



ANIMATEIRA

Miška gre na goro

PEDAGOŠKO GRADIVO 4+

Kolofon

PEDAGOŠKO GRADIVO MIŠKA GRE NA GORO

UREDILA BESEDILA

Barbara Beškovnik

Sara Šabec, Barbara Kelbl

Del besedil za film Prvi let je iz pedagoških gradiv, ki so nastala v sklopu festivala Animateka 2025 pod avtorstvom Barbare Kelbl. Besedila ob vseh drugih filmih je pripravila Sara Šabec.

Matic Brinc

Maja Ropret

Autour de Minuit (Riba oblak), Kurzfilm Agentur Hamburg e.V. (Prvi let), Folimage (Drobižek), Cherry Hands Media (Gospod Piščanec gre na Mars), Epic Story Media Distribution Inc. (Clawlolo: Gramofon)

Animateka

Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta, 2026

OBLIKOVANJE JEZIKOVNI PREGLED SLIKOVNO GRADIVO

DISTRIBUCIJA V DIGITALNI OBLIKI IZDALO

PARTNERJI

S PODPORO



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: barbara.beskovnik@animateka.si.

Kazalo

- 4 Uvod
- 5 Riba oblak
- 7 Prvi let
- 9 Drobižek
- 11 Gospod Piščanec
gre na Mars
- 13 Clawlolo: Gramofon
- 15 Ocenjevalnik
- 16 Nariši svoj najljubši prizor
- 17 Priloga: Pobarvanka
Riba oblak

Uvod

Miška gre na goro je kakovosten in raznolik program kratkih animiranih filmov za otroke, ki v petih toplih in igrivih zgodbah **obravnava teme poguma, radovednosti, vztrajnosti, prijateljstva in odkrivanja sveta**. V njem spremljamo drobne junake na velikih dogodivščinah: majhna ribica raziskuje podvodno mesto, ptičji mladiči se pripravljajo na prvi let, miška se odpravi na mogočno goro, gospod Piščanec odpotuje na Mars, hobotnica pa ob glasbi odkrije moč skupnega ustvarjanja.

Filmi so namenjeni otrokom, starim **4 leta in več**, in so zaradi svoje kratke forme, humorja, nežne likovne podobe ter pripovedovanja brez dialogov še posebej primerni za **prvo poglobljeno srečevanje z animiranim filmom**. Zgodbe razvijajo predvsem s podobo, gibanjem, ritmom, glasbo in zvokom, zato otroke spodbujajo k natančnemu opazovanju, prepoznavanju občutij in razumevanju dogajanja brez besed.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja **izhodišča za pogovor**, ideje za **dodatne dejavnosti** ter kratke **predstavitve tehnik animiranja** posameznih filmov. Namenjeno je strokovnim delavcem v vzgojno-izobraževalnih zavodih, pa tudi staršem in drugim odraslim, ki želijo ogled filmov nadgraditi s pogovorom, igro, ustvarjanjem in raziskovanjem.



Riba oblak

Poisson Nuage

Noé Garcia

Francija, Belgija, 2025, 5'47", brez dialogov

Majhna ribica plava po ogromnem podvodnem mestu. Je premajhna, da bi videla svet tako, kot ga vidijo velike ribe?

5

Izhodišča za pogovor

Kaj v filmu najprej opazite – dež, oblak, morje ali malo ribico? Kakšna je mala ribica v primerjavi z drugimi ribami in kako se počuti v velikem podvodnem mestu? Kakšen je podvodni svet, v katerem živi, in kdo vse prebiva v njem? Kaj vse ribica opazi med plavanjem po mestu in kaj tam počnejo druge ribe? Kako se počuti, ko ne more dobro videti kipa ali filma, ker ji pogled zastirajo večje ribe?

Kaj se zgodi, ko se mala ribica ujame v vodni oblaček in se dvigne nad morsko gladino? Kako se svet nad morjem razlikuje od sveta pod vodo? Kaj ribica med svojo potjo odkrije o svetu in kaj morda odkrije tudi o sebi? Mislite, da kot majhna ribica opazi tudi kaj takega, česar velike ribe morda ne bi? Se vam zdi, da je na koncu bolj pogumna? In če bi ji lahko na koncu filma povedali en sam stavek, kaj bi ji rekli?

Ali v filmu ribice govorijo? Kako ste razumeli, kako se mala ribica počuti? Kakšna se vam je zdela glasba v filmu – vesela, mirna, skrivnostna ali žalostna?

Ideje za dodatne dejavnosti

Dokončajte pobarvanko

Pobarvajte pobarvanko in podvodne prizore, ki jih najdete na koncu tega gradiva. Lahko pa tudi kaj dodate: eno novo stavbo, eno novo morsko bitje in eno podrobnost.

