



# POTEKANJE PAPIRNATEGA ZMAJA

Pedagoško gradivo

4+

# KAZALO

- 2 Uvodna beseda
- 3 Koyaa – Izmuzljivi papir
- 5 G. Noč ima prost dan
- 7 Zmaj
- 10 Tok tok
- 12 Mitch-match: 6. epizoda
- 14 Oblačno
- 16 Princ Ki-Ki-Do: Begunec
- 18 Izberi svoj najljubši film
- 19 Nariši filmski prizor

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov, ustvarjalnih izdelkov in ocen filmov ter poročil o uporabi gradiva. Pošljete jih lahko na [petra.gajzler@animateka.si](mailto:petra.gajzler@animateka.si).

## KOLOFON

Pedagoško gradivo **Potepanje papirnatega zmaja**

Uredila: Petra Gajžler

Besedila pedagoškega gradiva za filme Koyaa – Izmuzljivi papir, G. Noč ima prost dan, Zmaj, Mitch-match: 6. epizoda, Princ Ki-Ki-Do: Begunec so delno povzeta po pedagoških gradivih, ki so nastala v letih 2017, 2019 in 2020 v sklopu festivala Animateka – povzela in dopolnila: Petra Gajžler

Uvodna beseda, Tok tok, Oblačno, Izberi svoj najljubši film, Nariši filmski prizor: Petra Gajžler

Oblikovala: Andreja Goetz

Lektura: Maja Ropret

Slikovno gradivo: ZVVIKS (Koyaa – Izmuzljivi papir), Ignas Films (G. Noč ima prost dan), Bfilm (Zmaj), Igubuka (Tok tok), Kedd Animation Studio (Mitch-match: 6. epizoda), Fakulteta za multimedijske komunikacije, Univerza Tomaša Bate v Zlínu (Oblačno), Zavod Ozor (Princ Ki-Ki-Do: Begunec)

V digitalni obliki izdalo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2021

*Pedagoško gradivo je nastalo v okviru delovanja CEE mreže festivalov animiranega filma (Animafest, Anifilm, Fest Anča, Animest in Animateka) in s finančno podporo Ustvarjalne Evrope (podprogram MEDIA).*



Co-funded by the  
Creative Europe MEDIA Programme  
of the European Union

**CEE ANIMATION  
FESTIVAL  
NETWORK**



## UVODNA BESEDA

**Potepanje papirnatega zmaja** je kakovosten program sporočilno in likovno raznolikih kratkih animiranih filmov, ki je nastal z mislijo na najmlajše gledalce. V njem so zbrana sodobna avtorska dela iz srednje in vzhodne Evrope. Filme, ki so namenjeni otrokom od 4. leta, sta skrbno izbrala Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica oddaj v Otroškem in mladinskem programu Televizije Slovenije, in Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za pogovor po ogledu filmov, s katerim pomagamo otrokom razvijati lastno refleksijo. Izhodišča so razdeljena na tri med seboj prepletene sklope, ki usmerjajo pozornost na posamezne elemente vsebine filma in filmskega jezika. Gradivo vsebuje tudi predloge za ustvarjalne dejavnosti in kratek opis različnih tehnik, v katerih so animirani filmi ustvarjeni. Otroci lahko filme ocenijo s pomočjo ocenjevalnega lista in narišejo prizor, ki se jim je najbolj vtisnil v spomin.

Ogled filmov priporočamo otrokom v vrtcu in 1. triadi osnovne šole.



# KOYAA - IZMUZLJIVI PAPIR

Kolja Saksida, Slovenija, 2019, 2'45", brez dialogov

Koyaa se na svežem zraku loti slikanja z vodenimi barvami. Ko prime za čopič, da bi naredil prvo potezo, se risalni list nenadoma prepogne – prvič, drugič ... – in že leti okoli njega pravcato papirnato letalo. Poskusi ga ujeti, a letalo se preobrazi v poskočno žabo, potem v ladjo, ki pljuje, in že je metulj ... Koyaa se zaveda, da bo treba poiskati zvito rešitev, da ga ne preseneti nova preobrazba.



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### Zgodba

Katere potrebščine si je Koyaa pripravil za slikanje? Kaj je Koyii začelo povzročati težave? V kaj vse se je preoblikoval list papirja? Kaj medtem počne krokar? Iz česa je krokar izdelal ptičjo hišico? Kaj je moral narediti Koyaa, da je ujel papir? Se ti zdi njegova rešitev iznajdljiva? Opišite prizore, ki so se vam zdeli smešni.

### Teme

Kdo je Koyaa? Kakšen je, kako je oblečen, kakšnega razpoloženja je? Koliko se vam zdi Koyaa star? Kje živi? Kako se Koyaa odzove na izmuzljivost papirja? Je jezen, začuden, neroden, ga vse skupaj zabava? Opišite ga. Kako se premika? Ali Koyaa reši zaplet v prvem poskusu? Kaj stori, ko mu ne uspe? Je Koyaa vztrajen? Kako vemo, da je zadovoljen s svojo rešitvijo? Predstavlajte si, da ste Koyaa. Kako bi rešili njegovo zagato? Kaj storite, kadar ne gre vse po načrtu? Spomnite se primerov, ko ste iznajdljivo rešili kakšno težavo.

