GEMEINSCHAFT:

Zusammenhalt, Kreativität, Veränderung

ANIMANIMALS

DIFFERENZIERTE ARBEITSBLÄTTER

für die Förderschwerpunkte „Lernen", „körperlich-motorische Entwicklung" sowie für SuS aus dem autistischen Spektrum

Kerstin Kloeppel und Markus Dinig

www.filmwerk.de

kfw

Lehrplan
Sozial- und Methodenkompetenz, Sprachliches Handeln, Situationen lesen, Aufmerksamkeit, Zeitliche Abläufe erkennen und ordnen, Übertragung auf bekannte soziale Situationen,

Unterricht und seine Organisation bauen auf den festen Rollenzuweisungen Lehrkraft sowie SuS auf. Ebenso sind Chaos und Orientierungslosigkeit, die aus dem regelverletzenden Verhalten von Ameise, Krake, Pinguin oder Faultier entstehen, in der schulischen Lebenswelt der SuS selten willkommene Anlässe, um neue Formen des Miteinanders zu erleben. Insbesondere SuS mit verschiedenen Förderbedarfen erleben Anderssein oft als Ausschluss. Gerade deshalb bietet die naive Rebellionen der Tiere gegen ritualisierte und festgeschriebene Verhaltensmuster neue Möglichkeiten der Teilhabe. Grundlegend hierfür sind kooperative und handlungsorientierte Formen der Arbeit, mit denen SuS gemeinsam ihre Sicht auf Gewohntes und Erlerntes verändern bzw. erweitern und die Umsetzung ihrer Ideen handelnd erproben können.

So kann eine Neubewertung eigenen und fremden Verhaltens als sinnvoll und gegebenenfalls innovativ stattfinden, für deren Realisierung von allen Beteiligten (Tentakel/Kopf, Ameisen/Aufseher, SuS/Lehrkraft) jedoch Geduld und Ambiguitätstoleranz gefordert wird.
Die Übertragung auf fest etablierte (und möglicherweise wiederkehrend schwierige) Unterrichtssituationen ermöglicht die Anpassung, Variierung bzw. Neuschaffung von Routinen und Ritualen mit Beteiligung der Lerngruppe. Manch störendes Verhalten kann somit tatsächlich als kreative Lösung zu enger Abläufe und Regelungen erkannt werden und je nachdem sowohl zu einer Veränderung des Verhaltens als auch der Routine führen. Zumindest erlaubt es aber den Betroffenen, Lehrkraft und Lerngruppe, Einblick in Motivation und Auslöser.

Alle Arbeitsblätter bieten sich zur Nutzung als Partner- bzw. Gruppenaufgaben an.
Die handlungsorientierten Aufgaben Quark und Brennball können vor und nach Filmsichtung mit (wechselnden Themen) bearbeitet werden, so dass abweichendes Verhalten als kreativer Impuls sichtbar gemacht werden kann.

Die differenzierten Arbeitsblätter orientieren sich an den allgemeinen Arbeitsvorlagen. Sie wurden nach den Regeln der einfachen Sprache geschrieben und entsprechend gekürzt. Außerdem gibt es eine Fokussierung auf die je didaktischen, methodischen und/oder inhaltlichen Zielsetzungen, so dass die differenzierten Arbeitsblätter die SuS zum gemeinsamen Gegenstand und zu Erkenntnissen führen.
Die differenzierten Arbeitsblätter richten sich im Allgemeinen an Schülerinnen und Schüler der Förderschwerpunkte „Lernen", „körperlich-motorische Entwicklung" sowie an Schülerinnen und Schüler aus dem autistischen Spektrum. Ebenso können sie selbstverständlich innerhalb jeder Lerngruppe zur inneren Differenzierung und interessengeleiteter Arbeit eingesetzt werden. Sie sollen die Arbeit im inklusiven Unterricht unterstützen.
Die Arbeitsblätter mit den praktischen Vorschlägen dienen der Erweiterung der jeweiligen Themen und können zu fächerübergreifenden Projekten benutzt werden. Im handelnden Umgang gelingt es den Schülern meist, einfache Erfahrungen zu machen und entsprechend auf die abstrakte Situation Film anzuwenden. Die Praxisbeispiele dienen der Schulung allgemeiner Wahrnehmung (Handlungsstruktur, gestischer, mimischer Gefühlsausdruck), dem sozialen Lernen, dem Medial-Künstlerischen (Gestaltungsmittel Film) und der Kreativität (eigene Ideen entwickeln und in verschiedenen Gebieten umsetzen).
Neben dem Einsatz im Deutschunterricht (diverse Sprach-und Schreibanlässe, Wortschatzerweiterung, "Mit Texten und Medien umgehen"), lassen sich mit dem Material Bezüge zu den Fächern Gesellschaftslehre, Kunst, Sport und Arbeitslehre herstellen.

Sowohl beim Einsatz an Förderschulen als auch in der Inklusion ist dabei zu beachten, dass Behinderungen zu einem nicht geringen Teil sozio-ökonomische Ursachen und Folgen beinhalten. Die Erfahrungen mit und Zuschreibungen zu Verhaltensweisen/Anders-Sein/Ausgrenzung, die Schülerinnen und Schüler mit Förderbedarfen bewältigen müssen, unterscheiden sich häufig von denen der Schülerinnen und Schüler ohne Förderbedarf. Dies muss Beachtung finden!

Das Differenzierungsmaterial bietet eine Ausweitung der Themen auf die Bereiche Selbstwahrnehmung, Eigenverantwortung und allgemeine Sozial- und Methodenkompetenzen.
Zudem können die differenzierten Arbeitsblätter auch als Fundamentum, die schwierigeren, regulären als Ergänzung oder Additum genutzt werden.

Im Vordergrund aller Filme und deren Bearbeitung steht die Förderung grundlegender Sozial- und Methodenkompetenzen.
Der Einsatz der differenzierten Arbeitsblätter folgt der eigentlichen Unterrichtsplanung. Dabei sollten stets nur ein Film für eine bzw. mehrere Unterrichtsstunden gewählt werden. Eine mehrmalige Wiederholung des Films unterstützt den Arbeitsprozess.
Die praktischen Arbeitsblätter unterstützen die Vermittlung der entsprechende Inhalte und Gefühlslagen des Films. Daher sind die folgenden Beschreibungen einem der Filme zugeordnet. Sie können selbstverständlich für alle auf der DVD enthaltenen Filme verwendet werden, sollte nur einer davon im Unterricht behandelt werden.
Der Einsatz der praktischen Arbeitsblätter baut nicht aufeinander auf.

Ameise
(Deutsch: Handlungsstruktur erkennen und nacherzählen; in der Praxis Sport s.u.)

Indem die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter zu den Film-Stills bearbeiten, können sie die Handlung erneut vergegenwärtigen. Mithilfe des Arbeitsblatts können darauf aufbauend gemeinsam Inhalt und mögliche offene Fragen geklärt werden. In dieser Phase sollten die Schüler den wesentlichen Inhalt des Films erkennen. Die Ameisen entwickeln aus einer festen Struktur etwas Neues. Dadurch verbessern sich für das Individuum, aber auch für die Gemeinschaft die Aufgaben bzw. das Leben. Durch Kreativität und Kooperation, das Annehmen der Ideen anderer und die Unterstützung in der Umsetzung kann das Leben lebenswerter gestaltet werden.

Um diesen Prozess im eigenen Erleben zu erfahren, bieten sich folgende Praxisblätter an:

Sport: **Praxis Erneuerung 2a:** Ausgehend von dem der Klasse bekannten “Brennball” sollen die Schüler andere Materialien, einen anderen Aufbau und eigene Regeln finden, die dieses Spiel für ihre Klasse besser spielbar machen.

Praxis Erneuerung 2b: ähnlich wie 2a, hier jedoch ausgehend von einem (Lieblings-)Spiel der Klasse.

Die Erarbeitung findet in verschiedenen Kleingruppen statt. Am Ende werden die verschiedenen Gruppenergebnisse vorgestellt, ausprobiert und bei Bedarf die klasseninternen Favoriten gekürt.