Zaplavaj kot mala ribica

Spremenite se v male ribice in skupaj odplavajte v podvodni svet. Po igralnici ali učilnici pripravite morski poligon iz blazin, stolov, rut, trakov ali tunelov. Plavajte med ovirami, se ustavljajte,

opazujte okolico ter iščite pot skozi prostor. Kje je dovolj prostora za plavanje? Kje se lahko skrijete? Kje najbolj vidite, kaj se dogaja okoli vas?

Nariši svoj najljubši prizor po spominu

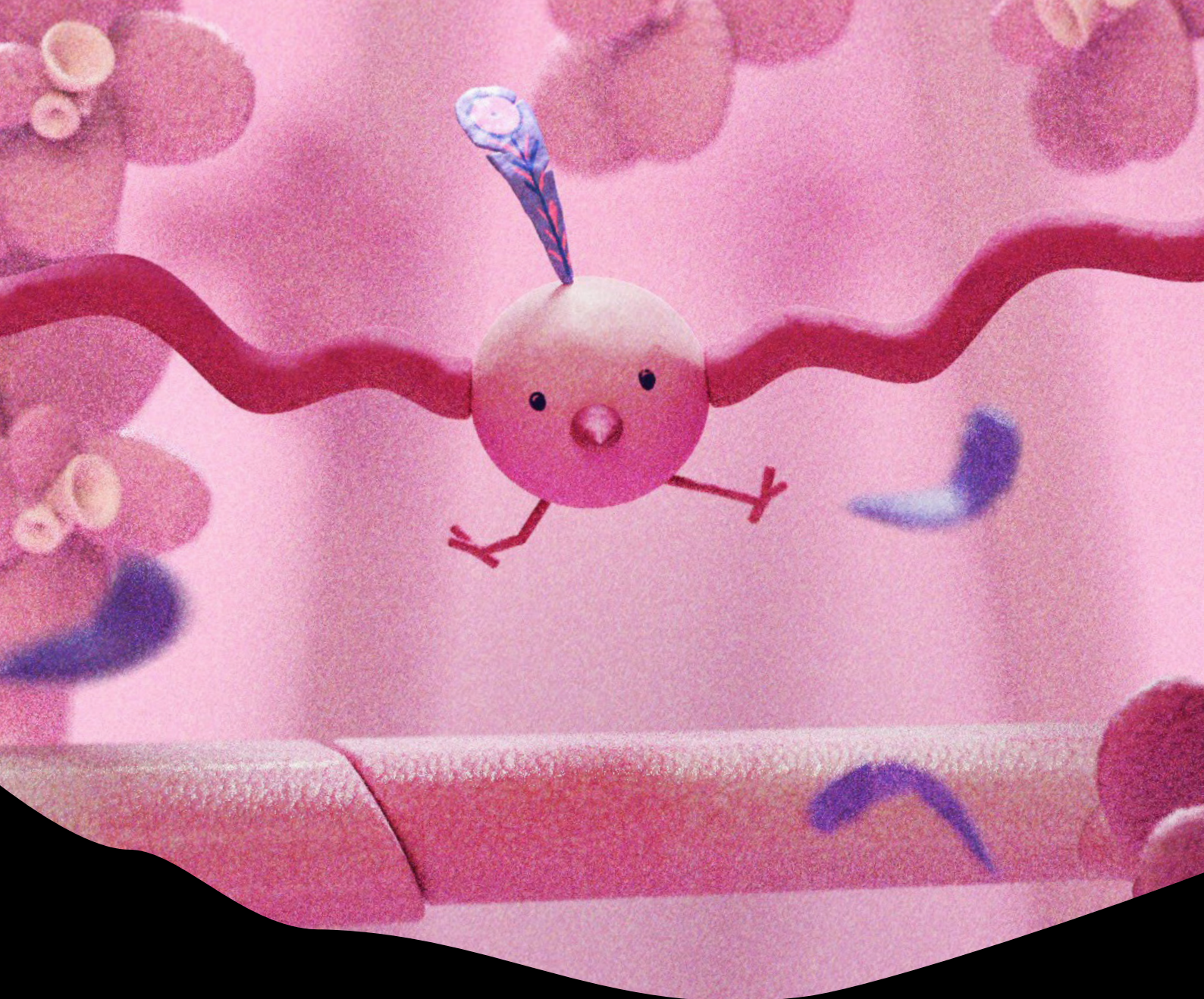
Zaprite oči, pomislite na prizor, ki se vam je najbolj vtisnil v spomin, in ga narišite. Nato se lahko pogovorite o tem, zakaj so vam je prav ti trenutki ostali v spominu.

