

Snipp, Snapp, Snut

En filmhandledning från Svenska Filminstitutet



Bild: Folkets Bio

Rek för förskolan-F

Snipp, Snapp, Snut är en leranimation med starka färger utan dialog med korta episoder som hålls ihop av ett sammanhängande tema. En liten upprorsfilm om vänskapen mellan tre små kompisar som försöker värja sig mot regler och förbud för att själva kunna ge efter för lustar, längtan och fantasi.

Filmen och läroplanen – Att visa film för mindre barn

När man visar film för mindre barn är det viktigt att filmen har en struktur som känns begriplig. Det är också centralt att den visar en värld som de kan känna igen från sin vardag och innehåller saker som barnen själva gjort och kan relatera till. För förskolan innebär det att man kan använda filmens rika berättarspråk för att uppnå läroplanens mål att stimulera varje barns språkutveckling och uppmuntra och ta tillvara barnets nyfikenhet, intresse och egna erfarenheter.

I filmen får barnen material för egna fantasier kring hur det skulle kännas att kunna flyga, om kanelbullar växte på buskar och om man kunde blåsa bort de ondskefulla krafter förmedlade av de fyrkantiga Tråkmånsarna som vill förbjuda allt roligt. Men filmen handlar också om rädsla. Hur känns det när man får ont i magen av för mycket bullar eller när man möter ett skräckinjagande monster i skogen? Och vilka är egentligen de magiska små figurer som kommer till undsättning när de tre vännerna råkar i knipa?

Genom olika lekar, samtal och uppgifter kan man låta barnen bearbeta det som de upplevt i filmen. Med ett språk som kan ta sig många uttryck i form av drama, bilder, ljud och ord kan de formulera egna tankar och känslor och träna sig både i verbal kommunikation och social interaktion. Oftast är det lätt att få igång samtal med kommentarer kring det som de fastnat för i filmen och sedan rita bilder, bygga miljöer med egen rekvisita och göra rollspel där man får föreställa de olika figurerna i filmen. I samtalen kan man också försöka anknyta till vardagliga händelser som barnen har varit med om.

Handling

Snipp, Snapp och Snut har konstruerat en bil som går på kanelbullar, men Snut blir alldeles för frestad och äter upp alla bullarna och får förstås ont i magen.

Det är väldigt synd om Snut och i en läkarbok som Snapp har letar de efter bot mot plågorna. Snipp hittar en blomma som skall hjälpa och som doftar bulle. Han pressar den till en medicin som det visar sig att man både pruttar och flyger iväg av. Snipp, Snapp och Snut som alltid drömt om att flyga tycker att det är roligt. Men då kommer de hotfulla Tråkmånsarna och tar alla blommor och förbjuder alla bullar.

De tre vännerna gråter, men kommer på att man kan plantera fröer för att få nya bullblommor. De tre vännerna sår och vattnar, men inget händer. Så plötsligt växer det upp stora träd med mystiska små varelser

i. De bajsar ner på blomlandet och bullblommorna börjar växa jättefort. När Tråkmånsarna kommer tillbaka jagar de små flygande varelserna iväg dem och bajsar på dem också.

I skogen lurar Monstret på en fjäril och jagar den så att den flyger hem till Snipp, Snapp och Snuts hus. Snart är det natt och mörker och i husen är det sovdays. Snipp och Snapp sover utomhus och kommer på att de skall låtsas vara spöken och skrämma Snut. Snut blir arg och planerar att skrämmas tillbaka när det riktiga Monstret kommer springande, fortfarande i jakt på fjärilen. Snut, som nu är den modiga, lyckas skrämma iväg honom.

Nästa dag är det kalas och Snipp, Snapp och Snut sätter upp ballonger i träden. Då kommer Tråkmånsarna och sticker hål på ballongerna. När vännerna gråter förbjuder Tråkmånsarna gråt. Men Sipp kommer på en idé. Han hämtar bajs från de små varelserna och gödslar träden vilket får ballongerna att fyllas med luft igen. Med hjälp av magi fästs ballonger också fast på Tråkmånsarna vilket får dem att flyga iväg.

Nu blir det en paus i filmen där publiken uppmanas att hjälpa till att blåsa bort Tråkmånsarna för att slippa alla förbud en gång för alla.

Nästa dag regnar det. Vännerna har tråkigt och lägger pussel. Snipp får en idé och kommer på att de kan plaska i vattenpusslar. Men Tråkmånsarna kommer tillbaka och förbjuder det också. Då kommer de små varelserna till hjälp och gör en flod av vattnet. Plötsligt står Tråkmånsarna själva i en vattenpöl och börjar förbjuda varandra. För att slippa dem går Snipp, Snapp och Snut hem. Snipp leder om stuprännorna så att det blir en vattenpöl inne i huset där de alla kan plaska runt utan att störas.

Snapp försöker bygga en drake men saknar en svans till den. Snipp och Snut fortsätter bygga men gör fel och det blir en studsmatta i stället. Snut blir arg, men till slut får de till en drake och Snipp flyger iväg med den. Den landar i huvudet på Monstret som jagar Snipp. På vägen får Monstret en spik i foten och när Snapp och Snut hittar den jätterädda Snipp sitter också Monstret där och gråter. De hjälper honom att dra ut spiken och som tack får de tre nya drakar.

