



# Slonov tekmovalni program II

**PEDAGOŠKO GRADIVO**

2023

7-10 LET

# Kazalo

- 2 **UVOD**
- 3 **GOS**
- 4 **POJDI STRAN, ALFRED!**
- 5 **SESTRI**
- 6 **PRINCESKA MELANCANA**
- 7 **MAČEK MURI: PLES**
- 8 **OCENJEVALNIK**
- 9 **NARIŠI STRIP!**

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 naslov: [jelena.dragutinovic@animateka.si](mailto:jelena.dragutinovic@animateka.si).

# Kolofon

Pedagoško gradivo  
**SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM II**

<b>BESEDILA</b>	Andreja Goetz, Petra Gajžler
<b>OBLIKOVANJE</b>	Matic Brinc
<b>UREDILA</b>	Petra Gajžler
<b>JEZIKOVNI PREGLED</b>	Mojca Hudolin
<b>SLIKOVNO GRADIVO V DIGITALNI</b>	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
<b>OBLIKI IZDALO</b>	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2023

# Uvod

**Slonov tekmovalni program II** 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 sanjah, sprejemanju drugačnosti in prijateljstvu. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 7. do 10. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica Uredništva otroških in mladinskih oddaj Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka,

Petra Gajžler, koordinatorica programa Slon na Animateki, 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. Učenci lahko filme ocenijo s pomočjo ocenjevalnega lista in narišejo kratek strip.

# Gos

Jan Míka, Češka, Francija, 2022, 12'30",  
brez dialogov

**Fant sanja o tem, da bi postal slaven nogometaš in igral na velikih stadionih – a najprej mora v tekmi na malem domačem dvorišču premagati gosko.**

## Izhodišča za pogovor

Zdi se, da tudi na fantovem domačem igrišču poteka nogometna tekma. Zakaj? Kdo je fantov nasprotnik? Kdo je v vlogi sodnika? Katero dejanje si je prislužilo rumen in katero rdeč karton?

Zakaj se fant in goska spopadata? Na kakšne načine poskuša fant vzeti goski žogo? Se vam zdi prav, da je s fračo streljal na gosko? Zakaj da/ne? Kakšne so bile posledice? Kakšen pristop je imela babica do goske? Se je goska do nje obnašala enako kot do dečka? Zakaj ne? Kaj bi svetovali fantu, kako naj pride do žoge, da bo lahko dalje treniral nogomet? Zakaj je goska tako glasna in napadalna do fanta? Zakaj je fant mislil, da je goska napadalna do njega? Se odnos med gosko in fantom na koncu spremeni? Zakaj? Kaj so fantove sanje? Kaj dela za to, da bi jih uresničil? Kaj so vaše sanje? Kako jih boste uresničili?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Tako goska kot fant sta si razlagala vedenje nasprotnika in se nanj odzivala, ne da bi poznala vse motive posameznikovih dejanj. Z učenci se pogovorite, zakaj je pomembno, da v odnosu poznamo razloge za posameznikovo neustrezno vedenje, pa tudi o tem, ali poznavanje teh motivov opraviči posamezno dejanje.

# Husa

Ustvarite žepno animacijo v tradicionalni risani tehniki z motivom nogometne igre. Potrebovali boste blokec listov in svinčnik. Navodila za izdelavo slikofrca najdete [tukaj](#).

## O tehniki animiranja

Film združuje različne tehnike animiranja, od lutkovne stop animacije in računalniške risane animacije do 3D računalniške animacije. Prevladuje lutkovna tehnika; za film so izdelali scenografijo in lutke z žičnatim ogrodjem. Premikali so jih v tehniki stop animacije, tako da so za vsak premik naredili eno sliko. Črno-beli prizori so ustvarjeni z risano računalniško animacijo, kjer so za vsak premik na računalnik narisali novo risbo. Vodno gladino in množico na tribunah pa so ustvarili v 3D računalniškem programu. V kateri tehniki je upodobljena fantova domišljija?



# Pojdi stran, Alfred!

# Va-t'en, Alfred !

Célia Tisserant, Arnaud Demuynck, Francija, Belgija, 2023, 10'42",  
brez dialogov

**Alfred je moral zaradi vojne zbežati iz svoje države. Brez doma tava naokrog in nikjer ga ne sprejmejo. Nato pa sreča Sonio, ki mu ponudi kavo ...**

## Izhodišča za pogovor

Zakaj mislite, da je na zidu, ki ga je preplezal Alfred, žičnata ograja? Zakaj Alfred išče stik z drugimi ptiči? Kako se drugi ptiči odzivajo nanj? Ali ga sprejmejo? Zakaj ne? Kako se ob tem počuti Alfred? Mislite, da bi morali ravnati drugače? Zakaj in kako? Ali bi lahko Alfred sobival z ostalimi ptiči? Zakaj da/ne? Kakšen je najprej odziv štorklje Sonie? Zakaj je prestrašena? Kako Sonia v nadaljevanju pomaga Alfredu? Kako se Alfred ob tem počuti? Kako izkaže svojo hvaležnost? Kako bi se bi se vi odzvali na Soniinem mestu? Ste imeli vi ali vaši starši že kdaj podobno izkušnjo kot Sonia?

