

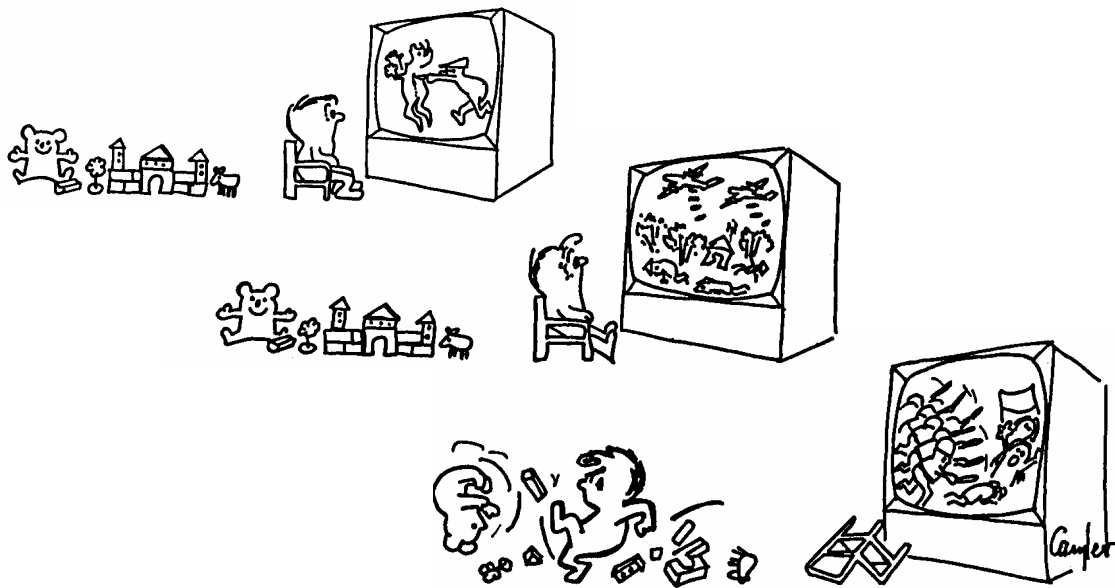
Methoden und Vorschläge zur Aufarbeitung von Film- und Fernseherlebnissen



04-2005

INHALTSVERZEICHNIS

ZIELE UND ABLAUF DER FOLGENDEN METHODEN UND VORSCHLÄGE	3
EINREISSZETTEL	4
EINSTIEGSFRAGEN	5
METHODE 66	5
FRAGETOPF	5
FRAGEBOGEN (ALLGEMEIN)	5
KOPIERVORLAGE FRAGETOPF	6
KOPIERVORLAGE FRAGEBOGEN	7
ALTERNATIVE: FRAGETOPF BLANKO	8
BRAINSTORMING	8
STUMMSCHRIFTLICHER DIALOG	9
ROLLENSPIELE	9
PLUS-MINUS	10
FILMDOMINO	10
WÜRFELMETHODEN	11
FRAGETOPFWÜRFEL	11
AUFGABENWÜRFEL	11
SECHSERWÜRFELSPIEL	12
FILM (FERNSEH-) WÜRFEL	12
FREQUENZMETHODE	13
ABBRUCHMETHODE	13
INFORMATIONEN SAMMELN	13
ANALYSEMETHODEN	14
ANALYSE DER FILMGESTALTUNG	14
ANALYSE DES "STRICKMUSTERS"	15
FILMROLLEN	16
FILMTHEMA VORGEBEN	16
FILME SELBER PRODUZIEREN	16
REZENSION (FILMKRITIK)	16
PRÄDIKAT	17
ALTERSSTUFEN	17
FILMQUIZ-METHODEN	18
QUIZ ZUM HERAUSRUFEN	18
GRUPPENQUIZ	18
SPONTANE FRAGEN AUS DER RUNDE	19
FRAGEN VON EINEM TEILNEHMER AN GESAMTE GRUPPE	19
FRAGEN VON EINEM TEILNEHMER ZUM SITZNACHBARN	19
1, 2 ODER 3 (ROT, GELB ODER GRÜN?)	19
QUIZ MIT FARBKÄRTCHEN	19
FRAGEBOGENQUIZ	20
QUIZ MIT ANTWORTBLATT	20
VORSICHT: FALLE! (LÜGENMÄRCHEN)	20
BILDNERISCHE METHODEN	21
SPONTANES MALEN/GEFÜHLE MALEN	21
FIGUREN, GEBÄUDE, SZENEN, LANDSCHAFTEN	21
BILDENTWURF	22
ENTWURF VON NEUEN FILMFIGUREN	22
ENTWURF FÜR FILMPLAKAT	22
VERFREMDUNG/ÜBERTREIBUNG/KARIKATUR	22
VEREINFACHUNG VON FILMFIGUREN	23
BILDGESCHICHTE	23
SYMBOLE UND ZEICHEN	23
MALEN NACH EINER FILMMELODIE (evtl. abstrakt)	23
MUSIKALISCHE FILMAUFARBEITUNG	24
IMPULSFILM	25



ZIELE UND ABLAUF DER FOLGENDEN METHODEN UND VORSCHLÄGE

„Ziele: Filmdaten (Bild- und Tondaten) müssen vom Zuseher in verwertbare Informationen umgewandelt werden: bewusstes Decodieren von Inhalt, Sachinformation, affektiver Information, Aussage, Wirkung, Aufbau, Gestaltung, Technik, Hintergrund, Realitätsbezug u.dgl. auf der Grundlage individueller kognitiver und affektiver Schemata; Erweitern der kollektiven Symbole und Codes, Erweitern des natürlichen und indikatorischen Bildverständnisses auf Grund von (didaktischer) Interaktion mit dem Medium, mit Mitschülern und Lehrperson.

Ablauf. SchülerInnen/HörerInnen und Lehrpersonen sehen sich gemeinsam einen Unterhaltungsfilm aus dem Fernsehen, einen Kinospielefilm, einen Unterrichts- oder Impulsfilm aus einer Bildstelle oder Bibliothek, einen Filmausschnitt aus CD-Rom oder Netzwerk o.ä. an. Wenn es der Zeitplan (Stundenplan) bzw. die Kürze des Filmes erlauben, wird der Film unmittelbar nach dem Ansehen aufgearbeitet. Die Lehrperson wählt - dem Film adäquat - eine Methode aus und versucht anhand dieser Methode, die Schüler zu veranlassen, sich zum Film zu äußern.

Die nachfolgend genannten Methoden eignen sich zur Aufarbeitung eines Unterrichtsfilmes (Realienfilmes), bei dem Sachinformationen erarbeitet oder vertieft werden sollen, zur Aufarbeitung eines Impulsfilmes der Bildstelle als Anregung zur Diskussion und Problembewältigung, zur pädagogischen Interaktion mit der medialen Freizeitwelt der Kinder und Jugendlichen (Medienerziehung in Schule, Elternhaus und Jugendarbeit ohne "erhobenen Zeigefinger") zur pädagogischen Interaktion mit "Neuen Medien" (Bild- Ton- und Laufbildinformationen von CD-Rom, DVD, Internet).

Die den Methoden folgende Reflexion richtet ihr Augenmerk vor allem auf erreichbare Decodierungsleistungen der Rezipienten bezüglich visueller und auditiver Film-Daten, erreichbare Erweiterungen von kognitiven Schemata bzw. kollektiver Codes und indikatorischen Bildverständnisses (Verständnis- und Lernprozesse) sowie auf mögliche Einschränkungen der individuellen Rezeptionsmöglichkeiten durch dirigistisch-manipulative Methodik. Die Reflexion basiert vor allem auf Beobachtungen beim praktischen Einsatz der genannten Methoden.“¹

¹ Theo Hug (Hrsg.), Technologiekritik und Medienpädagogik: zur Theorie und Praxis kritisch-reflexiver Medienkommunikation, Schneider-Verl. Hohengehren 1998, Seite 249



EINREISSZETTEL

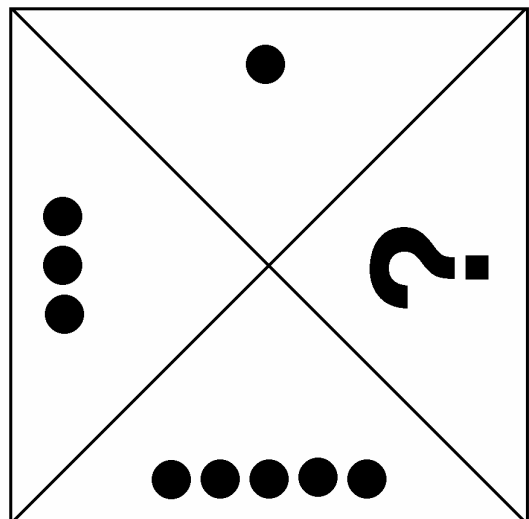
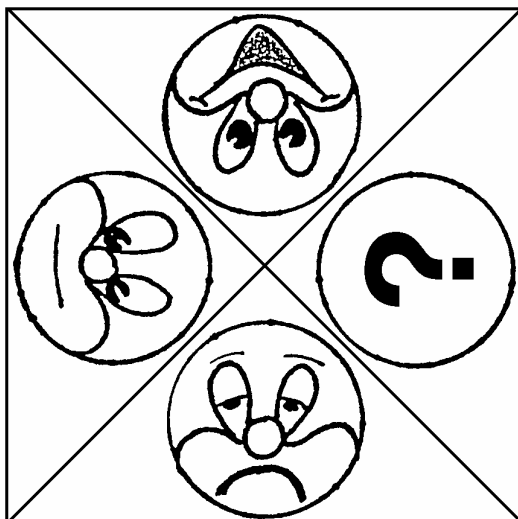
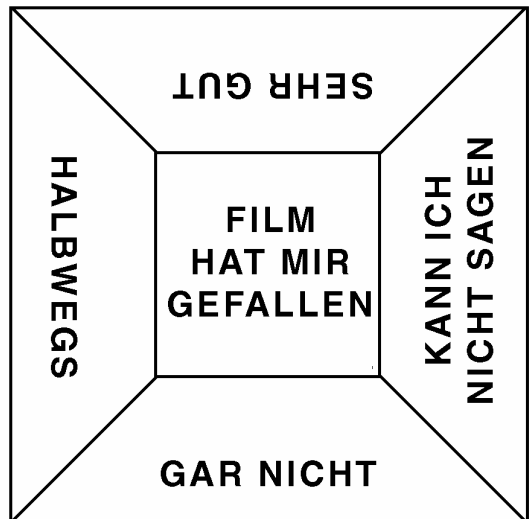
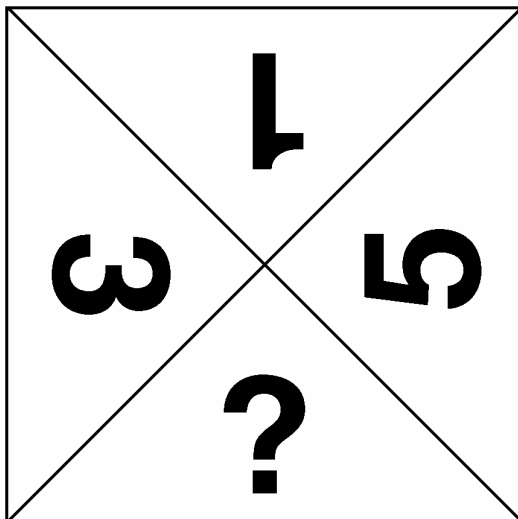
(spontane Methode, die "blitzartig" zu einem Filmgespräch führt - auch für größere Gruppen geeignet, etwa ab Volksschule)

