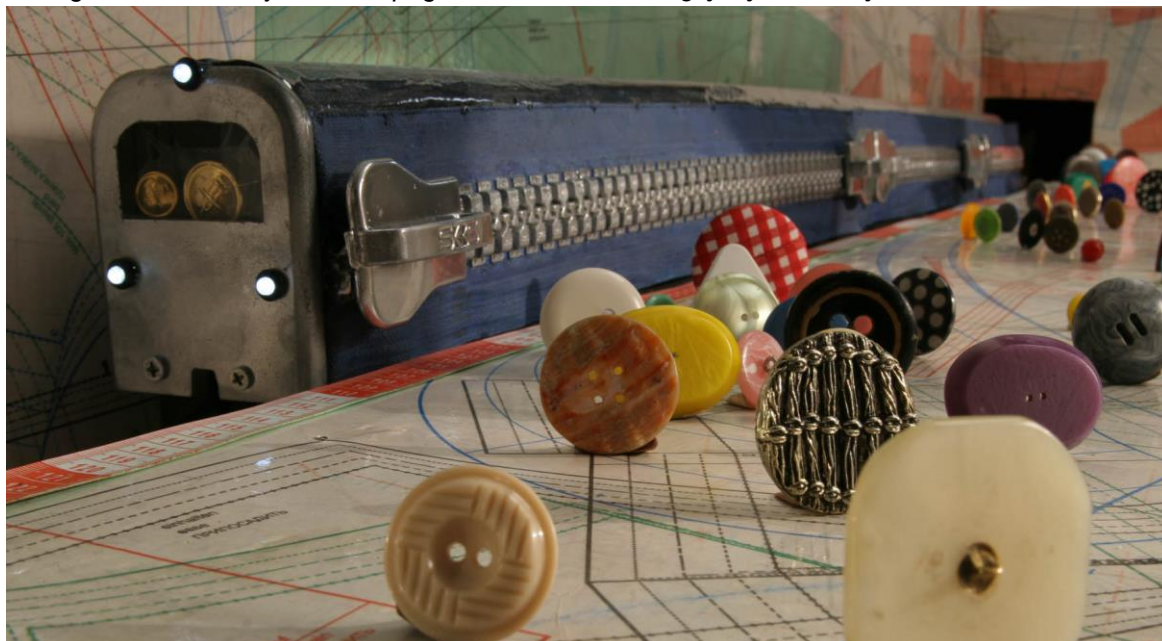


Gumbi na potepu

Namigi za dodatne dejavnosti in pogovore ob filmih za vzgojitelje in učitelje.



uvod

Program sestavlja **pet skrbno izbranih kratkih filmov** iz projekta Cinemini Europe. Filmi so primerni za **predšolske otroke** (že od 3. leta naprej), pa tudi za **učence prvega triletja** (v povezavi z ustvarjalnostjo pa tudi za učence drugega triletja).

Prednost programa pri ogledu prek spleta je, da lahko ogled načrtujete v enem kosu (1 šolska ura ali pa kulturni ali tehniški dan v povezavi z ustvarjanjem) ali pa postopoma – otroci si filme najprej pogledajo vse skupaj, potem pa skozi naslednje dni posamično tiste, ki so vam/jim všeč. Ponavljanje ogleda v teh starostnih skupinah se je namreč izkazalo kot zelo dobrodošlo.

Pri ogledu v kinu filme pospremo z zelo raznolikimi, premišljenimi in ustvarjalnimi dejavnostmi in pogovorom. [Več tule.](#)

o filmih

Osnovne podatke o filmih in kratek opis vsebine najdete tule: [Gumbi na potepu.](#)

Skupna dolžina filmov (vseh petih) je 32 minut.

pogovor in dejavnosti ob posameznih filmih

1. Obisk iz veselja Posjet iz svemira

Zlatko Grgić, Jugoslavija, 1964, 12 minut, barvni, malo dialogov

Teme za pogovor:

- Prijateljstvo: Pripoveduj, kako se spoprijateljita deklica in vesoljček. Sta prijatelja že od začetka ali se najprej drug drugega bojita. Kdo so tvoji prijatelji?
- Sporazumevanje: Kako se sporazumevata deklica in vesoljček? Neverbalno sporazumevanje: igra zrcalnega oponašanja, pantomima, raziskovanje pomena različnih gest.
- Vesoljčki, raziskovanje: pogovor in ustvarjanje ob teh temah, tudi filmi in knjige na to temo.
- Pogrešati: vesoljček na koncu kljub novemu prijateljstvu pogreša mamo. Pogovorimo se o tem, koga pogrešamo. Morda tudi sošolce v času šolanja na daljavo? *Zanimivost: film je bil posnet 18 let pred filmom ET, s katerim si delita mnoge podobnosti v zgodbi*
- Film je nastal na Hrvaškem v znameniti zagrebški šoli animiranega filma. Pogovarjamo se lahko tudi o jeziku in povezavah s sosednjo državo. In o animiranih filmih (več v skupnih dejavnostih na koncu).

Ustvarjajmo:

- Natisnimo si (ali poglejmo na spletu) [kartice Cinemini Obisk z veselja](#)
- Na **Kino igrišču** lahko pripovedujemo ob sličicah in se igramo z zgodbo: [Igre z zgodbo](#). Predlogo, s katero natisnemo sličice za pripovedovanje najdemo tudi [tule](#).

