

Bild: Svenska Filminstitutet

Kalle Stropp och Grodan Boll på svindlande äventyr

Thomas Funcks folkkära figurer samlar i denna berättelse sina vänner Rävén, papegojan Ragatha, och uppfinnaren Plåt-Niklas, för att hjälpa det utsatta kottefolket i skogen vars hem hotas då skurkaktiga affärsmän vill förstöra såväl natur som kultur för egen vinning. Charmigt och spännande animationsäventyr där ämnen som miljöförstöring, uppfinningar och vänskap berörs.

EN FILMHANDLEDNING FRÅN SVENSKA FILMINSTITUTET
Rekommenderad för förskoleklass - åk 2


Svenska
Filminstitutet

Om filmhandledningen

Film är ett spännande och mångfacetterat pedagogiskt verktyg där våra handledningar är till för att vägleda dig som lärare. Åldersrekommendationen, som här sträcker sig från förskoleklass till åk 2, är just en rekommendation. Du väljer själv om du vill ta upp ett eller flera teman ur frågeställningarna och/eller om du kan viga lite mer tid till fördjupning och närstudier av själva filmmidiet. Du känner dina elever bäst och vet vad som kan vara relevant och intressant just för dem. Med den här handledningen kan man även se klipp från filmen för att få ett tydligare underlag och stöd för minnet.

Bakgrund

Kalle Stropp och Grodan Boll är i allra högsta grad en del av vårt barnkulturarv. Redan på 40-talet började deras skapare Thomas Funck berätta om dem och om deras vänner Hönan, Papegojan, Plåt-Niklas och Råven.

Så här berättar Thomas Funck själv om sina figurer: ”Tittar man på till exempel andra tecknade filmer och berättelser i fabelform så är ju figurerna där 'avbildningar' av människor, det är människor i eget liv, även om de kan likna mänskligt beteende, mycket av det de gör. Men du förstår, de finns, de här figurerna, som mycket små. De finns och lever i gräset. Det är bara så att de flesta människor vet inte om det. De känner bara inte till att hela den här världen existerar. Men det gör den.

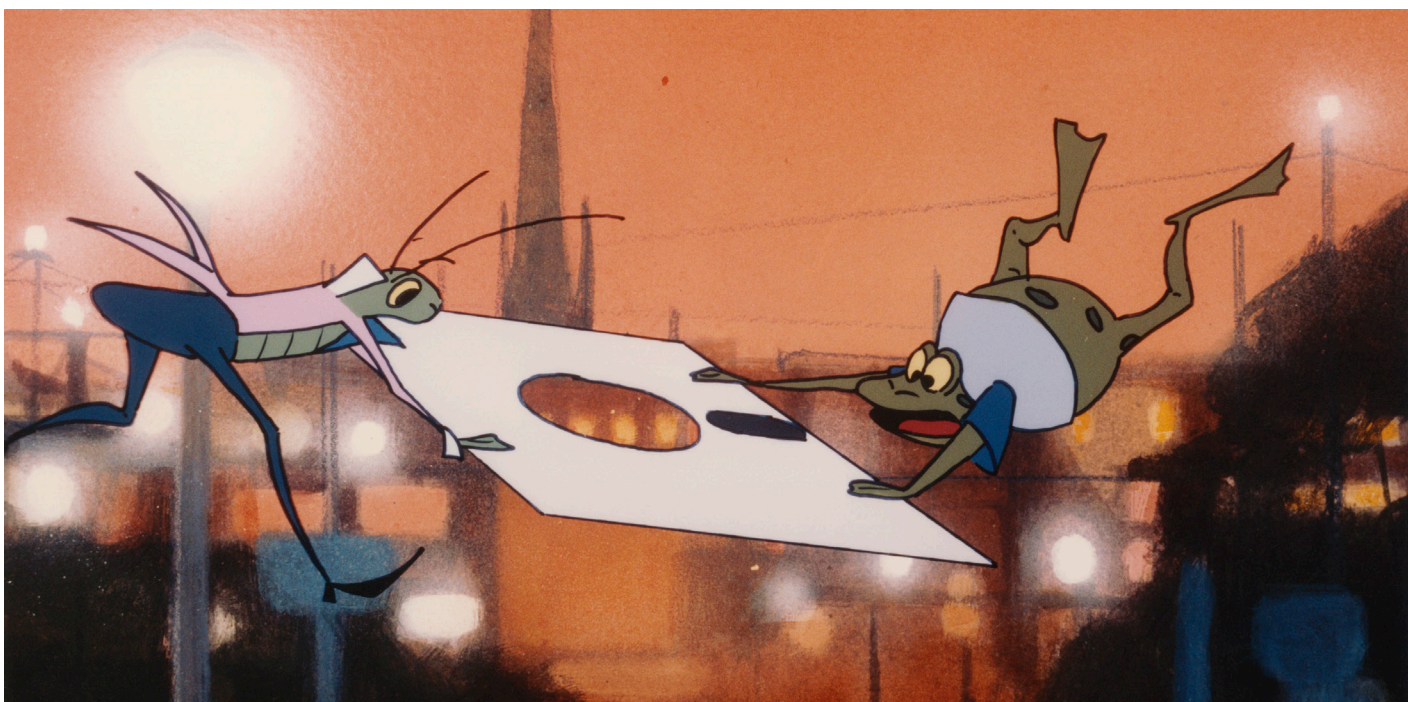
Det är en värld som man kanske kan träffa på när det är sommar, när allting växer och man ligger i gräset och tittar upp mot himlen och molnen. Då ser man grässtrån och allt möjligt. Och där förekommer det liv, något smått som lever där. Så smått att det ofta blir trampat på. Men det är ju ett oerhört liv som finns där.”

