

A r b e i t s h i l f e n



ANIMATIONSFILM

Prop und Berta

Mit
vielen Tipps
für Projekttag
und Kinder-
filmarbeit



Katholisches Filmwerk

Prop & Berta

Stabangaben

75 Min., Puppentrickfilm, Dänemark 2001

Regie: Per Fly & Jannis Zimmeranis

Buch: Mikael Olsen, nach der Vorlage von Bent Solhof

Produktion: Zentropa Entertainment

Kurzcharakteristik

Der kleine pummelige Herr Prop und die sprechende Kuh Berta wehren sich gegen die Zauberkräfte einer Hexe, die unbedingt die Gemeinste der Welt werden möchte, und besänftigen sie schließlich mit einem Gegengift.

Ein kindgerechtes Märchen voller liebenswert-surriler Figuren, das humorvoll, spannend und vorangetrieben von fetzigen Liedern vom Sieg des Guten über das Böse erzählt, ohne je den pädagogischen Zeigefinger zu heben.

Einsatzmöglichkeiten

Alter: ab 4 bis ca. 8/9 Jahren

Themen: Hexen, Märchen, Freundschaft, miteinander leben, Toleranz, Mut, solidarisch sein, Verhalten in schwierigen Situationen

Schule: alle Schulformen, Vorschule und Primarstufe (Klassen 1 und 2): Deutsch, Sachkunde

Sonstige Zielgruppen: Kindergarten, Kindergruppen

Inhalt

Herr Prop fährt zu seinem geerbten Häuschen im Grünen. Doch es läuft nicht alles so, wie er es sich gedacht hat. Sein Häuschen ist zerfallen und gleicht einer verlassenen Bruchbude. Nur Berta, eine temperamentvolle Kuh, hält zu ihm. Er macht sich ans Werk, sein Häuschen auf Vordermann zu bringen.

In der Nachbarschaft lebt eine böse Hexe, die nicht nur im Wald keinen mag, sondern auch am Rande des Waldes keine neuen Bekanntschaften machen möchte. Der Bürgermeister der Stadt verzweifelt nach einem Besuch bei der Hexe, denn sie prophezeit ihm und den Bewohnern Schreckliches, wenn er Prop nicht zur Abreise bewegen kann.

Prop und Berta machen einen Erkundungsspaziergang in den Wald. Sie entdecken in einem Baumwurzelkerker vier Beerenrülpsen-Trolle. Prop und Berta befreien sie, und als Dank schenken sie Berta die menschliche Sprache.

Während seiner Renovierungsarbeiten wird Prop von dem fliegenden Hexenbesen entführt und in einen Käfig im Haus der bösen Zauberin eingesperrt. Nun muss Berta handeln. Sie stürmt in das Hexenhaus,

befreit Prop und sperrt die Hexe ein. Diese gibt unter diesen Umständen ihr Hexenehrenwort, nur noch freundlich zu ihren Mitmenschen zu sein.

Doch das Hexenehrenwort ist nach 7 Tagen abgelaufen. Danach tobt sich die Hexe erst richtig aus. Sie verwandelt die gutmütigen Beerenrülpsler in zerstörungswillige Hosenbibberer, die in der schlafenden Stadt Chaos verbreiten. Sie braut einen Trank zusammen, der sie zur schrecklichsten Kreatur der Welt machen soll und die Stadt zerstören wird.

Prop packt mutig mit seiner Berta das Hexenproblem an. Er geht mit ihr zur Hexenküche und braut einen Gegentrank. Die verwunschenen Trolle spüren als Erste die liebevolle Kraft des Zaubermittels. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg in die Stadt.

Die Hexe hat inzwischen einen mechanischen Metallbullen erschaffen, der Berta fertig machen soll. In einem unaufmerksamen Moment versteinert die Hexe Berta und den Bürgermeister. Doch Prop gibt nicht auf. Ein Beerenrülpsler tauscht unbemerkt die Zauberflaschen aus, und die Hexe schluckt den Freundlichkeitstrank. Das Märchen hat ein gutes Ende.

Gestaltung

Der Film basiert auf mindestens 4 von unzähligen in Dänemark sehr beliebten Erzählungen, die der Schriftsteller Bent Solhof zu den Figuren Prop und Berta niedergeschrieben hat und mit denen er zu Lesungen in Kindertagesstätten und Schulen fährt.