Kdo je Koyeev prijatelj? Kakšen je odnos med Koyoo in krokarjem? Kako se vsak izmed njiju obnaša v zapleteni situaciji? Pogovorite se o prijateljstvu med ljudmi in živalmi: o domačih živalih, hišnih ljubljenceh, medsebojnem spoštovanju in odnosu do njih. Kako se sporazumevate z živalmi, hišnimi ljubljenci? Koyaa v filmu slika z vodenimi barvami. S čim vse lahko rišemo na papir? Kaj še lahko izdelamo iz papirja?



## FILMSKI JEZIK

Ali Koyaa uporablja besede? Premislite o pomembnosti neverbalne komunikacije v filmu in možnostih sporazumevanja brez pogovora, zgolj z govorico telesa, medmeti in opazovanjem dogajanja.

Bodite pozorni na to, kako se ritem glasbe spremeni ob lovljenju izmuzljivega papirja, in se pogovorite o vlogi glasbe v filmu.

## Ideje za dodatne dejavnosti



Preizkusite se v origamiju, japonski umetnosti prepogibanja papirja, in izdelajte preproste figure.

Narišite, kakšno bi bilo vaše izmišljeno domovanje. Bi tičalo na gorski polici, na drevesu, na oblaku, nad jezerom? Kaj bi moralo vsebovati, da bi bilo po vaših željah in okusu? Pustite domišljiji prosto pot.

Odigrajte izmišljen prizor o samosvojih predmetih, ki ne ubogajo svojih lastnikov.

## O Tehniki animiranja



Film je posnet v tehniki lutkovne stop animacije. Lutke, scenografija in rekviziti so ročno izdelani. Kot pri vseh drugih tehnikah animiranega filma se tudi pri tej ustvari iluzija gibanja s snemanjem sličice za sličico. Da v filmu dosežemo elegantno gibanje lutke, moramo fotografirati vsak njen premik, kot tudi premike drugih predmetov, za katere si želimo, da se v filmu gibljejo. Ko sličice predvajamo v zaporedju in z določeno hitrostjo, ustvarimo občutek gibanja.

**Koyaa – Izmuzljivi papir** je del serije kratkih animiranih filmov **Koyaa in nagajivi predmeti 2**. Za nadaljnje raziskovanje animirane serije **Koyaa** obiščite [spletno stran filma](#).

# G. NOČ IMA PROST DAN

## PONO NAKTIES LAISVADIENIS

Ignas Meilunas, Litva, 2016, 2', brez dialogov

Gospod Noč podnevi obiše mesto in potemni vse, kar mu pride pod roke.



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### Zgodba

Katere spremembe je naredila noč in katere so se vam zdele najbolj smešne? Kaj pa je naredil dan, ko se je prikazal na oknu?

### Teme

Pogovorite se o tem, kaj bi spremenili vi, če bi imeli tako čarobno moč. Komu ali čemu bi spremenili barve in oblike in zakaj? Kakšen pa je vaš odnos do dneva in noči, kako se počutite, kadar je zunaj svetlo, in kako, kadar je temno? kateri del dneva vam je ljubši in zakaj?

Zakaj je ponoči temno in podnevi svetlo? Imamo vsepovsod po svetu istočasno noč in dan? Zakaj ne?





## FILMSKI JEZIK

Kakšna je bila glasba v filmu? Opišite jo. Pogovorite se o vplivu glasbe na doživljanje filma.

## Ideje za dodatne dejavnosti

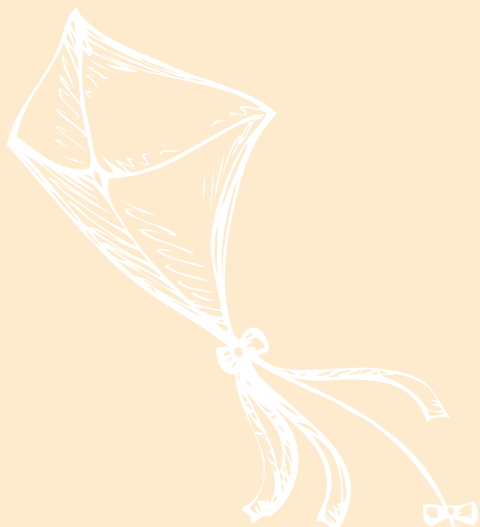


Narišite kraj, v katerem živite, kot če bi risbi narisala gospod Noč in gospod Dan. V risbo vključite vsaj eno znamenitost, po kateri je znano vaše mesto ali vas. Razmislite, kakšne barve boste uporabili za nočno in kakšne za dnevno sliko.

