



# Slonov tekmovalni program II

**PEDAGOŠKO GRADIVO**

2024

7-10 LET

# Kazalo

- 2 **UVOD**
- 3 **PARKLJI V DRŠALKAH**
- 4 **NOČNI ŠKORNJI**
- 5 **UTRINEK**
- 6 **NOČNI ROV**
- 7 **POZDRAVLJENO, POLETJE**
- 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: [petra.gajzler@animateka.si](mailto:petra.gajzler@animateka.si).

## Kolofon

Pedagoško gradivo  
**SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM II**

<b>BESEDILA</b>	Barbara Kelbl
<b>OBLIKOVANJE</b>	Matic Brinc
<b>UREDILA</b>	Petra Gajžler
<b>JEZIKOVNI PREGLED</b>	Mojca Hudolin
<b>SLIKOVNO GRADIVO</b>	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
<b>V DIGITALNI</b>	
<b>OBLIKI IZDALO</b>	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2024

# 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 predsodkih, domišljiji, čarobnih svetovih in poletnih družinskih počitnicah, ki včasih niso tako zabavne, kot se zdijo na prvi pogled.

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, 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 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.

Več o festivalu Animateka: [www.animateka.si](http://www.animateka.si)

Več o Društvu Slon: [www.drustvoslon.si](http://www.drustvoslon.si)

# Parklji v drsalkah

Ignas Meilūnas, Litva, 2024,  
12'24", brez dialogov

**Prijatelja se v pravljичni zimski pokrajini zabavata z drsanjem po zaledenem jezeru, ko se nenadoma pod njima razpre čuden, neznan svet. Zdaj se morata naučiti, kako se obnašati do drugačnih bitij, ne da bi ju pri tem vodili predsodki in strah.**

## Izhodišča za pogovor

Kaj počne pujsek sredi zime? Kako mu gre drsanje? Zakaj prinese drsalke še kravi? Pogreša družbo? Koga pujsek in krava zagledata pod ledom? Kakšna je videti riba? Zakaj živali rišejo na led? So ribe res strašne ali so prijazne? Kako krava ugotovi, da se ji ni treba bati rib? Kaj pa počnejo vrane? Kako se film konča? Je bil smešen, napet, strašen? V katerih prizorih?

Kakšna je pokrajina, v kateri živijo živali v risanki? Kje najdemo take pokrajine? Morda kdo ve, kje je Litva?

Iz česa so narejene lutke živali? Kaj pa drevesa, sneg, vse drugo, kar vidimo v filmu? Katere živali s parklji še poznamo? Morda kdo pozna kako zanimivost o vrstah živali, ki jim rečemo parkljarji ali kopitarji.

## Ideje za dodatne dejavnosti

Kaj pa mi najraje počnemo? Obrnimo se k osebi na levem sedežu v kinu ali v razredu in ji povejmo, kaj res radi počnemo, v čem smo dobri. Je tudi njej to všeč? Zdaj pa se obrnimo še na desno stran in drugi osebi povejmo, kaj nam ne gre od rok. Če gre njej ta dejavnost dobro, lahko nauči še nas ali pa jo preizkusiva skupaj.

# Kanopos ir pačiūžos

## O tehniki animiranja

Kako so lahko animatorji oživili lutke iz blaga? Tej tehniki ustvarjanja animiranih filmov rečemo stop animacija. Najprej so izdelali živali iz blaga in drugih materialov: pujsa, kravo, vrane, ribo. Pujsu so sešili tudi majceno kapo in šal ter naredili drsalke. Nato so vsak droben premik, ki ga živali naredijo, fotografirali. Za vsako sekundo filma so naredili 24 sličic. Ko jih zavrtimo pred našimi očmi, sličice oživijo – pujs izvede pirueto, krava štrbunkne na glavo in vrane odletijo.



# Nočni škornji

Pierre-Luc Granjon, Francija, 2024, 12'20",  
v francoščini s pripovedovanjem v slovenščini

# Les Bottes de la nuit

**Otrok sredi noči z gumijastimi škornji na nogah odide od doma, medtem ko njegovi starši gostijo prijatelje. V naravi sreča nenavadno samotno bitje, ki ga odpelje v osrčje gozda in mu predstavi njegove nočne prebivalce.**

## Izhodišča za pogovor

Kakšen je videti nočni svet v gozdu, ki ga fantek obišče? Kako se tam počuti? Zakaj mislite, da ga ni bilo strah? Je kdo opazil, kakšna je bila svetloba v gozdu? V njej je bilo tudi veliko senc. Kakšne občutke so vzbujale v vas? Kakšno je to gozdno bitje, ki ga fantek sreča? Se vam je zdelo pogumno? Kje vse ste opazili njegov pogum? Kakšen se vam je zdel Oblakožer? Kaj je v resnici pošast, ki se je gozdno bitje boji? Gozdno bitjece si zelo želi, da bi deček z njim ostal v gozdu. Kaj vse bitje počne, da bi ga zadržalo? Se bosta še kdaj srečala? Kako to vemo? Imamo tudi mi kakega dobrega prijatelja? Kaj vse skupaj počnemo? Kakšni so bili zvoki v filmu? Kaj vse lahko slišimo ponoči v gozdu?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Narišimo gozd ponoči. Kaj vse vidimo, kaj pa ostaja skrito? V gozd skrijmo svojega gozdnega prijatelja. Pripovedujmo, kaj vse skupaj počneva, ko pade noč.

