



BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen gibt der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tipps zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

Luzie taucht unter

Deutschland 1993

Regie: Barbara Kirchner, Alexandra Schatz
Buch: Barbara Kirchner, Alexandra Schatz, nach dem gleichnamigen Kinderbuch von Helga Knüppel

9 Min., Animationsfilm, Farbe
FSK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
BJF-Altersempfehlung: ab 4 Jahren

BJF-Bestellnummern:
2 910 826 (16mm) als Teil des Kurzfilm-Programms
„Freundschaft“

Stichworte:
Abenteuer, Animationsfilm, Freundschaft,
Literaturverfilmung

Arbeitshilfe des Bundesverbandes Jugend und Film e.V.

Inhalt

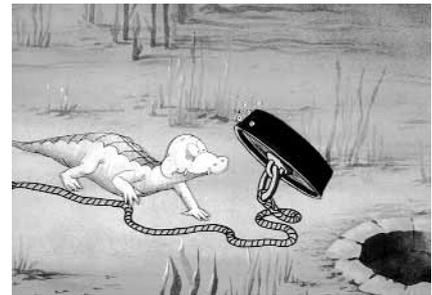
Dieser Zeichentrickfilm erzählt von dem Krokodil Luzie, dessen Eltern lange schlafen. Luzie wird es langweilig und sie geht auf Entdeckungsreise. Dabei gerät sie in schwierige Situationen, die sie sich so nicht vorgestellt hat. Aber sie bekommt einen Freund, Rupp die Ratte. Rupp versucht, Luzie zu helfen und sie wieder nach Hause zu bringen, weil sie Heimweh hat. Als die beiden es alleine nicht schaffen, hilft Rupp's Mutter weiter, bis Luzie wieder zu Hause landet.

Kinder fühlen sich bestimmt sehr angesprochen durch den Film, denn sie kennen die morgendliche Langeweile, wenn die Eltern noch schlafen, sie aber schon neues entdecken wollen.

Tips zur Gestaltung von Eintrittskarten

Krokodile und Ratten werden aus Pappe hergestellt und als Eintrittskarten an die Kinder ausgegeben. Diese beiden Figuren können nach dem Film in unser „Kurbeltheater“ integriert werden.

Aktionen nach dem Film

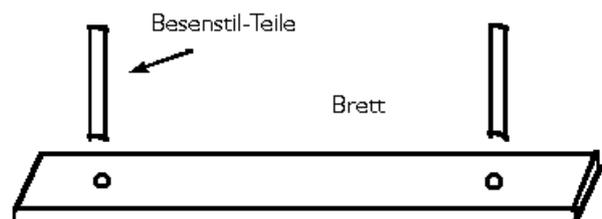


Kurbeltheater

Eine lange Tapetenrolle kann von der Kindergruppe mittels Wasserfarben gestaltet werden. Die Situation im hellgrün- blauen Wasser bildet den Hintergrund für das Zuhause. Dunkel blaue, schwarze und braune Farben zeigen die Reise dazwischen. Am Anfang und Ende der Tapetenbahn dominiert die helle Farbe, dazwischen die dunkle. Die Eintrittskarten können nun auf die Hintergründe geklebt werden und so die Geschichte von Luzie und Rupp erzählen. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, die gesehene Geschichte noch weiter auszuschmücken.

Es ist auch wünschenswert, dass die Kinder die vorkommenden Figuren selbst auf den Hintergrund malen, aber viele Kinder sind schon ausgelastet mit der Gestaltung von Luzies Umgebung.

Wenn die gemeinsame Malaktion beendet ist, kleben wir an den Anfang und das Ende der Tapetenbahn eine dünne, lange Papprolle, mit der wir die Tapete bewegen können. Das Kurbeltheater selbst besteht aus einer etwa 70 cm langen und 25-30 cm breiten Holzplatte, in die ein durchgesägter Besenstiel eingelassen wird. Die beiden Papprollen werden über die halben Besenstile gestülpt und können an den oberen Enden



gedreht werden. So bewegt sich die ganze Tapetenrolle und somit das ganze Bild.

