

SVE TILNIK

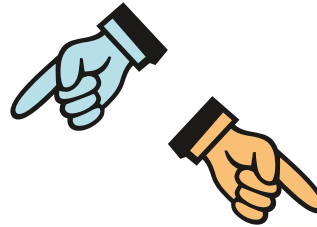
Kulturni občasnik za mlade zanesenjake / Gledališče Koper / Pokrajinski muzej Koper /
Comunità Autogestita Costiera della Nazionalità Italiana Capodistria, Centro Italiano
"Carlo Combi" Capodistria / Osrednja knjižnica Srečka Vilharja Koper / Pokrajinski arhiv Koper /
Otok, zavod za razvijanje filmske kulture, Izola / Pomorski muzej "Sergej Mašera" Piran /
Znanstveno-raziskovalno središče Koper
/ Letnik XVIII / Številka 4 / Junij 2025 / Brezplačni izvod /

*Izmed štirih ilustracij slovenskih
ilustratorjev izberi po eno ilustra-
cijo in s prijatelji ali sorodniki
ustvari igrani gledališki prizor
ali pa samo zapiši zgodbo.
Če te ilustracija še posebej pri-
tegne, poišči knjigo, iz katere je
ilustracija vzeta, in jo preberi.*

- a** Zapiši gledališki prizor.
- b** Razdeli vloge.
- c** Postavi scenografijo.
- č** Izberi kostumografijo.
- d** Pripravi glasbo.
- e** Vadi, da bo vse tako, kot je treba.
- f** Povabi občinstvo.
- g** Odigraj gledališki prizor.



Ilustr.: Ana Razpotnik Donati, iz knjige Kako je gospod Feliks tekmoval s kolesom, avtor Peter Svetina, Miš, 2021



Ilustr.: Suzi Bricelj, iz knjige Pesmi in pesmičice, avtor Vinko Möderndorfer, Mladinska knjiga, 2015



Ilustr.: Tina Volarič, iz knjige Črna stoimenske avtorice, Miš, 2021



Ilustr.: Igor Šinkovec, iz knjige Kaj se skriva očku v bradi, avtor Boštjan Gorenc, Mladinska knjiga, 2017

**25 let ustvarjalnosti
in povezovanja**

25 anni di creatività
e connessione



Gledališče kot prostor svobode, uživanja in ustvarjalnega izražanja

Udeležence **Gledališke šole Mavrična ribica** sem povprašala, **kdo in kakšno bi gledališče bilo, če bi bilo oseba?** Odgovori so bili različni, tako kot smo različni tudi ljudje.

»Opisala bi jo kot osebo, ki rada prisluhne ljudem in jih ne obsoja. Ki ima veliko osebnosti, ki se prilagajajo, odvisno od človeka do človeka,« je dejala Noemi.

»Opisal bi jo kot nekoga, ki ima veliko energije, veselja, smeha,« je dodal Aron.

»Če bi gledališče bilo oseba, bi ta bila razigrana, ljubila bi petje, oboževala modo, vedno bi imela kaj pripomniti, ko bi kdo dal kakšno idejo, in mislila, da je perfektna, čeprav ji vedno nekaj manjka,« je menila Natalija.

»Če bi gledališče bilo oseba, bi si jo predstavljala kot dvajsetletno dekle s svetlimi lasmi in rjavimi očmi, oboževala bi svoj slog in črno barvo,« je rekla Ana Lili.

Zdaj pa enako vprašanje postavljam tebi, bralec/-ka Svetilnika. Če bi gledališče bilo oseba, kako bi jo opisal/-a?

Za ustvarjalnejše raziskovanje ti v razmislek in izvedbo ponujam **nekaj gledaliških vaj.**

Lik se prebudi

Razmislek: razmišljam o tem, • kdo moj izbrani lik je; • kako hodi; • kako govori; • ima kakšno posebnost.

Potek vaje: vsak posameznik si zamisli svoj lik ali ga dobi z žrebom. Zamislim si, kako se lik zbudi in kaj najprej naredi.

Kam odide po jutranjih opravilih? Kaj ga tam čaka?

• Koga sreča, da mu je v veselje? • Koga sreča, ki bi se mu najraje izognil?

Sledi pogovor in izmenjava mnenj: • ali si s svojim likom zadovoljen?

• Se ti zdi zanimiv in bi si ga želel/-a še bolj raziskati? • Zakaj sreča prav to osebo?



Pogovor in izmenjava mnenj: • kako si se počutil kot izbrani lik? • V kakšnem položaju je bil lik bolj prepričljiv, v katerem pa malo manj? • Katera je njegova glavna ali najbolj izstopajoča lastnost?



✖ Tonski mojster predstavo spremlja iz tonske kabine, s pogledom na oder. **DA/NE**

Kako se tvoj lik premika?

Razmislek: se urim v gibalnem delu in opazovanju drugih med premikanjem.

Potek vaje: mentor ponudi otrokom različne možnosti za gibanje izbranega lika. Sprehodim se kot moj lik v: • smučarskih čevljih; • zelo visokih petah; • po ugrezajočem se blatu; • po ploščadi, ogreti na 100 stopinj ... V liku sem prisoten na: • gala zabavi; • v banki, ko se zgodi rop; • pri šivilji/krojaču, ko me ta po pomoti zbode z buciko ...

*Naslednje vprašanje, ki sem ga mladim gledališčnikom postavila, je bilo: **Kateri poklic v gledališču te najbolj navdihuje in zakaj?***

Odgovori so bili takšni:

»Poklic, ki me v gledališču najbolj navdihuje, je igravec, ker, ko govori besedilo na pamet, je videti tako, kot da je tisto res njegovo življenje.« (Ana Lili)

»Najbolj me navdihuje hostesa. Zato, ker mi je všeč delo z ljudmi.« (Andrea)

»Maskerka, zato, ker lahko povsem spremeni človeka, in to samo z ličili. Najbolj mi je bilo všeč, ko smo hodili po gledališču in nam je pokazala, kako naredijo umetno brado, brke in kako »stilirajo« lasulje.« (Noemi)

Obkroži pravilni odgovor. Če si obkrožil NE, zapiši pravi odgovor.

