



Slonov tekmovalni program II

PEDAGOŠKO GRADIVO

2025

7-10 LET

Kazalo

2	<u>UVOD</u>
3	<u>AHA!</u>
4	<u>NAŠEL SEM ŠKATLO</u>
5	<u>LEGENDA O KOLIBRIJU</u>
6	<u>BOBELOVA KUHINJA</u>
7	<u>PRED VRATI, NA PREDPRAŽNIKU</u>
8	<u>OCENJEVALNIK</u>
9	<u>NARIŠI STRIP!</u>
10	<u>PRILOGA 1</u>
11	<u>PRILOGA 2</u>

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: petra.gajzler@animateka.si.

Kolofon

Pedagoško gradivo
SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM II

BESEDILA	Barbara Kelbl
OBLIKOVANJE	Matic Brinc
UREDILA	Petra Gajžler
JEZIKOVNI PREGLED	Maja Ropret
SLIKOVNO GRADIVO	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
V DIGITALNI	
OBLIKI IZDALO	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2025

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 za otroke – sporočilno in likovno raznolika dela z zabavnimi in srčnimi zgodbami o pogumu, sprejetosti in iskanju svojega mesta v svetu.

Filme, ki so namenjeni gledalcem od 7. do 10. leta, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica Uredništva otroških in mladinskih oddaj na Televiziji Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Petra Gajžler in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki.

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.

Aha!

Eureka!

Kris Borghs, Belgija, 2024, 9'54",
brez dialogov

Vesoljska prijatelja potujeta po galaksiji, da bi delila svoja tehnološka odkritja z manj genialnimi bitji. Toda na nekem nenavadnem planetu ne gre vse po načrtu.

Izhodišča za pogovor

Kakšna sta nezemljana in kaj počneta? Koga vse srečata in kako pomagata drugim bitjem? Ste prepoznali planet, ki potrebuje njuno pomoč, potem ko vanj prileti meteorit? Kako vidimo, ko nekdo dobi idejo za nov izum? Kako vsak od izumov ljudem pomaga? Ampak vsak izum s sabo prinaša tudi nevarnosti – opišite, kaj se zgodi. Kako se ljudje zapletejo v prepire in navsezadnje tudi v vojne? Koga na koncu uničijo? Katere človeške izume še poznate poleg teh, ki ste jih videli v filmu? Kateri izumi pa so vam najbolj všeč? Sladoled, telefon, teleskop, kolo? Kaj bi izumili vi, če bi imeli to možnost? Kako bi ta izum koristil človeku za dobro, ne pa slabo? Na začetku filma se pojavi napis: »Zamisel, ki ni nevarna, sploh ni vredna, da bi ji rekli zamisel.« Je vsaka ideja lahko nevarna? Se spomnite še kakšnega predmeta iz vsakdanjega življenja, ki ga lahko uporabimo za dobro ali za slabo.

Ideje za dodatne dejavnosti

Verjamete, da v vesolju obstaja življenje poleg tega na našem planetu? Narišite vesoljska bitja, kot si jih predstavljate. Če imajo posebne moči, narišite ali pripišite, kaj vse zmorejo. Lahko priredite razredno razstavo. Z veseljem bomo risbe objavili tudi mi, če nam jih pošljete. Pri spoznavanju okolja izberite izum, ki se vam zdi zanimiv, in zapišite čim več načinov uporabe. Kateri so koristni? Kateri pa nevarni?

O tehniki animiranja

Film je nastal v tehniki 3D računalniške animacije. Animator skrbno nariše in oblikuje okolja in like, ki jih vidimo v filmu, pri tem pa si pomaga z računalniškimi programi. Ste že poskusili risati na računalnik – ni lahko, kajne? Zdaj pa si predstavljajte, da bi morali narisati celoten svet in bitja v njem. Kar zahtevna in zamudna stvar je to, čeprav si pomagamo z računalnikom.



