

# ZGODBORIS

Vsak okvir predstavlja eno stran vaše digitalne zgodbe. Dodajte ustrezno število kvadratov.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Kmečki hlev
- Klobuk

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Nekoč je živel Franc, ki je imel osla in kozo.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Trije lumpje (Lolek, Bolek in Trolek)

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Nekega dne se je odpravil k sosedu in ju vzel s seboj. Kozi je privezal zvonček, da se po poti ne bo izgubila. Ko so hodili so ga videli trije lumpje: Lolek, Bolek in Trolek.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Lumpje

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ko so videli živali, ki jih ima kmet Franc, so si jih tudi sami zaželeli. Ker niso imeli denarja, da bi si kupili osla in kozo, so se odločili, da ju bodo ukradli Francu. Naredili so načrt. »Jaz mu bom ukradel kozo!« je rekel Lolek. »Jaz pa osla!« je rekel Bolek. »Jaz pa obleko!« je rekel Trolek.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Lolek

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): Birds

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Kmet Franc je šel že mimo njih, osel in koza pa sta malo zaostajala. Lolek je videl priložnost in ukradel kozo. Da kmet tega ne bi opazil, je zvonček iz koze privezal oslu na rep. S kozo je pobegnil v gozd.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Klobuk

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): Bad boy

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Kmet je prišel do soseda, kjer je hotel prodati svojo kožo in takrat ugotovil, da koze ni za njim. Bil je zelo začuden.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Bolek

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ko se je spraševal, kje se je izgubila koza, je prišel mimo Bolek in rekel: »Pojdi jo iskat, jaz pa ti bom čuval osla!«

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



**SAMOSTOJNO DELO:**

- Bolek

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ko je kmet odšel iskat kozo, je Bolek ukradel osla. Odpeljal ga je po poti proti svojemu domu.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



**SAMOSTOJNO DELO:**

- Jezen obraz Franca

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): Bad boy

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ko se je kmet Franc vrnil, tam ni bilo ne osla ne Boleka. Bil je zelo jezen.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Klobuk
- Resen obraz Franca

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ker ni vedel kam je šel osel, se je odpravil proti domu.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Trolek

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects):/

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Ob poti pa je srečal Troleka. Lepo ga je pozdravil. Trolek pa je dobil odlično idejo, kako mu bo ukradel obleko. Naredil je žalosten obraz in kmetu Francu potožil, da mu je »štumf« z denarjem padel v jezero. Rekel je: »Pomagaj mi! Pojdi ga iskat, dobro ti bom plačal!«

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Trolek
- Franc (plava)

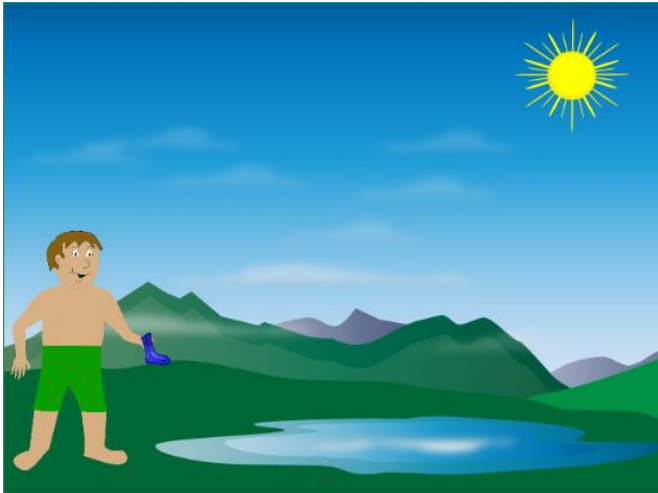
**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Kmet je pospravil denar v žep, nato pa je slekel oblačila in skočil v jezero. Medtem, ko je kmet Franc plaval in iskal »štumf«, je trolek vzel njegova oblačila in stekel stran.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Franc brez obleke

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

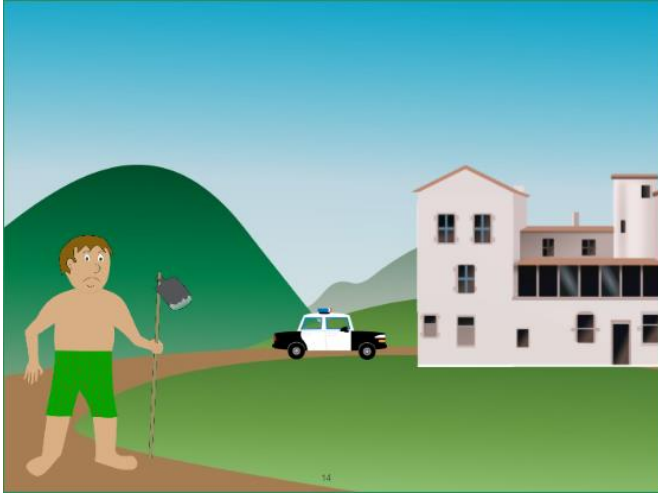
**Zvok** (music, sound effects): Bad boy

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Franc je našel »štumf«. Ko pa je pogledal koliko denarja je notri, je zagledal kamen.



