

HUD PROJEKT 2025 – Povedke in igra

IGRA: POVEZANOST V SKUPNOSTI

1. TEME

Z nabora danih tem, bomo ustvarjali družabno igro. Naš cilj je, da različne generacije povežemo v dialog, predvsem pa jim z našimi ustvarjalnimi rešitvami lahko ponudimo razmišljanje, dialog o temah, ki ste jih likovno interpretirali v začetku semestra.

V spletni učilnici so objavljene predloge skupnosti LAGI2 in so nam na voljo, da jih vzamemo in uporabimo kot navdih. Če je med vami kdo, ki si ne želi deliti svojega avtorskega dela, naj to v skupini jasno izrazi.

Moj cilj je, da iz nabora del gradimo zgodbo naprej in bomo vsi deležniki razumeli, če kdo ne želi deliti svojega dela za skupnost. Ampak to javno izpostavite in napišite meni oz. Tanji Medved sporočilo, da bo na vajah izločila prispevke tistih, ki ne želite, da so vaši prispevki v nadaljevanju del »igre«.

V procesu ustvarjanja bomo primorani sodelovati in iskati priložnosti že iz ustvarjalnega nabora in zaenkrat imamo bazo podatkov, ki ste jih po temah zasnovali. Čas nikoli ne bo na naši strani je pa dobro, da imamo olajševalne okoliščine.

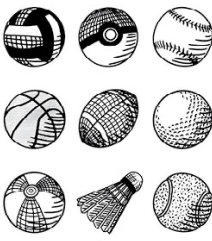
V nadaljevanju semestra se boste razdelili v skupine po 5 članov.

Likovna zasnova za igralne karte vključuje naslednje teme/sklope:

POHLEP
OSAMLJENOST
IGRA
MEDVRSTNIŠKO NASILJE
FEMINIZEM
SMRT
DRUGAČNOST
ODNOS DO NARAVE
ZAUPANJE
STARANJE
ODNOS DO TELESA
MIR

2. SKLOPI KART PO POSAMEZNI TEMI

Za vsako temo bomo potrebovali 4 vrste kart:

IGRA KAKO VIDIŠ IGRO?  Avtorica ilustracije: Neja Kadrić	IGRA  Kot otroka sva z mojim invalidnim bratom pogosto ob oknu opazovala promet. Ugotavljala sva, kdo prepozna več ljudi in pogostost vožnje tramvaja. Najraje sva šela avtomobile, a te so bili takrat velika redkost. Za vrste avtomobilov še nisva vedela. Igra in pomoč bližnjih lahko pomagata osebam v stiski premagati svoje težave in se počutiti bolj sprejete. Avtorica ilustracije: Neja Kadrić. Besedilo pripravil: Zala Vokalčič	IGRA  Dekle je z bratom v otroštvu pogosto opazovalo promet. Kljub ADHD-ju se je brat takrat lahko osredotočil. Naštela sta po stotine vozil na uro, tekmovala pa kateri vidi več e-skirojev in električnih avtomobilov. Njen brat je vedel vse o avtomobilih. Igra in pomoč bližnjih lahko pomagata osebam v stiski premagati svoje težave in se počutiti bolj sprejete. Avtorica ilustracije: Neja Kadrić. Besedilo pripravil: Zala Vokalčič	IGRA  SESTAVI SVOJO ZGODBO NA PODLAGI SPODNJE KARAKTERIZACIJE LIKOV: Brat: ima probleme s koncentracijo, ADHD, spozna se na avtomobile, ki so njegov posebni interes Sestra: prijazna, skrbna, mar ji je za brata in razume njegove težave Avtorica ilustracije: Neja Kadrić. Besedilo pripravil: Zala Vokalčič
Karta 1	Karta 2	Karta 3	Karta 4

KARTA 1: Uvodna karta za temo na kateri bo vprašanje, ki igralca vzpodbudi k razmišljanju. Na karti bo prisotna ilustracija oz. ikona, ki prikazuje temo.

Prva karta naj nas povabi k razmisleku in dialogu. Ob ilustraciji in naslovu dodajmo vprašanje. Spodaj prilagam primere vprašanj, lahko si izmislite tudi svoje.

POHLEP: Kaj nas rešuje pred pohlepom?

OSAMLJENOST: Kje ste bili osamljeni?

IGRA: s kom ste se nazadnje igrali?

MEDVRSTNIŠKO NASILJE: Kam vodi nasilje?