AB M01 sollte man möglichst gemeinsam als großes Bild am Smartboard betrachten und besprechen. Bei Bedarf können SuS zusätzlich als Partnerarbeit eine eigene Geschichte entwickeln, schreiben und vorstellen.

Nach der ersten Sichtung (bis 1.40 min) können gemeinsam Charaktere und (über diese) der Inhalt abgeklärt werden.

AB M05 sollte wiederum gemeinsam im Plenum bearbeitet werden.

Krake

Schwerpunkt des Films ist unter anderem der Ausdruck von Gefühlen durch Körperhaltung. Ähnlich wie beim Ameisenfilm geht es um Erneuerung von Altbekanntem durch Experimente. Dabei kommt es auf den Umgang mit der Kreativität an. Wie werden Vorschläge einzelner in der Gruppe wahrgenommen/ berücksichtigt? Wie kann man eine eigene Meinung gegen die Gruppe durchsetzen? Wie gehen wir mit Ausgrenzung um?

A

1. ABM06 oder ABM06Diff gemeinsam am Smartboard betrachten.
2. Gemeinsame Bildanalyse. Bildinhalte und Begriffe abklären, Krake, Tentakel (Arm genügt).
3. Gemeinsames Beispiel entwickeln.
4. Eigene Ideen oder Reproduktion der gemeinsamen Idee auf M06/M06Diff.

B

1. Gemeinsame Sichtung. Abklärung Inhalt.
2. M07 und M07Diff in A3 zur Auswahl stellen. Sollten schnellere SuS mit dem differenzierten AB beginnen, können sie die zusätzlichen Bilder in ihrem Ablauf ergänzen.
3. Beim Nachspielen der Szenenfotos sollte darauf geachtete werden, dass SuS aus den verschiedenen Förderbedarfen selten die Erfahrung machen, dass ihr abweichendes Verhalten positiv aufgenommen wird, bzw. sie sich mit diesem durchsetzen können. Deshalb fällt ihnen die Formulierung der zugehörigen Gedanken und Gefühle möglicherweise schwer; im Gegensatz dazu können Kritik, Ärger und Enttäuschung über ungewünschtes Verhalten von allen SuS reproduziert werden, da diese oft von den Lehrkräften vorformuliert werden.

C

1. Diese Widersprüche können vertiefend durch eines der Praxis-Arbeitsblätter, die über die praktische Anwendung auf ein handelndes Erschließen der sozialen Kompetenzen abzielen, aufgegriffen und produktiv gemacht werden. Je nach unterrichteten Fächern bzw. Verfügbarkeit von Lehrküche oder Sporthalle kann eine Veränderung eines Spiels oder eines Rezepts gewählt werden.

Folgende Praxisblätter eignen sich dafür:

Deutsch/Gesellschaftslehre: **Praxis Gefühle:** Diese Arbeitsblätter bieten Übungen zum Thema Körper und Gefühle, den damit verbunden Situationen und Gefühlen sowie dem Erkennen und Zeigen von Gefühlen auf Gesichtern an. Dabei sollten möglichst viele der Übungen mit eigener Körperhaltung oder eigenem Gesichtsausdruck ausprobiert werden. Dieses kann später auch als Ratespiel im Klassenplenum umgesetzt werden.

Arbeitslehre: **Praxis Erneuerung:** Herstellung von Quark in verschiedenen Varianten, z.B. herzhaft mit Kräutern/ verschiedenem Gemüse, oder süß mit Früchten, Schokostückchen, Kombinationen. Der Arbeitsablauf zur Herstellung von Quark ist relativ einfach und auch im Klassenraum umsetzbar. Sollten die technischen Möglichkeiten es zulassen und die Schüler über entsprechende küchentechnische Fähigkeiten verfügen, können natürlich auch komplexere Speisen ausprobiert werden.

Faultier

Der Schwerpunkt des Films liegt hier in der Unterschiedlichkeit der Tiere Faultier und Pinguin. Aufgrund der persönlicher Eigenschaften und Fähigkeiten ist es für das Faultier schwierig, sein Eis zu essen. Indem der Pinguin dieses wahrnimmt, ist er in der Lage, eine Problemlösung zu finden und entsprechend zu handeln.

Um die Wahrnehmung und das Problemlöseverhalten zu schulen, bieten sich folgende Praxisblätter an:

Deutsch/ Gesellschaftslehre: Bild- und Problembeschreibung der Kletteraufgabe (auch als Gesprächsrunde möglich)

Praxis Individualität: Charakterisierung einzelner Tiere mittels Arbeitsblatt. Welche Schwierigkeiten ergeben sich aus dieser Aufgabe? Gibt es eine Aufgabe, die allen gerecht wird?

Sport: **Praxis Individualität:** Entwicklung eines Hindernis-Parcours, der allen Tieren eine gerechte Prüfung ermöglicht.

Pinguin

Der Film des Pinguins ist schwerer zu vermitteln. Die Rollen der Pinguine sind festgelegt und jeder achtet darauf, dabei zu bleiben. Durch verschiedene Missgeschicke kommt der Kellner-Pinguin zunehmend unter Druck. Erst als er Fehler zulässt - von Perfektion abkommt - verbessert sich seine Lage. Ein Gast lädt ihn zum Kuchenessen ein. Er gehört jetzt dazu. Das pädagogische Herbeiführen von Fehlern ist eher kritisch zu sehen. Daher ist ein entsprechender Einsatz der bereits vorgestellten Praxisbeispiele sinnvoll.

Wir stellen eine Quarkspeise her

Überlegt in der Gruppe. Kreuzt an.

Wie schmeckt ein Quark?: süß O herzhaft O

Quark isst man als: Hauptgang O Nachtisch O

In unseren Quark sollen: O Kräuter _____
O Gemüse _____
O Früchte _____
O Andere Sachen _____
O Schokostückchen

Stellt eure Idee den anderen vor.

Schreibt einen Einkaufszettel.

Ändert das Spiel

Brennball

Überlegt gemeinsam:

Welches Material braucht ihr dafür?

_____

_____

_____

Wie sieht das Spielfeld aus?

Beschreibt die wichtigsten Regeln:

_____

_____

_____

Spielt das Spiel eine Runde nach.

Überlegt erneut:

Was könntet ihr noch werfen/schießen/rollen/schlagen?

_____

_____

Welche Brennmale könntet ihr verwenden?

_____

_____

Ändert den Aufbau des Spiels.

Könnt ihr auch Regeln verändern?

_____

_____

_____

Probiert euer neues Spiel aus.

Bessert nach, wenn es euch noch nicht gefällt.

Stellt euer Spiel den anderen vor.

Ändert das Spiel

Überlegt gemeinsam:

Welches Spiel spielt ihr am liebsten beim Sport?

_____

Welches Material braucht ihr dafür?

_____

_____

Wie sieht das Spielfeld aus?

Beschreibt die wichtigsten Regeln:

_____

_____

_____

Spielt das Spiel eine Runde nach.

Überlegt erneut:

Welche Materialien könnt ihr verändern?

_____

_____

Ändert den Aufbau des Spiels!

Könnt ihr auch Regeln verändern?

Probiert euer neues Spiel aus.

Bessert nach, wenn es euch noch nicht gefällt.

Stellt euer Spiel den anderen vor.

Körper und Gefühle

Welche Gefühle kennt ihr?

Schreibt diese einzeln auf Kartei- Karten.

Spielvorschläge:

Ziehe eine Karte.

a) Lies leise die Karte.

   Zeige mit deinem Gesicht, das Gefühl der Karte.

   Die anderen versuchen das Gefühl zu erraten.

b) Lies leise die Karte.

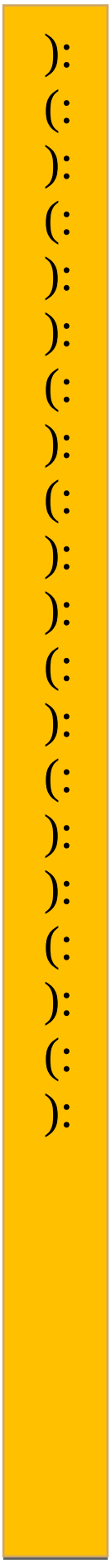
   Zeige mit dem ganzen Körper das Gefühl der Karte.

