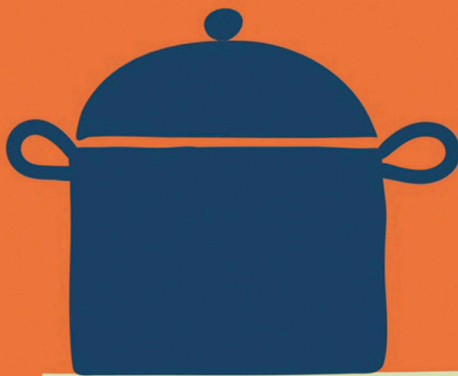
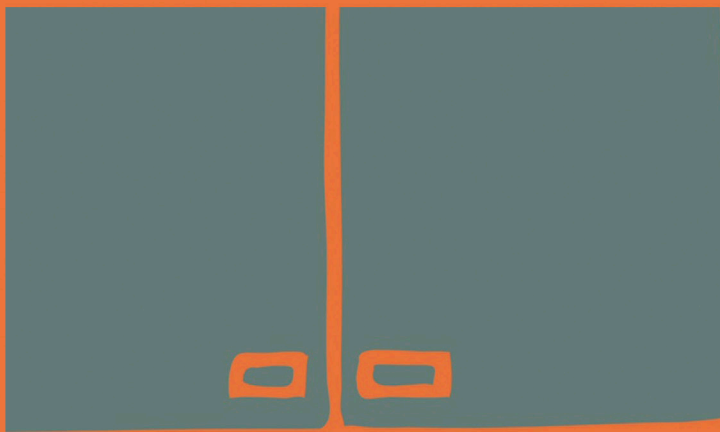




KATZE

Eine Tiergeschichte aus der
Trickfilm-Reihe "Animanimals"
von Julia Ocker



LERNMATERIALIEN
von Manfred Karsch
www.filmwerk.de



KATZE

Eine DVD mit dem Recht zur nichtgewerblichen öffentlichen Vorführung erhalten Sie [hier](#)
Aus der Reihe ANIMANIMALS

Deutschland 2022

Animation, 4 Min.

Buch und Regie: Julia Ocker

Produzent: Thomas Meyer-Hermann

Produktion: Studio Film Bilder / KiKA / SWR

ZUM AUTOREN

Dr. Manfred Karsch

Theologe – Religionspädagoge – Pädagoge

Email: manfred.karsch57@gmail.com

ZUR REIHE ANIMANIMALS

UND DEREN EINSATZ IN DER BILDUNGSARBEIT

Mit den ANIMANIMALS hat Julia Ocker eine Reihe von kleinen Animationsfilmen geschaffen, die an die klassische Erzähltradition und das literarische Genre der Tierfabel anknüpfen:

Die ANIMANIMALS sind Tiere mit kleinen Schrullen. Jedes von ihnen erlebt ein absurdes Abenteuer, das nur ihm passieren kann.¹

Wie in der Tierfabel des antiken griechischen Dichters Aesop² oder in den Fabeln von La Fontaine³ und Lessing⁴ im 17./18.Jh. werden typische menschliche Charaktereigenschaften, Lebenserfahrungen und Alltagskonflikte, gesellschaftliche und persönliche Probleme und Fragestellungen in der verfremdeten Form der Tiergeschichte dargestellt, aus denen der Zuschauer eine eigene Lehre für sein eigenes Leben ziehen sollte. Dabei verzichten die Filme fast vollständig auf Sprechtexte. Mimik, Gestik und Interaktion der Tiere sowie einige musikalische Elemente reichen aus, um die kleinen Geschichten in Szene zu setzen und ihre Message an den Zuschauer zu bringen.

Denn auch die ANIMANIMALS wollen spielerisch, humorvoll und manchmal auch ironisch zum Nachdenken anregen:

Wenn die Tiere dann eine Lösung finden, haben sie eine kleine Lektion über das Leben gelernt.

In der Bildungsarbeit richten sich die Filme zunächst an die Zielgruppe der jüngeren Kinder im Grundschulalter, manchmal sogar im Elementarbereich. Dies hindert nicht, die Filme auch in der Kinder- und Jugendarbeit, Firm- und Konfirmandenunterricht sowie der Erwachsenenbildung, ja sogar als Impuls in Andachten und Gottesdiensten einzusetzen. Denn nicht selten werden auch Themen angesprochen, die sich im biblisch-christlichen und anderem religiösen Kontext interpretieren lassen. Der gleichnisartige Charakter der ANIMANIMALS-Filme⁵ bringt

1 <https://www.zdf.de/kinder/kika-animanimals>

2 https://de.wikipedia.org/wiki/%C3%84sops_Fabeln; <https://www.udoklinger.de/Deutsch/Fabeln/Aesop.htm>

3 https://de.wikipedia.org/wiki/Jean_de_La_Fontaine; <https://www.udoklinger.de/Deutsch/Fabeln/LaFontaine.htm>

4 https://de.wikipedia.org/wiki/Gotthold_Ephraim_Lessing; <https://www.udoklinger.de/Deutsch/Fabeln/Lessing.htm>

5 Schon das Kunstwort Animanimals deutet – als Verbindung von Animals und (any) man oder von Animals und Animation – auf die Gleichnisebene der Filme.

es sogar mit sich, dass manche tiefergehende Impulse der Filme erst von Jugendlichen und Erwachsenen erschlossen werden können.

- In dieser Arbeitshilfe werden deshalb Anregungen zur Arbeit mit den Filmen dargestellt, die über den Adressatenkreis von Kindern hinausgehen.

Da es sich bei den ANIMANIALS um Gleichnisse menschlicher Lebensfragen und Lebenserfahrungen handelt, werden die kleinen und großen Zuschauerinnen und Zuschauer durch die Filme aufgefordert, nach parallelen Situationen in ihrem Alltag zu suchen, bei denen das Ausbrechen aus stereotypen Wahrnehmungen, Perspektivwechsel aus dem Gewohnten und Erlernten Veränderungen und Neuanfänge bewirken kann. Dass alle diese Geschichten auch die Phase des Chaotischen durchlaufen, einen Wendepunkt aufzeigen und neue Handlungsstrategien entwickeln, erleichtert und ermutigt zu einer vertiefenden und reflektierten Auseinandersetzung mit den Filmen.

Für den Einsatz in den Bildungsbereichen werden deshalb zumeist drei didaktische Phasen durchlaufen:

- WAHRNEHMUNG und ERSCHLIESSUNG der Filmhandlung
- DEUTUNG und INTERPRETATION des Szenariums
- VERTIEFUNG und REFLEXION der angesprochenen Themenfelder
- TRANSFER der Einsichten auf die eigene Lebenswirklichkeit

ZUM FILM

Die Katze bereitet in der Küche eine leckere Mahlzeit vor: Mäusesuppe! In selbsterklärenden Bildern zeigt das mitgebrachte Kochbuch die fertige Suppe und die dazugehörigen Zutaten aus Gemüse und drei Mäusen. Kartoffeln, Zwiebel, Möhren, Lauch und ein Bündel aus drei lebenden Mäusen werden auf die Anrichte neben den Herd gelegt, auf dem bereits ein Kochtopf steht.

