

## Kriminalna kriminalistička pripovijetka

Kako nam je poznato da je mišljenje djece pokretljivije upravo u igrama koje zahtijevaju otkrivanje nečeg drugačijeg i novog i kako je ovaj uzrast djece najzainteresiraniji za pustolovine i avanture te upravo formu kriminalističke pripovijetke ili kriminalističkog romana, ponudit ćemo im pisanje kraće kriminalističke pripovijetke kako bi razvili i tu kreativnu spisateljsku crtu I svoj pustolovni duh usmjerili u kreativnu aktivnost.

*... Stvaralaštvo je aktivnost koja daje nove, originalne proizvode u materijalnoj ili duhovnoj sferi... (Petz, 1992.)*

Osim originalnosti (izvornosti), osnovne su sastavnice kreativnosti i fluentnost (protočnost), fleksibilnost (prilagodljivost) i elaborativnost (izvedivost) (Lay, 2004.) ...

Stoga stvaralačkim poticajima grafičkih mapa usmjeravamo njihovu kreativnost kako bi ispoštovali i određene zadane odrednice kriminalističkih pripovijedaka. Pojašnjavamo da pripovijetka označava proznu vrstu čija je okosnica jedan događaj uz više likova i da će zato pisati pripovijetku, a ne roman koji je u mnogo toga opsežni ja i zahtjevnija vrsta.

Učitelj postupno vodi do originalnosti ideja, ohrabrujući ih da se usude otići korak dalje do svakodnevnih, očekivanih, uobičajenih ideja i rješenja.

Učenike kroz proces pitanja treba usmjereno voditi i poticati na iznalaženje novih rješenja, ne gušeći njihovu originalnost nego potičući maštovite zamisli koje treba uobličiti u smislene rečenice.

1. aktivnost: (20 min)

a) Razgovor s učenicima na temu najpoznatijih likova krimića

Američki pisac, pjesnik, urednik i književni kritičar Edgar Allan Poe smatra se “ocem krimića”.

**Arthur Conan Doyle**, britanski autor kriminalističkih romana, stvorio je junaka detektiva Sherlocka Holmesa. Conan Doyle je, nakon nekog vremena, odlučio ubiti „svog“ detektiva. Čitatelji su bili zgroženi. U znak žalosti zbog smrti detektiva nosili su crne trake na šeširima i demonstrirali pred piščevim stanom tražeći da oživi njihovog miljenika. I, u jednoj novoj priči morao ga je oživjeti.

Inspektor **Jules Maigret** fiktivni je francuski policijski detektiv kojeg je stvorio belgijski književnik Georges Simenon . Neki ga smatraju jednim od

najpopularnijih junaka krimića našeg vremena. Sedamdeset i šest novela i dvadeset i osam kratkih priča o Maigretu objavljeno je između polovicom 20. st. Zahvalni čitatelji podigli su 1966. godine inspektoru Maigretu spomenik u nizozemskom gradu.

Britanska spisateljica **Agatha Christie** naziva se “kraljicom kriminalističkog romana” (iako je pisala i ljubavne romane). Po njoj je nazvana i nagrada za kriminalistički roman, Agatha. Stvorila je lik koji je, po nekima, jedan od najpoznatijih detektiva svih vremena. Simpatični Belgijanac, čovječuljak jajolike glave, ćelav, karakterističnih brkova, trbušast, pomalo kicoš i veliki hipohondar simpatični je detektiv **Hercule Poirot**. Male sive stanice rade mu velikom brzinom. Pojavio se u 33 romana i 54 kratke priče. Posljednji roman u kojem se pojavljuje mračan je i u njemu je simpatični detektiv ubojica i umire.

Nakon “smrti” detektiva Poirota u romanu, u New York Timesu se pojavila osmrtnica. Tako je Hercule Poirot prvi izmišljeni detektiv čija je osmrtnica objavljena u New York Timesu.