Handling

Vännerna Kalle Stropp, Grodan Boll, Plåt-Niklas och Papegojan upptäcker en nödsignal i skogen och bestämmer sig för att ordna en hjälpexpedition.

Det visar sig att kottefolket, som bor i skogen, är hotade av ett affärsprojekt. En firma som heter Tonto Turbo tänker avverka skogen, flytta Gripsholms slott till platsen och förvandla det till ett lyxhotell. En liten kotteflicka sätter igång jakten på de tre männen från Tonto Turbo genom att hoppa in i deras helikopter. Kalle Stropp och Grodan Boll följer med, hängande på helikopterns medar. Ovanför Mälaren ramlar de ner i kolboxen på ett ångfartyg. Med hjälp av Plåt-Niklas spaningsapparat hittar vännerna till Gripsholms slott där bovarnas plan att använda en hemlig datadiskett uppenbaras.

I jakten på disketten hamnar hjältarna först på Tonto Turbos kontor och därifrån på Nobelfesten i Stockholms stadshus. När skurkarna avslöjas och försöker fly hindras de av kottefolket, som har kommit till platsen i Plåt-Niklas u-båt. Affärsmännen blir färskötare och kotteskogen får stå orörd.



Filmen och läroplanen

Kotteskogen och världen däromkring är ett samhälle i miniatyr. När Tonto Turbo vill exploatera kotteskogen för sin egen räkning blir andra lidande. Men det finns alltid de som tar striden och agerar för allas bästa, som Kalle Stropp och Grodan Boll i filmen.

Filmens berättelse har alltså exempelvis mycket gemensamt med samhällskunskapens syfte att ”undervisningen ska ge eleverna förutsättningar att se samhällsfrågor ur olika perspektiv. På så sätt ska eleverna utveckla förståelse för sina egna och andra människors levnadsvillkor, betydelsen av jämställdhet, hur olika intressen och åsikter uppstår och kommer till uttryck och hur olika aktörer försöker påverka samhällsutvecklingen.”

Filmens form och innehåll

Natur och teknologi

Kalle Stropp och Grodan Boll på svindlande äventyr har flera olika teman. Ett av dem, att tekniska framsteg i kombination med kommersiellt tänkande hotar vår natur och vårt kulturarv, framställs i förenklad form i skildringen av Tonto Turbos exploatering av kotteskogen. Förhållandet mellan ekologi, teknologi och ekonomi är självklart mera komplicerat i verkligheten, men filmen ger starka impulser till att tala om och ta ställning i miljöfrågor.

- I filmen framställs tekniska framsteg som negativa för miljön, men finns det exempel idag där teknikens utveckling haft en positiv inverkan på miljön eller naturen?

- Samtala om naturen och vad den betyder för er. Ta reda på vilka de största hoten mot vår miljö är och vad man kan göra för att skydda naturen och spara på de gemensamma resurserna.

- I filmen har Tonto Turbo en viktig datadiskett där de har filer med sin hemliga plan, men idag används disketter inte längre. Vad för teknologi används idag för att lagra filer på?

