

ANKE
ENGELKE

MILO
PARKER

CHRISTIAN
TRAMITZ

KAROLINE
HERFURTH

CHRISTIAN
ULMEN

JULIA
KOSCHITZ

BASTIAN
PASTEWKA

ALS
HUGO



GESPENSTER JÄGER

NACH DEM BESTSELLER VON CORNELIA FUNKE

WARNER BROS. PICTURES PRÄSENTIERT EINE LUCKY BIRD PICTURES PRODUKTION IM KOPRODUKTION MIT WARNER BROS. FILM PRODUCTIONS GERMANY & IMMER WIEDER GENIE FILM & LOTUS-FILM & RIPPLE WORLD PICTURES - ARRI FILM & TV SERVICES - SATEL FILM "GESPENSTERJÄGER" EIN FILM VON TOBI BAUMANN
 MIT ANKE ENGELKE MILO PARKER BASTIAN PASTEWKA (ALS STANKE VON HUGO) KAROLINE HERFURTH CHRISTIAN TRAMITZ JULIA KOSCHITZ CHRISTIAN ULMEN RUBY D. FEE (VON "THE KARLHEINZ GANZER") "THE ELKE SASSEBATH ROBERT OPRATKO ANSCHUNG CHRISTIAN BISCHOFF JEN CHRISTOPH ERHARDT MUSIK RAIF WENGENMAYER TONMAESTER ECKHARD KÜCHENBECKER SCHNITT ALEXANDER DÜTNER
 KOSTÜMBILD ANNEGRETT STÜSSEL MASCHINEN FRIEDRIKE MARIUS DUNJA PRÜGFELDER SCHNITT CHRISTOPH KANTER CASTING EMARAH ERDEM ROS HUBBARD JOHN HUBBARD JOURNALIS LIRS FRANZEN SACHA BERTRAM "BABA" MIGUEL FUERTES KAMERA THOMAS KEHNAST HERZOG TOBI BAUMANN MONTAGE MARTIN RITZENHOFF ANKE O'LEARY CHRISTIAN TRAMITZ ROLAND SLAWIK
 BASIEREND AUF "GESPENSTERJÄGER - AUF EISIGER SPUR" VON CORNELIA FUNKE ERSCHEINEN BEI LOEWIE-VERLAG KOPRODUZENTEN CHRISTOPH OTT ANTONIO EXACUSTOS JOSEF REIDINGER PRODUZENTEN TOMMY PRIDING PETER WIRTHENSOHN BORIS AUSSERER DOMINIC WRIGHT JACQUELINE KERRIN PRODUCED BY OLIVER SCHÜNDLER REGIE TOBI BAUMANN



www.Gespensterjaeger-derFilm.de [f/gespensterjaeger.film](https://www.facebook.com/gespensterjaeger.film)

AB 2. APRIL IM KINO

MATERIALIEN FÜR SCHULE UND GRUPPENARBEIT
FÜR DIE KLASSEN 1-4



VORWORT

Nach Cornelia Funkes Roman GESPENSTERJÄGER – AUF EISIGER SPUR ist ein Film für die ganze Familie entstanden, der Freude, Gespensterglauben, Familiensinn und Freundschaft schüren will. Und der auch ernste Themen behandelt wie Klimawandel, Angst, Ausgrenzung und Toleranz im täglichen Miteinander. Ein Plädoyer für eine bunte Gesellschaft, in der Platz für alle ist – egal ob alt, jung oder ... grün und glibberig.

Einen kurzen Leitfaden für eine Auseinandersetzung mit dem Kinofilm in Unterricht oder Gruppe soll dieses Material mit Hinweisen zur Herstellung des Realfilmes mit einer animierten Figur bieten. Eine ausführliche Inhaltsangabe, die Beschreibung der Figuren und Orte führen in den Film ein. Inhaltliche und thematische Impulse sind zum Weiterdenken und -diskutieren gedacht, einzelne Arbeitsblätter direkt zum Download als Kopiervorlage.

Viel Spaß auf der Gespensterjagd im Kino,

Ihre Cornelia Hermann



Fächer: Deutsch, Englisch, Ethik/Religion, Kunst/Werken, Musik, Sachunterricht
Themen: Familie, Freundschaft, Anderssein, Toleranz, Mobbing, Vorurteile, Gemeinschaft, Angst/Mut, Über-sich-Hinauswachsen, Jahreszeiten/Temperatur, Umwelt, Literaturverfilmung

Filmlänge: 99 Minuten | **Filmstart:** 2. April 2015 | **FSK:** 6

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
Der Inhalt des Filmes _____	4
Die Figuren _____	8
Die Orte _____	10
3 Fragen an die Autorin Cornelia Funke _____	12
Das Genre der Gespenstergeschichte: Grusel, Drama und ein bisschen Klimakunde _____	13
Interview mit dem Regisseur Tobi Baumann _____	15
Making of Hugo: Wie man ein Filmgespenst erschafft _____	17
Impulse und Aufgaben für den Unterricht _____	18
Quellen und Medientipps _____	38

IMPRESSUM:

NFP Marketing * | md@NFP.de

Konzeption & Herstellung: Bernadette Klausberger

Text & Redaktion: Cornelia Hermann | cornelia.hermann@gmail.com

Gestaltung: Propaganda B

März 2015

www.Gespensterjaeger-derFilm.de  /gespensterjaeger.film





INHALT DES FILMES

Der 11-jährige Tom Tomsy hat viel Fantasie, wenig Freunde und eine Heidenangst vor der Dunkelheit und allem, was darin lauert. Womit ihn seine ältere Schwester Lola gerne aufzieht. Toms Eltern sind eigentlich ganz nett, aber sie finden, Tom müsse sich seinen Ängsten stellen, und deshalb schicken sie ihn zum Wein holen ausgerechnet in den schrecklich finsternen Keller ihres Mietshauses. Prompt werden Toms schlimmste Alpträume wahr, als ihn dort

ein grünes Schleimgespent namens Hugo zu Tode erschreckt und die Kellertreppe zurückjagt. Weil Tom weiß, dass ihm seine Familie diese Geschichte niemals abkaufen würde, erzählt er nur der etwas wunderlichen Nachbarin Frau Kubitschek davon. Zu seiner großen Überraschung ist die alles andere als erstaunt, hatte sie selbst doch schon ein lästiges Spukproblem mit ihrem verstorbenen Ehemann. Sie gibt Tom sofort die Adresse der besten Gespensterjägerin der Stadt: Hedwig Kümmelsaft. Die hat aber – neben ihrem eigentümlichen Nachnamen – gerade noch ein anderes Riesenproblem: Bei einem gefährlichen Sonderein-



satz für ihren Arbeitgeber CGI (Zentrales Gespensterjäger Institut) hat sie ihren überbegeisterten Kollegen Gregor Schmidt versehentlich auf Tinkerbell-Größe geschrumpft. Was diesem endlich einen guten Grund dafür bietet, Hedwig von ihrer überforderten Vorgesetzten Frau Hoffmann feuern zu lassen.

Deswegen ist Hedwig auch alles andere als gut gelaunt, als Tom bei ihr um Hilfe bittet: kann sie doch Kinder fast noch weniger leiden als Gespenster aller Art. Toms Schleimgespent klingt auch nur nach einem simplen MUG (Mittelmäßig Unheimliches Gespent), weswegen sie der kleinen Nervensäge nur ein Gespensterjäger-Handbuch in die Hand drückt und diesen dann wieder vor die Tür setzt.



Tom ist also auf sich alleine gestellt. Als am Abend erst seine Eltern und dann verbotenerweise auch noch seine Schwester ausgehen, versucht er sich in Todesverachtung mit einem Gruselfilm im Fernsehen abzuhärten. Auf diese Art Filme steht natürlich auch Schleimgespent Hugo, der plötzlich neben Tom auf dem Sofa sitzt und sich schmatzend aus der Popcorn-Schüssel bedient. Wieder flüchtet Tom schreiend vor dem grimassierenden Gespent und seinen coolen Sprüchen. Aber dann beschließt er zum Gespensterjäger Kompendium zu greifen und in die Offensive zu gehen. Gespenster, so liest er, verabscheuen die Farbe Rot, Veilchenduft, klassische Musik und Orangensaft. Also zieht Tom das rote Ballettkleid seiner Schwester an,

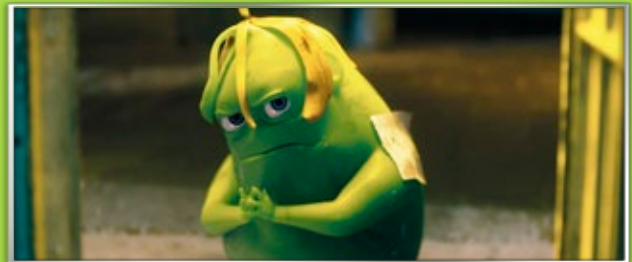




parfümiert sich von oben bis unten, stellt Beethovens Neunte an und füllt seine Wasserpistole bis zum Rand – mit O-Saft. Am Ende einer wilden Verfolgungsjagd gelingt es ihm tatsächlich, Hugo eine Vitamin-C-Dusche zu verabreichen. Aber schon während das kleine und eigentlich gar nicht so gruselige Gespenst wimmernd zerfließt, bereut Tom seine Tat. Und dass seine Eltern ihn genau in diesem Augenblick im Kleid seiner Schwester und mit Veilchenduft parfümiert in der komplett verwüsteten Küche überraschen, macht die Sache für ihn auch nicht gerade besser ...