FEMINIZEM: Kdo so pogumne ženske?

SMRT: H komu odhajamo?

DRUGAČNOST: Kakšne barve je drugačnost?

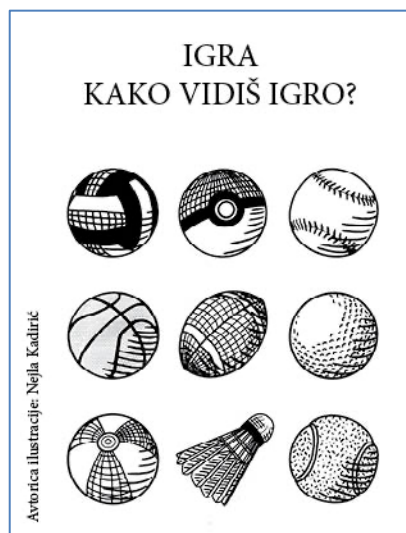
ODNOS DO NARAVE: Kakšen je vonj narave?

ZAUPANJE: Komu ne zaupamo?

STARANJE: Kdaj nisi več mlad?

ODNOS DO TELESA: Kje ni telesa?

MIR: Katera pesem opisuje mir?



Slika: Primer KARTE 1 z uvodnim vprašanjem

KARTA 2: Karta s staro pripovedko. Potrebuje simbol oz. ikono, ki predstavlja temo.

Na tej karti bo zapisan povzetek pravljice, ki so jo iz stare literature izbrali študentje Oddelka za etnologijo.

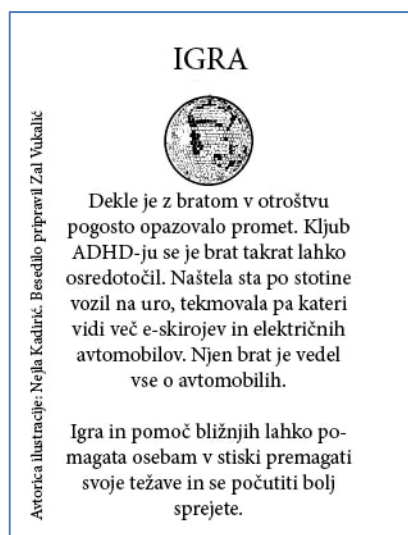
Vsaka od zgoraj napisanih tem ima pravljico in je lahko opremljena z likovnimi elementi, ilustracijami, digitalnimi skicami, ki bodo opisovale samo pravljico. Pozorno si preberite povzetke in razmislite, kako jih vključiti v likovno zasnovo. Postavitev prepuščamo vam, je pa pomembno, da na karto vključite ime in priimek avtorja, predlagam ob strani izpisano vertikalno.



Slika: Primer KARTE 2 s staro pripovedko

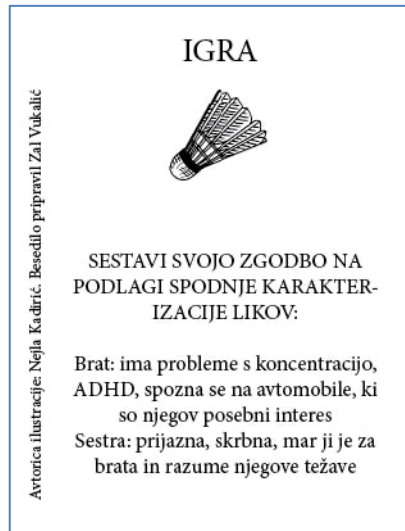
KARTA 3: Karta s sodobno pripovedko. Potrebuje simbol oz. ikono, ki predstavlja temo.

Na tej karti bo zapisan povzetek sodobne pravljice. Študentje iz Oddelka za etnologijo so pripravili sodobne pripovedke, ki sovpadajo s trenutnim časom. Tako kot pri prejšnji verziji, ponovimo likovno zasnovo in zamenjamo besedilo s sodobnim.



Slika: Primer KARTE 3 s sodobno pripovedko

KARTA 4: Karta z naštetimi protagonisti, na podlagi katerih si igralec mora izmisliti novo zgodbo. S študenti filozofije smo sestavili ob pripovedkah tudi ključne protagoniste. Na karti bo navodilo: Pripoveduj mi zgodbo. Zraven vključite karakterizacijo likov v pripovedki.



