

BUNDES
VERBAND



JUGEND
UND FILM e.V.

Kurzfilmkiste: Märchen, Träume, Phantasien

Sechs Kurzfilme für Kinder ab
drei Jahren



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 nutzen können.

Unsere Idee: Wir packen mehrere, thematisch zusammenpassende Filme in eine Kiste, geben eine ausführliche inhaltliche Beschreibung da-

zu und regen durch
Tips und Ideen zu begleitenden
Aktionen rund um die Filme an. Die
Tatsache, daß mehrere Filme in der
Kiste sind, sollte nicht als Aufforderung miß-
verstanden werden, sie alle hintereinander zu
zeigen. Vielmehr bietet die Kiste dadurch die
Möglichkeit, Filme einzeln zu zeigen oder klei-
ne Programme mit zwei bis drei Filmen zu-
sammenzustellen. Tips zur Programmgestal-
tung finden sich in den jeweiligen Kisten

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

Die Kurzfilmkiste: Menschen, Träume, Phantasien

In der Kiste sind folgende Filme:

Wie die Dinosaurier fliegen lernten
Das schönste Ei der Welt
Tunnel
Zugvögel
Aus dem Tagebuch einer Kuh
Die Kiste

Folgende Filme könnte man zu kleineren Programmen zusammenstellen:

I	<i>Tunnel</i>	II	<i>Aus dem Tagebuch einer Kuh</i>
	<i>Die Kiste</i>		<i>Wie die Dinosaurier fliegen lernten</i>
	<i>Das schönste Ei der Welt</i>		<i>Zugvögel</i>

Falls Ihr doch **alle Filme** in einer Veranstaltung einsetzen wollt, sollten Lichtpausen **zwischen den einzelnen Filmen** und dazu **kleine Bewegungsspiele** (Beispiele nachfolgend) mit bzw. am Kinossessel nicht fehlen.

Die Hände „wecken“ alle Körperteile auf:

Die Hände beklatschen, angefangen mit den Waden bis hoch zum Kopf den Körper. Eine kleine Geschichte von „den eifrigen, munteren Händen“ hilft dabei. Der Bauch, der Hals mit den Stimmbändern und den Gedanken im Kopf werden natürlich „wachgekitzelt“.

„Einkuscheln“ in den Kinossessel:

Die Kinder stehen vor ihrem Kinositz, kuscheln sich erst einmal mit dem Po in ihre Sitze ein, es folgen Rücken und Arme in einer bequemen Haltung; wichtig für ein konzentriertes Anschauen der Filme.

Luftballon:

Irgendwoher wird ein imaginärer Luftballon herausgeholt, aufgeblasen und zugeknotet. Der „Luftballon“ wird, begleitet mit der Frage nach der Farbe, herumgereicht oder geworfen. Dabei kann der „Luftballon“ auch seine Größe und das Gewicht, durch Körpersprache verdeutlicht, verändern. Ein Spiel mit der Phantasie.

Tips für Fingerspiele findet Ihr in der einschlägigen Literatur oder auf S. 6 bei den Spielideen zu „Wie die Dinos fliegen lernten“.

Folgende **Abspielfolge** schlagen wir Euch vor:

1. *Aus dem Tagebuch einer Kuh*, 14 Min.
2. *Die Kiste*, 30 Min.
3. *Das schönste Ei der Welt*, 6 Min.
4. *Wie die Dinosaurier fliegen lernten*, 5 Min.
5. *Zugvögel*, 10 Min.
6. *Tunnel*, 7 Min.



72 Min. Spielzeit

Filmannotationen und Ideen zu begleitenden Aktionen vor und/oder nach dem Film

Sucht Euch das EINE davon aus, was Euch gefällt; was Ihr selbst gerne spielt!

Aus dem Tagebuch einer Kuh

Animationsfilm von Britta Andersson, Schweden 1985, 14 Min.

