

UNTERRICHTSENTWICKLUNG



Besonders bewegte Bilder – Action(im)Film: Kletter-Ida

UNTERRICHTSMATERIAL FÜR DIE JAHRGANGSSTUFEN 5/6

DAS MATERIAL BEINHÄLTET FILMAUSSCHNITTE UND STANDBILDER
AUS DEM FILM AUF DVD

Bildungsregion Berlin-Brandenburg

IMPRESSUM

Herausgeber

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)
14974 Ludwigsfelde-Struveshof
Tel: 03378 209-0
Fax: 03378 209-149
E-Mail: poststelle@lisum.berlin-brandenburg.de
www.lisum.berlin-brandenburg.de

In Kooperation mit

Filmernst
Filmernst-Kinobüro im LISUM
Tel: 03378 209-161
Fax: 03378 209-163
E-Mail: kontakt@filmernst.de
www.filmernst.de

Autoren Dr. Martin Ganguly, Roland Helia (Filminformationen)

Grafik und Illustration Katrin Miller (Grafik Seite 17), Jakob Weyde (Illustrationen und Zeichnungen
Seiten 20, 27,28,29)

Konzeption der Reihe Beate Völcker in Zusammenarbeit mit Jana Hornung

Redaktion Beate Völcker

Lektorat Friederike Bilinski

Erprobung und Fachberatung Maren Fudickar (Elizabeth-Shaw-Grundschule, Berlin), Kerstin Schmitt
(Reinhardswald-Grundschule, Berlin), Dr. Elvira Waldmann (LISUM), Monika Löschke (Paul-Maar-Grund-
schule, Schönefeld), Nathalie Caesar (Marienfelder Grundschule, Berlin)

Bildnachweis/Filmausschnitte alle Szenenbilder und Filmausschnitte mit freundlicher Genehmigung von
MFA+ Filmdistribution

Gestaltung und Layout h neun Berlin

Satz Christa Penserot

Druck und Herstellung Hans Gieselmann Druck und Medienhaus GmbH & Co. KG, Potsdam

© Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM), 2011

ISBN 978-3-940987-64-8

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte einschließlich
Übersetzung, Nachdruck und Vervielfältigung des Werkes vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne
schriftliche Genehmigung des LISUM in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren)
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.
Eine Vervielfältigung für schulische Zwecke ist erwünscht. Das LISUM ist eine gemeinsame Einrichtung
der Länder Berlin und Brandenburg im Geschäftsbereich des Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport
des Landes Brandenburg (MBJS).

MARTIN GANGULY

Besonders bewegte Bilder – Action(im)Film: Kletter-Ida

Unterrichtsmaterial für die Jahrgangsstufen 5/6

**DAS MATERIAL BEINHALTET FILMAUSSCHNITTE UND STANDBILDER
AUS DEM FILM AUF DVD**

UNTERRICHTSENTWICKLUNG
Filmbildung – Heft 4

VORWORT

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

hiermit wird Ihnen nach „Das Erzählen in Bildern erforschen: Die drei Räuber“ das zweite Heft der Publikationsreihe für die Filmbildung in der Grundschule vorgelegt. Auch mit „Besonders bewegte Bilder – Action(im) Film: Kletter-Ida“ soll praxisorientiert ein Umgang mit Film in der Schule unterstützt werden, bei dem das Lernen der Schülerinnen und Schüler und die Entwicklung ihrer Kompetenzen im Mittelpunkt stehen und der Film eigener Gegenstand des Lernens wird.

Kinder wachsen heute ganz selbstverständlich mit Computer, Film und Fernsehen auf. Für manche sind bewegte Bilder gar die erste Begegnung mit Kulturprodukten, noch vor dem Buch. In unserer heutigen Mediengesellschaft brauchen Kinder und Jugendliche deshalb Kompetenzen im Umgang mit Filmen wie mit den Medien generell. Die Schule nimmt die ihr daraus erwachsene Verantwortung in immer stärkerem Maße wahr. Es gehört zu ihren Aufgaben, das Lernen mit Filmen und über Filme im Unterricht zu ermöglichen und so Kinder und Jugendliche mit diesem Medium, seiner Sprache und seiner Wirkungsweise systematisch und zielgerichtet vertraut zu machen. Dem tragen auch die derzeit gültigen Rahmenlehrpläne für die Länder Berlin und Brandenburg verstärkt Rechnung.

Obwohl der Grundschule im Hinblick auf die Förderung von Filmkompetenz zentrale Bedeutung zukommen sollte, gibt es erstaunlicherweise wenig systematisches Material für diese Jahrgangsstufen. Diese Lücke möchte das LISUM in Kooperation mit dem filmpädagogischen Projekt „Filmernst“ mit einer Publikationsreihe schließen helfen, für die vier Hefte geplant sind. In jedem Heft wird anhand eines konkreten Unterrichtsbeispiels gezeigt, wie kompetenzorientierte Filmbildung in der jeweiligen Doppeljahrgangsstufe funktionieren kann. Die Auswahl der Beispiele ist nicht willkürlich. Es handelt sich durchweg um herausragende und für die schulische Arbeit besonders geeignete Filme, bei denen neben der Eignung für die Altersgruppe vor allem die Möglichkeit gezielter Förderung wesentlicher altersangemessener Kompetenzen ein Kriterium darstellt. So liegt der Reihe insgesamt ein Spiralcurriculum zugrunde, das eine systematische Kompetenzentwicklung von Jahrgangsstufe 1 bis 6 ermöglicht.

Während das erste Heft sich auf die Möglichkeiten in der Schulanfangsphase konzentrierte, rücken mit

dem vorliegenden Heft die Jahrgangsstufen 5 und 6 in das Blickfeld. Darauf sind die Filmauswahl selbst und die damit verbundenen inhaltlichen Filmthemen ausgerichtet, aber vor allem die ausgewählten Kategorien der Bildsprache des Films. Auch bei "Kletter-Ida" liegt damit der Fokus nicht vorrangig auf der Auseinandersetzung mit den Filminhalten. Vielmehr soll das Medium Film selbst zum Lerngegenstand werden, etwa über Filmgenres, über Kameraführung und Gestaltungsmittel wie Zeitraffer und Zeitlupe.

Auch bei diesem Heft wurden alle Unterrichtseinheiten von Lehrkräften in der Praxis erprobt und wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die vielfältige Unterstützung und fachliche Beratung bedanken. Die Erprobungen bestätigten in der Regel allgemeine Erfahrungen in der Filmbildung: Die Schülerinnen und Schüler sind mit viel Interesse, Freude und großer Motivation bei der Sache. Wir hoffen, dass das auch in Ihrem Unterricht der Fall ist. Das entschädigt Sie vielleicht ein wenig für den erhöhten Vorbereitungsaufwand, den die Arbeit mit Spielfilmen in der Schule doch immer erfordert.

Roswitha Röpke

*Leiterin der Abteilung Unterrichtsentwicklung
Grundschule, Sonderpädagogische Förderung
und Medien*

EDITORIAL: LERNEN MIT UND ÜBER FILM IN DER GRUNDSCHULE

Wo hat die Filmbildung ihren Platz im Unterricht der Grundschule? Was soll Filmbildung vermitteln und wie kann das am besten gelingen? Wir möchten mit dem vorliegenden Unterrichtsmaterial nicht nur praktische Antworten auf diese Fragen liefern, sondern dies auch systematisch tun mit einer aus insgesamt vier Heften bestehenden Reihe, wovon das Heft zu „Kletter-Ida“ als zweites erscheint.

Einen Film zu „lesen“ scheint kinderleicht. Wir alle verstehen Filmgeschichten, reagieren auf die filmische Darstellung, verspüren ihre Wirkung. Doch Fragen wie, warum empfinden wir so, mit welchen Mitteln erzielt ein Film seine Wirkungen oder transportiert er seine Botschaften, erfordern für ihre Beantwortung filmspezifisches Wissen und Kompetenzen. Sie sind notwendige Voraussetzung für den selbstbestimmten und reflektierten Umgang mit Film. Sie zu vermitteln ist Aufgabe von Schule.

Film hat als Gegenstand des Lernens seinen zentralen Platz im Fach Deutsch, nicht nur durch den erweiterten Textbegriff, der audiovisuelle Texte selbstverständlich mit einschließt, sondern die Medien sind im Rahmenlehrplan des Faches explizit verankert. Gleichzeitig lassen sich in der Auseinandersetzung mit Film auch weitere wichtige Kompetenzanforderungen des Faches befördern, wie die Rahmenlehrplanbezüge im folgenden Text beispielhaft verdeutlichen. Film als interdisziplinäres Medium bietet weiterhin Anknüpfungspunkte an die Fächer Kunst und Musik, Film als thematische Auseinandersetzung an Fächer wie Sachunterricht oder Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde.

Kinder bringen bereits vielerlei Filmerfahrungen in den Unterricht mit ein. Sie verfügen über – in der Regel außerhalb der Schule unsystematisch erworbene und oft unbewusste – Kompetenzen im Umgang mit Film. An diesen gilt es anzuknüpfen. Kinder können sich so als bereits kompetent erleben und sind motiviert für systematische Vertiefungen. Bewusste Wahrnehmung, Reflexion und eigenständiges Tun sind die zugrundeliegenden methodischen Prinzipien der folgenden Unterrichtsvorschläge.

Die Hefte sind als Reihe zwar so konzipiert, dass jedes Unterrichtsmaterial unabhängig von den anderen eingesetzt werden kann, aber in ihrer Gesamtheit liefern sie ein grundlegendes Curriculum der Filmbildung. Im ersten Heft für die Jahrgangsstufen 1/2 „Das Erzählen in Bildern erforschen: Die drei Räuber“ (erschienen 2010) geht es um die

bewusste Wahrnehmung und altersangemessene Auseinandersetzung mit dem Bild als zentralem erzählerischem Mittel des Films sowie um ein erstes Grundverständnis für narrative Strukturen. Noch in der Erarbeitung sind die Hefte zwei und drei. Das zweite, konzipiert für die Jahrgangsstufen 3/4, wendet sich der Ebene als zweiter wesentlicher Erzählebene des Filmes zu und erkundet am Beispiel des Films „Ikingut – Die Kraft der Freundschaft“ den Beitrag von Musik, Geräuschen und Sprache für Aussagen und Wirkungen eines Films. Das dritte Heft wendet sich an die Jahrgangsstufen 5/6 und untersucht anhand der Romanadaption „Vorstadtkrokodile“ und der Unterschiede zwischen literarischem und filmischem Erzählen wichtige Erzählmittel des Films. Das vorliegende Heft, ebenfalls für die Jahrgangsstufen 5/6, verbindet die Auseinandersetzung mit der narrativen Kategorie des Genres mit rein filmischen Kategorien der Bildgestaltung und der Montage beim Actionfilm.

Die Unterrichtseinheiten in den Heften sind so konzipiert, dass sie auch ohne große Vorkenntnis oder Vorerfahrung im Umgang mit Film im Unterricht eingesetzt werden können. Wir hoffen sehr, damit ein praktikables Material zur Verfügung zu stellen, das die Arbeit in der Schule unterstützt und bereichert. Über Rückmeldungen zu Unterrichtserfahrungen würden wir uns sehr freuen.

Beate Völcker
Referentin Filmbildung

INHALT

ZIELE UND INHALTE DES UNTERRICHTSMATERIALS	6
FILMINFORMATIONEN: KLETTER-IDA	8
UNTERRICHTSMATERIAL – ÜBERSICHT	12
UNTERRICHTSMATERIAL	
SCHWERPUNKT A: BESONDERS BEWEGTE BILDER – ACTION(IM)FILM	15
1. Einheit: Welche Sorte darf's denn sein? – Das Filmgenre	17
2. Einheit: Die Kamera als Auge, Bilder in Action	19
3. Einheit: Kletter-Ida als Genremix – Filmgespräch	27
4. Einheit: Action im Detail	29
5. Einheit – Extra: Zeitraffer – Zeitlupe	32
SCHWERPUNKT B: FILMTHEMEN	34
Einheit: Recht und Gerechtigkeit/Moralisches Dilemma	35
Einheit: Rollenbilder – Einführung	38
Einheit: Rollenbilder – Vertiefung	39
SERVICE, BEZUGSQUELLEN, ANSPRECHPARTNER	40

UNTERRICHTSMATERIAL

ZIELE UND INHALTE

Das Unterrichtsmaterial ist konzipiert für den Einsatz im **Fach Deutsch sowie für fachübergreifende bzw. fächerverbindende Unterrichtsvorhaben** unter Einbeziehung von L-E-R (Brandenburg) oder Kunst.

Der **filmsprachliche Schwerpunkt A** des Unterrichtsmaterials widmet sich dem **Genre** als wichtiger Kategorie auch des filmischen Erzählens und greift mit „Kletter-Ida“ ein bei Schülerinnen und Schülern besonders beliebtes Genre auf: den Actionfilm. Genauer gesagt verbindet „Kletter-Ida“ zwei Genres: den so genannten Coupfilm – ein großer Coup wird geplant und durchgeführt – und den Actionfilm. Neben den erzählerischen Mustern des Genres liegt das Hauptaugenmerk auf der **Bildsprache des Actionfilms**. Deren in besonderer Weise rhythmisierte und gestaltete Form erzeugt eine starke Spannung und oft geradezu physisch spürbare Erregung. Um begreifen und verstehen zu können, wie Bildsprache funktioniert, durch **welche Mittel welche Wirkungen und Aussagen** erzielt werden, brauchen Schülerinnen und Schüler eine geschulte Wahrnehmungsfähigkeit ebenso wie Analysefähigkeit und Sachwissen.

Bei der **Gestaltung eines Filmbildes** spielen die Möglichkeiten der **Kamera** eine wichtige Rolle. Zur Kamera gehören die Einstellungsgrößen – wie nahe dran ist die Kamera am gefilmten Objekt oder wie weit weg – ,die Kameraperspektive sowie Kamerabewegungen.

Beim Actionfilm ist die **Montage** – in welcher Form und in welchem Rhythmus Einstellungen, Szenen und Sequenzen geschnitten und zusammenmontiert werden – ebenfalls von besonderer Bedeutung. Hierbei sollen ausgewählte Montagemuster und ihre Funktion und Wirkung beschrieben werden.