✖ V gledališki predstavi vedno igra tudi koreograf. **DA/NE**

✖ Režiser je tisti, ki poskrbi za to, da so igralci oblečeni v prave kostume. **DA/NE**

✖ Igralčeva glavna naloga med predstavo je poskrbeti za to, da odrska luč deluje pravilno. **DA/NE**



✖ Kostumografka izriše gledališki kostum samo za glavnega igralca/-ko. Za vse druge igralce kostume izriše garderoberka. **DA/NE**

✖ Igralcem se zaradi prisotnosti šepetanke ni treba učiti besedila na pamet, ampak se zanašajo na šepetalko. **DA/NE**

Tretje vprašanje, ki sem ga postavila, je bilo: Kakšna bi bila tvoja idealna gledališka predstava?

- ✿ »Bila bi elegantna, z lepimi čustvi.« (Ana Lili)
- ✿ »Moja idealna predstava bi bila muzikal. Imela bi veliko lepe scenografije, dobre zvočne učinke in igralci bi nosili lepe podrobne kostume.« (Iris)
- ✿ »Moja idealna predstava bi bila lepa, zabavna, lahka za naučit.« (Andrea)
- ✿ »Taka, da bi imela veliko likov, veliko dogajanja in na različnih mestih.« (Aron)

- ◆ Rumeni moški čevlji ◆ Črna skodrana lasulja ◆ Ribiška palica ◆ Knjižničarka z zelo dolgim vratom ◆ Pletilke ◆ Modra vrata z narisanim skrivnostnim znakom ◆ Dokumentarna predstava, ki razkriva skrivnosti japonskih hitrih vlakov.

Zadnje je bilo na vrsti vprašanje: **Kaj najraje počneš v gledališki šoli in česa ne maraš oziroma, kaj ti je najmanj všeč?**

- ✿ »Najbolj mi je všeč, ko igramo skupaj, ko se skupaj umirimo, da se dobro pripravimo za predstavo.« (Aron)
- ✿ »Najbolj mi je všeč druženje s preostalimi ter ko učiteljica prisluhne našim težavam. Ni mi všeč učenje besedila, pa ko se nekateri ne zresijo.« (Žana Lucija)
- ✿ »Najraje imam, ko se družimo in sestavljamo predstavo glede na naše želje in naše mišljenje.« (Noemi)

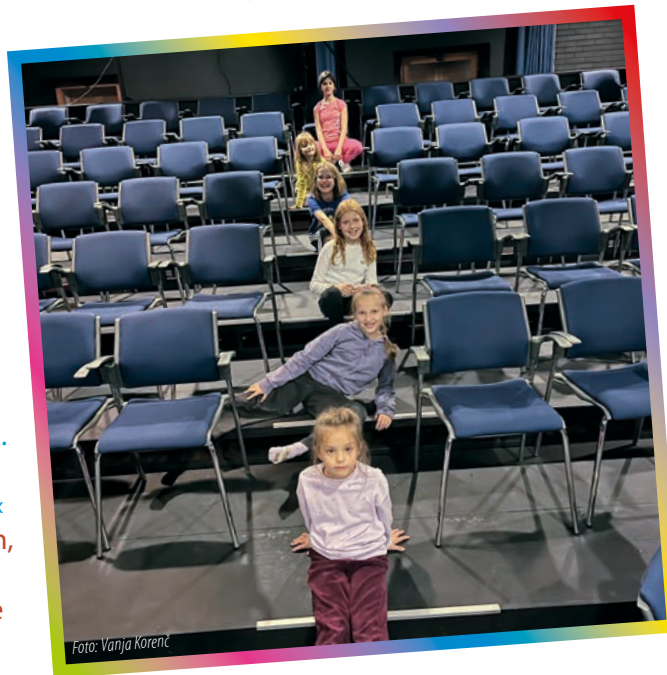


Foto: Vanja Korenč

👉 V poletnih počitnicah ti želim veliko **ustvarjanja, gibanja na prostem** in navdihujočega **druženja** s tebi ljubimi ljudmi. V sencah drevesnih krošenj pa skupaj s prijatelji **sestavi izvirno gledališko igro, fotografirajte se** ali **posnemite** s telefonom in nam to **pošljite** na info@gledalisce-koper.si, s pripisom "za Svetilnik". * **Samanta**



Foto: Vanja Korenč

Kakšna bi bila tvoja idealna gledališka predstava? Ustvari jo iz spodnjih sestavin. Izberi samo tiste elemente, iz katerih bi sestavil predstavo.

- ◆ Kostum kraljice ◆ Veliki zeleni naslanjač ◆ Vijolična pahljača ◆ Kriminalka, v kateri ugrabijo rdeči avtobus
- ◆ Ljubezenska drama med frizerko Matejo in opernim pevcem Petrom

Pomlad v muzeju

Naša pomlad je bila polna dogodivščin in novih spoznanj. Med številnimi šolami in vrtci, ki so nas obiskali, so bili tudi petošolci z OŠ Dekani. Pri nas so se podali na razburljiv **Lov na zaklad!** V skupinah so raziskovali muzejske razstavne prostore, se s pomočjo tlorisa orientirali po palači in iskali skrite predmete. Naloge so odlično opravili – kot pravi **muzejski detektivi!**



Ob **Tednu družin** in **Tednih vseživljenjskega učenja** smo v muzeju pripravili brezplačno delavnico za družine z naslovom **Igrajmo se skupaj**. Obiskali sta nas terapevtska psička Mimi in njena Mojka iz društva **Tačke pomagačke!** Skupaj smo se igrali, spoznavali kulturno dediščino Kopra ter krepili sodelovanje in ustvarjalnost.