Poslušajmo, kako zveni morje

V filmu ribice ne govorijo. Poskusite sami ustvariti zvoke iz podvodnega sveta. Kako zveni mala ribica, ko tiho plava? Kako zvenijo mehurčki? Kako zveni dež? In kako zveni velika riba, ki počasi priplava mimo? Otroci lahko zvoke ustvarjajo z glasom in telesom: pihajo, šepetajo, ploskajo, topotajo s prsti ali drsijo z rokami po tleh. Uporabijo lahko tudi papir, ropotuljice, zvončke ali druga preprosta glasbila. Nato skupaj poslušajte, kateri zvoki so tihi, nežni ali glasni. Kateri zvok bi najbolj pristajal mali ribici? Kateri pa veliki ribi?

O tehniki animiranja

Film je nastal kot izrazito **avtorski projekt**, saj je Noé Garcia pri njem prevzel skoraj vse ključne ustvarjalne naloge: film je režiral, napisal scenarij, zasnoval likovno podobo, ga animiral in oblikoval kompozicijo. Prav zato deluje kot enoten in skrbno zgrajen podvodni svet s prepoznavno vizualno podobo. Ustvarjen je v tehniki **2D računalniške animacije**, pri kateri so podobe narisane in oživiljene z računalniškimi programi. Ker je film brez dialogov, zgodbo spremljamo predvsem skozi gibanje, podobe, glasbo in zvok.



Prvi let

First Flight

Adrián Jaffé

Nemčija, 2025, 3'18", brez dialogov

Trije ptičji mladiči, ena velika preizkušnja – njihov prvi let! A ko žabe začnejo svojo prismuknjeno predstavo, nebo završi v vrtincu improvizacije – nekateri ptički se zavrtijo, drugi lebdiijo v zraku, tretji pa samo upajo na najboljše.

7

Izhodišča za pogovor

Kaj delajo ptički? Znajo leteti? Na koncu vsem trem uspe poleteti, ampak vsakemu na svoj način. Pokažite z rokami še vi, kako so poleteli. Režiser pravi, da je s filmom hotel pokazati, da se vsak od nas uči in počne stvari po svoje. Kaj pa vi počnete na povsem svoj, poseben način? Katere živali še spoznamo v filmu? Kako so videti? Letijo tudi druge živali – katere? Kako se živali počutijo na nebu, jim je všeč, udobno? Na koga zdaj spominjajo žabice? Bi tudi vi kdaj zaspali na oblakih?

Kakšne barvice bi potrebovali, če bi hoteli narisati ta film? Se spomnite kakšnih zvokov iz filma? Oponašajte oglašanje žabic.

Ideje za dodatne dejavnosti

Gibajte se kot živali v filmu

Spremenite se v živali iz filma in se gibajte tako kot one. Poletite kot ptički, frfotajte s krili, poskakujte kot žabice, se zibajte, počivajte in se naslanjajte drug na drugega. Nato naj vsak otrok izbere en lik iz filma in s pantomimo pokaže, kaj počne, drugi pa naj ugibajo, katera žival je in kaj dela.

Oblak, ki leti po svoje

Vsak otrok naj iz lista papirja iztrga svoj oblak. Oblak je lahko velik, majhen, dolg, okrogel ali čisto nenavadne oblike. Nato ga pobarva ali nanj nariše črte, pike in druge vzorce. Pomislite, kam bi ta oblak odpotoval, če bi ga odnesel veter. Bi letel visoko med ptički, nad gozdom ali daleč proč v neznani kraj? Otroci lahko svojemu oblaku dodajo še oči, krila, noge, karkoli si izmislijo. Na koncu vse oblake položite na velik moder papir in skupaj ustvarite svoje nebo. Poglejte, kako se oblaki razlikujejo, pa vendar vsi skupaj potujejo po istem nebu.

Zgradimo ptičje gnezdo

Kako bi si ptički pripravili varen kraj za počitek? Skupaj z otroki izdelajte veliko skupinsko gnezdo. Uporabite lahko blago, trakove, papir, karton, volno, perje, naravne materiale ali druge mehke stvari, ki jih imate pri roki. Otroci naj predlagajo, kaj bi uporabili, da bo gnezdo mehko, toplo in udobno, nato pa naj materiale polagajo, zlagajo in razporejajo v veliko skupno gnezdo. Ko je gnezdo končano, se pogovorite. Je dovolj veliko za vse ptičke? Je mehko? Bi v njem radi počivali? Kaj bi mu dodali, da bi bilo še bolj prijetno?