Der Regisseur Per Fly musste deshalb mit viel Feingefühl und Sensibilität die Figuren zu filmischem Leben erwecken, denn die kleinen Zuschauer hätten ihm nie verziehen, wenn Prop und Berta nicht ihren Erwartungen entsprochen hätten. Gemeinsam mit einem hochprofessionellen Animationsteam unter der Leitung des Letten Jannis Zimmermanis kreierten sie das Märchen als Puppentrickfilm mit viel Musik. Aufwändige und farbenfrohe, wundervoll detaillierte Puppen mit ausdrucksstarken Augen und lustigen Knollennasen entstanden.

Der Puppentrickfilm hat den Vorteil und den Reiz der Dreidimensionalität bei der Gestaltung der Figuren und beim Bühnenbild. Kinder nehmen die bewegten Puppen daher als Spielpartner, mit denen sie weinen, lachen und mitfiebern können, ohne Umwege an.

Fly arbeitete – als ehemaliger Musiker – am Soundtrack und an Liedern zum Film mit, damit sich die Figuren Prop, Berta, die Beerenrülpsler oder die Hexe auch über die Klangebene den kleinen Zuschauern erschließen. So kann die Kuh Berta nicht nur sprechen, sondern auch singen; Wenke Myhre leiht ihr dafür ihre Stimme. Die musikalischen Untermalungen machen alles freundlich und fröhlich, auch wenn gerade die böse Hexe am Zug ist.

Anregungen für den Einsatz des Films

Vor dem Film

Märchentest (Stop and Go)

Thema/Ziel: Sich im Zusammenspiel üben, löst im Spiel Ventile

Material: Musikkonserven, Abspielgerät

Ablauf: Die Musik läuft, alle SpielerInnen gehen entsprechend dem Rhythmus der eingespielten Musik (z. B. percussion) durch den Raum. Bei Musikstopp (alle stehen in freeze) verwandeln sich die SpielerInnen in ..., Beispiele:

- allein: eine Hexe tanzt um ihren Hexenkessel,
ein verirrter Mensch im Zauberwald,
ein Polizist, der überall einschläft
- zu zweit: Hexenbesen sein
kleine Trolle begrüßen sich
- zu viert: vier Trolle beraten sich, was sie als Nächstes vorhaben,
Bäume im Zauberwald sein,
ein Haus darstellen
- alle: sich vor einer bösen Hexe verstecken,
gegen den fliegenden Hexenbesen (imaginär) kämpfen

Hexenbegegnungen (interaktives Spiel)

Thema/Ziel: Hexen treffen sich offenbar nicht gerne mit anderen, und Menschen haben oftmals Vorurteile und Angst vor ihnen. Die folgenden „Hexenbegegnungen“ helfen, einander besser zu akzeptieren und zu tolerieren.

Material: So viele Armbänder, wie Kinder mitspielen, je zur Hälfte rote und grüne; zwei große Verkleidungskisten mit Utensilien für Hexen bzw. für Nachbarn; evtl. ein Schminkplatz

Ablauf: Jedes Kind nimmt sich ein Armband seiner Lieblingsfarbe. Der Zweck wird nicht gleich erklärt. Das vermeidet Cliquesbildung. Nun werden die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt, Hexen (rote Armbänder) und Nachbarn (grüne Armbänder), und verkleiden sich. Die beiden Gruppen stellen sich dann mit dem Gesicht zu einer Wand im Abstand von 3 bis 5 Meter einander gegenüber auf. Der/die Spielleiter/in flüstert beiden Gruppen je eine Spielaufgabe zu, die die andere Gruppe nicht hören darf. Beispiel für die Hexen: Sie gehen naserümpfend und sehr distanziert ohne Berührung mit der anderen Gruppe an ihnen vorbei. Gleichzeitige Aufgabe für die Nachbarn: freundliche Kontaktaufnahme mit den Hexen versuchen.

Auf ein Zeichen hin drehen sich die Gruppen um und begegnen sich entsprechend der Vorgabe. Ein weiteres Zeichen beendet das „Treffen“. Was ist da passiert? Ein kurzer Gedankenaustausch über das Erlebte erfolgt.