Na muzejski delavnici **Od niti do oblačila** je bilo veselo in ustvarjalno! Obiskali so nas petošolci z OŠ Prade in podružnice Sv. Anton, OŠ Koper ter OŠ Šmarje. Najprej smo z delovnimi listi raziskovali razstavo **Stkana preteklost**, nato pa zavijali rokave in se lotili rokodelskih izzivov. Navijali smo niti v štrene in klobčiče, tkali, kvačkali in ustvarjali kot pravi mojstri. In kar je najbolj pomembno – pri tem smo se zabavali!





Spoznajmo Kašler!

Pomladno vreme je kot nalašč za izlet, zato vas tokrat vabimo na odkrivanje **Arheološkega parka**

Kašler. Ta **starodavna naselbina**, znana tudi kot arheološko najdišče **Kaštelir nad Kortami**, je bila **naseljena že pred 7.000 leti**. Postavljena je na vrhu hriba, od koder so prebivalci imeli dostop do rodovitne zemlje, gozdov in vodnih virov. Pred napadi sovražnikov so se varovali z visokimi kamnitimi obrambnimi zidovi, danes sta v ruševinah **ohranjena** le dva, ki sta bila postavljena **v bronasti dobi**, to je **pred več kot 4.000 leti**.

Naselje je bilo razdeljeno na **zgornje mesto** ali **akropolo**, kjer so živeli pomembnejši, ter **spodnje mesto**, kjer so živeli preostali prebivalci, vključno z domačimi živalmi (kozami, ovčami, govedom in prašiči).

Poleg imena napiši številko točke, na kateri se to mesto nahaja na sliki.

akropola: št.

prvi obrambni nasip: št.

drugi obrambni nasip: št.

spodnje mesto: št.

 **Na Kaštelirju je v času železne dobe, pred okoli 3.000 leti, najbrž živelo več kot tisoč ljudi.**

Rešitev: 1 – prvi obrambni nasip, 2 – spodnje mesto, 3 – drugi obrambni nasip, 4 – akropola



Poskus rekonstrukcije prazgodovinske naselbine Kaštelir nad Kortami (vir: www.kastelir.eu).



Arheološki park Kašler, zunanja informacijska točka in prostor za druženje.

Poveži spodnje stavke in izvedel boš, kako se imenuje plemenska zveza, ki je takrat obvladovala prostor Istre.

- 1** V času železne dobe je tu stalo mogočno obzidje. Običajno so v tem obdobju pred in v obzidju pokopavali ...
- 2** Akropola je bil del naselja na vrhu naselbine, kjer so živeli ...
- 3** Na sredini akropole je bil poseben prostor, kjer so ljudje opravljali ...
- 4** Ob akropoli so živeli ...
- 5** Plemena, ki so živela na Kašlerju, so se preživljala ...
- 6** Življenje na kaštelirjih počasi zamre s prihodom ...

- I** – voditelji, vojaki in svečeniki
- T** – obrtniki, zelo cenjeni kovači in kmetje
- H** – pomembnejše člane železnodobne skupnosti
- R** – z delom na poljih, rejo ovac, koz in piratstvu
- S** – obrede in darovali bogovom
- I** – Rimljanov

Napovednik dogodkov

V četrtek, 12. junija 2025, bo muzej zaživel v čisto posebni podobi! Študenti Pedagoške fakultete Koper pripravljajo **edinstveno muzejsko doživetje**, na katerem **bodo muzejski predmeti oživel skozi gledališke tehnike**. Ko se srečata domišljija in resničnost, se začne čarovnija! Za podroben program spremljajte našo spletno stran in družbena omrežja.

V soboto, 21. junija 2025, med 18. in 24. uro vas lepo vabimo, da preživite nepozabno **Poletno muzejsko noč** v Pokrajinskem muzeju Koper! **V palači Belgramoni Tacco** vas čaka **pester program**. Otroci in družine boste postali pravi arheologi – spoznali boste, kako raziskujemo plasti časa, odkrivali skrivnostne predmete, se ukvarjali z replikami ter risali in inventarizirali kot pravi raziskovalci.

Rešitev:

1 2 3 4 5 6

Rešitev: HISTRI

 **Ali veš, da so bili Histri tudi zelo dobri pomorščaki in da so sloveli kot nevarni pirati?**

*** Tjaša in Špela**

Leggere fa bene... e scrivere pure!

La Giornata mondiale del libro
e dei diritti d'autore con
Stefano Bordiglioni

Come da tradizione, in occasione della Giornata mondiale del libro e dei diritti d'autore, i bambini delle **classi V e VI di Capodistria, Isola e Pirano**, che frequentano le scuole elementari con lingua d'insegnamento italiana, **hanno incontrato un famoso scrittore, proveniente dall'Italia, che scrive libri per ragazzi**; quest'anno abbiamo avuto il piacere di ospitare a Capodistria Stefano Bordiglioni.



Stefano Bordiglioni, vincitore del Premio Andersen, autore di **storie e racconti per bambini e ragazzi**, ma anche di antologie e **programmi per la RAI**, ha affiancato la sua carriera di scrittore a quella di maestro di scuola primaria; insieme ai suoi alunni ha sperimentato numerosi **giochi di scrittura**

che mettevano in luce tutta la loro **creatività e fantasia**.

Bordiglioni ha condiviso coi nostri ragazzi le sue esperienze da **insegnante e autore**; ha raccontato che diversi suoi libri hanno preso forma dalle righe che buttava giù per gli *esperimenti* di scrittura che proponeva ai suoi alunni. Perché le storie possono nascere anche **per gioco**, usando i giusti ingredienti, **mescolando parole, fantasia, realtà** e, a volte, **illustrazioni**... ed è così che si creano personaggi che possiamo far viaggiare sui percorsi che definiamo per loro. Bordiglioni, **sostenitore delle idee di Gianni Rodari**, suggerisce agli insegnanti di lavorare molto sulla scrittura coi propri ragazzi; ha raccolto tutte le sue proposte di attività di questo genere in **un libro destinato proprio ai docenti**, dal titolo **Giochi di scrittura: esperienze di un maestro scrittore**, edito da Einaudi ragazzi.