O tehniki animiranja

Adrián Jaffé je film ustvaril z računalnikom in pri tem združil **računalniško risano** (2D) in **tridimenzionalno** (3D) animacijo. Posebej je narisal živali in jih z računalniškimi programi oživil, da so se začele gibati, spreminjati obliko ter migati z okončinami, usti in očmi. Umestil jih je v različna okolja, ki jih je prav tako ustvaril z računalnikom. Nato pa je okolici in živalcam dodal še barve in površino, ki je videti mehka na otip. Ptički delujejo tako prijetno, da tudi vas zamika, da bi jih kar prijeli v roko in pobožali, kajne?



Drobižek

Piccolo Piccolo

Marta Gennari

Francija, Švica, 2025, 8'35", brez dialogov

Da bi pozabila na skrbi, se drobna miška nekega dne odloči splezati na zelo visoko goro.

9

Izhodišča za pogovor

Kje živi mala miška na začetku filma?
Kdo vse je z njo v hiški? Kaj miške počnejo, ko se zbudijo? Zakaj mala miška ne more vedno narediti vsega tako kot druge? Kako se počuti, ko ji ne uspe priti tja, kamor so druge miške že prišle? Kako to pokaže?

Zakaj se mala miška odpravi na pot sama?
Kaj vzame s seboj in kaj vse se ji zgodi?
Kateri del poti je bil zanjo najtežji? Kako smo vedeli, da je utrujena, prestrašena ali žalostna?

Kaj se zgodi, ko na vrhu gore ostane sama?
Zakaj začne žvižgati? Kdo jo zasliši? Kaj naredijo druge miške, ko jo najdejo? Kako se mala miška počuti na koncu filma? Se vam zdi, da je na koncu bolj pogumna, mirna ali vesela kot na začetku? Kateri prizor se vam je zdel najbolj žalosten in kateri najbolj pogumen?

Ideje za dodatne dejavnosti

Naredimo mišjo sled

Na dolg trak papirja narišite preprosto vijugasto pot male miške. Otroci naj s prsti, gobicami ali majhnimi štampljkami po poti ustvarjajo mišje stopinje in sledijo miški na njeni poti. Ob poti lahko s pikami, črtami in barvnimi odtisi dodajo travo, kamenje, veter ali druge sledi. Skupaj opazujte, kako poteka mišja pot: se miška premika počasi ali hitro, naravnost ali naokrog, čez hrib ali med kamni? Na koncu sledite dolgi mišji poti s prstom in se skupaj spomnite, kaj vse je mala miška doživela na svoji poti.

Kako pleše miška?

Zaplešite kot miška. Kako pleše miška, kadar je žalostna? Kako pleše, kadar je jezna? Kako, kadar jo je strah? Kako, kadar je pogumna? Kako, ko spet najde svoje prijatelje? Otroci naj z gibi in obrazom pokažejo različna miškina razpoloženja.

