Praxis Kinderfilm · Materialien für die Filmbildung

# Wo es mir gefällt …

LAND BRANDENBURG

Berlin

LISUM Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

## Impressum

Praxis Kinderfilm: „Wo es mir gefällt…“
Materialien für die Filmbildung
erschienen im Rahmen des 27. Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2018

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

**Autorinnen und Autoren**
Lisa Haußmann (Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch)
Ina Hochreuther (Die drei Räuber / Inhalt und Besprechung)
Jana Hornung (Kurzfilmprogramm / Filmpädagogische Aufgaben,
Die drei Räuber / Filmpädagogische Aufgaben anteilig)
Marguerite Seidel (Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel)
Ulrike Seyffarth (Kurzfilmprogramm / Inhalt und Besprechung)
Stefan Stiletto (Amelie rennt, Der Indianer / Inhalt und Besprechung, Filmpädagogische Aufgaben anteilig)
Kirsten Taylor (Königin von Niendorf)
Beate Völcker (Die drei Räuber / Filmpädagogische Aufgaben anteilig)
Natalia Wiedmann (Mein Leben als Zucchini)

**Redaktion**: Kirsten Taylor, Beate Völcker
**Lektorat:** Philipp Bühler

**Filmauswahlgruppe beim 27. Kinderfilmfest im Land Brandenburg 2018:** Jana Hornung (freie Filmpädagogin/FILMERNST), Ines Klisch (im Auftrag des Kreis-, Kinder- und Jugendrings Märkisch-Oderland e.V.), Kerstin Markwart (Kreismedienzentrum Prignitz), Jessika Muhs (Kreisjugendring Prignitz e.V.), Sabine Oswald (Kulturamt der Stadt Bernau bei Berlin), Andrea Pagel (Jugendkoordination der Stadt Bernau bei Berlin), Michel Seifert (Jugendkoordination Werneuchen), Beate Völcker (LISUM), Sandra Weinert (im Auftrag des Kreis-, Kinder- und Jugendrings Märkisch-Oderland e.V.)

**Betreuung der Jugendjury:** Roland Helia (freier Medienpädagoge), Patricia Hermes (freie Medienpädagogin/Schauspielerin), Bernd Sahling (freier Medienpädagoge/Regisseur)

**Umschlaggestaltung und Illustration:** Angela Buchholz
**Satz und Layout:** Sabine Schumann
**Druck:** Brandenburgische Universitätsdruckerei und Verlagsgesellschaft Potsdam mbH
**Auflage:** 1.580 Exemplare
Gedruckt auf Recyclingpapier aus 100% Altpapier

Juli 2018

Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

BY-NC-ND

# Inhalt


3 **Vorwort**

4 **Die Filme und ihre Themen im Überblick**

**Die Filme**

6 **Kurzfilmprogramm „Mondgeschichten“**
- **‚Seht mal‘, sagt der kleine Bär**
- **Der Mond und ich**
- **Little Wolf**

empfohlen ab 4 Jahren

15 • **Die drei Räuber**
empfohlen ab 5 Jahren und für 1.-3. Jahrgangsstufe

23 • **Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch**
empfohlen für 2.-4. Jahrgangsstufe

35 • **Der Indianer**
empfohlen für 3.-4. Jahrgangsstufe

44 • **Königin von Niendorf**
empfohlen für 4.-6. Jahrgangsstufe

55 • **Mein Leben als Zucchini**
empfohlen für 5.-7. Jahrgangsstufe

67 • **Amelie rennt**
empfohlen für 5.-8. Jahrgangsstufe

77 • **Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel**
empfohlen ab 8. Jahrgangsstufe

87 **Verleih- und Bildnachweis**

88 **27. Kinderfilmfest im Land Brandenburg 2018**
**Spielorte, Spieltermine, Kontaktadressen, Veranstaltungspartner**

# Wo es mir gefällt ...

## Vorwort

Eine leere Bierdose als Erinnerung an seine Mutter und ein Drachen mit der Buntstiftzeichnung seines Vaters in Gesellschaft eines „jungen Huhns“, mit diesen Gegenständen im Gepäck kommt Icare, genannt Zucchini, ins Kinderheim „Haus der Springbrunnen“. Es ist ein farbenfroher Ort, wo er nach dem unglücklichen Unfalltod der Mutter ein neues Zuhause finden soll. So beginnt der Animationsfilm MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI. Aber ist das nicht viel zu problematisch für Kinder?

Die Auswahl der Filme für das Kinderfilmfest im Land Brandenburg ist jedes Jahr aufs Neue eine spannende Reise und ein intensiver Prozess. Eine Arbeitsgruppe mit Vertretern der Veranstaltungspartner nimmt sich dieser Aufgabe mit großem Engagement an, sichtet zahlreiche Filme, diskutiert, verwirft, wählt aus. Nicht immer einmütig in der Beurteilung einzelner Werke, wird manchmal um Entscheidungen hart gerungen. Große Einigkeit aber besteht bei den Beurteilungskriterien: Es muss um für Kinder und Jugendliche bedeutsame Themen gehen, die Geschichte muss fesseln und ihren Konflikt in aller Tiefe ausloten, die Produktion gut gemacht sein und ein nachhaltiges ästhetisches Erlebnis gestalten. Und für jede Altersstufe muss etwas Passendes dabei sein. Die Machart oder die Inhalte dürfen herausfordern, aber nicht überfordern. Dazu gehört auch, dass der Film ein gutes, im Sinne von ermutigendes Ende findet.

Bei MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI bestand große Einigkeit darüber, dass dieser außergewöhnliche, vielfach prämierte Puppentrickfilm aufgrund seiner filmischen Qualitäten einen Platz im Programm verdient. Einige in der Arbeitsgruppe hegten aber Zweifel, ob manch eines der angesprochenen Problemfelder nicht zu schwer wiegt für ein kindliches Publikum. So erzählt Simon, eines der Kinder im Heim, Zucchini die Familiengeschichten der Jungen und Mädchen. Seine Eltern haben Drogen genommen, die übrigen Kinder alle vergleichbar Schlimmes erlebt. Dagegen argumentierten andere in der Arbeitsgruppe, dass nicht die schwierige Vergangenheit der Kinder im Zentrum stehe, sondern die bestärkende Geschichte eines Jungen, der ein neues Zuhause findet. Trotzdem haben uns die Zweifel in diesem Fall veranlasst, den Film – der übrigens eine Jugendschutzfreigabe ohne Altersbeschränkung erhalten hat (FSK 0) – mit der Zielgruppe anzuschauen und seine Wirkung zu überprüfen. Die einhellig positive Reaktion der Kinder bei dieser Vorführung war für uns Bestätigung und Ansporn, den Film im diesjährigen Programm zu präsentieren. Auch für die Kinder stand nicht die schwierige Ausgangssituation der Heimkinder im Vordergrund, sondern deren Mut und Zuversicht, mit denen sie den Neuanfang wagen, und die Freundschaft und Liebe, die sie dabei erfahren.

Es ist nicht einfach, als Erwachsene zu beurteilen, was Kindern gefällt. Immer wieder machen wir die Erfahrung, dass wir Kinder unterschätzen in Bezug auf ihre Neugierde und ihre Bereitschaft, sich auf ungewohnte Seherfahrungen und auch schwierige Lebensfragen einzulassen. Doch Kinder leben nicht in einer heilen Welt. Spiegelt ein Film handfeste Probleme, wie sie Kinder aus ihrer Lebenswelt kennen, bei anderen miterleben oder beobachten, dann eröffnet er auch die Chance, sie symbolisch zu bearbeiten. Auf diese Weise leisten Filme und Filmbildung einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und zur Ich-Stärkung. Kinder spüren das, fühlen sich ernst genommen und nehmen solche Angebote, wie sie das Kinderfilmfest mit großer Verantwortung unterbreitet, gerne an. Besonders bewegt hat uns bei der Testveranstaltung die Reaktion eines Kindes, das selbst in einem Kinderheim gelebt hat und für das es eine bereichernde Erfahrung war, nach all den vielen Kinderfilmen, die in Familien spielen, einmal seine Realität im Film wiederzufinden.

Das Programm unter der Überschrift „Wo es mir gefällt…" bietet eine facettenreiche Bandbreite filmischen Schaffens – von der Komödie HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH bis hin zum fast halbdokumentarisch erzählten Spielfilm KÖNIGIN VON NIENDORF. Inhaltlich geht es im konkreten wie übertragenen Sinn in allen Filmen um den Ort, wo man sich wohl- und angenommen fühlt, sei es die Familie, Freundesgruppe oder die tolle Schule. Und manchmal im Leben muss man sich diesen Ort (neu) erobern. Wir freuen uns sehr, dass wir mit KÖNIGIN VON NIENDORF, dem Debüt der Regisseurin Joya Thome, zum ersten Mal einen Film im Programm haben, der nicht nur in Brandenburg gedreht wurde, sondern der Brandenburg erzählt und das Lebensgefühl im kleinen Ort Niendorf aus der Perspektive seiner zehnjährigen Protagonistin mit großer Authentizität auf die Leinwand bringt.

Und noch eine weitere Premiere gibt es zu vermelden: Der seit vielen Jahren fest zum Programm gehörende Jugendfilm wurde in diesem Jahr erstmals von Jugendlichen selbst ausgewählt. Ein Moment der Partizipation und ein Gewinn für das Kinderfilmfest wie für die beteiligten Jugendlichen aus Bernau und Wandlitz. Bei ihnen, bei Bente, Carlotta, Emilio, Frida, Jakob, Jona, Lina und Paula möchten wir uns für ihr engagiertes Mitwirken in der Jury bedanken. Ausgewählt haben sie den Film OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL. Das Votum begründet Frida wie folgt: „Für „Offline" sprach die Aktualität der Handlung: ganz viele Kinder und Jugendliche, auch in unserer engsten Umgebung, sind Computerspieler, für die das Spiel eine große, teilweise sogar die größte, Bedeutung hat. Uns fielen kaum Filme ein, die dieses Thema zum Gegenstand haben (…). Fast einig waren wir uns darin, dass sich viele Zuschauer von der Machart angesprochen fühlen dürften: eine Mischung aus realer und virtueller Welt. Sehr cool gemacht!"

Bedanken wollen wir uns an dieser Stelle auch bei den langjährigen Kinderfilmfest-Partnern, die das Projekt der Jugendjury durch ihre Unterstützung ermöglicht haben, bei dem Kulturamt und der Jugendkoordination der Stadt Bernau bei Berlin, bei Sabine Oswald und Andrea Pagel, sowie bei der Jugendkoordinatorin in Wandlitz, Gabriele Breest-Grohnwald. Dank gilt ferner der Gemeinde Wandlitz für die Förderung des Vorhabens.

Alle Filme, die beim 27. Kinderfilmfest im Land Brandenburg gezeigt werden, finden Sie im Folgenden wie immer ausführlich vorgestellt und für die filmpädagogische Arbeit aufbereitet. Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern spannende und bereichernde Filmerlebnisse und erkenntnisfördernde Auseinandersetzungen!

*Beate Völcker*
*Projektleiterin, für das „Kinderfilmfest im Land Brandenburg"-Team*

## Die Filme und ihre Themen im Überblick

**Kurzfilmprogramm „Mondgeschichten"**

**‚Seht mal!', sagt der kleine Bär** (Deutschland 2006)
**Der Mond und ich** (Deutschland 2015)
**Little Wolf** (Großbritannien 1992)
*empfohlen ab 4 Jahren*
*Themen: Kindheit, Fantasie, Abend/Nacht, Mond, Abenteuer, Problembewältigung, Familie, Gemeinschaft, Zusammenhalt, Hilfsbereitschaft, Vertrauen, Natur/Naturerlebnis, Tag und Nacht, Spielen, Tanzen, Gutenachtlied/Einschlafrituale, Wölfe*

Der Mond ist das verbindende Element der drei Kurzfilme, die als Zeichentrick- oder Realfilm mit Computeranimation von ganz unterschiedlichen Situationen erzählen. Beim Abendspaziergang der Bärenfamilie in ‚SEHT MAL!', SAGT DER KLEINE BÄR begeistern sich die Eltern für Sonne, Wolken und den aufgehenden Mond, während ihr Spross sich damit abmüht, seine im Apfelbaum verfangene Tasche frei zu bekommen. DER MOND UND ICH stellt eine fantastische Verbindung her zwischen dem Vollmond und einem kleinen Jungen zur Schlafenszeit. Es entspinnt sich ein wortloser, zunehmend vertrauensvoller Dialog mit Tanz und Spiel, bis der Junge einschlafen kann. Auch in LITTLE WOLF entsteht ein Zusammenspiel zwischen dem hingebungsvoll heulenden kleinen Wolf und der dazu tanzenden Mondsichel, die ihn auf ihre Reise über den Nachthimmel mitnimmt. Mit Aufgang der Sonne setzt sie ihn sicher auf der Erde ab, zur großen Freude und Erleichterung des Wolfsrudels.

**Die drei Räuber** (Deutschland 2007)
*empfohlen ab 5 Jahren und für 1. – 3. Jahrgangsstufe*
*Themen: Kindheit, Märchen, Abenteuer, Erziehung, Mut, Familie, Freundschaft, Solidarität, Gerechtigkeit, Literaturverfilmung, Animationsfilm (Zeichentrick), Farben/Farbwirkung*

Tiffany sitzt traurig in einer Kutsche, die sie nach dem Tod ihrer Eltern ins Kinderheim bringen soll, da wird das Gefährt im dunklen Wald von drei recht finsteren Gesellen überfallen. In der Hoffnung auf reiche Beute ist ein kleines Mädchen freilich kein großer Schatz. Tiffany aber wittert ihre Chance, dem Heim zu entgehen: Keck flunkert sie, Tochter eines reichen Maharadschas zu sein, der viel „Lösegold" für ihre Befreiung zahlen würde. Also nehmen die drei Räuber Tiffany mit in ihre Höhle – und gewinnen das pfiffige Mädchen schon bald lieb. Als ihre Notlüge auffliegt, glaubt Tiffany, nicht länger bei den Räubern bleiben zu können und macht sich auf ins Waisenhaus. Dort lässt die diktatorische Tante alle Kinder auf ihren Zuckerrübenfeldern schuften. Tiffany will sich diesem Regime nicht fügen und zettelt eine Revolte an… Mit Humor und liebevollen Details erzählter Animationsfilm nach dem Bilderbuch von Tomi Ungerer.

**Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch** (Niederlande 2016)
*empfohlen für 2. – 4. Jahrgangsstufe*
*Themen: Geheimnis, Anderssein, Verwandlung, Tiere, Schule, Toleranz, Verantwortung, Solidarität, Fürsorge, Freundschaft, Rollenverhalten, Eltern/Kinder, Komödie, Literaturverfilmung*

Herr Franz ist der coolste Lehrer der Schule, findet Sita. Neuerdings verhält er sich allerdings sonderbar. Während ihres Referats über Frösche quakt er und flüchtet aus dem Klassenzimmer. Doch dann vertraut Herr Franz ihr an, dass er sich manchmal in einen Frosch verwandelt. Natürlich darf das niemand wissen – aber sein Geheimnis fliegt in der Klasse auf. Nun müssen Sita und ihre Klassenkameraden alles tun, um ihren Lehrer zu schützen. Besonders vor Herrn Storch, dem höchst peniblen neuen Schuldirektor. Als Sita herausfindet, dass Herr Storch seinem Namen alle Ehre macht, ahnt sie, dass Herr Franz in Lebensgefahr ist. Zu gerne würde sie ihre Mutter um Hilfe bitten, aber die viel beschäftigte Tierärztin hat nie Zeit. Sita ist auf sich gestellt, denn wer glaubt schon einem Kind, sein Lehrer verwandle sich in einen Frosch und sei dann die Leibspeise des Direktors!?

**Der Indianer** (Niederlande 2009)
*empfohlen für 3. – 4. Jahrgangsstufe*
*Themen: Identität, Familie, Herkunft, Adoption, Geschwister, Namen, andere Kulturen, Indianer/Inka, Peru, Tradition, Freundschaft, Ängste, Mut, Selbstbewusstsein*

„Die meisten Kinder kommen aus dem Bauch ihrer Mutter. Ich komme aus einem Flugzeug." Und zwar aus Peru, weiß Koos, und dass er als Baby von seinen niederländischen Eltern adoptiert worden ist. Der Achtjährige wäre zu gern wie sein Adoptivvater: groß, blond und ein toller Schwimmer. Doch Koos ist klein, schwarzhaarig und extrem wasserscheu. Seit Koos von der unerwarteten Schwangerschaft seiner Mutter weiß, befürchtet er, dass in der Familie kein Platz mehr für ihn ist. Als er einer Gruppe peruanischer Musiker begegnet, ist die Ähnlichkeit nicht zu übersehen. Koos beginnt, sich als „Indianer" zu fühlen, als Nachfahre der Inkas. Er will sein Geburtsland kennenlernen und vor allem seinen indianischen Namen wissen. Doch den wird er nur erfahren, wenn er seine Angst vor dem Wasser überwindet. Am Ende weiß Koos noch viel mehr – nämlich, wer er ist und was Familie wirklich bedeutet.

**Königin von Niendorf** (Deutschland 2017)

*empfohlen für 4. – 6. Jahrgangsstufe*
*Themen: Kindheit, Erwachsenwerden, Freundschaft, Bandenbeziehungen, Mutprobe/Mut, Abenteuer, Selbstvertrauen, Geschlechterrollen, Vorurteile, Gemeinschaft, Solidarität, Identität, Toleranz, Heimat, Sommerferien, Landleben*

„Irgendwie sind alle komisch geworden", stellt die zehnjährige Lea zu Beginn der Sommerferien fest. Ihre Freundin Lara interessiert sich nur noch für Jungs und schwindelt sie an. Also kurvt Lea mit ihrem Fahrrad alleine durch das kleine brandenburgische Niendorf. In der sommerlichen Landidylle nimmt vieles Leas Aufmerksamkeit gefangen: Ihr Freund Mark, ein Musiker und Aussteiger, soll von seinem Bauernhof vertrieben werden. Der Feuerwehrmann, der seine Zwillingssöhne mit unerbittlichem Sporttraining drillt, geht in seinem Keller Heimlichkeiten nach. Und dann ist da die „Kartoffelbande", eine reine Jungenbande. Lea will unbedingt bei ihnen mitmachen – aber weil Mädchen eigentlich unerwünscht sind, muss sie eine besonders schwierige Aufnahmeprüfung bestehen. Lea meistert nicht nur diese Mutprobe furchtlos. Sie lässt sich ihren Schneid nicht abkaufen, weiß Geheimnisse zu wahren und bleibt vor allem immer sie selbst. So wird es ein aufregender Sommer, wie er für Lea und ihre Freunde besser nicht hätte werden können.

**Mein Leben als Zucchini** (Schweiz/Frankreich 2016)

*empfohlen für 5. – 7. Jahrgangsstufe*
*Themen: Familie/Familienformen/Familienprobleme, Kindheit, Kinderheim, Freundschaft, Gemeinschaft, Hoffnung, Mut, Lebensfreude, erste Liebe, Puppentrickfilm/Animation*

Eine Geschichte über einen Neunjährigen, der seinen Vater nicht kennt, dessen Mutter stirbt und der nun ins Kinderheim kommt – ist das nicht furchtbar traurig? Ja, aber nicht nur. Denn vor allem geht es in dem leuchtend bunten Puppentrickfilm um Mut und Zuversicht, um Freundschaft, Fürsorge und Liebe. All das erfährt der blauhaarige Icare, genannt Zucchini, nachdem ihn der freundliche Polizist Raymond ins Kinderheim „Haus der Springbrunnen" gebracht hat. Die Mädchen und Jungen, die dort leben, haben es bislang nicht leicht gehabt. Das kann man in ihren großen Augen sehen und manchmal auch an körperlichen Narben. Aber unter der Obhut der liebevollen, mitunter strengen Erzieherinnen und Erzieher dürfen sie all das hinter sich lassen und einfach Kinder sein, die spielen, lernen, raufen und zusammenhalten, wenn es darauf ankommt. So lernt Zucchini, dass das Großmaul Simon auch eine zarte Seite hat, und findet in Camille eine Freundin fürs Leben. Der preisgekrönte Film erzählt hoffnungsvoll und empathisch von einem Neuanfang für Zucchini und seine Freunde.

**Amelie rennt** (Deutschland/Italien 2017)

*empfohlen für 5. – 8. Jahrgangsstufe*
*Themen: Identitätssuche, Erwachsenwerden, Asthma/chronische Krankheit, Freundschaft, erste Liebe, Familie, Verantwortung, Freiheit, Abenteuer, Alpen/Bergwelt, Stadt-Land-Gegensatz, Traditionen, Glaube/Mythen*

Amelie ist 13, aus Berlin und nicht auf den Mund gefallen. Aber manchmal bleibt ihr einfach die Luft weg: Sie hat chronisches Asthma und hasst diese Krankheit ebenso sehr wie die Tatsache, dass sich ihre Eltern getrennt haben. Und nun soll sie auch noch zur Kur in die Südtiroler Alpen! Dort nervt ihre dauerfröhliche Zimmernachbarin, die Ärztin mit ihren Ratschlägen, und den Bauernjungen Bart kann sie schon gar nicht ernst nehmen. So ein Landei! Schon bald hat Amelie die Nase gestrichen voll und läuft davon. Dass sie dabei ausgerechnet Bart begegnet, stellt sich als Glück heraus. Denn nicht nur kennt er sich in der freien Natur viel besser aus als sie, das Stadtmädchen. Er erzählt ihr auch vom „Alpenbrennen", den alljährlichen Gipfelfeuern, die angeblich Krankheiten heilen. Einen Versuch ist es wert, findet Amelie, und macht sich gemeinsam mit Bart auf den anstrengenden Weg bergauf. Vor den beiden liegt ein Abenteuer, bei dem Amelie lernt, dass man nicht vor allem davonrennen kann.

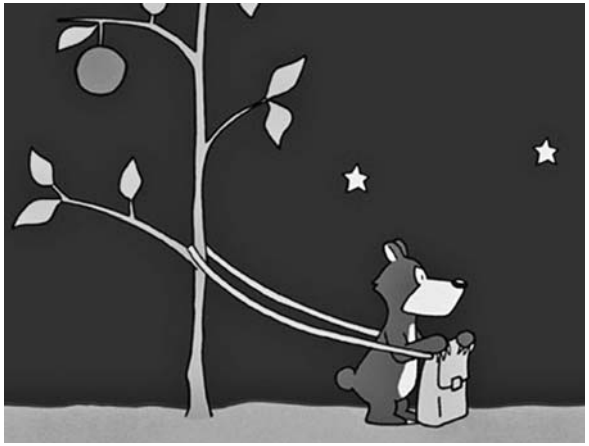
**Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel** (Deutschland 2016)

*empfohlen ab 8. Jahrgangsstufe*
*Themen: Freundschaft, Vertrauen, Loyalität, erste Liebe, Eifersucht, Coming-of-Age, Identität, Avatare, Realität – Virtualität, Computerspiele, Gamer Community, Hacker, Cyberkriminalität, Filmisches Erzählen, Heldenreise, Abenteuer*

Jan führt ein Doppelleben: In der Schule schüchtern und verpeilt, ist er in der Fantasy-Welt des Online-Spiels „Schlacht um Utgard" der kühne Krieger Fenris, unschlagbar im Team mit seinem Kampfgefährten Gotrax. Als er kurz vor dem finalen Turnier „Ragnarök" aus dem Spiel geworfen wird, begreift er, dass er gehackt wurde. Sein bester Freund Deniz, ebenfalls ein Gamer, hat ihn an den finsteren Loki verraten. Für Jan ist klar: Will er seine virtuelle Identität zurück, muss er Loki finden. Bei seiner Suche begegnet er der 16-jährigen Karo, die sich zu seiner Überraschung als Gotrax entpuppt und deren Avatar ebenfalls verschwunden ist. Obwohl ihn das quirlige Mädchen extrem nervt, tut sich Jan mit Karo zusammen, denn sie weiß, wo Loki wohnt. So beginnt für die Teenager ein Abenteuer in der realen Welt: Wie reist man ohne Geld? Wie findet man sich in der freien Natur zurecht? Doch die größte Bewährungsprobe wartet auf Jan, als er sich zwischen seinem digitalen Ich Fenris und der sehr echten Karo entscheiden muss …

## Kurzfilmprogramm „Mondgeschichten“

*Gesamtlänge: 17 Minuten*
*empfohlen ab 4 Jahren*



© Evangelisches Medienaus

## ‚Seht mal!‘, sagt der kleine Bär

*Deutschland 2006*
*Regie: Alexandra Schatz*
*4 Minuten, Zeichentrick*

Familie Bär unternimmt einen Abendspaziergang. Mamabär und Papabär erfreuen sich am farbenprächtigen Sonnenuntergang, an den Wolkengebilden, den zutraulichen Vögeln. Dafür hat der kleine Bär aber keine Augen: Der Trageriemen seiner Tasche hat sich im Ast eines Apfelbaums verheddert! Er müht sich mit aller Kraft, er zieht und zerrt hartnäckig daran. Schon erscheinen die ersten Sterne am Himmel und der Mond geht auf. Mama und Papa Bär mahnen zum Aufbruch. Da endlich gelingt es dem kleinen Bären, seine Tasche zu befreien. Und nicht nur das: Beim Kräftemessen mit dem Baum ist ein dicker roter Apfel heruntergefallen. Diesen zeigt der kleine Bär zuhause stolz seinen verdutzten Eltern, die von seinem Abenteuer gar nichts mitbekommen haben.

© Bundesverband Jugend und Film

## Der Mond und ich

*Deutschland 2015*
*Regie: Nancy Biniadaki*
*8 Minuten, Realfilm mit Computeranimation (2D/3D), ohne Dialog*

*Auszeichnungen (Auswahl): Grimme-Preis Bester Kinder-/Jugendfilm 2017*

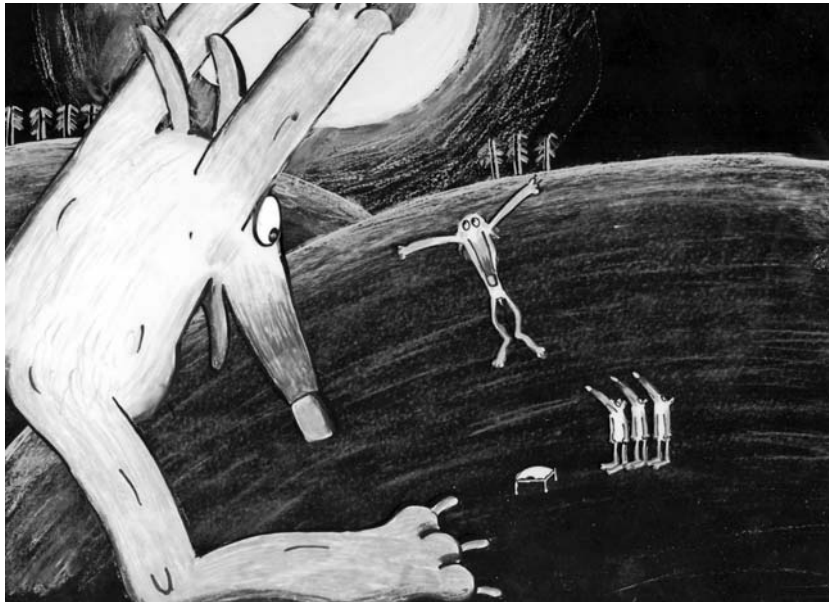
Zur Schlafenszeit singt der kleine Junge im Bett sein Gutenachtlied. Da wird es im Kinderzimmer plötzlich hell: Der Vollmond scheint zum Fenster herein und fordert den Jungen zu einem fröhlichen Tanz auf. Der Mond kommt näher, wird riesengroß, weicht zurück, bis er ganz weit weg und winzig ist. Kaum liegt der Junge wieder im Bett und singt sein Lied, da kehrt der Mond zurück, diesmal sogar ins Zimmer. Kreuz und quer geht die wilde Jagd nach dem über Wände und Boden flitzenden Kreis. Erneut verschwindet der Mond, bevor er als große Leuchtscheibe an der Wand erscheint. Um ihn endlich zu erhaschen, wirft der Junge seinen Plüschhasen nach ihm – da bricht die Scheibe entzwei. Das hat der Junge nicht gewollt! Behutsam schiebt er sie zum heilen Rund zusammen und malt dem Mond ein lächelndes Gesicht auf. Vergnügt wetteifern sie im Grimassenschneiden. Als kleine schimmernde Kugel entschwebt der Mond schließlich den Händen des Jungen, der endlich einschläft.

## Little Wolf

*Großbritannien 1992*
*Regie: An Vrombaut*
*5 Minuten, Zeichentrick, ohne Dialog*

*Auszeichnungen (Auswahl): Festival d'Animation Annecy 1993: Bester Debütfilm; Cinanima Espinho Portugal 1993: Bester Kinderfilm*

Im nächtlichen Wald unterbricht das Wolfsrudel seine fröhliche Schafsjagd, um den aufgehenden Mond anzuheulen, wie es sich für Wölfe gehört. Während die Großen die Jagd bald fortsetzen, bleibt der kleine Wolf verzaubert zurück – wie wunderschön die verschnörkelte Mondsichel doch ist! Voller Hingabe schenkt er ihr sein schönstes Heulen, und sie tanzt dazu über den Himmel. Mit einem beherzten Sprung bekommt der kleine Wolf sie zu fassen, die Mondsichel steigt mit ihm auf – und da hängt er nun, hoch über der Erde, und die Zeit wird ihm lang. Als das Rudel endlich seine missliche Lage bemerkt, wird sofort eine Rettungsaktion gestartet, mit zirkusreifer Akrobatik, mit Trampolin und Sternenklettern. Aber alle Versuche scheitern. Erst als der Mond zum Ende der Nacht sinkt, kommt das jüngste Rudelmitglied ganz von allein und wohlbehalten zurück auf die Erde. Da ist die Freude groß und es wird gefeiert, mit viel Spaß – und mit Schaf!



© An Vrombaut

## Filmbesprechung

Die Abfolge der drei ästhetisch sehr unterschiedlichen Kurzfilme steckt den Zeitraum einer Nacht ab – vom Sonnenuntergang in ‚SEHT MAL!', SAGT DER KLEINE BÄR bis zum Sonnenaufgang am Ende von LITTLE WOLF. Mit der Tageszeit verbundene und Kindern bekannte Motive – Auf- und Untergehen von Sonne und Mond, Abend- und Nachthimmel, Rituale – schaffen Verbindungen zwischen den Filmen und zur eigenen Lebenswelt. Im Mittelpunkt steht jeweils ein ganz besonderes Abenteuer, das der kindliche Filmheld – mit Ausnahme des dritten Films – gänzlich unbemerkt von seinem familiären Umfeld erlebt und das sich aus einer vertrauten Situation heraus originell und humorvoll entwickelt. Der Mond spielt dabei eine besondere Rolle, wird sogar zum personifizierten Spielgefährten. Diese außergewöhnlichen Begegnungen meistern die kindlichen Protagonisten mit Fantasie und Ausdauer. Um eine Erfahrung und ein Erfolgserlebnis reicher, gehen sie gestärkt daraus hervor.

**‚Seht mal!', sagt der kleine Bär**

Der Abendspaziergang der Bärenfamilie bildet den räumlich und zeitlich eng gesetzten Rahmen, innerhalb dessen zwei ganz andersgeartete, voneinander unabhängige Naturerfahrungen gemacht werden. Es ist gut vorstellbar, dass der gemeinsame Spaziergang ein vertrautes Ritual ist, denn die Bäreneltern genießen entspannt die Abendstimmung und haben kein Auge auf ihren etwas abseits gehenden Spross. Dies wiederum ist die Voraussetzung für sein von den Eltern unbemerkt bleibendes Abenteuer: Hat er sich eben noch seufzend, schnaufend gelangweilt, muss der kleine Bär sich nun mit der „widerspenstigen" Natur, dem Apfelbaum, in dem sich seine Tasche verfangen hat, auseinandersetzen. Die Nähe seiner Eltern gibt ihm die Sicherheit auszuprobieren, ob er mit der Herausforderung allein zurechtkommt. Abwechselnd wird aus der Perspektive der Eltern und des Kindes erzählt, ihre unterschiedlichen Erlebnisse einander kontrastierend gegenübergestellt. Die Rollen scheinen dabei vertauscht: Die Erwachsenen schwelgen voller kindlicher Begeisterungsfähigkeit und Fantasie in der Natur, erkennen Bärengestalt in den Wolken oder bestimmen das Sternbild des Großen Bären. Der kleine Bär hingegen hat ein handfestes Problem, das er konzentriert und mit großem Ernst angeht. Gerade noch rechtzeitig vor Aufbruch gelingt es ihm, seine Tasche frei zu bekommen. Der Apfel, der dabei vom Baum fällt, ist eine zusätzliche Belohnung für seine Anstrengungen.

In diesem Zeichentrickfilm nach dem gleichnamigen Bilderbuch von Thomas Winding (Autor) und Ole Könnecke (Illustrationen) ist alles aufs Wesentliche beschränkt: Als Voiceover begleitet der Erzählertext die Bilder mit wenigen einfachen Sätzen. Ole Könneckes klarer Zeichenstil mit comicartig abstrahierten Figuren und Farbflächen ist gelungen adaptiert. Der ruhige Erzählduktus lädt auch jüngste Kinder dazu ein, bei der spannenden Frage mitzufiebern: Wird der kleine Bär seine Tasche befreien können? Eine lustige Schlusspointe setzt die Verblüffung der Bäreneltern über den Apfel, den ihr Spross für sie überraschend präsentiert, mit den titelgebenden Worten: „Seht mal!"

**Der Mond und ich**

Mit der Ausgangssituation des kleinen Jungen, nicht gleich einschlafen zu können, sind wohl die meisten Kinder vertraut. Er singt ein Gutenachtlied, das vielleicht Bestandteil eines abendlichen Zubettgehen-Rituals ist: „Gute Nacht, gute Ruh'" hallt es in den Nachthimmel, und damit beginnt sein Mondabenteuer, für das er nicht einmal die vertraute Umgebung seines Kinderzimmers verlassen muss. Hier besucht der Mond das Kind, nicht umgekehrt wie beispielsweise in den berühmten Mondmärchen „Der kleine Häwelmann" (Theodor Storm, 1849) oder „Peterchens Mondfahrt" (Gerdt von Bassewitz, 1915) – oder wie in der dritten Mondgeschichte des Kurzfilmprogramms, LITTLE WOLF.

In dieser Phase zwischen Wachen und Schlafen, wenn sich Realität und Fantasie vermischen, bemerkt der Junge den Mondschein im Zimmer. Der Film lässt verschiedene Interpretationen der nachfolgenden Ereignisse zu: Vielleicht imaginiert sie das Kind, quasi als ausgedachte Gutenachtgeschichte, oder sie sind Teil eines Traums. Womöglich aber passiert alles doch „wirklich" in dieser märchenhaften Geschichte, die auf dem Kindertheaterstück „Ela Ela" der griechischen Schauspielerin Xenia Kalogeropoulou basiert.

Offenbar lockt das Gutenachtlied den Mond an; zum Tanz des ungleichen Paars erklingt es als Walzervariation. Das Miteinander klappt gut, bis der Junge mit kindlichem Ungestüm auf den Mond zuspringt und ihn damit vertreibt – bevor sein erneut gesungenes Lied den Mond zurückkehren lässt. Mit jeder Rückkehr kommt der Mond ein Stück näher. Aber noch hat das Kind nicht verinnerlicht, dass Vertrauen die Basis ihrer Verbindung ist: Um den Mond am Weggehen zu hindern, wirft es sein Stofftier nach ihm. Die Lichtscheibe „zerbricht"; erschrocken macht der Junge sie wieder heil, malt ihr als versöhnliche Geste ein lächelndes Gesicht auf (das altbekannte „Punkt, Punkt, Komma, Strich"-Gesicht büßt in dieser modernen „Emoticon"-Version das Komma und damit die Nase ein). Verzeihend reagiert der Mond mit variierenden Gesichtsausdrücken, ein neues Spiel beginnt.

Das wiederholte Wechselspiel von Annäherung und Rückzug des Mondes gibt dem Film eine episodische Struktur; auf lebhafte folgen ruhigere Szenen. Dieser Rhythmus und der lineare Handlungsablauf sind auch für ungeübtere Zuschauerinnen und Zuschauer leicht verständlich. In den Etappen ihrer Begegnung entwickelt das Kind einen behutsameren, geduldigeren Umgang mit seinem Gegenüber. Dies belohnt der Mond, indem er sich vertrauensvoll in die Hände des Jungen begibt, „leibhaftig" als magisch leuchtende – 3D-animierte – Kugel. Der Junge vermag nun die Mondkugel ganz ruhig zu betrachten und schließlich freizugeben. Ihre glitzernde Spur beim Davonschweben evoziert den Traumsand des Sandmännchens; tatsächlich fallen dem Jungen die Augen zu. Zum Schluss befinden sich beide an ihrem Platz: der Mond am Himmel, das Kind im Bett, friedlich eingeschlummert. Über dem Abspann ist ein letztes Mal das Gutenachtlied zu hören, mit Kinderchor zum Kanon verdichtet.

**Little Wolf**

In diesem klassischen Zeichentrickfilm lassen Slapstickelemente auf der Bild- und Tonebene sowie die Karikierung der Figuren und ihres arttypischen Verhaltens an Cartoons denken. So ist die Jagd der Wölfe mehr ein harmloser, spielerischer Zeitvertreib, zu dem das Beutetier, das witzige „Doing"-Töne produzierende Schaf, sogar selbst auffordert. Kindliche Identifikationsfigur ist der titelgebende kleine Wolf, der Jüngste im Rudel.

Mit seiner Rolle als Wolf ist er schon vertraut: Zusammen mit den Großen jagt er dem Schaf nach und heult den Mond an. Doch während die erfahrenen Artgenossen die Verfolgungsjagd schnell wieder aufnehmen, erliegt er dem noch neuen Zauber des Mondes. Vergessen sind Rudel und Jagd. Freudig heult und bellt er die verschnörkelte Mondsichel an, die darauf mit verspieltem Kreiseln antwortet. Als sie sich in Bewegung setzt, folgt ihr der kleine Wolf, bekommt sie mit einem Sprung zu fassen. Naturgemäß steigt der Mond am Nachthimmel auf – mit ihm der Wolf. Anders als bei DER MOND UND ICH stagniert nun die Verbindung: Der kleine Wolf hängt an der Mondsichel, die still am Himmel steht. Seine Lage hat nichts Bedrohliches, sondern langweilt ihn bald. Entspannt hält er kopfüber ein Nickerchen, vertreibt sich die Zeit mit einem Fadenspiel. Geduld ist gefragt. Es dauert etwas, bis die Rudelgefährten seine Misere bemerken, doch dann werden sie sofort aktiv. Er ist Teil ihrer Gemeinschaft, daran ändert auch sein Alleingang nichts. Auch das Schaf mischt bei den folgenden vergeblichen Rettungsaktionen frech mit, allerdings mehr aus Spieltrieb. Wie Zirkusartisten balancieren die Wölfe übereinander auf ihren Schultern. Der zuunterst stehende Wolf wird vom Schaf abgelenkt und verlässt seine Position, die restlichen purzeln mit cartoonüblicher Verzögerung herunter. Ein Trampolin sorgt nur für hohe Sprünge und dicke Beulen. Die wie an einer Kletterwand erklommenen Sterne verblassen zum Ende der Nacht und zerplatzen wie Seifenblasen mit einem „Plopp". Der Kleine hängt nach wie vor oben fest, unten bei den Wölfen herrscht Ratlosigkeit. Die Lösung des Problems liegt, wie bereits sein Auslöser, in der Sache selbst, der natürlichen Abfolge von Tag und Nacht: Mit mechanischem Rattern geht die Sonne auf und der Mond unter. So landet der kleine Wolf sicher auf der Erde und wird jubelnd von den Großen in ihre Mitte genommen.

Nach dieser aufregenden Erfahrung wird der kleine Wolf auch weiterhin neugierig die Welt entdecken können, mit der Gewissheit, dass sein Rudel ihm sowohl den nötigen Freiraum als auch den Rückhalt dazu gibt.

## Filmpädagogische Aufgaben

**Nachtwanderung mit Mondgeschichten**

*Moderierte Veranstaltung*

Die drei Kurzfilme werden eingebettet in eine moderierte Veranstaltung unter dem Motto „Nachtwanderung", die Themen, Motive und Gestaltungsaspekte der Filme aufgreift, Impulse setzt und Raum gibt für die Reflexion und Vertiefung des Filmerlebens.

**Vorbereitungen**

Die Moderation bezieht drei Bildmotive ein, die Verknüpfungen herstellen zu den Filmen und dem Filmerleben: 1. Bild des lichtblauen Abendhimmels mit orangefarbener untergehender Sonne, 2. Bild des dunkelblauen Nachthimmels mit Sternen und Mond, 3. Bild des hellblauen Morgenhimmels mit strahlend gelber Sonne.
Diese Bilder werden in den entsprechenden Phasen der Veranstaltung auf die Leinwand projiziert. Sie können als Einstimmung zusammen mit den Kindern gestaltet werden, etwa mit transparenter farbiger Fensterfolie auf einer Overhead-Folie, und werden dann über den Overhead-Projektor auf die Leinwand geworfen.
Alternativ können entsprechende Motive aus den Filmen als Filmstills isoliert werden.

Vor der Leinwand, ca. 2-3 Meter davor, wird eine Schattenwand für den späteren Einsatz zum Film DER MOND UND ICH vorbereitet. Ein einfaches weißes Tuch wird dazu seitlich an den Wänden, z.B. an Haken, aufgespannt. Eine Seite kann bereits befestigt werden, so dass die Schattenwand in der Veranstaltung schnell einsatzbereit ist.
Bereit liegt eine große, starke Taschenlampe, die mit gelber Folie bespannt als „Mond" leuchten wird.
Für die vorgeschlagene Begleitung zu diesem Film muss die Moderation durch eine Assistenz unterstützt werden, die den „Mond" spielen kann.
Eine Instrumentalversion des Abendliedes „Gute Nacht, gute Ruh" kann vorgehalten werden.

*Raumgestaltung*

Blaues Licht von unterschiedlichen Quellen (z.B. farbige Glühbirnen, selbst gestaltete Dias in Blautönen) taucht den Vorführraum in eine nächtliche Farbstimmung.
Auf der Leinwand ist Bild 1 „Abendhimmel mit orangefarbener untergehender Sonne" zu sehen.
Leise eingespielte Naturgeräusche sind zu hören.

*Begrüßung und Einführung*

Die Moderation begrüßt die Kinder und lädt sie zu einer besonderen Filmreise ein, denn gemeinsam geht es auf eine Nachtwanderung, wozu sich ein erstes Gespräch entwickeln kann:

- Was ist eine Nachtwanderung?
- Wer hat schon einmal eine Nachtwanderung unternommen?
- Zu welcher Tageszeit findet eine Nachtwanderung statt?
- Was benötigt man für eine Nachtwanderung?

Wenn möglich, können die Kinder im Vorfeld der Veranstaltung eingeladen werden, eine Taschenlampe und etwas Proviant mitzubringen. Spielregeln zur Benutzung der mitgebrachten Taschenlampen werden geklärt, die am besten einmal gemeinsam ausprobiert werden und dann unterm Sitz verschwinden, bis die Moderation das Signal für ihren Einsatz gibt.

**Hinweis:** *Die Einführung sollte auch genutzt werden, um etwaigen Ängsten, die Kinder vor dem Dunkeln und der Nacht haben können, entgegenzuwirken. Auch zwischendurch sollte immer wieder abgefragt werden, ob sich alle wohl fühlen auf der Nachtwanderung, und Reaktionen der Kinder aufgegriffen werden.*

Die Kinder werden eingeladen, die Raumatmosphäre bewusst wahrzunehmen.

- Welche Farben sind zu sehen? Wo in der Natur sind diese Farben zu sehen? Zu welcher Tageszeit kann man sie erleben?
- Was hören die Kinder? Welche einzelnen Geräusche können sie identifizieren? Wo kann man diese Geräusche hören?

*Nachtwanderung Teil 1 – Anmoderation ‚SEHT MAL!', SAGT DER KLEINE BÄR*

Die Nachtwanderung beginnt mit einem Abendspaziergang.
An dieser Stelle bietet es sich an, den **Rucksack der Erinnerungen** einzuführen, der als ein roter Faden die Veranstaltung durchzieht und als spielerisches Instrument zur Reflexion dient: Jedes Kind hat einen solchen imaginären Rucksack unter seinem Stuhl. Die Moderation bekräftigt diese Behauptung, indem sie demonstrativ ihren eigenen Rucksack der Erinnerungen hervorholt, hineinschaut und die Kinder einlädt, es ihr gleichzutun. Noch ist nichts darin. Aber von Geschichte zu Geschichte wird sich der Rucksack der Erinnerungen füllen. Und solange wird der Rucksack wieder mit großer Geste unter den Stuhl gepackt.

Nun aber geht es los. Am Platz bewegen sich die Kinder, als ob sie in den Abend hineinwandern wollten. Dabei wird ein Austausch initiiert zum Thema „Abendspaziergang":

- Was ist eigentlich ein „Abendspaziergang"? Geht da der Abend spazieren oder was geschieht da?
- Wer hat schon einmal einen Abendspaziergang gemacht? Mit wem?
- Warum macht man einen Abendspaziergang?
- Was kann man bei einem Abendspaziergang Besonderes sehen oder hören?

Währenddessen wird es im Saal immer dunkler, eine nach der anderen werden die blauen Lichtquellen ausgeschaltet, bis am Ende nur noch die Leinwand leuchtet. Der Sonnenuntergang steht unmittelbar bevor. Den wollen wir, genau wie Familie Bär im ersten Film, gemeinsam genießen.

