

Kovček Kinobalon

Komu in zakaj?

Kovček Kinobalon prinaša ščepec filmske magije v vrtec ali šolo. V času ko otroci vse več vsebin sprejemajo prek ekranov ali spleta, omogoča, da so srečanja najmlajših s filmom čim bolj oprijemljiva, fizična in doživeta.

V **Kovčku Kinobalon** najdete:

- knjižice o filmu, ki ste si ga ogledali (če so na voljo);
- več optičnih igrač:
 - praksinoskop,
 - tavmatrop,
 - zbirko različnih slikofrccev,
 - slikogib,
- filmski trak.

Praksinoskop



Praksinoskop je optična igrača, ki jo je davnega leta 1877 izumil Charles-Émile Reynaud. V sredini praksinoskopa je stožec z zrcali, v katerih odsevajo sličice, ki se vrtijo na spodnjem disku. Sličice prikazujejo različne faze v gibanju. Vsaka sličica zase je negibna. Ko pa disk zavrtimo, se sličice v našem očesu sestavijo v eno sliko in »oživijo«. Začnejo se gibati in spreminjati. Beseda »anima«, ki je v korenu animiranega filma, v latinščini pomeni »duša, dih«. Z animacijo, ki jo predstavlja ta preprosta optična igrača, negibnim sličicam vdahnemo dušo, dih, jih oživimo.

Navodila za uporabo: zavrtite disk v višini oči in pozorno opazujte sličice v zrcalu. Konj steče v galop, ptica pa zamahuje s krili v letu.

Tavmatrop



Tavmatrop je ena najbolj preprostih optičnih igrač. Z njim opazujemo fenomen, ki mu rečemo »vztrajnost vida«. Naše oči hitre spremembe v okolju zaznajo tako, da slike združujejo. Pri tavmatropu se dve sličici, ko se hitro vrtita, zlijeta v eno. Zato lahko na eno stran te »čudežne vrtavke« narišemo pajka, na drugo pa mrežo. In ko krog zavrtimo – hop, pajek je v mreži.

Navodila za uporabo: Palčko, na kateri je tavmatrop, primemo med dve dlani in jo vrtimo, tako da dlani premikamo naprej in nazaj. Tavmatrop se bo zavrtel in med vrtenjem dve sličici zlili v eno.

Ustvarimo čarobno vrtavko še sami:

Oglejte si video navodila na **Kinoigrišču**: [povezava](#)

Slikofrc



Drobne knjižice v kovčku so **slikofrci** (ang. *flipbook*, fr. *folioscope*), pravimo jim tudi žepni kino. Ta priljubljena optična igrača prikazuje sličice, ki oživijo. Na vsakem od listov je narisan predmet, ki je čisto malce drugačen kot je bil na prejšnji sličici. Ko slikofrc preletimo pred očmi, sličice »oživijo« - se spreminjajo in gibajo.

Navodila: S prstom na hitro preletimo liste, ki speti v knjižico, in pozorno opazujemo, kaj vse se giba in spreminja. Slikofrcce lahko naredimo tudi sami na enak način kot slikogibe, le da potrebujemo več listov oz. drobno knjižico.

Slikogib



Slikogib je podoben slikofrcu, le da je bolj preprost, saj ga sestavljata le dva lista.

Navodila za uporabo: Zgornji del lista navijemo na svinčnik, nato svinčnik hitro premikamo levo in desno. Sličici se združita in oživita.

Ustvarimo slikogib še sami:

Oglejte si video navodila na **Kinoigrišču**: [povezava](#)

Filmski trak



Čarovnije optičnih igrač se združijo v filmskem traku. Pravzaprav so bile optične igrače predhodnice filma.

V kinu filmski trak vstavimo v projektor. Ta premika trak od sličice do sličice in ga osvetljuje – projicira na platno. V trenutku, ko sličica stoji, jo projektor osvetli z zelo močno lučjo (kar 50-krat močnejšo od navadnih luči). Svetloba, ki gre skozi trak, se obarva v odtenke, ki so na sličici, in tako obarvana potuje po zraku na platno – kjer film gledamo gledalci.

Navodila za uporabo: Oglejte si zvitek filmskega traku in pozorno opazujte, kako je sestavljen - iz množice malih sličic. Če boste trak pozorno pogledali proti luči, boste opazili, da je vsaka sličica prav za droben detajl drugačna kot njena predhodnica ali naslednica. Ob strani boste lahko opazili tudi drobne krivulje – to je sled zvoka. Čisto na robu pa so luknjice, s katerimi projektor vpne trak, da ga lahko premika.

Za 1 samo sekundo filma potrebujemo kar 24 sličic. Preštajte sličice na traku, ki ste ga dobili. Kako dolg bi bil film na njih?