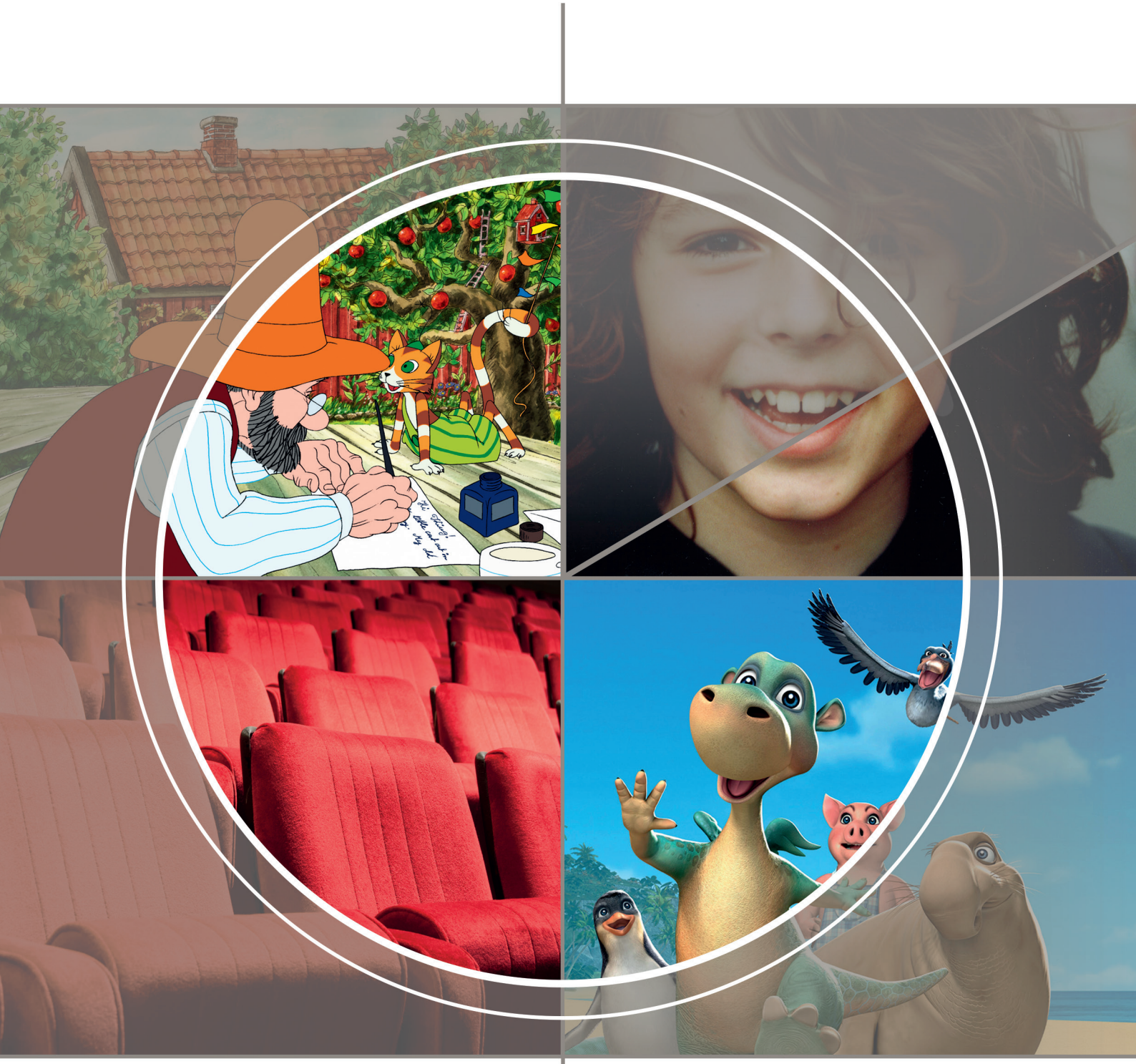


ERLEBNIS | KINDERKINO

PRAXISBEISPIELE FÜR MULTIPLIKATOREN

filmothek der jugend NRW

HERAUSGEBER UND KONZEPTION:

filmothek der jugend NRW

KONTAKT:

filmothek der jugend nrw e.V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon: 0203. 410 58 25
fax: 0203. 410 58 27
info@filmothek-nrw.de

Text: Mareike Kleinfeld
Redaktion: Henrike Becklas
Grafik: Anna Sewerin

Oktober 2014

GEFÖRDERT DURCH:

Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen

Hinweise:
Zur Erleichterung des Leseflusses wurde in der gesamten Broschüre die männliche Form von Personengruppen verwendet. Damit sind die weiblichen Personengruppen eingeschlossen, auch wenn diese nicht gesondert benannt sind.

Alle Angaben in dieser Handreichung erfolgen trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr und eine Haftung der Herausgeber und Autoren ist ausgeschlossen. Die Inhalte der Internetlinks unterliegen der Verantwortung der jeweiligen Anbieter. Für eventuelle Forderungen und Schäden können Herausgeber und Autor keine Haftung übernehmen.

VORWORT

Film-Erlebnisse erschaffen, statt nur vor der Leinwand zu sitzen! Multiplikatoren und Lehrer, die dieses Ziel in ihrer Arbeit verfolgen möchten, aber noch nach Ideen und Herangehensweisen suchen, werden in der vorliegenden Handreichung angesprochen.
Anhand von sechs verschiedenen Filmbeispielen, wie beispielsweise „Urmel aus dem Eis“, „Das fliegende Klassenzimmer“ oder „Pettersson und Findus“, werden Ideen für Filmgespräche, Spielreihen, Bastelaktionen oder Sinneswahrnehmungen für die Nachbereitung der Filme und die Einbindung in den Unterricht gegeben. Ohne großen Aufwand, sondern mit vielen Materialien, die jedem zur Verfügung stehen, wird eine Kinovorstellung zum Erlebnis.

Alle praktischen Einheiten wurden im Rahmen des Erlebnis Kinderkino in Duisburg durchgeführt und erprobt. Die Veranstaltungen werden seit über 10 Jahren im Auftrag und in Kooperation mit der Stadtbibliothek Duisburg angeboten.