- Was Familie Bär bei ihrem Abendspaziergang wohl alles sehen wird?

Die Kinder kuscheln sich in ihre Sitze, die Moderation lässt „die Sonne" untergehen, indem sie den Overhead-Projektor langsam schließt.

**‚SEHT MAL!', SAGT DER KLEINE BÄR – Film ab!**

*Reflexion des Filmerlebens*

Das Licht im Saal bleibt gedämpft. Das Bild 2 mit dunkelblauem Himmel, Sternen und dem Mond wird über den Overhead-Projektor auf die Leinwand projiziert (s. Vorbereitung).

Der Ausflug mit Familie Bär war ein guter Beginn für unsere gemeinsame Nachtwanderung.
Mögliche Impulse für den Gesprächseinstieg:

- Was hat der kleine Bär während des Spaziergangs mit seinen Eltern entdeckt? (Kinder erzählen und auch fantasieren lassen.)

Sicherlich wird auch vom Apfel erzählt werden, den der kleine Bär gefunden hat.

*Der Apfel – Bewegungs- und Wahrnehmungsspiel*

Einen so köstlichen Apfel wollen wir uns jetzt auch vom Baum pflücken.

- Können sich die Kinder erinnern, wie der kleine Bär im Film zum Apfel gekommen ist? (Erzählen lassen.)

Die Kinder stehen auf und stellen sich vor: Wie der kleine Bär befinden sie sich unter einem Apfelbaum, oben leuchtet ein wunderbarer Apfel. Die Kinder recken und strecken sich danach, aber der Apfel hängt einfach zu hoch. Und jetzt hat sich auch noch der Riemen ihrer Tasche an einem Ast verfangen. Die Kinder müssen ziehen, noch fester ziehen. Dann endlich klappt es – die Tasche kommt frei und durch den Ruck fällt ihnen der Apfel direkt vor die Füße. Den nehmen wir nun auf, betrachten ihn, spüren seine feste runde Form in unserer Hand, riechen seinen herrlichen Duft und beißen hinein.
Mögliche Impulse während des Spiels: Wie sieht euer Apfel aus? Welche Farbe hat er? Wie duftet er? Wie schmeckt er?

*Rucksack der Erinnerungen – 1*

Nach jedem Filmerleben wird der Rucksack der Erinnerungen aufgegriffen. Aus jedem der drei Filme soll ein Gegenstand gewählt werden, der – imaginär – eingepackt wird und nach der filmischen Nachtwanderung als Erinnerung dient und als möglicher Ausgangspunkt für eine vertiefende Nachbereitung.

Mit großer Geste holen die Kinder ihren Rucksack der Erinnerung von unter den Stühlen hervor. Als Erinnerung an diesen Film pflücken sie sich noch einen Apfel vom Baum und legen ihn in den Rucksack, der danach wieder verstaut wird.

Impuls zum Abschluss:

- Können sich die Kinder erinnern, was die Eltern des kleinen Bären auf dem Abendspaziergang und am Abendhimmel alles entdeckt haben?

Hier wird sicherlich einiges benannt, von den lustigen Wolkenformationen über die Vögel, die untergehende Sonne bis hin zu den Sternen, Sternbildern und dem Mond. Der Mond liefert das Stichwort für die Überleitung zum nächsten Film.

*Nachtwanderung Teil 2 – Anmoderation DER MOND UND ICH*

Die Kinder werden gefragt:

- Habt ihr die Situation schon einmal erlebt, dass der Mond durch das Fenster in euer Kinderzimmer geschienen hat und ihr nicht einschlafen konntet?
- Was macht ihr, wenn ihr nicht einschlafen könnt? Was könnte man machen? (Möglichst viele Ideen einsammeln, auch das Singen eines Schlafliedes einflechten, das im Film eine Rolle spielt, den Kindern bekannte Schlaflieder erfragen – vielleicht sogar singen lassen – und die Kinder auch zu fantasievollen, vielleicht sogar fantastischen Einfällen anregen.)

Wir besuchen im nächsten Film einen Jungen, der auch nicht einschlafen kann. Wir schleichen uns – am Platz – auf unserer Nachtwanderung bis zu seinem Kinderzimmerfenster heran. Dann setzen wir uns leise hin. Und der Film beginnt.

**Parallel zur Abmoderation: Vorbereitung Schattenwand und „Mond"**
*Schattenwand (s. Vorbereitungen) einhängen. Die Assistenz der Moderation stellt sich mit der noch nicht eingeschalteten Taschenlampe „Mond" dahinter bereit.*
*(Benutzung und Wirkungsweise der Taschenlampe „Mond": nah an die Schattenwand – der Mond wird kleiner/zurücktreten von der Schattenwand – der Mond wird größer/Taschenlampe nach links und rechts bewegen als Winken/verspielt-tänzerisch, der Melodie folgend bewegen; entsprechend den Spiel-und Bewegungsanweisungen der Moderation)*

**DER MOND UND ICH – Film ab!**

*Reflexion des Filmerlebens*

Der Saal bleibt dunkel. Die Moderation hat eine Taschenlampe in der Hand, so wie es auf Nachtwanderungen üblich ist, um nicht ganz im Dunkeln zu stehen.

Das Filmerleben wird mit offenen Frageimpulsen aufgegriffen:

- Was habt ihr im Film alles sehen können? Was ist passiert im Zimmer des Jungen?
- Was habt ihr hören können?
  Hier wird sicherlich das Schlaflied des Jungen „Gute Nacht, gute Ruh" genannt.
- Wer hat das Lied schon gekannt? Wer traut sich, das Lied ins Mikrofon zu summen? (Die Moderation macht es vor und summt die Melodie zuerst ins Mikrofon, dann ergreift eines der Kinder die Initiative und summt.)
- Wer traut sich, das Lied mit gesungenem Text ins Mikrofon zu singen? (Das kann auch gemeinsam ausprobiert werden.)
- Was ist im Film passiert, als der Junge sein Schlaflied singt? (Der Mond hat sich gezeigt.)

*Gemeinsames Singen*

Vielleicht klappt dieser Trick, wenn wir ihn gemeinsam ausprobieren, auch bei uns. Lasst uns den Mond zu uns locken, indem wir das Lied gemeinsam singen. Wir beginnen ganz leise, singen zwei bis drei Mal die Liedzeilen, werden etwas lauter und wieder leiser.

Und siehe da – es klappt! Tatsächlich zeigt sich plötzlich der Mond in aller Pracht auf der Schattenwand. (Assistenz schaltet hinter der Schattenwand die Taschenlampe „Mond" ein.)

**Gute Nacht, gute Ruh**
*(Volkslied, Abendlied, Kanon)*

*Gute Nacht, gute Ruh,*
*die Sonne geht schon schlafen,*
*schlafen geh auch du!*

*Noten z.B. auf: www.labbe.de/liederbaum/index.asp?titelid=437*

*Spielen und Tanzen mit dem Mond*

Die Kinder werden überrascht sein, staunen und sich spontan äußern. Diesen Impuls nutzen für das Gespräch:

- Stellt euch vor, bei euch im Kinderzimmer würde der Mond plötzlich zu nachtschlafender Zeit auftauchen. Wie würdet ihr reagieren? Was würdet ihr gerne mit dem Mond zusammen tun?
  (Die Kinder erzählen lassen und die besten ein bis zwei Ideen mit allen pantomimisch nachspielen.)
- Können sich die Kinder erinnern, was der Junge im Film gemacht hat, als der Mond zu ihm kam?
  (Die Kinder erzählen lassen. Sicherlich werden sie sich schnell erinnern, dass sich Junge und Mond zuerst begrüßt und dann miteinander zur Musik getanzt haben.)

Auch wir wollen nun zusammen mit dem Mond tanzen. Dazu stehen wir alle auf, schütteln zuerst unsere Arme und Beine aus. Dann stehen wir konzentriert und mit Körperspannung am Platz. Wir lauschen der einsetzenden Musik des Schlafliedes, das eingespielt wird, und beobachten, was der Mond als „Vortänzer" beginnt, greifen seinen Bewegungen auf und tanzen mit ihm, so lange, bis wir oder der Mond müde sind.

Dann wird die Musik ausgeblendet, der Mond wird ganz klein und verschwindet. (Dazu tritt die Assistenz mit der Taschenlampe ganz nah an die Schattenwand heran und knipst sie dann aus.)

*Fangenspiel mit Taschenlampe*

- Können sich die Kinder daran erinnern, welches Spiel der Junge mit dem Mond noch gespielt hat? (Erzählen lassen.)

Die Kinder werden sich schnell an das Fangenspiel vom Mond und dem Jungen erinnern.

Die Kinder werden von der Spielleiterin aufgefordert, die mitgebrachten Taschenlampen hervorzuholen. Zusätzlich werden drei bis fünf Taschenlampen im Saal verteilt. Haben die Kinder keine Taschenlampen, so werden einfach die ausgestreckten Zeigefinger dazu gemacht. Mit dieser imaginären Lampe und ihrem Lichtstrahl kann man auch am Fangenspiel teilhaben.

Das Spiel beginnt auf Kommando der Moderation, die das Spiel anleitet.

Zuerst wird der Mond wieder mit dem Lied herbeigelockt.

Die Assistenz schaltet, sobald die Kinder das Lied ein bis zwei Mal gesungen haben, die Mond-Taschenlampe an. Der Mond soll über die Wände des Saals huschen, aber nicht zu schnell, damit die Kinder auch eine Chance haben, ihn zu fangen.

Erscheint der Mond, wird zunächst nur ein Kind aus dem Publikum aufgefordert, mit seiner Taschenlampe den Mond einzufangen. Dann ein bis zwei weitere Kinder, bis schließlich alle Kinder im Saal am Fangenspiel beteiligt sind. Nach drei bis vier Wiederholungen wird der „Mond“ sichtbar müde (die Bewegungen der Assistenz langsamer), bis er ganz verlischt.

- Können sich die Kinder erinnern, wie sich der Mond und der Junge im Film voneinander verabschiedet haben?

Auch wir wollen uns jetzt in dieser Weise vom Mond verabschieden und spielen diesen Abschied nach: Wir halten die kleine Mondkugel in unseren Händen, bestaunen und bewundern ihre Helligkeit und lassen sie dann behutsam in die Luft schweben. Vielleicht entdecken die Kinder, ähnlich wie im Film geschehen, wie der Mond etwas Glitzerndes im Raum hinterlässt.

- Was könnte dieser Glitzerstaub des Mondes gewesen sein?

Bevor die Nachtwanderung weitergeht, soll aber eine Erinnerung an den Film in den imaginären Rucksack gepackt werden.

*Rucksack der Erinnerungen – 2*

Die Kinder holen ihren Rucksack der Erinnerungen hervor und schauen hinein.

- Was befindet sich aus dem ersten Film bereits darin? Wer kann sich erinnern und will erzählen? (Zur Erinnerung kann der imaginäre Apfel auch noch einmal herausgeholt, beschnuppert, befühlt werden.)
- Was könnten wir als Erinnerung an den zweiten Film in unseren Rucksack tun? (Die Kinder machen Vorschläge – es kann der Mond sein, das Lied oder auch das schöne Gefühl der kleinen Mondkugel in der Hand etc. – und einigen sich per Abstimmung auf einen davon.)

Der Rucksack wird, nachdem er mit einer gemeinsamen Erinnerung befüllt wurde, wieder verschlossen, verschwindet unter dem Sitz und unsere Wanderung wird fortgesetzt.

Der letzte und mutigste Teil unseres nächtlichen Abenteuers steht unmittelbar bevor.

*Nachtwanderung Teil 3 – Anmoderation LITTLE WOLF*

Das Bild 2 mit dem Nachthimmel samt Sternen und Mond wird wieder projiziert (s. Vorbereitungen). Die Moderation beginnt das Gespräch und erzählt, gehört zu haben, dass Wölfe den Mond anheulen.

- Haben die Kinder so etwas auch schon einmal gehört? Was wissen die Kinder über Wölfe?
  (Erzählen lassen. Dabei Richtiges wiederholen und möglicherweise Falsches auf taktvolle Weise richtig stellen.)

Gemeinsam werden Merkmale von Wölfen und ihrer Lebensweise zusammengetragen.

Tatsächlich heulen Wölfe, um miteinander zu kommunizieren. Ein Wolfsgeheul kann auch jetzt gemeinsam angestimmt werden. Dabei erfahren die Kinder, dass sie ein großes, starkes Rudel sind – und bestimmt keine Angst vor der Begegnung mit den Wölfen im Film haben müssen. Zumal, das sei jetzt schon verraten, das ziemlich lustige Gesellen sind!

**LITTLE WOLF – Film ab!**

*Reflexion des Filmerlebens*

Raumatmosphäre: Der Raum wird erhellt, auf der Leinwand ist jetzt das Bild 3 von einem Himmel mit der Sonne zu sehen (s. Vorbereitungen).

Wir haben es tatsächlich geschafft! Eine ganze Nacht lang waren wir unterwegs. Nun ist unsere Nachtwanderung vorüber. Der Mond ist untergegangen, die Sonne steht bereits hoch am Himmel.

Lassen wir die zuletzt erlebte Geschichte Revue passieren:

- Um was ist es in der Geschichte vom kleinen Wolf gegangen?
  (Kinder im Vorschulalter sollten in der Lage sein, Ereignisse aus der Geschichte mit einfachen Sätzen wiederzugeben. Die Moderation hilft, die einzelnen Erinnerungen zur Geschichte zu verknüpfen.)

- Waren die Wölfe im Film gefährlich, oder wie haben sie auf euch gewirkt?
- Was haben die Wölfe in der Nacht gemacht?
- Wie ist der kleine Wolf auf den Mond geraten?

Diese Erfahrung des kleinen Wolfs wollen wir nachspielen. Die Kinder stellen sich vor ihren Stuhl, sie ergreifen mit beiden Händen die Mondsichel und werden – sich dabei drehend – hoch an den Himmel gezogen. Nun baumeln sie da oben und sehen hinunter:

- Was können sie unten auf der Erde alles sehen? Wie sieht das von ihrem Platz hoch oben am Himmel aus?
- Was haben die großen Wölfe unternommen, um den kleinen herunterzuholen?
- Wie ist der kleine Wolf am Ende wieder auf die Erde gelangt?

Genau auf diese Weise gelangen auch die Kinder wieder auf ihren Platz in der wirklichen Welt, indem sie sich – den untergehenden Mond imitierend – wieder auf ihren Stuhl sinken lassen.

*Rucksack der Erinnerungen – 3*

Zum dritten Mal wird der Rucksack der Erinnerungen von unter dem Stuhl hervorgeholt.

- Erinnern sich die Kinder noch, was aus den ersten beiden Film darin ist?

Die Gegenstände werden imaginiert, herausgeholt und bewusst wahrgenommen.

- Was könnten wir als Erinnerung an den dritten Film in unseren Rucksack tun?

Wie zuvor werden Vorschläge der Kinder gesammelt und darüber abgestimmt. Der solcherart ausgewählte Gegenstand wird nun ebenfalls in den Rucksack gepackt, der gut verschlossen wird. In der Kita oder zuhause kann er wieder ausgepackt werden, um die Erinnerungen an die aufregende und spannende Nacht wach zu halten.

**Ich packe meinen Rucksack und nehme mit …**

*Filmreflexion*

In der Kita kann an den „Rucksack der Erinnerungen“ angeknüpft werden.

Die Kinder sitzen im Kreis, holen ihre imaginären Rucksäcke hervor und packen sie aus.

- Erinnern sich die Kinder an die darin verwahrten Gegenstände?

Bewusst und sie mit allen Sinnen erinnernd werden sie hervorgeholt.

Anknüpfend an das Spiel „Ich packe meinen Koffer und nehme mit“ geht es weiter:

- Welche Dinge erinnern die Kinder noch aus den Filmen, die sie gerne in ihren Rucksack packen möchten?

Das erste Kind in der Runde beginnt und sagt: "Ich packe meinen Rucksack und nehme mit … (zum Beispiel: den kleinen Wolf).“

Das nächste Kind folgt usw. Dabei beschreiben die Kinder auch, aus welchem Film der Gegenstand stammt, warum sie ihn mitnehmen wollen, welche Gedanken und Gefühle sie damit verbinden.

**Punkt, Punkt, Komma, Strich – fertig ist das Mondgesicht!**

*Spiele mit dem Overhead-Projektor*

In einem abgedunkelten Raum befindet sich ein Overhead-Projektor, als Projektionsfläche dient eine weiße Wand (oder ein aufgespanntes Laken). Decken, Sitzkissen oder Polster ergänzen die Einrichtung.

Um den Overhead-Projektor liegen als Anreiz zum Entdecken und Ausprobieren wenige verschiedene Gegenstände, wie zum Beispiel: Schlüssel, Backformen, Naturmaterialien, Federn. Dabei nicht alle Materialien auf einmal anbieten, lieber nach und nach ergänzen.

Zusätzlich vorbereitet werden durchsichtige Overhead-Folien und transparente bunte Folienschnipsel, die bereits in kleine Vierecke, Streifen, Dreiecke oder Kreise geschnitten wurden, sowie durchsichtige bunte Glasnuggets. (Diese Materialkiste bitte erst zum späteren Zeitpunkt einsetzen.)

**1. Schritt: Erkundung des Materials**

Die Kinder entdecken Funktionsweise des Overhead-Projektors und Wirkungen der verschiedenen bereit gestellten Materialien, die sie auf die Glasfläche des Projektors auflegen.

**2. Schritt: Erinnerung an den Film**

- Erinnern sich die Kinder an den Jungen im Film DER MOND UND ICH? Welche Spiele haben der Mond und der Junge gemeinsam gespielt?
- Erinnern sich die Kinder daran, was passiert war, bevor der Junge dem Mond die lustigen Gesichter aufgemalt hat?

**3. Schritt: Luftmalerei – Bewegungsspiel am Platz**

Alle Kinder stehen im großen Kreis oder im Raum verteilt, mit genügend Platz um sich herum für die Luftmalerei. Mit großen Bewegungen malen sie mit ihrem Finger ein besonders großes und schönes Mondgesicht in die Luft, begleitet von den Worten: „Punkt, Punkt, Komma, Strich – fertig ist das Mondgesicht!“ Zum Abschluss wird das Mondgesicht mit beiden Händen umfasst. So, wie wir es im Film gesehen haben, können wir auch unser eigenes Gesicht an das des Luftmondes drücken.

**4. Schritt: Mondgesichter**

Nun soll ein Mondgesicht auf dem Overhead-Projekt entstehen, gelegt mit den Folienschnipsel und Glasnuggets. Mehrere Kinder können daran beteiligt sein; die Spielleitung koordiniert die Aktion, z.B. indem sie drei bis fünf Kinder dazu bittet. Zwei Kinder legen den Außenkreis, ein Kind die Augen, eines den Mund, die Nase. Sie begleiten die Aktion mit den bekannten Worten „Punkt, Punkt…“. Die anderen Kinder beobachten, wie das Gesicht groß auf der weißen Wand entsteht. Sie sind als nächstes dran.

Mit allen Kindern wird das fertige Mondgesicht betrachtet. Die an der Gestaltung beteiligten Kinder haben nun die Chance, ähnlich wie im Film das Mondgesicht zu liebkosen. (Wie hat der Junge im Film das gemacht? Erinnern lassen! Ein gutes Gefühl der Wertschätzung der eigenen Arbeit.)

Die Kinder werden aufgefordert, Gefühle zu erkennen, zu benennen und auszudrücken:

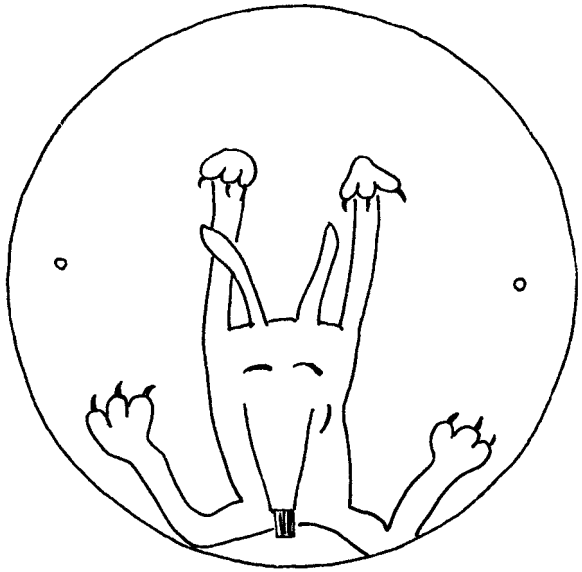
- Welches Gefühl zeigt uns das Mondgesicht in diesem Moment?
- Warum ist der Mond gerade z.B. fröhlich, böse, traurig oder wütend? (An entsprechende Momente im Film erinnern.)
- Können wir den Gesichtsausdruck des Mondes nachahmen?
- Wie fühlt es sich innen drin an, wenn du z.B. fröhlich, böse oder traurig bist? (Mit konkreten Worten beschreiben lassen.)
- In welchen Situationen hast du dich schon einmal so gefühlt? (Erzählen lassen.)
- Was passiert, wenn wir die Augen, die Nase oder den Mund des Mondgesichts verschieben oder durch andere Materialien ersetzen? (Ausprobieren lassen.)

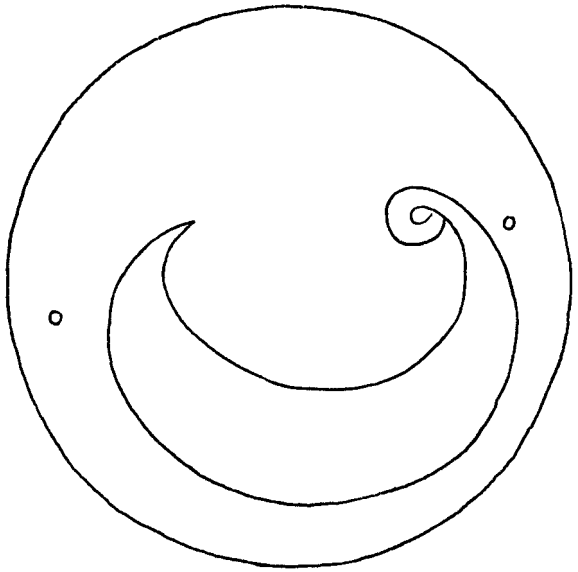
Verschiedene Gesichtsausdrücke werden durchgespielt und wiederum, wie gehabt, besprochen.

**Der kleine Wolf und der Mond**

*Wunderscheibe basteln*

Die Wunderscheibe (Thaumatrop) ist ein einfaches optisches Spielzeug, bestehend aus einer Pappscheibe mit jeweils verschiedenen Bildmotiven auf jeder Seite. An zwei gegenüberliegenden Punkten der Scheibe wird Schnur (oder Gummibänder) befestigt. Wird die Scheibe nun um diese Achse gezwirbelt, verschmelzen aufgrund der Trägheit des Auges beide Bilder zu einem einzigen Motiv – und der kleine Wolf hängt am Mond. Mit der Wunderscheibe kann ein wesentliches Prinzip des Animationsfilms nachvollziehbar gemacht werden.





## Die drei Räuber

*Deutschland 2007*
*Regie: Hayo Freitag*
*Drehbuch: Achim und Bettine von Borries nach dem gleichnamigen Bilderbuch von Tomi Ungerer*
*Musik: Kenneth Pattengale, Wolfgang von Henko*
*Räuberlied: Bananafishbones*
*Schnitt: Sascha Wolff, Lars Jordan*
*Produzenten: Stephan Schesch, Stefan Arndt, David Groenewold*
*Produktion: Animation X, X Filme Creative Pool, German Film Productions*
*Sprecherinnen/Sprecher: Tomi Ungerer (Erzähler), Elena Kreil (Tiffany), Joachim Król (Malente), Bela B. Felsenheimer (Flinn), Charly Hübner (Donnerjakob), Katharina Thalbach (böse Tante) u.a.*

*75 Minuten, Animation*
*empfohlen ab 5 Jahren und für 1. – 3. Jahrgangsstufe (FSK 0)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Michel Kinder- und Jugendfilmfest Hamburg 2007: „Jetix Movie Award" Publikumspreis; Annecy Internationales Animations-Filmfestival 2008: Publikumspreis; Nominierung Deutscher Filmpreis 2008 in der Kategorie: Beste Tongestaltung*

*Prädikat: besonders wertvoll (FBW)*

© Matthias-Film

### Inhalt

Drei finstere Gesellen machen den Wald unsicher. Ausgerüstet mit Donnerbüchse, Pfefferblasebalg und rotem Beil rauben sie Reisende aus. Eines Nachts jedoch finden die drei Räuber in einer Kutsche weder Juwelen noch Münzen, sondern nur ein einsames kleines Mädchen. Es ist Tiffany, die nach dem Tod der Eltern gegen ihren Willen in ein Waisenhaus gebracht werden soll. Sie zeigt sich entzückt von dem Überfall, wittert sie doch ihre Chance, dem Waisenhaus zu entgehen, und schwindelt den Räubern vor, ihr Vater sei ein reicher Maharadscha und würde viel "Lösegold" für sie bezahlen. Die drei nehmen sie deshalb mit in ihre Höhle, wo Tiffany im wahrsten Sinne des Wortes Farbe in das Leben der Gesetzlosen bringt. Sie streicht die Wände bunt, lehrt die Räuber Lesen und Schreiben, kocht duftenden Kaffee und spielt mit den nutzlos angehäuften Beuteschätzen. Das ist ganz sicher ein fröhlicheres Dasein als der düstere Alltag im Waisenhaus, wo die Kinder unter der Fuchtel der „wunderlichen Tante" schuften müssen. Hier gilt es Rübenfelder zu beackern, damit die fiese Dame mit Hilfe einer geheimnisvollen Maschine aus der Ernte Süßigkeiten herstellen kann – nur für sich, nicht für die Kinder. Als die drei Räuber herausfinden, dass Tiffany nur ein Waisenkind ist und somit kein „Lösegold" zu erwarten, bricht sie traurig gen Waisenhaus auf. Unterwegs trifft sie auf Gregory und Nikolas. Die beiden sind aus dem Heim ausgerissenen, fürchten sich aber nun im nächtlichen Wald und schließen sich ihr an. Im Waisenhaus lehnt sich Tiffany sofort mutig gegen die ausbeuterische Heimleiterin auf. Inzwischen haben sich auch die drei Räuber besonnen und sind Tiffany hinterhergeeilt. Als die Kinderrevolte samt Tortenschlacht gewonnen ist, wissen die Räuber genau, was sie mit ihren Reichtümern anstellen: den Kindern ein Zuhause schaffen.

## Filmbesprechung

„Es waren einmal drei grimmige Räuber …“ – mit der traditionellen Märchenformel „Es war einmal …“ beginnt auch der Film. Märchen spielen in einer zeitlich und räumlich unbestimmten Welt, in der Wundersames, Fantastisches und Zauberei möglich sind. Immer muss der Held oder die Heldin eine oder mehrere schwierige Aufgaben lösen und wird am Ende belohnt. Das Gute siegt, Gerechtigkeit wird wiederhergestellt – das gilt zumindest für das Volksmärchen. Gefahrvolle Wanderungen, der Wald als Handlungsort, die Begegnung mit unheimlichen Gestalten und der Kampf gegen übermächtige Gegner sind einige der wiederkehrenden Motive, die sich im Kern auch in DIE DREI RÄUBER finden. Um solche, jüngeren Kindern vielleicht Angst einjagende Begebenheiten zu relativieren, setzt der Film ein besonderes erzählerisches Mittel ein: Noch im Vorspann wird darauf hingewiesen, dass das zu Sehende gleichsam eine Aufführung und nicht Wirklichkeit ist. Während die Credits (die Nennung der am Film Beteiligten) über die Leinwand flimmern, hören wir, wie Tiffany und die Schauspielerin, die die böse Tante spricht, sich einander vorstellen. Ein Klingeln ertönt und die Stimme der Tante ruft gar nicht böse, sondern sehr fröhlich: „Psst – es geht los!“

**Suche nach Familie und Geborgenheit**

Die Themen Einsamkeit und Sehnsucht nach familiärer Geborgenheit kommen schnell zur Sprache. Nachdem der Erzähler, gesprochen von Tomi Ungerer selbst, die drei Räuber vorgestellt hat, leitet er zu Tiffany über mit den Worten: „Hm, ja, man kann viel Spaß haben im Leben, wenn man zu dritt ist, aber es gibt andere Menschen, die sind allein. Versteht ihr? Ganz allein!“ Und wir sehen Tiffany in strömendem Regen am Grab ihrer Eltern stehen. Etwas später wird sie bei den drei Räubern eine Art Ersatzfamilie finden. Der Wunsch danach kommt in ihren Fantasien deutlich zum Ausdruck: Tiffany plaudert über ihr angebliches Zuhause im Maharadscha-Palast inklusive dreier Brüder als Spielgefährten. Auf den Bildern erkennen wir trotz der indischen Turbane anstelle von schwarzen Hüten unschwer die Gesichter der drei Räuber. Zwei der Räuber, Donnerjakob mit seiner Donnerbüchse und der etwas naiv, aber freundlich wirkende Flinn mit der sanften Stimme, erliegen schnell dem Charme des kleinen Mädchens. Einzig der grimmige Malente bemüht sich um Distanz. Er weist auch empört den Steckbrief vor, auf dem nach dem „Waisenkind Tiffany“ gesucht wird. In dieser traurigen Szene verlässt Tiffany die drei mit den zu Herzen gehenden Worten: „Stimmt. Ich bin ein Waisenkind. Kein Gold. Nix wert. Und jetzt geh ich ins Waisenhaus. Da gehören Waisenkinder wohl hin.“ Sie halten sie nicht zurück. Allerdings wirkt es nicht so, als ob es ihnen in dieser Situation wirklich noch ums „Lösegold“ ginge, grummelte doch Malente schon anfangs, als Tiffany mit ihrer Idee herausrückte: „Ich bin Räuber und kein Erpresser.“ Vielleicht sind sie einfach nur verwirrt oder gar ein wenig verletzt, weil das entzückende Mädchen sie überlistet und auf eine gewisse Weise damit ihr Vertrauen missbraucht hat. Wie eindeutig Tiffany mittlerweile zu ihrem Leben gehört, verdeutlicht kurz darauf ein anrührendes Bild: Am Ende der dritten Nacht (die magische Zahl Drei wird immer wieder aufgegriffen) schlafen die Räuber wie in den beiden Nächten zuvor auf dem Fußboden an ihr Bett gelehnt, obwohl Tiffany nun nicht mehr darin liegt und sie es sich selbst wieder in den Kissen bequem machen könnten. Sie brauchen ein bisschen Zeit, um es sich einzugestehen, aber sie vermissen das Mädchen. Denn es hat sich eine Beziehung zwischen ihnen entwickelt, die nicht auf möglichen materiellen Vorteilen beruht, sondern von ehrlicher Zuneigung, Herzlichkeit und Beschützerinstinkt geprägt ist.

**Eigennutz statt Liebe – die Antagonistin**

Ganz anders gestaltet sich das Verhalten der Heimleiterin respektive der „bösen Tante“, wie sie im Film genannt wird, gegenüber den Kindern im Waisenhaus. Gemäß ihrer Devise „Ohne Rübe keine Liebe“ hat für sie nur derjenige einen Wert, der etwas für sie leistet. Liebe allerdings können die ihr anvertrauten Kinder selbst dann nicht erwarten. Sehr eindrückliche Bilder für ihre nur auf den eigenen Vorteil bedachte falsche Freundlichkeit findet der Film, wenn sie nachts durch den Saal mit den schlafenden Kindern schleicht. Trotz ihrer scheinbar sanften Worte wird sie als expressionistisch anmutender, bedrohlicher Schatten gezeigt, der über den Kinderbetten schwebt. Nicht nur die Kinder, auch Erwachsene vermag sie einzuschüchtern. Ihr verdruckster, krötenartiger Kutscher, der Tiffany hätte bringen sollen, wenn ihn die Räuber nicht in die Flucht geschlagen hätten, kuscht genauso vor ihr wie der Gendarm, dem sie aufträgt, überall Steckbriefe von Tiffany anzubringen, um das Mädchen doch noch in ihre Gewalt zu bekommen. Selbst Malente schlottern als gestandenem Räuber immer noch die Knie, wenn er an sie denkt. Denn einst, so erfahren wir, waren die drei Räuber selbst Waisenkinder und flohen aus dem Heim der bösen Tante. Um Tiffany am Ende beistehen zu können, müssen sie – allen voran Malente – erst ihre eigenen, als Kinder erlebten Ängste überwinden.

**Die Heldin und ihre Helfer**

Die couragierte Tiffany hingegen steigt im Waisenhaus sofort entschlossen in das Turmzimmer der Heimleiterin hinauf. Gregory und Nikolas, die sich ihr angeschlossen haben, weil sie sich im dunklen Wald so gefürchtet haben, dass sie die ihnen vertrauten Schrecken des Alltags dem Unbekannten vorziehen, stehen unterdessen lieber Schmiere. Mut und Unerschrockenheit zeichnen Tiffany als die Heldin dieser Geschichte von Anfang an aus, etwa als sie bei der unheimlichen Kutschfahrt im Gewitter ihre Puppe tröstet und sich dabei die eigene Angst auflöst. Tiffany bietet die perfekte Identifikationsfigur. Ihre Gefühle und ihr Verhalten erscheinen vertraut und vermitteln gleichzeitig Stärke. Wie pfiffig sie ist, beweist ihre List den Räubern gegenüber. Keck und resolut kann sie auch sein. Denn als die fiese Tante unten im Hof ihre beiden neuen Freunde bestrafen will, wirft sie von deren gerade entdeckten süßen Vorräten eine Torte hinunter, der Tante mitten ins Gesicht. Damit ist der Showdown eingeläutet, die Kinder befreien sich dank ihres Beispiels aus der Knechtschaft. Tiffany, die zwischenzeitlich von der Heimleiterin eingefangen wurde, erhält unversehens Rückendeckung von den drei Räubern, die gekommen sind, um sie zurückzuholen. Und die fiese Tante findet ein märchentypisches und zugleich unkonventionelles Ende: In

ironischer Manier kommentiert sie selbst, dass in dieser Geschichte wohl kein Platz für das Böse sei, springt in ihren großen Trog mit Eissoße und kommt als Eisbombe wieder zum Vorschein. Die drei Räuber, die sich durch die Begegnung mit Tiffany zu aufgeschlossenen, warmherzigen Menschen mit Gemeinschaftssinn gewandelt haben, helfen auf ihre Art. In Robin-Hood-Manier verwenden sie ihre geraubten Schätze dazu, das Waisenheim zu kaufen. So entsteht ein buntes Zuhause für alle, das seine Türen weiteren Kindern für ein selbstbestimmtes Leben offenhält und aus dem schließlich eine kleine Stadt erwächst. Für erwachsene Zuschauer schließt sich dabei noch ein anderer Kreis: Als Tiffany den drei Räubern das Alphabet vermittelt, blitzt kurz die Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten von Amerika auf, aus der Malente zum Beweis seines Könnens – und, wie sich jetzt zeigt, weitergehenden Verstehens – vorliest: „Wir halten diese Wahrheiten für selbstverständlich: Dass alle Menschen gleich sind. Und dass sie von ihrem Schöpfer gewisse unveräußerliche Rechte bekommen haben, worunter sind Leben, Freiheit und das Streben nach Glückseligkeit."

Auf jeder Ebene dieses Films begegnen sich in irgendeiner Form das Gute und das Böse. Und wie im richtigen Leben lässt sich nicht immer so leicht ausmachen, wo das eine endet und das andere beginnt. Oder, um mit Tomi Ungerer zu sprechen: „Das Böse kann etwas vom Guten lernen – und das Gute das Böse verstehen lernen."

**Aspekte der Filmgestaltung**

Der Animationsfilm überzeugt nicht nur durch seine gekonnt auf der Basis von Tomi Ungerers Bilderbuch fortgeschriebene Geschichte, sondern auch durch seine stimmige, künstlerisch anspruchsvolle und detailreiche Gestaltung. In 2-D-Zeichentrick umgesetzt, entsprechen die Helden ganz dem Illustrationsstil der literarischen Vorlage. Für die plastisch aussehenden Hintergründe mit großer Tiefenwirkung haben sich die Filmemacher viele fantasievolle, unterhaltsame Einzelheiten einfallen lassen. Wenn Tiffany am Anfang durch den nächtlichen Wald fährt, funkeln immer wieder kleine Spots auf, die tierische Bewohner wie Frösche oder Käuzchen zeigen. Nebenfiguren, die gar nichts zum Handlungsverlauf beitragen, sondern andere Figuren wie beispielsweise den Gendarm akzentuieren oder einfach eine zauberhafte Stimmung verbreiten, rücken immer mal wieder groß ins Bild. Besonders eindrücklich erscheint ein geziertes rotes Einhorn, das mit eingerollten Beinen vorbeispaziert.

Die sorgfältige Farbgebung unterstreicht die Gefühlswelt der Figuren und charakterisiert die Handlungsorte. Blau ist etwa die dominierende Farbe in der Räuberhöhle, kein kalter, sondern ein nächtlicher, beruhigender, umhüllender Blauton. In strahlendem und anheimelndem Gold erglänzt die Schatzkammer in der Höhle. Als Tiffany den Pinsel schwingt, wird alles lustig bunt. Zu jedem Zeitpunkt dominieren hier warme Farben, die Geborgenheit ausdrücken. Dies betrifft auch die unmittelbare Umgebung der Räuberhöhle, etwa in der Szene, in der Tiffany die Klappe ins Freie öffnet und das strahlende gelblich-orangefarbene Licht in der sie umgebenden Natur erblickt. Mit einem Fernrohr kann sie hinüberschauen ins Waisenhaus, wo ganz andere Farben herrschen. In den dort spielenden Szenen sind die Kinder und ihr Arbeitsumfeld in stumpfes Braungrau gehüllt. Die einzigen Farbkontraste sind das schrille Rot des Waisenhausgebäudes selbst, das wieder im Schlafsaal der Kinder auftaucht und sich abhebt von den gar nicht kuschelig, sondern kalt wirkenden grau-weißen Betten, sowie das lila Kleid und die grünliche Farbe des stark geschminkten Gesichts der bösen Tante. Im Unterschied zu den lustigen Begebenheiten im Wald, wo der dümmliche Gendarm Schnecken wegen überhöhter Geschwindigkeit verwarnen will – doch sie sausen ihm davon –, gibt es in der Waisenhausumgebung auch gruselige Elemente wie die seltsam verdrehten und deshalb gequält erscheinenden Skulpturen im Hof. Beim Blick auf dieses unschöne Panorama tropft von oben eine dunkle Flüssigkeit ins Bild, Aussonderungen aus dem Schornstein der Rübenfabrik, die sich wie eine pechartige Wolke am Himmel sammeln. Wenn am Schluss die drei Räuber gemeinsam mit den Kindern das Gelände übernehmen, entstehen nicht nur viele neue Gebäude, auch die alten färben sich bunt, ebenso wie sich die braungrauen Rübenäcker in farbenfrohe Felder und Wiesen verwandeln und das ganze Ambiente nun Lebensfreude verströmt.

Die akustische Ebene, die oft nicht so bewusst wahrgenommen wird wie die visuelle, spielt im Animationsfilm eine besondere Rolle für die Darstellung der Charaktere. DIE DREI RÄUBER wartet mit einer Besetzung wunderbar intonierender Sprecherinnen und Sprecher auf, die die gezeichneten Figuren überaus lebendig erscheinen lassen. Eingerahmt wird die Geschichte durch den Räubersong der Gruppe „Bananafishbones". Das Liedthema taucht in weiteren Sequenzen auf, wenn die drei Räuber zu sehen sind, und spielt genauso wie die Nebenfigur des Gendarmen auf Otfried Preußlers „Räuber Hotzenplotz" an. In den Waisenhaus-Szenen hingegen ertönen eher unheimliche Klänge. Auch musikalisch will der Film Erwachsene mit einer Anspielung vergnügen: Beim gemeinsamen Musizieren in der Räuberhöhle spielen Tiffany und die Räuber den „Entertainer"-Ragtime von Scott Joplin, der schon in der Gauner-Komödie „Der Clou" ertönte.

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- Vor dem Film
  **Tomi Ungerers „Die drei Räuber"**
  - Das Bilderbuch kennenlernen, die Figuren erforschen, Erwartungshaltungen zum Film aufbauen

- Nach dem Film
  **Was mich nach dem Film beschäftigt**
  - Erste Eindrücke formulieren
  - Bilder malen

  **Vom Buch zum Film**
  - Die Geschichte rekapitulieren, Unterschiede benennen
  - Szenenbilder (Anfangsbild + Schlussbild) vergleichend untersuchen (AB 1)
  - Ohne Gold Gutes tun

  **Farben und Stimmungen**
  - Bilder untersuchen, Farbräume gestalten (AB 2)

**Themen**
Kindheit, Märchen, Abenteuer, Erziehung, Mut, Freundschaft, Solidarität, Gerechtigkeit, Familie, Literaturverfilmung, Animationsfilm (Zeichentrick), Farben/Farbwirkung

**Tomi Ungerers „Die drei Räuber"**

*Das Bilderbuch kennen lernen, die Figuren erforschen, Erwartungshaltungen zum Film aufbauen*

Die Kinder lernen im ersten Schritt Tomi Ungerers Kinderbuchklassiker kennen, der vorgelesen wird, entweder von der Lehrkraft oder, wenn die Lesefähigkeit der Kinder es ermöglicht, von ihnen selbst.
Dabei werden auch die ausdrucksstarken Bilder ausführlich betrachtet:
- Was ist auf dem Bild zu sehen?
- Welche Details gibt es zu entdecken?
- Wie wirkt das Bild auf euch?
- Wodurch wirkt es so?

| | | | |
|---|---|---|---|
| fröhlich | unheimlich | bunt | friedlich |
| lebendig | dunkel | hell | lustig |
| bedrohlich | traurig | geheimnisvoll | gruselig |

Für die Beschreibung der Bildwirkung kann eine Wortliste zur Verfügung gestellt werden, wobei die Wörter groß auf jeweils eine Karteikarte aufgeschrieben werden.
Die Geschichte kann durchaus mehrmals vorgelesen werden.

Im zweiten Schritt werden die Figuren näher untersucht:
- Das Buch stellt die Räuber als grimmig vor. Was bedeutet grimmig? Welche anderen Wörter kennt ihr für grimmig?
- Wodurch wirken die Räuber grimmig? Was zeichnet sie aus? Wie sehen sie aus? Was tun sie?
- Wie stellt ihr euch die grimmigen Räuber im Film vor? Wie spricht ein grimmiger Räuber? Wie bewegt sich ein grimmiger Räuber? Welchen Grund könnten die Räuber für ihren Grimm haben?
- Sind sie denn am Ende der Geschichte immer noch grimmige Räuber? Warum/warum nicht?
- Beschreibt Tiffany. Wie sieht sie aus? Was für Kleidung trägt sie? Wie wirkt sie auf euch?
- Wie kommt es, dass Tiffany keine Angst vor den grimmigen Räuber hat? Beschreibt: Was für ein Mädchen ist sie wohl?
  Auch dafür kann eine Wortliste zur Verfügung gestellt werden.

| | | | |
|---|---|---|---|
| fröhlich | ängstlich | mutig | abenteuerlustig |
| vorsichtig | frech | bescheiden | vorwitzig |
| aufrichtig | stark | schlau | schüchtern |

- Wie stellt ihr euch Tiffany im Film vor? Wie spricht sie wohl? Wie bewegt sie sich wohl? Was könnte sie zu den drei Räubern sagen?

- Nun wird eine dritte Figur im Buch erwähnt, die wir aber gar nicht zu sehen bekommen. Wer ist das? (Die wunderliche alte Tante.) Was erfahren wir alles über die Tante?
- Warum will Tiffany wohl nicht bei ihr leben?
- Im Film werden wir die Tante kennen lernen. Wie stellt ihr euch die Tante vor? Wie sieht sie wohl aus? Was für eine Rolle könnte sie im Film spielen?

Aus dem Bilderbuch von Tomi Ungerer ist ein langer Animationsfilm geworden:
- Was denkt ihr: Füllt die Geschichte aus dem Bilderbuch einen langen Spielfilm aus? Falls nicht, was müsste oder könnte man für den Film noch hinzuerfinden? (Die Kinder Ideen ausdenken lassen und ruhig zum Fantasieren anregen.)
- Wenn der Film nun gemeinsam angeschaut wird, achtet darauf, was euch an Unterschieden zum Buch auffällt.

Nach dem Film wird dieser Impuls in der Übung „Vom Buch zum Film" wieder aufgegriffen.

**Was mich nach dem Film beschäftigt**

*Erste Eindrücke formulieren*

Wird unmittelbar nach der Filmsichtung in die vertiefende Auseinandersetzung eingestiegen, sollte man den Kindern zuerst den Raum geben für spontane Reaktionen. Dies kann im Rahmen eines offenen Gesprächs zum Film geschehen. Nach einem ersten Stimmungsbild kann jede einzelne Figur unter einer Fragestellung kurz aufgerufen werden, neben den Sympathieträgern Tiffany und den drei Räubern auch die böse Tante, die die Kinder erfahrungsgemäß sehr beschäftigt.

Im Gespräch können auch unbekannte Wörter wie z. B. Memoiren, Maharadscha erklärt werden.