- Grodan Boll går in i en dator i filmen och hamnar i ett dataspel. Hur ser dataspelen ut? Skiljer det sig från hur ett dataspel ser ut nu?

- I filmen kommer Plåt-Niklas på flera smarta uppfinningar. Vilken uppfinningar skulle man kunna hitta på för att hjälpa miljön och skydda naturen?

- Diskutera teknologins för- och nackdelar. Vad är datorer bra för och vad är dåligt med dem?

Hjältarna

Kalle Stropp och Grodan Boll på svindlande äventyr bygger på ett klart traditionellt mönster för en jaktfilm: Ett problem (hotet mot skogen) ska lösas genom att de goda hjältarna tar fast skurkarna. Medan jakten pågår möter hjältarna faror och hinder, men de klarar sig alltid oskadda. De är små men modiga, och eftersom de hjälps åt kan de överlista även stora bovar. De är så uppfinningsrika att de inte ens behöver använda våld.

Berättelsen börjar i Kalle Stropp och Grodan Bolls egen omgivning; vacker natur där fågelsången ljuder och träden speglar sig i det stilla vattnet. Först träffar vi Grodan Boll som springer i gräset i en sådan fart att han snubblar. Väl

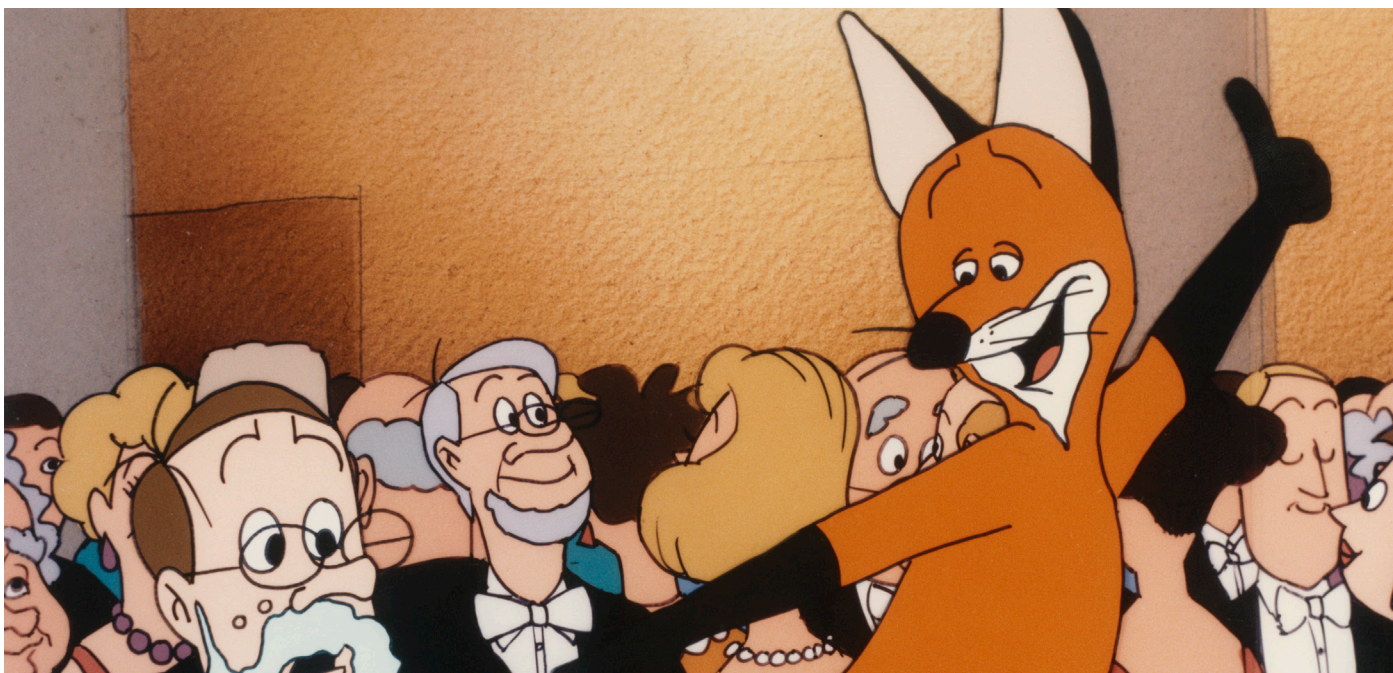


Bild: Svenska Filminstitutet



Bild: Svenska Filminstitutet

framme hos Kalle Stropp pratar han så fort att orden inte riktigt hinner med. Grodan Boll är en nyfiken, impulsiv person som oftast agerar innan han hunnit tänka färdigt. Han är rädd för mörker och för att vara ensam, men han lyckas övertala sig själv att vara modig när det behövs. Han vill så gärna vara en hjälte!