2. Potovanje s peresom in črnilom *Bimo xinglü*

Annlin Chao, Tajvan, 2017, 4 minute, brez dialogov

Teme za pogovor:

- Spreminjanje oblik: Junaki v filmu spreminjajo oblike: ptica postane konj, konj postane riba. Katera žival bi bili mi? Gibajmo se kot živali. Igrajmo se gibalne igre.
- Slikarstvo, Kitajska, umetnost: film se dogaja na Kitajskem, podlaga za prizore so starodavne in znamenite kitajske slikarije na svilo. Poiščimo Kitajsko, pogovorimo se njej, pa tudi o slikarstvu, umetnosti, morda celo preteklih časih kot jih prikazuje slikarstvo in film..

Ustvarjajmo:

- Natisnimo si (ali poglejmo na spletu) kartice [Potovanje s peresom in črnilom](#)
- Animirani film: na koncu tega filma je prikazano, kako snemajo animirane filme – pogovorimo se lahko o čarovniji animiranega filma (glej dodatne dejavnosti na koncu)

3. Pozor, vrata se odpirajo! *Ostorozhno, dveri otkryvayutsya*

Anastasija Žuravljeva, Rusija, 2005, 5 minut, brez dialogov

Teme za pogovor:

- Kdo so naši glavni junaki? Kako življenje imajo ti gumbki? Kam potujejo?
- Kakšne vse šiviljske pripomočke smo opazili? Kaj so predstavljali? (*zadrga = vlak, škarje = vrata, krojaški papir = poti, naprstnik in sponka = nosila ...*)
- Katere dogodke iz dogajanja na podzemni železnici smo si zapomnili? Kater javni prevoz uporabljamo mi in kakšni pripetljaji bi nam se lahko zgodili na teh mestih?
- Kateri predmeti so vam zanimivi? Zakaj? Ali lahko z njimi ustvarimo kako zgodbo?

Ustvarjajmo:

- Oživimo predmete: povejmo njegovo zgodbo, (npr. pot do vrtca/šole skoti oči čevlja).
- Natisnimo si (ali poglejmo na spletu) [kartice Cinemini Pozor, vrata se odpirajo!](#)

4. Virtualno virtuozen *Virtuos Virtuell*

Thomas Stellmach, Maja Oschmann, Nemčija, 2013, 8 minut, brez dialogov

Teme za pogovor:

- Kaj smo videli v filmu? Kaj smo slišali v filmu?
- Je film imel zgodbo? Kdo je bil junak? Kaj vse je v filmu dogajalo?
- Vam je bila vseč glasba? Kako je zvok vplival na dogajanje v filmu? Oglejmo si film še enkrat in bodimo pozorni, kako se glasbo in gibanjem naše občutenje spreminja (napeto, veselo, žalostno ...)

Ustvarjajmo:

- Vzemimo prazen bel list papirja, na katerega zlijemo nekaj kapljic črnila in z različnim premikanjem papirja delamo svojo pot. Ustvarjajmo s tušem ali vodenimi in tempera barvami.
- Natisnimo si (ali poglejmo na spletu) [kartice Cinemini Virtualno virtuozen](#)

5. Moj srečni konec *My Happy End*

Milen Vitanov, Nemčija, 2008, 5 minut, brez dialogov

Teme za pogovor:

- Kdo je bil psičkov najboljši prijatelj? Kaj vse sta pes in njegov prijatelj – rep - počela v filmu?
- Kdo je naš prijatelj? Kaj z njim radi počnemo?
- Nam je bil film smešen, napet, zabaven, smo se kdaj tudi ustrašili?

Ustvarjajmo:

- Narišite po en del različnih živali in jih naključno združite, kaj čudežnega se lahko zgodi nastalim vrstam živali?
- natisnimo si (ali poglejmo na spletu) [kartice Cinemini Moj srečni konec](#)

Še nekaj skupnih namigov igranje in ustvarjanje:

- **Animirani film in optične igrače:** filmi, ki smo si jih ogledali so animirani filmi. Pogovorimo se o tem, kako nastanejo taki filmi. V pomoč nam je lahko knjižica iz Zbirke Kinobalon [Animirani film](#). Preproste optične igrače pa lahko ustvarimo tudi sami – preprosta video in pisna navodila najdemo na Kino igrišču: [Slikogib](#) in [Tavmatrop](#).
- Če otroke veselijo **filmske čarovnije** (kot so v filmu o gumbih npr.) lahko tole čarovnijo poskusimo narediti tudi skupaj: [Čarobne frnikole](#)
- Oglejmo si **film brez zvoka in glasbe** ter se o njem pogovorimo. Šele nato si ga poglejmo z glasbo. Kaj se je spremenilo? Improvizirajmo ob ogledu z lastnimi glasbili: Orffovimi inštrumenti ali sami izdelajmo takšne, da z njimi ponazorimo zvok dela filma, npr. dež.
- **Iz pike v:** Glasba uporabljena kot vodilo za slikanje (*dobro, da so otrokom skladbe znane, da so jih imeli priložnost pozorno poslušati, da v fazi slikanja ni preveč novih dražljajev*); usmerimo jih k ponovnem pozornem poslušanju ter osredinjenju na občutja, čustva, ki poslušanje spremljajo. Tla igralnice prekrijemo s papirjem, za vsako skladbo dodamo novo packo barve, ki venomer predstavlja izhodiščno točko. Nato predvajamo različne skladbe in nazadnje primerjamo, kako so le te, njihov tempo, barva zvoka, jakost itd., vplivale na razvoj na začetku enakih pack.
- Po navdihu filmov se razgibajmo z različnimi **gibalnimi igrami**.
- Če smo ustvarili kratke filme ali animacije, si lahko natisnemo tudi filmski plakat za našo premiero in filmske vstopnice: [predloga za plakat in vstopnice](#).