Gli interventi di Bordiglioni sono stati arricchiti e accompagnati dalle melodie



I ragazzi incontrano Stefano Bordiglioni a Palazzo Gravisi-Buttorai (Capodistria)

della sua **chitarra** che ha sempre rappresentato per lui un fondamentale **mezzo didattico**... tutti sappiamo che **le arti amano farsi compagnia: scrittura e illustrazioni, musica e lettura** e così via.



Mettiamoci alla prova

In aggiunta, gli alunni si sono cimentati in un **quiz letterario** a squadre miste sui generi, sui classici e sugli autori della letteratura per l'infanzia. È stato un modo per mettersi alla prova, mettendo in pratica il sapere appreso a scuola e con le proprie letture individuali, ma soprattutto un'occasione per **divertirsi** e fare **nuovi incontri**.

Nei libri tutto è possibile, la lettura, si sa, ci permette di **viaggiare con la fantasia**, ma anche la scrittura può avere lo stesso potere.



Prova anche tu a giocare a fare loro scrittore, inventa una storia unica, tutta tua. Vedrai, è divertente!

* **Pamela Vincoletto**, Bibliotecaria della Scuola elementare "Pier Paolo Vergerio il Vecchio" Capodistria



Impariamo giocando – quiz: alziamo le palette!



Proposte di lettura

Stefano Bordiglioni ha scritto molti libri, leggine alcuni:

- Rocco e la magia della foresta nera, • Bianchina e Nerina, • Zannalunga orchetto smemorato, • L'acero rosso, • Dal diario di una bambina troppo occupata, • Il capitano e la sua nave: diario di bordo di una quarta elementare,...

Inventa una storia
Conosci i Rory's Story Cubes dell'Asmodee? Sono dei dadi per giocare a inventare dei racconti. Gettando i dadi sono comparse queste figure, prova a inventare una storia con questi indizi, usando la tua fantasia.

Zaključek Jesensko-zimske bralne dogodivščine z Rovko Črkolovko

Na svetovni dan družin, 15. maja 2025, smo s ponosom sklenili letošnjo Jesensko-zimsko bralno dogodivščino z Rovko Črkolovko, ki je znova povezala številne družine v skupnem cilju – krepiti ljubezen do knjig in pomen kakovostnega časa, preživetega z otroki ob skupnem branju.



Foto: arhiv Knjižnice Koper



Foto: Tina Škrokov

Naša navdušena bralka Zoja nam je po sklepnem srečanju narisala risbico. Zoja, čestitamo, si prava umetnica. Rovka Črkolovka pa je bila očarana nad svojim portretom. 😊

Naloga: Ilustriraj svojo najljubšo pravljico. Risbico prinesi v knjižnico do 29. avgusta in se poteguj za plišasto igračo Rovke Črkolovke. Srečnega nagrajenca, ki bo dobil Rovkino nagrado, bomo izžrebali 10. septembra. Slikici ne pozabi dodati svojega imena in priimka ter telefonske številke ali e-naslova (mamičinega ali tatijevega).

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Rovka Črkolovka na zaključnem srečanju Jesensko-zimske bralne dogodivščine.

Družinsko branje ima poseben čar in izjemno moč. Ni zgolj zabavna dejavnost, temveč pomemben gradnik otrokovega celostnega razvoja. Ko starši in otroci skupaj berejo, se ustvarjajo dragoceni **trenutki bližine, zaupanja in pogovora**. Branje **obogati besedni zaklad, uri poslušanje, spodbuja domišljijo** ter **krepi empatijo** – hkrati pa gradi temelje za vseživljenjsko ljubezen do knjig.

Bralna dogodivščina z Rovko Črkolovko je potekala v jesenskih in zimskih mesecih, ko so dolgi večeri kot nalašč za skupno sedenje pod odejo in odkrivanje knjižnih svetov. Otroci so skupaj s starši vsak teden brali izbrane knjige, si pripovedovali zgodbe, risali, pisali in ustvarjali. Sodelujoče družine so svojo bralno pot dokumentirale na zabaven in spodbuden način, za kar so bile ob koncu akcije tudi simbolično nagrajene.

Posebno obogatitev je letošnji dogodivščini prinesla gostja **Meri Viler** iz Zavoda Kino Otok Izola, ki je otroke po-

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Rovka Črkolovka deli otrokom bralne nagrade.

peljala v pravljčni svet z interpretacijo zgodbe *Ježkova hišica* ter s projekcijo istoimenskega animiranega filma. Zgodba o prijaznem ježku, ki svojo toplo hišico velikodušno odpre drugim gozdnim živalim, nosi globoko sporočilo o solidarnosti, odprtosti in pomenu doma. Otroci so z navdušenjem spremljali dogajanje in se vživljali v like, ki so jih spoznavali ob besedah in gibljivih slikah.

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Tina Škrokov Cotič iz Knjižnice Koper in Meri Viler iz Zavoda Kino otok.

Zaključek bralne dogodivščine ni le konec nekega projekta, ampak opomnik, kako pomembno je, da si za skupno

branje vzamemo čas tudi v vsakdanjem življenju. Tudi deset minut na dan z otrokom in knjigo lahko pomeni veliko – ne le za razvoj njegove bralne pismenosti, temveč predvsem za odnose, ki jih gradimo v družini.

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Meri Viler iz Zavoda Kino otok predstavlja otrokom pravljico *Ježkova hišica*.