Doch während sich die Katze dem Gemüseschneiden widmet, verfolgen die drei kleinen Mäuse ein anderes Ziel und nutzen die Anrichte als Spielplatz. Zunächst steuern sie auf eine Etagere mit Obst zu. Da sie zusammengebunden nicht weiterkommen, schneidet ihnen die Katze kurzerhand die Fesseln durch. Nun toben sich die Mäuse auf der Etagere aus und nutzen gar die Banane als Rutschbahn.

Währenddessen hat die Katze die Vorbereitung des Gemüses beendet und schüttet es laut Kochbuch in den Kochtopf. Zwischendurch hilft sie den Mäusen, die den Zwiebelkorb als Schaukel nutzen möchten und gibt ihnen Schwung. Als nun Wasser für die Suppe benötigt wird und die Katze zum Spülbecken eilt, möchten die Mäuse das Becken als Badewanne nutzen. Die Katze lässt gutwillig Wasser ins Becken und das hinzugefügte Spülmittel ermöglicht eine Schaumschlacht der Mäuse, an der sich auch die Katze beteiligt.

Dann aber läuft der Film auf seinen kritischen Höhepunkt zu: Laut Bildvorlagen des Kochbuchs sollen die drei Mäuse ins brodelnde Suppenwasser geworfen werden. Darüber ist die Katze aber so erschrocken und erbost, dass sie das Kochbuch kurzerhand in den Mülleimer wirft. Damit bewahrt sie die Mäuse vor dem sicheren Tod. Stattdessen verteilt die Katze Tassen und Löffel an die Mäuse und sich selbst und serviert ihnen allen eine herzhaft Gemüsesuppe – natürlich fleischlos, vegetarisch, ja sogar vegan.

SCHLAGWORTE

Empathie, Achtsamkeit, Aufmerksamkeit, Wertschätzung, Respekt, Freundschaft, Gemeinschaft, Zusammenleben, Freude, Spiel, Ernährung, Essen, omnivore, vegan, vegetarisch

THEMENFELDER UND ZWISCHENMENSCHLICHE ERFAHRUNGEN

- Von Katzen und Mäusen –
stereotype, stigmatisierte und ambivalente Wahrnehmungen

In der Arbeit mit KATZE in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit müssen die elementaren Erfahrungen und lebensweltlichen Zugänge der kleinen und großen Zuschauerinnen und Zuschauer Berücksichtigung finden.

„Die Deutschen bleiben der Katze als beliebtestem Haustier treu, etwa 16,7 Millionen leben in deutschen Haushalten.“⁶ So berichtet das ZDF-Magazin PANORAMA. Mit 26% von allen Haustieren bleibt die Katze Spitzenreiter der rund 34,7 Millionen Haustiere, dicht gefolgt von den Hunden mit 21%, weit abgeschlagen davon aber die Klein- und Käfigtiere mit 5%, zu denen neben Hamster, Kaninchen und Meerschweinchen auch die Mäuse gehören. Als heilige Tiere, „Symbol für Fruchtbarkeit, Schutz und Wohlstand“⁷ im alten Ägypten verehrt und als asiatische „Winke-Katze“ (Maneki-Neko)⁸ auch in deutschen Wohnzimmern als Glücksbringern und Vorgärten und asiatischen Restaurants als einladender Willkommensgruß beliebt, hat die Katze einen kulturellen und damit sympathischen Vorsprung gegenüber den Mäusen. Mäuse werden zwar von manchen Menschen als niedlich und possierlich wahrgenommen, bei anderen aber sind sie mit Angst und Ekel besetzt, zumal die Maus als Feind traditioneller Vorratshaltung eher dem Ungeziefer zugeordnet wurde und als Krankheitsüberträger gilt, so dass sie mit Mäusefallen und Gift bekämpft wird.

Für die Katze als domestiziertes Raubtier ist die Maus das natürliche Beutetier. Nicht ohne Grund wird sie deshalb gerade in ländlichen Gegenden auch als lebende Mausefalle gehalten. Bereits die klassischen Fabeln nutzen den ewigen Konflikt zwischen diesen beiden Tieren zur Belehrung – *Das Hähnchen, die Katze und das Mäuschen* von Jean La Fontaine⁹ oder *Katze und Maus in der Gesellschaft* von den Gebrüdern Grimm¹⁰. Aber nicht erst Wilhelm Buschs Bildergeschichte *Katze und Maus (Ort der Handlung: Die Küche)*¹¹ stellt die Maus als Gewinner des Katz-und-Maus-Spiels dar und die zum Teil oscarprämiierten Episoden der immer noch beliebten Comic-Serie *Tom und Jerry*¹² enden nicht selten mit einem Sieg der Maus Jerry gegenüber ihrem Kontrahenten Kater Tom.

Schließlich gewinnt die Maus durch die zahlreichen Folgen der SENDUNG MIT DER MAUS¹³ Sympathiepunkte bei Kindern und Erwachsenen und in vielen aktuellen Bilderbüchern erhält die Maus eine entscheidende Hauptrolle als kleines und schlaues Mitglied der Gemeinschaft – so die farbensammelnde Maus *Frederik* im gleichnamigen Buch von Leo Lionni (1967)¹⁴ oder die schlaue und von allen anderen Tieren des Waldes unterschätzte Maus in *Der Grüffelo* von Julia Donaldson und Axel Scheffler (1999).

Und abschließend sei an die unzähligen Katzensvideos in den gängigen Social-Media-Kanälen¹⁵ erinnert, die sowohl bei Erwachsenen wie auch bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind und in einem eher ironischen Artikel als „Stillhaltefutter für 99 Prozent von uns allen, für die von

6 <https://www.zdf.de/nachrichten/video/panorama-haustiere-deutschland-katze-100.html>

7 <https://www.zooroyal.de/magazin/katzen/katzen-mythologie/>

8 <https://de.wikipedia.org/wiki/Maneki-neko>

9 https://www.ars-ge.de/wp-content/uploads/2020/03/DE_1B%C3%9C_Das_H%C3%A4hnchen_die_Katze_und_das_M%C3%A4uschen.pdf

10 https://www.grimmstories.com/de/grimm_maerchen/katze_und_maus_in_gesellschaft

11 <https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/katzmaus/katzmaus.html>

12 https://de.wikipedia.org/wiki/Tom_und_Jerry

13 <https://www.wdrmaus.de/>

14 [https://de.wikipedia.org/wiki/Frederick_\(Buch\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Frederick_(Buch))

15 Eine Zählung gibt an, dass es 2018 über zwei Millionen Katzensvideos im Internet gab, die etwa zwei Milliarden mal betrachtet wurden, https://de.wikipedia.org/wiki/Cat_Content;Beispiele_unter_https://www.youtube.com/watch?v=Q_6DPJY7UpU&ab_channel=stern

dieser unserer Gegenwart und ihren Zuständen Überforderten, Gestressten, Geängstigten“¹⁶ beurteilt werden.