RAHMENLEHRPLANBEZÜGE JAHRGANGSSTUFEN 5/6

Deutsch

Anforderungen: u. a. Aufgabenbereich „Sprechen und Zuhören“: Sprechanlässe kennen und nutzen (insbesondere: Sachverhalte beschreiben, Zusammenhänge erklären), Aufgabenbereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“: Textverständnis entwickeln (insbesondere: komplexe Textinhalte mit Alltagswissen vergleichen und verbinden; inhaltliche Gliederung und Handlungsablauf erkennen; komplexe Schlussfolgerungen ziehen, begründen und reflektieren; zu Texten Stellung nehmen und sie kritisch bewerten), Medien nutzen (auch: Medienbeiträge selbst gestalten)

Inhalte: u. a. über verschiedene Medien vermittelte Texte; audiovisuelle Medien; audiovisuelle, multimediale Gestaltungsformen

Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde (Brandenburg)

Themenfeld „Individuelle Entwicklungsaufgabe“, insbesondere die Themen und Aspekte Rollenbilder, Gewissen; Recht und Gerechtigkeit

Kunst

Themenfeld „Grundlegende Erfahrungsbereiche“: u. a. Inhalte wie Erfahrungen mit der Unterhaltungs- Freizeit- und Vergnügungsindustrie

Themenfeld „Verfahren und Techniken“: u. a. Inhalte wie Spielen und Agieren: Nachahmen eigener und fremder Verhaltensweisen, Erprobung und Nutzung von

Der Schwerpunkt B des Unterrichtsmaterials beschäftigt sich mit zentralen **inhaltlichen Filmthemen**: zum einen mit dem **moralischen Dilemma**, das die Filmheldin durchlebt, zum anderen mit der Darstellung von **geschlechtsspezifischen Rollenbildern** – beides in Bezug auf die genrebezogene Darstellung wie auch im Vergleich mit Konflikten und Rollenbildern im realen Leben der Schülerinnen und Schüler.

Die beiden Schwerpunkte bestehen aus zusammenhängenden Einheiten, wobei der Schwerpunkt A zur Filmgestaltung in der vorgeschlagenen Reihenfolge behandelt werden sollte, da die Einheiten – überwiegend – aufeinander aufbauend konzipiert sind. Die Einheiten des Schwerpunkts B zu den Filmthemen können variabel in den Unterricht eingebaut werden. In beiden Schwerpunkten gibt es Aufgaben zur Vor- und zur Nachbereitung des Films.

Im filmsprachlichen Schwerpunkt werden **im Vorfeld** vor allem das Wissen um den Genrebegriff sowie die Filmvorlieben der Schülerinnen und Schüler aufgegriffen. Relevante Gestaltungsmittel des Films wie Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Montage sollten in der Vorbereitung ebenfalls eingeführt oder wiederholt werden, damit die Schülerinnen und Schüler bei der Filmsichtung auf einige Punkte gezielt achten können.

Beim thematischen Schwerpunkt B bietet es sich vor der Filmsichtung an, Ansichten zu geschlechtsspezifischen Bildern aufzugreifen.

In der **Nachbereitung** des Films werden Besonderheiten des Genres vertiefend herausgearbeitet sowie filmanalytische Kompetenzen anhand kurzer Sequenzen aus dem Film geschärft. Zusätzlich gibt es Aufgaben, die die Schülerinnen und Schüler anregen sollen, ihr erworbenes Wissen kreativ in praktischen Versuchen auszuprobieren.

In der Erarbeitung der Einheiten zum Schwerpunkt B können die im Film angesprochenen Darstellungen und Konflikte erörternd und darstellerisch assoziativ bearbeitet und neu gewonnene Erkenntnisse mit Aussagen und Haltungen, die bereits vor der Filmsichtung vorhanden waren, verglichen werden.

Körperausdrucksmöglichkeiten, Umwandlung von verschiedenen Vorlagen in szenische Darstellungen; Fotografieren und Arbeit mit Video und digitalen Bildmedien: Abbildung der Wirklichkeit mit der Kamera, filmische oder fotografische Dokumentation der inszenierten Wirklichkeit, Erstellen einfacher Bildsequenzen am Computer

Rahmenlehrpläne Grundschule für die Fächer Deutsch, Kunst, L-E-R, Hrsg.: Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg u. a., bei L-E-R nur Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg.

DAS UNTERRICHTSMATERIAL WILL FOLGENDE KOMPETENZEN IM UMGANG MIT FILM BEFÖRDERN:

Schülerinnen und Schüler

- *beschreiben unterschiedliche Genres anhand wesentlicher Merkmale*
- *wenden Genrekenntnisse bei der Beurteilung von „Kletter-Ida“ als Genrefilm oder in der Entwicklung einer eigenen Genre-geschichte an*
- *erkennen wichtige Gestaltungsmittel der Kamera und untersuchen exemplarisch deren Funktion und Wirkung*
- *beschreiben exemplarisch Montagemus-ter und deren Funktion und Wirkung*
- *beschreiben und untersuchen ästhetische Wirkungen eines Films.*

FILMTHEMEN

Recht und Gerechtigkeit, Freundschaft, erste Liebe, Hilfsbereitschaft, Teamgeist, Konfliktfähigkeit, Rollenbilder, Familie, Krankheit

FILMINFORMATIONEN

KLETTER-IDA

DÄNEMARK/NORWEGEN/SCHWEDEN 2001, 83 MINUTEN

Autor Filminformationen: Roland Helia

STABANGABEN

Regie Hans Fabian Wullenweber

Drehbuch Nicolai Arcel, Erlend Loe,

Hans Fabian Wullenweber

Kamera Jacob Kusk

Musik Magnus Dahlberg

Schnitt Miriam Norgaard, Mikkel E. G. Nielsen,

Lizzi Weischenfelst

Produzenten Lottie Terp Jakobsen, Bo Ehrhardt

Darstellerinnen/Darsteller Julie Zangenberg (Ida),

Stefan Pagels Andersen (Sebastian), Mads Ravn

(Jonas), Lars Bom (Idas Vater), Nastja Arcel (Idas

Mutter) u. a.

Verleih MFA+ Filmdistribution

FSK ab 6 Jahre

Kurzinhalt

Idas Vater ist lebensgefährlich erkrankt. Nur eine Spezialtherapie in den USA könnte ihn retten. Die Krankenkasse will die Kosten nicht übernehmen, weil die Therapie noch nicht erprobt ist, und Idas Mutter bekommt das nötige Geld nicht zusammen. Da beschließt Ida, mit ihren beiden Freunden Jonas und Sebastian die sicherste Bank Dänemarks auszurauben, um ihren Vater zu retten ...

INHALT

Idas Vater betreibt eine Gokartbahn und für Idas Freunde ist er der coole Kumpel Klaus. Sebastian und Jonas zieht es aber nicht nur deswegen zur Rennstrecke: beide sind total in Ida verknallt. Ihr Herz gehört aber der Kletterei. Sie hat schon jeden hohen Schornstein oder Wasserturm in der Nähe erklommen, auch wenn ihre Eltern das gar nicht gern sehen. Der Vater, einst ein berühmter Bergsteiger, ist vor neun Jahren am Mount Everest 30 Meter tief abgestürzt. Als er an den Spätfolgen des Bergunfalls schwer erkrankt, will die Krankenkasse die rund 1,5 Millionen Kronen für die lebensrettende Behandlung in den USA nicht übernehmen. Die Mutter wird von den Großbanken, für die sie als Sicherheitsexpertin arbeitet, bitter enttäuscht. Wegen fehlender Sicherheiten bekommt sie keinen Kredit, die Lage scheint aussichtslos.

Idas Mutter installiert gerade in der neuesten, sichersten, größten Bank Dänemarks die Alarmanlage. Der Tresor hängt angeblich unerreichbar in einem 30 Meter hohen Betonturm, eine Herausforderung für Kletter-Ida. Wenn die Banken das notwendige Geld nicht freiwillig herausrücken, muss man es sich eben selbst holen. Jonas und Sebastian halten die Idee vom Bankraub für aberwitzig, aber es geht schließlich darum, ein Leben zu retten – und obendrein können sie sich nicht vor Ida blamieren.

Ihnen bleiben nur wenige Tage für die Vorbereitung. Mit Witz und Geschick erkunden sie die neue Bank und das Alarmsystem, lernen die Wachhunde zu zähmen und tricksen den Bankdirektor aus, der ihnen unfreiwillig hilft. Dabei nutzen sie aus, dass sie als Kinder permanent unterschätzt werden. Der große Coup droht zu platzen, als die eifersüchtigen Jungen von Ida fordern, sich für einen von ihnen zu entscheiden. Listig spielt sie Jonas und Sebastian gegeneinander aus.



FILMBESPRECHUNG

Siegessicher bestellt Ida die Flugtickets in die USA. Trotz der gewissenhaften Vorbereitung können sie aber nicht alles vorhersehen. Ausgerechnet am Abend des geplanten Einbruchs muss Ida auf ihren kleinen Bruder aufpassen. Sie nimmt ihn einfach mit, was die Aktion nicht gerade erleichtert. Noch nie hat Kletter-Ida eine solche Höhe bewältigt und sie kennt das Passwort für den Tresor nicht. Als dennoch alles geglückt scheint, ist der Safe leer, und nach der Entdeckung durch einen eifrigen Wachmann muss das Team fliehen. Dabei verstecken sich die drei zufällig in dem Raum, der als provisorischer Tresor genutzt wird, und nehmen die notwendigen 1,5 Millionen mit, obwohl viel mehr da ist. Danach flüchten die jungen Bankräuber mit ihren Gokarts in einer rasanten Verfolgungsjagd vor der Polizei, werden schließlich gestellt und müssen das Geld zurück geben. So siegt die Gerechtigkeit des Gesetzes. Doch für das gute Ende sorgt der Bankdirektor, der Ida zum Ziel kommen lässt, indem er ihr einen Scheck über die benötigte Summe überreicht.

„Kletter-Ida“ variiert das Gangstergenre, zu dem der Coupfilm als Subgenre zählt, indem er Kinder als Helden wählt. Regisseur Hans Fabian Wullenweber hat dabei bewährte Kinoelemente so frisch und geschickt verknüpft, dass sein Debütfilm in Dänemark zu einem der erfolgreichsten Filme wurde. Seine Heldin Kletter-Ida ist eine so starke Mädchenfigur wie einst Pippi Langstrumpf oder Ronja Räubertochter. Sie vertraut auf ihre Stärken und Fähigkeiten und verfolgt ihre Ziele rigoros.

DAS MORALISCHE DILEMMA

Auf die Frage, ob es keine negative Resonanz gab, weil Ida einen Bankraub begeht, antwortet der Regisseur in einem Interview: „Nein, überhaupt nicht. Der Film macht ja deutlich, dass es nicht okay ist, eine Bank auszurauben, und die Kinder stehlen das Geld nicht für sich, sondern um das Leben von Idas Vater zu retten. Das entspricht absolut der Logik von Kindern. Die Zuschauer wissen das und auch, dass man das im wirklichen Leben nicht machen kann.“*

Darf man ein Verbrechen begehen für einen guten Zweck? Ida kommt die aberwitzige Idee mit dem Bankraub erst, als die Mutter ratlos und verzweifelt ist, weil sie trotz aller Versuche das Geld nicht auftreiben kann. Kurz vor dem Coup holt sich Ida am Krankenbett des Vaters moralische Rückendeckung. Während er schläft, führt die Heldin in der Doppelrolle Ida/Vater einen fiktiven Dialog. Darin spricht sie die wahrscheinlichen Gegenargumente des Vaters wie Illegalität und Gefahr an und entkräftet sie mit ihrem schlagenden Einwand, dass es die riskante Sache trotzdem wert ist, wenn sein Leben dadurch gerettet wird.

* Als ob das Glück an dieser Idee klebte“. Gespräch mit Hans Fabian Wullenweber, Kinder- und Jugendfilmkorrespondenz, 91-3/2002, zitiert nach: www.kjk-muenchen.de/archiv/index.php?id=1323

DAS TEAM

Nachdem sich Ida entschlossen hat, das Geld zu besorgen, ist eigentlich klar, dass sie diese enorme Aufgabe bewältigen wird. Es bleibt die Frage, wie sie das schafft und wie das erzählt wird. Zuerst braucht Ida ein Team. Sie kann auf zwei verliebte Herzen zählen. Die beiden sehr unterschiedlichen, interessanten Typen wollen aber jeweils Ida für sich allein gewinnen. Sebastian verkörpert mit seinen Rasta-Locken und seiner Coolness das Ideal vom unabhängigen, mutigen Abenteurer, während Jonas, konventioneller gekleidet und zurückhaltender, die Rolle des allzeit verlässlichen Freundes einnimmt. Sebastian entnimmt sein Wissen über das weibliche Geschlecht Frauenzeitschriften. Eine angeblich todsichere Strategie, die Jonas schnell kopiert in seinem Versuch, Ida für sich zu gewinnen. Ida fragt die beiden halb im Scherz, ob alle Jungen so hirntot sind oder ob sie nur Pech hat. Doch im Dienste der Sache belügt sie selbst ihre zwei Verehrer und Freunde, indem sie beiden Liebe vortäuscht. Als Jonas und Sebastian dahinter kommen, droht das Team zu zerbrechen. Jeder der drei hat seine besondere Stärke: Ida bringt ihren Willen und die Kletterkünste ein. Jonas ist Computer- und Videospezialist. Und Sebastian ist ein Praktiker und Gokart-Freak. Gegenseitig nennen sich die Jungen „Schlaumeier“ und „starker Mann“. Die Charaktere und Fähigkeiten der drei sind sehr unterschiedlich – und alle werden unbedingt gebraucht, um den großen Coup erfolgreich zu realisieren.

DER PLAN

Ein waghalsiges Unternehmen braucht einen perfekten Plan. In den wenigen Tagen der Vorbereitung erlebt man als Zuschauer ein Feuerwerk witziger Ideen und toller Einfälle. So muss der sonst gar nicht so mutige Jonas zähneklappernd lernen, die Wachhunde, „Budweiser, äh – Rottweiler“, zu zähmen. Ida kundschaftet in der Bank das Alarmsystem aus und entdeckt dabei die heimliche Leidenschaft des Direktors für die Schauspielerei. Danach dreht das Team mit dem ahnungslosen Direktor ein Video, das später über die Überwachungskameras eingespielt wird, um die alarmierten Sicherheitskräfte zu beruhigen. In einer sehr schönen Einzelszene übertreibt Sebastian, um den Bankgrundriss zu erhalten, die Geschichte von seinem bösen Stiefvater dermaßen, dass er vor einer Kommission der Sozialfürsorge landet. Der Plan des Trios nimmt immer perfektere Formen an. Mit dem Zuwachs an Informationen und dem Antrainieren weiterer Fähigkeiten sieht es bald so aus, als ob das unwahrscheinliche Vorhaben gelingen könnte. Bei den Vorbereitungen wird aber auch klar, wie riskant der Coup ist. Die Gefährlichkeit der geplanten Kletteraktion in der Bank wird deutlich, als Ida an ihrer Trainingsstrecke abstürzt. Noch dazu ist der Bankturm 18 Meter höher. Auch die permanente

Gefährdung durch die Überwachungskameras wird schon in der Vorbereitungsphase deutlich. Und in allerletzter Minute stellt sich heraus, dass das Team Idas zweijährigen Bruder William mitnehmen muss – ein weiterer unkalkulierbarer Faktor für das riskante Unternehmen.

