



TÚLAVÝ ŠARKAN

Vzdelávacia príručka

4+

OBSAH

- 2 Úvod
- 3 Koyaa: Vrtkavý papier
- 5 Noc má voľno
- 7 Šarkan
- 10 Klop klop
- 12 Zápalky: 6. časť
- 14 Pod mrakom
- 16 Princ Ki-Ki-Do: Na úteku
- 18 Vyberte si svoj najobľúbenejší film
- 19 Nakreslite scénu z filmu

Táto vzdelávacia príručka má pomôcť pedagógom vo vzdelávacích inštitúciách a rodičom. Radi si vypočujeme Vašu spätnú väzbu. Pošlite nám Vaše pripomienky, fotky kreatívnych projektov, pracovné listy s hodnotením filmov či správy o použití príručky na petra.gajzler@animateka.si.

ZOSTAVILI

Vzdelávacia príručka **Túlavý šarkan**

Editorka: Petra Gajžler

Texty k filmom Koyaa: Vrtkavý papier, Noc má voľno, Šarkan, Zápalky: 6. časť a Princ Ki-Ki-Do: Na úteku sú čiastočne inšpirované vzdelávacími príručkami z rokov 2017, 2019 a 2020, ktoré boli súčasťou festivalu Animateka; adaptovala: Petra Gajžler

Úvod, Klop klop, Pod mrakom, Vyberte si svoj najobľúbenejší film, Nakreslite scénu z filmu: Petra Gajžler

Dizajn: Andreja Goetz

Preklad: Lucia Čuriová

Obrázky: ZVVIKS (Koyaa: Vrtkavý papier), Ignas Films (Noc má voľno), Bfilm (Šarkan), Igubuka (Klop klop), Kedd Animation Studio (Zápalky: 6. časť), Fakulta multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne (Pod mrakom), Ozor Animations (Princ Ki-Ki-Do: Na úteku)

Digitálne vydalo: Two Reels Association for Reanimation of Storytelling, 2021

Táto vzdelávacia príručka vznikla v rámci festivalovej siete CEE Animation Festival Network (Animafest, Anifilm, Fest Anča, Animest a Animateka) s finančnou podporou programu Európskej únie Kreatívna Európa – podprogram MEDIA.



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





ÚVOD

Túlavý šarkan je vysokokvalitný program tematicky aj štylisticky rôznorodých krátkych animovaných filmov pre najmenších divákov. Program je zostavený zo súčasnej tvorby zo strednej a východnej Európy a je vhodný pre deti od 4 rokov. Filmy starostlivo vybrali mediálna psychologička a riaditeľka programu pre deti a mládež slovenskej štátnej televízie, Martina Peštaj, a riaditeľ medzinárodného festivalu animovaných filmov Animateka, Igor Prassel.

Táto vzdelávacia príručka vám poskytne množstvo otázok a podnetov, ktoré môžete použiť v diskusii o filmoch po premietaní a pomôcť tak deťom rozvíjať schopnosť reflexie. Otázky v troch súvisiacich častiach upriamujú pozornosť na jednotlivé príbehové prvky a kinematografický jazyk filmu. Pomocou pracovného listu môžu deti filmy hodnotiť a nakresliť si scény, ktoré v nich zanechali najhlbší dojem.

Program sa odporúča deťom od škôlky po tretí ročník základnej školy.



Koyaa: VRTKAVÝ PAPIER

Kolja Saksida, Slovinsko, 2019, 2'45'', bez dialógov

Koyaa si chce vonku maľovať vodovými farbami. Keď sa chytí štetca, papier sa sám od seba začne skladať a raz-dva odletí ako papierové lietadielko. Snaží sa ho chytiť, no lietadlo sa zmení na hopsajúcu žabu, potom na loď, a potom na motýľa... Koyaa pochopí, že ak chce prekabátiť vrtkavý list papiera, potrebuje neobyčajný plán.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Ktoré nástroje na maľovanie si Koyaa pripravuje? Čo mu začne robiť problémy? Na čo sa premení list papiera? Čo robí zatiaľ havran? Z čoho si havran postaví búdku? Čo musí Koyaa urobiť, aby papier chytil? Myslíte, že je to múdre riešenie?

TÉMY

Kto je Koyaa? Aký je, čo má oblečené, v akej je nálade? Koľko môže mať rokov? Kde býva? Ako zareaguje na vrtkavý list papiera? Je nahnevaný, prekvapený, nešikovný, pobavený? Opíšte ho. Ako sa pohybuje? Podarí sa mu vyriešiť problém na prvý raz? Čo urobí, keď zlyhá? Je Koyaa vytrvalý? Ako vieme, že je so svojím riešením spokojný? Predstavte si, že ste Koyaa. Ako by ste problém vyriešili vy? Čo spravíte, ak niečo nejde podľa plánu? Zamyslite sa, kedy vám napadlo dôvtipné riešenie problému.

