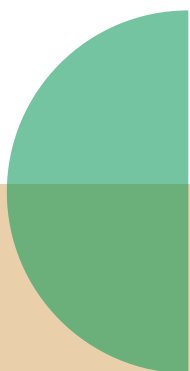
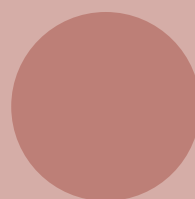
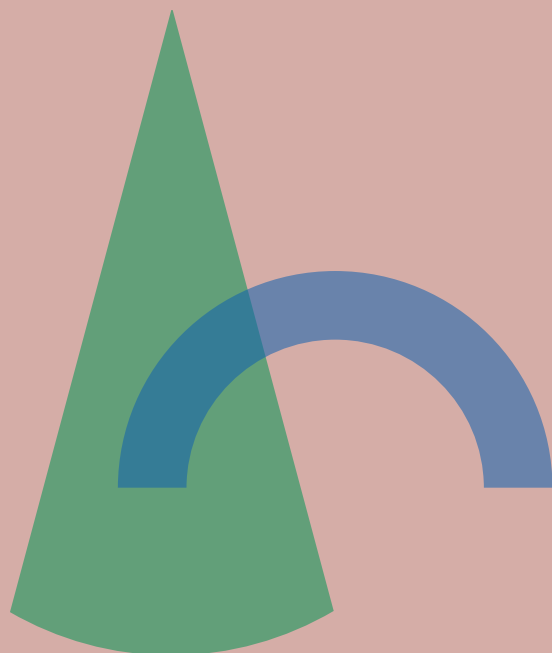
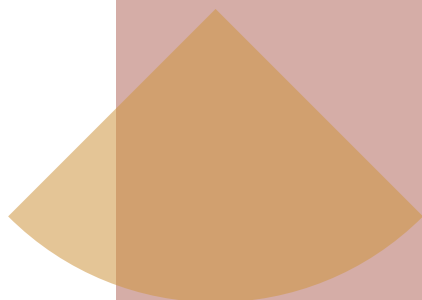




**cinemini**  
europe



Hoe zorg je voor een betekenisvolle  
filmervaring met

**POSJET IZ SVEMIRA**



## Een filmeducatief project voor kinderen van 3-6 jaar

Bij Cinemini Europe zien kinderen van 3 tot 6 jaar de mooiste korte films, verrijkt met activiteiten en lesmateriaal. Jonge kinderen staan open voor allerlei soorten kunst. Film is voor vrijwel elk kind een betoverend medium omdat het zowel kijk- als luisterplezier geeft. Kinderen genieten niet alleen van verhalende films en documentaires, maar ook van abstracte en experimentele films die veel ruimte voor verbeelding laten.

Kinderen zien film dagelijks en overal. Hoe kunnen we van het filmkijken een betekenisvolle ervaring maken? Hoe en wat kunnen we kinderen al op heel jonge leeftijd leren over film en media?

Met Cinemini Europe willen we kinderen en opvoeders de kans geven om kennis te maken met de veelzijdige wereld van het bewegende beeld op een fantasierijke en inspirerende manier. In dit project gaat het niet zozeer om kennis: creativiteit, beleven en spelen staan voorop. Natuurlijk hopen we ook dat sommige kinderen hierdoor opgroeien tot echte filmfans!

Cinemini Europe is een Europees project van Das Österreichische Film-museum, Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, Eye Filmmuseum, Kinodvor Cinema Ljubljana en Taartrovers, en wordt gesteund door Creative Europe

Dit materiaal biedt inspiratie voor het  
(zelf vorm)geven van creatieve en  
betekenisvolle filmlessen.

# POSJET IZ SVEMIRA Bezoek vanuit de ruimte

<b>Regisseur</b>	Zlatko Grčić
<b>Land</b>	Joegoslavië
<b>Jaar</b>	1964
<b>Productie</b>	Zagreb Film
<b>Duur</b>	12 minuten
<b>Beeld</b>	kleur
<b>Geluid</b>	met geluid



## Synopsis

Een meisje speelt in de tuin voor haar huis. Ze wil appels plukken, maar ze komt niet bij de appelboom. Dan vliegt ze met een vlieger naar de takken en plukt ze ze allemaal. Wanneer ze weer naar beneden wil, verschijnt er een ruimteschip, waar twee buitenaardse wezens uitkomen. Het ene wezen vlucht uit angst, maar het andere wezentje leert het meisje kennen en begint haar langzaam te vertrouwen. Wanneer haar ouders haar binnenroepen voor het eten herinnert het buitenaardse wezen zich zijn eigen moeder, die op hem wacht op de verre planeet waar hij vandaan komt. Met behulp van de vlieger lukt het het buitenaardse wezen om terug naar huis te keren. Hierbij laat het wezen een spoor van klokhuisen achter.

## Meer over de vorm

De personages en voorwerpen die in het verhaal een rol spelen, worden via een speelkaart aan ons voorgesteld in het begin van de film. Zodra er later een voorwerp of personage in het verhaal wordt geïntroduceerd, verschijnt de speelkaart hiervan kort in beeld.

Op deze manier vertelt de film ons niet alleen een verhaal, maar laat het ons ook zien dat een verhaallijn is opgebouwd uit losse elementen. Het vertellen van een verhaal is het verbinden van die elementen.