Slika: Primer KARTE 4 s protagonistami zgodbe

3. OBLIKOVANJE SIMBOLOV OZ. IKON ZA PODANE TEME

Pripravite simbole oz. ilustracije, ki bodo ustrezale temam. S to vajo se navezujemo na posploševanje in asociacije, pri čemer je ključno, da navdih iščete v prostoru, ki ga živimo.

Narava je lahko na primer Drevo. Telo je na primer upodobitev človeka. Kolegi s Filozofske fakultete so nam ponudili razmišljanje, ki je zahtevno, kar priznam, a vseeno verjamem v vas, da najdete preko likovnih izrazil priložnosti, da predstavite vse!

4. TEHNIČNI PODATKI

VELIKOST KART: grafičnega izdelka (karte) je 7,5 x 12 centimetrov.

KOLOFON: vsaka igra bo vključevala tudi kolofon, v katerem bomo navedli avtorje, vključene študente iz FF, logotip NTF, logotip FF, mentorje. Lahko ga apliciramo na posebno karto, embalažo ali pa na podlago za igranje.

EMBALAŽA: prosim, da ob snovanju razmišljamo tudi o embalaži.

CILJNA PUBLIKA: Najprej si postavimo prelom in kompozicijo verikalno organizirane karte. Karte naj imajo izobraževalni predznak in predvsem naj spodbujajo povezovanje s skupnostjo. Igra naj bo primerna za različne starosti: za otroka od 10 let ali pa za starejšo osebo od 80 let. Besedilo smo poizkušali skrajšati – je v fazi lektoriranja.

LOGISTIKA IGRE: Igralne karte lahko vključimo v igralni poligon – oz. igralno podlago. To pomeni, da zasnujemo grafično podlago, na kateri bodo določena mesta za uporabo kart – v obliki vprašanj, ki si jih bomo zastavili in koncipirali.

ZADNJA STRAN KART: Zadnjo stran karte je pripravila kolegica Naja Ražem, ki nam svoje delo ponuja v uporabo. V kolikor želite lahko uporabite njeno delo ali pa sestavite svojo zadnjo stran grafičnega izdelka.

KRITERIJI IN CILJI, KI SI JIH ZASTAVLJAMO IN OCENJUJEMO:

- Eksperimentalni pristop in likovna dovršenost grafičnega izdelka.
- Berljivost in jasnost sporočila, črkovno vrsto si lahko izberete sami.
- Konceptualna zasnova in celovita zaokroženost grafičnega izdelka, skladnost in likovna zaokroženost.
- Ilustracije v obliki ikon, ki bodo označevale podane teme.
- Samostojnost pri delu in dialog v skupini.
- Jasnost in eksplicitnost v navodilih, ki jih boste v obliki priročnika zgradili v kompletu, kot spremljevalno tiskovino.

Najboljši projekt bo upravičen pisanja in ustvarjanja zaključne naloge. Delo bodo izbrali s strani UL HUD Sklad.

Rezultate dela bova ocenjevala dr. Tanja Medved in nosilec predmeta, ločeno. Ocena bova sestavila skupaj. Študentje med oceno bodo vabljeni na ustni zagovor.

KONZULTACIJE: Rezultate dela boste prinesli tudi na seminar, prvič 14. 11. 2025 ob 13. uri. Predlagam, da si sami pripravite vrstni red predstavitev.

V prilogi delim v nadaljevanju z vami besedila, ki smo jih zasnovali s kolegi Etnologi.

1. POHLEP, Aja Vrenjak

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Komu se hrib smeje? (Zbirka *Javorov hudič*, str. 94)

Živel je kmet, ki je bil reven in ni imel živine, zato je vpregel mačko in psa, da bi z njima oral. To je opazil neki hrib, ki se mu je zdelo tako smešno, da je kmeta nagradil z zlatom. Nek pogoltni bogataš je za to izvedel in z enakim trikom tudi dobil zlato, a ker ga je vzel preveč, ga je hrib, jezen, pogoltnil.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Plagiarizem

Reven študent pripravnik je z unikatnim logotipom dobil stalno zaposlitev v podjetju in povišico. Njegov bogat in len sodelavec je ukradel študentov dizajn, da bi tudi sam dobil enake ugodnosti. Nezadovoljen s prejetim se je pritožil. Zaradi predrznosti in lenobe so ga odpustili.

Nauk: Kdor je pohlepen izgubi vse.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Kmet: reven, iznajdljiv, zabaven.
- Hrib: darežljiv.
- Bogatin: pogolten.