Alle für die Geschichte wichtigen Dinge werden wie beiläufig eingeführt. Zu Beginn gehören die Gokarts der finalen Verfolgungsjagd zum alltäglichen Umfeld. Die CCT-Bank lernt das Publikum kennen, weil Idas Mutter als Sicherheitsexpertin dieser Bank zufällig im Fernsehen zu sehen ist. Die Mutter hat für Ida den Kosenamen „Zuckermaus“, der sich später als Passwort für den Safe entpuppt.

Mit der Einweihungsparty der Bank steht auch der Einbruchstermin fest. Die Vorbereitungen sind pünktlich abgeschlossen. Dabei konnten Ida und ihre Freunde immer darauf bauen, dass sie als Kinder total unterschätzt wurden. Nur das wichtige Passwort für den Safe erfahren sie nicht. Trotzdem muss die Aktion starten, die Gelegenheit ist günstig und Klaus' Zustand sehr kritisch. Nun folgt der Film konsequent den Gesetzen des Actionkinos. Helden wachsen an der Stärke ihrer Gegenspieler. Wichtigster Gegenpart des Teams ist der Wachmann, der zwar mit seiner Kung-Fu-Macke auch komische Seiten offenbart, seine Aufgabe aber verbissen ernst nimmt. Neben ihm absolviert Sebastians Bruder Johnny ein Praktikum. Diese Wachmannschaft ist ernst zu nehmen und nicht so ein trotteliges Pärchen wie so oft die Polizisten bei Astrid Lindgren.

DER GROSSE COUP

Der große Coup teilt sich in vier Phasen. Jedes Mal droht das Trio zu scheitern. Man meint, die Spannung sei nicht mehr zu steigern. Aber die nächste Aktion wird noch spannender und spektakulärer. Die kleinen Helden wachsen über sich hinaus, sie müssen die ungerechte Welt zurechtrücken, haben außergewöhnliche Fähigkeiten und reagieren in Notlagen schlagfertig und flexibel.

In der ersten Phase verschafft sich das Team, Klein-William im Gepäck, Zugang zur CCT-Bank. Die Energie, die Ida und ihre Freunde in die Planung investiert haben, hat sich gelohnt. Mit dem Wissen über Grundriss, Zahlencodes, Überwachungskameras gelingt der Weg bis zum Safe. Die zweite Phase des Coups beschreibt das Erklettern und das Öffnen des Safes. „Das ist unser Mount Everest! Wir werden schaffen, was Klaus nicht geschafft hat.“ Mit dem unbedingten Willen und einer Profi-Kletterausrüstung beginnt Ida den Aufstieg in den 30 Meter hohen Betonturm. Eine solche Höhe hat sie noch nie bewältigt und außerdem eine Öse der Ausrüstung verloren. Man spürt förmlich das Adrenalin, sucht mit Ida nach dem nächsten Halt im dunklen Betonschacht. Dann fehlt das Passwort und der Countdown tickt unerbittlich. Im allerletzten Moment gibt sie das richtige Wort

ein, doch eine riesige Enttäuschung wartet auf Ida: Der Tresor ist leer.

In der dritten Phase muss das Team seinen Weg aus der Bank suchen. Dabei sind viele unvorhergesehene Probleme zu lösen. Ida verlassen hoch oben im Safe die Kräfte und sie fordert die Jungs auf abzuhaufen. Die lassen Ida aber nicht im Stich. Sebastian holt sie herunter, indem er den Aufzug des Tresors betätigt – auch wenn dadurch der Alarm ausgelöst und Wachhunde freigelassen werden. Die Kinder suchen einen Ausweg aus der Bank und finden dabei das erhoffte Geld. Aber der eifrige Wachmann ist ihnen auf den Fersen, erwischt erst William, alarmiert die Polizei und stellt dann die Einbrecher. Sebastians Bruder befreit sie aus dieser ausweglosen Notlage.

Als vierte Phase schließt sich die Flucht durch die Stadt an. Hier laufen drei Vorgänge parallel ab: Ida macht sich mit William und dem Geld auf, um den Vater aus dem Krankenhaus zu holen. Jonas und Sebastian fliehen mit den Gokarts vor der Polizei. Das spektakuläre Rennen zwischen den Gokarts der Kinder und den Autos der Polizei erfüllt alle Erwartungen. Da quietschen und platzen Reifen, explodieren Fahrzeuge oder fliegen in hohem Bogen ins Wasser. Todesmutig klettert Jonas während der Fahrt von einem Gokart auf das andere. Und Idas Mutter bekommt in der Bank mit, dass wohl ihre Tochter für den Einbruch verantwortlich ist. Diese dreifache Parallelmontage versteht das junge Publikum heute problemlos.

Am Ende der Verfolgungsjagd werden die Einbrecher von der Polizei gefasst. Zusammen mit dem Trio glaubt das Publikum, dass alle Anstrengungen und das große Risiko umsonst waren, denn natürlich darf Ida das Geld nicht behalten. Doch mit dem Scheck des Bankdirektors ist für ein gutes Ende gesorgt. Nach der erfolgreichen Operation des Vaters findet man das Trio wieder auf der Gokart-Bahn. Immer noch wollen Sebastian und Jonas, dass sich Ida für einen von ihnen entscheidet. Aber so langsam scheinen sie damit leben zu können, dass Ida sich einfach nicht entscheiden will.

ACTION UND SPANNUNG

„Kletter-Ida“ enthält viele Elemente des Actionfilms. Das Spektakel lässt sich auch in diesen Filmen nicht kontinuierlich steigern. Das wäre bald unerträglich, das Publikum atemlos. Deshalb wechselt der Film zwischen Spannung und Entspannung. Während des Einbruchs feiern die Bankangestellten eine Etage tiefer ihre Einweihungsparty. Grotesk wird es, als sie ausgerechnet „Fang den Bankräuber“ spielen und beim realen Polizeieinsatz glauben, das gehöre noch zum Spiel. Die rasante Verfolgungsjagd birgt ebenfalls komische Momente. Hier wird der Rhythmus auch durch die ernste, nachdenkliche Szene gebrochen, in der Jonas die letzte Videobotschaft für seine Eltern aufnimmt. Die Balance zwischen Thrill und Entspannung

verlangt eine meisterhafte Montage. Dies ist in diesem Debütfilm gelungen. Dabei spielte auch die Filmmusik eine große Rolle, ohne sich zu verselbstständigen. Kameraeinstellungen und -perspektiven, Musik, Geräusche und Dialoge wurden komponiert wie ein klassisches Musikstück. Leitmotive sind genau exponiert, durchgezogen und variiert. Dabei gibt es Rhythmus- und Harmoniewechsel. Es wurde auch das Mittel der Farbdramaturgie eingesetzt: Hoffnungslos scheint die Lage, als die Mutter von den Banken keinen Kredit erhält. Hoffnungslos und traurig kehrt Ida nach missglücktem Coup aus dem Polizeigewahrsam heim. In beiden Montagesequenzen wirken die Bilder fast farblos, etwas bläulich. Dem jungen Regisseur Hans Fabian Wullenweber gelang ein so erfolgreicher Genrefilm für Kinder, dass sogar Hollywood auf „Kletter-Ida“ aufmerksam wurde und ein amerikanisches Remake produzierte - „Mission: Possible – Diese Kids sind nicht zu fassen!“ (USA 2004) –, das inhaltlich wie formal aber bei Weitem nicht an das Original heranreicht.



**SCHWERPUNKT A
BESONDERS BEWEGTE BILDER –
ACTION(IM)FILM**

		ZEIT, TECHNIK, MEDIEN	Seite
VOR DEM FILM	<p>1. Einheit: Welche Sorte darf's denn sein? – Das Filmgenre Sortieren nach Geschmack und Inhalt</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler berichten über ihre Filmvorlieben und lernen in diesem Zusammenhang den Begriff des Genres kennen. Sie sortieren mit Hilfe von Bildern aus Printmedien Filme nach Genres und collagieren eine entsprechende Übersicht.</p>	<p>ca. 2 Stunden</p> <p>Filmbilder und Filmwerbungen aus Printmedien (Fernsehzeitschriften, Tageszeitungen, Programmheften etc.), großformatiges Papier (Postergroße), Schere, Klebstoff, Stifte Infoblatt 1</p>	17
	<p>2. Einheit: Die Kamera als Auge, Bilder in Action</p> <p>Teil 1: Kameraeinstellungen actionreich montiert</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler überlegen, wie die Kamera uns Filmgeschichten erzählt und was einen Actionfilm besonders bewegt macht. Die Begriffe Einstellungsgröße und Schnitt (Montage) werden erläutert. Dazu gibt es eine kreative Übungsaufgabe.</p> <p>Teil 2: Kameraperspektiven und Kamerabewegungen</p> <p>Anhand des Filmanfangs aus „Kletter-Ida“ werden die Kameraperspektiven und -bewegungen erläutert und in Bezug zu den Filmerfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Bereich Action- oder Abenteuerfilm gesetzt.</p> <p>→ Weiterführende Option: Beobachtungsaufgaben zum Film</p>	<p>ca. 1-2 Stunden</p> <p>Arbeitsblatt 1</p> <p>ca. 30-45 Minuten</p> <p>Filmausschnitt 1 auf beigelegter DVD, Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand</p>	19
	<p>Filmsichtung „Kletter-Ida“, 83 Minuten</p>	<p>Bei Sichtung in der Schule: DVD „Kletter-Ida“, Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand Oder: Sichtung des Films im Kino (s. auch Hinweise unter „Service“)</p>	

**SCHWERPUNKT A
BESONDERS BEWEGTE BILDER –
ACTION(IM)FILM**

		ZEIT, TECHNIK, MEDIEN	<i>Seite</i>
NACH DEM FILM	<p>3. Einheit: Kletter-Ida als Genremix - Filmgespräch</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler äußern spontan ihre Filmeindrücke und erörtern das Genre sowie genrespezifische Gestaltungsaspekte von „Kletter-Ida“.</p> <p>→ Weiterführende Option: Ein Filmplakat gestalten → Weiterführende Option: Geschichte für einen Coupfilm entwickeln</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler vertiefen Genremuster exemplarisch am Coupfilm und entwickeln eine eigene Filmidee.</p>	ca. 30-45 Minuten	27
	<p>4. Einheit: Action im Detail</p> <p>Teil 1: Eine Actionszene analysieren Die Schülerinnen und Schüler vertiefen ihr filmanalytisches Wissen in Bezug auf Einstellungsgrößen, Schnitt, Kamerablickwinkel (Kameraperspektive) und Kamerabewegung bei der Analyse einer Actionszene.</p> <p>Teil 2: Eine Actionszene selbst gestalten Die Schülerinnen und Schüler wenden ihr filmanalytisches Wissen kreativ bei der Gestaltung einer eigenen Actionszene an.</p>	<p>ca. 1 Stunde Filmsequenz 2 auf beigelegter DVD, Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand</p> <p>ca. 1-2 Stunden (evtl. Hausaufgaben)</p> <p>Arbeitsblatt 2 Stifte</p> <p>Variante 1: Playmobilfiguren, Spielzeugautos u. a. (Handy-) Digitalkamera, Papier (mindesten DIN A3), Klebstoff</p> <p>Variante 2: Videokamera oder Camcorder, Computer mit Schnittprogramm</p>	28
	<p>5. Einheit – Extra: Zeitraffer – Zeitlupe</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Wirkungen der besonderen Gestaltungsmittel Zeitraffer (Fast Motion) und Zeitlupe (Slow Motion).</p>	<p>Filmsequenz 3 und 4 auf beigelegter DVD, Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand</p> <p>Arbeitsblatt 3 Stifte</p>	32

SCHWERPUNKT B
Filmthemen

		ZEIT, TECHNIK, MEDIEN	Seite –
NACH DEM FILM	<p>Einheit: Recht und Gerechtigkeit/ moralisches Dilemma</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren ein Rollenspiel zum Bereich „moralisches Dilemma“ und vergleichen es mit der Filmhandlung. Danach gibt es weiterführende Rollenspielaufgaben (Gruppenarbeit), die in einem Abschlussgespräch ausgewertet werden.</p>	<p>ca. 1-2 Stunden Arbeitsblatt 4</p>	35
	<p>Einheit: Rollenbilder – Einführung</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler machen in unterschiedlichen Sozialformen rollenspezifische Zuordnungen, die gesammelt und besprochen werden. Dazu gibt es zwei unterschiedliche methodische Varianten.</p>	<p>ca. 25-45 Minuten</p> <p>Tafel, Blätter (DIN A4) bzw. vorgefertigtes Arbeitsblatt für Variante 1, Bilder auf DVD für Variante 2</p>	38
VOR DEM FILM	<p>Einheit: Rollenbilder – Vertiefung</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren über das dargestellte Rollenverhalten der Filmprotagonisten und vergleichen es mit anderen männlichen und weiblichen Protagonisten aus ihnen bekannten Abenteuer- oder Actionfilmen. Dazu gibt es weiterführende (schriftliche) Erörterungsaufgaben.</p> <p>→ Weiterführende Option: Mit Rollenbildern spielen – Ein Filmexposé entwerfen</p> <p>→ Weiterführende Option: Rollenbilder entwerfen</p>	<p>ca. 30 Minuten bis 2 Stunden (evtl. Hausaufgaben)</p>	39
NACH DEM FILM			



UNTERRICHTSMATERIAL
SCHWERPUNKT A

**BESONDERS
BEWEGTE
BILDER –
ACTION(IM)FILM**

LEHRERINFORMATION – FILMGENRE

Filme lassen sich, wie Bücher oder Musik, aufgrund bestimmter Merkmale in unterschiedliche Genres einordnen. Ein Filmgenre klassifiziert somit eine Gruppe von Filmen, die unter einem oder mehreren Aspekten Gemeinsamkeiten aufweisen. Das kann ein besonderes Handlungsmuster (z. B. die Ermittlung eines Verbrechens im Krimi, die komischen Irrungen und Wirrungen der Liebe bis zum Happy End in der Romantic Comedy), der Handlungsort (z. B. im Western) oder der Handlungszeitraum (z. B. die Vergangenheit im Historienfilm oder die Zukunft im Sci-Fi-Film) sein.

Genres haben zwar stabile Grundschemata, unterliegen aber auch historischen Wandlungen. Es kann innerhalb eines Films auch zur Überschneidung von Filmgenres kommen. „Titanic“ (USA 1997) ist zum Beispiel gleichzeitig ein Liebesdrama und ein Katastrophenfilm. Manche Genres und Subgenres findet man vermehrt in einer bestimmten Filmepoche wieder, manche Genres sind mit bestimmten Filmstilen verknüpft – und umgekehrt. So findet man beispielsweise beim italienischen Neorealismus, der seine Blüte in den 1940ern und 1950ern hatte, überwiegend Filmdramen und keine Komödien, da sich die harten und realistischen Inhalte dieser Filme weniger für eine komische Bearbeitung eigneten.