## O Tehniki animiranja



Film združuje različne tehnike animiranja: digitalno risano animacijo, v kateri je ustvarjen glavni lik, in dve vrsti stop animacije. Prva je predmetna, pri tej so ustvarjalci premikali oziroma zamenjevali predmete, druga pa sekvenčna animacija, za katero so fotografirali del mesta v določenem zaporedju in tako prikazali mestni vrvež hitreje, kot se odvija v realnem času. Nekateri prizori mesta pa so preprosto posneti s filmsko kamero.



# ZMAJ POUŠTĚT DRAKA

Martin Smatana, Češka, Slovaška, Poljska, 2019, 13' 5'', brez dialogov

Deček obiše svojega dedka, ki živi na hribu. Na topel poletni dan si krajšata čas s spuščanjem zmaja, ki ga je dedek podaril dečku. Do jeseni dedek vidno opeša in nekega dne ga močan veter odpihne med oblake. Spomladi se deček in dedek ponovno srečata.



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### Zgodba

Deček se po zadnjem šolskem dnevu odpravi do dedka. Kje živi dedek? Kako preživljata skupni čas in kako se ob tem počutita? V katerem letnem času deček ponovno obiše dedka? Kaj je ob dečkovem drugem obisku drugače? Kako se je spremenil dedek in kako se je spremenila narava? Kako se deček odzove na dedkovo šibkost, obnemoglost? Kam veter odpihne dedka? Kako se ob tem počuti deček? Kdaj se deček znova odpravi do dedkove hiše in zakaj? V kakšnem stanju je hiša? Kako se je spremenila narava? Kje se deček in dedek ponovno srečata? Kakšno je snidenje? Kaj počneta med oblaki?





## Teme

Film govori o smrti, vendar na preprost, metaforičen in simboličen način prek odnosa med dečkom in njegovim dedkom. Pojasni nam, da nihče od nas ne bo večno živel in da vsa živa bitja umrejo, obenem pa pokaže, da smrt ne pomeni konca naše poti. Pogovorite se o smrti in izgubi skozi dečkovo doživljanje izgube. Kako se poslovimo od bližnjih, ki jih izgubimo? Kako ohranjamo spomin nanje? Kako je deček ohranjal spomin na dedka? Kaj se je zgodilo z dedkom, ko ga je odpihnil veter? Ja ponovno srečanje dečka in dedka resnično ali se je to zgodilo samo v dečkovi domišljiji?

Z otroki se pogovorite o tem, kako sta v filmu prikazana dedkova šibkost in smrt. Deček in dedek sta izdelana iz različnega števila plasti blaga, ki ponazarjajo njuno starost ali čas, ki jima je ostal do konca življenja. Zakaj je deček narejen iz več plasti blaga, dedek pa je vedno tanjši in lahko svoje plasti prešteje na prste ene roke? Kaj simbolizirajo plasti?

Razmislite, kako zgodba sovpada z letnimi časi. Kaj predstavlja vsak letni čas? S katerim letnim časom se film zaključuje? Kako ste to razumeli?



## FILMSKI JEZIK

Kakšna je podoba filma? Kakšne barve spremljajo prizore, v katerih se deček in dedek igrata? Kakšne barve prevladujejo, ko dedka odnese veter? Razmislite, zakaj so uporabljene različne barve in kakšen je njihov namen. Barve v filmu soustvarjajo filmsko vzdušje in vplivajo na naše doživljanje filma.



## Ideje za dodatne dejavnosti



Režiser filma je med snemanjem opazil naprsni žep direktorja fotografije in bil mu je tako všeč, da ga je odrezal in vključil v filmsko pokrajino, ki je ustvarjena iz različnih materialov, med drugim iz blaga. Žep s svojimi barvnimi odtenki in črtastim vzorcem spominja na polje v jesenskem času. Razmislite, katere materiale so uporabili pri izdelavi pokrajine, oblakov, hiše in likov. Iz krpic blaga, volne, vate in papirja tudi sami izdelajte domačo pokrajino.

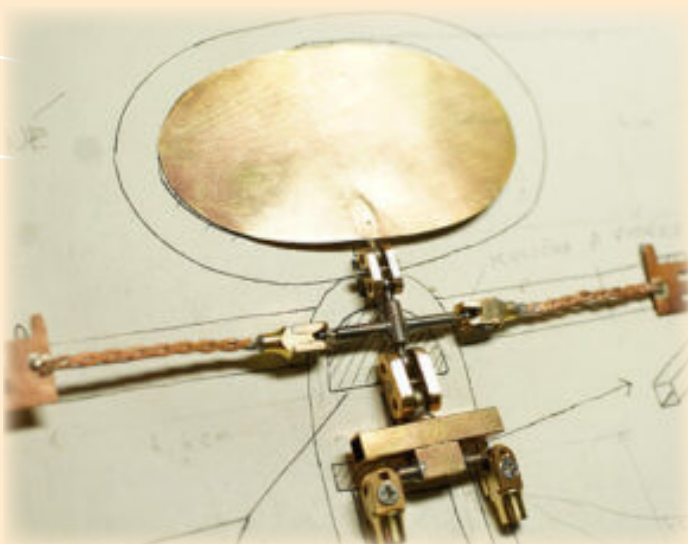
Doma pobrskajte med predmeti in izberite tistega, ki vas spominja na koga od bližnjih. S pomočjo predmeta pripovedujte o vašem odnosu.

