

Čarobna prijateljstva

PEDAGOŠKO GRADIVO 3+



KAZALO

2	<u>UVODNA BESEDA</u>
3	<u>KOYAA – PRESNETA ODEJA</u>
5	<u>FRANCKINA JUHA</u>
7	<u>ŽIVŽIVALICE: TIRANOZAVER</u>
9	<u>SESTRI</u>
11	<u>OPROSTI</u>
13	<u>ČRNILO</u>
15	<u>OCENJEVALNIK</u>
16	<u>USTVARJALNIK</u>
17	<u>PRILOGA</u>

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.

KOLOFON

Pedagoško gradivo
Čarobna prijateljstva

UREDILA
AVTORICA

Petra Gajžler
Petra Gajžler

Besedila pedagoškega gradiva za filme Franckina juha, Živživalice: Tiranozaver, Oprosti in Črnilo so iz pedagoških gradivih, ki so nastala v letih 2022 in 2021 v sklopu festivala Animateka, besedilo za film Koyaa – Presneta odeja pa je povzeto po pedagoškem gradivu Junaki iz zakulisja (ZVVIKS). Izhodišča za pogovor ob filmu Sestri je avtorica pripravila ob strokovni podpori Mije Pungeršič (Zavod za izobraževanje in inkluzijo ODTIZ).

OBLIKOVANJE
LEKTURA
SLIKOVNO GRADIVO

Matic Brinc
Maja Ropret
ZVVIKS (Koyaa – Presneta odeja), Folimage, Pocket Studio (Franckina juha), Film Bilder (Živživalice: Tiranozaver), Folimage, Les Armateurs (Sestri), Maur Film, Famu (Oprosti), Ka-Ching Cartoons (Črnilo)
Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2023

V DIGITALNI
OBLIKI IZDALO

Pedagoško gradivo je nastalo v okviru delovanja Mreže festivalov animiranega filma (Animafest, Anifilm, Fest Anča, Animest in Animateka) in s podporo podprograma EU Ustvarjalna Evropa MEDIA.



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



Uvodna beseda

Filmski program Čarobna prijateljstva je izbor šestih kratkih animiranih zgodb o srčnih in nenavadnih prijateljstvih, ki se včasih znajdejo na preizkušnji. Očarljivi filmi nas začarajo s svojo slogovno raznovrstnostjo in predstavljajo odlično priložnost, da z otroki spregovorimo o medsebojni pomoči, sodelovanju, drugačnosti in odpuščanju.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za pogovor in ideje za dodatne dejavnosti po ogledu filmov, ki so prilagojene za najmlajše gledalce. Na koncu gradiva se nahajata tudi ocenjevalnik, s katerim otroci ocenijo filme, in ustvarjalnik, kjer lahko narišejo svoj najljubši filmski prizor.

Filmi so namenjeni otrokom od 3. leta starosti.

OGLED FILMOV

Filmski program Čarobna prijateljstva si lahko ogledate v kinematografih [Art kino mreže Slovenije](#) ali v šoli.

DELAVNICE ANIMIRANEGA FILMA

Ogled filmov s pogovorom lahko nadgradite z [delavnicami optičnih igrač Društva Slon](#), na katerih se otroci seznanijo z začetki animiranega filma. Ogledajo si nekaj primerov optičnih igrač, v praktičnem delu pa se njihove izdelave lotijo tudi sami.

Koyaa – Presneta odeja

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

Na noč čarovnic Koyaa mirno spi, pokrit s toplo odejo. A sredi noči nemirna odeja odkrije Koyoo, in še predno se dobro zave, skupaj z njo leti po prostoru. To čarovnijo lahko reši le bistrournna rešitev.