Odeja v vetru

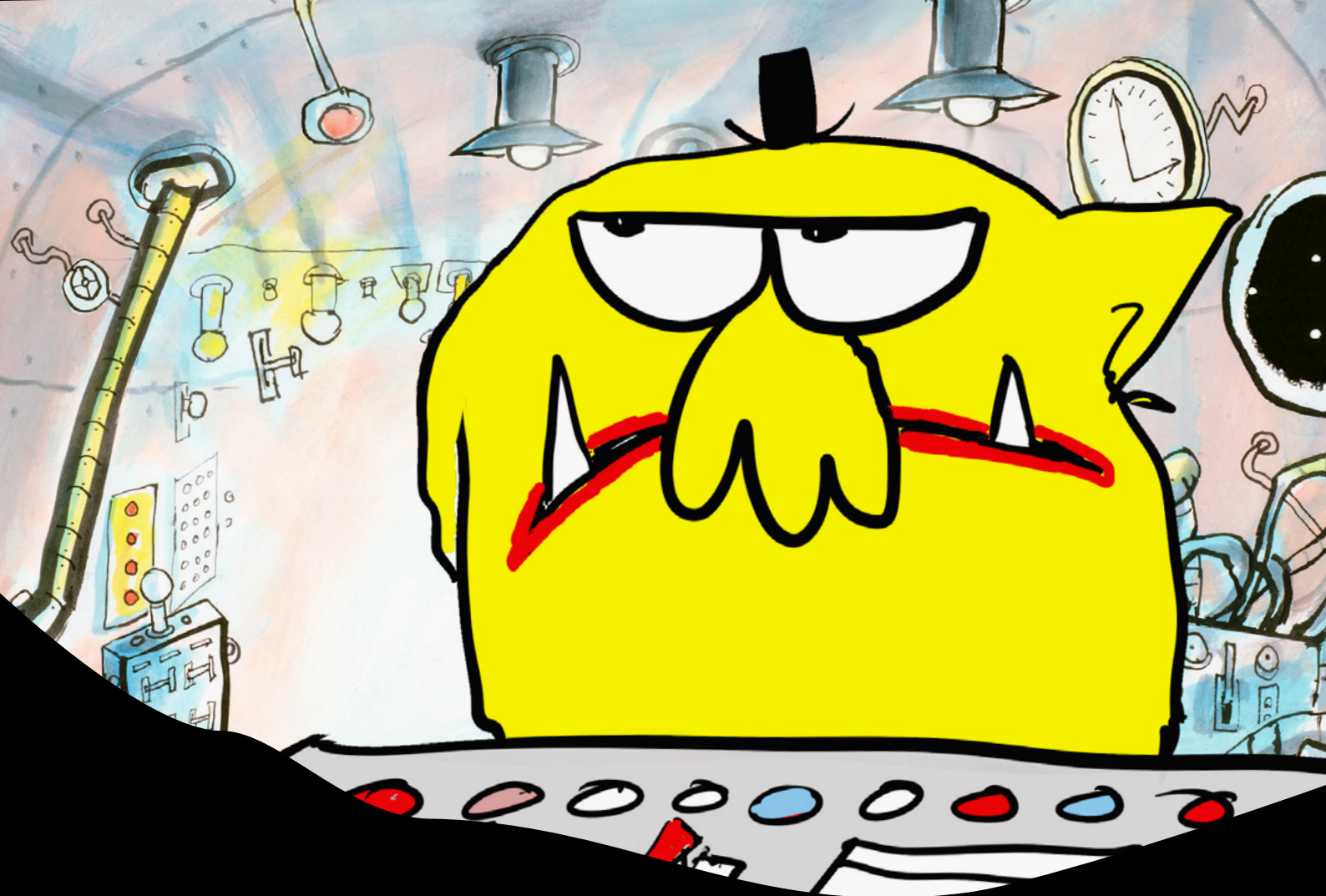
Miška na poti izgubi svojo odejo, saj jo odnese veter. Prepričajte se še sami, kaj zmore veter! Vzemite lahek kos blaga, ruto, krep papir ali trakove in jih razprostrite kot miškino odejo. Otroci naj odejo najprej držijo pri miru, nato pa jo počasi premikajo gor in dol, da bo videti, kot da jo ziblje nežen veter. Potem naj veter postane močnejši: otroci lahko hitreje mahajo z odejo, jo dvignejo visoko, spustijo nizko, zavrtijo ali vanjo pihnejo. Kaj se zgodi z odejo, ko veter piha čisto narahlo? Kaj pa, ko postane močan in sunkovit? Ali odeja valovi, se zvije, poleti ali skoraj pobegne? Na koncu lahko otroci odejo spustijo in opazujejo, kam jo odnese po prostoru.

Miška in ptica

Eden od otrok ali odrasli naj bo ptica, drugi pa male miške. Po prostoru pripravite nekaj skrivališč: »gobe« iz blazin, »kamne« iz kock ali »luknjice« iz tunelov in stolov. Miške naj se najprej tiho premikajo po prostoru, kot da iščejo pot čez travnik ali na goro. Ko ptica prileti nadnje, se morajo hitro skriti za gobo, kamen ali v luknjico in tam čisto negibno počakati. Ko ptica odleti naprej, lahko miške spet previdno pridejo iz skrivališča in nadaljujejo pot.

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki **papirnat** **izrezanke**. Sestavljen je iz izrezanih papirnatih podob, ki so jih ustvarjalci z animacijo oživili in povezali v gibanje, tako da se zdi, kot da miška zares pleza. Ker v filmu ni govora, zgodbo spremljamo in razumemo brez besed – skozi gibanje, ritem, podobe, glasbo in zvok.



Gospod Piščanec gre na Mars *Mr Chicken Goes to Mars*

Katrina Mathers, Leigh Hobbs
Avstralija, 2024, 3'15", brez dialogov

Gospod Piščanec je zelo radoveden. Rad spoznava nove ljudi in potuje v nepoznane kraje. Nekega dne ugotovi, da še nikoli ni bil na Marsu! In gre. To je velik dan.

11

Izhodišča za pogovor

Kam se odpravi gospod Piščanec? Kaj ste opazili v njegovi raketi? Kakšna je bila njegova pot?

Kako je videti Mars? Je tam mirno, temno, prazno ali skrivnostno? Kaj se zgodi, ko gospod Piščanec zaspi? Kdo pride do njegove rakete? Kako vemo, da so vesoljčki prijazni? Se lahko z gospodom Piščancem sporazumejo tudi brez besed? Kako?