Det är fest igen med tårta och ballonger. Snipp och Snapp håller på att bygga en helikopter. Snipp klättrar upp i ett träd för att fanga en ballong som flugit iväg, men ramlar ner så att helikoptern går sönder. Tillsammans med de små varelserna får de en idé. De tar alla ballongerna och flyger iväg. Allt medan Monstret äter upp tårtan.

Bild: Folkets Bio





Bild: Folkets Bio

Om filmsagan

Filmsagan om Snipp, Snapp och Snut gestaltar en värld där viktiga egenskaper omformas i konkreta figurer som agerar efter bestämda mönster. Där finns också ett perspektiv där den som är liten och maktlös kan få oanade krafter och hjälp med att påverka sin situation. För Snipp, Snapp och Snut är det nödvändigt att besegra de ondskefulla krafter som vill förbjuda allt som är roligt. I filmen får de hjälp både av de små magiska figurer som flyger runt eller sitter i träden men också av publiken som uppmanas blåsa bort de hotfulla Tråkmånsarna som agerar ordningspoliser.

Vi får se hur Snipp, Snapp och Snut hittar på olika utvägar för att besegra och överleva det förtryck som de utsätts för och också se hur viktig vänskapen är när man drabbas av motgångar i livet. Men filmen handlar också om längtan.

Snipp, Snapp och Snuts största önskan är att kunna flyga och de kommer på olika idéer och sätt för att kunna göra det. Men de blir hela tiden hindrade av Tråkmånsarna.

En bra ingång till samtal kring filmen är att prata om hur känns det när någon annan bestämmer vad man får och inte får.

- Varför vill Tråkmånsarna förbjuda allt? Vilka är egentligen Tråkmånsarna? Vad skulle barnen själva vilja säga till Tråkmånsarna som vill förbjuda allt? Berätta om något som ni själva drömmer om eller längtar efter, låt alla berätta. Vad kan man göra för att få det man längtar efter?

Att skapa karaktärer

Ett av målen med animationsfilmer är oftast att de skall tydliggöra de olika figurernas personlighet. Det finns olika sätt att gestalta karaktärer. Om man jämför med t.ex. Disneyfilmer så försöker man där ofta efterlikna hur verkliga djur och människor ser ut. I *Snipp, Snapp, Snut* arbetar man på ett annat sätt där färg, form och rörelse spelar en viktig roll.

- Vilka egenskaper har Snipp, Snapp och Snut? Är de lika eller olika?
- Fundera över hur de rör sig och reagerar i olika situationer. Ta fram några olika scener och försök härma deras kroppsspråk. Samtala efteråt om hur de känner sig.
- Hur skildras deras glädje, rädsla, förvåning, nyfikenhet? Vilka andra känslor kan vi se?

- Vilka är egentligen de små flygande varelserna? De fyrkantiga tråkmånsarna? Fantisera och associera? Har barnen i verkligheten träffat några som påminner om de olika figurerna vi möter?

- Rita egna figurer och försök göra dem snälla eller elaka, nyfikna eller rädda. Vad blir ni mest glada av? Berätta om vad ni kan se i varandras bilder. Försök att ge figurerna namn och berätta om vilka de är

- Hur känns det att vara rädd? Hur känns det i kroppen och i huvudet? Vad blir ni mest rädda för? Spöken, monster, spindlar eller mörker?

Filmens rum

Färgerna och scenografin har också en stor betydelse för våra upplevelser av filmen och utgör en viktig del av den fantasivärld vi möter. I filmen finns en massa saker som barnen kan känna igen från sin egen vardag. I början av varje episod får vi se olika saker, verktyg och föremål som sedan kommer igen i berättelsen.

- Försök komma ihåg hur inledningen till de olika avsnitten ser ut och vilka saker som finns där. Platserna som finns i filmen: trädgården, skogen och husen där de bor har alla olika stämningar och känslor. Vilka scener känns lustfyllda, roliga, hemtrevliga eller hotfulla och varför? Måla eller rita eller använd tygbitar eller annat material och försök att återskapa miljöerna.

Ett bra sätt att skapa rum är att använda skokartonger som man sedan kan bygga upp en scenografi i och även sätta dit lerfigurer. Låt barnen berätta om vad som händer i rummet.

Om språket

Film är ett språk som berättar för alla sinnen. Syn, hörsel, smak och känsel. Snipp, Snapp och Snut talar ett slags nonsensspråk.

- Välj ut några scener och fundera över vad ni tror att de egentligen säger till varandra. Försök att själva berätta något med hjälp av ett språk som ni hittar på. Hur mycket kan man berätta bara med kroppsspråket? Hur känns det att flyga med drake, plaska i vattenpusslar och klättra i träd? Försök komma på vilka dofter och vilka ljud som finns i filmen till exempel bulldoft, pruttluft och marschmusik. Gör en lista med dofter, ljud, smak och rörelser som ni kommer ihåg.