Izhodišča za pogovor

V katerem delu dneva se zgodba odvija? Je to zjutraj, čez dan ali zvečer? Prepoznate tudi letni čas? Kako? Kako vemo, da je Koyaa zaspan? Kaj Koyaa naredi, preden se odpravi spat? Kakšni so vaši rituali, preden zaspate? Kaj ima Koyaa na nočni omarici? Ali je ugasnil vse luči, preden je zaspal? Je to dobro? Zakaj ne? Kateri predmet v filmu oživi in kako ponagaja Koyii? Kako se Koyaa ob tem počuti? Se ustraši? Je tudi vas kdaj strah? Kaj naredite, kadar vas je strah? Kako Koyaa ukroti odejo? Kaj bi vi naredili na njegovem mestu? Kaj naredi Koyaa, ko se mu utrne ideja? Kaj pa vi naredite? Kaj počne krokar? Pa pogledjmo kako pozorno ste spremljali film: ste opazili, koliko prstov ima Koyaa na eni roki? Koyaa vselej nosi značilno kapo. Jo nosi tudi krokar? Primerjajte obe kapi. Koyaa in Krokar živita sama v hiši, ki jo krasi mnogo predmetov. S čim so opremljeni posamezni prostori? Ste pogrešali kakšne stvari, ki jih imate doma, pa jih Koyaa nima? Katere?

Ideje za dodatne dejavnosti

Narišite svoj sanjski dom! Kakšen bi bil? Bi tičal 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. Lutka Koyee in predmeti so ročno izdelani. Da v filmu dosežemo gibanje lutke, moramo fotografirati vsak njen premik, kot tudi premike drugih predmetov, za katere želimo, da se v filmu gibljejo. Ko sličice predvajamo v zaporedju in z določeno hitrostjo, ustvarimo občutek gibanja. Za 1 sekundo filma so naredili kar 24 slik! Veste, koliko je ena sekunda?

Francina juha

La Soupe De Franzy

Ana Chubinidze, Francija, 2021, 8'33", brez dialogov

Malce osamljena kuharica z drugega planeta ugotovi, da njena roza juha ni le okusna, temveč tudi čarobna! Deli jo z lačnimi čudaki s čudaškega planeta.



Izhodišča za pogovor

Kaj počne Francka v svojem domu? Kako bi jo opisali? Ima rada hrano in kuhanje? Kako vemo, da jo to osrečuje? Kakšno glasbo posluša ob kuhanju? Kaj še naredi pred vsakim obrokom? Kaj vam to pove o njej? Ali kdaj opazujete svoje starše, ko kuhajo? Ali to radi počnejo? Po čem to sklepate? Kaj vam največkrat skuhajo? Ali imajo tudi oni kako čarobno sestavino, ki jo dodajo vsaki jedi? Ste jim kdaj pri kuhanju pomagali? Kaj ste skupaj skuhali? Francka med kuhanjem ugotovi, da ji je nečesa zmanjkalo. Kam se odpravi in koga tam sreča? Poleg čarobne sestavine pa pripelje domov še lačno bitje z drugega planeta. Ko bitje poje njeno juho, se spremeni. Kakšno moč ima Franckina juha? Opišite konec filma.

Ideje za dodatne dejavnosti

Vsak naj v šolo prinese najljubšo zelenjavo. Položite jo na mizo in si jo dobro oglejte. Vsak naj pove, zakaj se mu ta zdi najokusnejša. Skupaj pripravite juho in si privoščite zdravo

kosilo. Po želji se lahko za kosilo oblečete v posebna oblačila po lastni izbiri.

Za Francko je vsako kosilo priložnost, da obleče nekaj posebnega. Izrežite lik Francke (glejte prilogo), lahko ga nalepite na trši papir. Izrežite tudi oblačilo. Nato pa oblačilo pobarvajte, tako kot vam je najbolj všeč. Nanj lahko nalepite tudi bleščice in koščke blaga. Joj, koliko zanimivih Franck je v naši igralnici!