Narišite prizor iz filma, ki se vas je najbolj dotaknil. Spomnite se, kakšne barve so v njem prevladovale, in to upoštevajte pri ustvarjanju risbe ali slike.

## O Tehniki animiranja



Film je bil posnet v tehniki stop animacije, pri kateri je treba za vsak premik posneti novo sliko. V tem filmu so ustvarjalci animirali lutke, izdelane iz blaga in drugih materialov. Vsaka lutka ima v sredini gibljivo kovinsko ogrodje, ki omogoča premikanje.



# TOK TOK KUC KUC

Ivana Guljašević, Hrvaška, 2018, 3'56'', brez dialogov

Rumena podmornica odkriva pisano morsko živalsko kraljestvo – od poskočnega morskega ježka do radovedne morske zvezde.



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### ZGODBA

S katerim prevoznim sredstvom otrok raziskuje morsko živalsko kraljestvo? Kateri morske živali sreča? Zakaj nekatere izmed njih trkajo na okno podmornice?

### TEME

S katerimi prevoznimi sredstvi potujemo po morju? S katerimi plovili ste se že peljali ali si to želite? Pojasnite svoj izbor. Bi raziskovali morje s podmornico, če bi imeli to priložnost?

Ali ste že kdaj imeli priložnost pokukati pod morsko gladino? Kaj ste videli in kako ste se ob tem počutili? Kako se počuti otrok v rumeni podmornici ob raziskovanju morskih živali?

Katere morske živali še poznate poleg teh v filmu? Ste imeli priložnost videti katero od njih tudi v živo? Kje?



## FILMSKI JEZIK

V filmu igrata pomembno vlogo tudi glasba in zvok, ki pomagata soustvarjati filmsko vzdušje. Opišite glasbo, ki ste jo slišali, in naštejte glasbila, ki ste jih prepoznali. Katere zvoke ste slišali v filmu? Poskusite poustvariti take zvoke (trkanje, morje) tudi sami.

## Ideje za dodatne dejavnosti



Skupaj se lotite raziskovalne naloge in izdelajte plakate o morskih živalih, ki se pojavijo v filmu – meduzi, morskem ježku, raku, ribi, morski zvezdi in kitu. Dodate lahko tudi kakšno po lastni izbiri. Za vsako žival izdelajte svoj plakat, na katerega žival tudi narišite.

Ponovno si oglejte film, tokrat brez zvoka, in ga sami zvočno opremite. Najprej si oglejte film in zabeležite vse zvoke in glasbo, ki se v njem pojavijo, ter se pogovorite, kako jih boste ustvarili sami. Ko boste pripravljeni, si film ponovno oglejte, tokrat brez zvoka, saj ga boste med gledanjem filma ustvarjali sami. Namigi za zvočno opremljanje filma:

- Razdelite si vloge.
- Razmislite, na kateri material ali predmet boste potrkali, da boste dobili podoben zvok kot v filmu, in kako boste ustvarili zvok morja.
- Film spremlja tudi glasba. Ustvarite jo sami, lahko pa tudi zapojete.



## O Tehniki animiranja



Površine, iz katerih so ustvarjeni liki in ozadja, je ustvarjalka narisala na papir, jih fotografirala in prenesla v računalniški program. Tam jih je izrezala, sestavila in animirala. To je 2D računalniško animiranje v tehniki izrezanke.