   Die anderen versuchen das Gefühl zu erraten.

c) Lies leise die Karte.

   Zeichne an der Tafel ein Gesicht mit dem Gefühl der Karte.

   Die anderen versuchen das Gefühl zu erraten.



Wie fühlst du dich?

Suche dir eine Situation aus.

Zeige mit deinem Körper, wie du dich fühlst.

Du hast in Mathe eine 1 bekommen.	Als du allein im Keller bist, geht das Licht aus.	Dein Freund hat sich mit dir gestritten.
Der Bus ist dir vor der Nase weggefahren.	Du hast heute Geburtstag.	Hinter dir zerplatzt ein Luftballon.
Auf der Straße kommt ein großer Hund auf dich zugelaufen.	Deine Mutter hat dich gelobt.	Du hast deine Hausaufgaben vergessen.

Finde weitere Situationen!

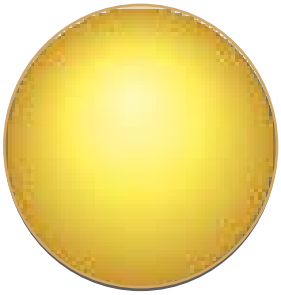
Gefühle zeichnen

Welche Gefühle kennst du?

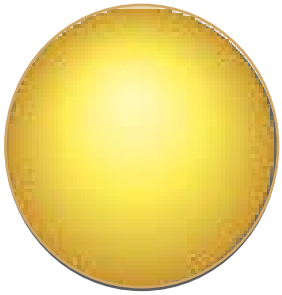
Schreibe sie unter die Bilder.

Male den Köpfen noch das richtige Gesicht.

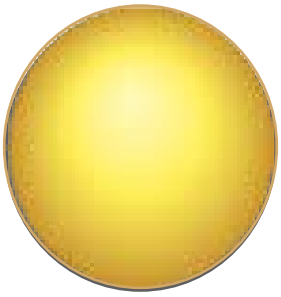
_____



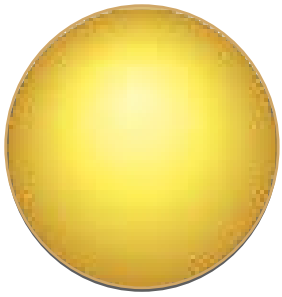
_____



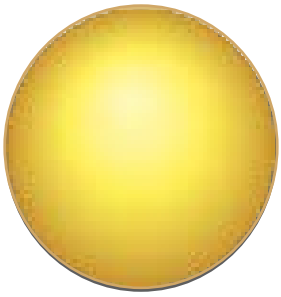
_____



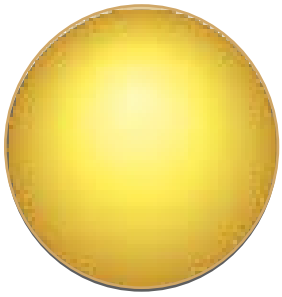
_____



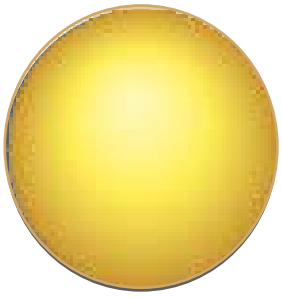
_____



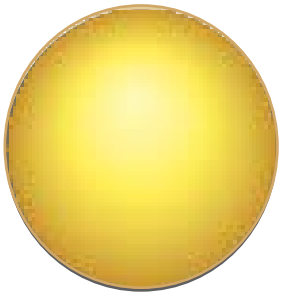
_____



_____



_____



_____

Jeder ist anders

Welche Tiere könnt ihr sehen? Was kann jedes Tier gut?

Trage in die Tabelle ein:

Tier	Das kann es gut

Welches Tier wird gewinnen? _____

Warum?

_____

Jeder ist anders

Betrachtet das Bild!

Welche Tiere könnt ihr sehen? Was kann jedes Tier gut?

Trage in die Tabelle ein:

Tier	Das kann es gut
Vogel	
Affe	
Pinguin	
Elefant	
Fisch	
Robbe	
Hund	

Welches Tier wird gewinnen? _____

Warum?

_____

Die Prüfung

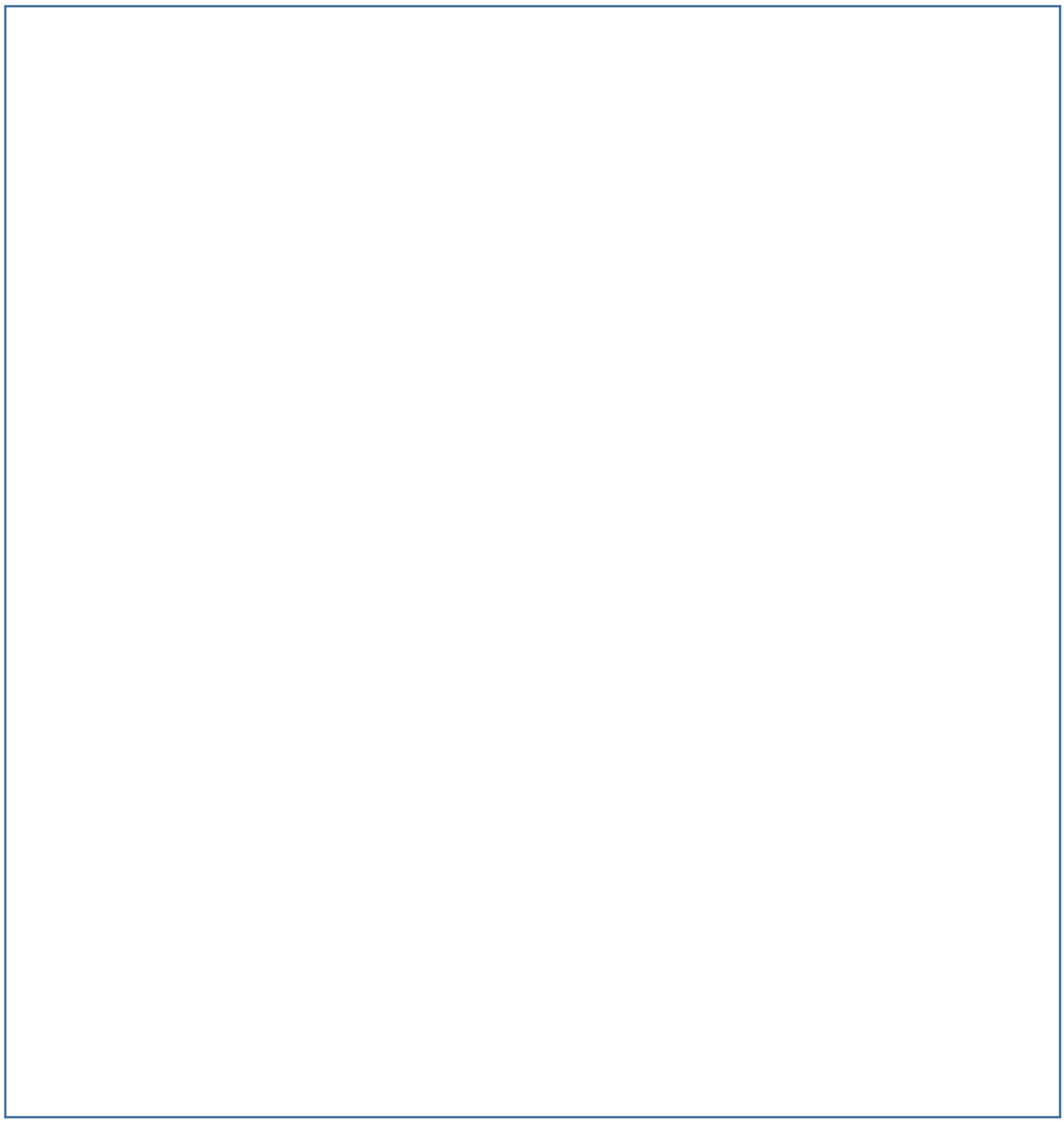
Entwickelt gemeinsam einen Hindernis-Parcours, der jedem Tier eine Chance gibt.

