



Über das medienpädagogische Begleitmaterial

Liebe Lehrkräfte, liebe Pädagog:innen,

Sie haben sich entschieden, gemeinsam mit Ihrer Klasse oder Gruppe die Nordischen Filmtage zu besuchen. Damit dieser Kinobesuch ein erfüllendes Erlebnis wird, das über den Film hinausreicht, bieten wir Ihnen in diesem Dokument Impulse und Ideen für die Vor- und Nachbereitung an. Diese gliedern sich in **drei Aktivitätstypen**:

- **Sehen:** Beobachtungsaufträge, visuelle Besonderheiten erkennen und benennen, Auflösung, Kameraarbeit & Schnitt 🧐
- **Hören & Sprechen:** Diskussionsanregungen, Rollenspiele, Dialog-Analyse, Filmmusik 🗨️💡
- **Malen, Schreiben & Machen:** gestalterische Aufträge, tiefgehende Auseinandersetzung mit Themen oder Einzel-Aspekten des Gesehenen, begleitende Aktivitäten (auch außerhalb des Klassenraums z.B. kochen, Museum etc.) 🧑🍳

Die Impulse fokussieren sich auf ein bis zwei Themen pro Film. Bei den vorgeschlagenen Sichtungsaufträgen geht es nicht darum, alles abzuarbeiten. Vielmehr können Sie abhängig von den Fähigkeiten und Interessen der Schüler:innen sowie der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit diese Impulse selbstverständlich anpassen, kürzen oder erweitern. Der Entdeckungslust sind keine Grenzen gesetzt!

Die Aufgaben sind bereits für Ihre Schüler:innen formuliert. Zusätzlich erhalten Sie an einigen Stellen für Sie als Pädagog:in ergänzende Informationen, die Sie nach Bedarf einsetzen können.

An einigen Stellen werden Links zu externen Inhalten aufgeführt, für die allerdings keine Haftung übernommen werden kann.

Wir wünschen viel Vergnügen im Schulkino!

Hanna Reifgerst & Theresa Moßbacher



STRAUME / FLOW



Produktionsjahr: 2024

Regie: Gints Zilbalodis

Produktionsland: Lettland, Frankreich

Fassung: ohne Dialoge

Genre: Animation, Roadmovie

Empfohlen ab 10 Jahren, für Schüler:innen in Klasse 5-13

Gemäß § 14 Abs 7 JuSchG freigegeben als Infoprogramm oder Lehrprogramm

Themen: Identität, Gemeinschaft und Gesellschaft, Umwelt, Kommunikation / Interaktion

Gespentisch ragen die Überreste menschlicher Zivilisation aus dem Wasser. Eine Handvoll Tiere scheinen die letzten Überlebenden zu sein. Eine einzelgängerische Katze, ein schläfriges Capybara, ein stolzer Sekretärvogel, ein verspielter Golden Retriever und ein diebisches Feuchtnasenäffchen bilden eine unorthodoxe wortlose Solidargemeinschaft. Auf dieser Arche Noah können die Tiere ihre Natur ausleben, doch im entscheidenden Augenblick rücken sie zusammen.



Thema: Identität

👄💡 Wie steht der Titel des Filmes im Zusammenhang mit dem Inhalt mit FLOW? Kann man den Titel auch auf das Leben im Allgemeinen übertragen? Wenn ja, wieso?

- ➔ Zeichnet euren eigenen Lebensfluss. Hat er viele Biegungen und vielleicht kleine Nebenflüsse oder verläuft er eher geradlinig?



👤 Der Lemur findet irgendwann einen Spiegel und betrachtet sich selbst wieder und wieder darin. Unsere Reflexion und welche Gedanken wir mit dem verbinden, was wir von uns im Spiegel sehen, kann eine große Wirkung auf uns selbst haben. Macht ein Foto von euch vor einem Spiegel oder macht einen Selfie, druckt das Bild aus und schreibt auf, welche Worte euch dazu einfallen. Legt im Anschluss eure Fotos mit einem Papier dazu im Klassenraum aus und lasst eure Klassenkamerad:innen aufschreiben, was sie mit euch in Verbindung bringen. Unterscheidet sich eure Wahrnehmung über euch selbst davon, wie andere euch wahrnehmen? Wenn ja, woran liegt das?