2. OSAMLJENOST, Aja Vrenjak

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Hudičev dom (zbirka *Javorov hudič*, str. 66)

Pri jezeru Čeber je nekoč živel bogata ženska, ki se je zdela prijazna, v resnici pa je sleparila in kradla. Ljudje so to izvedeli in jo izobčili, saj so menili, da je od hudiča. Sčasoma je obubožala, znorela in izginila. Našli so jo mrtvo pri jezeru in jo tam pokopali, zato se je kraj nekaj časa imenoval Hudičev dom.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Vplivnica

Neka vplivnica je zaslovela in obogatela z objavljanjem videov z unikatnimi nasveti za ličenje. Izkazalo se je, da je način ličenja ukradla drugi ustvarjalki, zato je čez noč izgubila kredibilnost in vse dosežke. Čeprav se o njej ne govori več, je njeno ime še vedno sinonim za lažnivko.

Nauk: Če varaš in lažeš, ne boš več del skupnosti.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Bogata ženska: dvolična – se zdi prijazna, a v resnici slepari in krade.

3. IGRA, Zal Vukalič

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Zabava (Zbirka *Bela Ljubljana*, povedka št. 397)

Kot otroka sva z invalidnim bratom pogosto ob oknu opazovala promet. Ugotavljala sva, kdo prepozna več ljudi in kako pogosto pelje tramvaj. Najraje sva štela avtomobile, a ti so bili takrat velika redkost. Za vrste avtomobilov še nisva vedela.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Zabava

Dekle je z bratom v otroštvu pogosto opazovalo promet. Kljub ADHD-ju se je brat takrat lahko osredotočil na dogajanje. Naštela sta po stotine vozil na uro, tekmovala, kdo opazi več e-skirojev ter električnih avtomobilov. Brat je vedel vse o avtomobilih.

Nauk:

Igra in pomoč bližnjih lahko pomagata osebam v stiski premagati svoje težave in se počutiti bolj sprejete.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Brat: ima probleme s koncentracijo, ADHD, spozna se na avtomobile, saj so njegov posebni interes.
- Sestra: prijazna, skrbna, mar ji je za brata in razume njegove težave.

4. MEDVRSTNIŠKO NASILJE, Pia Urankar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Tepen kot slama (Zbirka *Kouln, Glažuna in še kaj*, povedka št. 246)

Kot otroci smo oponašali šepajočega čevljarja. Oče je izvedel in me kaznoval, a huje je bilo, ko sem se moral opravičiti. Čakal sem grajo, a mi je rekel le: »Lojze, je že v redu.« To je ostala ena najmočnejših izkušenj mojega otroštva.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Objava

Sošolci so se norčevali iz živahnega fanta, ga snemali in posnetek objavili na spletu. Učiteljica jih je vprašala, kako bi se počutili na njegovem mestu. Zavedli so se napake, se mu opravičili in spoznali, da smeh na račun drugega nikoli ni le šala.

Nauk: Prava moč ni v kaznovanju, temveč v odpuščanju.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Živahen fant: odprt, radoveden, zaradi drugačnosti je pogosto pritegnil pozornost sošolcev.
- Učiteljica: glas razuma in pravičnosti, spodbuja k razmisleku, potrpežljiva.
- Sošolci: zbadljivi, najprej sledili množici, kasneje občutijo sram, krivdo in obžalovanje.

5. FEMINIZEM, Pia Urankar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

En moški me je lovil (Zbirka *Jaz pa sem tako slišal*, povedka št. 92)

Pozno zvečer sem se vračala s tečaja, ko me je začel zasledovati moški na kolesu. Zatekla sem se k hiši, a mi niso verjeli, da sem dekle, zato sem noč prestrašena preživela v svinjaku. Zjutraj so spoznali resnico, vsi smo jokali od olajšanja in sočutja.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

En moški me je lovil

Po večernem tečaju joga se je ženska vračala domov, ko ji je moški pred barom začel žvižgati in jo zasledovati. Prestrašena je iskala pomoč, vendar ji nihče ni pomagal. Noč je preživela skrita v smetnjaku, zjutraj pa jo je družba obsojala, kot da je sama kriva.

Nauk: Zaupaj svojim občutkom in ne oklevaj ukrepati, ko se počutiš ogrožen, tudi če ti drugi ne verjamejo.

