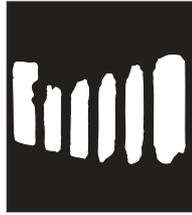


BUNDES
VERBAND



JUGEND
UND FILM e.V.

Kurzfilmkiste „Tiere“

Fünf Trickfilme für Kinder ab drei Jahren



Die Bremer Stadtmusikanten



Dinner for Two



Kleine Schwester Kaninchen



Gagarin



Komm, wir finden einen Schatz

Liebe Filmfreunde!

Wir freuen uns, daß Ihr eine unserer neuen Kurzfilmkisten bestellt habt.

Mit diesen Filmkisten möchten wir etwas Besonderes anbieten, das sich in Präsentation und inhaltlicher Gestaltung vom sonstigen Angebot der Clubfilmothek abhebt.

Seit der Kurzfilm als Vorfilm aus dem Kino verschwunden ist, hat er viel Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit eingebüßt. Dabei gibt es weiterhin ein großes und qualitativ hochwertiges Angebot. Wir haben überlegt, wie wir diesen Filmfundus für die Arbeit im Bundesverband Jugend und Film nutzen können.

Unsere Idee:

Wir packen mehrere, thematisch zusammenpassende Filme in eine Kiste, geben eine ausführliche inhaltliche Beschreibung dazu und regen durch Tips und Ideen zu begleitenden Aktionen rund um die Filme an. Die Tatsache, dass mehrere Filme in einer Kiste sind, sollte nicht als Aufforderung mißverstanden werden, sie alle hintereinander zu zeigen. Vielmehr bietet die Kiste dadurch die Möglichkeit, Filme einzeln zu zeigen oder kleine Programme mit zwei bis drei Filmen zusammenzustellen. Tips zur Programmgestaltung finden sich in den jeweiligen Kisten.

Ein letztes: Wir würden uns riesig freuen, wenn Ihr Ideen und Erfahrungen zu filmbegleitenden Aktionen nicht bei Euch behalten würdet. Bitte schreibt uns Eure Anregungen. Wir werden sie sammeln und bei Gelegenheit den Kisten beilegen.

Tierisch was los!

Filminformationen, medienpädagogische Vor- und Nachbereitungsideen zur Kurzfilmkiste „Tiere“ mit Animationsfilmen für Kinder vom Vorschulalter bis neun Jahren

Vorbemerkung:

Die Vor- und Nachbereitungsvorschläge sind zum Auswählen je nach den konkreten Bedingungen (Personenanzahl, Altersgruppe, Räumlichkeiten, vorhandene Technik, eigene Möglichkeiten und Interessen) gedacht. Jeder Film kann auch einzeln für eine Begleitaktion genutzt werden. Es wird in dieser Begleitmappe keine Filmreihenfolge zum Abspiel vorgeschlagen! Zu jedem Film gibt es eine kurze Inhaltsangabe und weitere Daten.

Die Bremer Stadtmusikanten

Puppentrickfilm von Ferdinand Diel, BRD 1970, 17 Min.

Inhalt:

Katze, Hahn, Hund und Esel sind alt und sollen „ausrangiert,“ werden. So machen sie sich auf den Weg, um vielleicht in Bremen als Musikanten eine Zukunft zu finden. Doch durch Mut und List finden sie schon unterwegs eine neue Heimat.



Vor dem Film:

Tiermasken: Das bekannte Märchen der Brüder Grimm erzählt die Geschichte von „Alten“, von ihrem Lebenswillen, von ihrer Lebenserfahrung, in problematischen Situationen einen Ausweg zu suchen, und von ihrer frischen Naivität, das Leben noch einmal neu zu gestalten. Die Tiere im Märchen stehen für Eigenschaften, auf die der Mensch setzt, z.B. beim Hund die Treue und Wachsamkeit, bei der Katze ihre Geschmeidigkeit und Unabhängigkeit, beim Esel seine Belastbarkeit und der Hahn als Symbol für Stolz.