Našel sem škatlo

J'ai trouvé une boîte

Eric Montchaud, Francija, 2025, 9',
v francoščini s pripovedovanjem v slovenščini

Ptič Guy nekega dne med tekom po gozdu
naleti na škatlo. In Guy se vpraša: »Kaj neki
bi lahko s to škatlo počel?«

Izhodišča za pogovor

Kaj je škatla, ki jo najde Guy, glavni lik v tem filmu? Kaj pravite vi – čemu služi? Koga vse sreča Guy na svoji poti? Kako se na škatlo odzovejo njegovi prijatelji in znanci? Kaj vse s škatlo počnejo? Guy ob koncu filma pravi, da škatla ničemur ne služi, a je vseeno njegova: *»Ničemur ne služi, a je moja. Prirasla mi je k srcu.«* Imate tudi vi kakšno stvar, ki vam veliko pomeni? Katero? Ste tudi vi že kdaj kaj našli? Kaj ste storili s tem? Je bil film tudi smešen? Kdaj najbolj? Opišite barve v filmu. So siva, rumena, rjava, zamolklo rdeča in podobne barve močne in živahne ali bolj umirjene – kakšen občutek vam dajejo? Kako so narejeni liki? Se vam zdi, kot da bi bili narisani na papir? Zagotovo ste že kdaj ustvarjali kolaž.

Ideje za dodatne dejavnosti

Guyjev prijatelj pravi: *»Kolikor vem, prav vsaka stvar nečemu služi«*. Je to res? Moramo vse stvari uporabljati za določen namen ali se lahko s stvarmi tudi igramo? Pa poskusimo. Pogledajte okoli sebe in si izberite predmet. Kaj z njim počnemo vsak dan? Kaj pa bi še lahko? Lahko se igrate tudi igro **Zložena zgodba**, predlogo zanj najdete v [PRILOGI 1](#).

Ustvarite kolaž. Na enem listu uporabite različne materiale in tehnike: risbo, tuš, tempere, izrezke iz revij in časopisov, koščke blaga in drugih materialov.

O tehniki animiranja

Čemu so podobni Guy in drugi liki v filmu? Lutke v filmih Erica Montchauda so posebne – režiser pravi, da ga lutke, ki predstavljajo ljudi, ne navdihujejo, zato so njegovi liki mešanice ljudi in živali. Zdi se, kot bi like in ozadje po-barval, izrezal iz papirja in kartona, nato pa postavil na ozadje. Režiser je hotel v nas vzbuditi občutek, da je film ustvarjen z resničnimi stvarmi in da bi ga skoraj lahko prijeli. Vendar je bil narejen računalniško, kot kolažna izrezanka v računalniškem okolju.



Legenda o kolibriju

Morgan Devos, Francija, 2025, 9'30",
brez dialogov

La Légende du colibri

V amazonskem pragozdu izbruhne požar in prestrašene živali zbežijo iz svojih bivališč na drugi breg reke. Le droben kolibri se bojuje z ognjem, takrat pa opazi lenivca z mladičem, ki sta ujeta v plamenih.

Izhodišča za pogovor

O čem pripoveduje film? Kako ste se počutili med ogledom, o čem ste razmišljali? Kaj se zgodi z gozdom? Živalim uspe pobegniti, vendar se kolibri vrne v gozd – zakaj? Kdo vse mu pomaga? Zakaj se tudi panter na koncu odloči pomagati živalim? Katere živali ste opazili v filmu? Poznate tapirja? Pa pasavca? Lenivca? Kako se gibajo – poskusite še vi.

Film je posnet po legendi ameriških staroselcev, ki pripoveduje o tem, kako živali stopijo skupaj in rešijo svet. Se spomnite še kakšne knjige, filma ali ljudske pripovedke, ki govori o tem, koliko močnejši smo, če si pomagamo? Se pomnite kakšne svoje prigode, ob kateri ste spoznali moč skupnosti? Pripovedujte o njej ali jo zapišite.