Setzt als Schwimm-Aufgabe das Rollbrett ein.

Malt oder schreibt eure Ideen dazu auf.

Baut den Parcours in der Turnhalle auf.

Probiert es aus!



M01 *Ein Ameisen-Wimmel-Bild*

AUFGABE:
Was ist denn da los?

1. Betrachte das Bild zusammen mit einer Partnerin / oder einem Partner. Stellt euch das Bild gegenseitig vor.
2. Anschließend schreibt ihr gemeinsam einen kleinen Text über das Bild. In eurem Text sollen folgende Begriffe vorkommen:
   Wasser – Blätter – Wächterameise – Pilz – Baum – Ameisenhügel – Ameisen.
   Wenn ihr mehr Platz braucht, schreibt auf der Rückseite weiter.

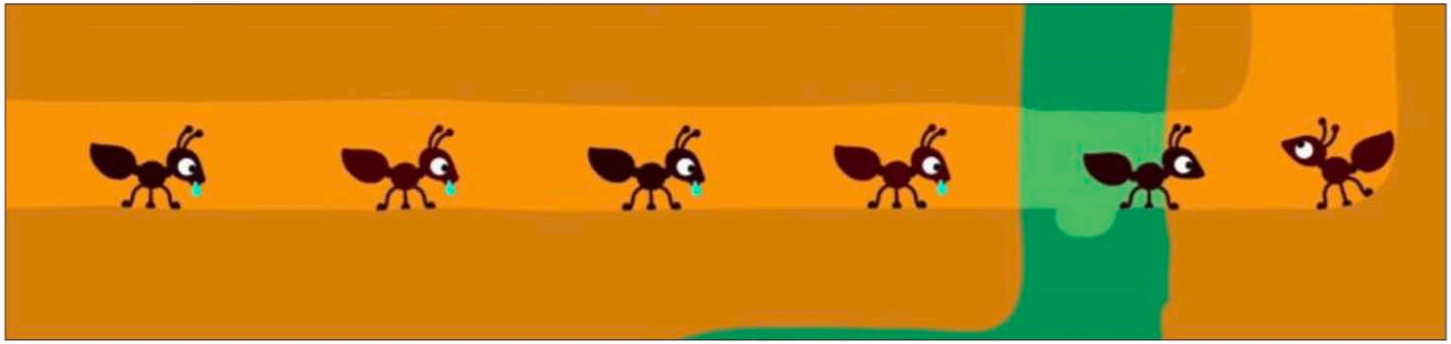
Unsere kleine Geschichte zu diesem Bild:

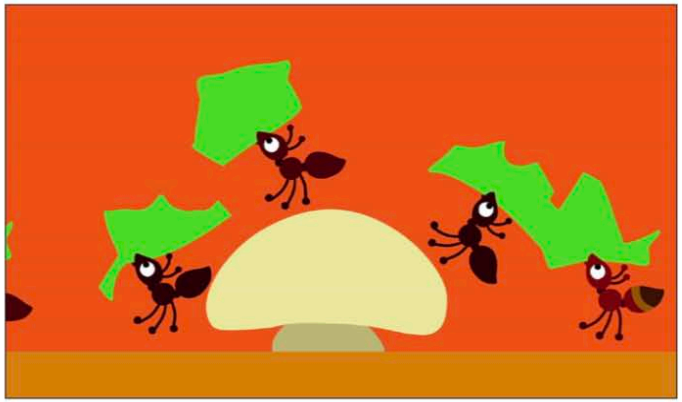
©kfw GmbH 2017

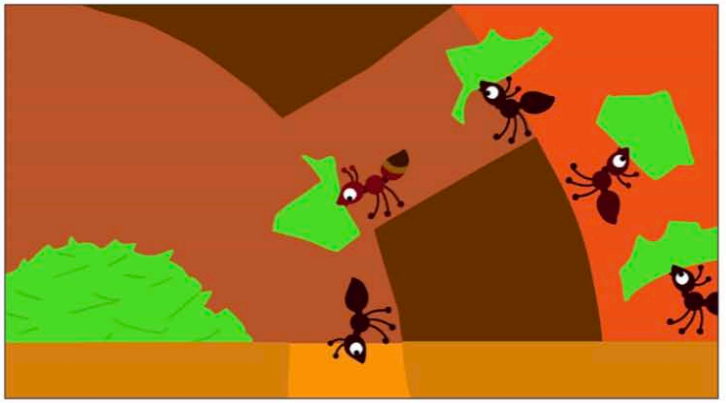
1. Lies den Text Partnerarbeit

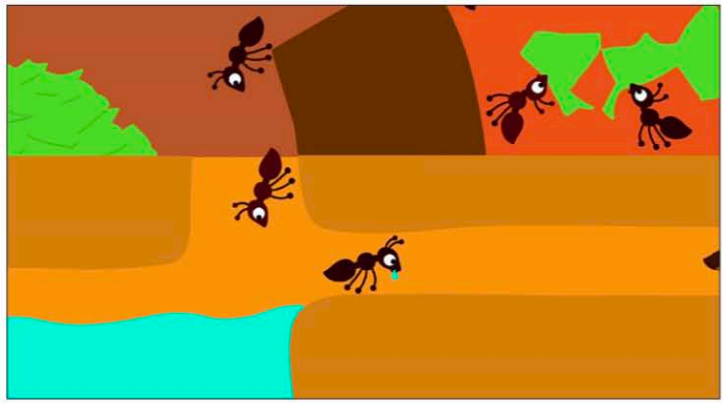
Ameisen leben in großen Gruppen zusammen,
den Ameisen-Staaten.
Sie bauen Ameisen-Haufen.
Da sind tief im Erdboden Gänge und Wohnungen.
In einem Ameisen-Staat leben Millionen
von Ameisen.
Alle Ameisen haben verschiedene Aufgaben.
Die Ameisen versorgen ihre Königin.
Manche Ameisen reinigen und pflegen den Bau.
Draußen besorgen die Ameisen Essen.
Andere Ameisen machen das Essen klein.

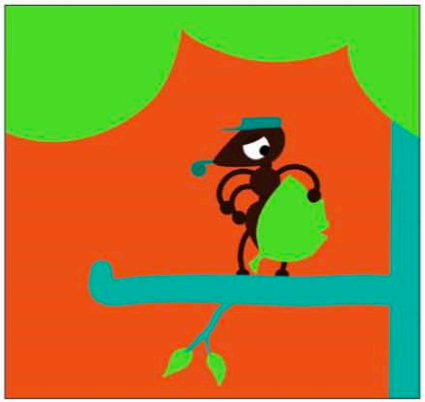
Welche Aufgaben gibt es bei den Ameisen? Erzählt!