Wenn die Kinder möchten, können sie zu ihrem

Gemalten die Geschichte auch weitererzählen.

Das Kurbeltheaterstück kann durch Geräusche, die wieder andere Kinder dazu machen, ergänzt werden, z.B. Türenknarren oder Wassergeräusche, die im richtigen Moment das gemalte unterstützen.

Rückensitzer

Ein größerer Zuschauer nimmt einen kleineren auf den Rücken und geht durch einen langen dunklen Gang, der vorher mit schwarzer Folie oder dunklen Tüchern gestaltet worden ist. Wenn gewünscht, können in dem dunklen Gang auch unguete Gerüche verbreitet werden, so wie Luzie sie nicht und Rupp sie sehr gerne mag.

Es wäre auch möglich, von der Decke des Ganges Dinge herunterbaumeln zu lassen, die durch das Gesicht streifen, oder auf den Boden Schaumgummi oder viele

Baumzapfen aufzubringen, die das Gehen nicht so leicht und deshalb spannend machen. Auch Geräusche in diesem Gang machen die Sache noch interessanter und spannender. Dieser dunkle Gang kann gemeinsam aufgebaut werden, weil Vorschulkinder das sehr gerne mitmachen und sich trotzdem ein wenig vor dem dunklen Gang gruseln.

Saxophon-Musik

Der warme Saxophon-Klang untermalt den Film. Möglicherweise kann ein Saxophonspieler mit diesem sehr interessanten Instrument mit seinen vielen Klappen zur Filmvorführung kommen und nach dem Film Live-Musik machen. Der warme Klang des Instruments animiert die Kinder vielleicht, sich nach der Musik zu bewegen, schleichend, hüpfend, schwimmend...

BJF-Arbeitshilfe: Elke Andersen, Bad Münstereifel

Arbeitshilfe von Matthias-Film, Stuttgart

Zum Inhalt

Luzie, ein kleines, neugieriges Krokodil langweilt sich. Vater und Mutter liegen faul in der Sonne und auch die anderen Krokodile sind viel zu träge, um mit ihr zu spielen. Luzie bleibt nichts anderes übrig, als im nahegelegenen Schwimmbecken des Tierparks auf Entdeckungsreise zu gehen. Bald findet sie auf dem Grund des Beckens eine geheimnisvolle lange Kette. Da könnte man doch mal dran ziehen - und schwupps hat Luzie schon den Stöpsel herausgezogen. Das abfließende Wasser reißt Luzie in die unterirdische Kanalisation und damit mitten in ein spannendes Abenteuer.

Ängstlich sucht sie zunächst in einer schwimmenden Holzkiste Halt. Doch ohne Paddel strudelt sie hilflos in den Fluten. Bis sie Rupp trifft, eine freche, struppige Ratte. Nachdem sich Luzie von ihrem ersten Schreck erholt hat, stellt sich Rupp als echter Freund heraus. Gemeinsam suchen sie Rupp's Mutter, die sich in dem unterirdischen Labyrinth bestens auskennen soll. Doch bevor Luzie den Weg zurück in den Zoo findet, hat sie noch einige Abenteuer zu bestehen. Riesige Monster und eine überdimensionale Sprossenleiter, die zwar zurückführt, für kurze Krokodilsbeine aber unüberwindbar ist, sind nur einige Marksteine auf ihrer Odyssee durch die Unterwelt. Umso vernünftiger ist es, nach bestandem Abenteuer mit Vater und Mutter einfach faul in der Sonne zu liegen...

Zur Gestaltung

LUZIE TAUCHT UNTER ist eine Zeichentrickadaption des gleichnamigen Kinderbuches von Helga Knüppel. Die Trickfilmregisseurinnen Barbara Kirchner und Alexandra Schatz schufen mit einer sehr aufwendigen Technik, die in der Zeichentrickarbeit mit Folienfarbe ansonsten kaum verwendet wird, wunderschöne und quicklebendige Figuren.