Thema: Gemeinschaft und Gesellschaft

👄💡 Die Tiere, die wir in FLOW kennenlernen, sind alle sehr unterschiedlich, dennoch finden sie Wege, miteinander auszukommen und friedlich miteinander auf dem Boot zu leben. Wie funktioniert das? Können wir Menschen uns daraus etwas abgucken, um es in unserem Miteinander anzuwenden? Was kann man eurer Ansicht nach tun, um Ängste und Misstrauen gegenüber anderen abzubauen? Macht eine Liste mit Vorschlägen – vielleicht könnt ihr gemeinsam versuchen, diese anzuwenden?

👄💡 Sobald Artgenoss:innen anwesend sind, verhalten sich die Tiere anders. Wie verändert sich ihr Verhalten den anderen Tieren im Boot gegenüber und woran liegt das?

Gleichzeitig gibt es aber auch Tiere, für sich für andere einsetzen und gegen ihre Artgenoss:innen Stellung beziehen (Anmerkung für Lehrkräfte: Als Beispiel kann hier der große Vogel dienen, der sich schützend vor die Katze stellt, als seine Artgenoss:innen sie bedrohen.) Welche Konsequenzen hat das? Habt auch ihr schon einmal etwas getan, bei dem ihr euch für andere eingesetzt habt, obwohl das viel Mut erfordert hat, oder fallen euch im Allgemeinen Beispiele dafür ein? Wenn ihr möchtet, könnt ihr euren Klassenkamerad:innen davon erzählen.

(Für Ältere:)

👄👄 Sobald mehr Tiere von einer Art im Boot sind oder aufeinander treffen, ändert sich die Dynamik zwischen den anwesenden Tieren. Es kommt unter anderem zu einer Art Rudelbildung und das Machtgefälle ändert sich. Die Tiere, die zuvor friedlich coexistiert haben, konkurrieren plötzlich um eine Machtposition. Sichtungsauftrag: Beobachtet und sammelt Beispiele für konkrete Situationen!

Parallelen hierzu weist das Werk „Farm der Tiere / Animal Farm“ von George Orwell auf. Falls ihr sein Werk kennt, vergleicht Unterschiede und Parallelen. Falls euch sein Roman nicht bekannt ist, informiert euch über seinen Inhalt. Wie entsteht der Gedanke des Strebens nach Macht, wie die Ansicht, dass sich jemand finden muss, der über andere herrscht? Wie kommt es zu Ungleichheit(en)? Überträgt diese Gedanken auch auf die Gesellschaft: Woher stammt der Glaube, dass manche Personen besser sind als andere? Wie kann man dem entgegenwirken?



👁️ Sichtungsauftrag: Welche Symbole, die auf eine weitere Ebene anspielen, finden sich in FLOW? Was bringen sie zum Ausdruck? (Anmerkung für Lehrkräfte: Ein Beispiel hierfür kann bspw. sein, dass der Anführervogel der großen Vögel sich auf den Schnabel des großen Vogels stellt und ihn damit sozusagen „mundtot“ macht, als sich dieser für die Katze einsetzt, und dass sich andere große Vögel auf seine Flügel stellen und ihn damit daran hintern, wegzufiegen.) Fallen euch weitere Symbole ein, denen ihr zum Beispiel im Alltag begegnet? Wofür stehen diese? Welche Emotionen und Gedanken sind mit ihnen verbunden?