Es darf also insgesamt von unterschiedlichen Vorurteilen und emotionalen Beziehungen, eine ambivalente Beurteilung der beiden Hauptprotagonisten des Films KATZE und der emotionalen Bewertung des ewigen Katz-und-Maus-Spiels ausgegangen werden. Deshalb sollten diese unterschiedliche Wahrnehmungen gegebenenfalls bereits im Vorfeld der Filmpräsentation bearbeitet oder sogar provoziert werden.

- Das Fleisch-Paradox –
Wir lieben Tiere und essen sie trotzdem

Ein ganz anderes Themenfeld wird im Film KATZE durch die Zubereitung bzw. durch den abschließenden Verzicht auf die „Mäusesuppe“ angesprochen: Die Essgewohnheiten der Allesesser (Omnivore), die auf pflanzliche Produkte reduzierten Vegetarier und die Veganer, die zusätzlich auf alle Produkte verzichten, die von Tieren erzeugt worden sind. Dazwischen liegen die Flexitarier, die bewusst tierische Produkte reduzieren, während Ovo-Vegetarier keine Eier essen und Ovo-Lacto-Vegetarier neben den Eiern auch keine Milch verzehren und schließlich Pescarier, die zusätzlich zur vegetarischen Ernährungsform Fisch und Meeresfrüchte essen. Zudem darf wohl Veganismus nicht nur als eine Ernährungsform gelten, sondern auch als ein besonderer Lebensstil bezeichnet werden, da auf Kleidung, Kosmetik und Reinigungsprodukte mit tierischem Material verzichtet wird und sogar Zoobesuche, Zirkusse mit Tieren oder das Reiten von Pferden vermieden wird.

Galten bis vor wenigen Jahrzehnten die Anhänger dieser unterschiedlichen Ernährungsformen noch als Sonderlinge, so zeichnet sich auch dieser gesellschaftliche und kulturelle Bereich durch seine akzeptierte Vielfalt aus. Trotzdem steht der Umgang mit Tieren und der Verzehr ihres Fleisches in einem Widerspruch, der in der Psychologie als „Fleisch-Paradox“ bezeichnet wird: „Wir lieben Tiere und essen sie trotzdem.“¹⁷ Die Katze und auch die Mäuse erleben die besondere Wende in diesem Paradox im wahrsten Sinne des Wortes am eigenen Leibe. Eine Forschungsgruppe kam in unterschiedlichen Ländern nämlich zu dem Ergebnis, dass je mehr in einem Fleischgericht das ursprüngliche Tier wahrzunehmen ist, desto mehr Ekel vor dem Konsum erzeugt das Gericht. Die Essgewohnheiten hängen demnach sehr stark von der Wahrnehmung und damit von der Empathie ab, die mit dem getöteten Tier verbunden wird.

Du sollst nicht mit dem Essen spielen! – Diese Ermahnung, die Eltern ihren Kindern beim Essen geben, mag also im Film KATZE eine neue, besondere und erweiterte Bedeutung erhalten. Denn gerade die Nähe und der freundliche und spielerische Umgang mit den Mäusen hindern die Katze schließlich daran, sie in den Kochtopf zu werfen. Das natürliche Beuteschema von Katz und Maus wird durchbrochen und damit der Anfang eines neuen Ernährungsprinzips gesetzt: *Alles, was Augen hat, kommt nicht mehr in die Suppe.*

- Sympathie und Empathie –
Stereotype Feindsymbolik durch Nähe und Zusammenleben überwinden

Ein drittes Themenfeld baut auf den ersten beiden Aspekten auf, geht über die Wahrnehmung und Deutung hinaus und zielt auf einen Transfer in die eigene, gesellschaftliche und kulturelle Lebenswelt. Nicht selten sind es nämlich die kulturell und religiös fundierten Essgewohnheiten, die auch eine soziale Distanz schaffen, oftmals ohne dass ein besonderer Kontakt und eine Nähe zu den beurteilten Gruppen besteht. Religiöse Speiseregeln werden dabei nicht selten zu Differenzkriterien: Juden essen koscher, Muslime halal, Hindus und Buddhisten zumeist vege-

16 <https://www.berliner-zeitung.de/kultur-vergnuegen/netzphaenomen-darum-sind-katzenvideos-so-beliebt-li.19877>

17 Zum Folgenden: <https://www.uni-mannheim.de/forschung-erleben/artikel/ich-esse-nichts-was-augen-hat/>

tarisch und im Christentum gibt es scheinbar keine besonderen Speisevorschriften. Was unter diesen Religionen als Differenz wahrgenommen wird, kann im Film KATZE auf einen gemeinsamen Nenner gebracht werden: Die Gemüsesuppe, die Katze und Mäuse zum Abschluss genießen, könnte sowohl kosher, als auch halal sein und würde Allesessern genauso gut schmecken wie vegetarisch Lebenden in ihren besonderen Ausprägungen und Veganerinnen und Veganer. Das im Film überwundene Beuteschema des Katz-und-Maus-Spiels wird somit zu einem Gleichnis für das zu überwindende Freund-Fremd-Schema.

Entscheidend dabei ist aber die Symbolik, die – auch im Film KATZE – hinter dem gemeinsamen Essen steckt. Für Christinnen und Christen mag dabei entscheidend sein, dass die *Essgewohnheiten Jesu* in den *gemeinsamen Mahlzeiten mit Sünderinnen und Sündern* zu einer Verhaltensänderung und Neuorientierung der Lebensgewohnheiten seiner Tischgenossen führt. Ein Beispiel dafür kann die Geschichte von Zachäus (Lk 19, 1-10) sein, in der sich Jesus selbst in das Haus des sozial isolierten Zöllners Zachäus einlädt und die gemeinsame Mahlzeit zu einer Umkehr des Zachäus und der Rückkehr in die Gemeinschaft führt.

ANREGUNGEN FÜR DIE ARBEIT MIT DEM FILM

Elementarbereich und Grundschule

Zur Einführung in die Arbeit mit dem Film können gerade im Elementarbereich und in der Grundschule spielerische Zugänge zum Thema „Katze und Maus“ geschaffen werden. Dazu gehört zum Beispiel das Fingerspiel „Katzen können Mäuse fangen“, das auf Arbeitsblatt **M1** beschrieben wird. Als Sozialform bietet sich der Erzählkreis an. Ergänzend kann auch das Kreisspiel „Die Katze fängt die Maus“ gespielt werden.

Im Anschluss an diese Spiele werden im Erzählkreis zwei Kuscheltiere – Katze und Maus – als Gesprächsimpuls für die individuellen Erfahrungen mit Katzen und Mäuse ausgelegt. Alternativ können auch die Bilder auf Arbeitsblatt **M2** ausgelegt werden und als Gesprächsimpulse dienen.¹⁸ Oder die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten das Arbeitsblatt und tauschen sich mit ihren jeweiligen Sitzpartnerinnen und -partnern über ihre Erfahrungen und Erlebnisse mit diesen Tieren aus.

WAHRNEHMUNG UND ERSCHLIESSUNG:

Im Tafelkino wird der Film KATZE präsentiert. Nach einer Spontanphase vertiefen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Hilfe des Bildmaterials auf M3.1, M3.2 und M4 ihre Seheindrücke zum Film: Ein Memory aus den Bildern von **M3.1** und **M3.2** fokussiert die Seheindrücke auf einzelne Aspekte der Filmhandlung. Mit Hilfe von M4 wird die gesamte Filmhandlung nacherzählt und erste Deutungsversuche unternommen. Stattdessen können auch die interaktiven Materialien **im3** und **im4** genutzt werden.