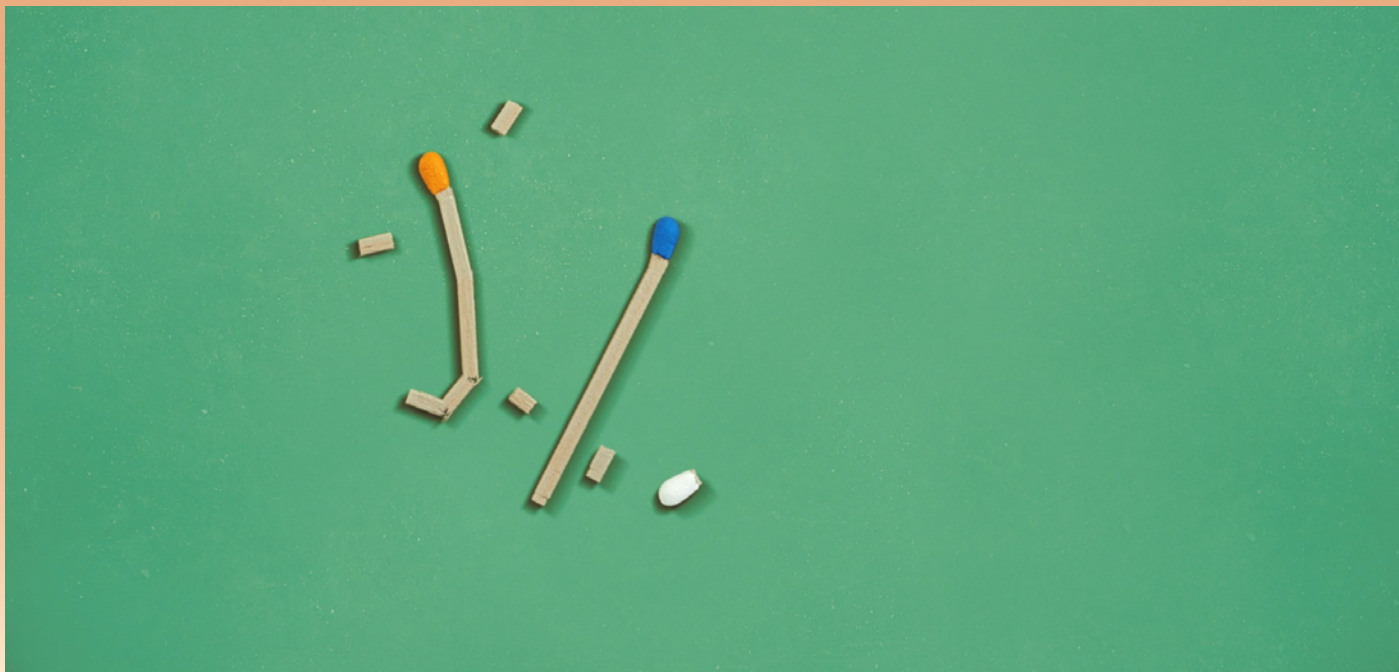


# MITCH-MATCH: 6. EPIZODA

## MITCH-MATCH SOROZAT HATODIK EPIZÓD

Géza M. Tóth, Madžarska, 2020, 2'12'', brez dialogov

V škatlici je le še ena vžigalica. Ta vsakdanja stvar je protagonistka animirane serije Mitch-match. Vžigalica se v vsaki epizodi odpravi na potep in se na koncu vedno vrne v škatljo. Nekaj tako običajnega omogoča neskončne igrive, domiselne dogodivščine, k nas popeljejo v fantazijski svet.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR



#### Zgodba

Kdo je protagonist filma? Kaj počnejo vžigalice v filmu? Ste opazili, da imajo raznobarvne glave? Naštete vse barve, ki ste jih opazili, in povejte, kakšne vloge imajo v igri, ki jo igrajo vžigalice. Opišite potek igre. Kaj se zgodi z vžigalico na koncu igre? Kako vemo, katera vžigalica igra glavno vlogo v filmu? Kakšne barve je?

#### Teme

Vžigalice v filmu igrajo nogomet. Imate radi nogomet? Ga igrate? Spremljate nogometne tekme? Poznate pravila nogometa? Na kratko jih razložite. Imate najljubši nogometni klub in ali vam je kak nogometni igralec še posebej všeč?

Kateri in zakaj? Vam je kakšen drug šport ali dejavnost bolj pri srcu kot nogomet? Kateri/-a in zakaj?

Veste, čemu je namenjen predmet, ki nastopa v filmu, in kako se uporablja? Ste že kdaj uporabili vžigalico? Kaj vse lahko z njo prižgemo? S čim še lahko zanetimo ogenj razen z vžigalico? Kako ga lahko zanetimo z naravnimi materiali?



## FILMSKI JEZIK

Kako ste prepoznali, da vžigalice igrajo nogomet? Z otroki spregovorite o tem, kaj poleg gibanja predmetov pripomore k temu, da prepoznajo dogajanje v filmu (barve, zvoki ...), in ali je tako poenostavljen prikaz likov z enobarvnimi ozadji in brez dialogov (pogovora med liki) zadoščal za njihovo razumevanje zgodbe.

## Ideje za dodatne dejavnosti

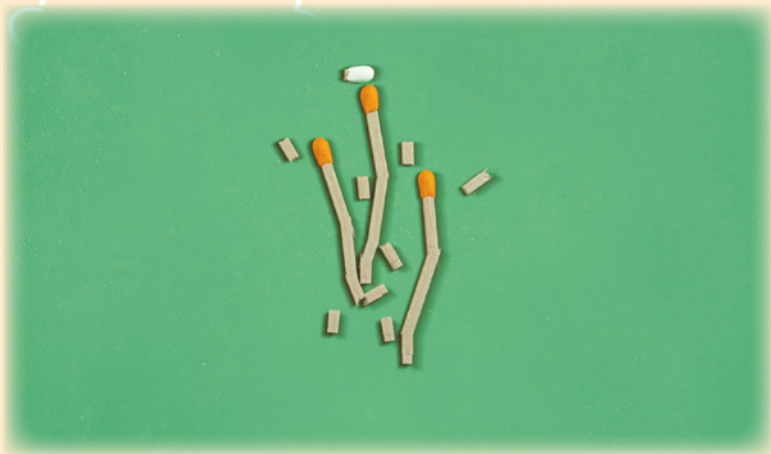


Iz predmetov preprostih oblik, ki jih najdete v naravi ali v vaši igralnici, ustvarite slike. Trši list poslikajte z eno barvo v poljubni likovni tehniki (z valjčkanjem, odtiskovanjem, s čopiči ...). Ko se podlaga posuši, nanjo poljubno položite predmete in jih prilepite. Pri tem lahko uporabite tudi vžigalice. Drugi naj ugotovijo, kaj slika upodablja.