👄💡 Wie deutet ihr das Ende und wie gefällt es euch? Passt es eurer Meinung nach zum Rest des Filmes? Diskutiert untereinander. Schreibt dann im Anschluss entweder ein alternatives Ende oder spinnst die Geschichte des Filmes bzw. der Tiere weiter.

Thema: Umwelt

👄💡 Der Film hat Parallelen zu der biblischen Geschichte der Arche Noah. Kennt ihr diese Geschichte? Was passiert darin? Welche Gemeinsamkeiten gibt es zwischen dieser Geschichte und dem Film; welche Unterschiede fallen euch ein?

Für Jüngere: Was oder wen würdet ihr auf die Arche Noah mitnehmen, was würdet ihr vielleicht gerne zurücklassen?

👄💡 Sucht nach weiteren apokalyptischen Mythen aus anderen Religionen oder Kulturen. Was fasziniert euch besonders?

Für Jüngere: Sucht euch einen Mythos oder eine Geschichte aus, die euch besonders gut gefällt und fertigt eine Zeichnung davon an.

Für Ältere: Wie entstehen solche Mythen? Könnt ihr Ursprünge dafür herausfinden? Denkt euch im Anschluss einen eigenen Mythos aus oder entwickelt eine Geschichte, die ihr zu diesem Thema gefunden habt, weiter. Ihr könnt diese auch in die heutige Zeit transportieren und neuinterpretieren.

👄💡 In der biblischen Geschichte dient die Flut als Strafe Gottes den Menschen gegenüber. Wenn sich in der heutigen Zeit Umweltkatastrophen ereignen, sind sie häufig Konsequenzen des Klimawandels und damit auch menschlichen Handelns. Es gibt immer mehr Klimaflüchtlinge, die sich vor Naturkatastrophen retten müssen. Was kann man tun, um dem Klimawandel entgegenzuwirken, was wird bereits getan? Macht eine Mindmap!



👤 Ein großes Problem in diesem Zusammenhang ist das steigende Wasserlevel. Manche Gebiete sind bereits Opfer davon geworden, weitere werden folgen. Welche Gebiete werden überflutet werden, wenn das Wasserlevel weiter steigt? Recherchiert und sucht euch dann eine Weltkarte heraus, auf der ihr die Gebiete markiert – ihr könnt gerne auch verschiedene Farben, die an verschiedene Stufen gebunden sind, verwenden (z.B. 3m Höhe: rot, 4m Höhe: grün etc.).

Brecht dann auf und macht Fotos von Lübeck. Druckt eure Fotos anschließend aus und schwärzt alles, was bei einem ansteigenden Wasserspiegel untergehen und damit nicht mehr sichtbar sein würde.



👤 FLOW zeigt uns Zuschauenden, wie schön unsere Umwelt ist und sein kann, wenn wir ihr Aufmerksamkeit schenken. Was macht für euch Schönheit aus? Und worin findet ihr Schönheit? Zieht mit eurem Handy oder einer Kamera los und fangt mit ihr ein, was ihr als schön empfindet. Wenn ihr möchtet, könnt ihr im Anschluss daraus eine Ausstellung im Klassenzimmer machen oder euch ein eigenes kleines Album mit euren Fotos anlegen.

👄👂 Hörauftrag: Im Film gibt es keine Dialoge, daher ist die Hintergrundmusik umso wichtiger – wie wird sie eingesetzt? Oder beruht der Film vorwiegend auf Geräuschen?



👤 Überlegt euch im Anschluss eine kleine Szene, die in den Film passen könnte, und macht euch dann Gedanken dazu, wie ihr sie unterlegen würdet. Sucht dazu Musik heraus oder nehmt Geräusche auf, die euch passend erscheinen.