Visueel gezien is de film vrij abstract – het meisje en het buitenaardse wezen, maar ook het ruimteschip en de boom, zijn niet erg gedetailleerd getekend. Ook bestaat de achtergrond vaak maar uit één kleur. Een paar witte lijnen stellen een berg, een wolk of een planeet voor.

Het verhaal, dat bijna geen dialoog bevat, wordt vooral verteld door bewegingen en de gezichtsuitdrukkingen van de personages, begeleid door de muziek.

### De filmmaker

Zlatko Grgić werd in 1931 geboren in Zagreb. Nadat hij met zijn studie journalistiek en rechten stopte, begon hij strips te tekenen voor kranten en tijdschriften, totdat hij aan de slag ging als animatiefilmmaker. Hij heeft een aantal beroemde animatieseries gemaakt, zoals *Professor Baltazar* en *Maxi Cat*. In 1966 won hij een Gouden Palm op het filmfestival van Cannes voor zijn korte film *The Musical Pig*. Ook werkte hij voor de National Film Board van Canada en werd hij in 1980 genomineerd voor een Oscar voor zijn film *Dream Doll*. Hij overleed in 1988 in Toronto, Canada..

### Tips voor een bijzondere filmvertoning

Hieronder vind je acht tips over hoe je met deze film aan de slag kunt:

- 1 Bereid de vertoning voor en maak er iets bijzonders van, passend bij de leeftijd van de kinderen. Dit kan in de bioscoop of op school. Ideale setting: een groot scherm, gedimd licht, helder geluid van niet te hoog volume en ruimte om te spelen – eventueel met tafels, tekenpapier, kleurpotloden en zaklampen voor bijvoorbeeld schaduwspel. Tip: hier kun je ook goed de activiteitenkaarten voor inzetten (zie verderop).
- 2 Voer met de kinderen een inleidend gesprek over film en vraag bijvoorbeeld of ze al eens naar de bioscoop zijn geweest. Vertel wat er gaat gebeuren en bespreek (indien de vertoning in de bioscoop plaatsvindt) het bezoek. Neem eventuele huis- of spelregels door.
- 3 Introduceer de film(s) en kijk ze samen.
- 4 Laat de kinderen tijdens en na het kijken vrij reageren op de film. Dat kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld door te bewegen, te klappen of door te vertellen wat ze hebben gezien.
- 5 Creëer een veilige omgeving en stimuleer een gesprek. Kijk of je vooral de kinderen aan het woord kan laten. Probeer verbanden te leggen tussen wat ze gezien hebben, overeenkomsten te benadrukken en op verschillen in te gaan (waarom hebben sommige kinderen heel andere dingen gezien dan andere terwijl ze toch allemaal dezelfde film gekeken hebben?).
- 6 Geef de kinderen de tijd om de film(s) te verwerken door vrij te spelen.
- 7 Deel de activiteitenkaarten uit en laat de kinderen hier in groepjes of alleen mee aan de slag gaan.
- 8 Opnieuw kijken: kijk de film(s) nog eens (en nog eens, en nog eens: kinderen zijn, zoals we allemaal weten, gek op herhaling en leren hiervan).

### Suggesties voor gesprekken en activiteiten

- 1 Voor de film: zet het begin van de film op, waarin alle elementen (speelkaarten) van het verhaal naast elkaar te zien zijn. Kunnen ze een verhaal verzinnen waarbij al deze dingen terugkomen?
- 2 Na de film: laat opnieuw alle elementen naast elkaar zien en vraag de kinderen hoe deze terugkomen in de film. Laat ruimte voor eigen interpretatie en help de leerlingen op weg als sommige dingen niet helemaal duidelijk waren.

- 3 Praat over de muziek die in de film gebruikt is. Bespreek met name hoe muziek bepaalde bewegingen van het meisje en het buitenaardse wezen verbeeld. Kunnen zij andere geluiden bedenken voor hun bewegingen?

### Activiteitenkaarten

Bij elke film van het Cinemini Europe-project zitten twee of meer activiteitenkaarten. De activiteitenkaarten zijn een fantastische manier om de kinderen te herinneren aan wat ze gezien hebben. Op elke kaart staat een opdracht die ze aanspoort om (nog een keer) over de film na te denken en het erover te hebben. Met simpele, speelse activiteiten zoals tekenen, dansen, toneelspelen of vrij fantaseren werken de kinderen aan de ontwikkeling van verschillende competenties, bijvoorbeeld de fijne motoriek, spreek- en luistervaardigheid en sociale en emotionele vaardigheden.

De activiteitenkaarten kunnen na de vertoning in groepjes, individueel, klassikaal of thuis worden gedaan.

### Verder kijken

De volgende films uit het Cinemini Europe-project sluiten goed aan op *Posjet iz svemira*:

*Rybka* (De kleine vis) is een film met een vergelijkbaar verhaal, dat ook uit een aantal elementen en personages bestaat. Na *Posjet iz svemira* zou je ook kaarten kunnen maken met alle elementen van deze film.

*Surprise boogie* (Onverwachte boogie) is een goed aanknopingspunt om verder in te gaan op hoe muziek beelden en bewegingen kan versterken.

#### Colofon

Cinemini Europe is een project van



en wordt ondersteund door