## O Tehniki animiranja



V filmu oživijo običajni predmeti, kot so vžigalice. Tako tehniko imenujemo predmetna stop animacija. Ustvarjalci so morali za vsak premik vžigalice posneti po eno sličico. Film so snemali s ptičje perspektive. Med fotografiranjem so umaknili roke, zato jih v filmu ne vidimo.



# OBLAČNO POD MRAKEM

Filip Diviak, Zuzana Čupová, Češka, 2018, 4'44'', brez dialogov

Palček se na vrtu brezskrbno nastavlja sončnim žarkom. Kar naenkrat se od kdo ve kod pojavi oblak in zakrije sonce. Palček se odloči, da bo oblak pregнал, tudi če se bo moral za to pošteno potruditi.



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### Zgodba

Kje živi palček in kaj počne na svojem vrtu? Opišite njega in njegovo hiško. Kateri živali ima na vrtu? Kako se počuti, ko oblak zakrije sonce? Kako izrazi svoje nezadovoljstvo? Kaj skriva palček pod kapo? Kako ukrepa, ko oblak zakrije sonce, in kako ga prežene? Kaj vse pritrdi z žebljem in zakaj? Kdo ali kaj odpihne oblak?

### Teme

Razmislite, v katerih pravljicah in filmih ste že srečali palčke, in jih primerjajte s palčkom v filmu **Oblačno**. Pogovorite se o podobnostih in razlikah, pri tem pa upoštevajte tako zunanji videz kot značaj.

Palček iznajdljivo in s precej truda prežene oblak. Ste imeli občutek, da je palček to naredil prvič? Zakaj da/ne? Razmislite, kako se vi odzovete, kadar naletite na težavo. Je vaš odziv odvisen od težave, ki vas pesti? Poznate pregovor »Brez muje se še čevalj ne obuje«? Kaj pomeni?

Pogovorite se o vremenu. Opišite, kakšno vreme vam je všeč. Kaj so prednosti in

kaj slabosti oblačnega vremena? Kaj pa sončnega? Kaj radi počnete ob sončnem vremenu? Kaj pa, kadar je oblačno? Ali vreme vpliva na vaše razpoloženje? Kako? Palček se je na svojem ležalniku brezskrbno nastavljal sončnim žarkom. Na kaj moramo biti pozorni pri sončenju? Zakaj je prekomerno izpostavljanje soncu lahko nevarno, če se ne uporabimo ustrezne zaščite? Kako se lahko zaščitimo pred nevarnimi sončnimi žarki? Naštejte pozitivne in negativne vplive sonca na nas in naše življenje na Zemlji.



## FILMSKI JEZIK

Za ustvarjanje napetosti ter prikaz palčkove odločnosti in zbranosti so v filmu uporabili bližnji kader palčkovih oči, kakor to počnejo v vesternih. Oglejte si posnetek in primerjajte palčka s kavboji – kdo je njihov nasprotnik in kako se bojujejo proti njemu?



Glasba igra v filmu pomembno vlogo, saj soustvarja filmsko vzdušje. Opišite glasbo, ki jo slišite, in poskusite prepoznati glasbila. Raziščite in poslušajte različno ljudsko glasbo in se pogovorite o njeni rabi, namenu in inštrumentih, ki se v njej uporabljajo. Kaj poleg glasbe v filmu še slišimo?

## Ideje za dodatne dejavnosti



Narišite palčkovo hišo in vrt ob sončnem in oblačnem vremenu. Razmislite, kakšne barve so prevladovale v filmu, ko je sijalo sonce in ko je bilo oblačno. Upoštevajte to pri ustvarjanju risbe.

Igrajte se skupinsko palčkovo igro. Najprej iz tršega papirja izdelajte palčkovo kapo v obliki stožca ali uporabite kapo v obliki stožca, ki jo že imate. Pod kapo na glavo položite manjši predmet, tako da ga drugi ne vidijo. Sedite v krog. Vaši prijatelji naj s petimi vprašanji, na katera lahko odgovarjate samo z da ali ne, poskusijo ugotoviti, kateri predmet ste skrili. Ko ugotovijo ali če jim to po petih poskusih ne uspe, dvignite kapo in jim predmet pokažite.