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben.*

**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Basiscurriculum Sprachbildung**

**Kompetenzbereich *Produktion/Sprechen, Interaktion***

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen –Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *z.B. mediale Gestaltungsmittel beschreiben, eigene Medienerfahrungen beschreiben und bewerten.*

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne eines erweiterten Textbegriffs): z.B. Figuren und/oder Orte beschreiben, Handlung rekapitulieren.*

- **Kunst**

**Kompetenzbereich *Wahrnehmen – Ästhetische Praktiken … erkunden.***

**Kompetenzbereich *Gestalten – Ästhetische Praktiken … anwenden.***

**Mögliche Impulse**

- Wie geht es euch nach dem Film?
- Was bewegt euch jetzt?
- War Tiffany im Film so, wie ihr sie euch vorgestellt hattet? Was war so, was war anders?
- Hat euch etwas an Tiffany besonders gut gefallen?
- Wer ist am Ende des Films glücklich? Warum? Denkt an alle Figuren: Tiffany, die drei Räuber Malente, Donnerjakob und Flinn, die beiden Waisenjungen Gregory und Nikolas und alle übrigen Waisenkinder
- Warum ist die böse Tante von selbst in ihre Eissoße gesprungen?
- Was habt ihr gefühlt, als die böse Tante in die Eissoße gesprungen ist?
- Warum wirkte die böse Tante dabei eigentlich ganz vergnügt?
- Das Böse ist am Ende besiegt, das Gute hat gewonnen. Erinnert euch dieses Ende an andere Geschichten? (An Märchen wie „Hänsel und Gretel“, in denen am Ende eine Hexe oder vergleichbare Figur in ähnlicher Weise bestraft wird.)
- Hätte es für die böse Tante auch ein Happy End geben können? Warum/warum nicht? Wie könnte das aussehen?

*Bilder malen*

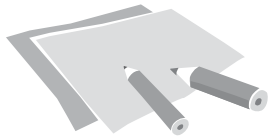
Durch das Malen von Bildern das eigene Filmerleben zu verarbeiten und zum Ausdruck zu bringen ist eine nach wie vor probate Methode. Die Machart des Zeichentricks und die expressive Bild- und Farbgestaltung legen sie hier besonders nahe.

Bereit liegen Malpapier und unterschiedliche Farbsorten.

Die Kinder werden aufgefordert, die Augen zu schließen und an den Film zurückzudenken.

- Was hat euch besonders bewegt?
- Woran denkt ihr vor allem zurück?
- Welche Bilder seht ihr vor eurem inneren Auge?
- Was möchtet ihr gerne zum Film DIE DREI RÄUBER malen?
- Versucht euch euer Bild vorzustellen. Dann öffnet die Augen, behaltet eure Bildidee für euch und schreibt sie auf die Rückseite des Malpapiers.
- Setzt euer Bild um!

Die Bilder werden danach im Raum aufgehängt und in einem Galerierundgang gemeinsam betrachtet. Sie dürfen gerne wertschätzend kommentiert und erläutert werden.



**Vom Buch zum Film**

*Die Geschichte rekapitulieren, Unterschiede benennen*

Im gemeinsamen Gespräch sammeln die Kinder nach dem Film, welche Unterschiede sie im Vergleich zum Buch entdeckt haben. (Voraussetzung: die Aufgabe „Tomi Ungerers ‚Die drei Räuber'" wurde vor Filmansicht bearbeitet.)

Dazu sollte auch das Buch bereit liegen, um Erinnerungen daran überprüfen zu können. Der Text „Kurzes Bilderbuch – langer Kinofilm" sowie die Impulse zum Medienvergleich verweisen auf die wichtigsten Modifikationen. Sie dienen als Leitfaden für das Gespräch.

Zuerst aber sollten die Kinder die Möglichkeit haben, Unterschiede zwischen den beiden Medien, die ihnen aufgefallen sind, zu benennen und Überlegungen anzustellen zu den Gründen und Wirkungen der vorgenommenen Veränderungen.

**Impulse und Fragen zum Medienvergleich**

- Der Anfang des Films entspricht dem des Buches: Die drei Räuber werden vorgestellt, die Sätze des Erzählers im Film sind, mit kleinen Umstellungen, wortwörtlich die des Buchtextes. Aber: Was kommt im Film hinzu, was es im Buch nicht gibt? Gemeint ist die Tonebene mit Musik und Geräuschen. Im Film werden die Räuber auch mit Hilfe des Räuberliedes beschrieben. Wie hat euch das Räuberlied gefallen? Was für Gefühle hat es in euch geweckt? Was hat es euch über die Räuber erzählt?
- Als nächstes wird es spannend sein festzustellen, ob den Kindern aufgefallen ist, dass die Szene mit Tiffany am Grab der Eltern im Buch gar nicht vorkommt. Warum ist diese Änderung für den Film wohl vorgenommen worden? Was bewirkt sie? (Ggf. kann hier die im Folgenden beschriebene Übung „Szenenbilder vergleichend untersuchen" eingebaut werden.)
- Warum hatte Tiffany im Film gar keine Angst vor den unheimlichen Räubern? Wie wirkt Tiffany im Film auf euch? Mit welchen Worten würdet ihr sie beschreiben?
- Was haltet ihr von Tiffanys Schwindel, Tochter eines reichen Maharadschas zu sein, der viel „Lösegold" für sie bezahlen wird? Warum haben sich die Filmemacher das wohl neu ausgedacht?
- Haben die Räuber im Buch Namen? Kann man sie leicht auseinanderhalten? Wie ist das im Film? Wie heißen die Räuber im Film? Welche Unterschiede könnt ihr zwischen den dreien feststellen?
- Betrachtet das Bild im Buch, auf dem Tiffany im Bett schläft. Erinnert euch an die entsprechenden Filmszenen. Was war dort anders? (Die Räuber liegen auf dem Fußboden, ans Bett gelehnt, in dem Tiffany schläft. Später, als Tiffany fort ist, liegen sie um das leere Bett herum.)
- Was ist aus der „wunderlichen alten Tante" des Buches im Film geworden? Wie findet ihr die Leiterin des Waisenhauses? Wäre die Geschichte genauso spannend mit einer nur „wunderlichen" Dame? Warum haben sich die Filmemacher dafür entschieden, sie so richtig fies darzustellen?
- Wie fandet ihr die Szenen im Waisenhaus, das es ja im Buch gar nicht gibt?
- Setzt der Film das Buch gelungen um? Begründet eure Meinung.

**Hintergrundinformation**

**Kurzes Bilderbuch – langer Kinofilm**

Gerade einmal 36 Seiten umfasst das Bilderbuch von Tomi Ungerer, mit seinen ausdrucksstarken großflächigen Bildern und der kurzen, anarchisch angehauchten Geschichte, die insgesamt nicht viel mehr als eine übliche Buchseite füllen würde. 1963 erschien die erste deutsche Ausgabe bei Diogenes, mittlerweile sind „Die drei Räuber" ein Klassiker mit über 500.000 verkauften Exemplaren. Tomi Ungerer hat im Animationsfilm die Rolle des Erzählers übernommen. Im Prolog stellt er die drei Räuber vor – fast wortgenau so wie am Anfang des Buches. Ebenso ist es mit dem Schluss, auch hier stimmen die Erzählerworte in Film und Buch überein. Die eigentliche Geschichte aber ist von den Drehbuchautoren in Absprache mit Tomi Ungerer für den Film ausgebaut worden.

Die in der literarischen Vorlage nur kurz erwähnte **„wunderliche alte Tante"**, zu der Tiffany gebracht werden soll, bekommt **im Film viel Raum als böse Gegenspielerin**, die es zu besiegen gilt. Damit wird ein **starker, Spannung erzeugender Konflikt** geschaffen. Das von der „wunderlichen Tante" geleitete **Waisenhaus** gibt es im Buch nicht; im Film wird es zu einem wichtigen Schauplatz. Vortrefflich funktioniert die **Parallelmontage**: zum einen Tiffanys Bezauberung der gar nicht so schlechten Kerle in der warmen, gemütlichen Räuberhöhle, zum anderen – und in starkem Kontrast dazu – die bedrückend-kalt gestalteten Szenen im Waisenhaus. Beide Handlungsstränge zeigen, dass Gut und Böse sich nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen geben: Die als „schreckliche Kerle" eingeführten **Räuber** offenbaren sich als im Grunde gutherzige Menschen. Im Film werden die Räuber – durch ihre Namen und unterschiedliche Charaktereigenschaften – weiter individualisiert. Und sie werden mit einer so genannten „Backstory" ausgestattet, einer Vorgeschichte, die ihr Verhalten mit erklärt: Als Waisenkinder haben sie selbst unter der Fuchtel der bösen Heimleiterin gestanden.

**Tiffany wird im Film zu einer Hauptfigur ausgebaut.** Dies erfordert, schnell Anteil an ihrem Schicksal nehmen zu können. Das leistet die erste, zu Herzen gehende Szene mit Tiffany am Grab ihrer Eltern. Tiffany bestimmt im Film die wesentlichen Wendungen der Geschichte: Während im Buch die Räuber Tiffany aus eigenem Antrieb mitnehmen und bei sich behalten, muss sie im Film den dreien etwas vortäuschen, um dem Waisenhaus vorerst zu entgehen. Als jedoch der Schwindel, Tochter eines Maharadschas zu sein, auffliegt, stellt sie sich mutig dem Kampf mit der bösen Heimleiterin.

**Gregory und Nikolas,** die beiden aus dem Waisenhaus geflohenen Jungen, etablieren mit ihren Rollen einen dritten Handlungsstrang, der die zwei anderen zusammenführt. Hier wird das Unglück der ausgebeuteten, sich nach Liebe und Wärme sehnenden Waisenkinder nochmals individualisiert. Die Flucht der Jungen erweist sich zudem als Widerspiegelung der Räuber-Schicksale.

**Fantasievolle Nebenfiguren und Details** – der trottelige Gendarm, den nicht nur die drei Räuber verspotten, oder die Tiere im Wald – fügen sich stimmig in die Welt der Geschichte ein.

**Hinweis zu den Szenenbildern**
*Alle Szenenbilder (Filmstills) stehen in größerem Format als farbige Arbeitsblätter auf der Webseite des Kinderfilmfestes zur Verfügung:*
*www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter"*

*Szenenbilder (Anfangsbild + Schlussbild) vergleichend untersuchen*

Der Medienvergleich Buch-Film wird vertieft durch die Untersuchung von zwei prägnanten Szenenbildern, dem Anfangs- und dem Schlussbild von Tiffanys Geschichte. Dabei werden auch Kompetenzen für die Erschließung filmischer Gestaltungsmittel sowie dramaturgischer Kategorien angebahnt.

Das Anfangsbild steht für alle zur Ansicht zur Verfügung (Farbausdrucke in entsprechender Anzahl oder Projektion über das Whiteboard). Die Szene zeigt Tiffany, die traurig am Grab ihrer Eltern Abschied nimmt, bevor sie ins Waisenhaus gebracht werden soll. Die Szene ist in der Buchvorlage nicht enthalten. Die entsprechende Information wird nur durch den Text vermittelt: „(…) das war ein trauriges kleines Mädchen, das Tiffany hieß. Sie war ein Waisenkind (…)."
Das Szenenbild wird vergleichend zur Buchvorlage erschlossen. Dies kann gemeinsam im Plenum erfolgen oder die aufgeführten Fragen und Aufgaben können in Gruppen bearbeitet werden:

© Matthias-Film

- Betrachtet das Szenenbild und erinnert euch an die erste Szene mit Tiffany im Film. Was ist in dieser Szene passiert?
- Denkt an das Buch zurück oder blättert es noch einmal durch: Gibt es diese Szene auch im Buch? Welche Hinweise findet ihr im Buch auf diese Filmszene? Wenn es keine eigene Szene und kein Bild dazu gibt, untersucht den Text!
- Beschreibt das Szenenbild. Was ist darauf zu sehen? Wo spielt die Szene? Was tun die Figuren?
- Was fühlen die Figuren und was habt ihr gefühlt beim Anschauen der Szene?
- Wie werden diese Gefühle erzeugt auch durch die Art, wie das Bild gestaltet ist? Untersucht das Bild und achtet auf: den Ort der Handlung, die Farben, das Licht, das Wetter.
- Stellt das Bild nach und stellt auch nach, wo die Kamera gestanden haben muss, um das Bild so aufzunehmen. Bildet dazu mit den Fingern ein Kamerafenster, nehmt das Motiv durch das Kamerafenster in den Blick und sucht den passenden Abstand, damit ihr es so seht, wie es auf dem Bild dargestellt ist.
- Findet ihr, dass dies ein gutes Anfangsbild für Tiffanys Geschichte ist? Warum/warum nicht? Was wünscht ihr Tiffany, nach der Szene im Film?
- Warum haben sich die Filmemacher wohl dafür entschieden, diese Szene in den Film aufzunehmen und Tiffany nicht erst später vorzustellen, wenn die Räuber die Kutscher überfallen?

Das Schlussbild von Tiffanys Geschichte wird verteilt bzw. projiziert und vergleichend erschlossen:

© Matthias-Film

- Beschreibt das Bild! Was ist darauf zu sehen?
- Was ist vorher im Film passiert?
- Was für ein Gefühl bringt das Bild zum Ausdruck?
- Wodurch wird das Gefühl vermittelt?
- Vergleicht das Anfangsbild und das Schlussbild! Was ist anders, was ist gleich?
- Findet ihr, dass dies ein gutes Schlussbild für Tiffanys Geschichte ist? Warum/warum nicht?

**Variante – Arbeitsblatt**
Die Übung mit dem Vergleich von Anfangs- und Schlussbild findet sich auch als Arbeitsblatt zur schriftlichen Bearbeitung für ältere Schülerinnen und Schüler aufbereitet auf der Webseite des Kinderfilmfests (s. oben Hinweis zu den Szenenbildern).

*Ohne Gold Gutes tun*

Das Ende von Buch und Film ist wieder identisch: Die drei Räuber kaufen ein großes Haus für die Waisenkinder, aus dem eine kleine Stadt erwächst.

- Was haben die drei Räuber am Ende also Gutes getan? Was haben sie den Kindern gegeben?

Die Kinder werden nun ihrerseits aufgefordert: Stellt euch vor, ihr könntet mit einem so riesigen Goldschatz etwas Gutes tun! Was würdet ihr damit anstellen? Hier darf und soll ruhig fantasiert werden. Am Ende aber soll aus diesen Fantasievorstellungen etwas in die Realität getragen werden, selbst wenn man dort nicht über unermessliche Schätze verfügt. Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Dann lautet die Aufgabe:

- Überlege dir, wie könntest du ganz ohne Geld deinem Spielpartner jetzt etwas Gutes tun oder eine Freude bereiten?

Das können anerkennende Worte sein und vieles andere mehr.

**Farben und Stimmungen**

*Bilder untersuchen, Farberäume gestalten*

Die Übung sensibilisiert für Farbdramaturgie im Film und die Wirkung von Farben. Zugleich werden durch die eigene Gestaltung von Farbräumen Kreativität und Fantasie gefördert.

Die drei Szenenbilder, die aus einer Sequenz im Film stammen und die Bedeutung von Farben besonders deutlich vor Augen führen, stehen als Farbausdrucke oder Projektion zur Verfügung und werden gemeinsam oder in Gruppen untersucht.
(S. Hinweise zu den Szenenbildern oben.)
Sie zeigen:
1. Tiffanys Blick aus der Räuberhöhle am ersten Morgen über die wunderschöne Welt
2. Tiffanys Blick durch das Fernrohr auf das schrecklich wirkende Waisenhaus
3. die von Tiffany danach bunt gestaltete Räuberhöhle.

- Welche Orte aus dem Film sind hier zu sehen?
- Wie wirken diese Orte?
- Was für eine Stimmung vermitteln sie?
- Betrachtet jedes Bild: Welche Farben kommen darauf vor allem vor?
- Wie beeinflusst die Farbe die Stimmung?

Die Kinder erhalten nun Gelegenheit, einen weiß gestrichenen Raum mit Farben völlig auszugestalten. Dennoch muss man keine Angst vor Farbflecken an den Wänden haben, denn diese Übung wird mit Glasrahmdias, transparenten Glasmalfarben und möglichst zwei Diaprojektoren umgesetzt.
Jedes Kind bekommt ein bis zwei Glasrahmdias zum Gestalten.
Die einfachste und schnellste Methode ist es, einen Zahnstocher in ein Farbgefäß zu tauchen, den daran haftenden üppigen Farbtropfen auf das vorher geöffnete Dia gleiten zu lassen und diesen Vorgang mit ein oder zwei anderen, möglichst konträren Farben zu wiederholen. Anschließend wird das Dia zugeklappt und schon entstehen, wenn man es in den Diaprojektor einlegt und an die Wand projiziert, die erstaunlichsten und fantastischsten Ergebnisse.
Bevor sie anfangen, überlegen sich die Kinder, was für einen Ort bzw. Raum sie gerne gestalten wollen und welche Farben dort vorherrschen, den Wald oder vielleicht die Nacht oder doch die bunte Räuberhöhle?
Haben alle Kinder ihre Dias gestaltet, sollte eine ansprechende und atmosphärische Präsentation erfolgen. Eine passende Musik sorgt für die klangliche Untermalung dieser ungewöhnlichen Diashow.
Alle Dias werden namentlich beschriftet, so dass sie am Ende wieder in die richtigen Hände zurück gelangen.

© Matthias-Film

# Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch

*Niederlande 2016*
*Regie: Anne van der Heide*
*Drehbuch: Mieke de Jong, nach dem Kinderbuch „Das Geheimnis von Lehrer Frosch“ von Paul van Loon*
*Kamera: Mark van Aller*
*Musik: Fons Merkies*
*Szenenbild: Minka Mooren*
*Kostüm: Veerle Van Rossom*
*Schnitt: Michiel Reichwein*
*Produzenten: Burny Bos, Tamara Bos, Kim Oomen, Eefje Smulders*
*Produktion: BosBros Film & TV Productions*
*Darstellerinnen/Darsteller: Yenthe Bos (Sita), Bobby van Vleuten (Wouter), Jeroen Spitzenberger (Jost Franz), Giorgina Verbaan (Cecile), Paul R. Kooij (Direktor Storch), Wine Dierickx (Suzan) u.a.*

*84 Minuten*
*empfohlen für 2.– 4. Jahrgangsstufe (FSK 0)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Cinekid – Internationales Kinder- und Jugendfilmfestival Amsterdam, 2016:*
*Bester Familienfilm/Jurypreis*

*Prädikat: besonders wertvoll (FBW)*

© Bundesverband Jugend und Film

## Inhalt

Sita lebt mit ihrer Mutter, einer viel beschäftigten Tierärztin, in einem niederländischen Dorf. Sie ist ein neugieriges, unerschrockenes Mädchen und liebt Tiere. Am lustigsten findet sie Frösche. Auf eigene Faust hat sie deshalb entschieden, ihr Referat über diese grünen Amphibien statt über Katzen zu halten. Doch ihr Lehrer, Herr Franz, scheint überhaupt nicht begeistert. Erst wird er grün im Gesicht, dann verlässt er das Klassenzimmer und als er wieder zurückkommt, bricht er ihren Vortrag unbegründet ab. Sita und ihr Freund Wouter wundern sich. Eigentlich schätzt Herr Franz die Arbeit der Kinder und ist ein toller Lehrer. Irgendetwas stimmt da nicht! Doch schon bald vertraut sich Herr Franz seiner Schülerin Sita an: Er sei anders als andere Menschen. Meistens sei er ganz normal, doch manchmal sei er ein grünes „Dingsda“, ein Frosch. So ganz kann Sita ihm nicht glauben. Sie weiht Wouter in das Geheimnis ein, der es aber in der Klasse ausplaudert. Als die Kinder wenig später im Kunstunterricht laut quaken, sind die Zweifel schnell ausgeräumt, denn tatsächlich sitzt Lehrer Franz plötzlich als Frosch auf dem Boden. Mit einem Lehrer, der sich hin und wieder in einen Frosch verwandelt, sind skurrile Situationen im Schulalttag vorprogrammiert, aber vor allem: die Kinder ganz besonders gefragt. Denn der strenge Rektor Herr Storch duldet keine Regelverstöße und möchte unangepasste Lehrerinnen und Lehrer am liebsten der Schule verweisen. Obendrein hat auch er ein Geheimnis, das Herr Franz gefährlich werden kann. Doch gemeinsam gelingt es Sita, Wouter und den anderen Kindern, ihren Lehrer zu beschützen und vor der Versetzung zu bewahren.

## Filmbesprechung

Basierend auf dem Kinderbuch „Das Geheimnis von Lehrer Frosch“ von Paul van Loon, hat Regisseurin Anne van der Heide einen fröhlichen Kinderfilm inszeniert, der mithilfe von fabel- und märchenhaften Elementen auf humorvolle Art große Themen wie Anderssein, Einsamkeit und Solidarität verhandelt und dabei durchweg aus der Perspektive der Kinder erzählt ist. Die bunten Farben in Kostüm und Ausstattung, das sommerliche Licht sowie die heitere Musik sorgen von Beginn an für eine positive Grundstimmung. Dem Genre der Komödie folgend, greift der Film auf eine Bandbreite an komischen Elementen zurück und kombiniert Slapstick-Szenen mit Wort- und Situationskomik. Doch auch Spannung und Nervenkitzel haben ihren Platz in der Dramaturgie. Immer wieder kommt es zu abenteuerlichen Szenen, in denen die Kinder für ihren Lehrer einstehen müssen. Dass gängige Rollen dabei vertauscht werden und es die Kinder sind, die nach seiner Verwandlung in einen Frosch auf den Lehrer aufpassen müssen, stellt eine für das junge Publikum besonders reizvolle und bestärkende Konstellation dar. Sita und ihre Freunde beweisen durch ihr Tun Mut und den Wert einer Gemeinschaft, in der alle füreinander einstehen, vor allem auch für diejenigen, die anders sind.

**Sita und die anderen – Figuren und Handlungsorte**

Der Film nimmt seinen Ausgang auf grünen Sumpfwiesen mit einem Mädchen auf der Suche nach Fröschen. Sita ist die Haupt- und Identifikationsfigur. Sie ist wissbegierig, selbstbewusst und fröhlich. Meist mit rot-weißem T-Shirt, blauer Jeansjacke und grasgrünen Gummistiefeln unterwegs, sticht sie aus dem Figurenensemble hervor: Da ist Sitas Mutter Cecile, die als Tierärztin fast nie zu Hause ist, der zunächst zurückhaltende Nachbarsjunge und Klassenkamerad Wouter, mit dem sich Sita anfreundet, der beliebte Klassenlehrer Herr Franz, der einen guten Draht zu den Schülerinnen und Schülern hat und in die Kollegin Suzan verliebt ist, sowie die Mädchen und Jungen in Sitas Klasse, die im Lauf der Handlung immer stärker zusammenwachsen. Weiter findet sich der neue Rektor Herr Storch, der die Schule umorganisieren und zur besten des Landes machen will. Der penible Schulleiter fungiert in doppelter Hinsicht als Antagonist in der Geschichte: Nicht nur will er den unkonventionellen Lehrer Franz loswerden, er hat überdies eine Doppelexistenz und verwandelt sich ab und an in einen Storch – den natürlichen Fressfeind des Frosches.

Die Figuren des Films bewegen sich an drei zentralen Orten: Neben der Schule als Haupthandlungsort sind Sitas Zuhause sowie das Tierheim wichtige Schauplätze. Die Szenen im etwas unordentlichen, aber gemütlichen Zuhause von Sita vermitteln einen Einblick in den familiären Alltag, den Sita gemeinsam mit ihrer alleinerziehenden Mutter bestreitet. Sitas Mutter Cecile geht in ihrer Arbeit als Tierärztin auf. Sie ist hin- und hergerissen zwischen den beruflichen Ansprüchen und der Fürsorge für ihre Tochter. Der Kontrast zu Wouters Familie, die nebenan wohnt, öffnet zudem den Blick auf verschiedene Familienkonstellationen und zeigt – humorvoll überspitzt – damit verbundene Schwierigkeiten auf. Während in Wouters Familie die Rollen klassisch verteilt sind und die Kinder von einer Supermama umsorgt werden, muss Sita an vielen Stellen die Erwachsenenrolle erfüllen: Sie schmiert Pausenbrote für ihre Mutter oder vertritt diese auf dem Elternabend. Der Film zeigt, wie Sita mit der Freiheit und Verantwortung, die sie hat, wächst. Es wird aber auch deutlich, dass ihr – trotz der Liebe ihrer Mutter – eine verlässliche Bezugsperson fehlt. Die Beziehung zwischen Tochter und Mutter konstituiert die wichtigste Nebenhandlung.

Das Tierheim ist demgegenüber ein eher konfliktbehafteter Ort, der zumeist nur in kleinen, teils dunklen Ausschnitten zu sehen ist. Hier verbringt Sitas Mutter die meiste Zeit des Tages – und mitunter des Abends. Zudem ist dies der Ort, an dem sich der Rektor gegen Filmende in einen Storch verwandelt, was den Showdown im zentralen Konflikt einleitet. In Abgrenzung dazu wiederum ist die Schule mit dem sprechenden Namen „Arche“ für Sita und die anderen Grundschulkinder ein positiv erlebter, geschützter Ort, an dem das Lernen Spaß macht. Besonders Sita, die ihre Mutter vermisst, fühlt sich in der Schule und im Verhältnis zum aufmerksamen Herrn Franz aufgehoben. Umso verständlicher ist ihre Enttäuschung, als Lehrer Franz bei ihrem Referat über Frösche plötzlich ablehnend reagiert.

**Mal Mensch, mal Frosch – oder einfach anders als andere**

Die Erklärung lässt jedoch nicht lange auf sich warten. Bereits am nächsten Tag nutzt Herr Franz die Gelegenheit und vertraut Sita sein Geheimnis an: Er sei anders als andere Menschen. Wenn er Frösche sehe oder höre, man von ihnen spreche, müsse er so sehr an Frösche denken, dass er selbst zu einem werde. „Ich posaune das nicht 'rum“, erklärt er, „ich schäme mich aber auch nicht, kein bisschen.“ Sita hat Mühe ihm zu glauben, nimmt ihren Lehrer jedoch ernst und weiht ihren Freund Wouter in das Geheimnis mit ein. Leider erfährt dadurch die ganze Klasse davon, und dann sitzt ihr Lehrer plötzlich als Frosch im Klassenzimmer. Wie Amphibien, die in zwei Ele-

**Die Verwandlung zum Frosch**

Die Verwandlung zum Frosch stellt dramaturgisch und filmsprachlich eine Schlüsselszene dar. Zu ihrer filmischen Umsetzung bedient sich der Film einfacher, aber sehr effektiver Mittel und nutzt die Fantasie und Filmerfahrung der Zuschauenden, die in ihrer Vorstellung einzelne Einstellungen zu einem großen Ganzen verbinden. Die Inszenierung nimmt jeweils nur einzelne Schritte bzw. Details der Verwandlung in den Blick, die unabhängig voneinander, meist in Nahaufnahmen gezeigt werden. Hierzu gehören die wässrigen Froschaugen, die sich grün färbenden Hände und Unterarme, das Anschwellen der Finger zu Extremitäten mit Schwimmhäuten oder auch das quakende Breitmaulfrosch-Gesicht. Das Springen über Tische und Stühle läutet den letzten Verwandlungsschritt ein, der aber nur im Ergebnis gezeigt wird. Der Film verzichtet auf aufwendige Special Effects und lässt meist auf einen weiten Sprung des Lehrers das Bild des Frosches folgen. Hierdurch schafft der Film einen Raum für die individuelle Vorstellungskraft des Publikums.

menten leben, ist Herr Franz mal Mensch, mal Tier. Meist ist er der engagierte Klassenlehrer, aber manchmal eben auch ein quakender Frosch. Um zu versinnbildlichen, dass jemand anders ist als andere, greift der Film auf das fabel- und märchenhafte Element der Verwandlung in ein Tier zurück.

Ab dem Moment, da Herr Franz als Frosch vor der Klasse sitzt, beginnen sich die Kinder neugierig mit ihm zu befassen. Einen wichtigen Stellenwert nimmt ein vertrauliches Gespräch ein, in dem sich der Lehrer seiner Klasse öffnet. Die Kinder nehmen die Andersartigkeit ihres Lehrers als natürlich an und stellen diese nicht in Frage. Sie akzeptieren ihn so, wie er ist, und erkennen ihre gemeinsame Verantwortung für den Anderen.

Neben dem spielerischen Motiv der Verwandlung in eine Tierfigur tragen auch die zahlreichen lustigen Szenen zur durchweg unverkrampften Behandlung des Themas Anderssein bei. Ein Lehrer, der manchmal ein Frosch ist, sorgt eben für ungewöhnliche Situationen, etwa wenn er durchnässt und mit Modder in den Haaren im Klassenzimmer steht – normal ist folglich vieles nicht mehr und damit vieles ziemlich lustig. Die Komik ist jedoch in HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH kein Selbstzweck, sondern bringt immer auch ernsthafte Sachverhalte oder Probleme zum Vorschein und stößt somit Reflexionsprozesse an. Auf diese Weise werden komplexe Fragen wie der Umgang mit dem Anderssein des Lehrers oder die Überforderung Sitas, die immer wieder in die Rolle ihrer Mutter springen muss, wie selbstverständlich in die Geschichte verwebt und die Auseinandersetzung damit leichter.

**Frösche leben im Schulalltag gefährlich – Komik und Dramatik**

Die größte Spannungs- und Gefahrenquelle für Herrn Franz ist – auf menschlicher wie tierischer Ebene – der Schulleiter Herr Storch. Das liegt nicht nur daran, dass der Rektor den liberalen Lehrer am liebsten suspendieren würde, sondern eben auch an seinem tierischen Doppelleben als Frösche fressender Storch. Groß und schlank, mit langen Beinen, trägt Herr Storch meist einen grauen Anzug mit schmaler Krawatte. Wie sein tierisches Pendant stolziert er durch den Schulflur. Mit seinem Kahlkopf, der spitzen Nase und dem langen Hals, den er immer wieder sich Respekt verschaffend in die Höhe reckt, ähnelt er einem Storchenvogel. Im Gegensatz zu Herrn Franz, der am liebsten unter den Kindern weilt, kommt Herr Storch meist nur aus seinem Rektorenzimmer, um Regelverstöße in sein Notizbuch einzutragen.

Als Herr Franz, nach einer Nacht als Frosch im Tümpel, wieder einmal nicht angemessen im Unterricht erscheint, spricht Herr Storch eine letzte Verwarnung aus. Sita und Wouter wollen ihren Lieblingslehrer nicht verlieren und versuchen, an das Notizbuch des Rektors heranzukommen, in dem dieser die vermeintlichen Verstöße des Kollegen notiert. Bei dieser Gelegenheit wird Sita erstmalig Zeuge seiner Storchen-Verwandlung und realisiert, dass Herr Franz in doppelter Gefahr ist. Voller Sorge sucht das Mädchen Herrn Franz auf, platzt in seine Verabredung mit Fräulein Suzan und verwandelt ihn in einen Frosch, um ihn bei sich zu Hause in Sicherheit bringen zu können.

**Komik im Film**

HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH erzählt von Situationen und Charakteren, die aufgrund ihrer ungewohnten Eigenschaften oder unangepassten Züge vom Gewöhnlichen abweichen und das Publikum dadurch überraschen. Als Reaktion auf das vom Normalen Abweichende, das wir nicht in gewohnte Strukturen einordnen können, beginnen wir zu lachen. Allgemein wird zwischen verschiedenen Formen von Komik unterschieden, etwa in der geläufigen Unterscheidung zwischen Situations- und Charakterkomik. Beide Formen der Komik gehen jedoch meist ineinander über und bedingen sich gegenseitig.

**Situationskomik** entsteht beispielsweise durch überraschende Handlungsmomente, durch mechanische Wiederholungen, durch vertauschte Rollen oder Verwechslungen. Zur ihr zählen die Formen der **Wort- und Bewegungskomik**, aber auch wortlose und stark körperbezogene Formen der Komik, die charakteristisch für die sogenannte Slapstick-Komödie sind. Im Film HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH entstehen allein durch die vertauschten Rollen (Lehrer/Schüler, Mutter/Kind) und die Verwandlung des Lehrers in einen kleinen, springenden Frosch komische Situationen. Das Lachen, weil etwas anders ist, ist dabei jedoch nicht mit dem Auslachen des Anderen gleichzusetzen.

Aber auch Elemente der **Charakterkomik** greift der Film gekonnt auf. Diese bezieht sich auf Figuren und ihre Wirkungen. Entweder stecken die Figuren in ihrem schematischen Denken und Handeln fest – wie etwa der penible Herr Storch –, dann lachen wir *über* sie, oder sie brechen ganz bewusst mit Konventionen und Schemata, wie Herr Franz als Frosch, dann lacht das Publikum *mit* ihnen.

**Bewährungsprobe Gugelhupf – Zuspitzung der Konflikte**

In den nachfolgenden Szenen spitzen sich die Konflikte zu. Nicht nur das Verhältnis zwischen Sita und Herrn Franz gerät aus dem Gleichgewicht, auch der Konflikt mit ihrer Mutter verschärft sich und mündet in einen Tiefpunkt. Wiederholt hat der Film gezeigt, wie Sita von ihr im Stich gelassen wurde. Der selbst gebackene Gugelhupf, den Sita zum Schulfest mitbringen möchte, stellt ihr Verhältnis vor eine Prüfung. Als Cecile sich nicht, wie verabredet, Zeit zum gemeinsamen Backen nimmt, ist Sita enttäuscht. Sie möchte sich nicht mehr mit leeren Versprechungen abfinden und geht ihrer Mutter demonstrativ aus dem Weg, die nun die Situation überdenken muss. In der Abkehr von ihrer Mutter, die der Geschichte vom Frosch-Lehrer nicht glauben kann, wendet sich Sita noch stärker Herrn Franz zu. Nachdem sie ihren Lehrer als Frosch mit nach Hause genommen hat, muss Sita nach dessen Rückverwandlung jedoch einsehen, dass sie zu weit gegangen ist. Sie hat sich über den Willen ihres Lehrers hinweggesetzt und ihn in Gefahr gebracht. Da tröstet es sie auch nicht, dass ihre Mutter inzwischen mit Hilfe von Wouters Mutter einen Gugelhupf gebacken hat.

**Eine Arche voller Tiere – Vertrauen und Gemeinschaftssinn**

Als am nächsten Tag das lang ersehnte Schulfest vor der Tür steht, gibt Sita vor, krank zu sein. Ein Gugelhupf allein kann die Probleme zwischen Mutter und Tochter nicht klären oder das Verhältnis zu ihrem Lehrer wieder glätten. Doch als ihre Mutter das Haus verlässt, um den Kuchen zum Fest zu bringen, sieht Sita Herrn Storch in Richtung Tierheim radeln, und schwingt sich selbst aufs Rad.

Es entspinnt sich eine Verfolgungsjagd, die mit klassischen Stilmitteln spannend in Szene gesetzt wird: Vom Tierheim, in dem sich der Rektor in einen Storch verwandelt, folgt ihm Sita bis zur Schiffshalle, wo das Schulfest vorbereitet wird und sich Herr Franz einmal mehr in einen Frosch verwandelt hat. Während Sitas Mutter vergeblich versucht, den Storch einzufangen, können die Kinder ihren Lehrer schließlich in einer spektakulären Rettungsaktion in Sicherheit und den aggressiven Storch mit Hilfe von Sitas Mutter in Gewahrsam bringen. Die Gefahr ist gebannt.

Diese finale Szene klärt alle im Handlungsverlauf aufgeworfenen Konflikte. Sitas Mutter erkennt, dass sie ihre Tochter aus dem Blick verloren hat, und verspricht künftig für sie da zu sein. Herr Franz muss Fräulein Suzan nicht mehr verheimlichen, dass er anders ist, und die Kinder werden in ihrem solidarischen Handeln, mit dem sie sich gegen die Vorbehalte der Erwachsenen gestellt haben, bestärkt. Mit dem Bild des geschmückten Schiffes, auf dem alle so sein dürfen, wie sie sind, lässt die Geschichte die Feiergesellschaft dahinziehen und verabschiedet der Film sein Publikum.

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- Vor dem Film

  **„Meistens sehe ich so aus wie jetzt. Aber manchmal bin ich etwas anderes."**
  - Sich in andere Figuren verwandeln

  **Wenn Affen Theater machen, Störche im Salat gehen und Krokodile weinen**
  - Tierische Redewendungen und ihre Bedeutungen kennenlernen (AB 1)

  **Vom Filmtitel zur Geschichte**
  - Ideen zur Filmgeschichte entwickeln

- Nach dem Film

  **Filmerlebnis rekapitulieren**
  - Filmgespräch: Eindrücke sammeln und teilen

  **Lehrer Franz ist anders**
  - Die Figur des Lehrers Franz beschreiben (AB 2); sein Anderssein diskutieren
  - Die Beziehung zwischen Herrn Storch und Herrn Franz untersuchen (AB 3)

  **Wie aus einem Mensch ein Tier wird …**
  - Die filmische Umsetzung der Verwandlung zum Frosch beschreiben (AB 4)
  - Eine eigene Verwandlung zeichnend gestalten (AB 5)

  **Wenn Filme lustig sind …!**
  - Lustige Filmszenen beschreiben; komische Elemente im Film kennenlernen
  - Lustige Bilder beschreiben und ihre komische Wirkung erkennen (AB 6)
  - Lustige Szenen untersuchen und ihre komische Wirkung erkennen (AB 7; für fortgeschrittene Lerngruppen)
  - Eine eigene lustige Szene mit Herrn Franz als Frosch entwickeln

  **„Nie bist du da" – Sita und ihre Mutter**
  - Schlüsselszenen beschreiben und betiteln
  - Schlüsselszenen weiter entwickeln
  - Figurenbeziehung nachvollziehen (AB 8)

**Nur auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de – Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter":**

**Vom Buch zum Film**
- Eine Szene aus dem Buch nachspielen

**Themen**

Geheimnis, Anderssein, Verwandlung, Tiere, Schule, Toleranz, Verantwortung, Solidarität, Fürsorge, Freundschaft, Rollenverhalten, Eltern/Kinder, Komödie, Literaturverfilmung

**„Meistens sehe ich so aus wie jetzt. Aber manchmal bin ich etwas anderes."**

*Sich in andere Figuren verwandeln*

Zur Einstimmung setzen sich die Kinder mit verschiedenen Tierfiguren auseinander und schlüpfen in ein Tier ihrer Wahl. Die Übung fördert die Vorstellungskraft der Kinder und bereitet auf das im Film zentrale Motiv der Verwandlung vor. Vertiefend kann zudem der Umgang mit verwandelten Figuren aufgegriffen werden.

Jedes Kind überlegt sich ein Tier, in das es sich gerne verwandeln würde, und beschreibt das Tier und seine Eigenschaften. Dabei dienen folgende Impulsfragen als Anregung:

- Warum möchtest du dich in dieses Tier verwandeln?
- Was gefällt dir an deinem Tier besonders gut?
- Was für Eigenschaften hat es? Wo und wie lebt es?
- Was hat oder kann das Tier, das du nicht hast oder nicht kannst?

Zur gegenseitigen Vorstellung der Tiere in der Klasse können sich die Kinder entsprechend verkleiden oder ein passendes Verkleidungselement mit in den Unterricht bringen. Alternativ kann das Tier auch gemalt werden. In fortgeschrittenen Lerngruppen können die Kinder zudem Fakten zu ihren Tieren recherchieren.

Vertiefend können sich die Kinder daran anknüpfend ein kleines Abenteuer ausdenken, das sie als Tier in der Menschenwelt erleben:

- Wie würde ich reagieren, wenn mein Banknachbar oder meine Banknachbarin plötzlich ein Tier wäre? Wie würde ich ihm oder ihr begegnen?
- Wie würden die anderen Kinder in meiner Klasse wohl reagieren, wenn ich auf einmal als dieses Tier auftauchen würde?
- Was würde ich als dieses Tier erleben?

**Wenn Affen Theater machen, Störche im Salat gehen und Krokodile weinen**

*Tierische Redewendungen und ihre Bedeutungen kennenlernen (Arbeitsblatt 1)*

Diese Übung stimmt auf die fabel- und märchenhaften Motive des Films ein. Über die Auseinandersetzung mit den zugeschriebenen Eigenschaften verschiedener Tiere lernen die Schülerinnen und Schüler tierische Redewendungen und ihre Bedeutungen kennen (Arbeitsblatt 1 „Tierische Redewendungen" auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter) und machen erste Erfahrungen mit dem Stilmittel bzw. Motiv der Personifikation.

**Hinweis zu den Arbeitsblättern**
*Alle Arbeitsblätter finden Sie in Farbe auf der Webseite des Kinderfilmfestes: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link: „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter"*
**Achtung:** *Die Arbeitsblätter 1, 2, 5, 7, 8 sind nur auf der Webseite verfügbar.*

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben; gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen –Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *z.B. Figurengestaltung in Filmen beschreiben, mediale Gestaltungsmittel beschreiben, eigene Medienerfahrungen beschreiben und bewerten.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne eines erweiterten Textbegriffs): z.B. Figuren (ihr Handeln, ihre Stimmungen, ihre Wesensmerkmale) beschreiben; Beziehungen zwischen Figuren veranschaulichen; mit Textbelegen ein Textverständnis prüfen.*
**Kompetenzbereiche *Sprechen und Zuhören, Schreiben***

- **Sachunterricht**

**Kompetenzbereich *Urteilen – Andere Standpunkte wahrnehmen:*** *z.B. Standpunkte von anderen spielerisch übernehmen.*
**Themen und Inhalte:** *z.B. Familien- und Lebensgeschichten.*

**Lösungstabelle für das Arbeitsblatt 1 – Tierische Redewendungen:**

| **Redewendungen …** | **… und ihre Bedeutungen** |
|---|---|
| *ein Affentheater machen* | *sich unsinnig aufregen* |
| *wie ein Elefant im Porzellanladen* | *tollpatschig sein* |
| *sich wie ein Fisch auf dem Trockenen fühlen* | *sich nicht wohlfühlen* |
| *ein alter Hase sein* | *sehr viel Erfahrung und Wissen haben* |
| *einen Frosch im Hals haben* | *heiser sein, sich räuspern müssen* |
| *Krokodilstränen weinen* | *weinen, obwohl man gar nicht traurig ist* |
| *ein schwarzes Schaf sein* | *in einer Gruppe unangenehm auffallen* |
| *schlafen wie ein Murmeltier* | *besonders tief und lange schlafen* |
| *Ich glaub, mich tritt ein Pferd!* | *Das ist nicht zu glauben!* |
| *Hummeln im Hintern haben* | *ungeduldig sein* |
| *keiner Fliege etwas zuleide tun können* | *friedvoll und gutmütig sein* |
| *wie ein Storch im Salat gehen* | *sich steif und ungelenk bewegen* |

Kennen die Kinder noch weitere tierische Redewendungen? Aufbauend auf den ersten Teil der Übung sind die Schülerinnen und Schüler anschließend eingeladen, weitere tierische Redewendungen zu sammeln oder nach Redewendungen zu ihren Lieblingstieren zu suchen. In fortgeschrittenen Lerngruppen kann auf Basis der den Kindern bekannten Geschichten und Märchen auch der konkrete Bezug zur Bedeutung von Tieren in Fabeln und Märchen hergestellt werden.

**Vom Filmtitel zur Geschichte**

*Ideen zur Filmgeschichte entwickeln*

Ausgehend vom Filmtitel HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH werden die Kinder eingeladen, erste Überlegungen zur Handlung und zur Thematik des Films anzustellen. Sie beschreiben Eigenschaften eines Frosches und überlegen, wovon die Geschichte des Films handeln könnte. Es werden möglichst viele Ideen gesammelt:

- Wie sehen Frösche aus? Wo leben sie? Was fressen sie? Was können sie besonders gut?
- Welche Geschichten über Frösche kennt ihr?
- Kennt ihr eine Redewendung zu Fröschen? (Sei kein Frosch! Einen Frosch im Hals haben. Sich aufblasen wie ein Frosch…)
- Wovon könnte der Film HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH handeln?
- Warum könnte hier jemand „Hilfe“ gebrauchen? Und wer könnte das sein?
- Was denkt ihr: Wird das eher ein lustiger Film, ein gruseliger Film oder ein Actionfilm? Begründet eure Meinung!

**TIPP: Laufspiel „Störche fangen Frösche“**

*Das Bewegungsspiel bietet sich z.B. unmittelbar nach der Filmsichtung an, um dem Bewegungsdrang der Kinder nachzukommen oder auch zur Auflockerung zwischendurch im Unterricht.*

*Je nach Gruppengröße übernehmen zwei bis vier Kinder der Klasse die Rolle der Störche. Alle anderen Kinder spielen die Frösche. Das Laufspiel beginnt, indem alle Kinder ihr Tier darstellen und sich springend bzw. stolzierend durch den Raum oder den Hof bewegen. Die Störche versuchen die Frösche zu fangen; die Frösche versuchen sich dabei zu verstecken. Wenn alle Frösche gefangen sind, ist das Spiel zu Ende. Je nach der zu Verfügung stehenden Zeit kann das Spiel in mehreren Runden wiederholt werden. Die Störche und Frösche können jeweils mit Auszählreimen bestimmt werden.*

**Filmerlebnis rekapitulieren**

*Filmgespräch: Eindrücke sammeln und teilen*

In einem offenen Filmgespräch tauschen sich die Kinder über ihr jeweiliges Filmerleben aus. Indem wenig gelenkt wird, soll zunächst Raum geschaffen werden für alles, was die Kinder bewegt. Es wird Bezug genommen zu den Assoziationen, die die Kinder in der vorbereitenden Übung „Vom Filmtitel zur Geschichte“ gesammelt haben. Darüber hinaus werden möglichst viele und vielfältige Eindrücke gesammelt.