- ➔ Ihr könnt für eure Szene auch unterschiedliche Musik und Geräusche ausprobieren und dann testen, welche Musik / Geräusche welche Art von Wirkung auf euch haben.
- ➔ Als Anleitung könnt ihr dazu die Methode EXPERIMENTE MIT TONAUFNAHMEN aus dem NFLplus-Methodenkoffer nutzen: <https://nflplus.nordische-filmtage.de/de/method/3>

👄👤 Ein Lied, das das Thema des Fließens (eines Flußes) aufgreift, ist das Lied „River flows in you“ des südkoreanischen Pianisten und Komponisten Yiruma. Hört es euch gemeinsam – wie wirkt es auf euch? Welche Gefühle löst es in euch aus? Wie ist die Stimmung des Liedes? Könnte man es auch in FLOW einsetzen oder unterscheiden sich das Lied und der Film zu sehr?

- ➔ <https://www.youtube.com/watch?v=7maJOI3QMuo> River flows in you - Yiruma

👤 Drückt das, was das Lied in euch auslöst / was es für euch ausdrückt, kreativ aus, nachdem ihr das Lied angehört habt. Ob ihr ein Bild malt, ein Gedicht oder eine Geschichte schreibt, einen kleinen Film aufnehmt oder oder oder, bleibt dabei komplett euch überlassen. Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

Thema: Kommunikation / Interaktion

👄👤 Die Tiere sprechen keine gemeinsame Sprache – dennoch finden sie Wege, miteinander zu kommunizieren. Wie machen sie das? Fallen euch weitere Situationen ein, in denen es auch für uns Menschen schwierig ist, uns miteinander zu verständigen?

👤 In der non-verbalen Kommunikation, die wir unbewusst jeden Tag einsetzen, verwenden wir Körpersprache, Mimik und Gestik und vermitteln anderen auf diese Weise unsere Gefühle. Kommt in kleinen Gruppen zusammen und filmt einander dabei, wie ihr über Körpersprache, Mimik und Gestik verschiedene Emotionen nacheinander ausdrückt. Im Anschluss könnt ihr vergleichen, wie ihr euch beim Zeigen verschiedener Gefühle unterscheidet. Außerdem könnt ihr eure Klassenkamerad:innen raten lassen, welche Emotionen ihr porträtiert habt.



🧠 Sprache ist viel mehr als nur das, was aus unserem Mund kommt. Gehörlose oder schwerhörige Menschen zum Beispiel benutzen Gebärdensprache, um miteinander zu kommunizieren. Weitere Informationen dazu könnt ihr unter diesem Link finden: <https://www.youtube.com/watch?v=1BigBwibE3s>

➔ Für Jüngere:

Schaut gemeinsam folgendes Video an, in dem euch ein gehörgeschädigtes Kind und seine Mutter Tiergebärden zeigen – vielleicht lernt ihr auch ein paar? <https://www.youtube.com/watch?v=agufkgxGaBE>
Ihr könnt euch weitere Gebärden recherchieren und daraus ein Quiz machen!

➔ Für Ältere:

Schaut euch dieses oder andere Videos von Cindy Klink, einer schwerhörigen Youtuberin an, die auf dieser Plattform Gebärdensprachtutorials anbietet, und lernt selbst eine der Gebärden: <https://www.youtube.com/watch?v= WhHXWcPVfY&list=PLGHApN8-gJe6qFPjOjxdXnT2eU1EPUohG>

Danach könnt ihr ein paar davon euren Klassenkamerad:innen präsentieren und sie versuchen lassen, ihre Bedeutung zu erraten.

Experimente mit Tonaufnahmen

Kurzbeschreibung

Beim Experimentieren mit Tonaufnahmen arbeiten die Schüler:innen mit Aufnahmegegeräten. Sie erfahren, welche Rahmenbedingungen bestehen müssen, um Geräusche sauber aufzunehmen und probieren sich im Umgang mit technischen Geräten aus. Entsprechend der Altersgruppe steht bei dieser Methode Ausprobieren und praktische Tätigkeit im Mittelpunkt.

