

## BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. 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.

## Lang lebe die Königin

Niederlande 1995

Regie und Buch: Esmé Lammers

FSK: o.A.

BJF-Empfehlung: ab 8 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 816

Spielfilm, 115 Min., Farbe, dtF



### Inhalt

Die achtjährige Sara hat Probleme in der Schule: Ihre Versetzung ist gefährdet; ihre Mitschüler hänseln sie, weil sie keinen Vater hat. Unglücklich trottet Sara mit dem blauen Brief in der Tasche nach Hause. Da begegnet sie dem gleichaltrigen Victor, der neu in die Stadt gezogen ist. Im Antiquitätengeschäft seines Vaters entdeckt Sara ein wunderschönes Schachspiel, das sie sogleich fasziniert. Victor und Sara befreunden sich und er bietet an ihr Schach beizubringen. Doch anstatt die Regeln zu erklären, klappt Victor ein Buch auf und beginnt zu lesen: die Geschichte eines Königs, der aus Langeweile einen Krieg gegen seine Nachbarn anzetteln will, und seiner klugen Königin, die ein Spiel für ihn erfindet um ihn davon abzubringen.

Kaum hat Victor die ersten Zeilen gelesen, da dreht sich die weiße Königin auf dem Schachbrett um und lächelt Sara an. Ihre Welt erwacht zum Leben und Sara befindet sich im königlichen Schloss inmitten des Geschehens. Sie erlebt, wie die Königin aus ihrem Hofstaat die weißen Spieler auswählt und die schwarzen Spieler aus der Familie der Burgnachbarn. Dabei wird sie bald zur Ratgeberin der weißen Königin, denn sie hat sich die Aufstellung der Figuren genau gemerkt.

In der „wirklichen“ Welt kommt Sara unterdessen dem Geheimnis um ihren Vater auf die Spur, von dem sie nur weiß, dass er in Südafrika lebt. Auf dem Dachboden entdeckt sie ein Foto von ihren Eltern – im Hintergrund ein großes Schachspiel. Ihre Mutter reagiert merkwürdig ausweichend, und als im Fernsehen ein Bericht über den berühmten Schachspieler Bob Hooke aus Südafrika gezeigt wird, schaltet sie das Gerät rigo-

ros ab und schickt die Tochter ins Bett. So verdichtet sich Saras Verdacht, dass dieser Mann ihr Vater sein muss. Am nächsten Tag berichtet der Lehrer, dass Bob Hooke in die Stadt kommt und ein Simultanschachspiel veranstaltet wird. Und da Sara inzwischen Schachexpertin geworden ist, hält sie das Spiel gegen ihn am längsten durch. Am Ende begegnen sich ihre Eltern nach Jahren zum ersten Mal – und Sara hat ihren Vater wiedergewonnen.

### Anmerkungen zum Film

Sara ist ein stilles, ziemlich einsames Kind. Sie lebt allein mit ihrer Mutter und ihrem Großvater. In der Schule hat sie bis auf Mariette kaum Freunde. Als diese ihr vorwirft, die Geschichte über ihren Vater in Südafrika sei erlogen, trifft sie das besonders hart. So lebt Sara oft in einer Traumwelt. Die Schule macht ihr wenig Spaß und sie strengt sich nicht besonders an. Dabei wird bald deutlich, dass dies weniger an mangelndem Interesse liegt, sondern daran, dass man ihr nichts zutraut. Ihr Lehrer ermutigt sie nicht, sondern hebt vor ihren Mitschülern ihre Schwächen hervor – „Der Aufsatz strotzt mal wieder vor Fehlern“ – und betont immer wieder, dass er sich „keinen Rat mehr mit ihr weiß“. Zu Hause erwartet sie ein weiteres Problem. Für ihre Mutter, die sonst als liebevolle und lebenslustige Frau skizziert wird, bleibt das Thema „Vater“ tabu.

Sara weiß nur, dass er in Südafrika wohnt, aber alles weitere will ihr die Mutter erst erzählen, wenn sie 16 Jahre alt ist. So fühlt sie sich auch hier nicht für voll genommen und ihre drängenden Fragen – warum sich ihre Eltern getrennt haben und warum sie ihren Vater nie kennen gelernt hat – bleiben unbeantwortet. Also begibt sie sich allein auf die Suche. Ihre erste Hoffnung ist der Großvater, der einen Stammbaum der Familie aufgestellt hat. Doch dort, wo der Name ihres Vaters stehen müsste, findet sich nur ein Fragezeichen – ein Symbol für das Geheimnis um Saras Vater, das sich erst am Ende des Films auflöst.

