

The illustration features a vibrant pink background with a white wavy border. On the left, a man with a yellow face and black hair looks towards the center. In the middle, a white cat with yellow eyes and a pink collar waves its right hand. To the left of the cat, a yellow chick with a pink beak is partially visible. On the right, a black duck with a large yellow beak and white eyes looks towards the center. Below the duck, a yellow egg with a black top and a small black dot is shown.

# Muca Copatarica in prijatelji

Pedagoško gradivo

3+

DSAF

# Kazalo

Uvod 3

**Muca Copatarica** 4

**Gospod Filodendron in jablana** 8

**Hribci / Zajtrk** 12

**Koyaa / Vesele vilice** 16

**Egon Klobuk** 20

Izberi svoj najljubši film 24

Nariši svoj najljubši prizor 25

Kaj vidimo, kaj slišimo 26

Poveži knjigo in lik 27

Lutka Muca Copatarica 28

Nagajivi copatki na potepu 30

Pedagoško gradivo  
je namenjeno  
strokovnim delavcem  
vzgojno-izobraževalnih  
zavodov. Veseli bomo vaših  
odzivov in poročil o uporabi  
gradiva. Pošljete jih lahko  
na naslov: **petra@dsaf.si**.

Kolofon

**Pedagoško gradivo  
Muca Copatarica  
in prijatelji**

Besedila: **Barbara Kelbl**

Oblikovanje: **Lea Vučko**

Uredila: **Petra Gajžler**

Jezikovni pregled:

**Mojca Hudolin**

Slikovno gradivo:

**Društvo slovenskega  
animiranega filma**

V digitalni obliki izdalo  
Društvo slovenskega  
animiranega filma, **2024**

**;DSAF**

**DRUŠTVO SLOVENSKEGA  
ANIMIRANEGA FILMA**

# Uvod

## Pedagoško gradivo

predstavlja iztočnice za pogovor ob petih izbranih animiranih filmih **slovenskih avtorjev** – z nepozabnimi liki, srčnimi zgodbami in zapleti, ki jih spremljajo vedno nove generacije otrok.

Izbor filmov je namenjen **najmlajšim gledalcem**, gradivo pa deluje kot **pripomoček za vzgojitelje, starše in druge**, ki jih zanima, kako se o **animiranem filmu** pogovarjati in ga raziskovati.

Ključni del gradiva so **izhodišča za pogovor**, ki med drugim odpirajo teme, kot so prijateljstvo, medosebna pomoč, iznajdljivost in humor. Hkrati skupaj z otroki **spregovorimo o čustvih**, ki jih zaznamo pri likih, pa tudi o tem, kako smo se sami počutili ob ogledu posameznih prizorov.

Gradivo ob vsakem filmu prinaša tudi nekaj idej za **dodatne dejavnosti**, ki vodijo k igrivemu spoznavanju določene teme in **filmskega jezika**, ter ponujajo nekaj iztočnic za **ustvarjalno delo** v vrtcu in šoli.

Ob posameznih filmih boste lahko prebrali tudi kakšno **zanimivost** iz ustvarjalnega procesa in se seznanili z različnimi **tehniki** animiranega filma, ki jih lahko na enostaven način s primerjavo med filmi predstavite otrokom.

Filme lahko ocenimo s pomočjo **ocenjevalnega lista** in se pogovorimo, kateri so nam bili najbolj všeč.

Filmi so namenjeni otrokom **od tretjega leta** starosti.



# Muca Copatarica

Rok Predin, Slovenija,  
2024, 10'30", v slovenščini

V Majhni vasi živijo otroci,  
ki ne pospravljajo copatkov.  
Copatki zjutraj izginejo, saj jih je  
odnesla Muca Copatarica.  
Otroci se podajo na pot v gozd,  
da bi jo prosili, naj jim jih vrne.  
Animirana verzija kulturne slovenske  
pravljičice o Muci Copatarici,  
ki v letu 2024 praznuje 65 let.



# Muca Copatarica

## Izhodišča za pogovor :



Že **pred prihodom v kino** si lahko skupaj pogledamo **napovednik filma**. Kdo spozna **pravljico**, po kateri je film posnet?

**Preberimo slikanico** še enkrat in si oglejmo **ilustracije**, po ogledu pa bomo lahko primerjali, kaj je podobno kot v knjigi, kaj pa je drugače.

Ste tudi vi že kdaj **izgubili copatke**? Kako ste se počutili? Ste jih potem našli? Kaj vse so otroci delali s copatki, kam vse so jih vrgli?

Kaj pa vi – **radi pospravljate** copatke, igrače in druge stvari ali tega ne marate? Kdo vam pri tem pomaga? Je tudi vas že kdaj obiskala Muca Copatarica? Kaj se je zgodilo?

Otroci brez copatk ne morejo obiskati drug drugega, zato so **osamljeni, pogrešajo prijatelje. Se tudi vi kdaj počutite tako?**

Kaj vse počnejo otroci v filmu? Kje jih vidimo? Kaj vse se igrajo? Koga vse srečajo otroci na poti k Muci Copatarici?

**Opišimo Muco Copatarico** – kako je videti? Je Muca stroga? Je koga presenetilo, da Muca ni prav nič kregala otrok, ampak jim je samo pomagala? Zakaj mislite, da je tako?

Kako to, da otroci zunaj hodijo v copatkih? Ali to kdaj naredite tudi vi? Zakaj?

Je bil film zabaven? Kaj se vam je zdelo najbolj **smešno**?