O tehniki animiranja

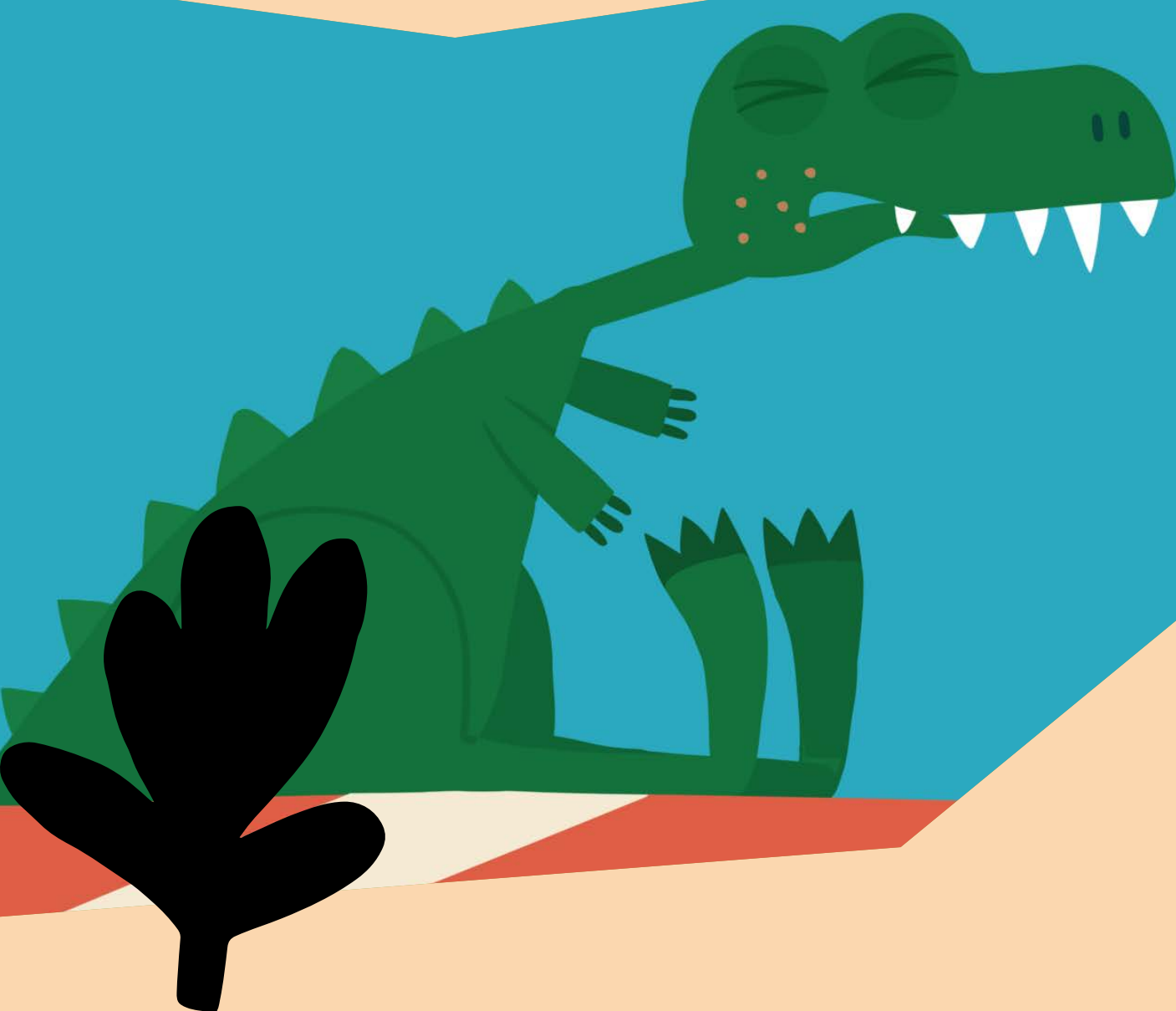
Tudi ta film so ustvarili v tehniki lutkovne stop animacije. Pri izdelavi lutk in ozadij so uporabili različne materiale. Za Francko so morali sešiti čisto majhna oblačila in izdelati majhen krožnik, pa tudi Franckino sobo ter vesoljsko pokrajino. Ustvarjalci takih filmov potrebujejo poseben prostor, imenovan filmski studio, kamor postavijo vso scenografijo. Poleg tega morajo biti zelo spretni z rokami, da ustvarijo vse te pomanjšane predmete in lutke.