KARTA 4 – Karakterizacije likov v povedki:

- Ženska: radovedna in pogumna, se bori za preživetje; njen sram razkriva, kako pogosto žrtev doživi krivdo, ki jo družba preusmeri nanjo.
- Stanovalci v bloku: predstavljajo družbeno pasivnost, so brezбриžni, cinični, nezaupljivi; prikazujejo, da nasilje ni vedno le individualni problem.
- Moški: nevaren, predstavlja zlo, je zviti, seksističen, samozavesten.

6. SMRT, Loti Košir

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Umreti od strahu (Zbirka *Kruh in ribe*, povedka št. 76)

Fant se je bahal, da se ničesar ne boji. Prijatelji so ga izzvali, naj ponoči na pokopališču zapiči nož ob križ kot dokaz. V vetru je pri tem po nesreči z nožem pripel svoj plašč. Ko je hotel oditi, ga je nekaj zadrževalo. Od strahu je umrl.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Umreti od strahu

Bil je TikTok izziv, kjer moraš sam vstopiti v strašljiv prostor, tam pustiti listek kot dokaz in vse posneti. Matica so prijatelji izzvali, naj gre v garažo in v avtu pusti listek. Ko je zaprl vrata avta, se mu je vmes zataknil rokav puloverja. Od strahu je umrl.

Nauk: preveč poguma te lahko stane življenja

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Protagonist: pogumen, a iracionalen fant.
- Prijatelji: drzni, in nepremišljeni.

7. DRUGAČNOST, Petra Eržar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Zlato tele (Zbirka *Od koška do koša*, str. 49 - 50)

Moj stric, čebelar Lojz, je nekoč kupil zemljo, za katero so govorili, da je na njej skrito zlato. Mnogi so ga o tem spraševali, on pa je odgovarjal, da je našel drugačno bogastvo – čebelarstvo in mir. Ko je umrl, so se od njega na svoj način poslovile tudi njegove čebele.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Loterija

Moj kolega Beno je nekoč zadel na loteriji in vsi so mu zavidali bogastvo. Denar je namenil ubogim, to ga je najbolj osrečevalo. Bil je resnično bogat; na njegov pogreb so pripotovali ljudje od vsepovsod, da bi mu še zadnjič izkazali spoštovanje.

Nauk: Pravo bogastvo prinaša drugačnost.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Ljudje si želijo bogastva (najti zlato tele in obogateti).
- Lojz išče bogastvo druge vrste, je čebelar; drugačen od drugih, nekakšen idealist med oportunisti. Čebele: hvaležne, družabne, pridne, potrebujejo gospodarja.

8. ODNOS DO NARAVE, Tjaša Hafner

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Žalik žene v Koprivni (Zbirka *Iz semena bo pa lipa zrasla*, povedka št. 49)

Bila je slaba letina in zapadlo je veliko snega. Takrat se je nekemu kmetu v sanjah prikazala žalik žena in mu rekla, naj poseje bob. Sprva ji ni verjel, a je nato bob res raztrosil po snegu. Spomladi je bob pognal po vsej njivi, da so ga imeli v izobilju.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Eko-vplivnica na internetu

Po hudi suši je neki kmet na spletu naletel na eko vplivnico, ki je svojim sledilcem svetovala: »Sejte bob, tudi če je zemlja suha, narava se zna obnoviti.« Sprva ji ni verjel, a je nato bob posejal. S prvimi padavinami je bob pognal po celi njivi.

Nauk: Kdor zna prisluhniti naravi in njenemu ritmu, ne bo ostal brez pridelka, tudi če se drugim zdi, da seje v prazno.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Kmet: sprva skeptičen, a odprt in poslušen, pripravljen poskusiti nekaj novega.
- Žalik žena / eko-vplivnica: prinaša znanje o naravi in kmetovanju.

9. ZAUPANJE, Izak Varušak Hribar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Marija me je rešila (Zbirka *Od koška do koša*, povedka št. 84)

Čudno se mi je zdelo, zakaj je oče vedno nosil podobo Marije. Pa mi je povedal: »Veš, Mici, med vojno je ob meni padla granata. Moža ob meni je ubilo, meni pa nič. Takrat sem vedel, da me je Marija varovala, ker sem njeno podobo nosil s seboj. Ko umrem, jo dajte v krsto, da gre z menoj v grob.«

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Želva me je rešila

Vedno mi je bilo čudno, zakaj ima cimir Žan v nahrbtniku vedno plišasto želvico. Povedal je, da mu jo je dala mama, da ga spominja, kako želve počasi, a vztrajno pridejo do cilja. Ko jo je enkrat pozabil, je popolnoma pogorel na kolokviju. Zdaj jo vedno nosi s seboj – za srečo in zaupanje vase.

