

DER KLEINE VAMPIR

Deutschland, Niederlande 2000

Regie: Uli Edel **Drehbuch:** Karey Kirkpatrick, Larry Wilson nach den Büchern von Angela Sommer-Bodenburg **Kamera:** Bernd Heini **Musik:** Nigel Clarke, Michael Csányi-Wills

Darstellerinnen/Darsteller: Jonathan Lipnicki (Tony), Rollo Weeks (Rüdiger), Jim Carter (Geiermeier), Pamela Gridley (Tonys Mutter), Tommy Hinkley (Tonys Vater), John Wood (Lord Mac Ashton) u.a.

Länge 94 Minuten

Empfohlen ab 1. Klasse (FSK: ab 6)

Themen: Freundschaft, Abenteuer, Phantasie, Mut, Außenseiter, Familie, Genrefilm, Vampirfilm, Literaturverfilmung

Inhalt

Eigentlich ist Tony ein ganz normaler 8-jähriger Junge. Doch der Umzug von den USA nach Schottland verändert sein Leben komplett. Nacht für Nacht träumt er in dem alten Schlossgemäuer, in dem er mit seinen Eltern wohnt, die gruseligsten Sachen von Gewittern, Kometen und Vampiren. In der Schule wird er als Neuer gehänselt und für seine Vampirgeschichten ausgelacht.

Doch eines Nachts wird aus den Träumen Wirklichkeit. Eine Fledermaus verwandelt sich vor Tonys entsetzten Augen in den 9-jährigen Vampir Rüdiger von Schlotterstein, der eigentlich schon über 300 alt Jahre ist. Die beiden schließen schnell Freundschaft. Das ist auch möglich, weil Rüdiger keine Menschen mehr beißt, sondern sich, wie seine gesamte Familie, auf Kühe umgestellt hat. Auf einem unheimlichen Friedhof lernt Tony auch bald Rüdigers Eltern und Geschwister kennen. Nach anfänglichem Misstrauen der blutsaugenden Sippe gegenüber einem Menschenkind stellt sich heraus, dass Tonys Alpträume mit einem Amulett in Verbindung stehen, das die von Schlottersteins von dem Fluch des Vampirlebens erlösen könnte und nach dem sie seit Jahrhunderten vergeblich forschen.

Natürlich macht sich Tony gemeinsam mit Rüdiger sofort auf die Suche nach dem Amulett. Doch gemächlich wird die Jagd nicht. Denn da gibt es noch den schreckenerregenden Vampirjäger Geiermeier, der mit allen Mitteln und unfairen Tricks versucht, Rüdigers Familie auszurotten und selbst an das Amulett zu kommen. Außerdem müssen sich die zwei Freunde unheimlich beeilen, denn der Zauber des Amuletts wirkt nur zusammen mit dem Kometen Atamon. Und der kommt nur alle 300 Jahre in die Mondumlaufbahn – das nächste Mal in 48 Stunden...

Filmbesprechung

„Der kleine Vampir“ beginnt mit effektvollen Nachtszenen auf einer windumtosten Klippe am Meer. Eine totenbleiche Vampirgruppe in historischer Kleidung aus Shakespeares Zeiten hört eine lateinische Beschwörungsformel, mit der das Licht eines Kometen auf das Amulett des Sprechers gelenkt werden soll. Doch bevor das Ritual durchgeführt ist, wird es von einem wilden, furchterregenden Mann unterbrochen, der mit einem Pferdewagen mitten in die Versammlung rast. Das Amulett fliegt ins Meer und einer der Vampire springt ihm hinterher. – Tony wacht schreiend auf und flüchtet in das Bett seiner Eltern; kein Wunder bei solchen Alpträumen.

