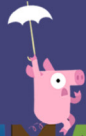


KREATIVITÄT:

Mit guten Ideen Lösungen finden



ANIMANIMALS

DREI TIERGESCHICHTEN
AUS DER TRICKFILM-REIHE
VON JULIA OCKER



LESEPROBE



LERNMATERIALIEN
von Manfred Karsch

www.filmwerk.de



KREATIVITÄT: MIT GUTEN IDEEN LÖSUNGEN FINDEN

MAMMUT – LEOPARD – PAPAGEI

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

Drei Filme: Mammut, Leopard, Papagei
Deutschland 2022, Animation, 11 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
Kreativität – das Schwerpunktthema des Samplers	S. 04
Einsatzmöglichkeiten	S. 04
Schlagworte	S. 05

Mammut

• Filmbeschreibung	S. 06
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 06
◦ Mammut – eine ausgestorbene Gattung	S. 06
◦ Mammut – Neue Sichtweisen verändern den Blick auf die Welt	S. 06
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 07
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 07
• Arbeitsblätter M1 – M4	S. 08 – 11

Leopard

• Filmbeschreibung	S. 12
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 12
◦ Leopard – ein sicherer Schlafplatz auf dem Baum	S. 12
◦ Leopard und Wurm – Streit und Freundschaft ungleicher Tiere	S. 12
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 13
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 13
• Arbeitsblätter M5 – M8	S. 14 – 17

Papagei

• Filmbeschreibung	S. 18
• Themenfelder und zwischenmenschliche Erfahrungen	S. 18
◦ Papagei – eine kreative Vogelart mit einer lauten Stimme	S. 18
◦ Papagei – ein Systemsprenger findet eine besondere Aufgabe	S. 18
• Anregungen für die Arbeit mit dem Film	S. 19
• Übersicht: Arbeitsblätter und interaktive Arbeitsmaterialien	S. 19
• Arbeitsblätter M9 – M12	S. 20 – 23

Die Konferenz der Tiere

• Was die Tiere gelernt haben	S. 24
• Arbeitsblatt M13	S. 25

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, 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.

KREATIVITÄT – DAS SCHWERPUNKTHEMA DES SAMPLERS

And the Oscar goes to ... – Mit den wichtigsten Filmpreisen im Jahr werden nicht nur die Hauptdarsteller geehrt, sondern auch die Schauspielerinnen und Schauspieler in den kleinen Nebenrollen. Und erst das Zusammenspiel zwischen großen und kleinen Rollen lässt einen Film zu einem sehenswerten Kunstwerk werden. So haben die drei Tiere, die in den Filmen dieses Samplers die Titelrolle spielen, nicht jeweils allein ihren großen Auftritt, sondern sind auf die anderen Tiere mit ihren besonderen Fähigkeiten angewiesen, die ihnen bei ihren großen und kleinen Alltagsproblemen unterstützend zur Seite stehen. Diejenigen Zuschauerinnen und Zuschauer, die sich bereits in der Welt der ANIMANIMALS auskennen, stoßen dabei auf alte Bekannte aus früheren Filmen der Reihe, die zum Teil mit ihren Eigenheiten und Fähigkeiten einen neuen Auftritt haben.

So ist es die KRABBE⁶, die mit ihren Scheren in ihrem eigenen Film bereits einer Robbenfamilie und einem Walross zunächst lästig und dann hilfreich zur Seite stand, die dem kleinen **Mammut** und dann seiner ganzen Familie durch einen Kurzhaarschnitt aus ihrer Orientierungslosigkeit hilft. Der **Papagei** hatte als Eisverkäufer bereits im Film FAULTIER⁷ einen kreativen Auftritt. Als zunächst hyperaktiver und lauter Zeitgenosse kommt er nun dem von Heiserkeit geplagten Faultier zur Hilfe und übernimmt kurzerhand und mit Erfolg dessen Eiswagen im Urwald. Der **Leopard** schließlich hatte bereits im gleichnamigen Film mit einem FEUERSALAMANDER⁸ eine ungleiche Freundschaft geschlossen. Im eigenen Film kann er sich nach anfänglichem Streit mit einem (REGEN)-WURM⁹ auf dessen Sicherungskonzept für einen ruhigen und vor allem sicheren Schlaf auf einem Baum verlassen.

Kreativität erweist sich in allen drei Filmen als eine Fähigkeit, die anderen Tieren hilft, ihre eigenen Schwächen, Handicaps und Lebensbedingungen zu meistern. *Hilfe* für den Anderen und ein *Miteinander*, das allen gerecht wird, stehen als Themen dieser Tierparabeln im Mittelpunkt. Dass es bei solchen *Problemlösungen* nicht ohne anfängliche Konflikte und Hindernisse zugeht, zeigen alle drei Filmhandlungen. Bereitschaft zur *Veränderung* ist dabei eine grundsätzliche Voraussetzung.

Die Übertragung der Tierparabeln auf den zwischenmenschlichen Alltag bietet sich an: Mut zu *Veränderungen* ist notwendig, um Menschen aus ihrer Orientierungslosigkeit und Lethargie zu befreien. Sogenannte verhaltenskreative Zeitgenossen werden nicht ausgegrenzt, sondern bekommen für ihre besonderen Fähigkeiten wichtige Aufgaben für ein gut funktionierendes *Zusammenleben*. Und mit guten Ideen können überraschende und für alle zufriedenstellende *Problemlösungen* gefunden werden.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

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

Einsatzorte: Schule, außerschulische Kinder- und Jugendarbeit, Erwachsenenbildung

Fächer: Sachkunde, Ev. und Kath. Religion, Ethik, Praktische Philosophie, soziales Lernen, Sport, Musik

⁶ <https://lizenzshop.filmwerk.de/shop/detail.cfm?id=2839>. Sampler Feinde – Freunde

⁷ <https://lizenzshop.filmwerk.de/shop/detail.cfm?id=2739>. Sampler Gemeinschaft; Außerdem treten im Film der Löwe, das Lama und der meditierende Affe aus dem Film Schlange auf.

⁸ <https://lizenzshop.filmwerk.de/shop/detail.cfm?id=2738>. Sampler Sozialkompetenz

⁹ <https://lizenzshop.filmwerk.de/shop/detail.cfm?id=2738>. Sampler Sozialkompetenz

SCHLAGWORTE

Kreativität, Gemeinschaft, Hilfe, Miteinander, Füreinander, Problemlösungen, gute Ideen, Zusammenleben, Freundschaft, soziale Kompetenz, Verständnis, Veränderungsbereitschaft, Orientierung, Konflikte, Streit, Wertschätzung, Achtsamkeit



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