Kto je Koyoo priateľ? Aký vzťah majú Koyaa a havran? Ako reagujú, keď sa všetko skomplikuje? Hovorte o vzťahu ľudí a zvierat – hospodárskych alebo domácich miláčikov. Ako komunikujete s domácimi miláčikmi? Koyaa vo filme používa vodové farby. Čím ešte môžeme kresliť na papier? Na čo ešte môžeme použiť papier? Popíšte scény, ktoré vám pripadali vtipné.



Jazyk filmu

Používa Koyaa slová? Hovorte o dôležitosti neverbálnej komunikácie vo filme a spôsoboch, ako komunikovať bez slov, iba rečou tela, citoslovcami a pozorovaním.

Všimnite si, že keď Koyaa naháňa vrtkavý list papiera, zmení sa rytmus hudby. Hovorte o úlohe hudby vo filme.

Nápady na ďalšie aktivity



Skúste origami, japonské umenie skladania papiera, a vytvorte jednoduché predmety. Nakreslite si svoj vymyslený domov. Stojí na výbežku hory, na strome, na obláčiku, nad jazerom? Čo v ňom musí byť, aby sa vám páčil? Popušte uzdu fantázii. Predstavte si vymyslenú scénu, v ktorej nezbedné veci neposlúchajú svojich majiteľov.

O animačnej technike



Toto je bábková stop-motion animácia. Využíva ručne vyrobené bábky, prostredia a rekvizity. Tak ako pri ostatných animačných technikách, ilúzia pohybu vzniká tak, že sa dej fotí snímku po snímke. Aby sa bábky hýbali plynulo, musí sa odfoťiť každý ich pohyb a rovnako aj pohyb všetkých predmetov, ktoré chceme animovať. Keď vidíme snímky v slede za sebou, vytvárajú ilúziu pohybu.

Koyaa: Vrtkavý papier je súčasťou série krátkych animovaných filmov s názvom **Koyaa a neposlušné predmety II**. Ak chcete vidieť zvyšok animovaného seriálu, navštívte [webstránku filmu](#).

NOC MÁ VOĽNO

PONO NAKTIES LAISVADIENIS

Ignas Meilunas, Litva, 2016, 2', bez dialógov

Noc navštívi mesto cez deň a všetko, čo nájde, halí do tmy.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Čo všetko noc zmení a čo z toho vám pripadalo najvtipnejšie? Čo robí deň, keď sa ukáže v okne?

TÉMY

Povedzte, čo by ste zmenili, keby ste mali takú čarovnú silu. Farby a tvary akých vecí či stvorení by ste zmenili, a prečo? Ako prežívate deň a noc, cítite sa cez deň inak, ako keď je vonku tma? Ktorú časť dňa máte radšej, a prečo? Prečo je cez deň svetlo a v noci tma? Je na celom svete deň aj noc v rovnakom čase? Prečo nie?





Jazyk filmu

Aká hudba je vo filme použitá? Opíšte ju. Hovorte o tom, ako hudba ovplyvňuje to, akým spôsobom vnímate film.

Nápady na ďalšie aktivity



Nakreslite miesto, kde žijete – ako by ho nakreslili Deň a Noc. Nakreslite v ňom aspoň jednu pamiatku, ktorou je vaše mesto známe. Všimnite si, aké farby použijete v nočnom a dennom obrázku.

O animačnej technike



Film kombinuje viacero techník animácie: hlavná postava je nakreslená a animovaná digitálne, no vo filme nájdeme ešte dva typy stop-motion animácie. Prvým je objektová animácia, technika, pri ktorej sa hýbu alebo premiestňujú predmety. Druhým je časozber, kedy tvorcovia zachytávajú snímky mesta pri určitej frekvencii a ukazujú tak ruch mesta vo väčšej rýchlosti. Iné scény boli jednoducho natočené kamerou.



ŠARKAN

POUŠTĚT DRAKA

Martin Smatana, Česko, Slovensko, Poľsko, 2019, 13'5'', bez dialógov

Chlapec navštívi dedka v dome na kopci. Teplý letný deň strávia púšťaním šarkana, ktorý dal dedko chlapcovi ako darček. Na jeseň starec zoslabne a stenší sa, až ho jedného dňa vyfúkne vietor hore do oblakov. Nasledujúcu jar sa chlapec s dedkom stretnú opäť.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Na začiatku letných prázdnin chlapec navštívi svojho dedka. Kde starec žije? Ako spolu trávia čas, ako sa vtedy cítia? V ktorom ročnom období navštívi chlapec dedka znovu? Čo sa vtedy zmenilo? Ako sa zmenil dedko, ako sa zmenila príroda? Ako chlapec reaguje na dedkovu krehkosť? Kam vietor odfúkne starca? Ako sa vtedy chlapec cíti? Kedy sa chlapec vráti do domu svojho dedka, a prečo? V akom stave je dom? Ako sa príroda zmenila? Kde sa chlapec s dedkom stretne opäť a aké to je? Čo robia hore v oblakoch?