Auf vier großen Tischen liegen vorbereitete einfache Halbmasken, die von den Kindern nach ihrer Wahl als Hund, Hahn, Katze oder Esel bemalt und beklebt werden können. Materialien wie Krepppapier, Wollfäden, Seidenpapier, Abfallmaterial (Tüten, Netze, Eierverpackungen etc.) eignen sich dazu, um mit Klebestift oder Tacker an der Maske angebracht zu werden. Während der Bastelei können die Eigenschaften der verschiedenen Tiere befragt und bespro-

chen werden - die Masken bekommen Charaktere. Nach der Anfertigung schlüpfen die Kinder mit ihrer Maske in das gewünschte Tier. Um sich besser in diese Rolle hinein zu begeben, wird überlegt:

- Wie heiÙe ich?
- Wo ist mein Zuhause?
- Welche Aufgaben habe ich zu erfüllen?
- Wie alt bin ich?
- Wie bewege ich mich?
- Wer sind meine Freunde? (gleichartige Tiere; vertragen sich Hund und Katze; Hahn, Hund und Katze eigentlich? Wen kann ein Esel nicht leiden?)

Die „Tiere“ nehmen zueinander Kontakt auf, „beschnuppern“ sich. Mit dieser tierischen Gesellschaft geht es in den Kinosaal.

Auf der folgenden Seite finden Sie drei Vorlagen, die Sie als Muster verwenden können, um Halbmasken zum Film „Die Bremer Stadtmusikanten“ herzustellen. Drucken oder kopieren Sie dazu die jeweiligen Seiten auf möglichst stärkeres Papier bzw. dünnen Karton.

Tierorchester

Entsprechend der Maskierung werden Geräusche bzw. Laute geübt . Erst einmal jede „Tierart“ für sich, dann in einem gemeinsamen „Konzert“. Der „Orchesterleiter“ (Spielleiter/in) gibt den Takt dazu an. So kann ein „Kanon-Tiergesang“ entstehen: Die Hunde geben ihre Laute vor, die Katzen steigen ein usw. Wichtig ist dabei, gemeinsame Zeichen für laut, leise und Ende vorher abzuklären. Nach solch' einem kräftigen Einstieg erwartet die tierische Gesellschaft das Filmmärchen.

Filmvorführung mit Filmstopp

Der Film wird vorgeführt bis zur Szene: „Die Tiere singen durch das Fenster des Räuberhauses“. Der Film wird hier angehalten – und „Räuber“ (ein/e oder mehrere vorhandene Begleiter/innen der Filmveranstaltung entsprechend verkleidet) „fallen“ aus dem Filmbild und stauen, wo sie gelandet sind. Die anwesenden Tier-Zuschauer zeigen ihre Künste (Tierorchester) und die Räuber versuchen, sich bei ihnen beliebt zu machen, indem sie kleine Aufgaben der „Tiere“ erfüllen, z.B. Hampelmann machen, Lied singen, zaubern... Diese Aufgaben können im Kinosaal versteckt unter den Sitzen vorbereitet sein. Doch wie geht das Märchen von den Bremer Stadtmusikanten aus?

Mein Märchenende: Gemeinsam werden Varianten überlegt und vorgespielt, z.B.

- die Tiere machen sich einen netten Abend mit den Räufern und ziehen weiter nach Bremen;
- die Räuber fliehen in den Wald und...
- Der Hahn will bei den Räufern bleiben, das Dach gefällt ihm. Doch Esel, Hund und Katze wollen weiterziehen.

Nachdem alle Möglichkeiten durchgespielt wurden, entscheiden sich die Tier-Zuschauer für eine Variante. Die Räuber müssen wieder in das Filmmärchen hineinkommen. Das geschieht mit einem ordentlich lauten Tiergebrüll aller anwesenden „Tiere“. Der Film geht weiter.