Nach dem Film werden von einem Diskussionsleiter "Einreißzettel" verteilt. Jeder Zuschauer soll auf die Frage "Wie hat mir der Film gefallen?" ohne langes Nachdenken diesen Zettel an der für ihn zutreffenden Stelle einreißen (siehe Kopiervorlage) und sofort wieder abgeben.

Der Diskussionsleiter sortiert die Einreißzettel und erhält eine erste Grobmeinung der Gruppe über den Film.

Aus den Fragen nach Begründung, ob der Film gefallen/nicht gefallen hat u.ä., entsteht sehr rasch eine rege Filmdiskussion. Interessant ist auch der Vergleich zwischen der spontanen Meinung knapp nach dem Film und der (oft geänderten) Ansicht nach intensivem Filmgespräch.

Kinder könnten dem Film Noten oder Punkte geben und den Zettel an der entsprechenden Stelle einreißen (die Wertigkeit der Punkte muss mit den Kindern vereinbart werden - z.B. ein Punkt oder fünf Punkte für sehr gut?).





EINSTIEGSFRAGEN

(frontale Methode zwischen Diskussionsleiter und Zuseher, auch bei größerem Forum anwendbar)

Ein/e Diskussionsleiter/in richtet Fragen direkt an das Publikum.
Siehe Fragen aus dem "FRAGETOPF", "FRAGETOPFWÜRFEL", "FILMWÜRFEL".
Achtung bei größerem Forum: Redehemmung vieler Teilnehmer - Passivität - unter Umständen schwerfällige Diskussion!



METHODE 66

(6 Personen - 6 Minuten, etwa ab 12)

Nach dem gemeinsamen Ansehen eines Filmes teilen sich die Teilnehmer in Sechsergruppen und formulieren erste Aussagen zum Film, von einem Gruppensprecher in Kurznotizen festgehalten. Nach sechs Minuten werden diese Aussagen im Plenum besprochen.

Durch die Vorgabe verschiedener Aufgabengebiete - beispielsweise sachinhaltliche Themenstellung "Was sollen wir uns merken, was war in diesem Film interessant, neu, wichtig ... ?" oder medienpädagogische/medienkundliche Themenstellung, z.B. "Aussage des Films", "Besetzung", "Licht", "Ton", "Text", "Technik" etc. ist eine Aufarbeitung des Filmes unter vielseitigen Gesichtspunkten erzielbar.

„Reflexion:

Die Methode 66 ohne einschränkende Vorgabe von Bearbeitungsrichtlinien erlaubt den Filmzuschauern eine völlig freie Assoziationsbasis. Der Film wird nach Details aufgeschlüsselt, die den Zuschauern als auffällig und bedeutungshaltig in Erinnerung sind. In der Gruppe kommt es zu einem Sammeln derartiger bedeutungshaltiger Aussagen, zu einem Abgleich kollektiver Codes und zu einem Lernen an "fremden" Assoziationen zu filmischen Details. Die Methode 66 mit Vorgabe von Bearbeitungsrichtlinien schränkt manipulativ auf Themenbereiche (Analyse-Bereiche) ein. Dies muss aber nicht zwingend eine negative Einschränkung bedeuten, etwa wenn dadurch mehr Übersicht gewonnen werden kann, wenn man auf ganz bestimmte Aspekte (z.B. technische Analyse etc.) eingehen will etc.“²



FRAGETOPF

(je nach Fragestellung "ab Lesealter", Sitzkreis, größere Gruppen teilen!)

Von einem Diskussionsleiter (oder von einer Gruppe) werden allgemeine oder spezielle Fragen zum Film auf schmale Streifen/Zettel (siehe Kopiervorlage Seite -4-) geschrieben. Jeder Teilnehmer zieht eine Frage und beantwortet sie nach kurzer Denkzeit und/oder erbittet Meinungsäußerungen der übrigen Teilnehmer (eigendynam. Meth., der Diskussionsleiter kann sich nach Erklärung der Aufgabe zurückziehen bzw. kann mehrere Gruppen zugleich betreuen oder selbst mitdiskutieren).
Siehe auch Fragetopfwürfel!



FRAGEBOGEN (ALLGEMEIN)

(schriftlich-verbale Methode, etwa ab 12, geeignet auch für größere Gruppen)

Fragebogen (siehe Kopiervorlage Seite 5 oder selbst ausgearbeitet) nach dem Film austeilen, ausfüllen und gemeinsam auswerten. Es empfiehlt sich, einen Fragebogen auf eine Overheadfolie zu kopieren und die Auswertung als Strichliste für alle sichtbar zu machen. Bereits während der Auswertung kann es wegen unterschiedlicher Meinung der Teilnehmer zu lebhaften Zwischendiskussionen kommen. Die Auswertung bringt neben einem interessanten Bild über Akzeptanz und Wirkung des Films genügend Stoff zum Diskutieren (z.B. „Haben Sie Fragen, welche?“ --- Beantwortung durch Gruppe).

² Theo Hug (Hrsg.), Technologiekritik und Medienpädagogik: Zur Theorie und Praxis kritisch-reflexiver Medienkommunikation, Schneider-Verl. Hohengehren 1998, Seite 250

KOPIERVORLAGE FRAGETOPF

Diese Fragen sind nicht auf einen bestimmten Film abgestimmt, sondern können auf jeden Film angewandt werden. Sie können beliebig verändert oder durch neue Fragen ergänzt werden!

WELCHES THEMA BEHANDELT DER FILM?
AN WELCHE TEXTSTELLE (AN WELCHEN SATZ) ERINNERST DU DICH NOCH? HAST DU SÄTZE AUS DEM FILM SCHON EINMAL GEHÖRT? WELCHE?
IN WELCHER HAUT EINER FILMFIGUR MÖCHTEST DU AM EHESTEN STECKEN?
WELCHE IDEOLOGIE (PARTEI) UNTERSTÜTZT DER FILM DEINER MEINUNG NACH?
WELCHE ROLLE IST EINE HERVORRAGENDE BESETZUNG/FEHLBESETZUNG?
WELCHE IDEALE, WELCHEN KULTURKREIS ZEIGT DER FILM?
WELCHE FILMISCHEN GESTALTUNGSMITTEL SIND DIR BESONDERS AUFGEFALLEN? (EINSTELLUNG, ZOOMEFFEKT, SCHNITTFOLGE, KAMERASTANDPUNKT, LICHT ...)
WELCHE STELLEN DES FILMS EMPFINDEST DU ALS ÜBERTRIEBEN?
WAS IST IN DIESEM FILM UNGLAUBWÜRDIG?
HAT DER FILM BEI IHNEN RELIGIÖSE GEFÜHLE BERÜHRT? INWIEFERN?
WELCHE GEFÜHLE WECKT/VERMITTELT DER FILM?
KOMMEN BEI DIESEM FILM DIE FRAUEN ZU KURZ? WARUM?
HAST DU AN EINER STELLE HERZHAFT GELACHT? AN WELCHER?
WAS HAT DICH GEÄRGERT?
GEGEN WEN RICHTET SICH DER FILM DEINER MEINUNG NACH?
WELCHE KONFLIKTE WERDEN DARGESTELLT - WIE WERDEN SIE GELÖST?
HAST DU NOCH DIE FILMMUSIK IM OHR? ERINNERST DU DICH AN STELLEN, DIE DURCH MUSIK ODER GERÄUSCHE BESONDERS AN WIRKUNG GEWONNEN HABEN?
AN WELCHE SZENE ODER EINSTELLUNG IN DIESEM FILM ERINNERST DU DICH GANZ SPONTAN?
WIE KÖNNTEST DU DEN FILM IN EINEM SATZ ZUSAMMENFASSEN?
WELCHE STELLEN IN DIESEM FILM HABEN SYMBOLCHARAKTER?
WO HAT DER FILM LÄNGEN?
WAS HAT DER FILM MIT UNS ZU TUN?
HABEN THEMEN DIESES FILMS PARALLELEN ZUR HEUTIGEN ZEIT BZW. ZUM EIGENEN LEBEN?
WELCHE ROLLE SPIELT GEWALT/GEWALTLOSIGKEIT?

KOPIERVORLAGE FRAGEBOGEN

BITTE DAS ENTSPRECHENDE KÄSTCHEN ANKREUZEN UND DIE FRAGEN IN STICHWORTEN BEANTWORTEN!