Tony träumt dauernd solche Sachen, seit die Familie von Amerika nach Schottland gezogen ist. Dort berät sein Vater Lord Mac Ashton beim Bau einer neuen Golfanlage. Obwohl Tony sich fürchtet, muss er immer an die Vampire denken. Seine Eltern glauben an eine fixe Idee und in der Schule, wo er als Zugereister ohnehin zum Außenseiter abgestempelt ist, wird er ständig deswegen ausgelacht und gedemütigt. Auch sonst hat Tony keine Freunde. Als sein Vater ihm eine Golfusrüstung schenkt, merkt er deshalb als besonderen Vorteil an, dass man Golf auch alleine spielen kann.

In Tonys Familie herrscht große Herzlichkeit. Doch verstehen können seine Eltern ihn und seine Vampir-Manie nicht. Aber verrückt ist Tony trotzdem nicht. Und er ist nicht der Einzige, der an Vampire glaubt. Auch Lord Mac Ashton reagiert auf dieses Thema merkwürdig. Und dann gibt es noch den schrecklichen Vampirjäger Geiermeier, der bald zu Tonys stärkstem Gegenspieler wird. In einem roten Feuerwehrauto, das mit Radar, Scheinwerfern, Knoblauch, Leuchtkreuz und einem elektrischen Gewehr ausgestattet ist, das mit Holzpflocken schießt, ist Geiermeier nachts auf Vampirjagd. Eines Nachts hat Geiermeier eine verdächtige Fledermaus ausgemacht und jagt sie durch die schottischen

Hügel. Zugleich spielt Tony allein in seinem Zimmer Vampir. Dazu hat er sich mit Papierzähnen, einem Umhang und Ketchup ausgestattet und fällt, nachdem er die Formel aus dem Traum deklamiert hat, seinen Plüschaffen an. Beobachtet wird er von der flüchtenden Fledermaus, die prompt durchs offene Fenster in den Kamin fliegt. Tony gefriert das Blut in den Adern, denn nach einem Lichtblitz liegt im Kamin ein totenbleicher Junge in komischer Kleidung, dessen lange Eckzähne keinen Zweifel an ihrer Echtheit aufkommen lassen.

In den folgenden lustigen Szenen und mit viel Dialogwitz schließen Tony und Rüdiger, der kleine Vampir, erste Bekanntschaft. Als Rüdiger wieder gehen – also fliegen – will, stürzt er vor lauter Entkräftung ab. Tony rettet ihn, indem er ihn zu einer Kuh bringt, die Rüdiger ein bisschen aussaugen kann. Als Geiermeier, der wieder in seinem Vampir mobil auf Jagd ist, Tony entdeckt, rettet ihn Rüdiger vor dem sicheren Tod. So haben sich beide gegenseitig das Leben gerettet und damit einen Freund für die Unsterblichkeit gefunden.

In sehr schönen Momenten, die von stimmungsvollen Bildern getragen werden, festigt sich die ungewöhnliche Freundschaft, die wie ein Märchen ist. Mit Rüdiger kann Tony sogar fliegen. Hand in Hand schweben sie über die Landschaft und Tony, der in der Schule von seinen Widersachern zu Boden geworfen und gedemütigt wird, erlebt in rauschhafter Freude zum ersten Mal, wie es ist, „ganz oben“ zu sein. Und natürlich hilft ihm Rüdiger mit ein bisschen Vampirzauber dabei, aus den gemeinen Jungen vom Schulhof lammfromme Angsthassen zu machen. Die Kontraste und Übereinstimmungen, die zwischen Tony und Rüdiger bestehen, machen das Freundespaar zu einem reizvollen Heldenteam. Sowohl Tony als auch Rüdiger sind Außenseiter. Einer, weil er aus Amerika kommt, der andere als „Untoter“. Doch während Tony die heimlichen nächtlichen Exkursionen super findet und auch gern auf dem Friedhof wohnen würde, wünscht sich Rüdiger, einmal blauen Himmel sehen zu können und Vogelgezwitscher zu hören. Zusammen aber können sie es mit allen und allem aufnehmen. Dabei muss der kleine Vampir genau wie Tony lernen, Vertrauen aufzubauen. Erst nachdem das geschafft ist, können sie ihre große Aufgabe, die Vampire von ihrem Fluch zu befreien, in Angriff nehmen.