Die Rollen werden getauscht. Eine neue Aufgabe wird leise den Gruppen nach ihrer Vorbereitungszeit zugeflüstert: Die Hexen wollen die Nachbarn vorsichtig, aber genauestens untersuchen. Die Nachbarn tun so, als ob sie die Hexen gar nicht wahrnehmen. Wieder beginnt oder endet das Spiel mit den bekannten Zeichen. Wie haben sich Hexen und Nachbarn bei dieser Begegnung gefühlt?

Ein kurzer Gedankenaustausch beendet das Spiel, nicht ohne jedem Kind die Möglichkeit zu geben, sich letztendlich zur Filmansicht in das Wesen zu verwandeln, das es gerne sein möchte.

Hexenklänge (Orff'sche Instrumente)

Thema/Ziel: Einen „hexenhöllischen Klangteppich“ entfalten.

Material: Klanghölzer, Triangel, kleine Percussion oder Schellen etc.

Ablauf: Jedes Kind sucht sich ein Instrument aus, probiert es aus und stellt den anderen vor, was man alles damit machen kann. Dabei sind auch ungewöhnliche Handhabungen des Instrumentes erwünscht, z.B. Klanghölzer aneinander reiben, „zittern“ lassen u. a. m. Danach wird die „Hexenklangmeisterin“ (Spielleiter/in) das „Hexenorchester“ mit einigen Regeln vertraut machen. Es gibt ein Signal für „Beginnen!“, für „Lauter“, für „Leise“ oder für „Aus!“. Ein Kind wird „Orchesterleiter“. Die Musikanten probieren sich mit ihrem Musikleiter aus. Ein Rhythmus, ein Takt wird nun ins Spiel gebracht. Das „Hexenorchester“ nähert sich immer mehr dem Hexenklangteppich an, der mit einer fröhlichen „Hexenpolonaise“ durch den ganzen Spielraum endet.

Fühlfaden durch den Raum / durchs Kino ziehen

Thema/Ziel: Die Sinne ansprechen, Assoziationen zum Film wecken

Material: Fellreste, Wolle, Gummihandschuh, Bürste, eine kleine Flasche, Gegenstände aus dem Film u. v. m.

Ablauf: Der Fühlfaden wird quer durch den Spiel- bzw. Kinoraum gezogen, und die Gegenstände werden daran aufgehängt. Die Kinder erfühlen sie und geraten so in die Geschichte hinein.

Irrgarten für die Finger

Thema/Ziel: Tastspiel mit Start und Ziel und vielen Hindernissen, das durch die Dreidimensionalität des Trickgenres und den Wald im Film inspiriert ist

Material: Schnur, Watte, Wellpappe, Holz, Leder, Goldpapier, Plastikgitter usw.

Ablauf: Die Tastbahnen werden beidseitig mit Schnur abgegrenzt. Irrwege und Sackgassen entstehen. Wie lassen sich die Finger auf ihrem Tastweg überraschen, festhalten, kitzeln, erschrecken? Startwatte fixiert den Beginn des Weges. Die Finger „gehen“ auf einem Stück Wellpappe, Goldpapier, Plastikgitter, Wildleder oder Tüll weiter. Ein Holzklötzchen markiert eine Brücke. Glibbrige Teile verursachen ein ekliges Gefühl. Durch eine Wasserschale muss geschwommen werden. Das Ziel wird erreicht: Die Finger wandern über ein Kuschelfell.

Bildergeschichte für den Deutschunterricht

Thema/Ziel: Entsprechend der Lesefähigkeit der Kinder eine Geschichte erfinden

Material: Fotos aus dem Film, können von der kfw-Homepage heruntergeladen werden

(<http://www.filmwerk.de/Filmprogramm/detail.php4?id=780>)

Ablauf: Die Fotos werden zu einer Bildgeschichte zusammengestellt. Ein Beispiel für den Anfang dieser Bildstory:

