



Slonov tekmovalni program I

PEDAGOŠKO GRADIVO

2024

3-6 LET

Kazalo

- 2 **UVOD**
- 3 **ŽIVJO!**
- 4 **SOMNI**
- 5 **BAZEN**
- 6 **TUU TUU TIL**
- 7 **BORISOVA PEKARNA**
- 8 **OCENJEVALNIK**
- 9 **NARIŠI SVOJ NAJLJUBŠI PRIZOR!**

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 I

BESEDILA	Barbara Kelbl
OBLIKOVANJE	Matic Brinc
UREDILA	Petra Gajžler
JEZIKOVNI PREGLED	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, 2024

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, v katerih raziskujemo naravo in čarobnost sanj, odkrivamo podvodni svet, poln presenečenj, se podamo na nenavadno pustolovščino s krokodilom in pokukamo v dišečo pekarno.

Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 3. do 6. 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, Petra Gajžler in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki, in Andreja Goetz, mentorica delavnic Društva za izvajanje filmske vzgoje Slon. Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja 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

Več o Društvu Slon: www.drustvoslon.si

Živjo!

Dakyoung Lee, Južna Koreja, 2023, 2'25", malo dialogov, pripovedovanje v slovenščini

V svetu, v katerem se nihče ne pozdravlja, otrok zakliče »živjo«.

Izhodišča za pogovor

Kaj vidimo na začetku filma? Kakšne so noge, ki hitijo mimo otroka? Kako visoko bi segale v kinu, do stropa? Kakšen pa je otrok? Se tudi vi kdaj v mestu ali v gneči počutite izgubljeni? Kje se film dogaja? Kako se je otrok počutil v mestu, kako pa v naravi? Kaj vse opazi v naravi? Kakšno je drevo? Je strašljivo, ker je visoko, ali prav nič, ker je videti prijazno? Kdo živi na drevesu? Otrok sreča še nekoga, ki je visok in zelen – katera žival pa je bila to? Kaj so skupaj počeli otrok, muc, ptiček in slon? Koga so na koncu filma pozdravili?

Ideje za dodatne dejavnosti

Kakšne barve bi bil naš slon, s katerim bi se sprehodili po travniku? Narišimo ga in povejmo, kaj vse bi skupaj počeli. Na koncu filma so nas otrok in njegove živali pozdravili: »Živjo!« Kako vse lahko nekoga pozdravimo – recimo *dober dan, živjo, zdravo, pozdravljeni, čao, kuku, čavčav, dober večer, dobro jutro, pozdravček, halo, ojla, ahaj, oj, servus ...* V koliko različnih jezikih vse znamo pozdraviti v naši družini ali vrtčevski skupini? Poskusimo! Film je nastal v Južni Koreji, tam pa »Živjo!« rečejo »anjong« (poslušaj) in to zapišejo takole: **안녕!**

Kako zanimive črke so to, kajne?

안녕!

O tehniki animiranja

Film je narejen v risani tehniki. Avtorica je like in dele ozadja naslikala na roko, pri animiranju pa si je pomagala z računalnikom. Za vsak najdrobnejši premik otroka je bilo treba narisati novo sličico. Za vsako sekundo filma je to 24 sličic, za dobri dve minuti, kolikor traja ta film, pa več kot 3000 sličic. Če bi avtorici namesto računalnika pomagali risati otroci v vrtcu, bi moral prav vsak otrok v vrtčevski skupini narisati kar 150 risbic, da bi nastal en tak film!



Somni

Sonja Rohleder, Nemčija, 2023, 3'15",
brez dialogov

Sonce zaide in oči se zapirajo. Opica se ziblje med zelenimi listi in nežno odpluje v spanec. Njen sanjski svet nenadoma postane temnejši, bolj pisan in divji. Na poti skozi noč jo spremljajo skrivnostne rastline, bitja in oblike. *Somni* je filmska uspavanka.

Izhodišča za pogovor

S čim mala opica pokaže, da je utrujena? Kaj se zgodi z njo, ko zaspi? Kakšna je njena pot med drevesi? So barve nežne, žive, mračne, bleščeče? Kako se spreminjajo? Kaj vidimo, ko postane temno? Se tudi naši občutki med gledanjem spreminjajo? Smo tudi mi postali zaspani? Nam je bilo kdaj tudi neprijetno ali nas je bilo strah? Kakšna je bila glasba v filmu? Kako se je spreminjala? Kaj bi lahko pomenil naslov filma *Somni*? Na kaj vas spominja beseda? *Somni* pomeni spanje, pa tudi sanje in sanjarjenje, ko nam misli odplujejo stran. Kam prispe mala opica na koncu filma? Kdo jo objame? Kako se takrat počuti? Kaj storite vi, ko ste zaspani? Kaj vas najlepše zaziba v spanec? Ob kom najlepše zaspate? Tudi vi radi v sanjah potujete in letite? So občutki prijetni? So kdaj tudi neprijetni?