Während Tony seinen Eltern mit Notlügen und geschicktem Ausweichen verheimlicht, dass er einen Vampir zum Freund hat, muss Rüdiger seine Freundschaft – gegen die seine Eltern natürlich auch Vorbehalte haben – in seiner Familie durchsetzen. Beim ersten Treffen will Rüdigers Vater Tony wegschicken. Doch Tony greift zufällig nach dem Anhänger, den er trägt, und die beiden erleben gemeinsam eine Vision, in der das erlösende Amulett auftaucht. Nun glaubt auch Rüdigers Vater, dass es mit Hilfe des Jungen gelingen könnte, das Amulett zu finden, das den Vampiren vor 300 Jahren bei eben jener Zeremonie, die in Tonys Alpträumen auftaucht, verloren ging und nach dem sich Wenzel von Schlotterstein ins Meer stürzte. Tony macht sich auf die Suche nach einem Wappen und einer unbekannteren Frau, die als erste Hinweise auf den Verbleib des Amuletts in der Vision auftauchten. Er hat bei dieser Suche einen wesentlichen Vorteil, weil er sich nicht wie die Vampire vor der Sonne verstecken muss und deshalb auch tagsüber unterwegs sein kann. Rüdigers Bruder Loby, der bei den von Schlottersteins die Rolle des Rebellen verkörpert, ist trotzdem total gegen ihn und findet, dass der Vater die Familie mit diesem Bund zu Feiglingen macht. Dagegen schmilzt das Herz von Rüdigers kleiner Schwester Anna beim Anblick des tapferen Ritters Tony.

Die Spannung steigt, denn Geiermeier kämpft mit allen Mitteln. Listig wirft er dem rebellischen Loby eines Nachts den Friedhofswärter als Köder vor. Loby tappt in die Falle und beißt den Friedhofswärter gegen die Familiengesetze der von Schlottersteins. Damit hat Geiermeier endlich den Beweis für die Existenz der Vampire und bekommt von Lord Mac Ashton den Auftrag, das Dorf von der Plage zu befreien. Zugleich hat Tony herausgefunden, dass das gesuchte Wappen ausgerechnet zur Familie Mac Ashtons gehört. In der Ahnengalerie belauscht er die Geschichte von Lady Elizabeth, die sich vor 300 Jahren in den Vampir Wenzel von Schlotterstein verliebte. Beide wurden mit Holzpflocken im Herz an einem geheimen Ort beerdigt. Die Suche nach dem Grab entwickelt sich wechselvoll und dramatisch. Immer wieder stecken die Kinder in neuen Klemmen und müssen Mut und Erfindungsreichtum beweisen. Obwohl Tony, Rüdiger und Anna die Gruft zuerst finden und Tony bei der Berührung der Halskette von Lady Elizabeth in einer neuen Vision erfährt, dass sich das Amulett unter dem Fußboden in seinem eigenen Zimmer befindet, hat das Trio davon kaum einen Vorteil. Geiermeier hat mitgehört und nun beginnt ein spannendes Rennen gegen den Vampirjäger und gegen die Zeit.