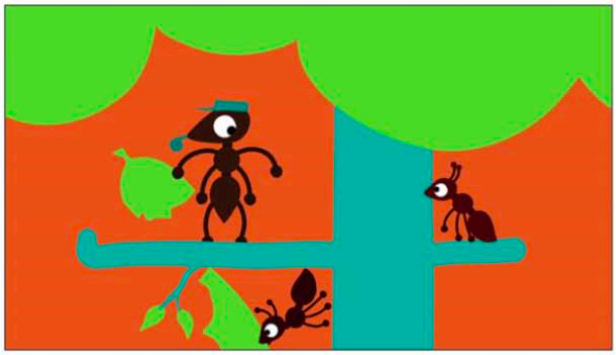


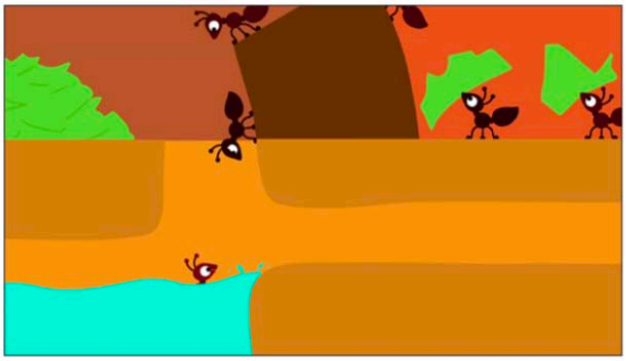


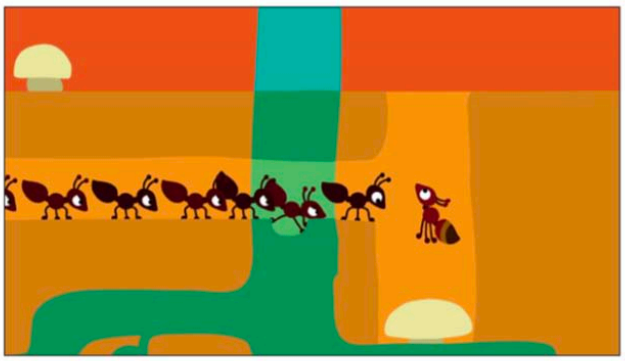


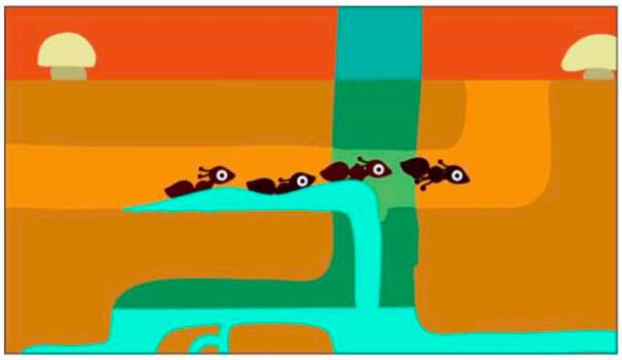
Was ist denn da los?

Erzählt!

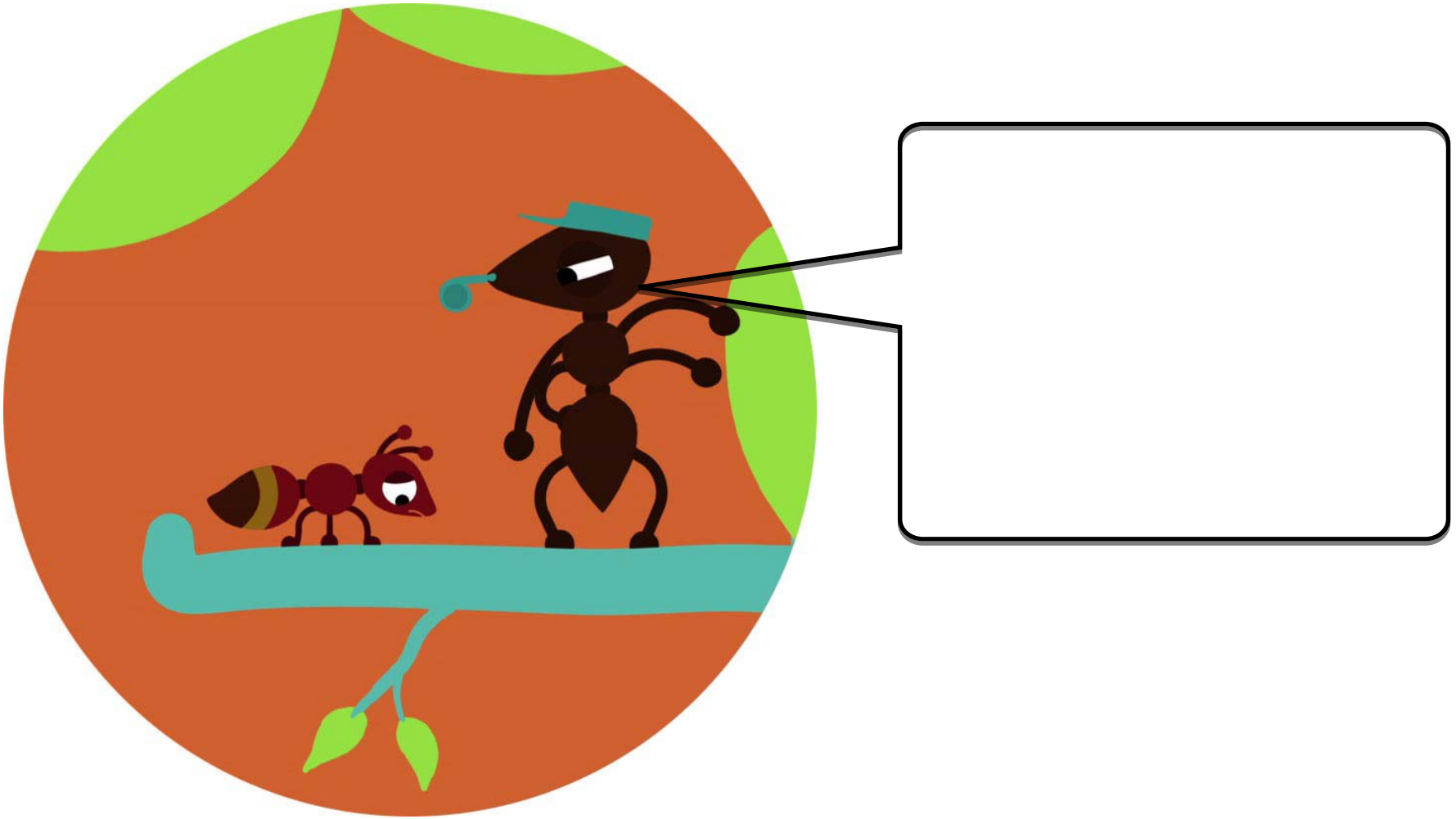








1. Was sagt die Wächter-Ameise zur roten Ameise?
   Schreibt in die Sprech-Blase.



Wie geht die Geschichte weiter? Was tut die rote Ameise?

Male 3 Bilder zu deiner Idee.

1

2

3

1. Wie endet der Film? Seht euch Bild 1 an. Erzählt!

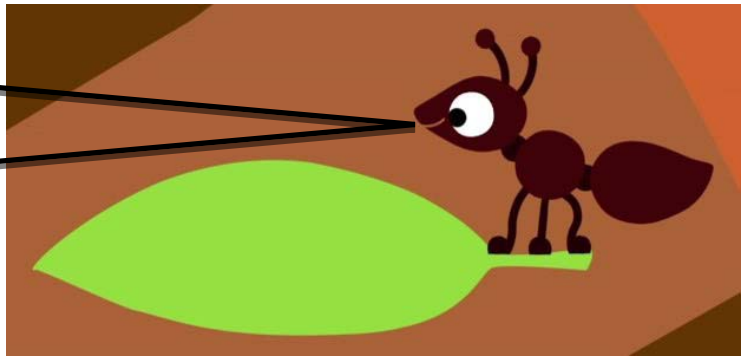
BILD 1

2. Vergleicht Bild 1 und Bild 2. Was hat sich verändert? Erzählt!

BILD 2

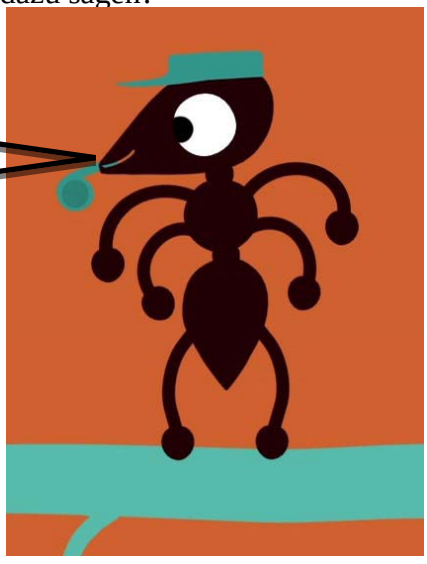
3. Wähle ein Bild aus.

a. Was hat sich für die rote Ameise geändert? Was könnte sie dazu sagen?



b. Was hat sich für die anderen Ameisen geändert? Was könnten sie dazu sagen?

c. Was hat sich für die anderen Ameisen geändert? Was könnten sie dazu sagen?