Alternativ und ergänzend kann die Filmpräsentation im ersten Durchgang bei 2:44 min (mit den Mäusen auf dem Arm studiert die Katze das Kochbuch) gestoppt werden. Mit **M5** erhalten die Teilnehmenden die Aufgabe, Ideen für eine mögliche Fortsetzung der Geschichte zu entwickeln, die anschließend im Erzählkreis präsentiert und begründet wird. Erst dann wird der Film in seiner Gesamtlänge gezeigt.

DEUTUNG UND INTERPRETATION

Zum Einstieg in die Deutungsphase wählen die Teilnehmenden aus den Bildern von M3 drei Bilder aus, die für sie die wichtigsten und schönsten Szenen des Films darstellen und kleben Sie in die Felder auf Arbeitsblatt M6. Anschließend interpretieren sie auf dem Arbeitsblatt die Bilder aus der Perspektive der Katze und der Mäuse unter Verwendung der Verben *sehen*, *entdecken*, *verstehen*, *verändern*. Die Ergebnisse werden zunächst einem Partner oder einer Partnerin und anschließend im Erzählkreis vorgestellt.

TRANSFER in die eigene Lebenswirklichkeit

Die Leitung erzählt oder die Teilnehmenden lesen die kurze Geschichte auf Arbeitsblatt **M7**. Im Erzählkreis berichten die Teilnehmenden von ihren Essgewohnheiten. Anschließend wird die Geschichte auf M7 in Einzel- oder Partnerarbeit mit Hilfe der aus M6 bekannten Verben *sehen*, *entdecken*, *verstehen*, *verändern* ergänzt, fortgesetzt und in der gesamten Gruppe präsentiert.

18 Quellen der Bildmaterialien: <https://pixabay.com/de/photos/hausmaus-maus-langschwanzmaus-nager-5043031/>; <https://pixabay.com/de/photos/maus-feldmaus-haustier-hausmaus-6563218/>; <https://pixabay.com/de/photos/feldmaus-maus-k%C3%A4figfalle-nagetier-6142280/>; <https://pixabay.com/de/photos/katze-k%C3%A4tzchen-haustier-junge-katze-551554/>; <https://pixabay.com/de/photos/tier-katze-persische-katze-z%C3%BCchten-7017939/>; <https://pixabay.com/de/photos/katze-maus-fangen-jagd-spielen-396535/>

SEK I, Firmunterricht, Konfirmandenarbeit, Jugendarbeit, Erwachsenenbildung, Bibelgesprächskreise

In der Arbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen kann der Film KATZE als Impuls eingesetzt werden für das Thema „Gemeinsam essen mit Respekt“. Ziel ist eine Reflexion über das eigene Essverhalten und die Einübung von Achtsamkeit und Toleranz im Umgang mit heterogenen Essgewohnheiten. Dazu gehört auch die richtige Nutzung der dafür verwendeten Begriffe und Kenntnis über ihre möglichen kulturellen und religiösen Ursprünge. Die Geschichte von Zachäus und Jesus wird abschließend als Beispiel dafür gedeutet, wie gemeinsames, vorbehaltloses Essen Gemeinschaft stiften und fördern kann und Menschen dazu anregen kann, eigene Lebensweisen und Lebensgewohnheiten in Frage zu stellen.

WAHRNEHMUNG

Wahlweise, der Zusammensetzung der Gruppe der Zuschauenden angemessen, können die Arbeitsblätter **M1 – M6** bzw. die entsprechenden interaktiven Medien genutzt werden. Alternativ beginnt die Erarbeitung des Themas „Gemeinsam essen mit Respekt“ mit einer Gesprächsrunde über spontane Eindrücke zum Film.

DEUTUNG UND INTERPRETATION


Anschließend liest der Leiter/ die Leiterin die Geschichte „Lea und die komischen Worte“ aus Arbeitsblatt **M7** vor. Die Teilnehmenden bearbeiten in Partnerarbeit die Aufgaben auf Arbeitsblatt **M8** oder **iM8** zur Vertiefung der Kenntnisse über unterschiedliche Essgewohnheiten. Eine Gesprächsrunde stellt die Ergebnisse zusammen und führt zu einem Austausch über eigene Essgewohnheiten.

Ergänzend wird in einer zweiten Arbeitsphase in arbeitsteiliger Partnerarbeit nach Speisevorschriften in unterschiedlichen Religionen mit Hilfe von Arbeitsblatt **M9** oder **iM9** recherchiert. Die Ergebnisse werden wiederum im Gesprächskreis zusammengetragen und diskutiert.

TRANSFER in die eigene Lebenswirklichkeit

Die Teilnehmenden erarbeiten die Informationen und die Geschichte von Zachäus und Jesus auf Arbeitsblatt **M10**. Sie diskutieren die Bedeutung der gemeinschaftsstiftenden Funktion des gemeinsamen Essens bei Feiern, (kirchenjahreszeitlichen) Festen und in Konfliktsituationen.

Arbeitsblätter und interaktive Lernmaterialien

- M1 Katzen können Mäuse fangen – Fingerspiel und Kreisspiel
- M2 Bilder von Katzen und Mäusen
- M3.1 Katze – ein Memoryspiel – Teil 1
- M3.2 Katze – ein Memoryspiel – Teil 2
- M4 Der Film KATZE – Was passiert da eigentlich?
- M5 Der Film KATZE – Meine Fortsetzung des Films
- M6 Die Katze und die Mäuse machen neue Erfahrungen
- M7 War das mal ein Tier? – Lea und die komischen Worte
- M8 Gemeinsam essen mit Respekt – Wer isst was und warum?
- M9 Gemeinsam essen mit Respekt – Essgewohnheiten in den Religionen
- M10 Gemeinsam essen mit Respekt – Zachäus und Jesus
-  **H5P-MODULE** <https://filmwerk.de/interaktive-lernmaterialien-zu-katze/>
- iM3.1 Katze – ein Memoryspiel (mit 36 Karten)
- im3.2 Katze – ein Memoryspiel (mit 20 Karten)
- iM4 Der Film KATZE – was passiert da eigentlich?
- iM8 Essgewohnheiten – Wer isst was und warum?
- iM9 Essgewohnheiten in den Religionen

M 1 Katzen können Mäuse fangen – Fingerspiel und Kreisspiel

Das folgende Fingerspiel wird im Erzählkreis eingeführt. Die Erzählerin oder der Erzähler stellt die Geschichte und die dazugehörigen Handbewegungen zunächst vor und leitet in einem zweiten Schritt die kleinen Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu an, die Bewegungen und den Sprechtext eigenständig mitzumachen.