Ob tej priložnosti se iskreno zahvaljujemo vsem družinam, ki ste sodelovale, brale, ustvarjale ter delile nekaj svojega časa z nami in z Rovko Črkolovko. Hvala, ker verjamete v moč besed, toplino zgodb in skupne trenutke.

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Ogled animiranega filma *Ježkova hišica*.

Veselimo se že novih dogodivščin in srečanj med platnicami knjig!

Naši najmlajši bralci so o družinski bralni akciji povedali:

»Branje z mamo mi je všeč, ker lahko poslušam lepe zgodbe in sem z mamo,« naš mladi bralec Jakob. 😊

Foto: arhiv Knjižnice Koper
Navdušenje nad Rovko Črkolovko

»Zelo rad berem knjige, ker izvem veliko novih stvari. Všeč so mi tudi pravljice, ki mi jih mama bere že veliko let, ona pravi, da odkar sem bil cisto mali. Lepo mi je, ker zvečer najprej jaz berem mami, potem pa ona meni prebere pravljico in se stisne k meni. Prebrala sva že veliko knjig in upam, da jih ne bo zmanjkalo v knjižnici,« naš nadobudni bralec Nik. 😊

»Zelo rad berem knjige z mamo in tatijem, ker je zabavno. Srečen sem, ko gremo zvečer spat in mi mama bere knjige,« naša bralna vrtavka Oktavijan. 😊
* Tina Škrokov Cotič

Koprski glasovi med križem in polmesecem:
Dragomani iz družine Tarsia

Ste že slišali za skrivnostno besedo *dragoman*? Morda zveni kot ime za zmaja, toda pomen je čisto drugačen! Dragomani so bili **posebni prevajalci**, ki so pred več sto leti pomagali, da so se ljudje iz različnih držav sploh lahko pogovarjali – tudi takrat, ko so govorili čisto druge jezike.

V starih časih sta se dve mogočni državi pogosto pogajali: **Beneška republika** (pod katero je spadal tudi Koper) in **Osmansko cesarstvo** (katerega glavno mesto je bil Carigrad, današnji Istanbul). Ker niso govorili istega jezika, so potrebovali zanesljive prevajalce. Ti so se imenovali **dragomani**.

Dragomani niso bili samo prevajalci – bili so tudi svetovalci, obveščevalci in celo pogajalci. Znali so turško, grško, arabsko, italijansko in še več! Včasih so spremljali pomembne diplomate na dolgih potovanjih. Eden od njih je bil **Tomaso Tarsia** iz Kopra. Bil je tako odličen pri svojem delu, da je postal **veliki dragoman**, kar je bil najvišji možni naziv med prevajalci tistega časa! To mu je omogočilo, da je sodeloval pri najpomembnejših pogovorih s sultanom in njegovimi svetovalci. Tomaso je igral pomembno vlogo tudi med znano bitko za Dunaj leta 1683, ko so evropske vojske skupaj ustavile osmansko vojsko. Kot prevajalec in posrednik je Beneški republiki pomagal pri pogovorih in dogovorih, ki so vplivali na prihodnost Evrope. Pomagal je pri pomembnih dogovorih med državami in bil celo na dvoru pri sultanu!

V **družini Tarsia iz Kopra** je to delo opravljalo več generacij. Bili so kot most med krščanskim zahodom in islamskim vzhodom – povezovali so svetove, ki so bili zelo različni. **Pokrajinski arhiv Koper** danes **hrani pisma in dokumente** družine Tarsia (SI_PAK/0312 - Družina Tarsia), ki nam pomagajo razumeti njihovo življenje in delo. Pisma so zbrana v posebnem papirnatem ovitku, ki je bil uporabljen že prej in ima znotraj napisano letnico 1960. To pomeni, da so jih arhivisti sistematično uredili v 60. letih prejšnjega stoletja. Na zunanji strani ovitka sicer piše, da so dokumenti iz leta 1684, a smo hitro ugotovili, da je večina pisem in zapisov nastala nekaj desetletij kasneje – **med letoma 1714 in 1719**. V njih nastopata brata **Cristoforo II** in **Giovanni Battista Tarsia**, ki sta nadaljevala dragomansko tradicijo svoje družine. Iz njih izvemo, kako so pomagali preprečiti vojne, reševali spore in celo pomagali reševati otoke kot je Krk!



Tomaso Tarsia (ok. 1650–1714), portret enega najpomembnejših koprskih dragomanov, ki je dosegel najvišji čin – veliki dragoman (detajl). Hrani: Pokrajinski muzej Koper.

Tudi **palača**, v kateri so člani družine Tarsia nekoč živeli, še vedno stoji v Kopru. **Kupili so jo v 17. stoletju** in jo lepo **prenovili** – nad vhodnimi vrati je še danes viden **družinski grb iz leta 1669**. Palača ima bogato okrašeno fasado, lep atrij in okrasje, ki nas spominja na njeno nekdanjo pomembnost. Danes je v njej sedež več ustanov italijanske skupnosti, a še vedno ohranja zgodovinski duh družine Tarsia. * [Jan Cotič](#)



- 1. Kaj je pomenil naziv *dragoman*?**
A) Čarovnika, ki je klical zmaje
B) Prevajalca in posrednika med državami
C) Pisarja, ki je risal zemljevide
- 2. Kdo je bil Tomaso Tarsia?**
A) Kralj Osmanskega cesarstva
B) Beneški mornar na otoku Krk
C) Prevajalec iz Kopra, ki je pomagal Beneški republiki
- 3. Kako se je imenovalo glavno mesto Osmanskega cesarstva?**
A) Pariz
B) Carigrad
C) Rim
- 4. Zakaj so dragomani izginili?**
A) Ker jih je nadomestila sodobna diplomacija
B) Ker niso znali dobro računati
C) Ker so vsi postali cesarji