Kaj družijo Alfreda in Sonio in v čem se razlikujeta? Kaj vse se lahko naučita drug od drugega? Pomislite, kaj vas družijo z vašimi prijatelji in v čem se razlikujete. Kaj so pozitivni vidiki tega, da se družite tudi z ljudmi, ki prihajajo iz drugih držav, imajo drugačno kulturo, govorijo drug jezik, so druge veroizpovedi ...?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Z učenci se pogovorite, s kakšnimi nevarnostmi se soočajo begunci na begu pred vojno v novo državo. Ste v filmu videli kakšne podobnosti z usodami beguncev, ki iz vojnih žarišč pribežijo v Evropo? Svoje ugotovitve podprite s prizori iz filma.

## O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v računalniški risani animaciji. Za vsak premik so ustvarjalci narisali novo risbo, le da so papir in svinčnik nadomestili z računalniškimi tablicami za risanje in programsko opremo. Tak način dela danes zaradi hitrejšega postopka v večini zamenjuje tradicionalno risano animacijo, risano na papir ali folije. Sodobni programi pa omogočajo vse boljše posnemanje klasičnih risarskih tehnik. Katere risarske tehnike so posnemali pri tem filmu, kaj menite?



# Sestri

# Entre deux sœurs

Anne-Sophie Gousset, Clément Céard, Francija, 2022, 7'15",  
brez dialogov

**Sestrnici se igrata in smejita skupaj, predvsem pa se imata neizmerno radi. Starejša sestra pomaga mlajši, da lahko skupaj odkrivata svet. Nekega dne pa se vlogi zamenjata.**

## Izhodišča za pogovor

Kako sestrici preživljata skupni čas? Se imata radi? Kako ste to opazili v filmu? Ali se kdaj tudi skregata? Zaradi česa? Ali starejša sestra pomaga mlajši? Zakaj? Kako se ob tem počuti mlajša sestra? Imate sestro ali brata? Opišite, kakšen je vaš odnos in kako preživljate skupni čas. Ali je vaša sestra/brat hkrati tudi vaš/a prijatelj/ica? Se kdaj tudi skregate? Zaradi česa? Kako rešujete spore? So lahko sestre ali bratje najboljši prijatelji? Zakaj da/ne? Če nimate sestre ali brata, bi jo ali ga radi imeli? Zakaj da/ne? Opišite konec filma. Ste pričakovali tak konec filma ali vas je presenetil? Kako se mlajša sestra počuti na invalidskem vozičku? Kako ji invalidski voziček pomaga pri igri s sestro? Kako se ob tem počuti starejša sestra? Zakaj je sprva nekoliko žalostna?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Z otroki se pogovorite, s kakšnimi izzivi se največkrat srečujejo osebe z gibalno oviranostjo in kako lahko kot posamezniki in družba poskrbimo, da se počutijo čim bolj vključeni in enakovredni člani družbe. Kako osebam z gibalno oviranostjo invalidski voziček pomaga v njihovem vsakdanjem življenju? Ali lahko osebe z gibalno oviranostjo, ki potrebujejo za čim bolj samostojno življenje invalidski voziček, živijo enako kot osebe brez te ovire? Zakaj da/ne?

Razmislite, ali je vaša šola prilagojena za gibalno ovirane osebe. Če je dostop osebam s posebnimi potrebami na vaši šoli onemogočen, razmislite o rešitvah za izboljšanje stanja. Z otroki spregovorite še o drugih oblikah hendikepiranosti. Društvo za teorijo in kulturo hendikepa YHD za vrtce in osnovne šole organizira delavnico Bontonček, s katero ozavešča o življenju hendikepiranih, enakih pravicah vseh ljudi, odpravljanju stereotipov o hendikepiranih in preprečevanju nastajanja novih. [Več o delavnici.](#)

## O tehniki animiranja

Film je risanka, ki je nastala s pomočjo računalnika. Ustvarjalci so s svinčnikom in barvicami na papir narisali like in ozadja, pri čemer so za vsak premik sestic morali narisati novo risbo. Vsako risbo so nato fotografirali in jo prenesli v računalnik, kjer so narisane podobe tudi oživele. V nasprotju s prejšnjim filmom so pri tem porabili veliko papirja!