Die Genreeinteilung erleichtert die Verständigung über Filme, im Alltag etwa bei der Auswahl eines Films vor einem Kinobesuch. Schülerinnen und Schüler haben häufig eine Vorliebe für action- oder spannungsgeladene Genres wie Action-, Kriminal- oder Horrorfilme. Die Genreeinteilung sagt nichts über die Qualität aus – es gibt in jedem Genre wertvolle und weniger wertvolle Filme. Die Geschmacksbildung und Urteilsfähigkeit in Bezug auf einzelne Filme eines Genres vollzieht sich nur durch die Durchdringung und kritische Auseinandersetzung mit Filmen – ihrer Gestaltung und ihren Inhalten –, die im Unterricht exemplarisch erfolgen kann.

Die Genreeinteilungen, wie sie von verschiedenen Filmschaffenden und Wissenschaftlern vorgenommen werden, sind nicht immer einheitlich, decken sich jedoch in der Grundtendenz. Konsens besteht darin, dass der Genrebegriff nicht auf die übergeordneten Filmgattungen angewandt werden kann. Zu den Hauptgattungen gehören u. a. Spielfilm, Dokumentarfilm, Experimentalfilm, Nachrichtenfilm, Werbefilm oder Pro-

pagandafilm. Besondere technische Merkmale (wie beim Stummfilm, Schwarzweißfilm, Animations- oder 3D-Film) oder auch Zielgruppen (wie Kinderfilm oder Jugendfilm) begründen ebenfalls keine Genreunterscheidungen.

„Kletter-Ida“ ist einer der wenigen Actionfilme – im weiteren Sinne betrachtet –, die speziell für Kinder ab zehn Jahren gemacht wurden. Er enthält zentrale Elemente des Genres: Helden, die durch ihre nicht immer legalen Aktionen etwas Gutes erreichen wollen, Verfolgungsjagen, Stunts, rasante Schnitte. Genauer spezifiziert handelt es sich bei „Kletter-Ida“ um einen Genremix aus Actionfilm und Coupfilm (engl.: Heist-Movie). Coupfilme zeichnen sich durch ein besonderes Handlungsschema aus, in dem es um die Planung, Vorbereitung und Durchführung eines besonders raffinierten oder aufsehenerregenden Raubs geht. Wie in Klassikern dieses Genres („Riffi“, Frankreich 1955, „Topkapi“, USA 1964, beide Regie: Jules Dassin, oder „Ocean’s Eleven“, USA 2001, Regie: Steven Soderbergh) wird die Handlung aus dem Blickwinkel der sympathisch charakterisierten Räuber gezeigt.

1. EINHEIT: WELCHE SORTE DARF'S DENN SEIN? – DAS FILMGENRE

SORTIEREN NACH GESCHMACK UND INHALT

Die Schülerinnen und Schüler erzählen von den Spielfilmen, die sie in letzter Zeit im Kino (oder auch auf DVD) gesehen haben und beschreiben, welcher ihnen davon besonders gefallen hat. Gemeinsam werden Kriterien zum Sortieren nach „Art“ der Filme gefunden. Der Genrebegriff wird eingeführt.

In Gruppenarbeit werden Filmbilder, Abbildungen von Filmplakaten oder Filmwerbungen aus (Fernseh-)Zeitschriften, Tageszeitungen, Kinoprogrammen u. a. ausgeschnitten. Die abgebildeten Filme werden nach Genres sortiert und entsprechend geordnet auf ein Poster aufgeklebt. Die Zuordnung sollte schriftlich mit Stichpunkten und/oder mündlich begründet werden.

Zur Unterstützung gibt es dazu das Infoblatt 1, auf dem die wichtigsten Genres aufgeführt sind.

Die Gruppenarbeit wird in der Klasse ausgewertet.

Technik und Medien

Filmbilder und Filmwerbungen aus Printmedien (Fernseh-, Kino-Zeitschriften, Tageszeitungen, Kinoprogramme etc.), großformatiges Papier (Postergröße), Schere, Klebstoff, Stifte, Infoblatt 1



WELCHE SORTE DARF'S DENN SEIN?

Mit Filmen ist es ein bisschen ähnlich wie mit Eiskrem. Man kann sie in verschiedene Sorten einteilen. Bei Eiskrem gibt es Fruchteis, Milcheis, Wassereis, oder man kann sie nach Geschmacksrichtungen wie Schokolade, Vanille, Zitrone einteilen. Genau so kann man Filme nach bestimmten Merkmalen einteilen. Meistens entwickelt jeder eine Vorliebe für eine bestimmte Filmsorte. Bei Filmen nennt man diese Sorten „Genre“. Manchmal werden in einem Film auch Genres gemischt. Manche Genres kann man auch noch genauer in Untergruppen einteilen, diese werden dann als Subgenres bezeichnet.

Einige wichtige Genres, die du bestimmt kennst, findest du hier mit ihren wesentlichen Merkmalen beschrieben:

ABENTEUERFILM

Der Held oder die Helden erleben eine actionreiche, abenteuerliche Geschichte. Die Handlung ist ereignisreich und hat oft viele überraschende Wendungen. Typisch sind auch viele verschiedene Schauplätze.

Subgenres: Piratenfilm, Ritterfilm, Mantel-und-Degen-Film

ACTIONFILM

Es gibt Verfolgungsjagden, Stunts, rasante Schnitte. Die Helden wollen oft etwas Gutes erreichen, benutzen dabei aber nicht immer legale Mittel. Häufig sind Aufsehen erregende Kampf-, Gewalt- und Explosionsszenen dabei.

FANTASYFILM

Die Handlung ist fantastisch, und es kommen mystische Figuren oder Gegenstände vor. Die Ausstattung und Handlungsorte sind besonders aufwändig und fantasievoll gestaltet. Die Figuren sind oft in ein ganz klares Gut-Böse-Schema eingeteilt.

HISTORIENFILM

Die Handlung spielt in der Vergangenheit in einem für die damalige Zeit wichtigen Zusammenhang. Ausstattung und Kostüme spielen eine große Rolle. Häufig sind viele Statisten beteiligt, das Geschehen wirkt so besonders monumental.

HORRORFILM

Es soll Angst und Schrecken erzeugt werden. Die Hauptfiguren werden von übernatürlichen Wesen oder schrecklichen, unerklärlichen Vorkommnissen bedroht.

Subgenres: Monsterfilm, Vampir- oder Zombiefilm

KOMÖDIE

Das Ziel ist die Belustigung und Erheiterung des Publikums. Oft sind übertrieben dargestellte menschliche Schwächen der Anlass für die Komik. Dialogwitz oder Slapstickszenen spielen ebenfalls eine große Rolle.

KRIMINALFILM (KRIMI)

Im Mittelpunkt des Geschehens steht ein Verbrechen, das aufgeklärt werden soll. Es geht meist um Schuld und Unschuld, Gut und Böse. Die spannenden Szenen haben häufig überraschende Wendungen.

Subgenres: Gangsterfilm, Polizei-/Detektivfilm, Spionagefilm, Coupfilm und Gerichts-/Justizfilm

LIEBESFILM

Eine romantische Liebesgeschichte steht im Mittelpunkt. Dabei kann es tragische oder komische Verwicklungen geben, die zu einem tragischen Ende oder einem Happy End führen, wie beispielsweise in der Romantic Comedy.

MUSIKFILM

Die Musik, die entweder gesungen oder zu der gespielt oder getanzt wird, ist der wichtigste Bestandteil dieser meist sehr fröhlichen Filme. Subgenres: Musical, Bollywoodfilm, reiner Tanz- oder Konzertfilm

NATURFILM

Die Natur oder Tiere, die in sehr beeindruckenden Aufnahmen inszeniert werden, spielen die Hauptrolle. Häufig geht es um den Konflikt zwischen Mensch und Natur. Naturfilme sind meistens Dokumentarfilme und seltener Spielfilme.

SCIENCE-FICTION-FILM (SCI-FI-FILM)

Diese Filme spielen in der Zukunft und spiegeln Visionen von der Zukunft wider. Dabei geht es oft auch um Zukunftsängste. Technik spielt fast immer eine große Rolle. Vielfach tauchen auch außerirdische Welten und Aliens auf.

WESTERN

Klassische Western spielen zur Zeit der Eroberung und Besiedelung des „Wilden Westens“ in den USA. Neben der Landschaft sind dabei typische Rollenfiguren wie Cowboys, Sheriffs und Indianer wichtig.

2. EINHEIT: DIE KAMERA ALS AUGEN, BILDER IN ACTION

LEHRERINFORMATION – EINSTELLUNGSGRÖSSEN DER KAMERA UND MONTAGEASPEKTE VON ACTIONSZENEN

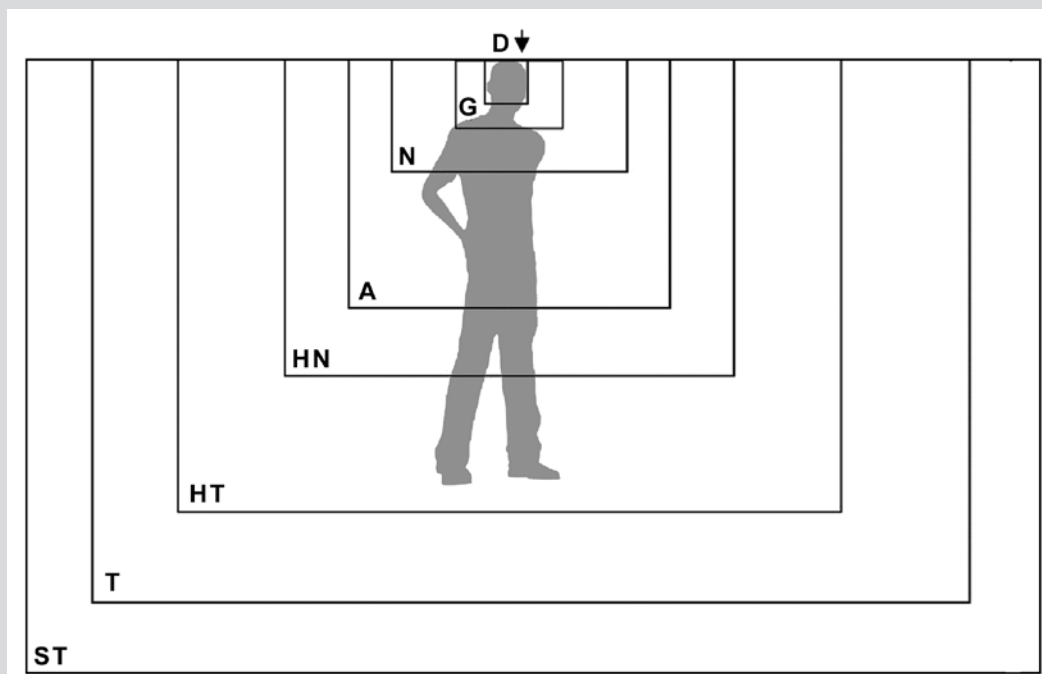
Was macht eine Actionszene besonders bewegt? Natürlich sind es actionreiche Inhalte – spektakuläre Verfolgungsjagden, temporeiche Abläufe, explosive Zuspitzungen. Aber genau so wichtig ist der bewusste Einsatz filmsprachlicher Mittel, der Dynamik, physische Spannung, Action schafft.

Die **Einstellungsgröße** ist ein wichtiges Gestaltungsmittel der Kamera. Sie bezeichnet den gewählten Bildausschnitt in Bezug zur aufgenommenen Person bzw. zum aufgenommenen Objekt. Jede Einstellungsgröße vermittelt eine spezifische Information und trägt zur Gesamtwirkung des Bildes bei. Die Totale zeigt beispielsweise eine Person oder mehrere Personen in der Umgebung (Landschaft oder Innenraum). Sie gibt einen Gesamtüberblick über den Ort des Geschehens, die menschliche Gestalt wird

Teil des Raums. Manchmal – in der Panoramaeinstellung – wirkt sie verloren darin. Die Totale wird klassisch benutzt, um in eine neue Szene so einzuführen, dass der Zuschauer sich im Raum orientieren kann. Das andere Extrem, die Detaileinstellung, zeigt nur einen Teil einer Person oder eines Gegenstandes. Sie suggeriert extreme Nähe des Betrachters. Die Detaileinstellung wird oft zur emotionalen Intensivierung oder Spannungssteigerung eingesetzt. Räumliche Orientierung spielt hier ganz offensichtlich keine Rolle.

Insgesamt unterscheidet man acht Einstellungsgrößen. (Das Arbeitsblatt für die Schüler konzentriert sich aus Gründen der Vereinfachung auf vier zentrale Einstellungsgrößen.)

Grafik: Katrin Miller



D	Detail
G	Groß
N	Nähe

A	Amerikanische
HA	Halbnahe
HT	Halbtotale

T	Totale
ST	Supertotale

In Actionszenen findet man im Prinzip alle Einstellungsgrößen. Ein charakteristisches Merkmal ist jedoch der schnelle Wechsel und große Sprünge zwischen einzelnen Einstellungen, z. B. von der Totalen in die Detailaufnahme. Generell werden im Film die einzelnen Einstellungen zu Szenen, Sequenzen und schließlich zum ganzen Film zusammengeschnitten (Montage). Die **Montage** organisiert die Erzählung in der Zeit. Sie dient auch der Orientierung im Raum oder eben der Gestaltung von Rhythmus und der Modellierung von Spannung.

Zu Beginn der Filmgeschichte gab es keine großen Sprünge zwischen den einzelnen Einstellungen. Erst im Laufe der Zeit und vor allem bei besonders aktionsbetonten Filmgenres wie dem Actionfilm, Thriller oder Musikfilm (Videoclipästhetik) kamen extremere Wechsel der einzelnen Einstellungsgrößen auf. Auch die Schnittgeschwindigkeit hat sich in den letzten Jahrzehnten zunehmend erhöht. So gab es in Hitchcock-Filmen der 1950er bis 1970er Jahre im Durchschnitt 800 - 1000 Schnitte. Von Anfang der 90er Jahre steigerte sich die Anzahl der Schnitte von 2.000 und 3.000 Schnitten pro Spielfilm auf heute bis zu 5.000 Schnitten in 90 Minuten. Das macht etwa jede Sekunde ein Schnitt.

Vor allem bei den oben genannten actionreicheren Filmgenres sind schnelle Schnitte heute üblich und werden von der jungen Generation eingefordert. Das bedeutet aber nicht, dass Kinder und Jugendliche sich bei ruhigeren Filmsujets nicht auch auf ein ruhigeres Tempo einlassen. Der Wechsel von Einstellungsgrößen und die Schnittgeschwindigkeit sagen nicht per se etwas über die Qualität des Filmes aus. Je nach Genre braucht der Film ein anderes Tempo, die Längen der einzelnen Einstellungsgrößen und die Einstellungsgrößen zusammengenommen machen den Rhythmus des Films aus.