TÉMY

Hoci film hovorí o smrti, zobrazuje ju jednoducho, metaforicky a symbolicky vo vzťahu medzi chlapcom a jeho starým otcom. Vysvetľuje, že nikto z nás tu nebude večne a že všetky živé bytosti raz musia zomrieť, no zároveň ukazuje, že smrť neznamena koniec našej cesty. Hovorte o smrti a strate na základe chlapcovej skúsenosti. Ako sa rozlúčiť s blízkymi? Ako udržiavame spomienku na nich pri živote? Ako si chlapec udrží spomienku na svojho dedka pri živote? Čo sa stane s dedkom, keď ho vietor odveje preč? Stretli sa naozaj, alebo si to chlapec len predstavoval?

Hovorte s deťmi o zobrazení dedkovej krehkosti a smrti vo filme. Obe postavy sú vyrobené z rozdielneho počtu vrstiev látok, čo znázorňuje ich rozdielny vek alebo čas, ktorý im ešte v živote ostáva. Prečo je chlapec vyrobený z viac vrstiev látky ako jeho dedko, ktorý sa stenšuje? Čo symbolizujú vrstvy?

Zamyslite sa, ako príbeh ladí s ročnými obdobiami. Čo znamenajú jednotlivé ročné obdobia? Akým ročným obdobím sa film končí? Ako si to vysvetľujete?



JaZyK filmu

Aký je film vizuálne? Aké farby prevládajú v scénach, kde sa chlapec a dedko hrajú? Aké farby prevládajú, keď dedka odfúkne preč? Zamyslite sa, prečo je to tak, aký zmysel má použitie rozdielnych farebných paliet. Farby pomáhajú dotvárať atmosféru filmu a ovplyvňujú, ako ho budeme vnímať.



NáPady na d'AĽŠIE AKTIVITy



Pri natáčaní sa režisérovi zapáčilo vrečko na kameramanovej košeli tak veľmi, že ho jednoducho odstrihli a použili vo filme. Prostredia vo filme sú vyrobené z rôznych materiálov, okrem iného aj z látky. Vrečko svojimi farebnými tónmi a pásikmi pripomína jesenné pole. Pokúste sa pomenovať materiály použité na krajinu, oblaky, dom a postavy. Pomocou látky, vlny, vaty a papiera vytvorte vaše domáce prostredie.

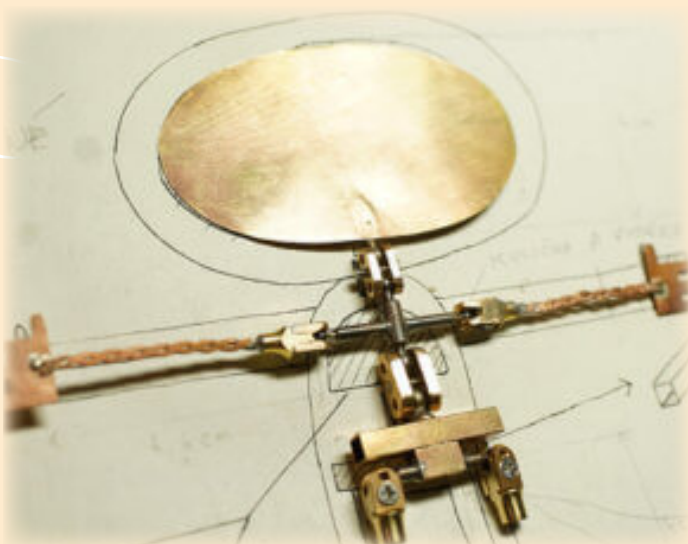
Prejdite si predmety, ktoré máte doma a vyberte si taký, ktorý vám pripomína vašich blízkych. Povedzte ostatným o vašom vzťahu s danou osobou na základe daného predmetu.

Nakreslite scénu z filmu, ktorá na vás zapôsobila najviac. Skúste si spomenúť na farby, ktoré v danej scéne prevažovali a zohľadnite ich vo vašej kresbe.

O ANIMAČNEJ TECHNIKE



Animácia je vyrobená technikou stop-motion, pri ktorej si každý pohyb žiada novú snímku. Tvorcovia animujú bábky vyrobené z látky a iných materiálov. Každá báбка má vnútri polohovateľnú kovovú kostru, vďaka ktorej sa s ňou dá hýbať.



