

6. A - BOŽICA Š. Ž.

	NAVODILO	NAČIN DELA	NAVODILO NADOMEŠČA NEPOSREDNO PEDAGOŠKO DELO ZA NASLEDNJE TERMINE
1.	<p>Še vedno smo pri dramskih besedilih. Ponovno preberi besedilo Čarovnik iz Oza in reši naloge 2-8 na str. 179-180.</p> <p>Rešitve spodaj</p>	Delo z UB	26. 5. 2020; (11:40-12.25)
2. 3.	<p>Pri uprizoritvi dramskega besedila, to je gledališki predstavi sodeluje veliko ljudi. Kakšna je njihova vloga in kdo so, si ponovil že pri reševanju 8. naloge na str. 180.</p> <p>Sedaj pa reši še učni list spodaj in prepisi v zvezek pomen manj razumljivih besed, ki so prav tako povezane z dramatiko.</p> <p>Prepiši v zvezek:</p> <p>Pri dramskih besedilih govorimo tako kot pri drugih umetnostnih besedilih (kot pri pesništvu, pripovedništvu) o <u>notranji zgradbi</u>, to je o temi, sporočilu, književnih osebah, času in kraju dogajanja. To smo že določali pri prejšnjih urah.</p> <p>Pri dramskih besedilih pa poznamo tudi <u>zunanjo zgradbo dramskega besedila</u>. Sem spada dejanje ali akt, prizor, slika.</p> <p>Dramska besedila so običajno razdeljena na v <b>dejanja ali akte</b>, dejanja pa na <b>prizore</b>.</p> <p>Novo dejanje nastopi, ko se zamenja prizorišče, to je kraj dogajanja.</p> <p>Nov prizor pa je določen s prihodom ali odhodom dramske osebe na oder/z odra.</p> <p>Zato v dramskih besedilih beremo npr. 1. dejanje 1. prizor itd.</p> <p>Reši nalogo 5 na str. 190.</p> <p>Kostumi so oblačila, ki jih imajo igralci oblečene. Za to skrbi kostumograf.</p>	<p>Razlaga</p> <p>Dramsko besedilo in zunanja zgradba</p> <p>Učni list</p>	<p>28. 5. 2020; (8:50-9:35)</p> <p>28. 5. 2020; (9:55-10:40)</p>

	V zvezek nariši kostum za čarovnika Oza.		
4.	<p>K dramskim besedilom spadajo tudi televizijske in radijske igre in tudi filmski scenariji.</p> <p>V Dz str. 181/ 1. naloga b reši zelen kvadrateg – radijska igra in ga prepisi v zvezek. Pomagaj si s spodnjimi rešitvami.</p> <p>Na str. 181 Preberi in v zvezek prepisi, kdo je bil Frane Milčinski- Ježek.</p> <p>Napiši naslov radijske igre <u>Zvezdica zaspanka</u> In reši nalogo 1 na str. 181. Rešitev spodaj.</p> <p>Poslušaj radijsko igro Zvezdica Zaspanka. <a href="https://ars.rtv slo.si/2018/10/zvezdica-zaspanka/">https://ars.rtv slo.si/2018/10/zvezdica-zaspanka/</a></p>	Radijska igra	29. 5. 2020; (8:00-8:45)

## Rešitve 1

c) Zjutraj, ker Lenca zajtrkuje.  
d) Za bralce, ker si tako lažje predstavljajo potek dogodkov.

**Lyman F. Baum: Čarovnik iz Oza**

- b) Kot ljudje si lahko ustvarimo svojo resnico, ki pa drugim ljudem predstavlja laž.
- c) Stražar, Doroteja, strašilo, drvar, lev, čarovnik Oz.
- Doroteja zahteva, da jo pošlje nazaj domov.  
Lev zahteva pogum.  
Drvar zahteva srce.  
Strašilo zahteva pamet.
- Z uničenjem zlobne Zahodne vešče.
- Navaden človek.
- Zelo so jezni in razočarani, od čarovnika zahtevajo pojasnila.
- h režiser  
f gledalec  
g scenograf  
d kostumograf  
b koreograf  
č tehnični delavec  
c biljeter  
a prišepetovalec  
e igralec

Učni list.

KAM SPADAJO TE BESEDE? POSKUŠAJ JIH RAZLOŽITI.

dejanje

prizor

slika

nastop

dvogovor

samogovor

govor

pogovor

glavno besedilo

stransko besedilo

didaskalije

rekviziti

Pogledali smo v SLOVAR TUJK

improvizacija : izvajanje česa brez posebne priprave

grimase: kremženje, spakovanje, zmrdovanje

mimika: igra obraza ali gibov

gesta: gib, vedenje

pantonima: nema igra, igra z mimiko in gibi brez besed

amater: kdor se iz veselja, nepoklicno ukvarja s čim

Rešitve 4:

- b koreograf
- č tehnični delavec
- c biljeter
- a prišepetovalec
- e igralec

### Frane Milčinski – Ježek: Zvezdica Zaspanka

1. b) zvočni, dramskega, doživetem, Igralci, poslušalec, glasu, govorjenja, zvoki, šumi, prostor, gozd, avtomobilov, razpoloženje
4. Glavne osebe: Zvezdica Zaspanka  
Stranske osebe: komet Repatec, boter Mesec, prva, druga in tretja zvezda
5. d), č), b), a), e), c) f) Boter Mesec se odloči, da pošlje zvezdico Zaspanko na Zemljo.
6. Ker vedno zaspi in zamudi službo.
7. a
8. Dogaja se v vesolju in na Zemlji.
9. Pometanje Rimske ceste.
10. Ker pometanje Rimske ceste ne bi bilo dovolj vzgojno, saj bi se ob tem delu Zaspanka zabavala.
12. c
13. NE