„Kletter-Ida“ hat in den Actionszenen deutlich schnellere Schnitte und wechselt stärker zwischen den einzelnen Einstellungsgrößen ab als in den ruhigeren Gesprächsszenen, in denen inhaltliche Entwicklungen beziehungsweise emotionale Konflikte transportiert werden.

Um die filmsprachliche Gestaltung des Films zu untersuchen, sollten die Schülerinnen und Schüler wissen, dass ein Film aus einzelnen Einstellungen geschnitten wird (Montage), dass es unterschiedliche Einstellungsgrößen gibt, sowie die vier wichtigsten Einstellungsgrößen kennen.



TEIL 1: KAMERA-EINSTELLUNGEN ACTIONREICH MONTIERT

Die Schülerinnen und Schüler überlegen, wie uns die Kamera Filmgeschichten zeigt und was einen Actionfilm besonders „bewegt“ macht, abgesehen von den actionreichen Handlungen.

Technik und Medien

Arbeitsblatt 1,
ggf. Schere, Klebstoff, Stifte

Durch eigenes Ausprobieren können die Schülerinnen und Schüler die Arbeit der Kamera besser begreifen: Mit den Fingern bilden sie ein Kamerafenster. Dafür werden der Zeigefinger der linken Hand so an den rechten Daumen und der Zeigefinger der rechten so an den Daumen der linken Hand gelegt, dass ein rechteckiges „Fenster“ entsteht. Mit Hilfe dieses Fensters probieren die Schüler verschiedene Bildausschnitte aus. Welche Ausdrucksmöglichkeiten ergeben sich beispielsweise dadurch, dass man mit dem „Kamerafenster“ näher heran oder weiter von Personen und Gegenständen weg geht? Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über ihre Eindrücke aus.

(Mit diesem „Fingerfenster“ behelfen sich übrigens auch viele Profikameramänner, wenn sie ohne Kamera eine Vorstellung von einem Bildausschnitt gewinnen wollen.)

Die Begriffe Einstellungsgröße und Schnitt (Montage) werden erläutert. Für die **vertiefende Erarbeitung** erhalten die Schülerinnen und Schüler das **Arbeitsblatt 1**, die Seite mit den vier gezeichneten Kameraeinstellungen erhalten sie doppelt für eine kreative Montageübung.

Mit Hilfe der Montageübung erkunden die Schülerinnen und Schüler den Beitrag der Montage und unterschiedlicher Einstellungsgrößen für die Spannungsgestaltung einer Szene (s. Arbeitsblatt 1, Aufgabe 1).

Im Anschluss an die kreative Übung reflektieren und festigen die Schülerinnen und Schüler das erworbene Wissen und beschreiben Wirkungen und Funktion der Einstellungsgrößen.
(s. Arbeitsblatt 1, Aufgabe 2)

→ Tipp

Die Schülerinnen und Schüler können die Szene auch ausbauen und die vier Bilder mit eigenen Zeichnungen ergänzen, etwa im Rahmen des Kunstunterrichts.

→ Zusatzaufgabe für Filmcracks

In Einzel-, Partner-, oder Gruppenarbeit.

Es gibt noch vier weitere Einstellungsgrößen: Panorama (auch Weit oder Supertotale genannt), Halbtotale, Amerikanische und Groß. Suche dir die Erklärungen dazu aus einem Buch oder aus dem Internet heraus. Mache dazu entsprechende Zeichnungen, die zu den oben abgebildeten passen und erläutere in wenigen Sätzen, wann diese Einstellungen im Film meist gewählt werden. Präsentiere deine Ergebnisse der Klasse!

Hinweis

Es gibt keine richtige oder falsche Reihenfolge, in der die Bilder zu montieren wären, entscheidend ist die Erkenntnis, welche Wirkung die jeweilige Abfolge erzielt.

EINSTELLUNGSGRÖSSEN DER KAMERA

Die Kamera ist das Auge des Films. Sie kann ganz nah am Geschehen dran sein oder sie kann weiter entfernt vom Geschehen stehen. In jedem Fall zeigt sie unterschiedliche Ausschnitte und damit Größen des Gefilmten. Das sind die Einstellungsgrößen der Kamera. Die einzelnen gefilmten Einstellungen werden dann zum ganzen Film zusammengeschnitten. Das Fremdwort für das Zusammenschneiden heißt Montage.

Hier findest du die wichtigsten Einstellungsgrößen:

Totale

Die Totale zeigt einen oder mehrere Menschen in der Umgebung, z. B. auf der Straße, in der freien Natur oder einem Raum.



Halbnahe

Die Halbnahe zeigt einen Menschen ungefähr ab der Körpermitte. Der Ort des Geschehens steht im Hintergrund.



Nahe

Die Nahaufnahme zeigt die Person ungefähr ab der Brust.



Detail

Die Detaileinstellung zeigt nur einen Teil eines Gesichtes oder eines Gegenstandes.



AUFGABE 1

→ Schneidet die vier Bilder aus und montiert sie auf einem separaten Blatt Papier in einer anderen Reihenfolge. Kreiert die Mini-Bilder-Geschichte, die am meisten Spannung vermittelt.

AUFGABE 2

→ Überlegt und beschreibt, welche Wirkung jede Einstellungsgröße auf die Zuschauer hat und wofür ihr als Filmemacher oder Filmemacherin die Einstellungsgrößen verwenden würdet!

Wirkung und Verwendung

Totale

.....
.....
.....
.....

Halbnahe

.....
.....
.....
.....

Nahe

.....
.....
.....
.....

Detail

.....
.....
.....
.....

LEHRERINFORMATION – KAMERAPERSPEKTIVEN UND KAMERABEWEGUNGEN

Die Kamera als Auge kann durch ihren Blickwinkel (Kameraperspektive) und durch Bewegung nicht nur den Raum auf filmische Weise erschließen. Beide Gestaltungsmittel der Kamera haben auch dramaturgische Funktion und tragen zu Aussagen und Wirkungen eines Films bei.

Häufig wird bei „Kletter-Ida“ durch die Perspektive auch der subjektive Blick der Hauptfiguren suggeriert, z. B. der Blick nach oben oder unten beim Klettern. Dadurch fühlt der Zuschauer die Gefährlichkeit des Kletterns mit.

Kameraperspektiven

Bezeichnung	Beschreibung	Wirkung
Froschperspektive	Die Kamera ist stark von schräg unten auf die Figuren und Objekte gerichtet.	Die gezeigte Person wirkt bedrohlich, stark dominant oder auch mysteriös.
Untersicht	Die Kamera ist leicht von schräg unten auf die Figuren und Objekte gerichtet.	Die gezeigte Person wirkt selbstbewusst, bedeutend und überlegen.
Normalsicht	Die Kamera steht auf Augenhöhe, was unserer gewohnten Sehweise entspricht.	Die gezeigten Personen scheinen ebenbürtig.
Aufsicht	Die Kamera steht in leicht überhöhter Position und schaut auf andere Personen herab.	Die gezeigten Personen wirken untergeordnet, erniedrigt oder verloren.
Vogelperspektive	Die Kamera steht in stark überhöhter Position und schaut auf andere Personen oder auf ein Geschehen herab.	Der Schauplatz wird umfassend dargestellt, Personen erscheinen als Teil eines Ganzen.

Kamerabewegungen

Sie sind besonders bei einem actionreichen Film wie „Kletter-Ida“ wichtig, da die Handlung sonst statisch und theaterhaft wirken würde. Technisch gesehen unterscheidet man drei grundlegende Arten der Kamerabewegung:

Schwenk – Die Kamera wird auf dem Stativ bewegt, die Bewegung kann mit der Drehung des Kopfes verglichen werden. Ein Schwenk kann ohne Schnitt den Kameraausschnitt verändern und auch zwei Motive miteinander verknüpfen.

Fahrt – Die Kamera fährt, z. B. auf Rollen oder auf Schienen. Die Kamerafahrt ähnelt der Bewegung des ganzen Körpers. Man gewinnt dabei den Eindruck einer Fahrt mit einem Fahrzeug.

Zoom – Die Veränderung der Objektivbrennweite sorgt dafür, dass der zu filmende Gegenstand größer bzw. kleiner wird, damit ändert sich die Einstellungsgröße und es wird größere Nähe oder mehr Entfernung vermittelt. Die Kamera verlässt im Gegensatz zur Fahrt dabei ihre

Position nicht. Ein Zoom hat weniger Tiefenwirkung und wirkt künstlicher als eine Fahrt, deswegen wird er seltener oder nur um eine spezielle Wirkung hervorzurufen eingesetzt.

Bei „Kletter-Ida“ gibt es viele Schwenks und Kamerafahrten, die den Film bewegter machen und an entsprechenden Stellen das Gefühl durchgehender Action vermitteln. An ruhigeren Stellen bleibt die Kamera fest an ihrem Platz, die Handlung wird dann nur durch entsprechende Schnitte erzählt. Insbesondere die Kamerabewegungen haben eine unmittelbare, in actionbetonten Szenen manchmal nahezu physische Wirkung. Auch wenn Kamerabewegungen in diesen Szenen nicht so leicht zu analysieren sind, weil sie eben schnell und weil beispielsweise Fahrt und Zoom oft schwer zu unterscheiden sind, ist das Wissen um diese Gestaltungsmittel und die Fähigkeit, das Wissen exemplarisch und ansatzweise anzuwenden, ein wichtiger Schritt auf dem Weg zur Film- und Medienkompetenz.

TEIL 2: KAMERAPERSPEKTIVEN UND KAMERA-BEWEGUNGEN

Der Anfang des Films (Filmausschnitt 1 „Anfangsszene“ auf beiliegender DVD) wird ein erstes Mal angeschaut und die ersten Eindrücke der Schülerinnen und Schüler werden besprochen. Nach der Auseinandersetzung mit Einstellungsgrößen und ihrer Montage im Teil 1 der Einheit wird zunächst auf diese Aspekte eingegangen, bevor nach weiteren filmischen Gestaltungsmitteln gefragt wird, die möglicherweise aufgefallen sind.

Die **Begriffe Kameraperspektiven und Kamerabewegungen werden erläutert**. Hier kann das mit den Fingern improvisierte Kamerafenster wieder zum Einsatz kommen. Die Kameraperspektiven und -bewegungen werden so nachempfunden, mögliche Wirkungen werden diskutiert. Der Bezug zu den Filmerfahrungen der Schülerinnen und Schüler mit Action- oder Abenteuerfilmen wird hergestellt. Viele verfügen hier sicherlich bereits über eine relativ große Filmerfahrung, möglicherweise auch mit Filmen für ein eher jugendliches und erwachsenes Publikum.

Nun wird die **Klasse in zwei Gruppen** (die Arbeit in Kleingruppen ist ebenfalls möglich) eingeteilt: Eine Gruppe konzentriert sich auf die **Kameraperspektiven**, die andere auf die **Kamerabewegungen**. Der Ausschnitt wird ein **zweites Mal** angeschaut. Dabei geht es nun um die genaue Beobachtung, wie Kameraperspektiven und Kamerabewegungen jeweils zum Inhalt und zur Wirkung der Szene beitragen. Die beiden Gruppen tauschen ihre Seherfahrungen aus. Gegebenenfalls wird der Ausschnitt ein drittes Mal angeschaut, auch um nun die Erläuterungen der jeweils anderen Gruppe nachvollziehen zu können.

Die Anfangssequenz soll den Schülerinnen und Schülern auch **Lust auf den Film machen und Erwartungshaltungen wecken**. Sie sollen dabei neben filmkompositorischen Betrachtungen auch Vermutungen über den Filminhalt und das Genre anstellen.

→ Hinweis zur Differenzierung:

Je nach Vorkenntnis und Entwicklungsstand kann man die Kameraperspektiven auf folgende drei beschränken: Frosch- und Vogelperspektive, Normalsicht.

Technik und Medien

Filmausschnitt 1 „Anfangsszene“ auf beiliegender DVD (entspricht dem Anfang des Films bis ca. 00:02:10, dem Kameraschwenk vom Wasserturm auf die Gokart-Bahn)

Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand

MÖGLICHE IMPULSE

- *Beschreibe, was du gesehen hast.*
- *Sind dir Besonderheiten bei den gewählten Einstellungsgrößen aufgefallen oder bei der Art, wie Einstellungen aneinander montiert waren?*
- *Welche Bewegungen hat die Kamera gemacht? Welches innere Gefühl hat sich beim Hinschauen bei dir eingestellt?*
- *Welche Blickwinkel hat die Kamera eingenommen? Welches innere Gefühl hat sich beim Hinschauen bei dir eingestellt?*
- *Erwartest du eher einen Film mit viel Action, eine romantische Liebesgeschichte oder ein Familiendrama? Begründe deine Antwort mit Blick auf die Anordnung der Filmbilder und auf die Art und Weise, wie die Kamera sich bewegt.*
- *Um was für eine Sorte Film (Filmgenre) könnte es sich hierbei handeln? Begründe deine Ansicht in Bezug auf die gezeigten Filmbilder.*

→ **Weiterführende Option: Beobachtungsaufgaben zum Film**

Die Schülerinnen und Schüler können konkrete Beobachtungsaufgaben in Bezug auf Einstellungen, Schnitt, Kameraperspektiven, Kamerabewegungen, Filmfiguren und Genremerkmale bekommen. Die Schülerinnen und Schüler suchen sich dabei je einen der Aspekte aus, so dass alle unter die Beobachtungslupe genommen werden können. Auch Gruppenarbeit bietet sich hier an.

Hinweis: Beobachtungsaufgaben unterstützen die konzentrierte, reflektiertere Rezeption, sind aber für darin Ungeübte manchmal nicht einfach bzw. nicht durch den ganzen Film hindurch zu bewältigen. Hat die Klasse noch keine Übung, dann sollte man die Beobachtungsaufgaben eher spielerisch betrachten. Auf keinen Fall sollten die Schüler während der Filmsichtung schreiben müssen. Die zwar konzentrierte, aber auch genussvolle Filmrezeption ist auch im schulischen Kontext ein wichtiger Bestandteil von Filmarbeit.

Beobachtungsaufgaben verlangen auch von den Unterrichtenden eine intensive eigene Vorbereitung des Films im Hinblick auf die Aufgaben.

Die Beobachtungsaufgaben können folgendermaßen formuliert und den Schülerinnen und Schülern auf Karten in die Hand gegeben werden:

Einstellungen/Montage

Welche Einstellungsgrößen kommen vor? Sind dir bei der Montage von Einstellungsgrößen in einigen Szenen Besonderheiten aufgefallen? Welche?

Einstellungen/Montage

Wann dauern die Einstellungen länger, wann kürzer? An welchen Stellen gibt eher viele und schnelle Schnitte, an welchen eher weniger?

Kameraperspektive

Aus welchen Blickwinkeln schaut die Kamera bei den actionreichen Szenen?

Kamerabewegungen

Wie bewegt sich die Kamera bei den actionreichen Szenen?