Zum Glück hat Hugo aber einen etwas bizarren Humor und sein eigenes Ende nur vorgespielt. Als Tom am Morgen danach wach wird und das Möchtegern-Gruselgespenst munter schnar-

chend unter seiner Bettdecke entdeckt, fällt ihm ein Stein vom Herzen. Schnell freunden sich die beiden Außenseiter an, und Hugo erzählt, wie es dazu kam, dass er in das Haus von Toms Familie flüchten musste: In seiner eigentlichen Spukvilla ist ein alter, fieser und furchtbar kalter Dämon zu neuem Leben erwacht, den Tom dank seines Gespensterjäger-Handbuchs als UEG (Urzeitliches Eisgespenst) identifiziert. Ein gefährliches Monster, das schon begonnen hat, seine eisigen Klauen über die ganze Stadt auszubreiten. Aber noch eine andere besorgniserregende Sache liest Tom in dem Buch: Kehrt Hugo nicht innerhalb von sieben Tagen zu seinem angestammten Spukort zurück, dann geht er in die ewigen Gespensterjagdgründe ein. Bei einem riesigen UEG, denken Tom und Hugo, kann ihnen leider doch nur eine einzige Person helfen: Die schlechtgelaunte Frau Kümmelsaft!



Als die beiden neuen Best Buddys bei ihr auftauchen, spült Hedwig Hugo trotz Toms Protesten erst mal im Klo hinunter – alter Gespensterjäger-Reflex. Doch so leicht lässt sich ein Vollblut – oder besser – Vollsleim-Gespenst wie Hugo natürlich nicht loswerden. Und auch Tom bleibt unerbittlich, bis Hedwig es endlich für möglich hält, dass an der UEG-Geschichte doch etwas dran ist. Schließlich ist es für Hochsommer insgesamt ganz schön frostig draußen.

Ein Besuch in Hugos Gespenstervilla bestätigt ihre schlimmsten Befürchtungen. Die Nadeln ihrer hochsensiblen Instrumente hüpfen Amok, und als sie versucht, die Haustür zu öffnen, wird sie vom Schwall des UEGs eiskalt erwischt und die ganze Villa friert in Sekundenschnelle zu.





nacht auf dem Friedhof um die Gräber einsamer Seelen versammeln.

Auch wenn Tom das nicht ganz geheuer ist: Er muss mit Hedwig zu einer nächtlichen LED-Fangmission ausrücken. Es gelingt. Und mit einem Sack voller magisch leuchtender Glühwürmer wollen sie zum Endkampf gegen das Eismonster antreten. Doch vor dem Friedhof warten bereits der hämische Schmidt und seine CGI-Truppe auf sie: Hugo wird gefangen genommen und Tom

Kümmelsaft will ihre alten Kollegen vom CGI vor der Gefahr warnen, doch sie blitzt bei ihrer Ex-Chefin Frau Hoffmann ab, die mittlerweile von ihrem unliebsamen Kollegen Schmidt manipuliert wird. Denn der gibt eitel vor, selbst alles unter Kontrolle zu haben. Also bildet Kümmelsaft widerwillig auf eigene Faust ihre „Special Taskforce“ und führt Tom und Hugo in die Gespens-terjagd ein. Um das UEG erfolgreich zu

bekämpfen, fehlt dem Trio jedoch

noch eine ganz entscheidende

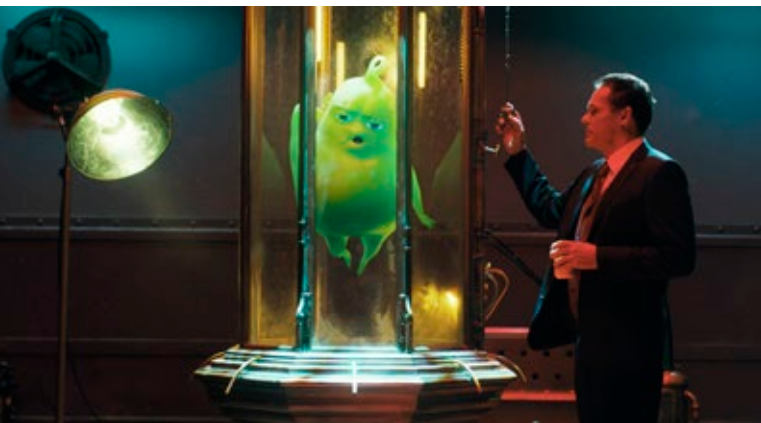
Zutat: LEDs, kleine Leuchtgeis-

ter, die sich um Mitter-



nach Hause verfrachtet, wo seine Eltern fassunglos über die geheimen Ausflüge ihres Sohns mit der angeblichen „Schulpsychologin“





sind. Kümmelsaft muss gedemütigt und einsam abziehen – ohne die erbeuteten Hilfsmittel und ohne ihre fast schon lieb gewonnen Kollegen – den ängstlichen Naseweis und die altkluge Schleimkugel.

Im CGI verhört Schmidt, der die Bedrohung durch das UEG natürlich in keinsten Weise unter Kontrolle hat, mittlerweile Hugo, der sich unter der drohenden O-Saft-Dusche verplappert und das Nest des Urzeitlichen Eisgespensts preisgibt. Sofort rasen Schmidt und seine Leute zur Spukvilla; doch sie finden das alte Herrenhaus verlassen vor. Denn der immer riesiger werdende Eisdämon hat sich längst durch die Kanalisation sei-

nen Weg in die CGI-Zentrale gebahnt, um dort alle zu vereisen, die ihm gefährlich werden könnten. Jetzt liegt es nur noch an Hedwig und Tom mit ihren unkonventionellen Methoden und der alles entscheidenden richtigen Idee, Hugo aus seinem Gefängnis zu befreien und die Stadt, ja vielleicht sogar die ganze Welt, vor der ultimativen Katastrophe zu bewahren ... Wenn es Tom nur gelingen wird, seine Angst endgültig zu überwinden.



DIE FIGUREN

TOM TOMSKY

ist 11 Jahre alt und gilt wegen seiner Ängstlichkeit, seiner Fantasie und Bedächtigkeit als Freak oder zumindest als ein Junge, der irgendwie seltsam ist. Dabei ist er sehr klug, einfühlsam und ideenreich. Deshalb setzt er sich nach anfänglichem Schrecken schnell für seinen neuen Freund ein – auch wenn der glibbrig und grün ist.



HUGO

ist ein MUG, ein Mittelmäßig Unheimliches Gespenst – was er natürlich gar nicht hören will. Schließlich fühlt er sich stark und supergruselig; aber auch sehr allein ohne sein Zuhause und seine Familie. Er ist ein quirliger Spaßvogel, der auch selbst ein bisschen feige ist gegenüber größeren Gespenstern. Natürlich hofft er, dass er gerettet wird, bevor seine Zeit abläuft und er sich für immer auflöst ...



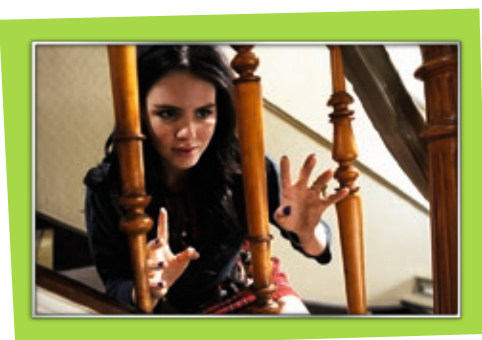
HEDWIG KÜMMELSAFT

Die Gespensterjägerin mit jahrzehntelanger Berufserfahrung kommt mit moderner Technik und Effizienzdenken im Job nicht gut zurecht. Deshalb wird sie von Kollegen verspottet und von ihrer Chefin rausgeworfen. Kinder sind ihr fast so lästig wie Gespenster. Forsch und zielstrebig, wie sie ist, muss die Einzelgängerin erst lernen, dass sie neben Gespensterwaffen und allerlei angesammeltem Kram auch Gefühle besitzt und sie wirksam einsetzen kann ...

TOMS ELTERN

Till Tomschy ist sehr verständnisvoll und geduldig. Er erinnert sich noch gut an seine eigene Kindheit und möchte für seinen Sohn ein Freund und allzeit bereiter Vater sein.

Patrizia Tomschy mag klare Regeln und Strukturen im Familienleben und sorgt für hilfsbereites Miteinander genauso wie für klare Ansagen.



TOMS SCHWESTER

Lola (16) findet Familienrituale gerade supernervig, ihre Eltern oberpeinlich und ihren kleinen Bruder einfach nur zurückgelassen und verrückt. Sie traut ihm gar nichts zu und ärgert ihn, wo sie nur kann. Wie souverän er Freundschaften – auch ohne Facebook – schließt und mit Ängsten umgehen kann, muss sie erst noch erleben ...

DIE FIGUREN

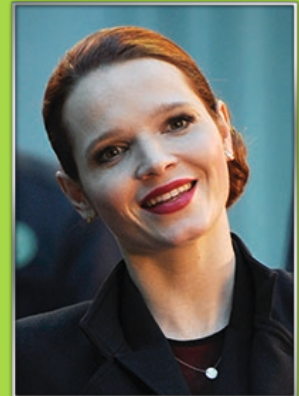


FRAU KUBICHEK

Die hilfsbereite Nachbarin weiß ohnehin, dass selbstverständlich Geister existieren und kann Tom aus eigener Erfahrung den entscheidenden Tipp geben, sich bei einer professionellen Gespensterjägerin Rat zu holen ...