Das Leben einer Kuh kann schon recht eintönig sein: Aufwachen, Heu kauen, zu den anderen Kühen schauen, gemolken werden, gefüttert werden, wiederkäuen und schlafen. Aber eine Kuh will auch mal was erleben: Pilze und Erdbeeren futtern, Holzfloß fahren, ins Kino gehen, im Restaurant essen, im Konzerthaus singen; Karriere machen, von Millionen umjubelt werden und vor der UNO für den Frieden sprechen. Alles nur im Traum - einer Kuh.



Ideen zu Begleitaktionen

Gegen die Langeweile etwas tun. . .

Die Kinder sitzen im Spielkreis und eines spielt den anderen vor, was es schon immer einmal machen wollte, möglichst durch pantomimischen Ausdruck. Die anderen raten den Wunsch. Wer zuerst geraten hat, setzt das Spiel fort.

Ein Kind spielt im Kreis eine Tätigkeit vor. Es wird gefragt: Was machst'n Du da? Das Kind antwortet mit einer neu erfundenen Tätigkeit für das fragende Kind, das diese aufnimmt und das Spiel läuft mit dem nächsten Fragenden weiter. Wenn sich die Gruppe gut kennt, werden die „geheimen Wünsche“ der Freunde dabei sein.

Ein „Kuh-Plakat“ mit den Traumbildern als Collage entsteht. Wichtig ist, daß die Kinder aus dem spontanen Erlebnis des Filmes heraus die Collage fertigen, dabei also nur die Träume entstehen, die sie in Erinnerung hatten. - Ein Ansatz zum Nachfragen.

Die Kiste

Animationsfilm von Jan Walter Habarta, BRD 1990, 30 Min.



Auf einem Fluß treibt eine Holzkiste. Drei Männer, die am Ufer sitzen, fischen die Kiste aus dem Wasser und öffnen sie. Drinnen liegen: eine Eierschale, ein Handschuh und ein Schlüssel. Sie fragen sich, wie die Gegenstände wohl in die Kiste gekommen sein könnten. Jeder der drei erfindet dazu eine Geschichte. Doch als der Dritte seine Geschichte erzählt, stiehlt ein Dieb die Kiste. Nach einer Verfolgungsjagd gelingt es ihnen aber, den Dieb zu überlisten. Wieder im Besitz der Kiste, füllen sie diese mit drei neuen Gegenständen und schicken sie erneut auf die Reise. Eine andere Geschichte kann beginnen. . .

Ideen für Begleitaktionen

Spiel aus der Kiste. . .

In einem großen Pappkarton o.ä. liegen ausgewählte Gegenstände, vom Film animiert und zum Spielen geeignet; z.B. ein Tuch oder Schal; ein kleiner weicher Ball, ein Stein, eine Muschel; ein Schlüssel; ein Klangholz. . .

Das **Tuch** wird zum **Spiel** ausgewählt:

Es verwandelt sich im Spielkreis unter den Händen der MitspielerInnen in einen neuen Gegenstand, z.B. wird daraus eine Zahnbürste. Wie? Indem es als „Requisite Zahnbürste“ benutzt wird, der neue Gegenstand in Tätigkeit vorgeführt wird. Das Spiel geht zu jedem weiter; immer neue Verwandlungen entstehen, z.B. eine Schlange usw.

Die anderen Kinder, die genau beobachten, erraten die Verwandlungen. Sinnvoll ist hierbei ein Ritual: 1 mal klatschen: die Verwandlung beginnt, 2 mal klatschen: es kann geraten werden. Aktion und Reaktion haben Zeit zur Entfaltung - das Tuch kann auch ein Boot werden. . .

Die so entstandenen Verwandlungen können als Bausteine für eine **Phantasiegeschichte** benutzt werden: *Auf dem Meer schippert ein Boot ziellos umher. In ihm war eine kleine, neugierige Schlange mit ihrer besten Freundin, der Zahnbürste. . .*

Die anderen Gegenstände im Karton können ebenso zu einer, auch gemeinsamen Geschichte verbunden werden.