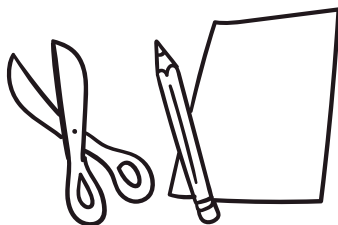
Vidimo, da otroci tudi že pred 65 leti, ko je bila knjiga napisana, niso pospravljali copat. Torej tudi današnji odrasli, ko so bili majhni, niso bili vedno redoljubni. **Kakšen je bil svet takrat?** Vprašajmo stare starše ali druge starejše ljudi.

Se spomnite še kake **pravljice ali pesmice**, v kateri nastopajo muce?



# Muca Copatarica

## ideje za dodatne dejavnosti:



Muca je otrokom sešila prav take copatke, kot si jih želijo: za plezanje, skakanje po lužah, za igro, za počitek.

**Kakšne copatke bi si želeli vi? Narišite jih.**

**Zamislite si igrico skrivalnic s copatki.** Skrijte tri različne copatke, drugi pa jih morajo poiskati. Tistim, ki copatke iščejo, lahko bližino ali oddaljenost copatk nakažete z besednimi namigi: vroče (zelo blizu), toplo (blizu), hladno (daleč), mrzlo (zelo daleč).

Poiščimo še druge knjige, ki jih je napisala **Ela Peroci** ali ilustirala **Ančka Gošnik Godec**.

Skupaj lahko zapojemo pesmico **Tu pri nas v mali vasi** iz glasbene pravljice Muca Copatarica, ki jo poje otroški pevski zbor (avtor: Borut Lesjak, Založništvo tržaškega tiska 1984).

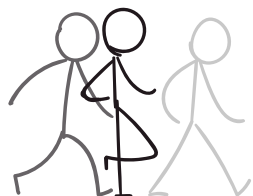
O copatkah pripoveduje tudi **pesmica Snežinke** Anje Štefan (Čisto čisto tiho stopajo copatki ...) – tudi to pesmico je ilustirala Ančka Gošnik Godec.

Otroci v filmu se veliko igrajo zunaj – tečejo, se gugajo, plezajo po igralih, igrajo nogomet, ustvarjajo v peskovniku, spuščajo papirnatega zmaja v vetru in ladjice v potoku, ležijo na travi in opazujejo oblake.

**Igrajmo se svoje najljubše igre zunaj tudi mi!**



# Muca Copatarica



## O tehniki animacije:

### Film je nastal s pomočjo računalnika:

like so ustvarili v računalniku in jih animirali (3D-računalniška animacija). Pri tem so si pomagali z izvirnimi ilustracijami iz slikanice, uporabili pa so tudi druge avtoričine ilustracije.

Postelje, mizice, šopke, okna in zavese so na primer povzeli iz televizijske igrano-animirane slikanice Muca Copatarica (Televizija Slovenija, Staš Potočnik, 1972), pri kateri je sodelovala avtorica.

**Režiser filma Rok Predin** je namreč želel, da bi film čim bolj ohranjal likovno podobo in estetiko izvirne slikanice. Ohranili so tudi bistvo zgodbe, dodali so le nekaj elementov, ki poudarijo humor in napetost v zgodbi.



## zanimivosti:

Starejše otroke lahko vprašamo, ali je kdo opazil dve fotografiji na steni pri Muci Copatarici doma. Ju kdo prepozna? To sta fotografiji avtoric slikanice, **Ele Peroci in Ančke Gošnik Godec**.

Muci Copatarici je glas posodila zelo priznana slovenska igralka **Silva Čušin**.

Glasbo za film je ustvaril angleški skladatelj **Daniel Pemberton**, ki je napisal tudi glasbo za film SpiderMan in kar nekaj drugih uspešnic. S starejšimi otroki jo lahko poslušamo in primerjamo, slišati je povsem drugače, tako kot je drugačen tudi film.





## Gospod Filodendron in jablana

Grega Mastnak, Slovenija, 2016, 6'00",  
brez dialogov

Gospod Filodendron je žejen, vendar je vrč za vodo prazen. Takrat nanj padejo kapljice iz oblaka, ki ga strašno tišči na dež. Filodendron ga prosi za malo vode, toda oblaku je nerodno, zato zbeži. Gospod Filodendron pa za njim! V diru se zaleti v jablano, kar ga zelo razhudi. Nato pa je tu še zoprna mušica. Le kaj lahko pomiri jezo gospoda Filodendrona? Morda slasten jabolčni sok?





# Gospod Filodendron in jablana

Izhodišča za pogovor :



## Kakšen je gospod Filodendron?

Opišimo ga.

## Kje živi?

Kaj gospod Filodendron **hoče od oblaka?**

Zakaj?

Kaj pa stori oblak?

Zakaj oblak ni hotel lulati, ko ga je gospod Filodendron prosil?

Zakaj pa je bil potem gospod Filodendron **jezen** na jablano in mušico?

## Kaj se je zgodilo z jabolki?

Kam so ga udarila?

Gospod Filodendron je bil tako jezen, da je hotel drevo kar udariti.

**Ste bili tudi vi kdaj tako jezni, da ste hoteli koga udariti?**

Pa je gospodu Filodendronu **uspelo s tem doseči, kar je hotel?**

**Kako se zgodba konča** za Filodendrona, jablano in mušico?



# Gospod Filodendron in jabolana

## ideje za dodatne dejavnosti:



Avtor knjižne predloge in scenarija za film je **Andrej Rozman Roza**. Preberimo še druge knjige o zabavnih dogodivščinah gospoda Filodendrona izpod peresa istega avtorja.

**Kaj pomeni filodendron?** To je zelena sobna rastlina, lončnica. Morda jo imamo tudi v vrtcu ali doma, poiščimo jo in jo fotografirajmo ali narišimo.