Rešitev: 1.B, 2.C, 3.B, 4.A

* Ana

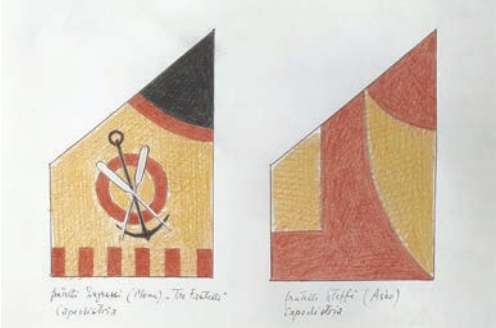
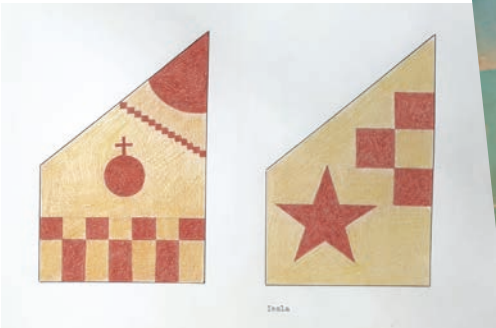
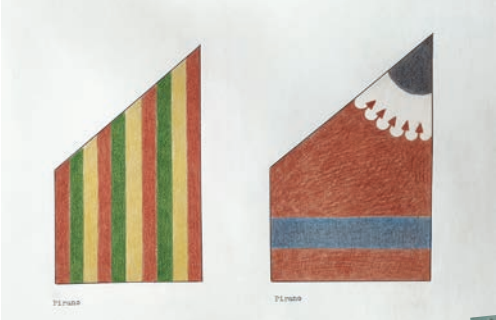
V nekdanjem skladišču Monfort v Portorožu je na ogled občasna razstava **Jadra našega morja**. Gostujoči razstavi iz Gradeža je muzej dodal gradivo iz našega domačega okolja.

Jadra, barve in simboli!

Te besede opisujejo eno izmed očarljivih tem pomorske tradicije: **poslikana jadra**. Na razstavi Jadra našega morja predstavljamo danes skoraj že izginulo tradicijo barvanja jader, prakso, ki je zaznamovala **ribiško identiteto** in **pomorsko dediščino** večine severnojadranskih mest. Zanimivo je, da ta značilnost obstaja **le v krajih ob**



Jadranskem morju, poslikana jadra se namreč v taki obliki drugje niso pojavljala. Dokumenti pričajo o pobarvanih jadrilih **že v 16. stoletju**, vendar se je ta praksa razširila šele z razvojem globokomorskega ribolova **v 17. in 18. stoletju**. Pojavljala se je do mesta Zadar, ki ga lahko označimo kot geografsko mejo te tradicije. Vsako **jadro** je imelo **svoj simbol**, ki je predstavljal lastnika plovila. Pogosto je ta znak simboliziral vzdevek lastnika in



Vir: Aldo Cherini

njegove družine. Iz poslikanih jader je sčasoma nastala prava **ribiška heraldika**, ki dokumentira starodavne družine ribičev. Vsaka ribiška družina je bila ponosna na svoje jadro, tako kot so bili nekdaj vitezi ponosni na svoj ščit. Barvanje jader pa ni omogočilo le **razpoznavnosti na morju**, ampak je imelo tudi **varovalno vlogo**. Barva je namreč ščitila platno pred plesnijo, kar je omogočilo daljšo življenjsko dobo jader. Hkrati je simbol, narisani na jadrju, zago-

tovil prepoznavnost lastnika na morju, tudi na velike razdalje, ob slabi vidljivosti ali megli. Narisani simbol je bil tudi v pomoč pri **odkrivanju sovražnih plovil** in pri **nadzoru ribolovnih območij**. Jadra so **barvali** s pigmenti zemeljskega izvora, zmletimi v prah, ki so jih razredčili v

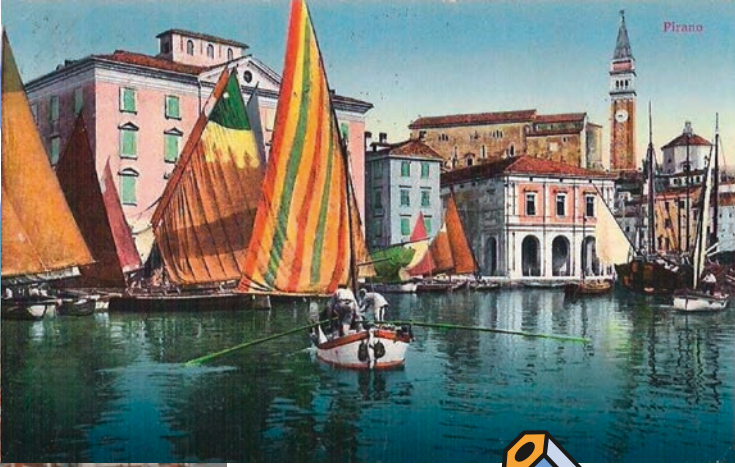


Pogled na Piran, začetek 20. stoletja.