Kaj počnejo gospod Piščanec in vesoljčki skupaj? Kako se ob tem počutijo? Kaj se zgodi na koncu filma? Se gospod Piščanec domov vrne sam? Mislite, da se bodo z vesoljčki še kdaj srečali?

Bi tudi vi odpotovali na Mars? Kaj bi vzeli s seboj? Kako pa bi se sporazumeli z vesoljčki, če ne bi govorili istega jezika?

Ideje za dodatne dejavnosti

Ples z vesoljčki

Predvajajte kratko instrumentalno ali »vesoljsko« glasbo in povabite otroke, naj zaplešejo kot gospod Piščanec in vesoljčki. Kako pleše gospod Piščanec, ko prispe na Mars? Kako plešejo vesoljčki, ko ga opazijo? Otroci lahko plešejo počasi, poskakujejo, se vrtijo ali se premikajo po svoje. Na dogovorjen znak naj vsi obmirujejo in z obrazom pokažejo občutek: presenečenje, veselje, radovednost ali zaspanost.

Vesoljski pogovor

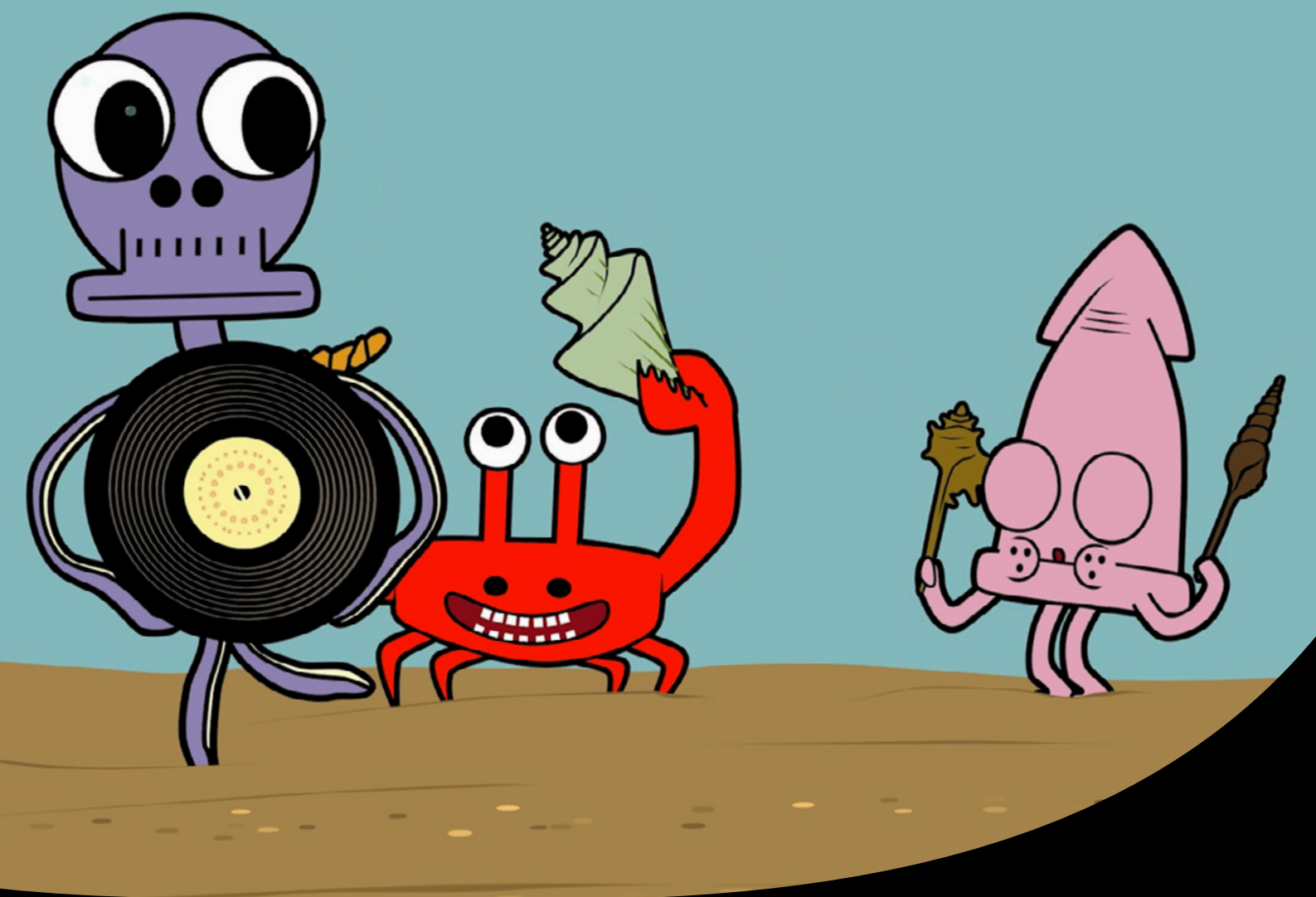
Otroci naj si predstavljajo, da so vesoljčki, ki se prvič srečajo na oddaljenem planetu. Kako se sporazumevajo? Z zvoki, gibi, obrazno mimiko ali v izmišljenem jeziku? Otroci naj se v parih poskusijo pogovarjati kot vesoljčki in ugotovijo, ali se lahko razumejo, tudi če ne govorijo istega jezika.