Luzie, Rupp die Ratte, die flinke Rattenmutter und im Kontrast dazu, Luzies behäbige Krokodilmutter, haben in diesem Film eigene, ganz individuelle Charaktere, die durch ihr Aussehen und durch ihre jeweiligen Bewegungen zum Ausdruck kommen. Ebenso wie die Figuren sind auch die Hintergründe mit sehr viel Liebe zum Detail entworfen und lassen Luzies Entdeckungsreise zu einem wahren Abenteuer werden. Dunkle Schatten, gespenstige Winkel und immer wieder neue Gänge, tragen zur atmosphärischen Dichte des Films bei. Da überrascht es nicht, daß auch Musik und Sprache (Sprecherin ist Elke Heidenreich) in jeder Stimmung passend arrangiert sind.

Zur Verwendung

Das pummelige, mit seinen großen Augen wach in die Welt blickende Krokodil Luzie bietet für das ganz junge Publikum vielfältige Reize. Ob sich Luzie träge räkelt, neugierig im Schwimmbecken bewegt oder sich ängstlich vor den riesigen Monstern versteckt, ihre Bewegungen wirken elegant und geschmeidig.

Für Kinder birgt der illustre Charakter Luzies ein spannendes Sehvergnügen. Ihre Abenteuerlust steckt an und reißt mit in eine fremde Welt, läßt Ängste und Hoffnungen nachvollziehen und regt die Phantasie an.

Vor allem auch für die jungen Zuschauer ist Luzies Situation gut nachvollziehbar. Allein auf sich selbst gestellt, findet sich Luzie plötzlich an einem unbekanntem Ort wieder. Ängstlich ruft sie zuerst nach ihrer Mutter, die sie aber nicht hören kann. Erst als sie Rupp, die Ratte, trifft, schöpft Luzie nach anfänglicher Skepsis und Unsicherheit gegenüber dem Fremden, Hoffnung. Rupp erweist sich als wahrer Freund, dem man vertrauen kann.

Dies kann Anlaß für Gespräche mit Kindern sein, wie sie sich selbst an Luzies Stelle verhalten würden (al-

lein an einem fremden Ort, Verhalten gegenüber Fremden, Überwindung von Ängsten). Die positive Auflösung ermutigt Kinder, auch in scheinbar ausweglosen Situationen nach Lösungen zu suchen, nicht aufzugeben, und Ängste vor dem Fremden und Unbekannten überwinden zu lernen.

Arbeitshilfe des MPZ Brandenburg

Inhalt

Luzie taucht unter

Das kleine Krokodilmädchen Luzie lebt mit ihren Eltern im Zoo. Eines Sonntagmorgens - die Eltern schlafen noch - langweilt sich Luzie mal wieder. Auf der Suche nach ein bißchen Abwechslung taucht sie hinab in das Schwimmbecken und findet dort eine höchst merkwürdige lange Kette. Luzie zieht daran, zieht so allerdings den Stöpsel aus dem Becken und wird mit dem Wasser in die Kanalisation gespült. In ihrer Not kann sich Luzie in eine Holzkiste retten, aber ohne Paddel treibt sie ziemlich hilflos dahin. Und dann stößt sie auch noch auf den struppigen, frechen Rattenjungen Rupp. Doch Rupp entpuppt sich als wahrer Freund, der dazu noch eine Idee hat, wie Luzie geholfen werden kann: Seine Mutter kennt sich bestens aus in dem Gewirr der Gänge; sie weiß sicherlich, wie Luzie zurück in den Zoo gelangen kann. Und tatsächlich, sie müssen zwar noch einige Schwierigkeiten - wie die Sprossenleiter, die absolut nicht für kurze Krokodilsbeine gemacht ist - überwinden, doch dann haben Rupp, seine Mutter und Luzie es geschafft, und das Krokodilmädchen blinzelt im Krokodilsgehege endlich wieder in den hellen Sonnenschein. In Rupp hat sie jetzt auch einen Freund gefunden, mit dem sie spielen kann, wenn es ihr mal wieder langweilig wird.