Fingerspiel

Sprechtext	Handbewegungen
Katzen können Mäuse fangen,	<i>Mit dem Zeigefinger der rechten Hand Aufmerksamkeit erzeugen.</i>
haben Krallen, scharf wie Zangen,	<i>Mit beiden Händen werden alle zehn Finger wie Krallen bewegen, dabei eventuell auch die Hände zum Sitznachbarn rechts und links strecken.</i>
kriechen durch die Bodenlöcher	<i>Mit der linken Hand einen kleinen Tunnel bilden, durch den Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand hindurchkriechen.</i>
und zuweilen auch auf Dächer.	<i>Mit beiden Händen ein Dach über dem Kopf bilden.</i>
Mäuschen mit dem Ringelschwänzchen machen auf dem Dach ein Tänzchen.	<i>Beide Hände mit wackelnden Fingern vor dem Oberkörper oder auf dem Kopf hin- und herbewegen.</i>
Leise, leise schleicht die Katz´,	<i>Mit Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand über den linken Arm bis zur Schulter krabbeln.</i>
fängt die Maus mit einem Satz.	<i>Bei dem Wort „Satz“ lauter werden. Mit beiden Händen eine Greifbewegung nach vorn machen.</i>

Kreisspiel

Das Fingerspiel kann ergänzt werden durch ein Fangspiel im Kreis. Ggf. sollte dazu in einen größeren Raum oder auf einen Platz im Freien gewechselt werden.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Eine Person spielt die Maus und befindet sich innerhalb des Kreises, eine andere Person ist die Katze und steht außerhalb des Kreises.

Ziel ist es, dass die Katze in den Innenkreis gelangt und die Maus fängt. Die Kinder im Kreis versuchen, der Maus zu helfen und sie zu schützen, indem sie durch Heben und Senken der Arme die Katze daran hindert, in den Kreis zu gelangen.

Bei größeren Gruppen können auch zwei Katzen eingesetzt werden, um die Achtsamkeit der Spielerinnen und Spieler im Kreis zu fördern.

M 2 Bilder von Katzen und Mäusen



Aufgaben

1. Betrachte die Bilder von Katzen und Mäusen. Kannst Du dich an Situationen erinnern, in denen Du Katzen und Mäuse beobachtet oder erlebt hast? Erzähle deinem Partner oder deiner Partnerin davon.
2. Manche Menschen haben Angst vor Katzen oder vor Mäusen. Manche Menschen finden die Tiere süß oder niedlich. Wie geht es dir mit Katzen und mit Mäusen? Magst Du sie oder hast Du vielleicht sogar Angst vor ihnen? Erzähle deinem Partner oder deiner Partnerin davon.

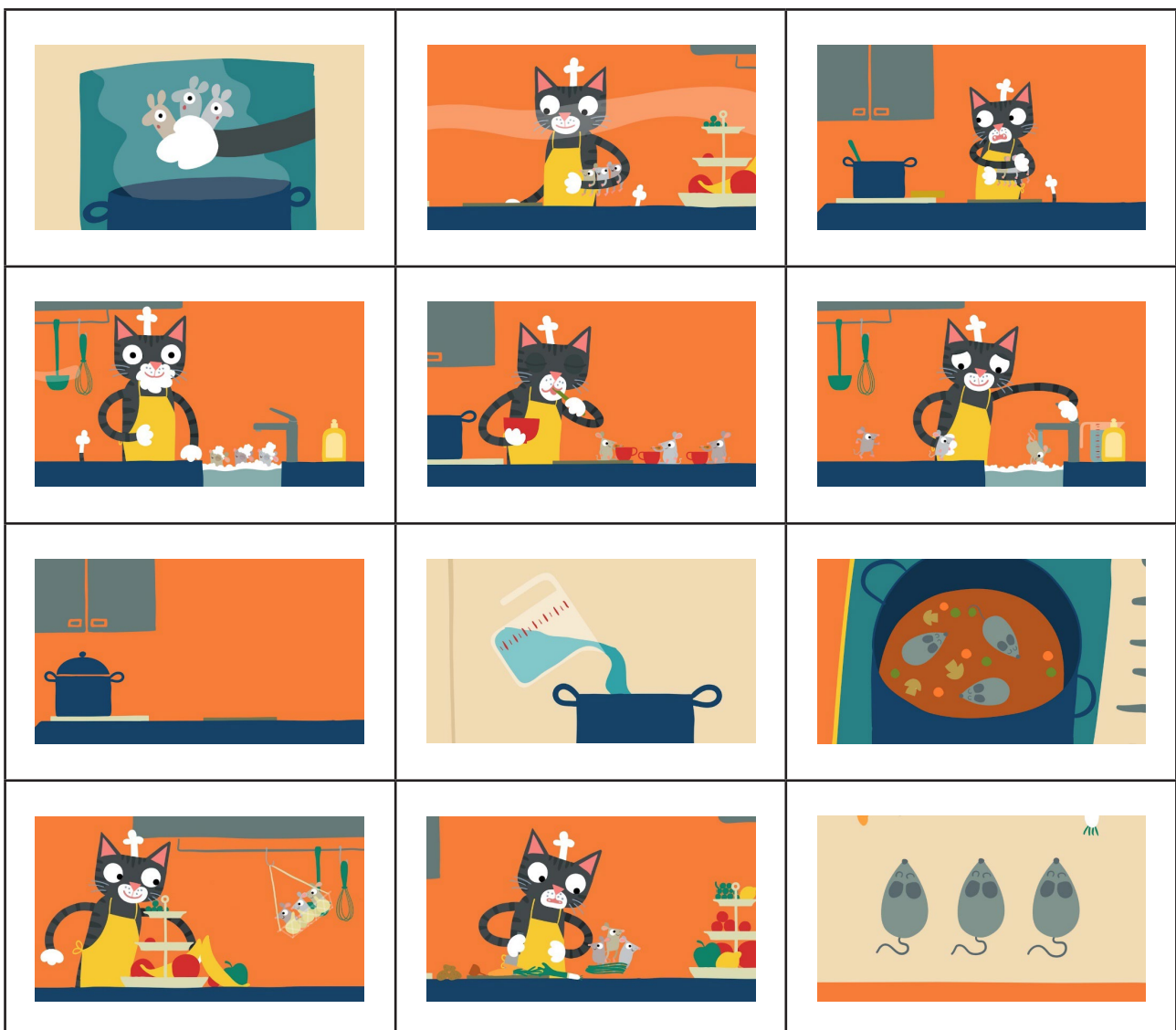
M 3.1 Katze – ein Memoryspiel – Teil 1

Die Katze möchte eine besondere Suppe kochen: Mäusesuppe. Du hast den Film gesehen und kannst erzählen, was passiert.

Manchmal ist es aber wichtig, sich einzelne Szenen des Films noch einmal ganz genau anzuschauen. Das machst Du am besten mit einem Memoryspiel.

Aufgaben

1. Du arbeitest mit einem Partner oder einer Partnerin zusammen. Jeder von euch schneidet die Bilder auf den Arbeitsblättern M3.1 und M3.2 sorgfältig aus. Anschließend habt ihr von jedem Bild zwei Exemplare!
2. Legt die Bilder verdeckt, mit der Rückseite nach oben, auf euren Tisch.
3. Wie bei einem Memoryspiel versucht ihr, die Paare mit dem gleichen Bild zu finden.
4. Wichtig: Wer ein Paar gefunden hat, darf das Paar erst nehmen, wenn er seinem Partner oder seiner Partnerin genau erklärt hat, was auf dem Bild zu sehen ist und was in der Filmhandlung passiert.