Igra raketa

Otroci si iz blazin pripravijo sedeže, okoli sebe pa razporedijo vse, kar bi vzeli v raketo: zemljevid, vesoljsko malico ali najljubšo igračko. Nato se posedite v raketo, skupaj odštevajte do vzleta in poletite proti Marsu. Med potjo lahko otroci zaprejo oči, posnemajo zvoke rakete ter se pretvarjajo, da lebdijo v breztežnostnem prostoru. Ko raketa pristane, naj se ozrejo naokrog in raziščejo, na kakšen planet so prispeli.

O tehniki animiranja

Film je nastal v tehniki **2D animacije**, pri kateri se prepletata ročno ustvarjena likovna podoba in računalniška obdelava. Otroški pisatelj in ilustrator Leigh Hobbs je zasnoval zgodbo, naslikal ozadja in oblikoval like, Katrina Mathers pa je te elemente z uporabo digitalne animacije povezala v gibljivo filmsko celoto.



Clawlolo: Gramofon

Clawlolo: Gramophone

Alexey Alexeev

Ciper, 2024, 3'21", brez dialogov

Hobotnica najde gramofonsko ploščo in navije gramofon, podvodnim prijateljem pa ne dovoli, da bi glasbo pospremili s petjem ali glasbili. Toda plošča se razbije! Tedaj prijatelji zaigrajo melodijo na svoja glasbila in hobotnica se jim pridruži ter veselo zapleše.

13

Izhodišča za pogovor

Katera morska bitja ste videli v filmu? Kaj hobotnica prinese domov? Kaj počne, ko zasliši glasbo? Kako pleše? Kaj si želijo druge morske živali? Ali jih hobotnica povabi k sebi? Kako se ob tem počutijo?

Kaj se zgodi s ploščo? Kako se takrat počuti hobotnica? Kam gre? Kaj se zgodi, ko skupaj zaigrajo melodijo? Je glasba zdaj drugačna – glasnejša, bolj vesela? Zakaj hobotnica na koncu zapleše z drugimi?

Kateri prizor iz filma ti je bil najbolj všeč ali ti je najbolj ostal v spominu?

Ideje za dodatne dejavnosti

Orkester zvokov

Vsak otrok naj si izbere en zvok, ki ga lahko ustvari s svojim glasom. Nato se vsi hkrati oglasijo in skupaj ustvarijo orkester zvokov. Poslušajte, kako različni zvoki zvenijo skupaj. Je orkester glasen, tih, vesel ali nenavaden? Kako se zvok spremeni, ko vsi ustvarjajo skupaj?

Hobotničine lovke

Na tla položite velik papirnat krog, ki predstavlja telo hobotnice. Otroci naj izberejo dolge trakove blaga in jih pritrdijo na krog ter tako skupaj ustvarijo čim več hobotničinih lovke. Nato vsak prime eno lovko in hobotnico skupaj začnite premikati. Ali lahko vsi skupaj poskrbite, da hobotnica počasi leze po prostoru, se ustavi ali spremeni smer? Poskusite se premikati kot ena velika hobotnica.

Plošča je počila!

Otroci plešejo ob glasbi kot hobotnica v filmu. Ko vzgojiteljica ustavi glasbo in reče »Plošča je počila!« ali »Glasbe ni več!«, otroci v hipu obmirujejo. Ko glasba spet zaigra, nadaljujejo s plesom. Vsakič lahko plešejo drugače: počasi, hitro, z majhnimi ali velikimi gibi.