Binke kann nicht fliegen

Binke ist ein kleiner Vogel, wie es sicherlich viele gibt. Aber Binke ist auch ein außergewöhnlicher kleiner Vogel, denn Binke kann immer noch nicht fliegen, obwohl es doch mittlerweile schon Herbst geworden ist. Die Vögel machen sich bereit, um in den Süden zu fliegen, auch Binkes Eltern. Nur Binke kann nicht mit, er kann ja nicht fliegen. Zum Glück kümmert sich Freund Oskar, die Feldmaus, um ihn. Binke geht den Winter über zur Schule, übt eifrig, leider vergeblich, das Fliegen und muß deshalb auch noch einigen Spott von seinen Schulkameraden einstecken. Oskar bereitet ihm dafür ein schönes Weihnachtsfest, rettet den kleinen Vogel aus mancher Gefahr - als ihn beispielsweise ein Bär im Wald verfolgt -, und gemeinsam warten sie auf den Frühling. Endlich ist er da, und die Vögel kehren aus dem Süden zurück. Voll Freude rennt Binke seinen Eltern entgegen, da passiert es: Zuerst noch etwas holprig, dann immer sicherer erhebt sich Binke in die Lüfte und kann nun endlich auch fliegen.

Besprechung

Die kurzen Zeichentrickfilme erzählen einfache Ge-

Und nicht zuletzt lädt dieser vergnügliche und phantasivolle Kinderfilm dazu ein, sich an Luzie und ihren spannenden Abenteuern einfach zu erfreuen.

AdressatInnen: Elementarbereich, Grundschule
Matthias-Film-Arbeitshilfe von Irene Schoor, Stuttgart
1994. Nachdruck mit freundlicher Genehmigung

schichten, die auch schon für die jüngsten Zuschauer nachvollziehbar und verständlich sind.

Eisbär Lars (siehe Winterkiste) und Krokodilmädchen Luzie geraten in eine ähnliche Situation: Ganz auf sich alleine gestellt, müssen sie sich in einer völlig fremden Umgebung zurechtfinden. Lars, den es an den Strand der Tropeninsel spült, hat dabei sicherlich mehr Glück gehabt als Luzie, die sich in den unheimlichen Gängen der Kanalisation wiederfindet. Der kleine Eisbär erkundet denn auch zunächst ganz neugierig den fremden Ort, während Luzie sich nur fürchtet und nach ihrer Mutter ruft, die sie nur leider nicht hören kann. Als die beiden auf fremde Tiere treffen, da sind sie jedoch gleichermaßen erschrocken. Das gemütliche Flußpferd und die freche Ratte machen jedoch einen freundlichen Eindruck, und so fassen die beiden Abenteurer wider Willen rasch Zutrauen. Dadurch gewinnen sie nicht nur neue Freunde, sondern erhalten auch die Hilfe und Unterstützung, die sie brauchen, um wieder nach Hause zu kommen. Ein ganz anderes Problem hat Binke, der kleine Außenseiter in der Welt der Vögel, denn er kann partout nicht fliegen. Deshalb müssen ihn seine Eltern im Winter zurücklassen. Das ist traurig genug, und dazu muß Binke sich von den anderen Jungtieren im Wald einigen Spott gefallen lassen. Freund Oskar kann helfen, die Situation für Binke erträglicher zu gestalten, aber lösen muß Binke sein Problem ganz alleine. Das schafft er dann schließlich auch, als er sich vor lauter Freude über das Wiedersehen mit seinen Eltern endlich in die Lüfte erhebt.