KIOP KIOP KUC KUC

Ivana Guljašević, Chorvátsko, 2018, 3'56'', bez dialógov

Žltá ponorka sa ponorí do oceánu a skúma pestrofarebnú rozmanitosť podmorského života, od hravého morského ježka po zvedavú hviezdicu.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Pomocou akého plavidla poznáva dievča podmorský svet? Aké zvieratá stretne? Prečo jej niektoré klopú na okno ponorky?

TÉMY

Akými dopravnými prostriedkami sa dá cestovať na mori? Boli ste už na niektorom z nich, alebo chceli by ste byť? Vysvetlite prečo. Preskúmali by ste more z ponorky, ak by sa vám naskytla príležitosť?

Pozreli ste sa už niekedy pod hladinu mora? Čo ste tam uvideli, aký ste z toho mali pocit? Ako sa cíti dievča, ktoré preskúmava more v žltej ponorke?

Aké ďalšie morské zvieratá poznáte okrem tých, ktoré ste videli vo filme? Videli ste niektoré z nich naživo? Kde?





Jazyk filmu

Hudba a zvuk vo filme zohrávajú dôležitú úlohu, keďže pomáhajú dotvárať správnu atmosféru. Opíšte hudbu, ktorú ste počuli a vymenujte hudobné nástroje, ktoré ste v nej rozpoznali. Aké zvuky ste počuli? Skúste ich sami napodobniť (klopanie, more).

Nápady na ďalšie aktivity



Vyrobte spolu ako školský projekt plagát o morských živočíchoch, ktoré ste videli vo filme – medúzu, morského ježka, kraba, ryby, hviezdicu a veľrybu. Môžete k nim pridať aj iné zvieratá. Vyrobte jeden plagát pre každé zviera a nezabudnite ho na plagát nakresliť.

Pozrite si film znova, tentoraz bez zvuku – pridáte si vlastný. Začnite tým, že si film pozriete najprv so zvukom a spíšete si všetky zvuky a hudbu, ktoré počujete. Keď budete pripravení, pozrite si film bez zvuku a sami vytvorte vlastný zvuk. Môžete sa inšpirovať nasledujúcimi tipmi:

- Rozdeľte si roly.
- Premyslite si, aký materiál alebo predmet je najlepšie použiť, ak chcete dosiahnuť podobné klopanie ako vo filme, a ako napodobníte zvuk mora.
- Vo filme hrá hudba. Vytvorte si vlastnú, hrajte alebo spievajte.



O animačnej technike



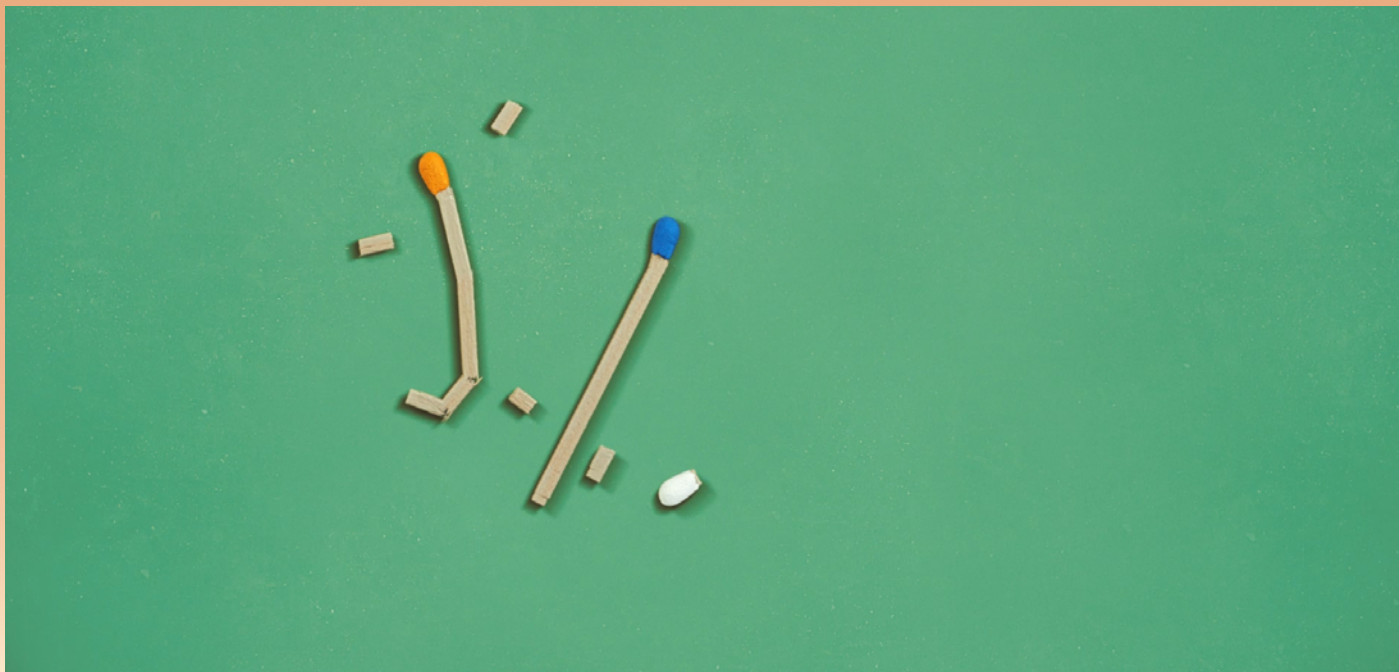
Tvorkyňa filmu nakreslila postavy a prostredia na papier, odfotila a preniesla ich do počítačového programu. Tam ich povystrihávala, poskladala dokopy a naanimovala. Takto sa robí 2D plôšková animácia v počítači.