Živživalice: Tiranozaver

Animanimals: T-Rex

Julia Ocker, Nemčija, 2022, 3'37", brez dialogov

Tiranozavru košarka ne gre od rok, nagajive opice se smejejo, dokler jih ne preseneti.



Izhodišča za pogovor

Katere živali spoznamo v filmu? Kaj počnejo opice? Kako se tiranozaver počuti, ko pride v garderobo, s čim ima težave? Kako se to pokaže na košarkarskem igrišču? Opišite opice in njihov odnos do tiranozavra. Kako se počuti, ko se mu smeji? Ali se je tudi vam kdaj zgodilo, da česa niste znali? Kako ste se takrat počutili? Ali menite, da je pomembno, da smo ljudje dobri v različnih stvareh? Zakaj? Predstavljajte si, kakšen bi bil svet, če bi bili vsi dobri v isti stvari. V katerih stvareh ste dobri vi? So morda vaši prijatelji dobri v drugih stvareh kot vi? Pogovorite se o pomenu sodelovanja in zaupanja. Zakaj je pomembno, da se podpiramo in si pomagamo? Ali se lahko drug od drugega česa naučimo? Kdaj v vrtcu sodelujete in si pomagate? Opišite konec filma. Katere igre z žogo pa poznate vi?

Ideje za dodatne dejavnosti

Igrajte se igro Zaupaj prijatelju. Postavite se v pare. Otroka drug

drugemu stojita nasproti in vsak z eno roko držita rutico, tako da je močno napeta. Eden od njiju naj zamiži, drugi pa naj ga počasi vodi po prostoru. Cilj naloge je, da si par zaupa in se poveže. Prvi naj bo previden in nežen v vodenju, drugi pa naj zaupa v presojo svojega partnerja, da bo zanj poskrbel.

Igrate se lahko tudi Igro številčk. Usedite se v krog. Cilj skupine je, da skupaj našteje dvajset ploskov, vendar lahko ploskate samo po eden, nikoli dva ali več hkrati. Če plosknete dva hkrati, se igra začne od začetka. Vzgojiteljica ali vzgojitelj naj šteje ploske.

O tehniki animiranja

Film so ustvarili v tehniki 2D računalniške risane animacije, pri čemer so like in ozadja s posebnim pisalom risali kar na zaslon računalnika. Pri risanju likov in ozadij so uporabljali živahne enobarvne ploskve. Tako je delo potekalo veliko hitreje, obenem pa so prihranili kar velik kup papirja.

Sestri

Entre deux sœurs

Anne-Sophie Gousset, Clément Céard,
Francija, 2022, 7'15", brez dialogov

Sestrlici se skupaj igrata in smejita, predvsem pa se imata neizmerno radi. Starejša sestra pomaga mlajši, da lahko skupaj odkrivata svet. Nekega dne pa se vlogi zamenjata.



Izhodišča za pogovor

Kako sestrici preživljata skupni čas? Se imata radi? Kako ste to opazili v filmu? Ali se kdaj tudi skregata? Zaradi česa? Ali starejša sestra pomaga mlajši? Zakaj? Kako se ob tem počuti mlajša sestra? Ali imate sestro ali brata? Opišite, kakšen je vaš odnos in kako preživljate skupni čas. Ali je vaša sestra ali brat hkrati tudi vaš prijatelj? Ali se kdaj tudi skregate? Zaradi česa? Kako rešujete spore? Ali so lahko sestre ali bratje najboljši prijatelji? Zakaj da/ne? Če nimate sestre ali brata, bi jo ali ga radi imeli? Zakaj da/ne? Opišite konec filma. Ali ste pričakovali tak konec filma ali vas je presenetil? Kako se mlajša sestra počuti na invalidskem vozičku? Kako ji invalidski voziček pomaga pri igri s sestro? Kako se ob tem počuti starejša sestra? Zakaj je sprva nekoliko žalostna?