1. Ich habe den Film vorher

schon gekannt	nicht gekannt
---------------	---------------

2. Ich habe von dem Film vorher

schon etwas gehört	nichts gehört
--------------------	---------------

3. Wie hat mir der Film gefallen?

sehr gut	mittelmäßig	überhaupt nicht	kann ich nicht sagen
----------	-------------	-----------------	----------------------

Warum?
.....

4. Ich finde den Film

interessant	spannend	langweilig	zu kindlich
-------------	----------	------------	-------------

5. Ich würde den Film meinen Freunden

weiterempfehlen	nicht weiterempfehlen
-----------------	-----------------------

6. Der Film hat mich

berührt	teilweise berührt	nicht berührt
---------	-------------------	---------------

7. Ich habe zu diesem Film

einige Fragen	keine Frage
---------------	-------------

Welche Fragen?
.....
.....
.....

8. An diesem Film hat mir besonders gut gefallen:
.....
.....

9. An diesem Film hat mir nicht gefallen:
.....
.....

10. Was will uns der Film mitteilen?
.....
.....
.....



ALTERNATIVE: FRAGETOPF BLANKO

Wenn nicht der Diskussionsleiter (Lehrer) die Fragen erstellt, sondern die TeilnehmerInnen (SchülerInnen) selbst Fragen aufschreiben, entsteht eine völlig freie, ungelenkte Gesprächsrunde.

„Reflexion:

Die Methode Fragetopf mit vorgegebenen Fragen erweist sich als besonders leicht in der Praxis einsetzbar (eigendynamische Methode, der Diskussionsleiter kann sich nach Erklärung der Aufgabe zurückziehen bzw. kann mehrere Gruppen zugleich betreuen oder selbst mitdiskutieren), sie wirkt allerdings stark dirigistisch, der Lehrer/die Lehrerin steuert mit der Fragestellung die Antwortrichtungen. Durch die Vorgabe gezielter Fragen kann der Rezipient nur im eingeschränkten Bereich seiner Frage (Aufgabe) assoziieren bzw. analysieren. Verständnis- und Lernprozess sind zielgerichtet auf einen mehr oder weniger engen Teilbereich des Filmes. Eine Erweiterung erfolgt durch die Wortmeldungen der anderen TeilnehmerInnen, die ihre Fragen (Aufgaben) vorlesen und beantworten (lösen) bzw. andere TeilnehmerInnen zur Mitsprache auffordern (Lernen durch Interaktion mit dem Medium und mit den Mitschülern). Der "praktische" Vorteil dieser Methodik liegt tatsächlich in der Steuerung von Analyserichtungen.

Beim Fragetopf blanko entfällt die Einschränkung durch vorgegebene Fragen, es ergibt sich eine völlig offene Sammlung von Fragen, deren Bearbeitung im Plenum zu Verständnis- und Lernprozessen bei allen TeilnehmerInnen der Fragetopfrunde führt. Meist werden die Fragen zu bedeutungshaltigen Erinnerungen an den Film oder zu Decodierungslücken gestellt. Bei einer völligen Freigabe ohne jegliche Einschränkung besteht bei Schülern allerdings eine gewisse Gefahr der "Oberflächlichkeit" von Fragen, die zumeist nur quizähnliche Details aus dem Film abfragen.“³



INTERVIEWMETHODE

(eigendynamische Methode, etwa ab 10)

Zwei oder mehrere Gruppen (oder Einzelpersonen) arbeiten in 30 Minuten Fragen zum Film aus, die nicht mit JA/NEIN beantwortet werden können.

Diese Fragen werden danach der anderen Gruppe (den anderen Gruppen oder Einzelpersonen) gestellt.

Mit Hilfe eines Kassettenrecorders können mit den erarbeiteten Fragen "richtige Interviews" eingeholt und später ausgewertet werden.



JA/NEIN-FRAGEN

(eigendynamische Methode, etwa ab 10)

Zwei oder mehrere Gruppen (oder Einzelpersonen) arbeiten in 30 Minuten Fragen zum Film aus, die mit JA/NEIN (GUT/SCHLECHT u.a.) beantwortet werden müssen.

Diese Fragen werden danach der anderen Gruppe (den anderen Gruppen oder Einzelpersonen) gestellt.



BRAINSTORMING

Nach dem Film werden einige Minuten lang alle Einfälle zum Film von den Teilnehmern herausgerufen und von einem Diskussionsleiter stichwortartig an eine Tafel, Overheadfolie o.ä. geschrieben. Diese Stichwortsammlung wird anschließend geordnet, sortiert, ergänzt (z.B. interessant - uninteressant, wichtig - unwichtig, positiv - negativ) und bildet Grundlage für eine Diskussion. Durch die Vorgabe eines "Aufgabengebietes" im Zusammenhang mit dem Film kann das Gespräch in eine bestimmte (beabsichtigte) Richtung gelenkt werden. Zu einem Unterrichtsthema könnte ein Teil dieses Brainstormings vor dem Film durchgeführt werden. Auf der linken Seite der Tafel wird vor dem Film festgehalten "Was wissen wir über das im Film angesprochene Thema ... ?" auf der rechten Tafelseite wird "Was sagte uns der Film Neues?" vermerkt. Durch Ordnen, Sortieren und Ergänzen erhält man auf diese Weise sogar einen stichwortartigen Merktext.

³ Theo Hug (Hrsg.), Technologiekritik und Medienpädagogik: zur Theorie und Praxis kritisch-reflexiver Medienkommunikation, Schneider-Verl. Hohengehren 1998, Seite 251



STUMMSCHRIFTLICHER DIALOG

Nach der Vorführung eines Filmes schreibt ein Zuseher auf eine Tafel (Overhead) eine Meinungsäußerung oder eine Frage zum Film auf. Der nächste schreibt eine Antwort oder eine weitere Frage dazu - usw. Die übrige Gruppe schaut zunächst schweigend zu. Es ergibt sich eine Sammlung von Material für ein anschließendes Gespräch in der Gruppe (z.B. durch Beantworten offener Fragen, Meinungsäußerung zu Antworten u.dgl.).

„Reflexion:

Brainstorming und Stummschriftlicher Dialog erlauben freie Assoziationen und freie individuelle Meinungsäußerung im Rahmen eines vorgegebenen Bereiches. Das Lernen erfolgt vorwiegend über Assoziationen mit den geäußerten Wortmeldungen, durch verbal- und schriftsprachliches Wiederholen von Filminhalten und die anschließende gemeinsame Auseinandersetzung mit den Wortmeldungen. Es kommt zu weiteren Fragen und Antworten und damit zu einem Erweitern vorhandener Wissensstrukturen. Gefahr: Die ersten Bemerkungen können zu einer Richtungsvorgabe und damit zu einer unbeabsichtigten (gruppenspezifischen) Einschränkung führen (z.B. können Wortmeldungen von Führungspersönlichkeiten innerhalb einer Gruppe zu Meinungsanlehnungen führen).“⁴



ROLLENSPIELE

Rollenspiele sind eine beliebte und meist effiziente Methode, mit Filmerlebnissen fertig zu werden, zumal das Nachspielen von Gesehenem und Gehörtem ohnehin im Spielverhalten der Kinder liegt. Was liegt also näher, als sich in der Medienerziehung gezielt des Rollenspiels zu bedienen? Filmerlebnisse können auf diese Weise abreagiert werden, und aus dem Scheinerlebnis Film wird ein tatsächliches "Selbsterleben". Vorteil gegenüber verbalen oder schriftlichen Methoden ist vor allem der Einbezug der gesamten Persönlichkeit des Mitspielers: Sprache und Körpersprache, eventuell Verkleidung (Verkleidung hilft in vielen Situationen über Hemmschwellen hinweg).

„Reflexion:

Durch den Einbezug der gesamten kindlichen Persönlichkeit von der Verbalsprache bis zur Körpersprache wird das gesamte kognitive und affektive Schema aktiviert. Die Film-Decodierung findet zunächst in einem Zerlegen des Filmes oder einzelner Szenen in kleine spielbare Einzelteile statt. Dabei müssen filmische Details auf ein Minimum reduziert werden (von "Filmumgebung" bis zu Requisiten). Allein die Frage "was kann man weglassen" macht filmische Details bewusst "warum kann man etwas weglassen" erfordert eine Bedeutungsanalyse und indikatorisches Bild/Filmverständnis. Im gemeinsamen Abklären, was wie gespielt wird, kommt es zu einem tieferen Verständnis über Aussage, Details, Gestaltungsmittel und Wirkungen des Filmes. Die Verknüpfung filmischer Charaktere mit der eigenen Persönlichkeit verlangt eine bewusste Analyse von Verhaltensweisen der Filmfiguren und erlaubt einen Vergleich mit der eigenen Persönlichkeit bzw. mit den Verhaltensweisen realer Menschen". Kinder lernen u.a., dass Filmfiguren viel mehr können und dürfen als reale Menschen. Der Lernprozess beim Rollenspiel geht weit über Filmdecodierung hinaus: Die Verknüpfung von Filmaufarbeitung und Rollenspiel erlaubt im laufenden Unterricht den Einbezug üblicher Lehrplanforderungen - von Textgestaltung über das bewusste Sprechen- und Auftretenslernen vor Publikum bis zum Kulissenmalen und Kostümnähen.“⁵



⁴ Theo Hug (Hrsg.), Technologiekritik und Medienpädagogik: zur Theorie und Praxis kritisch-reflexiver Medienkommunikation, Schneider-Verl. Hohengehren 1998, Seite 252

⁵ ebenda, Seite 252 - 253

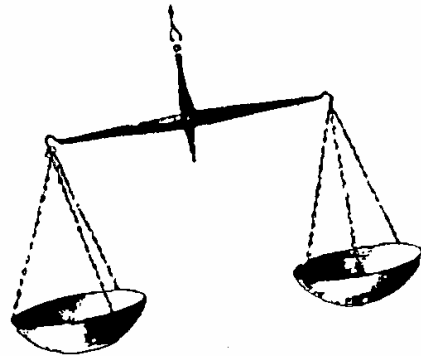


PLUS - MINUS - WAAGE

(etwa ab 12 Jahren)

Jeder Teilnehmer hat drei kleine Zettel, auf die er positive oder negative Bemerkungen zum Film schreibt. Die positiven Zettel kommen in die linke, die negativen in die rechte "Waagschale" einer angedeuteten Waage (oder echten Briefwaage).