Eine Wendung in der Geschichte ergibt sich, als Sara Victor und seinen Vater kennenlernt. Victor ist auf seine Art auch ein Außenseiter. Er war lange krank und hat deshalb in der Schule viel verpasst. Noch heute wird ihm immer wieder schwindelig, und dann muss er zu Hause bleiben. Aber trotz – oder vielleicht gerade wegen – seiner Isolation ist ihm das Lernen sehr wichtig. Er hat sich viele Dinge allein beigebracht und er kennt die besten Rechenricks, zum Beispiel wie man sich das Einmaleins mit der 12 ganz leicht merken kann. Victor ist der Erste, der an Sara glaubt. Mit seiner Hilfe lernt sie, dass Rechnen tatsächlich Spaß machen kann!

Und dann ist da Victors Vater, der Sara aus ihrem Schneckenhaus lockt und ihre Begeisterung zu wecken vermag, indem er sich erkundigt, was sie gerne lernen möchte. Sara staunt, das hat sie noch niemand gefragt. Fasziniert von den außergewöhnlichen Schachfiguren sagt sie, dass sie gern Schach lernen würde. Damit beginnt ihr großes Abenteuer. Die dritte Schlüsselfigur in Saras Entwicklung ist die weiße Königin aus der „Schachwelt“. Auf einmal befindet sich Sara in dieser imaginären Welt und erlebt eine phantastische und spielerische Geschichte um die Erfindung des Schachspiels mit. Die Übergänge von der realen Umgebung in das Schloss der weißen Königin sind sehr gelungen, die Welt der Schachfiguren wunderschön inszeniert – sie ist laut und lustig, ein Gegenstück zur eher stillen und am Anfang schwierigen Realität.

Die Figuren hier sind bis auf die Königin alle ein wenig überzeichnet – der dicke und schrecklich gelangweilte König, der trotzig verkündet, im ganzen Palast stinke es unerträglich nach Blumenkohl, ein perfekter Anlass, endlich einen Krieg gegen die Nachbarn anzuzetteln. Um ihn von diesem Gedanken abzulenken, erfindet seine Gemahlin ein königliches Spiel, das spannend und voll Aktion sein muss. Der schwarzweißkarierte Boden des Schlosses wird zum Spielfeld. Die Königin selbst stellt sich auf ein weißes Feld. Der König wird neben ihr Position beziehen. Auf beiden Seiten des Königs-paares Zofe und Berater. Wer von den Bediensteten könnte noch mitspielen? Natürlich, die Lieblingspferde des Königs und seine neueste Erfindung, die rollenden Kriegstürme. Regeln denkt sich die Königin für jede Figur aus, wobei manche ein Wörtchen mitreden wol-

len, wie die Pferde, die sich nicht mit den ausgehandelten Zugvarianten – diagonal oder gerade – zufrieden geben, sondern lieber einmal „hüpfen“ wollen. Auch die acht Soldaten des Königs dürfen aufmarschieren. Zug um Zug entsteht der Aufbau des Spiels, und da man ohne Feind nicht spielen kann, werden die Burgnachbarn gefragt. Lärmend und begeistert treffen die in schwarzen Kostümen ein und können es kaum erwarten endlich mit dem neuen Spiel zu beginnen.

Hier ist alles anders. Hier sind die „Erwachsenen“ liebenswert naiv, kampflustig und spielfreudig – und hier wird Sara akzeptiert. Sie merkt sich die Regeln des Spiels ganz genau und sie kennt sie als Einzige noch, als sie am nächsten Tag wieder die Welt des Schachschlosses betritt. Die weiße Königin schätzt ihr Urteil und erkürt sie zur Ratgeberin. Selbst der König, der sie zunächst noch amüsiert als „winzigen Zwerg“ begrüßt, ist von ihrer Klugheit eingenommen. Durch diese märchenhafte Bezugsperson, die bedingungslos an sie glaubt, lernt Sara Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein. Parallel zu diesem Wandlungsprozess entwickeln sich auch die Dinge in Saras realem Umfeld. Sie weiß jetzt, dass sie etwas kann. Als es darum geht, wer an dem Simultanschachspiel gegen den geheimnisvollen Großmeister Bob Hooke, ihren vermeintlichen Vater, teilnehmen darf, lässt sie sich durch kein Verbot entmutigen. Schließlich erweist sie sich zum Erstaunen der Mitschüler und des Lehrers als die beste Spielerin der Stadt. Jetzt wird auch der Lehrer entlarvt: Hat er ihr vorher alle Steine in den Weg gelegt, benimmt er sich nun, als habe er schon immer gewusst, wie gut sie spielen kann. Sara wird von allen, auch von der Presse, als neues Schach-Talent gefeiert. Das Schöne ist, dass sie trotz dieses großen Moments in ihrem Leben ihren Freund nicht vergisst: Weil es Victor schwindelig wird, verlässt sie den Wettbewerb, lässt sogar ihr teures Schachspiel stehen und eilt ihm nach.