Zápalky: 6. ČASŤ

MITCH-MATCH SOROZAT HATODIK EPIZÓD

Géza M. Tóth, Maďarsko, 2020, 2'12'', bez dialógov

V krabičke je už len posledná zápalka. Tento všedný predmet je hlavným hrdinom seriálu Zápalky. V každej časti sa vydá na cestu a nakoniec sa vráti späť do krabičky. Taká obyčajná vec poskytuje nekonečné možnosti hravých, fantazijných dobrodružstiev, ktoré prebudia každého predstavivosť.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Kto je hlavným hrdinom filmu? Čo robia zápalky vo filme? Všimli ste si, že majú hlavičky inej farby? Vymenujte všetky farby, ktoré ste videli, a vysvetlite, akú zohrávajú v ich spoločnej hre rolu. Popíšte, ako sa hrá daná hra. Čo sa stane na konci hry? Ako viete, ktorá zápalka hrá vo filme najväčšiu rolu? Akej je farby?

TÉMY



Zápalky hrajú futbal. Máte radi futbal? Hrávate futbal? Pozeráte futbalové zápasy? Poznáte pravidlá hry? V skratke ich vysvetlite. Máte svoj obľúbený futbalový klub, svojich obľúbených hráčov? Ktorých, a prečo? Máte radšej nejaký iný šport alebo aktivitu? Aké a prečo?

Viete, na čo a ako sa používa predmet vo filme? Použili ste už niekedy zápalku? Čo môžete zapáliť zápalkou? Ako založíte oheň z prírodných surovín?



Jazyk filmu

Ako ste vedeli, že zápalky hrajú futbal? Povedzte, aké iné prvky okrem pohybu vám pomohli určiť, čo sa vo filme deje (farby, zvuk...). Stačilo vám jednofarebné pozadie a zjednodušené vykreslenie postáv bez dialógov na to, aby ste zistili, čo sa vo filme deje?

Nápady na ďalšie aktivity

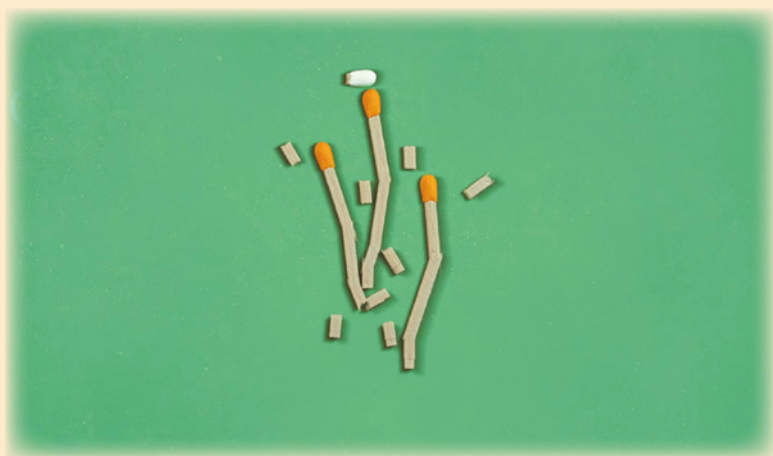


Použite predmety jednoduchých tvarov, ktoré nájdete v prírode či medzi hračkami a vytvorte z nich obraz. Každé dieťa si zoberie výkres a nafarbí ho jednou farbou s použitím techniky podľa svojho výberu (maliarske valčeky, pečiatky, štetce...). Nechajte pozadia vyschnúť a prilepte na ne predmety. Môžete použiť aj zápalky. Každé dieťa nechá ostatných hádať, čo je na ich obrázku.