Es ergibt sich zunächst eine rasche Grobwertung und durch das Vorlesen der Bemerkungen ein detailliertes Bild der Zusehermeinung sowie eine Grundlage für eine rege Diskussion.



PLUS - MINUS

(etwa ab 8)

Ähnlich der Waage werden positive Bemerkungen zum Film auf die linke Seite und negative auf die rechte Seite einer Tafel (eines Plakatbogens) geschrieben.

Wie bei der Methode BRAINSTORMING und STUMMSCHRIFTLICHER DIALOG ergibt sich eine ergiebige Diskussionsgrundlage.



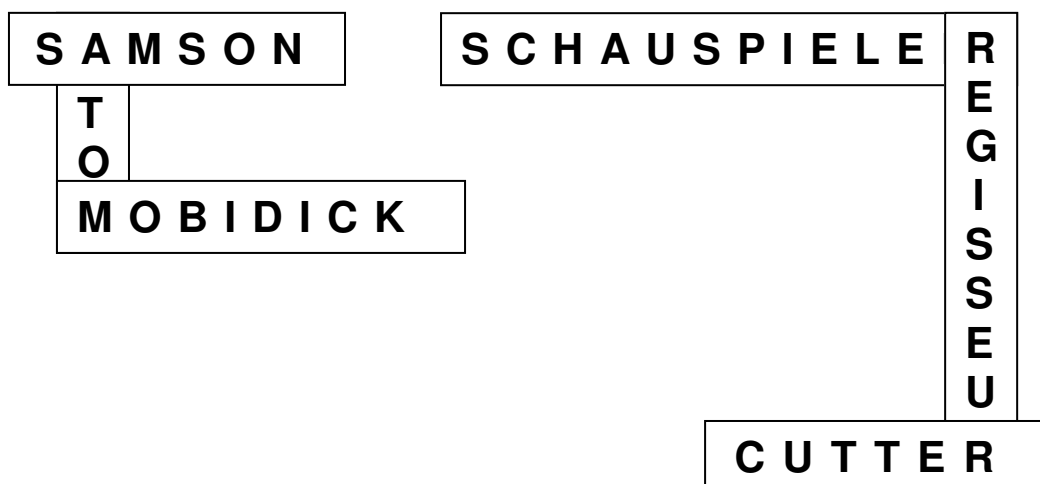
FILMDOMINO

(etwa ab 8 - 10 Jahren)

Ein Teilnehmer schreibt ein Wort im Zusammenhang mit dem Film auf eine Tafel (ein Plakatpapier ...)

Ähnlich dem Domino-Spiel muss nun an einem Buchstaben dieses Wortes ein weiteres "Filrnwort" angehängt werden, an dieses wieder eines...

z.B.



WÜRFELMETHODEN

zeichnen sich durch spielähnlichen Charakter aus.



FRAGETOPFWÜRFEL

(sehr effektiv, je nach Schwierigkeit der Fragen etwa ab 8)

Es wird reihum gewürfelt. Jede Augenzahl entspricht einem kleinen Stapel von Fragekärtchen (Kärtchen aus Zeichenkarton). Karten ziehen, beantworten, unter den Stapel zurücklegen; wiederkehrende Fragen sind durchaus mehrfach beantwortbar!



- Was hat der Film mit uns zu tun?
- Was sagt dir der Film?
- Was will der Film (z.B. nur unterhalten, etwas ändern, auf etwas aufmerksam machen)?
- Kommen Konflikte vor? - Wie werden sie gelöst?



- Wo hattest du Angst? - um wen? warum?
- Wo hast du gelacht?
- Worüber hast du dich geärgert?
- Wo hast du dich gelangweilt? Warum?



- Welche Rolle würdest du gerne spielen? - warum?
- Welche Rolle würdest du nicht gerne spielen? - warum?
- Welcher Schauspieler hatte es deiner Meinung nach schwer?
- Welche Filmfiguren (Personen, Tiere ...) gehören zusammen, welche sind Gegner?



- Wiederhole einen Satz oder einige bedeutende Worte aus dem Film?
- Im Film sind Fragen gestellt worden - wiederhole eine! Die übrigen Teilnehmer wiederholen, was darauf geantwortet wird.



- Ahme mit Pfeifen, Singen, Summen, Klatschen o.ä. eine Melodie oder einen Rhythmus aus dem Film nach!
- Ahme ein Geräusch nach, das den Film besonders lustig, spannend, traurig gemacht hat! Die übrigen Teilnehmer erraten die entsprechende Szene.



- Wo sind dir besonders Licht, Schatten, Dunkelheit aufgefallen?
- Wo ist der Film spannend (ANFANG - MITTE - ENDE) - warum?
- Wo sind in diesem Film für dich die Höhepunkte? - Nenne einen!
- Wo hatte es der Kameramann besonders schwer?

(Weitere Fragen siehe "FRAGETOPF")



AUFGABENWÜRFEL

(sehr lebendig, etwa ab 6)

Es wird reihum gewürfelt. Jede Augenzahl entspricht einer Aufgabe (kann auf einer Tafel, auf Overhead, Kopie udgl. vor oder nach dem Film bekanntgegeben werden). Wenn die Aufgaben schon vor dem Film bekannt sind, werden die Zuseher zu intensiverem Beachten der geforderten Details angeregt.



- Eine Szene (einen wichtigen Filmabschnitt) in einem Satz zusammenfassen



- Szene oder Filmfigur, Landschaft o.ä. auf Tafel, Flip-Chart u.ä. skizzieren - Runde muss raten



- Filmfigur (Darsteller) verbal beschreiben, zuerst grob, dann immer detaillierter - Runde muss raten



- Textstelle (Wörter) zitieren



- Melodie, Rhythmus, Geräusch nachahmen (singen, pfeifen, klopfen...)



- Figuren, Gegenstände, Gebäude, Dinge, Landschaften mimisch darstellen - Runde muss das Dargestellte/die Szene erraten



SECHSERWÜRFELSPIEL

(Spielcharakter, je nach Schwierigkeit der Fragen etwa ab 8)

Die Fragen aus dem Fragetopf oder dem Fragetopfwürfel können auch gemischt als Kärtchen in einem einzelnen Stapel abgelegt werden.

Es wird reihum gewürfelt, wer eine SECHS wirft, zieht ein Kärtchen und beantwortet die Frage bzw. löst die darauf gestellte Aufgabe.

Fragen und Antworten können Anstoß zu Gesprächen, Rollenspielen udgl. sein.

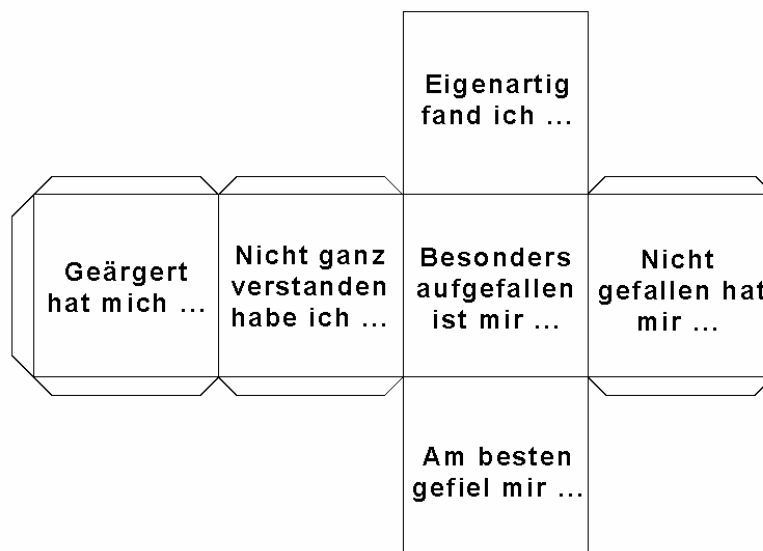


FILM (FERNSEH-) WÜRFEL

(Gruppen bis Klassengröße, je nach Fragen ab Volksschule)

Aus starkem Zeichenkarton wird der Mantel eines Würfels ausgeschnitten. Vor dem Zusammenkleben werden auf die sechs Flächen Impulsfragen/-sätze geschrieben.

Nach einem gemeinsam angesehenen (Fernseh-) Film reihum würfeln und die oben-aufliegende Frage beantworten bzw. Aufgabe lösen. Fragen/Aufgabenbeispiele siehe AUFGABENWÜRFEL, FRAGETOPFWÜRFEL und FRAGETOPF.





FREQUENZMETHODE

(etwa ab 5 Jahren)

Der Film wird ohne Einführung vorgespielt. Wenn bei der nachfolgenden Besprechung eine Meinungsverschiedenheit auftritt, wird der Film bis zu diesem Punkt wiederholt -- Versuch, die Meinungsverschiedenheit durch den Film selbst zu klären (bedingt einen relativ kurzen Film und die Wiederholbarkeit durch Videorecorder oder Filmprojektor).



ABBRUCHMETHODE

(spontane, lebendige Methode, etwa ab 5)

Der Film wird nach einiger Zeit mit folgenden Fragen unterbrochen:

Wie geht es weiter? Wie würdest du fortsetzen? Was könnte der Film aussagen (wollen)?

Film könnte als Rollenspiel (Stegreifspiel, mit eigener Regie ...) zu Ende gespielt werden. Nachher wird der Film zu Ende gezeigt und mit den Antworten oder dem Rollenspiel verglichen. (bedingt einen relativ kurzen Film, und die Wiederholbarkeit durch Videorecorder oder Filmprojektor).



