

JUNIORFEST online

Film naleznete na: www.juniorfest.cz, www.dafilms.cz



ELLA BELLA BINGO

Norsko | 2020 | 75 minut | 7+ | český dabing | režie: Frank Mosvold, Atle Solberg Blakseth

Autorka materiálů: Bc. Tereza Nová

/// Před projekcí ///

Aktivita má zaměřit soustředění dítěte na film. Cílem diskuze s dospělým nejsou správné odpovědi, ale hra s fantazií dítěte a rozvoj jeho pozorovacích schopností. Dítě může vypořádat, že půjde o film dobrodružný (kola, cesta, putování) a komedii (komická zvířata).

/// Po projekci ///

Příběh filmu

Hlavní hrdinka filmu Ella Bella chce pro svého nejlepšího kamaráda Henryho připravit cirkus. Henry v cirkuse ještě nikdy nebyl a Ella si připravuje speciální kouzlo, při kterém Henry zmizí a pak se zase objeví. Do městečka se však přistěhuje nový chlapec Johnny a Henry s ním začne trávit více času než s Ellou. Ella je naštvaná a dává Henrymu na výběr - buď ona, nebo ten nový kluk! Henry se cítí svou nejlepší kamarádkou manipulován a nešťastný a zmatený utíká pryč od obou dětí. Ella se za pomoci rodiny a kamarádů snaží Henryho najít. Do týmu je i přes její nesouhlas přibrán také Johnny a rivalové Ella a Johnny mají šanci najít k sobě cestu a poznat jeden druhého. Hledají Henryho v cukrárně nebo v zábavním parku a zažívají na své misi spoustu napínavého dobrodružství - třeba když si navzájem pomáhají v nebezpečné situaci s rozrušeným býkem. Když se Henry objeví, snaží se Ella vysvětlit, že Johnny možná opravdu žádné další kamarády nemá. Ella obětuje svou chvíli slávy v cirkuse, aby našla Johnnyho, který se rozhodl odstěhovat, a stvrdila tak přátelství tří. Jak sama říká - co je lepší než mít nejlepšího kamaráda? Mít dva nejlepší kamarády.

Ačkoliv film působí jako příběh pro menší děti, ve skutečnosti je plný zvratů, emocí, rozpadlých vztahů a cestě vedoucí k usmíření. Cílem rozhovoru s dítětem je rozvoj paměti, slovní zásoby a představivosti. Dítě by si mohlo představit děj jako úsečku s několika body a v tom mu pomůže struktura klasického dramatického oblouku:

Úvod = představení postav, jejich vlastností a vzájemných vztahů

Zápletka = do města přijíždí nový kluk a Ella má pocit, že se jí Henry odcizuje

Vyvrcholení = hledání Henryho – cesta za dobrodružstvím, ale i cesta k sobě

Obrat = Ella chce zastavit Johnnyho

Rozuzlení = návrat přátelství a nové přátelství

Cílem je také se znovu zamyslet nad dějem a popsat vývoj hlavní postavy.

Charaktery postav

Tři děti se projevují jako tři různé charaktery - Henry je spíš introvert, kterému nevadí být veden k různým aktivitám, Ella je extrovert s mnoha nápady, náladová, veselá, ale i výbušná, a Johnny je mezi nimi - navenek atraktivní kluk s drahým kolem, uvnitř však osamělý a bojácný. Uvedené vlastnosti mohou být přiřazeny k více než jedné postavě.

Naslouchání a porozumění

Cílem je dítě přimět k přemýšlení nad tím, do jaké míry ve svém životě děláme věci podle sebe a jak jsme naopak schopni pozorovat potřeby svého okolí. Zvláštní místo mají ve filmu dospělé postavy, které se příliš nepodobají dnešním rodičům. Jsou otevření všem dětským nápadům, mají na děti spoustu času a za každou cenu se snaží být nápomocní. Dítě může debatovat o možnosti více mluvit s rodiči o vlastních potřebách a naoplátku zjišťovat, co potřebují zase oni, aby měli čas a prostor stejně jako postavy ve filmu ke komunikaci, naslouchání a společné hře.

Odkaz na slavný film

Film nepopírá inspiraci jinými animovanými filmy. Kromě zmiňované slavné scény z *E.T. Mimosmšťana* film odkazuje například na tajemný film *Koralína a svět za tajnými dveřmi* – starší muž se cvičenými slepicemi nebo dáma na vozítku jako šílená akrobatka jsou postavami s podobným charakterem a zvláštnostmi jako Koralínini noví sousedé.

Animovaná zvířata

Děti vzpomínají na podobné postavy, jakými jsou slepice z filmu - zachovávají si vlastnosti zvířete (nemluví, žijí ve svém přirozeném prostředí apod.), ale chápou svět podobně jako lidé. Cílem je přemýšlet nad charakterem zvířecích postav a budováním humorného elementu v příběhu. Podobnými postavami jsou například Ovečka Shaun nebo pes z příběhů Wallace a Gromita z dílny Nicka Parkera.

Cirkus

Rozved'te debatu na téma cirkus - jak je dnes vnímán? Naplňuje pro dítě představu cirkusu akrobat, klaun či kouzelník nebo cvičená zvířata? Jak vnímá dítě přítomnost cvičených zvířat v tomto pro ně nepřirozeném prostředí?

Praktická část

Pokud to umožňuje časová dotace a technika, má vždy smysl filmovou výchovu propojit i s praktickým úkolem.

Děti mohou vyzkoušet tyto aktivity:

- a/ **aktivita spojená s bodem Odkaz na slavný film** – děti si mohou vybrat nějakou svou oblíbenou slavnou scénu ze známého hraného filmu a zkusit ji převést do naprosto jiného příběhu tak, aby byla součástí animace. Může se jednat jen o pár vteřin. Jde o to, aby v animovaném filmu bylo co nejvíce společných znaků s původní inspirací. Může se jednat o rozdílný žánr. Například mohu použít scénu z Jurského parku, Nekonečného příběhu nebo třeba Ať žijí duchové. Z posledního zmiňovaného filmu by se scéna s křídou, propadlou podlahou a smíchem ducha hodila třeba do pohádky o dračí sluji, princezně a rytíři. Můžete dětem pomoci s nápady a nechat na nich, ať zkusí rozvést dále příběhovou linku.
- b/ **aktivita spojená s bodem Animovaná zvířata** – děti mohou zkusit vytvořit svou vlastní zvířecí humornou postavu. Jde o charakterní postavu, jejímž hlavním úkolem je rozesmát (příkladem je například lenochod Sid z Doby ledové nebo oslík ze Shreka).

Mezioborové inspirace pro pedagogy

Práci s filmem je možné realizovat v rámci různých vzdělávacích oblastí či témat, například:

- **Český jazyk a literatura** – referát o přátelství v pojetí *Malého prince* (Antoine de Saint-Exupéry), *Dětí z Bulerbynu* (Astrid Lindgren), *Bylo nás pět* (Karel Poláček) nebo *Harryho Pottera* (J. K. Rowling)
- **Člověk a svět / Zeměpis** – Norsko a vesnice – geografie, životní styl, tradice...
- **Člověk a svět/ Přírodopis** – býk a jeho divokost a agrese - proč nesnáší červenou?
- **Výtvarná výchova** – výroba zmrzlinových kornoutů z plastelíny, které by připomínaly konkrétní postavu (podobně jako to dělal zmrzlinář v cukrárně)
- **Člověk a svět práce** – návrh vlastního domečku na stromě
- **Tělesná výchova** – jízda na kole a teoretický rozbor odvážnějších skoků a triků na kole