Beseda filodendron je zelo dolga, kar težko jo je izgovoriti. Poskusimo, kolikokrat lahko zaporedoma in **zelo razločno rečemo »filodendron«**. Zdaj pa hitreje, dokler se nam jezik ne zaplete.

**Imamo tudi mi radi jabolka in jabolčni sok?** Privoščimo si jih.

**Katera sadna drevesa še poznamo?** Pojdimo raziskovat v okolico ali pa jih izrežimo iz revij. Kateri sadež pripada kateremu drevesu?

**Kje pa mi dobimo vodo, kadar smo žejni?** Kako pride voda v pipo? Kje vse okoli nas je voda? Poiščimo jo.

Ulovimo pa lahko tudi vodo iz oblakov, tako da skupaj naredimo lovilec dežja **dežometer**.

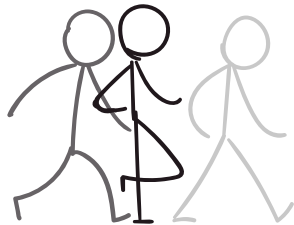
**Poslušajmo zvok**, ki ga ustvarjajo kapljice dežja. Kako je slišati, ko pada na streho, kako na steklo in kako pod drevesi? Poskusimo ustvariti zvok nežnega dežja še sami. Kaj pa nevihto in grom, znamo tudi to?

**Zaplešimo** lahkotno kot oblaki, pa razigrano kot jabolka, ki padajo z drevesa, in igrivo kot mušica. Kako pa pleše dež?



# Gospod Filodendron in jablana

## O tehniki animacije:



**Tudi ta film je nastal na računalniku,**  
le da v njem niso animirali lutk, ampak **risbe**.

Gre za 2D računalniško risano animacijo,  
pri kateri so na roko narisali barvne palete, ki so jih nato prenesli v računalnik  
ter z njimi ustvarili like in ozadja, ki so jih animirali s posebnimi programi.

Čeprav avtorjem pri tem pomaga računalnik, je še vedno treba ustvariti  
sličico po sličico, zato je postopek zelo dolgotrajen.





## Hribci / Zajtrk

Marjan Manček, Slovenija, 1993, 5',  
v slovenščini

Ne recite, da še niste slišali za Hribce – že od pradavnine so tu, le dobro čez hrib je treba pogledati. Tako se začnejo znameniti Hribci, strip, ki ga je napisal in ilustriral Marjan Manček, in tako se začne tudi avtorjev animirani film.

V tej zgodbi si zjutraj zaželi zajtrka, jajce se skotali v vodo, namesto ribe pa ujamejo zlato ribico. Kot vedno se jim dogajajo same pra-smešne stvari, njihove modrosti v obliki hecno zasukanih pregovorov pa so veljavne še danes.



# Hribci / Zajtrk

## Izhodišča za pogovor :



Hribci so **mama Miliboža, oče Dajnomir, sinček Milimir**. Opiši, kakšni so.

**Katere živali so bile v filmu?** Se spomniš, kakšna imena imajo (Putka Trudka, Riba Ohoho ...)? Še sam si izmisli hecno ime za kako žival.

**Kako se zgodba začne?** Kaj se zgodi z jajcem, ki ga znese putka?

Ojoj, Dajnomir je pozabil na svoj jutranji lov. **S čim lovi Dajnomir?** Mu uspe ujeti zajtrk?

**Kaj Dajnomir zagleda v vodi?**

Je bila to res kosmata riba ali je v vodi videl samega sebe?

Ribo potem zares ujame Miliboža. **Zakaj ribico najprej vržejo nazaj v vodo?**

Ste slišali za posebne moči, ki jih imajo v pravljicah **zlate ribice**? Kaj bi si vi zaželeli, če bi ujeli zlato ribico?

Riba, ki jo ujamejo, je res velika – tako zelo velika, da morajo vsi, še celo putka, pomagati, da jo izvlečejo iz vode. Se spomnite še kake pravljice, kjer so morali vsi **skupaj močno vleči, da so prišli do hrane?** Le da je bila tam to repa, ne pa riba.

Kaj izpljune riba?

Dobi hrano tudi putka? Kaj se zgodi z vrano?

V filmu je veliko hecnih pregovorov, ki niso čisto pravi, recimo: Kdor visoko leta, ostane lačen. **Poznamo tudi mi kak pregovor?**

**V slogi je moč**, reče Dajnomir. Kaj to pomeni?

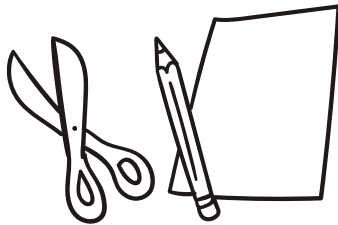
Kako lahko tudi mi pokažemo, da je v slogi res moč?

Je tudi ta film **zabaven**? Kaj je bilo najbolj smešno?



# Hribci / Zajtrk

## ideje za dodatne dejavnosti:



Kdo ima rad **stripe**? Katere radi beremo?

Poiščimo jih v knjižnici in v revijah **Cicido in Ciciban** ter jih skupaj preberimo.

Poznamo **Modrega medvedka, Cufka in druge stripe Marjana Mančka?**

**Igrajmo se življenje v pradavnini.**

Kaj so jedli? Kako so tekli, telovadili, se oblačili, igrali?

Kaj če bi lahko obiskali deželo Hribcev?

Koga bi najraje srečali in kaj bi z njim počeli?

Dajnomir je v odsevu vode videl sebe, čeprav je mislil, da je to riba.

Opazujmo v odsevu vode tudi mi sami sebe.

**Lahko fotografiramo svoj odsev v vodi, v ogledalu, v steklu okna –**

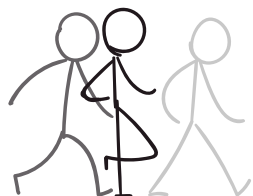
dobro opazujmo fotografije, kako različne so.