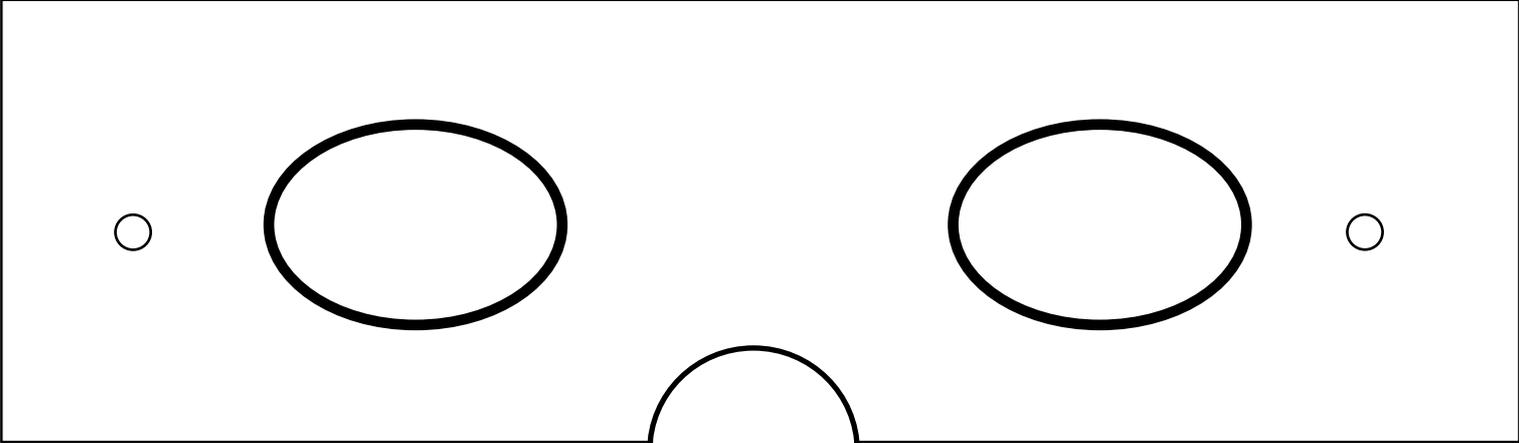
Filmvorführung bis zum Ende

Falls es die Zeit erlaubt, sollten „Die Bremer Stadtmusikanten“ noch einmal ohne Filmstopp vorgeführt werden.

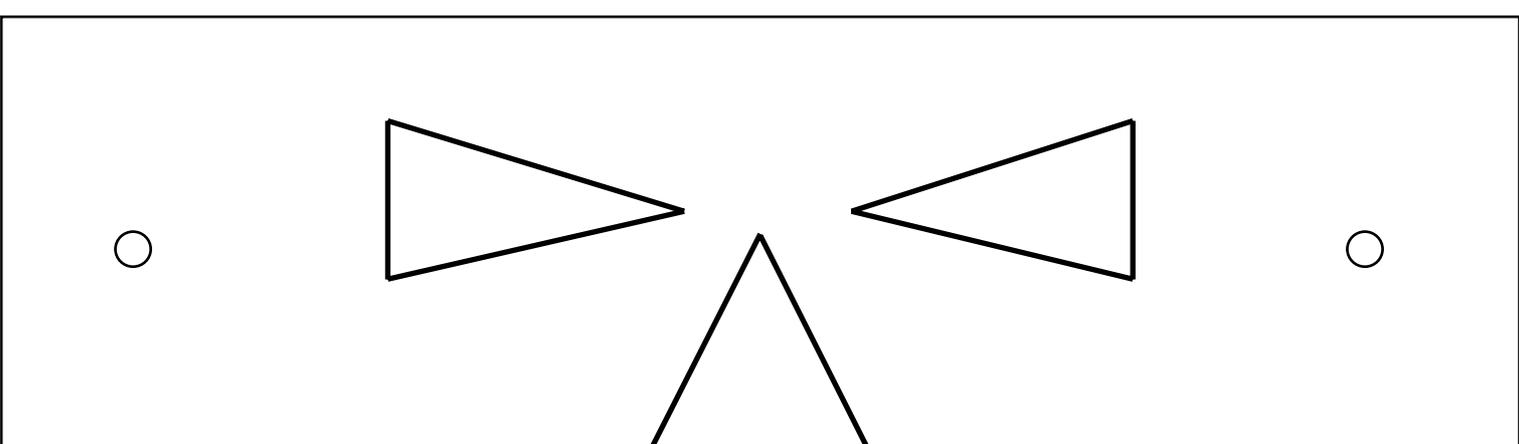
Maskenvorlage 1



Maskenvorlage 2



Maskenvorlage 3



Gagarin

Zeichtrickfilm von Alexey Charitidi, Russland, 1993, 4 Min.

Inhalt:

Die kleine Raupe Gagarin träumt davon, fliegen zu können. Eine Tages versteckt sie sich in einem Federball. Doch das Pingpong bekommt ihr sehr schlecht. Plötzlich geht in ihr etwas vor. Sie verwandelt sich in einen Schmetterling und kommt so ihrem Traum vom Fliegen ganz nahe.