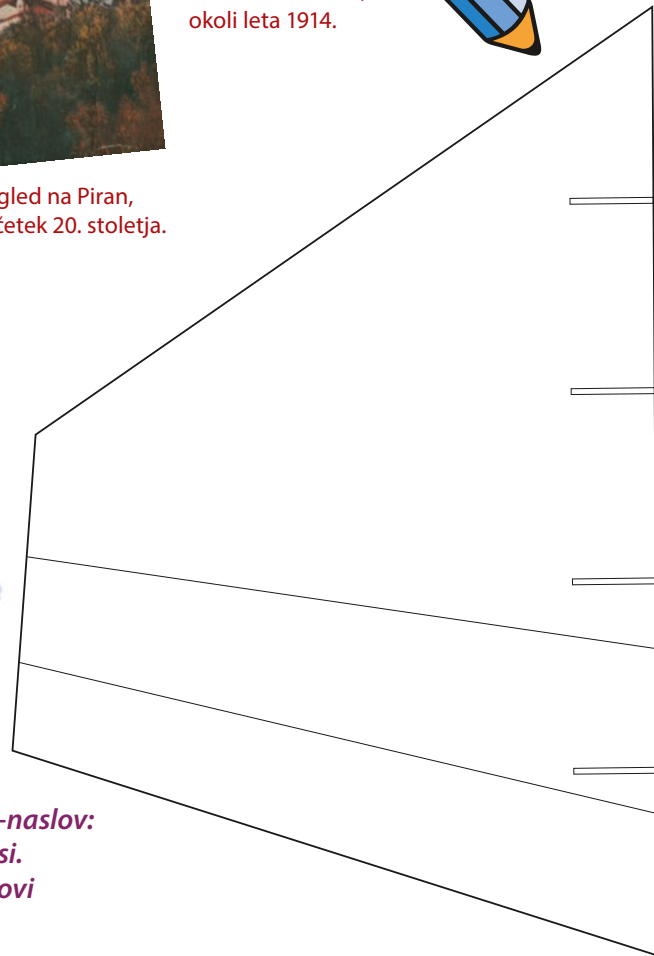
morski vodi in pomešali z moko ali borovo smolo, ki je delovala kot vezivo. Zmesi barv so bile večinoma **rdečih in rumenih** odtenkov, saj so ti barvni toni omogočali najboljšo vidnost jader na morju. Pred barvanjem so na jadro najprej z ogljem narisali simbol, nato pa s pomočjo spužve nanесли barvno mešanico. Potem so jadro razprostrli na suhem, da se je posušilo. Suho jadro so potopili v vodo, da so ga očistili morebitnih ostankov prahu barvila. Nekateri so po končanem barvanju izpirali jadro tako, da so ga vlekli s plovilom po morju. Danes na morju le še redko opazimo poslikana jadra, morda na kakšni regati starih bark v Piranu in Izoli, lahko pa jih pridete pogledat v Pomorski muzej v Piran in nekdanje skladišče soli Monfort. * **Veronika**



Kakšno pa bi bilo tvoje jadro?
Pobarvaj ga in pošlji sliko na e-naslov: veronika.bjelica@guest.arnes.si. Objavili ga bomo na facebookovi strani našega muzeja.



Piranski mandrač, okoli leta 1914.



Napovednik dogodkov

7. 6. 2025

Sobotna muzejska matineja
Iz stare Grčije in Rima k nam

10.00 – Potekali bosta dve predavanji sodelujočih kustosov razstave
Dediščina in moč mitov

11.30 – Delavnica izdelavanja skodelice iz gline z motivom z razstave

21. 6. 2025

Nekdanje skladišče soli Monfort
10.00 – Ob dnevu glasbe bodo potekale glasbene delavnice

18.00 – **Poletna muzejska noč**

1. 7. 2025 in 3. 7. 2025

Nekdanje skladišče soli Monfort
Pobarvaj svoje jadro
10.00 – Delavnica barvanja jader v okviru razstave Jadra našega morja



Inštitut za kineziološke raziskave
ZRS Koper

Kako nas videoigre lahko spravijo v gibanje?

Pred nekaj leti so starši pogosto govorili: "Ne igray toliko videoiger, pojdi se raje malo razgibat!" In imeli so prav. Ko sediš pred zaslonom in samo klikaš, se tvoje telo ne premika veliko, mišice počivajo, srce utripa počasi in oči postanejo utrujene.

Kaj pa danes? Z razvojem **novih tehnologij** so nastale tudi **videoigre, pri katerih se gibamo**. Strokovnjaki jih imenujejo **aktivne videoigre**, saj združujejo **zabavo z gibanjem**, podobno kot šport.

Kaj se zgodi, ko se gibamo?

Ko se gibamo ali telovadimo, **mišice porabljajo več energije**, srce začne **hitreje črpati kri**, pljuča **povečajo svojo dejavnost**, kri pa **dovaja več kisika** po celem telesu – tudi v možgane. Povečana prekrvavitev in oskrba možganov s kisikom lahko pripomoreta k **boljši pozornosti, hitrejšemu razmišljanju ter učinkovitejšemu spominu in reševanju nalog**.

Zato gibalna aktivnost ne koristi le telesu, temveč tudi **pozitivno vpliva na delovanje možganov**.

Kaj so aktivne videoigre?

To so igre, pri katerih ne sedimo, temveč:

- skačemo,
- se premikamo levo in desno,
- se izogibamo navideznim oviram,
- vodimo like na zaslonu.

Namesto miške ali tipkovnice uporabljamo **kamere, senzorje** ali celo **očala za navidezno resničnost**. Tako se igralec premika po prostoru, ne le v igri, temveč tudi v resničnem svetu.

Zakaj je to pomembno?

Raziskave so pokazale, da aktivne videoigre:

- povečajo gibalno aktivnost,
- z njimi lahko urimo koordinacijo in ravnotežje,
- spodbujajo razmišljanje
- in izboljšujejo razpoloženje.



Foto: Shutterstock

Seveda aktivne videoigre **ne morejo nadomestiti športa na prostem**, vendar jih lahko uporabljamo kot **zanimiv dodatek**, zlasti, kadar je vreme slabo ali ko si želimo športne izzive kar doma.

Kdo vse jih uporablja?

Aktivne videoigre danes uporabljajo:

- fizioterapevti za pomoč pacientom pri vajah,
- učitelji, ki z njimi popestrijo ure športne vzgoje,
- znanstveniki, ki preučujejo njihov vpliv na telo in možgane,
- otroci, ki se ob igri tudi gibajo.

Vendar ne pozabimo ...

