

The background is a collage of children's drawings. At the top, a large green elephant with a red and white striped eye is visible. To its left, a small brown animal is on a blue surface. Below the elephant, a bowl of red beads sits on a wooden surface. At the bottom, a girl in a red dress is running, and a large hand is reaching down. On the left, a stylized orange character with a red nose is visible.

3–6 let

SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM I

Pedagoško gradivo
2022

Mednarodni festival
animiranega filma Animateka

ANIMATEKA

KAZALO

Uvod	2
Spančkaj, pssst, medvedek	3
Ta hišica je premajhna!	4
Živživalice: Tiranozaver	5
Sledi jutra	6
Oprosti	7
Franckina juha	8
Ocenjevalnik	9
Nariši svoj najljubši prizor!	10
Priloga: Obleci Francko!	11

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij in posnetkov otroške ustvarjalnosti. Pošljete jih lahko na jelena.dragutinovic@animateka.si ali na solski@kinodvor.org.

Pedagoško gradivo Slonov tekmovalni program I
Besedila: Sara Šabec, Andreja Goetz, Barbara Kelbl
Oblikovanje: Andreja Goetz

Uredila: Barbara Kelbl

Lektura: Mojca Hudolin

Slikovno gradivo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta

V digitalni obliki izdalo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon in Javnim zavodom Kinodvor, 2022.

UVOD

Slonov tekmovalni program I je kakovosten in pester program kratkih animiranih filmov, ki je del mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. V njem so zbrani najboljši sodobni animirani filmi domačih in tujih avtorjev – sporočilno in likovno raznolika dela z zgodbami o vztrajnosti, drugačnosti, otroškem sobivanju in čustvih. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 3. do 6. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica oddaj v Otroškem in mladinskem programu Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Andreja Goetz in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki in mentorici delavnic Društva za izvajanje filmske vzgoje Slon.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za pogovor in ideje za dodatne dejavnosti, hkrati pa lahko izveste več o tehniki animiranja vsakega posameznega filma.

Otroci lahko filme ocenijo s pomočjo ocenjevalnega lista in narišejo prizor, ki se jim je najbolj vtisnil v spomin.

Več o festivalu Animateka: www.animateka.si/2022/

Več o Društvu Slon: www.drustvoslon.si/sl/

Več o Kinodvorovih programih za družine: www.kinodvor.org/kinobalon/ in vrtce: www.kinodvor.org/za-sole/



Spančkaj, pssst, medvedek

Čuči, čuči

Māra Liniņa, Latvija, 2022, 4'40", latvijščina, pripovedovanje v slovenščini

Medtem ko medvedji starši nabirajo jagodičje in med, mladička ostaneta doma z ovco. Prav veselo se zabavata s klobčičem volne, a kmalu se pošteno zapleteta in vse se postavi na glavo! K sreči na pomoč priskočijo ovčke.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Kam se odpravita medvedja starša in kaj počneta mladička, ko starša odideta? Kaj v filmu nam daje občutek, da sta razigrana? Medtem ko bi mladička morala spati, delata nekaj čisto drugega. Komu nagajata in kaj se pripeti? Tudi vi radi uganjate norčije, ko staršev ali vzgojiteljev ni poleg? Kaj takrat počnete in kako se počutite? Ste se kdaj zaradi tega znašli v težavah? Kaj se je zgodilo? Kdo je mladička medvedka rešil iz volne? Kakšno vlogo so v filme imele ovce, kaj so počele? Kako sta starša uspavala mladička, da je spet zaspal? Vam je bila všeč pesem, ki sta jo pela? Tudi vam kdaj starši zapojejo pesem, da lažje zaspate? Vam mogoče preberejo knjigo? Kaj še naredijo, da vas umirijo in vam polepšajo sanje?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOST

Skupaj zapojte uspavanke, ki jih poznate. Tudi pri nas imamo več uspavank o medvedih – že poznate tisto Medvedek ni bolan, medvedek je zaspan, prišla bo temna noč, medvedek lahko noč? Poiščite še druge zgodbe in pesmi o medvedih. Skupaj jih preberite pred spanjem.

Se tudi vi radi igrate z medvedki? Je komu ljubša plišasta ovčka? Vzemite svoje plišaste živali in naj se še one pogovorijo, kako jim je bil všeč film in kako najraje zaspijo.