Inzwischen nämlich ist der Abend angebrochen, an dem der Komet Atamon in der Mondumlaufbahn stehen soll. Nach einem Angriff Geiermeiers ist Rüdigers Vater zu schwach, um zu den Klippen zu fliegen, wo der Komet zu sehen ist. So klingeln Rüdigers Eltern bei Tonys Eltern an der Tür und bringen sie mit hypnotisierendem Vampir-Charme dazu, dass alle zusammen im Auto zu den Klippen fahren. Während sich dort eine immer größere Vampirgesellschaft versammelt, fehlen immer noch

Rüdiger und Tony. Sie liefern sich in einem großen Show-down eine wilde Verfolgungsjagd mit Geiermeier, bei der alle Register gezogen werden. Mit schnellen Schnitten, Nachtaufnahmen, Lichteffekten, aufpeitschender Musik, fliegenden Vampir-Kühen, Gefangennahme und Befreiung von Tony, immer neuen Finten von Geiermeier und einem Fledermausflug in allerletzter Minute vergehen atemberaubende Filmminuten.

Schließlich haben Rüdiger und Tony das Amulett erobert und das Ritual an der Klippe kann beginnen. Doch wieder stört Geiermeier den Ablauf und schlägt Rüdigers Vater das Amulett aus der Hand. Tony fängt es. Rüdiger hat gerade noch Zeit zu rufen: „Du weißt, was wir uns wünschen“, da beginnt der Lichtstrahl des Kometen zu leuchten. Tony weiß wirklich, was die Vampire sich wünschen. Sie wollen sterblich sein. Als Tony diesen Wunsch weitergibt, lösen sich die von Schlottersteins und mit ihnen sein einziger Freund Rüdiger in Nebel auf. Tony muss ziemlich schlucken, denn er wäre natürlich lieber mit Rüdiger zusammengeblieben. Aber er hat verstanden, dass der kleine Vampir niemals wirklich glücklich sein kann, wenn er eine blutsaugende Nachtgestalt bleiben muss. Rüdiger kann sich am Ende des Films mit Tonys Hilfe von einem Vampir in einen Sterblichen verwandeln. Doch auch Tony hat sich verwandelt. Er ist von einem etwas ängstlichen Einzelgänger, der in der Schule gedemütigt und verlacht wird, zu einem mutigen und einsatzbereiten Jungen geworden. So traut er sich wie David gegen Goliath in den Kampf mit Geiermeier und wagt sich bei der Suche nach dem Amulett sogar allein in Bezirke vor, die Rüdiger wegen eines Bannfluchs nicht betreten kann. Am Ende hat er so viel Stärke gewonnen, dass er Rüdiger gehen lassen kann. Tony kann sein Leben jetzt auch ohne die Hilfe seines Freundes meistern. Noch weiß der kleine Held nicht, dass die Überwindung seines eigenen Wunsches die Voraussetzung für eine neue, „normale“ Freundschaft mit Rüdiger ist. Tonys Wunsch erfüllt sich später auf märchenhafte Weise. Er sieht eines Tages auf dem Marktplatz, dass eine neue Familie in die Stadt zieht. Für Tony aber sind es alte Bekannte, denn alle Familienmitglieder sehen haargenau so aus wie die von Schlottersteins.

Die ungewöhnliche Freundschaft zwischen dem Außenseiter Tony und dem kleinen Vampir Rüdiger spielt sich unterhaltsam und bis zur letzten Minute spannend vor der wunderbaren Landschaftskulisse Schottlands ab. Der Film schickt seine Zuschauer in eine hochdramatische Achterbahn der Gefühle, wobei viel Humor und auch leisere, emotionale Momente immer wieder für Entspannung sorgen. Mit dem sympathischen Helden Tony und seinem leichenblassen Freund trauen sich auch ängstliche Kinder auf die nächtlichen Friedhöfe des Films und wissen, dass der Kampf gegen Geiermeier gut ausgehen wird. Augenzwinkernd zieht „Der kleine Vampir“ die Klischees altbekannter Vampirfilme durch den Kakao und ergänzt sie mit modernen und sehr unterhaltsamen Spezialeffekten. Die Kuh zum Beispiel, die Rüdiger gebissen hat, wird am nächsten Tag von ihrem Bauern auf der Weide vermisst. Als er im Stall nachschaut, drückt sie sich in den dunkelsten Ecken herum und ihre Augen leuchten glotzend. Am nächsten Tag fehlt wieder eine Kuh auf der Wiese, die der Bauer im dunklen Stall ausmacht. Bald findet er auf der Weide nur noch saftiges, grünes Gras und im Stall hängen die Kühe nach Fledermausart von der Decke.