Die Filmnachbesprechungen geben den jungen Zuschauern die Gelegenheit, persönliche Eindrücke und Erfahrungen in Worte zu fassen, das Erlebte mit anderen zu teilen und zu verarbeiten.
Die Workshops, die zu einer vertiefenden Filmbetrachtung einladen, beinhalten die spielerische und kreative Auseinandersetzung mit dem Gesehenen. Anhand der filmbezogenen Workshops und kreativen Begleitaktionen werden die Kinder aufgefordert, selbst aktiv zu werden und dabei eine Verbindung zwischen dem Kino-Erlebnis und ihrer eigenen Lebenswelt herzustellen.
Die praktischen Ideen dieser Handreichung ergänzen die erste Publikation „Erlebnis Kinderkino – eine Handreichung für Multiplikatoren“ aus dem Jahr 2007.
Beide Publikationen geben zusammen einen umfassenden Überblick und informieren über verschiedene Aspekte bei der Planung und Durchführung von Filmveranstaltungen in der Schule und schaffen ein theoretisches wie praktisches Verständnis für die Ziele und Methoden gegenwärtiger Filmkultur.

- **In der vorliegenden Handreichung werden sechs Filme vorgestellt, indem eine Altersempfehlung gegeben und der Inhalt des Films kurz beschrieben wird.**
- **Es gibt Vorschläge, zu welchen Themen die jeweiligen Filme passen, wie z.B. zum Thema Freundschaft, Ängste oder Kindheit und Erwachsensein.**
- **Des Weiteren werden Ideen zur Einstimmung und Nachbesprechung für das Filmerlebnis gegeben.**
- **Jede Filmbeschreibung wird mit Empfehlungen für die filmpädagogische Arbeit (Workshops und Begleitaktionen) ergänzt.**
- **In dem letzten Teil der Handreichung befindet sich eine Tabelle, in der weitere Ideen zu Begleitaktionen und Workshops verschiedener Filme kurz dargestellt werden.**

Henrike Becklas
filmothek der jugend nrw e.V.

INHALTSVERZEICHNIS

DAS FLIEGENDE KLASSENZIMMER 4
DIE DREI ??? – DAS VERFLUCHTE SCHLOSS 6
KUDDELMUDDEL BEI PETTERSSON UND FINDUS 10
SCHLAU WIE EIN LUCHS 14
URMEL AUS DEM EIS 17
VORSTADTKROKODILE 20
WEITERE IDEEN ZU BEGLEITAKTIONEN UND WORKSHOPS 27
BILDNACHWEISE 28

DAS FLIEGENDE KLASSENZIMMER

DEUTSCHLAND 2002, SPIELFILM

REGIE: Tomy Wigand
DREHBUCH: Henriette Piper, Franziska Buch, Uschi Reich, nach dem gleichnamigen Roman von Erich Kästner
SPIELDAUER: 114 Minuten
FSK: ohne Altersbeschränkung
EMPFEHLUNG: ab 8 Jahren

FILMINHALT

Jonathan Trotz ist bereits von acht Schulen geflogen. Seine letzte Chance ist das Internat des berühmten Thomaner-Chors in Leipzig. Jonathan will seinen Vater nicht erneut enttäuschen und es diesmal schaffen Fuß zu fassen. Doch sein erster Schultag verläuft alles andere als geplant. Ein Lichtblick sind seine Zimmerkameraden Martin, Uli, Kreuzkamm junior und Matz, die schnell zu seinen neuen Freunden werden. Und auch sein neuer Kantor Dr. Johann Bökh, besser bekannt als Justus, scheint ganz in Ordnung zu sein.
Für ständigen Ärger sorgen allerdings die „Externen“ mit ihrer Anführerin Mona. Ausgerechnet an dem Tag, an dem das Weihnachtsoratorium des Thomaner-Chors live im Fernsehen übertragen werden soll, entführen die „Externen“ Kreuzkamm junior und verbrennen dabei die Notenblätter für das bevorstehende Weihnachtskonzert. Kantor Justus ist darüber gar nicht erfreut und fordert eine Erklärung für das entstandene Chaos. Die Tatsache, dass die jungen Internatsschüler lediglich einen in Not geratenen Freund retten wollten, stimmt ihn dann aber doch gnädig. Als „Strafe“ sollen die Freunde das beste Theaterstück aller Zeiten für die nahende Weihnachtsfeier einstudieren.
Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn irgendwie fehlt den Unruhestiftern die zündende Idee. Doch dann finden sie zufällig ein Manuskript mit der Aufschrift „Das fliegende Klassenzimmer“ in ihrem Geheimversteck. Und dieses Manuskript stellt sich als ideale Grundlage für ihr Weihnachtsstück heraus. Was sie nicht wissen, ist dass ihr Geheimversteck – ein alter Eisenbahnwagen auf einem nahegelegenen Grundstück – schon Kantor Justus und seinem damals besten Freund als Geheimquartier diente und dass diese beiden zu ihrer Schulzeit „Das fliegende Klassenzimmer“ eigens verfasst haben.
Als Justus mitbekommt, dass sein Stück von den eifrigen Schülern verwendet wird, bekommt er einen Wutanfall. Denn sein damaliger Schulfreund – dem die Jungen bereits im Eisenbahnwagon begegnet sind und der sich ihnen als „Nichtraucher“ vorgestellt hat – hatte Justus vor langer Zeit bitter enttäuscht. Justus verbietet seinen Schülern, das Stück aufzuführen, woraufhin die Situation eskaliert und Jonathan mit einem erneuten Schulverweis rechnen muss. Doch Jonathans neue Freunde wollen dies mit aller Kraft verhindern und am Ende gelingt es ihnen sogar, Justus und seinen längst verloren geglaubten Freund, den „Nichtraucher“, wieder zusammenzubringen.