Film je na platnu videti res nekaj posebnega. Kaj se vam je zdelo posebej zanimivo? Kakšne so barve, oblike? Ali veste, kako je bil film narejen?

Ideje za dodatne dejavnosti

Ustvarite senčno predstavo v kinu, lahko pa poskusite tudi v šoli. Če še imate grafoskop, lahko ena skupina na prosojnico nariše preprosta ozadja, na katerih prevladuje ena barva. Druga skupina pa naj s tušem nariše živali, ki jih potem izreže in nalepi na palice. Prižgan grafoskop na platnu ali belem zidu ustvari ozadje, s premikanjem živali pa nastajajo sence. Ustvarite svojo zgodbo. Za navdih si oglejte [PRILOGO 2](#).

O tehniki animiranja

Režiser Morgan Devos je želel, da film zaživi v dveh različnih tehnikah, računalniški animaciji in risbi s tušem. Ozadja so ustvarili posebej, kot bi na slikarsko platno risali širne, temne pokrajine, obsijane z ognjem. Potem so ločeno narisali še živali v gibanju. Zdi se, kot bi bile narisane s tušem, ampak so tudi te risali neposredno v računalnik s posebnim pisalom. Oglejte si, kako so to počeli: [povezava](#).



Bobelova kuhinja

Fiona Rolland, Belgija, 2024, 10',
brez dialogov

Bobel's Kitchen

Bobel, strupena rdeča mušnica, sanja o tem, da bi kuhal na vaški tržnici. A glede na predsodke vaščanov bo to težka naloga.

Izhodišča za pogovor

Kdo od vas bi znal v gozdu prepoznati užitno ali strupeno gobo? Katero? Katere gobe pa nastopajo v filmu? Bobel je odličen slaščičar. Bi si upali pokusiti njegove slastne slaščice? Zakaj drugi prebivalci gobje vasice ne želijo pokusiti slaščic in se iz njega norčujejo? Živi Bobel v vasi že dolgo ali je nov? Zakaj se bojimo novih stvari? Se je tudi vam že zgodilo, da ste v novem okolju naleteli na nezaupanje? Kdo si prvi upa navezati stik z njim? Zakaj prav mali jurček? So otroci pogumnejši ali bolj sladkosnedi? Ali tudi druge gobe spremenijo odnos do Bobela, ko ga bolje spoznajo?

Kako se gobe med sabo pogovarjajo? So se vam zdeli njihovi glasovi hecni? Poskusite se tako pogovarjati še vi. Kaj pa so pomenile drobne sličice, ki so se pojavile ob pogovorih? Kot bi bili v stripu ali telefonskih sporočilih. Se tudi v šoli učite o različnih znakih, ikonah, simbolih, kot so prometni znaki ali simboli za nevarne snovi? Katerih se še spomnite?

Ideje za dodatne dejavnosti

Kako drugačni in kako podobni smo si? Vstanite vsi, ki vam je bil film všeč. Kdo rad jé polnjene krofe? Kdo ima danes obute pisane nogavice? Kdo ima rjave lase? Kdo si upa sam v gozd? Kdo se rad igra skrivalnice? Ob vsakem vprašanju vstanejo le tisti otroci, ki na vprašanje odgovorijo pritrdilno.

Poiščite recepte za slastne jedi. Bi raje izbrali peko slaščic ali pripravo gobjih jedi? Če povabite še nas, pridemo. Kajti tudi čisto običajna kuhinja lahko oživi! Na delavnicah društva Slon so mentorji takole oživili kuhinjske pripomočke – [povezava](#). Lahko jih povabite, da tudi v vašem razredu pripravijo delavnico animacije.

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki stop animacije. Avtorica Fiona Rolland je s sodelavci prav vsako malenkost, ki jo vidite na platnu – gobice, piškote, stojnico, poličke, krožnike in tako dalje –, izdelala na roke. Potem pa je fotografirala sličico za sličico – za vsako sekundo filma je naredila 24 sličic (oz. 12, kadar je kakšno sličico ponovila). Ali veste, kako gobice odpirajo usta, kadar govorijo? Poskusite odgovor najti v kratkem videu o nastajanju filma na tej [povezavi](#). Tukaj pa si lahko ogledate, kako so izdelali [lutke](#).