FRAU HOFFMANN

Hedwigs Chefin will Karriere machen und nicht von Anrufen ihrer „Mami“ genervt werden, obwohl sie eigentlich noch sehr an ihr hängt und unsicher gegenüber allem Neuen und Fremden ist – daher wohl auch ihre (Gespenster-)Allergie. Erst in der Begegnung mit Toms Entschlossenheit und Hedwigs Unerschrockenheit lernt sie, was echte Führungsqualitäten ausmachen und dass man sich selbst treu bleiben darf ...

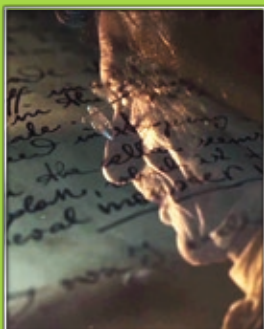


GREGOR SCHMIDT

Hedwigs Kollege ist ambitioniert, ehrgeizig und sehr von sich überzeugt, ein Angeber und Schleimer eigentlich. Da ist für andere Sichtweisen und Methoden ebenso wenig Raum wie für freche Gespenster, mit denen man seiner Meinung nach kurzen Prozess machen muss.

DAS UEG

ist ein gefährliches Urzeitliches Eis-Gespenst, das sich schon seit 200 Jahren mehr und mehr mit Kälte und Härte und markerschütterndem Gebrüll ausbreitet. Bisher hatten alle Angst vor ihm und haben sich von seiner Macht der Vereisung in die Flucht schlagen lassen. Erst das Team von guten vertrauensvollen Freunden kann es mit Gefühlen von Zuwendung und Wärme von innen heraus zum Schmelzen bringen.



ÖLGEN FJÖRSEN

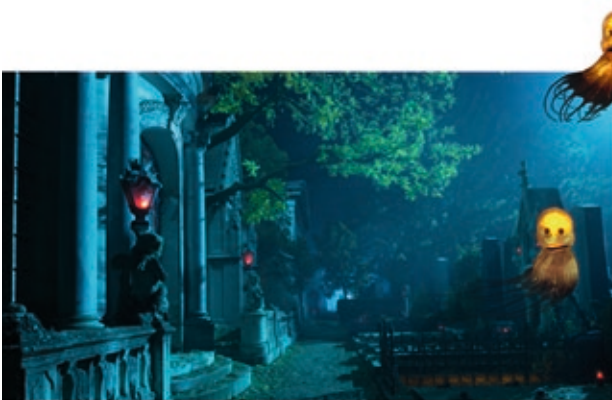
Der sagenumwobene Gespenster-Forscher, den wir mit Tom nur über seine Stimme und sein dickes altes Buch, das Gespensterjägerkompendium, kennenlernen. Er hat alles aufgeschrieben, was er über Gespenster herausgefunden hat, und bringt damit den aufmerksam lesenden Tom auf die Spur, wie man das UEG besiegen könnte ... Was er selbst aber nicht geschafft hat, weil er allein kämpfen musste.

DIE ORTE



DAS ALTE HERRENHAUS

Das alte Herrenhaus war eigentlich das Zuhause von Hugo – bis das böse UEG ihn eisig verjagt hat. Mit seiner verlassenem Düsternis, Staub und Spinnweben und vor allem dem mumifizierten Skelett im Keller erscheint es als das klassische Spukschloss einer Gespenstergeschichte, wo man sich so richtig gruseln kann.



DER FRIEDHOF

Der Friedhof bei Nacht und die Kanalisation sind auch dunkle und so oftmals unheimliche Orte, an denen sich mancher fürchtet – vielleicht auch, weil er schon Gruselgeschichten über sie gehört und gelesen hat. Sie sind still, unbewohnt und dem Tod und damit für viele dem Schrecken nahe. Es sind aber auch Orte zum Verstecken und Entdecken geheimnisvoller Dinge.



DIE BIBLIOTHEK

Die Bibliothek ist in Gespenstergeschichten oder auch in Fantasy-Stories ein häufig vorkommender Ort des Wissens und der Erkenntnis. Er wirkt – anders als die dunklen unbehausten Räume – vertrauenswürdig, übersichtlich und gefüllt von Büchern voller kluger Geheimnisse, die jeder dort heben kann wie einen Schatz.

Alle diese Orte erzählen von Vergangenen, damit auch oft Rätselhaftem, Geheimnisumwittertem und wollen für die Gegenwart erst neu belebt werden durch die, die diese Orte besuchen.



TOMS WOHNUNG

Toms Wohnung ist dagegen ein bunter heller Ort von Gemütlichkeit, Vertrautheit und Geborgenheit. Hier gibt es alltäglich wiederkehrende Rituale und die Bewohner können sich aufeinander und das, was hier passiert, verlassen. Abends im Dunklen und bei Gewitter allein kann jedoch auch ein sehr vertrauter Ort unheimlich werden.

DIE ORTE



TOMS KELLER

Toms Keller ist so vertraut oder so gruselig wie jeder Keller, wo man alte Sportgeräte, ausrangierte Möbel oder auch Wein lagert. Wenn man ein bisschen Angst vor Dunkelheit und auch Einsamkeit oder modriger Feuchtigkeit hat, eher auch ein Ort zum Fürchten. So wie für Tom. Oder auch ein gutes Versteck – wie für Hugo.



HEDWIGS WOHNUNG

Hedwigs Wohnung ist mehr eine Werkstatt. Sie sieht auch aus wie ein Dachboden oder Lager, wo es jede Menge Krimskrams und Schätze zu entdecken gibt, die sich dort angesammelt haben. Nichts ist säuberlich aufgeräumt wie in einem Traum-Kinderzimmer, weil Hedwig an alten Dingen hängt und seit Jahren weder weggeräumt noch aussortiert hat. Ein sehr lebendiges und abenteuerliches Reich für jeden neuen Besucher.

DAS CGI

Das CGI (engl. Central Ghosthunting Institute), das international tätige Zentrale Gespensterjäger-Institut, ist über die als Fastfood-Restaurant getarnte Eingangstheke nur für Mitarbeiter zugänglich und damit streng geheim und sehr bedeutend. Hier arbeiten nur Experten, die wie Wissenschaftler oder Sicherheitsbeamte um das Wohl der Menschen besorgt sind und dafür in einzelnen Abteilungen und Spezialräumen ihr Bestes geben. Jedenfalls sollte das so sein ...



Welche Spukorte kennst du (aus dem Urlaub, von Expeditionen, beim Spielen draußen, etc.)? Trage auf der **Weltkarte der Gespenstersichtungen** auf der Homepage www.gespensterjaeger-derfilm.de Orte oder Plätze ein, an denen du schon Spukerscheinungen gesichtet hast!



3 FRAGEN AN DIE AUTORIN CORNELIA FUNKE



WIE KAMEN SIE AUF DIE IDEE, ÜBER GESPENSTER ZU SCHREIBEN, EINE EIGENE GESPENSTERJÄGER-WELT ZU ENTWERFEN?

Ich bin ein großer Fan der Ghostbusters Filme, also beschloss ich, über einen Gespensterjäger zu schreiben, aber einen, der zunächst eine Riesenangst vor Gespenstern hat.



DURCH DIE BÜCHER ZIEHEN SICH DIE UNGLAUBLICHESTEN ABKÜRZUNGEN FÜR GESPENSTER UND SPUKPHÄNOMENE – WIE KAM ES DAZU?



Die Idee kam mir während der Arbeit an der Geschichte. Es muss doch mehr als eine Art Gespenster geben, dachte ich mir – und der Spaß begann! Ich bekomme immer wieder fantastische Vorschläge von Kindern zu mir unbekanntem Gespenster- und Spukformen – ein großer Spaß!



WAS DENKEN SIE MÖGEN KINDER SO SEHR AN GRUSELGESCHICHTEN?

Kinder stellen noch all die ernsthaften Fragen über die Welt- wo kommen wir her, wo gehen wir hin? Was passiert nach dem Tod? Als Erwachsene verdrängen wir gern, dass es im Leben vielleicht doch um mehr als den sogenannten Alltag geht. Deshalb wollen Kinder meiner Meinung nach in Geschichten auch von der Dunkelheit der Welt hören, von all dem, was ihnen Angst macht. Und ja, ihm dann auf den sicheren Seiten eines Buches zu begegnen ist eine gute Übung für all das, was das Leben bereit hält.



JUMBO

Das Hörspiel zum Film „Gespensterjäger“ erscheint bei Jumbo Neue Medien



 **Loewe**

Das Buch zum Film, der erste Teil von Cornelia Funkes Reihe „Gespensterjäger“, erscheint im Loewe Verlag.

DAS GENRE DER GESPENSTERGESCHICHTE: GRUSEL, DRAMA UND EIN BISSCHEN KLIMAKUNDE

Gespensergeschichten gibt es in unserer Kultur seit dem Mittelalter und als eigene literarische Gattung seit dem 18. Jahrhundert. Es sind Geschichten, in der ein oder mehrere übernatürliche Wesen auftauchen, in der sich die dunkle Seite der Realität offenbart. Sie schüren Furcht und Grusel und der Leser kann in der Auseinandersetzung mit Gespenstern seinen eigenen Gefühlen auf die Spur kommen, die er sich vielleicht im Alltag nicht eingestehen mag. Am Ende haben meist ein oder mehrere Helden der Geschichte die Geisterwesen oder auch Monster vertrieben oder gebannt und er, der Leser und die helle Wirklichkeit sind erstmal wieder beruhigt. In den modernen Gespensergeschichten für Kinder und Jugendliche, wie unter anderen Cornelia Funke auch über Hexen, Vampire und andere Fantasie-Wesen einige geschrieben hat, sind die übernatürlichen Wesen nicht wie früher gruselige, böse, bedrohliche Eindringlinge in die

Realwelt. Nein, sie wirken auch oftmals selbst ratlos und verloren und/oder werden zu Helfern und gar Freunden für die



Menschen. Dennoch darf der Grusel nicht zu kurz kommen – sonst ist es keine „echte“ Gespensergeschichte mehr für das Zielpublikum. Das Gefühl des Grusels oder Schauers entsteht oft durch die Stimmung von Dunkelheit oder Orientierungslosigkeit, durch unheimliche Orte wie unbewohnte Häuser, verfallene Schlösser, Verliese oder auch Keller, durch Motive des Todes oder existentieller Bedrohung und durch einen Kampf Gut gegen Böse.