Ein Bild wird gestellt:

„Ich bin ein Baum!“ - ein Kind steht als „Baum“ im Raum. Dazu gesellt sich ein zweites: Ich bin in. . . am/vor/hinter. . . dem Baum usw. Alle Kinder können sich als Gegenstände oder Wesen aus ihrer Phantasie heraus dem „Baum“ zuordnen: Wenn das „Bild“ fertig ist, wird es aufgelöst und der Baum, die Gegenstände sowie Wesen erzählen ihre Geschichte vom „Dasein am Baum“.

Wir finden einen Schatz-

Was könnte in der Schatzkiste enthalten sein?

Dazu wird in Gruppen gespielt. (Aufteilungsspiel: Je nach gewünschter Gruppenanzahl liegen Gegenstände aus dem Karton im Raum. Die Kinder gesellen sich zu „ihrem“ Gegenstand. Daß dieses Spiel zur Gruppenaufteilung dient, sollte nicht gleich verraten werden. Wichtig ist in dem Moment die Entscheidung für den Gegenstand seiner Wahl. (Je Gegenstand = eine Gruppe)

Die Kinder malen in den Gruppen ihre Schatzgegenstände, z.B. mit Wachsfarben auf ein Blatt, und begründen die Idee. Vielleicht entsteht sogar ein Bilderrätsel daraus, das den nächsten Filmbesuchern weitergereicht werden kann.

Mit allen Gegenständen aus dem Karton, besser: jedes Kind kann einen Gegenstand aus dem Karton nehmen, wird ein gemeinsames Bild gelegt. Eine Bildergeschichte entsteht.

Das schönste Ei der Welt

Animationsfilm von Christopher Palesty, Großbritannien 1987, 7 Min.

Nach einer Buchvorlage: Heine/Helme, Das schönste Ei der Welt; Middelhaue-Verlag, verschiedene Ausgaben, letzte 1997. Das Buch liegt in der TRAUMKISTE.

Es war einmal. . .

Es waren einmal drei Hühner, die stritten, wer die Schönste von Ihnen sei. Sie gingen zum König, um ihn um Rat zu fragen. Der König sprach: "Es kommt auf den inneren Wert an. Wer das schönste Ei legt, soll gewinnen und Prinzessin werden!" Huhn Pünktchen legte das makelloseste Ei, Huhn Latte das Allergrößte und Huhn Feder das Phantastischste, das der König je sah; er konnte sich nicht entscheiden. So wurden alle drei Prinzessinnen - und wenn sie nicht gestorben sind, dann leg(b)en sie noch heute . . .



Ideen für Begleitaktionen

Von Neugierde auf Andere, inneren Werten und Märchen. . .

Eine Ei-Imitation wird unter den Kindern umhergegeben. Jedes Kind, das das Ei in der Hand hält, erzählt einen Satz des Märchens und gibt es dann weiter. Das geht so bis zum Ende der Geschichte. Man erfährt somit recht schnell, was vom Film haften geblieben ist. Das Buch kann zum Nacherzählen eine gute Hilfe sein.

Auf dem Hühnerhof

Jüngere Kinder schlüpfen gern in Tiergestalten. So ist es für sie kein Problem, ein Hühnchen zu werden, sich so zu bewegen. Jedes Kind spielt ein Huhn mit eigenem Charakter und anderer Stimmung, z.B. ein eitles, dazu staksiges Huhn, ein dickes, neugieriges Huhn, ein altes, langsames usw. - die Kinder entscheiden das selbst. Die "Hühner" kommen in Kontakt miteinander. Sie stellen sich mit Hühnernamen vor, begrüßen einander in ihrer Eigenart, freunden sich an oder rümpfen den Schnabel, streiten sich um einen „Regenwurm“, ruhen sich aus, spielen Teile des Märchens nach. . .