“Kraljica krimića” stvorila je još jednog slavnog detektiva – miss **Jane Marple**. Miss Marple se pojavljuje u 12 romana i 20 kratkih priča. Simpatična bakica koja živi u selu St. Mary Meadu izgleda kao tipična usidjelica. Djeluje pomalo “ishlapjelo”, ali je vrlo oštroumna. Prije policije otkriva zločince pa ih tako često zna osramotiti. Njezin je lik ovjekovječen više puta na ekranu.

b) Ispričati učenicima ovu zanimljivost:

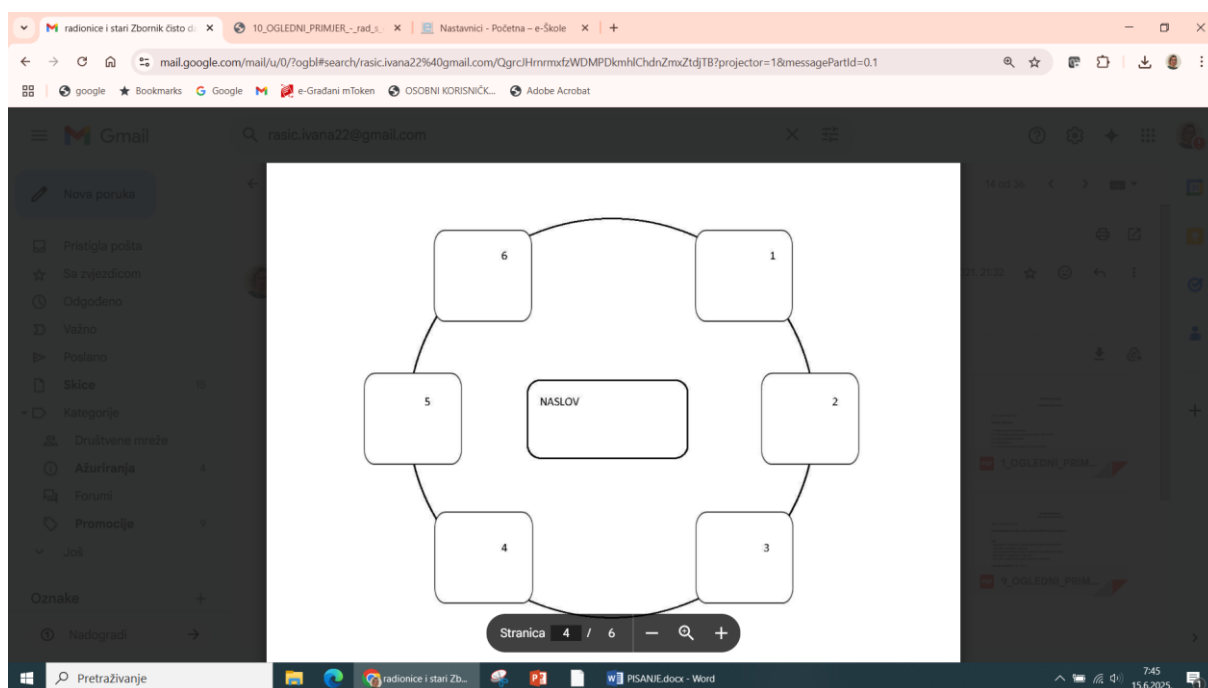
Jedan je francuski novinar pročitao točno 100 detektivskih romana, pa je načinio statistiku i ustanovio da je u tih 100 krimića ubijeno: 517 ljudi, 5 pasa i jedna papiga. Puškom se pucalo 81 put, automatom 68 puta, a osim toga je u romanima bilo 10 bombi, 8 granata, 3 mine, 2 topovske granate i 38 uboda nožem. Pucnjeva iz pištolja bilo je 926.

c) Razgovor o Pavlu Pavličiću, Mariji Jurić Zagorki, Goranu Tribusonu, Ivanu Kušanu, Milivoju Matošecu te Hrvoju Kovačeviću i drugim hrvatskim književnicima koji se bave tom tematikom.

2. aktivnost: (20 min)

Kružna mapa pokazuje slijed događaja u procesu. U kružnom slijedu događaja postoji vremenski slijed događaja u kojem se zadnji događaj vezuje za prvi događaj. Kružni slijedovi događaja pogodni su samo za neprekinute procese.

Učenici prema zadanoj shemi (podijeliti preslike primjera “Kružna mapa”) trebaju osmisliti tijek kompozicije radnje (v. shemu 1, 10. radionica).



### 3. aktivnost: (20 min)

Sada slijedi razrada i učenici prema shemi mape “Sažetak knjige” razrađuju svoju buduću kriminalističku pripovijetku. Trebaju ukratko osmisliti temu, naslov priče, karakteristike te opis prvog i drugog lika, a mjesto i vrijeme radnje smjestiti u okvir. Podsjetiti učenice na pripovjedačke tehnike –