Kalle Stropp är på många sätt en motsats till Grodan Boll. Han vårdar sitt språk och sitt utseende och är hela tiden mån om att saker och ting görs på rätt sätt, i rätt ordning och helst efter en överlagd plan. "Man simmar ytterst ogärna utan baddräkt" är ett karaktäristiskt uttalande av Kalle Stropp. Han talar om sig själv i tredje person och är mycket försiktig med allt som har med kroppsliga övningar att göra.

Dessa figurer lever i en lycklig symbios. Kalle Stropp njuter av att avhjälpa Grodan Bolls språkförbistring samtidigt som han måste tycka att Grodan Boll ofta kommer på bra saker nästan av en slump. Grodan känner en viss trygghet i Kalles ordningsamma person. Gemensamt för dem båda är att de är hjälpsamma och har sinne för rättvisa.

- Skapa ett porträtt av någon figur i filmen. Häng sedan upp alla bilderna och prata om de olika rollfigurerna. Skriv gärna upp deras egenskaper också.
- Diskutera vem eller vilka som är filmens hjältar. Hur vet man att de är hjältar?
- Vilka egenskaper måste en hjälte ha? Ge exempel på tillfällen där dessa figurer är särskilt modiga eller påhittiga.
- Beskriv Grodan Boll. Tänk på hur han ser ut, hur han för sig och hur han pratar. Hur använder han sig av olika ord, vilka ord använder han på sitt egna sätt?

Varför gör han så, tror ni?

Vad gör han när han är rädd eller råkar i fara? Tycker ni om Grodan Boll. Varför/varför inte?

- Beskriv Kalle Stropp på liknande sätt. Vad är han för ett slags djur? På vilka sätt är Kalle Stropp annorlunda än Grodan Boll?
- Fundera på varför dessa två kompisar passar så bra ihop. Känner ni några människor som liknar Kalle Stropp eller Grodan Boll?
- Plåt-Niklas, Papegojan och Råven är viktiga medhjälpare till Kalle och Grodan. Beskriv dessa tre figurer och berätta om deras speciella egenskaper. Ge exempel på hur Plåt-Niklas bidrar till att fånga skurkarna. Råven deltar inte i jakten hela tiden men är ändå på plats vid ett viktigt ögonblick på Nobel-festen. Varför tror ni att han håller sig undan?

Kottefolket

Kottefolket skildras som en samling vänliga men något hjälplösa varelser som länge levt för sig själva. De är många och har utvecklat ett fungerande samhälle, men de saknar kraft och kunskap för att försvara sig mot sina angripare.

- Berätta om Kotteland och dess invånare. Hur ser deras boning ut? Hur är deras kung? Vad gör en kung eller drottning? Har Sverige en kung eller drottning? Vad heter han eller hon? I Kotteland finns en "finemangsminister" och en "utrikesminister". Vad kan de tänkas göra? Vad är en minister? Känner ni till några ministrar i den svenska regeringen?
- Varför tror ni att just lilla Kotte Grön hittar räddarna och tar initiativet till jakten på bovarna? Är hon en hjälte?



Källa: Svenska Filminstitutet

Skurkarna

De tre männen från Tonto Turbo ger först enbart ett larvigt intryck. Huvudskurken säger något och de två andra härmar efter ("kolla upp, starta upp, följ upp") De gör sig också löjliga genom att flabb-skratta jämt och berömma sig själva högt. Senare i filmen visar de också sina elaka sidor när de sprutar vatten på Kalle Stropp och Grodan Boll och stänger in Kalle under ett dricksglas.

- Beskriv skurkarna. Vad är det för egenskaper de har? Vad är det som gör dem till skurkar och inte hjältar? Varför förlorar de kampen om disketten? Hur är de i slutet av berättelsen? Finns det människor i verkligheten som liknar skurkarna?