Sie entdecken, daß gerade ihre Unterschiedlichkeit Neugierde, Spannung und Spaß entstehen läßt; auch für die, die vielleicht nur dabei zuschauen wollen, wie das Spiel auf dem „Hühnerhof“ endet.

Ein Rollbild-Daumenkino entsteht:

„Mein Huhn legt ein Ei. . .“ (siehe Kopiervorlage S. 11 oder BJF-Bastelmaterial zu 100 Jahre Kino).

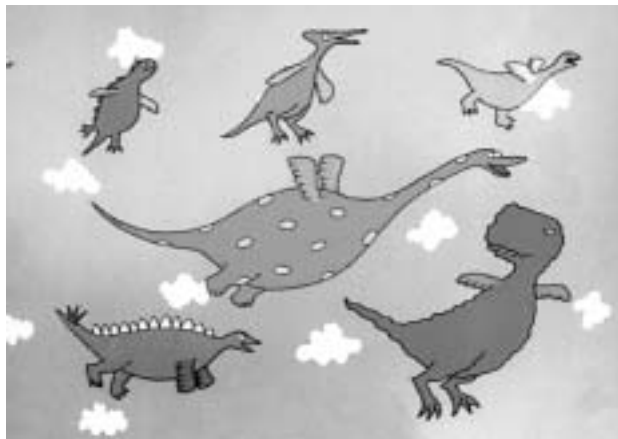
Wie die Dinosaurier fliegen lernten

Animationsfilm von Isobel Marks, Kanada 1995, 5 Min.

Vor vielen Millionen Jahren lebten die Dinosaurier auf unserer Erde. Sie sollen ja ausgestorben sein, oder doch nicht???

Dipp, ein Brachiosaurus, ebenso die anderen Saurier, hatten einen großen Körper, doch ein sehr kleines Gehirn, das nur einen Gedanken fassen konnte: Spaß haben!

Sie wurden immer wieder davor gewarnt, daß sowas nur ein böses Ende nimmt, aber sie hatten weiter Spaß, fuhren Skateboard, machten in der Band Musik und sprangen am liebsten vom Felsen. Unfälle kamen da natürlich vor; auch machte die Landung zu schaffen. Dipp übte am meisten an dieser und eines Tages wuchsen ihm erste Federn an seinen Vorderfüßen. Damit müßte doch was zu machen sein. Und so nahm das Leben der Dinosaurier einen neuen Anfang. . .



Ideen für Begleitaktionen

Spaß haben. . . Ein bekanntes Fingerspiel:

Die Kinder sitzen so, daß sie sich gegenseitig sehen können. Sie klopfen mit den Fingern auf einen Tisch oder die Rückenlehne des Kinosessels vor ihnen. Nun wird angegeben - alle Vögel fliegen hoch! Die Finger gehen in die Höhe. (Beispiel!) Alle Mäuse fliegen hoch! Die Finger müssen an der Lehne bleiben. Wer das nicht gepackt hat, setzt sich hin und beobachtet, ob die anderen alles richtig machen: Alle. . . fliegen hoch! usw.

Mal was versuchen, was eigentlich gar nicht geht: Auf einem „Fliegenden Teppich“ den Raum durchqueren. Dazu müssen vier Kinder an jeder Ecke eines größeren, strapazierfähigen Tuches zu gleicher Zeit, den Tuchzipfel fest in Ihren Händen haltend, hoch- und weiterhüpfen. Das gelingt nur in Gemeinschaft und sollte von den Kindern allein entdeckt werden!

Tücher und andere kleine Requisiten wie Hüte, Taschen oder Gürtel sind Ausgangspunkt für Verwandlungsspiele zum Raten und Vorführen.

Wir bauen einen Dinosaurier zum „Einsteigen“ für alle. . . aus großen Tüchern, Pappe, die bemalt werden kann, oder Zeitungspapier. Wenn er fertig ist, geht es auf „Flugreise“ durch die Räume.

Zugvögel

Animationsfilm mit Realsequenzen von Christina Schindler, BRD 1997, 7 Min.