Ideje za dodatne dejavnosti

Z otroki se pogovorite, s kakšnimi izzivi se največkrat srečujejo osebe z gibalno oviranostjo in kako lahko kot posamezniki in družba poskrbimo, da se počutijo čim bolj vključeni in enakovredni člani družbe. Kako osebam

z gibalno oviranostjo invalidski voziček pomaga v njihovem vsakdanjem življenju? Ali lahko osebe z gibalno oviranostjo, ki potrebujejo za čim bolj samostojno življenje invalidski voziček, živijo enako kot osebe brez te ovire? Zakaj da/ne?

Z otroci spregovorite še o drugih oblikah hendikepiranosti. Društvo za teorijo in kulturo hendikepa YHD za vrtce in osnovne šole organizirajo delavnico Bontonček, s katero ozavešča o življenju hendikepiranih, enakih pravicah vseh ljudi, odpravljanju stereotipov o hendikepiranih in preprečevanju nastajanja novih. [Več o delavnici.](#)

O tehniki animiranja

Film je risanka, ki je nastala s pomočjo računalnika. Ustvarjalci so s svinčnikom in barvicami na papir narisali like in ozadja, pri čemer so za vsak premik sestic morali narisati novo risbo. Vsako risbo so nato fotografirali in jo prenesli v računalnik, kjer so narisane podobe tudi oživele. V nasprotju s prejšnjim filmom so pri tem porabili veliko papirja!



Oprosti Odpust'

Alžbeta Mačáková Mišejková, Češka, 2022, 8'15", brez dialogov

Deklici se igrata z žogo. Nato pa med njima zaradi malenkosti izbruhne prepir, ki v obeh vzbudi jezo in zamero. Si bosta znali oprostiti?



Izhodišča za pogovor

Kaj počneta deklici na začetku filma in kako se razumeta? V katerem trenutku se njun odnos spremeni? Kako v filmu vidimo, da je deklica jezna in da jeza v njej narašča? Čutita deklici še kaj drugega – recimo trmo, užaljenost, začudenje, prizadetost? Katera čustva ste prepoznali? Ste se tudi vi že kdaj počutili tako? Kako se spremenita telesi deklic in kam poletita? Koga vse srečata na nebu? Kaj menite, kako dolgo so ti ljudje že tam in zakaj? Kaj pomeni beseda odpuščanje? Ali je kdaj težko odpustiti? Kaj se zgodi, če tega ne storimo? Kako se počutimo? Ste tudi vi kdaj naredili kaj, kar komu drugemu ni bilo všeč? Ste si želeli, da bi vam oprostil? Če vam je, koliko časa je potreboval? Kdaj v filmu deklici spet postaneta prijateljici? Kaj se je zgodilo?

Ideje za dodatne dejavnosti

Poiščite v revijah, časopisih, na koledarjih slike in fotografije, ki vas spominjajo na čustva, o katerih govori film. Ni treba, da so narisana prav

čustva, dovolj je, da vas slika spomni na občutek, ki ga imate, ko se počutite slabo, ste jezni, užaljeni – ali pa ko čutite prijateljstvo, veselje, odpuščanje, zaupanje. Vsako od čustev prilepite na svoj plakat in plakate obesite na steno. Ko se vam bo zgodilo kaj neprijetnega, prijatelju pokažite, kako se počutite, da bo vedel, kako se odzvati.