O animačnej technike



Film vdýchava život obyčajným predmetom, napríklad zápalkám. Pri tejto technike, známej ako objektová stop-motion animácia, musia tvorcovia filmu zachytiť každý jeden pohyb zápalky jednou snímkou. Film ukazuje dej z vtáčej perspektívy. Pri fotení umelci schovali svoje ruky mimo záberu, preto ich vo filme nie je vidieť.



POD MRAKOM

POD MRAKEM

Filip Diviak, Zuzana Čupová, Česko, 2018, 4'44'', bez dialógov

Trpaslík sa spokojne opaľuje v záhrade, keď tu zrazu sa z ničoho nič vynorí mráčik a zatieni slnko. Trpaslík sa rozhodne mrak za každú cenu odohnať.



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Kde žije trpaslík a čo robí vo svojej záhrade? Opíšte ho a opíšte aj jeho domček. Aké zvieratá chová v záhrade? Ako sa cíti, keď mrak zakryje slnko? Ako prejaví svoju mrzutosť? Čo skrýva pod klobúkom? Čo spraví, keď mrak zatieni slnko, ako ho odoženie? Čo všetko priklinčuje, a prečo? Kto alebo čo odfúkne mrak preč?

TÉMY

Spomeňte si na iné filmy alebo rozprávky s trpaslíkmi a porovnajte ich s trpaslíkom z filmu **Pod mrakom**. Hovorte o podobnostiach a rozdieloch vo vzhľade aj povahe.

Trpaslík vyriešil svoj problém dômyselne, zato práčne. Myslíte, že to spravil prvý raz? Prečo (nie)? Zamyslite sa, ako tvárou v tvár výzvam reagujete vy. Záleží na tom, pred akou výzvou stojíte? Poznáte príslovie „Bez práce nie sú koláče“?

Hovorte o počasí. Popíšte, aké počasie máte radi vy. Čo je dobré a zlé na tom, keď je pod mrakom? A čo slnečné počasie? Čo radi robíte, keď je slnečno? A čo zas, keď je zamračené? Ovplyvňuje počasie vašu náladu? Ako?

Trpaslík sa bezstarostne opaľoval na ležadle. Na čo si musíme dať pozor, keď sa opaľujeme? Prečo je nebezpečné príliš dlho sa nechránene vystavovať slnečnému žiareniu? Ako sa môžeme chrániť pred škodlivým žiarením?

Vymenujte kladné a záporné spôsoby, akými slnko ovplyvňuje ľudstvo a život na Zemi.



Jazyk filmu

Film buduje napätie a zobrazuje trpaslíkovu odhodlanosť a sústredenosť pomocou priblížených záberov na jeho oči, podobne ako to robia westerny. Pozrite si toto [video](#) a porovnajte trpaslíka a kovbojov. Proti komu bojujú kovboji? A akým spôsobom?



Hudba zohráva vo filme dôležitú rolu, pretože pomáha dotvárať atmosféru.

Opíšte hudbu, ktorú ste počuli a pokúste sa zistiť, aké nástroje ju hrali.

Preskúmajte rôzne typy tradičnej folkovej hudby, vypočujte si ich a hovorte o ich využití, o ich význame a nástrojoch, ktoré sa v nich využívajú. Čo ste ešte vo filme okrem hudby počuli?

Nápady na ďalšie aktivity



Nakreslite trpaslíkov domček a záhradu, keď je slnečno aj keď je pod mrakom.

Popremýšľajte, aké farby vo filme prevažovali, keď bolo slnečno, a aké zas, keď bolo zamračené. Zohľadnite to pri kreslení.

Zahrajte sa skupinovú hru na trpaslíka. Vyrobite si z tvrdého papiera špicatý trpasličí klobúk, alebo ak už nejaký špicatý klobúk máte, dajte si ho na hlavu. Pod klobúk si niečo schovajte, ale tak, aby to ostatní nevideli. Posadajte si do kruhu. Ostatní majú päť otázok, na ktoré môžete odpovedať len áno alebo nie, a musia hádať, čo ste si skryli pod klobúk. Keď sa im to podarí, alebo keď vyčerpajú svojich päť otázok, nadvihnete klobúk a ukážete im, čo ste doň ukryli.

O animačnej technike



Film je zhotovený 2D animáciou. Trpaslík a ostatné pohyblivé prvky sa nakreslili na grafickom tablete s dotykovým perom a pozadia sa nakreslili na papier a preniesli do počítača.