Nauk: Upanje umre zadnje – ali – zaupanje v višje sile.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Ata: cimir Žan: oseba, ki je imela izkušnjo z višjo silo.
- Mici: oseba, ki izkušnjo pripoveduje.
- Podobica Marije: plišasta želvica, predmet zaupanja, ki naj bi prinašal srečo.

10. STARANJE, Luka Čander

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Kupite kozo (Zbirka *Duhan iz Višnje Gore*, str. 108)

Na sejmu svete Ane v Višnji Gori so prodajali drobnico. Revna ženica je hotela prodati svojo medlo kozo. Možak jo je zasmehoval. »Kupite kozo, saj nič več ne žre,« je prosila ljudi, a je nihče ni uslišal.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Kupite telefon

Na sejmu v Višnji Gori mlada ženska brez službe prodaja star telefon. Mož jo vpraša, ali še deluje. Nasmehne se: »Kupite ga, ne prižge se več, mir boste imeli.« Vsi se zasmejijo in pravijo, da je »najbolj iskrena prodajalka v mestu«.

Nauk: Iskrenost in humor lahko tudi v težkih časih prineseta spoštovanje in toplino ljudi.

KARTA 4 – Karakterizacija ženske v povedki:

- Značaj: iskrena, preprosta, duhovita; kljub težavam ohranja pozitiven pogled in smisel za humor.
- Vedenje: se ne pretvarja, ne laže, ampak pove resnico na prijazen, zabaven način.
- Vpliv: s sproščenostjo in iskrenostjo razvedri ljudi okoli sebe.

Karakterizacija moškega v povedki:

- Značaj: radoveden, šaljive narave; pristopa sproščeno, brez zlonamernosti.
- Vedenje: njegovo vprašanje sproži duhovit pogovor, ki razvedri množico.
- Vpliv: omogoči trenutek človeške topline in humorja na sejmu.

11. ODNOS DO TELESA, Zala Humar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Oblačila

Deklica je morala vedno nositi ponošena oblačila, saj je bila deveti otrok v družini. Ko je nekega dne šla v šolo, je raje prišla bosa, kot da bi obula stare čevlje. Učiteljica jo je okarala, vendar se deklica za opazko ni zmenila, saj je hotela biti lepa.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Oblačila

Študentka, ki živi pri starših, je hvaležna sestram za rabljena oblačila, posebej najstarejši z izrazitim slogom. Ta ji podari neonsko roza mini krilo. Naslednje jutro ga obleče za izpit na fakulteti in kljub maminemu neodobravanju samozavestno odide od doma.

Nauk: Dobro počutje v svojem telesu je pomembnejše od mnenja okolice.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Študentka: nima veliko denarja, živi pri starših, se zgleduje po starejši sestri, išče svoj stil, sledi svojemu občutku, ne ozira se na mnenja drugih.
- Najstarejša sestra: upornica, samosvoja, ima udaren stil, ne živi več doma, zato ni pod vplivom maminih očitkov.
- Mama: konservativna, nesamozavestna, obremenjuje se z mnenji drugih.

12. MIR, Zala Humar

KARTA 2 – ORIGINALNA POVEDKA

Nemški učitelj

Med vojno so imeli otroci nemškega učitelja, ki ni znal slovensko. Na tablo je pisal nemške besede. Nekoč napiše »lang, kurz«, otroci pa v smeh. Ker mu niso znali razložiti, je šel vprašat ženo slovenskega učitelja. Ta mu je pojasnila, on pa se ni razjezil.

KARTA 3 – SODOBNA POVEDKA

Učiteljica slovenščine

Na osnovni šoli je mlada učiteljica slovenščine s svojo igrivo energijo navduševala učence. Po uri je v šali rekla: »Eine kurze Pause!«, kar je razred nasmejalo. Pritožba o tem je prišla do ravnateljice, a ta ji dogodka nikoli ni omenila.

Nauk: Za neškodljive malenkosti ni vredno vzrojit.

KARTA 4 – Karakterizacija likov v povedki:

- Mlada učiteljica: igriva, energična, radoživa, odprta, ima smisel za humor, ki jo stane službe.
- Stroga ravnateljica: konservativna, v konfliktu z mlado učiteljico, ker uporablja preveč sodobne pristope k poučevanju, pikolovska.