**Poiščimo odseve še drugih stvari:** drevesa, ki odsevajo na reki, sončni žarki.

Opazujmo in opišimo, kaj se z njimi dogaja, ko površino na primer vzvalovi veter,

ko vržemo v vodo kamen, ko se sonce skriva za oblake.





## O tehniki animacije:

**Film je nastal ročno, sličico po sličico.**

Na posebno folijo so narisali ozadja, na drugo pa like.

Risali so s črtno risbo, ki so jo potem pobarvali.

Nato so sličice presneli na **filmski trak**.

Za vsako sekundo filma so morali ustvariti od **12 do 24 sličic**, da so te potem na filmskem traku oživele in se pričele gibati.

V knjižici **Animirani film (Zbirka Kinobalon)** si lahko preberemo, kako nastajajo risane animacije.

Izrežemo lahko tudi optično igrāčo **Slikofrc**, ki jo je narisal **Marjan Manček** (str. 21–23), ali narišemo svojega



## zanimivost:

V filmu zgodbo pripoveduje **Jurij Souček**, znamenit slovenski dramski igralec in pripovedovalec, katerega glas poznamo iz mnogih radijskih pravljič.

Poslušajmo še kako pravljičo, v kateri slišimo njegov glas.





## Koyaa / Vesele vilice

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

Koyaa pripravlja piknik.  
Ko je vse nared in želi  
prijeti vilice, da bi nanje nabodel  
sočen paradižnik, te poletijo  
in švigajo naokoli, da jih ni moč  
ujeti. Le z domiselno idejo  
lahko Koyii naposled uspe!





# Koyaa / Vesele vilice

## Izhodišča za pogovor :



**Kakšen je Koyaa?** Opišimo ga.

Kaj pa njegov prijatelj **vran**?

**Kaj si za malico pripravi Koyaa** (paradižnik)?

Kaj pa vran (koruzo)?

Zakaj Koyaa ne uspe pojesti paradižnika?

Kaj počnejo vilice?

Kako vse mu **nagajajo**?

Kako pa jih potem **ukroti**?

**Predstavljajte si, da ste Koyaa.**

Kako bi ukrotili vilice, da vam ne bi nagajale?

Ste opazili, kdaj v filmu se **glasba** spremeni?

Koyaa vzame rdeč prt in kot toreador lovi vilice, vse dokler ne pristanejo v paradižniku.

Kako ste se takrat počutili? **Kaj je bilo najbolj napeto?**

Kateri prizor v filmu se vam je zdel zabaven? Kaj je bilo najbolj **smešno**?

Ko Koyaa naleti na težavo, se popraska po glavi, nato reče »Aha«, skoči v zrak in ploskne. Takrat vemo, da je **dobil idejo**, kako težavo rešiti. Pokažimo še mi ta njegov gib.

Kako pa mi povemo in pokažemo, da smo dobili dobro idejo?



# Koyaa / Vesele vilice

## ideje za dodatne dejavnosti:

**Ali znamo jesti z vilicami, žlicami, noži?** Tudi nam pribor kdaj nagaja?

Smo že poskusili jesti s palčkami? **Kaj radi jemo z rokami?**

Je kaka stvar še boljša, če jo jemo z rokami? S čim pa jemo sladoled?

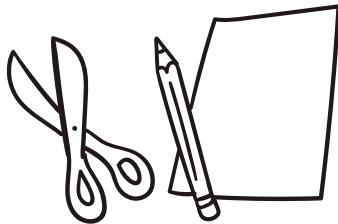
Koyaa živi na **skalni polici**, v pravem gorskem raju, kot temu pravi avtor filma. Kakšen je naš najljubši kotiček v naravi?

Za film so morali ročno izdelati prav vsak predmet, ki ga vidite.

**Poskusimo tudi mi ustvariti svoj kotiček v naravi**, tako da z naravnimi materiali, plastelinom in drugimi gnetljivimi materiali, papirjem ter blagom izdelamo mali svet, v katerem bi z veseljem živeli.

Kaj vse bomo dali vanj? Kakšno bo naše bivališče?

Bodo okoli njega drevesa, igrala, reke ali hribi? Kdo vse bo živel z nami?



**Igrajmo se igrico Leti leti.** S prsti udarjamo po robu mize. Ko nekdo od nas izreče stvar, ki leti, prste dvignemo v zrak. Če se zmotimo, je na nas zdaj vrsta, da naštevamo različne stvari in bitja, ki letijo ali pa ne.

Zdaj pa enako igro še **zoplešimo**. Ko naštevamo stvari, ki ne letijo, pri miru čepimo. Ko slišimo stvar, ki leti, pa brž poletimo in se gibajmo kot ta stvar še mi.

Vran iz koruznih ličkov izdeluje hiško.

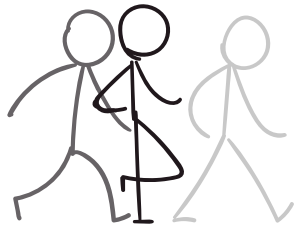
Imamo tudi mi kak pleteni izdelek?

Znamo plesti z volno, vrvico, slamo?



# Koyaa / Vesele vilice

## O tehniki animacije:



### Film je posnet v tehniki lutkovne stop animacije:

liki in ozadja v filmu niso narisani, ampak so to lutke, ki jih premikamo v prostoru.

Če želimo, da se lutka v filmu giblje, moramo **fotografirati vsak njen premik.**

Za en sam gib, kot je korak ali premik roke, moramo ustvariti več fotografij  
– **v vsem filmu jih je približno 3000.**

V tem filmu so vsi predmeti ročno izdelani: hiška, v kateri živi Koyaa, njegova obleka, vsaka najmanjša podrobnost, ki jo vidite.