Čeprav so aktivne videoigre koristne, še vedno velja:

- pomembna je **mera** – ni dobro igrati predolgo,
- nič ne more zamenjati gibanja v naravi na svežem zraku,
- potrebujemo tudi dovolj spanja in počitka.

Zaključek

Sodobna tehnologija ni nujno ovira za gibanje, ob ustrezni uporabi lahko postane učinkovito orodje za spodbujanje gibanja. Če videoigre uporabljamo pametno, so nam lahko v pomoč pri gibanju, razmišljanju ter v zabavo. *



Foto: Shutterstock



Foto: Shutterstock

Mali kviz:

Si pripravljen/-na?

1. Kaj moraš uporabiti v aktivnih videoigrah?

- A) Samo daljinec
- B) Celotno telo
- C) Sedežno garnituro

2. Kaj uriyo take igre poleg telesa?

- A) Možgane
- B) Hladilnik
- C) Ušesa

3. Katera igra je najboljša za tvoje zdravje?

- A) Takšna, pri kateri se gibaš in zabavaš
- B) Takšna, pri kateri samo sediš
- C) Takšna, pri kateri med igranjem spiš

4. Katera super lastnost ni značilna za aktivne videoigre?

- A) Pomagajo možganom hitreje razmišljati
- B) Zamenjajo vse obroke v dnevu
- C) Spodbujajo gibanje celega telesa



Katere predstave si bomo ogledali v naslednji gledališki sezoni na gledaliških deskah našega gledališča

Otroška abonmaja 2025/2026

Predvpis: 2.–13. junij 2025

Vpis: 1.–20. september 2025



Abonma Mavrična ribica

Gianni Rodari

Pravljice po telefonu

Gledališče Koper

Andrej Rozman Roza

Janko in Metka

Drama SNG Maribor in Mini teater

Po A. A. Milneju priredila Maša Pelko

Pu

Prešernovo gledališče Kranj

Ida Mlakar Črnič

O kravi, ki je lajala v luno

Slovensko ljudsko gledališče Celje

Jure Karas

Kaj, kako, zakaj?

Gledališče Koper in Lutkovno gledališče Ljubljana

Feri Lainšček, Lojze Krajncan

Na dvorišču

Slovensko stalno gledališče in DreamArt

v sodelovanju s Cankarjevim domom Ljubljana

Ivana Djilas, po zgodbi Toneta Pavčka

Juri Muri v Afriki pleše

Plesni Teater Ljubljana



Abonma Mali oder

Ljudska pravljica

Ena zajčja

Gledališče Zapik

Po angleški ljudski pravljici: Pavel Polak

Trije prašički

Mini teater

Tatjana Kokalj

Lili in Bine

Lutkovno gledališče FRU-FRU, Založba Rokus Klett

ter Hiša otrok in umetnosti



Igor Štumulak

Skok v pravljico

Gledališče Koper

Igor Štumulak, Jaka Ivanc

Z Igorjem po svetu – Anglija

Gledališče Koper



Ilustracija: António Lobo

Gledališče
TeatroKoper
Capodistria

1911
POKRAJINSKI MUZEJ KOPER
MUSEO REGIONALE DI CAPODISTRIA
KOPER REGIONAL MUSEUM

CAN
COSTIERA
COMUNITÀ AUTOGESTITA
DELLA NAZIONALITÀ ITALIANA DI CAPODISTRIA
OSREDNJA KNJIŽNICA
SREČKA VILHARJA KOPER

OSREDNJA KNJIŽNICA
CENTRALE
BIBLIOTECA
CENTRALE
SREČKA VILHARJA KOPER

OSREDNJA KNJIŽNICA
CENTRALE
BIBLIOTECA
CENTRALE
SREČKA VILHARJA KOPER

POKRAJINSKI ARHIV KOPER
ARCHIVIO REGIONALE DI CAPODISTRIA

otok

POMORSKI MUZEJ - MUSEO DEL MARE
"SERGEJ MAŠERA" PIRAN - PIRANO

3 ZRS

MISTNA ORCINA KOPER
COMUNE CITTA DI CAPODISTRIA

Občina Isola
Comune di Isola

OBČINA PIRAN
COMUNE DI PIRANO

Občina Ankaran
Comune di Ancarano

Svetilnik / Kulturni občasnik za mlade zanesenjakke / Letnik XVIII, številka 4 / Izdajajo: Gledališče Koper, za izdajatelja Katja Pegan; Pokrajinski muzej Koper, za izdajatelja Marko Bonin; Comunità Autogestita Costiera della Nazionalità Italiana di Capodistria, za izdajatelja Alberto Scheriani; Osrednja knjižnica Srečka Vilharja Koper, za izdajatelja Luana Malec; Pokrajinski arhiv Koper, za izdajatelja mag. Nada Čibej; Otok – zavod za razvijanje filmske kulture, za izdajatelja Lorena Pavlič; Pomorski muzej – Museo del mare »Sergej Mašera« Piran – Pirano, za izdajatelja v. d. dir. Uroš Hribar; Znanstveno-raziskovalno središče Koper, za izdajatelja prof. dr. Rado Pišot / Uredniški odbor: Samanta Kobal (urednica / Gajbla; / info@gledalisce-koper.si), Tjaša Miklavčič (tjasa.miklavcic@pokrajinski-muzejkoper.si), Roberta Vincoletto (info@centrocombi.eu), Tina Škrokov (tina.skrokov@knjiznica-koper.si), Nada Čibej (nada.cibej@arhiv-koper.si), Lorena Pavlič (lorena.pavlic@isolacinema.org), Veronika Bjelica (veronika.bjelica@guest.arnes.si), Alenka Obid (alenka.obid@zrs-kp.si) / Lektorica slovenskega jezika Alenka Juvan / Tisk Tiskarna Vek Koper / Naklada 2.750 / Koper, junij 2025 / ISSN CS06–158X /

Ilustracija: António Lobo