

Anregungen für den Unterricht

Kurzfilmprogramm 1

Die fünf wunderschön gestalteten Animationsfilme in den unterschiedlichsten Stilen entführen Zuschauer ab sechs Jahren in faszinierende Welten.

Viel Mumm beweist der kleine Mr Finch, als er beschließt, sich aus seinem Gefängnis bei einer bösen alten Dame zu befreien. Einen viel größeren Gegner hat dagegen Prinz Ratte. Heldenhaft begibt er sich in eine Drachenhöhle, um seine Angebetete zu retten. Die Bewohner eines kleinen Dorfs wollen ihren neuen Freunden ein besseres Leben ermöglichen – und nehmen es deshalb mit einem mächtigen Zirkusdompteur auf. Retten muss die kleine Haselmaus niemanden. Doch auch sie nimmt all ihren Mut zusammen und geht in einer für sie völlig neuen Welt auf Entdeckungstour. Und die Freunde Frosch und Hase sehen ihr Leben plötzlich mit ganz anderen Augen, als sie ein Telefon finden.

WINTERGRAS

FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

PRINZ RATTE

TIGER

DER MUSIKALISCHE HERR FINCH

WINTERGRAS

WALKIN' ON SNOW GRAS

Japan 2010

Regie: Makiko Sukikara

Kurzanimation, ohne Dialog / 6 Minuten

Empfohlen ab 6 Jahren

Themen

Winter, Tiere, Abenteuer, Neugier, Verantwortung

Inhalt

Ein Siebenschläfer erwacht mitten im Winter in einer wunderbaren Schneelandschaft. Er selbst sieht den Schnee zum ersten Mal. Nun macht sich der Siebenschläfer auf die abenteuerliche Suche nach Nahrung in einer Welt, die er nur ohne Schnee und Eis kennt.

Bald entdeckt er riesige Fußspuren im Schnee. Wem mögen sie gehören? Eine Nahrungssuche voller Neuentdeckungen beginnt für das kleine Tier.

Einstimmung auf den Film WINTERGRAS

Assoziationen abrufen

Stell dir vor, du gehst nachts durch einen verschneiten Wald: Was hörst und siehst du? Beschreibe mit möglichst vielen Details deine Fantasiereise und male ein Bild dazu.

Aufgaben zum Film WINTERGRAS

- **Inhaltsangabe mit zwei verschiedenen Perspektiven**

Im Winter ist es für Tiere schwer Nahrung zu finden. Warum hatte der Siebenschläfer zunächst Angst vor dem Schneehasen? Was hat der Schneehase mit der wenigen Nahrung gemacht, die er fand? Was wäre sonst mit dem Siebenschläfer passiert?

Teilt euch in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe erzählt der anderen die Geschichte aus Sicht des Siebenschläfers, die andere aus Sicht des Schneehasen. Ihr könnt sie auch in einem kleinen Rollenspiel nachspielen.

- **Spiel zum Thema gegenseitige Unterstützung**

Mitspieler: beliebig

Material: pro Teilnehmer ein Stuhl

Es werden so viele Stühle wie Teilnehmer mit den Lehnen aneinander aufgestellt, jeder hat einen Platz. Die Musik startet, die Spieler bewegen sich um die Stühle. Es wird währenddessen ein oder mehr Stühle entfernt (ALLE Kinder bleiben aber im Spiel), stoppt die Musik sollen alle Teilnehmer auf den Stühlen irgendwie Platz finden (z.B. auf dem Schoß, auf den Lehnen stehen...). Soweit wie die Spieler es schaffen können, werden weitere Stühle weggestellt.

- **Filmmusik**

Kannst du dich an die Musik erinnern? Beschreibe die Musik aus deinem Gedächtnis (schnell – langsam, laut – leise, instrumental – vokal). Wie hat sie auf dich gewirkt?

- **Atmo**

Eine Atmo nennt man die Hintergrundgeräusche im Film (abgeleitet von Atmosphäre).

Erinnere dich an die Atmo des Films. Gab es viele Geräusche? Warum ist hier die Atmo so reduziert? Was bewirkt es?

Versuche die Laute um dich herum wahrzunehmen. Schließe die Augen und achte auf die Geräusche, die dich umgeben.

Spiel: Einem Kind werden die Augen verbunden. Ein anderes Kind spielt seinen Führer, führt es umher und gibt Acht, dass ihm nichts zustößt.