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki 2D računalniške animacije. Vse like in ozadja so avtorji najprej narisali na papir, jih prenesli na računalnik in tam razrezali na posamezne dele. Te delčke so nato premikali s pomočjo posebnega računalniškega programa za animiranje. Pri tem jih niso premikali sliko po sliki, temveč so jim določili smer in hitrost gibanja, nato pa je premike opravil računalnik.



Črnilo Inkt

Erik Verkerk, Joost van den Bosch,
Nizozemska, 2020, 2'15", brez dialogov

V akvariju plava hobotnica, ki je obsedena z redom in čistočo. A včasih niti vse te roke ne pomagajo, da bi dosegel tisto, kar si želiš.



Izhodišča za pogovor

Opišite hobotničino domovanje. Kako se poskusi sporazumevati s čistilcem? Zakaj spusti črnilo in kako ga uporablja? Imate tudi vi radi v svoji sobi red in čistočo? Kdo skrbi, da je vaša soba pospravljena? Pomagate staršem pri kakšnem hišnem opravilu? Ali to radi počnete? Glasba, ki je uporabljena v filmu in se proti koncu filma spremeni, je zelo znana grška pesem Zorbin ples oz. sirtaki. Z otroki se pogovorite, ali so pesem že slišali in kako se je hitrost pesmi spremenila proti koncu filma. Ste se ob filmu nasmejali? Kaj v filmu vam je bilo smešno?

Ideje za dodatne dejavnosti

Med hobotnico in čistilcem poteka neverbalna komunikacija. To je način telesnega sporazumevanja, pri katerem ne uporabljamo besed. Igrajte se igro neverbalne komunikacije. Primer: izberite dva prostovoljca. Enemu prišepnite, kaj naj brez besed sporoči drugemu soigralcu. Naj bo preprost, a konkreten stavek, na primer: Mi, prosim, posodiš svoj pulover, ker me zebe? Ali pa: Dolgčas mi je, bi se igral z mano? In tako naprej. Ta, ki ugiba, stavka ne pozna in ga ne sme slišati

pred ugibanjem. Sporočilo mora razbrati iz telesne govornice. Preostali opazujejo dogajanje in sodelujejo pri ugibanju. Potem se pari zamenjajo.

Z otroki raziščite še več zanimivih dejstev o hobotnici in se pogovorite, katere izmed njenih lastnosti so prišle do izraza tudi v filmu.

Ali ste vedeli:

... da ima hobotnica tri srca in da je njena kri modre barve?

... da je hobotnica zelo inteligentna žival in da ima celo več možganskih celic kot človek?

... da imajo njene lovke svoj um in delajo, kar želijo, ter so se zmožne ob poškodbi obnavljati?

O tehniki animiranja





Film so ustvarili v tehniki 2D računalniške risane animacije, ki smo jo spoznali že pri filmih Živživalice: Tiranozaver in Oprosti. Liki in ozadja so narisani in pobarvani kar z računalnikom, pri čemer so oživiljali podobe sličico po sličico. Če ga primerjate s filmom Oprosti, ali se vam zdi pri tem bolj očitno, da je ustvarjen s pomočjo računalnika? Zakaj?

IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM

OCENI FILME, KI STE SI JIH OGLEDALI, NA KONCU PA IZBERI NAJLJUBŠEGA! FILME OCENIŠ TAKO, DA OBKROŽIŠ USTREZNEGA ČUSTVENČKA. 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

NARIŠI SVOJ NAJLJUBŠI PRIZOR

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

OBLECI FRANCKO

NAVODILA:

1. IZREŽI LIK FRANCKE. LAHKO JO NALEPIŠ NA TRŠI PAPIR.
2. IZREŽI OBLAČILO.
3. POBARVAJ OBLAČILO, TAKO KOT TI JE NAJBOLJ VSEČ. NANJ LAHKO NALEPIŠ TUDI BLEŠČICE IN KOŠČKE BLAGA. ZDAJ PA SI S FRANCKO HITRO PRIPRAVITA NAJLJUBŠO JED!