Bob Hooke ist neugierig geworden, wer sich hinter seiner jungen starken Kontrahentin verbirgt. Nicht zuletzt haben Saras „Selbstgespräche“ während des Spiels – denn natürlich spricht sie auch hier, wie in ihrer Schachwelt, mit den Figuren – ihn an sich selbst als Junge erinnert. Er fährt ihr nach um ihr das Schachspiel wiederzubringen. Aus dem Taxifenster entdeckt er Saras Mutter, die er seit Jahren nicht gesehen hat. Am Ende lösen sich auch Saras geheime Befürchtungen in Wohlgefallen auf: Es stellt sich heraus, dass nicht Bob Hooke, ihr Vater, sie damals verlassen hat, sondern umgekehrt ihre Mutter den Vater – weil sie glaubte, dass in seinem Leben als professioneller Schachspieler kein Platz für ein Kind sei. Saras Werdegang von einer schulischen „Versagerin“ zur gefeierten Schachkönigin wird überzeugend und sensibel umgesetzt. *Lang lebe die Königin* kommt ohne viele Worte und Erklärungen aus. Er zeigt die Dinge aus Saras Perspektive und ermöglicht eine direkte Identifikation mit der Heldin. Der Film ermutigt Kinder ihre Träume und Interessen ernst zu nehmen und ihren eigenen Weg zu finden.

## Vor- und Nachbereitung von Filmveranstaltungen

Zentrales Thema von *Lang lebe die Königin* ist die Frage nach Selbstvertrauen und Anerkennung. Nicht immer gibt es im schulischen Alltag genügend Möglichkeiten die unterschiedlichen Fähigkeiten aller Schülerinnen und Schüler zum Tragen kommen zu lassen. Es bietet sich von daher an in Auseinandersetzung mit Saras Geschichte einmal auf spielerische Art die besonderen Stärken der Kinder herauszustellen. Darüber hinaus wird auf ganz außergewöhnliche Weise die Faszination des Schachspiels vermittelt, das ursprünglich aus dem Orient – genauer aus Indien – kommt. Entstanden als Abbildung eines Schlachtfeldes war es dem heutigen Spiel schon in vielem ähnlich. Anschaulich und verpackt in eine märchenhafte Geschichte zeigt der Film seine eigene Version, wie das „Königsspiel“ entstanden sein könnte und wie sich die Regeln erst langsam und durch Ausprobieren herauskristallisiert haben. Schön ist, dass die Figuren ganz spontan und ohne „Hintergedanken“, die ja beim Schach eigentlich vorausgesetzt werden, agieren.

In einem großen Turnier im Freien können die Kinder in die Rolle der Figuren schlüpfen. Die Grundregeln des Spiels: „den König gefangen nehmen“ und die verschiedenen Zugvarianten können schon Schülerinnen und Schülern ab sechs Jahren vermittelt werden. Vielleicht haben einige Kinder nach dem Film das Bedürfnis das Thema „Suche nach dem Vater/fehlender Vater“ aufzugreifen. Da dies für betroffene Mädchen und Jungen auch schmerzliche Erfahrungen wachrufen kann, wäre es sinnvoll hier den thematischen Rahmen weit zu fassen und die Wünsche der Kinder mit einfließen zu lassen, z.B. malen oder spielen zu „Meine Wunschfamilie“.

## Schach

### *Schachspiel*

Wer will, kann sein Schachspiel von zu Hause mitbringen bereits im Vorfeld in die Schule oder zur Veranstaltung selbst. Ein kleines Turnier kann auf den Film einstimmen bzw. danach findet sich bestimmt ein Partner oder eine Partnerin für eine Partie.