INFORMATIONEN SAMMELN

(anspruchsvolle Methode, Aufgabe für längeren Zeitraum - Hausarbeit - etwa ab 12)

Einzelne Teilnehmer oder Gruppen sollen zu einem Film (vor/und/oder nachher) aus verschiedenen Quellen (z.B. Presse, TV, Rundfunk, Filmwerbung, Meinungen anderer Interviews, Atlas, Fachbücher, Unterricht) Informationen sammeln, vergleichen (verschiedene Informationen untereinander, mit der eigenen Meinung, mit dem Film, mit der Wirklichkeit) und bewerten.

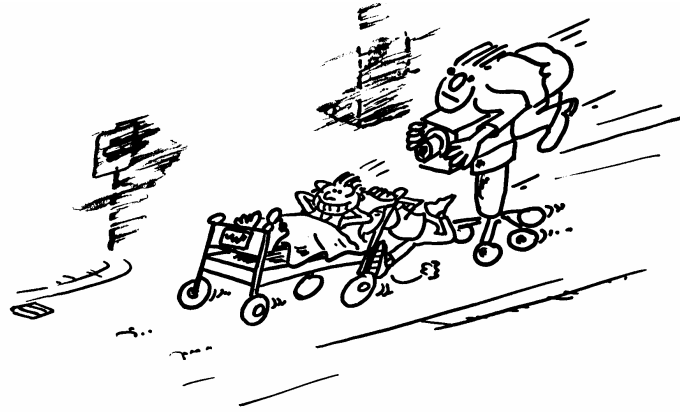


VARIANTE FÜR KÜRZEREN ZEITRAUM:

Bereits (von Lehrer, Diskussionsleiter ...) gesammeltes Material, z.B. Filmvorschauen, TV-Programme, Filmbeschreibung, Filmwerbung, TV- und Rundfunkausschnitte (z.B. Neu im Kino, Trailer ...) soll von einzelnen Teilnehmern oder Gruppen nach Informationen durchsucht, das Ergebnis mit dem Film, der eigenen Meinung, der Wirklichkeit oder dem Ergebnis der anderen Teilnehmer verglichen werden.

ANALYSEMETHODEN

Mit Hilfe der Analysemethoden können wichtige Gestaltungsmittel, mit denen der Film seine Wirkung erzielt, erkannt und bewusstgemacht werden.



ANALYSE DER FILMGESTALTUNG

anspruchsvolle Methode, etwa ab 12, setzt einfache Grundkenntnisse über Filmgestaltung voraus, zum Beispiel:

BILDGESTALTUNG DURCH DIE KAMERA:

- Kameraposition = Standort der Kamera: hoch, tief, seitlich, von vorne...
- Einstellungsgrößen: Detail, Nahaufnahme, Totale...
- Kameraperspektive = Neigungswinkel der Kamera: Normalsicht, Froschperspektive, Vogelperspektive
- Kamerabewegungen: Mitgehen der Kamera, Kameraschwenk, Kamerafahrt, Zoom
- Kameratechniken: Auf- und Abblenden, Überblenden, Schärfentiefe, Schärfenverlagerung, Zeitlupe und Zeitraffer, Standbilder
- Beleuchtung

BILDGESTALTUNG NACH DER AUFNAHME

- Einstellungslängen (Dauer eines Ausschnittes aus der gleichen Kameraposition und -einstellung)
- Schnitt
- Tricks: Stopptrick, Modelltrick, Rückprojektion...



KOMPOSITION EINZELNER STILELEMENTE - MONTAGE

= Ordnung der einzelnen Einstellungen eines Films

z.B. szenische Montage: eine Handlung wird so präsentiert, als ob sie vom Zuschauer miterlebt würde (erzählend, beschreibend, vergleichend ...).

Mitgestaltung eines Filmes durch Vertonung, Musik, Sprache, Ausstattung, Dekor, Auswahl der Schauspieler udgl.

Genauere Unterlagen und entsprechende Medien erhalten Sie im
Medienzentrum des Landes Tirol, Rennweg 1, Hofburg, Tel.: 0512/508 4292



ANALYSE DES "STRICKMUSTERS"

(anspruchsvolle Methode, etwa ab 12)

Analyse des Strickmusters (Aufbaues), nach dem Fernsehserien und Klischeefilme gemacht sind ("Dallas, Denver, Schwarzwaldklinik, Knight Rider, Western Action-Kriegs- und Horrorfilme, Krimi, Heimat- und Liebesfilme..."):

z.B. einfacher - wiederkehrender - vorhersehbarer Handlungsablauf, Handlungsgrundlage (Neid, Rache, Liebe, Hass ...), Polarisierung von Gut + Böse, Schwarzweiß-Malerei, Held - Antiheld (Aussehen, Auftreten, Kleidung), Sprache, Wortwahl, soziales Handlungsfeld (Reiche, Anne, kriminelles Milieu ...), Vermarktung udgl.

FRAGEN ZUR FILMANALYSE

BILDGESTALTUNG DURCH DIE KAMERA:

1. Welche Einstellungsgrößen werden wie verwendet?
2. Welche Kameraperspektiven werden wie verwendet?
3. Welche Arten der Kamerabewegung werden wie verwendet?
4. Welche Kameratechniken (Blende, Schärfe, Belichtung ...) werden wie eingesetzt?

BILDGESTALTUNG NACH DER AUFNAHME:

1. Dominieren kurze oder lange Einstellungen?
2. An welchen Stellen wird wie geschnitten?
3. Welche Tricks werden an welchen Stellen verwendet?

KOMPOSITION EINZELNER STILELEMENTE - MONTAGE:

1. Wie werden einzelne Bildgestaltungsmittel miteinander verbunden?
2. Wie werden Bildgestaltungsmittel mit Tongestaltungsmitteln verbunden?
3. Welche der analysierten Gestaltungsmittel werden wie miteinander verbunden (Montage), um den Gesamteindruck des Films zu erzielen?

VERTONUNG DES FILMS:

1. Welche Sprache (bzw. Schrift bei Einblendung) wird verwendet (Kommentar, Dialog, Erzähler ...)?
2. Wie sprechen die Darsteller (Tonfall, Dialekt, Hochsprache, unsympathische Stimme, ist der/die SynchronsprecherIn bekannt?, ...)
3. In welchem Verhältnis steht die Sprache zum Bild (unwichtig, erklärt die Bilder, hat nichts mit den Bildern zu tun ...)?
4. Wie wird welche Art von Musik eingesetzt?
5. Wie werden welche Töne und Geräusche eingesetzt? (Siehe auch MUSIKALISCHE FILMAUFARBEITUNG!)

AUSSTATTUNG:

1. Welches Dekor (Bauten, Landschaften, Requisiten) wird wie verwendet?
2. Wie sind die Darsteller durch Masken, Kostüme, Mimik, Gestik usw. gekennzeichnet?
3. Wie wird Farbe als Gestaltungsmittel eingesetzt?
4. Wie werden Licht/Schatten (Beleuchtungseffekte) als Gestaltungsmittel eingesetzt?



FILMROLLEN

(etwa ab 12)

Damit ein Film zustande kommt, müssen viele Rollen besetzt sein. Denke dich bei der Beurteilung des Films in verschiedene Rollen hinein. Was hättest du anders gemacht? Was hättest du weggelassen? Was hätte man besser machen können?

Rollen in Streifen schneiden und austeilen

CUTTER/IN	HAUPTDARSTELLER/IN
SYNCHRONSPRECHER/IN	FILMMUSIKER/IN
KAMERAMANN/FRAU	REGISSEUR/EUSE
DREHBUCHAUTOR/IN	STUNTMAN/WOMAN
STATIST/IN	NEBENDARSTELLER/IN
BELEUCHTER/IN	PRODUZENT/IN
FLLMVERLEHER/IN	REQUISITEUR/EUSE
INNENARCHITEKT/IN	SCRIPTGIRL/BOY
TONINGENIEUR/IN	



FILMTHEMA VORGEBEN

(anspruchsvolle Methode, setzt einige Grundkenntnisse zum Thema Filmgestaltung voraus, etwa ab 12 Jahren, Gruppe bis max. Klassengröße)

Wie würdet ihr das Thema bearbeiten?

(Handlung, Aufbau, Ausstattung, Besetzung, Ort und Zeit der Handlung udgl.) Entweder als Plenumdiskussion oder als verbal-schriftliche Aufgabe für Kleingruppen (Gruppensprecher) -Bericht im Plenum, dann erst Film zeigen - danach Vergleich mit den eigenen Regiekonzepten.



FILME SELBER PRODUZIEREN

Voraussetzung: entsprechende technische Einrichtungen, begleitendes Know-How, Kleingruppen, etwa ab 8 Jahren;

Einen kurzen Film selbst zu drehen - von der ersten Idee über das Drehbuch bis zum Schnitt -bringt nachhaltige Erkenntnisse über Hintergrund, Aufbau, Technik und Wirkung (z.B. Manipulation des Zuschauers) exemplarisch für jeden anderen Film!



REZENSION (FILMKRITIK)

(anspruchsvolle Methode, etwa ab 14, Einzel- oder Gruppenarbeit)

Nach einem gemeinsam angesehenen Film verfasst man nach angemessener Beratungs- bzw. Bedenkzeit eine Rezension (Filmkritik) in Kleingruppen (2-4 Personen) oder als Einzelpersonen. Die fertigen Rezensionen werden im Plenum miteinander und/oder mit einer Rezension aus einer Zeitung/Filmzeitschrift o.ä. verglichen.

Eine Rezension enthält neben filmographischen Angaben (Titel, Produktionsjahr, Verleih, Länge, Regie, Buch, Kamera, Musik, Darsteller, Empfehlung und Altersstufe) eine kurze Inhaltsangabe und die Meinung des/der Rezipienten über Thema, Inhalt, Aussage, Wirkung, Aufbau und Ausführung des Filmes (Wahl und Einsatz der filmischen Mittel, Regie- und Schauspielerleistung, Musik und Text udgl.)