Die drei Helden müssen Situationen meistern, die die jungen Zuschauer sicherlich sehr gut nachempfinden können. Zugleich wecken die Geschichten Neugierde und Phantasie. Gerne folgt man dem kleinen Eisbär, den viele Kinder aus dem Fernsehen kennen, auf seiner Reise übers Meer von der weißen Polarlandschaft in die bunte Tropenwelt und zurück auf dem Rücken des Wals. Die Trickfiguren aus Luzie taucht unter bestechen durch ihre aufwendige Gestaltung, die sie äußerst lebendig erscheinen lassen. Jede der Figuren - die wache, neugierige Luzie, die freche Ratte Rupp, seine resolute Rattenmutter wie auch Luzies behäbige Krokodilmama - ist ein ganz individueller Charakter. Sehr viel Mühe wurde in diesem Trickfilmabenteuer auch auf die Gestaltung der Hintergründe verwendet. Daraus resultiert eine atmosphärische Dichte, die Luzies Reise in die „Unterwelt“ zu einem ganz besonderen Sehvergnügen werden läßt. Eine große Liebe

zum Detail zeichnet auch die schwedische Produktion Binke kann nicht fliegen aus. Kleine Accessoires charakterisieren die Figuren und lassen sie äußerst menschlich erscheinen. Wenn Binke mit seinem kleinen, bunten Schal, der roten Schultasche und den blauen Schuhen unermüdlich das Fliegen übt, dann wird ihm jeder im Publikum die Daumen drücken, daß er doch endlich abheben möge.

Die Tierfiguren wie auch die Trickfilmtechnik schaffen die notwendige Distanz für die Kinder, so daß die Erlebnisse der Helden, verloren zu gehen oder von den Eltern zurückgelassen zu werden, nicht als bedrohlich erlebt werden. Gleichzeitig bieten die menschlichen Regungen und Verhaltensweisen von Lars, Luzie und Binke vielfältige Möglichkeiten zur Identifikation. Die positive Auflösung der Geschichten macht Kindern Mut, in schwierigen Situationen nicht aufzugeben, sondern auf sich selbst zu vertrauen und sich Freunde zu suchen, die helfen können.

Methodische Vorschläge

Eine Reise nach...Geschichten erfinden, spielen, gestalten

Die Kinder sitzen gemeinsam auf einer Decke. Die Decke ist ihre Eisscholle, die auf dem Meer treibt, bis sie an einen Strand gespült wird. Sie sind in einem fremden Land. Wie sieht es dort aus? Was für Tiere leben hier? Wie begegnen sie ihnen? Was für Abenteuer erleben sie mit den Tieren dieses fremden Landes? Und wie kommen die Kinder wieder zurück in ihr eigenes Land?

Entlang dieser Fragen wird gemeinsam eine Geschichte erdacht. Teile davon können auch gespielt werden. Dabei kann der ganze Raum mit Tüchern, Stoffen, Papier etc. in das fremde Land verwandelt werden.

Tiermasken basteln - Tiere spielen

Die Kinder basteln sich einfache Tiermasken (z.B. Pappteller bemalen, aus denen Augen ausgeschnitten werden und die mit Gummiband auf dem Kopf befestigt werden können) oder schminken und verkleiden sich als ein Tier. Jedes Kind stellt vor, welches Tier es darstellt. Jedes der Tiere hat irgendetwas noch nicht gelernt, was es eigentlich können müßte, z.B. kann die Katze sich noch immer nicht das Fell putzen, der Hund kann noch nicht bellen etc. Die anderen "Tiere" wollen helfen. Gemeinsam überlegen sich die Kinder eine Situation, in der dieses Tier nun das lernt, was es bislang noch nicht kann, und spielen sie nach.

Bilder malen

Die Kinder malen ein Bild zu dem Film, der ihnen am besten gefallen hat.

Arbeitshilfe: MPZ, Medienpädagogisches Zentrum Land Brandenburg, Nachdruck mit freundlicher Genehmigung