M05 *Der Einzelne und die Gemeinschaft*

Was ist eigentlich wichtiger: Eine Person oder die Gemeinschaft, der Einzelne oder das Team, in dem er arbeitet?

AUFGABE:
Auf diesem Arbeitsblatt findest du einige Zitate und Bibelverse zu diesem Thema. Welchen der Aussagen kannst du zustimmen, welchen möchtest du widersprechen? Begründe deine Stellungnahme! Ergänze neben den Sätzen deine Kommentare.

Der Einzelne zählt nichts, der Erfolg des Ganzen ist entscheidend.

Wenn einer von euch hundert Schafe hat und eins davon verliert, lässt er dann nicht die neunundneunzig in der Steppe zurück und geht dem verlorenen nach, bis er es findet? (Lk 15,4)

Frage nicht, was dein Land für dich tun kann – frage, was du für dein Land tun kannst.

Viele kleine Leute, an vielen kleinen Orten, die viele kleine Dinge tun, können das Gesicht dieser Welt verändern.

Tun sie die Arbeit, die von ihnen verlangt wird.

Elf Freunde sollt ihr sein!

Jeder soll in dem Stand bleiben, in dem ihn der Ruf Gottes getroffen hat. Wenn du als Sklave berufen wurdest, soll dich das nicht bedrücken. Auch wenn du frei werden kannst, lebe lieber als Sklave weiter. (1 Kor 7,21)

Nur die Mannschaft zählt, nicht der Einzelne!

©kfw GmbH 2017

Die Krake spricht über ihren Plan.

Schreibe den Plan in die Sprech-Blase.

Ich möchte _____

_____

Dazu brauche ich _____

_____

_____

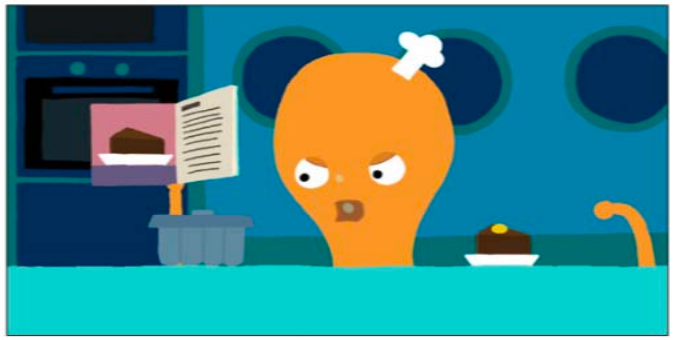
Dabei ist wichtig, dass _____

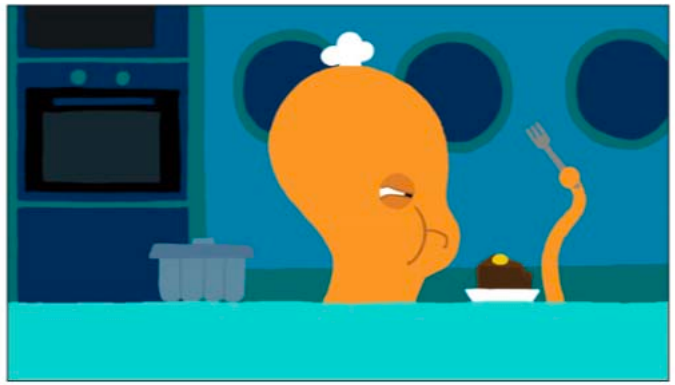
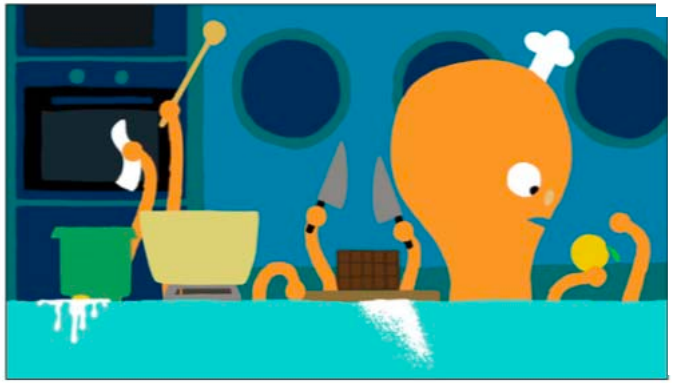
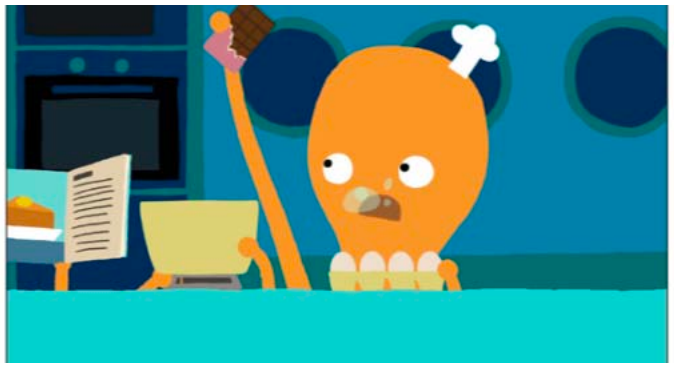
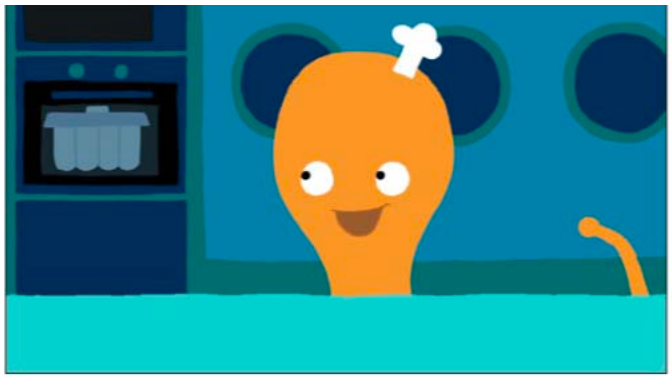
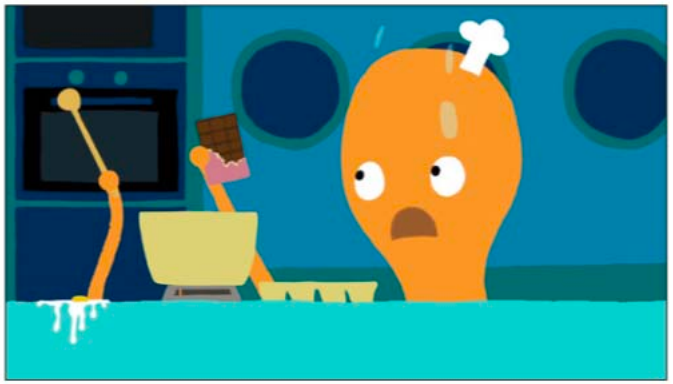
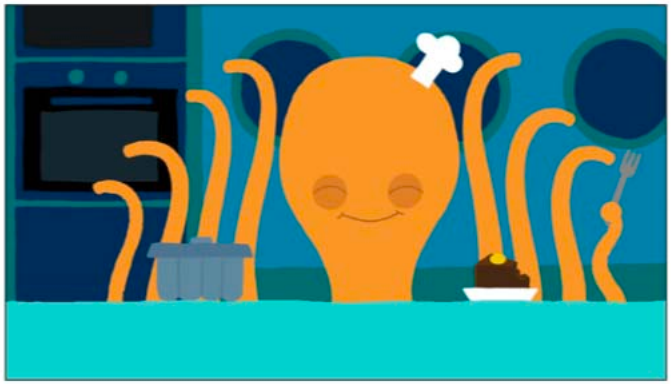
_____

M07a Diff Backe, backe Kuchen!