Ein kleiner Junge schaut auf den schneebedeckten Garten und fragt seinen Vater: „Was machen eigentlich die Vögel im Winter?“ Der spricht etwas abwesend von der Reise der Vögel in den Süden, es sind ja schließlich Zugvögel. Der Junge schaut wieder aus dem Fenster und geht in seiner Phantasie mit auf die Fahrt. Denn er sieht . . . nach langer Reise mit dem Zug genießen die Vögel Palmenstrand und Pyramiden.

Ideen für Begleitaktionen

Spielereien mit Worten, Tönen und Alltäglichem. . .

Scharaden (Silbenrätsel: szenisches Rätselspiel, dessen dargestellter Inhalt erraten werden muß) bieten sich mit „Zugvögel“ geradezu an. Den Anfang macht ausnahmsweise einmal die/der SpielleiterIn, um gleichzeitig das Spiel zu erklären. Die Kinder beobachten das stumme Spiel und erraten das gemeinsame Wort, z.B. Schneemann, Baumhaus, Schwimmflügel. . .

Kindern, die noch nicht lesen können, flüstert man ihr Wort ins Ohr; die Größeren ziehen einen Zettel.

Angelehnt an die Methode der Jeux Dramatiques

(Ausdrucksspiel aus dem Erleben, Lit.: Heidi Frei, Jeux Dramatiques mit Kindern 1 und 2, Zytglogge Werkbuch, Zytglogge Verlag, 1984/ 3. Auflage 1990)

entstehen aus Kisten, Pappkartons, Tüchern, Federn, Steinen, Nester/Häuser für jedes Kind. Ihr Nest ist ihr Zuhause. Von dort aus besuchen sie andere Nestbewohner, begrüßen sie; einige verlassen ihre Nester, um in Urlaub zu fahren (Was kann man da nicht alles erleben?!) oder treffen sich auf dem Bahnhof, der sich in der Nähe befindet. Ein Spiel, das die Kinder schon beim Bauen fasziniert und in Spielfreude mit ihrem geschaffenen „Bühnenbild“ umschlägt. Der/Die SpielleiterIn hat lediglich die Aufgabe, interessante Impulse hineinzugeben und spielerisch geschickt ein Ende zu finden, z.B. der Urlaub ist zu Ende!, alle Nestbewohner müssen weiterziehen und ihre Nester aufräumen. Das ist das Zeichen, daß Puppe, Kiste etc. wieder ihren anfänglichen Platz einnehmen - bis zum nächsten Mal. Danach setzt sich die Gruppe noch einmal in einen Kreis und spricht über die Erfahrungen mit dem Film im Spiel. Der/Die Sprechende hat ein „Sprechzeichen“ in der Hand, vielleicht eine Feder.

Ein „Klangorchester“ spielt auf:

Dazu wird das Orffsche Instrumentarium benötigt. Jedes Kind soll ein Instrument seiner Wahl spielen können. Es soll ein Stimmungsklangbild zum Film „Zugvögel“ entstehen. Dazu wird den Kindern „Zugvögel“ **ohne Ton** vorgeführt.

In Vorbereitung auf das Klangbild werden erst einmal die Instrumente ausprobiert, ungestüm durch die MusikerInnen, um den Charakter des Instruments zu erfahren. Auch Ungewöhnliches wird getestet, z.B. die Klanghölzer aneinanderreiben, am Triangel mit dem Stab entlanggleiten, eine Rassel kullern lassen. . .

Ein/e SpielerIn versteckt sich mit dem Instrument. Die anderen Kinder schließen die Augen und müssen „erhören“, woher im Raum die Klänge kommen. Ein Partnerspiel: Die Partner stehen sich mit dem Instrument gegenüber. Sie laufen mit dem Rhythmus ihres Instrumentes aufeinander zu, begegnen sich, gehen aneinander vorbei, verabschieden sich.