„Der kleine Vampir“ ist ein frei nach den Bestsellern von Angela Sommer-Bodenburg humorvoll inszeniertes Freundschaftsabenteuer, das den erwachsenen Begleitpersonen bestimmt genauso viel Spaß macht wie den Kindern, für die es gedreht wurde.

Filmarbeit

Es gibt vermutlich viele Kinder, die schon einmal Tonys Erfahrung teilen mussten, abgelehnt zu werden, und die sich einen Freund oder eine Freundin gewünscht haben, um sich gegenseitig zu unterstützen. Viele Kinder erfinden sich Phantasiefreunde, die sie mit besonderen Eigenschaften ausstatten. Mit diesen imaginären Gefährten können sie erfundene Abenteuer bestehen oder in ihrer Phantasie echte Probleme zu einem guten Ende bringen und dabei vielleicht auch realisierbare Lösungsansätze finden.

„Der kleine Vampir“ erzählt von einer solchen märchenhaften Freundschaft und bietet seinen Zuschauerinnen und Zuschauern die Gelegenheit, solche Wünsche phantasievoll auszuleben. Mit Tony machen die Kinder die Erfahrung, über sich selbst hinauszuwachsen und Mut und eigene Stärke zu erleben. Und sie lernen mit ihm, dass manchmal die Wünsche der anderen wichtiger sind als die eigenen. Nur mit dieser Erkenntnis schafft es Tony, den Wunsch der Vampire nach Sterblichkeit weiterzugeben, obwohl er weiß, dass er Rüdiger damit verlieren wird. „Der kleine Vampir“ ist ein Genrefilm, der Elemente des Vampirfilms phantasievoll und kindgerecht adaptiert und wichtige emotionale Themen bearbeitet. Die methodischen Vorschläge wollen in der Auseinandersetzung mit dem Filmerleben die Kreativität und Phantasie der Kinder herausfordern und anregen, sich kreativ Wissen über Genrefilme anzueignen.

Vorbereitungsmöglichkeiten in der Schule

Ausgehend von der Literaturvorlage könnte eine kleine spannende Passage aus dem Buch „Der kleine Vampir“ vorgelesen werden.

Anschließend werden die Kinder aufgefordert, mit viel Fantasie kleine Geschichten oder Begebenheiten zu erfinden über imaginäre Freunde oder Freundinnen.

Folgende Fragen und Anregungen können als Leitfaden oder Impuls bei der Ideenfindung vorangestellt werden:

- Beschreibe deinen phantastischen Freund!
- Wie sieht er aus?
- Wie heißt er oder sie?
- Was für außergewöhnliche Eigenschaften besitzt er oder sie?
- Was habt ihr zusammen erlebt?
- Warum ist dir dieser Freund oder diese Freundin besonders wichtig?
- Wobei kann er oder sie dir helfen?

Die entstandenen Geschichten können alle mit ins Kino gebracht werden. Vielleicht hat ja der eine oder die andere Lust, seine erfundene Story zum Vortrag zu bringen?

Was passiert im Kino?

Das Kino ist nur recht sparsam beleuchtet und eine spannende Musik sorgt für eine geheimnisvolle Atmosphäre. Die Kinder erreichen den Kinosaal nur, wenn sie den Mut besitzen durch einen spinnwebverhangenen Tunnel zu kriechen.

Die Anmoderation des Films wird von einem „Vampir“ übernommen.

Bezug nehmend auf die kleinen frei erfundenen Geschichten, welche die Schüler bereits in der Schule erarbeitet haben, kommt eine Plauderei über phantastische Freunde in Gange.