Vor dem Film:

Ein fliegender Luftballon: Ein imaginärer Luftballon wird aufgeblasen, zugeknötet und zu den Zuschauern geschickt. Er kann seine Größe und Schwere verändern und seine Farbe, wenn jemand sie ansagt. Der Luftballon fliegt auf Augenkontakt zum nächsten.... In unserer Phantasie können wir uns Wünsche erfüllen.

Ich habe einen Traum...:

Jeder Mensch, auch noch so klein, hat einen Wunsch, der unerfüllbar scheint, z.B.

- etwas Besonderes erleben,
- an einem besonderen Ort sein oder
- ein/e Besondere/r werden.

Ein Kind spielt mit Hilfe des Phantasieluftballons seinen Wunschtraum pantomimisch vor und die anderen erraten es. So wie wir es wünschen, verwandelt sich der Phantasieluftballon, z.B. ich habe den Luftballon in der Hand und „forme“ ihn in einen kleinen Hund, mit dem ich spazieren gehe, um... Die Verwandlung wird durch das Tun sichtbar. Es gibt Tiere, die können sich auch verwandeln - wenn die Zeit gekommen ist. Doch vorher haben sie auch diesen einen unerfüllten Traum...

Filmvorführung

Nach dem Film:

- Wann verwandelte sich Gagarin?
- Weshalb konnte die kleine Raupe nicht ihre Zeit abwarten?
- Welche Erfahrung machte sie?
- Warum heißt die Raupe Gagarin? Habt ihr diesen Namen schon mal gehört? (Kleiner Exkurs in die Anfänge der Raumfahrt möglich.)
- Können wir fliegen? Wie? (die verschiedenen Möglichkeiten vorspielen und erraten lassen)

Ich fliege!: (Musikeinspiel: z.B. „Sandalin“ oder andere melodiose Musik). Die Kinder stellen sich in zwei Gruppen gegenüber, Abstand ca. 3 Meter. Sie machen sich ganz klein wie die eingerollte Puppe eines Schmetterlings. Sie wachen auf, recken sich und breiten ihre „Flügel“ aus. Sie fliegen aufeinander zu, umkreisen sich und fliegen wieder an ihren Platz zurück, landen und kuscheln sich wieder ein.

Raupenpolonaise (möglich als Spiel - Kinoende mit Musikeinspiel, z.B. Percussion): Alle Kinder erfassen ein ca. 1 Meter breites und sehr langes (alle Kinder müssen drunter passen) Tuch, dass sie über ihrem Kopf gemeinsam tragen. So kann eine „dicke große Raupe“ in Wellen im Raum herumlaufen. Wichtig: Die Kinder müssen auf den Gang der Vordermannes achten und diesen Schritt aufnehmen (Kooperationsübung). Bei mehr als 20 Kindern sind entsprechend mehr „Raupen“ im Raum zugange.

Kleine Schwester Kaninchen

Zeichentrickfilm von Eva Eriksson/ Jan Gustavsson, Schweden, 1988, 20 Min.

Inhalt:

Die Eltern sind fortgegangen. Deshalb muss ein Kaninchen-Junge seine kleine Schwester hüten. Dazu gehören nicht nur das Anziehen, sondern auch das Füttern und zu Bett bringen. All das ist für den Bruder gar nicht einfach. Und dann tauchen beim Spiel draußen die gefräßigen Füchse auf, und der Kaninchenjunge muss mit letzter Kraft sich und seine Schwester retten. Selbst als das Kleine schläft, gibt es für ihn keine Chance, mit seinen Alterskameraden zu spielen. Wie gut, dass spät abends die Eltern wieder zurückkehren.



Zur Gestaltung des Films:

Die kleine Kaninchengeschichte wird in liebevoll gestalteter Zeichentrick-Technik mit einer Erzählerstimme und mit kurzen Dialogen erzählt. Die Handlung ist einfach und folgt den dramaturgischen Mustern der unzähligen Tiermärchen und Fabeln, die Kinder aus Bilderbüchern und Geschichten kennen.