PRÄDIKAT

(mit entsprechender Anleitung bereits etwa ab 10)

Eine "Kommission" (5 Mitglieder, 1 Vorsitzender) soll den Film nach den Richtlinien der GEMEINSAMEN FILMBEWERTUNGSKOMMISSION DER LÄNDER (GFBK) bewerten und die Bewertung begründen: gemeinsame Beratung und Abstimmung (bei Stimmgleichheit nochmalige Beratung und Abstimmung, bei neuerlicher Gleichheit erhält der Film die niedrigere Begutachtungsstufe). Bei der Begutachtung ist die Gestaltung des Themas (Handlung, Aussage, Idee, Schauspielerleistung, Regie, Dialog, Bildgestaltung durch Kamera und Schnitt, Vertonung, Filmmusik, Ausstattung usw.) zu prüfen und festzustellen, ob der Film innerhalb seiner Gattung gegenüber dem allgemeinen Filmangebot hervorzuheben ist. Befürwortet ein Film die Verletzung von Menschenrechten, ist eine Hervorhebung ausgeschlossen. Nach eingehender Beratung wählt jedes Kommissionsmitglied eine der vier Möglichkeiten: Ablehnung - **sehenswert** - **wertvoll** - **besonders wertvoll**. Dazu die Geschäftsordnung der GFBK:

Mit dem Prädikat „s e h e n s w e r t“ ist ein Film zu bewerten, der ein Thema so gestaltet, dass eine Hervorhebung gerechtfertigt ist.

Mit dem Prädikat „w e r t v o l l“ ist ein Film zu bewerten, der sein Thema schöpferisch gestaltet und es durch seine filmische Form eindringlich darstellt.

Mit dem Prädikat " b e s o n d e r s w e r t v o l l" ist ein Film zu bewerten, der ein für die menschliche Existenz im persönlichen oder gesellschaftlichen Bereich relevantes Thema in seiner filmischen Gesamtheit außergewöhnlich gestaltet, so dass eine Einstufung unter dem Begriff Spitzenfilm gerechtfertigt erscheint.



ALTERSSTUFEN

(mit entsprechender Anleitung bereits etwa ab 10)

Eine "Kommission" (5 Mitglieder - 1 Vorsitzender) soll Altersstufen für den Film nach den Richtlinien der JUGENDBEGUTACHTUNGSKOMMISSION festlegen und begründen:

Auszug aus den Richtlinien:

Der Inhaber einer Lichtspielbewilligung hat die Vorführung eines Filmes für Kinder und Jugendliche beim Amt der Tiroler Landesregierung anzuzeigen. Dieses setzt über die Jugendbegutachtungskommission (ein Vertreter der Landesregierung und Sachverständige auf dem Gebiet der Jugendernziehung und Jugendfürsorge) Altersstufen, Freigabe oder Jugendverbot fest.

Für die Festlegung der Altersstufen "**zulässig für Kinder und Jugendliche ab 6 - 8 - 10 - 12 - 14 16 - 17 (JUGENDVERBOT)**" ist ausschlaggebend, ob die Gefahr besteht, dass die Vorführung des Filmes einen schädlichen Einfluss auf die geistige, sittliche, gesundheitliche, charakterliche oder soziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ausüben wird, z.B. nervenschädigende Wirkung, grobe Verfälschung des Weltbildes, negative Beeinflussung des ethischen oder ästhetischen Urteilvermögens, verrohende Wirkung durch Darstellen (eventuell Verherrlichen oder Verharmlosen) von Gewalt Brutalität Kriminalität, Auslösen von Ängsten, falsche Identifikation udgl.

Die Altersstufe sagt nichts über die Qualität des Films aus, auch das Verständnis für einen Film spielt nur dann eine Rolle, wenn das Nichtverstehen Ursache für die Gefahr einer Schädigung darstellt.



FILMQUIZ-METHODEN

besonders beliebt bei Kindern (Familie, Schule, Lager, Gruppe, zu zweit)
 Achtung: Wettbewerbssituation - Einzelverlierer vermeiden!
 Fragen können von einem Quizleiter oder von den Teilnehmern selbst ausgearbeitet werden

straff organisieren, sonst laufend Uneinigkeiten vorher genau ausmachen: Art und Zahl der Fragen und Antworten, Sprecher, Schreiber, Bewertung, evtl. Antworten schriftlich vorfixieren!

ZIELE:

Der Film läuft nicht mehr nur passiv am Zuseher vorbei, sondern wird auf Einzelheiten, Zusammenhänge, geeignete Fragen usw. überprüft.

Der Zuseher wird angeregt, genau zu beobachten

Inhalte, Aussagen, Details udgl. bewusst zu registrieren, zu deuten, zu interpretieren, zu werten, zu kritisieren

Zusammenhänge zu erkennen/zu erklären

Wichtiges von Nebensächlichem zu unterscheiden (je nach Art der Fragen - ausmachen!)

Fragen/Antworten zu formulieren



QUIZ ZUM HERAUSRUFEN

(Gleichaltrige zusammenfassen, Quizfragen vorbereiten)

Der Quizleiter sitzt wie die Kinder im Kreis und stellt die Fragen. Die Kinder rufen die Antwort heraus, wenn die Frage vollständig gestellt ist (sehr lebendig - aber schwierig, Übersicht zu behalten!)

LEICHTER ÜBERSCHAUBARE VARIANTE:

Die Kinder rufen nicht heraus. Wer die Antwort weiß, steht auf. Wer zuerst steht, darf antworten.



GRUPPENQUIZ

- o (beliebt, aber straff organisieren, etwa ab 5)
- o Einteilung der Mitspieler - zwei gleichgroße Gruppen
- o Hinweis an die Teilnehmer: Während des Filmes gut aufpassen!

WER? WAS? WANN? WO? WIE? WARUM?

Schon während des Films überlegen sich die Teilnehmer Fragen zu Inhalt, Aussage, Aufbau, Gestaltung, Ausstattung usw.

Nach dem Film: Teilung in zwei Halbgruppen. Jede Gruppe arbeitet, getrennt voneinander, je 15 konkrete Fragen aus.

Nach 20 Minuten setzen sich beide Teilgruppen als Quizgegner gegenüber. Ein/e Sprecher/in jeder Teilgruppe stellt der Gegengruppe die erste Frage. Die Gegengruppe berät, der/die Sprecher/in beantwortet und stellt dann eine Frage an die andere Teilgruppe. Auf diese Weise werden wechselseitig je 10 Fragen gestellt und beantwortet (die übrigen fünf Fragen sind Ersatz bei gleichen Fragen, Stichfragen bei Punktegleichheit).

Jeweils der Gruppensprecher notiert Plus- und Minuspunkte.

FRAGE	GRUPPE 1	GRUPPE 2
1		
2		
3		
4		
5		
Summe		

z.B. an Tafel, Flip-Chart



SPONTANE FRAGEN AUS DER RUNDE

spontan, lebendig, keine starre Organisation nötig, eigendynamisch, sofort startbar, wenig
- Erklärung nötig, Sitzkreis
- kein Wettbewerbscharakter



FRAGEN VON EINEM TEILNEHMER AN GESAMTE GRUPPE

Ein Teilnehmer stellt an die gesamte Gruppe eine Frage. Wer sie beantworten kann, steht schnell auf. Wer als erster steht, darf antworten. Als nächster stellt der Sitznachbar eine Frage usw.



FRAGEN VON EINEM TEILNEHMER ZUM SITZNACHBARN

Alle Teilnehmer überlegen sich eine oder mehrere Fragen zum Film. Ein Gruppenmitglied stellt an seinen Sitznachbarn eine Frage. Dieser beantwortet sie und stellt seine Frage dem nächsten Nachbarn usw.



1, 2 ODER 3 (ROT, GELB ODER GRÜN?)

(sehr lebendig und lustig, etwa ab 4 Jahren)

Ähnlich der Fernsehsendung "1, 2 oder 3" werden FELDER markiert:

1	2	3
oder		
ROT	GELB	GRÜN
(für leseunkundige Kinder)		

Der Quizleiter gibt auf jede Frage drei Antworten zur Auswahl. Beispiel:

1 Wo leben die Wale?	im Meer	- Feld 1 (rotes Feld)
	in Seen	- Feld 2 (gelbes Feld)
	in Flüssen	- Feld 3 (grünes Feld)

Auf ein Signal müssen die Kinder auf dem entsprechenden Feld Platz nehmen (Achtung: unsichere Kinder rennen immer mit dem "großen Haufen"). Wer auf dem richtigen Feld steht, erhält eine Spielmarke. Am Ende können die Spielmarken gezählt werden.



QUIZ MIT FARBKÄRTCHEN

(Alternative zu 1, 2 oder 3, etwa ab 5 Jahren)

Der Quizleiter bereitet drei kleine Schachteln mit kleinen Farbkärtchen (ROT, GELB und GRÜN, etwa 4 x 4 cm) vor. Er gibt auf jede Frage drei Antworten zur Auswahl, wobei z.B. die erste Antwort ROT, die zweite GELB und die dritte GRÜN entspricht (ähnlich der Methode 1, 2 oder 3).

Auf ein Zeichen holen sich die Teilnehmer die der Antwort entsprechende Farbkarte. Nach Bekanntgabe der richtigen Farbe werden die Farbkarten zurückgegeben, die Teilnehmer mit der richtigen Farbe erhalten eine Zählmarke (oder ein kleines Brezel, eine Marmor, ein Zuckerl o.ä.).

Auf diese Weise kann mit einer relativ großen Gruppe gearbeitet werden, und die Gefahr, dass sich unsichere Kinder einfach an der Masse orientieren, ist geringer. Buchführen erübrigt sich, die Spielmarken werden einfach am Ende gezählt.



FRAGEBOGENQUIZ

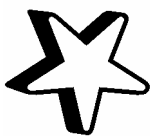
(schriftlich verbale Methode, etwa ab 10, geeignet auch für größere Gruppen)

Ein/e Diskussionsleiter/in (Lehrer, Eltern ...) teilt nach dem Film einen vorher ausgearbeiteten Quizfragebogen an die Zuseher aus. Nach dem Ausfüllen werden die Fragen vorgelesen und (am besten durch die Teilnehmer selbst) beantwortet.