**Mögliche Impulse**

- War der Film HILFE, UNSER LEHRER IST EIN FROSCH so, wie ihr ihn euch vorgestellt habt? Was war so und was war anders oder überraschend?
- Was hat euch besonders gut am Film gefallen? Warum?
- Was hat euch weniger gut gefallen? Warum?
- Hat euch das Geheimnis von Lehrer Franz gefallen?
- Wer benötigt im Film „Hilfe“ und wie konnte geholfen werden?
- Wie geht Herr Franz mit der Tatsache um, dass er anders ist?
- Warum bittet er Sita, sein Geheimnis nicht weiterzuerzählen?
- Wie geht Sita mit diesem Geheimnis um?
- Verändert sich Sitas Verhalten gegenüber ihrem Lehrer, nachdem sie erfahren hat, dass er manchmal ein Frosch ist? Wie hättet ihr euch verhalten?
- Was unterscheidet Lehrer Franz von Direktor Storch?
- Wer ist am Ende des Films glücklich und warum?

**Lehrer Franz ist anders**

*Die Figur des Lehrers Franz beschreiben (Arbeitsblatt 2); sein Anderssein diskutieren*

Mithilfe der Filmstandbilder auf dem Arbeitsblatt 2 „Der Lehrer Herr Franz“ (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter“) beschreiben die Kinder die Figur des Lehrers Herr Franz. Die Bilder dienen der Erinnerung und Anregung, um zunächst möglichst viele Merkmale und Eigenschaften der Figur zu sammeln.

Auf Basis dieser Sammlung fertigen die Schülerinnen und Schüler eine Figurenbeschreibung an. Damit diese möglichst lebendig wird, stellen sich die Schülerinnen und Schüler vor, dass sie Herrn Franz einem Freund oder einer Freundin vorstellen wollen, die den Film nicht gesehen haben.

Dabei können entsprechend der Schreibfähigkeiten der Lerngruppe Vorgaben gemacht werden zur Anzahl der zu schreibenden Sätze.

Von den Personenbeschreibungen wird das Gespräch übergeleitet in eine Auseinandersetzung mit seinem Anderssein/seinem zeitweisen Dasein als Frosch:

- Was ist anders an Herrn Franz als an anderen Lehrern oder Menschen?
- Wann verwandelt sich Herr Franz in einen Frosch? Und wie wird er wieder ein Mensch?
- Was gefällt Herrn Franz am Frosch-Sein? Welche Nachteile hat sein Dasein als Frosch?
- Warum glaubt Lehrer Franz, dass er seine zeitweise Verwandlung in einen Frosch geheim halten muss? Wovor hat er Angst?
- Wäre es besser gewesen, wenn Lehrer Franz von Anfang an zugegeben hätte, dass er sich manchmal in einen Frosch verwandelt? Warum bzw. warum nicht?
- Wart ihr selbst schon einmal in der Situation, dass ihr eine Besonderheit, die euch auszeichnet, geheim halten wolltet?
- Was hätte Lehrer Franz oder was hätte euch dabei geholfen, mit solch einer Besonderheit ganz offen umzugehen?
- Menschen können sich in der Wirklichkeit nicht in Frösche oder Störche verwandeln. Wofür könnte diese Verwandlung stehen?

*Die Beziehung zwischen Herr Storch und Herr Franz untersuchen (Arbeitsblatt 3, S. 32)*

Mit Hilfe des Arbeitsblatts 3 untersuchen die Schülerinnen und Schüler vertiefend die Beziehung zwischen Herrn Franz und seinem Antagonisten, dem Rektor Herr Storch.

**Wie aus einem Mensch ein Tier wird …**

*Die filmische Umsetzung der Verwandlung zum Frosch beschreiben (Arbeitsblatt 4, S. 33)*

Um in einem Film einen Menschen in ein Tier verwandeln zu können, muss man sich etwas einfallen lassen. In diesem Sinne wird der Fokus der Auseinandersetzung mit der Figur des Lehrers und seinem Anderssein im Folgenden von der inhaltlichen Ebene (Was passiert?) auf die Betrachtung der filmischen Umsetzung (Wie wird es dargestellt?) gelenkt.

Das Arbeitsblatt 4 „Die Darstellung der Verwandlung im Film“ versammelt Bilder aus der ersten vollständigen Verwandlungsszene, in der Sitas Schulklasse während des Zeichenunterrichts durch Quaklaute die Verwandlung provoziert. Die Bilder auf dem Arbeitsblatt sind noch nicht chronologisch geordnet.

Zunächst wird die Szene rekapituliert. Dann erarbeiten die Kinder mithilfe des Arbeitsblatts, wie die Metamorphose umgesetzt wird. Indem sie festhalten, was sie im Bild sehen und was sie nicht sehen (z.B. den letzten Schritt der Verwandlung), erfahren sie, wie man als Zuschauerin und Zuschauer mit der eigenen Vorstellungskraft einzelne Bildersequenzen im Kopf vervollständigt und Filme entstehen lässt.

Abschließend erzählen die Kinder den Prozess der Verwandlung mit den Filmstandbildern nach, indem sie die einzelnen Bilder des Arbeitsblatts ausschneiden und in eine sinnvolle Reihenfolge bringen. Die genaue Reihenfolge der einzelnen Verwandlungsschritte soll dabei keine zentrale Rolle spielen. Vielmehr sollen sich die Kinder auf Basis ihrer eigenen Filmerfahrung ausdrücken können und ihre Kreativität im Umgang mit Bildern und Bildsequenzen gefördert werden. Lediglich das letzte Bild, der Frosch, bildet einen Fixpunkt.

*Eine eigene Verwandlung zeichnend gestalten (Arbeitsblatt 5)*

Die Kinder überlegen sich, in welches Tier sie sich gerne einmal verwandeln würden, und halten die schrittweise Veränderung vom Mensch zum Tier in einzelnen Zeichnungen fest. Auch hier wird der Gedankenprozess vom „Was passiert?“ zum „Wie wird es dargestellt?“ aufgegriffen. Erfahrungen aus den vorherigen Betrachtungen können mit einbezogen werden.

Als Vorlage und zur Eingrenzung der zu malenden Bilder (6 Stück) dient das Arbeitsblatt 5 „Ich verwandle mich in …“ (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter“).

**Wenn Filme lustig sind …!**

*Lustige Filmszenen beschreiben; komische Elemente im Film kennenlernen*

Indem die Schülerinnen und Schüler zum Einstieg in das Thema lustige Szenen aus dem Film aufgreifen, beschreiben und Überlegungen hinsichtlich ihrer komischen Wirkung anstellen, befassen sie sich auch allgemein mit komischen Elementen im Film (jemand sieht lustig aus, jemand macht etwas Lustiges/Ungewohntes, jemand sagt etwas Lustiges/Unpassendes etc.). Mithilfe der letzten Frage kann auch der Bezug zum Genre der Filmkomödie hergestellt werden:

- Welche Szene aus dem Film war besonders lustig? Was ist da passiert?
- Was war an der Szene lustig? Warum habt ihr gelacht?
- Kennt ihr noch andere lustige Filme? Was ist lustig in diesen Filmen? Warum müsst ihr bei diesen Filmen lachen?

*Lustige Bilder beschreiben und ihre komische Wirkung erkennen (Arbeitsblatt 6, S. 34)*

Mithilfe des Arbeitsblatts 6 „Wenn Filme lustig sind …" beschreiben die Kinder zwei lustige Bilder aus dem Film. Sie erklären in ihren Worten, warum sie lachen müssen, und benennen, was das Bild jeweils lustig werden lässt. Die Kinder erfassen, dass wir lachen, wenn wir mit Situationen konfrontiert sind, in denen wir überrascht werden, oder wenn eine Situation vom Normalen abweicht und ein Gegenbild zur gewohnten Realität darstellt. Vom Normalen abweichen kann eine Grimasse, die normale Gesichtszüge in lustiger Form verzerrt (Bild 1); oder ein Lehrer, der plötzlich in der Unterhose im Klassenzimmer steht (Bild 2). Auf dem Arbeitsblatt halten die Kinder die Gründe für die komische Bildwirkung unter den Filmstandbildern fest.

*Lustige Szenen untersuchen und ihre komische Wirkung erkennen (Arbeitsblatt 7; für fortgeschrittene Lerngruppen)*

Diese Übung befasst sich mit der nächstgrößeren bedeutungstragenden filmischen Einheit. Analog zur Beschreibung und Analyse lustiger Bilder widmet sich diese Teilübung lustigen Szenen. Das Arbeitsblatt 7 „Wenn Filmszenen lustig sind…" (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter") greift anhand von aneinandergereihten Filmstandbildern zwei lustige Szenen auf. Die Kinder beschreiben zunächst, was in den Szenen passiert und erklären dann in ihren Worten, warum sie lachen müssen und was die Szene lustig werden lässt. Sie erweitern ihr Wissen um komische Elemente und ihre Wirkungen, indem sie erfahren, dass Komik auch durch Missverständnisse entstehen bzw. über die sprachliche Ebene in Form von Wortkomik/Witzen transportiert werden kann (Szene 1) oder dann entsteht, wenn die Zuschauer und/oder eine Gruppe von Figuren über mehr Wissen verfügen als eine andere Figur oder Figurengruppe (Szene 1 und 2).

Nach Möglichkeit können die beiden Szenen auch nochmals gemeinsam gesichtet werden.

*Eine eigene lustige Szene mit Herrn Franz als Frosch entwickeln*

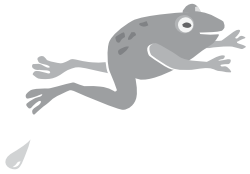
Mit einem Frosch als Lehrer ist der Spaß im Schulalltag vorprogrammiert. Was könnte die Klasse noch mit Herrn Franz erleben? Zum Abschluss entwickeln die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen eine eigene lustige Szene. Das zuvor erworbene Wissen über die verschiedenen Formen von Komik kann hier spielerisch angewandt und in die Szenenentwicklung mit einbezogen werden. Die Kinder überlegen sich, wie sie die Szene gemeinsam schauspielerisch darstellen können, und präsentieren sich gegenseitig ihre lustigen Szenen.

Wahlweise kann auch ein selbst gebastelter Origami-Frosch (siehe Kasten: Einen Frosch falten) als Requisite bzw. Figur eingesetzt werden.

**Einen Frosch falten**

*Unter Anleitung der Lehrkraft basteln die Kinder aus grünem quadratischem Papier Origami-Frösche. Die Frösche können im Klassenzimmer um einen Teich (ein blaues Tuch oder einen blauen Fotokarton) gruppiert, zu einem Frosch-Weitsprung-Wettbewerb eingesetzt oder in andere Aufgaben miteinbezogen werden (z. B. zur Entwicklung einer eigenen lustigen Szene).*

*Unter folgenden Links sind Bastelanleitungen mit Fotografien und/oder Videoanleitungen zu finden: www.kinderspiele-welt.de/sommer/frosch-falten.html oder www.besserbasteln.de/Origami/Tiere%20falten/frosch_1.html*



**„Nie bist du da" – Sita und ihre Mutter**

Diese Übungen bieten eine tiefergehende Betrachtung der Beziehung zwischen Sita und ihrer Mutter an und rücken das Themenfeld Familie in den Fokus. Indem die Kinder Schlüsselszenen beschreiben und betiteln, greifen sie zentrale Konfliktmomente im Mutter-Tochter-Verhältnis auf. Sie setzen das Geschehen in Bezug zu ihren eigenen Erfahrungen und entwickeln anhand konkreter Szenen Lösungsstrategien. Mit älteren Kindern kann hierbei auch über Rechte und Pflichten sowie über Rollenbilder in der Familie gesprochen werden.

*Schlüsselszenen beschreiben und betiteln*

Gemeinsam sammeln die Schülerinnen und Schüler Szenen, in denen Sita auf sich allein gestellt ist oder wieder einmal Aufgaben übernehmen muss, für die sonst Erwachsene zuständig sind. Die Kinder beschreiben die Szenen und denken sich jeweils einen aussagekräftigen Titel für die Szenen aus (z.B. Das Pausenbrot/Der Elternabend/Sita muss kochen). Die Titel der Schlüsselszenen werden an der Tafel gesammelt.

*Schlüsselszenen weiter entwickeln*

Die Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe bearbeitet eine der zuvor benannten Schlüsselszenen und nimmt diese hinsichtlich der Beziehung zwischen Sita und ihrer Mutter genauer unter die Lupe. In einem zweiten Schritt setzen die Schülerinnen und Schüler die Situation in Bezug zu ihren eigenen Erfahrungen in der Familie und entwickeln Lösungsansätze für die dargestellten Probleme:

- Wie fühlt sich Sita in der Situation? Was wünscht sie sich?
- Warum übernimmt Sita die Aufgaben ihrer Mutter?
- Wie hätte sich Sita verhalten können, um das zu bekommen, was sie sich wünscht?
- Was hätte ihre Mutter anders machen können?
- Wie wäre die Situation dann ausgegangen?
- Schreibt einen Dialog zwischen Sita und ihrer Mutter, der das zum Ausdruck bringt.

*Figurenbeziehungen nachvollziehen (Arbeitsblatt 8)*

Im Lauf des Films ändert sich das Verhältnis zwischen Sita und ihrer Mutter. Am Ende erkennt die Mutter, dass sie ihrer Tochter zu wenig Zeit und Aufmerksamkeit geschenkt hat und zieht Konsequenzen. Anhand der Schlussszene zwischen Sita und ihrer Mutter am Tag des Schulfestes reflektieren die Kinder die Entwicklung der Beziehung zwischen Mutter und Tochter (Arbeitsblatt 8 auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter").

## Herr Franz und Herr Storch

- Seht euch das Bild an. Aus welcher Szene stammt es? Was ist in der Szene passiert?

. . . . . .

- Beschreibt mit Stichworten, wie Herr Franz und Herr Storch im Film dargestellt sind:

| | Herr Franz | Herr Storch |
|---|---|---|
| **Aussehen** | . . . . . | . . . . . |
| | . . . . . | . . . . . |
| | . . . . . | . . . . . |
| **Eigenschaften** | . . . . . | . . . . . |
| | . . . . . | . . . . . |
| | . . . . . | . . . . . |

- Was in ihrem Aussehen erinnert an die Tiere, in die sie sich verwandeln?

| Herr Franz | Herr Storch |
|---|---|
| . . . . . | . . . . . |
| . . . . . | . . . . . |
| . . . . . | . . . . . |

- Wie stehen Herr Franz und Herr Storch zueinander?

. . . . . .

- In welcher Beziehung stehen Frösche und Störche in der Tierwelt zueinander?

. . . . . .

Bildnachweis: © Bundesverband Jugend und Film

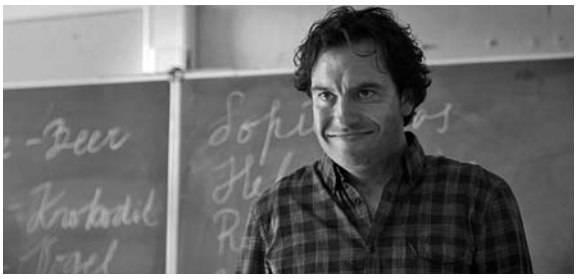
## Die Darstellung der Verwandlung im Film

1.
- Schaut zuerst, was auf jedem Bild zu sehen ist.
- Beschreibt dann mit Stichworten, wie die schrittweise Verwandlung von Lehrer Franz in einen Frosch dargestellt wird.
  Benennt alles, was euch auffällt. (Achtet auf Farben, Gesichtsausdruck, Körperbewegungen.)
- Erinnert euch an den Ton in der Szene. Was war zu hören?
- Können wir den Moment der Verwandlung sehen? Warum verstehen wir trotzdem, dass sich der Lehrer Franz in einen Frosch verwandelt hat?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

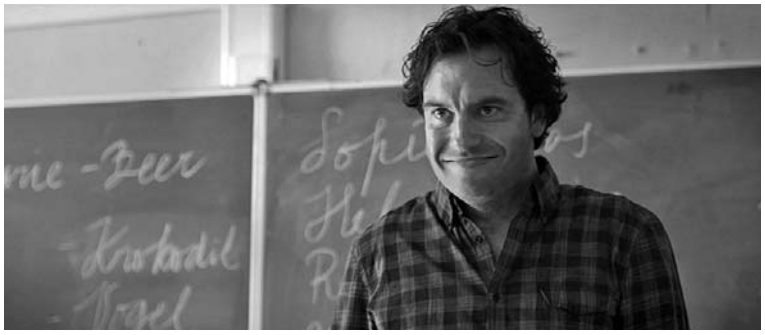
2.
Schneidet die Bilder aus und bringt sie in eine sinnvolle Reihenfolge, um die Verwandlung von Lehrer Franz zu erzählen. Probiert unterschiedliche Varianten aus und entscheidet euch für eine.

Bildnachweis: © Bundesverband Jugend und Film

## Wenn Filme lustig sind …

Seht euch die beiden Bilder an: Aus welchen Szenen stammen sie? Was ist in diesen Szenen passiert?

Warum lachen wir? Warum sind diese Bilder lustig?



1

Das Bild ist lustig, weil . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

2

Das Bild ist lustig, weil . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Bildnachweis: © Bundesverband Jugend und Film

# Der Indianer

*Niederlande 2009*
*Regie: Ineke Houtman*
*Drehbuch: Nynke Klompmaker*
*Kamera: Sander Snoep*
*Musik: Melcher Meirmans, Merlijn Snitker, Chrisnanne Wiegel*
*Szenenbild: Vincent de Pater*
*Schnitt: Elsbeth Kasteel*
*Produktion: BosBros Amsterdam, Lemming Film Amsterdam*
*Darstellerinnen/Darsteller: Matthias den Besten (Koos), Bastiaan Ragas (Jaap), Angelique de Bruijne (Tjitske), Hans Dagelet (Opa Douwe), David Verbaas (Illari), Claire Lapadu (Isa) u.a.*

*80 Minuten*

*empfohlen für 3. – 4. Jahrgangsstufe (FSK 6)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Internationales Kinder- und Jugendfilmfestival Zlín (Tschechien) 2010: Ökumenischer Preis und Spezialpreis der FICC-Jury; Internationales Kinderfilmfestival Wien 2010: Preis der Kinderjury (Lobende Erwähnung); Internationales Kinder- und Jugendfilmfestival BUFF, Malmö (Schweden) 2010: Kinderfilmpreis der Stadt Malmö; Internationales Kinder- und Jugendfilmfestival Buenos Aires (Argentinien) 2010: Golden Kite (Bester Kinderspielfilm)*

© Bundesverband Jugend und Film

## Inhalt

Der achtjährige Koos lebt in den Niederlanden, stammt aber aus Peru. Dort hat ihn das niederländische Paar Tjitske und Jaap Steggerda nach dem Tod seiner Eltern als Baby adoptiert. Bei ihnen und Opa Douwe fühlt Koos sich sehr wohl – auch wenn es ihn stört, dass er nicht so lange Beine hat wie sie und wahrscheinlich deshalb auch kein so guter Schwimmer ist. Wobei das noch untertrieben ist: Koos fürchtet sich regelrecht vor dem Wasser, kann nicht gut tauchen und hat deshalb auch noch kein Schwimmabzeichen. Aber das macht nichts. Was er auf alle Fälle mit Jaap und Douwe teilt, ist die Leidenschaft fürs Motorradfahren. Als Tjitske und Jaap zu ihrer Überraschung doch noch ein eigenes Baby haben werden, entsteht in Koos das Gefühl, nicht mehr so richtig zur Familie zu gehören. Dieses Gefühl verstärkt sich, als er beim Einkaufen zufällig eine Gruppe peruanischer Musiker beobachtet. Sie seien Indianer, erzählen sie ihm – so wie Koos! Darüber hat er sich noch nie Gedanken gemacht. Aber da sich zu Hause ohnehin alles nur noch um das erwartete Baby dreht und Koos sich immer häufiger mit Jaap und Tjitske streitet, will er mehr über die Indianer aus Peru wissen. Er besucht sie und erfährt, dass die Kinder dort erst nach ein paar Jahren einen Namen erhalten. Ob das der Grund ist, weshalb in Koos' peruanischem Pass damals kein Name eingetragen wurde? Mit einem Ritual wollen ihm die Indianer helfen, nun endlich seinen richtigen Namen zu finden. Einen Namen, der wirklich zu ihm und zu seinem Charakter passt. Als es nach der Geburt des Babys erneut zu einem schlimmen Streit kommt, beschließt Koos, von zu Hause fortzulaufen. Auf einer nahe gelegenen Insel im Meer will er das Namensritual durchführen – und sich vielleicht auch gleich mit dem kleinen Kahn auf den Weg nach Peru machen.

## Filmbesprechung

Ein Film mit dem Titel DER INDIANER könnte bestimmte Erwartungshaltungen wecken: eine Geschichte aus dem Wilden Westen, Abenteuer mit Cowboys und Indianern. Doch schon die erste Szene enttäuscht diese Erwartungen: Zwar sehen wir in der ersten Einstellung die Nahaufnahme eines Jungen mit indianischen Gesichtszügen. In den nächsten Bildern allerdings stellt er schon seine Familie vor, und es wird deutlich, dass wir uns hier nicht in der weiten Prärie befinden, sondern in den Niederlanden und Koos ein Adoptivkind aus Peru ist. Trotz des abenteuerlich klingenden Titels entführt DER INDIANER somit weder in eine andere Welt noch in eine andere Zeit. Der Film wirkt vielmehr nah und vertraut – und erzählt von einem Jungen, der über die Auseinandersetzung mit seiner Herkunft Selbstbewusstsein gewinnt.

**Aus dem Flugzeug**

„Die meisten Kinder kommen aus dem Bauch ihrer Mutter. Ich komme aus einem Flugzeug." Mit diesen Worten stellt sich der achtjährige Koos zu Beginn in einem über die Bilder gelegten Kommentar (Voiceover) den Zuschauern vor. Er sagt dies ganz ohne Bedauern; es ist nur eine Feststellung. Koos fühlt sich wohl bei seinen holländischen Adoptiveltern Tjitske und Jaap Steggerda, die ihn kurz nach seiner Geburt und dem Tod seiner leiblichen Eltern in Peru abgeholt haben. Tjitske schmust gerne mit ihm – auch wenn ihm das manchmal ein bisschen peinlich ist –, und Jaap und Opa Douwe sind seine Vorbilder. Beide groß und stark, sind sie aufgrund ihrer langen Beine gute Schwimmer und trauen sich sogar, im Freibad vom höchsten Brett zu springen. Koos dagegen ist eher ängstlich – und vor allem ziemlich wasserscheu. Weil er es überhaupt nicht mag, wenn sein Kopf unter Wasser ist, hat er auch das Schwimmabzeichen noch nicht geschafft. Am liebsten fährt er mit Jaap und Douwe Motorrad. Das ist ohnehin viel besser als Schwimmen, weil die Haare dabei schön trocken bleiben.

Von Anfang an ist Koos sympathisch, weil er so offen mit seinen Ängsten umgeht. Koos ist kein Held, der alles kann, sondern ein ganz normaler Junge. Obwohl er weiß, dass Tjitske und Jaap nicht seine leiblichen Eltern sind, wünscht er sich doch sehr, so wie sie zu sein und ihnen auch äußerlich ein wenig mehr zu ähneln. Nur zu gern möchte er ein richtiger Steggerda sein. Um seinen Körper zu strecken und möglichst ebenso lange Beine wie Jaap zu bekommen, hängt Koos sich Gewichte an die Füße – allerdings ohne sichtbaren Erfolg.

Seine Adoption wird erst zu einem Problem für ihn, als Tjitske und Jaap überraschend doch noch ein eigenes Baby bekommen. Auf einmal glaubt Koos ganz deutlich einen Unterschied zwischen einem „fremden" Adoptivkind und einem eigenen Kind zu spüren und ist verunsichert. Verstärkt wird dieses Gefühl der Verunsicherung, als er wenig später eine Gruppe peruanischer Straßenmusiker trifft und diese belustigt sind, dass Koos seine indianischen Wurzeln nicht kennt. Charmant, ernst und doch auch humorvoll beginnt der Film ab dieser Szene, von einem Jungen zu erzählen, der sich eine überaus existenzielle Frage stellt: Wer bin ich – und wo gehöre ich eigentlich hin? Denn Koos sieht durchaus die Ähnlichkeit zwischen sich und den Indianern.

**Wo gehöre ich eigentlich hin?**

Koos reagiert zunächst mit einer Abwehrhaltung. Er will kein Indianer sein, sondern ein Steggerda – und damit dies auch alle sehen können, lässt er sich von seiner Freundin Isa blonde Strähnen in die schwarzen Haare färben. So sieht er Jaap zumindest ein bisschen ähnlich. Doch je mehr sein Vater und seine Mutter sich auf das Baby freuen, desto mehr will der Junge auch über seine Herkunft wissen. Zum Beispiel, wer seine Eltern waren und wie er eigentlich heißt. In seinem peruanischen Pass steht nur „N.N." für nomen nescio, was bedeutet, dass der Name nicht bekannt ist.

Zunehmend wendet sich Koos von seiner Adoptivfamilie ab und sucht den Kontakt zu den Straßenmusikern. Bei ihnen ist alles anders: Die Wohnung ist bunter, die Erwachsenen sprechen Quechua, im Hintergrund läuft südamerikanische Musik. Für Koos ist die Begegnung mit ihnen wie eine Reise in eine fremde Welt, die aber irgendwie auch mit ihm verbunden ist. Aufmerksam hört er ihnen zu, wenn sie ihm mehr über das Leben der Inka erzählen, ihrer Vorfahren, von denen auch Koos abstammt. Von ihnen erfährt er auch, dass in der Tradition der Inkas Kinder erst nach ein paar Jahren einen Namen erhalten, passend zum Charakter. Kein Wunder also, dass in seinem Ausweis noch kein Name eingetragen war. Er war damals noch viel zu klein. Eine traditionelle Ekeko-Puppe soll Koos Glück bringen und ihm bei der Suche nach seinem Namen helfen.

**Kolumbus' Irrtum – die Bezeichnung „Indianer"**

„Indianer" bzw. „Indios" ist im Deutschen die Sammelbezeichnung für die indigenen Völker Amerikas bzw. Südamerikas. Die Begriffe werden immer wieder – zu Recht – kritisch hinterfragt und von den indigenen Völkern selbst als Fremdbezeichnung der Kolonialisten teilweise abgelehnt. Es existieren im Deutschen jedoch noch keine Alternativbegriffe, die genau das Gleiche zum Ausdruck bringen und auf allseitigen Konsens treffen würden. Im Englischen gibt es die Bezeichnungen „Natives" (USA) oder „First Nation" (Kanada). Für die indigenen Völker bestand keine Notwendigkeit einer Sammelbezeichnung für sie selbst. Die Bezeichnung „Indianer" beruht bekanntermaßen auf Kolumbus Fehlannahme, der 1492 glaubte, Indien erreicht zu haben.
Im Film wird der Begriff „Indianer" verwendet, die peruanischen Musiker bezeichnen sich selbst als Indianer und, an anderer Stelle, als Nachfahren der Inkas, ohne aber den Namen ihres Volkes zu nennen. In der Auseinandersetzung mit dem Film in der Grundschule ist es nicht zwingend geboten, den Begriff zu problematisieren. Weiterführend könnte man allerdings mit den Schülerinnen und Schülern recherchieren, woher die Bezeichnung „Indianer" stammt und dabei auch mit einfließen lassen, dass die indigenen Völker sich selbst so in der Regel nicht (oder nicht mehr) nennen.

**Auf der Suche nach den indianischen Wurzeln**

Symbolisch wird Koos' Suche nach seinem Namen auch zu einer Auseinandersetzung mit seiner Herkunft und Identität. Auf einmal steht für ihn alles in Frage und er beginnt, auch an der Liebe seiner Eltern zu ihm zu zweifeln. Sogar sein holländischer Name stellt plötzlich keine Sicherheit mehr dar, sondern wird als Erfindung von Jaap und Tjitske enttarnt.

Gezielt versucht Koos von nun an, sein Leben und seine Bezugspunkte zu verändern. So interessiert er sich im Spielzeuggeschäft nicht mehr für die Motorradmodelle, für die Jaap so schwärmt und die Koos mit diesem verbunden haben, sondern vielmehr für das indianische Tipi und den Globus. Koos will mehr über Peru erfahren – das Land, aus dem er kommt. Und wenngleich die Ekeko-Puppe ihm keine Antwort auf seine Fragen gibt, so scheint sie ihn doch auf den richtigen Weg zu bringen. Denn eines Tages kreuzt erneut der etwa gleichaltrige Illari seinen Weg, der zu der Familie der Straßenmusiker gehört.

Von Illari kann Koos aus erster Hand lernen, wie sich ein richtiger südamerikanischer Indianer verhält. Lange und schnell können Indianer rennen, weil sie einst Boten waren. Kleine Verletzungen nehmen sie ungerührt hin, in der Natur bewegen sie sich elegant und lautlos – fast so, als wären sie unsichtbar. Durch das Spielen mit Illari erhält Koos eine neue Identifikationsmöglichkeit. Immer mehr meint er zu begreifen, wer er tatsächlich ist. Spätestens, als seine Eltern ungefragt sein Zimmer auf den Dachboden verlegen, um Platz für das Baby zu schaffen, fällt es ihm wie Schuppen von den Augen: „Ich bin kein falscher Indianer, sondern ein falscher Steggerda." Und deshalb muss ihm Isa dabei helfen, die blonden Strähnen wieder abzuschneiden. Aus dem Jungen, der einmal ein Steggerda sein wollte, ist ein Junge geworden, der ein Indianer sein will.

Während Jaap von den Indianergeschichten nichts wissen will, fühlt sich Koos von den peruanischen Musikern besser verstanden. Umso schlimmer ist es, dass diese bereits wieder ihre Rückkehr nach Peru geplant haben. Doch zuvor wollen sie Koos noch helfen. Sorgsam bereitet Illaris Vater alles für ein Ritual vor, durch das Koos' Name offenbart werden soll. Nachdem es Koos mit Isas Hilfe und ein paar geschickten Ablenkungsmanövern sogar gelungen ist, Haarsträhnen seiner Adoptiveltern für das Ritual zu besorgen, macht er sich gemeinsam mit Illari auf den Weg zu einem dafür bestimmten Ort. Der liegt ausgerechnet auf einer Insel – schon bei der Überfahrt in dem kleinen Kahn ist Koos nicht ganz wohl in seiner Haut. Und dann wirft Illari den Lederköcher, in dem Koos' Indianername steht, auch noch ins Meer. Wenn Koos seinen Namen wirklich wissen will, muss er den Köcher bergen. Da er sich nicht traut, zweifelt er erneut an sich: „Ein echter Indianer ist man, wenn man etwas macht, was man sich nicht traut." Ob das bedeutet, dass er doch kein Indianer ist?

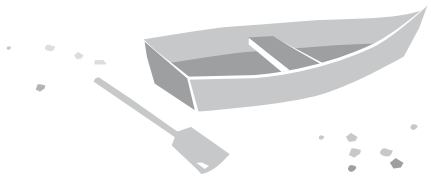
**Koos „Yaku" Steggerda**

Allzu lange kann Koos darüber nicht nachdenken, denn kaum ist er mit Illari von der Insel zurückgekehrt, wird er schon nach Hause gerufen. Das Baby kommt. Koos schöpft neue Hoffnung, hatte ihm Jaap doch versprochen, nach der Geburt mit ihm nach Peru zu reisen. Umso enttäuschter ist er, als dieser die Reise nun doch wieder verschiebt. Als noch schlimmer empfindet er, dass Opa Douwe, nach dem sein kleiner Bruder nun sogar benannt wird, das Baby auch noch als „echten Steggerda" bezeichnet. Während Tjitske, Jaap und Douwe eng beieinander stehen, wird Koos geradezu ausgeschlossen. Nun fühlt er sich noch mehr als Fremder. Da nützt es auch nichts, wenn Jaap und Tjitske immer wieder sagen, dass Koos zu ihrer Familie gehöre. Für Koos wird zunehmend klar, dass Familie eben doch auch aus Äußerlichkeiten besteht. Man gehört zu denen, denen man ähnlich sieht – und deshalb beschließt er, alleine nach Peru zu reisen.

Aus der Enttäuschung und dem Glauben an Manante, den Geist des Meeres, von dem Illari ihm erzählt hatte, schöpft der Junge Mut und macht sich mit einem kleinen Ruderboot auf den Weg. Schon nach wenigen Metern zieht ein Sturm auf, der das Boot in der Nähe der Insel – spannend inszeniert – zum Kentern bringt. Koos stürzt ins Wasser – und entdeckt plötzlich am Meeresgrund Illaris Köcher und taucht nach ihm. Noch bevor der besorgte Jaap Koos auf der Insel erreichen kann, öffnet dieser aufgeregt das Ledertuch aus dem Köcher: „Yaku" steht darauf. Selbstsicher kann er sich damit Jaap vorstellen und ihm sagen, dass er von nun an allein auf der Insel leben will. Da gelingt es Jaap zum ersten Mal, Koos zu sagen, dass er zu ihm und Tjitske gehört – egal ob adoptiert oder nicht. Schließlich hatte er ihn damals sogar nach sich benannt, geht der Name Koos doch wie der Name Jaap auf Jacobus zurück.

**Familie sind die, die dich lieben**

Auch bildlich immer auf Augenhöhe mit Koos und aus dessen Perspektive erzählt DER INDIANER vom Suchen und Finden der eigenen Identität und der Erkenntnis, dass sich enge Familienbeziehungen und das Gefühl von Geborgenheit nicht allein auf Blutsverwandtschaft zurückführen lassen. Familie ist dort, wo man geliebt wird. Geschickt gelingt es dem Film, das Gefühl der Fremdheit und des Andersseins durch Koos' peruanische Herkunft zu visualisieren. Dennoch sind Koos' Ängste universell verständlich, thematisiert die Geschichte doch die Sehnsucht, so angenommen zu werden, wie man ist. Am Ende des Films hat Koos viel über seine Familie und sich selbst gelernt und damit auch genug Rückhalt, um endlich sein Schwimmabzeichen zu machen. Dass Yaku Steggerda sich vor dem Wasser nicht fürchten muss, sagt ihm auch sein indianischer Name: In der Sprache der Inka bedeutet Yaku „Wasser".



## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- **Vor dem Film**
  **Familiengeschichten**
  - Bilder erschließen und Ideen zur Filmgeschichte entwickeln (AB 1)

- **Nach dem Film**
  **Koos' Suche nach seinem Platz**
  - Filmerleben reflektieren, die Geschichte rekapitulieren, Szenenbilder erschließen (AB 2)

  **Meine Familie und ich**
  - Familienporträt als Collage erstellen
  - Namensforschung

  **Wohin gehört Koos?**
  - Arbeitsblatt zur Figurenentwicklung (AB 3)

**Themen**
Identität, Familie, Herkunft, Adoption, Geschwister, Namen, andere Kulturen, Indianer/Inka, Peru, Tradition, Freundschaft, Ängste, Mut, Selbstbewusstsein

**Hinweis zu den verwendeten Szenenbildern**
*Alle in den folgenden Übungen verwendeten Szenenbilder stehen im größeren Format und in Farbe als Arbeitsblätter auf der Webseite des Kinderfilmfestes zur Verfügung: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter".*

**Familiengeschichten**

*Bilder erschließen und Ideen zur Filmgeschichte entwickeln (Arbeitsblatt 1)*

In der Eröffnungssequenz stellt Koos seine Familie anhand von Bildern vor, die er in ein Fotoalbum klebt. Daran knüpft die Übung mit Szenenbildern an mit dem Ziel, vor der Sichtung auf das Filmerleben und den zentralen Konflikt einzustimmen, Erwartungshaltungen aufzubauen und die bewusste Bildwahrnehmung zu üben.
Die Szenenbilder (Arbeitsblatt 1 auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter") werden in ausreichender Anzahl ausgedruckt oder über ein interaktives Whiteboard für alle groß projiziert.

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben; gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Übergreifende Themen: Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt (Diversity)**

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen –Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *mediale Gestaltungsmittel beschreiben, eigene Medienerfahrungen beschreiben und bewerten.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne eines erweiterten Textbegriffs): Figuren (ihr Handeln, ihre Stimmungen, ihre Wesensmerkmale) beschreiben; mit Textbelegen ein Textverständnis prüfen.*
**Kompetenzbereiche *Sprechen und Zuhören.***

- **Sachunterricht**

**Themenfeld *Kind:*** *Familien- und Lebensgeschichten; was für Familie wichtig ist.*

Die Bilder werden zunächst im Plenum betrachtet und besprochen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass sie aus dem gemeinsam zu sehenden Film stammen und die Hauptfigur Koos damit am Anfang seine Familie vorstellt. Der Filmtitel sollte an dieser Stelle noch nicht verraten werden, dies geschieht erst zum Abschluss der Übung und als Überleitung zur Filmsichtung.

- Wer könnten die abgebildeten Personen sein? Wer gehört zu Koos' Familie? (Koos, seine Mutter, sein Vater, der Großvater)
- Welche Gefühle zeigen die Bilder?
- Fällt euch etwas Besonderes an Koos' Familie auf?
  Möglicherweise wird hier Koos' Aussehen benannt, das sich von dem seiner Eltern unterscheidet. Falls nicht, muss es an dieser Stelle auch nicht thematisiert werden.

In Kleingruppen sollen die Bilder im nächsten Schritt genauer untersucht werden. Jede Gruppe wählt ein Bild aus und bearbeitet dazu die folgenden Aufgaben:

- Schaut euch das Bild genau an. Was ist darauf zu sehen?
- In welcher Situation könnte das Bild aufgenommen worden sein?
- Was fühlen die Personen auf dem Bild? Woran kann man das erkennen?
- Was denken die Personen wohl gerade? Überlegt euch für jede Person einen Satz, den sie gerade denkt. Schreibt den Satz auf.
- Stellt das Bild nach. Stellt auch nach, wo die Kamera gestanden haben muss, um es aufzunehmen.

Die Kameraposition wird von einem Kind eingenommen, das als Kameramann/-frau agiert. Mit Hilfe eines mit den Fingern improvisierten Kamerafensters nimmt es das Motiv in den Blick und bestimmt die für die Aufnahme erforderliche Entfernung und Position.

Das improvisierte Kamerafenster wird gebildet, indem der Zeigefinger der rechten Hand so auf den Daumen der linken Hand gelegt wird und der Zeigefinger der linken auf den Daumen der rechten Hand, dass ein Rechteck entsteht. Auch Profis behelfen sich mit dem improvisierten Kamerafenster für einen ersten, schnellen Bildeindruck. Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse: Sie stellen das Bild vor der Klasse nach und die Darstellerinnen und Darsteller sprechen die Gedanken der Figuren aus.
Abschließend und überleitend zum Film, werden gemeinsam Ideen entwickelt:

- Der Film mit Koos und seiner Familie trägt den Titel DER INDIANER. Was könnten Koos und seine Familie mit einem Indianer zu tun haben? Worum könnte es in diesem Film denn gehen?

© Bundesverband Jugend und Film

**Koos' Suche nach seinem Platz**

*Filmerleben reflektieren, die Geschichte rekapitulieren, Szenenbilder erschließen*

Die Geschichte soll anhand ausgewählter Szenenbilder (Arbeitsblatt 2 auf: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter") rekapituliert und besprochen werden. Die Szenenbilder werden farbig ausgedruckt und liegen oder hängen im Raum verteilt bereit.
Die Schülerinnen und Schüler haben in einem ersten Schritt Gelegenheit, sich die Bilder in Ruhe anzuschauen, dabei den Film und ihr Filmerleben wieder zu vergegenwärtigen. Sie suchen sich dann das Bild aus, das sie am meisten anspricht. Die Gründe dafür können unterschiedlich sein: die Szene wird als besonders wichtig angesehen, das Bild an sich als besonders schön oder ausdrucksstark empfunden etc. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich zu ihrem ausgewählten Bild. So entstehen automatisch kleine Gruppen, da ein Bild sicherlich von mehreren gewählt wird.

Im zweiten Schritt erzählen sich die Schülerinnen und Schüler in den kleinen Gruppen gegenseitig, warum sie das Bild ausgewählt haben. Jede und jeder erzählt, die anderen hören nur zu, kommentieren nicht. Es geht auch darum, die Sichtweisen der anderen wahrzunehmen und das jeweils individuelle Erleben, das in den Erläuterungen zum Ausdruck kommt, zu respektieren.
Wurden Bilder jeweils nur von einem Kind gewählt, bilden diese Zweierteams und stellen sich gegenseitig ihr ausgewähltes Bild vor.

Im dritten Schritt kommt die Klasse im Plenum zusammen, am besten im Stuhlkreis. Alle Bilder liegen in der Mitte, eine Schnur ist an einer Wand gespannt, Klammern liegen bereit. Es geht darum, die Bilder in ihre chronologische Abfolge zu bringen und dabei Koos' Geschichte zu rekapitulieren und zu besprechen. Die „Impulse für das Filmgespräch" sollen hierbei unterstützen.
Die Szenenbilder dienen der Erinnerung, werden aber auch vertiefend erschlossen, um die Filmlesefähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Folgende Fragen können dazu anleiten, wobei natürlich nicht alle Szenenbilder ausführlich untersucht werden müssen. Gefordert sind bei jedem Bild zuerst diejenigen, die das Bild in Schritt eins ausgewählt hatten:

- Was ist auf dem Bild zu sehen?
- Was ist in der Szene passiert, aus der das Bild stammt?
- Warum ist diese Szene wichtig für Koos' Geschichte?
- Was für eine Stimmung/was für ein Gefühl vermittelt das Bild?
- Wodurch wird diese Stimmung erzeugt? Achtet auf die Positionen der Figuren, auf Gesten und die Gesichter, auf Farben und Licht.
- Stellt das Bild nach und stellt auch nach, wo die Kamera gestanden haben muss, um es aufzunehmen. War sie nah dran am Motiv oder weit weg?

Zum Abschluss:

- Was macht denn nun eine Familie aus: die Ähnlichkeit, die Blutsverwandtschaft oder zu welcher Erkenntnis kommt Koos am Ende seiner Geschichte?

**Impulse für das Filmgespräch**

- Welches Verhältnis hat Koos am Anfang der Geschichte zu seinen Eltern?
- Koos weiß, dass er adoptiert ist und anders aussieht als seine Eltern. Er möchte ihnen gerne mehr ähneln. Was ist ihm besonders wichtig? Warum?
- Was unternimmt er, um sein Äußeres anzupassen?
- Was empfindet Koos, als er vom Baby erfährt? Warum lehnt er ein Geschwisterkind so entschieden ab?
- Was wird ihm durch die Schwangerschaft seiner Adoptivmutter bewusst?

- Warum will Koos seinen indianischen Namen wissen?

- Was bedeutet Yaku? (Wasser) Findet ihr den Namen passend für Koos? Warum?
- Wo spielt „Wasser" in der Geschichte überall eine Rolle? (Schwimmprüfung am Anfang, Koos Angst vor dem Tauchen, der See, die Insel, der Köcher mit dem Namen muss ausgerechnet aus dem See geholt werden, der Sturm, bestandene Schwimmprüfung am Ende.)

- Was zeichnet Isa als Freundin aus?

- Was hat Koos alles von Illaris Vater und von Illari erfahren und gelernt?
- Wie würdet ihr das Verhältnis von Koos und Illari beschreiben?

- Wie findet ihr Koos' Adpotiveltern Tjitske und Jaap? Verhalten sie sich Koos gegenüber falsch? Begründet eure Meinung.
- Was hätten die Eltern tun können, damit sich Koos besser fühlt?

- Wie findet ihr Koos Entschluss, allein mit dem Boot zur Insel und nach Peru zu fahren? Was hätte Koos anderes tun können?

- Was bedeutet Koos' holländischer Name? Wo kommt er her? Warum haben ihn seine Adoptiveltern so genannt?
- Gibt es zwischen den Namen Jacobus und Yaku einen Zusammenhang? Erkläre ihn. (Im Film fällt Koos auf, dass die beiden Namen ähnlich klingen.)

- Am Ende sehen wir Koos' Schwimmzeugnis groß im Bild. Als Name steht darin: Yaku Steggerda. Ist Koos am Ende des Films ein anderer als am Anfang? Wie hat sich Koos verändert? Was hat sich alles für ihn verändert?

**Koos Suche nach seinem Platz – Szenenbilder**

© Bundesverband Jugend und Film

**Meine Familie und ich**

*Familienporträt als Collage erstellen*

In Anlehnung an die erste Szene im Film, in der Koos Familienfotos in ein Album klebt, gestalten die Schülerinnen und Schüler ein Porträt von sich und ihrer Familie als Collage.

Die Schülerinnen und Schüler bringen Fotos ihrer Familie und Familienmitglieder mit. Es sollen aussagekräftige Bilder sein, die etwas erzählen, z.B. über gemeinsame Hobbys, Lieblingsunternehmungen, wichtige Familienereignisse. Die Bilder der Familienmitglieder sollen mit deren Namen versehen sein. Dafür recherchieren die Schülerinnen und Schüler zuhause auch, ob es beispielweise Zweit- und Drittnamen gibt, von denen sie bisher vielleicht noch nichts wussten.

Die Bilder werden als Collage gestaltet. Die so entstehenden Familienporträts können ergänzt werden durch Zeichnungen und Beschriftungen. Gibt es etwa ein Familienmotto? Die Schülerinnen und Schüler können auch selbst einen Leitgedanken formulieren, der in die Collage aufgenommen wird – ähnlich wie Koos am Ende des Films: „Eine echte Familie liebt dich und du liebst sie auch. Ganz einfach, du bist wer du bist."

*Namensforschung*

Koos wurde von seinem Vater so genannt, weil dieser Name – wie Jaap – eine Kurzform von Jacobus ist. Insofern war es für Jaap vor allem wichtig, Verbundenheit mit seinem Adoptivkind auszudrücken. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren, welche Bedeutung ihr eigener Name hat und warum sie von ihren Eltern so genannt wurden.

Woher kommen eure Namen? Informiert euch, aus welchem Land sie stammen, ob sie einen religiösen oder anderen Ursprung haben und was sie bedeuten.

Fragt eure Eltern, warum sie euch so genannt haben.