Tudi premikali in fotografirali so jih na roke, vsako sličico posebej, kar je redkost v sodobnem času, ko večina animacij nastaja na računalniku.

Če nas zanima več o nastajanju stop animacij, raziščimo spletno stran [www.koyaa.net](http://www.koyaa.net), na kateri najdemo tudi zanimivo gradivo o **nastajanju filma**. Fotostrip o nastajanju serije Koyaa pa najdemo tudi v knjižici **Animirani film** ([Zbirka Kinobalon](#), str. 8–9).





## Egon Klobuk

Igor Šinkovec, Slovenija, 2011, 2'35",  
brez dialogov

Egon svoja čustva in razpoloženska stanja izraža skozi svoj klobuk, ki ob tem ustrezno spreminja barvo in obliko.

Ko se znajde pod drevesom, ugotovi, da je lačen in si zaželi jabolko.

Toda jabolka ne doseže, previsoko raste. Pri dogodivščinah Egona spremlja modri kuža, mu pomaga in ga ob tem uči o pomembnosti sodelovanja in medsebojne pomoči.



# Egon Klobuk

## Izhodišča za pogovor:



Že **pred ogledom** otroke lahko spodbudimo, da pozorno opazujejo barvo Egonovega klobuka.

Kakšen je Egon, **opišimo ga**. Kje živi, kakšen je njegov svet?

### Česa si želi Egon?

Kako se počuti, ko ne doseže jabolka na drevesu?

Ste bili tudi vi že kdaj premajhni, da bi dosegli, kar ste želeli?

Kako ste se takrat **počutili**?

Kdo vam takrat **pomaga**?

Tudi vi pomagate manjšim od sebe? Kako?

Kdo pride pomagat Egonu?

Kaj naredita, da končno uspeta priti do jabolka?

Kdo poje jabolko?

Kaj pa dobi za nagrado kuža?

### Opišite, kakšnih barv je bil v filmu klobuk.

Kako se je barva spreminjala:

kakšen je najprej, kako se spremeni, ko je jezen, in kako, ko dobi dobro idejo?

### Kako smo se ob filmu počutili mi?

Kakšna so bila naša čustva?

Kako se vedemo, ko smo veseli, žalostni, jezni, ko si nekaj želimo,

ko nam nekaj uspe ...? Pogovarjajmo se o čustvih v filmu.

### Se spomnimo glasbe, ki je bila v filmu?

Kakšna je bila: bolj vesela, žalostna, nežna, močna?



# Egon Klobuk

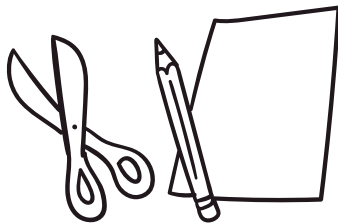
## ideje za dodatne dejavnosti:

Kakšne barve klobuka bi izbrali vi? **Izrežimo klobuke in jih pobarvamo.**

Poiščimo in prinesimo klobuke različnih oblik in barv. Kako se počutimo, ko si nadenemo različna pokrivala?

Se spremeni tudi to, kdo smo in kakšni smo? **Igrajmo se različne vloge.**

**Različna pokrivala lahko izdelamo tudi sami:** recimo 'malarski' klobuk iz časopisnega papirja, visok čarovniški klobuk, pa krono iz kartona ...



Barve in oblike klobukov lahko postanejo tudi merilci našega počutja.

Kakšen klobuk si bomo nadedli, ko smo žalostni? Užaljeni? Jezni?

Kaj pa ko potrebujemo družbo? Ali si želimo biti malo sami?

**Opazujmo različne slikanice** – kakšna pokrivala nosijo liki v njih?

Poiščimo slikanico **Moj dežnik je lahko balon.**

V njej najdemo polje, polno klobukov, vsak je drugačen od drugega. Opišimo jih.

Knjigo je napisala **Ela Peroci**, enako kot Muco Copatarico, ki smo jo že spoznali.

Vrsta zanimivih klobukov je tudi v slikanici **Krojaček Hlaček** Leopolda Suhodolčana.

Izberimo glasbo, ki nam je všeč, in se igrjamo **Igro s klobuki**: v krogu si podajamo klobuk, tako da ga snamemo s svoje glave in položimo na sosedovo.

Podajamo si ga v ritmu glasbe. Če se glasba spremeni, zamenjamo tudi smer, v katero potuje klobuk. Kako dolgo se uspemo igrati, ne da bi nam klobuk padel na tla?

V katerem filmu smo še videli jabolka? Gospod Filodendron je bil žejen in je iz jabolk naredil jabolčni sok. Egon pa je bil lačen in je zato želel pojesti jabolko.

Kaj pa mi najraje pijemo in jemo?

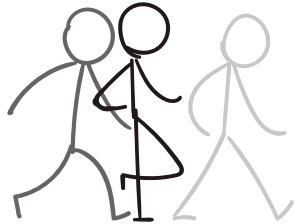
Kdo ima rad jabolka?

**Kaj vse lahko pripravimo iz jabolk?**



# Egon Klobuk

## O tehniki animacije:



**Ozadja** v filmu so bila **narisana ročno**  
in nato še dodatno obdelana in obrezana na **računalniku**.

Liki pa so bili narisani na računalniku in animirani v **tehniki 2d digitalnega kolaža**  
(ang. cut-out animation), kjer je vsak del lika premičen, da ga je mogoče animirati.



# Izberi svoj najljubši film!

Oceni filme, ki ste si jih ogledali.  
Kateri ti je bil najbolj všeč?