Es sind im Grunde Menschengeschichten, die Einsichten, Kenntnisse und ethische Normen vermitteln. Durch den Transfer auf Tiere wird diese Vermittlung vereinfacht und ihre kognitive Verarbeitung erleichtert.

Dies gelingt durch eine Perspektivenverschiebung: Aus menschlicher Sicht erscheinen die Tiere klein und sympathisch. Der Betrachter kann ihre Handlungen entspannt und mit emotionaler Anteilnahme verfolgen. Die kognitive Übertragung auf das menschliche Leben vollzieht sich wie von selbst, und der Lernprozeß findet sozusagen auf einem pädagogischen Umweg statt. Dass dabei auch Humor und Ästhetik maßgeblich als Wegweiser beteiligt sind, versteht sich am Rande.

Vor dem Film:

Hoppeltrommeltakt: Die Kinder trommeln auf dem Sitz ihres Stuhls einen Takt von 1-4, der am Anfang durch Zählen unterstützt werden kann. Ist der Rhythmus gefunden, wird der Körper mit einbezogen, z.B. 1-4 auf den Stuhl trommeln, die nächsten 1-4 mit den Füßen stampfen, die nächsten 1-4 in die Hände klatschen...

Variante: Der Spielleiter gibt 1-4 mit einer Trommel vor, ein Kind steigt in den Rhythmus ein, ein zweites usw. Das Ende wird von einem gewaltigen Durcheinandertrommeln bestimmt.

Sich aufeinander verlassen können (Partnerspiel):

Jeweils ein Junge und ein Mädchen stehen sich gegenüber. Sie machen untereinander aus, wer die Augen zumacht. Bei jüngeren Kindern hilft eine Augenbinde, sich auf die anderen Sinne zu konzentrieren. Der sehende Partner führt nun seinen „blinden“ Partner sehr vorsichtig und fürsorglich durch den Raum auf einem abgegrenzten Terrain, das sinnliche Reize aussendet (Luftballons in der Höhe, dass sie das Gesicht streifen, eine beim Laufen nachgebende Matte, durch eine Pappkarton laufen, an einem Seil angebundene Materialien verschiedener Art zum Tasten etc.). Nach Absolvierung der Strecke wird getauscht und die Kinositzplätze eingenommen.



Filmvorführung

Nach dem Film:

Der Film geht auf eine alltägliche Situation vieler Kinder ein, die jüngere Geschwister haben.

Vater - Mutter - Kind + Kind - ein Rollenspiel:

In diesem Rollenspiel werden verschiedene Requisiten zur Verfügung gestellt: ein Bilderbuch, Mütze, Schal und Handschuhe, ein Ball, ein Löffel und ein Plastikbecher. Familie spielen ist im Alter der Zuschauerkinder ein sehr beliebtes Spiel. Sie verarbeiten hier ihr eigene Familiensituation, ihre Wünsche und Ängste und natürlich auch den zuvor gesehenen Film.

Die spielenden Kinder teilen sich in Vierergruppen und bekommen als Aufgabe, mit den Requisiten (sie können sich die gewünschten auswählen) eine Situation aus der Kaninchengeschichte nachzuspielen.

Lobe sammeln:

Auf einer großen Packpapierwand können alle Kinder, die Lust dazu haben „Ein Lob für...“ malen oder aufschreiben. Das Lob kann für den Film sein, für die Eltern, für den Freund oder die Freundin, oder auch für sich selber, denn das ist manchmal auch ganz wichtig.

Komm, wir finden einen Schatz

Janoschs Traumstunde, Zeichentrickfilm von Jürgen Egenolf, BRD 1981, 18 Min.

Inhalt:

Reichtum - das wäre das größte Glück auf Erden! Schwärmt der kleine Tiger, und sein Freund, der kleine Bär, weiß auch gleich, was er sich alles kaufen würde. Und so machen sich die beiden auf, einen Schatz zu suchen. Tatsächlich, nach abenteuerlicher Wanderschaft fällt ihnen Gold in den Schoß. Aber welche Unannehmlichkeiten sind damit doch verbunden! Am Ende erweist sich, dass ein Freund der größte Schatz ist.