Ustvarite skupno sliko z volno in blagom. Koščke nalepite na velik papir in ustvarite svojo sanjsko pokrajino.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Ustvarjalci filma so se tudi pri tehniki animacije potrudili, da vas zazibajo v čarobni svet animacije. Liki in ozadja so izdelani iz raznobarvne in mehke volne, ki so jo položili na mizo. Da je vse skupaj oživel, so za vsak premik naredili po eno sliko, pri čemer so uporabljali fotoaparata, nameščen nad mizo. Pri tem so morali paziti, da med slikanjem ni videti rok, ki premikajo volnene like. Tej tehniki se reče stop animacija. Pri premikanju so včasih volno le malo pogladili in slikali tudi tak premik. Na ta način so ustvarili vtis, da vsa volnena površina nežno trepeti. Za 1 sekundo filma so naredili kar 24 slik! Veste, koliko je ena sekunda? Štejte do 24.



Ta hišica je premajhna!

La Trop Petite Cabane

Hugo Frassetto, Francija, Belgija, 2021, 6'15", francoščina, pripovedovanje v slovenščini

Dedek zabije zadnji žebelj v ljubko hišico, ki jo je zgradil za svojega vnuka. A njemu se zdi hišica premajhna in – ojoj! – v njej je črv! »Pojdi po enega od piščančkov,« se zahehlja starec. »On bo poskrbel zanj.« Sledijo še kokoška, pes, kozliček in krava. Ko se že zdi, da je bil ves trud zaman, se na lepem vse razreši in hišica se naenkrat ne zdi več tako majhna.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Katere vse živali spoznamo na začetku filma in kaj počnejo? Kako se deček odzove, ko vidi hišico, ki mu jo je zgradil dedek? Kakšna se mu zdi? Nepričakovano se v hišo prikrade črv. Kaj bi črv lahko storil hišici? Koga deček po dedkovem nasvetu najprej pripelje v hiško, da najde črvička? Katere živali še sledijo in kako jih je deček poskusil zvabiti v hišico? S čim se prehranjujejo te živali? Katera od njih je črve? V trenutku, ko se vse živali stlačijo v hišo, pa se nekaj zgodi. Kaj je to bilo? Zakaj je črv zbežal iz hiške? Zakaj se dečku na koncu hišica nič več ne zdi premajhna?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Poznate še kakšne zgodbe, v katerih nastopajo hiška in več živali, recimo Mojca Pokrajculja ali pa O štirih godcih? Podobna je tudi Kako je rusica pregnala grdinico iz lisičje hišice, le da v njej hišico zasede mala rdeča mravlja.

Igrajmo se igro Največja hiška. Na tla položimo toliko obročev, kolikor je otrok – to so naše hiške. Otroci se primejo za roke in hodijo skupaj po prostoru. Ko vzgojitelj/ica nenadoma zakliče, »v hiško«, morajo vsi otroci hitro zbežati v hiše. V isti obroč gre lahko tudi več otrok, ne smejo pa imeti nog zunaj obroča. Lahko si pomagata med sabo, osebo dvigneta, ji pridržita del telesa ali pa jo v paru držita v zraku. Vzgojitelj/ica vsak krog umakne en obroč. Dokler ne ostane samo eden.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je narejen v risani tehniki. To pomeni, da so morali vsak delček risbe, ki se premika, na novo narisati. Ozadja so narisali na papir in jih prenesli na računalnik. Like pa so nato risali preko teh ozadij s posebnim pisalom kar na zaslon računalnika. Ta tehnika se strokovno imenuje 2D računalniška risana animacija. Tako je delo potekalo veliko hitreje, zraven pa so prihranili kar velik kup papirja. Saj veste, 1 sekunda filma je 24 sličic.