Om filmens sätt att berätta

Kalle Stropp och Grodan Boll rör sig i riktiga miljöer; i människornas värld där de naturligtvis känner sig mycket små. Som ett litet barn kan det vara lätt att identifiera sig med de små figurerna. Samtidigt kan Kalle och Grodan göra "överkliga" saker, som att ramla från en helikopter utan att skada sig eller traska in i en dator. Detta ger oss tillfälle att på låtsas vara med om något vi kanske önskar att vi kunde göra i verkligheten. Miljöerna i filmen är realistiskt skildrade. Peter Gissberg, som har målat bakgrunderna, har bekantat sig ordentligt med Stockholms Stadshus och Gripsholms slott. De som varit på slottet kan känna igen detaljerna i miljön, de höga tegelväggarna, de breda golvplankorna, valven och porträtten som slottet är känt för.

I avsnittet där Kalle och Grodan smyger in genom fönstret på slottet har filmarna använt sig av flera filmiska grepp för att öka spänningen. De små figurerna har placerats på stora tomma golvytor så att de ser riktigt pyttesmå ut. Perspektivet i bilderna är mycket dramatiska grod- eller fågelperspektiv, ljuset är blåaktigt kallt och

kastar stora, mörka skuggor. Vännernas steg ekar ensamt i de ödsliga rummen. Vi förstår att Grodan Boll blir rädd för spöken. Plötsligt lättas stämningen upp med en överraskning: tavlans ögon är bara två flugor som råkat sätta sig på ansiktet.

I sekvensen med datorn kan vi roas av att Grodan Boll plötsligt dyker upp på dataskärmen, trots att det är omöjligt i den verkliga världen. När monstret jagar Grodan utnyttjas filmens möjligheter att spela med tiden; rörelserna blir snabbare och snabbare hela tiden tills farten bryts av att Grodan Boll flyger ut ur apparaten.

- Vad upplever ni som "överkligt" respektive "verkligt" i filmen? Finns det någon gräns för vad som är möjligt för Grodan Boll och Kalle Stropp?
- Tänk tillbaka på scenen där Kalle och Grodan smyger in på slottet. Vad var det som gjorde att stämningen kändes spännande? Tänk exempelvis på hur bilderna vinklades eller hur ljudet användes. Tänk också på vad ni skrattade åt i scenen. Skrattade alla åt samma saker?
- Diskutera varför vi brukar tycka att det är roligt att titta på när någon jagar en annan. Är det roligt att jaga eller jagas på riktigt?
- Lyssna på ljudet i [filmklippet](#) utan att titta på det. Då kan man koncentrera sig på att lyssna och uppmärksamma mängden av ljud som behövs för att en animerad film ska ge illusion av verklighet. Ni kan också försöka höra hur de olika rösterna låter.

TIPS PÅ FÖRDJUPNING

Se

Latte igelkott och den magiska vattenstenen (Nina Wels och Regina Welker, 89 min, 2019)

Till filmen finns, utöver en [filmhandledning](#), en [pyssebok](#) framtagen av Folkets Bio i samarbete med Fältbiologerna.

Läs

UR:s [program](#) om djur och människa

[Skogsstyrelsen](#) om alternativa former av skogsbruk.

[Naturvårdsverket](#) om arbetet med att skydda värdefull skog.

Skogen i skolans [webbplats](#) som utgår ifrån utomhuspedagogik som pedagogisk metod.

[Naturskyddsföreningen](#) om hotet mot den svenska skogen

PRODUKTIONSUPPGIFTER

Manus och musik: Thomas Funck
Regi: Jan Gissberg
Design: Jan Gissberg
Röstregi: Thomas Funck
Sång: Lasse Sarri, Inger Thunvall, Mikael B. Tretow, Yvonne Eliaesson, Jörgen Lantz, Jessica Lauren
Röster:
Kalle Stropp, Grodan Boll, Råven, Plåt-Niklas - Thomas Funck
Kung Kotte - Stig Grybe
Tonat-Turbo - Thorsten Flinck, Peter Dalle, Claes Månsson
Kotte-Grön - Åsa B Bjerkerot
Drottekottningen - Eva Funck

Tekniska fakta
Censur: Barntillåten
Sverige 1989
Längd: 85 minuter
Distribution: Svenska Filminstitutet. Boka din DCP [här](#).

Filmen kan också finnas i utbudet hos din mediecentral.

REDAKTION

Text: Marja Seilola 1993
Uppdaterad av Marco Beslik, januari 2024
Redaktör: Anna Håkansson
Svenska Filminstitutet

KONTAKT

filmiskolan@filminstitutet.se
filminstitutet.se/filmpedagogik

Här kan ni lära er mer om hur en hittar och bokar film för visningar i lärande sammanhang.
filminstitutet.se/skolbio