### *Raumdekoration*

Der Ort der Filmvorführung kann sich – als phantasievolle Einstimmung – in das Schachschloss verwandeln: schwarzweiße Quadrate auf dem Fußboden, im Foyer vielleicht schon ein ganzes Spielfeld für ein späteres „lebendes“ Schachspiel. Begrüßt werden die Kinder von der weißen Königin oder dem schwarzen König. Klassische Hofmusik sorgt für Atmosphäre. Als besondere Eintrittskarten könnte es Schachfiguren aus schwarzer oder weißer Pappe geben.

### *Lebendes Schachspiel*

Gewöhnlich wird Schach nur zu zweit gespielt. Aber

getreu dem Motto: „Raus bist du ... noch lange nicht!“ wird hier jedes Kind gebraucht für ein großes Schachspiel mit lebenden Figuren.

Benötigt werden 32 Spieler (gegebenenfalls auch Parallelklasse mit einbeziehen). Per Los wird entschieden, wer welche Spielfigur ist. Vorbereitet werden dafür 16 schwarze und 16 weiße Lose, auf denen die Figur gleich mit den für sie geltenden Spielregeln steht (siehe unten).

Die Spielfiguren denken sich dann Kostüme bzw. Symbole für sich aus, schwarzweiß natürlich. Dazu finden sie sich in Grüppchen zusammen und beratschlagen gemeinsam. Die Bauern könnten sich schwarze und weiße Gesichter malen, die Türme drehen sich vielleicht schnell einen großen weißen/schwarzen Hut, halten diesen mit einem Klammeraffen zusammen. Schwarze/weiße Mähnen aus Papier für die Pferde. Die Läufer binden weiße/schwarze Riesenlatschen an ihre Schuhe, die Damen kleiden sich in weiße/schwarze Mülltüten und die Könige tragen selbstverständlich herrschaftliche Kronen auf ihren Häuptern. Das Spielfeld sollte vorbereitet sein, da das Herrichten ca. 30 Minuten dauert.

*Material:* vorbereitete Lose; für Kostüme: schwarze und weiße Schminke, Tonpapier, Papier, Mülltüten in Schwarz und Weiß, Schere, Band ...

*Spielfläche:* breites weißes Klebeband zum Abkleben, weißes und schwarzes Papier für die Spielflächen (ca. 40 x 40 cm). Oder die Spielfläche wird mit Kreide auf den Hof gezeichnet.

Das lebende Schachspiel kann nun beginnen. Dieses Spiel funktioniert nur, wenn alle zusammenspielen! Die Spielleiterin/der Spielleiter weist jedem Mitspieler seinen Platz auf dem Spielfeld zu. Die Regeln werden laut bekanntgegeben und probeweise von jeder Spielfigur sofort ausgeführt. Ausgelost wird, welche Mannschaft den ersten Zug wagt. Die Spielleitung gibt gegebenenfalls Impulse und weist immer wieder auf das gemeinsame Zusammenspiel und Überlegen hin! Das Ziel kann ein richtiges Match sein. Oder aber es geht mehr darum, neugierig zu machen auf das Schachspiel und gemeinsam etwas zu erleben. Wenn mehr als 32 Teilnehmer/innen in der Gruppe sind, werden diese Kinder mit besonderen Aufgaben betraut: „Musiker“ könnten vor jedem Zug/Gegenzug die „Fanfare blasen“, in die Knie gehende Bauern müssen vom Feld getragen, Stärkungen könnten gereicht, die Gefangenen müssen ermutigt werden und ...

Dauer: Je nach Spiellaune der Gruppen kann das Spiel selbst 20 Min., aber auch eine Stunde dauern. Einzurechnen sind die Zeiten für Vorbereitung und Verkleidung.

## Spielfiguren und Spielregeln:

- 8 schwarze und 8 weiße Bauern
- 2 schwarze und 2 weiße Türme
- 2 schwarze und 2 weiße Pferde
- 2 schwarze und 2 weiße Läufer
- 1 weiße Dame und 1 schwarze Dame
- 1 weißer König und 1 schwarzer König

**Bauern:** ziehen in der Regel als Erste, ziehen nur gerade vorwärts. Bei der Eröffnung dürfen Bauern zwei Schritte ziehen, ansonsten nur einen Schritt. Nie rückwärts gehen! Bauern schlagen immer schräg! Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, kann er sich in jede beliebige Figur verwandeln mit Ausnahme des Königs.