Filmfiguren

Verändern sich die Beziehungen der Filmfiguren untereinander? Achte dabei besonders auf das Trio Ida, Sebastian und Jonas!

Genre

Fallen dir bei der Geschichte und bei der filmischen Gestaltung Muster auf, die du aus anderen Filmen kennst? Zu welchem Genre oder welchen Genres gehören diese anderen Filme?

3. EINHEIT: KLETTER-IDA ALS GENREMIX – FILMGESPRÄCH

Das Filmgespräch gibt den Schülerinnen und Schülern zuerst den notwendigen Raum, um ihre ersten Eindrücke zu äußern und Dinge, die sie zentral bewegen, loszuwerden.

Wurden Beobachtungsaufgaben verteilt, so müssen sie als nächstes aufgegriffen werden.

Die Schüler diskutieren schließlich, zu welchem Genre „Kletter-Ida“ gehört. Der Begriff Coupfilm (Heist-Movie) wird eingeführt. „Kletter-Ida“ als Actionfilm für jüngere Zuschauer wird im Gespräch mit anderen Action-, Abenteuer- und Coupfilmen verglichen.

Die vorgeschlagenen Diskussionsimpulse stecken ein breites Spektrum an Themen und Aspekten ab, aus dem man entsprechend der eigenen Schwerpunktsetzungen auswählen sollte. Es ist auch möglich, die 4. Einheit, Teil1: „Eine Actionszene analysieren“ hier zu integrieren.

→ Weiterführende Option: Filmplakat gestalten

Entwirf ein Filmplakat zu einem Film deiner Wahl, auf dem man durch passende Bild- und Schriftelemente auf den ersten Blick sieht, zu welchem Genre dieser Film gehört.

→ Weiterführende Option: Geschichte für Coupfilm entwickeln

In Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit.

Erfindet eure eigene Filmgeschichte von einem „grossen Coup“!

- Titel eurer Filmgeschichte
(Den treffenden Titel findet man oft erst am Ende der Geschichte. Also ruhig erst einmal mit dem spannenden Abenteuer loslegen.)
- Die Ausgangssituation: Warum entsteht die Idee für einen großen Coup?
- Wer hat die Idee für den großen Coup?
(Diese Figur in eurer Geschichte ist eure Hauptfigur.)
- Was sind die Beweggründe (das Motiv) für den großen Coup?
- Eure Hauptfigur braucht nun ein Team, das ihr hilft. Wen sucht sie sich dafür?
Welche besonderen Fähigkeiten müssen die Mitglieder des Teams haben?
- Welchen Plan entwickelt das Team, um den großen Coup durchzuführen?
- Was müssen sie besonders vorbereiten und vielleicht üben?
- Beschreibt die Durchführung des großen Coups!
- Baut unvorhergesehene Hindernisse ein, damit das Ende eurer Geschichte auch richtig spannend wird! Erfindet spannende Szenen mit gefährlicher Action!
- Gelangen die Helden an ihr Ziel? Wie endet eure Geschichte von einem großen Coup?

MÖGLICHE IMPULSE

- *Erinnere dich an die Szenen, die dich am meisten in Spannung versetzt haben, und erzähle sie in Kurzform.*
- *Welche Szenen haben dich gefühlsmäßig am meisten berührt?*
- *Ordne „Kletter-Ida“ einer Filmsorte zu. Zu welchem Genre gehört dieser Film?*
- *Zähle die Elemente auf, die in „Kletter-Ida“ typisch für einen Actionfilm beziehungsweise für einen Coupfilm (Heist-Movie) sind.*
- *Beschreibe Unterschiede zu Actionfilmen, die du kennst.*
- *„Kletter-Ida“ hat auch nachdenklichere und komische Szenen. Trägt das zur Spannung oder zur Qualität des Films bei oder wäre es besser gewesen, den Film nur aus Actionszenen bestehen zu lassen? Begründe deine Antwort mit mehreren Argumenten.*
- *Könnten die drei Hauptpersonen, die das Team in „Kletter-Ida“ bilden, auch Kinder aus deiner Umgebung sein? Begründe deine Antwort.*
- *Wer waren für dich die interessantesten Nebenfiguren? Welche Funktion hatten sie für die Geschichte und was mochtest du besonders an ihnen?*
- *Was an der Geschichte ist eher weniger glaubhaft, aber wichtig für einen spannenden Genrefilm?*
- *Wie kommen die drei zu ihrem Plan? Was können sie vorbereiten? Was können sie nicht vorbereiten?*
- *Warum ist es für das Zuschauerergrünen wichtig, dass nicht alles vorbereitet werden kann, beziehungsweise nach Plan läuft?*
- *„Kletter-Ida“ ist auch ein Film über das Erwachsenwerden und das Verliebtsein. Was hätte an dem Film anders sein müssen, wenn er in erster Linie als Liebesfilm geplant worden wäre?*

4. EINHEIT: ACTION IM DETAIL

TEIL 1: EINE ACTIONSZENE ANALYSIEREN

Nach der Auswertung des Filmerlebens im Gespräch wird eine kurze Actionsequenz aus „Kletter-Ida“ (Filmausschnitt 2 „Actionszene“) gemeinsam noch einmal angeschaut und der Einsatz filmischer Gestaltungsmittel, insbesondere der vor der Filmbetrachtung eingeführten Aspekte von Kamera und Montage, untersucht.

Das Schauen und gleichzeitige Reflektieren ist eine sehr anspruchsvolle Aufgabe und kann Schülerinnen und Schüler, die über noch wenig Filmkompetenz verfügen, überfordern. Aus diesem Grund bietet sich auch die Arbeit in Kleingruppen an, in der die stärkeren den schwächeren Schülern helfen können. In diesem Fall kann jeder Gruppe eine unter den möglichen Impulsen aufgeführte Aufgabe auf einer Karte zur Bearbeitung gegeben werden.

LEHRERINFORMATION – EIN ACTIONFILM FÜR KINDER UND DIE ALTERSFREIGABEN DER FSK

Alle Filme, die öffentlich zur Vorführung kommen, müssen nach dem Jugendschutzgesetz geprüft und mit einer Altersfreigabe gekennzeichnet werden. Diese Kennzeichnung wird von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, kurz FSK, geleistet. Die Alterskennzeichnungen der FSK folgen den Stufen: freigegeben ohne Altersbeschränkung, freigegeben ab 6, ab 12 oder ab 16 Jahren sowie keine Jugendfreigabe (nicht freigegeben unter 18 Jahren).

Die meisten Actionfilme erhalten mindestens die Alterskennzeichnung „freigegeben ab 12 Jahren“, bei der die folgenden Maßstäbe Anwendung finden:

„Bei Jugendlichen dieser Altersgruppe ist die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und rationaler Verarbeitung bereits ausgebildet. Erste Genre-Kenntnisse sind vorhanden. Eine höhere Erregungsintensität, wie sie in Thrillern oder Science-Fiction-Filmen üblich ist, wird verkraftet. Problematisch ist dagegen zum Beispiel die Bilderflut harter, gewaltbezogener Action-Filme, die zumeist noch nicht selbständig verarbeitet werden kann. 12- bis 15-jährige befinden sich in der Pubertät, einer schwierigen Phase der Selbstfindung, die mit großer Unsicherheit und Verletzbarkeit verbunden ist. Insbesondere Filme, die zur Identifikation mit einem „Helden“ einladen, dessen Rollenmuster durch antisoziales, destruktives oder gewalttätiges Verhalten geprägt ist, bieten ein Gefährdungspotenzial. Die Auseinandersetzung mit Filmen, die gesellschaftliche Themen seriös problematisieren, ist dieser Altersgruppe durchaus zumutbar und für ihre Meinungs- und Bewusstseinsbildung bedeutsam.“ (Quelle: FSK; www.fsk.de)

„Kletter-Ida“ richtet sich dagegen mit seiner Machart ausdrücklich an ein Kinderpublikum ab 6 Jahren und hat die entsprechende FSK-Freigabe erhalten (ab 6 Jahre). Die Actionszenen sind entsprechend für diese Altersklasse gestaltet und geeignet. Für manche Schülerinnen und Schüler, die über Seherfahrungen über ihre Altersgrenze hinaus verfügen, gilt „Kletter-Ida“ möglicherweise gar nicht mehr als Actionfilm. Dieser Aspekt ist ebenfalls interessant im Unterricht zu diskutieren.

Technik und Medien

Filmausschnitt 2 „Actionszene“ (entspricht im Film der Verfolgungsszene mit Gokarts/Explosion, von ca. 01:10:55 (Nahaufnahme LKW-Fahrer mit Zigarette) bis 01:12:28 (Gokart landet im Wasser))

Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand.

MÖGLICHE IMPULSE

- Was ist an der Szene typisch für das Genre Actionfilm? Nenne mindestens drei Punkte!
- Welche Einstellungsgrößen konntest du erkennen? Wie wurden sie zusammenmontiert, damit die Szene actionreich und spannend wirkt? Wann gab es Detailaufnahmen und wann Totalen?
- Die Explosion wird in unterschiedlichen Bildausschnitten gezeigt. Was war auf den jeweiligen Bildausschnitten zu sehen? Warum haben der Regisseur und der Kameramann dabei nicht nur eine Einstellungsgröße verwendet?
- Aus welchen verschiedenen Blickwinkeln wurde die Verfolgungsjagd gezeigt? Wo befand sich jeweils die Kamera deiner Meinung nach?

TEIL 2: EINE ACTIONSZENE SELBST GESTALTEN

Weiterführend können die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden und eine Actionszene allein oder zu mehreren gestalten, entweder gezeichnet als Storyboard (Arbeitsblatt 2) oder – was den Schülerinnen und Schülern erfahrungsgemäß besonders viel Spaß macht – fotografiert bzw. gefilmt (Zusatzaufgaben für Filmcracks, Variante 1 und Variante 2).

→ Zusatzaufgabe für Filmcracks

Variante 1: Stellt mit Playmobilfiguren und/oder Spielzeugautos eine Verfolgungsjagd nach. Fotografiert die von euch ausgedachten Szenen nach Art eines Fotoromans mit einer Digital- oder Handykamera. Denkt daran, verschiedene Einstellungsgrößen zu verwenden und geschickt abzuwechseln, um die Geschichte eurer Szenen spannend zu gestalten. Druckt die Bilder aus, klebt eure Actionsequenz auf ein großes Papier und stellt diese Verfolgungsjagd der Klasse vor.

Variante 2: Spielt eine Verfolgungsjagd an einem geeigneten Ort nach und filmt sie dabei mit einer computerkompatiblen Kamera. Verwendet möglichst viele Kamerablickwinkel und Kamerabewegungen. Kleiner Tipp zu Kamerafahrten: Man kann die Kamera an einem Puppen- oder Kinderwagen befestigen, um eine Kamerafahrt zu machen. Aber bitte gut befestigen, damit nichts kaputt geht! Lasst euch beim Zusammenschneiden der kurzen (am besten nicht länger als drei Minuten dauernden) Szene helfen und führt die Szene euren Klassenkameraden vor.

Technik und Medien

Arbeitsblatt 2

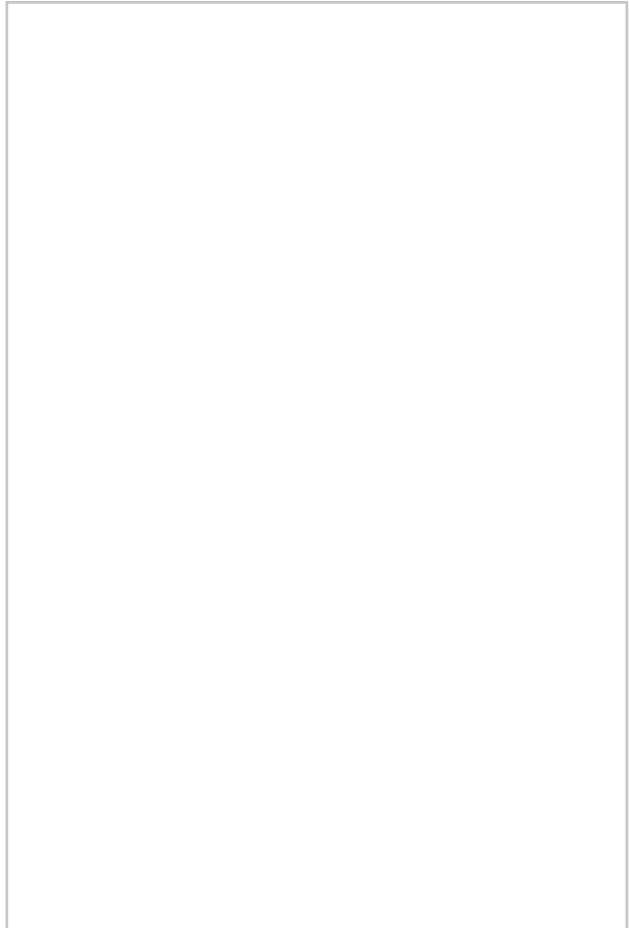
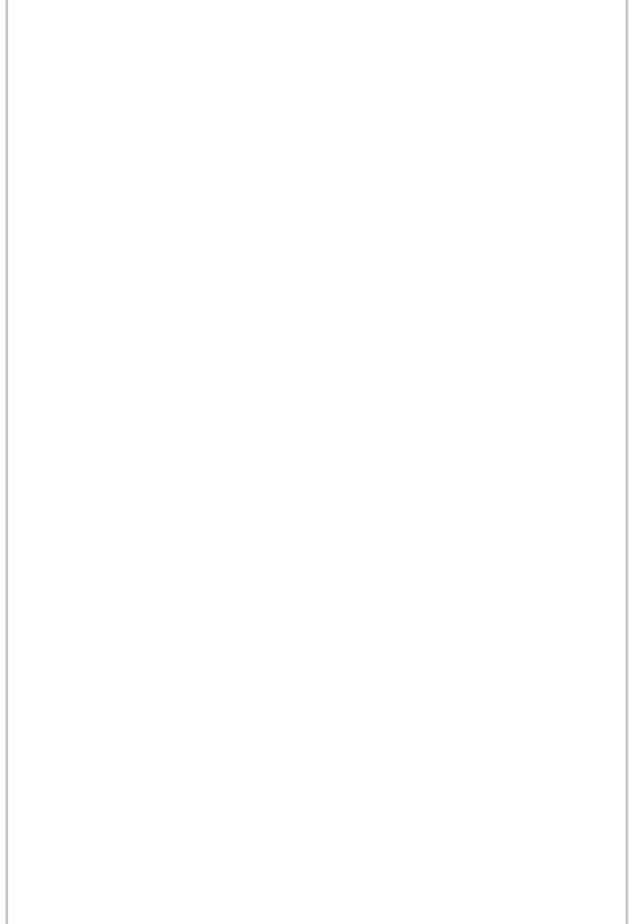
Für Variante 1: Playmobilfiguren, Spielzeugautos u. a., (Handy-) Digitalkamera, Papier (mindesten DIN A3), Klebstoff