VARIANTEN: Ein schwieriger Fragebogen könnte einer ganzen Gruppe zur Beantwortung vorgelegt werden.

Mehrere Gruppen oder Teilnehmer könnten Fragebögen selbst ausarbeiten, diese nach einer vereinbarten Zeit mit den anderen Gruppen/Teilnehmern tauschen und beantworten u.ä.

VORTEILE bei verbal gehemmten Teilnehmern, NACHTEILE bei schreibgehemmten Teilnehmern.



QUIZ MIT ANTWORTBLATT

Kinder (ab dem 3./4 Volksschuljahr) erhalten ein Antwortblatt mit drei Feldern und einen Schreibstift.

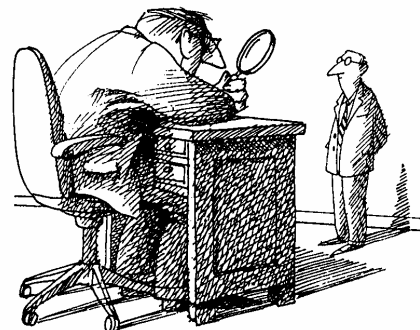
NAME

1	A	B	C
2	A	B	C

Der Quizleiter gibt auf jede Frage drei Antworten: z.B.

1. Welche Farbe hat Samson?

- A - GRAU
- B - WEISS
- C - BLAU



Das Kind kreuzt das entsprechende Kästchen an. Wenn alle Fragen gestellt sind, tauscht der Quizleiter die Stifte durch Buntstifte aus. Er liest noch einmal die Fragen vor, lässt sie beantworten oder beantwortet sie selber. Jedes Kind kann so sein Antwortblatt selbst korrigieren, der Quizleiter zählt die richtigen Antworten.



VORSICHT: FALLE! (LÜGENMÄRCHEN)

(sehr spontane und lebendige Methode, ab Kindergartenalter, sofort anwendbar, Sitzkreis)

Ein Erzähler (kann auch ein Kind sein) erzählt Teile aus dem gemeinsam angesehenen Film und verändert dabei absichtlich Einzelheiten aus Inhalt, Ablauf und Ausstattung des Films. Die Zuhörerrunde passt sehr gut auf und meldet Abweichungen durch Herausrufen, Handheben oder Aufstehen. Die Frage "Wie war es im Film wirklich" macht die besprochenen Details bewusst; "Wie ist es in Wirklichkeit?" - setzt den Film mit der Realität in Beziehung.

VARIANTE FÜR MITSPIELER AB ETWA 10 JAHREN:

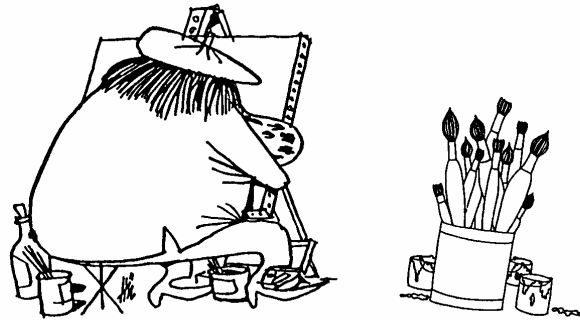
Die Fehler müssen von den einzelnen Mitspielern still notiert werden, erst am Schluss werden die "Fallen" aufgedeckt (diese Variante bedingt aber, dass sich der Erzähler vorher vorbereitet und die "Fallen" selbst notiert hat).

Für die Filmaufarbeitung mittels Quizmethode gibt es viele brauchbare Varianten, und dem Einfallsreichtum des Medienerziehers sind kaum Grenzen gesetzt.

Im Sinne einer modernen Medienerziehung sollte der Quizleiter/die Quizleiterin beim Beantworten der Fragen etwas näher auf den Film eingehen, sodass Quiz oder "Filmschauen" nicht Selbstzweck sind. Die Quizfragen sollen interessante Randdiskussionen auslösen!



BILDNERISCHE METHODEN



besonders bewährt für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

ZIELE/ABSICHTEN

- Viele Kinder können/wollen (zunächst) nicht sprechen. Malen, Zeichnen = möglicher Ausweg: Gefühle, Empfindungen (Ängste, Freude ...) können bildnerisch ausgedrückt werden -Ergebnisse können später sogar zum Sprechen über den Film führen.
- Durch Nachdenken, was man aus dem Film wie malen könnte, rollt der Film noch einmal geistig ab.
- Durch Malen, Zeichnen, Collagen... können (angstmachende) Elemente eines Films/einer Szene/einer Figur bewusstgemacht und bewältigt werden (... selbstgemalte Filmungeheuer verlieren ihren Schrecken - bildnerische Filmanalysen).
- Erkennen und Durchschauen von filmischen/bildnerischen Manipulationsmöglichkeiten.
- Klischees und stereotype Elemente im Film erkennen und werten.
- Gestaltungsmöglichkeiten für eigene Beschäftigung mit Dia, Film und Video entdecken/erproben u.v.a.m.

Dem Themen - und Technikenreichtum sind fast keine Grenzen gesetzt - ACHTUNG: kleinere Kinder nicht durch zu viele Auswahlthemen überfordern, ein bis zwei Themen genügen!



SPONTANES MALEN/GEFÜHLE MALEN

Gefühle können mit Farbe, Bleistift, Kohle, Collage... ganz spontan ausgedrückt werden (meist abstrakt). Oft beginnt man ganz ziellos (eben spontan) und kommt im Laufe des Arbeitens zu konkreteren Vorstellungen, um die sich dann Einsichten, Begründungen und Erklärungen ranken.

- subjektives Film-Farb-Form-Empfinden, später subjektive Deutung (vielleicht Übereinstimmung mit anderen Teilnehmern).

MOTIVE:

- Schwerpunkt in einer Szene/Figur/Landschaft...
- ouvertürenartig für den ganzen Film
- Ängste, Freude, Trauer, Ärger, Gegensätze (Gut - Böse, Freund- und Feindschaft ...)



FIGUREN, GEBÄUDE, SZENEN, LANDSCHAFTEN

aus einem gesehenen Film
(meist konkret - Kinder malen gerne konkret)

Betonen, Verstärken des Positiven

Bewältigen des Negativen durch Nachvollziehen und Erfassen (selbstgemalte Filmungeheuer verlieren ihren Schrecken)

vorherige Besprechung/Analyse möglich: z.B. GESTALT Wie sieht sie aus? Was macht sie so böse, was macht dir Angst? (Augen, Zähne, Farbe, Krallen, Gewand, Waffen ...) Gibt es Tiere mit vergleichbaren Merkmalen, vor denen du dich fürchtest? (Schlangen, Spinnen, Drachen ...) Wie könnte man diese Figur malen?

Gestalt selbst nachgemalt - siehst du, auch gruselig!
Hinweis auf Schminke - mit Faschingsschminke könnte eigenes Gesicht einer Filmfigur nachgeschminkt werden - Rollenspiel (siehe Medienerziehungsfilm: "Mit Filmblood und Pappmache")

z.B. LANDSCHAFT

Warum wirkt sie so unheimlich/freundlich/heimelig?

Was an ihr beeindruckt dich, macht dir Angst?

u.v.a.m.



BILDENTWURF

FILMLANDSCHAFT, STADT, GEBÄUDE, FAHRZEUG

- o von einem Film - dann vergleichen (Was ist anders in Farbe, Form, Idee? Wie hat der Filmmaler das Problem gelöst? Warum hat er diese oder jene Form/Farbe gewählt? Sagt das eigene Ergebnis aus, was verlangt war, was man sich vorgestellt hatte? usw.)
- o nach einem Film - Techniken und Beweggründe des Filmmalers nachvollziehen und verstehen/durchschauen (z.B. utopische Landschaft, siehe "Unendliche Geschichte")
- o Gespräch über Landschaftstricks (Glasmalerei, Bluebox ...)
- o Im Rahmen eines Unterrichtsprojektes können Kulissen für eigene Medienprojekte erzeugt werden, z.B. für eigenen Videofilm, für Rollenspiele...



ENTWURF VON NEUEN FILMFIGUREN

Realfiguren, Zeichentrickfiguren

Klischeefiguren (Superman, Masters... im Prinzip alle gleich, Unterschied nur in Kleidung, Bemalung, Symbolen) - Schablone hilfreich



ENTWURF FÜR FILMPLAKAT,

das zum Besuch des Films einladen soll.

Hinweise auf Bild und Schrift (Verteilung, Komposition, Schriftart und -größe ...)

ENTWURF FÜR HINTERGRUND, auf dem Plakatschrift entstehen soll,

farbig, evtl. abstrakt.

Farbe und Form sollen aussagekräftig sein (Farb- und Formsymbolik), Motivschwerpunkt in einer Szene oder als Filmübersicht.



VERFREMDUNG/ÜBERTREIBUNG/KARIKATUR

bestehender Figuren/Vorlagen

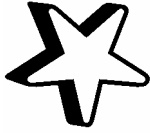
- o Mache aus dem blonden, fischen Helden (Tarzan, HE-Man, Superman, Conan, Bobby ...) einen Bösewicht und baue ihn evtl. in eine andere Szene eines anderen Films ein! Verändere den Bösewicht zum Guten!
- o Versuche, in einer Collage, Figuren, Gebäude, Szenen zweier oder mehrerer bekannter Filme zu vermischen! HELFEN: Schablonen, TV-Zeitschriften, Klatschpresse





VEREINFACHUNG VON FILMFIGUREN

Realfiguren zurückführen auf Umrisse, Schablone, Klischee (bewusst machen besonderer Merkmale - siehe Karikatur)
Vereinfachung von Zeichentrickfiguren/Comicfiguren (Bilder von Filmfiguren aus entsprechenden Zeitschriften als Vorlage!)



BILDGESCHICHTE

Zerlege einen Film in die wichtigsten Szenen und zeichne eine Bildgeschichte (evtl. Strichmännchen, Bildzahl auf 6-8 Bilder beschränken)!