So ist das auch in Cornelia Funkes „Gespensterjäger“-Roman-Reihe, die 1994 erschienen ist und in der Verfilmung, die das Gespenst heute ganz anders als in der Buchvorlage gestaltet hat und



aus einer Kindergeschichte einen Film für die ganze Familie gemacht hat. Aber die Grundmotive der Story sind die gleichen geblieben. Dazu gehören neben dem Genre der Gespenstergeschichte natürlich auch komische Facetten und ein für alle Kinder bekanntes Setting von Familie, Sommerferien und einem zu bestehenden Abenteuer. Es gehören aber auch Genreelemente des Dramas dazu: Ein ängstlicher, verträumter und dafür verspotteter Junge, eine ältere verdiente und aus ihrem Job gedrängte Mitarbeiterin, der Verlust von Anerkennung, Mitgefühl und sogar des Zuhauses. In der Konfrontation mit dem Gespenst werden die, die erstmal als Loser angesehen werden und irgendwie nicht dazu gehören, den anderen beweisen, dass sie keine Loser sind, und sie werden dafür über sich selbst, ihre eigenen Ängste und Macken hinauswachsen. Und sie werden sich gegenseitig und allen Stadtbewohnern gegen eine böse Macht helfen, das Eisgespenst. Ein Drama mit einer tiefen Figurenentwicklung und einer großen Rettung bis zum Happy End.

Nun ist das böse Eismonster aber nicht einfach nur ein kaltes, übernatürliches, gefährliches Wesen, also eine ausgedachte und gestaltete, d.h. eine fiktionale Figur in einer Geschichte. Es kann auch als Bote oder Repräsentant einer Erscheinung gesehen werden, die von Meteorologen, d.h. Wetterforschern, und anderen Wissenschaftlern seit einigen Jahren in der Realität erforscht und beobachtet wird: dem Klimawandel. Das ist hier in der Story von Hugos Vertreibung



und der Ausbreitung von Kälte und Eis die begleitende Erscheinung, dass es in Toms Sommerferien von zunächst großer Hitze immer kälter und kälter wird. Tom, Hedwig und Gespenst Hugo gehen dagegen vor als ein zu bestehendes Abenteuer, als eine aufzulösende Katastrophe. Den Klimawandel können wir in unserem Alltag nicht ganz so schnell mitverfolgen, wie die Protagonisten in Roman und Film das tun. Wir können es nur als Hinweis für eine Bedrohung nehmen, die auch uns Erdbewohner in der Realität betrifft. Und wir werden diesen Wandel nicht so schnell auflösen können, wie das Gespensterjäger-Team; manche meinen sogar, wir werden es gar nicht mehr schaffen. Wir werden aber sicher durch diese Gespenstergeschichte gewarnt und zu eigener Verantwortung und Handeln ermahnt.



INTERVIEW MIT DEM REGISSEUR TOBI BAUMANN



WIE HABEN SIE DIE FIGUR HUGO ENTWICKELT?

Die Entwicklung von Hugo war ein langer Prozess und hatte in Teilen schon angefangen, bevor ich an Bord kam. Wir wollten nicht das klassische, durchsichtige, menschliche Gespenst, und wir wollten auch weg von den Illustrationen im Buch. Für Cornelia Funke war das okay, denn sie war absolut dafür, dass wir etwas Neues machen. Irgendwann wurde uns klar, dass wir Hugo zu einer Art von nettem Monster aus Schleim machen wollten. Damit haben wir auch die Entscheidung getroffen, dass er den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen muss, das heißt, wenn er gegen eine Wand fliegt, klatscht er da dran und schwebt nicht einfach durch; und wenn er auf den Boden fällt, macht es Platsch. Uns erschien das als der Comedy wesentlich dienender. Als dann die erste Figur als Modell vorlag, mussten wir uns überlegen, wie wir Hugo zum Leben erweckt kriegen. Und das war dann der Punkt, wo wir begannen über seine Persönlichkeit und damit über seine Stimme zu diskutieren.

WIE SIND SIE AUF BASTIAN PASTEWKA ALS STIMME VON HUGO GEKOMMEN?

Für mich war es nicht wahnsinnig schwierig, auf Bastian zu kommen, weil auch er seit vielen Jahren Teil unserer kleinen „Quatschfamilie“ ist. Ich bewundere diesen Bekloppten, schätze und genieße die Arbeit mit ihm sehr. Ich habe ihm gesagt: ‚Guck’ dir das mal an. Würde dir das gefallen?‘ Und er hat sofort einen großen Spaß daran entwickelt. Für mich war die Arbeit mit ihm an Hugo vor dem Dreh unglaublich wichtig. Nur durch Bastians tolle und präzise Performance hatte ich die Sicherheit, in einen Dreh mit einer nicht anwesenden Hauptfigur zu gehen. Und nach dem Dreh hat Bastian diese Figur in der gemeinsamen Synchronisationsarbeit sogar noch besser gemacht. Wenn man genau hinsieht, kann man in manchen Szenen typische Gesichtszüge von Bastian in Hugo erkennen.



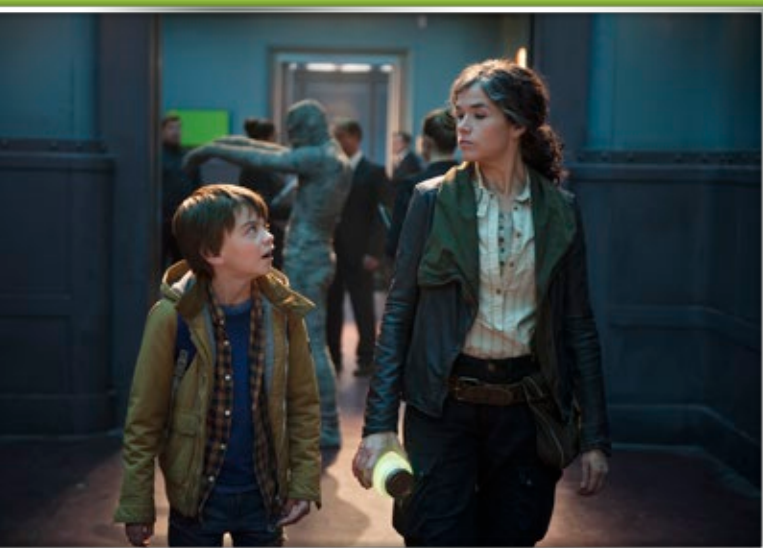
WAS MACHT DEN HUMOR IM FILM AUS?

Für mich macht Family Entertainment aus, dass es die ganze Familie interessiert und mich, wenn ich mit meinen Kindern ins Kino gehe, nicht langweilt. Deswegen gibt es in diesem Film verschiedene Ebenen: Situationen, die für die Kinder gruselig, spannend, witzig sind, aber auch Gags, Anspielungen, Satire, mit denen die Kinder erst einmal nichts anfangen können, wo die Erwach-

senen sich aber wegschmeißen. Viel vom Humor steckt in den Dialogen und basiert auf Schlagfertigkeit – und es gibt im Bild auch viel Lustiges zu sehen. Dann gibt es natürlich auch eine emotionale Seite, die berührt und dem Film eine große Wärme gibt. Deshalb ist es ein großes Wechselspiel, weil man die Figuren gern hat, mit denen man sich fürchten, mit denen man lachen und vielleicht auch weinen kann.

WELCHE SCHAUPLÄTZE SIND BESONDERS WICHTIG FÜR DEN LOOK DES FILMS?

Wir haben versucht, eine in sich schlüssige Welt zu kreieren. Die ist nicht in einer bestimmten Stadt verortet, sondern ist einfach eine europäische Großstadt mit allen ihren Seiten. Es gibt die Wohnung von Tom in der Vorstadt, wo alles sehr warm und behütet ist, seine Komfortzone sozusagen. Dann gibt es Hedwigs Lebensumfeld, ein abgegrenzter, schmutziger Hinterhof mit dubiosen Gestalten. Und ihre Wohnung ist nicht wirklich eine Wohnung, sondern eher eine Werkstatt mit einem Sammelsurium von Dingen, die sie in ihrer Laufbahn als Gespensterjägerin gesammelt



hat. Natürlich gibt es einen Friedhof – kein Gespensterfilm ohne Friedhof! Dann gibt es noch Hugos Zuhause: eine heruntergekommene alte Villa mit überwuchertem Garten, mit verrosteten Toren, mit zugenagelten Fenstern.



Auf der anderen Seite gibt es die geheime Zentrale der Gespensterjäger, die sich unter der Stadt in einem riesigen Gewölbe befindet und die ihre ganz eigene Historie hat. Das erinnert an die Zeit der Jahrhundertwende, an Jules Verne, an Steampunk. Dazu kommt allerdings noch ein Neubau, weil mittlerweile beim CGI die Bürokraten und Controller das Sagen übernommen haben – deswegen wird Hedwig auch gefeuert. Die junge Generation um Frau Hoffmann, die mit Tablets durch die Gegend läuft, redet nur noch über Zahlen und Effizienz, statt selbst einmal ein Gespenst zu fangen.