**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



**SAMOSTOJNO DELO:**

- Franc brez obleke
- Obraz (žalosten)

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Tako je kmet Franc ostal brez osla, koze in obleke, zato je bil zelo žalosten. Želel je najti svojo kožo in osla, zato se je odpravil na policijo.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



**SAMOSTOJNO DELO:**

- Lumpje
- Zapor (rešetke)

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): Bad boy

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Opisal je lumpe in še istega dne so jih dobili in jih zaprli. Osla in kožo pa je Franc dobil nazaj.

**Slike** (splošne ali specifične, lokacija, če je znana):



SAMOSTOJNO DELO:

- Klobuk

**Dizajn** (barva ozadja, font style, special effects): Sans Serif

**Zvok** (music, sound effects): /

**Govor oz. besedilo** (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

Zdaj je bil kmet Franc zelo vesel. Da se kaj takega ne ponovi, pa si je rekel: »Pazi na svoje stvari in ne zaupaj neznancem!«



# TRJE LUMPJE IN KMETIČ

## OSEBE:

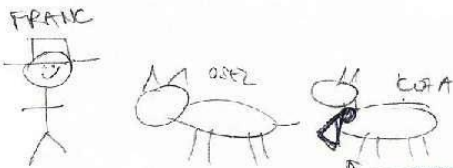
- Franc
- Lolek
- Bolet
- Trolek
- orel
- kosa
- sosedi
- ~~potka~~

## SCENE

- kmetija
- gozd
- pot
- jezero
- policija

ZVONER!  
DENAR!

1



v ozadju farma/kmetija

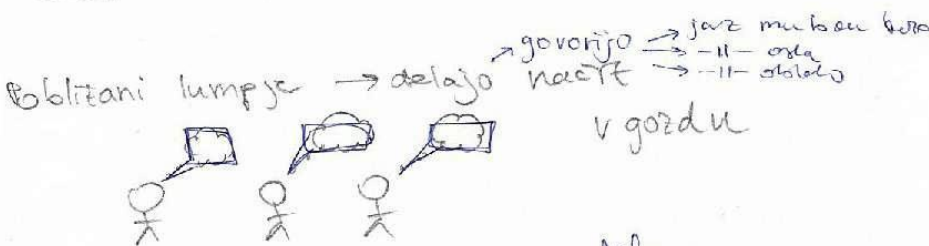
B: (zvonček) ketai je zvonček

2



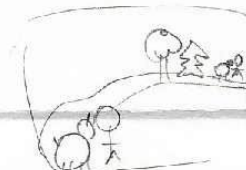
Franc na poti gozd  
Lolek, Bolet, Trolet

3



4

spet potka, gozd  
Franc in orel -> spredaj  
Lolek in kosa -> bolj zadaj



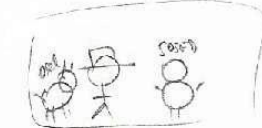
! #5

5

Franc pri sosedu -> ni kosa!

6

Pride Bolet in pove kje kosa...  
na ena krova scena pri sosedu

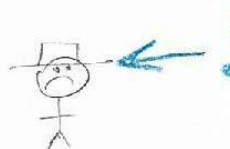


7

Ukrade osla -> gre po poti  
Franc v drugo smer

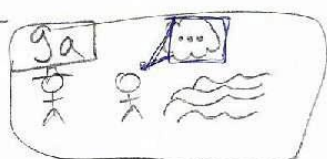
8

se vrne -> ni osla  
jezen Franc (pri sosedu)

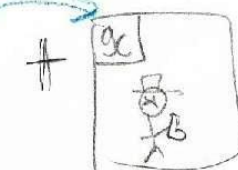


9

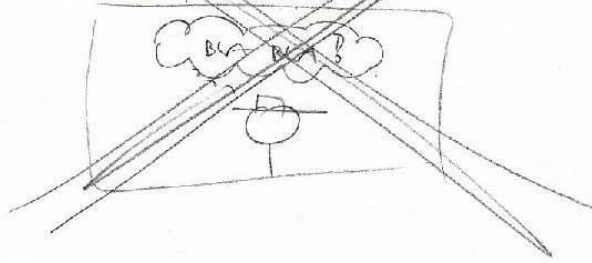
Trolek -> ob jezenu + Franc denar!



Franc gre plavat, T vame oblačen

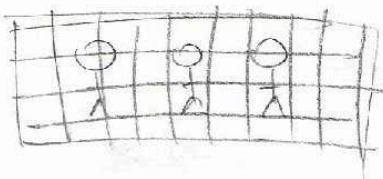


10) KONEC: Franc brez vsega, kumpre veseli  
nauk: parti na strani



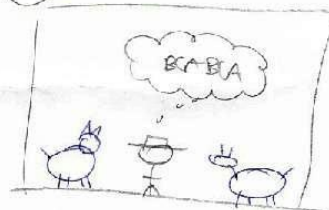
10) Franc gre na policijo  
in vjamajo kumpre } dobi ostalo in koro uroaj

11) v zaporu (scoo)



ful vesel  
pa isto  
"nauk"

12)



AVTORICE: Nina Klinc, Anja Novak, Jana Stele  
1. letnik, razredni pouk  
Pedagoška fakulteta Ljubljana

Ljubljana, junij 2019