Das „Klangorchester“ übt unter Anleitung „laut“ und „leise“ (Sensibilisierung füreinander). Dazu werden gemeinsame Handzeichen verabredet: für Beginn, laut, leiser, Lautstärke halten, fine (entsprechende Handzeichen).

Fühlt sich das „Klangorchester“ zum Aufspielen bereit, kann es losgehen:

Der Film wird ohne Ton gezeigt. Dazu finden sich die MusikerInnen spontan mit ihren Klängen ein. Der/Die „OrchesterleiterIn“ dirigiert lediglich die Lautstärke, ermuntert etc. Ein Aha-Erlebnis wäre es natürlich, wenn das „Klangbild“ auf Kassette aufgenommen werden würde.

HÖHEPUNKT nach Entstehen des Klangbildes ist die in Bild und Ton vollständige Vorführung der „Zugvögel“:

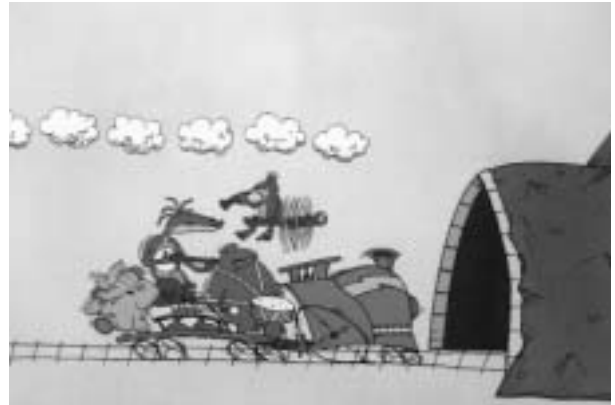
Hat die Musik zum Film gepaßt? An welchen Stellen besonders? Wann erzählt die Musik etwas zusätzlich zu den Bildern?

Unser „Klangbild“ haben wir zu den Filmbildern synchron noch einmal gehört (bei Kassettenaufnahme möglich). Haben wir die Stimmung vom Film getroffen?

Tunnel

Animationsfilm von Roland Zoller, BRD 1992, 7 Min.

Eine Musikkapelle aus lauter Tieren macht eine fröhliche Eisenbahnfahrt. Wenn da nicht die vielen Tunnel wären! Bei jeder Durchfahrt werden die Tiere ganz schwarz. Alle Versuche, dem Schmutz zu entgehen, scheitern. Doch plötzlich hat der Elefant eine geniale Idee: Er prustet einen Regenbogen um den nächsten Tunnel. Endlich froh, geht die Fahrt weiter. Nur - der nächste Tunnel kündigt sich schon an.



Ideen für Begleitaktionen

Im Spiel und mit Freunden etwas entdecken, Probleme lösen ...

Spielekette

Eine Spiekekette ist die Aneinanderreihung mehrerer Spiele in einer bestimmten Reihenfolge, zu einem bestimmten Themenbereich. Die Spiele bauen aufeinander auf und haben meist ein pädagogisches Ziel zur Grundlage.

(Aus Rainer J. Rosar, Spiekekettens im Kindergarten, Kreisel Verlag Saarbrücken, 1990, Seite 12). Idee zur Spiekekette: In das Reich der Farben und Klänge. Gemeinsam entdecken die Kinder den Spielraum und spüren Farbstimmungen nach. Sie lösen Spielaufgaben in Partnerschaft und Kreativität. Die Spiekekette sollte **vor dem Film** beginnen.

I. Raum erfahren - MitspielerInnen wahrnehmen

Die Kinder gehen langsam durch den Raum und beobachten sich dabei: Auf ein Zeichen (Glöckchen o.ä.) bleiben sie stehen und schließen die Augen (Hände können davorgehalten werden). In mehreren Durchgängen mit demselben Ritual werden die Kinder bei geschlossenen Augen befragt: z.B.

Wer hat ein rotes Oberteil an?

Wieviel Kinder haben blonde Haare?

Wer trägt dunkle Schuhe?

Welche Farbe hat die Raumdecke?

