Der Wald als Schauplatz in OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

Mindmap anlegen – Bedeutung von Schauplätzen im Film am Beispiel des Waldes untersuchen

Jans und Karos Suche nach Loki und ihren Avataren führt die beiden aus ihrem gewohnten städtischen Alltag in eine bewaldete Bergregion und somit auf unbekanntes Terrain. Ohne Geld, Ausrüstung und Nahrungsvorräte müssen sie sich nun „fern der Zivilisation“ behaupten. Der Schauplatz spiegelt das Setting ihres Lieblingsspiels „Schlacht um Utgard“, wo ihre Avatare ebenfalls Prüfungen in Wald, Gebirge und Höhlen bestehen. Jan und Karo begeben sich quasi auf deren Spuren und wachsen auch in der realen Welt als Team zusammen. Die Jugendlichen entdecken den Wald als klassischen Schauplatz von Mythen und Abenteuern neu – zunächst virtuell dank des Computerspiels, dann real. OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL erzählt in gewisser Weise eine alte Geschichte an einem klassischen Schauplatz neu, in modernisiertem Gewand.

Die Schülerinnen und Schüler legen eine Mindmap zum Schauplatz Wald an, in der sie als erstes eigene Assoziationen festhalten. Die Mindmap wird dann um Überlegungen zur Bedeutung des Schauplatzes in OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL erweitert. Ergänzend können auch Vergleiche mit Märchen, Sagen und anderen Abenteuergeschichten herangezogen werden, bevor über Verbindungen und Unterschiede zwischen eigenen Walderfahrungen, eigenen Assoziationen und fiktionalen Geschichten reflektiert wird.

Optional bieten kreative Vertiefungsaufgaben die Möglichkeit, den Wald als Raum bewusst wahrzunehmen, neu zu erfahren und als Handlungsraum zu erschließen.

Mögliche Impulse

- Ein Großteil des Films spielt in der Natur. Was kommt euch als erstes in den Sinn, wenn ihr an einen Wald denkt?
- Was für ein Ort ist der Wald für euch persönlich?
- Was macht ihr im Wald?
- Was erleben die Figuren im Film dort?
- Wie wird der Wald im Film dargestellt?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich zwischen euren eigenen Walderfahrungen und denen der Filmfiguren feststellen?
- Welche anderen Geschichten in Filmen oder Büchern fallen euch ein, die im Wald spielen?

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
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

Weiterführende Aufgaben

- Ich und der Wald: Fotografiert euch gegenseitig im Wald oder macht Selfies. Stellt die Aufnahmen zu einer Bildergalerie mit aussagekräftigen Bildunterschriften am Computer oder auf Plakaten zusammen.

- Bringt ein eigenes Foto aus dem Wald mit oder druckt ein Bild aus dem Internet aus. Erfindet zu diesem Schauplatz ein Märchen, eine Abenteuergeschichte, ein Stimmungsgedicht, ein Comic oder eine Fotogeschichte.

- Erzählt oder lest in Kleingruppen eure Lieblingsmärchen, -sagen, -geschichten, die im Wald spielen, vor und diskutiert die Wirkung des Schauplatzes.

- Projektidee: Entwickelt in Kleingruppen für den Schauplatz Wald ein eigenes Rollenspiel oder eine Schatzsuche für Jugendliche. Teilt eure Klasse danach in Spielgruppen ein und ernennt für jede Gruppe eine Spielleitung. Führt die Rollenspiele oder die Schatzsuche durch.

- Projektidee: Dreht einen eigenen Kurzfilm mit jugendlichen Protagonisten, der im Wald und in der Gegenwart oder Zukunft angesiedelt ist.

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
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