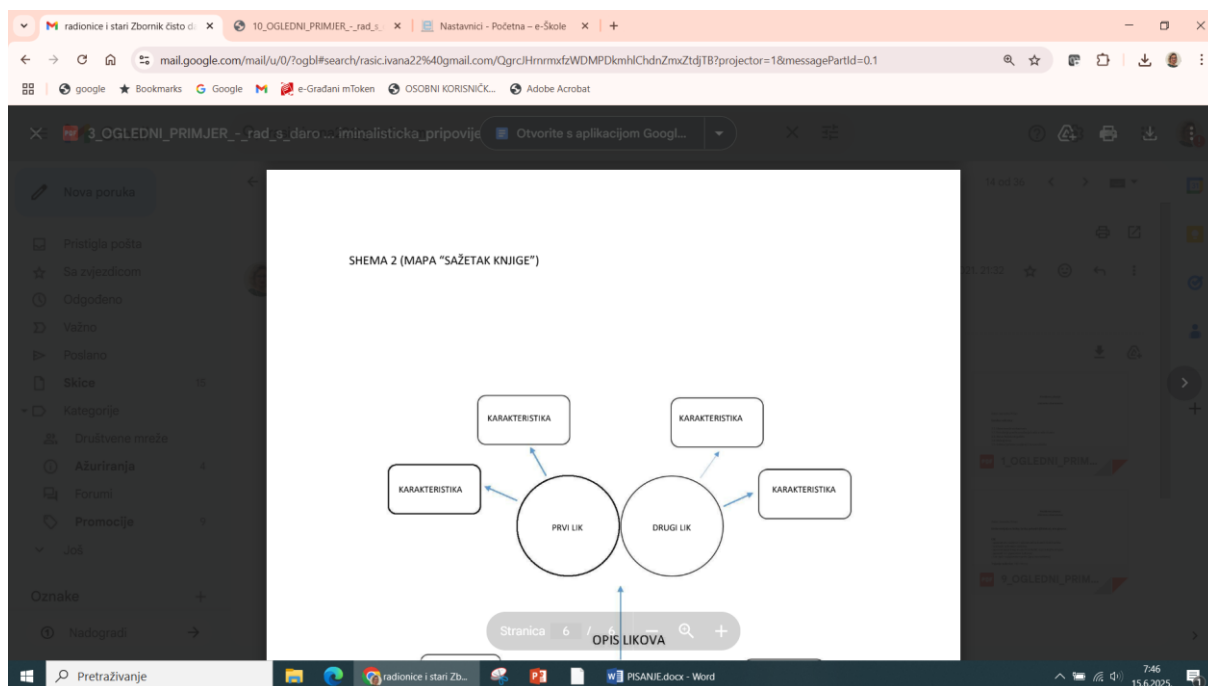
opisivanje, pripovijedanje i dijalog koji pridonose živosti radnje.

### 4. aktivnost: (80 min)

Samostalno pisanje kriminalističke pripovijetke prema prethodno sažeto koncipiranim mapama.

### 5. aktivnost: (30 min)

Zajedničko čitanje nekoliko kriminalističkih pripovijedaka i komentari.  
Evaluacija. Ukoliko učenici ne stignu, pripovijetku dovršavaju kod kuće.



## KOCKICE PRIČALICE

Story teller cube su novo poticajno sredstvo koje omogućuje izmišljanje vlastitih priča uz pomoć pet jelovih kocaka, koje na sebi nose slikovne pojmove. Osmislile su ga Dragana Meić (odgajateljica koja radi po Montessorri programu) i dizajnerica Adriana Pavelić. Ideja se bazira na slobodnoj interakciji

kroz igru te razvija sposobnosti verbalne i narativne artikulacije. To su drvene kockice 5x5 cm na koje su ugravirane ilustracije, koje su podijeljene po kategorijama (svaka kocka jedna kategorija): vrijeme, osoba, mjesto, predmet/životinja, i prijevozno sredstvo.

### UPUTA

Pet kockica, bacanjem ili biranjem, nude osnovne ilustracije koje im pomažu izmisliti priče. Igra nema pravila, što znači da bajke koje će djeca ispričati, nude apsolutnu slobodu u kreiranju scenarija te, dapače, potiču produbljivanje karaktera i opisa i samih osnovnih simbola ponuđenih na kockicama.

Kockice pričalice potiču maštovitost i originalnost, nude slobodu, nude neobične obrate, traže od igrača-pričalice da uvjerljivo i argumentirano „opravdaju“ lik, sredstvo ili građevinu koja zapravo ne pripada vremenu u kojem se priča odvija.

Dakle, bacaju svih pet kocaka i prema odrednicama napišu priču.

<https://www.youtube.com/watch?v=0BXIyrfzNhs>

<https://sites.google.com/view/osamsb-kocka/home>