Praktische Aufgabe zum Film WINTERGRAS

Vertone eine Bildergeschichte

Denkt euch eine Geschichte aus und überlegt, welche Bilder dazu gemalt werden sollen. Nehmt dann leere Dias und bemalt sie. Spielt es einmal hintereinander ab. Nun überlegt euch dazu den Ton. Soll gesprochen werden oder hört man nur Atmo? Verwendet ihr Musik? Nun gestaltet dazu die Tonebene. Nimmt ein Aufnahmegerät oder den Computer und nehmt eure Geräusche in der richtigen Abfolge auf. Nun kann beides zusammen abgespielt werden. Fertig ist eure Bildergeschichte.

Oder:

Denkt euch eine Geschichte aus und überlegt, welche Bilder dazu gemalt werden sollen und wie der Ton sein soll. Im Computer könnt ihr die Bilder selbst malen und den Ton dazu gestalten. Diese freie Software könnte euch dabei helfen: http://www.aquasoft.de/Multimediawerkstatt_Index.as Freie Töne gibt es auch hier: <http://www.hoerspielbox.de/frameset.htm>

FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

Deutschland 2011
Regie: Alla Churikova
Kurzanimation / 6 Minuten
Empfohlen ab 4 Jahren

Themen

Spiel, Langeweile, Neugier, Wahrnehmung der Umgebung, Kreativität

Inhalt

Frosch und Hase langweilen sich. Die beiden Freunde wissen jedoch nicht, was sie dagegen machen könnten. Es gibt einfach nichts zu tun. Da fällt plötzlich ein rotes Telefon vom Himmel. Aber was ist das für ein Ding und was sollen sie damit anstellen? Nachdem sie sich mit dem Apparat angefreundet haben, sind sie Feuer und Flamme für das Telefon. Endlich können sie mit allen sprechen. Sie rufen den Baum an, die Wolken und die Ameisen. Und plötzlich ist auch die blöde Langeweile verschwunden.

Einstimmung auf den Film FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

Assoziationen abrufen

Langeweile kennt jeder. Durch eine kreative Wahrnehmung seiner Umgebung kann man Spannendes entdecken. Was machst du, wenn dir langweilig ist?

Aufgaben zum Film FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

- **Erzählform**

Weißt du noch wer die Geschichte erzählt? Kennst du andere Filme, in denen ein Erzähler oder eine Erzählerin durch den Film führt?

Welche Geschichten hörst du selbst gerne? Erzähle deine Lieblingsgeschichte nach.

- **Farbgebung**

Die Farbwahl eines Films bestimmt dessen Stimmung mit. Dunkle Filme wirken traurig, bunte Filme stimmen die Zuschauer heiter. An welche Farben aus dem gesehenen Film kannst du dich erinnern? Nimm ein großes Blatt und male ein buntes Landschaftsbild.

- **Kreativität**

Die beiden Freunde im Film haben mit dem Telefon viel ausprobiert. Man kann mit ganz alltäglichen Gebrauchsgegenständen spielen und ihnen andere Funktionen (einen anderen Zweck) geben.

Suche Dinge aus deiner Umgebung. Lass deine Fantasie spielen und denke dir für diese Dinge andere Funktionen aus.

Praktische Aufgabe zum Film FROSCH, HASE UND DAS ROTE TELEFON

Fotografiert jeder einen Gegenstand aus eurer Umgebung und druckt das Foto aus. Nun denkt euch zu diesem Gegenstand eine Geschichte aus. Was würde der Gegenstand erzählen, wenn er sprechen könnte? Ihr könnt eure Geschichte mit einem Aufnahmegerät aufnehmen und der Klasse vorspielen. Oder ihr klebt das Foto auf ein Blatt und malt bzw. schreibt darunter die Geschichte.

PRINZ RATTE

PRINZ RATTE

Deutschland 2011
Regie: Albert Radl
Kurzanimation, Stop Motion, Puppentrick, ohne Dialog / 14:30 Minuten
Empfohlen ab 6 Jahren

Themen

Liebe, Wünsche, Mut, Enttäuschungen, Märchen

Inhalt

Eine kleine Burgratte hat sich in die schöne Prinzessin verliebt. Als seine Angebetete von einem Drachen entführt wird, beschließt das Tierchen mutig, sie aus den Klauen des Untiers zu befreien. Wird die Prinzessin die Liebe der Ratte erwidern? Ein Film über einen kleinen Held mit sehr großen Wünschen und Träumen.