Pojdimo na igrišče in se igrjamo Kdo se boji črnega moža! Črni mož je na eni strani igrišča, vsi drugi pa na nasprotni. Ko vpraša, Kdo se boji črnega moža?, mu vsi odgovorijo: Nihče! Črni mož jih začne loviti. Ko koga ujame, se igra ponovi. Držita se za roko in lovita naslednjega otroka.

## O tehniki animiranja

Avtor Pierre-Luc Granjon je film ustvaril z zelo zanimivo in redko tehniko animiranja, ki ji rečemo animacija na igličasti ekran (angl. *pinscreen animation*). Predstavljajte si zaslon, v katerem je 277.000 drobnih iglic, vsaka skrita v drobni cevčici. Ko so iglice skrite, je zaslon videt bel – kot recimo platno v kinu. Ko pa iglica pokuka iz luknje, ustvari senco na zaslonu, kar vidimo kot sivo barvo oziroma kot črno, če je teh iglic zelo veliko. Ko ustvarjalci pritiskajo teh 277.000 iglic ven in noter, nastaja zelo zanimiva igra svetlobe in senc, s katero lahko pripovedujemo zgodbe. Tehniko sta pred skoraj 100 leti izumila rusko-francoski umetnik Alexander Alexeïeff in njegova partnerica Claire Parker. Avtor našega filma je delo posnel prav na njunem igličastem ekranu, enem redkih, ki so se še ohranili in jih je odkupil francoski studio CNC. Več o tehniki si lahko ogledamo [tule](#).



# Utrinek

Marion Jamault, Francija, 2024, 8'49",  
brez dialogov

**Paulette vsako noč na istem koščku neba vidi utrinek. Vedno si z vsem srcem zaželi, da bi našla svojo podgano, ki je skrivnostno izginila. Dnevi minevajo, a njena domača ljubljenska se ne vrne. Paulette se zazdi, da je z utrinki nekaj narobe.**

## Izhodišča za pogovor

Kdo je Paulette? Kakšna se vam zdi? Koga išče in pogreša? Je podobna čarovnici? Zakaj? Ali tudi vi kdaj opazujete utrinke na nebu? Kaj bi si zaželeli, če bi ga videli zdajle? Kaj pa v filmu, so po nebu res leteli utrinki? Kakšen je mali netopir? Zakaj nabira zlate luske s strehe?

Kako si Paulette in netopir pomagata? Uspeta najti izgubljeno podgano? Zakaj je Paulette ne vzame nazaj, ampak jo pusti v gozdu? Iz česa naredi zlato obleko za novega prijatelja, netopirja?

Ste opazili, kako se barve v filmu spreminjajo? Nežni zeleno-modri odtenki mesta in sobe, temno modre, črne in vijolične barve nočnega morja, zlato rumen in rožnat gozd. Kakšne občutke so vam priklicale te barve? Kakšna se vam je zdela glasba v filmu?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Ustvarimo tudi mi lutko iz papirja in jo animirajmo. Priporočnik za izdelavo papirnatih lutke za animiranje najdemo v Slonovih animiranih priročnikih [tule](#). Navodila, kako posneti preprosto animacijo, pa v knjižici Kinobalon Animirani film [tule](#).

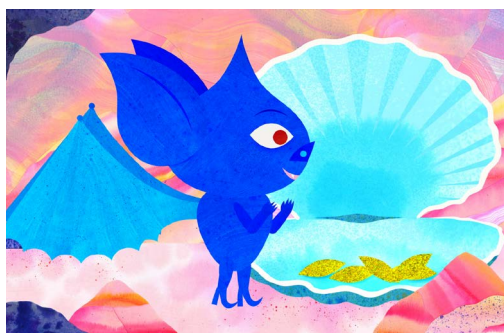
Kako netopir najde Paulettino podgano? Nenavadni valovi, ki jih je oddajal, so v resnici neslišni ultrazvočni klici, s katerimi netopirji

# Filante

preiskujejo okolico. Spletna stran, posvečena tem zanimivim živalim, je [tule](#).