Das Ergebnis dieser Recherche kann ebenfalls in der Collage festgehalten werden.

## Wohin gehört Koos?

Warum will Koos zu Beginn des Films ein Steggerda sein?

. . . . . .

Was glaubt Koos, muss er dafür tun?

. . . . . .

. . . . . .

Warum will er später ein Indianer werden?

. . . . . .

. . . . . .

Was tut er alles dafür?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Steggerda oder Indianer? Wie hat Koos sich am Ende des Films verändert – und wo gehört er nun hin?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Bildnachweis: © Bundesverband Jugend und Film

## Königin von Niendorf

*Deutschland 2017*
*Regie: Joya Thome*
*Drehbuch: Joya Thome, Philipp Wunderlich*
*Kamera: Lydia Richter*
*Schnitt: Carola Sultan Bauermeister, Joya Thome*
*Ton: Sascha Etezazi*
*Musik: Conrad Oleak*
*Produzenten: Joya Thome*
*Produktion: Joya Thome Filmproduktion, LUPA Film*
*Darstellerinnen/Darsteller: Lisa Moell (Lea), Mex Schlüpfer (Mark Wagenburg), Denny Sonnenschein (Nico), Salim Fazzani (Robert), Ivo T. Michligk (Paul), Elias Sebastin (Leon), Moritz Riek (Moritz), Sophie Kluge (Frau Pappendorf), Cornelius Schwalm (der Feuerwehrmann) u.a.*

*67 Minuten*
*empfohlen für 4. – 6. Jahrgangsstufe (FSK 6)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Achtung Berlin – new berlin film award 2017: Bester mittellanger Film und Lobende Erwähnung „Bestes Drehbuch"; Festival Jeune Public VOIR ENSEMBLE Grenoble 2018: Preis der Kinderjury und Publikumspreis; Festival Les Toiles Filantes, Pessac, 2018: Preis der Erwachsenen-Jury; ECFA (European Children's Film Association) Award 2018*

© Matthias-Film

## Inhalt

„Irgendwie sind alle komisch geworden", stellt die zehnjährige Lea zu Beginn der Sommerferien fest. Ihre Freundin Lara interessiert sich nur noch für Jungs und schwindelt sie an. Also kurvt Lea mit ihrem Fahrrad alleine durch das kleine brandenburgische Niendorf, in dem so gar nichts zu passieren scheint. Doch in der sommerlichen Landidylle nimmt vieles Leas Aufmerksamkeit gefangen: Ihr Freund Mark, ein Musiker und Aussteiger, soll von seinem Bauernhof vertrieben werden. Der Feuerwehrmann, der seine Zwillingssöhne mit unerbittlichem Sporttraining drillt, geht in seinem Keller Heimlichkeiten nach. Und dann ist da die Kartoffelbande, eine reine Jungsgruppe. Lea will unbedingt bei ihnen mitmachen – aber weil Mädchen eigentlich unerwünscht sind, muss sie eine besonders schwierige Aufnahmeprüfung bestehen. Lea meistert nicht nur diese Bewährungsprobe furchtlos. Sie lässt sich ihren Schneid nicht abkaufen, weiß Geheimnisse zu wahren und bleibt sich vor allem immer treu. So wird es ein aufregender Sommer, wie er für Lea und ihre Freunde besser nicht hätte werden können.

## Filmbesprechung

Ein Sommerabend im brandenburgischen Niendorf: Ein paar Jungen, zwischen zehn und zwölf Jahre alt, entzünden auf einer Wiese ein riesiges Strohhuhn. Im Nu lodern die Flammen, die Kinder werfen Steine hinein und laufen um das Feuer herum. Was für ein Spaß! „Hoi, hoi, hoi! Wir sind die Kartoffelbande! Hoi, hoi, hoi!" Die Funken fliegen in den Nachthimmel, andächtig schauen die Jungen in die Flammen, bevor sie wieder losrennen. Sie sind die Kartoffelbande und sie hecken immer etwas aus.

Wie anders wirken dagegen die Mädchen, die sich am letzten Schultag vor den Ferien in der Turnhalle aufgereiht haben. Langsam gleitet die Kamera an ihnen entlang. Manche erscheinen noch klein und verspielt, andere sind schon fast Teenager: hier ein schwarzes Halsband, dort eine trendige Brille – bloß nicht mehr aussehen wie ein kleines Mädchen. Lea, die letzte in der Reihe, mit langen blonden Haaren und einem T-Shirt mit lustigem Delfin-Print, wirkt in dieser Hinsicht noch ganz unbeschwert. „Kann ich dieses Jahr wieder mit euch mitfahren?", will sie von Lara wissen, die neben ihr steht. Doch ihre Freundin fährt diesmal angeblich nicht zum Sommercamp. Traurig radelt Lea danach allein nach Hause, während sich Lara mit vielsagendem Blick bei einem anderen Mädchen unterhakt.

**Wenn aus Kindern Teenies werden oder: Plötzlich sind alle komisch**

So fangen die großen Ferien für Lea mit einer Enttäuschung an. Zu Hause erzählt sie ihrer Mutter, sie habe dieses Jahr keine Lust auf das Ferienlager. Vor dem Mädchen liegen nun sechs lange Wochen, deren Tage gefüllt werden wollen. Was tun? Wenn Lea auf ihrem Rad durch das Dorf fährt, oft mit einem Milchkännchen am Lenker, wirkt sie wie eine kleine Chronistin, die das scheinbar so ruhige Leben im Dorf beobachtet: Da ist der Feuerwehrmann, der seine beiden Zwillingssöhne Tim und Tom mithilfe eines straffen Sportprogramms für das Leben abhärten will. Oder der lässige Aussteiger und Musiker Mark Wagenburg, der allein auf einem verwilderten Bauernhof lebt und mit dem sich Lea angefreundet hat. Ihre Klassenkameradinnen üben auf der Straße Tanzschritte ein, aber das ist nichts für Lea. Viel spannender findet sie, was die Kartoffelbande im Schilde führt. Einmal beobachtet sie die Jungen, wie sie eine leere Tonne klauen und sich damit davon machen.

„Irgendwie sind alle komisch geworden", klagt Lea Mark ihr Leid, als sie ihn am ersten Ferientag besucht. Nach dem Sportunterricht in der Umkleidekabine hat sie gesehen, wie sich ein Mädchen in seinem BH im Spiegel begutachtete. Später will Lara von Lea auch noch wissen, mit wem sie lieber gehen würde – mit Leo oder Julian? „Mit keinem", antwortet Lea. Die Jungen wollen dagegen nichts mehr mit Mädchen zu tun haben. Zumindest trifft dies für Nico, Robert, Paul und die anderen von der Kartoffelbande zu, die sich immer in einem Baumhaus treffen. Lea würde zu gerne mitmachen, besonders als sie herausfindet, dass die Freunde aus der Tonne ein Floß gebaut haben. Doch Lea ist in der Kartoffelbande nicht willkommen. Mädchen, davon sind die Jungs überzeugt, haben nämlich „immer vor allem Angst". Da hilft es auch nicht, dass Lea das Gegenteil beteuert.

Während in vielen Kinderfilmen die jungen Hauptfiguren oftmals überhöht und geradezu perfekt gezeichnet sind, wirken die Mädchen und Jungen in KÖNIGIN VON NIENDORF authentisch und natürlich. Vor allem mit Lea hat die Regisseurin und Drehbuchautorin Joya Thome eine Heldin entwickelt, die wie ein Mädchen von nebenan wirkt und in das sich gleichaltrige Zuschauerinnen und Zuschauer daher hineindenken können. Lea ist eine stille und verträumte Zehnjährige, die sich einsam fühlt und nach Anschluss sucht, manchmal lügt oder auch mal eine Kleinigkeit im Dorfladen mitgehen lässt, aber auch sehr genau weiß, was sie will.

**Lange Tage im Sommer**

Wenn Lea anfangs allein, später schließlich mit der Kartoffelbande durch die Gegend streift, fängt der Film die flirrende Stimmung ländlicher Sommertage ein, was durch die teilweise melancholisch anmutende Filmmusik unterstützt wird. KÖNIGIN VON NIENDORF hat einen Blick für die kleinen Momente, etwa wenn das Mädchen einen Käfer über seine Hand krabbeln lässt oder in den Himmel schaut. Immerzu ist das Zirpen der Grillen, das Zwitschern der Vögel zu hören. Mitunter wird die Sommerhitze geradezu spürbar, wenn das Sonnenlicht lange Schatten wirft. Zeitlich entrückt wirkt das Dorf wie auch das Bild, das der Film von Kindheit auf dem Lande entwirft, kommen doch selbst die Teenager im Dorf völlig ohne Handy oder andere digitale Medien aus. Nur Nico, der Anführer der Bande, spielt einmal am Computer ein Ballerspiel. Gedreht im fast quadratischen 4:3-Format, öffnet der Film nicht den Blick für die weite Landschaft, sondern für die Mädchen und Jungen und deren Perspektive. Die Kinder leben in ihrer eigenen Welt voller magischer Momente. Abenteuer finden sie hinter jeder Ecke. So will die Kartoffelbande das „Mysterium vom Feuerwehrmann" lösen, was Lea einen Weg in die Bande eröffnet.

**Das größte Geheimnis von Niendorf**

Die Kartoffelbande beobachtet nämlich schon seit geraumer Zeit, dass der Feuerwehrmann jeden Abend zur selben Zeit in seinem Keller verschwindet. Ist er vielleicht ein Spion? Zu gerne würden die Jungen wissen, was dort im Dunkeln Rätselhaftes geschieht. Doch Nico ist zu groß, um durch das Kellerfenster zu klettern, und der kleine Leon traut sich nicht recht. Aber hatte Lea nicht gesagt, sie habe keine Angst? So lädt die Kartoffelbande das Mädchen zu einer Mutprobe ein, auf die es sich einlässt unter der Bedingung, danach bei der Bande mitmachen zu dürfen. Als Lea sich abends im Keller versteckt, beobachtet sie, dass der Feuerwehrmann dort im Verborgenen mit seinem Geliebten ein Skype-Gespräch führt. Dass er schwul ist, soll niemand im Dorf erfahren. Entsprechend geschockt reagiert er, als er Lea entdeckt, die ihm aber verspricht, niemanden etwas zu erzählen. „Er füttert nur seine Schildkröten", erzählt sie später der Kartoffelbande, die sich mit dieser Geschichte vollauf zufriedengibt.

**Die Welt der Erwachsenen**

Die Regisseurin Joya Thome, die als Kind selbst viel Zeit in Niendorf verbracht hat, zeichnet eine Kinderwelt, in der Erwachsene eher am Rande vorkommen. Wenn Lea

zu Mittag isst oder die Haare gewaschen bekommt, ist das Bild häufig so kadriert, dass man die Mutter nicht vollständig sieht und nur aus dem Off hört. Frau Pappendorf, Bürgermeisterin des Dorfes und stets in Rosa gekleidet, mahnt Lea zwar einmal zur Einhaltung der Verkehrsregeln, aber meist sind die Kinder sich selbst überlassen. Und doch sind es die Geheimnisse und Probleme der Erwachsenen, denen die Kinder wie Detektive nachspüren, ohne dass diese Erzählstränge dramaturgisch je ins Zentrum geraten. So kommt Lea zwar dem Geheimnis des Feuerwehrmanns auf die Spur, doch plaudert sie ihre Entdeckung nicht aus, weil sie instinktiv begreift, dass nur der Feuerwehrmann selbst sein Geheimnis lüften darf.

Ebenso unverkrampft und vorurteilsfrei wie Lea dem Feuerwehrmann begegnen die Kinder auch Mark Wagenburg. Für Lea ist der exzentrische Musiker eine wichtige erwachsene Bezugsperson, weil sie sich von ihm ernstgenommen fühlt. Als Nico zufällig ein Telefonat der Bürgermeisterin belauscht, findet er heraus, dass Mark hochverschuldet ist und Frau Pappendorf seinen Hof verkaufen will. Gewieft versucht die Kartoffelbande dies zu verhindern, indem sie die belastenden Akten stiehlt. Doch auch hier unterläuft KÖNIGIN VON NIENDORF gängige Erzählmuster, denn die Kinder müssen erkennen, dass sie die Probleme der Erwachsenen nicht lösen können. Mark bringt die Unterlagen zurück und gibt sich geschlagen. Er wird Niendorf verlassen, zumal er dort mit seinem unangepassten Lebensstil mehr geduldet als akzeptiert ist. „Ich hab' mal wieder Gegenwind, weil alle so dagegen sind", singt er sich seinen Frust später von der Seele. Mark ist wie ein erwachsenes Pendant zu Lea, die im Lauf des Films mehrmals erfahren hat, dass Vorurteile ausgrenzen. Ebenso fürchtet auch der Feuerwehrmann als Homosexueller die gesellschaftliche Isolation und die Ablehnung seiner Kinder – letzteres jedoch unbegründet, wie der Film zeigt, wenn er beiläufig ein klärendes Gespräch zwischen dem Vater und seinen Söhnen einfängt.

„Die **Cadrage/Kadrage** (frz.: le cadre; der Rahmen) bezeichnet in technischer Hinsicht das Seitenverhältnis des auf der Leinwand sichtbaren Bildausschnitts, in ästhetischer Hinsicht die Platzierung von Gegenständen und Personen im filmischen Raum. Die Bildkomposition beeinflusst das Verständnis und die emotionale Wirkung von Filmbildern und Szenen, indem allein schon durch die räumliche Anordnung der handlungstragenden Elemente eine dramatische Spannung erzeugt wird. Durch Schärfentiefe, Schärfenverlagerung und Kamerabewegungen können die Beziehungen von Personen, Gegenständen und Räumen in einer einzigen Einstellung und ohne Schnitt zusätzlich betont werden. Man spricht in diesem Zusammenhang von innerer Montage. Der Begriff Cadrage ist nicht zu verwechseln mit Bildkader, der Bezeichnung für ein Einzelbild auf dem Filmstreifen."

Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/K (Zugriff: 19.6.2018)

**Eine Grenze wird überschritten**

Aber auch in der Kartoffelbande gibt es Konflikte, was die Kinder anfangs nur unterschwellig wahrnehmen. Mit Lea als neuem Bandenmitglied verändert sich die innere Dynamik der Gruppe. Vor allem Nico, dessen Funktion als Anführer im Statut der Kartoffelbande festgeschrieben ist, verunsichert, dass Robert und Lea sich gut verstehen und manchmal auch Lea in der Gruppe das Wort ergreift. Als Nico herausfindet, dass der Feuerwehrmann gar keine Schildkröten besitzt und Lea somit eine Lügengeschichte erzählt hat, nimmt er dies zum Anlass, das Mädchen zu einer erneuten, das heißt „richtigen Prüfung" aufzufordern. Lea lässt sich zunächst auf „diesen Kinderkram" nicht ein, aber nach einigen einsamen und langweiligen Tagen ohne die Kartoffelbande willigt sie schließlich ein und erscheint frühmorgens am vereinbarten Treffpunkt. Vor allem der dunkelhaarige Robert ahnt wohl, dass es Nico ernst ist und dass möglicherweise auch ein persönlicher Groll dahintersteckt. Er ermahnt seinen Kumpel, es mit seiner Mutprobe nicht zu übertreiben: „Lea würde im Moment alles machen, um zu beweisen, dass sie keine Angst hat." Und damit irrt Robert nicht, denn Lea legt sich, wie von Nico gefordert, in eine Kuhle im Gleisbett, um den ersten Morgenzug über sich hinwegrollen zu lassen. Ein lebensgefährliches Unterfangen und alles andere als „ganz einfach", wie von Nico angekündigt. Ganz still, fast vorwurfsvoll schaut Lea die Jungen an, die sich im Maisfeld verborgen halten, bevor sie sich hinlegt. Als der Zug vorbeirauscht, sieht man die Angst der Jungen, die wissen, dass sie eine Grenze übertreten haben, indem sie das Mädchen in Todesgefahr gebracht haben. Keiner hat Einspruch erhoben, alle haben mitgemacht, auch Lea, die unversehrt aufsteht und sich schweigsam davonmacht. Angeführt von dem Mädchen fahren die Kinder zurück ins Dorf. Der Schock sitzt tief. Anstatt auf die Bande zu pfeifen, die ihr eine solch riskante Aufgabe auferlegt, hat Lea ihr Leben aufs Spiel gesetzt, weil sie dazugehören und nicht als Angsthase dastehen wollte. Eine riesengroße Dummheit – aber aus Leas Perspektive durchaus nachvollziehbar. Erst beim Abschiedslagerfeuer für Mark kommt die Bande wieder zusammen und ist klar, dass Lea fortan ein festes Mitglied ist.

**Eine Entwicklungsgeschichte**

KÖNIGIN VON NIENDORF, mit einem Crowdfunding-Budget von nur 20.000 € produziert, ist ein schönes Beispiel für einen Kinderfilm, der seinem jungen Publikum sowohl inhaltlich als auch formal etwas zutraut. Die Protagonistinnen und Protagonisten sind Kinder vom Dorf, die gemeinsam für alltägliche Konflikte Lösungen suchen und manchmal auch finden. Statt inhaltlich auf Abenteuerliches und dramaturgisch auf Spannungsbögen zu setzen, fängt die Filmemacherin in episodischer Erzählweise Impressionen eines Sommers ein und verhandelt dabei doch tiefgründige Themen. Mit einem Streich, den die Kartoffelbande im Freibad der Clique einer schnippischen Klassenkameradin von Lea spielt, die ihr zudem unter die Nase reibt, dass Lara sehr wohl mit einer Freundin verreist ist, bekräftigt die Gruppe ihren inneren Zusammenhalt. Wenn Lea und ihre Freunde, musikalisch untermalt von dem ausgelassenen Popsong "Lollipop", vom Schwimmbad nach Hause radeln, sieht man dem Mädchen sein gestärktes Selbstbewusstsein an. Beharrlich hat Lea ihr Ziel verfolgt und ist sich dabei – trotz der Mutprobe am Bahndamm – stets treu geblieben. Lea ist nicht mehr das verunsicherte Mädchen, sondern nun im übertragenen Sinne eine „Königin", die weiß, dass sie sich auf sich selbst verlassen kann, und von der auch andere wissen, dass sie auf Lea bauen können.

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- Vor dem Film
  **Einstimmung auf den Film**
  - Filmmusik und ihre Wirkung beschreiben
  - Szenenbild analysieren (AB 1)
  - Fantasieübung: eine eigene kurze Geschichte schreiben

- Nach dem Film
  **Film und Filmerlebnis reflektieren**
  - Filmgespräch, Musik und Szenenbild wiedererkennen und einordnen
  - Die Filmschaffenden erzählen – Informationen aus einem audiovisuellen Beitrag gewinnen und verarbeiten

  **Lea aus Niendorf**
  - Figurenanalyse
  - Entwicklung der Hauptfigur nachvollziehen (AB 2)
  - Lea und die Erwachsenen – Beziehungen analysieren (AB 3)
  - Impulsfragen für ein vertiefendes Gespräch über Lea und ihr soziales Umfeld

  **Mädchen haben immer Angst! Und Jungen? – Vorurteile und ihre Folgen**
  - Dialog schreiben
  - Vorurteile erkennen und hinterfragen – Diskussion

  **Filmisches Erzählen – Wie sieht der Sommer aus? Wie hört und fühlt er sich an?**
  - Bilder beschreiben und vertonen (AB 4)
  - Vorstellung zu einer Jahreszeit beschreiben und in Bilder (Video/Foto) umsetzen

**Themen**
Kindheit, Erwachsenwerden, Freundschaft, Bandenbeziehungen, Mutprobe/Mut, Abenteuer, Selbstvertrauen, Geschlechterrollen, Vorurteile, Gemeinschaft, Solidarität, Identität, Toleranz, Heimat, Sommerferien, Landleben

**Hinweis zu den Arbeitsblättern**
*Alle Arbeitsblätter finden Sie in Farbe auf der Webseite des Kinderfilmfestes: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link: „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter".*
**Achtung:** *Das Arbeitsblatt 2 ist nur auf der genannten Webseite hinterlegt.*

**Einstimmung auf den Film**

Auf unterschiedliche Art und Weise stimmen sich die Schülerinnen und Schüler auf das bevorstehende Filmerlebnis ein und bauen so Erwartungshaltungen in Bezug auf KÖNIGIN VON NIENDORF auf. Dabei stehen mit der Filmmusik und der sogenannten Mise-en-scène zwei wichtige filmische Aspekte im Mittelpunkt. Ihre daraus entstandenen Ideen lassen die Kinder in eine eigene kurze Geschichte einfließen.

*Filmmusik und ihre Wirkung beschreiben*

Musik im Film wird auf vielseitige Weise eingesetzt. Sie spiegelt Stimmungen und Gefühle der Figuren wider und kann die Atmosphäre einer Szene untermalen, verdeutlichen oder auch kontrapunktieren, indem sie im Gegensatz zu den Bildern steht. Man unterscheidet dabei zwischen diegetischer Musik, deren Quelle in der filmischen Realität und in der Handlung integriert ist (die Figuren im Film können diese Musik also hören, etwa das Radio bei einer Autofahrt) und nicht-diegetischer Musik. Letztere wird eigens für den Film komponiert oder aus bereits vorhandenen Liedern zusammengestellt. Sie ist somit nicht Teil der Filmhandlung.

**Inszenierung/Mise-en-scène**
„Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die Mise-en-scène während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen. Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Cadrage)."
Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/GHIJ
(Zugriff 19.6.2018)

Zur Einstimmung werden zwei Stücke aus dem Soundtrack von KÖNIGIN VON NIENDORF vorgespielt, und zwar der Song „Blonde on Blonde" der amerikanischen Indie-Rockband Nada Surf sowie der 1958er-Hit „Lollipop", gesungen von dem A-cappella-Quartett The Chordettes. Die beiden Lieder sind auf YouTube abrufbar: „Blonde on Blonde" (https://www.youtube.com/watch?v=KZg5KY5j5E8) und „Lollipop" (https://www.youtube.com/watch?v=A0kd-w7Xwd8). Die Eindrücke und Assoziationen der Schülerinnen und Schüler werden im Plenum besprochen und auf der Tafel oder auf dem Whiteboard festgehalten:

- Wir hören zwei Lieder, die beide in dem Film KÖNIGIN VON NIENDORF vorkommen. Hört ganz genau hin, macht dabei die Augen zu.
- Schreibt danach in Stichworten auf, welche Stimmung Lied 1 und Lied 2 jeweils vermittelt haben.
- Welche Bilder sind beim Zuhören in eurem Kopf entstanden?
- Überlegt euch jeweils eine Szene, eine Begebenheit, eine Handlung, zu der Lied 1 und Lied 2 passen würden.
- Was glaubt ihr: Ist der Film, den wir sehen werden, eher lustig, spannend oder traurig? Begründet eure Meinung.

*Szenenbild analysieren (Arbeitsblatt 1, S. 52)*

In Partnerarbeit erschließen die Schülerinnen und Schüler ein Filmstill aus einer Schlüsselszene des Films und stellen ihre Ergebnisse anschließend vor.

*Eine kurze Geschichte schreiben*

Auf Basis ihrer Auseinandersetzung zum Ton und dem Szenenbild entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine kurze Geschichte. Die Arbeiten werden anschließend vorgelesen oder in der Klasse aufgehängt:

- Wir haben Musik aus dem Film KÖNIGIN VON NIENDORF gehört und ein Bild aus dem Film betrachtet. Überlege dir davon ausgehend eine kurze Geschichte und schreibe sie auf. Die Geschichte muss folgende Wörter enthalten: **Mutprobe – Königin – Sommer – Kartoffelbande – Geheimnis – Außenseiter – Meloneneis**
- Wenn du möchtest, kannst du dazu auch ein Bild malen.

**Tipp: Mehr zum Thema Filmmusik im Internet**

- *kinofenster.de: www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-filmmusik/*
- *dok' mal! WDR: www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/filmbegriffe/musik-114.html*
- *vierundzwanzig.de: https://vierundzwanzig.de/de/filmbildung/filmmusik/*

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Produzieren – Gestaltung von Medienproduktionen:*** *eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen.*
**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen –Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *mediale Gestaltungsmittel beschreiben.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne des erweiterten Textbegriffs): die Rollen von Figuren und ihre Beziehungen untereinander sowie die Bedeutung von Orten darstellen; Perspektiven von Figuren einnehmen; Entwicklungen von Figuren beschreiben.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Sach- und Gebrauchstexte (…) erschließen:*** *über den Text verstreute Informationen miteinander verknüpfen.*

- **L-E-R**

**Themenfelder *Wer bin ich? – Identität; Miteinander leben – soziale Beziehungen.***

- **Kunst**

**Kompetenzbereiche *Wahrnehmen – Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien erkunden; Gestalten – Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien anwenden.***

**Film und Filmerlebnis reflektieren**

*Filmgespräch, Musik und Szenenbild wiedererkennen und einordnen*

Nach der Filmsichtung erhalten die Schülerinnen und Schüler zunächst die Möglichkeit, sich zum Film und dem eigenen Filmerleben zu äußern. Auf diese Weise werden verschiedene Eindrücke, Motive, Bilder, Themen und Gefühle gesammelt, die individuelle Sichtweisen und Seherfahrungen spiegeln. Zudem bietet ein Filmgespräch die Möglichkeit, Verständnisfragen in Bezug auf Film, Figuren und Handlung zu klären. Das weitere Gespräch greift folgende Fragen auf:

- Vor dem Filmbesuch haben wir uns zwei Lieder aus dem Film KÖNIGIN VON NIENDORF angehört. Könnt ihr nach dem Film Szenen beschreiben, in denen diese Musik jeweils zu hören war?
- Erinnert ihr euch noch an das Szenenbild, das wir uns angeschaut haben? Wann taucht es im Film auf? Was passiert da? Wieso ist diese Szene wichtig?
- Bevor wir den Film gesehen haben, habt ihr eine kurze Geschichte geschrieben. Hat eure Geschichte Ähnlichkeiten mit dem Film? Welche?
- Die Wörter **Mutprobe – Königin – Sommer – Kartoffelbande – Geheimnis – Außenseiter – Meloneneis** spielen alle eine Rolle in dem Film. In welchem Zusammenhang tauchen diese Begriffe im Film auf?
- Findet ihr den Titel KÖNIGIN VON NIENDORF passend zum Film? Begründet eure Meinung.
- Welche anderen passenden Titel fallen euch zum Film ein?

*Die Filmschaffenden erzählen – Informationen aus einem audiovisuellen Beitrag gewinnen und verarbeiten*

Zu KÖNIGIN VON NIENDORF gibt es eine Vorschau (Königin von Niendorf – Teaser, 5:50 Minuten), in der sich die Mitglieder des Teams zum Film äußern und die im Internet auf der Video-Plattform Vimeo kostenfrei gesehen werden kann: https://vimeo.com/171274168 (Abruf: 19.6.2018).

**Aufgaben:**

- In dem folgenden Video erklären Mitglieder des Teams, das KÖNIGIN VON NIENDORF gemacht hat, die Geschichte des Films und wie er entstanden ist. Seht euch den kurzen Film an und beantwortet im Partnerarbeit schriftlich folgende Fragen:
- Die **Regisseurin Joya Thome** hat sich die Geschichte ausgedacht und bestimmt, wie der Film aussehen soll. Wie charakterisiert sie das Mädchen Lea?
- Was sagt die **Hauptdarstellerin Lisa Moell**, die im Film Lea spielt, über den Aussteiger Mark Wagenburg? (Achtung: Im Video wird meist der Name des Schauspielers Mex verwendet.)
- Wie fasst der **Co-Autor Philipp Wunderlich**, der das Drehbuch mitgeschrieben hat, die Geschichte von KÖNIGIN VON NIENDORF zusammen?
- Was möchte die **Bildgestalterin Lydia Richter**, die die Kamera geführt hat, mit ihren Bildern vermitteln?
- Der **Tonmeister und Sounddesigner Sascha Etezazi**, der den Ton und Geräusche aufgenommen hat, findet den Ton bei diesem Kinderfilm besonders wichtig. Warum?

Aufgrund der Kürze des Films empfiehlt es sich, das Video zweimal anzuschauen.
**Achtung:** In dem Teaser sagt Philipp Wunderlich, dass Lea für den Einsiedler Mark ein Konzert auf dem Dorffest organisieren will. Dieser Schluss ist in der endgültigen Fassung des Films nicht enthalten.

**Weiterführende Aufgabe (Gruppenarbeit): Berufe beim Film recherchieren**
*Was macht beim Film eine Regisseurin/ein Regisseur?*
*Welche Aufgaben hat die Kamerafrau/der Kameramann?*
*Wozu ist beim Film die Tonmeisterin/der Tonmeister zuständig?*
*Infos: www1.wdr.de/kultur/film/dokmal/ein-film-entsteht/index.html*

**Lea aus Niendorf**

*Figurenanalyse*

Das Mädchen Lea ist die Hauptfigur in dem Film KÖNIGIN VON NIENDORF. Lea ist in fast jeder Szene des Films zu sehen und es geht vor allem um ihre Geschichte.

Aufgaben zur Figurenanalyse:

- Wähle aus der untenstehenden Tabelle drei Eigenschaftswörter aus, die deiner Meinung nach gut zu Lea passen oder ihr Wesen gut beschreiben.

| | | | |
|---|---|---|---|
| freundlich | mutig | verträumt | trotzig |
| einsam | fröhlich | selbstständig | pfiffig |
| gelangweilt | einfallsreich | ehrlich | fair |
| verständnisvoll | selbstbewusst | schüchtern | traurig |

- An welchen Stellen im Film werden die von dir ausgewählten drei Charakterzüge von Lea jeweils besonders deutlich?
- Beschreibe diese drei unterschiedlichen Szenen und Leas Verhalten darin in drei bis fünf Sätzen.
- Ganz allgemein: Was gefällt dir an Lea, was nicht?
- Könnte Lea deine Freundin sein? Begründe deine Antwort.

*Entwicklung der Hauptfigur nachvollziehen (Arbeitsblatt 2)*

Zu Beginn des Films ist Lea ein Mädchen, das von ihrer vermeintlich besten Freundin eine Absage für den gemeinsamen Sommerurlaub erhält. Da sie mit den Spielen und Interessen der anderen Mädchen ihres Alters nicht viel anfangen kann, sucht sie Anschluss an eine Gruppe von Jungen, in der sie sich aber erst bewähren muss. Am Ende von KÖNIGIN VON NIENDORF ist Lea ein festes Mitglied der Kartoffelbande und ein Stück selbstbewusster geworden.

Anhand von Szenenbildern zeichnen die Schülerinnen und Schüler Leas Entwicklung nach, indem sie beschreiben, in welcher Situation sich Lea jeweils darauf befindet und wie sie sich in diesem Moment fühlt. Die Aufgabe wird mithilfe des Arbeitsblatts 2 (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de; Link „Unterichtsmaterial + Arbeitsblätter“) in Einzel- oder Partnerarbeit realisiert.

*Lea und die Erwachsenen – Beziehungen analysieren (Arbeitsblatt 3, S. 53)*

Die erwachsenen Personen spielen in KÖNIGIN VON NIENDORF auf unterschiedliche Art eine Rolle für die Kinder. Während Leas Eltern mitunter gar nicht richtig zu sehen, sondern nur zu hören sind, ist etwa Mark eine wichtige Bezugsperson für Lea. Doch meistens können sich Lea und die Jungen der Kartoffelbande frei und fast ohne elterliche Aufsicht in Niendorf und Umgebung bewegen. Anhand von vier Filmstills, die als Erinnerungsstütze dienen, werden im Klassenverband ausgewählte Aspekte/Fragen, die auf dem Arbeitsblatt notiert sind, besprochen.

**Impulsfragen für ein vertiefendes Gespräch über Lea und ihr soziales Umfeld**

- Warum will Lea unbedingt bei der Kartoffelbande mitmachen?
- Warum wollen die Jungen Lea nicht in ihrer Bande dabeihaben?
- Warum entscheiden sich die Jungen um und nehmen sie auf?
- Was muss Lea dafür tun?
- Warum verrät Lea nicht das Geheimnis des Feuerwehrmanns?
- Wie verändert sich die Gruppe, nachdem Lea in die Bande aufgenommen wurde?
- Warum beschließt Nico, der Anführer der Kartoffelbande, dass Lea noch eine Mutprobe machen muss?
- Warum lässt sich Lea auf diese gefährliche Mutprobe ein?
- Wie finden die anderen Jungen der Bande Nicos Idee?
- Was haltet ihr von der Mutprobe?
- Was verändert sich für Lea und die Jungen nach dieser Mutprobe?
- Manchmal lügt Lea. Fallen euch Situationen ein, in denen sie lügt? Warum tut sie das? Und wie beurteilt ihr Leas Verhalten in diesen Momenten?
- Warum ist sie mit Mark befreundet?

**Mädchen haben immer Angst! Und Jungen? – Vorurteile und ihre Folgen**

*Dialog schreiben*

Das Filmstill zeigt ein Gespräch zwischen Mark und Lea, in dem sie ihm ihr Leid klagt. Allerdings wird dieses Gespräch im Film nicht zu Ende geführt. Die Schülerinnen und Schüler führen es fort, indem sie den begonnenen Dialog weiterschreiben. In dem ausgedachten Gespräch soll deutlich werden, A) was Lea komisch an den Mädchen und Jungen in ihrer Klasse findet, B) ob und inwiefern Lea eventuell auch „komisch" sein könnte, und C) wie sich Lea fühlt.

© Matthias-Film

**Dialog**

*Mark: „Heute sind doch Sommerferien, oder?"*
*Lea: „Ja, endlich!"*
*Mark: „So schlimm, ja?"*
*Lea: „Irgendwie sind alle komisch geworden dieses Jahr."*
*Mark: „Und du nicht?!"*
*Lea: „Weiß nicht."*

*Vorurteile erkennen und hinterfragen – Diskussion*

Lea möchte in die Kartoffelbande aufgenommen werden, aber Nico, Paul, Robert und die anderen Jungen sind erst einmal dagegen. „Mädchen haben immer nur Angst!", finden sie. Aber wie sich herausstellt, ist das in Bezug auf Lea ein glattes Vorurteil. In zwei Schritten wird das Thema Vorurteile behandelt.

Was wir von anderen denken – und andere Menschen von uns – beruht manchmal auf Vorurteilen. Wir beurteilen Menschen etwa nach ihrem Geschlecht, ihrem Aussehen, ihrem sozialen Status, ihrer Religion oder ihrer Herkunft. Vorurteile beeinflussen nicht nur das Denken, sondern auch das Handeln.

- Was denkt ihr über das Argument der Jungen, Mädchen hätten immer nur Angst?
- Welche Folgen hat es für Lea, dass die Jungen dieser Meinung sind?
- Wie fühlt sich Lea deshalb?
- Gibt es im Film noch weitere Personen, die mit Vorurteilen zu kämpfen haben?
- Um was für Vorurteile handelt es sich dabei?
- Wie verhalten sich Lea und die Jungen gegenüber diesen Personen?
- Was glaubt ihr, wie sollte man anderen Menschen begegnen?
- Was kann man eurer Meinung nach gegen Vorurteile tun?

Im Anschluss an die Diskussion wird die Klasse in eine Mädchen- und in eine Jungengruppe aufgeteilt. Die Mädchen tragen typische Meinungen oder Sprüche zusammen, die Jungen über Mädchen sagen. Ebenso sammeln die Jungen Vorurteile und Bemerkungen, die sie schon mal von Mädchen über sich gehört haben. Jede Gruppe wählt fünf Vorurteile aus und schreibt sie auf.

Danach tragen die Mädchen und Jungen diese Vorurteile vor, schlüpfen aber als Vortragende in die Rolle des anderen Geschlechts. Überlegt abschließend gemeinsam:

- Sind diese Meinungen, die Jungen über Mädchen und Mädchen über Jungen haben, gerechtfertigt?
- Was nervt an derartigen Vorurteilen?
- Wie entstehen sie?
- Wie fühlt ihr euch, wenn ihr diese Sprüche hört?
- Was kann man dagegen tun?

**Filmisches Erzählen – Wie sieht der Sommer aus? Wie hört und fühlt er sich an?**

*Bilder beschreiben und vertonen (Arbeitsblatt 4, S. 54)*

KÖNIGIN VON NIENDORF spielt mitten im Sommer während der großen Ferien. Dieser Aufgabenblock beschäftigt sich damit, wie diese Jahreszeit im Film visuell und akustisch vermittelt wird. Das entsprechende Arbeitsblatt 4 kann im Plenum, in Gruppen oder einzeln bearbeitet werden. Je nach Lerngruppe und Zielsetzung untersuchen die Schülerinnen und Schüler jeweils alle Bilder oder wählen aus.

*Vorstellung zu einer Jahreszeit beschreiben und in Bilder (Video/Foto) umsetzen*

In Einzel- oder Partnerarbeit setzen die Schülerinnen und Schüler folgende Aufgaben um:

- Was verbindest du mit dem Sommer? Was fällt dir spontan dazu ein? Ein Bild oder vielleicht ein Gefühl? Oder ein Geräusch? Oder etwas, dass du nur in dieser Jahreszeit machen kannst? Beschreibe deine Vorstellung in einem kurzen Text, der nicht länger als zehn Sätze sein soll. Achte dabei darauf, möglichst auch Sinneseindrücke (Sehen, Hören, Riechen, Fühlen, Schmecken) zu vermitteln.
- Drehe mit deinem Handy einen Film, der nur aus einer einzigen Einstellung besteht und einen wesentlichen Aspekt deiner Vorstellung illustriert (z.B. Sonnenlicht, das sich auf der Wasseroberfläche spiegelt, oder Wind in einem Weizenfeld). Achte darauf, dass du dabei auch die Geräusche aufnimmst. Falls du kein Handy hast, kannst du auch ein Foto machen und dazu ein passendes Geräusch suchen.
- Präsentiert eure Filme (oder Fotos) im Klassenverband und erläutert eure Idee.

Hinweis: Die Aufgabe kann sich auch auf andere Jahreszeiten beziehen. Was macht den Herbst, den Winter, den Frühling aus?

## Ein Szenenbild analysieren

Das Szenenbild stammt aus dem Film KÖNIGIN VON NIENDORF. Schaut es euch genau an und beantwortet die Fragen schriftlich.

Bildnachweis: © Matthias-Film

- Beschreibt in Stichpunkten, was auf dem Bild zu sehen ist.

. . . . . .

. . . . . .

- Wo spielt sich diese Szene ab?

. . . . . .

- In welcher Jahreszeit findet sie statt?

. . . . . .

- Was glaubt ihr: Sind das Mädchen und die Jungen miteinander befreundet oder nicht? Begründet eure Vermutung anhand des Bildes.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Was für eine Atmosphäre vermittelt das Bild?

. . . . . .

- Wie tragen Farben und Licht zur Stimmung bei?

. . . . . .

. . . . . .

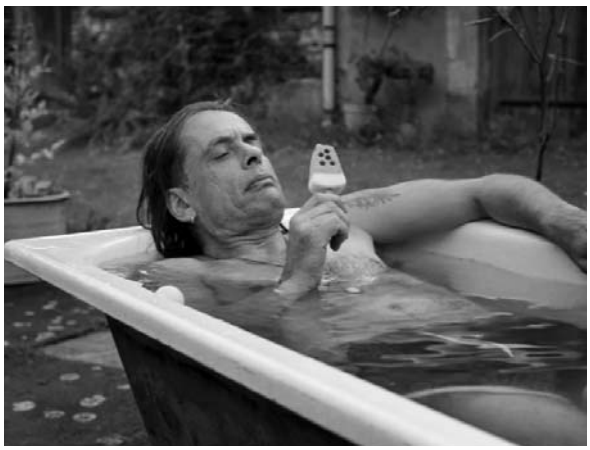
- Was könnte in diesem Moment gerade passieren?

. . . . . .

. . . . . .

## Lea und die Erwachsenen

Leas Eltern



Mark Wagenburg

Frau Pappendorf, die Bürgermeisterin

Der Feuerwehrmann (mit seinen Söhnen)

**Besprecht in der Klasse die folgenden Fragen:**

- Was erfahren wir im Film über die erwachsenen Personen?
- Welche Rolle spielen die Eltern, Mark Wagenburg, die Bürgermeisterin Frau Pappendorf und der Feuerwehrmann für Lea?
- Wie verhalten sich diese gegenüber Lea?
- Wer ist für Lea besonders wichtig? Warum ist das so?

Bildnachweis: © Matthias-Film

## Filmisches Erzählen – Wie sieht der Sommer aus? Wie hört und fühlt er sich an?

KÖNIGIN VON NIENDORF spielt mitten im Sommer. Schaut euch die Bilder aus dem Film genau an:

- Was ist darauf zu sehen?
- Woran kannst du im Bild den Sommer erkennen?
- Was für ein Gefühl vermittelt das Bild?
- Wie ist das Licht? Welche Farben dominieren?
- Vertiefe dich in das Bild: Welche Sinneseindrücke ruft es noch wach? Was kannst du hören, riechen und spüren?

1

2

3

4

**Weiterführende Variante**
*Nimm zu diesen Bildern passende Töne auf oder suche sie im Internet: http://www.hoerspielbox.de oder https://www.audiyou.de/freesounds.html. Dann spiele diese Töne ab, während du das Bild betrachtest. Was verändert sich?*

Bildnachweis: © Matthias-Film

# Mein Leben als Zucchini

*Schweiz, Frankreich 2016*
*Regie: Claude Barras*
*Drehbuch: Céline Sciamma, nach dem Roman „Autobiografie einer Pflaume“ von Gilles Paris*
*Kamera: David Toutevoix*
*Schnitt: Valentin Rotelli*
*Animation Director: Kim Keukeleire*
*Puppen: Gregory Beaussart*
*Musik: Sophie Hunger*
*Produzentinnen/Produzenten: Max Karli & Pauline Gygax, Armelle Glorennec & Eric Jacquot, Marc Bonny*
*Produktion: Rita Productions, Blue Spirit Productions, Gébéka Films, KNM*
*Deutsche Sprecherinnen/Sprecher: Linus Püttmann (Zucchini), Louisa Fuchs (Camille), Felix Lange (Simon), Helmut Gauß (Raymond), Noah Liebscher (Ahmed), Victoria Waldau (Alice), Moritz Müller (Jujube) u.a.*

*66 Minuten, Animation*
*Empfohlen für 5. – 7. Jahrgangsstufe (FSK 0)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*European Film Awards 2016: Bester Animationsfilm; Zürich Film Festival 2016: Preis der Kinderjury für den Besten Kinderfilm; Prix Lumières 2017: Bestes Drehbuch, Bester Animationsfilm; César 2017: Bestes adaptiertes Drehbuch, Bester Animationsfilm; Schweizer Filmpreis 2017: Bester Spielfilm, Beste Filmmusik*

*Prädikat: Besonders wertvoll (FBW)*

© Filmsortiment

## Inhalt

Eine Geschichte über einen neunjährigen Jungen, der seinen Vater nicht kennt und dessen Mutter stirbt – ist das nicht furchtbar traurig? Ja, aber nicht nur. Denn vor allem geht es in dem leuchtend bunten Puppentrickfilm um Mut und Zuversicht, um Freundschaft, Fürsorge und Liebe. All das erfährt der blauhaarige Waisenjunge Icare, genannt Zucchini, nachdem ihn der freundliche Polizist Raymond in das Kinderheim „Haus der Springbrunnen“ gebracht hat. Die Mädchen und Jungen, die dort leben, haben es bislang nicht leicht gehabt. Das kann man in ihren großen Augen sehen und manchmal auch an körperlichen Narben. Aber unter der Obhut der liebevollen, mitunter strengen Erzieherinnen und Erzieher können sie zur Ruhe kommen und Kinder sein, die spielen, tanzen, lernen, sich raufen und zusammenhalten, wenn es darauf ankommt. So lernt Zucchini, dass das Großmaul Simon auch eine zarte Seite hat, findet in Camille eine Vertraute und Freundin fürs Leben und am Ende sogar eine neue Familie.

## Filmbesprechung

Ein selbstgebastelter Drache, einige Buntstifte, mit denen er die Wände bemalt, und die vielen leeren Bierdosen seiner Mutter, die er zu einem Turm aufstapelt – viel mehr Spielmöglichkeiten hat der neunjährige Icare, den seine Mutter nur „Zucchini" ruft, in seinem kärglich eingerichteten Dachbodenzimmer nicht. Verbittert darüber, von ihrem Mann einst verlassen worden zu sein, kümmert sich seine Mutter weder um ihn noch um sich selbst oder ihr gemeinsames Zuhause. Statt mit Zucchini spricht sie mit dem Fernseher, vor dem sie die Tage verstreichen lässt, immer ein Bier in der Hand. Wehe aber, wenn Icare sie dabei stört – und sei es ganz unabsichtlich, weil ihm der Bierdosenturm zusammenfällt. Zucchini will nur der gefürchteten Strafe entgehen, als die Mutter mit drohender Stimme die Treppe zu ihm heraufsteigt: Schnell schlägt er die Falltür zum Dachboden zu – und hört ein schreckliches Poltern. Ohne es schon begriffen zu haben, ist der zarte Junge mit den blauen Haaren und den traurigen Augen zum Waisenkind geworden.

Der gütige Polizist Raymond fährt Zucchini zum Kinderheim „Haus der Springbrunnen" – sogar das Blaulicht schaltet er an und fährt besonders schnell, damit Zucchini seinen Drachen im Fahrtwind steigen lassen kann. Der Drache und eine Bierdose sind die einzigen Andenken an seine Eltern und sein altes Leben, die Zucchini mit sich bringt. Und obwohl es zunächst den Anschein hat, als habe der freche Simon mit den feuerroten Haaren ihn auf dem Kieker, wird ihm das Heim doch sehr bald zu einem liebevollen Zuhause und die anderen Kinder werden zu seinen Freunden. Raymond schickt er bunte Zeichnungen von seinem neuen Leben, in dem der Polizist ihn regelmäßig besucht. Vollkommen wird Zucchini unerwartetes Glück, als eines Tages ein neues Mädchen eintrifft: die freundliche und schlagfertige Camille, die sich selbst von Simon nicht einschüchtern lässt.