Oceni filme tako, da obkrožiš čustvenčka pod njimi.  
Nato pa obkroži film, ki ti je bil najbolj všeč.  
Svoje ocene primerjaj s prijatelji. Pogovorite se,  
zakaj so vam bili nekateri filmi bolj všeč kot drugi.

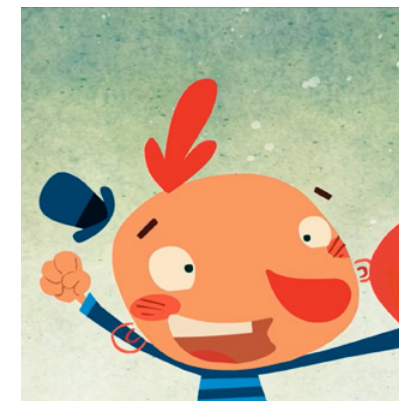


Film mi je  
bil **zelo všeč**.

Film mi je bil  
**malo všeč,**  
**malo pa ne.**

Film mi  
**ni bil všeč.**

Filma **nisem**  
**razumel\_a.**



☺

|:

☹

☹

☺

|:

☹

☹

☺

|:

☹

☹

☺

|:

☹

☹

☺

|:

☹

☹





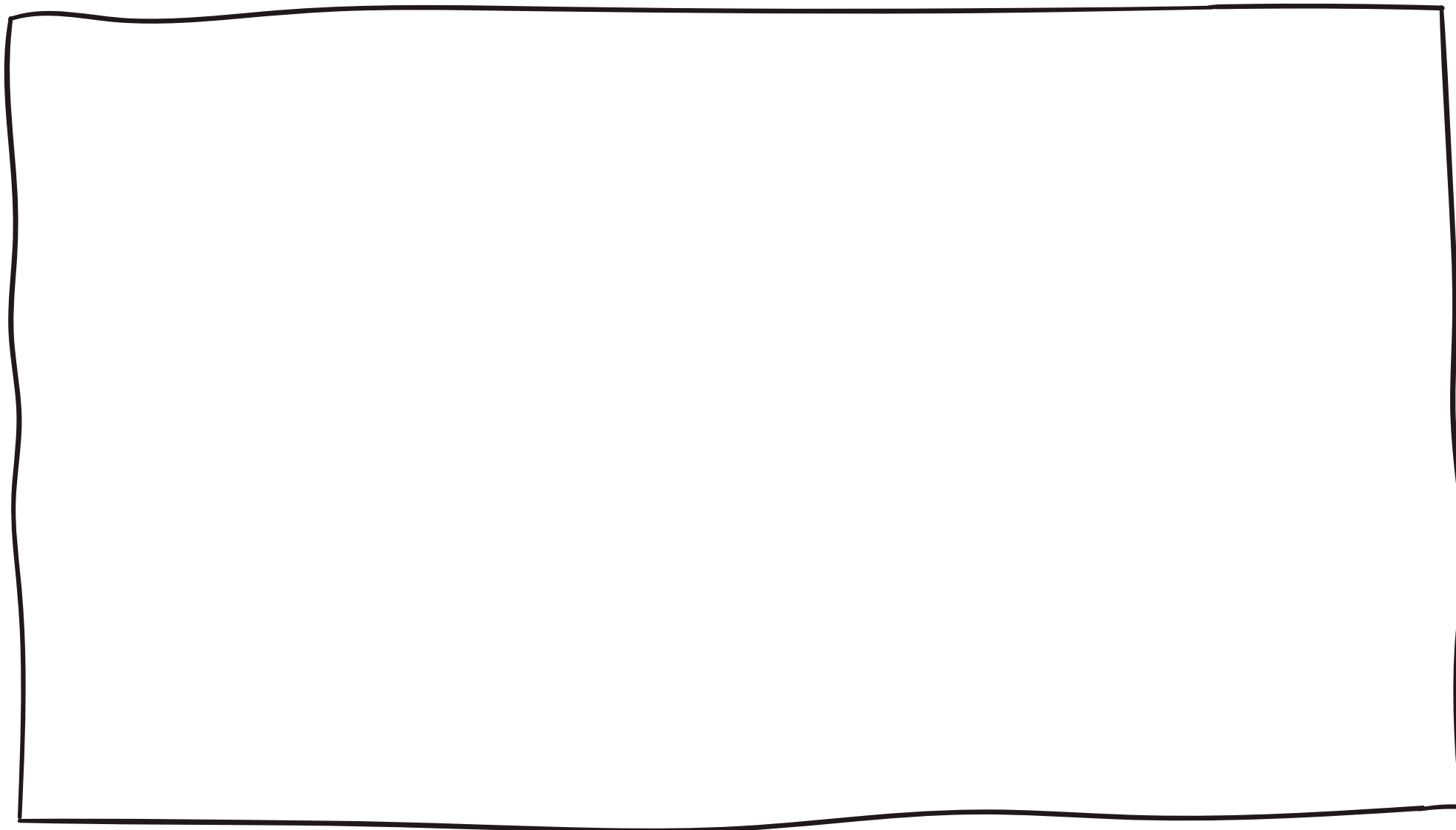
## Nariši svoj najljubši prizor

Zapri oči in pomisli, kateri filmski prizor se ti je najbolj vtisnil v spomin.

