



# FINDUS OCH PETTSON

Sverige, 2000

**Regi och manus:** Torbjörn Jansson

**Åldersgräns:** T

**Finska röster:**

Jukka Voutilainen, Johanna Matila, Jarmo Koski,  
Veli-Matti Karén, Eija Soriola

**Längd:** 75 min.

**Uppgifterna** är anpassade för 3-6-åringars tidiga utveckling.

**Genre:** tecknad animation

## SYNOPSIS

Findus tycker inte att städning hör till en katts plikter, och åtminstone ska inte Pettson ha rätt att tvinga honom till så tråkiga sysslor. Därför skriver Findus ett brev till självaste kungen, och berättar om saken. I detta tecknade äventyr tältar man med hönor, man åker till månen, går på cirkus och på älgjakt. De bekanta berättelserna och figurerna från Sven Nordqvists bilderböcker fungerar utmärkt även i animerad filmform.

## TIPS FÖR BEHANDLING AV FILMEN

Innan ni ser filmen

- Låna på biblioteket Sven Nordqvist: Pettson tältar (Opal).
- Bekanta er med bokens huvudfigurer och animationens idé.

### 1. Att läsa en bild

Undersök tillsammans bokens pärmbild, t.ex. med hjälp av följande frågor:

Vad ser du i bilden? Vilka är bildens personer? Vad gör de?  
Vilken tid på dygnet och årstid är det i bilden?  
Hur ser du det?  
Vad hände innan och efter bildens ögonblick?

Vad funderar personerna på bilden? Hurdan är stämningen? Hur beskrivs det?  
Innehåller bilden någon lärdom eller varning?  
En hurdan?

Har du själv varit i samma situation? Vilka andra tankar ger bilden dig?

## 2. Från bild till rörelse

a. Granska tillsammans det uppslag i boken, där katten Findus rullar utför trapporna med tältpåsen. Var tror du Findus och Pettson är? Varför tror du det? Vad gör Pettson? Vad gör Findus? Vad diskuterar de om?

b. Hur beskrivs rörelse i bokens bilder? På vilka olika sätt skapas uppfattningen av rörelse? Studera bilderna, där Findus rullar utför trapporna, Findus jagar hönor och hoppar på Pettsons säng. Fundera på vilka andra sätt rörelse kunde skildras i tecknade bilder, t.ex. i serier.

c. Uppfattningen av rörelse i bilder kan studeras också med hjälp av en egen blädderbok, bildsnurra eller vikt bild. Gör sådana och analysera med deras hjälp animationens idé.

Blädderbok Stansa först ihop ett litet häfte av pappersremsor. Planera en bildserie, där en föränderlig rörelse skildras bild för bild, t. ex. springande eller hoppande. Börja teckna i höger kant på det första arket. Fortsätt teckna tills häftet är fullt. Följande bild ska fortsätta den föregående så, att ni tecknar bara en liten förändring från den föregående. Teckningarna måste alltid vara på samma ställe på arken. Håll det färdiga häftet i vänster hand och bläddra jämnt med höger hands tumme, bild för bild. Vad märker ni?

Bildsnurra Klipp ut en rund eller oval platta i stadig kartong. Planera och teckna på plattans bågiga sidor bilder som hör ihop, t. ex. en fisk och ett akvarium. Gör hål i motsatta kanter på plattan och fäst gummiband eller ett kraftigt snöre. Snurra plattan snabbt med hjälp av snörena. Vad händer?

En vikt bild Klipp av kopieringspapper en ca 4-5 cm bred och vik den dubbel. Placera den vikta remsan så, att vecket är till vänster och teckna någon bild på högra sidan. Teckna på den nedre pappershalvan, på samma ställe, en bild där rörelsen skiljer sig en aning från den första. Den första kan t. ex. vara en fågel med vingarna uppåt, och på den andra har fågeln vingarna nedåt. Vira det övre papperet i en rulle kring en blyertspenna. Rör det övre papperet snabbt ovanpå det undre med pennans hjälp. Vad ser ni?

## 3. Vi bekantar oss med berättelsens centralfigurer

a. Läs boken Pettson täftar och diskutera den tillsammans.