Živživalice: Tiranozaver

Animanimals: T-Rex

Julia Ocker, Nemčija, 2022, 4', brez dialogov

Medtem ko so opice zelo spretno in odlične v igranju košarke, tiranozavru ta res ne gre od rok. Zelo hitro pa odkrije, da je tudi on v nečem zelo dober.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Katere živali spoznamo v filmu? Kaj počnejo opice? Kako se tiranozaver počuti, ko pride v garderobo, s čim ima težave? Kako se to pokaže na košarkarskem igrišču? Opišite opice in njihov odnos do tiranozavra. Kako se počuti, ko se mu smeji? Ali se je tudi vam kdaj zgodilo, da nečesa niste znali? Kako ste se takrat počutili? Ali menite, da je pomembno, da smo ljudje dobri v različnih stvareh? Zakaj? Predstavljajte si, kakšen bi bil svet, če bi bili vsi dobri v isti stvari. V katerih stvareh ste vi dobri? Pomislite na vaše prijatelje, so morda oni dobri v drugih stvareh kot vi? Pogovorite se o pomenu sodelovanja in zaupanja. Zakaj je pomembno, da se podpiramo in si pomagamo? Ali se lahko drug od drugega kaj naučimo? Kdaj v vrtcu sodelujete in si pomagate? Opišite konec filma. Katere vse igre z žogami pa poznate vi?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Igrajte se igro Zaupaj prijatelju. Postavite se v pare. Otroka drug drugemu stojita nasproti in držita rutico, tako da je močno napeta. Eden od njiju naj zamiži, drugi pa naj ga počasi vodi po prostoru. Cilj naloge je, da si par zaupa in se poveže. Prvi naj bo previden in nežen v vodenju, drugi pa naj zaupa v presojo svojega partnerja, da bo zanj poskrbel.

Igrate se lahko tudi Igro števil. Usedite se v krog. Cilj skupine je, da vsi skupaj zaploskate do dvajset. Nikoli pa ne smeta ploskati dve osebi hkrati, le ena. V primeru, da to storita dva hkrati, se igra začne od začetka. Vzgojiteljica ali vzgojitelj naj šteje ploske.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Tudi ta film so ustvarili v tehniki 2D računalniške risane animacije, ki smo jo spoznali že pri filmu Ta hišica je premajhna! Za razliko od prejšnjega filma pa so tukaj pri risanju likov in ozadij uporabljali bolj živahne, enobarvne ploskve. Se vam zdi pri tem filmu bolj očitno, da je ustvarjen s pomočjo računalnika? Zakaj?



Sledi jutra

Épreuves du matin

Maša Avramović, Francija, 2021, 3', francoščina, pripovedovanje v slovenščini

Tukaj je deklica, ki je bolj jutranji človek od samega jutra – in ki nam izriše nežen, ganljiv portret sončnega prijateljstva.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Deklica se zbudi in pogleda skozi okno – kaj ugotovi? Je poleg nje še kdo pokonci? Kakšen je svet v tem času, ko je že budna, drugi pa spijo? Kam se odpravi deklica in koga vse sreča na poti? Ko deklica zbudi sonce, se prebudijo tudi narava in druge živali. Koga vse je prebudila? Kako so se počutili, ko je posijalo sonce? Kakšno je bilo vzdušje v filmu na začetku in kakšno, ko se je prikazalo sonce? Koliko rok je imelo sonce in kaj so v resnici te sončeve roke? Pomislite tudi na barve – kakšne so bile, ko je deklica vstala, in kako so se spreminjale? Ali imate tudi vi radi jutra? Kdaj se prebudite? Kako se vaše jutro začne? Je zunaj še tema ali sonce? Kaj vam je ljubše? Pogovorite se, za kaj je pomembna noč in za kaj dan. Kako noč vpliva na naravo? Kaj se ponoči zgodi z rastjem in živalmi? Katere so budne ponoči in katere spijo čez dan? Kaj pa se na koncu filma zgodi z deklico, ko so vsi budni in sije sonce?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Na jutranjem krogu se pogovorite o svojih jutrih. Kaj vam je všeč zjutraj in kaj ne? Kdo vas prebudi in kako? Kaj vse morate storiti zjutraj? Kaj je vaša najljubša jutranja stvar ali trenutek? Skupaj se dogovorite, kako bi si lahko polepšali jutro v vrtcu. Morda si lahko uredite kotichek iz blazin, kjer boste lahko začeli jutro počasi in nežno. Izberite si pesmi, ki se bodo vrtele, ko boste prišli v vrtec. Izberite, kaj boste takrat počeli. Lahko naredite krog, v katerem si prebudite telo in drug drugemu zmasirate rame, roke, hrbet.