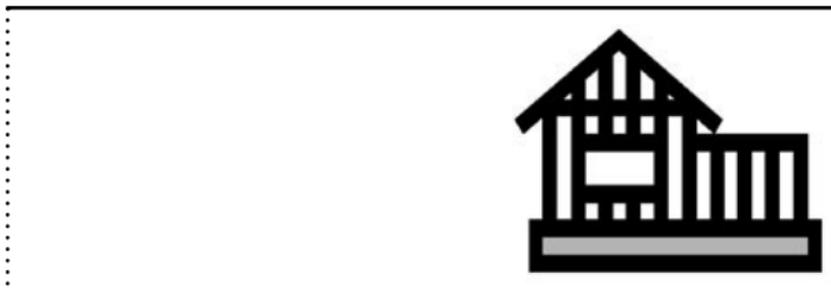
„Ein Mann, Herr (Prop-Foto), fährt mit dem Bus zu seinem (Haus-Foto). Dort trifft er (Berta-Foto). In der Nähe ist ein Wald. In ihm leben (Beerenrülps-Foto) und die (Hexe-Foto) usw.“

Gestaltung einer besonderen Eintrittskarte

a) Rollbild

Material: Papierstreifen, dicke Filzstifte, dünnere Stifte

Vorgehen: Ein Rollbild mit einem Motiv aus dem Film entsteht, siehe Vorlage. Als Beispiel ein Haus:



Der Streifen wird in der Mitte so gefaltet, dass das Motiv auf der unteren Seite durchschimmert. Nun kann auf der ersten Seite das Motiv mit einer kleinen Veränderung nachgezeichnet werden. Rollt man diese erste Seite mit einem Stift etwas und schiebt den Stift dann schnell über diese Seite, ergibt es mit dem zweiten Bild eine kleine Bewegung; ein einfacher Daumenkinoeffekt entsteht.

b) Puppengerüst

Material: Pfeifenreiniger, farbige Basteldrähte

Um zu veranschaulichen, dass Puppen ein „Innenleben“ nach Vorbild des lebenden Körpers haben, werden aus je drei Pfeifenreinigern oder farbigen Basteldrähten Drahtskelette gefertigt, die den Körperbau, die Gelenke nachstellen und grob zeigen, wie sich die Puppe bewegen kann. Studien am eigenen Körper sind dabei hilfreich (Was macht welches Gelenk, wenn ich zum Beispiel den Arm hebe?).

Nach dem Film

Hexenspiel aus dem Erleben (nach den Methoden von „jeux dramatiques“)

Thema/Ziel: Mit jeux dramatiques können Kinder ohne Vorkenntnisse durch einfaches Ausdrucksspiel ihre Erlebnisse verarbeiten. Es wird ein soziales Rollenspiel präsentiert, das eigene Fähigkeiten und Talente wachruft und fördert.

Material: Pappkartons, Stoffe, Wäscheleinen, Wäscheklammern, andere Materialien für die Gestaltung eines Bühnenbildes

Ablauf: Mit Pappkartons, Stoffen, Wäscheklammern, Leinen u. ä. Materialien baut sich jede Hexe, jeder Zauberer sein eigenes Häuschen, sein „Zaubernest“. Dieser Prozess des Bauens ist immer in Bewegung, und bald kommen sich die Behausungen näher. Gemeinsame Brücken, Gänge zum anderen werden gebaut.

Die Oberhexe (Spielleiter/in) ruft die Hexen und Zauberer aus ihren Wohnungen zum Hexen- und Zauberplatz (markierter Ort im Spielraum). Sie berichtet von der Hexe, die eine ganze Stadt beherrschen

wollte und dabei untergeht (Filmgeschichte). Den Hexen passt eigentlich nicht das Ende der Geschichte, als sie davon hören, dass die Hexe zu einem netten Tantchen umfunktioniert wird.

Was kann man unternehmen, um als Hexe gut mit seinen Nachbarn leben zu können?

Die Hexen beraten Möglichkeiten und spielen sie sich gegenseitig vor.

Der „Hexenklangeppich“ mit Orff'schen Instrumenten (siehe oben) kann in das Spiel eingebaut werden.

Auch Hexen und Zauberer werden mal müde. Die Oberhexe hebt das Treffen auf; alle ziehen sich wieder in ihre Gemächer zurück und ruhen.

Die Oberhexe klopft an jedes Haus und fordert alle auf, ihre Behausungen in Kartons, Stoffe usw. zurückzuverwandeln. Das Spiel aus eigenem Erleben ist beendet – bis zum nächsten Mal.

