

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.

Auf der Jagd nach dem Nierenstein

Norwegen/Schweden 1996

Regie: Vibeke Isdoe

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 8 Jahren

BJF-Bestellnummer: 2 901 853

Spielfilm, 91 Min., Farbe, dtF



Inhalt

Auf einer einsamen norwegischen Insel lebt der achtjährige Simon mit seinem Großvater, ohne Telefon und Fernseher. Der Großvater ist schon seit langem traurig, auch quälen ihn Nierensteine. Mit Hilfe seines sprechenden Teddys und eines magischen Chemiebaukastens macht Simon eines Nachts eine spannende Reise durch den schlafenden Körper seines Opas. Zusammen mit den Blutkörperchen Karta und Alveola wird den tückischen Salzhackern zu Leibe gerückt. Und Simon erfährt, wer in Großvaters Herzen als Königin wohnt.

teuer märchenhaften Ausmaßes und lernt dabei sich und seinen Großvater besser kennen.

Der Film hat in den Kostümen und Kulissen eine opulente, an Theater erinnernde Ausstattung. Die Zuschauer werden in ein märchenhaftes Reich geführt und doch ist ihnen das Reich ganz nah – eine fantastische Reise ins Ich.

Thematische und filmische Aspekte

Es wird eine Reise in den menschlichen Körper unternommen. Doch nicht, um ihn biologisch zu erforschen, sondern vielmehr Gemeinsamkeiten zwischen dem psychischen und physischen Zustand eines Menschen herzustellen. So spielen Gefühle und Seelenzustände wie Traurigkeit, Eifersucht, Liebe, Freundschaft oder Neid im Film eine sehr große Rolle. Die Reise zur Seele eines Menschen mit seinen verschiedensten Stimmungen und Gefühlen erfordert nicht nur Neugierde, sondern auch Offenheit und Fantasie.

Simon verändert sich mit dieser Reise in den Körper seines Großvaters nicht nur in der Größe, sondern auch im Verstehen menschlicher Zusammenhänge. Er reist in den Körper wie in ein fremdes Land mit sehr unterschiedlichen Bewohnern, die ihm freundlich begegnen oder auch Feinde sind. Er besteht ein Aben-

Filmvorbereitung

Augen und Ohren werden als sinnliche Organe beim Film besonders beansprucht. Doch auch, wenn wir bequem im Kinossessel sitzen, sind unsere anderen Sinne, ist unser ganzer Körper aktiv in das Geschehen einbezogen. Das bewusster zu machen, dieses Ganze in uns zu fühlen, dienen die nachfolgenden Spielideen als Einstimmung auf den Film.

Die 3 „Häute“ des Menschen

Um unsere Umgebung mehr wahrzunehmen, selektieren wir u. a. die verschiedensten Geräusche und Gerüche, die in unterschiedlich entfernten Räumen zu finden sind. Diese Räume und ihre Geräusche können erlauscht werden. Dazu sind die Augen geschlossen und man hört auf alle Geräusche, die – außerhalb des Raumes existieren, indem man sich

befindet;

- im Raum existieren, indem man sich befindet;
- im eigenen Körper zu hören sind.

Über die unterschiedlichen Geräusche wird sich nach jedem Teil ausgetauscht und dabei u. a. festgestellt, dass jeder Mensch seine eigenen „Häute“ – jeder andere sinnliche Wertigkeiten besitzt.

Worte, die durch den Körper gehen

In Redewendungen werden oftmals Körperteile zur Anschaulichkeit für einen Zustand verwandt. Solche Redewendungen (als Lose unter den Kindern verteilt) werden von den Spielern, im Raum frei agierend, in Körpersprache umgesetzt und weiter erdacht, z.B.

„Das liegt mir auf dem Magen.“

„Jemandem die kalte Schulter zeigen.“

„Meine Beine sind wie Blei.“

„Vor den Kopf stoßen ...“

„Die Nase voll haben ...“

„Ich buckele mich ab ...“

„ ... aufrecht gehen“.

Die Redewendungen können nachfolgend in kleinen Etüden (darstellendes improvisiertes Spiel von zwei oder mehreren, selbst ausgewählten Spielern) eingesetzt werden.