THEMEN

Freundschaft, Zusammenhalt, Zivilcourage, Mut, Vertrauen, Ängste und Sehnsüchte, Verantwortung für sein Handeln übernehmen, Musik, Literaturverfilmung

FILMNACHBESPRECHUNG

Der Film bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte für eine Nachbesprechung über den Wert der Freundschaft, Zusammenhalt unter Freunden und verantwortliches Handeln.
Um den Austausch anzuregen, können sich alle Kinobesucher im Anschluss an den Film in einem Kreis aufstellen. Nun werden verschiedene Fragen an die Kinder gerichtet. Ein zuvor gefalteter Papierflieger, der von einem Kind zum nächsten geworfen wird, dient dabei (ähnlich wie ein Gesprächsball) als Gesprächshilfe. Wer immer den Papierflieger auffängt, kann an dieser Stelle seine Meinung zum Film äußern.

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

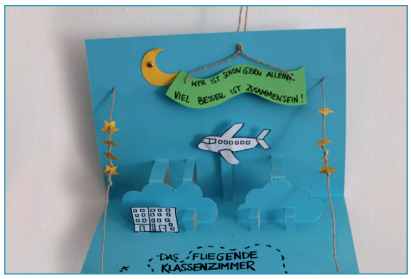
- Was hat euch an dem Film gefallen?
- Was bedeutet Freundschaft für euch?
- Was würdet ihr euren Freunden wünschen?
- Wovor habt ihr Angst?
- Wenn euer Klassenzimmer fliegen könnte, wo würdet ihr dann hinfliegen wollen? Was würdet ihr euch dort anschauen?

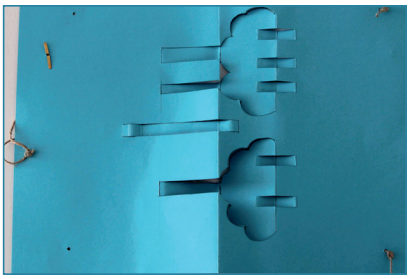
WORKSHOP/BEGLEITAKTION: EIN POP-UP-KLASSENZIMMER BASTELN

Gebraucht wird:

- Pappkarton in verschiedenen Farben
- Stifte
- Klebstoff
- Wolle oder Kordel
- Musterklammern

Im Zuge der Filmbesprechung haben sich die Kinder überlegt, welchen fernen oder phantasiereichen Ort sie mit ihrem fliegenden Klassenzimmer gerne besuchen würden. Dies kann z.B. ein Urwald, eine Wüstenlandschaft, eine Unterwasserwelt, ein Ort aus einem Märchen oder ein ferner Planet mit Außerirdischen sein. Aus einem großen und in der Mitte gefalteten Pappkarton können sie nun ihr eigenes dreidimensionales Pop-up-Klassenzimmer basteln. Dabei ist es sinnvoll, den Kindern zuvor eine kurze Einführung in die spezielle Schneidetechnik zu geben, die für Pop-up-Karten benötigt wird (*www.lizzynet.de/wws/easy-pop-up-karten-basteln.php*).
Um die fertigen Pop-up-Klassenzimmer anschließend zu präsentieren, können die zwei Pappkartonhälften noch mit Bändern stabilisiert werden. Mit Musterklammern können außerdem zusätzliche Elemente fixiert werden. Die Kinder können auch dazu aufgefordert werden, ihre Lieblingsaussage aus dem Film in ihre Bastelarbeit zu integrieren.





WEITERE IDEEN FÜR BEGLEITAKTIONEN

Das Manuskript „Das fliegende Klassenzimmer“ wird von den Internatsschülern als Vorlage für ihre eigene zeitgemäße Inszenierung genutzt. Die Schüler beschließen, die Originaltexte musikalisch zu präsentieren.
In einer Begleitaktion zum Film bekommen die Kinder nun die Aufgabe, einen eigenen Rap zum Thema Freundschaft zu schreiben. Je nach vorhandenem Zeitrahmen kann aus diesem Rap anschließend ein Musikvideo mit den Kindern gedreht werden.

DIE DREI ??? – DAS VERFLUCHTE SCHLOSS

DEUTSCHLAND 2008, SPIELFILM

REGIE: Florin Baxmeyer
DREHBUCH: Philip Lazebnik, Aaron Mendelsohn, nach dem Roman von Robert Arthur
SPIELDAUER: 97 Min.
FSK: ab 6 Jahre
EMPFEHLUNG: ab 8 Jahren

FILMINHALT

Seinen Geburtstag hatte sich Justus Jonas eigentlich anders vorgestellt! Doch nachdem er auf eine mysteriöse Videobotschaft seiner verstorbenen Eltern stößt, befinden sich die drei Detektive schon wieder mitten in einem neuen Fall. Die Hinweise in dem Video führen Justus, Peter und Bob zu einem alten Schloss, das in einem Waldgebiet in Südkalifornien liegt und in dem es spuken soll. Dort stoßen sie zunächst auf den grimmigen Sheriff Hanson, der den Dreien das Leben schwer macht, und auf dessen Tochter Caroline, die Bob mit allen Mitteln davon überzeugen will, dass sie auf schicksalhafte Weise zusammengehören.
Doch so leicht lassen sich die erfahrenen Detektive nicht von ihrem Vorhaben abbringen, den Fall zu lösen. Wie sie erfahren haben, war das vermeintliche Spukschloss einstmals das Anwesen des Erfinders Stephen Terill. Und so stoßen sie bei ihren Erkundungen auf die verrücktesten Erfindungen, aber auch auf merkwürdige unerklärliche Vorkommnisse. Nun sind Mut, klare Köpfe und Teamgeist gefragt, um das Rätsel zu lösen, das sich hinter diesem mysteriösen Ort verbirgt.

THEMEN

Abenteuer, Spannung, Rätsel, Verbrecherjagd, Vernunft, Gruselfilm, Freundschaft, Zusammenhalt, Enttäuschung, Mut

EINSTIMMUNG

Als Eintrittskarte bekommt jedes Kind einen Detektivausweis, der nach dem Film ausgefüllt werden kann. Alternativ kann man auch von jedem Kind einen Fingerabdruck nehmen, bevor es den Vorstellungsraum betreten darf.

FILMNACHBESPRECHUNG

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

- **Wodurch wird in dem Film Spannung aufgebaut?**
- **Welche mysteriösen Erscheinungen gibt es in dem Film und welche logische Erklärung finden die drei Frage-zeichen dafür?**
- **Welche Spezialeffekte gibt es in dem Film? Wisst ihr, wie diese entstehen?**

In einer vertiefenden Filmbesprechung bietet es sich auch an, mit den Kindern über die verschiedenen Filmgenres zu sprechen:

- **Welche Filmgenres gibt es?**
- **Wodurch zeichnen sie sich aus?**
- **Welche Merkmale erkennt ihr in unserem Film?**
- **In welche Kategorie kann unser Film deshalb eingeordnet werden?**

WORKSHOP/ BEGLEITAKTION: DETEKTIV-WERKSTATT

Gebraucht wird:

- **Stempelkissen**
- **Vorlagen für Detektivausweise**
- **Stifte**
- **Papier**
- **Gegenstände, die zu einer Detektivausrüstung gehören (z.B. Lupe, Taschenlampe, Notizblock, Kugelschreiber, Fernglas ...)**
- **Aufgabenblätter mit Geheimbotschaften**
- **Codescheibe**
- **Kärtchen mit Namen der Personen, die in dem Film vorkamen**
- **Karteikarten für Fingerabdrücke**

Was gehört zu den Aufgaben eines Detektivs und über welche Fähigkeiten muss ein Detektiv verfügen?
An verschiedenen Stationen bekommen die Kinder Antworten auf diese Fragen, können Rätsel lösen und Techniken erlernen, die ein Detektiv braucht, um Verbrechern auf die Spur zu kommen. Haben die Kinder alle Stationen durchlaufen, können sie am Ende ihren eigenen Detektivausweis ausfüllen.

IDEEN FÜR DETEKTIV-STATIONEN

Ein geschulter Blick: Was fehlt?

Zu den Fähigkeiten eines Detektivs gehört es, Veränderungen und Ungewöhnliches zu erkennen und sich Bilder einzuprägen. In einem Vorher-Nachher-Spiel können die Kinder diese Fähigkeit üben. Dazu werden verschiedene Gegenstände, die zu einer Detektivausrüstung gehören, auf einen Tisch gelegt. Die Kinder sollen sich diese Gegenstände gut einprägen. Anschließend wird ein Gegenstand entfernt, während die Kinder sich vom Tisch abwenden. Finden die Kinder heraus, welcher Gegenstand fehlt, ist die Aufgabe gelöst.

Geheimschriften entziffern

Es gibt verschiedene Arten von Geheimbotschaften. Bei dieser Station bekommen die Kinder die Aufgabe, diese zu entziffern.

- **Verschieben von Leerzeichen:**
  Botschaft: Ders Chatzb efin Dets ich imgar Tenhin ter demsc huppen.
  Lösung: Der Schatz befindet sich im Garten hinter dem Schuppen.
- **Großbuchstaben ergeben das Lösungswort:**
  Botschaft: Hallo Isabelle, kannst du mir einen Liter Frischmilch aus dem Einkaufsladen mitbringen?
  Lösung: HILFE
- **Geheimschrift mit Hilfe einer Codescheibe (diese kann von den Kindern auch zuvor selbst gebastelt werden, Anleitungen hierfür findet man im Internet z. B. unter:** *www.kindernetz.de/infonetz/geheimschriften/-/id=25340/property=download/nid=22494/1vpb4gn/index.pdf*):
  Botschaft: ZLU WUHIIHQ XQV PRUJHQ XP YLHU LP KDXSWTXDUWLHU
  Lösung: Wir treffen uns morgen um vier im Hauptquartier.

Phantombilder zeichnen und erkennen

Ein Kind bekommt ein Kärtchen, auf dem der Name einer Person aus dem Film steht. Auf einem Blatt Papier soll es diese Person zeichnen. Wer errät als erster, welche Person gemeint ist?

Fingerabdrücke

Auf einer Karteikarte können die Kinder ihre Fingerabdrücke sichern. Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, bietet es sich außerdem an, den Kindern zu demonstrieren, wie Fingerabdrücke, die sich auf Gegenständen befinden, sichtbar gemacht werden können. Eine Anleitung findet man z.B. unter: *www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaid=545&titelid=3436*

KARTEIKARTE FÜR FINGERABDRÜCKE

NAME:

DATUM:

RECHTE HAND		LINKE HAND	
Daumen		kleiner Finger	
Zeigefinger		Ringfinger	
Mittelfinger		Mittelfinger	
Ringfinger		Zeigefinger	
kleiner Finger		Daumen	

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

DETEKTIVAUSWEIS

Name:

Spezialgebiet:

Besondere Merkmale:

Unterschrift

Fingerabdruck

KUDDELMUDDEL BEI PETTERSSON UND FINDUS

SCHWEDEN, DEUTSCHLAND, DÄNEMARK 2009
ANIMATIONSFILM

REGIE: Jørgen Lerdam, Anders Sørensen
DREHBUCH: Torbjörn Jansson, nach den Geschichten von Sven Nordqvist
SPIELDAUER: 65 Minuten
FSK: ohne Altersbeschränkung
EMPFEHLUNG: ab 6 Jahren

FILMINHALT

Der kleine Kater Findus, der bei dem alten Pettersson lebt, hat das Klein-Sein satt. Er möchte so groß sein wie Pettersson, denn wer groß ist, kann jederzeit das tun, worauf er Lust hat. Als er eines Nachts eine Sternschnuppe erblickt, geschieht das Unglaubliche: Sein Wunsch wird wahr und er ist auf einmal so groß wie ein Mensch. Im gleichen Zug schrumpft Pettersson allerdings auf Katzengröße. Findus' anfängliche Euphorie verfliegt schnell. Da Pettersson zu klein ist, um die täglichen Aufgaben und Pflichten zu erledigen, die im Haushalt anfallen, muss sich Findus nun um diese kümmern.
Und dann wird Pettersson auch noch von einem Blitz getroffen und verliert das Gedächtnis. Er bringt auf einmal alles durcheinander und kann sich nicht einmal mehr an Findus erinnern. Doch so schnell gibt der kleine Kater nicht auf, denn er vermisst sein altes Leben und will seinen geliebten Freund Pettersson wiederhaben. Und so beginnt er, Pettersson Geschichten von ihren gemeinsamen Erlebnissen und Abenteuern zu erzählen: von ihrer allerersten Begegnung, von Petterssons ausgefallenen Erfindungen, von einer aufregenden Schatzsuche bei Nacht und von dem Tag, an dem eine verrückte Rockband ein Konzert in ihrem Garten veranstaltet hat.

THEMEN

Freundschaft, Zusammenhalt, Kindheit und Erwachsensein, Rollentausch, Mensch und Tier, Abenteuer, Erfindungen

EINSTIMMUNG

Der Wunsch, einmal groß zu sein, ist für Kinder nicht fremd. Als Eintrittskarte können Sternschnuppen-Kärtchen (Siehe Vorlage Seite 12 Sternschnuppen-Karten) an die Kinder verteilt werden, auf die sie im Anschluss ihre Wünsche notieren oder malen können. Träume und Wünsche prägen das Leben von Kindern und bieten einen guten Einstieg in die Filmbesprechung.

FILMNACHBESPRECHUNG

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

- **Was würdest du dir wünschen, wenn du eine Sternschnuppe siehst?**
- **Wolltest du schon einmal groß sein? Warum?**
- **Was für Vorteile/Nachteile hat das Kind-Sein? Was für Vorteile/Nachteile hat das Erwachsen-Sein?**
- **Hast du dir schon einmal etwas gewünscht, das du hinterher gerne wieder rückgängig machen wolltest?**

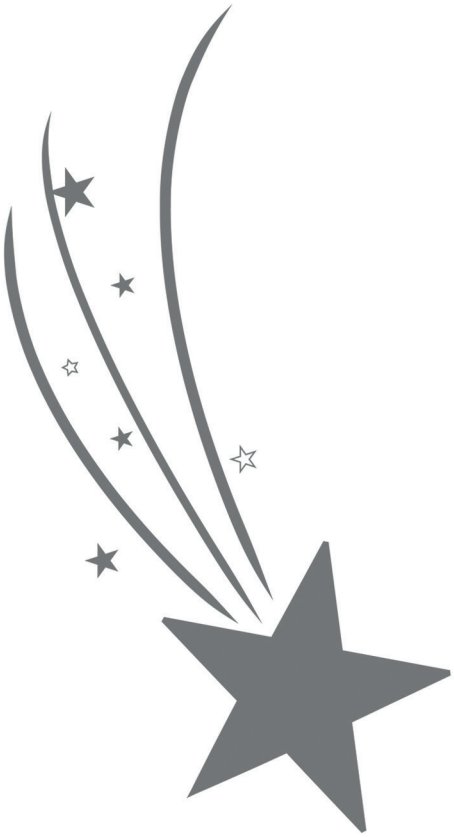
WORKSHOP/BEGLEITAKTION: SCHATZSUCHE UND KRIMSKRAMS-KUNSTWERKE

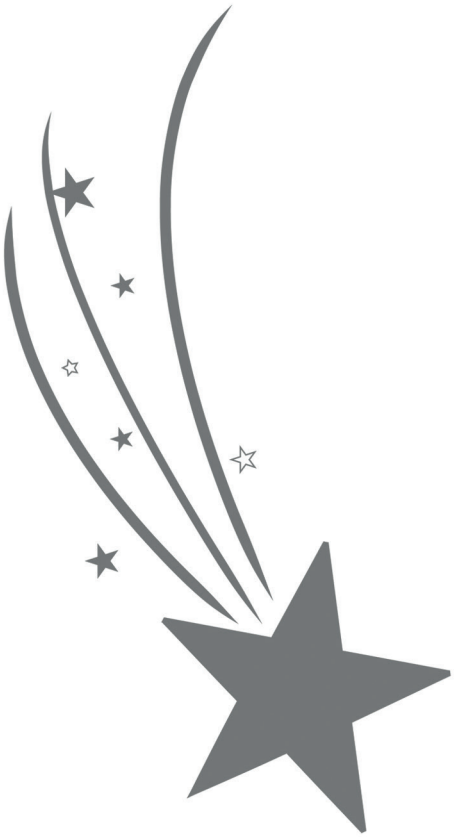
Gebraucht wird:

- **Schatzkarte**
- **Schatzkiste**
- **Krimskrams als Bastelmaterial (z.B. Ösen, Muttern, Knöpfe, Stoffreste, Lederreste, Draht, Holzteile, Styroporteile, Schaschlikspieße, Zahnstocher, Alufolie, Kastanien, Wolle, Kordel, Perlen, Federn)**
- **Nach Bedarf: Scheren, Klebstoff, Stifte, Heftgeräte usw.**

© Edel Germany GmbH/WunderWelt

Pettersson und Findus haben viele gemeinsame Abenteuer erlebt, die in dem Film als aneinandergereihte kleine Episoden erzählt werden. Dazu gehört auch die nächtliche Schatzsuche. Nicht alle im Film beteiligten Schatzsucher sind von dem gefundenen Schatz, der sich als bloßer Krimskrams entpuppt, begeistert. Doch am Ende gilt für Pettersson und Findus: „Der Krimskrams des Einen ist der Schatz des Anderen!“ Dies kann als Anknüpfungspunkt für die kreative und spielerische Auseinandersetzung mit dem Film dienen: Eine Schatzkiste wird zuvor mit allerlei „Krimskrams“ gefüllt und mit einem Hinweisschild mit dem Filmzitat „Der Krimskrams des Einen ist der Schatz des Anderen!“ beschriftet. Anschließend wird die Kiste versteckt. Auf einer Schatzkarte wird der Weg zum Versteck vom Startpunkt aus eingezeichnet (siehe Vorlage Seite 13 Schatzkarte). Anhand der Schatzkarte sollen die Kinder später das Versteck des Schatzes aufspüren. Auch hier kann der gefundene Schatz bei den Kindern anfängliche Enttäuschung oder Irritation auslösen. Diese verfliegt aber, sobald den Kindern erklärt wird, dass sie nun aus diesem Krimskrams ihren eigenen Schatz basteln dürfen. Das kann eine Kette oder ein Armband, ein Segelschiff oder Flugzeug, ein Tier oder irgendein Fantasiewesen sein. Am Ende können die Krimskrams-Kunstwerke reihum präsentiert werden.





Schatzkarte

SCHLAU WIE EIN LUCHS

SPANIEN 2008, ANIMATIONSFILM

REGIE: Raul Garcia, Manuel Sicilia
DREHBUCH: Raul Garcia, Manuel Sicilia, Jose Enrique Machuca
SPIELDAUER: 95 Min.
FSK: ab 6 Jahren
EMPFEHLUNG: ab 9 Jahren

FILMINHALT

Felix ist ein ausgesprochen tollpatschiger Luchs. In der nahegelegenen Tierklinik wird er nach seinen zahlreichen Unfällen liebevoll verarztet und versorgt, bis er anschließend wieder in die Freiheit entlassen werden kann. Doch diesmal endet sein Aufenthalt in der Tierklinik nicht wie geplant, denn mitten in der Nacht rückt der kaltblütige Jäger Newman an, um die Tiere, die sich dort aufhalten, zu entführen. Beauftragt wurde er von dem alten Millionär Noah, der es sich in den Kopf gesetzt hat, eine zweite Arche zu bauen, um die vom Aussterben bedrohten Tierarten zu retten. Der schlaue Felix durchschaut den Überfall und kann gemeinsam mit dem Chamäleon Gus, der Ziege Belly, dem Falken Astarte und dem Maulwurf Ruppert entfliehen. Doch Jäger Newman ist wild entschlossen, seinen Auftrag zu Ende zu bringen, und so beginnt eine abenteuerliche Verfolgungsjagd, bei der die Freundschaft der bunten Truppe nicht nur einmal auf die Probe gestellt wird.

THEMEN

Mensch und Tier, Tierschutz, Freundschaft, Zusammenhalt, Vertrauen

EINSTIMMUNG

Als Eintrittskarte bekommt jedes Kind ein kleines Kärtchen, auf dem verschiedene Tierarten abgebildet sind, die vom Aussterben bedroht sind. Diese Karten können bei der anschließenden Filmbesprechung genutzt werden.

FILMNACHBESPRECHUNG

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

- **Wie sah Noahs Plan aus und warum gefiel er den Tieren nicht?**
- **Warum hat Noah seine Meinung am Ende geändert?**
- **Welche gefährdeten Tierarten kennt ihr?**
- **Warum ist es wichtig, Tiere und unsere Umwelt zu schützen?**
- **Was können wir tun, um Tiere zu schützen?**

WORKSHOP/BEGLEITAKTION: DEM LUCHS AUF DER SPUR „LUCHSSPUR-STEMPEL“

Gebraucht wird:

- Verschiedene Stationen mit Informationen über den Luchs (Bücher, Artikel aus dem Internet, Bilder usw.)
- Stifte
- Bunte Tonpapierbögen (in A3 oder A4)
- Vorlage für die Luchsspur
- Moosgummi
- Pappkarton, Styrodur oder kleine Holzklötze
- Klebstoff
- Großes Stempelkissen
- Evtl. Textilfarbe, T-Shirts, Stofftaschen ...

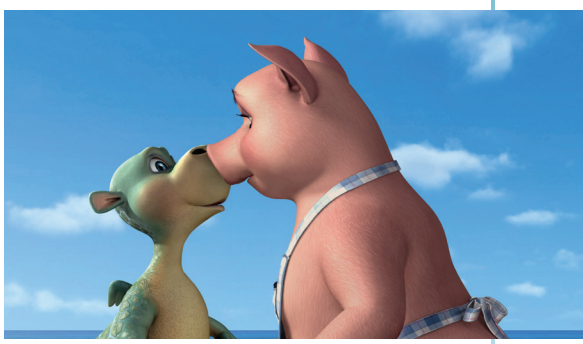
Wie und wo lebt der Luchs? Wovon ernährt er sich? Wodurch wird er bedroht und welche Schutzmaßnahmen gibt es? Nach der Filmvorführung machen sich die Kinobesucher gemeinsam auf Spurensuche und erstellen in kleinen Gruppen zu den verschiedenen Punkten Plakate mit den wichtigsten Informationen. Die aneinandergehefteten Plakate ergeben am Ende einen bunten Steckbrief über den Luchs.
In einer anschließenden Bastelwerkstatt können die Kinder einen Stempel mit der Fußspur des Luchses basteln. Dafür muss der Fußabdruck (schwarze Fläche der Vorlage) auf Moosgummi übertragen und ausgeschnitten werden. Die Fußspur wird nun auf einem zurechtgeschnittenen Pappkarton (graue Fläche der Vorlage) fixiert. Damit die Stempel besser in der Hand liegen, kann alternativ z.B. auch ein kleines Styrodur- oder Holzklötzchen als Träger verwendet werden.
Der fertige Stempel kann dann für weitere Aktionen benutzt werden: z.B. um ein Bild oder eine Postkarte zu gestalten, ein T-Shirt oder einen Stoffbeutel zu bedrucken usw.

URMEL AUS DEM EIS

DEUTSCHLAND 2006, ANIMATIONSFILM

REGIE: Reinhard Klooss, Holger Tappe
DREHBUCH: Oliver Huzly, Reinhard Klooss, Sven Severin, nach dem gleichnamigen Roman von Max Kruse
SPIELDAUER: 83 Minuten
FSK: ohne Altersbeschränkung
EMPFEHLUNG: ab 6 Jahren

FILMINHALT


© Bavaria Pictures GmbH/Falcom Media GmbH

Auf der Südseeinsel Titiwu lebt Professor Habakuk Tibatong zusammen mit einer bunten Schar von sprechenden Tieren. Das sind Pinguin Ping, Waran Wawa, Schuhschnabel Schusch, der stets traurige Seeelefant Seelefant und die resolute Schweinedame Wutz. Als eines Tages ein Urzeitei an der Küste der Insel strandet, ist es mit der Ruhe vorbei. Alle sind ganz aufgeregt, als aus dem Ei schließlich ein seltsames grünes Geschöpf schlüpft: Ein Urmel aus dem Eis. Urmel wird von den Inselbewohnern liebevoll großgezogen und alles könnte so schön sein, hätte nicht der entmachtete König Pumponell von Pumpolonien von dem Ereignis erfahren. Um seiner Langeweile zu entgehen, hat er die Jagd nach seltenen Tieren zu seiner neuen Aufgabe gemacht. Und so macht er sich auf die Reise nach Titiwu, um Urmel als Trophäe für sein Schlafgemach nach Pumpolonien zu bringen. Nun kommt es auf die Geschicklichkeit und Solidarität aller Tiere an, um Urmel vor dem gierigen König Pumponell zu retten.

THEMEN

Freundschaft, Solidarität, Mut, Abenteuer, friedliches Zusammenleben von Mensch und Tier, Tierschutz, Eiszeit, Animation und Synchronisation

EINSTIMMUNG

Eintrittskarte: Weingummi-Dinosaurier

FILMNACHBESPRECHUNG

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

- **Wisst ihr, wann die Dinosaurier gelebt haben? Welche Tiere, die in der Urzeit gelebt haben, kennt ihr außerdem?**
- **Wie haben die Inselbewohner es geschafft, das Urmel zu retten?**
- **Haben sich die einzelnen Figuren im Laufe des Films verändert? Haben sie etwas dazugelernt oder ihre Meinung geändert? Warum?**
- **Am Ende des Films singen alle Figuren gemeinsam das Lied „We are family“. Denkt ihr, dass das Lied zum Film passt?**
- **Wie entsteht eigentlich ein Animationsfilm? Wie erhalten die einzelnen Figuren im Film ihre Stimmen?**

WORKSHOP/BEGLEITAKTION: KNETDINOSAURIER IM EI

Gebraucht wird:

- Eierschalen
- Filzstifte
- Knete
- Modellierwerkzeuge (alternativ z.B. Zahnstocher)
- evtl. Eierkartons zum Transport

Kinder sind von Dinosauriern fasziniert. Im Film haben sie miterlebt, wie das Urmel von den Inselbewohnern in einer Gemeinschaftsaktion ausgebrütet wird und aus dem Ei schlüpft. In einer an die Filmvorführung anschließenden Bastelwerkstatt können die Teilnehmer nun ihren eigenen kleinen Dinosaurier mit Hilfe von Knete zum Leben erwecken. Aus einer Eierschalhälfte können sie mit Filzstiften außerdem ein Dino-Ei gestalten, in das der Knetdinosaurier anschließend hineingesetzt wird.

WEITERE IDEEN FÜR BEGLEITAKTIONEN: EINBLICKE IN DIE ENTSTEHUNG EINES ANIMATIONSFILMS

Gebraucht wird:

- Die DVD „Urmel aus dem Eis“ mit Zusatzmaterialien und Abspielmöglichkeit
- Vorlage „Sammlung für Gesichtsausdrücke“ (siehe Seite 19)
- Spiegel
- Verschiedene Gegenstände zum Geräusche erzeugen

Wie entsteht eigentlich ein Animationsfilm und wie lange dauert es, bis ein Animationsfilm fertig ist? Wie entstehen die einzelnen Figuren und woher kommen ihre Stimmen?
Antworten auf diese und weitere Fragen zum Produktionsprozess findet man im Making-of des Films, das im Zusatzmaterial der DVD enthalten ist. Das ca. 30-minütige Making-of kann als Einstieg in die Begleitaktion genutzt werden, um den Kindern einen Blick hinter die Kulissen einer Animationsfilm-Produktion zu ermöglichen. Anschließend können die Kinder einzelne Arbeitsschritte und Techniken, die sie im Making-of gesehen haben, selber ausprobieren.

IDEEN FÜR STATIONEN:

- Storyboard zeichnen:
  Erstellt zu einer Szene aus dem Film ein Storyboard!

- Figuren entwickeln:
  Wie würdet ihr aussehen, wenn ihr als Animationsfigur im Film auftauchen würdet? Denkt bei eurer Zeichnung an die im Making-of beschriebenen Techniken (Vereinfachen und Übertreiben)!
  Alternativ können sich die Kinder auch eine ganz neue Figur ausdenken.

- Eine Sammlung für Gesichtsausdrücke erstellen (siehe Vorlage Seite 19):
  Im Making-of habt ihr erfahren, dass für jeden Charakter eine Bibliothek für die einzelnen Gesichtsausdrücke angelegt wurde. Welche verschiedenen Gesichtsausdrücke könnt ihr mit eurem Gesicht machen? Nutzt den Spiegel als Hilfe und legt eine Bibliothek an!

- Geräusche-Station:
  Welche Geräusche kann man mit den Gegenständen erzeugen?

EINE SAMMLUNG FÜR GESICHTSAUSDRÜCKE

AUSDRUCK:
fröhlich

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

AUSDRUCK:

VORSTADTKROKODILE

DEUTSCHLAND 2009, SPIELFILM

REGIE: Christian Ditter
DREHBUCH: Christian Ditter, Martin Ritzenhoff, nach dem gleichnamigen Roman von Max von der Grün
SPIELDAUER: 98 Min.
FSK: ab 6 Jahren
EMPFEHLUNG: ab 8 Jahren

FILMINHALT

Wer zu den Vorstadtkrokodilen gehören will, der muss zuerst eine gefährliche Mutprobe bestehen. Doch Hannes lässt sich davon nicht einschüchtern, denn sein größter Wunsch ist es, ein Vorstadtkrokodil zu werden, genauso wie Olli, Maria, Jorgo, Peter, Elvis und Frank. Hannes muss als Aufnahmeprüfung auf ein altes baufälliges Dach klettern, auf dem sein neues Abzeichen platziert ist, und gerät dabei in Lebensgefahr.
Der querschnittsgelähmte Kai, der das ganze Geschehen von seinem Zimmer aus durch sein Fernrohr beobachtet, alarmiert sofort die Feuerwehr und rettet Hannes so das Leben. Kai möchte auch unbedingt ein Vorstadtkrokodil werden, aber die Bandenmitglieder beschließen, dass für einen Rollstuhlfahrer kein Platz in der Bande ist.
Doch dann wird Kai Zeuge eines nächtlichen Überfalls auf den Laden von Hannes Mutter. Da Kai seine Hinweise nur preisgeben will, wenn er von der Bande aufgenommen wird, geben die Krokodile schließlich nach und am Ende müssen sie eingestehen, dass Kai nicht nur die besten Ideen zur Lösung des Falls beigetragen hat, sondern auch tatkräftig zupacken kann.

THEMEN

Abenteuer, Spannung, Freundschaft, Erwachsenwerden, Verantwortung, Zusammenhalt, Enttäuschung, Mut, Vertrauen, Rücksichtnahme

EINSTIMMUNG

Als Eintrittskarte bekommt jedes Kind einen Krokodil-Stempel auf die Hand. Alternativ können auch Weingummi-Krokodile verteilt werden.

FILMNACHBESPRECHUNG

Folgende Fragen bieten sich für die Filmbesprechung an:

- **Würdet ihr gerne zu den Vorstadtkrokodilen gehören?**
- **Warum nennen sich die Kinder im Film „Die Vorstadtkrokodile“?**
- **Für welche Eigenschaften steht das Krokodil?**
- **Wen fandet ihr in dem Film am mutigsten? Wer hat sich eher leichtsinnig verhalten?**
- **Wie sieht für euch ein richtiger Held aus?**

WORKSHOP/BEGLEITAKTION: BANDENBUCH UND ANHÄNGER

Gebraucht wird:

- Papier
- Kordel
- Pappkarton
- Lederreste
- Scheren
- Stifte
- Locher
- Evtl. Perlen, Unterlegscheiben, Nieten ...

Die Kinder werden im Anschluss an den Film aufgefordert, sich vorzustellen, wie es wäre, wenn sie eine eigene Bande gründen würden. Wie würdet ihr euch nennen? Wer soll zu deiner Bande gehören? Was würdet ihr unternehmen? Welches Bandensymbol würdet ihr wählen? Für welche Eigenschaften steht es? In einem selbstgemachten Bandenbuch (siehe ab Seite 22) können die Kinder ihre eigene Bande vorstellen, indem sie ihre Ideen aufschreiben und/oder aufmalen. Anschließend haben die Kinder die Möglichkeit, ein Abzeichen/einen Anhänger für ihre Bande zu basteln.

WIR SIND DIE

DAS BIN ICH

STÄRKEN:

ZU MEINER BANDE GEHÖREN...

NAME:

STÄRKEN:

NAME:

STÄRKEN:

NAME:

STÄRKEN:

ZU MEINER BANDE GEHÖREN...

NAME:

STÄRKEN:

NAME:

STÄRKEN:

NAME:

STÄRKEN:

UNSER HAUPTQUARTIER

DAS UNTERNEHMEN WIR

SO BEGRÜSSEN WIR UNS

SO VERABSCHIEDEN WIR UNS

UNSER HAUPTQUARTIER DARF NUR BETRETEN
WER FOLGENDE PAROLE KENNT:

DAS IST UNSER LEITSATZ:

SO SIEHT UNSER LOGO AUS:

UNSER LOGO STEHT FÜR FOLGENDE EIGENSCHAFTEN:

- ⇨
- ⇨
- ⇨
- ⇨

WEITERE IDEEN ZU BEGLEITAKTIONEN UND WORKSHOPS

FILMTITEL	BEGLEITAKTION
Cats and Dogs	Hast du das Zeug zum Geheimagenten? Die Kinder können verschiedene Rätsel und Aufgaben lösen und erhalten nach bestandender Prüfung einen Geheimagentenausweis.
Das Sams in Gefahr	Auf Papier malen oder notieren die Kinder ihren größten Wunsch. Anschließend können die Kinder ein eigenes Wunschwesen basteln.
Die Brüder Löwenherz	Das Land, von dem Jonathan seinem kleinen Bruder Krümel erzählt und in dem sie gemeinsam viele Abenteuer erleben, heißt Nangijala. Wie könnte das Land deiner Träume aussehen? Wie würde es heißen? Was würdest du dort erleben? Auf einem großen Pappkarton können die Kinder ihr eigenes Land erschaffen.
Die Wilden Kerle	Die Kinder denken sich einen Bandennamen aus. Danach werden aus Stoff eigene Wimpel gebastelt und anschließend bemalt.
Herr Bello	Im Anschluss an den Film können sich die Kinder eine Tiermaske basteln und somit in die Rolle ihres Lieblingstieres schlüpfen.
Hui Buh, das Schlossgespenst	In einer Gespenster-Bastelwerkstatt können die Kinder ihr eigenes Schlossgespenst basteln. Im Anschluss an die Bastelaktion erhält jedes Kind für sein Gespenst eine Spuklizenz.
Morgen, Findus, wird's was geben	In einer Weihnachts-Bastelwerkstatt können die Kinder eine Weihnachtsmann-Mütze aus Filz basteln.
Pünktchen und Anton (1999)	In der Begleitaktion zum Film bietet es sich an, das Thema Freundschaft aufzugreifen: Die Kinder schreiben ein eigenes Freundschaftsgedicht und basteln ein Freundschaftsarmband.
Samson und Sally	Nach einem Quiz über Wale können die Kinder ein Plakat zum Wal- und Meeresschutz mit eigenem Slogan entwerfen.
Wickie und die starken Männer	Wie lebten die Wikinger? In einer Bastelwerkstatt können die Kinder ein Wikinger-Schiff bauen.

BILDNACHWEISE

WIR BEDANKEN UNS BEI ALLEN INSTITUTIONEN, DIE UNS IHR BILDMATERIAL ZUR VERFÜGUNG GESTELLT HABEN:

Kuddelmuddel bei Pettersson und Findus (Titelbild, Seite 11) © Edel Germany GmbH/WunderWelt
Urmel aus dem Eis (Titelbild, Seite 17) © Bavaria Pictures GmbH/Falcom Media GmbH
Kind (Titelbild) © pheebs/photocase
Kinostühle (Titelbild) © IvicaNS/Fotolia

WWW.FILMOTHEK-NRW.DE

filmothek der jugend nrw e.V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon: 0203. 410 58 25
fax: 0203. 410 58 27

info@filmothek-nrw.de