**Nariši ga!**



25



# Kaj vidimo, kaj slišimo?

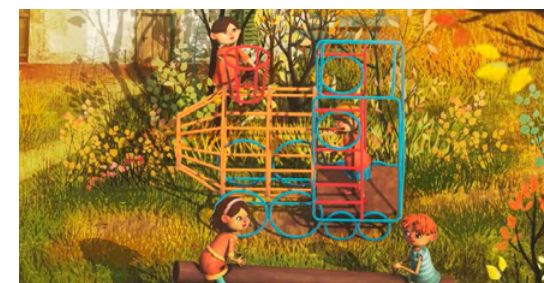
Poslušajmo  
zvočne odlomke  
in ugotavljajmo,  
katerim filmom  
pripadajo.\*

\*

**za predvajanje zvočnih posnetkov,**  
v orodni vrstici označimo, da zaupamo  
dokumentu (trust this document).  
Zvočne posnetke sprožimo s klikom  
na ikono. Če posnetek želimo predčasno  
prekiniti lahko to storimo z desnim  
klikom na ikono in izbiro: disable content

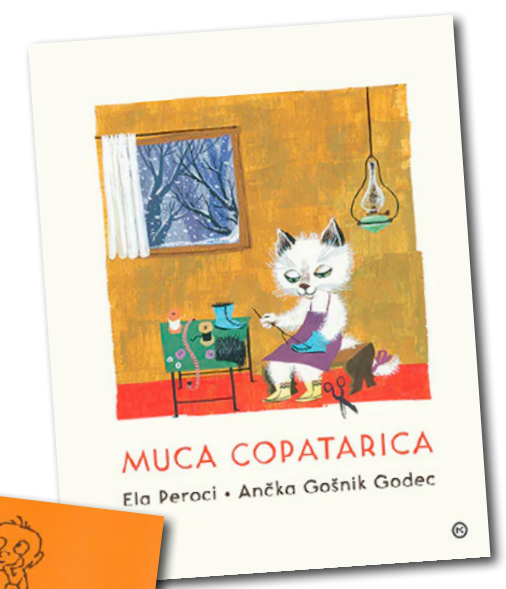
## Zvočne odlomke opišemo:

**kakšna je glasba** (vesela,  
umirjena, žalostna, napeta ...),  
**naštejmo inštrumente,**  
ki jih prepoznamo,  
ali ob glasbi slišimo še  
kakšne **dodatne zvoke**  
(opišimo jih).



# Poveži knjigo in lik

Poveži prizor iz filma s knjigo, po kateri je film nastal.



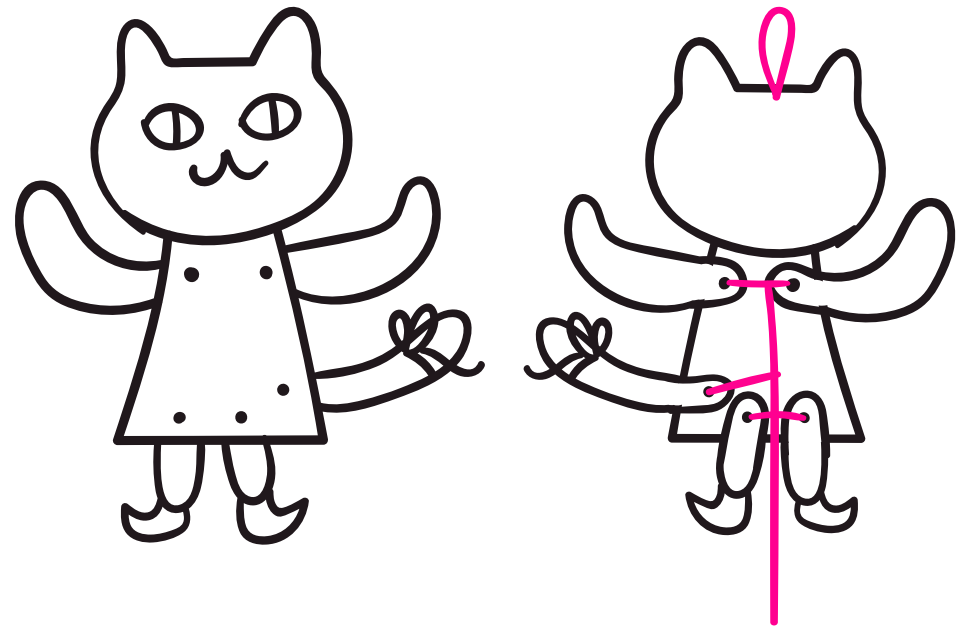
## Lutka Muca Copatarica

1. **Izreži** posamezne dele Muce Copatarice (na naslednji strani).
2. Na označenih mestih **naredi majhno luknjico s škarjami**.
3. Na označena mesta **vstavi razcepke**.
4. **Z vrvico poveži roki, nato še nogi in rep.**
5. **Z dolgo vrvico poveži obe vrvici.**
6. Skozi glavo na označenem mestu **napelji zanko**, da boš muco lahko držal ali obesil.