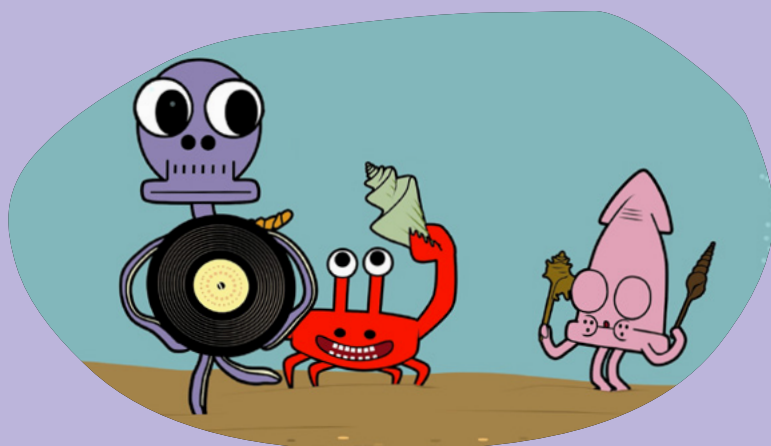
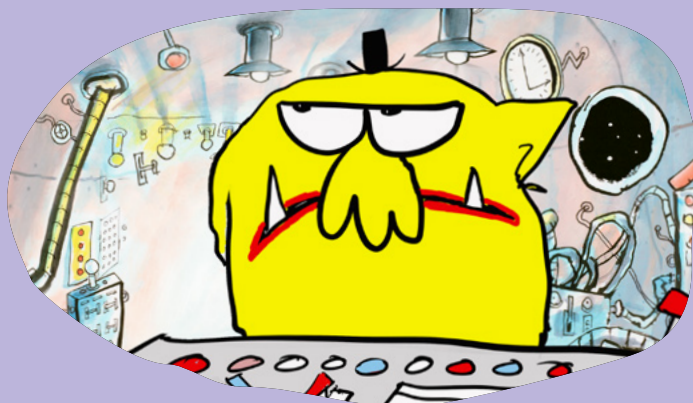
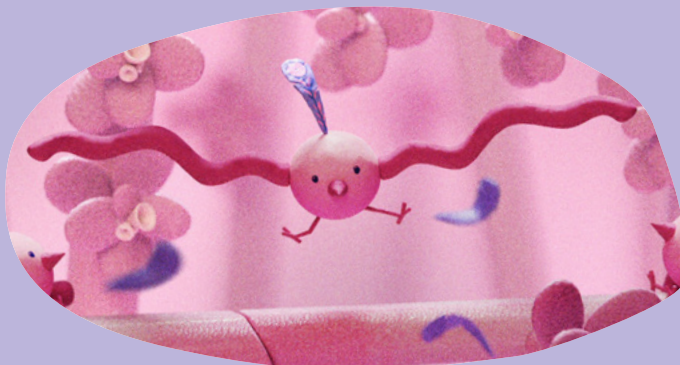
O tehniki animiranja

Film je nastal v tehniki **2D animacije**, kar pomeni, da so ustvarjalci narisali like in predmete na ploskev, nato pa jih oživili s hitrim predvajanjem v zaporedju ter tako dosegli, da se na zaslonu premikajo. Tako morska bitja plavajo, plešejo, muzicirajo in se sporazumevajo predvsem z gibi, ritmom in izrazi na obrazih. Ker je film brez dialogov, imajo pri pripovedi posebno pomembno vlogo glasba, gibanje in ritem.

Ocenjevalnik

15

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

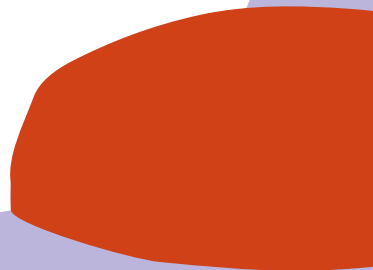
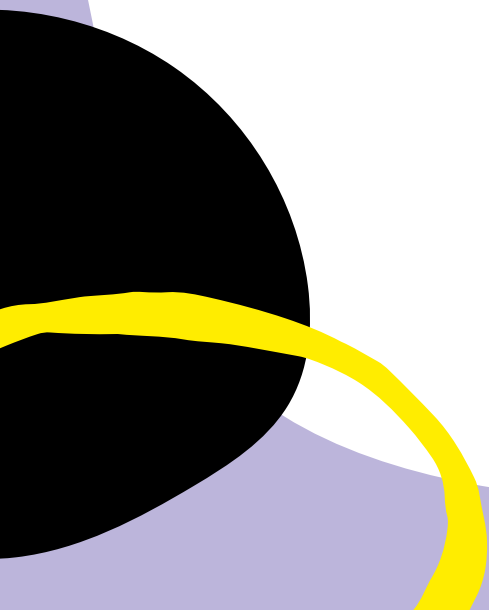
Zanima nas, kateri film vam je bil najbolj všeč.

Vabljeni, da nam svoje ocenjevalne liste pošljete na naslov: barbara.beskovnik@animateka.si.

Nariši svoj najljubši prizor

16

ZAPRI OČI IN POMISLI,
KATERI FILMSKI PRIZOR SE
TI JE NAJBOLJ VTISNIL
V SPOMIN. NARIŠI GA!



Priloga:
Pobarvanka
Riba oblak

17