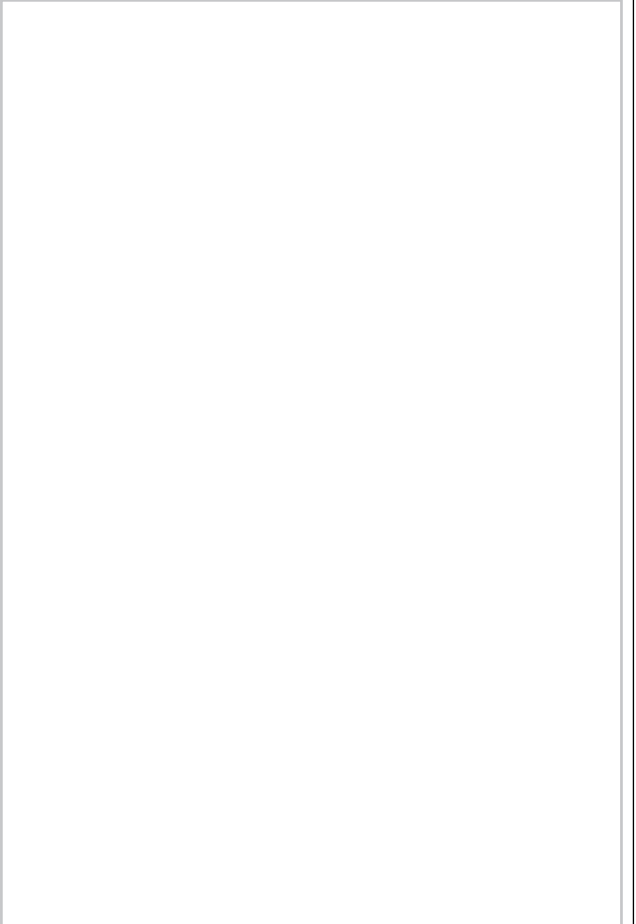
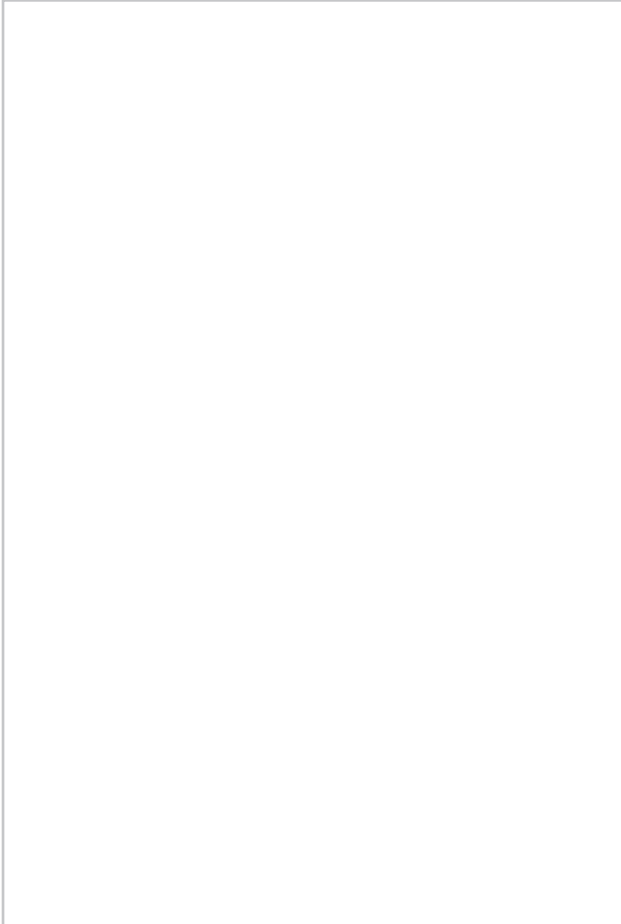
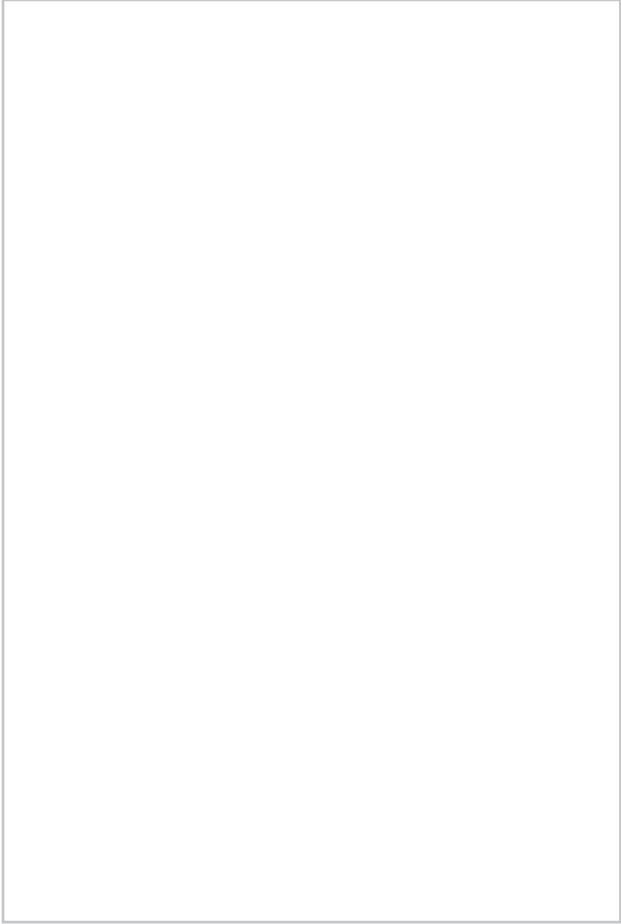
Für Variante 2: Videokamera oder Camcorder, Computer mit Schnittprogramm



DEINE ACTION-SZENE ALS STORYBOARD

Die Verfolgung mit den Gokarts fand nachts auf dem Firmengelände der Bank und den Straßen der Stadt statt.
 Hier findest du zwei mögliche Filmbilder als Storyboard-Zeichnungen im Umfeld eines Gokart-Rennens auf der Bahn von Idas Vater. Erfinde eine Action-Szene, wie sie im Film nicht vorkommt, und zeichne die Einstellun- gen deiner Szene mit einfachen Zeichnungen in die leeren Bildrahmen.
 Nutze verschiedene Einstellungsgrößen und Kamerablickwinkel, um deine Szene spannend und interessant zu gestalten. Unter den Bildern kannst du die Geschichte deiner Actionszene in kurzen Sätzen beschreiben.





5. EINHEIT: EXTRA: ZEITRAFFER – ZEITLUPE

Zusätzlich kann eine spezielle Form der Filmgestaltung mit Hilfe der Kamera, nämlich die Gestaltung von Zeitverläufen durch Zeitraffer (fast motion) und Zeitlupe (slow motion) untersucht werden.

Anhand der beiden Filmausschnitte werden Wirkungen dieser filmischen Mittel beschrieben und die Begriffe erarbeitet.

Die Filmausschnitte werden nacheinander und bei Bedarf – da sie sehr kurz sind – auch mehrfach vorgespielt. Die dazugehörigen Aufgaben (Arbeitsblatt 3) können im Unterrichtsgespräch oder in Einzel- bzw. Gruppenarbeit erarbeitet werden.

Technik und Medien

Arbeitsblatt 3

Filmausschnitt 3 „Zeitraffer“ und 4 „Zeitlupe“; Beamer, Lautsprecher, DVD-Spieler, Leinwand/weiße Wand

LEHRERINFORMATION – ZEITRAFFER UND ZEITLUPE

Bei Zeitraffer und Zeitlupe wird die Aufnahme von Bewegungsabläufen durch die Kamera so manipuliert, dass sie beim Abspielen im Verhältnis zur Echtzeit schneller oder langsamer erscheinen.

Dies wird technisch erreicht, indem die Bildfrequenz bei der Aufnahme herabgesetzt (Zeitraffer) oder erhöht (Zeitlupe) wird.

Das Zeitraffer-Beispiel aus „Kletter-Ida“ erzählt von der vergehenden Zeit unmittelbar vor dem großen Coup. Das Mittel des Zeitraffers antizipiert das Drängende, Atemlose, das die Durchführung des großen Coups charakterisieren wird.

Das Zeitlupe-Beispiel aus „Kletter-Ida“ entstammt der Schlusszene. In dieser Szene läuft Ida spielerisch vor ihren beiden Freunden und Verehrern davon. Die Stimmung der Szene ist ausgelassen und fröhlich. Die Zeitlupe deutet auf das Thema Liebe hin, das in der Szene mitschwingt.

An zwei Stellen im Film wird das Geschehen kurz in anderer Geschwindigkeit gezeigt. Schaut euch die entsprechenden Filmausschnitte an und beantwortet folgende Fragen:

Kamera und Zeit – Beispiel 1

Beschreibe das Gefühl, das sich bei diesen schneller ablaufenden Bildern beim Zuschauer einstellen

soll:

.....

.....

.....

Warum passt die Verwendung der schneller ablaufenden Bilder hier besonders gut?

.....

.....

.....

Wie wird dieses Gestaltungsmittel genannt?

Kamera und Zeit – Beispiel 2

Beschreibe deine Gefühle, die sich beim Sehen dieser Filmszene eingestellt haben:

.....

.....

.....

Erinnere dich an Filme, die du gesehen hast, in denen verlangsamte Bewegungen verwendet werden. Zu welchem Filmgenre passt die Verwendung dieses filmischen Mittels besonders gut? Begründe deine Antwort.

.....

.....

.....

Wie wird dieses Gestaltungsmittel genannt?

SCHWERPUNKT B

FILM- THEMEN



EINHEIT: RECHT UND GERECHTIGKEIT/ MORALISCHES DILEMMA

Die Einheit zum moralischen Dilemma sollte erst nach dem Film bearbeitet werden, um keine Inhalte vorwegzunehmen und dadurch Spannung zu zerstören.

Die Lehrerin bzw. der Lehrer formuliert das Hauptdilemma des Films oder erarbeitet es in einem Unterrichtsgespräch mit der Klasse und erläutert dabei auch den Begriff „moralisches Dilemma“ (auch moralische Zwickmühle genannt).

LEHRERINFORMATION – DAS MORALISCHE DILEMMA

Das sogenannte *ethische* oder *moralische* Dilemma begegnet jedem Menschen seit der Kindheit wiederkehrend. Ein Dilemma (griechisch δί-λημμα: „zweigliedrige Annahme“, Plural: Dilemmas oder Dilemmata) oder Zwickmühle liegt vor, wenn eine Situation zwei Wahlmöglichkeiten bietet, die beide zu einem unerwünschten Ergebnis führen. Solche paradoxe und zumindest auf den ersten Blick ausweglose Situationen tauchen bereits bei den griechischen Philosophen auf und werden auch heute in aktuellen ethischen oder moralphilosophischen Debatten angeführt. Ein moralisches Dilemma sieht formalisiert so aus:

- (i) Es ist geboten, a zu tun,
 - (ii) Es ist geboten, b zu tun,
 - (iii) Ich kann aber nicht zugleich a und b tun.
- (zitiert nach: Bernard Williams: *Ethical Consistency*, in: J. Raz (ed.): *Practical Reasoning*, Oxford University Press 1978, S. 91-109)

Es gibt viele klassische Beispiele für moralische Dilemmata, besonders bekannt ist das so genannte Heinz-Dilemma.

Das Heinz-Dilemma

Eine an einer besonderen Krebsart erkrankte Frau lag im Sterben. Die Ärzte glaubten, dass eine neuartige Medizin, eine besondere Form von Radium, sie retten könnte, die ein Apotheker kürzlich entdeckt hatte. Die Herstellung des Medikaments war teuer, doch der Apotheker verlangte ein Zehnfaches des Produktionspreises. Die Herstellung hatte ihn 200 Dollar gekostet und er verlangte 2000 Dollar für eine Dosis des Medikaments.

Heinz, der Ehemann der kranken Frau, versuchte das Geld zu beschaffen, konnte aber nur 1000 Dollar auftreiben. Der Apotheker weigerte sich, ihm das Medikament für die Hälfte zu verkaufen oder ihm das Geld zu stunden.

Er wollte mit seiner Entdeckung viel Geld verdienen. Heinz, der alle seinen Möglichkeiten erschöpft hat und verzweifelt ist, überlegt, ob er in die Apotheke einbrechen und das Medikament für seine Frau stehlen soll.

(zitiert nach: Lawrence Kohlberg, *Die Psychologie der Moralentwicklung*, Frankfurt a. M. 1995, S. 495 f.)

Welche Entscheidung Menschen treffen, um diese Dilemmata nach bestem Wissen und Gewissen zu lösen, hängt von der Stufe der moralischen Entwicklung ab, auf der sie sich befinden. Einer der bekanntesten Wissenschaftler auf diesem Gebiet, der Psychologe und Erziehungswissenschaftler Lawrence Kohlberg, hat dazu sechs Stufen formuliert. Die meisten Kinder über zehn Jahren und Jugendliche sieht er auf der 3. Stufe (Stufe gegenseitiger interpersoneller Erwartungen) oder 4. Stufe (Stufe des sozialen Systems und Gewissens), die beide die Ebenen konventioneller Moralvorstellungen beschreiben. Um moralisch reifer und gefestigter zu werden, ist eine Beschäftigung mit moralischen Dilemmata ein wichtiger Weg.

Die Geschichte von „Kletter-Ida“ beinhaltet mehrere moralische Zwickmühlen. Die zentrale – darf man stehlen, um ein Leben zu retten – ähnelt dem klassischen Heinz-Dilemma. Mit ihrer Entscheidung nimmt die Hauptfigur Ida auch andere Zwickmühlen auf sich: den doppelten Liebesschwur gegenüber Jonas und Sebastian, die bewusste Täuschung ihrer Mutter oder des Bankdirektors.

Zwickmühlen als Handlungskatalysator und Spannungserzeuger sind ein Grundmotiv im Genre des Coupfilms, wobei die auftauchenden Dilemmata nicht immer so ethisch bedeutsam sind wie in diesem Fall.

Im weiteren Verlauf werden die verschiedenen Zwickmühlen, in die Ida und die anderen geraten, beleuchtet. Dabei ist ein Clusterbild an der Tafel eine gute Möglichkeit, um eine Übersicht zu schaffen: Ausgehend von IDA als zentraler Knotenpunkt eines Clusters werden dazu andere Knotenpunkte (Sebastian, Jonas, Idas Mutter, der Bankdirektor) mit entsprechenden Linien in Beziehung gesetzt. Die jeweilige moralische Zwickmühle wird in Stichpunkten dazu notiert. Es ist auch – je nach Gruppe – möglich, sich auf den Hauptkonflikt zu beschränken.