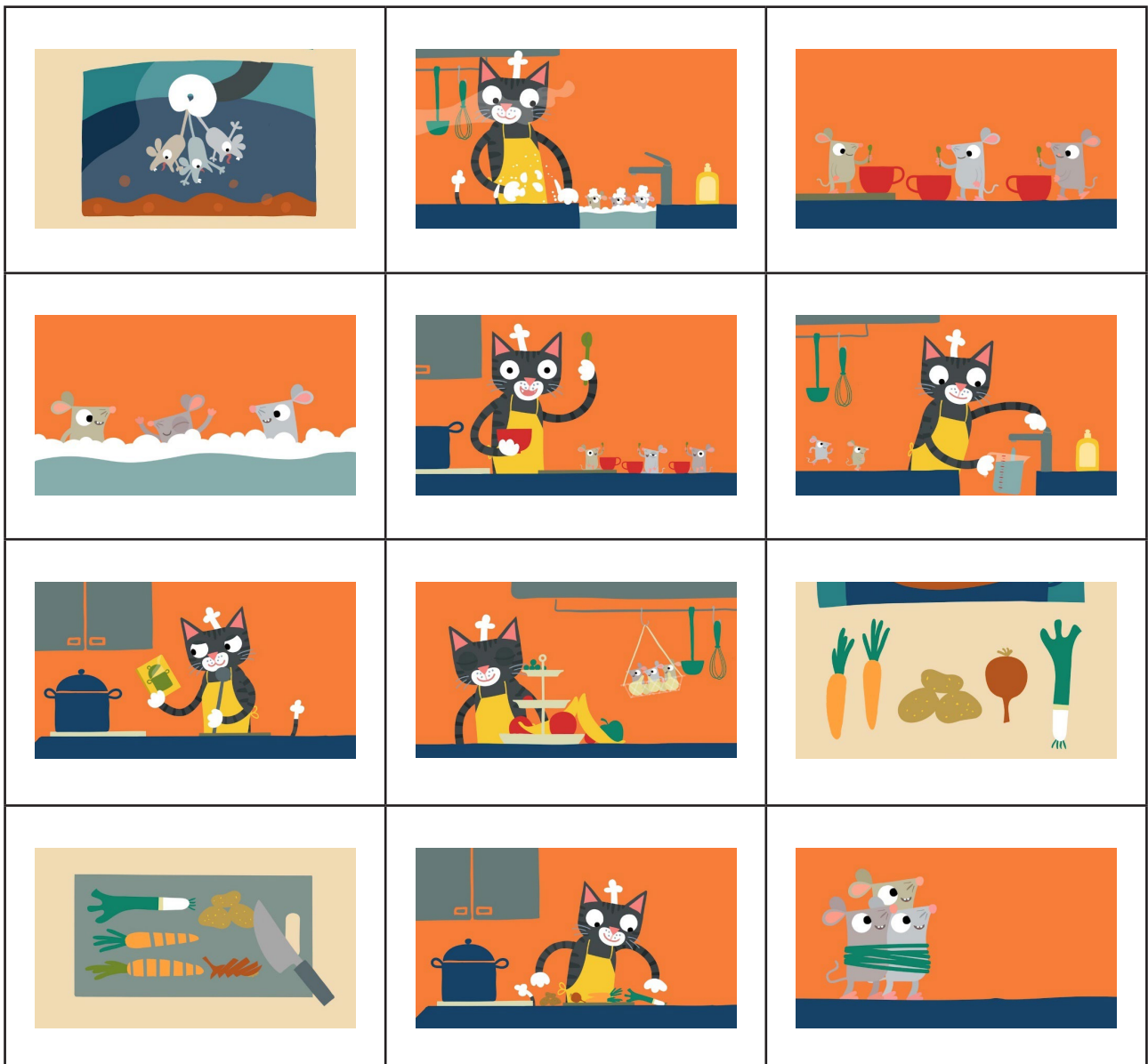


M 3.2 Katze – ein Memoryspiel – Teil 2

Auf diesem Arbeitsblatt findest Du weitere zwölf Bilder für euer Memoryspiel. Hier noch einmal die Aufgaben:

Aufgaben

1. Du arbeitest mit einem Partner oder einer Partnerin zusammen. Jeder von euch schneidet die Bilder auf den Arbeitsblättern M3.1 und M3.2 sorgfältig aus. Anschließend habt ihr von jedem Bild zwei Exemplare!
2. Legt die Bilder verdeckt, mit der Rückseite nach oben, auf euren Tisch.
3. Wie bei einem Memoryspiel versucht ihr, die Paare mit dem gleichen Bild zu finden.
4. Wichtig: Wer ein paar gefunden hat, darf das Paar erst nehmen, wenn er seinem Partner oder seiner Partnerin genau erklärt hat, was auf dem Bild zu sehen ist und was in der Filmhandlung passiert.



M 4 Der Film KATZE -Was passiert da eigentlich?

Die Katze möchte eine besondere Suppe kochen: Mäusesuppe. Du hast den Film gesehen und kannst erzählen, was im Film passiert.

Aufgaben

1. Auf diesem Arbeitsblatt sind zwölf Szenenfotos des Films durcheinander geraten. Du hast zwei Möglichkeit, die Bilder zu sortieren:
2. Schneide die Bilder aus und klebe sie auf einem neuen Blatt in der richtigen Reihenfolge zusammen.
3. Nummeriere auf diesem Arbeitsblatt die Bilder in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 12.
4. Erzähle mit Hilfe der Bilder einer Partnerin/ einem Partner die Geschichte:
5. Wenn Du ein Junge bist, erzählst du die Geschichte aus der Sicht der Katze.
6. Wenn Du ein Mädchen bist, erzählst du die Geschichte aus der Sicht der Mäuse.