...

Nach jedem Durchgang muß die Möglichkeit bestehen, seine Vermutungen vergleichen zu können. Der/Die Königin der Farben begrüßt die Kinder im Reich.

II. Die Kinder entdecken im Raum Farborte: Blau, weiß, grün, schwarz, rot, gelb. Diese sind durch große, entsprechend einfarbige Tücher oder Papier visualisiert. Die Kinder gehen an diesen Raumpunkten vorbei und entscheiden sich auf ein Zeichen für eine Farbe, bei der sie bleiben. Sie erzählen, warum sie diese gewählt haben, welche Dinge und Lebewesen sie damit verbinden.

III. Der/Die KöniglIn der Farbe verteilt unter den Farbgruppen Bilder mit Tierabbildungen, z.B. Elefant, Affe, Frosch, Krokodil, Spinne, Libelle. Innerhalb der Gruppe wird überlegt, wie das Tier pantomimisch (eventuell mit Lauten) dargestellt werden kann. Sind alle fertig, erfolgt die Vorführung, wobei die anderen raten können, um welches Tier es sich handelt.

IV. Konzert der Tiere mit Körpermusik:

Der/Die KöniglIn der Farben liebt Musik und bittet die Kinder/Tiere ein kleines Konzert zu geben. Man einigt sich auf eine bekannte Melodie und „musiziert“ los. Der Affe kann sich z.B. auch noch auf seine Brust klopfen, die Spinne mit den Fingern feine Kratzgeräusche machen..., der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

V. Der/Die KöniglIn der Farben läßt die Tierkinder in die Zukunft schauen - durch das „Filmfenster“: Filmansicht „Tunnel“

VI. Die Kinder schlagen dem/der KöniglIn der Farben vor, wie die Tunnelfahrt der Tiere weitergehen soll. Kreative Ideen werden gesammelt oder aufgemalt, wie die Tiere den nächsten Tunnel auf ihrer Reise meistern.

VII. Der Besuch im Reich der Farben geht zu Ende:

Der/Die KöniglIn der Farben bedankt sich bei den Kindern für den Besuch und bittet sie zum Schluß, alle Farben wieder zusammenzuführen - ein Farbbild aus Tüchern entsteht.

Lokomotive und Tiere im Film halten einen gemeinsamen Rhythmus und eine Melodie für ihre Reise zusammen. Letztendlich ist das auch die Kraft für Einfälle, um Problemen zu begegnen. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Spielkreises und macht regelmäßig ein Geräusch, z.B. das Rattern einer Lok. Ein weiteres Kind stellt sich dazu, stellt eine Verbindung (Körperkontakt) zur „Lok“ her, ebenfalls mit einem Geräusch verbunden usw. Zum Schluß steht die gesamte Gruppe als „Geräuschmaschine“ da.

Angeregt durch die Farbgestaltung, die zeitweilige Dominanz von Schwarz im Film; durch die Wiederholung von Abläufen in der Geschichte, eignet sich zur Nachbereitung für „Tunnel“ ein kleines Schattenspiel mit selbstgemachten Scherenschnittfiguren und Farbfolien. Ein Bettlaken, auf eine Leine gezogen, und ein Overhead-Gerät als Lichtquelle und Dekorationsort reichen zum Spielen aus. Ein/e ErzählerIn sollte die Geschichte kommentieren, damit sich die spielenden Kinder auf ihre Figuren konzentrieren können.

Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte Bitte

Wenn Ihr besondere Erfahrungen mit den Filmen dieser Kiste sammeln konntet oder neue Ideen zu Begleitaktionen habt, schreibt sie bitte auf und legt sie den Filmen bei Rücksendung bei. Wir sammeln Tips und geben sie an künftige Entleiher weiter.

Vielen Dank!

Diese Arbeitsmappe wurde geschrieben von Regine Jabin, Berlin.
Satz und Gestaltung: Simone Sacherer, BJF Frankfurt am Main.