WAREN DIE DREHARBEITEN SEHR KOMPLIZIERT?

Es war natürlich eine Menge los. Angefangen damit, dass wir als Hauptdarsteller einen 11-jährigen Jungen hatten, was gewisse gesetzliche Vorschriften mit sich brachte. Dann hatten wir praktisch in jeder Szene irgendwas, das entweder im Computer entsteht oder ein Spezialeffekt ist. Es gab eigentlich keine Szene, die sich einfach mal schnell drehen ließ. Langweilig wurde es nie. Aber auf dieser verrückten Reise hat jeder einzelne Tag riesigen Spaß gemacht. Auch hinter der Kamera war es ein großes Abenteuer.





MAKING OF HUGO: WIE MAN EIN FILMGESPENST ERSCHAFFT

VIDEOCLIP 9 MIN.

UNTER WWW.GESPENSTERJAEGER-DERFILM.DE/DOWNLOADS

Das freche grüne MUG Hugo ist die einzige künstlich hergestellte, animierte Figur unter lauter realen Figuren, die von Schauspielern gespielt werden. Man unterscheidet unter Filmemachern allgemein zwischen Animationsfilm und Realfilm. GESPENSTERJÄGER ist ein Realfilm mit EINEM animierten Charakter. In dem deutschen und englischen Begriff „Animation“ stecken das lateinische Wort „animare“ für „zum Leben erwecken“ und „animus“ für „Geist, Seele“.

Hugo ist zunächst aus Illustrationen entstanden, dann aus der Stimme und der Mimik des Schauspielers und Komikers Bastian Pastewka im Aufnahmestudio, dann aus am Computer entwickelten Modellen und letztlich aus dem Rollenspiel mit den Schauspielern innerhalb der Szenen zum Film.

Wie das genau ablief, kann man in dem Videoclip auf der Homepage zum Film erfahren.

Unser Gesamteindruck von Hugo als einzigartigem frechen, witzigen und auch traurigen Wesen entsteht auch dadurch, dass die realen Schauspielerfiguren ihre eigenen Gefühle als Reaktion auf Gespenst Hugo uns in den Filmszenen zeigen (Schreck, Angst, Mitgefühl). So erschrecken oder amüsieren uns auch wir Zuschauer über Hugo und glauben, er ist ein echtes Gespenst, mit dem wir uns auch anfreunden würden.



VERSTÄNDNISAUFGABE



- Schaut euch den Videoclip über Hugo's Making Of an und berichtet euren Freunden davon. Achtet darauf, was ihr genau verstanden habt vom Ablauf einer Animation: Wer gehört alles zur Gestaltung einer solchen Figur dazu? Was steht am Anfang? Was stellen Menschen dabei her? Was der Computer? Wie fügt sich alles am Ende zu unserem Eindruck von Hugo zusammen?

KREATIVAUFGABE



- Erstelle ein einminütiges Video, in dem zwei Personen miteinander reden, als eine lustige kleine Szene: Eine muss mindestens animiert sein (Pappfigur, Sockenpuppe).
- Gestalte eine eigene kleine Animationsszene als Puppentrick oder Legetrick.
- Führt euch die einzelnen Szenen gegenseitig vor und bespricht, was wie wirkt.

IMPULSE UND AUFGABEN FÜR DEN UNTERRICHT

Die meisten Aufgaben können zunächst in ihrem allgemeinen Thema **VOR DEM FILM** bearbeitet werden. Anhand der Inhaltsangabe und der oben genannten Figuren und Orte kann man die **FILMSICHTUNG VORBEREITEN** und auch schon erwartungsvoll manch andere Aufgaben angehen. **NACH DEM FILM** sind die einzelnen bereits erfüllten Aufgaben aufgrund der neuen Informationen und des individuellen Erlebnisses leicht zu ergänzen und zu verändern. Sie können ebenso in einzelnen Fächern bearbeitet werden, als auch fächerübergreifend zu einem Projekt zusammengefasst werden. Stichworte in Klammern wollen jeweils Lösungsansätze anregen und können zum Kopieren der Arbeitsblätter abgedeckt werden.

ÜBERSICHT ZU DEN ARBEITSBLÄTTERN:

MEIN ZUHAUSE – GESPENST HUGO_s ZUHAUSE

Deutsch, Kunst/Werken

Klasse 1 + 2:

Aufgabe 1 – gestalten, erzählen, präsentieren, die eigene Adresse benennen

Aufgabe 3 – sich in einen Fremden hineinversetzen, erzählen, gestalten

Klasse 3 + 4:

Aufgabe 1 – skizzieren, gestalten, präsentieren, die eigene Adresse aufschreiben

Aufgabe 2 – mündlich einen bekannten Weg beschreiben und in einem Plan markieren

Aufgabe 3 – beschreiben, illustrieren, als Werbung präsentieren

FAMILIENMITGLIEDER – Wer gehört mit wem zusammen? Wer denkt was von wem?

Deutsch, Ethik, Englisch

Klasse 1 + 2:

benennen, reflektieren, zuordnen, erzählen, Vorurteile aufdecken

Klasse 3 + 4:

Rollen in der Familie reflektieren, Vorurteile aufdecken, Lexika benutzen, jemanden in einer Fremdsprache vorstellen

DAS EISGESPENST UND SEINE MACHT – Temperatur allgemein, Kälte, Eis, Klimawandel

Kunst, Sachunterricht

Klasse 1 + 2:

erzählen, messen, beobachten, benennen, in Medien recherchieren, gestalten

Klasse 3 + 4:

tabellieren, experimentieren, beschreiben, in Medien recherchieren, ein Interview führen, präsentieren

HILFREICHE LICHTGESPENSTER UND ANDERE LICHT- UND WÄRMEQUELLEN

Sachunterricht, Deutsch, Musik, Kunst

Klasse 1 + 2:

erkennen, sammeln, benennen, zuordnen, beobachten, gestalten, präsentieren

Klasse 3 + 4:

recherchieren, beschreiben, gestalten, präsentieren

GRUSEL IN DER GESPENSTERGESCHICHTE – Wie entsteht er? Wer „geht mir auf den Geist“?

Deutsch, Kunst, Musik

Klasse 1 – 4:

Aufgabe 1 – spielerisch und intuitiv nachahmend Eigenschaften und Genre einer Geschichte erfahren; Stimmungen in Töne, Farben, Spannung umsetzen; gestalten, darstellen

Klasse 1 + 2:

Aufgabe 2 – Redewendungen verstehen und erklären

Klasse 3 + 4:

Aufgabe 2 – Redewendungen verstehen und selbst bilden
Aufgabe 3 – Sprache variieren und Fantasie-/Geheimcodes bilden

ANGST – WO und WOVOR?

Deutsch, Ethik/Religion, Kunst

Klasse 1 + 2:

benennen, erzählen, reflektieren, planen

Klasse 3 + 4:

reflektieren, beschreiben, sich in einen anderen hinein-fühlen, einen Brief formulieren

MEIN ZUHAUSE – GESPENST HUGOS ZUHAUSE

DEUTSCH, KUNST/WERKEN

1. Im Film lernt ihr TOMs Zuhause kennen: seine Eltern und seine Schwester, sein Zimmer, die Familienwohnung und auch den Keller; dabei die Gewohnheiten, Vorlieben und Macken aller.

Klasse
1 + 2:



- Wie ist **dein Zuhause**? Wer/was gehört für dich dazu: Personen, Möbel, kleine persönliche Dinge, Farben, Licht...
- **Gestalte ein Bild** mit allem, was für dich zu deinem Zuhause gehört. **Stelle** es der Klasse/Gruppe **vor**.
- Wie lautet die Adresse deines Zuhauses? Schreibe sie eventuell selbst zu deinem Bild dazu oder lass dir dabei helfen.



Klasse
3 + 4:



- **Gestalte** in einem großen Schuhkarton dein Zuhause nach: Wem gehört welches Zimmer? Welche Räume teilt sich die Familie gemeinsam?
- Beachte dabei den **Grundriss** deiner Wohnung, **skizziere** ihn und deine wichtigsten Gegenstände und Lieblingsdinge in die Räume und **baue** sie an der entsprechenden Stelle aus Pappe, Pappmache, Papier, Fimo, Lego, kleinen Gegenständen, o.ä. nach (Modell Puppenhaus):
- **Präsentiert** eure Werke nebeneinander quasi als **Architektur-Galerie**. Vergesst dabei nicht die **Adresse** eures Zuhauses anzuschreiben.



2. Der eingesperrte und unter Druck gesetzte Hugo verplappert sich gegenüber Gregor Schmidt und verrät unabsichtlich den Weg zu seinem alten Spukschloss.

Klasse
3 + 4:



- **Beschreibe** einem Gast, der dich zum ersten Mal zuhause besuchen will, mündlich den Weg zu dir. **Benenne** dazu markante Erkennungszeichen
- (Stichworte: ein Laden/Tankstelle/etc. an einer Straßenecke, ein Park/Grünstreifen, ein farbiges Gebäude, eine große Kreuzung, ein Schild, ein Spielplatz, etc.)
- **Zeige und markiere farbig** den Weg zu dir auf einem Stadtplan von einem klar benannten Ausgangspunkt aus z.B. von der Schule, dem nächstgelegenen Bahnhof, dem Wohnort des oben genannten Gastes. Berücksichtige dabei sowohl Fußwege, als auch Strecken für öffentliche Verkehrsmittel.

3. Das mittelmäßig unheimliche Gespenst Hugo wurde aus seinem angestammten Spukhaus vertrieben. Tom und Hedwig tun alles, um ihm sein Zuhause zurückzuerobern.