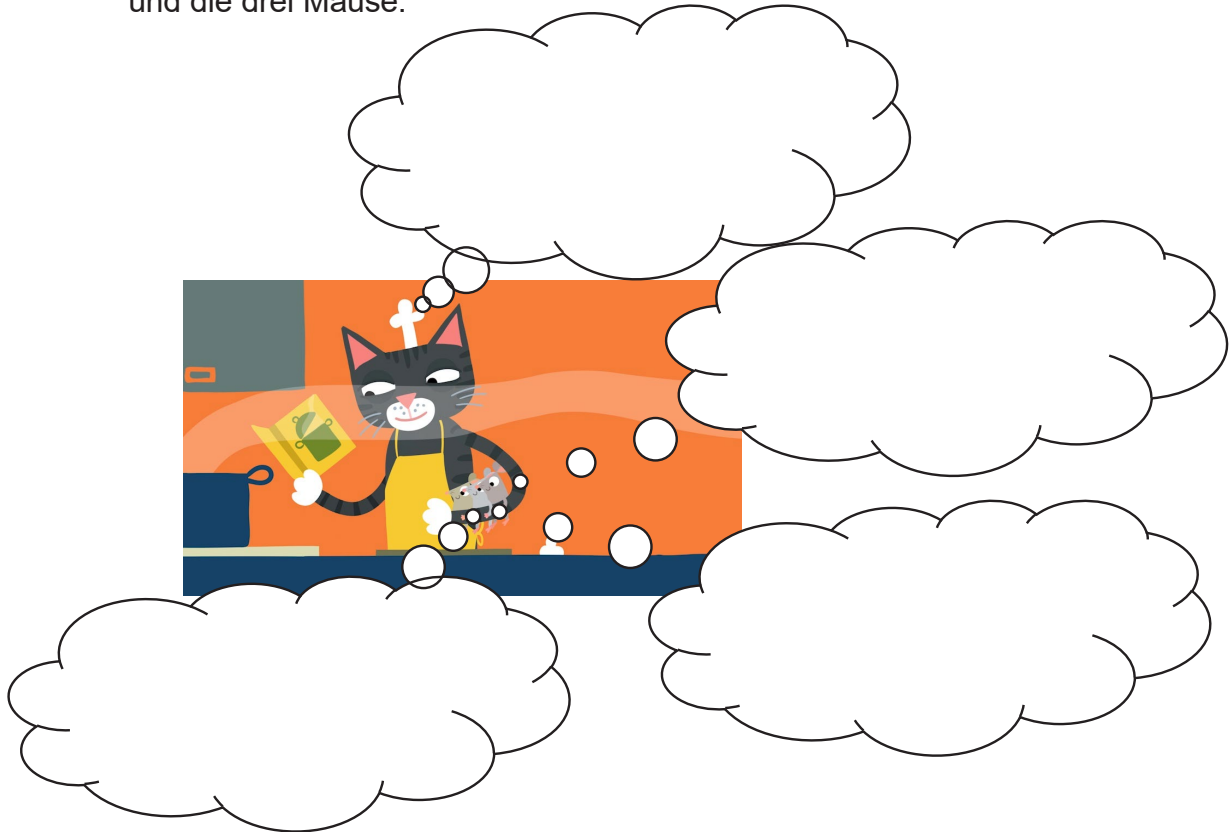


M 5 Die Katze – meine Fortsetzung des Films

Die Katze möchte eine besondere Suppe kochen: Mäusesuppe. Du hast etwa die Hälfte des Films gesehen und kannst erzählen, was passiert. Aber wie wird der Film weitergehen?

Aufgaben

1. Der Film stoppt bei folgender Szene. Ergänze die Gedankenblasen für die Katze und die drei Mäuse.



2. Denke dir eine Fortsetzung der Filmhandlung aus. Dazu kannst Du
 - a. ein kurzes Drehbuch schreiben und/oder
 - b. einige Szenenfotos malen, die deine Fortsetzung der Geschichte zeigen.
3. Stelle dein Ergebnis einem Partner oder einer Partnerin vor.

M 6 Die Katze und die Mäuse machen neue Erfahrungen

Katzen können Mäuse fangen... So habt ihr vor einiger Zeit gespielt. Aber Katzen und Mäuse können noch viel mehr. Und im Film machen die beiden – die Katze und die Mäuse – wunderbare neue Erfahrungen miteinander.

Aufgaben

1. Suche dir aus den Bildern von den Arbeitsblättern M3.1 und M3.2 drei Bilder aus, die für dich die Schönsten und die Wichtigsten aus dem Film sind. Klebe die Bilder in die beiden Kästchen auf diesem Arbeitsblatt.
2. Schreibe einen Text aus der Sicht der Katze und der drei Mäuse in die Sprechblasen, in dem sie über ihre Erfahrungen in der Küche berichten. Verwende dabei die folgenden Verben:

sehen

entdecken

verstehen

verändern

3. Stelle deine Texte einer Partnerin oder einem Partner vor. Entscheidet, welche der Texte ihr in eurer Gruppe vorstellen möchtet.



M 7 War das mal ein Tier? - Lea und die komischen Worte

Auch Menschen machen neue Erfahrungen mit dem Essen und beim Essen. Und sie denken darüber nach, ob es für sie richtig und gut ist, wenn sie nicht alles essen. Darüber denken manchmal sogar kleine Kinder nach.

Aufgaben

1. Lies die folgende kleine Geschichte.

Lea ist jetzt fünf Jahre alt. Ihr Papa und ihre Mama kochen gern und probieren gern einmal etwas Neues aus. Sie achten darauf, dass auf den Zutaten BIO draufsteht, nicht nur beim Gemüse, sondern auch beim Brot und dem Fleisch. Manchmal kocht Papa Asiatisch, das ist dann richtig scharf, aber auch das mag Lea. Lea ist ein **Allesesser**. Doch eines Tages sitzt sie am Tisch und sagt mit einem Blick auf ihren Teller, auf dem eine Scheibe Wurst liegt: „War das mal ein Tier?“ „Natürlich“, sagt ihr Papa. „Wurst wird aus Fleisch gemacht und Fleisch kommt von einem Tier, von einem Rind, einem Schwein oder von einem Huhn.“ „Ich esse Nichts, was mal Augen hatte“, sagt Lea. Mama und Papa schauen sich an. „Ist Lea jetzt **Vegetarierin**?“ fragt Mama und blickt über den Tisch. Und Papa sagt. „Ok, wenn du heute kein Fleisch magst, isst du es nicht. Sag einfach Bescheid, wenn du Fleisch möchtest. Magst du eigentlich auch keinen Honig mehr und keine Milch?“ „Natürlich, Honig und Milch esse ich gern. Da sind ja keine Augen drin.“ „Naja“, sagt Mama. „Manche Leute essen auch keinen Honig und keine Milch. Denn der Honig wird von Bienen gemacht und Milch kommt von den Kühen. Sie sagen: Dafür haben die Bienen und die Kühe gearbeitet. Diese Leute nennen sich **Veganer**.“ „Veganer,“ sagt Lea, „das ist ein komisches Wort.“ Und sie muss ein bisschen lachen.

Seit diesem Tag fragen Mama und Papa, was Lea essen möchte. Und manchmal isst Lea auch eine Scheibe Wurst oder ein Stück von der Currywurst auf dem Markt. „Sie ist vielleicht doch eine **Flexitarierin**, also ab und zu mal Fleisch, wenn es schmeckt“, sagt Papa und schaut seine Frau an: „Vielleicht sollten wir auch mal einen Tag in der Woche auf Fleisch verzichten.“ „Dann wären wir drei ja **Flexianer**,“ sagt Mama und beide lachen. Und Lea sagt: „Ihr kennt aber komische Worte.“ Und lacht mit.

2. Markiere die „komischen Worte“, die Lea und ihre Eltern benutzen, mit einem Textmarker und erläutere einem Partner oder einer Partnerin die Bedeutung mit eigenen Worten.
3. Erzähle eine Fortsetzung der Geschichte von Lea und den komischen Worten. In deiner Erzählung sollen die folgenden Worte vorkommen, die Du bereits kennst.

sehen

entdecken

verstehen

verändern

4. Wenn dich jemand fragt: „Und was isst du so? Welche der komischen Worte würdest du benutzen?“

M 8 Gemeinsam essen mit Respekt – Wer isst was und warum?