- o ohne vorherige Filmbesprechung: eigene, freie Auslegung des Kindes/Teilnehmers, ohne Beeinflussung durch Erwachsene/Leiter (Kinder halten oft etwas anderes für wichtig als Erwachsene)
- o nach Filmbesprechung: Vertiefung, Verstärkung von Inhalten, Hilfe bei Szenenwahl

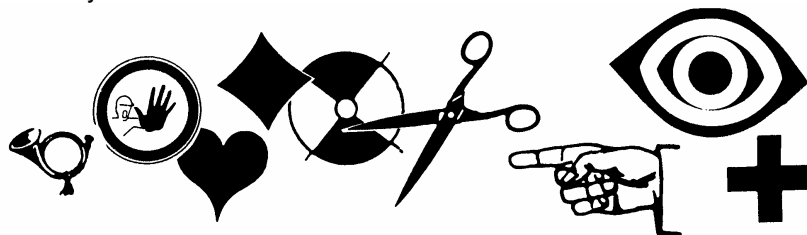
Die Bildgeschichte könnte auch vorgeführt werden: Kinder malen die wichtigsten Szenen auf große Blätter und zeigen diese der Reihe nach vor. Zu jedem Bild werden entsprechende Texte vorgetragen und Musik und Geräusche mit Orff-Instrumenten, eigener Stimme udgl. dazugespielt. Anstatt auf Papier können die Szenen auf OH-Folien gezeichnet und vorgeführt werden (Folientheater).



SYMBOLE UND ZEICHEN

Suche zu einem Film/einer Szene, Figur... passende Farb- und Formsymbole!

- o bereits allgemein bekannte Symbole: z.B. Herz, Rot für Liebe udgl. (siehe auch
- o Verkehrszeichen, Hinweissymbole)
- o neue Symbole erfinden



MALEN NACH EINER FILMMELODIE (evtl. abstrakt)

Voraussetzung: Filmmusik auf C-Kassette oder Schallplatte, Werkbesprechung, Gespräch über Wirkung und Absicht der Filmmusik, wie war es in der Stummfilmzeit? - Klavierbegleitung!
(siehe auch MUSIKALISCHE FILMAUFARBEITUNG)

WERKBESPRECHUNG

Malen, Zeichnen und fertiges Bild sind nicht Selbstzweck! Das Suchen nach möglichen Motiven und Techniken zu einem Film und die nachfolgende Werkbesprechung führen die Teilnehmer unweigerlich immer wieder zum Film zurück - auch wenn Werk und Deutung subjektiv sind!

Nach dem Erlebnis "Malen" kommt es beim Vorstellen und Besprechen der Bilder zum Gespräch.

MÖGLICHE EINSTIEGSFRAGEN:

Wie wurde gemalt?

bewusst/unbewusst

spontan, mit/ohne bestimmte Absicht

mit/ohne vorher festgelegtes Ziel

provokant

destruktiv (... "ist sowieso alles Blödsinn!" - absichtlich kein Ergebnis?)

War das Ergebnis

gewollt/zufällig (nicht) gelungen?

Drückt das Ergebnis aus, was gewollt war bzw. im Film empfunden wurde? Was würdest du ändern?

Das Bild könnte vom Maler selbst oder von anderen gedeutet werden: Was sagt dir das Bild?

Was wurde ausgedrückt? - Farb-Form-Symbolik (Trauer, Gefahr, Freude, Wärme, Kälte, Spitzen, Ecken, runde Formen ...)

Wurde eine Szene dargestellt? Welche?

Welche Figur könnte dargestellt sein? usw.



MUSIKALISCHE FILMAUFARBEITUNG

(bei entsprechender Anleitung und Voraussetzung etwa ab 8)

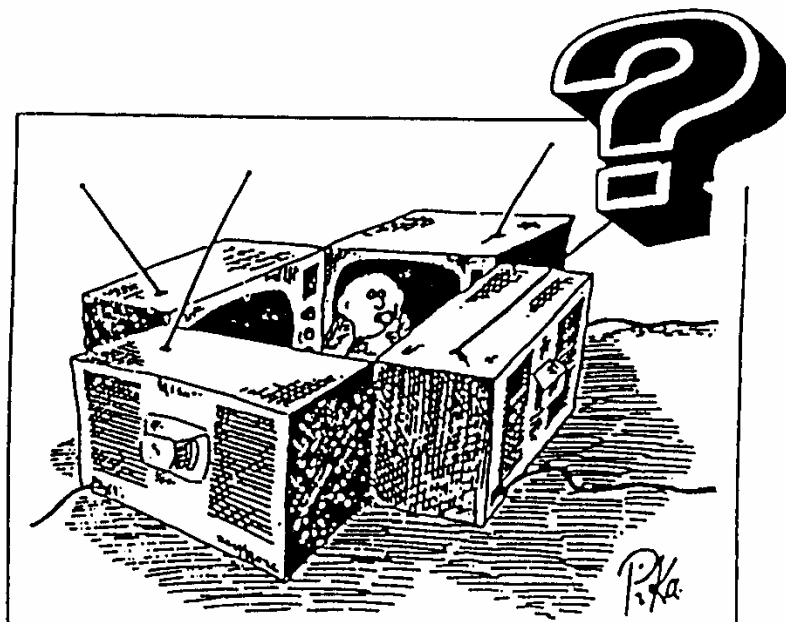
Im Anschluss an eine Analyse über Filmgestaltung durch Musik und Geräusche (siehe ANALYSE DER FILMGESTALTUNG!) bzw. nach entsprechenden Informationen über Filmvertonung (...woran merkt man, dass es spannend, bedrohlich, traurig usw. wird?) kann eine geschickte Gruppe selbst mit Filmvertonung experimentieren.

Ein sehr kurzer Filmausschnitt, z.B. eines Zeichentrickfilmes, wird zunächst stumm mehrmals vorgeführt und auf seine Vertonungsmöglichkeiten untersucht (wo ist Musik angebracht, wo braucht es welche Geräusche ...).

Mit Hilfe von Orff- und anderen Instrumenten, Deckeln, Töpfen, Papier, Schläuchen udgl. wird abschnittsweise eine passende "Musik" kreiert, zum laufenden "Stummfilm" live dazugespielt und/oder mit Hilfe eines Kassettenrecorders aufgezeichnet.

Film und Ton tatsächlich synchron aufzuzeichnen und abzuspielen ist allerdings nur möglich, wenn man mit einer Videokamera den laufenden Film von der Leinwand abfilmt - was gar nicht so schlecht geht - und gleichzeitig den dazugespielten Ton mit dem Kameramikrofon aufzeichnet. Manche Videorecorder bieten die Möglichkeit, einen Film nachträglich synchron zu vertonen.

Die mehr oder weniger gelungene Vertonung wird mit dem Originalton des Filmausschnittes verglichen. In den verschiedenen Gattungen könnte man so einem "Strickmuster" in der Vertonung auf die Spur kommen und durchschauen (siehe Film Nr. 09221 Ein besonderer Beruf, der Geräuschemacher).





IMPULSFILM

Grundsätzlich kann (sollte) jeder Film aufgearbeitet werden - von großen Kinospielefilmen bis zum Kinderkurzfilm.

Eine besondere Stellung innerhalb des Filmangebotes aber nehmen die sogenannten Impulsfilme ein. Kurze Filme, viele nicht länger als 5 Minuten, konzentrieren sich auf wenige wesentliche Themen und bilden gleichsam automatisch den Impuls für Fragen, Diskussionen, Spiele udgl.

Sie sind durch ihre "pädagogische" Kürze besonders gut in zeitlich begrenzten Situationen, etwa einer Unterrichtseinheit, einer Gruppenstunde udgl. einsetzbar. Ihre Beschränkung auf "Weniges" macht sie leichter erfass- und bearbeitbar.

Die Medienzentren des Landes Tirol bieten eine ganze Reihe solcher Impulsfilme zu verschiedenen Themen an -

siehe Internet www.tirol.gv.at/medienzentrum, Medienkatalog

Eine Vielzahl von Unterrichtsfilmern eignet sich vorzüglich für viele Methoden zur Filmaufarbeitung (z.B. Beobachtungsaufgaben, Quizmethoden, Informationen sammeln, Tiere sprechen lassen, Zeichnen, Malen, Frequenzmethode, Fragebogen, Vorsicht Falle ...)

Die Medienzentren des Landes Tirol unterstützen Ihre medienpädagogische Arbeit durch eine Vielzahl von Medien zum Thema, Fachbücher und –artikel.

Bitte wenden Sie Sich mit ihren Anfragen an das TBI - Medienzentrum oder an Ihr Bezirksmedienzentrum:

Bezirksmedienzentrum Innsbruck, Medienpädagogik

Leiter: Josef Sieß
Rennweg 1 - Hofburg, 6020 Innsbruck, Tel. 0512/508-4293

Bezirksmedienzentrum Imst

Leiter: Jörg Heumader
Floriangasse 19, 6460 Imst, Tel. 05412/63908

Bezirksmedienzentrum Kitzbühel

Leiter: Georg Hechl
Hauptschule, Traunsteinerweg 13, 6370 Kitzbühel, Tel. 05356/71174

Bezirksmedienzentrum Kufstein

Leiter: Rudi Widmoser
Fischergries 30, 6330 Kufstein, Tel. 05372/64303

Bezirksmedienzentrum Landeck

Leiter: Walter Leis
Kreuzgasse 9, 6500 Landeck, Tel. 05442/65341

Bezirksmedienzentrum Lienz

Leiter: Bruno Feldner
Hauptschule Egger Lienz, Muchargasse 8, 9900 Lienz, 04852/65780

Bezirksmedienzentrum Reutte

Leiter: Martin Köck
Bahnhofstr. 15, 6600 Reutte, Tel. 05672/6996/5790

Bezirksmedienzentrum Schwaz

Leiter: Hanspeter Schindl
Christoph-Anton-Mayr-Weg 7, 6130 Schwaz, Tel. 05242/61020

Impressum:
**Tiroler Bildungsinstitut
Medienzentrum des Landes Tirol
Hofburg, Rennweg 1
A-6021 Innsbruck**