Vor dem Film:

Unterm goldenen Baum: Ein vorbereiteter großer Pappbaum mit „goldenen“ (gelben) Äpfeln empfängt die Zuschauerkinder. Auf diesen Äpfeln finden die Kinder kleine leere gelbe Haftzettel, auf denen sie ihre Träume und Wünsche aufmalen und -schreiben können. Sie heften den Zettel an den Baum und nehmen sich einen Apfel dafür. Wer seinen Wunsch den anderen zeigen möchte, spielt ihn vor.

Was ist ein Schatz? Alles wird an Ideen dazu gesammelt, vom Spielleiter aufgeschrieben und die Zettel in einen „Schatzbeutel“ getan. Mal sehen, ob nach der Geschichte von Tiger und Bär noch die gleichen Schätze im Beutel bleiben.

Filmvorführung

Nach dem Film:

Ein mit dicken Seilen ausgelegter „Weg“ führt durch den Raum zu einem „Schatz“ (z.B. Filmdose, mit Popcorn gefüllt). Um diesen Schatz öffnen zu können, müssen die Kinder auf dem Weg dahin verschiedene Aufgaben lösen, die sich direkt auf das Filmgeschehen beziehen: Z.B.

Schätze sammeln: - Ein Schatz ...

- „... ist, wenn man gut hören kann.“ Hier werden Geräusche auf einer Kassette als Ratespiel eingesetzt.
- „... liegt auf der Straße...“ ein Worträtsel; was verbirgt sich dahinter?
- „... ist, wenn man Kraft und Mut hat...“ Das Seil wird zum Tauziehen benutzt.
- „... liegt in der Ferne...“ In welchem Land seid ihr schon gewesen? Was habt ihr dort erlebt? Dazu hängt an dieser Stelle im Raum eine Weltkarte oder man hat einen Atlas zur Hand. „Ferne ist niemals dort, wo man sich befindet.“ (Janosch)
- „... Alles ist immer anders als man denkt...“ An was denken Tiger und Bär, wenn sie einen Schatz suchen? Was haben sie gefunden? Der Schatzbeutel (siehe *Was ist ein Schatz?*) kommt hier zum Einsatz und die Schätze, die die Kinder und Tiger und Bär gefunden haben, werden verglichen.
- „... Man kann nur eines tragen, einen Korb voll Gold oder...“ Was würdet ihr tragen wollen? Warum? Die Antworten bleiben ohne Kommentar im Raum stehen.

Eigene Ideen der Veranstalter zu den Janoschzitaten sind willkommen!

Dinner for Two

Zeichentrickfilm von Janet Perlman, Kanada, 1996, 8 Min.

Inhalt:

Ein einfacher Streit zwischen zwei Chamäleons eskaliert zu einer gewaltigen Auseinandersetzung, die die gesamte Gemeinschaft mit einbezieht. Ein humorvoller Film zu den Themen Umgang mit Konflikten, Kommunikation und dem Teilen.

Zur Gestaltung des Films:

„Dinner for Two“ erzählt seine Geschichte in ruhigen und leicht verständlichen Bildern, die Kinder nicht überfordern, Erwachsene



hingegen auch nicht unterfordern. Mit einigen wenigen klaren Bildern wird in den Ort der Handlung eingeführt: ein Dschungel. Die Tiere sind deutlich gezeichnet und durch ihre Handlungen als eigenständige Charaktere erkennbar. Das hilft besonders Kindern, eine emotionale Beziehung zur Geschichte herzustellen.

Obwohl das Thema wenig erfreulich ist, wird es durch die Art der Gestaltung nicht mit dem erhobenen Zeigefinger präsentiert. Beiläufiger Witz (bspw. die heruntergefallenen Blattläuse, wenn sie, mit ärgerlichem Gesichtsausdruck, ihr Blatt in Sicherheit bringen; oder der Frosch, der ohne Beute ins Wasser plumpst) und ebensolche Musik machen den Film zu einem gelungenen Stück Unterhaltung, das sein Thema nie billigen Effekten preisgibt. Auch vermeidet es der Film durch seine lockere, gleichwohl stets konzentrierte Gestaltung, zu irgendeinem Zeitpunkt in den Kitsch abzugleiten (was bspw. beim Ende durchaus möglich wäre).

„Dinner for Two“ ist ein Kurzfilm, der ohne Worte auskommt. Allein die Natur und ihre „Sprache“ sind von Bedeutung. Sie tragen diese Geschichte, bei der es letztendlich nicht um die Tiere geht, sondern um menschliches Verhalten, wie es jeder tagtäglich erfährt. Der gleichnishaft Charakter ist unübersehbar, von der Machart her jedoch angenehm unaufdringlich.