Am Ende des Films essen die Katze und die drei Mäuse eine Gemüsesuppe – und allen schmeckt sie und alle werden vermutlich satt?

Die Ernährungsformen sind vielfältig. Aber es geht nicht unbedingt darum, dass alle immer das Gleiche essen, damit sie friedlich miteinander zusammenleben, sondern darum, zu verstehen, was die Anderen essen oder nicht essen und warum sie das tun?

Aufgaben

1. Höre oder lese die Geschichte „Lea und die komischen Worte“.
2. Lea lernt eine Vielzahl von Worten kennen, die unterschiedliche Essgewohnheiten beschreiben. Vertiefe deine Kenntnisse über diese Essgewohnheiten
 - a. Recherchiere mit einem Partner/ einer Partnerin auf folgenden Internetseiten
 - <https://www.zeit.de/lebensart/essen-trinken/2013-10/infografik-artikel-ernaehrungsarten>
 - <https://www.kuehne.de/magazin/essen-geniessen/ernaehrungstypen>
 - <https://www.foodboom.de/lesestoff/ernaehrungsformen-im-ueberblick>
 - b. Tragt eure Ergebnisse in die folgende Tabelle ein.

Bezeichnung	Lebensmittel	Gründe für diesen Ernährungstyp
Omnivore		
Vegetarier		
Lacto-Vegetarier		
Ovo-Lacto-Vegetarier		
Puddingvegetarier		
Veganer		
Rohköstler		
Pescetarier		
Frutarier		
Flexitarier		
Carnivor		
Paleo		
Freeganer		

M 9 Gemeinsam essen mit Respekt - Essgewohnheiten in den Religionen

In vielen Religionen gibt es Vorschriften, die regeln, welche Speisen gegessen werden sollen und welche nicht. Die Gründe dafür sind vielfältig und für manchen Menschen, der nicht dieser Religion angehört, oftmals unverständlich. Aber hinter vielen Speisevorschriften, die manchmal auch den Umgang mit Alkohol und Drogen umfassen, steht eine besondere Bedeutung.

Aufgaben

Auf der folgenden Internetseite findest Du einen Überblick über die Speisevorschriften von einigen Weltreligionen.

<https://www.religionen-entdecken.de/lexikon/e/essen-in-den-religionen>

1. Bildet Partnerarbeit oder Kleingruppen und untersucht jeweils eine Religion. Tragt eure Ergebnisse in der gesamten Gruppe vor und erstellt eine Tabelle.

Religion	Speisevorschriften	Gründe für die Vorschriften
Bahaitum		
Buddhismus		
Christentum		
Hinduismus		
Islam		
Judentum		

2. Markiert in eurer Liste mit GRÜN Speisen und Lebensmittel, die in allen Religionen gegessen werden. Markiert mit GELB besondere Vorschriften, auf die besonders geachtet werden soll und markiert mit ROT besondere Verbote.
3. Diskutiert in der gesamten Gruppe:
 - a. Welche Gemeinsamkeiten und besondere Unterschiede der Speisevorschriften und Ernährungsweisen gibt es in den Weltreligionen?
 - b. Könnt ihr einzelnen Religionen ganz oder teilweise besondere Ernährungsformen (z.B. Vegetarier, Flexitarier) zuordnen?
 - c. Stellt euch vor: Menschen aus allen Weltreligionen treffen sich zu einem gemeinsamen Essen.
 - i. Was könnten sie gemeinsam essen?
 - ii. Worauf sollten sie achten, damit keiner seine Speisevorschriften übertreten muss.

M 10 Gemeinsam essen mit Respekt - Zachäus und Jesus

Für Jesus hatte das gemeinsame Essen und Trinken mit anderen Menschen eine ganz besondere Bedeutung. Nicht nur mit seinen engsten Freundinnen und Freunden traf er sich in den Häusern oder am See Genezareth zu gemeinsamen Mahlzeiten, sondern auch mit Menschen, die von anderen Menschen abgelehnt wurden oder auch mit Menschen, die ihn selbst ablehnten.

Eine dieser Geschichten von Jesus erzählt von der Begegnung mit Zachäus, der als Oberzöllner für die Besatzungsmacht der Römer im Land Israel arbeitete. Schon deshalb wurde er von anderen Menschen schlecht angesehen, aus der Gemeinschaft ausgeschlossen und gemieden. Vermutlich sagte man ihm auch nach, dass er bei der Einnahme der Zollgebühren betrogen hat und Geld in die eigene Tasche gesteckt hat.

Aufgaben

1. Lies die Geschichte von Jesus und Zachäus

Jesus kam nach Jericho und ging durch die Stadt. Dort lebte ein Mann, der Zachäus hieß. Er war der oberste Zolleinnehmer und sehr reich. Er wollte unbedingt sehen, wer dieser Jesus war. Aber er konnte es nicht, denn er war klein, und die Volksmenge versperrte ihm die Sicht. Deshalb lief er voraus und kletterte auf einen Maulbeerfeigenbaum, um Jesus sehen zu können – denn dort musste er vorbeikommen.

Als Jesus an die Stelle kam, blickte er hoch und sagte zu ihm: »Zachäus, steig schnell herab. Ich muss heute in deinem Haus zu Gast sein.« Sofort stieg Zachäus vom Baum herab. Voller Freude nahm er Jesus bei sich auf.

Als die Leute das sahen, ärgerten sie sich und sagten zueinander: »Bei einem Sünder ist er eingekehrt!« Aber Zachäus stand auf und sagte zum Herrn: »Herr, die Hälfte von meinem Besitz werde ich den Armen geben. Und wem ich zu viel abgenommen habe, dem werde ich es vierfach zurückzahlen.«

Da sagte Jesus zu ihm: »Heute bist du gerettet worden – zusammen mit allen, die in deinem Haus leben. Denn auch du bist ein Nachkomme Abrahams!¹⁹

Der Menschensohn ist gekommen, um die Verlorenen zu suchen und zu retten.«

(Zitiert nach [Basisbibel](#))

2. Erstelle mit einem Partner oder einer Partnerin eine Nacherzählung der Geschichte von Zachäus und Jesus, in der die folgenden Worte vorkommen:

sehen

entdecken

verstehen

verändern

3. Tragt eure Geschichte in der Gesamtgruppe vor.
4. Überprüfe: Hast Du auch schon einmal die Erfahrung (eine Feier, ein besonderer Tag oder Anlass) gemacht, dass ein gemeinsames Essen die Beziehung zwischen dir und anderen Menschen verändert hat? Erzähle davon in der Gruppe!

¹⁹ Begriffserläuterung: Abraham ist für die Juden der Urvater Israels. Alle Nachfahren Abraham gehören zum Volk Israel. Wenn Jesus also Zachäus als „Nachkomme Abrahams“ bezeichnet, meint er damit: Auch Zachäus gehört zu uns, zum Volk Israel!



Katholisches Filmwerk GmbH

Ludwigstr. 33
60327 Frankfurt a.M.

TELEFON: +49-(0) 69-97 1436-0
E-MAIL: info@filmwerk.de
INTERNET: www.filmwerk.de



facebook.com/Katholisches.Filmwerk