**Türme:** ziehen und schlagen gerade – vorwärts, rückwärts, nach rechts oder links, so weit, wie sie freie Bahn haben.

**Pferde:** springen nie diagonal, sondern ein Feld vorwärts oder rückwärts und zwei Felder nach recht oder links oder zwei Felder vorwärts oder rückwärts und ein Feld nach links oder rechts. Das Pferd kann über andere Schachfiguren hinweg springen.

**Läufer:** ziehen und schlagen diagonal, so weit sie freie Bahn haben.

**Dame:** zieht umher, wie sie lustig ist, nur nicht wie ein Pferd, also innerhalb eines Zuges nur diagonal oder nur waagrecht bzw. senkrecht.

**König:** macht immer nur einen Schritt, egal wohin.

**Spielziel:** Der gegnerische König soll handlungsunfähig gemacht werden, so dass er nicht mehr ziehen kann.

**Schach:** heißt es, wenn der König bedroht wird.

**Schach und matt:** Der König ist handlungsunfähig, kann keinen Schritt mehr machen ohne gefangen genommen zu werden.

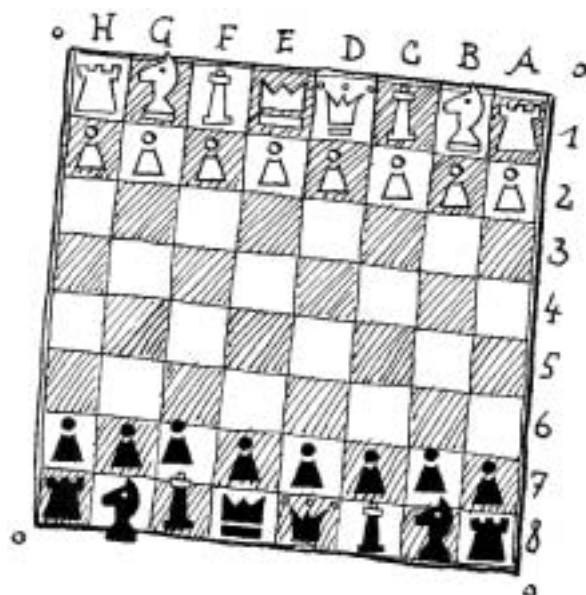
## Stärken und Schwächen

### Figuren-Cluster

Sara hat, wie jede und jeder andere auch, ihre Stärken und Schwächen. Erstere entdeckt das achtjährige Mädchen aber eigentlich erst so richtig im Verlauf der Geschichte. Eine Auseinandersetzung mit der Charakterzeichnung der Heldin und ihrer Entwicklung bietet sich nicht nur zur Aufarbeitung des Filmerlebens an. Weiterführend kann es dann um die eigenen Stärken und Schwächen gehen.

Zur Auseinandersetzung mit der Hauptfigur und ihrer Entwicklung von einem Außenseiter hin zu einem akzeptierten Mitglied der Gemeinschaft bietet sich methodisch ein Figuren-Cluster an. Diese Methode funktioniert im Prinzip genauso wie der Film-Cluster (s. S. 5) nur dass hier an Stelle des Filmtitels der Name der Figur als Kernbegriff in der Mitte steht.

Ein Figuren-Cluster zu Saras Eigenschaften wird er-



stellt. Dabei kann man die genannten Begriffe auch gleich auf verschiedenfarbige Zettel notieren und so sortieren nach Stärken und Schwächen. Diese werden auf den Figuren-Cluster geklebt. In die Besprechung können folgende Fragen einbezogen werden: Welche Eigenschaften haben zu Beginn des Films die größere Rolle gespielt, welche zum Ende? Was hat die Veränderung herbeigeführt? Wer im Film hat welche Eigenschaften Saras bemerkt? Welche Eigenschaften mag Victor wohl besonders an seiner Freundin Sara? Welche ihre Mutter oder vielleicht ihr wieder gefundener Vater? Was findet wohl Sara selbst an sich gut, was weniger gut? Welche Eigenschaften Saras finden die Kinder toll und welche nicht?

In einem zweiten Schritt können die Kinder ihre persönlichen Figuren-Cluster erstellen. Dazu zeichnen sie ihre Körperumrisse auf große Papierflächen und schneiden diese aus. Hilfe untereinander ist erforderlich.