Na sončen dan lahko po popoldanskem spancu opazujete igro sončnih žarkov. Odgrnite zavese ali rolete na nekaj drobnih mestih in opazujte, kaj vse na stenah in tleh igralnice narišejo sončni žarki. Z rokami lahko poskušate prestreči žarke in ustvariti zanimive sence. Ali pa svetlobne zajčke s pomočjo ogledala.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je narejen v 2D računalniški risani animaciji. Kljub temu pa je avtorjem uspelo ustvariti vtis, kot da so risbe narisane s pravimi barvami in čopiči. Nekatere dele so verjetno res naslikali na papir in jih prenesli na računalnik. Like pa so nato risali s pomočjo računalnika. Če si v spomin priključete nekaj prizorov iz filma – kako bi opisali podobe, barve?



Oprosti

Odpust

Alžbeta Mačáková Mišejková, Češka, 2022, 8'15", brez dialogov

Deklici dan preživljata na vrtu in uživata v žoganju. V trenutku pa se vse spremeni. Jezo in trmo bosta morali dati na stran, da si lahko odpustita.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj počneta deklici na začetku filma in kako se razumeta? V katerem trenutku se njun odnos spremeni? Kako v filmu vidimo, da je deklica jezna in da jeza v njej narašča? Čutita deklici še kaka čustva – recimo trmo, užaljenost, začudenje, prizadetost ... Katera vse ste opazili? Ste se tudi vi že kdaj počutili tako? Kako se spremenita telesi deklic in kam poletita? Koga vse srečata na nebu? Kaj menite, kako dolgo so ti ljudje že tam in zakaj? Kaj pomeni beseda odpuščanje? Ali je včasih težko nekomu odpustiti? Kaj se zgodi, če tega ne storimo? Kako se počutimo? Ste tudi vi kdaj naredili nekaj, kar drugemu ni bilo všeč? Ste si želeli, da bi vam oprostil? Če vam je, koliko časa je potreboval? Kdaj v filmu deklici spet postaneta prijateljici? Kaj se je zgodilo?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Poiščite v revijah, časopisih, na koledarjih slike in fotografije, ki vas spominjajo na čustva, o katerih govori film. Ni treba, da so narisana prav čustva, dovolj je, da vas slika spomni na občutek, ko si jezen, užaljen, se počutiš slabo – ali pa ko čutiš prijateljstvo, veselje, odpuščanje, zaupanje. Vsako od čustev prilepite na svoj plakat in jih obesite na steno. Ko se vam bo zgodilo kaj neprijetnega, prijatelju pokažite, kako se počutite, da bo vedel, kako se odzivati.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je narejen v 2D računalniški animaciji. Vse like in ozadja so avtorji najprej narisali na papir, jih prenesli na računalnik in tam razrezali na posamezne dele. Te delčke so nato premikali s pomočjo posebnega računalniškega programa za animiranje. Pri tem jih niso premikali sliko po sliko, ampak so jim določili smer in hitrost gibanja, nato pa je premike opravil računalnik.



Franckina juha

La soupe de Franzy

Ana Chubinidze, Francija, Gruzija, 2021, 8'12", brez dialogov

Ko osamljena kuharica z drugega planeta z lačnimi bitji na čudnem planetu deli svojo roza juho, ugotovi, da ta ni le okusna, temveč tudi čarobna.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj počne Francka v svojem domu? Kako bi jo opisali? Ima rada hrano in kuhanje? Kako vemo, da jo to osrečuje? Kakšno glasbo posluša ob kuhanju? Kaj še naredi pred vsakim obrokom? Kaj vam to pove o njej? Ali kdaj opazujete svoje starše, ko kuhajo? Ali to radi počnejo? Po čem to sklepate? Kaj vam največkrat skuhamo? Ali imajo tudi oni kako čarobno sestavino, ki je v vsaki jedi? Ste jim kdaj pomagali in ste skupaj pripravili jed, katero? Francka v določenem trenutku ugotovi, da ji je nečesa zmanjkalo. Kam se odpravi in koga tam sreča? Poleg čarobne sestavine pa domov pripelje še lačno bitje z drugega planeta. Ko poje njeno juho, se bitje spremeni. Kakšno moč ima Franckina juha? Opišite konec filma.