Vilka är berättelsens huvudpersoner? Katten Findus och gubben Pettson. Vilka andra figurer bor i samma gård som Findus och Pettson? Hönorna och mugglorna (små figurer). Vem bor i grannen? Gustavsson med fru och son samt gumman Andersson. Vad anser grannarna om Findus och Pettson?

b. Katten Findus

Material: hobbykartong i olika färger, vaxkritor, sax, klämmare, tygbitar, lim, ullgarn, nitare

Gör din egen katten Findus av kartong. Teckna kattens huvud och kropp och fyra tassar. Teckna ett uttrycksfullt ansikte och färglägg de olika delarna med vaxkritor i katten Findus färger. Klipp ut delarna och fäst kattens fram- och baktassar vid kroppen med klämmarna. Vrid eller fläta till sist av ullgarnet en svans till Findus och fäst den med nitaren. Man kan också klippa passande byxor och en mössa, och limma fast dem i kartongkatten.

Efter filmen

- Behandla filmens teman och motiv på olika sätt.
- Diskutera om vilka känslor filmen väckte.

## 4. Fiskelycka

a. Findus och Pettson är ivriga fiskare. Kom ihåg hur de fångade fisk och hurdan fiskelycka de hade den här gången.

b. "Fånga fisk"-leken

Ni behöver: fiskfigurer av kartong och snöre  
Varje deltagare får en egen fisk som fästs i ett ca 1 meter långt snöre. Snörets andra ända fästs i deltagaren, i höjd med midjan. Man fiskar genom att trampa på motspelarnas fiskar, så att de antingen lossnar från snöret, eller med snöre och allt. Den som fångar flest fiskar vinner.

c. En hurdan fångst kan du få på mete?  
Studera olika fiskeböcker eller fantisera er egen fiskbjässe. Gör fiskar som simmar på fönstret eller från snören i taket.

## Fönsterfiskar

Ni behöver: färg att måla fönstret, penslar  
Bygg ett sjölandskap i fönstret, där barnen får måla fiskar i olika storlekar och färger, simmande omkring. Det går också att måla med fingrarna.

## Pappersfisk

Material: Kraftigt papper, teckningspapper i stort format, makulatur- eller kraftpapper, täckfärg, penslar, nitare och pappersflis  
Teckna en stor fisk på papperet och klipp ut den. Använd hålet som schablon och teckna på ett nytt papper fiskens andra sida. Måla bägge sidor; fjäll, fenor, ögon m.m... Låt färgen torka. Fäst till slut sidorna vid varann med nitaren (lämna en tillräcklig fyllningsöppning) och fyll fisken med pappersflis. Fiskarna kan hängas i taket med metrev. Lägg er under dem och dröm om ert eget fiskafänge!

**5. På tältutfärd**

a. Gör en utfärd i daghemmets näromgivning. Exempel på utfärdsprogram:

- Leta rätt på ett ställe där det finns fisk. Försök fånga/meta fisk. Fantisera vilka vidunder där kan lurpassa under ytan.
- Ställ upp ett tält. Då ni sitter i tältet, kom ihåg scener från filmen om Findus och Pettson. Diskutera vilka andra saker som hände på Findus och Pettsons tältutfärd. Hur slutade utfärden? Laga fiskformade smörgåsar som utfärdskost.
- Gör en utfärd till ett ställe där ni kan tända en brasa. Sitt kring brasan och stek pinnbulle eller korv.

Recept för pinnbulle: 4 dl vetemjöl, 2½ dl vatten, 2 msk socker, 2 tsk bakpulver, ½ tsk salt

Gör degen rätt stadig. Rulla degen i handen till minst 2 cm tjocka degstänger. Pinnen, som degen träs upp på, skalas barkfri på den bit där degen kommer. Värm pinnen i brasan, innan ni trär degen på den. Under tiden ni gräddar, vänd pinnbulle ibland. Pinnbulle smakar gott med en klick smör eller sylt till.

b. Ställ upp ett tält eller bygg en koja inomhus i motionsutrymmet. Läs böcker om Findus och Pettson i skenet av ficklampor. Efteråt, sov dagstupplur i tältet/kojan.

**6. Fiskarhistorier och andra berättelser**

a. Sjung sången Ro, ro till fiskeskär eller någon övrig sång med anknytning till fiske eller havet. Spela trummor och tamburiner, agera sångens skeden med rörelser och mimik.

b. Dra er till minnes eller läs i boken, hur Pettson berättade för Gustavsson om fiskefärden med Findus. Det var nog en rejäl fiskarhistoria, men Gustavsson trodde på en absolut. Då Findus undrade varför Pettson överdrev så där för grannen, svarade Pettson att han försäkrade sig om att Gustavsson skulle ha en ordentlig historia att berätta för alla nyfikna i byn.

