, ne samo zgodbo."
- ✓ "Znam interpretirati lik."
- ✓ "Imam svoje stališče."

👉 To ni obnova Antigone. To je trenutek, ko moraš izbrati stran.



DRUŠTVO
SNG Kranj

KRST PRI SAVICI: ODLOČITEV, KI SPREMEMI VSE **za 2. letnike srednjih šol**

Ko dijaki Prešerna ne razlagajo več... ampak vstopijo v njegov svet.

Ljubezen ali vera? Preteklost ali prihodnost? Odločitev, ki ne pusti ravnodušnega.

1. ura – Zgodovina gledališča (za vse 2. letnike skupaj)

Od antike do romantike: tragedija, drama, razvoj igre.

Kako se je spreminjal način pripovedovanja – in zakaj je to pomembno za Prešerna?

Cilj: razumevanje razvoja gledališča in konteksta romantike.

2. ura – Razumeti zgodbo

KDO – KAJ – ZAKAJ:

Črtomir, Bogomila, konflikt.

Kaj hoče vsak? Kaj izgubi?

Cilj: razumevanje vsebine in likov.

3. ura – Ključni prizori

Branje in prvi poskus igre.

Kako govoriti verz? Kako prenesti čustvo?

Cilj: razumevanje besedila skozi interpretacijo.

4. ura – Odločitev in pomen

Različne interpretacije: Črtomir kot junak ali poraženec.

Kaj pomeni njegov izbor?

Cilj: interpretacija, argumentacija, razumevanje simbolike.

5. ura – Nastop in refleksija

Uprizarjanje + pogovor:

Kaj bi naredil jaz? Zakaj?

Cilj: samozavest, izražanje stališča, poglobljeno razumevanje.

Zakaj to deluje?

✓ Prešeren postane razumljiv (ne le zahteven)

✓ poveže literaturo in gledališče

✓ idealno za maturo

✓ dijaki se povežejo z dilemo

Kaj odnesejo učenci?

✓ "Razumem Prešerna, ne samo citiram."

✓ "Znam razložiti pomen."

✓ "Imam svoje stališče."

👉 To ni Prešeren za oceno. To je Prešeren, ki končno dobi smisel.



DRUŠTVO
SNG Kranj

HLAPCI DANES: KDO ODLOČA?

za 3. letnike srednjih šol

*Ko dijaki ne berejo več Cankarja. Prepoznajo ga v svetu okoli sebe.
Svoboda ali podrejanje? Resnica ali udobje? Vprašanje, ki ni ostalo v knjigi.*

1. ura – Gledališče realizma in naturalizma (za vse 3. letnike skupaj)

Kako so igrali: Stanislavski, psihološki realizem, "resnica na odru".

Zakaj lik ni več junak – ampak človek.

Cilj: razumevanje igralske metode in prehoda v sodobno gledališče.

2. ura – Razumeti svet Hlapcev

KDO – KAJ – ZAKAJ:

učitelji, oblast, posameznik.

Kaj hočejo? Česa se bojijo?

Cilj: razumevanje družbenega konflikta in likov.

3. ura – Ključni prizori

Branje in igra:

kako lik govori, razmišlja, reagira?

Poudarek na realistični igri (resničnost, ne patetika).

Cilj: razumevanje besedila skozi igralsko metodo.

4. ura – Pritisk in odločitev

Interpretacije: upor, prilagajanje, tišina?

Kaj pomeni "biti hlapec" danes?

Cilj: kritično razmišljanje in povezava z realnim svetom.

5. ura – Nastop in refleksija

Uprizarjanje + pogovor:

Kje danes vidimo iste vzorce?

Cilj: samozavest, argumentacija, družbena zavest.

Zakaj to deluje?

- ✓ Cankar postane aktualen, ne oddaljen
- ✓ povezuje literaturo z družbo danes
- ✓ realistična igra poglobi razumevanje
- ✓ dijaki razvijejo svoje stališče

Kaj odnesejo učenci?

- ✓ "Razumem, kaj Cankar kritizira."
- ✓ "Znam povezati besedilo z današnjim svetom."
- ✓ "Imam svoje stališče."

👉 To ni Cankar za test. To je Cankar, ki pokaže, kako družba deluje.



DRUŠTVO
SNG Kranj

SVET, KI TE STISNE

za 4. letnike srednjih šol / maturante

Ko maturanti ne analizirajo več besedil. Začnejo razumeti občutek, ki ga ustvarjajo. Goga ni samo mesto. Gregor Samsa ni samo lik. To je občutek, ki ga ne moreš ignorirati.

1. ura – Gledališki preobrat: ekspresionizem (za vse 4. letnike skupaj)

Kaj se zgodi, ko realizem ne zadošča več?

Ekspresionizem: notranji svet, popačena realnost, simbolika.

Igra ni več "realistična" – ampak poudarjena, telesna, intenzivna.

Cilj: razumevanje gledališkega trenda (ekspresionizem) in načina igre.

2. ura – Svet Goge in Gregorja Samse

KDO – KAJ – ZAKAJ:

ujetost, pritisk, odtujenost.

Kaj se dogaja navzven – in kaj znotraj?

Cilj: razumevanje tem (tesnoba, izolacija, absurden svet).

3. ura – Ključni prizori in situacije

Grum: atmosfera, kolektiv, pritisk mesta.

Kafka: posameznik, preobrazba, reakcije okolice.

Kako igrati občutek, ne samo zgodbe?

Cilj: interpretacija skozi gledališko izraznost.

4. ura – Pomen in interpretacija

Kaj simbolizira Goga? Kaj pomeni preobrazba?

Različna branja istega dela.

Cilj: večplastna interpretacija.

5. ura – Nastop in refleksija

Uprizarjanje + diskusija:

Kako bi to razložil na maturi?

Cilj: argumentacija, samozavest, priprava na esej.

Zakaj to deluje?

✓ razloži "težka" besedila skozi občutek

✓ ekspresionizem postane razumljiv (ne abstrakten)

✓ poveže igro z interpretacijo

✓ neposredno pomaga pri maturi

👉 To ni modernizem za maturo. To je trenutek, ko končno razumeš, kaj te teksti hočejo zadeti.

Kaj odnesejo učenci?

✓ "Razumem, kako naj berem takšna besedila."

✓ "Znam razložiti simboliko."

✓ "Imam argument za esej."



DRUŠTVO
SNG Kranj

**Za dodatne informacije glede naše ponudbe
smo vam na voljo po telefonu 064 249-972
ali po elektronski pošti marketing@sng-kr.com**

Pridržujemo si pravice do sprememb.

Kranj, 5.5.2026