## O Tehniki animiranja



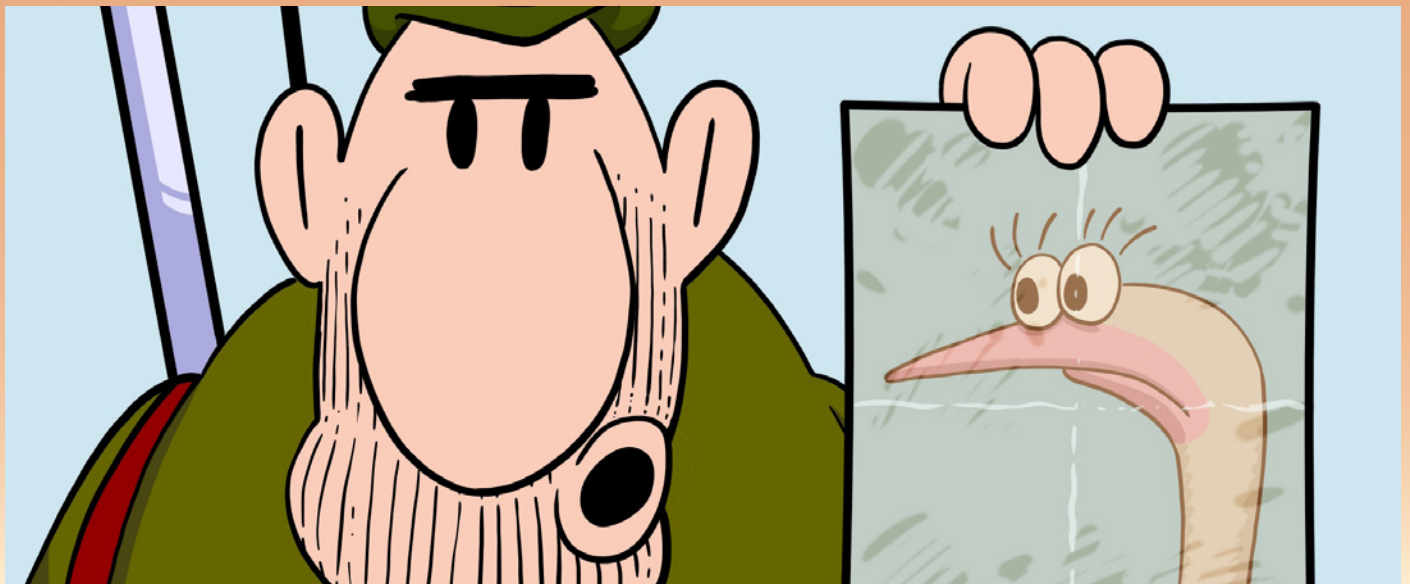
Gre za 2D računalniško risano animacijo, pri kateri so palček in drugi gibljivi elementi narisani z digitalnim pisalom na grafično tablico, ozadja pa so naslikana na papir in digitalno prenesena na računalnik.



# PRINC KI-KI-DO: BEGUNEC

Grega Mastnak, Slovenija, 2018, 5', brez dialogov

Neustrašni piščanček in borec za pravice gozdnih prebivalcev Princ Ki-Ki-Do je glavni junak istoimenske animirane serije. Tokrat se v njegovem gozdu na begu pred brezobzirnim lovцем znajde čudno bitje – prestrašeni dolgovrati noj. Ali mu ga bo uspelo rešiti?



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR



### Zgodba

Noj se znajde v neznanem okolju. Kako je zašel tja? Kako se odzove, ko nanj nalleti pujsa? V kakšni nevarnosti je noj, kdo ga ogroža? Zakaj Princ Ki-Ki-Do noju ne more takoj priskočiti na pomoč? Kaj ukreneta njegova pajdaša komarja? Kako skupaj zaustavijo lovca? Katero orožje uporablja lovec in kako se mu to maščuje? Kdo noju pomaga na poti domov in kje je njegov dom? Na kakšen način živali Princu Ki-Ki-Doju izkažejo hvaležnost?

### Teme

Spregovorite o tem, kaj vse pomeni biti tujec. Je Ki-Ki-Dojev gozd gostoljubno okolje za noja? Zakaj da/ne? Kako se počuti ob prihodu v Ki-Ki-Dojev gozd? Kako se nanj odzovejo pujsa Rozi in Ki-Ki-Do? Ste se že kdaj znašli v neznanem okolju, v katerem ste se počutili kot tujec, in ob kakšni priložnosti (prvi dan šole, obisk tuje dežele ...)? Kako ste se ob tem počutili? Poznate koga, ki je daleč od doma zaživel na novo? Kaj je pustil za sabo? Česa vsega se je moral naučiti? Kako se je počutil v novem okolju? Kako ga je sprejela okolica? Kako lahko pomagamo nekemu v

podobnem položaju? Kaj se lahko naučimo od tujcev? Za konec spregovorite tudi o pomenu besede begunec.