Vad menar man med en fiskarhistoria? I fiskarskröner brukar man alltid skarva till lite, skildra saker större och mer spännande än de egentligen är. Då samma historia berättas på nytt och förs vidare, växer den bara till sig.

c. Sätt er ner i en ring och hitta på egna fiskarhistorier eller andra stora äventyr. Var och en får berätta sin egen historia i tur och ordning. Eller hitta på en gemensam historia, som varje deltagare i tur och ordning fortsätter och överdriver enligt lust och fantasi. Som uppslag och inspiration kan ni använda fiskarna som simmar i fönstren eller i taket, eller minnen från tidigare fiskefärder.

d. Fiskehistorier och andra äventyr kan man också skapa som sagoberättande.

Sagoberättande betyder att barnen berättar egna sagor medan de vuxna eller äldre elever fungerar som sagonedtecknare. När barnet berättar sagan, bestämmer hon eller han själv vad sagan handlar om och hur den fortskrider. De vuxna blandar sig inte i sagans innehåll. Barnet berättar sagan på sitt eget språk och de vuxna antecknar den som sådan. Emellanåt kan den vuxna läsa det dit tills berättade och barnet ges möjlighet att göra ändringar i den halvfärdiga berättelsen. Sagans längd bestäms av berättaren/berättarna. Den kan vara en rad eller en sida lång.

Till slut läser den vuxna upp hela sagan för barnet. Barnet kan också hitta på ett namn till sin saga. I slutet av varje berättad saga står alltid berättarens/berättarnas namn. Den vuxna läser sagan för barnet på nytt och barnet kan då illustrera sin berättelse. Den vuxna samlar in, renskriver och sammanställer barnens sagor t. ex. på datorn, printar ut dem och gör en sagobok.

### 7. Ett brev till presidenten

Den tecknade filmen börjar med att katten Findus skriver brev till kungen. Kom tillsammans ihåg varför han beslöt att skriva till kungen och vad han skrev i brevet. På hurdana avvägar hamnade brevet och vilket slut fick berättelsen sedan?

Vilka saker bekymrar er? Skriv om dem till republikens president och skicka breven med posten.

### 8. Månraketen

Texten om hunden Lajka är ämnad som bakgrundsinfo för läraren, inte som läsning för barnen.

**Sputnik** I oktober år 1957 ruskade Sovjetunionen om världen genom att utföra avfyringen av en rymdfarkost tidigt på morgonen, den 4 oktober. Sputnik 1 sköts ut i rymden från rymdforskningscentret i Tjuratam. Redan följande dag förmedlade Pravda nyheten om en liten satellit som kunde beskådas på himlen, med blotta ögat, en vanlig kikare eller olika teleskop.

Satelliten i fråga var liten och klotformad, bara 58 cm i diameter. Den vägde 83,6 kg. Sputnik kretsade runt jorden i en elliptisk bana, vars avlägsnaste punkt låg 947 km och närmaste punkt 227 km från jorden. Ett varv runt jorden räckte 96,2 minuter.

**Sputnik och hunden Lajka** Och det var inte nog med det. En månad senare utförde Sovjetunionen en ny rymdavfyring. Den 3 november åkte en satellit med den första levande varelsen, hunden Lajka, ombord ut i rymden. Med dess hjälp skulle man kontrollera hur en levande varelse skulle klara av en rymdfärd, och om en människa någonsin kunde klara sig i rymdens omständigheter.

I Lajkas modul fanns en liten videokamera och olika mätare, som kontrollerade hundens blodtryck och hjärtslagets frekvens. På så sätt fick man uppgifter om Lajkas tillstånd. På grund av modulens upphettning dog Lajka i rymden efter fyra dygn. Efter en vecka var satellitens batterier tömda och systemen upphörde att fungera. Satelliten förstördes slutligen då den träffade atmosfären, den 14 april år 1958.

Källa: Astronomiska föreningen Ursa rf  
<http://www.ursa.fi/ursa/jaostot/tekokuut/data/sputnik.htm>

!

a. Pettson byggde en egen rymdraket till katten Findus. Bygg av återvinningsmaterial en stor rymdraket i lekrummet. Hur vore det att vara besättning ombord? Ge er rymdraket ett namn. Hitta på vilka äventyr raketerna och dess besättning får vara med om.

b. Pettson och hönorna klädde ut sig till månmedborgare och hälsade med orden "Varen hälsade..." Hitta på rollkostymer och rollspel för de allra mest fantastiska rymdvarelser, som månrocketens manskap kunde tänkas möta på en okänd planet.

c. Teckna på färgat ritpapper och klipp ut en raket och olika himlakroppar. Klistra upp på svart ritpapper eller kartong ett papperskollageverk om månrocketens äventyr i rymden.

d. Forma av modellera de mest fantastiska rymdvarelser. Hitta på namn till dem och fakta om deras boplatser.