**Kindgerechte Adaption**

Der Titel von Claude Barras' Spielfilmdebüt weckt Erinnerungen an Lasse Hallströms Literaturverfilmung MEIN LEBEN ALS HUND (1985), die ebenfalls mit großer Ehrlichkeit und Leichtigkeit von der tragikomischen Kindheit eines Jungen erzählt. Auch Barras' Puppentrickfilm mit seinen charakteristischen Knetfiguren liegt ein Roman zugrunde – allerdings richtete sich Gilles Paris' Buch an eine erwachsene Leserschaft. Dass MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI nun nicht nur eine Geschichte über, sondern auch für Kinder geworden ist, verdankt der Film seinem ausgewogenen Verhältnis von emotionalen und entlastenden Szenen sowie klugen Gestaltungsentscheidungen, die in der Summe bewirken, dass die realistischen und durchaus herausfordernden Themen kindgerecht vermittelt werden.

Nicht nur Zucchinis Familiengeschichte geht zu Herzen: Simon, der sich als Anführer der kleinen Kinderbande aufspielt und sich zunächst über Zucchini lustig macht, ändert seinen Umgangston, als er mitbekommt, dass Zucchini seine Mutter vermisst – denn die Sehnsucht nach den eigenen Eltern kennt auch er. Nun geht Simon auf Zucchini zu und erzählt ihm die Geschichten der Heimkinder: Er selbst ist dort, weil seine Eltern ständig Drogen genommen haben, Beas Mutter wurde nach Afrika abgeschoben, Jujubes Mutter ist psychisch krank, Ahmeds Vater wegen eines Überfalls im Gefängnis und auch Alices Vater ist hinter Gittern, weil er „irgendwelche Sachen mit ihr gemacht" hat. So traurig Simons knappe Schilderungen auch sind, so abstrakt bleiben sie doch, werden weder durch die Musik noch durch eine Bebilderung des Vergangenen konkret gemacht und emotionalisiert. Simon erzählt dies alles, während er bei Sonnenschein mit Zucchini unter einem Baum sitzt und die anderen Kinder fröhlich im Garten spielen. Durch eben diese Vergewisserung darüber, dass sie alle einen Zufluchtsort gefunden haben, durch die Distanz zwischen ihrer vergangenen und der gegenwärtigen Situation gelingt es dem Film, Schicksale vernachlässigter und misshandelter Kinder zu thematisieren und sein junges Publikum dennoch nicht emotional zu überfordern. „Die dunklen, tragischen Vorfälle aus der Vergangenheit werden nur dann aufgegriffen, wenn sichergestellt ist, dass sie durch die neuen Freundschaften in der Gegenwart aufgefangen werden", fasst es der Regisseur im Presseheft zusammen. Auch sonst sorgen die überwiegend helle Farbgestaltung der klaren Bilder sowie die zurückhaltende Orchestrierung durch die Schweizer Singer-Songwriterin Sophie Hunger für entlastende Kontrapunkte zu ernsten Inhalten. Die Umsetzung als Animationsfilm erleichtert es zudem, sich der Fiktionalität der Geschichte bewusst zu bleiben.

**Augenblicke voller Gefühle – und Poesie**

Anders als Zucchini ist Camille sofort froh darüber, ins Heim zu kommen. Für sie ist es ein Zufluchtsort, an dem sie ihrer schrecklichen Tante entfliehen kann, die ihre Fürsorglichkeit nur vortäuscht. Zucchini ist sofort hin und weg von Camille. Heimlich schleicht er sich nachts mit Simon ins Büro der Leiterin Madame Papineau, um Camilles Akte zu lesen. Er erfährt, dass Camilles Vater erst ihre Mutter erschossen und sich dann selbst das Leben genommen hat – und dass das Mädchen alles mitansehen musste. Zucchini vertieft sich in Camilles Porträtaufnahme, die in die Akte eingeklebt ist: „Oh ja. Man kann es in ihren Augen sehen, dass sie alles gesehen hat."

Das Filmpublikum sollte es Zucchini gleichtun und die Figuren aufmerksam betrachten: zum einen ihre übergroßen, expressiven Augen, denn diese zeigen sehr deutlich, wie sich Zucchini und die anderen Kinder gerade fühlen; zum anderen die genauen Geschichten der Kinder, weil diese zwar nicht auserzählt und nicht bebildert werden, dennoch aber Spuren hinterlassen haben, die man entdecken kann, wenn man die Figuren so intensiv studiert wie Zucchini seine geliebte Camille. Simons Narbe ist eine dieser Spuren, genau wie Ahmeds Bettnässen oder Jujubes Pflaster, unter dem sich wohl nichts weiter verbirgt als das Bedürfnis nach Zuwendung.

Auch sonst erzählt der Film sehr viel ohne große Worte. Stattdessen vertraut er auf die Fähigkeit seines (jungen) Publikums, sich relevante Informationen zu erschließen, ohne dass diese stets verbal verdoppelt werden, wie das sonst in vielen Kinderfilmen der Fall ist. Immer wieder entfaltet diese visuelle Erzählweise eine besondere Poesie, etwa während eines Ausflugs der Kinder zu einer Skihütte: Wie gebannt beobachtet die Gruppe die zärtliche Interaktion zwischen einer Mutter und ihrem Sohn,

während die Kamera ganz langsam zurückfährt und die kleine Gruppe noch sehnsüchtiger und einsamer erscheinen lässt.

**Von schrecklichen Verwandten, echten Freunden und wunderbaren Wahlverwandtschaften**

Während des Ausflugs geht Zucchini nachts mit Camille spazieren und überreicht ihr ein nachträgliches Geburtstagsgeschenk: ein selbstgebasteltes Boot, das – man muss genau hinsehen – aus Bierdosenblech besteht. Der Abend endet schließlich in einer fröhlichen Schneeballschlacht im Schlafzimmer der Kinderschar und am nächsten Tag fahren alle müde nach Hause. Das Leben geht seinen gewohnten Gang, als Camilles Tante auftaucht, die ihre Nichte bei sich aufnehmen will, hat sie es doch insgeheim auf das Pflegegeld abgesehen. Zucchini, der das Wochenende beim Polizisten Raymond verbringen darf, will Camille, die sich vor ihrer Tante im Schrank versteckt, in dieser Situation helfen: Simon, Jujube und Ahmed helfen ihm dabei, das Mädchen in Raymonds Auto zu schmuggeln. Der ist zwar verdutzt, als er den blinden Passagier bemerkt, aber nicht verärgert, und so verbringen die drei einen schönen Nachmittag auf dem Rummelplatz. In der Zwischenzeit ist Camilles Tante ins Heim zurückgekehrt und will Camille mitnehmen. Als sie erfährt, dass das Mädchen unerlaubterweise das Heim verlassen hat, macht sie der Leiterin Vorwürfe. Simon belauscht das Gespräch und hat eine Idee. Als Camilles Tante wütend abbraust, um Camille bei Raymond abzuholen, gibt er ihr noch das selbstgebastelte Boot mit – angeblich Camilles Glücksbringer, und als solcher wird sich das Boot tatsächlich noch erweisen.

Die Kinder im Heim vermissen Camille, aber ob sie wirklich bei ihrer Tante bleiben muss, ist noch nicht entschieden. Als Camille einen Brief Zucchinis liest und das Boot in die Hand nimmt, bemerkt sie einen darin versteckten mp3-Player, den Simon von seiner Mutter bekommen und auf dem er etwas aufgenommen hat. Am Tag der Anhörung beim Richter kann sie ihre Tante mit Hilfe des mp3-Players entlarven: Heimlich hat Camille Beschimpfungen von ihr aufgezeichnet und präsentiert die Aufnahme. Nun ist auch für den Richter klar, welche Entscheidung für Camille am besten ist: Sie darf im „Haus der Springbrunnen" bleiben.

Entsprechend ausgelassen ist die Stimmung bei einer späteren Verkleidungsfeier. Auch Raymond feiert mit. Beim Abschied erzählt er Zucchini, dass er der Pflegevater für ihn und Camille werden möchte. Simon belauscht das Gespräch und ist wütend darüber, dass Camille und Zucchini ihn und die anderen „im Stich lassen". Doch als Zucchini Simon aufsucht und sich bereit zeigt, ihm und den anderen zuliebe im Heim zu bleiben, überwindet Simon seine negativen Gefühle und bestärkt Zucchini sogar darin, zu gehen – gewissermaßen als Hoffnungsträger für die anderen: „Weißt du nicht, wie selten Kinder, die schon so groß sind wie wir, noch adoptiert werden? (…) Ihr müsst gehen. Für uns."

Im neuen Zuhause zeichnet Raymond, der zu seinem leiblichen Sohn keinen Kontakt mehr hat, die Größe von Camille und Zucchini mit zwei Strichen an die Wand – um den Tag zu markieren, an dem sie seine Kinder geworden sind. Und auch für Simon gibt es ein Happy End, denn Zucchini versichert ihm in einem Brief seine Freundschaft und Verbundenheit. Im Garten des Kinderheims umringen Simon und die anderen schließlich ihr neues „Brüderchen": Das Baby ihrer Erzieherin Rosy und ihres Lehrers Monsieur Paul. Letztlich erzählt der Film nämlich doch nicht nur kontrastierend von schrecklichen Verwandten und wunderbaren Wahlverwandtschaften, sondern von einer Vielfalt gelingender und misslingender Familienkonstellationen: von verlassenden Eltern, aber auch verlassenen Eltern wie Raymond, von Alleinerziehenden und Paaren, von heilsamen und von schmerzhaften Trennungen. Als nachhaltigste Botschaft bleibt aber am Ende der Trost, dass sich familiäres Glück, Liebe und Geborgenheit eben nicht nur in der Ursprungsfamilie finden lassen.

**Eine Geschichte der Widerstandskraft**

Eine weitere hoffnungsvolle Botschaft trägt der Film, weil er nicht vom Scheitern der Kinder angesichts widriger Umstände erzählt, sondern von ihren gelingenden Entwicklungen. Die Psychologie kennt dafür den Ausdruck „Resilienz", die psychische Widerstandskraft.

Schon die ersten Bilder in Zucchinis Kinderzimmer vermitteln viel über die Bedürfnisse des Jungen, über das, was ihm fehlt – und über seine besonderen Stärken. Die selbstgemalten Bilder an der Wand spiegeln seine Wahrnehmung der Eltern wider: Es liegt nahe, die auf einer Bierdose grimmig dreinblickende Frau als Zucchinis Mutter zu interpretieren; eine verlässliche Bezugsperson imaginiert sich Zucchini in Form eines lächelnden Superheldenvaters. Bei dieser Figur sucht er nach dem Unfall seiner Mutter symbolisch Schutz: Er kauert an der Wand und drückt den gebastelten Drachen an sich, auf den er seinen Vater gezeichnet hat.

Die Bierdosen, mit denen Zucchini spielt, verweisen einerseits auf den Alkoholismus der Mutter und die Vernachlässigung des Kindes, zeigen zugleich aber auch seine Kreativität und Widerstandsfähigkeit: Zucchini hat nämlich die Dosen zweckentfremdet und so einer neuen Bedeutung zugeführt. Seinen Mangel an einem positiven Rollenvorbild kompensiert er so gut es geht mit einer imaginierten Figur. Auf bemerkenswerte Weise fähig, sich über Bilder auszudrücken, hat er sein karges Zimmer in eine farbenfrohe Schutzzone umgestaltet.

Schließlich wird auch die Bierdose, die Zucchini zunächst als Andenken an seine Mutter behält, transformiert und losgelassen: Er nutzt sie, um Camille seine Zuneigung zu zeigen. Aus dem Symbol einer unheilvollen Abhängigkeit wird in Gestalt des selbstgebastelten Bootes ein Symbol für Freiheit und Aufbruch, für eine Reise, für Überwindung von Distanzen und Vermittlung. Mit Simons Hilfe wird das Boot sogar tatsächlich zu einem Transportmedium und verhilft Camille zu ihrer Freiheit von der lieblosen Tante. Da ist es nur passend, dass Zucchini und Simon bei der Verkleidungsfeier als Superheld und als Polizist auftreten, haben sie doch gerade eine außerordentliche Selbstwirksamkeitserfahrung gemacht und erscheinen nicht mehr nur schutzlos, sondern wie wahre Helden – und obendrein wahrhaft gute Freunde.

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- **Vor dem Film**

  **Einstimmung auf den Film**
  - Sichtung des Trailers (ohne Ton) – Erwartungen an den Film formulieren, Ideen zur Handlung entwickeln

  **Da machst du Augen!**
  - Grundlagen der Animation verstehen, eine Animationstechnik kennenlernen und Informationen aus einem Making-of-Video entnehmen
  - Wie Trickfiguren fühlen – Bildbetrachtung, ein Daumenkino basteln (AB 1, 1A)

- **Nach dem Film**

  **FIlmeindrücke austauschen**
  - Filmgespräch – Filmverständnis vertiefen (AB 2)

  **Zucchini und anderes junges Gemüse – Figuren**
  - Figurensteckbriefe ausfüllen und präsentieren (AB 3)

  **Vom Bauklotz zum Rettungsboot**
  - Ein (symbolisches) Motiv im Film untersuchen (AB 4)

  **Was tun, wenn man was tun muss?**
  - Anlaufstellen bei Problemen kennenlernen

  **Ich möcht' eine Puppe sein – zum Tanzen animiert**
  - Eine kurze Animationssequenz drehen – mediale Ausdrucksformen fördern, Pixilation als Stop-Motion-Technik kennenlernen und anwenden (AB 5)

**Nur auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de,**
**Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter":**

**Eure Familienbilder**
- Plakatgestaltung und Präsentation – die Vielfalt von Familienformen wahrnehmen, Förderung medialer Ausdrucksformen (AB)

**Eine Achterbahnfahrt der Gefühle! – Zur Dramaturgie**
- Szenen beschreiben und Emotionen zuordnen – ein dramaturgisches Prinzip des Films erkennen (AB)

**Themen**
Familie/Familienformen/Familienprobleme, Kindheit, Kinderheim, Freundschaft, Gemeinschaft, Hoffnung, Mut, Lebensfreude, erste Liebe, Puppentrickfilm/Animation

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Produzieren – Gestaltung von Medienproduktionen:*** *eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen.*
**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden; die Verwendung medialer Symbole und Zeichensysteme untersuchen und ihre Auswirkungen auf Aussage und Botschaft von Medienangeboten bewerten.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen –Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *die Figurengestaltung in Texten unterschiedlicher medialer Formen beschreiben; mediale Gestaltungsmittel beschreiben.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne des erweiterten Textbegriffs): die Rollen von Figuren und ihre Beziehungen untereinander (…) darstellen; Perspektiven von Figuren einnehmen.*

- **GeWi (5/6)**

**Themenfeld *Kinderwelten – heile Welten?***

- **L-E-R**

**Themenfeld *Miteinander leben – soziale Beziehungen.***

- **Kunst**

**Kompetenzbereiche *Wahrnehmen – Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien erkunden; Gestalten – Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien anwenden.***

**Hinweis zu den Arbeitsblättern**
*Alle Arbeitsblätter finden Sie in Farbe auf der Webseite des Kinderfilmfestes: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link: „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter".*
**Achtung:** *Die Arbeitsblätter 1A, 2, 3 (mit Ausnahme des Steckbriefes Zucchini), 5 sind nur auf der genannten Webseite hinterlegt.*

**Einstimmung auf den Film**

*Sichtung des Trailers (ohne Ton) – Erwartungen an den Film formulieren, Ideen zur Handlung entwickeln*

**Fremdsprachige Trailer MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI**
*Portugiesisch: https://www.youtube.com/watch?v=S0pVfct0Ea4*
*Griechisch: https://www.youtube.com/watch?v=IEp3HJDAFm4*
*Norwegisch: https://www.youtube.com/watch?v=xmRTNp9f06s*
*Französisch: https://www.youtube.com/watch?v=JiK3I3MfWGs*

Die Schülerinnen und Schüler sehen sich zur Einstimmung den Trailer des Films an – allerdings ohne Ton oder in einer ihnen unbekannten Fremdsprache.
Ohne die Informationen aus den Dialogen und Zwischentiteln müssen die Kinder ihre Aufmerksamkeit auf die visuellen und ggf. hörbaren, aber nicht-sprachlichen Elemente (Filmmusik, Tonfall der Stimmen, Geräusche) lenken. Anschließend stellt die Klasse begründete Vermutungen darüber an, wovon der Film handeln könnte. Es empfiehlt sich, den Trailer mehrfach zu zeigen.
Impulsfragen:

- Was war im Trailer zu sehen? (Welche Musik war zu hören?)
- Um was könnte es in dem Film gehen? Wie kommt ihr darauf?
- Wer steht im Mittelpunkt und könnte daher die Figur sein, deren Geschichte hauptsächlich erzählt wird?
- An welchen Orten könnte die Geschichte spielen?
- Haben die Kinder im Trailer Gemeinsamkeiten? Welche vermutet ihr?
- Wie wirken die erwachsenen Figuren auf euch? Welche findet ihr sympathisch, welche nicht?
- Welche Stimmung vermittelt der Trailer?

Entscheidend ist bei dieser Aufgabe nicht, ob die Schülerinnen und Schüler mit ihren Vermutungen richtig liegen, sondern dass sie ihre Aufmerksamkeit bewusst auf die nicht-sprachlichen Informationskanäle richten und Erwartungshaltungen geweckt werden.

**Da machst du Augen!**

*Grundlagen der Animation verstehen, eine Animationstechnik kennenlernen und Informationen aus einem Making-of-Video entnehmen*

Nachdem die Schülerinnen und Schüler ihre Vermutungen zum Filminhalt geäußert haben, wird ihre Aufmerksamkeit auf die technische Umsetzung des Films gelenkt. Einleitend wird die Klasse darauf aufmerksam gemacht, dass es sich bei MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI um eine besondere Art des Animationsfilms handelt, den sogenannten Puppentrickfilm. Weitere bekannte Beispiele für Puppentrickfilme sind DAS SANDMÄNNCHEN, DER FANTASTISCHE MR. FOX (2009) oder SHAUN – DAS SCHAF (2015). Die Frage, welche anderen Animationsfilme der Klasse bekannt sind, bildet den Auftakt für ein kurzes Gespräch im Plenum.
Impulsfragen:

- MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI ist ein Puppentrickfilm. Welche anderen Puppentrickfilme kennt ihr?
- Was ist das Besondere an Puppentrickfilmen?
- Was gefällt euch an diesen Filmen, was nicht?
- Was glaubt ihr, wie werden Puppentrickfilme gemacht?

Die Schülerinnen und Schüler sehen sich auf YouTube ein kurzes Making-of-Video an, das einen kleinen Einblick in den Animationsprozess bietet:
https://www.youtube.com/watch?v=jmiWSaMBf14&feature=youtu.be

- Was erfahren wir in dem Video darüber, wie MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI gemacht wurde? Wie sehen die Figuren aus? Wie werden sie bewegt?

Im Anschluss fasst die Lehrkraft kurz zusammen, wie die Stop-Motion-Animation funktioniert.

**Stop-Motion**
„Unter Stop-Motion versteht man (…) die technische Grundlage aller Animationsfilme, die Einzelbildschaltung. Einzelbildschaltung bedeutet, dass jedes Bild separat aufgenommen wird. Damit gleicht die Filmkamera in ihrer Funktion eher einem Fotoapparat. Zwischen jedem Auslösen wird das Bild, egal ob mit gezeichneten Protagonisten/innen oder mit Trickfilmfiguren, minimal verändert. Werden die Einzelbilder dann schnell hintereinander abgespielt, entsteht der Eindruck eines Bewegungsablaufs."
Quelle: Regina Voss, Die Stop-Motion-Technik. Bild für Bild, https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1005/die_stop_motion_technik/, (Abruf: 20.6.2018)

**Tipp**
Auf dem Filmbildungsportal kinofenster.de finden Sie einen Grundlagentext zum Thema, „Die Stop-Motion-Technik. Bild für Bild" (www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1005/die_stop_motion_technik/), sowie ein Video-Tutorial „Konrads Knetfilm-Tutorial" (www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/)

*Wie Trickfiguren fühlen – Bildbetrachtung, ein Daumenkino basteln (Arbeitsblatt 1, S. 63)*

Das Arbeitsblatt 1 macht auf ein wesentliches Merkmal der Filmfiguren in MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI aufmerksam, ihre übergroßen Augen, die dem Gefühlsausdruck dienen, und schärft dadurch die Wahrnehmung für diesen Aspekt der Gestaltung. Das erkannte Gestaltungsprinzip übertragen die Schülerinnen und Schüler, indem sie selbst ein Daumenkino zeichnen und dabei den Gesichtsausdruck der Vorlage verändern. Die Übung nimmt damit auch den häufigen emotionalen Wechsel des Films vorweg. Zugleich wenden die Schülerinnen und Schüler eigenständig das Prinzip der Animation – die Einzelbildschaltung – an und vertiefen ihr Verständnis für das Grundprinzip der Animation.

Benötigte Materialien: Ausgedruckte Bastelvorlagen (Arbeitsblatt 1 A; nur auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de), Stifte, Schere, Klebstoff, ggf. Tacker.

Praktische Tipps:

- Das Durchblättern funktioniert besser, wenn die Bastelvorlage auf etwas festerem Papier ausgedruckt wird.
- Nach dem Zusammenkleben der Einzelbilder kann der Rand zusätzlich getackert werden.
- Es empfiehlt sich, ein Daumenkino „vorzubasteln", damit alle Schülerinnen und Schüler eine gute Vorstellung davon haben, worauf sie hinarbeiten.

**Filmeindrücke austauschen**

*Filmgespräch – Filmverständnis vertiefen (AB 2)*

Ein gemeinsames Gespräch in der Klasse gibt den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, zunächst ihre allgemeinen Filmeindrücke zu schildern: zu erzählen, was sie bewegt hat, was ihnen gefallen hat und was nicht, was sie danach beschäftigt. Die folgenden Impulsfragen sollen dabei helfen, das Filmgespräch in Gang zu bringen und Verständnisfragen zu klären.

Zu Beginn können die Namen der vielen Kinderfiguren rekapituliert werden, weil diese erfahrungsgemäß nicht einfach zu erinnern sind. Dafür steht das Arbeitsblatt 2 „Wer ist wer – Figurennahmen zuordnen" (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de) zur Verfügung, das im Plenum oder in Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet werden kann. Ein bearbeitetes Exemplar kann als Erinnerungsstütze im Klassenraum aufgehängt werden.

© Filmsortiment

*Namen der Kinder von links nach rechts: Ahmed, Jujube, Bea, Alice, Camille, Zucchini, Simon*

**Impulsfragen**

*Zum Film allgemein*

- Wie hat euch der Film gefallen? Hat er euren Erwartungen entsprochen oder war er ganz anders als gedacht?
- Beim Ansehen des Trailers habt ihr Vermutungen zum Filminhalt angestellt. Welche eurer Vermutungen habt ihr im Film vorgefunden?
- Welche Szene war besonders lustig? Welche besonders traurig?
- Habt ihr eine Lieblingsszene? Welche ist das? Was hat euch daran gefallen?
- Gibt es eine Stelle des Films, die ihr nicht verstanden habt?
- Wie hat euch das Ende gefallen? Hättet ihr euch ein anderes Ende gewünscht? Was hättet ihr anders gemacht?
- Wie hat euch das Aussehen der Figuren gefallen und warum?
- Welche Figuren haben sich im Laufe des Films am stärksten verändert und inwiefern?
- Wer ist am Ende des Films glücklich und warum?

*Zucchini*

- Warum haben sich die Filmemacher wohl dafür entschieden, Zucchini blaue Haare zu geben?
- Warum leben Zucchini und seine Mutter allein?
- Erinnert euch an den Anfang des Films: Warum schlägt Zucchini die Tür zum Dachboden zu?
- Wie ist das Wetter, als Zucchini seinen selbstgebastelten Drachen steigen lässt? Wie ist das Wetter nach dem Unfall? Warum haben sich die Filmemacher für diese Wetteränderung entschieden? Inwiefern kann man sagen, dass das Wetter zu Zucchinis Situation passt?
- Warum möchte Zucchini „Zucchini" genannt werden?
- Warum ist Zucchini so verärgert, als Simon sich seinen Drachen zum Spielen nimmt?

*Simon*

- Wie verhält sich Simon, als er Zucchini zum ersten Mal trifft?
- Wann ändert Simon sein Verhalten gegenüber Zucchini? Warum ändert er sich?
- Warum ist Simon zuerst sauer, als er erfährt, dass Zucchini und Camille adoptiert werden?
- Warum ändert Simon seine Meinung, als Zucchini ihm sagt, dass er doch im Heim bleibt und nicht zu Raymond geht?
- Woran zeigt sich am Ende, dass Simon und Zucchini gute Freunde geworden sind?
- Von wem bekommt Simon am Ende einen Brief geschickt?
- Camille fragt Simon, ob er der „Chef" im Kinderheim ist. Was sagt ihr dazu? Findet ihr, dass Simon ein guter Anführer ist, und wenn ja, warum?

*Camille*

- Warum ist Camille froh darüber, ins Kinderheim zu kommen?
- Warum möchte Camille nicht zurück zu ihrer Tante?
- Was ändert sich für die anderen Kinder, als Camille ins Kinderheim kommt? Wie verhält sich Camille gegenüber Simon? Was ändert sich für Alice?
- Was meint Camille, als sie Simon dafür dankt, dass er ihr das Leben gerettet hat?

*Familie & Bezugspersonen*

- Wie geht es den Kindern im Kinderheim?
- Ist das Kinderheim ein schöner Ort? Was trägt dazu bei, dass es den Kindern im Heim gut geht?
- Wer wird für die Kinder ein kleiner Bruder?
- Findet ihr, dass ein Heim auch eine Familie sein kann? Warum ja oder warum nicht?
- Welche Erwachsenen im Film sind gemein zu den Kindern? Welche Erwachsenen stehen an ihrer Seite?
- Warum kommt Raymond regelmäßig bei Zucchini zu Besuch?
- Warum will Camilles Tante das Sorgerecht, obwohl sie Camille gar nicht mag?
- Warum schauen die Kinder beim Skiausflug so lange zur Mutter mit ihrem Kind? Was glaubt ihr, denken die Figuren in diesem Augenblick?
- Warum stellen die Kinder Rosy so viele Fragen dazu, ob sie ihr Baby auch dann behält, wenn es zum Beispiel nach „Kacke" riecht? Was antwortet Rosy?

**Zucchini und anderes junges Gemüse – Figuren**

*Figurensteckbriefe ausfüllen und vorstellen (Arbeitsblatt 3, S. 64)*

In Einzel- oder Partnerarbeit füllen die Schülerinnen und Schüler Steckbriefe (Arbeitsblatt 3) zu je einer Kinderfigur aus und stellen diese anschließend der restlichen Klasse vor. Unterstützt von den Fragen der Steckbriefe üben die Schülerinnen und Schüler ein, eine Figur zu charakterisieren. Sie beginnen mit der Beschreibung äußerer Merkmale und schließen daran ihre Gedanken über Charaktereigenschaften an. Indem sie sich auch mit dem Verhalten der Figuren in bestimmten Situationen auseinandersetzen und ihre Entwicklung reflektieren, gewinnen die Schülerinnen und Schüler ein tieferes Verständnis der Figur.

Abschließend erfolgt im Plenum ein Gespräch darüber, wie sich die Beziehungen zwischen den Kindern verändern.

Impulsfragen für das Abschlussgespräch:

- Wann beginnt Zucchini im Kinderheim seine erste Freundschaft zu schließen?
- Woran merkt man, dass alle Kinder am Ende echte Freunde geworden sind?
- Was ist euch in einer Freundschaft wichtig?
- Können Freunde auch eine Art Familie sein? Begründet eure Meinung.

**Hinweis**
*Sie finden im Heft nur den Steckbrief zu Zucchini.*
*Die gleich aufgebauten Steckbriefe für die anderen Kinderfiguren finden Sie auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de – Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter".*

**Vom Bauklotz zum Rettungsboot**

*Ein (symbolisches) Motiv im Film untersuchen (Arbeitsblatt 4, S. 65/66)*

In Zucchinis Zuhause verweisen die vielen leeren Bierdosen auf den Alkoholismus der Mutter und die Vernachlässigung des Jungen. Später im Kinderheim ist eine leere Bierdose Zucchinis einziges, zunächst gut gehütetes Andenken an die Mutter. Und doch wird aus ausgerechnet diesem Material ein Boot – ein Symbol des Aufbruchs und der Freiheit und ein wahrhafter Glücksbringer für Camille. So findet sich eine zentrale Botschaft des Films auch auf dieser symbolischen Ebene wieder: MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI erzählt von der Möglichkeit, negative Erfahrungen zu überwinden, sie in etwas Neues zu transformieren und dabei eigene Entscheidungen über den Lebensweg zu treffen.
Arbeitsblatt 4 „Vom Bauklotz zum Rettungsboot" regt die Schülerinnen und Schüler zunächst dazu an, sich mit der symbolischen Bedeutung eines Bootes auseinanderzusetzen. Anschließend werden sie auf die Verbindung des Bootes zur Bierdose aufmerksam gemacht und nehmen die Bierdose als wiederkehrendes Motiv wahr, das mit unterschiedlichen Bedeutungen verknüpft ist. Im Plenum diskutieren sie abschließend, welche Botschaft mit der Transformation der Bierdose vermittelt wird.

**Was tun, wenn man was tun muss?**

*Anlaufstellen bei Problemen kennenlernen*

Der Film kann Anlass sein, um in der Klasse zu besprechen, was man tun kann, wenn man merkt, dass es einer Mitschülerin/einem Mitschüler nicht gut geht, oder wenn man selbst Probleme zu Hause hat. Neben Vertrauenspersonen wie Freundinnen und Freunden, Verwandten oder Vertrauenslehrern gibt es hilfreiche Beratungsstellen. Hier werden exemplarisch einige Angebote vorgestellt, die sich speziell an Kinder und Jugendliche richten.

Der Film kann auch Anregung sein, um sich weiterführend mit den Kinderrechten zu befassen.

Die „Nummer gegen Kummer", ein kostenfreies, telefonisches Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche, Eltern und andere Erziehungspersonen in Deutschland. Die ausgebildeten Berater und Beraterinnen hören den Sorgen zu und informieren gegebenenfalls über weitere Hilfsangebote. Es gibt auch die Möglichkeit, sich an Gleichaltrige zu wenden. Wer lieber schreiben möchte, kann die Onlineberatung nutzen.
*www.nummergegenkummer.de*

Neben zahlreichen Erziehungs- und Familienberatungsstellen in der ganzen Bundesrepublik gehören auch Online-Beratungsmöglichkeiten für Jugendliche und für Eltern zum Angebot der Bundeskonferenz für Erziehungsberatung (bke), dem Fachverband der Erziehungs- und Familienberatung in der Bundesrepublik Deutschland.
*https://jugend.bke-beratung.de/views/home/index.html*

N.I.N.A. steht für „Nationale Infoline, Netzwerk und Anlaufstelle zu sexueller Gewalt an Mädchen und Jungen". Unterstützung finden Kinder und Jugendliche entweder über die kostenlose und anonyme Beratung beim „Hilfetelefon Sexueller Missbrauch" oder über das Online-Beratungsangebot „save-me-online.de".
*http://www.nina-info.de/save-me-online.html*

NACOA Deutschland ist ein eingetragener Verein, der die Interessen von Kindern aus Suchtfamilien vertritt. Ihr anonymes Beratungsangebot richtet sich an Kinder und Jugendliche aus Suchtfamilien sowie an Fachkräfte mit Beratungsbedarf.
*https://nacoa.de*

Wenn sich Kinder und Jugendliche über ihre Rechte informieren, können sie das beispielsweise auf zwei Infoportalen des Deutschen Kinderschutzbundes tun:
*www.kinder-haben-rechte.org (für Kinder unter 12 Jahren)*
*www.jugend-hat-rechte.org (für Jugendliche ab 12 Jahren)*

**Ich möcht' eine Puppe sein! – zum Tanzen animiert**

*Eine kurze Animationssequenz drehen – mediale Ausdrucksformen fördern; Pixilation als Stop-Motion-Technik kennenlernen und anwenden (Arbeitsblatt 5)*

Egal ob Zeichen- oder Legetrick, Knet- oder Computeranimation: Einen Animationsfilm zu erstellen, ist eine zeit- und arbeitsaufwendige Angelegenheit. Schnelle Ergebnisse lassen sich aber erzielen, wenn man eine besondere Form der Stop-Motion-Animation einsetzt: die sogenannte Pixilation. Dabei werden keine Objekte, sondern Personen im Stop-Motion-Verfahren gefilmt.

Das Arbeitsblatt 5 „Ich möcht' eine Puppe sein! – zum Tanzen animiert" (auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de) leitet die Schülerinnen und Schüler dazu an, inspiriert von der Disco-Szene im Film MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI ihre eigene Tanzszene zu filmen. Da die Schülerinnen und Schüler selbst die „Animationsobjekte" darstellen, können viele Kinder gleichzeitig in den Filmprozess einbezogen werden. Die Fotoaufnahmen können die Kinder dabei selbst erstellen; das Zusammenfügen der Bilder zu einem kurzen Videoclip sollte am besten von der Lehrkraft übernommen werden.
Eine einfache Anleitung (sowohl für Windows als auch für Mac OS X) findet sich hier:
https://www.stopmotiontutorials.com/stop-motion-anleitung-zusammenfuegen.php

**Pixilationsfilme – Beispiele**
*Auf YouTube finden sich zahlreiche Videos, die einen Eindruck davon vermitteln, was mit dieser Technik umsetzbar ist, zum Beispiel:*

- *eine Achterbahnfahrt durch die Schule: www.youtube.com/watch?v=OY2PXyFQEQQ*
- *auf einem unsichtbaren Skateboard fahren: www.youtube.com/watch?v=25Z0Smf0Ukg*
- *eine Gruppe von Kindern in einer kleinen Papierschachtel verschwinden lassen: www.youtube.com/watch?v=bT7rrFCQSqE*

Benötigtes Material:

- ein digitaler Fotoapparat oder ein anderes digitales Aufnahmegerät – z.B. ein Smartphone mit guter Kamera
- ein Stativ, damit die Position der Kamera möglichst unverändert bleibt und die Bilder nicht verwackeln
- ein einfaches Schnittprogramm, um die fertigen Bilder zu einem kurzen Film zusammenzufügen, siehe:
  https://www.stopmotiontutorials.com/stop-motion-anleitung-zusammenfuegen.php

## Da machst du Augen! – Wie Trickfiguren fühlen …

„Die Augen sind die Fenster zur Seele“ – diese Redewendung hast du bestimmt schon einmal gehört. Für den Film MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI trifft dieser Spruch ziemlich gut zu, denn über die großen Augen der Figuren und natürlich auch über ihren Mund werden ihre Gefühle ausgedrückt. Schau dir zum Beispiel auf den folgenden Bildern die Hauptfigur Zucchini genau an und überlege:

- Wie wirkt Zucchini:

auf dem ersten Bild links . . . . . .

auf dem dritten Bild rechts . . . . . .

- Was wurde im Gesicht der Figur verändert, um diese Wirkung zu erzeugen?

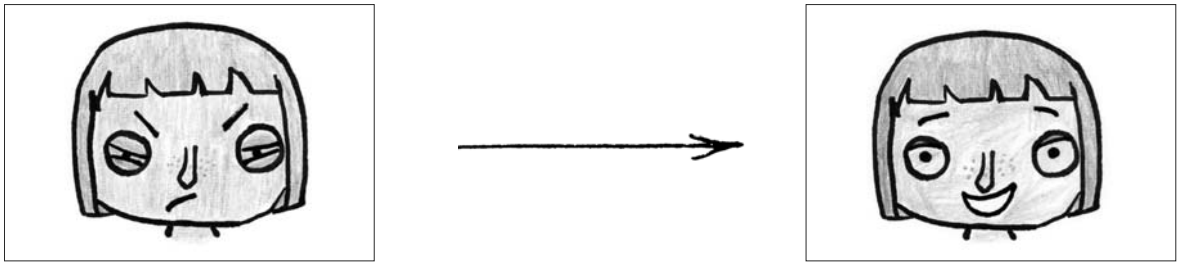
. . . . . .

. . . . . .

Bildnachweis: © Filmsortiment

**Aufgabe: ein Daumenkino basteln**

Zeichne eine Figur, deren Gesichtsausdruck sich langsam verändert – zum Beispiel von einem wütendem zu einem fröhlichen Gesichtsausdruck.



- Nutze dafür die Daumenkinovorlage. Am besten zeichnest du zuerst im Startfeld den ersten Gesichtsausdruck und dann im letzten Feld den letzten Gesichtsausdruck ein. Dann versuchst du, deine Zeichnung schrittweise so zu verändern, dass du vom ersten Bild beim letzten landest.
- Achte darauf, von einem Bild zum nächsten nicht zu viel zu verändern, damit die Bewegung am Ende flüssig aussieht.
- Wenn du fertig bist, kannst du den Kopf der Figur noch ausmalen.
- Schneide nun die einzelnen Bilder aus und klebe sie in der richtigen Reihenfolge an der Klebefläche hintereinander.

Fertig ist dein Daumenkino! Zeigt euch gegenseitig eure Bastelarbeiten.

## Figurensteckbrief

Bildnachweis: © Filmsortiment

Name: .....

Äußere Merkmale (Haarfarbe, Kleidung, besondere Merkmale):

.....

.....

.....

Charaktereigenschaften + typische Verhaltensweisen:

.....

.....

.....

Gibt es Gegenstände, die der Figur viel bedeuten? Wenn ja, welche?

.....

.....

Eine Filmszene, in der die Figur besonders glücklich war:

.....

.....

Eine Filmszene, in der die Figur traurig war:

.....

.....

Wie wirkte die Figur auf dich, als du sie das erste Mal im Film gesehen hast?

.....

.....

Wir wirkte die Figur am Ende des Films auf dich?

.....

.....

.....

Warum wird Zucchini so wütend, als sich Simon seinen Drachen zum Spielen nimmt?

.....

.....

## Vom Bauklotz zum Rettungsboot

Während des Ski-Ausflugs schenkt Zucchini Camille ein kleines Boot.

**Aufgabe 1**
Welche symbolische Bedeutung kann ein Boot haben? Welche Begriffe, Gedanken und Gefühle fallen euch zu einem Boot ein?
Schreibt eure Ideen in die Sprechblasen um das Bild herum.

Schaut man sich das Boot ganz genau an, kann man erkennen, dass es aus ein oder zwei Bierdosen gemacht worden ist.
Wo kamen die Bierdosen noch vor und welche Bedeutungen hatten sie vorher? Macht euch zu zweit auf die Spurensuche mit der folgenden Aufgabe:

**Aufgabe 2**
- Schaut euch zu zweit folgende Bilder von verschiedenen Filmszenen an, in denen Bierdosen vorkommen. Schreibt neben die Bilder, was in der Filmszene passiert (Handlung).
- Überlegt bei jedem Bild, welche Bedeutung mit der Bierdose oder der „verwandelten“ Bierdose verknüpft ist. Wofür steht sie? Schreibt eure Ideen als Stichpunkte neben die Handlung.
- Tragt in der Klasse eure Ergebnisse zusammen.
- Diskutiert in der Klasse: Welche Botschaft will der Film mit der Verwandlung der Bierdose vermitteln?

Bildnachweis: © Filmsortiment

## Vom Bauklotz zum Rettungsboot

Handlung:

Die Bierdose steht für:

Handlung:

Die Bierdose steht für:

Handlung:

Die Bierdose steht für:

Handlung:

Die Bierdose steht für:

Handlung:

Die Bierdose steht für:

Bildnachweis: © Filmsortiment

## Amelie rennt

*Deutschland, Italien 2017*
*Regie: Tobias Wiemann*
*Drehbuch: Natja Brunckhorst*
*Kamera: Martin Schlecht*
*Schnitt: Andreas Radtke*
*Musik: Tobias Kuhn, Markus Perner*
*Produzenten: Philipp Budweg, Thomas Blieninger, Martin Rattini*
*Produktion: Lieblingsfilm GmbH, helios sustainable films GmbH*
*Darstellerinnen/Darsteller: Mia Kasalo (Amelie), Samuel Girardi (Bart), Susanne Bormann (Sarah), Denis Moschitto (Lukas), Jasmin Tabatabai (Dr. Murtsakis), Shenia Pitschmann (Steffi), Jerry Hoffmann (Matthias) u.a.*

*97 Minuten*
*empfohlen für 5. – 8. Jahrgangsstufe (FSK 6)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Internationale Filmfestspiele Berlin – Generation Kplus 2017: Lobende Erwahnung der Kinderjury; Oulu International Children's Film Festival (Finnland) 2017: Global Future Prize; Goldener Spatz Deutsches Kinder Medien Festival 2017: Bester Kinderfilm, Bestes Drehbuch, Beste Regie; Deutscher Filmpreis 2018: Bester Kinderfilm*

*Prädikat: besonders wertvoll (FBW)*

© Matthias-Film, FriJus

### Inhalt

Man sieht es Amelie nicht an, aber die 13-jährige Berlinerin ist chronisch krank. Nach einem lebensbedrohlichen Asthma-Anfall lässt der Arzt nicht länger mit sich reden: Das Mädchen muss zur Kur nach Südtirol. Und zwar dringend. Die dickköpfige Amelie ist überhaupt nicht davon begeistert. Sie ist ihre Krankheit leid, die ihr immer wieder den Atem raubt und wegen der sie schon viele Monate in Krankenhäusern verbracht hat. In der Kurklinik in den Dolomiten erfüllen sich dann auch ihre schlimmsten Erwartungen. Mit einem nervigen Mädchen soll sie das Zimmer teilen und obendrein hört sie mit, wie das Klinikpersonal geringschätzig über sie spricht. Amelie ist verärgert und haut kurzentschlossen ab.
Nach einer Nacht unter freiem Himmel trifft sie den zwei Jahre älteren Bart, der neben dem Kurheim auf einem Bauernhof lebt. Als er ihr von den traditionellen Gipfelfeuern erzählt, die angeblich Krankheiten heilen sollen, fasst Amelie einen Plan: Sie will den Berg erklimmen und über ein solches Feuer springen. Der besonnene Bart weiß, dass er das Mädchen aus der Stadt nicht allein lassen kann und beschließt, sie trotz ihrer ständigen schlechten Laune zu begleiten. Erst streiten sich die beiden nach Kräften, aber dann schweißt ihre abenteuerliche Wanderung sie immer mehr zusammen. Während Amelies Eltern im Tal um das Leben ihrer Tochter bangen und erste Suchtrupps losgeschickt werden, nähern sich das Mädchen und der Junge dem Gipfel. Doch je höher sie kommen, desto mehr macht die Atemnot Amelie zu schaffen.

## Filmbesprechung

Was für ein prächtiges Alpenpanorama! Schneebedeckte Gipfel, soweit das Auge reicht. Amelie geht noch ein paar vorsichtige Schritte über den Felsen, der Sand unter den Schuhen knirscht. Einmal tief einatmen. Dann breitet das Mädchen triumphierend die Arme aus – und während fröhliche Popmusik einsetzt, wirft ein schneller Szenenübergang uns plötzlich in eine ganz andere Welt, von Südtirol nach Berlin.

**Stark und verletzlich**

Nach ein paar Tagen beim Vater kehrt die dreizehnjährige Amelie, das Mädchen aus dem Prolog, zurück in die Wohnung der Mutter, wo sie den Rest der Woche lebt. Kaum aus dem Auto ausgestiegen, stellt sie in einem schnellen Streitgespräch mit den coolen Nachbarsjungen eindrucksvoll ihre Schlagfertigkeit unter Beweis. Als Figur weckt Amelie sofort Interesse, weil sie sich nichts sagen lässt und ausspricht, was sie denkt. Sie wirkt selbstbewusst und unantastbar. Doch als sie nach wenigen Stufen im Treppenhaus nach Luft ringen muss, während eine etwas ältere Nachbarin mit geschultertem Fahrrad mühelos an ihr vorbeiläuft, wird deutlich, dass Amelie auch sehr verletzlich ist. Amelie hat Asthma und hasst ihre Krankheit. Ein paar Mal schon wäre sie beinahe an der Atemnot gestorben, viele Monate ihres Lebens hat sie im Krankenhaus verbracht. Schnell versteckt Amelie das Asthma-Spray vor der Nachbarin. Die Krankheit ist ihr peinlich. Wie gerne wäre sie so wie alle anderen! „Warum muss ausgerechnet ich dieses Scheiß-Asthma haben? Mir fallen ungefähr 20 Leute ein, zu denen das viel besser passen würde“, sagt Amelie später einmal trotzig.

Was es bedeutet, keine Luft mehr zu bekommen, veranschaulicht AMELIE RENNT schon in der nächsten Szene überaus dramatisch. Bei einem Gläserrückenspiel mit zwei Klassenkameradinnen steht plötzlich die Tischdecke in Flammen. Amelie gelingt es, das Feuer zu ersticken. Aber dadurch wedelt sie viel Staub auf, der ihr den Atem raubt, bis sie regungslos auf den Boden sackt. Nach diesem lebensbedrohlichen Anfall rät der Arzt Amelies Eltern dringend dazu, ihre Tochter in eine Spezialklinik in den Alpen zu bringen. Auch das noch! Für das Berliner Großstadtkind, das eigentlich nur frei sein will, ist das eine Katastrophe.