# Princeska Melancana

Dina Velikovskaya, Nemčija, 2023, 7'37",  
brez dialogov

**Kralj in kraljica imata skoraj vse, a jima vseeno nekaj manjka. Obupana iščeta popolno seme, iz katerega bi vzgojila otroka. Pri tem nimata sreče, zato pa njun vrt bujno uspeva.**

## Izhodišča za pogovor

Kaj si želita princ in princesa? Kaj vedno znova zraste v princesinem žepu namesto otroka? Kako se ob tem počutita? Kako bi opisali deklico, ki jo na koncu vzameta k sebi? Kako se ob tem počuti deklica? Kako je živela, preden je spoznala princa in princeso? Je kdo skrbel za njo? Ali se je želja po otroku princu in princesi na koncu vseeno uresničila? Mislite, da bosta deklico vzgajala kot njuno hčerko? Ali je za družino pomembna biološka povezanost otroka in staršev? Zakaj da/ne? Se ti zdi, da je kaj bolj pomembno od tega? Kaj? Kako nastanejo otroci v pravljичni zgodbi v filmu? Kaj vse princ in princesa poskusita, da bi dobila otroka? Ali so načini, ki smo jih videli v filmu, podobni tudi v resničnem svetu? Na kakšen način?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Učenci naj napišejo kratko pravljico ali ustvarijo strip, ki bo nadaljevanje filmske zgodbe. Film lahko služi kot izhodišče za pogovor o posvojitvi in umetni oploditvi z darovanimi spolnimi celicami ter o tem, kaj za njih pomeni družina.

# Prinzessin Aubergine

## O tehniki animiranja

Film je kombinacija računalniške risane animacije in 3D stop animacije. Ozadja in nekateri rekviziti so ustvarjeni iz papirja, pobarvani z barvnimi svinčniki in postavljeni v prostor. Te so fotografirali in prenesli na računalnik. Nanje pa so nato s pomočjo računalniških tablic in programske opreme sličico po sličico narisali like in ostale gibljive elemente.





# Maček Muri: Ples

Jernej Žmitek, Slovenija, 2023, 12'55",  
slovenščina

**Mačje mesto prekipeva od navdušenja zaradi bližajočega se plesa, a Muri in družčina se bojijo, da jim bo župan s svojimi nerodnostmi spet pokvaril prelep večer. Skupaj skujejo načrt, kako mu bodo to preprečili.**

## Izhodišča za pogovor

Kdo je strah in trepet mačjih veselic? Kako mačji župan Robert Mačkovič opiše sam sebe? Kako ga vidijo drugi mački? Kakšen se zdi vam? Zakaj so se mački letos odločili, da ga ne povabijo na veselico? Kako so ga nameravali ukaniti? Ali je ukana uspela?

Kdo je dobil županovo obvestilo, da veselica odpade? Zakaj Muri ne želi, da Maca pride na veselico? Ali so stvari, ki jih je župan pokvaril, pomembne za Murija? Kaj pa za Maco? Kaj misli s tem, ko reče, "veselica so prijatelji"? Se strinjate s tem? Zakaj da/ne? Kaj pa vam pomeni zabava?

Do kakšnega spoznanja pride župan? Mislite, da ga bodo mački naslednje leto povabili na veselico? V kakšni vlogi?

Kateri prizori so vam bili smešni?

Kateri napeti?

## Ideje za dodatne dejavnosti

V razredu si oglejte in preberite knjigo Maček Muri. Poiščite pesmi, ki ste jih slišali v filmu, in si oglejte ilustracije. Katera upodobitev mačkov vam je ljubša – v filmu ali knjigi? Argumentirajte.

## O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v 3D računalniški animaciji. Vsi liki in ozadja so ustvarjeni s pomočjo 3D računalniških programov. Animacija temelji na istem principu animiranja sličico za sličico, le da v tem primeru animator animira 3D računalniške modele in ozadja.





# OCENJEVALNIK

FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA FESTIVALU ANIMATEKA SKRBNOCENJUJE OTROŠKA ŽIRIJA, KI OB ZAKLJUČKU FESTIVALA RAZGLASI NAJBOLJŠI FILM PO SVOJEM IZBORU. POSTANI TUDI TI ŽIRANT IN OCENI FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI. FILME OCENIŠ TAKO, DA OBKROŽIŠ ALI POBARVAŠ USTREZEN SIMBOL. SVOJE OCENE PRIMERJAJ Z OCENAMI PRIJATELJEV. POGOVORITE SE O TEM, ZAKAJ SO VAM BILI NEKATERI FILMI BOLJ VŠEČ KOT DRUGI.



## LEGENDA

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

# NARIŠI STRIP!

ZAPRI OČI IN POMISLI, KATERI FILMSKI LIK SE TI JE NAJBOLJ VTISNIL V SPOMIN. IZMISLI SI KRATKO ZGODBO, V KATERI BO TA LIK NASTOPAL, IN JO NARIŠI V OBLIKI STRIPA!

1

2

3

4