Die Krake backt einen Kuchen. Aber nicht alle Arme (Tentakel) halten sich an den Plan.

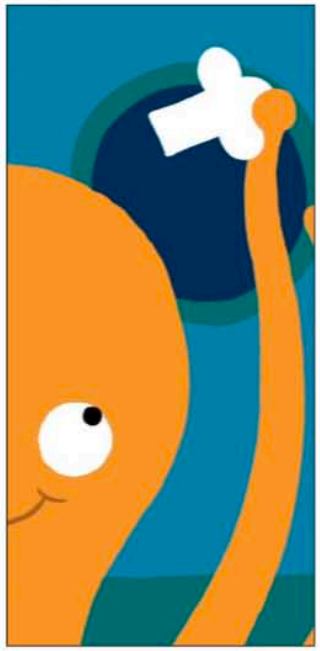
1. Schneide die Bilder aus. **2. Lege sie in die richtige Reihenfolge.**



Die Krake backt einen Kuchen. Aber nicht alle Arme (Tentakel) halten sich an den Plan.

3. Suche dir einen Arm aus. Erzähle die Geschichte, als ob du der Arm wärst.



Der 8. Arm hat doch Schokolade in den Kuchen gerührt.
Die anderen Arme wollten das nicht.

Nun bist du der 8. Arm. Erzähle deine Geschichte!

1. Memory

Nimm 2 Arbeitsblätter.

Schneide die Bilder aus.

Lege sie mit dem Bild nach unten auf den Tisch.

Wer beginnt?

Man darf 2 Karten umdrehen. Sind sie gleich, behält man sie.

Ansonsten ist der andere dran.

2. Domino

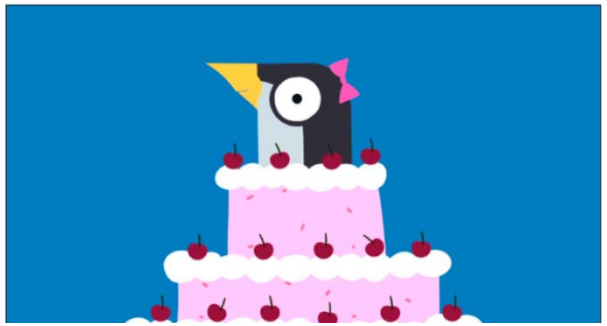
Wer hat das Memory gewonnen?

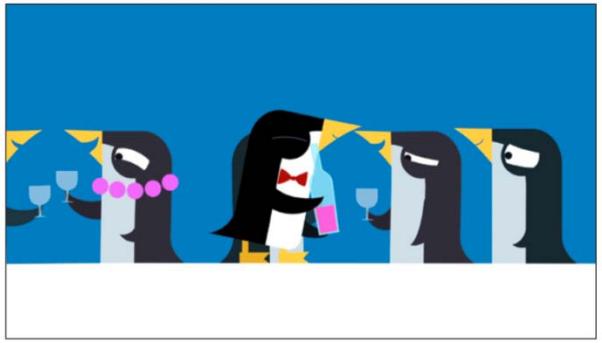
Du darfst jetzt beginnen.

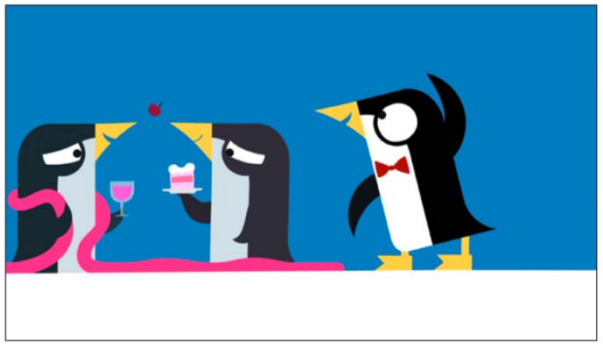
Lege eine Karte in die Mitte.

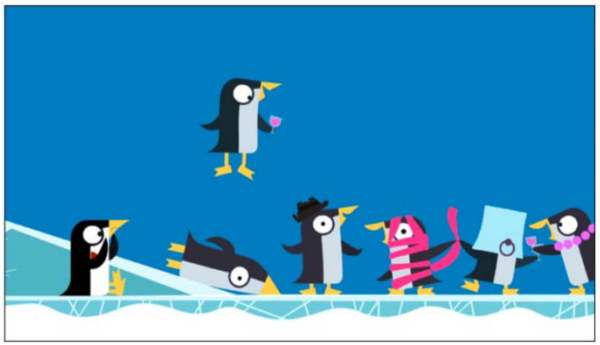
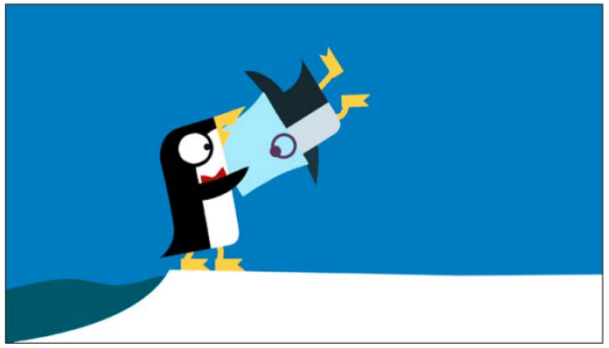
Welche Karte gehört davor oder dahinter? Lege sie dazu.

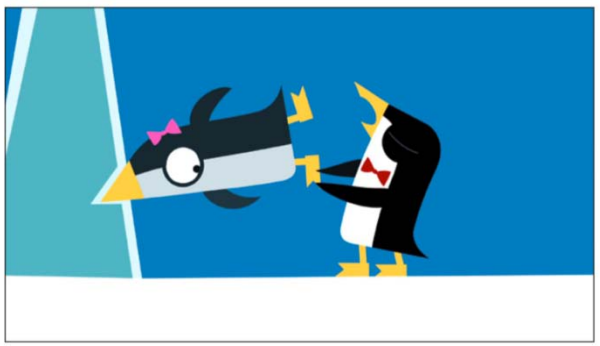
Erzähle, was auf dem Bild passiert.

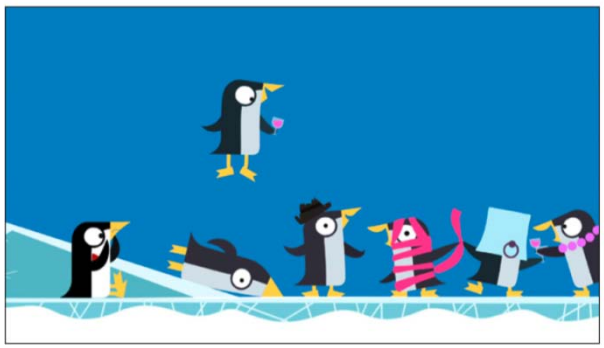










Wer gibt dem Kellner am Ende einen Kuchen?

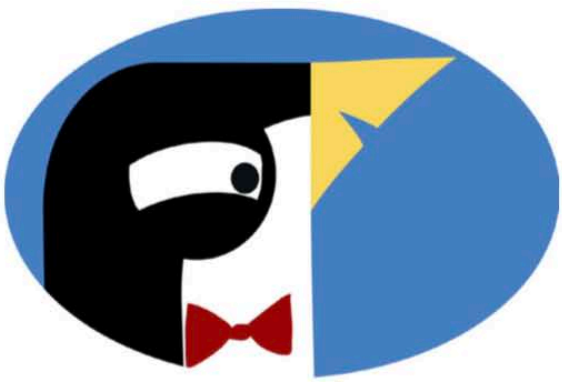
1. Male das Bild zu Ende.

2. Was denkt der Pinguin? Schreibe es in die Blase.

Der Pinguin erzählt seiner Frau davon.

Klebe 3 Bilder aus dem Memory auf.

Was sagt der Pinguin dazu? Schreibe auf!