Bilder stellen

Thema/Ziel: Erinnerung an besondere Szenen

Material: Eventuell Filmfotos (siehe kfw-Homepage (<http://www.filmwerk.de/Filmprogramm/detail.php4?id=780>), es geht auch ohne.

Ablauf: Aus der Erinnerung des gesehenen Films oder nach einem Filmfoto entstehen sogenannte Standbilder. In einer Gruppe oder als Einzelperson stellt man sich in Positur, um eine besonders beeindruckende Szene zu verdeutlichen. Aus diesem Standbild heraus kann eine kleine nachgestellte Filmszene gespielt oder auch ein **Pantomimisches Spiel** entwickelt werden. In improvisierten Szenen/Etüden, unter Verwendung von Stoffen als Verkleidung und Requisiten zur Charakteristik der Figuren, wird das Filmmärchen nachempfunden.

Ich bin ein Baum ... Ich bin ...

Thema/Ziel: Improvisiertes Spiel, indem Gegenstände aus dem Film lebendig werden. Das Geschehen wird aus einer zweiten Sicht betrachtet.

Ablauf: Nacheinander gehen die Spieler/innen zum „Baum“ (Spieler) und stellen sich als ein Gegenstand des gerade gesehenen Märchenfilms auf. Nachdem alle stehen, sagt jeder einen prägnanten Satz, den der von ihm dargestellte Gegenstand denken könnte

Beispiel: Ich bin ein Baum ... Ich bin ... ein kleiner Troll – ein Beerenrülpsler. Ich bin ... der Besen der bösen Hexe. Ich bin ... das kaputte Haus von Prop. Ich bin der Wecker im Haus von Prop ... usw.

Beispielsätze dazu – Baum: Ich wusste, dass das heute ein besonderer Tag werden wird! Beerenrülpsler: Wo sind meine Freunde! Besen: Ich frag' mich, warum sie mich immer durch den Schornstein jagt. Haus: Ich bin so krank, ich bin so schlapp ... Wecker: Endlich passiert hier was! usw.

Das improvisierte Spiel kann beginnen.

Hier ergibt sich auch die Möglichkeit, *mit Themen aus dem Film* zu arbeiten, Beispiele:

- Niemand traut sich da zu wohnen, weil ...
- Ich habe langsam das dumme Gequatsche über Hexen satt.
- Ich bin böse, unheimlich böse ...

- Was seid ihr für Wesen?
- Wir stecken unsere Nasen in die Sonne und wir rasen wie verrückt im Wald ganz verzückt ...

Fragen zum Film

Welche menschlichen Eigenschaften hat die Kuh Berta?

Warum ist die Hexe böse?

Die Leute aus der Stadt wollen Prop aus seinem Haus vertreiben. Weshalb verhalten sie sich so?

Ist Prop ein mutiger Mann? Warum?

Literaturhinweise

- „Puppen im Film – der Puppenfilm des DEFA-Studios für Trickfilme Dresden“, 1997, herausgegeben vom Deutschen Institut für Animationsfilme e.V. Dresden (DIAF)
- Urs Brenner-Rossi, Vom Daumenkino zum Videoclip, verlag pro juventute Zürich 1992
- MAKING OF ... Wie ein Film entsteht, hrsg. Von Ludwig Moos, Band 2, Kino Verlag GmbH Hamburg 1996, Rowohlt Taschenbuchverlag GmbH Reinbek bei Hamburg 1998
- Ausdrucksspiel aus dem Erleben 1 und 2, ein Zytglogge Werkbuch, Zytglogge Verlag Bern 1990

Regine Jabin

Weitere Filme zum Thema

Bibi Blocksberg, Spielfilm, 106 Min., Deutschland 2002

Chihiros Reise ins Zauberland, 120 Min., Japan/USA 2001

Kopierverleih: Kirchliche und öffentliche AV-Medienstellen

Kopierverkauf für nichtgewerblichen Einsatz durch:

Katholisches Filmwerk GmbH

Postfach 11 11 52 · 60046 Frankfurt

Ludwigstraße 33 · 60327 Frankfurt

Telefon: (069) 97 14 36-0 · Telefax: (069) 97 14 36-13

Internet: www.filmwerk.de · E-Mail: info@filmwerk.de

Herausgegeben vom Programmbereich AV-Medien

Katholisches Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.