Ideje za dodatne dejavnosti

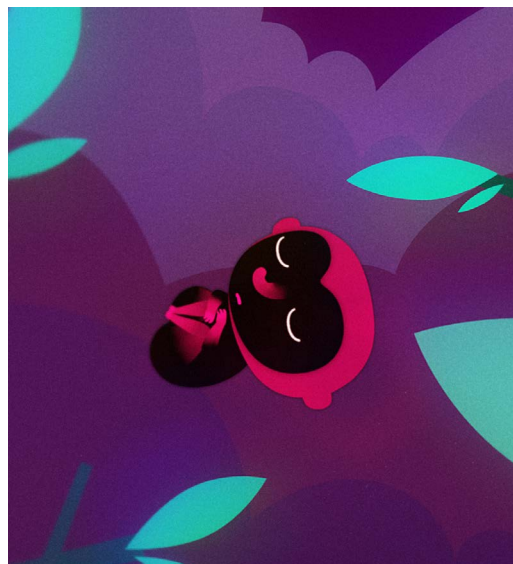
Poslušajmo jazz glasbo, kakršna je bila v filmu. Prepustimo se ji. Kako se na glasbo gibajo naše telo – kako se gibajo roke, noge, trebuh in glava?

Spoznajmo in preizkusimo tolkala, s katerimi so ustvarili glasbo v filmu (marimbo, vibrafon, koncertne zvonce ...). Imamo tudi mi kaka tolkala, recimo ksilofon, zvončke? Zaigramo nanje.

Ustvarimo glasbilo še sami – s školjkami, kamenčki in drugimi naravnimi materiali lahko naredimo vetrne zvončke, ki nas bodo zazibali v sen.

O tehniki animiranja

Avtorica si je zamislila film, v katerem bodo oživele liki in predmeti preprostih oblik, kot da bi jih izrezala iz papirja, le da si je pri risanju, rezanju in animiranju pomagala z računalnikom. To tehniko imenujemo računalniška 2D kolaž animacija ali izrezanka. Pri ustvarjanju je uporabila močne rdeče in vijolične ter nežne zelene in modre barve, vse pa zažarijo na temnem ozadju.



Bazen

Lena von Döhren, Eva Rust, Švica, 2023,
8'30", brez dialogov

Jata sledov med potovanjem po širnem morju ustvarja čudovite oblike. Ko jo nenadoma napadejo galebi, se majhen sled znajde v plimnem bazenu in tam obtiči. Medtem ko obupano išče izhod, ugotovi, da tam živijo številne morske živali. In zdaj ni časa za strah: združiti morajo moči, saj se bodo le tako lahko zaščitili pred lačnim galebom.

Izhodišča za pogovor

Kdo so sledi? Sled je vrsta morske ribe, podobna sardelam. Kaj vse se pripeti sledu v filmu? Kam se skrije pred galebi? Koga vse tam sreča? Ste opazili, da sledi spuščajo drobne mehurčke, kot da bi prdeli? V resnici se sledi pogovarjajo, tako da spuščajo prdeče mehurčke, ki trajajo dobrih pet sekund. Včasih pa še dlje: najdaljši izmerjen pogovor-prdec doslej je trajal približno 30 sekund. Bi vam bilo všeč, če bi se tudi ljudje pogovarjali s prdenjem? Koliko drugih zanimivih morskih živali še spoznamo v tem filmu! Katere vse ste opazili? Ali veste, da so morske anemone pol živali, pol rastline? Nimajo okostja, imajo pa veliko lovka. Ko so v nevarnosti, jih lahko skrijejo in so videti kot sluzasti paradižnik. Ali veste, da se galebi ne morejo potopiti globoko pod vodo, ker je med njihovimi peresi zrak? Pa da raki čistijo vodo, iz nje izločajo bakterije in celo strupe? In da morske zvezde nimajo srca, krvi in možganov, lahko pa jim zraste novi ud, če prejšnjega izgubijo? Da so hobotnice zelo pametne? Katere morske živali imate najraje vi?

Ideje za dodatne dejavnosti

Morski bazen lahko ustvarimo tudi sredi zime v igralnici ali dnevni sobi. Napolnimo bazen

Tümpel

s peskom, školjkami, izrežimo morske živali in rastline. Prinesemo lahko udoben ležalnik, sončna očala in se ob »morju« spočijemo, kadar smo utrujeni ali si zaželimo topline. Manjka le še sladoled!

O tehniki animiranja

Avtorici sta z risbo, barvami in zvoki morja ustvarili pravo morskno pustolovščino. Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Za vsak premik sta narisali novo risbo, le da sta barvice in papir zamenjali z računalniško tablico za risanje in programsko opremo.



Tuu Tuu Til

Veronica Solomon, Nemčija, 2024, 4'32",
v angleščini s pripovedovanjem v slovenščini

Za malčke je svet poln skrivnosti in neznanega, zato za spopade z vsakdanjimi preizkušnjami potrebujejo pomoč izkušenega spremljevalca. Ali pa morda njihovo čudenje in navdušenje nad vsem novim napolnujeta življenje odraslih s čarobnostjo (in nesmisлом).