Technik und Medien
Arbeitsblatt 4

Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihre Meinung dazu bzw. erörtern, wie sie sich im jeweiligen Fall verhalten hätten. Es gibt dabei kein eindeutig richtiges oder falsches Verhalten. Die Schüler werden aber in der Diskussion selbst moralische Wertungen abgeben, die von Seiten der Lehrkraft bei Bedarf kommentiert werden sollten.

Die Schülerinnen und Schüler lesen die erste Geschichte des Arbeitsblatts 4 durch, die eine unmittelbare Parallele zum Hauptdilemma des Films aufweist, und vergleichen sie mit der Filmhandlung. Sie kann auch direkt als Rollenspielaufgabe (Gruppenarbeit) gestellt werden. Alternativ oder ergänzend ist auch die vierte Geschichte denkbar, die ebenfalls Parallelen zur Filmhandlung hat.

Gemeinsam werden Lösungsansätze diskutiert. Die Schülerinnen und Schüler erzählen von Situationen, in denen sie oder ihnen bekannte Personen sich in einem moralischen Dilemma befanden.

Danach können weiterführende Rollenspielaufgaben (Gruppenarbeit) gestellt werden, die entweder auf den Vorlagen des Arbeitsblatts basieren oder von den Schülern in Kleingruppen selbst erdacht werden. Verschiedene Lösungsansätze werden vorgespielt und diskutiert.

Moralische Zwickmühlen

Aufgabe

Lest euch die vier Zwickmühlen durch und entscheidet euch für eine der Geschichten, die ihr nachspielt. Findet in eurem Spiel eine Lösung für die Zwickmühle. Diese Geschichten sind für drei bis vier Personen gedacht. Ihr könnt auch noch ein bis zwei Figuren dazu erfinden, wenn es für eure Lösung nötig ist, oder euch eine eigene Zwickmühle ausdenken.

Nachdem ihr die Rollenspiele besprochen und geprobt habt, spielt ihr sie der ganzen Klasse vor und diskutiert die jeweiligen Lösungen mit euren Mitschülerinnen und Mitschülern.

1.) Mikas hat eine Schwester, die an einer seltenen Stoffwechselkrankheit leidet. Die Medikamente dafür sind sehr teuer. Am Verkauf dieser Medikamente verdient die Herstellerfirma sehr viel Geld. Mikas Eltern dagegen verdienen nicht sehr gut. Trotzdem müssen sie immer die Hälfte des Preises zuzahlen, da die Krankenkasse nicht die ganzen Kosten übernimmt.

Als Mika wieder einmal die Medikamente in der Apotheke abholen soll, muss der Apotheker nach hinten ans Telefon. Die Schublade mit dem teuersten Medikament steht offen. Die zweite Apothekerin steht mit dem Rücken zu Mika. Wenn Mika das Medikament nehmen würde, könnten er und seine Familie von dem eingesparten Geld endlich einmal wieder einen schönen Familienausflug machen.

Wie geht die Geschichte weiter? Wird Mika das Medikament stehlen oder nicht?

2.) Nele sieht auf dem Schulweg, wie ein Klassenkamerad/eine Klassenkameradin, den/die sie nicht besonders mag, von zwei Schülern aus der Nachbarklasse herumgestoßen und beschimpft wird. Dabei wird auch die Schultasche herumgeschleudert und landet vor Neles Füßen.

Einer der Täter sieht Nele und zischt sie an: „Du verschwindest hier ganz schnell, sonst weiß ich nicht, ob dir nicht auch was passiert. Hast du nicht auch einen kleinen Bruder in der 2. Klasse?“

Wie geht die Geschichte weiter? Soll Nele eingreifen oder nicht?

3.) Jacobs Cousin/Cousine ist bei ihm übers Wochenende zu Besuch. Abends, als seine Eltern zu einer Party bei Nachbarn gegangen sind, schlägt der Cousin/die Cousine vor, einen neuen Kinofilm herunterzuladen und anzuschauen. Jacob hätte große Lust, den Film zu sehen, den er im Kino verpasst hat und der noch nicht auf DVD erschienen ist. Aber seine Eltern haben ihm illegale Downloads streng verboten. Außerdem schläft seine kleine Schwester direkt im Nebenzimmer.

Sein Cousin/seine Cousine versucht ihn zu überreden: „Komm, deine Eltern sind erst ganz spät zurück, und deine Schwester schläft schon. Und das mit dem Runterladen bekommt eh keiner mit, das machen doch alle.“ Dann geht der Cousin/die Cousine in Richtung Arbeitszimmer, wo der Computer steht.

Wie geht die Geschichte weiter? Wird Jacob mitmachen oder seinen Cousin/Cousine davon abhalten?

4.) Hannah hat zwei Klassenkameraden, die sie beide mag. Sie sind sehr unterschiedlich in ihrem Charakter und Auftreten. Beide haben Hannah unabhängig voneinander gefragt, ob sie mit ins Kino gehen möchte. Sie hat beiden zugesagt, ohne dem jeweils anderen Jungen davon zu erzählen. Am Nachmittag nach der Schule sieht sie beide zufällig im Supermarkt. Beide kommen auf sie zu.

Wie geht die Geschichte weiter? Was wird Hannah erwidern, wenn die beiden Jungen sie auf die Kinoverabredung ansprechen?

EINHEIT: ROLLENBILDER – EINFÜHRUNG

Das Thema Rollenbilder kann mit Hilfe einer der beiden folgenden Varianten bereits vor dem Film eingeführt werden, zwingend ist eine Einführung in den Themenbereich jedoch nicht.

Variante 1 – Mädchen und Jungen

Die Schülerinnen und Schüler füllen vor dem Film in Einzel- oder Partnerarbeit vorgefertigte Arbeitsblätter mit rollenspezifischen Zuordnungen aus (Mädchen können/können nicht – Jungen können/können nicht – Mädchen und Jungen können/können nicht), die dann an der Tafel gesammelt, ausgewertet und diskutiert werden.

Variante 2 – die Filmfiguren

Bilder der drei Protagonisten Ida, Jonas und Sebastian werden gezeigt (Bilder auf beiliegender DVD). Die Schülerinnen und Schüler stellen Vermutungen über die Eigenschaften der drei Filmfiguren an, die schriftlich festgehalten werden. Sollte diese Variante gewählt werden, empfiehlt es sich, sie vor dem Einsatz des Filmausschnitts 1 in Schwerpunkt A durchzuführen.

Technik und Medien

Variante 1: Tafel; vorgefertigtes Arbeitsblatt mit: Mädchen können/können nicht – Jungen können/können nicht – Mädchen und Jungen können/können nicht

Variante 2: Bilder von Ida, Jonas und Sebastian auf beiliegender DVD; Laptop oder DVD-Spieler und Beamer.

LEHRERINFORMATION – ROLLENBILDER IM FILM

Rollenbilder, Rollenverhalten, und in diesem Zusammenhang auch das Verliebtsein, sind in der gesamten Schulzeit wichtige Themen, die immer wieder angesprochen werden sollten und sicherlich bereits Unterrichtsgegenstand waren.

„Kletter-Ida“ bietet zu diesem Themenkomplex interessante Facetten und Diskussionsstoff, da die im Film präsentierten Rollenbilder die gerade in Actionfilmen oftmals noch vorhandenen Klischees unterlaufen. Das Mädchen Ida wie auch die Jungen Jonas und Sebastian sind sowohl mit stereotypen Eigenschaften wie auch mit ganz individuellen und differenzierten Charakterzügen ausgestattet, die gängige Vorstellungen in Frage stellen.

Auch die „Liebesgeschichte“ des Trios bzw. Idas Weigerung, die Freundschaftsebene zu verlassen und sich für einen der beiden in sie verliebten Jungen zu entscheiden, eröffnet einen sehr altersgerechten Zugang zu Fragen von Freundschaft und erster Liebe.

Interessante Links mit Unterrichtsmaterialien zum Thema:

<http://www.rpi-loccum.de/pebau.html>

<http://www.politik-lernen.at/content/site/gratisshop/shop.item/103760.html>

http://lernarchiv.bildung.hessen.de/medien/gesellschaft/werbung/edu_1294135189.html

EINHEIT:**ROLLENBILDER – VERTIEFUNG****Rollenbilder im Film diskutieren**

Falls vor dem Film eine Einstimmung in das Thema mittels Variante 2 gewählt wurde, sollten zunächst die Vermutungen über die Filmfiguren mit dem jetzt vorhandenen Wissen über die drei Protagonisten verglichen werden.

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren das dargestellte Rollenverhalten der Filmprotagonisten und vergleichen es mit dem anderer männlicher und weiblicher Protagonisten aus ihnen bekannten Abenteuer- oder Actionfilmen.

→ Weiterführende Option: Mit Rollenbildern spielen – Ein Filmexposé entwerfen

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen in Einzel- oder Partnerarbeit ein Filmexposé zu einem Actionfilm, der die Geschlechterklischees des Genres einbezieht oder auf den Kopf stellt. Die Geschichten werden der Klasse vorgetragen. Dabei dürfen die Mädchen die ausgedachten weiblichen Charaktere analysieren und kritisieren, die Jungen die männlichen Charaktere. Die Exposés werden hinsichtlich der dargestellten Rollenbilder von allen abschließend bewertet. Das Exposé mit den männlichen und weiblichen Rollenbildern, die die Jungen und Mädchen gleichermaßen gut finden, bekommt einen Klassenfilmpreis und kann als Drehbuch oder als Storyboard (zeichnerische Version eines Drehbuchs, ähnlich wie ein Comic ohne Sprechblasen) ausgearbeitet werden.

→ Weiterführende Option: Rollenbilder entwerfen

Überlege dir in Einzel- oder Partnerarbeit auf ein bis drei Seiten Filmfiguren zu einem Action- und/oder Coupfilm, in dem Frauen/Mädchen und Männer/Jungen entweder so sind, wie du das aus anderen Filmen kennst, oder vielleicht auch ganz andere Eigenschaften zeigen, die Frauen/Mädchen und Männer/Jungen in Filmen üblicherweise nicht zeigen.

**MÖGLICHE IMPULSE
(AUCH ALS SCHRIFTLICHE
AUFGABE MÖGLICH)**

- *Beschreibe, wie sich Ida den beiden Jungen gegenüber verhalten hat. War das deiner Ansicht nach ein typisches Mädchenverhalten?*
- *Beschreibe, wie sich Jonas und Sebastian gegenüber Ida sowie untereinander verhalten haben. War das ein typisches Jungenverhalten?*
- *In Actionfilmen zeigen Männer (oder Jungen) sowie Frauen (oder Mädchen) häufig ein bestimmtes Verhalten, das einem bekannten Muster entspricht. Beschreibe Männer- und Frauenfiguren aus dir bekannten Action-, Coup- oder Abenteuerfilmen.*
- *Vergleiche diese Filmcharaktere mit Männern (Jungen) und Frauen (Mädchen) aus dem richtigen Leben. Stimmen die Verhaltensweisen und Charaktereigenschaften überein?*
- *Benehmen sich die drei Hauptpersonen aus „Kletter-Ida“ wie andere Helden und Heldinnen aus dir bekannten Action-, Coup- oder Abenteuerfilmen? Stelle Vergleiche mit Figuren wie z. B. „Lara Croft“ oder „James Bond“ an.*
- *Wäre es dir lieber gewesen, wenn statt Ida ein Junge die Hauptfigur gewesen wäre? Begründe deine Meinung!*

SERVICE

FILMVORFÜHRUNG

Die Vorführung des Films sollte seinem Kunstwerkcharakter Rechnung tragen und eine ungestörte Rezeption erlauben. Idealerweise findet sie in einem Kino statt. Alternativ wird der Film in der Schule mit einem Beamer in einer angemessenen Größe projiziert. Beides bedeutet einen erhöhten organisatorischen oder technischen Aufwand gegenüber dem Anschauen auf einem Fernseher. Letzterer ist für die Vorführung im Klassenverband jedoch ungeeignet. Das kleine Bild bedeutet immer eingeschränktes Sehen für den Großteil der Kinder, was das Verständnis und die konzentrierte Wahrnehmung beeinträchtigt. Mit der Technik Unerfahrene sollten sich nicht abschrecken lassen! Verständliche Berührungängste überwindet man am besten, indem man sich selbst ausreichend Zeit einräumt, um sich mit der Technik vertraut zu machen und die Abläufe zu üben.

TIPP

Kinos sind oft bereit, für eine entsprechende Anzahl von Kindern Schulkinoveranstaltungen zu organisieren. Ggf. muss man sich mit Kolleginnen bzw. Kollegen zusammenschließen.

In Berlin und Brandenburg gibt es mit dem „Kinderkinobüro Berlin“ und mit „Filmernst“ zudem filmpädagogische Initiativen, die bei der Durchführung von Schulfilmveranstaltungen unterstützen:

Kinderkinobüro des JugendKulturService

Obentrautstraße 55
10963 Berlin
Tel.: 030 23556251
E-Mail: kinderkinobuero@jugendkulturservice.de
www.kinderkinobuero.de

FILMERNST

Kinobüro im LISUM
Struveweg, Haus 7
14974 Ludwigsfelde-Struveshof
Tel.: 03378 209-161
E-Mail: kontakt@filmernst.de
www.filmernst.de

ANSPRECHPARTNER

Ihre Ansprechpartner für Filmbildung im LISUM

Referat Medienbildung
Beate Völcker
Beate.Voelcker@lisum.berlin-brandenburg.de

BEZUGSQUELLEN

Kletter-Ida“ kann als DVD mit dem Recht zur nicht-gewerblichen öffentlichen Vorführung bei folgenden Anbietern bzw. Institutionen erworben bzw. ausgeliehen werden:

KAUF

FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht gemeinnützige GmbH
Bavariafilmplatz 3
82031 Grünwald
Telefon: 089 6497-1
Telefax: 089 6497-300
Internet: www.fwu.de
E-Mail: info@fwu.de

AUSLEIHE FÜR SCHULEN UND AUSSERSCHULISCHE EINRICHTUNGEN

BERLIN

Medienforum

Levetzowstr. 1-2
10555 Berlin
Tel.: 030 9026-6511
Fax: 030 9026-5410
E-Mail: medienverleih@senbwf.berlin.de
Die DVD wird an die Schule geliefert (wöchentlicher Lieferservice).

BRANDENBURG

Kommunale Medienzentren

Bitte informieren Sie sich direkt vor Ort, ob Ihr zuständiges Medienzentrum den Film im Verleih hat. Eine Übersicht über die kommunalen Medienzentren sowie weitere Verleihstellen finden Sie auf dem Bildungsserver der Länder Berlin und Brandenburg (www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/2289.html)

Für den Fall, dass der Film nicht im Bestand des Medienzentrums ist, hält das Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg die DVD für Brandenburger Lehrkräfte zur Ausleihe bereit:

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)

14974 Ludwigsfelde-Struveshof
Tel.: 03378 209-0
E-Mail: poststelle@lisum.berlin-brandenburg.de