**Eine Berlinerin in den Alpen**

Während den Eltern in der Kurklinik zum ersten Mal bewusst wird, wie sehr die Atemnot Amelies Leben einschränkt, gibt Amelie sich gewohnt rebellisch und unnahbar. Anstatt bei den Atemübungen mitzumachen, erkundet sie die Umgebung und trifft in einem nahegelegenen Stall auf den zwei Jahre älteren Bauernjungen Bart, der zu lauter Musik tanzend seine Arbeit erledigt. Sofort entspinnt sich zwischen den beiden Jugendlichen ein mehrsprachiges Schimpfwortduell. Der rothaarige, sommersprossige Junge macht sich lustig über die – in seinen Augen – verzogene Göre aus der Stadt, die immer das letzte Wort haben muss; das Mädchen wiederum hält nicht viel von dem hinterwäldlerischen Naturburschen, der sich selbst als Herdenmanager bezeichnet und noch auf jede Gemeinheit von Amelie mit einem amüsierten Lächeln reagiert.

**Stadtmädchen trifft Naturburschen**

Als Amelie eines Abends zufällig ein Gespräch des Klinikpersonals mithört, in dem sie als „harte Nuss“ bezeichnet wird, die „geknackt“ werden müsse, hat sie die Nase voll. Um keinen Preis will das Mädchen sich bevormunden lassen. Kurzerhand läuft es fort, übernachtet im Freien – und begegnet am nächsten Morgen ausgerechnet Bart wieder. Wie bereits bei ihrem ersten Zusammentreffen im Stall weist Amelie den freundlichen Jungen sofort in seine Schranken und schickt ihn fort. Doch Bart ahnt, dass das Mädchen aus der Stadt, das geradezu blind für seine Umgebung mit dem Handy nach Empfang sucht und dabei in eine gefährliche Richtung läuft, ohne seine Hilfe in den Bergen verloren ist.

Schnell zeigt sich, wie recht Bart hatte. Amelie ignoriert seine Warnungen und scheitert schon an der ersten Flussüberquerung. Als sie von einem reißenden Bach fortgerissen wird, verliert sie nicht nur ihr Handy, sondern auch beinahe ihr Leben. Es ist Bart, der selbstlos ins Wasser springt und sie rettet. Hellhörig wird Amelie jedoch erst, als Bart ihr von dem traditionellen Fest erzählt, das bald auf den Gipfeln der Berge gefeiert wird. Die Feuer auf den Gipfeln sollen die „bösen Geister“ vertreiben und unverwundbar machen, sagt Bart. „Dort oben geschehen Wunder.“ Auch wenn Amelie nicht abergläubisch ist, gefällt ihr der Gedanke, sich ihr Asthma wegzuwünschen. Wie schön wäre es doch, diese Krankheit loszuwerden! Von nun an will Amelie unbedingt zum Gipfel – vielleicht auch, um sich selbst und allen anderen zu beweisen, dass sie es nach oben schaffen kann. Weil Bart weiß, dass Amelie sich nicht mehr von ihrer fixen Idee abbringen lassen wird und allein in den Bergen verloren ist, beschließt er, sie zu begleiten.

Mehr Respekt vor der rauen Alpenwelt hat Amelie jedoch auch nach ihrem Sturz in den Fluss nicht. Immer wieder fordert sie die Gefahr heraus, wenn sie etwa zu lange bei einem heftigen Gewitter unterhalb einer Seilbahn verharrt, und bringt Bart damit fast zur Verzweiflung. Aber auch Bart weiß sich zu revanchieren, wenn er Amelie spüren lässt, wie wenig sie über das Leben in den Bergen weiß, etwa als sie einmal giftige Beeren gesammelt hat. Vor allem aber lässt er sich nicht von Amelies chronisch schlechter Laune anstecken.

Über pointierte Wortgefechte zwischen Amelie und Bart erzählt der Film von der Entstehung einer besonderen Freundschaft, die gar zu einer ersten Liebe wird. Amelie verbarrikadiert sich hinter Fluchtiraden, mit denen sie ihre Mitmenschen von sich fernhalten und ihrer Wut Luft machen will. „Wenn ich fluche, merke ich, dass ich noch atme“, erklärt sie Bart einmal. Bart wiederum spürt eine innere Verpflichtung, Amelie zu unterstützen – nicht nur, weil sie ihn mit ihrer Eigensinnigkeit fasziniert, sondern auch, weil er nicht noch einmal denselben Fehler machen will. Als sein Vater an einem Herzinfarkt starb, war Bart hilflos und konnte nichts tun. Diesen Vorwurf möchte er sich nicht ein zweites Mal machen.

**Abenteuerfilm und Roadmovie auf Kletterpfaden**

Amelie will sich an der Natur der Dolomiten messen, sich etwas beweisen und die Freiheit spüren, die ihr wegen ihrer Krankheit so oft verwehrt ist. Als Amelie und Bart ein erstes Gipfelkreuz erreichen, schreit Amelie alles heraus, was sie bedrückt und was sie hasst: das Asthma, das ihr die Luft zum Atmen nimmt, die Eltern, die getrennt leben und sich trotzdem gut miteinander verstehen, das Leben, einfach alles. Zum ersten Mal macht sie ihrer Wut Luft und benennt, was sie stört. Hoch oben über der Alltagswelt scheint dies auf einmal möglich zu sein. Eindrucksvoll wirkt diese Szene auch aufgrund der imposanten Bilder. Klein erscheinen die Menschen bisweilen inmitten der Bergwelt, in der weit und breit niemand außer Amelie und Bart zu sehen ist. Andererseits betonen die Panoramaeinstellungen auch die immense Freiheit, nach der Amelie sich so sehnt.

Einen Abenteuerfilm hatte der Regisseur Tobias Wiemann mit AMELIE RENNT auch im Sinn. Doch der Film tut gut daran, nicht zu viel auf äußere Hindernisse und Ereignisse zu setzen, um die Handlung dramaturgisch voranzutreiben. Wie in einem klassischen Roadmovie erweist sich der Weg zugleich als Ziel, nur dass die Reise hier eben nicht über ausgebaute Straßen führt, sondern über schmale Kletterpfade.

**Abenteuerfilm**

„Der Abenteuerfilm ist eines der offensten Genres überhaupt. Er kann in den verschiedensten Epochen und in den verschiedensten Ländern spielen, nur an einem ‚Ort' nicht: im Alltag. Denn im Abenteuerfilm geht es noch mehr als in verwandten Genres darum, den Zuschauer aus seinem grauen Alltag zu befreien, ihn an Orte zu führen, die er sonst nie betreten würde, und ihn dort Abenteuer erleben zu lassen, in die er sich im wahren Leben niemals wagen würde.

Der Abenteuerfilm erzählt in seiner klassischen Form von einem Helden, der aus seinem Alltag in die Fremde hinauszieht, um eine Aufgabe zu erfüllen. Um dieses Ziel zu erreichen, muss er mit der Unterstützung von Helferfiguren verschiedene Gefahren überwinden und sich dem Bösen stellen. Der Held wächst mit seinen Aufgaben und kehrt am Ende triumphal und gestärkt nach Hause zurück. Dieses Grundmuster, die so genannte Heldenreise, liegt nahezu allen Mythen, Sagen und Legenden zugrunde, aber auch der Abenteuerliteratur des 19. Jahrhunderts (z.B. Jules Verne) und den Abenteuerfilmen, die davon inspiriert wurden. (…)."

Quelle: https://www.film-lexikon.de/Abenteuerfilm (Zugriff: 16.6.2018)

**Vertrauen und Verbundenheit**

Je weiter Amelie und Bart vorankommen, desto besser lernen sie sich kennen. Einen Wendepunkt in ihrer Beziehung stellt ein Streich dar, den Amelie Bart spielt. Nachdem sie einen Elektrozaun berührt hat, lässt sie sich zu Boden fallen und bleibt reglos liegen. Bart gerät in Panik, weil ihn diese Situation an das traumatische Erlebnis mit seinem Vater erinnert. Umso schlimmer empfindet er, dass Amelie ihn danach auslacht. Doch auch dieser Zwischenfall bringt die beiden einander näher, weil Bart zum ersten Mal mehr von sich preisgibt als zuvor und auch seine Verletzlichkeit offenbart. Als sie in der Nacht nebeneinander liegen, ähneln die Kabbeleien immer mehr einem Flirt. Zugleich ahnt Amelie auch, dass Bart sie versteht. Er erzählt von einer Nahtoderfahrung seines Onkels, als dieser von einer Lawine verschüttet wurde – und Amelie kennt diese Momente zwischen Leben und Tod nur zu gut. Ruhe kehrt ein. Trotzdem versucht Amelie weiterhin, ihre Asthma-Erkrankung, die sie als Makel empfindet, vor Bart geheim zu halten. Unter Ausreden versteckt sie sich, wenn sie ihr Asthma-Spray braucht. Dabei weiß Bart doch längst, was Amelie macht. Als Amelies Spray in eine tiefe Felsspalte fällt, macht Bart ihr Mut und überzeugt sie, trotzdem weiterzugehen und nicht aufzugeben. Und als ihr sprichwörtlich die Luft zum Atmen ausgeht, nimmt Bart sie kurzerhand auf seine Schulten und trägt sie. Die erschöpfte Amelie auf dem Rücken von Bart – das ist ein eindrucksvolles Bild, das das mittlerweile entstandene Vertrauen und die Verbundenheit zwischen den beiden treffend auf den Punkt bringt. Die letzten Meter zum Gipfelkreuz geht Amelie trotzdem allein.

**Roadmovie**

„Das Genre entwickelte sich in den 1960er- und 1970er-Jahren. Roadmovies erzählen vom Unterwegssein der Protagonisten/innen, von ihren Träumen nach Freiheit und Unabhängigkeit bzw. der Schwierigkeit, einen Platz in der Welt zu finden. Die äußere Reise ist häufig Ausdruck eines inneren Konflikts und Identitätsfindungsprozesses. Für das Genre prägend ist das namensgebende Motiv der Straße. Das Fortbewegungsmittel (Auto, Motorrad, Lastwagen usw.) stellt in der Regel einen Teil der Figurencharakterisierung dar. Die Beweggründe der Protagonisten/innen können vielfältig sein. Oft stehen sie jedoch außerhalb des Gesetzes oder reiben sich an gesellschaftlichen Konventionen, zum Beispiel Gangster auf der Flucht (Bonnie und Clyde, Arthur Penn, USA 1967) oder junge Menschen auf Identitätssuche (Easy Rider, Dennis Hopper, USA 1969; Wintertochter, Johannes Schmid, Deutschland, Polen 2011)."

Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/R (Zugriff: 19.06.2018)

**Asthma als chronische Krankheit und Metapher**

Am Ende springen Amelie und Bart Hand in Hand über das Feuer auf dem Gipfel. Ein Moment, in dem vor Amelies innerem Auge noch einmal viele Erlebnisse in rasender Geschwindigkeit ablaufen: die Nahtoderfahrung nach dem Gläserrücken, die Atemnot, das Gefühl zu ertrinken, aber auch den Triumph, es trotz des Asthmas auf den Gipfel geschafft zu haben.

Obgleich AMELIE RENNT realitätsnah von einem Mädchen mit Asthma erzählt, lässt der Film am Ende doch die Möglichkeit, an Wunder zu glauben. Eine verletzte Kuh

aus Barts Stall, die eigens für den Gang über das Feuer zum Gipfel transportiert wurde, kann nämlich plötzlich wieder normal laufen. Könnte es also sein, dass auch Amelie eines Tages wieder gesund wird? Hoffnung macht diese Beobachtung zumindest. Aber viel stärker und überzeugender als der Glaube an eine wundersame Heilung ist, dass Amelie gelernt hat, sich selbst anders wahrzunehmen. Während des Rückflugs ins Tal hat sie keine Scheu mehr, ihr Asthma-Spray vor Barts Augen zu benutzen. Mit dem Jungen an ihrer Seite hat Amelie erfahren, dass sie viel mehr kann, als sie sich und vor allem ihre Eltern ihr zugetraut haben. Insofern erzählt AMELIE RENNT auch davon, wie ein 13-jähriges Mädchen um seine Unabhängigkeit kämpft und sich mit seiner Identität auseinandersetzt. Auch Amelies Mutter kann am Ende nicht mehr umhin, ihrer Tochter mehr Freiheiten zuzugestehen.

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben; gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten.*

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *z.B. mediale Gestaltungsmittel beschreiben, die Wirkung medialer Gestaltungsmittel auf sich selbst beschreiben.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne eines erweiterten Textbegriffs): die Rolle von Figuren und ihre Beziehungen untereinander sowie die Bedeutung von Orten darstellen; Entwicklungen von Figuren beschreiben.*

- **Kunst**

**Kompetenzbereiche *Wahrnehmen – Ästhetische Praktiken … erkunden; Gestalten – Ästhetische Praktiken … anwenden.***

- **L-E-R**

**Themenfelder *Wer bin ich? – Identität, Miteinander leben – soziale Beziehungen, Menschsein – Existenzielle Erfahrungen.***

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- **Vor dem Film**

**Das Filmplakat**
- Bildbeschreibung – sich mit der Aussagekraft eines Bildes und der Bedeutung und Funktionsweise eines Filmplakats als Werbeträger auseinandersetzen (AB1)

- **Nach dem Film**
  - Weiterführende Option nach der Filmsichtung: Fotomotive für ein Filmplakat

**Amelie und Bart**
- Figuren beschreiben und diskutieren

**Stadtmädchen – Landjunge**
- Vorurteile, Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Bart und Amelie darstellen
- Fotoprojekt – Lebensräume erkunden und darstellen

**Impulsfragen zur Erschließung des Films**
**Die Rolle der Natur**
- Bildbeschreibungen – sich mit der Bildgestaltung auseinandersetzen und diese in Bezug zum Kernthema des Films setzen (AB 2)

**Nur auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de – Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter“:**

**Vier Schlussszenen**
- Szenenanalyse – sich mit der Dramaturgie eines Films auseinandersetzen (AB 3)
- Eine eigene Schlussszene schreiben

**Themen**
Identitätssuche, Erwachsenwerden, Asthma/chronische Krankheit, Freundschaft, erste Liebe, Familie, Verantwortung, Freiheit, Abenteuer, Alpen/Bergwelt, Stadt-Land-Gegensatz, Traditionen, Glaube/Mythen

**Hinweis zu den Arbeitsblättern**
*Alle Arbeitsblätter finden Sie in Farbe auf der Webseite des Kinderfilmfestes: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link: „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter“*

**Das Filmplakat**

*Bildbeschreibung – sich mit der Aussagekraft eines Bilds und der Bedeutung und Funktionsweise eines Filmplakats als Werbeträger auseinander setzen (Arbeitsblatt 1, S. 74)*

Das Plakat zum Film AMELIE RENNT besticht durch ein besonders markantes Motiv: Auf dem Kamm einer Bergkette sind ein Junge und ein Mädchen zu sehen. Der Junge, aufgrund seiner Kleidung anscheinend bergerprobt, trägt das Mädchen auf seinem Rücken. Die Kleidung des Mädchens deutet unterdessen darauf hin, dass es nicht aus den Bergen kommt. Fröhlich deutet das Mädchen auf einen Punkt in der Ferne. Es scheint beiden gutzugehen.

Schön ist dieses Motiv, weil es die Beziehung zwischen Amelie und Bart so treffend und stimmungsvoll einfängt und durch das Setting zugleich ein wenig Abenteuer verspricht. Die Probleme des Films werden dabei bewusst außen vor gelassen. Wir erfahren nichts darüber, dass das Mädchen unter Asthma leidet, und auch nichts darüber, wie gefährlich der Ausflug in die Berge deshalb ist. Trotzdem ist das „Huckepack"-Motiv stark genug, um sofort Interesse für den Film zu wecken.

Vor der Filmsichtung lohnt sich deshalb eine Annäherung an die Geschichte des Films durch eine Analyse des Filmplakats mithilfe des Arbeitsblatts 1. Die Antworten auf die Fragen werden schriftlich festgehalten und können weiterführend als strukturierende Impulse für ein Gespräch in der Klasse dienen.

Nach dem Film kommen die Schülerinnen und Schüler auf ihre Überlegungen zurück: Welche Erwartungen wurden erfüllt? Inwiefern trifft das Plakat die Stimmung des Films? Was hat uns das Plakat verschwiegen? (Asthma, Gefahren und Hindernisse) Welche Themen hat das Plakat in den Mittelpunkt gestellt? (Verbundenheit, Freundschaft, Stärke, Vertrauen)

**Weiterführende Option nach der Filmsichtung: Fotomotive für ein Filmplakat**

*Wie lässt sich in einem einzigen Bild etwas darüber erzählen, was die Beziehung zwischen Amelie und Bart ausmacht? Nach der Filmsichtung stellen die Schülerinnen und Schüler eine Szene nach und machen ein Foto, das sich ihrer Meinung nach für ein Filmplakat eignen würde. Die Fotos werden ausgedruckt oder projiziert und diskutiert. Dabei wird immer besonders hinterfragt, inwieweit die Motive Interesse für die Geschichte des Films wecken.*

**Amelie und Bart**

*Figuren beschreiben und diskutieren*

AMELIE RENNT ist über weite Strecken ein Zwei-Personen-Stück und lebt von dem Zusammenspiel zwischen Amelie und Bart. Vor allem die rebellische, eigensinnige und wütende Amelie erweist sich als interessant und nimmt mit ihrer Geradlinigkeit für sich ein. Bart hingegen stellt den ruhigen Gegenpol dar, der Amelie mit wenigen Worten die Stirn bietet, sie jedoch auch so akzeptiert, wie sie ist, und sie schließlich auch stützt. Beide Figuren bieten eine Vielzahl an Identifikationsmöglichkeiten sowohl für Mädchen als auch für Jungen und laden zu einer Auseinandersetzung ein:

Wer mochte Amelie besonders gerne? Wer mochte Bart? Für diese Aufgabe werden Gruppen zu den beiden Figuren gebildet. In diesen soll dann besprochen werden:

- was die Figuren auszeichnet,
- was den Schülerinnen und Schüler an der ausgewählten Figur besonders gut gefallen hat und warum das so ist,
- was wir über die Geschichte der Figur erfahren,
- wie glaubwürdig und realistisch die Figuren sind,
- wie es wäre, eine Freundin wie Amelie oder einen Freund wie Bart zu haben.

Zur Ergebnissicherung wird der Körperumriss der ausgewählten Figur auf einen Bogen Packpapier gezeichnet. In diesem werden die Antworten gesammelt und festgehalten. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt. Dabei können die Gruppen auch abwechselnd zu Wort kommen. Gemeinsam kann im Anschluss besprochen werden, was Amelie an Bart mag und was Bart an Amelie.

Für eine Vertiefung des Gesprächs können die Impulsfragen herangezogen werden.

Für das Zusammenspiel beider Figuren ist Vertrauen von großer Bedeutung. Dieses Thema lässt sich in ergänzenden Impulsfragen vertiefen:

- Was bedeutet „Vertrauen"?
- In welchen Szenen des Films wird ganz deutlich, dass Amelie und Bart sich aufeinander verlassen können und einander vertrauen?

**Stadtmädchen – Landjunge**

*Vorurteile, Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Bart und Amelie*

Amelie kommt aus der Stadt, Bart lebt in den Alpen. Als die beiden aufeinandertreffen, ist ihre Begegnung zunächst von allerlei Vorurteilen geprägt. Amelie behandelt Bart wie einen rückständigen Hinterwäldler, für Bart ist Amelie eine realitätsferne, arrogante Großstadtgöre. Dieser Konflikt wird im Gespräch in Kleingruppen oder schriftlich rekapituliert, indem sich die Kinder und Jugendlichen in Amelie beziehungsweise Bart versetzen und aus deren Perspektive wiedergeben, was diese jeweils über den anderen denken. Dabei können sich die Schülerinnen und Schüler auch auf konkrete Zitate aus dem Film beziehen (beispielsweise Amelies an Bart gerichtete Beschimpfung „Geh melken").

- Bart denkt über das Mädchen aus der Stadt …
- Amelie denkt über den Bauernjungen …

In einem weiteren Schritt sollte differenziert besprochen werden, welche Klischees Amelie und Bart erfüllen (etwa: Amelie fühlt sich ohne Handynetz ziemlich verloren, Bart wird als Naturbursche charakterisiert) und inwiefern sie diese gerade durchbrechen. So erweist sich der computergesteuerte Bauernhof von Barts Familie als überaus modern und Amelie ist keineswegs die verzogene Wohlstandsgöre, für die Bart sie zunächst hält.

*Fotoprojekt – Lebensräume erkunden und darstellen*

Im Anschluss wird aktiv in einem Fotoprojekt versucht, eine dieser Lebenswelten – Stadt oder Land – und das damit verbundene Lebensgefühl visuell in einem Fotoprojekt darzustellen. Dazu werden Arbeitsgruppen gebildet. Schülerinnen und Schüler, die in der Stadt leben, porträtieren ihre Stadt; Schülerinnen und Schüler vom Land fangen Bilder des Landlebens ein. Als Leitgedanke für das Projekt dient die Frage: Was macht für euch das Leben in der Stadt oder das Leben auf dem Land aus?

Jede Fotogruppe wählt zwei Fotos aus, die sie für besonders gelungen und aussagekräftig hält. Diese werden entweder ausgedruckt und in Form eines Galerierundgangs oder digital als Diaschau präsentiert. Jede Fotogruppe erklärt dabei knapp, was sie mit ihren Fotos darstellen möchte und warum sie sich für diese entschieden hat. Anhand aller Fotos wird abschließend gemeinsam diskutiert, was das Leben in der Stadt beziehungsweise auf dem Land auszeichnet. Dabei können auch Vorurteile und Klischees zu den jeweiligen Lebensräumen thematisiert und hinterfragt werden.

**Impulsfragen zur Erschließung des Films**

*Die Krankheit Asthma*

- Amelie leidet unter Asthma. Was wisst ihr über diese Krankheit?
- Was erfahren wir im Film über diese Krankheit?
- Was passiert bei einem Asthma-Anfall? Und wie geht es Amelie, wenn sie einen Asthma-Anfall hat? Beschreibt, wie Amelies Situation im Film dargestellt wird, und bezieht euch auf konkrete Filmszenen.
- Wie beeinflusst die Krankheit Amelies Leben?

**Link-Tipp:**
*Informationen über Asthma finden Sie zum Beispiel auf der Website des Deutschen Allergie- und Asthmabunds e.V.:*
*www.daab.de/atemwege/was-ist-asthma*

*Amelie*

- Welche Eigenschaften hat Amelie? Was zeichnet sie aus?
- Warum ist sie so wütend?
- Wie geht Amelie zu Beginn des Films mit ihrer Asthma-Erkrankung um?
- Was denkt Amelie zu Beginn des Films über ihre Eltern? Was erwartet sie von ihren Eltern? Und was erwarten ihre Eltern von ihr? Wie verändert sich dies im Lauf des Films? Nennt Szenen, in denen eine Wendung deutlich wird.
- Gegen wen rebelliert Amelie, als sie aus der Klinik fortläuft?
- Warum will Amelie unbedingt auf den Gipfel?
- Wie findet ihr es, dass Amelie sich allein auf den Weg in die Berge macht?
- Was denkt Amelie über das Gipfelfeuer?
- Welche Bedeutung hat Asthma am Ende des Films für Amelie?
- Was hat euch an Amelie gefallen? Was hat euch nicht an ihr gefallen?

*Bart*

- Welche Eigenschaften hat Bart?
- Was erfahren wir über Barts Vergangenheit?
- Warum bietet Bart Amelie an, sie zum Gipfel zu begleiten? Wie hättet ihr euch an Barts Stelle verhalten?
- Welche Rolle spielt Bart für Amelie während der Reise?
- Was denkt Bart über das Gipfelfeuer?
- Was hat euch an Bart gefallen?

*Amelie und Bart*

- Was verbindet Amelie und Bart?
- Wie verändert sich die Beziehung zwischen Amelie und Bart? Welche Ereignisse waren wichtig? (Zum Beispiel: als Bart beschließt, Amelie zu begleiten/als Amelie sich tot stellt und es zum Streit zwischen Amelie und Bart kommt/als Bart von der Nahtoderfahrung seines Onkels erzählt/als Bart Amelie trägt)
- Welche Szene(n) zwischen den beiden findet ihr besonders wichtig und warum?

*Die Erwachsenen*

- Welche Rolle spielen die erwachsenen Figuren im Film – von Amelies Eltern über die Ärztin bis zu Pfleger Pit?
- Wähle einen Erwachsenen aus und stelle dar, was Amelie über diesen denkt.
- Was meinst du: Sind die Erwachsenen Gegenspieler von Amelie? Oder Unterstützer? Begründe deine Meinung.
- Was wünscht sich Amelie von ihren Eltern? Was wünschen sich Amelies Eltern von ihrer Tochter?

*Der Schauplatz*

Welche Rolle spielen die Dolomiten im Film?
An welchem anderen Ort könnte diese Geschichte noch spielen? Warum? Was würde sich ändern?

*Allgemein*

- Welche Bilder aus dem Film sind euch im Gedächtnis geblieben? (Hier sollte unbedingt dazu angehalten werden, diese so exakt wie möglich zu beschreiben und den Bezug zur Handlung herzustellen.)
- Welche Szene hat euch besonders berührt? Erzählt diese nach und versucht zu beschreiben, was diese für euch so besonders macht.
- Ein Abenteuerfilm? Eine Liebesgeschichte? Oder etwas ganz anderes? Wie würdet ihr AMELIE RENNT beschreiben? Begründet eure Antwort.

**Die Rolle der Natur**

*Bildbeschreibungen – sich mit der Bildgestaltung auseinandersetzen und diese in Bezug zu einem Kernthema des Films setzen (Arbeitsblatt 2, S. 75/76)*

Die Rolle der Natur in AMELIE RENNT ist vielfältig. Mal wird sie als Idylle dargestellt, mal als gefährliche Umgebung. Der Weg zum Gipfel ist für Amelie in jeder Hinsicht eine Herausforderung. Zugleich aber verspricht das imposante Panorama auch eine neue unbekannte Freiheit für sie. Eine mythische Ebene wird durch das traditionelle Gipfelfeuer eingeführt. Nicht zuletzt ist die „Reise“ von Amelie und Bart auch ein großes Abenteuer.

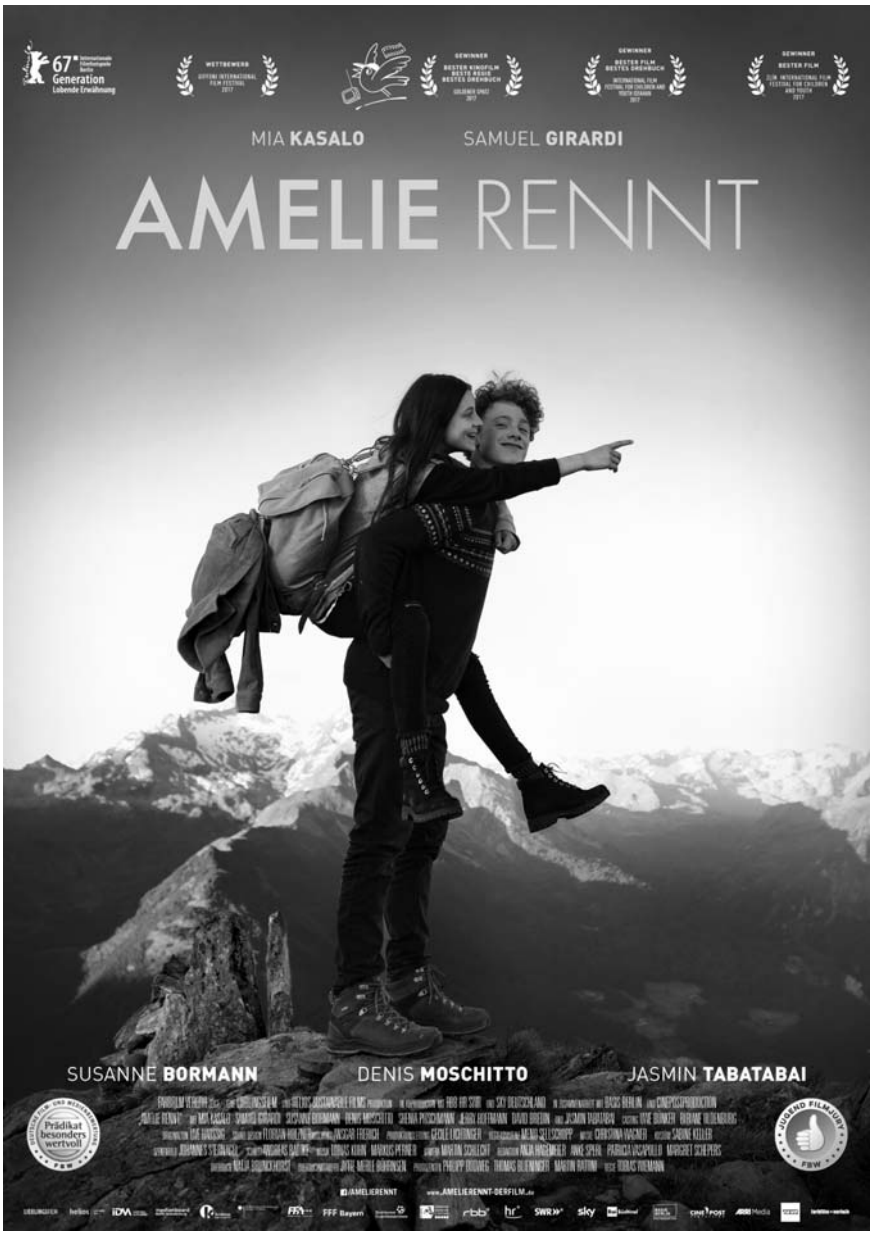
Sechs Szenenbilder dienen auf dem Arbeitsblatt 2 „Die Rolle der Natur“ als Anregung, um sich mit diesen Bedeutungen auseinanderzusetzen. Die Schülerinnen und Schüler ordnen vorgegebene Begriffe den Bildern zu. Im gemeinsamen Gespräch werden die Zuordnungen begründet und diskutiert.

Diese Aufgabe bietet weiterführend einen guten Ausgangspunkt, um über die Entwicklung von Amelie nachzudenken:

- Was will Amelie durch die Wanderung zum Gipfel erreichen?
- Wie nimmt sie die Natur wahr? Verändert sich diese Wahrnehmung?
- Warum passt gerade dieser Schauplatz besonders gut zu Amelies Gefühlen?
- Wie verändert sich Amelie auf der Wanderung?
- Welches Bild bringt diese Veränderung eurer Meinung nach am besten zum Ausdruck?

## Das Filmplakat

**Aufgabe**
Betrachte das Filmplakat von AMELIE RENNT und beantworte die untenstehenden Fragen schriftlich.




Bildnachweis: © Matthias-Film, FriJus

1. Betrachte die Figuren: Wie geht es ihnen? In welchem Verhältnis stehen sie wohl zueinander?
2. Der Junge trägt das Mädchen auf dem Rücken: Welchen Grund könnte es dafür geben? Wie wirkt dieses „Huckepack-Tragen“?
3. Wo befinden sich die beiden? Warum könnten sie dort sein?
4. Was erfährst du durch die Kleidung über die Figuren? Woher kommen sie vermutlich?
5. Wohin könnte das Mädchen zeigen?
6. Zu welcher Tageszeit wurde das Bild aufgenommen und welche Stimmung ergibt sich daraus?
7. Worum könnte es in dem Film gehen?
8. Wie passt das Bild zum Filmtitel?
9. Weckt das Plakat dein Interesse für den Film? Warum oder warum nicht?

## Die Rolle der Natur

Der Schauplatz spielt in AMELIE RENNT eine wichtige Rolle. Amelie fährt von ihrer Heimatstadt Berlin nach Südtirol in die Dolomiten. Wie werden die Berge im Film dargestellt? Was bedeuten sie für Amelie? Ordne den Bildern die folgenden Begriffe und Adjektive zu (Mehrfachnennungen sind möglich). Besprecht eure Zuordnungen danach gemeinsam und begründet diese.

| | | |
|---|---|---|
| Abenteuer | Freiheit | Gefahr |
| Herausforderung | Idylle | Heilung |
| Schönheit | Leben | Harmonie |
| schön | beeindruckend | beruhigend |
| beängstigend | einsam | weit |
| friedlich | wild | unberührt |

Beschreibt im Anschluss, welche Einstellungsgröße das ausgewählte Bild zeigt und aus welchem Blickwinkel dieses aufgenommen wurde. Wie unterstützen die Einstellungsgröße und die Perspektive die Wirkung des Bilds?

**Einstellungsgrößen**
In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (engl.: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/einstellungsgroessen/ (Abruf: 19.6.2018)

**Kameraperspektiven**
Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.
Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.
Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.
Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.
Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Quelle: https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/kameraperspektiven/ (Abruf: 19.6.2018)

Bildnachweis: © Matthias-Film, FriJus

## Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel

*Deutschland 2016*
*Regie: Florian Schnell*
*Drehbuch: Jan Cronauer, Florian Schnell*
*Kamera: Dominik Berg*
*Schnitt: Matthias Scharfi*
*Musik: Marius Kirsten, Renée Abe mit Songs von Otto Normal*
*Produzent: Christian Becker*
*Produktion: Rat Pack Filmproduktion GmbH, SWR, ARTE, BR, Filmakademie Baden-Württemberg GmbH*
*Darstellerinnen/Darsteller: Moritz Jahn (Jan), Mala Emde (Karo), U ur Ekero lu (Deniz), Hannes Wegener (Loki), Marc Zwinz (Heimdall), David Schütter (Ben) u.a.*

*87 Minuten*
*empfohlen ab 8. Jahrgangsstufe (FSK 12)*

*Auszeichnungen (Auswahl):*
*Cinekid Festival Amsterdam 2016: Bester Jugendfilm; LUCAS – Internationales Festival für junge Filmfans 2016: Bester Film 8+; Filmkunstfest Mecklenburg-Vorpommern 2016: Der Leo (bester Kinder- und Jugendfilm); Cine a la vista, Argentinien, 2016: Bester Spielfilm ab 13 Jahren*

© Matthias-Film

### Inhalt

Jan führt ein Doppelleben. In der Familie und der Schule gilt der Siebzehnjährige als schüchtern. In der fantastischen Welt des Online-Rollenspiels „Schlacht um Utgard" hingegen hat Jan als mutiger Krieger Fenris Berühmtheit erlangt. In wenigen Tagen will er gemeinsam mit seinem Spielpartner, dem Troll Gotrax, „Ragnarök" gewinnen – ein Turnier, bei dem die besten Spieler und Spielerinnen des Jahres gekürt werden. Aber auch das Abitur steht vor der Tür, so dass Jan zu Hause trickreich sein stundenlanges Spielen am Computer verbergen muss.
Doch dann kann sich Jan plötzlich nicht mehr in das Spiel einloggen. Bald findet er heraus, dass sein schärfster Konkurrent, der Magier Loki, sein Spielerkonto gehackt und seinen Avatar Fenris gestohlen hat. Verzweifelt wendet sich Jan an die Polizei, die das vermeintliche Verbrechen nicht ernst nimmt. Auch ein Besuch bei der Produktionsfirma des Spiels bringt ihn nicht weiter. Dort lernt er jedoch die impulsive Karo kennen, die ebenfalls ihren gestohlenen Avatar zurückfordern will und sich zu Jans Überraschung als die Spielerin hinter Jans virtuellem Teampartner Gotrax entpuppt. Durch ein Ablenkungsmanöver gelingt es Karo, den Standort von Lokis PC im Firmencomputer zu recherchieren. Gemeinsam brechen die beiden auf, um sich ihre Avatare von Loki wiederzuholen. Die Reise führt die beiden gegensätzlichen Jugendlichen durch weite Wälder und hinein in ein ganz reales Abenteuer. Am Ende muss Jan sich entscheiden: Rettet er Fenris und seinen Online-Ruhm? Oder die neue Freundschaft zu Karo?

## Filmbesprechung

Die größte Sorge des 17-jährigen Jan sollte das bevorstehende Abitur sein. Mit seiner Mutter hat er eine strikte Abmachung: Wenn er sich durch Computerspiele ablenken lässt und durch die Prüfungen fällt, kommt er aufs Internat. Allerdings beginnt in genau 72 Stunden „Ragnarök", das alljährliche Turnier des Online-Rollenspiels „Schlacht um Utgard", und Jan gilt mit seinem Avatar Fenris als aussichtsreicher Kandidat für den hochdotierten Preis. Monatelang hat Jan sich Stufe für Stufe hochgespielt und dank seiner Erfolge den Krieger Fenris mit all den Fähigkeiten und Waffen ausgestattet, die für einen Sieg nötig sind. Im Troll Gotrax hat er zudem einen Spielpartner gefunden, mit dem er jede Prüfung und jeden Hinterhalt meistert.

Damit Jans heimliches „Training" am Computer nicht auffliegt, spielt er nachts oder schwänzt den Unterricht – das Schweigen der kleinen Schwester hat er sich mit Geld erkauft. Selbst die hübsche Schulkameradin, die ihn um Hilfe bei einem Computerproblem bittet, kann ihn nicht ablenken. Genauso entschlossen bereitet sich Jans bester Freund Deniz auf den großen Tag vor. Die Urinbeutel sind gekauft, damit beim Spielen kein Toilettengang dazwischenkommen kann. Doch dann teilt ihm Jan mit, dass er „Ragnarök" nicht mit ihm und dessen Avatar Luna, sondern gemeinsam mit Gotrax bestreiten will. Aus Frust darüber lässt sich Deniz auf einen verfänglichen Chat mit Jans Gegenspieler Loki ein, der ihm das Passwort für Jans Spielerkonto entlockt.

**Jans Avatar – ein optimiertes Ich**

Als Jan sich nach dem Hackerangriff durch Loki nicht mehr in sein Lieblingsspiel einloggen kann, bricht für den Teenager mehr als nur eine Fantasiewelt zusammen. Der schüchterne Einzelgänger, der Angst vor Neuem hat, erweist sich in Gestalt des tapferen Recken Fenris als ausgezeichneter Stratege, Kämpfer und Teamplayer. Online hat er die Erfolgserlebnisse, die ihm im Schul- und Familienalltag fehlen. Die Übernahme seines Spielerkontos kommt für Jan deshalb fast einem realen Identitätsklau gleich. Ohne sein optimiertes virtuelles Ich ist er mit seinen Unsicherheiten und Hemmungen wieder allein.

Als Jan das „Verbrechen" zuerst bei der Polizei, dann beim Computerspielhersteller anzeigt, wird er belächelt und weggeschickt. Wie gewöhnlich bei Konflikten zieht Jan sich zurück. Ganz anders verhält sich dagegen die quirlige Karo, die Jan in der Firmenzentrale trifft und die sich als die Spielerin hinter Gotrax entpuppt. Zwar fordert sie ebenso vergeblich ihren gestohlenen Avatar zurück, aber nun will sie mit Jans Hilfe den Empfangsmitarbeiter austricksen und im Firmencomputer Lokis Namen und Adresse recherchieren. Dies lehnt Jan, genervt von dem energiegeladenen Mädchen, ab: Sie seien bloß im Spiel ein Team, nicht in Wirklichkeit.

**„Schlacht um Utgard"**

Bei dem fiktiven Computerspiel handelt es sich um ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MMORS, engl.: „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" oder MMORPG). Per Internet können Nutzer und Nutzerinnen sich weltweit vernetzen und mittels ihrer Avatare miteinander spielen und chatten. In der Regel müssen Kämpfe und bestimmte Quests, sprich Aufgaben, bestanden werden, um im Spiel voranzukommen und Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände zu gewinnen.
„Schlacht um Utgard", das auf dem realen Spiel „Risen 3" des deutschen Spieleentwicklers Piranha Bytes basiert, ist in einer fantastischen Welt angesiedelt, deren Schauplätze und Figuren an die nordische Mythologie angelehnt sind. So spielt der Name Utgard auf ein Gebiet an, das von Riesen und Trollen bewohnt wird. Es liegt außerhalb der von Menschen und Göttern bewohnten Welt. Das jährliche Ragnarök-Turnier ist nach der gleichnamigen Sage vom Weltuntergang bzw. Untergang der Götter benannt. Zum Teil gestalten und benennen die Spielenden ihre Avatare nach den Sagenfiguren. Loki etwa ist eine nordische Gottheit, die als zwiespältige Tricksterfigur gilt. Fenris(wolf) verschlingt während des Weltuntergangs den Gott Odin und ist Lokis Sohn. Der Troll Gotrax hört auf einen Fantasienamen, doch in den nordischen Mythen kommen Trolle häufig als hässliche Fabelwesen mit Zauberkräften vor. Deniz' Piratenbraut Luna weist indes keinen Bezug zur nordischen Mythologie auf. Sie ist nach der römischen Mondgöttin benannt.

**Virtuelle Identitäten zwischen Projektion und Realität**

Wieder wirkt Jans virtuelle Identität wie ein Gegenentwurf zu ihm selbst. Karo hingegen teilt Mut und Einfallsreichtum ihres Avatars Gotrax, der ihren Tatendrang widerspiegelt. Auch äußerlich gibt es eine Gemeinsamkeit zwischen dem zierlichen Mädchen und dem groben, hässlichen Troll. Mit ihren blaugefärbten Haaren und dem lässigen, ungeschminkten Look lehnt Karo konventionelle Schönheitsideale offensichtlich ab. Gotrax' blaue Gesichtspartien stellen zudem farblich eine Verbindung zu Karo her. Die plumpe Erscheinung des Trolls kann auch als Ausdruck von Karos chaotischem und lautem Wesen gelesen werden. So wie Karos große Klappe im realen Leben wirkt die Unförmigkeit ihres Avatars wie ein Schutzpanzer, hinter dem sich – wie sich zeigen wird – ein sensibles Mädchen verbirgt, das sich ungeliebt fühlt.

Ähnliche Parallelen oder Projektionen sind beim Vergleich weiterer realer und virtueller Figuren feststellbar. So tritt Jans bester Freund Deniz online als vollbusige Piratenbraut auf. In Wirklichkeit verunsichern ihn Mädchen zutiefst. Hinter dem manipulativen Magier Loki steckt Tristan, einer der erfolgreichsten „Schlacht um Utgard"-Spieler und Jans Idol. Sowohl seine Kleidung als auch seine Wohnburg hat Tristan dem mittelalterlichen Stil des Spiels angepasst. Gehüllt in schwarze Gewänder und umgeben von Pappmachéfelsen, greift er per Internet über das Spiel hinaus in das Leben anderer ein. Er überträgt seine Online-Identität so weit wie möglich in die reale Welt.

**Aufbruch in ein echtes Abenteuer**

Karo lässt sich indes beim Computerspielhersteller von Jans Abfuhr nicht beirren und beschafft Lokis Daten. Wohl oder übel beschließt Jan, dem Mädchen zu folgen. Die Suche führt die Jugendlichen hinaus aus der Stadt in eine bewaldete Bergregion. Analog zu den Avataren im Spiel müssen sie sich nun in der freien Natur behaupten und sich ohne Geld durchschlagen, da Loki mittlerweile auch Jans Bankkonto gesperrt hat. Anstelle der „Quests" im Computerspiel gilt es, reale Aufgaben und Hürden zu überwinden – von der Nahrungsbeschaffung bis zum Nachtquartier, von tiefen Schluchten bis zur Behandlung eines verstauchten Fußes. Die Naturerfahrungen ermöglichen es Jan wie Karo, sich selbst – und nebenbei auch den Wald als Lebensraum – neu zu entdecken.

Mehr und mehr entwickelt sich OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL zu einem Abenteuerfilm. Den Konventionen des Genres gemäß müssen sich die Hauptpersonen auf dem Weg zum Ziel auf unbekanntes Terrain wagen und Herausforderungen meistern. Unerwartete Ereignisse und Konflikte, hinter denen meist Loki als Verkörperung des intriganten Widersachers steht, behindern Jan und Karo und steigern zugleich als erregende bzw. retardierende Momente die Spannung. So ruft Loki etwa die Spielercommunity von „Utgard" zu einer „Real-Life-Quest" auf – einer Aufgabe in der realen Welt. Dies hat eine wilde Verfolgungsjagd zur Folge, bei der die beiden von einer Rollenspielbande bedroht werden. Darüber hinaus lockt Loki Jan mit einem verführerischen Angebot: Wenn er Karo im Wald sitzen lässt und stattdessen mit ihm als Partner beim „Ragnarök"-Turnier antritt, bekommt er Fenris zurück.

**Held im wahren Leben**

Vor allem Jan als zentrale Figur wächst mit seinen Aufgaben. Er traut sich immer mehr zu, nur wenn es um seine Gefühle geht, ist er nach wie vor unsicher. Als Karo, in die er sich im Verlauf der Reise verliebt, ihn eines Nachts küssen will, reagiert er wie immer mit Rückzug. Karo vertraut ihm daraufhin an, dass sie wegen ihrer anstrengenden Art häufig zurückgewiesen wird. Dennoch kann sich Jan dem Mädchen gegenüber nicht öffnen. Sein Gefühlschaos wird noch größer, als sie dem Aussteiger Ben begegnen, der die beiden Jugendlichen in seiner Hütte aufnimmt und dem sich Jan unterlegen fühlt. Blind vor Eifersucht entschließt sich Jan, auf Lokis Seite zu wechseln und Karo im Stich zu lassen. Als ihm im Halbfinale von „Ragnarök" jedoch ein Gegner gegenübersteht, dessen blaue Haut an Gotrax bzw. Karos Haare erinnert, wird ihm schlagartig bewusst, was er gerade aufs Spiel setzt. Er steht nun vor der entscheidenden Prüfung, die beeinflusst, wer er sein möchte: ein Held in der virtuellen Welt oder ein guter Freund im wahren Leben. Jan beschließt, Fenris zu opfern, und bittet Deniz, Loki im Finalkampf solange aufzuhalten, bis er Karo gefunden und ihr die Zugangsdaten zu Gotrax gegeben hat. Mehr noch: Während Karo im Finale Loki besiegt, stellt sich Jan der Polizei und nimmt Karos Datenklau beim Computerspielhersteller auf seine Kappe. Zurück im Alltag beginnt für Jan zwar ein Leben im Internat, doch er weiß nun auch, dass er sich der Freundschaft und Liebe von Karo sicher sein kann.