Klasse
1 + 2:



Wie ist Hugos Zuhause? Was glaubst du, gehört für ihn unbedingt dazu? Was ist anders als in deinem Zuhause? Was ist vielleicht genauso?

- Klebe **dein Bild** von deinem Zuhause (siehe 1. Aufgabe) auf ein größeres Blatt oder Karton und **male Hugos Zuhause drumherum**.
- Ergänze Hugos Lieblingsdinge in seinem Zuhause mit anderen Farben als in deinem.
- Hängt eure großen Bilder zu einer **Galerie** im Klassenraum auf.

Klasse
3 + 4:



Wenn Hugo nicht zurück könnte in sein wieder aufgetautes Herrenhaus, wie würdest du ihm ein neues Zuhause gestalten und anpreisen als „Traumhaus für Hugo“?

- **Gestalte ein Exposé**, das ist eine Broschüre, **in Wort und Bild**, so als möchtest du als Makler dem heimatlosen Hugo ein Haus oder eine Wohnung anbieten, in die er unbedingt gerne einziehen würde.



FAMILIENMITGLIEDER – WER GEHÖRT MIT WEM ZUSAMMEN? WER DENKT WAS VON WEM?

DEUTSCH, ETHIK/RELIGION



Der 11jährige Tom wächst mit seinem Vater, seiner Mutter und seiner großen Schwester in einer geräumigen Wohnung auf. Der Junge gilt als besonders sensibel, fantasievoll oder auch als „verdreht“. So geht man in der Familie entweder sehr behütend mit ihm um oder man verspottet ihn für seine Verträumtheit und seine Angst: Er ist einfach anders als die anderen. Doch Tom versteht sich offenbar gut mit der Nachbarin Frau Kubichek und zeigt sich von Anfang an offen, umgänglich und freundlich gegenüber Hedwig Kümmelsaft. Auch wenn die ihn erstmal nicht leiden kann, überhaupt Kinder nicht leiden kann, weil Kinder eben Kinder sind. Die kann man nicht ernst nehmen.



Klasse
1 + 2:



Benennt Familienmitglieder, die ihr selbst kennt oder auch bei Freunden kennengelernt habt, und **malt** sie oder klebt eine **Kollage aus Fotos**

VATER

MUTTER

SCHWESTER

BRUDER

COUSINE

COUSIN

OPA

OMA

HAUSTIER

ICH

- Überlegt dabei genau, **wer warum zur Familie** gehört (z.B. auch Halbgeschwister, neuer Partner eines Elternteils, Haustiere, Patentante, Cousine, ein adoptierter Bruder, ein Au Pair-Mädchen) und markiert durch Farben, Linien, Pfeile, o.ä., wer zu wem gehört oder mit wem lebt.
- Wer hat welche **Aufgaben in der Familie**, die er immer ausübt? Tauscht euch dazu im **Gespräch** aus. (Stichworte: Aufpassen, Beschützen, Hausaufgaben kontrollieren, Geld verdienen, Aufräumen, Wäsche waschen, Kochen, Vorlesen, Ausflüge planen, Rebellieren, Spaßmacher, Familienfeste organisieren, Integration von Gästen bzw. neuen Familienmitgliedern)
- Wer hat welche **Rolle in der Familie**? **Schreibe** ein paar auf, die du aus eigener Erfahrung kennst. (s.auch die Stichworte oben, sowie z.B. Streitschlichter, Tröster, Clown, Organisator, Aufpasser, das Küken, der Boss)?



Klasse
1 – 4:

- Welche **Regeln und Rituale** habt ihr bei **FAMILIE TOMSKY** im Film erlebt?
- Besprecht oder beschreibt eure Eindrücke:



RITUALE:

Mittagessen

Popcorn zum Fernsehen

REGELN:

jeder hilft mit

große Schwester passt auf kleinen Bruder auf



Klasse
1 – 4:

- **Sammelt** im **Gespräch** ein paar **Rituale**, was ihr in eurer Familie regelmäßig tut, und **Regeln**, was man bei euch tun soll oder nicht tun darf ...

RITUALE:

REGELN:

Klasse
1-4:



- Wie ist **Tom anders als die anderen** in seiner Familie? Wie zeigen das die einzelnen Familienmitglieder? **Besprecht** eure Eindrücke aus dem Film!
Wer hat welches einzelne Interesse?
Was möchten alle gleichermaßen?
- Wer ist in **eurer Familie oder in eurer Freundesgruppe anders als die anderen**? Warum?
Wie fühlt er sich? Wie verhalten sich die anderen ihm gegenüber?



Sammelt Vermutungen und Eindrücke. Spielt in einem spontanen **Rollenspiel** eine Beispiel-Szene von einem Außenseiter in einer Familie.

Kann es sein, dass das Verhalten der einzelnen gar nicht davon bestimmt ist, wie jemand wirklich IST, sondern davon, was andere DENKEN, wie jemand ist – weil er oder sie aus einer Gruppe z.B. einmal etwas ganz Bestimmtes getan hat und das bleibt jetzt der Eindruck allgemein: z.B. von lauten Kindern, von alten Frauen, von ehrgeizigen Kollegen, von angeberischen großen Schwestern, von nervigen kleinen Brüdern.

- Welche **Vorurteile oder auch Klischees** kennt ihr selbst? **Sammelt:**

ERSTKLÄSSLER sind so	_____	_____	_____
ALTE DAMEN sind so	_____	_____	_____
FUSSBALLFANS sind so	_____	_____	_____
TEENIES sind so	_____	_____	_____
LEHRER sind so	_____	_____	_____
LESERATTEN sind so	_____	_____	_____
AUSLÄNDER sind so	_____	_____	_____
KINDER sind so	_____	_____	_____
ERWACHSENE sind so	_____	_____	_____
ALTE sind so	_____	_____	_____
JUNGE sind so	_____	_____	_____
GESPENSTER sind so	_____	_____	_____

Klasse
1–4:



- Achtet darauf, welche Vorurteile, Zuschreibungen, Behauptungen, **Klischees im Film** vorkommen über Hedwig, über Tom, über Gespenster, über Chefinnen, über Kollegen, über Psychologen, etc. und **tauscht euch** nach dem Film darüber **aus**.
- Probiert aus, wie es sich anhört und wirkt, wenn ihr z.B. einfach mal das **Gegenteil behauptet** ...

Bei Tom wurde aus Angst Mut und Vertrauen; bei Hedwig aus Ablehnung Respekt und Freundschaft; Tom hat sich mit einem glibberigen aufdringlichen „Schleimbeutel“ befreundet; Frau Hoffmann zeigt Anerkennung für eine alte weggedrängte Mitarbeiterin; Lola ist am Ende beeindruckt von der Fantasie ihres kleinen „verdrehten“ Bruders. Und ihr?

Klasse
1–4:



- Was beeindruckt euch an jemandem? Womit habt ihr bei demjenigen gar nicht gerechnet? **Sammelt und tauscht euch aus**.



ENGLISCH

Der Film GESPENSTERJÄGER wurde auf Englisch gedreht; die Rolle von Tom hat ein englischer Junge gespielt unter lauter deutschen Schauspielern, die für ihre Rollen englisch gesprochen haben. In dieser Form kann der Film überall auf der Welt im Kino gezeigt werden. Für Kinos und Fernsehen in Deutschland, auch Österreich und Schweiz wurde der Film nachsynchronisiert, d.h. die deutschen Schauspieler haben bei Sichtung des fertigen Films ihre gespielten englischen Dialoge auf Deutsch nachgesprochen. Tom wurde von einem deutschen Jungen mit einem deutschen Dialog versehen.

Klasse
3 + 4:



- Versuche aus dem Gedächtnis deine oben genannten **Familienmitglieder englisch zu benennen** und schreibe die Wörter unter den deutschen Begriff.
- Ergänze die Wörter, die du nicht wusstest, indem du im **Lexikon nachschlägst**.
- Welche Wörter auf Englisch müsstest Hugo unbedingt lernen? Stellt in **Gruppenarbeit** den nötigen Basis-Wortschatz für ein Mittelmäßig Unheimliches Gespenst zusammen.

BASIC VOCABULARY FOR AN AVERAGELY SPOOKY GHOST



DAS EISGESPENST UND SEINE MACHT – TEMPERATUR ALLGEMEIN, KÄLTE, EIS, KLIMAWANDEL

DEUTSCH, KUNST, SACHUNTERRICHT

In Toms Stadt wird es plötzlich im Sommer immer kälter. Der Wetterbericht berichtet davon, man muss sich wärmer anziehen, die Natur verändert sich sichtbar. Daran ist das unheimliche Eis-Gespenscht Schuld. Das Team will es zur Strecke bringen – auch damit für alle wieder richtig Sommer wird.



Klasse
1 + 2:



- Was machst du gerne im **Sommer**? Was machst du gerne im **Winter**? Wie sieht die Natur in diesen Jahreszeiten jeweils aus? **Erzähle** von deinen unterschiedlichen Unternehmungen und wie du dich dafür vorbereitest und dich fühlst.
- **Mache ein Bild** von deinem Haus/deiner Schule/deiner Straße. Falte es längs in der Mitte und knicke die andere Hälfte weg. Gestalte jetzt die eine abgeknickte Seite zu einem **Sommerbild**, die andere zu einem **Winterbild**. Achte genau darauf, welche Details anders sind: die Natur, das Licht, die Fenster, die Kleidung der Menschen, die Unternehmungen der Leute, ...
- Höre dir im Radio oder Fernsehen den **Wetterbericht** an so wie Tom. Achte darauf, was der/die Sprecherin beschreibt: Temperatur und Niederschläge. Welche Worte kannst du dir merken? Welche **Symbole** für das Wetter hast du eventuell gesehen? **Skizziere** sie nach und präsentiere deine Notizen den anderen.