## O tehniki animiranja

Umetnica je najprej na papir naslikala pisano paleta barv, vzorcev in tekstur, nato pa je papir izrezala v različne oblike (zato tej tehniki rečemo kolaž ali izrezanka). Iz oblik je zgradila različna ozadja (mesto, morje, drevesa), predmete in like, ki jih vidimo v filmu. Slike je nato dopolnila še s čopičem, bleščicami (za zlato streho, recimo), pomagala si je celo z milnimi mehurčki, ki jih je nanese na zelo obarvano podlago! Poskusi ugotoviti, v katerem prizoru je to. Like in ozadja je umetnica nato skenirala in prenesla v računalnik ter jih animirala. Koliko dela in domišljije je treba za en sam film! Kratek video o nastajanju filma najdemo na umetničnem Instagram profilu [tule](#).





# Nočni rov

Annechien Strouven, Belgija, Francija, 2024, 8'58",  
brez dialogov

**Otroka z različnih koncev sveta vsak na svoji  
plaži izkopljeta rov in se srečata. Skupaj nato  
prodreta vse do severnega tečaja, kjer najdeta  
čarobno pot nazaj domov.**

## Izhodišča za pogovor

Zakaj začne deček kopati tunel? Kam ga ta vodi in koga tam sreča? Kdo je dečkov živalski prijatelj in kdo dekličin? Kam potem skopljeta rov skupaj? Koga tam spoznata? So otroci veseli, da so skupaj? Kaj pa psiček in žirafa, kako se počutita onadva? Kdaj deček in deklica začneta pogrešati dom in živali? Je skozi led teže kopati kot skozi pesek? Kako jima potem uspe priti domov? Ali otroci ostanejo prijatelji, tudi ko so vsak na svojem koncu zemlje? Kako to veš?

Kam pa bi vi skopali svoj rov skozi zemljo? Kateri konec planeta bi obiskali? Zakaj?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Naredimo razredni zemljevid sveta! Iz koliko različnih držav prihajate sošolci ali sošolke, od kod so vaši predniki? Kateri rovi bi bili najdaljši, če bi jih skopali do držav vaših prednikov? Je tam morje, kot pri dečku? Ali vročina, kot pri deklici? Ali ledena pokrajina? Vam je uspelo razpresti mrežo prednikov čez 5, 10, 30 različnih držav? Vam je uspelo obkrožiti in objeti svet?

# Le Tunnel de la nuit

## O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Avtorica je za vsak premik morala ustvariti novo risbo, le da je risanje z barvicami na papir zamenjala z računalniško tablico za risanje in programsko opremo. Like in ozadja je narisala s preprostimi potezami, ravno toliko, da jih spoznamo. V vsaki pokrajini je uporabila drugačne barve. Katere barve je največ na obali, pa v afriški pokrajini, na ledenem severu in na morju? Rumena, oranžna, bela in modra so barve, ki jih vidimo.



# Pozdravljeno, poletje

# Ahoj leto

Martin Smatana, Veronika Zacharova, Slovaška,  
Češka, Francija, 2024, 10'50", brez dialogov

**Morje, sonce, plaža in družinske počitnice. Toda kaj če hotel ni tako lep kot na slikah, razgled iz sobe precej spotakljiv, večerja presenetljivo eksotična, prtljaga pa je odpotovala drugam?**

## Izhodišča za pogovor

Kam se odpravi družina? Kaj vse se jim na poti in na morju pripeti? So zadovoljni s hotelom, večerjo, vremenom, plažo? Zgodi se jim tudi kup nezgod, ko ne gre vse po načrtih. Katere so bile najbolj zabavne?

Ste opazili predmete, ki so imeli v filmu čisto neko drugo vlogo kot v vsakdanjem življenju? Recimo: napihljivi obroči so kolesa, kazalci ure so prometnikove roke, torbica je telo, vozovnica avtobus, ključavnice carina, kava v lončkih propelerja na letalu, sončna očala kolesa, tuji bankovci pisane stojnice, kovanci glave pešcev, denarnica harmonika, brisače morje, rezina limone sonce, kamni oblaki ... Kaj od tega vam je bilo najbolj všeč?

Se ima družina na morju kljub vsem nezgodam lepo? Po čem se to vidi? Kako se film zaključí? Katere počitniške dogodivščine z vašo družino pa so vam ostale v spominu?

## Ideje za dodatne dejavnosti

Naberimo vsakdanje predmete v veliko škaflo. Potem naj vsak ven potegne tri naključne stvari. Dobro si jih ogledjte! Kaj vse lahko postane predmet, ki ste ga dobili? Umestite ga v risbo, ki jo narišete na list, pripovedujte, kaj vse predmet zdaj zmore.

## O tehniki animiranja

V filmu so združili stop animacijo in risano animacijo. Avtorja sta si najprej zamislila, kako bo videti družina, da jo bo čim lažje narisati in animirati, ter kakšne barve bi v filmu uporabili. Potem sta iskala, katere vsakdanje predmete bi lahko umestila v posamezno sliko. Hotela sta ustvariti pisan in barvit svet, poln zanimivih oblik, vzorcev in predmetov. Jima je uspelo? Kratek pogovor z avtorico Veroniko Zacharovo si lahko ogledamo [tule](#).





# OCENJEVALNIK

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 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 MALO VŠEČ, MALO PA NE
- 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