Hintergrund

Zeitgleich mit den ersten Filmerfahrungen sollen Kinder die Möglichkeit bekommen, hinter die Kulissen zu schauen und Rahmenbedingungen oder Filmgewerke kennen zu lernen. Dass für eine Filmproduktion verschiedene Arbeitsschritte notwendig sind, kann am besten nach einem Kinofilm erörtert werden. Um sich selbst einem dieser Schritte zu nähern, können sich die Schüler:innen in dieser Methode ausprobieren und Erfahrungen in der Medienproduktion sammeln.

Variationsmöglichkeit

Je nach Entwicklungsstand oder Vorwissen der Schüler:innen kann die Methode auch komplexer gestaltet werden. Die Schüler:innen wählen sich Bücher oder Kurzgeschichten, die sie im Sinne eines Hörspiels vertonen und mit Geräuschen ergänzen. Auch die umgekehrte Herangehensweise ist möglich: Zuerst finden die Schüler:innen Geräusche und entwickeln daraus ihre eigene Geschichte.

Fachanforderungen Bezüge

Primarstufe: **Deutsch:** I Sprechen und Zuhören, IV Sprache und Sprachgebrauch untersuchen; **Musik:** Musik erfinden und arrangieren; **Medienkompetenz:** K2 Kommunizieren und Kooperieren, K3 Produzieren und Präsentieren.

Unterrichtsfächer **Stichworte** **Altersempfehlung** **Aktivität** **Zeitaufwand**



Ablauf

1. Einstieg

Zu Beginn werden das Aufnahmegerät und das restliche Material geheimnisvoll präsentiert. Dazu kann der Materialtisch einfach mit einer Decke abgedeckt und Stück für Stück eröffnet und durch die Klasse benannt und beschrieben werden.

Fragen zur Anregung: Was ist das? Wozu wird es benutzt?

Im Anschluss wird die Funktionsweise der Aufnahmegeräte erläutert. Hier kann beispielsweise auf ein Geräusch aus dem gesehenen Film als Beispiel eingegangen werden.

2. Gruppenfindung

Die Schüler:innen finden sich in Paaren oder Gruppen von zwei bis vier Personen zusammen. Diese können je nach Zeitkontingent spielerisch oder selbstständig gefunden oder eingeteilt werden.

3. Probierphase

Im Vordergrund steht das Ausprobieren des Geräts, weshalb den Schüler*innen so viel Freiraum wie möglich eingeräumt werden sollte. Um sich nicht gegenseitig bei den Aufnahmen zu stören, wäre die Nutzung verschiedener Räumlichkeiten empfehlenswert. Wenn möglich, können die Kindergruppen ihre Geräusche auch draußen, im Bad, auf dem Schulhof oder in der Küche „einfangen“. Durch die Nutzung von Wasser, Steinen, Blättern und anderen Naturmaterialien können so auch natürliche Klänge oder Alltagsgeräusche aufgezeichnet werden.

4. Vorstellen

Je nach Beschaffenheit des Aufnahmegeräts kann der Ton direkt oder über andere Abspielgeräte wiedergegeben werden. Nun kann jede Gruppe ihre Geräusche vorstellen und die anderen Schüler*innen raten lassen, wie das Geräusch produziert wurde.

Zum Abschluss kann kurz zusammengefasst werden, welche Schwierigkeiten oder Besonderheiten die Kinder während der Tätigkeit festgestellt haben. So kann durch die Thematisierung von Nebengeräuschen und die Notwendigkeit der Bearbeitung der Aufnahmen ein Bogen zur Filmproduktion geschlagen werden.

Material

Aufnahmegeräte (bestenfalls Mikrophon, Smartphone), Musikinstrumente, Naturmaterialien, Donnertrommel, Regenmacher, mehrere Räumlichkeiten.

Tipps

Dieser Altersgruppe macht es besonders viel Freude, wenn die Präsentation so spielerisch wie möglich abläuft. Dies kann beispielsweise in Form eines Ratespiels geschehen, bei dem Punkte an die einzelnen Gruppen vergeben werden.