Klasse
3 + 4:



- Besorge dir ein **Thermometer** und **miss** morgens vor der Schule die Temperatur draußen, miss mittags nochmal und abends, bevor du ins Bett gehst. Trage die Temperatur eine Woche lang jeweils dreimal täglich in eine kleine **Tabelle** ein. Schreibe daneben kurz, wie du die Temperatur morgens, mittags, abends empfindest. **Berichte** in der Klasse/Gruppe von deinen Beobachtungen und Messergebnissen anhand deiner Tabelle.



Klasse
1 – 4:



- **Stell dir vor**, du hast jetzt schon eine Woche oder länger die Außentemperatur gemessen, vielleicht Wetterbericht gehört, bestimmte Unternehmungen geplant (Picknick, Fahrradtour, Ausflug, ein Hobby draußen, etc.) und plötzlich ist das Wetter ganz anders als erwartet: Du guckst morgens aus dem Fenster und es ist Eis davor, auf den Straßen ist es rutschig, die Menschen tragen Mützen und Handschuhe.
- **Beschreibe** (mündlich oder schriftlich), wie du dich selbst fühlen würdest, was dir **am meisten auffallen** würde, welche Pläne für den Tag du wie ändern würdest, wie die Natur sich um dich herum verändern würde.
- **Führe ein Interview** in deiner Familie, in deinem Bekanntenkreis und befrage **Menschen ganz verschiedenen Alters**, an welchen **besonderen Winter oder Sommer** sie sich noch gut erinnern: Warum? Was war besonders sommerlich oder winterlich? Was war anders als heute im Winter oder Sommer?
- **Berichte** in der Klasse/Gruppe von den Antworten oder **präsentiere** eventuell das aufgezeichnete Interview.

EXPERIMENT 1



ARKTISCHE KÄLTE, HAUSGEMACHT Eine Kältemischung aus Eis und Kochsalz

- Zerkleinere mit einem Hammer Eisstücke, die du in ein Geschirrhandtuch gewickelt hast, möglichst fein.
- Fülle eine 2–3 cm dicke Schicht davon in ein größeres Gefäß (z. B. Kochtopf oder Glasschale); darüber streust du eine 1 cm dicke Schicht Streusalz, darüber wieder Eis usw. Rühre jeweils mit einem Kochlöffel um. Stecke, bevor die Masse sehr hart wird, ein Thermometer hinein und verfolge, wie die Temperatur absinkt.
- Macht einen Wettbewerb, wer die niedrigste Temperatur erreicht!
- Was bildet sich an der äußeren Glaswand?
- Fülle ein Glas mit Sahne und untersuche, ob sie in deiner Kältemischung gefriert.

Hinweis: Die beste Mischung ist 33 g Kochsalz und 100 g Eis. Du erreichst Temperaturen von minus 21,3 °C. An der Glaswand bildet sich Raureif aus dem Wasserdampf der umgebenden Luft. Die Sahne gefriert in dem Glas.

Quelle: <http://www.chemieunterricht.de/dc2/grunds/versuche/gs-v-004.htm>

EXPERIMENT 2

**EISGESPENST IN DER FLASCHE****Kristallwachstum aus unterkühltem Mineralwasser**

- Lege eine Glas- oder Plastikflasche spritziges/prickelndes Mineralwasser in das Gefrierfach. Nach einiger Zeit (je nach Temperatur des Gefrierfaches 60–90 min, das Mineralwasser sollte leicht angefroren, aber weitgehend noch flüssig sein) holst du vorsichtig die Mineralwasserflasche aus dem Gefrierfach und öffnest sie sofort. Beim Öffnen der Sprudelflasche kristallisiert das Mineralwasser vollständig durch. Die Auslöser der Kristallisation sind die sich stark bewegenden Gasperlen von Kohlenstoffdioxid.

Hinweis: VORSICHT! Eine unterkühlte Flüssigkeit herzustellen, ist nicht ganz einfach. Liegt die Flasche zu lange im Gefrierfach oder ist das Gefrierfach zu kalt, kann die Wasserflasche platzen.

Quelle: http://www.chemieunterricht.de/dc2/kristalle/dc2kv_36.htm nach (Selbstversuch variiert)



HILFREICHE LICHTGESPENSTER UND ANDERE LICHT- UND WÄRME-QUELLEN

SACHUNTERRICHT, DEUTSCH, MUSIK, KUNST

Tom und Hedwig gehen nachts auf den Friedhof, um kleine LED-Gespenster einzufangen und später mit ihrem Licht und ihrer Wärme gegen das Eisgespenst einzusetzen. Vorher benutzen Hedwig und ihr Kollege Schmidt Taschenlampen in der unterirdischen Kanalisation zur Orientierung. Auch Kopflampen kommen bei den Gespensterjägern zum Einsatz.

1. WELCHE LICHT- UND WÄRMEQUELLEN KENNST DU?

Klasse
1 – 4:

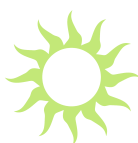


- Markiere **natürliche Lichtquellen** rot und **künstliche Lichtquellen** blau.

Glühbirnen



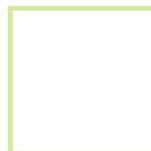
Sonne



Kerzen



Leuchttürme



Flammen



Zündhölzer



Scheinwerfer



Glühwürmchen



Taschenlampen



Sterne



- Kennzeichne durch **Abstufungen deiner Farbmarkierungen** jeweils, wie hell die einzelnen Quellen sind – von nur leicht hell bis sehr hell strahlend
- Benenne und/oder markiere die **Lichtquellen** grün, die du im Film gesehen hast ...



2. BRINGT IN DEN UNTERRICHT TASCHENLAMPEN UND KERZEN MIT. VERDUNKELT DEN RAUM.



Klasse 1-4:

- Eine Gruppe entzündet vorsichtig die Kerzen am Docht.
- Eine Gruppe schaltet die Taschenlampen an.
- Beobachtet die jeweiligen Licht- und Wärmequellen genau und beschreibt mündlich (**Klasse 1 + 2**) oder schriftlich (**Klasse 3 + 4**) in Stichworten, wie sie wirken – aus der Nähe, aus der Ferne:



KERZE

TASCHENLAMPE

(Stichworte: flackerndes Licht – begrenztes ruhiges Licht, unruhig – ruhig/konstant, hell strahlend, matt gedämpftes Licht, heiß, lauwarm, kühl, schmelzend, Brandgefahr, vergrößerbarer Lichtkegel, gerichteter Lichtstrahl, Lichtsignale, etc.)

5. LÖSCHT EURE LICHTQUELLEN WIEDER UND SITZT EINE WEILE GANZ RUHIG IM DUNKLEN. ÖFFNET EURE FENSTERVERDUNKELUNGEN WIEDER ODER KNIPST DIE RAUMLAMPE AN.



Klasse 1-4:

- Beschreibt mündlich (**Klasse 1 + 2**) oder schriftlich mit Hauptwörtern/Substantiven und Eigenschaftswörtern/Adjektiven (**Klasse 3 + 4**), was ihr im Dunklen empfindet und was im Hellen ... Was ist angenehm im Dunkeln? Was ist unheimlich/gruselig/unangenehm/beängstigend? Was ist im Hellen angenehm oder nicht so angenehm?

DUNKELHEIT

HELLIGKEIT

(Stichworte: Geheimnis, verstecken, Ruhe, Aufmerksamkeit der anderen Sinne, heimelig, Vertrauen, Unsicherheit, grau, schwarz – Klarheit, deutlich, bunt, Genauigkeit, erkennbar, vertraut, fröhlich, usw.)

GRUSEL IN DER GESPENSTERGESCHICHTE – WIE ENTSTEHT ER? WER „GEHT MIR AUF DEN GEIST“?

DEUTSCH, KUNST, MUSIK

Ein Fußball kullert durch ein düsteres, verwahrlostes Spukschloss auf ein mumifiziertes Skelett zu; Tom tappt ängstlich durch den dunklen Keller; die Gespensterjäger tasten sich durch die kalte, schwarze Kanalisation; Tom und Hedwig suchen nachts auf dem Friedhof nach Lichtgeistern und werden plötzlich überrascht; Tom und Hedwig werden im CGI durch Eis-Nebel voneinander getrennt und durch Geisterstimmen irritiert. – Es ist klar: Hier wird in Cornelia Funkes Buch und im Film eine **Gespens-tergeschichte** erzählt. Das nennt man „**Genre**“. So wie Krimi ein Genre ist oder Komödie oder romantische Komödie (eine Liebesgeschichte) oder auch Fantasy oder Science Fiction. Zum Genre der Gespen-tergeschichte gehört die Regel und Erwartung, dass sich der Leser oder Zuschauer gruseln soll. Abgesehen davon, dass der Inhalt um Gespenster gruselig ist, wählen die Filme-macher auch andere sinnliche Mittel, damit man sich gruselt: Farben, Licht, Töne, Musik. Das ist leicht verständlich:

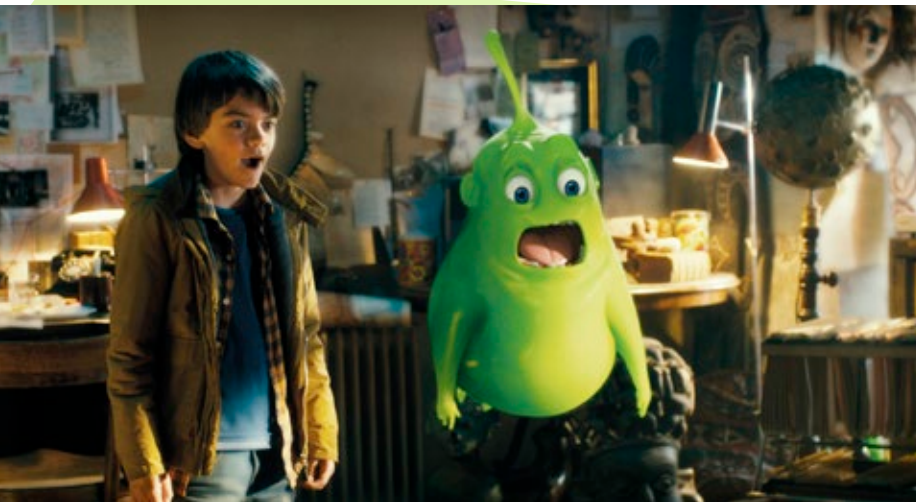
Denn wenn du eine Gruselgeschichte er-zählst, erzählst du sie anders – mit ander-er Stimmlage, anderem Gesichtsaus-druck – als wenn du einen Witz erzählst.