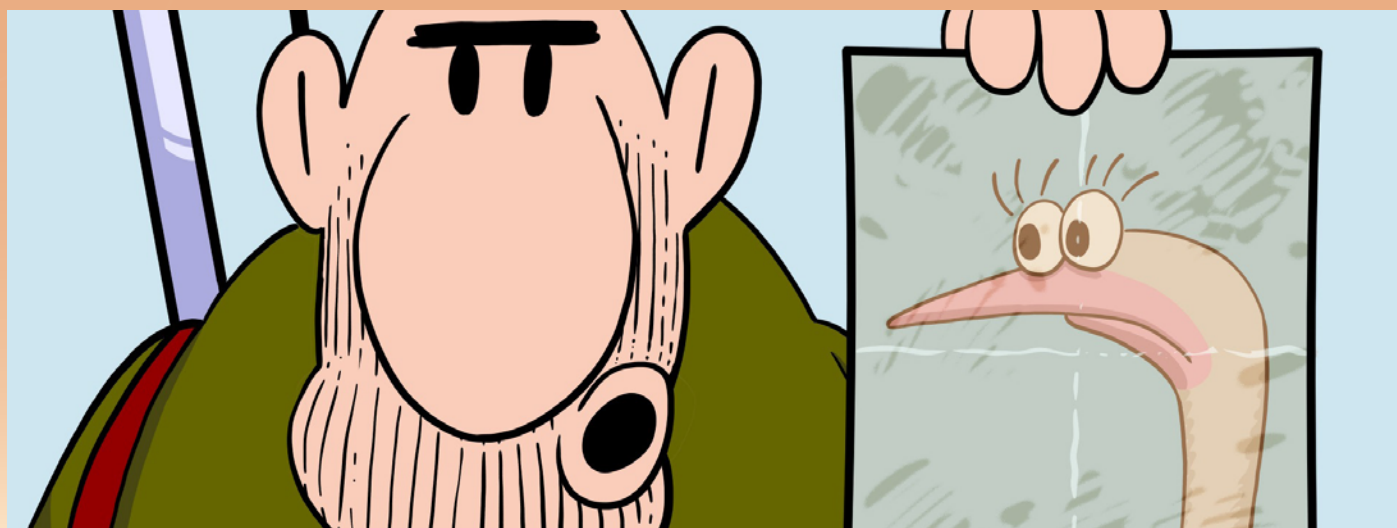


PRINC KI-KI-DO: Na úteku

PRINC KI-KI-DO: Na begu

Géza M. Tóth, Maďarsko, 2020, 2'12'', bez dialógov

Odvážny bojovník za práva obyvateľov lesa, kura zvané Princ Ki-Ki-Do, je hlavným hrdinom rovnomenného animovaného seriálu. V tejto časti sa čudessný tvor, vystrašený pštros s dlhokánskym krkom, dá na útek pred bezohľadným lovcem. Podarí sa princovi Ki-Ki-Dovi pštroša zachrániť?



DISKUSNÉ OTÁZKY



PRÍBEH

Pštros sa ocitne v neznámom prostredí. Ako sa tam dostal? Ako zareaguje, keď stretne prasiatko Rosaliu? Čo mu hrozí, kto mu môže ublížiť? Prečo sa princovi Ki-Ki-Dovi nepodarí pomôcť mu hneď? Čo urobia dva komáre? Ako zastavia lovca? Akú zbraň lovec používa, a ako sa to otočí proti nemu? Kto pomôže pštrosovi na ceste domov, a kde má svoj domov? Ako prejavia zvieratá princovi Ki-Ki-Dovi vďaka za jeho skutky?

TÉMY

Hovorte o tom, čo to znamená byť cudzincom. Je Ki-Ki-Dov les pre pštroša priateľské prostredie? Prečo (nie)? Ako zareagujú prasiatko Rosalia a Ki-Ki-Do, keď ho uvidia? Ocitli ste sa už niekedy v neznámom prostredí, kde ste sa cítili ako cudzinec? Pri akej príležitosti (prvý deň v škole, návšteva cudzej krajiny...)? Ako ste sa vtedy cítili? Poznáte niekoho, kto začal nový život ďaleko od domova? Čo zanechali doma? Čo nové sa museli naučiť? Ako sa cítili v novom prostredí?

Ako ich privítali v ich novej komunite? Ako môžeme pomôcť ľuďom, ktorí sa ocitli v podobnej situácii? Čo nás môžu cudzí ľudia naučiť? Preberte, čo to znamená byť na úteku.

Porovnajte lov divých zvierat v Afrike a Európe. Kde chytili pštrosa, a prečo? Akú úlohu spĺňajú lovci vo vašej krajine? Aké majú povinnosti, aký zmysel má miestny lov? V Európe je lov prísne regulovaný a slúži hlavne na kontrolu populácií zvierat. V Afrike sa divé zvieratá lovia často a hoci je pytliačenie ilegálne, je to vysoko výnosný biznis. V poslednej dobe sa lov divých afrických zvierat považuje za okázalú zábavku pre turistov.