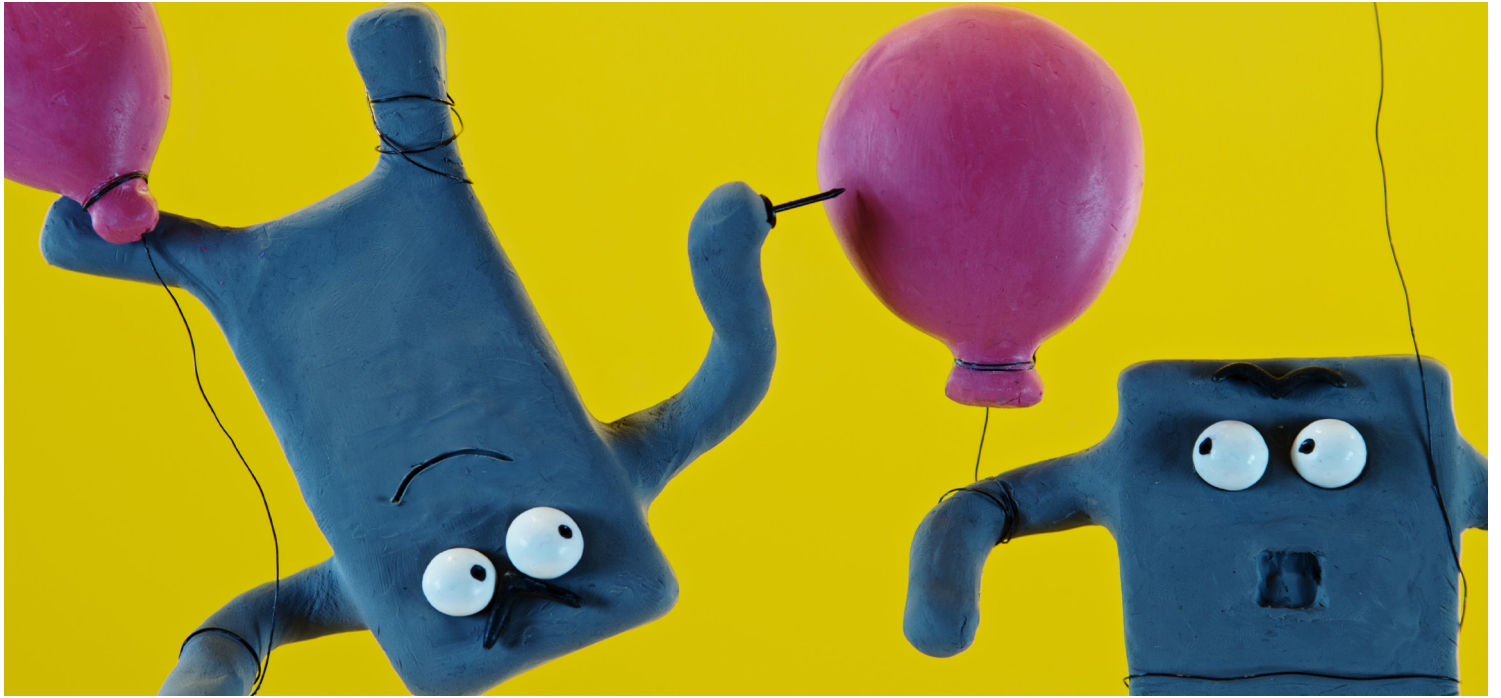


Bild: Folkets Bio

- Hur uttrycker Snipp, Snapp och Snut sin glädje när de till slut slipper Tråkmånsarnas förtryck?
- Hur känns det när Snipp, Snapp och Snut äntligen flyger iväg på slutet?

Tips på fördjupning

Minibio: Två artiklar om ”Förskolebarn, film och språkutveckling” av Agneta Danielsson och ”Att visa film för små barn” av Nina Nykvist.

Ett material från Filmcentrum www.filmcentrum.se

Barn i början, Språkutveckling i förskoleåldern, Westerlund M. Natur & Kultur, Stockholm 2009

Snuttefilmsprojektet i Gävleborg, Slutrapport Lindstrand F. Film i Gävleborg, Landstinget i Gävleborg, 2008

Produktionsuppgifter

Sverige, 2016

Regi: Maria Hulterstam, Cecilia Actis

Producent: Erik Magnusson, Emma Åkesdotter Ronge

Manus: Maria Hulterstam, Cecilia Actis

Längd: 40 minuter

Åldersgräns: Barntillåten

Produktionsbolag: Anagram Film & TV AB

Distributör: Folkets Bio AB

Sverigepremiär: 2016-09-23

Redaktion

Text: Eva Westergren

Redaktör: Anna Håkansson

Svenska Filminstitutet, december 2016

Kontakt

filmiskolan@filminstitutet.se

filminstitutet.se/filmpedagogik

Observera

Filminstitutet kan inte garantera att filmen finns i distribution

sedan den har slutat visas på ordinarie biografrepertoar. Via

filminstitutet.se/boka-skolbio kan du lära dig mer om hur du hittar

och bokar film för visningar i lärande sammanhang.