Was für Stärken und Schwächen habt ihr? Was mögt ihr am liebsten an euch, was vielleicht überhaupt nicht? Die Kinder beschreiben sich selbst – Eigenschaften, Fähigkeiten, Talente, Vorlieben etc. Auch hier wird mit verschiedenfarbigen Zetteln gearbeitet. Jeder und jede stellt sich anschließend vor.

**Material:** Packpapier, Stifte, Kleber, bunte Zettel

### Eigenschaftenspiel

In einem Topf befinden sich auf einzelnen Zetteln aufgeschrieben viele verschiedene menschliche Eigenschaften – Stärken und Schwächen. Ein Würfel macht die Runde. Wer eine 5 würfelt, zieht einen Zettel und liest laut die Eigenschaft darauf vor. Er oder sie sagt selbst, ob diese auf ihn bzw. sie zutrifft oder nicht. Warum? Warum nicht? Begründungen müssen sein! Die Gruppe kann dazu Stellung nehmen. Für dieses Spiel sind eine ruhige Gruppensituation und mindestens 20 Minuten Zeit notwendig.

## Ein Teil des Ganzen. Was bist du?

### *Interaktionsspiel*

Ein komplettes Fahrrad wird in die Mitte gestellt. (Ist keines zur Hand, reicht vielleicht auch eine große Abbildung.) Weiterhin liegt ein kompletter Satz Namensschilder aller Beteiligten bereit. Die Gruppe wird nun aufgefordert die Namensschilder der Mitspieler an die Fahrradteile zu heften. Wer ist der Lenker? Wer ist die Bremse? Wer das Schlusslicht? Wer der Gepäckträger?

Gemeinsam werden anschließend die Rollenzuschreibungen diskutiert und ausgewertet. Bist du mit deinem Platz zufrieden? Welchen Platz hättest du gerne eingenommen? Warum?

Als Einstieg könnte zuerst diskutiert werden, welche Position Sara und Victor aus *Lang lebe die Königin* einnehmen würden. Spannend ist dabei die Frage, ob und wie sich diese im Verlauf des Films verändert haben.

*Hinweis:* Die Spielleiterin/der Spielleiter nimmt eine Beobachterrolle ein (Notizen wären sinnvoll), bis alle Namensschilder einen Platz am Fahrrad gefunden haben. Vielleicht wandern einige unentschlossen von einem Platz zum anderen? Das Interaktionsspiel lässt die Klasse oder Gruppe viel über sich als Gemeinschaft erfahren. Konflikte innerhalb der Gruppe können ausbrechen, darauf muss die Spielleiterin/der Spielleiter gefasst sein und zu reagieren wissen.

*Material:* Fahrrad und Klebezettel mit Namen aller Beteiligten

## Wunschfamilie

### *Bilder malen*

Die Jungen und Mädchen, die sich von der Familienthematik angesprochen fühlen, haben vielleicht Lust, ein Bild dazu zu malen. Wie sieht meine Wunschfamilie aus? Wer gehört dazu? Wen würde ich noch gerne mit aufnehmen? Man kann auch ein großes Haus malen und die einzelnen Zimmer darin mit den Mitgliedern der Wunschfamilie „bevölkern“.

## Anhang:

### *Film-Cluster*

Das Film-Cluster: Bei dieser Assoziationsmethode wird in einem Schritt alles festgehalten, was die Kinder bewegt hat. Dazu nimmt sich jeder ein DIN A 4 Blatt, das im Querformat beschrieben wird. In die Mitte der Fläche kommt zuerst der Filmtitel, der umrandet wird. Drumherum schreiben die Kinder alles auf, was ihnen zu dem Film und zu ihrem Erleben während des Anschauens einfällt (also auch, ob der Film spannend, langweilig etc. war). Dabei sollen keine Sätze formuliert, sondern nur Begriffe gefunden werden. Die Methode eignet sich für Kinder ab etwa 8 Jahren. Wichtig ist, dass zwischen der Filmveranstaltung und der Auseinandersetzung nicht zu viel Zeit vergangen ist und dass der Film nicht vorher schon diskutiert wurde. Der Film-Cluster bildet das Filmerleben in seiner ganzen Breite ab. Er gibt Gelegenheit, den eigenen Gedanken und Empfindungen nochmals nachzuspüren. Schon das Finden der Begriffe, bedeutet einen wesentlichen Prozess der Verarbeitung.

---

Arbeitshilfe: Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg, Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des MPZ (8/2000)