Übergang zum Film: Gibt es vielleicht jemanden unter den Kindern, der oder die Angst vor der Dunkelheit und furchteinflößenden Vampiren hat?

Wenn ja, dann sollten sich die Kinder an den Händen fassen und an einen Spruch von Rüdiger, dem kleinen Vampir, denken, den sie auch im Film hören werden: *„Solange du meine Hand hältst, kann dir nichts passieren!“*

Was passiert nach dem Film?

Das Amulett

→ Abschlussspiel

Nachdem die anfängliche Raumatmosphäre wieder hergestellt wurde, erfolgt die Abmoderation:

Das Filmende war mächtig turbulent und bis fast zum Schluss blieb die Frage spannend, wer nun das kostbare Amulett erringen wird. Wird die Gerechtigkeit ihren Lauf nehmen?

Oder wird Geiermeier siegen? Doch am Ende wissen wir und können beruhigt sein: Das Amulett ist zu guter Letzt in die richtigen Hände gelangt!

Durch sehr geheimnisvolle und noch nicht geklärte Umstände ist das Amulett in die Hände der / des als Vampir verkleideten Spielleiterin / Spielleiters geraten.

Das Amulett (ein Amulett mit einem roten Stein) wird hochgehalten, so dass die Kinder es sehen können.

Die Spielleiterin / der Spielleiter erklärt dem Publikum die Spielaufgabe:

Es geht darum, dieses Amulett so schnell, geheimnisvoll und unentdeckt als möglich an das nächste Kind, das neben, vor oder hinter einem ist, weiterzureichen.

Die Spielleiterin / der Spielleiter übergibt das Amulett jetzt an ein Kind. Auf ein Signal reicht es das Amulett flink an das nächste Kind, das es sofort weiterreicht usw.

Dazu wird eine passende Musik eingespielt.

Bei **Musikstopp** hält das Kind, das es gerade in Händen hält, das Amulett in die Höhe.

Das Saallicht geht aus, ein Taschenlampenstrahl wird auf das Amulett mit dem roten Stein gerichtet, die Spielleiterin / der Spielleiter betätigt einen Windschlauch, so dass ein Vampirrufgeräusch wie im Film entsteht, und das auserwählte Kind überlegt sich einen schönen Wunsch für alle im Saal Sitzenden und bringt ihn laut (Mikrofon) zu aller Gehör.

- Was mag sich dieses Kind wohl wünschen?
- Was hat sich Tony in der ähnlichen Situation im Film gewünscht?

(Vielleicht wünscht sich unser Kind genau das Richtige und alle kleinen Vampire werden wieder zu Menschen?! Abwarten!)

Auf jeden Fall darf das Kind das Amulett behalten und nun können alle kleinen Vampire oder mutigen Menschenlein, einen Abschlussreigen tanzend, durch den spinnwebverhangenen Tunnel den Saal verlassen.

Möglichkeiten der Nachbereitung des Films in der Schule

Der kleine Vampir

→ Stimmungsbilder malen

„Der kleine Vampir“ erzählt seine märchenhafte Geschichte in opulenten Bildern, die die Vorstellungskraft stimulieren: die wunderschöne Landschaft Schottlands, die prächtigen Kostüme der Vampire, gruselig-schöne Schauplätze wie der Friedhof, die Gruft oder die alten Schlösser, stimmungsvolle Nachtaufnahmen, nächtliche Flüge der beiden Freunde, die ungewöhnliche Perspektiven eröffnen.

Dies legt es nahe, gerade auch mit jüngeren Kindern ihre Filmeindrücke gestalterisch zu verarbeiten. Um ihrer Phantasie freien Raum zu lassen, malen die Kinder Stimmungsbilder:

Dazu werden sie aufgefordert die Augen zu schließen und an den Film zurückdenken. Welcher Moment der Geschichte hat ihnen besonders gefallen? An welche Szenen denken sie besonders gerne zurück? Was für Stimmungen hat der Film geweckt? An welche Gefühle erinnern sich die Kinder?