Filmnachbereitung

Die Reise von Simon durch seinen Großvater ist vorbei. Wo machte er halt und wen traf er bei seiner Reise durch den Körper des Großvaters?

Körperzeichnungen

Nicht mehr als 4 bis 5 Kinder finden sich in einer Gruppe zusammen. In diesen Kleingruppen wird auf Packpapier von einem der Kinder ein Körperumriss nachgezeichnet. Mit dicken, farbigen Stiften zeichnet die Gruppe in den Körperumriss die Reise Simons nach; Orte und Figuren werden markiert. Wo traf Simon Freunde, wo Gegner? Es entsteht eine Körperlandkarte, die in jeder Gruppe unterschiedliche Fixpunkte haben wird, weil jeder Zuschauer andere Eindrücke vom Filmgeschehen mitbringt, auch Eindrücke, die durch den eigenen körperlichen Zustand geprägt sind. Die fertigen „Körperlandkarten“ werden entsprechend der Körperumrisse ausgeschnitten und können im Raum angebracht werden.

Geräuscheorchester

Unser Körper produziert in und auf unserem Körper viele Geräusche. Sie zeigen u. a. auch den Gesundheitszustand eines Menschen an, z.B. husten = die Atmungsorgane sind nicht in Ordnung, Magenknurren = es wird Zeit, etwas zu essen, Knochen knacken = Abnutzungserscheinungen, niesen = Schnupfen im Anmarsch ... Körpergeräusche können auch ein lustiges Klangbild

ergeben und für Kinder ein Ventil bei zu vielen Regeln im täglichen Leben sein. Ein Körperklangorchester findet sich nach einem kleinen Warm Up schnell zusammen.

Soundball:

Ein beliebiges Geräusch wird von einem zum nächsten im Spielkreis weitergegeben. Das Geräusch wird aufgenommen und ein neues Geräusch in die Runde getragen bis jeder einmal mit dem „Soundball“ zu tun hatte.

Rhythmische Geräusche:

Im Kreis beginnt ein Spieler ein Geräusch in einem bestimmten Rhythmus zu wiederholen. Ein nächster steigt mit seinem Geräusch dazu ein usw.

Geräusche mit Stimmung:

Es werden spontan ausgedachte Stimmungen von Spielern angesagt, die von allen in Geräusche umgesetzt werden, z.B. Fröhlichkeit = Gurren und Jauchzen, Schenkelklatschen, Füße stampfen, Trauer = gedämpfte, tiefe Stimmen, mit den Füßen scheuern ...

Die „Klangkörperspieler“ wählen sich einen Orchesterleiter aus ihrer Mitte, der Zeichen für laut, leise, Anfang und Ende der Geräuschemusik mit den Spielern ausmacht und das Klangspiel kann beginnen. Wenn möglich, kann das Ergebnis mit Mikrofon aufgenommen werden. Durch das nochmalige Hören der selbst gemachten Geräuschemusik entwickeln sich Ideen für eine Fantasiegeschichte: eine Geräushegeschichte entsteht.

Arbeitsmaterialien und Literaturtipps

Abspielgerät, Mikrofon, Kassettengerät, Packpapier, Scheren, dicke bunte Filzstifte, Tesaband.

Weitere Vor- und Nachbereitungsvorschläge zum Film finden Sie u. a. im Sonderdruck der Kinder- Jugendfilmkorrespondenz (KJK) „Vom Abschiednehmen und Traurigkeit – Über Sterben, Tod und Trauer im Kinderfilm“ (S. 31/32).

☒ KJK, Hans Strobel, Werner-Friedmann-Bogen 18/VI, 80993, München, ☎ (089) 149 14 53, ☎ - 149 48 36

Das Katholische Filmwerk hat ebenfalls eine Arbeitshilfe zum Film erstellt:

☒ Katholisches Filmwerk, Ludwigstraße 33, 60327 Frankfurt am Main, ☎ (069) 97 14 36 - 0, ☎ - 13

Arbeitshilfe: Regine Jabin (Berlin, August 2000)