2 Pinguin-Gäste erzählen von der Party.
Klebe 3 Bilder aus dem Memory auf.
Was sagen sie dazu? Schreibe auf.

Wähle 3 Texte aus.

Lies diese Texte.

Unterstreiche Wörter, die du nicht kennst.

Beantworte die Frage: Ist ein Faultier wirklich faul?

Ist das Faultier wirklich faul?

Der Mensch hält Langsamkeit oft für Faulheit.

Die ersten Forscher sahen, dass sich das Faultier sehr wenig bewegt.

Wenn es sich bewegte, dann sehr langsam.

Deshalb nannten sie es „faules“ Tier.

Schlafen

Das Faultier schläft 15 bis 20 Stunden am Tag.

Faultiere können 40 Jahre alt werden.

Es verschläft also 34 Jahre seines Lebens.

Leben in den Bäumen

Faultiere leben auf Bäumen.

Sie haben lange gebogene Krallen. Die können 10 Zentimeter lang werden.

Damit hängen sie sich an Äste.

So schlafen, essen, paaren sie sich. Auch die Jungen werden dort geboren.

Manchmal klettern sie vom Baum herunter.

Sie suchen sich dann einen neuen Baum.

Auch wenn das Faultier stirbt, bleibt es am Ast hängen.

Und wenn das Faultier aufs Klo muss?

Das Faultier steigt einmal in 1 bis 2 Wochen herab.

Dann vergräbt es seinen Kot in einem Loch.

Niemand weiß, warum sie dafür nicht auf dem Baum bleiben.

Wie schützen sich Faultiere vor Feinden?

Auf dem Boden werden Faultiere oft angegriffen.

Aber auch im Baum können Raubkatzen (z.B. ein Jaguar) lauern.

Das Faultier wehrt sich dann mit seinen scharfen Krallen und Zähnen.

Ist das Faultier verletzt, heilen die Wunden schnell.

Kopfdrehung

Faultiere haben mehr Hals-Wirbel.

So können sie ihren Kopf viel weiter drehen (270 Grad).

So können sie Blätter essen, ohne sich zu bewegen.

Heiss - Kalt

Die Körper-Temperatur eines Faultiers beträgt 34 Grad Celsius,
im Schlaf nur 10 Grad Celsius.

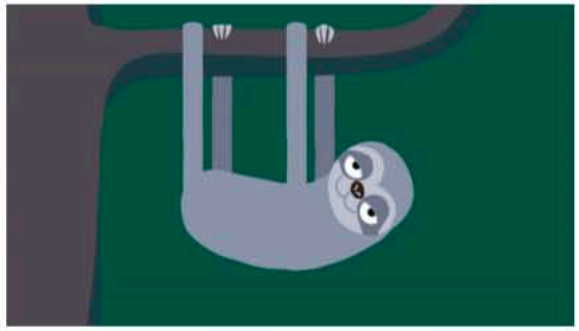
Meine Meinung: Ist das Faultier wirklich faul?

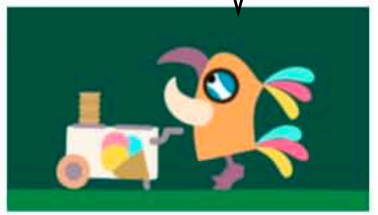
_____

_____

_____

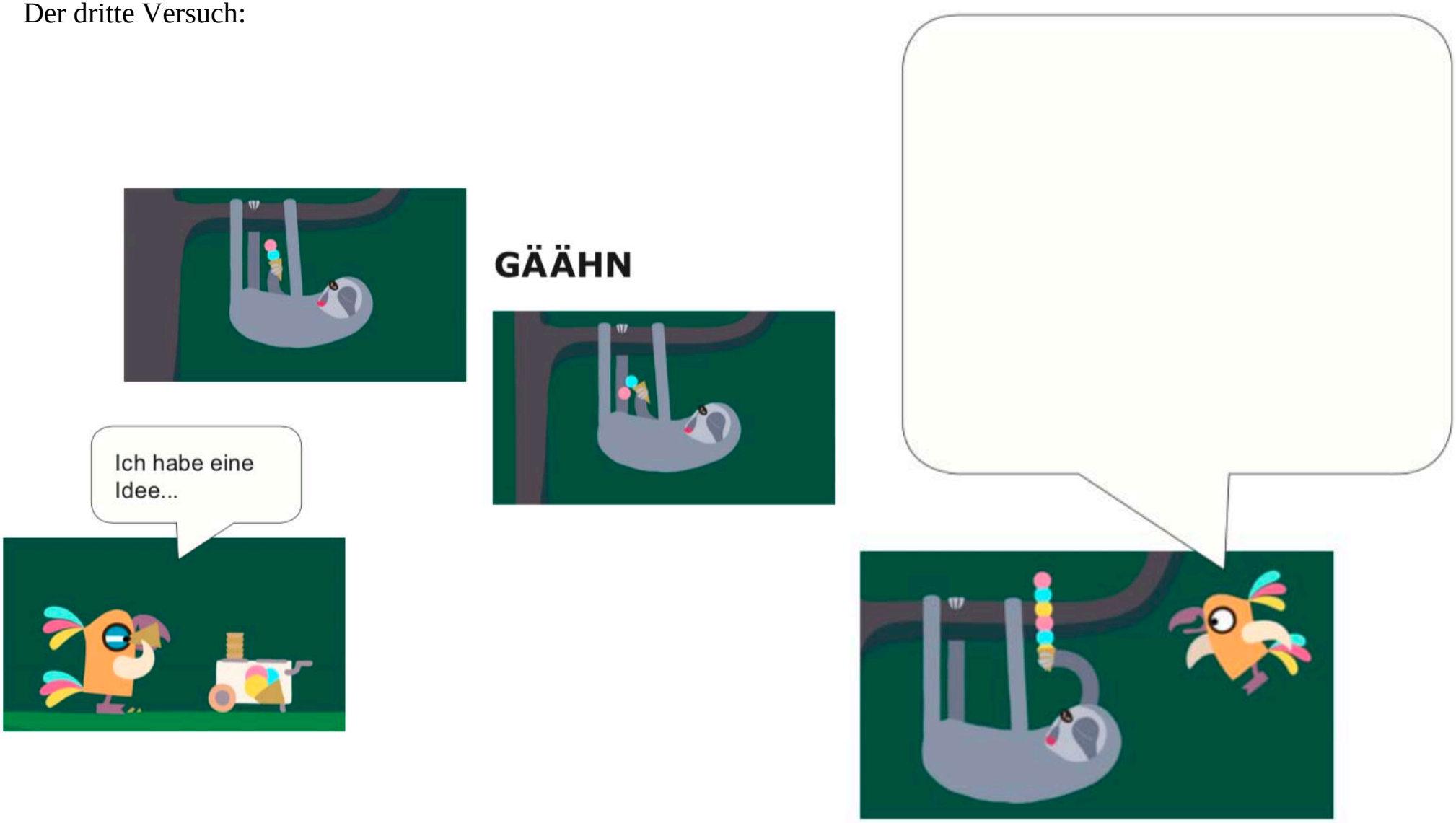
_____





Die zweite Bestellung:

Der dritte Versuch:



Die Tiere in den Filmen machen besondere Erfahrungen.

Hier ist es das Faultier.

Warum heißt der Film Faultier? Welche Erfahrungen macht es?

FAULTIER

_____

_____

_____

Warum könnte der Film auch Papagei heißen?

Welche Erfahrungen macht er?

PAPAGEI

_____

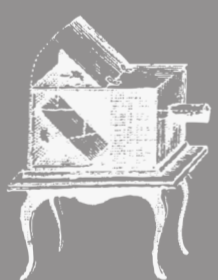
_____

_____

Wie würdest du den Film nennen? Begründe deine Wahl!

_____

_____

_____

Katholisches Filmwerk GmbH
Ludwigstr. 33
60327 Frankfurt a.M.
TELEFON: +49-(0) 69-97 14 36- 0
E-MAIL: info@filmwerk.de
INTERNET: www.filmwerk.de