Pred vrati, na predpražniku

Vor meiner Tür auf einer Matte

Antje Heyn, Nemčija, 2025, 4'44",
v nemščini s pripovedovanjem v slovenščini

K našemu junaku se priseli orjaška nagajiva podgana. Žvižga ob zvoku radia, poseda po hladilniku, čofota po kadi in je preprosto povsod – glasna, nadležna, neumorna. Ko nenadoma izgine, junak ugotovi, da v stanovanju še nikoli ni bilo tako tiho – in tako prazno.

Izhodišča za pogovor

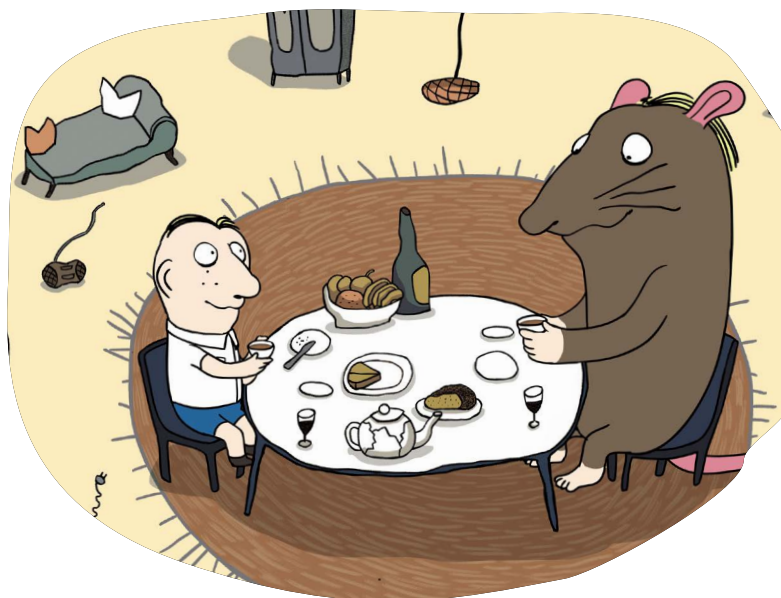
Ste že kdaj srečali velikansko podgano s svetlimi lasmi? Kaj vse počne podgana v filmu? Kakšna je po značaju? Je prijazna ali nagaja nalašč? Kako se ob tem počuti fant? Kaj se zgodi, ko se fant razjezi? Kdaj ugotovi, da je podgana v resnici dobra prijateljica? Katera prigoda se vam je zdela najbolj zabavna? Kaj vse so lastnosti dobrega prijatelja, prijateljice? Vas je presenetil konec filma? Kako pa bi se vi počutili, če bi vas naša junakinja obiskala doma? Katero žival bi si vi želeli povabiti na igro k sebi domov? Ste opazili, kakšna je bila glasba? Je bil film narisani ali so v njem nastopale lutke? So vam bile vseč rime v filmu?

Ideje za dodatne dejavnosti

Napišite ali narišite nadaljevanje zgodbe, ko fant odpre vrata in na predpražniku zagleda vse sorodstvo podgane iz filma. Kako jih sprejme? Kako se obnašajo sorodniki? Kaj vse se pripeti? Film je posnet po zelo priljubljeni istoimenski knjigi nemške avtorice Nadie Budde. Katere zgodbe v pesniški obliki pa poznate vi? Zagotovo *Jurija Murijs v Afriki*, pa *Mačka Murijs*, morda tudi *Antontona*? Še katero? Poiščite knjige v knjižnici.