Vor dem Film:

Reise in den Urwald - ein Konkurrenz- und Bewegungsspiel: Die Kinder gehen zu einer Musik durch den Raum (z.B. Percussion-Musik) um eine Doppelreihe von Stühlen; ein Stuhl weniger als Anzahl der mitspielenden Personen. Bricht die Musik ab, so müssen alle einen Platz finden. Wer keinen bekommt, scheidet aus dem Spiel aus und läuft, wenn die Musik wieder beginnt gegen den Uhrzeigersinn um die „Reisegesellschaft“. Das Spiel geht solange, bis ein Stuhlsieger übrig bleibt.

Dschungelzug - ein Kooperationsspiel: Aus Stühlen wird ein Zug gebaut und alle fahren mit dem Zug durch den Urwald. Die Spieler rufen und animieren jeweils ihre Gedanken spontan den anderen zu und wer dabei agieren will, kann es tun. Zum Beispiel: „Achtung, da vorne ist eine Affenhorde!“ oder „Schaut mal auf den Strauch, Bananen, aber nur zwei!“ - und einige

Spieler können in entsprechende Rollen für eine kleine Szene zur Situation schlüpfen. Konstant bleibt der Zug, die Improvisation ist ganz von den Spieleinfällen der Begleitung und der Kinder abhängig.

Rücken an Rücken - ein Spiel zum Kräftemessen: Zwei Reihen werden gebildet. Die Kinder bekommen dazu beim Eintreten in den Raum eine 1 oder eine 2 auf den Handrücken gemalt. Die zwei Reihen stehen sich mit ca. 2 Metern Abstand gegenüber und halten sich in der Reihe mit eingehängten Armen zusammen. Mit dem Rücken einander zugekehrt, treffen sie aufeinander und versuchen so die andere Reihe wegzuschieben. Wenn eine der Reihen die andere über eine im Mittelteil des Raumes markierte Linie (mit Klebeband) geschoben hat, ist die „kräftigste Reihe“ ermittelt.

Filmvorführung

Nach dem Film:

Teilen ist...: Was bedeutet Teilen? Teilen kann man in Standbildern darstellen. Die Kinder überlegen sich in ihren Gruppen 1 und 2 mindestens zwei Situationen aus dem Film, die sie mit dem Wort „Teilen“ in Verbindung bringen, negativ wie positiv. Diese „lebendigen Bilder“ werden mit einer Sofortbild-Kamera festgehalten. Die Fotos werden für alle sichtbar im Raum ausgestellt und dienen als Gesprächsgrundlage zum Thema und zum Film.

Ich schenke dir ein Wort: Jeder Spieler schenkt zwei Mitspielern ein Wort, das ihnen durch die Filmgeschichte einfällt und das sich die Beschenkten merken müssen. Haben alle Zuschauerkinder mindestens zwei Worte geschenkt bekommen, denkt sich jeder mit den geschenkten Worten eine kleine Geschichte aus.

Materialien:

Halbmaskenvorlagen (siehe S.4)	div. Bastelmaterial
Klebestift	Tacker
Malstifte	Räuberkostüme
Packpapier	div. Requisiten, Luftballons
Materialien für die „Blindstrecke“	Pappbaum
gelbe Äpfel entsprechend der Zuschauerzahl	Haftzettel 10 x10cm
Filzstifte	„Schatzbeutel“
Seile	Atlas oder Weltkarte
Geräuschkassette	Stühle
Sofortbild-Kamera mit Fotomaterial	große Tücher (ca. 1 Meter breit, 4 Meter lang)
CD-Kassettenspieler	entsprechende Musik

Diese Arbeitsmappe wurde geschrieben von Regine Jabin, Berlin.
Satz und Gestaltung: Reinhold T. Schöffel, BJF, Frankfurt am Main.
Anschrift (für Ihre Kritik, Anregungen etc.):

**Bundesverband Jugend und Film e.V., Kennedyallee 105a, D-60596 Frankfurt am Main
Tel. 069 - 631 27 23, Fax 069 - 631 29 22, E-Mail: mail@BJF.info, Internet: www.BJF.info**