



FAMILIE:

Wie Kinder und Eltern
miteinander klarkommen



ANIMANIMALS



DREI TIERGESCHICHTEN
AUS DER TRICKFILM-REIHE
VON JULIA OCKER



LESEPROBE



LERNMATERIALIEN
von Manfred Karsch

www.filmwerk.de



FAMILIE: WIE KINDER UND ELTERN MITEINANDER KLARKOMMEN

EULE – EICHHÖRNCHEN – KAULQUAPPE

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

Drei Filme: Eule, Eichhörnchen, Kaulquappe

Deutschland 2022, Animation, 12 Minuten

Regie: Julia Ocker

Buch: Julia Ocker

Produzent: Thomas Meyer-Hermann

Produktion: STUDIO FILM Bilder, KiKA, ARD & ZDF, SWR

ZUM AUTOREN

Dr. Manfred Karsch

Theologe – Religionspädagoge – Pädagoge, E-Mail: manfred.karsch57@gmail.com

GLIEDERUNG

Zur Reihe Animanimals und deren Einsatz in der Bildungsarbeit	S. 03
Familie – das Schwerpunktthema des Samplers	S. 04
Einsatzmöglichkeiten	S. 05
Schlagworte	S. 05

Eule

• Filmbeschreibung	S. 06
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 06
◦ Eule – ein nachtaktiver Greifvogel	S. 06
◦ Helikoptereltern und Nesthocker – wenn die Kleinen flügge werden	S. 06
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 07
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 08
• Arbeitsblätter M1 – M4	S. 09 – 14

Eichhörnchen

• Filmbeschreibung	S. 15
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 15
◦ Eichhörnchen – ein Tier mit Sammelleidenschaft	S. 15
◦ Eltern – zwischen beruflichen und familiären Anforderungen	S. 15
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 16
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 16
• Arbeitsblätter M5 – M8	S. 17 – 21

Kaulquappe

• Filmbeschreibung	S. 22
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 22
◦ Kaulquappe – Erwachsen werden durch Verwandlung	S. 22
◦ Mehrkinderfamilien – Herausforderungen für Geschwister und Eltern	S. 22
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 23
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 24
• Arbeitsblätter M9 – M12	S. 25 – 29

Die Konferenz der Tiere

• Was die Tiere gelernt haben	S. 30
• Arbeitsblatt M13	S. 31

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 daran, die Filme auch in der Kinder- und Jugendarbeit, im 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 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 vier 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

¹ <https://www.zdf.de>

² https://de.wikipedia.org/wiki/Äsops_Fabeln

³ https://de.wikipedia.org/wiki/Jean_de_La_Fontaine

⁴ https://de.wikipedia.org/wiki/Gotthold_Ephraim_Lessing

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

FAMILIE – DAS SCHWERPUNKTTHEMA DES SAMPLERS

Trotz unterschiedlicher Lebenswelten verbindet die Tiere in den drei Filmen dieses Samplers ein Thema, das sofort auch in den Lebensalltag von Kindern und deren Eltern hineinreicht. Die Filme sprechen damit gleichermaßen Kinder, deren Eltern und ihre gesamte Familie an. Unter dem Stichwort Familie lassen sich so die Bildebenen der drei Tierfabeln schnell entschlüsseln und auf die Erfahrungen von Familien übertragen:

- Da ist die **Eule**, deren Drilling-Nachwuchs ihr nachts – nicht nur sprichwörtlich – auf dem Kopf herumtanzt und den Hals verdreht.
- Das **Eichhörnchen** möchte gern den Herbsttag nutzen, um die Haselnussvorräte für den Winter anzulegen. Da kommt ihm der Wunsch der beiden Kinder, gemeinsam mit dem Ball zu spielen, nicht gerade zur rechten Zeit.
- Und schließlich freuen sich die Froscheltern über die Geburt ihrer ersten **Kaulquappe**. Sie und auch die Erstgeborene müssen dann aber mit der Situation fertig werden, dass deren Aufmerksamkeit, Liebe und Wertschätzung auch den weiteren Geschwisterkindern gelten muss.⁶

Die drei Filme spiegeln damit viele Aspekte der Alltagsrealität von Eltern, Alleinerziehenden, Einzelkindern und Geschwisterkindern: Das Glück und die Freude, die Liebe und Aufmerksamkeit der Eltern bzw. der Kinder zu gewinnen, sie zu unterstützen und damit den Auftrag zur Erziehung zu übernehmen, korrespondiert mit der Notwendigkeit, Verantwortung für das gesamte Zusammenleben zu übernehmen. Die Erziehung, aber auch das gemeinsame Spiel – wie bei den Eichhörnchen – erfordert Zeit auch in Zeiten ständiger Doppelbelastung. Die Aufgabe, Eltern zu sein, erweist sich – wie bei der Eule – als 24/7-Job und zerreißt den Alltag zwischen beruflichen und familiären Verpflichtungen. Als Geschwisterkind groß zu werden, ist – wie bei den beiden kleinen Eichhörnchen – ein großes Geschenk wie auch – so bei der Kaulquappe – eine große Herausforderung.

Alle drei Filme bieten sich damit für vielfältige Einsatzorte und Einsatzrahmen an: In der Eltern- und Familienberatung können die Filme Gesprächsanlässe bieten, die eigene Erfahrungen im familiären Alltag zu reflektieren. In gemischten Eltern-Kind-Gruppen wecken das gemeinsame Anschauen, das Filmgespräch und die anschließende Erarbeitung gegenseitige Empathie für die Bedürfnisse und Erwartungen von Kindern und Eltern. Gerade diese drei Filme aus der Reihe Animanimals ermöglichen es, aus der Distanz der Fabel heraus eigene Erfahrungen und Erlebnisse im Zusammenleben der Generationen zu thematisieren. Neben dem Gespräch über die jeweiligen Filme können die Filme kreative Impulse zur Rollenübernahme und Rollendarstellung (z.B. auf der Basis von Rollenspielen) geben und damit einen spielerischen Umgang zur Arbeit mit und Analyse von Familienaufstellungen⁷ geben.

⁶ In den Kontext der drei Filme passt auch der Film FLEDERMAUS aus der Animanimals-Reihe: Eine Amsel und eine Fledermaus teilen sich, nach anfänglichen nachbarlichen Schwierigkeiten, die Betreuung der drei kleinen Vogelkinder in einer Wechselschicht zwischen Tag und Nacht.

⁷ <https://de.wikipedia.org/wiki/Familienaufstellung>

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Einsatzalter: Elementarbereich ab 4 Jahre, Grundschule (Schuleingangsphase, 3./4.Klasse), SEK I, Erwachsenengruppen

Einsatzorte: Kindertageseinrichtungen, Schule, außerschulische Kinder- und Jugendarbeit, Erwachsenenbildung, Eltern- und Familienberatung, Eltern-Kind-Gruppen

Fächer: Sachkunde, Ev. und kath. Religion, Ethik, Praktische Philosophie, soziales Lernen, Pädagogik

SCHLAGWORTE

Achtsamkeit, Familie, Eltern, Kinder, Geschwister, Erziehung, Spiel, Verantwortung, Empathie, Selbstständigkeit, Vertrauen, Vorbild, Arbeit, Freizeit, Lebensgestaltung, Gerechtigkeit



Vielen Dank

für Ihr Interesse an unseren Lernmaterialien

Die vollständige Fassung kann zusammen mit dem Film erworben werden. Mehr Informationen zu diesen und weiteren pädagogischen Materialien zu vielen Filmen finden Sie im Shop des kfw