Andra idéer till Rymdfärden finns i boken Liukko: Ilmaisua ipanoille, Kirjayhtymä 1998. s. 44-45

### 9. Rymdmonster och annat kusligt

a. Findus var rädd för spöken och gumman Anderssons rymdmonster. Vad är du rädd för? Diskutera tillsammans om rädslor. Prata också om hur man övervinner sin rädsla. Teckna något ni är rädda för.

b. Rymdlekar

Kramnata

Välj ut en som står, rymdvarelse, som försöker fånga de andra. Deltagarna går säkra från fångst bara genom att krama någon annan lekkamrat. Vikten av att kramas kan förstärkas genom överenskommelsen att t. ex. bara tre kramande kamrater går säkra.

Rymdnata

Man leker som bredbent nata, d. v. s. den fångade stannar på stället med benen vitt i sär. Samtidigt håller de fångade händerna sträckta uppåt och gör lätet "piip piip...", tills någon lekkamrat "räddar" den fångade genom att krypa mellan dennes ben. Leken är slut då alla har fångats.

Vem är rädd för rymdmonstret?  
Leken går till som "Vem är rädd för Svarte man?".

c. Människor är ofta rädda för något främmande eller nytt. Fäst ett kraftpapper av elevens storlek på väggen. Den förste tecknaren tar en tjock tusch och tecknar någon kroppsdel på papperet. Följande tecknare fortsätter, och tecknar nästa del på kroppen. Alla lägger till teckningen vad de än hittar på; ben, fötter, horn, ögon, antenner, svansar, päls m.m. Så här skapar ni ett rätt så säreget vidunder.

Rör er omkring i rummet som en rymdvarelse och för sådana läten den kunde föra. Fundera tillsammans varifrån den kan vara hemma. Fantisera, att denna varelse en dag kunde dimpa ner på gården utanför ert dagis. Hur skulle barnen reagera; skulle ni vara rädda, bli glada, skulle någon retas med den? Hur skulle varelsen känna sig? Hur kunde man hjälpa och skydda den?

### 10. På cirkus

a. Sjung tillsammans sången Cirkusparaden (Italiensk folkmelodi; börjar med orden Se nu kommer cirkusföljet...) Då ni redan kan sången bra, ta med diverse rytminstrument, på vilka ni spelar introt, mellanspelet och finalen.

b. Analysera sångens text. Vilka djur hittar ni i sången om cirkusen? Riddjur = hästar, tigrar, elefanter och en björn. Rör er fritt omkring i rummet; smyg som tigern, lunka som elefanterna, gå som björnen emellanåt på alla fyra, emellanåt upp på bakbenen. Hur rör sig de stolta cirkushästarna?

Vilka andra hör till cirkusföljet enligt sången?  
En lustig clown. Ställ er i en stor ring. 1-2 barn går i tur och ordning mitt i ringen och visar något roligt trick som en clown kunde göra. De andra omkring applåderar alltid åt clownens lustiga trick.

c. Till slut börjar cirkusparaden gå omkring i rummet, sjungande och spelande "Cirkusparaden". Kom på förhand överens om vilka i följet som spelar diverse rytminstrument, vilka som agerar djur och clown. Alla sjunger förstås tillsammans på glatt cirkushumör.

d. Minns ni vad som hände katten Findus på cirkusen? Diskutera vad man kan se och höra på en riktig cirkus. Hur många av er har besökt en riktig cirkus?

Gör en cirkusmanege av gymmator och ställ stolar i en halvcirkel, som en liten läktare. Var och en, eller parvis, uppträder barnen med pantomimer som föreställer olika cirkusnummer. Publiken gissar vilka föreställningar det gäller.

Fler idéer till Cirkusparaden i boken Liukko: Ilmaisua ipanoille, Kirjayhtymä 1998 s. 92-97.

Då cirkusparaden och numren är väl inövade, kan ni inbjuda som publik t.ex. barnens föräldrar, dagispersonalen eller en annan dagisgrupp.

Läromaterialet är sammanställt av  
klasslärare Annika Henriksson  
(Svenska: Saliven Gustavsson)