Sie sollen nun ihre Empfindungen zum Film in einem Bild festhalten. Das Bild kann gegenständlich sein, aber die Kinder können ihre Empfindungen einfach auch durch Formen und Farben ausdrücken.

Die Kinder malen, z.B. mit Wasserfarben, auf großformatigem Papier. Eine passende Musik unterstützt den kreativen Prozess (z.B. auch hier „Bilder einer Ausstellung“ von Modest Mussorgski). Während des Malens wird nicht gesprochen.

Die Bilder werden anschließend vorgestellt. Anhand der Bilder können wichtige Momente des Films vertieft werden.

Freundschaft mit einem Vampir

→ Gespräch

Das Thema Freundschaft ist zentral in „Der kleine Vampir“. Nachdem einer dem anderen das Leben gerettet hat, besiegeln Tony und Rüdiger ihre Freundschaft bei ihrem ersten nächtlichen Ausflug. Der Außenseiter Tony gewinnt in Rüdiger nicht nur einen Freund, mit dem er dick und dünn geht. Durch seine mutige und findige Unterstützung von Rüdiger und dessen Familie in ihrem Bemühen, wieder Menschen zu werden, gewinnt Tony auch an innerer Stärke und Selbstbewusstsein.

- Wieso landet Rüdiger ausgerechnet in Tonys Zimmer?
- Wodurch werden die beiden so schnell Freunde?
- Wie hilft Rüdiger Tony?
- Wie hilft Tony Rüdiger?
- Ist Tony mutig? Wie beweist er seinen Mut?
- Wieso wünscht Tony am Ende, dass die Vampire Menschen werden, auch wenn er dadurch seinen Vampirfreund verliert?
- Was hätten die Kinder an Tonys Stelle getan?

→ Bilder malen

Bestimmt hat jedes Kind sich schon einmal einen ungewöhnlichen Freund gewünscht, mit außergewöhnlichen Eigenschaften, mit dem man ganz besondere Abenteuer erleben kann, der einem in schwierigen Situationen beisteht. Einen Freund wie Rüdiger vielleicht:

- Die Kinder werden aufgefordert ihre Phantasie spielen zu lassen und sich vorzustellen, dass sie einen kleinen Vampir kennen lernen und Freundschaft mit ihm schließen.
- Wie sieht dieser kleine Vampir aus? Was für Eigenschaften und Fähigkeiten hat er?
- In was für einer Situation lebt er?
- Was erleben die Kinder mit ihrem Vampirfreund?

Die Kinder malen dazu ein Bild. Auch hier kann die oben beschriebene Methode der Stimmungsbilder verwendet werden.

In diese Bilder können unter Umständen sehr persönliche Dinge einfließen. Vielleicht wünschen sich manche Kinder von ihrem Vampirfreund Unterstützung in einer schwierigen Situation, in der sie sich gerade befinden, so wie Rüdiger Tony gegen die Enkel von Lord Mac Ashton beigestanden hat, die

ihn in der Schule drangsaliert haben. Deshalb sollten nur die Kinder, die möchten, ihre Bilder vor der ganzen Klasse präsentieren.

Abenteuer mit Vampiren

→ Geschichten erfinden

„Der kleine Vampir“ adaptiert das Genre des Vampirfilms kindgerecht für ein junges Publikum. Diese Übung verfolgt das Ziel, Kindern die grundlegende Funktionsweisen von Genrefilmen bewusst zu machen und ihre Phantasie und Kreativität in der Entwicklung einer eigenen Geschichte zu fördern.

Genrefilme greifen immer auf bestimmte stereotype Erzählelemente zurück, die natürlich immer neu variiert und modifiziert werden müssen, damit ihre Geschichten nicht wiederholend und langweilig werden. Wenn wir in einen Vampirfilm gehen, dann haben wir im Vorhinein eine bestimmte Erwartung an diesen Film, die auf unserem Vorwissen über die Konventionen dieses Genres beruhen.