Klasse
1–4:



- **Ahme** mit deiner Stimme und/oder einfachen Musikinstrumenten (Hölzern, Löffeln, Becher, Topfdeckel, Trommeln, Papier, u.a.) in mal dunklen, mal hellen, mal tiefen, mal hohen Tönen eine **gruselige Stimmung nach**. **Zeigt** euch anschließend die Instrumente und wie ihr sie unterschiedlich benutzt, um Spannung aufzubauen und Grusel zu erzeugen.
- **Steigert die Spannung** dabei durch Abwechslung im Spiel mit Stimme und/oder Instrumenten.
- **Achtet** sehr aufmerksam darauf, wie wenig Andeutung nur nötig ist, damit ein gruseliger Eindruck entsteht.
- **Probiert** gemeinsam ein **Grusel-Konzert**, wobei ihr sehr genau aufeinander hört. Besprecht eure Eindrücke und überlegt, wie ihr den Grusel noch steigern könnt.
- **Ergänzt** den musikalischen Eindruck, indem ihr den **Raum** abdunkelt, nur teilweise beleuchtet, Lichteffekte (Kerzen innen, Fackeln draußen vorm Fenster, Taschenlampen-Lichtstrahl, Lichtstrahl durch einen Türspalt, etc.) setzt, farbige Tücher aufhängt, euch **furchterregend schminkt** usw.



- Improvisiert nun **vor geladenen Zuhörern ein kleines Konzert** in dem so gestalteten Raum, wo ein Dirigent spannungsvollen Grusel aus eurem Spiel hervorlockt.



HÖRBEISPIEL

Wie Musik eine gruselige Stimmung erzeugen und Schritt für Schritt steigern kann, kann man im Hörbeispiel „Tom im Keller“ (Komposition: Ralf Wengenmayr) unter www.gespensterjaeger-derfilm.de/downloads nachhören.



1. GEISTER KOMMEN NICHT NUR IN GESCHICHTEN VOR, SONDERN AUCH IN REDEWENDUNGEN.

Klasse
1 + 2:



• Was ist mit folgenden Ausdrücken wohl gemeint?

- **Geistesblitz**
- **Jemandem auf den Geist gehen**
- **Geisterstunde**
- **Kampfgeist**
- **bleich wie ein Gespenst**
- **gespenstisch**
- **den Geist aufgeben**
- **begeistern**
- **entgeistert**
- **Unternehmungsgeist**
- **kleingeistig**
- **von Geisterhand**

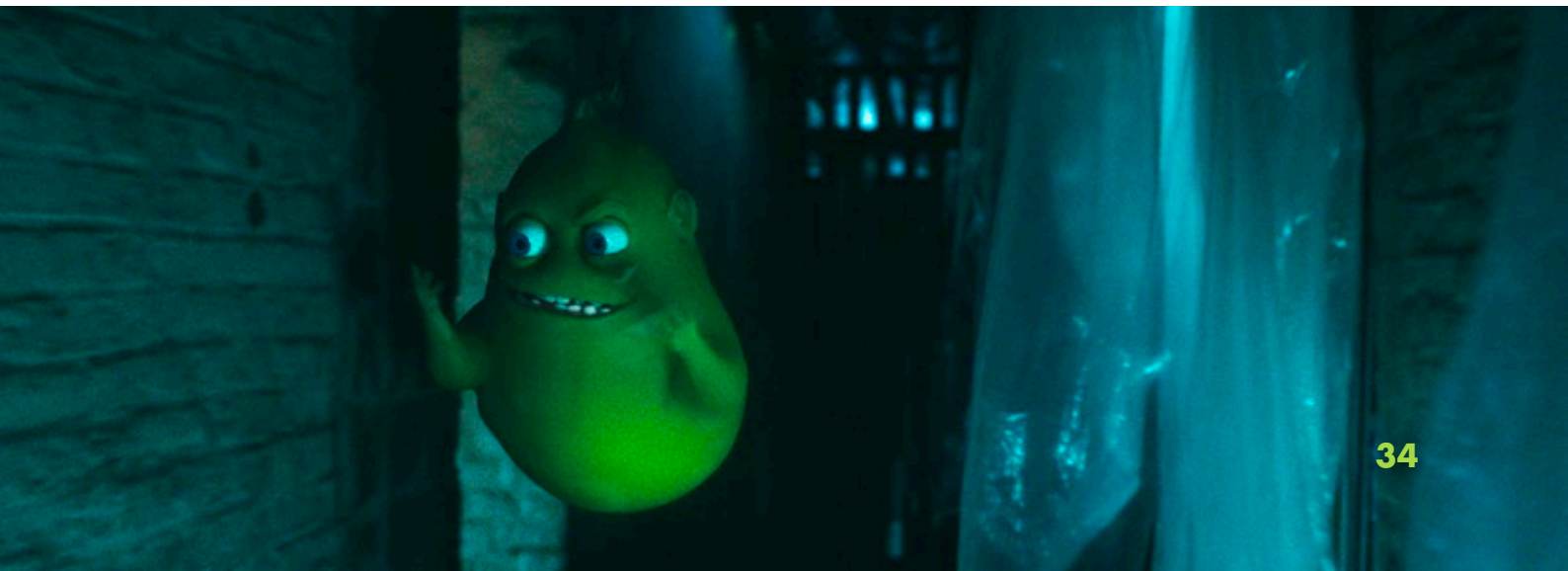
- **Formuliere** in eigenen Worten, was gemeint ist.
- **Helft euch** gegenseitig in Gruppenarbeit auf die jeweilige Bedeutung.

Klasse
3 + 4:



• Finde selbst Redewendungen mit Geist, wenn du die folgenden Erklärungen hörst:

- **einen spontanen Einfall haben**
- **nach den Vorstellungen/Erwartungen von jemandem handeln**
- **engstirnig, nur an das Naheliegende denken**
- **angsteinflößend, gruselig**
- **jemanden nerven**
- **sterben**
- **Mitternacht**



2. SAMMLE EIGENSCHAFTEN, DIE DAS MUG HAT, UND EIGENSCHAFTEN, DIE DAS UEG HAT, UND BENENNE SIE IM VERGLEICH: WO SIND DIE BEIDEN GESPENSTERARTEN VERSCHIEDEN, WO SIND SIE SICH DOCH ÄHNLICH?

Klasse
1 + 2:



- **Diktier** die Eigenschaften eurer Lehrerin/eurem Lehrer, wie sie in einer Tabelle gegenüberstehen sollen.
- **Achtet** auf Ähnlichkeiten und Unterschiede.
- **Male** ein anderes MUG als es Hugo ist.

Klasse
3 + 4:



- Stellt das UEG und das MUG in einer **Tabelle** gegenüber und **markiert** dabei **Ähnlichkeiten** und **Unterschiede** mit unterschiedlichen Farben.

UEG

MUG



- **Entwerft je ein Bild** von einem Fantasie-MUG oder -UEG aufgrund der Eigenschaften.

3. SCHLAGE BEI CORNELIA FUNKE IM BUCH DIE ABKÜRZUNGEN NACH, DIE SIE FÜR UNTERSCHIEDLICHE GEISTER AUFGESCHRIEBEN HAT.

Klasse
3 + 4:



- **Schreibe** die vollständigen Namen zusammen mit den Abkürzungen auf.
- **Bilde Fantasie-Namen** zu den Abkürzungen. Vielleicht magst du sie mit **geheimer Zaubertinte** zunächst aufschreiben und deinen Sitznachbarn raten lassen, bevor du ihm deine Wortschöpfungen erkennbar zeigst oder sie in der Klasse/Gruppe vorliest ...
- **Verfasse** für Ölgens Fjörsons Gespenster-Kompendium **einen Lexikonartikel**: Welcher Art ist dein **Fantasie-Gespens**? Welche Eigenschaften hat es? Soll man dagegen vorgehen – wie? – oder ist es harmlos oder gar hilfreich?

ANGST – WO UND WOVOR?

DEUTSCH, ETHIK/RELIGION



AN WELCHEN ORTEN HAST DU ANGST?

Klasse
1 + 2:



- Erzähle und beschreibe dabei genau, wie die Orte aussehen, was dir dort nur manchmal oder oft Angst macht: Gibt es bestimmte Farben, Formen, Geräusche, Gefühle, die Angst auslösen? Verändern die sich? Wodurch? (Stichworte: durch Licht/Schatten, noch andere Fremde oder Vertraute im Raum, eigene Gestimmtheit wie Müdigkeit, