

HILFE! ICH BIN EIN FISCH

Deutschland/ Dänemark/ Irland 2000

80 min., Animationsfilm, Farbe

Regie: Stefan Fjeldmark, Michael hegner

Drehbuch: Stefan Fjeldmark, Karsten Kiilerich, John Stefan Olsen

Musik: Sören Hyldgaard

Animation: Produktion: Munich Animation, Kinowelt medien AG, A-Film ApS, Egmont Imagination, EIV Entertainment, TerraGlyph Rights Limited

FSK: o.A.

filmothek-Empfehlung: ab 7 Jahren



Macht/ Machtmissbrauch/ Freundschaft/ Zeichentrick



INHALT

Die Geschwister Fly und Stella gehen mit ihrem Cousin Chuck Fischen. Dabei werden sie von einem Sturm überrascht und flüchten sich in das Labor des Meereswissenschaftlers Professor Mac Krill, der einen Zaubertrank erfunden hat, mit dem Menschen zu Fischen werden. Stella trinkt unwissend den Trank und verwandelt sich in einen Seestern. Sie wird von Fly versehentlich ins Meer geworfen. Auf der Suche nach ihr, um ihr den Gegentrank zu verabreichen, werden die Kinder und der Professor wegen eines Sturms über Bord ihres Schiffs gespült. Damit sie nicht ertrinken, nehmen sie schnell einen Schluck von dem Zaubertrank und verwandeln sich in Fische. In der Unterwasserwelt finden sie Stella wieder. Auf der Suche nach der Flasche mit dem Gegentrank, den sie innerhalb von 48 Stunden einnehmen müssen, um nicht für immer ein Fisch zu bleiben, treffen sie auf den gefährlichen Fisch Joe. Joe will von ihnen das Rezept für den Gegentrank haben, weil er mithilfe des Tranks immer menschlicher und mächtiger werden kann. Fly, Chuck und Stella werden von ihm gefangen genommen, können sich aber mit der Hilfe ihres Freundes, dem Seepferdchen Sascha, befreien. Auf der Suche nach den Zutaten, um den Gegentrank selbst zu brauen, müssen sie sich immer wieder vor Joe und seinen Helfern in Acht nehmen. Mit abenteuerlichen Konstruktionen und Chucks Supergehirn gelingt es den Kindern schließlich in das Labor des Professors zurückzukehren und sich wieder in Menschen zu verwandeln.

Der aufwendig gestaltete Zeichentrickfilm schafft es verschiedene Themen gekonnt miteinander zu verknüpfen. Ein zentrales Thema des Films ist Macht und Machtmissbrauch, welches anhand des Diktators Joe und seines Dieners, dem Hai, besonders deutlich wird. Der Diktator geht letztendlich an seiner Gier zu Grunde.

Zum anderen geht es darum, die Menschen in ihrer Unterschiedlichkeit zu akzeptieren und zu schätzen, was in der Beziehung von Fly und Chuck deutlich wird. Leider wird dieses am Ende verkehrt, als das Seepferdchen Sascha in ein Pferd verwandelt wird, damit es auch an Land leben und Stella auf ihm reiten kann.



FRAGEN

Zu Geschichte und Inhalt

- ▶ Wo leben Fly und Stella?
- ▶ Warum kommt Chuck zu Besuch?
- ▶ Wie entdecken die Kinder das Labor des Professors McKrill?
Kannst Du das Labor beschreiben?
- ▶ Warum hat der Professor den Zaubertrank erfunden?
- ▶ Wie kommt es, dass Stella den Zaubertrank trinkt und niemand etwas bemerkt?
- ▶ Warum trinken auch die anderen Kinder den Zaubertrank?
- ▶ In was für Tiere verwandeln sich die Kinder und welche anderen Tiere befinden sich in der Unterwasserwelt?
- ▶ Viele Unterwassertiere verhalten sich menschlich.
Warum ist das so, und woran erkennst Du das?
- ▶ Warum will Joe den Gegentrank haben?
- ▶ Warum sperrt er Fly, Chuck und Stella in einen Käfig?
- ▶ Weißt Du noch, was die Zutaten für den Gegentrank sind?
- ▶ Wie schaffen Fly, Chuck und Stella es, wieder in das Labor des Professors zu kommen und sich wieder in Menschen zu verwandeln?
Warum schafft es Joe nicht?
- ▶ An manchen Stellen versuchen Chuck, Fly und Stella Joe auszutricksen. Weißt Du noch wann und wie?
- ▶ Der Film ist spannend.
An welchen Stellen ist der Film am spannendsten?
- ▶ Der Film hat ein großes Happy End.
Kannst Du das in allen Einzelheiten beschreiben?

Zu den Figuren

- ▶ Die drei Kinder sind die Hauptpersonen in dem Film.
Wie würdest Du sie beschreiben?
Was für ein Verhältnis haben sie am Anfang des Films zueinander?
Wie verändert sich ihre Beziehung zueinander?
- ▶ Wie würdest Du den Professor beschreiben?
- ▶ Wie würdest Du die Eltern von den Kindern beschreiben?
- ▶ Wie würdest Du Joe beschreiben?
- ▶ Wieso hat Joe so viel Macht über die anderen Unterwassertiere?
Woran erkennst Du das?
- ▶ Welche Figuren sind noch wichtig für den Film? Beschreibe ihre Rolle.

Zur Filmtechnik

- ▶ Bei dem Film handelt es sich um einen Animationsfilm.
Woran erkennst du das?
- ▶ Glaubst Du, man hätte den Film auch mit echten Schauspielern drehen können?