Jazyk filmu

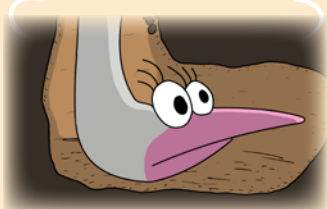
Ktoré scény filmu vás rozosmiali? Pri ktorých sa vám zatajil dych? Aká hudba sprevádzala napätie? Aká hudba hrala, keď sa pštros vrátil domov? Hovorte o tom, ako hudba ovplyvňuje váš divácky zážitok z filmu.

Nápady na ďalšie aktivity



Pripravte spolu ako školský projekt plagát o pštrosoch. Ako dobre toto zviera poznáte? Kde budete hľadať informácie o ňom? Nasledujúce otázky vám môžu pomôcť pri bádaní: Kde žijú pštrosy? Aké veľké sú a koľko vážia? Vedia lietať ako ostatné vtáky? Čo robia, keď sa cítia ohrozené? Sú samotári alebo žijú skôr v skupinách? Kladú vajcia? Aké veľké je pštrosie vajce v porovnaní s tým slepačím? Čo jedia pštrosy? Vymenujte časti tela pštrosa. Zoberte si veľký kus papiera a vytvorte si myšlienkovú mapu, do ktorej si zapíšete a zakreslíte všetko, čo o pštrosoch viete. Teraz, keď ste sa stali odborníkmi na pštrosy, pripravte si pre kamarátov a rodičov krátky kvíz a zistite, koľko toho o nich vedia.

Skúste vymenovať všetky zvieratá, ktoré ste vo filme videli. Povedzte si, či žijú vo vašej krajine alebo v Afrike, prípadne v oboch. Nakreslite vaše najobľúbenejšie africké zviera.



O animačnej technike

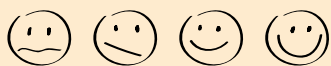
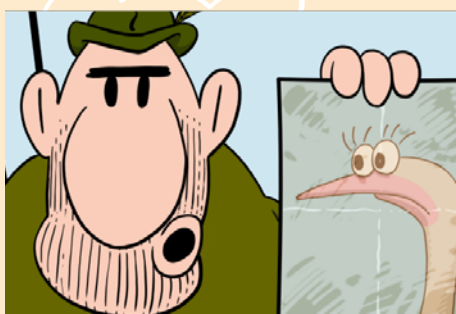
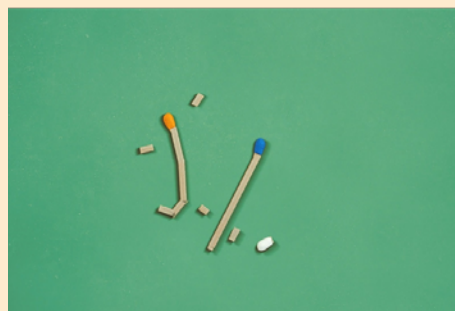
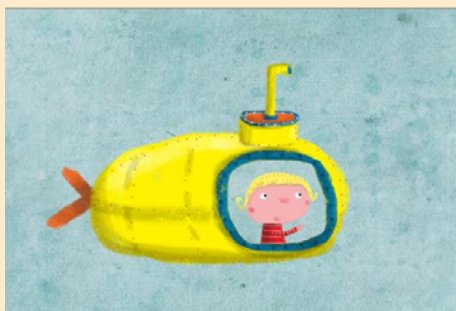
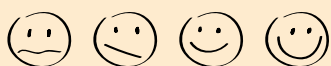


Film je zhotovený 2D animáciou. Postavy sa nakreslili digitálne, papier a pero nahradili grafický tablet a počítačový program. Film sa vyrába v podstate rovnako, ako ručne kreslená animácia – snímku po snímke – akurát o niečo jednoduchšie.







VYBERTE SI SVOJ NAJOBĽÚBENEJŠÍ FILM

OHODNOŤTE FILMY, KTORÉ STE VIDELI A VYBERTE SI VÁŠ NAJOBĽÚBENEJŠÍ FILM OHODNOTÍTE TAK, ŽE VYFARBÍTE TVÁRIČKU, KTORÁ NAJVIAC VYSTIHUJE VAŠE POCITY Z DANÉHO FILMU. POROVNAJTE SI HODNOTENIE S KAMARÁTMI A RODIČMI. HOVORTE O TOM, PREČO SA VÁM NIEKTORÉ FILMY PÁČILI VIAC AKO OSTATNÉ.



LEGENDA

-  FILM SOM NEPOCHOPIL/-A
-  FILM SA MI NEPÁČIL
-  FILM SA MI PÁČIL
-  FILM SA MI VEĽMI PÁČIL





NAKRESLITE SCÉNU Z FILMU

ZATVORTE OČI A ZAMYSLITE SA: KTORÁ SCÉNA NA VÁS NAJVIAC ZAPÔSOBILA?
NAKRESLITE JU.