Einstimmung auf den Film PRINZ RATTE

Assoziationen abrufen

In PRINZ RATTE spielt eine Ratte die Hauptrolle.

Was fällt euch ein, wenn ihr an „Ratten“ denkt? Kennt ihr Bücher oder Filme, in den Ratten vorkommen?
Welche Eigenschaften haben sie?

Eine Märchengeschichte schreiben

Eine schöne Prinzessin, ein edler Prinz, ein gefährlicher Drache und eine mutige Ratte – denkt euch eine kurze Geschichte aus, in denen diese Figuren vorkommen und schreibt sie auf.

Aufgaben zum Film PRINZ RATTE

- **Figurenanalyse**

Beschreibt folgende Figuren aus dem Film: Prinzessin, Prinz, die Ratte, die Rättin und die Spinne.

Wie sehen die Figuren aus? Wie verhalten sie sich? Welche Charaktereigenschaften zeichnen sie aus?

In welcher Beziehung stehen sie zueinander?

Stellt eure Ergebnisse in einem Diagramm dar und zeigt anhand von Pfeilen, wer wen liebt.

- **Kameraperspektiven**

In PRINZ RATTE werden manchmal Dinge und Ereignisse aus der Frosch- oder Vogelperspektive gezeigt. Betrachte die vier Bilder und beschreibe aus welcher Perspektive sie aufgenommen wurden und welche Wirkung sie haben.

Froschperspektive:



Vogelperspektive:



- **Reflexion**

„Liebe mach blind!“ oder „Liebe macht stark!“ – Welcher Satz passt besser zur Geschichte von PRINZ RATTE. Begründe deine Meinung.

Praktische Aufgabe zum Film PRINZ RATTE

Stop-Motion-Technik

Formt aus Knete oder Fimo eine Rattenfigur. Dann macht mit der Handykamera etwa zwölf Fotos, wobei ihr jedes Mal die Figur ein Stück weiterbewegt. Wenn ihr die Bilder hintereinander abspielt, entsteht eine Bewegung.

TIGER

TIGERIS

Lettland 2010

Regie: Jānis Cimermanis

Kurzanimation, Stop Motion, Puppentrick, ohne Dialog / 8 Minuten

Empfohlen ab 6 Jahren

Themen

Zirkus, Freiheit, Verantwortung

Inhalt

Ein Zirkus fährt nachts durch ein kleines Dorf und verliert eine große Holzkiste. Die Dorfbewohner kümmern sich um den überraschenden Inhalt: eine Tigermutter mit ihrem Baby. Die Tiger wachsen den Helfern schnell ans Herz, doch bald müssen sie sich trennen. Was tun sie, um den Tigern ein Leben in Freiheit zu ermöglichen?

Einstimmung auf den Film TIGER

Assoziationen abrufen

Der Film zeigt eine Zirkusvorstellung.

Was fällt euch ein, wenn ihr an Zirkus denkt? Welche Musik habt ihr dann in den Ohren? Welche Bilder erscheinen euch?

Aufgaben zum Film TIGER

- **Filmhandlung**

Besprecht gemeinsam den Film und beachtet dabei folgende Fragen:

- Wie hat Dir der Film gefallen?
- Wer verliert am Anfang des Films die Kiste im Dorf?
- Wer kümmert sich um die Tiger? Was ist ihr Beruf? (Denke an die Rettung der Katze) Haben sie Spaß an ihrem Beruf? Wer holt die Tiger wieder in den Zirkus?
- Wie werden die Tiger gerettet? Warum sieht der Dompteur nicht, dass die Arbeiter sich als Tiger verkleidet haben? (Er hat die dicke Brille nicht auf)
- Wohin denkst Du, werden die Tiger mit dem Schiff am Ende gebracht?

- **Figurenanalyse**

Denke an die Arbeiter im Dorf und den Zirkusdompteur. (Die einen kümmern sich um die Tiger, die anderen wollen mit ihnen Geld verdienen.) Wie haben sich die Arbeiter im Dorf um die Tiger gekümmert und wie der Zirkusdompteur? Welche Bilder aus dem Film fallen Dir dazu ein? Knickt ein DinA4 Blatt in der Mitte und malt auf der einen Seite die Welt der Tiger (mit den Arbeitern) im Dorf und auf der anderen Seite die im Zirkus.