„Der kleine Vampir“ verändert beispielsweise das „Essverhalten“ der Vampire. Sie haben sich auf Kühe umgestellt, weil sie in Frieden leben und eigentlich selbst gerne wieder Menschen werden möchten. Diese Modifizierung ist natürlich gerade in einem Film für Kinder wichtig – sonst wären die Vampire sicherlich zu beängstigend.

Gemeinsam werden nun zunächst die Erzählelemente einer Vampirgeschichte / eines Vampirfilms gesammelt.

- Welche anderen Vampirfilme oder Vampirgeschichten kennen die Kinder?
- Welche Elemente tauchen in allen (oder vielen) dieser Geschichten und Filme auf?
- Die Kinder sollen dabei an Personen denken (Vampire, Menschen, Vampirjäger ...), aber auch an Schauplätze (Friedhöfe, Gruften, alten Schlösser ...), Tag- und Nachtzeiten spielen eine wichtige Rolle (denn die Vampire können sich ja nicht dem Sonnenlicht aussetzen), Tiere (Fledermäuse, Ratten ...), Gegenstände / Requisiten (Umhänge, Kostüme, Zähne, Särge, Kreuze, Knoblauch, Holzpflöcke ...).
- Worum geht es in den Vampirgeschichten meistens? Gibt es typische Konflikte (z.B. Vampirjäger jagt Vampir oder auch wie hier: Vampire wollen ihr Vampirdasein überwinden)?

Die gesammelten Erzählelemente werden auf einzelne Zettel geschrieben.

Diese Zettel werden entweder für alle sichtbar aufgehängt, dabei kann man sie gruppieren unter „Personen“, „Schauplätze“, „Gegenstände / Requisiten“, „Ideen für typische Geschichten“. Oder sie werden – für eine Erzählrunde im Plenum – anderweitig verwendet, s. unten.

Nun geht es darum, aus diesen Elementen eigene Geschichten auszuspinnen.

Dabei sind unterschiedliche methodische Vorgehensweisen denkbar.

Die Kinder können sich in Gruppenarbeit auf eine Grundidee für eine typische Geschichte verständigen und daraus gemeinsam eine spannende Geschichte entwickeln, wobei sie die gesammelten Elemente, die für alle sichtbar im Raum hängen, einbauen.

Oder im Plenum wird gemeinsam eine spannende Geschichte erfunden:

Dazu werden die Zettel mit den Erzählelementen in ein geheimnisvolles Gefäß getan (mit Ausnahme der Ideen für eine typische Geschichte).

Alle sitzen im besonders hergerichteten Raum gemütlich im Kreis. Die Beleuchtung ist vielleicht gedämpft, die Kinder sitzen nahe beieinander.

Jedes Kind zieht nun einen Zettel, liest das Wort darauf, behält es aber noch für sich.

Die Spielleiterin / der Spielleiter beginnt mit einer Geschichte und führt damit eine Grundidee ein. Die Kinder greifen nacheinander den Strang der Erzählung auf und führen die Geschichte weiter, indem sie das Element, das auf ihrem Zettel steht, verwenden.

Wichtig ist es, auf einen gelungenen Abschluss zu achten.

In Stichpunkten mitgeschrieben (Spielleitung), kann die Geschichte später rekapituliert werden.

Impressum

Herausgegeben vom Landesinstitut für Schule und Medien Brandenburg (LISUM)

Autor(innen): Karolina Fell (Inhalt und Besprechung), Jana Hornung (Filmarbeit)

Redaktion: Beate Völcker

© LISUM 2003

Filmernst 2004 –

eine Initiative

des Landesinstituts für Schule und Medien Brandenburg (LISUM)

und des Filmverbandes Brandenburg e.V.