O tehniki animiranja

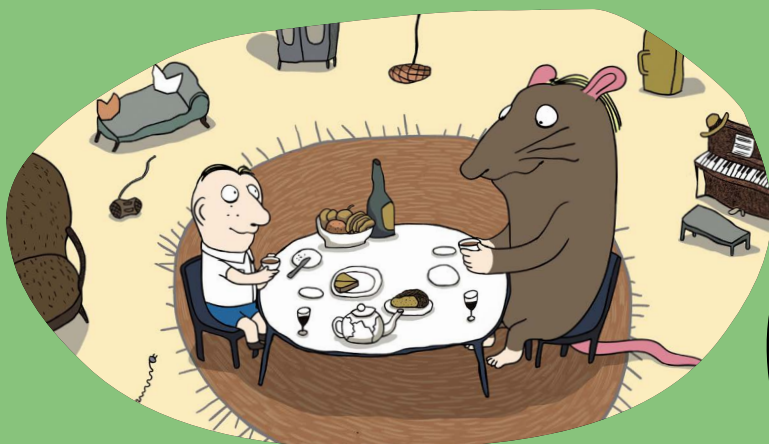
Veste, kakšna je razlika med animacijo in ilustracijo? Knjiga, po kateri je nastal film, vsebuje ilustracije – to so narisani ali naslikani deli knjige, ki dopolnjujejo besedilo. Ko pa je režiserka Antje Heyn knjigo želela spremeniti v film, je morala ustvariti animacijo – v tej vsaka risba iz knjige oživi, junaki kar naenkrat niso več živi samo v naši domišljiji, ampak hodijo in skačejo sem in tja po platnu. Veste, koliko sličic je treba ustvariti za en sam tak film? Od 12 do 24 za vsako sekundo filma. K sreči so si avtorji pri risanju animacij pomagali z računalnikom.



OCENJEVALNIK

IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM!

FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA FESTIVALU ANIMATEKA SKRBNNO OCENJUJE OTROŠKA ŽIRIJA, KI OB ZAKLJUČKU FESTIVALA RAZGLASI NAJBOLJŠI FILM PO SVOJEM IZBORU. POSTANI TUDI TI ŽIRANT ALI ŽIRANTKA IN OCENI FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA KONCU PA IZBERI NAJLJUBŠEGA! FILME OCENIŠ TAKO, DA 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

Zanima nas, kateri film vam je bil najbolj všeč.

Vabljeni, da nam svoje ocenjevalne liste pošljete na naslov: petra.gajzler@animateka.si.

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

Priloga 1 – Zložena zgodba

Vsak igralec potrebuje list in pisalo. Tisti, ki igro vodi, zastavlja vprašanja. Vsak igralec odgovori na vprašanje, nato prepogne list navzdol, da se njegov zapis ne vidi, in poda naslednjemu.

– **Kdo?**

(Primer: Ida, Charlie Chaplin, kraljica, učitelj Marko, zmaj, krava s klobučkom ...)

– **Kateri predmet je našel_la?**

(Primer: škarje, letalo, vilice, piščalko, lak za nohte ...)

– **Kaj je s tem predmetom počel_a?**

(Primer: jedel pico, letela na Luno, plesal tango, reševal svet, kradla palačinke ...)

– **Kje?**

(Primer: v šoli, na dnu morja, v stranišču, v trgovini, v kinu ...)

– **S kom?**

(Primer: z mačko, z ravnateljico, s čarovnikom, z nogometno ekipo ...)

– **Kaj so rekli?**

(Primer: »Tole je najboljši dan mojega življenja!«, »Miši letijo po sobi!«, »Tega ne bom nikoli več naredil!«, »Obožujem te.« ...)

– **Kaj se je zgodilo na koncu?**

(Primer: Vsi so postali banane. / Prebudila se je in vse so bile le sanje. / Aretirali so jih. / Zmagal je na kvizu. ...)

Na koncu odvijte listek in preberite zgodbe. Kaj se je zgodilo z glavnim likom in njegovim predmetom? Je zabavno?

Priloga 2