Primerjajte lov na divje živali v Afriki z lovom na živali v naših gozdovih. Kje je bil noj ulovljen in s kakšnim namenom? Kakšna je vloga lovca v naših gozdovih? Kakšne naloge ima in kakšen je namen lova? Lov v naših gozdovih je dobro nadzorovan in njegov primarni namen je uravnavanje populacije divjadi, lov na divje živali v Afriki pa je pogosto povezan s krivolovom, ki je velja za dobičkonosen posel. V zadnjem času se lov na divje živali v Afriki omenja tudi kot luksuzna turistična dejavnost.



## FILMSKI JEZIK

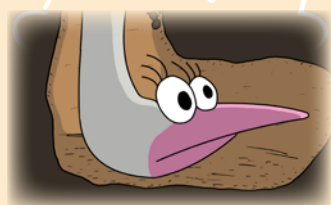
Kateri prizori so vas nasmejali? Kdaj je bilo dogajanje v filmu napeto? Kakšna glasba je spremljala napeto dogajanje? Kakšna glasba je spremljala zaključni del filma po nojevi vrnitvi domov? Spregovorite o vplivu glasbe na naše doživljanje filma.

## Ideje za dodatne dejavnosti



Skupaj se lotite kratke raziskovalne naloge in izdelajte plakat o nojih. Kako dobro v resnici poznate to žival? Kje boste poiskali informacije o njej? V pomoč so vam lahko tudi ta vprašanja: Kje živi noj? Kako velik je in koliko tehta? Ali lahko noj leti tako kot druge ptice? Kaj naredi, kadar se počuti ogroženega? So noji samotarji ali živijo v skupini? Ali nesejo jajca? Kakšno je nojevo jajce v primerjavi s kokošjim? S čim se prehranjuje noj? Poimenujte posamezne dele njegovega telesa. Vse ugotovitve in druge zanimivosti o noju narišite in zapišite v obliki miselnega vzorca na velik list papirja. Zdaj ste že pravi mali poznavalci te živali in lahko pripravite kratek kviz, s katerim preverite, koliko o nojih vedo vaši prijatelji in starši.

Naštejte čim več živali, ki ste jih poleg noja opazili v filmu. Pogovorite se o tem, ali živijo v Sloveniji in/ali Afriki. Na list papirja narišite svojo najljubšo afriško žival!



## O Tehniki animiranja

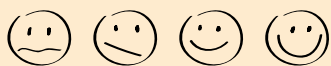
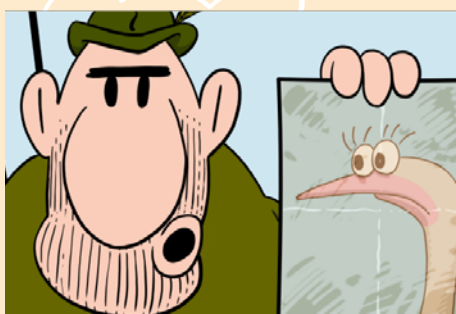
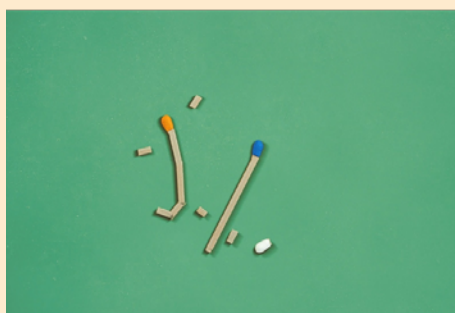
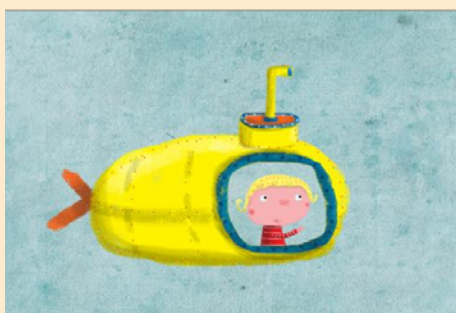
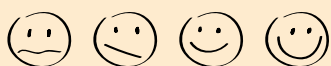


Gre za 2D računalniško risano animacijo, pri kateri like ustvarijo s pomočjo računalnika, svinčnik in papir pa nadomestita računalniška tablica za risanje in programska oprema. Način dela – risanje sličice za sličico – je enak kot pri klasični risani tehniki, olajšan je le postopek.







# IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM

OCENI FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA KONCU PA IZBERI NAJLJUBŠEGA! FILME OCENIŠ TAKO, DA POBARVAŠ USTREZNEGA SMEŠKOTA. SVOJE OCENE PRIMERJAJ Z OCENAMI SVOJIH PRIJATELJEV IN STARŠEV. POGOVORITE SE O TEM, ZAKAJ SO VAM BILI NEKATERI FILMI BOLJ VŠEČ KOT DRUGI.



## LEGENDA

-  FILMA NISEM RAZUMEL/-A
-  FILM MI NI BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL ZELO VŠEČ





# NARIŠI FILMSKI PRIZOR

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