- **Reflexion**

Hast Du auch schon einmal einem Tier geholfen? Erzähle die Geschichte.

Praktische Aufgabe zum Film TIGER

Für TIGER wurde die **Stop-Motion** Technik angewendet. Sucht euch höchstens drei Playmobilfiguren aus. Dann macht mit der Handykamera etwa zwölf Fotos, wobei ihr jedes Mal die Figuren ein Stück weiterbewegt.

Oder:

Mache in einem Daumenkino eine Szene aus dem Film (zum Beispiel einen Tiger, der durch einen brennenden Reifen springt). Anleitung für das Basteln eines Daumenkinos findest du hier: <http://www.daumenkino.org/daumenkino-basteln/>

Oder:

Ein Film besteht aus vielen Einzelbildern. Um dies besser verstehen zu können, filmt mit einer kleinen Kamera folgende Szene: Mit selbst gemachten Tigermasken spielt ihr die Dompteurnummer (Hocker, Reifen, Springen durch den Reifen) nach. Diesen Film könnt ihr dann zum Beispiel bei http://www.downloadtipp.de/shareware_und_freeware/9914.shtml hochladen und als Daumenkino zusammenstellen.

DER MUSIKALISCHE HERR FINCH

MUSICAL MR. FINCH

Schweden, Deutschland 2010

Regie: Michael Ekblad

Kurzanimation, Farbe, ohne Dialog / 10 Minuten

Empfohlen ab 6 Jahren

Themen

Musik, Freiheit, Märchen

Inhalt

Der kleine Herr Finch ist ein begnadeter Musiker, doch leider wird er von einer gehässigen Frau in einem Käfig gefangen gehalten. Dort muss er für sie musizieren, wann immer sie es verlangt. Nach dem Besuch eines wundersamen Falters ist das Käfigschloss wie von Zauberhand geöffnet. Um in die Freiheit zu gelangen, muss der kleine Herr Finch jedoch das große Zimmer der Hexe durchqueren, ohne von ihr erwischt zu werden.

Einstimmung auf den Film DER MUSIKALISCHE HERR FINCH

Assoziationen abrufen

Zu welchen Gelegenheiten hörst du gerne Musik? Spielst du selbst ein Instrument? Welche Gefühle verbindest du mit Musik?

Aufgaben zum Film DER MUSIKALISCHE HERR FINCH

- **Hexenfigur**

Beschreibe die Figur der alten Frau. Kennst du eine Figur aus der Märchenwelt, die ihr ähnelt? Was ist an der alten Frau aus dem Film anders?

Erzähle das Märchen und beschreibe danach kurz die Unterschiede der Hexenfigur.

- **Schnitt und Filmmusik**

Als die alte Frau tanzt, wird die Musik immer schneller. Auch die Abfolge der Bilder wird immer schneller.

Kannst du dich erinnern, wie der Tanz endet? Was denkst du, warum in der Szene alles so schnell ist?

Spielvorschlag Stoptanz: Sucht eine Musik aus, die langsam beginnt und dann immer schneller wird. Während ihr sie hört, bewegt euch dazu. Wenn die Musik stoppt, müsst ihr in der Bewegung bleiben, in der ihr gerade wart. Je schneller die Musik wird, desto häufiger wird gestoppt.

- **Symbole erkennen**

In dem Film geht es um Freiheit und Gefangenschaft.

Welche Bilder und Symbole zeigen das? Was verbindest du mit diesen beiden Begriffen?



- **Figurenanalyse**

Klebt die beiden Szenenbilder nebeneinander auf ein Plakat. Was fällt euch zu der jeweiligen Figur alles ein? Schreibt es unter das jeweilige Bild und überlegt, welche Figur die besseren Eigenschaften hat..



Praktische Aufgabe zum Film DER MUSIKALISCHE HERR FINCH

Wählt drei sehr unterschiedliche Musikarten aus und malt in einer Gruppe zu jeder Musikart (ihr solltet es während ihr mal schön laut hören) ein großes Bild. Vergleicht nun eure drei Bilder. Wie unterscheiden sie sich? Habt ihr andere Farben und Formen gewählt?

Bilder: PRINZ RATTE: Radl Animation, Düsseldorf / DER MUSIKALISCHE HERR FINCH: Slugger Film AB, Malmö