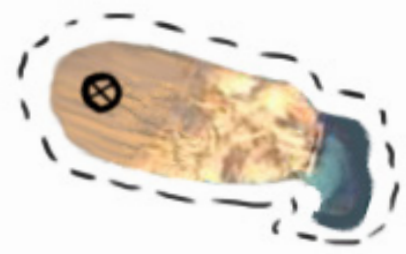
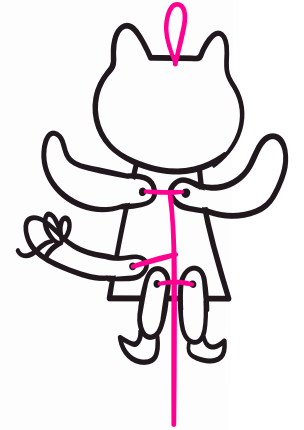
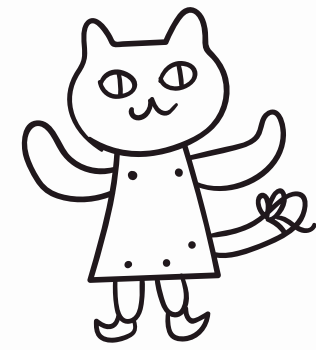
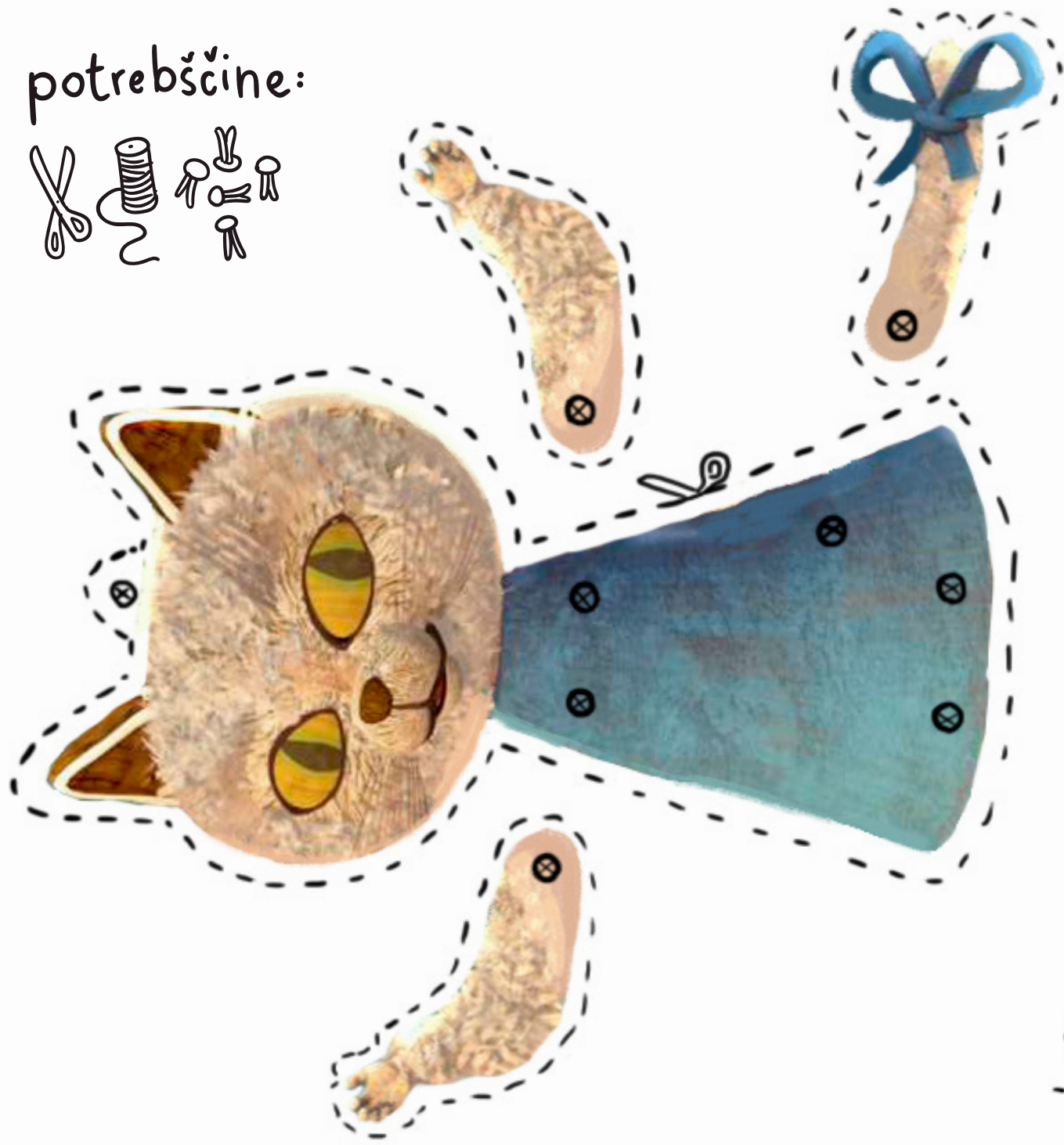
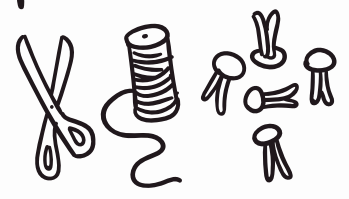
Ko vrvico potegnemo muca poskoči.  
Za pomoč si oglej načrt.

**Pripomočki**, ki jih potrebuješ  
za izdelavo mucke-kopitljačka so:

- škarje,
  - vrvica,
  - pet razcepk,
  - ostre škarje,
- in dobro voljo!



potreščine:



⊗ naredi luknjo  
--- obreži



## Nagajivi copatki na potepu

Ob ogledu programa **Muca Copatarica s prijatelji** ali ob samostojnem ogledu priporočamo izvedbo filmske igrarije **Nagajivi copatki na potepu**.

Po ogledu filma, pred katerim nas preko videa pozdravi avtor filma **Rok Predin**, na igriv način spoznavamo Muco in spregovorimo o copatkih – kakšne imamo doma, kakšni so nam všeč, ali jih pospravljamo ...). S čarobnim filmskim procesom animacije nato pisane copatke pospravimo v škatlo in se seznanimo s procesom nastajanja animiranih filmov.

Filmsko igrarijo v kinu, vrtcu ali šoli z lutko Muce Copatarice izvaja filmska pedagoginja (Sara Šabec, Andreja Goetz idr).

### **Dolžina filmske igrarije: 35 minut**

(z ogledom filma Muca Copatarica – 45 minut,  
z ogledom programa Muca Copatarica in prijatelji – 65 minut)



**DSAF**

**[www.dsaf.si](http://www.dsaf.si)**