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Vsak naj v šolo prinese najljubšo zelenjavo. Položite jo na mizo in si jo dobro oglejte. Vsak naj pove, zakaj se mu ta zdi najbolj okusna. Skupaj pripravite juho in si privoščite zdravo kosilo. Po želji se lahko za kosilo oblečete v posebna oblačila, ki si jih izberete.

Za Francko je vsako kosilo priložnost, da si obleče nekaj posebnega. Izrežite lik Francke (glej prilogo), lahko ga nalepite na trši papir. Izrežite tudi oblačilo. Nato pa oblačilo pobarvajte, tako kot je vam najbolj všeč. Nanj lahko nalepite tudi bleščice in koščke blaga. Joj, koliko zanimivih Franck je v naši igralnici!



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Tudi ta film so, podobno kot Spančkaj, pssst, medvedek, ustvarili v tehniki lutkovne stop animacije, le da so tu liki in ozadja izdelani na drugačen način. Pri izdelavi lutk in ozadij so uporabili različne materiale. Za Francko so morali sešiti čisto majhna oblačila in izdelati majhen krožnik, pa tudi Franckino sobo ter vesoljsko pokrajino. Ustvarjalci takih filmov potrebujejo poseben prostor, imenovan filmski studio, kamor postavijo vso scenografijo. Poleg tega morajo biti zelo spretni z rokami, da ustvarijo vse te pomanjšane predmete in lutke.

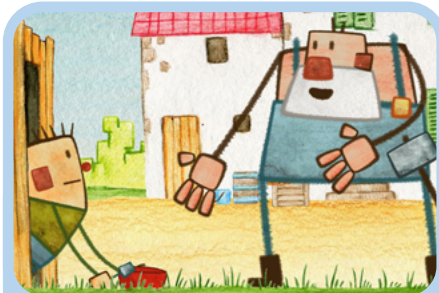
OCENJEVALNIK

IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM!

Filme, ki ste si jih ogledali, na Festivalu Animateka skrbno ocenjuje otroška žirija, ki ob zaključku festivala razglasi najboljši film po svojem izboru. Postani tudi ti žirant in oceni filme, ki ste si jih ogledali, na koncu pa izberi najljubšega! Filme oceniš tako, da obkrožiš ustreznega smeškota. Svoje ocene primerjaj z ocenami prijateljev. Pogovorite se o tem, zakaj so vam bili nekateri filmi bolj všeč kot drugi.



Spančkaj, pssst, medvedek



Ta hišica je premajhna!



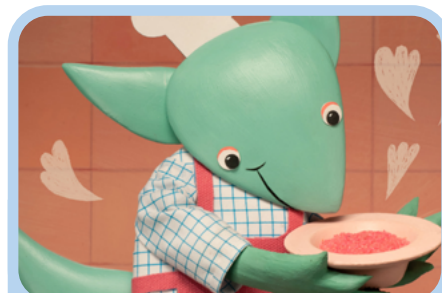
Živživalice: Tiranozaver



Sledi jutra



Oprosti



Franckina juha



SMEŠKO LEGENDA:

-  FILMA NISEM RAZUMEL/A
-  FILM MI NI BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL ZELO VŠEČ

Veseli bomo, če boste z nami delili, kateri film vam je bil najbolj všeč. Vabljeni, da nam svoj ocenjevalni list pošljete na jelena.dragutinovic@animateka.si ali na solski@kinodvor.org.

NARIŠI SVOJ NAJLJUBŠI PRIZOR!

Zapri oči in pomisli, kateri filmski prizor se ti je najbolj vtisnil v spomin. Nariši ga!

Vabljeni, da nam svoj strip pošljete do 12. 12. 2022 na jelena.dragutinovic@animateka.si in sodelujete v **nagradnem žrebanju**. Po festivalu bomo izžrebali 3 nagrajence, ki bodo prejeli slikofrc z letošnjo festivalsko podobo.

PRILOGA

OBLECI FRANCKO!

Navodila:

1. Izreži lik Francke. Lahko jo nalepiš na trši papir.
 2. Izreži oblačilo.
 3. Pobarvaj oblačilo, tako kot ti je najbolj všeč. Nanj lahko nalepiš tudi bleščice in koščke blaga.
- Zdaj pa si s Francko hitro pripravita najljubšo jed!