Izhodišča za pogovor

Avtorica je navdih za film dobila, ko je bil njen sin še čisto majhen; zelo rad je imel krokodile, toda besede še ni znal izgovoriti – namesto krokodil je rekel Tuu Tuu Til. In tako je film dobil naslov in glavnega junaka.

Komu je podoben Tuu Tuu Til? Je res čisto pravi krokodil? Kaj vse zmore? Kaj počne v sobi, polni nogavic brez para? Nam je bilo všeč njegovo leteče igrišče? Kakšnih barv in oblik je Tuu Tuu Til? Je majhen ali je velik? Ali kar oboje? Kako vse Tuu Tuu Til pomaga otrokom? V kaj se je spremenil, da je fantek lahko šel čez cesto na igrišče? Kakšne vse živali še srečamo v filmu?

Je bil film tudi smešen? Kdaj smo se najbolj smejali? Zakaj so umetnico, ki je naredila ta film, smrkliji v nosu spomnili na krokodila? Kakšne barve so?

Ideje za dodatne dejavnosti

Danes je dan za domišljjske živali. Kaj dobimo, če združimo krokodila in opico? Kropico. Pa ribo in medveda? Ribeda. Kaj bi združili vi? Kako bi se te živali gibale, oglašale, kako bi bile videti? Narišimo jih, se gibajmo in oglašajmo kot one. Kaj vse zmorejo naše domišljjske živali?

Besedilo v filmu zveni kot pesem, preberimo kako pesem še mi. Poznate *Antontona*

Grigorja Viteza? Tudi on živi v zelo nenavadnem svetu. O zabavnih srečanjih z živalmi pripoveduje tudi zbirka pesmi *Zverinice* Miklavža Komelja.

O tehniki animiranja

Režiserka filma je najprej na papir začela risati krokodile, male, velike, pisane. In ti krokodili so počeli najrazličnejše stvari, ko je nastal barvit krokodilji svet, je začela ustvarjati film v računalniškem okolju. Uporabila je tehniko 2D računalniške risane animacije, ki smo jo spoznali že pri prejšnjem filmu.



Borisova pekarna

Maša Avramović, Francija, Švica, Hrvaška, 2023, 8'15", brez dialogov

La Boulangerie de Boris

Vaški pek Boris vsako jutro speče svež hrustljiv kruh in pecivo za vse sosede. Potem pa ... Ačih! Boris začne kihati in kar ne more nehati. Postal je alergičen na moko. Kako bo zdaj oskrboval vaščane s pekovskimi dobrotami?

Izhodišča za pogovor

Kaj počne Boris, kakšno delo ima? Kaj vse mora narediti, da lahko speče kruh? Ali imajo otroci in drugi vaščani radi Borisov kruh? Kako ste to videli?

Ste na stenah pekarnice opazili kake slike/fotografije? Zakaj so tam – kaj nam pripovedujejo? Zakaj Boris kiha? Zakaj postane žalosten? Ali pek lahko peče kruh, če je alergičen na moko? Kdo priskoči na pomoč Borisu? Se film konča srečno? Kdo bo zdaj pekel kruh in pecivo za vaščane?

Kaj bi pekli v naši pekarni? Bi bile to torte velikanske, piškoti na kilograme, slasten kruh s čarobnimi močmi? Kako pa bi se naša pekarna imenovala? Vas pek Boris spominja še na kakega peka iz slikanice, ki jo poznamo? Preberimo skupaj še enkrat *Pekarno Mišmaš*. Kdo pomaga peku v tej zgodbi?

Ideje za dodatne dejavnosti

Izkoristimo praznični čas, da skupaj v vrtcu ali doma spečemo piškote! Kdo bo prinesel recept? Kdo sestavine? Naredimo si še pekovske kape! Mmm, kako slastni so vaši piškoti, prinesite jih poskusit še nam.

O tehniki animiranja

Film je videti, kot bi v njem oživel čudovita knjižna slikanica, polna nežnih barv. Avtorica Maša Avramović tudi v resnici zelo rada riše. Ta film je narisala s pomočjo računalnika, čeprav je videti, kot bi ga risala na roko z barvicami. Poleg filmov riše tudi ilustracije. Kaj je razlika med animatorjem in ilustratorjem?



OCENJEVALNIK

FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA FESTIVALU ANIMATEKA SKRIBNO 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. 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 NI BIL VŠEČ

○ FILM MI JE BIL MALO VŠEČ, MALO PA NE

△ FILMA NISEM RAZUMEL_A

NARIŠI SVOJ NAJLJUBŠI PRIZOR!

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



Veseli bomo vaših ustvarjalnih izdelkov. Svojo risbo nam lahko pošljete na naslov: petra.gajzler@animateka.si