KREATIVE AUFGABEN und SPIELANREGUNGEN

Einstimmung

Raumgestaltung

Material: Fingerfarben, Overheadprojektor, Folien, Folienstifte

Zur Einstimmung auf den Film kann der Vorführraum entsprechend gestaltet werden. Die Fensterscheiben werden mit Fingerfarben als Unterwasserwelt bemalt. Zusätzlich können Folien eines Overheadprojektors bemalt werden, die von hinten auf ein gespanntes weißes Tuch/Laken projiziert werden.

Eintrittskarten

Material: Festes Papier, Stifte, evt. Kopiervorlagen

Als Eintrittskarten können Unterwassertiere ausgeschnitten werden, die in dem Film vorkommen. Eine kleine Aufgabe während des Filmguckens könnte sein, auf die jeweilige Figur besonders zu achten.

Bewegungsspiele

Nach dem Sitzen beim Filmgucken ist es gut, etwas munter zu werden...

Reise nach Überland

Material: Musik, Stühle

Alle Stühle werden in einer Reihe aufgestellt, ein Stuhl weniger als MitspielerInnen. Während die Musik läuft, bewegen sich die SpielerInnen um die Stuhldreihe. Bei Musikstopp müssen sich alle so schnell wie möglich auf die Stühle stellen, kein Fuß darf mehr den Boden berühren. Dann wird ein Stuhl entfernt. Das Geschehen wiederholt sich, bis die Gruppe auf möglichst wenig Stühlen einen Haufen bildet. Das Spiel ist gleichzeitig Bewegungs- und Kooperationsspiel.

Joe und Fly

Material: Großes Schwungtuch

Einer ist Fly und kriecht unter dem Schwungtuch hin und her. Jemand anderes ist Joe. Er/ Sie läuft auf dem Tuch und versucht Fly zu finden und zu fangen. Die anderen Kinder halten das Schwungtuch fest und machen Wellen, damit es Joe nicht zu leicht hat. Um das Fangen schwieriger zu gestalten, können Joe die Augen verbunden werden.

Auswertung der Filmeindrücke

Filmjury

Material: Papier, Stifte ggf. Fotokopien

Um einen Eindruck zu bekommen, wie die Kinder den Film wahrgenommen haben, beurteilen sie den Film über den mimetisch-gestischen Ausdruck. Dazu werden kleine Bildchen angefertigt werden, die einen bestimmten Ausdruck haben, z.B. Lachen, Weinen, Überraschung, Angst etc. Jedes Kind wählt einen oder mehrere Bildchen aus, und klebt diese auf einen großen Papierbogen. Danach findet ein moderiertes Gespräch statt, welche Stellen sie besonders komisch, traurig etc. fanden.

Schattentheater

Overheadprojektor, Tuch, Bastelmaterialien

Die Kinder überlegen sich in Kleingruppen, welche Szene im Film sie besonders spannend, schön, lustig unheimlich etc. fanden. Sie basteln die Figuren und Objekte, die in der Szene vorkommen oder gebrauchen die schon vorhandenen Schablonen der Eintrittskarten und spielen die Szene als Schattenspiel nach. Dazu bewegen sie die gebastelten Vorlagen auf dem Overheadprojektor. Durch das freie Spiel können unterschiedliche Varianten zur Filmgeschichte entstehen, indem Kinder in ihre Ideen und Phantasie in das Spiel einfließen lassen.

Variante:

Die Kinder spielen selbst eine Figur oder ein Objekt. Dazu stellen sie sich hinter das vom Overheadprojektor beleuchtete Tuch.

Bastelvorschläge

Die Trägheit des Auge macht es möglich, dass wir im Kino bewegte Bilder sehen. Dabei sehen wird in der Regel 24 Phasenbilder pro Sekunde. Durch das schnelle abspielen der Einzelbilder, erhalten wir die Illusion des bewegten Bildes.

Wunderscheibe

Material: Pappe, Gummiband oder Bindfäden, Stifte

Zwischen zwei Pappscheiben wird auf jede Seite ein ca. 4 cm langes Stöckchen oder Gummiband geklebt. Auf der einen Seite wird zum Beispiel ein Vogel gemalt (oder als Bezug zur Geschichte des Films ein Fisch), auf der anderen Seite **in Drehrichtung** ein Käfig. Wird die Scheibe nun zwischen den Fingern am Gummiband oder an den Stöckchen gedreht, entsteht die Illusion **eines** Bildes: der Vogel (Fisch) im Käfig. Mit älteren Kindern, können Vorlagen entwickelt werden, die dann in zwei Bilder aufgesplittet werden, z.B. Fische auf der einen Seite, ein großer Wal auf der anderen Seite. Beim Drehen entsteht die Illusion, die kleinen Fische wären im Bauch des Wals.

Daumenkino

Material: Papier, Stifte, Tacker oder Notizhefte

Besonders deutlich wird die Bewegungstillusion durch das Daumenkino. Dazu werden ca. 20 Blatt Papier genau übereinander geheftet oder ein kleines Notizbuch genommen. Günstig ist dünnes, etwas durchscheinendes Papier. Nun werden die Phasenbilder angefertigt, d.h. auf jeder Seite gibt es dieselbe Zeichnung, die sich gegenüber dem vorherigen Bild leicht verändert hat. Einfache Zeichnungen wären z. B. ein Sonnenaufgang oder ein Gesicht, das Grimassen schneidet.

Arbeitshilfe von Marita Mayer

DVD Bestellnummer: 990 575

filmothek der jugend nrw e.V.

Verleihagentur

Postfach 3004

55020 Mainz

Tel.: 06131/28788-20, -21

Fax: 06131/28788-25