Mit dieser Mischung aus Abenteuerreise und Reifungsprozess orientiert sich der Handlungsverlauf des Films an der klassischen Erzählform der Heldenreise, bei der die innere Entwicklung der Hauptfigur durch äußere Ereignisse im Vordergrund steht – ähnlich der für Online-Rollenspiele typischen Initiationsreisen. Vom anfänglichen Ruf des Abenteuers über verschiedene Bewährungsproben bis zur Rückkehr nach Hause und der verdienten Anerkennung durchläuft Jan die zwölf Stationen dieser archetypischen Erzählstruktur.

**Verknüpfung von Realfilm und Computerspiel**

Jans Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindungsprozess zwischen wirklicher und virtueller Welt wird visuell besonders deutlich, wenn Computerspielelemente Eingang in den Realfilm finden. Für die Herstellung authentischer Bilder und die Verbindung beider Medienformen hat der Regisseur des Films, Florian Schnell, mit dem deutschen Spieleproduzenten Piranha Bytes zusammengearbeitet (vgl. Infokasten oben).

Zum einen veranschaulichen animierte Spielsequenzen aus „Utgard", was Jan online erlebt bzw. wie er sich mit Fenris entfalten kann. Zum anderen verwendet Florian Schnell Einblendungen von computerspieltypischen Grafiken in den realen Szenen, um die zwei Welten mal humorvoll, mal spannungssteigernd zu verknüpfen. Er integriert beispielsweise den Stundencountdown bis zum Beginn von „Ragnarök" in die Filmaufnahmen oder Jans „Energielevel" oder Auswahlmenüs zu Ausrüstung und Handlungsoptionen.

**Visualisierung von äußeren und inneren Konflikten**

Diese Einblendungen zeigen zum einen, wie sehr Jan in dieser virtuellen Welt lebt, so dass ihm die Unterscheidung von der Wirklichkeit zunehmend schwerfällt. Zum anderen hilft ihm die Spielerfahrung aber auch, seine Wahrnehmung in der realen Welt zu strukturieren und Krisen zu bewältigen. Als er etwa mit Karo in das Auto eines feindlichen Rollenspielers gerät, meistert Jan die Situation, indem er per imaginärem Auswahlmenü seine Möglichkeiten prüft, um sich dann als geeignete „Waffe" eine überschäumende Colaflasche zu schnappen.

Auch für die Visualisierung von Fantasien und emotionalen Konflikten nutzt Florian Schnell Effekte und Animationen wie aus einem Computerspiel – sprich Mittel aus Jans vertrauter virtueller Welt. Zum Beispiel verwandelt sich Jan in Fenris, als er Karo aus einer Schlucht rettet. Gleichzeitig fließen in dieser Szene die Realfilmaufnahmen in eine Computerspielsequenz über. Ebenso werden Jans wachsende Gefühle für Karo und die Eifersucht auf seinen vermeintlichen Nebenbuhler Ben mit Hilfe visueller Verfremdungen und Grafiken erzählt: Vor Jans innerem Auge präsentiert Ben sich als neue Spielerklasse, als muskelbepackter Holzfäller mit „Doppelpotenz".

Zum Teil lehnen sich die Realfilmszenen aber auch lediglich an die Ästhetik von Computerspielen an: Schnelle Schnitte, treibende Filmmusik, eine künstlich wirkende Farbgebung und die rollenspieltypische „Third-Person-Kameraperspektive" verstärken in entscheidenden Momenten die Spannung.

**Plädoyer für eine stimmige Beziehung zwischen Online- und Offline-Identität**

Durch die crossmediale Machart des Films gelingt es dem Regisseur, zwei populäre Unterhaltungsmedien zusammenzuführen. OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL ist nicht nur auf der Handlungsebene, sondern auch bildsprachlich Ausdruck von Medienkonvergenz sowie der kreativen Wechselwirkungen zwischen Film- und Spielebranche. Als Identifikationsfiguren für ein junges Publikum stehen die Filmfiguren und ihre Mediennutzung stellvertretend für die Selbstverständlichkeit von Computerspielen im Alltag von Jugendlichen heute.

Obwohl die potenzielle Suchtgefahr und Realitätsflucht am Beispiel von Jans und Tristans Fixierung aufs Spielen deutlich wird, bietet Jan seine Spielerfahrung auch Chancen. Ohne „Schlacht von Utgard" hätte er Karo nicht kennengelernt und kein Abenteuer erlebt. Zudem helfen ihm seine Online-Erlebnisse mitunter dabei, auch im Leben zu bestehen. An seinem Beispiel wird deutlich, dass der Film das Computerspielen nicht verurteilt. Vielmehr plädiert er für ein Gleichgewicht zwischen virtueller und wirklicher Welt, wobei am Ende das Bewähren in der Realität den größeren Wert hat: Im virtuellen Finalkampf wird Jan der Wert echter Freundschaft bewusst. Seine virtuelle und seine reale Identität finden in dieser letzten Prüfung zueinander. Beide sind für Jans Persönlichkeitsentwicklung und die Herstellung seiner inneren Balance von Bedeutung.

**Third-Person-Perspektive**

Der englische Begriff bezeichnet eine Perspektive, die oft in Online-Rollenspielen eingesetzt wird. Dabei sieht der Spielende das Geschehen nicht durch die subjektive Perspektive des Avatars, sondern behält wie ein Beobachter oder eine Beobachterin von außen den Überblick, zum Beispiel aus der Perspektive eines Verfolgers oder der Vogelperspektive, wobei die Kamera den Spielerfiguren beweglich folgt. Bei der statischen Kameraeinstellung bleibt der Blick dagegen starr. Die Spielenden können so den Raum aus einer festen Position überblicken, während die Spielerfiguren sich frei darin bewegen.

**Eine Freundschaftsgeschichte**

Jans Entscheidungen während seines Findungsprozesses kreisen dabei um zwei zentrale Fragen: Was zeichnet Freundschaft aus, und welche Rolle spielt sie für ihn? Wie sich Beziehungen in den teils überlappenden wirklichen und virtuellen Lebenswelten von Jugendlichen gestalten können, lotet Jan mit den Avataren und deren Spielern und Spielerinnen aus. Im Verlauf des Films werden reale Beziehungen zunehmend wichtiger. Im entscheidenden Moment kann Jan – trotz vorheriger Enttäuschungen auf beiden Seiten – auf seinen langjährigen Kumpel Deniz zählen. Ebenso kann sich Karo auch auf Jan verlassen. So erzählt OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL letztendlich eine Freundschafts- und Liebesgeschichte mit der Botschaft, dass die Verbindungen zwischen realen Menschen immer noch am meisten zählen. „Du hättest dich nicht mit einem Team anlegen sollen", kommentiert Karo bezeichnenderweise Lokis Niederlage im Turnier. Erst der Zusammenhalt der Freunde in der echten Welt führt sie auch online zum Sieg.

**Exemplarische Rahmenlehrplanbezüge – fachübergreifende und fachbezogene Kompetenzentwicklung**

- **Basiscurriculum Medienbildung**

**Kompetenzbereich *Analysieren – Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienprodukten:*** *die Verwendung medialer Symbole und Zeichensysteme untersuchen und ihre Auswirkungen auf Aussage und Botschaft von Medienangeboten bewerten; Methoden der Filmanalyse anwenden und das Medium Film regelmäßig als wichtiges Kulturgut nutzen.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – eigener Mediengebrauch:*** *u.a. die Einflüsse von Medienangeboten auf ihren Alltag und ihre Persönlichkeitsentwicklung reflektieren.*
**Kompetenzbereich *Reflektieren – Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien:*** *den Einfluss von Medien auf Wahrnehmung, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen untersuchen und bewerten.*

- **Deutsch**

**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Texte in anderer medialer Form erschließen:*** *u.a. die Wirkung medialer Gestaltungsmittel auf sich selbst beschreiben; Gestaltungsmittel von Texten unterschiedlicher medialer Form untersuchen.*
**Kompetenzbereich *Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen*** *(im Sinne des erweiterten Textbegriffs): Handlungsabläufe und Konfliktentwicklungen darstellen; Entwicklungen von Figuren beschreiben.*

- **L-E-R**

**Themenfelder Wer bin ich? – I*dentität; Miteinander leben – soziale Beziehungen.***

- **Kunst**

**Kompetenzbereiche Wahrnehmen – *Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien erkunden; Gestalten – Ästhetische Praktiken (…) und künstlerische Strategien anwenden.***

## Filmpädagogische Aufgaben

**Übersicht**

- Vor dem Film

  **Einstimmung auf den Film**
  - Assoziationen zum Filmtitel OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL
  - Filmtrailer analysieren
  - Eigene Erfahrungen mit Computerspielen thematisieren

- Nach dem Film

  **Jan und seine Welt(en): Wer bin ich und wer will ich sein?**
  - Figurenbeschreibung – reale und virtuelle Figuren charakterisieren und analysieren (AB 1)
  - Figurenschaubild – Beziehungen zwischen den Protagonisten darstellen
  - Kreative Aufgabe: einen eigenen Avatar gestalten

  **Freundschaften on- und offline**
  - Freundschaftsbeziehungen analysieren – soziale Beziehungen beschreiben und einordnen

  **Die Vermischung von virtuellen und realen Welten**
  - Standbildanalyse – Verknüpfung zwischen virtueller und realer Welt untersuchen und ihre Bedeutung erörtern (AB 2)
  - Kreative Aufgabe: Collagen gestalten

  **Fantasy und Abenteuer – spannend erzählen im Film**
  - Infotexte auswerten – filmische Genres erkennen und ihre Wirkung beschreiben

  **Die Heldenreise als Erzählform in OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL**
  - Erzählform der „Heldenreise“ erschließen und diskutieren (AB 3)

**Nur auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de – Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter“:**

**Der Wald als Schauplatz**
- Mindmap anlegen – die Bedeutung von Schauplätzen im Film am Beispiel des Waldes untersuchen

**Computerspiele – Medien kompetent nutzen**
- Fishbowl-Diskussion planen und durchführen – Auswirkungen von Medienkonsum erkennen, Medienkompetenz fördern
- Leitfaden zu Mediensucht entwickeln – Medienkompetenz fördern

**Themen**

Freundschaft, Vertrauen, Loyalität, erste Liebe, Eifersucht, Coming-of-Age, Identität, Avatare, Realität/Virtualität, Computerspiele, Gamer Community, Hacker, Cyberkriminalität, Filmisches Erzählen, Heldenreise, Abenteuer

**Einstimmung auf den Film**

*Assoziationen zum Filmtitel OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL*

Der Filmtitel weckt Erwartungen bei den Schülerinnen und Schülern: Um was für einen Film handelt es sich wohl? Welche Geschichte könnte er erzählen? Ihre Assoziationen stimmen auf den Film ein und bieten zugleich eine Vorentlastung, etwa im Hinblick auf mögliche thematische Schwerpunkte oder das Genre. Die geäußerten Vermutungen können notiert und nach der Filmsichtung überprüft werden.

Mögliche Impulsfragen:
- Was bedeutet „offline“? Welche Bilder oder Situationen verbindet ihr mit dem Filmtitel OFFLINE?
- Der Untertitel DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL hat den Charakter eines Lebensmottos oder einer Mahnung. Was bedeutet der Begriff „Bonuslevel“? Welche Botschaft könnte der Untertitel vermitteln wollen?
- Wovon könnte der Film handeln und warum?

*Filmtrailer analysieren*

Trailer geben als kurze Werbefilme Hinweise auf die Handlung eines Filmes sowie auf dessen filmische Gestaltung. Bei der Vermarktung wecken sie gezielt Erwartungen bei potenziellen Zuschauergruppen. Im Unterricht können Trailer genutzt werden, um Vermutungen zum Inhalt und zu den Gestaltungsmitteln zu formulieren. Die Untersuchung ihrer Eigenschaft als Werbemittel fördert den bewussten Umgang mit Medien. Ein Trailer kann entweder in voller Länge oder schrittweise gesichtet und anhand von Impulsfragen ausgewertet werden. Auch die einkanalige Rezeption (Bild ohne Ton oder Ton ohne Bild) bietet Möglichkeiten, um die Wahrnehmung zu schärfen.

Mögliche schrittweise Herangehensweise:
- Sichtet die ersten Sekunden des Trailers von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL (bis 00:18 Min.) und stellt Vermutungen zu Handlung, Genre und Machart des Films an.
- Seht den Trailer bis zum Ende. Bestätigen sich eure Vermutungen oder nicht?
- Diskutiert mögliche Handlungsverläufe. Inwiefern könnte sich die „Realität“ für die Hauptfigur als „größte Herausforderung seines Lebens“ erweisen?
- Sichtet den Trailer noch einmal und achtet besonders auf die Stimmung, die er vermittelt:
  - Welche Art von Film erwartet ihr (komisch, spannend, fantastisch …) und warum?
  - Welche Wirkung geht von den filmischen Gestaltungsmitteln aus (z.B. Montage, Sprecherstimme, Musik, Animationen …)?
  - Inwiefern handelt es sich um ein gelungenes Werbemittel, das euer Interesse am Film weckt?
- Überprüft eure Ergebnisse nach der Filmsichtung.

*Eigene Erfahrungen mit Computerspielen thematisieren*

Im Zentrum der Handlung von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL stehen Jugendliche, deren Freizeitgestaltung von Online-Rollenspielen geprägt ist. Um die Aufmerksamkeit bei der folgenden Filmsichtung gezielt auf das Thema Computerspiele zu lenken und erste Reflexionen anzustoßen, beschreiben und diskutieren die Schülerinnen und Schüler eigene Spielerfahrungen. Daran anknüpfend äußern sie ihre Erwartungen in Hinblick auf Handlung und Gestaltung des Films.

Mögliche Impulse:

- Welche digitalen Spiele spielt ihr?
- Worum geht es in den Spielen? Spielt man das Spiel allein oder im Team? Sammelt in der Klasse und sortiert die Spiele nach:
  - Typen (z.B. Einzelspieler-/Mehrspieler-Spiele, Jump'n'Run, Rollenspiele …)
  - bevorzugten Spielgeräten (Konsole, PC, Tablet, Mobiltelefon …)

  Die verschiedenen Spieltypen könnt ihr bei Bedarf im Internet recherchieren.
- Aus welchem Grund spielt ihr bestimmte Spiele? Diskutiert z.B. folgende Aspekte:
  - Entspannung/Abschalten
  - Unterhaltung
  - Interaktion mit anderen
  - strategisches Denken
  - in andere Rollen und Welten schlüpfen
  - Abenteuer erleben
  - Selbstbestätigung durch Spielerfolge
  - Lernen
- Welchen Reiz üben aus eurer Sicht insbesondere Online-Rollenspiele auf Nutzerinnen und Nutzer aus?
- In OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL geht es um jugendliche Online-Rollenspielerinnen und -spieler. Stellt Vermutungen zur Handlung und Gestaltung des Films an.

**Weiterführende Aufgabe:**
**Lieblingsspiele vorstellen**
*Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre digitalen Lieblingsspiele in einem Moodboard vor. Die Ergebnisse können anschließend in einer Ausstellung in der Schule präsentiert werden.*

**Moodboard** *(engl. mood „Stimmung", board „Tafel"): Auf einem Plakat werden Fotos, Zeichnungen, Materialien und kurze Texte zu einer Stimmungscollage zusammengestellt. In kreativen Branchen (Computerspiele, Film, Design, Werbung …) dienen Moodboards in der Planungsphase dazu, die Stimmung eines Produkts visuell zu erfassen.*

**Hinweis zu den Arbeitsblättern**
*Alle Arbeitsblätter finden Sie in Farbe auf der Webseite des Kinderfilmfestes: www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link: „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter"*
**Achtung:** *Die Arbeitsblätter 2 und 3 sind nur auf der Webseite verfügbar.*

**Jan und seine Welt(en): Wer bin ich und wer will ich sein?**

*Figurenbeschreibung – reale und virtuelle Figuren charakterisieren und analysieren (Arbeitsblatt 1, S. 85)*

OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL erzählt von der Selbstbehauptung und dem Identitätsfindungsprozess der Hauptfigur Jan. Der Diebstahl seiner virtuellen Identität zwingt ihn zur Konfrontation mit der Realität, wobei sich seine Computerspielerfahrung als nützlich erweist. Vor allem aber die Auseinandersetzung mit anderen Menschen führt Jan zum Reifungsprozess.

Indem die realen und virtuellen Filmfiguren beschrieben werden, wird das Filmerlebnis aufgegriffen und reflektiert. Es wird dadurch aber auch die Analyse der Figurenbeziehungen im nächsten Schritt vorbereitet. Die Standbilder der Figuren auf dem Arbeitsblatt 1 dienen als Gedächtnisstütze sowie zur Illustration der Arbeitsergebnisse.

*Figurenschaubild – Beziehungen der Protagonisten darstellen*

Anhand eines Figurenschaubilds lassen sich die Beziehungen und Konflikte zwischen den Figuren sowie deren unterschiedliche Perspektiven und Entwicklungen veranschaulichen. Als Grundlage dienen die zuvor – mithilfe von Arbeitsblatt 1 – angefertigten Figurenbeschreibungen. Nebenfiguren aus dem Film, etwa Jans Mutter, die Polizisten, der Aussteiger Ben oder die Rollenspielbande können das Schaubild ergänzen.

Für das Figurenschaubild werden die Standbilder der Protagonisten aus dem Arbeitsblatt 1 ausgeschnitten, an der Tafel oder auf einem Plakat angebracht und mit ihren Namen beschriftet. Ihre Beziehungen werden nun stichpunktartig erläutert und durch Linien visualisiert. Unterschiedliche Farben, Emojis oder andere grafische Darstellungen verdeutlichen, wie die Figuren zueinander stehen.

Mithilfe des Schaubilds können sich die Schülerinnen und Schüler das Beziehungsgeflecht des Films und die Motive der Figuren vergegenwärtigen und vertiefen. Die dramaturgische Funktion der einzelnen Figuren wird deutlich und kann erörtert werden.

Mögliche Impulsfragen:

- Warum ist die Online-Welt für Jan so wichtig? Was bedeutet sie den anderen Protagonisten?
- Avatare als Super-Ichs? Was glaubt ihr, warum Jan, Karo, Deniz und Loki sich ihren spezifischen Avatar in dieser Form ausgesucht haben?
- Online-Welt als Spiegel der Wirklichkeit? In welcher Beziehung stehen die realen Figuren zueinander, in welcher Beziehung ihre Avatare? Gibt es Parallelen oder Unterschiede

**Kreative Aufgabe:**
**Einen eigenen Avatar gestalten**
*Schöpferische Reflexion der eigenen Identität und von Wunschvorstellungen:*

- *Gestaltet einen eigenen Avatar (Zeichnung, Collage, Skulptur, Fotomontage, am Computer …).*
- *Präsentiert ihn in der Klasse und erläutert, was ihn auszeichnet.*

zwischen wirklicher und virtueller Welt? Welche Veränderungen lassen sich im Verlauf des Films feststellen?
- Freund oder Feind? Inwiefern helfen oder behindern die verschiedenen Nebenfiguren Jan und Karo auf ihrem Weg?
- Der Weg ist das Ziel? Wie wirken sich die Erlebnisse ihrer Reise auf die beiden Hauptfiguren aus?

**Freundschaften on- und offline**

*Freundschaftsbeziehungen analysieren – soziale Beziehungen beschreiben und einordnen*

Im Verlauf des Films findet die Hauptfigur Jan in Karo nicht nur eine neue Freundin, sondern entdeckt auch den Wert von Freundschaft in seinem Leben neu.
In einer Klassendiskussion werden die Freundschaftsbeziehungen zwischen Jan und Karo bzw. Jan und Deniz geklärt. Zur Vergegenwärtigung werden wichtige Schlüsselszenen und Wendepunkte gemeinsam gesammelt und dann besprochen. Um die Ergebnisse zu visualisieren, kann ein Zeitstrahl oder eine „Freundschaftskurve" (analog zu einer Spannungskurve) zu den Höhe- und Tiefpunkten der Beziehungen an der Tafel oder auf einem Plakat/Whiteboard erstellt werden. Die Standbilder der Figuren auf dem Arbeitsblatt 1 können zur Illustration genutzt werden.
Mögliche Impulse:
- Welche Figuren im Film kann man als Freunde bezeichnen?
- Was verbindet diese Figuren?
- Was ist das Besondere an ihrer Beziehung?
- Welche Konflikte kommen vor und wie werden diese überwunden?
- Wie verhält sich Jan seinen Freunden gegenüber? Und wie verhalten sich die Freunde Jan gegenüber?
- Welche Freundschaftsbeweise werden erbracht?
- Wie bewertet ihr die Freundschaften im Film?

Im Anschluss entwerfen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit ein Interview zum Thema Freundschaft. Zwei Paare befragen sich danach gegenseitig. Ziel ist es, zu reflektieren, was Freund-/Partnerschaft für einen persönlich bedeutet – in der wirklichen Lebenswelt und/oder in der virtuellen Welt. Aus jedem Interview wird ein besonders gelungener Satz in der Klasse vorgetragen und an der Tafel oder auf ein Plakat/Whiteboard notiert.

**Weiterführende Aufgabe:**
**Texte verfassen**
*Verfasst ein fiktives Statement oder einen fiktiven Brief/eine E-Mail aus Sicht einer Filmfigur an eine andere Filmfigur.*
*Mögliche Anfangssätze/Bausteine:*
- *„Karo, du hast mich anfangs echt genervt, aber mich hat beeindruckt, dass …"*
- *„Jan, du hast mich wirklich enttäuscht, als du … Aber dann …"*
- *„Deniz, auf dich kann man sich immer verlassen, obwohl …"*

Mögliche Fragen für die Paar-Interviews:
- Was zeichnet wahre Freundschaft für dich/euch persönlich aus?
- Welche Arten von Freundschaft gibt es?
- Können Mädchen und Jungen miteinander befreundet sein?
- Gibt es Unterschiede oder Gemeinsamkeiten zwischen Freundschaften in der virtuellen und in der realen Welt?
- Welche Vor- oder Nachteile bieten virtuelle Freundschaften gegenüber realen Freundschaften?
- Kann man überhaupt mit jemandem befreundet sein, den man nicht persönlich kennt?

**Die Vermischung von virtuellen und realen Welten**

*Standbildanalyse – Verknüpfung zwischen virtueller und realer Welt untersuchen und ihre Bedeutung erörtern (Arbeitsblatt 2)*

In Jans Wahrnehmung vermischt sich die wirkliche Welt immer wieder mit der virtuellen Welt von „Schlacht um Utgard". Filmisch umgesetzt wird dies, indem Spielsequenzen, einzelne Avatare oder grafische Elemente aus dem animierten Spiel-Universum in die Realfilmaufnahmen integriert werden oder diese überlagern. Auch Elemente aus der Computerspielästhetik (schnelle Schnitte, treibende Musik, künstlich wirkende Farbgebung, Verfolger- oder Vogelperspektive) geben manchen Realfilmszenen einen typischen Spiele-Look. Nachvollziehbar werden dadurch vor allem Jans subjektive Sicht auf das Geschehen sowie seine Gefühlslagen. Wie Inhaltsebene und ästhetische Gestaltung im Medium Film Hand in Hand gehen, wird am Beispiel dieser Szenen besonders deutlich.

Zunächst rufen sich die Schülerinnen und Schüler (in Partnerarbeit oder Kleingruppen) anhand von Standbildern aus dem Film (Arbeitsblatt 2 auf: www.kinderfilmfest.brandenburg.de; Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter") ausgewählte Szenen in Erinnerung. Danach untersuchen sie die Bildgestaltung und lernen ausgewählte Fachwörter für deren Beschreibung kennen. Im Klassenverband tauschen sie sich am Beispiel ihrer Analysen über die Wirkung der Vermischung von virtueller und realer Welt aus. Rückschlüsse auf die Bedeutung dieser Verknüpfungen sowohl für Jans Entwicklung als auch für die Filmdramaturgie können nun gezogen werden.
Zur Überprüfung und Vertiefung stehen bei Bedarf auf der Seite filmportal.de zum Film neben dem Trailer in der rechten Spalte Filmteaser bereit:
www.filmportal.de, Filmtitel in die Suchmaske eingeben.

**Kreative Aufgabe:**
**Collagen gestalten**
*Erstellt eine Collage mit einem Selfie von euch und typischen Computerspielelementen (z.B. einem Auswahlmenü oder anderen Einblendungen) – entweder digital am Computer oder mithilfe von Ausdrucken, Zeichnungen etc. Präsentiert die Ergebnisse in der Klasse.*

**Fantasy und Abenteuer – spannend erzählen im Film**

*Infotexte auswerten – filmische Genres erkennen und ihre Wirkung beschreiben*

Der Regisseur Florian Schnell nutzt genretypische Erzählstrukturen und Elemente, um eine Abenteuergeschichte zu erzählen, die das Publikum durch Action und Spannung anspricht. Fantasy-Elemente geben Einblick in innere Gefühls- und Gedankenwelten und fügen der Erzählung eine ebenso humorvolle wie emotionale Dimension hinzu. Anhand von kurzen Texten zu Genredefinitionen erschließen sich die Schülerinnen und Schüler typische Merkmale der Genres Abenteuerfilm und Fantasy. Im Anschluss diskutieren sie die Zuordnung von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL zu einem Genre und begründen ihre Entscheidung.

Aufgabe:

- Lest euch die Definitionen zu Abenteuer- und Fantasyfilm in Kleingruppen oder in Partnerarbeit durch. Erstellt eine Liste typischer Merkmale.
- Erinnert euch an die Handlung und Gestaltung von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL. Welche Genremerkmale könnt ihr identifizieren?
- Diskutiert und begründet zuerst in eurer Gruppe, später in der Klasse, welchem Genre sich der Film zuordnen lässt.

Mögliche Impulse zur Vertiefung:

- Was glaubt ihr: Warum sind Fantasy und Abenteuer populäre Genres? Was gefällt euch an diesen Filmen bzw. was nicht?
- Welche Filmgenres mögt ihr am liebsten? Was gefällt euch an diesen Filmen?

**Die Heldenreise als Erzählform in OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL**

*Erzählform der „Heldenreise" erschließen und diskutieren (Arbeitsblatt 3, S. 86)*

Die Erzählstruktur von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL ist an die klassische Erzählform der Heldenreise angelehnt. Im Zuge seiner Forschungen erkannte der Mythologe Joseph Campbell ein wiederkehrendes Muster in mythischen Erzählungen auf der ganzen Welt, das er unter dem Begriff „Heldenreise" zusammenfasste. Der US-amerikanische Drehbuchautor Christopher Vogler entwickelte daraus ein zyklisches Modell bzw. eine Anleitung für das Drehbuchschreiben mit zwölf Stationen oder Entwicklungsstufen. So durchläuft auch Jan als Held von OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL verschiedene Prüfungen und Phasen und entwickelt sich aufgrund dieser Erfahrungen weiter, um gereift seinen Alltag wiederaufzunehmen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand des Arbeitsblatts 3 (digital als Word-Datei auf www.kinderfilmfest.brandenburg.de, Link „Unterrichtsmaterial + Arbeitsblätter") die zwölf Stationen der Heldenreise kennen. Verständnisfragen werden in der Klasse geklärt. In Kleingruppen ordnen sie im Anschluss den einzelnen Stationen eine passende Szene aus dem Film zu und notieren Stichpunkte zur Begründung. Jede Gruppe präsentiert ihr Ergebnis auf einem Plakat, auf dem sie die zwölf Stationen sowie die passende Szene analog zum Verlauf der Heldenreise kreisförmig anordnet. Die Auswertung der Ergebnisse findet im Plenum statt.

Die Plakate können mit Zeichnungen oder mit den Filmstandbildern aus den Arbeitsblättern 1 und 2 illustriert werden. Weitere Standbilder können online abgerufen werden: www.filmportal.de, Filmtitel in die Suchmaske eingeben.

**Glossar**

**Abenteuerfilm**

„Der Abenteuerfilm ist eines der offensten Genres überhaupt. Er kann in den verschiedensten Epochen und in den verschiedensten Ländern spielen, nur an einem ‚Ort' nicht: im Alltag. Denn im Abenteuerfilm geht es noch mehr als in verwandten Genres darum, den Zuschauer aus seinem grauen Alltag zu befreien, ihn an Orte zu führen, die er sonst nie betreten würde, und ihn dort Abenteuer erleben zu lassen, in die er sich im wahren Leben niemals wagen würde.

Der Abenteuerfilm erzählt in seiner klassischen Form von einem Helden, der aus seinem Alltag in die Fremde hinauszieht, um eine Aufgabe zu erfüllen. Um dieses Ziel zu erreichen, muss er mit der Unterstützung von Helferfiguren verschiedene Gefahren überwinden und sich dem Bösen stellen. Der Held wächst mit seinen Aufgaben und kehrt am Ende triumphal und gestärkt nach Hause zurück.

Dieses Grundmuster, die so genannte Heldenreise, liegt nahezu allen Mythen, Sagen und Legenden zugrunde, aber auch der Abenteuerliteratur des 19. Jahrhunderts (z.B. Jules Verne) und den Abenteuerfilmen, die davon inspiriert wurden. (…)."

Quelle: https://www.film-lexikon.de/Abenteuerfilm (Zugriff: 16.6.2018)

**Fantasyfilm**

„Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen Fantasyfilme zum Genre des Phantastischen Films. Fantasy-Geschichten überschreiten bewusst die Grenzen des Alltäglichen und real Möglichen. Sie spielen in oder verweisen auf Alternativwelten, die in der klassischen Form mittelalterlich geprägt sind, und greifen auf okkulte Themen wie Magie oder auf aus Sagen, Mythen und Märchen bekannte Fabel- und Geisterwesen zurück. Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Die Fortschritte der digitalen Tricktechnik und der Erfolg der Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens DER HERR DER RINGE durch Peter Jackson (The Lord of the Rings, USA, Neuseeland 2001-2003) sowie J.K. Rowlings HARRY POTTER-Serie durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (Großbritannien 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte."

Quelle: www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/F (Zugriff: 16.6.2018)

## Figurenbeschreibung

Teilt euch in Kleingruppen auf und wählt eines der Figurenpaare aus:
Jan-Fenris / Karo-Gotrax / Tristan-Loki / Deniz-Luna

Fertigt einen Steckbrief, eine Rollenkarte oder eine Figurenbeschreibung für die Figur und ihren Avatar an. Berücksichtigt dabei folgende Aspekte:

- Notiert äußere Merkmale, Lebensumstände und Charaktereigenschaften der realen Figur.
- Haltet fest, was die reale Figur zum Handeln in der wirklichen Welt bewegt (ihre Motive, Ziele, Sehnsüchte …).
- Überlegt, welche Rolle sie in der Filmhandlung spielt (Hauptfigur, Helfer, Antagonist, Nebenfigur …).
- Vergleicht nun die reale Figur mit ihrem Avatar: Beschreibt den Avatar kurz und ergänzt, welche Bedeutung er für den/die Spieler/in wohl haben könnte.
- Das Spiel „Schlacht um Utgard“ aus dem Film weist Bezüge zur nordischen Mythologie auf, was sich in den Namen der Avatare widerspiegelt. Recherchiert den mythologischen Hintergrund. Was lässt sich daraus ablesen?

Stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor.

Jan & Fenris

Karo & Gotrax

Tristan & Loki

Deniz & Luna

Bildnachweis: © Matthias-Film

**Arbeitsblatt 3 – Lösungsvorschlag für Lehrende:**

1. Der Ausgangspunkt ist die gewohnte Welt des Helden, die er als unzureichend empfindet: Der schüchterne, unsichere Jan erfährt in seinem Umfeld kaum Anerkennung. Er gilt als eigenbrötlerischer Computernerd. Neue Kontakte zu schließen fällt ihm schwer, weshalb er sich gerne in die Online-Rollenspiel-Welt zurückzieht, wo er ein Held sein kann.
2. Der Held wird zum Abenteuer gerufen: Jans Avatar wird gehackt. Er ist nun aufgerufen, in der wirklichen Welt für sich einzustehen.
3. Der Held verweigert sich zunächst diesem Ruf: Karo schlägt Jan beim Computerspielhersteller vor, gemeinsame Sache zu machen, Lokis Daten herauszufinden und ihren Gegenspieler zu aufzusuchen. Jan lehnt Karos Vorschlag ab. Sie seien nur im Spiel ein Team, nicht in Wirklichkeit.
4. Ein Mentor überredet den Helden, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt: Karo überzeugt Jan, indem sie Tatsachen schafft: Sie trickst nicht nur den Mitarbeiter am Empfangstresen des Computerspieleherstellers aus, sondern auch Jan. Er hilft ihr als vermeintlicher Attentäter unfreiwillig dabei, an Lokis Daten zu gelangen. Jan beschließt nun doch, Karos Vorschlag anzunehmen und zu Loki zu fahren.
5. Der Held überschreitet die erste Schwelle; es gibt nun kein Zurück mehr: Jan reist mit Karo ab und zusammen meistern sie den ersten Tag und die erste Nacht im Wald.
6. Bei der ersten Bewährungsprobe trifft der Held auf Verbündete und Feinde: Jan und Karo drohen durch eine Rollenspielbande gefangen genommen zu werden und lernen auf ihrer Flucht den Aussteiger Ben kennen, der sie bei sich in der Holzhütte aufnimmt.
7. Der Held dringt bis zum gefährlichsten Punkt vor und trifft auf den Gegner: Die weiteren Bewährungsproben (Lokis Angebot, die Eifersucht auf Ben) besteht Jan nicht. Er verlässt Karo und schließt sich mit seinem Gegenspieler Loki zum Team zusammen und tritt mit ihm im „Ragnarök“-Finale an.
8. Die entscheidende Prüfung findet statt; der Held konfrontiert und überwindet den Gegner: Im Finalkampf wird Jan der Wert wahrer Freundschaft bewusst. Um seine Beziehungen wieder zu kitten, nimmt er Kontakt zu Deniz auf und opfert Fenris. Während Deniz mit Luna Loki in Schach hält, entschuldigt sich Jan bei Karo, gibt ihr Gotrax zurück und gesteht ihr seine Gefühle. Sie besiegt daraufhin mit Gotrax Loki und gewinnt „Ragnarök“.
9. Der Held kann nun den Schatz „rauben“ (einen wertvollen Gegenstand, eine Waffe, ein Elixier, neues Wissen …): Im Team mit seinen Freunden „stiehlt“ Jan Loki nicht nur die Show, sondern vernichtet dessen Online-Existenz. Gotrax wird in der Computerspielwelt als Turniersieger gefeiert und gewinnt einen virtuellen Geldpreis.
10. Der Held begibt sich auf den Rückweg: Jan stellt sich an Karos statt der Polizei, was gleichzeitig das Ende des Abenteuers und die Rückkehr nach Hause einleitet.
11. Der Feind ist besiegt, der „Schatz“ befindet sich beim Helden; er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift: Die Erfahrung von Zusammenhalt und Freundschaft und das Bestehen des Abenteuers haben Jan neues Selbstbewusstsein gegeben. In Karo hat er nicht nur eine Freundin, sondern auch seine erste große Liebe gefunden. Karo kauft sich von ihrem „Ragnarök“-Preisgeld einen Flugdrachen.
12. Am Ende der Reise kehrt der Held in seine gewohnte Welt zurück und wird mit Anerkennung belohnt: Jan besucht ein Internat, um sich dort auf das Abitur vorzubereiten. Seine Freundschaft und Liebe zu Karo besteht auch zurück im Alltag fort. Sie besucht Jan im Internat.

# Verleihnachweis * – Bildnachweis

## Entleihmöglichkeiten

**Kurzfilmprogramm**
**‚Seht mal', sagt der kleine Bär**
Aus: Was sagt der kleine Bär?
DVD: LISUM

**Der Mond und ich**
Aus: Kurzfilme für Kinder – Mit Prädikat! (3)
DVD: LISUM, BJF

**Die drei Räuber**
DVD: LISUM, BJF

**Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch**
DVD: LISUM, BJF

**Der Indianer**
DVD: LISUM, BJF

**Königin von Niendorf**
DVD: LISUM

**Mein Leben als Zucchini**
DVD: LISUM, BJF

**Amelie rennt**
DVD: LISUM, BJF

**Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel**
DVD: LISUM, BJF

## Adressen

**BJF-Clubfilmothek**
Petersstraße 3
55116 Mainz
Telefon 06131 28788-0 (Zentrale) -20, -21, -22
Fax 06131 28788-25
E-Mail FilmBestellung@BJF.info
www.clubfilmothek.bjf.info

**Bundesverband Jugend und Film e.V.**
Fahrgasse 89
60311 Frankfurt/Main
Telefon 06963 12723
Fax: 06963 12922
E-Mail mail@BJF.info
www.bjf.info

**Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)**
14974 Ludwigsfelde-Struveshof
Telefon: 03378 209-0
Fax: 03378 203232
E-Mail: poststelle@lisum.berlin-brandenburg.de
www.lisum.berlin-brandenburg.de

Hinweis:
Bei Direktausleihe im LISUM trägt der Entleiher die Portokosten für den Versand.

## Bild- und Quellennachweis

„‚Seht mal', sagt der kleine Bär":
Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart

„Little Wolf": An Vrombaut, Regisseurin/Rechteinhaberin, Großbritannien

„Der Mond und ich", „Hilfe, unser Lehrer ist ein Frosch", „Der Indianer": Bundesverband Jugend und Film e.V., Frankfurt/Main

„Die drei Räuber", „Königin von Niendorf", „Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel":
Matthias-Film gGmbH, Berlin

„Mein Leben als Zucchini": Filmsortiment/Medienhandel Kay Gollhardt e.K., Hamburg

„Amelie rennt": Matthias-Film gGmbH, Berlin/FiJus GmbH, Stuttgart

*Angegeben werden hier nur die für den Bildungsbereich im Land Brandenburg günstigsten Entleihmöglichkeiten (Stand: Juli 2018).
Über die jeweiligen Verleihbedingungen informieren Sie sich bitte bei den angeführten Institutionen. Darüber hinaus lohnt es sich, im jeweils zuständigen Medienzentrum nachzufragen, ob die Filme ggf. dort verfügbar sind.

## 27. Kinderfilmfest im Land Brandenburg 2018
## „Wo es mir gefällt …“ – Spielorte, Spieltermine, Kontaktadressen

**Bernau bei Berlin 4. – 14. September**
Ansprechpartnerin
Gabriele Karla, Sabine Oswald, Andrea Pagel
Kulturamt/Jugendkoordination
der Stadt Bernau
Marktplatz 2
16321 Bernau
Telefon 03338 365310 o. 365311/21
E-Mail: kulturamt@bernau-bei-berlin.de

**Ludwigsfelde 10. – 14. September**
Ansprechpartnerin
Marlen Trautmann
Stadtverwaltung-SG Kultur
Rathausstraße 3
14974 Ludwigsfelde
Telefon 03378 827114
E-Mail: Marlen.Trautmann@ludwigsfelde.de

**Senftenberg 10. – 20. September**
Ansprechpartner: Maik Conrad
Stiftung SPI, Niederlassung Brandenburg
Kultur- und Freizeitzentrum „Pegasus“
Rudolf-Breitscheid-Straße 17
01968 Senftenberg
Telefon 03573 2472
E-Mail: pegasus@stiftung-spi.de

**Perleberg 17. – 28. September**
Ansprechpartnerin: Kerstin Markwart
Kreismedienzentrum
Berliner Straße 49
19348 Perleberg
Telefon 03876 713752
E-Mail: kmz@lkprignitz.de

**Letschin 17. – 21. September**
Ansprechpartnerin: Ines Klisch
Kreis-, Kinder- und Jugendring
Märkisch-Oderland e.V.
Ernst-Thälmann-Straße 6-9
15306 Seelow
Telefon 0174 7541802
E-Mail: ines-klisch@gmx.de

**Brandenburg 8. – 19. Oktober**
Ansprechpartnerin: Corinna Glatzer, KiJu
Willibald-Alexis-Straße 28
14772 Brandenburg
Telefon 03381 730382
E-Mail: c.glatzer@humreg.de

**Velten 13. – 20. Oktober**
Ansprechpartnerin
Frau Jessica Goerlich
Stadt Velten – Stadtverwaltung
Rathausstraße 10
16727 Velten
Telefon 03304 379149
E-Mail: goerlich@velten.de

**Fürstenwalde 15. – 19. Oktober**
Ansprechpartnerinnen: Sina Wegener
CTA-Kulturverein Nord
Trebuser Straße 55
15517 Fürstenwalde
Telefon 03361 344130 o. 340812
E-Mail: info@kulturverein-nord.de;
schuelerklub@gmx.de

**Potsdam 5. – 9. November**
Ansprechpartner: Kay Schönherr, Beate Rabe
Filmmuseum Potsdam
Marstall, Breite Straße 1A
14467 Potsdam
Telefon 0331 2718117
E-Mail: education@filmmuseum-potsdam.de

**Königs Wusterhausen 5. – 10. November**
Ansprechpartnerin: Birgit Uhlworm
SHIA e.V.
Bahnhofstraße 4
15711 Königs Wusterhausen
Telefon 03375 294752
E-Mail: post@shia-brandenburg.de

**Wandlitz 12. – 17. November**
Ansprechpartnerin: Gabriele Breest-
Grohnwald, Jugendkoordinatorin
IB Berlin-Brandenburg gGmbH
Kirchstraße 11
16348 Wandlitz
Telefon 0151 17458240
E-Mail: gabriele.breest-grohnwald@
internationaler-bund.de

**Frankfurt (Oder) 12. – 23. November**
Ansprechpartnerin: Heike Karg,
Marcel Reißmann
SPI – MehrGenerationenHaus MIKADO
Franz-Mehring-Straße 20
15230 Frankfurt (Oder)
Telefon 0335 38718-90 o. 38718-97
Fax 0335 3871895
E-Mail: offenejugendarbeit-mikado@
stiftung-spi.de

**Lübbenau 19. – 25. November**
Ansprechpartner: Andreas Hackert
Arbeiterwohlfahrt RV Bbg. Süd e.V.
AWO Medienbildung JIM Bbg. Süd
Alexander-von-Humboldt-Straße 43
03222 Lübbenau
Telefon 03542 889718 o. 0172 3913066
E-Mail: jim@awo-bb-sued.de

**Luckenwalde 26. November – 5. Dezember**
Ansprechpartner: Thomas Driesner
Kreismedienzentrum
Puschkinstraße 11
14943 Luckenwalde
Telefon 03371 627313
Fax 03371 627317
E-Mail: thomas.driesner@teltow-flaeming.de

**Rheinsberg 28. – 30. November**
Ansprechpartnerin: Madlen Krüger
Musikkultur Rheinsberg gGmbH
Kavalierhaus der Schlossanlage
16831 Rheinsberg
Telefon 033031 72125
E-Mail: madlen.krueger@musikkultur-
rheinsberg.de

**Werneuchen 3. – 7. Dezember**
Ansprechpartner: Michel Seifert
Jugendkoordination Werneuchen
Schulstraße 2
16356 Werneuchen
Telefon 0176 13040640 o. 033398 681072
E-Mail: juko-werneuchen@gmx.de

**Biesenthal 10. – 14. Dezember**
Ansprechpartnerin: Renate Schwieger
Jugendkoordination, Amtsjugendpflege
im Amt Biesenthal-Barnim
Bahnhofstraße 152
16359 Biesenthal
Telefon 0151 17412149
E-Mail: schwiegerpst@aol.com

Das Kinderfilmfest im Land Brandenburg wird veranstaltet vom Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg in Kooperation mit dem Filmverband Brandenburg e.V. und folgenden örtlichen Partnern:

Stadt Bernau bei Berlin – Kulturamt/Jugendkoordination; Ludwigsfelde – Stadtverwaltung – SG Kultur, Klubhaus Ludwigsfelde; Stiftung SPI, Niederlassung Brandenburg Süd-Ost, Kultur- und Freizeitzentrum „Pegasus“, Senftenberg; Kreismedienzentrum Prignitz, Kreisjugendring Prignitz e.V., Freizeitzentrum EFFI der Stadt Perleberg; Kreis-, Kinder- und Jugendring MOL e.V., Letschin; Humanistischer Regionalverband Brandenburg/Belzig e.V., Kinder-und Jugendfreizeitclub „KiJu“, Brandenburg; Stadt Velten in Kooperation mit dem Jugendfreizeitzentrum „Oase“ und der Stadtbibliothek; CTA-Kulturverein Nord e.V., Fürstenwalde; Filmmuseum Potsdam, Institut der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF; SHIA-Landesverband Brandenburg e.V., Stadt Königs Wusterhausen, Fachhochschule für Finanzen, Stadtbibliothek, Kino CAPITOL, Bündnis für Familie Königs Wusterhausen; IB Berlin-Brandenburg gGmbH, Jugendkoordinatorin Gabriele Breest-Grohnwald, Gemeinde Wandlitz; Stiftung SPI NL Brandenburg Süd-Ost, MehrGenerationenHaus MIKADO, Frankfurt (Oder); AWO, Regionalverband Brandenburg Süd e.V., JIM Brandenburg Süd, Lübbenau; Kreismedienzentrum Teltow-Fläming, Luckenwalde; Musikkultur Rheinsberg gGmbH; Jugendkoordination Werneuchen, Stadt Werneuchen, Jugendtreff Werneuchen; Amt Biesenthal-Barnim, Jugendkoordinatorin im Amt Biesenthal-Barnim, Jugendkulturzentrum Kulti, Stiftung Lobetal, Landkreis Barnim.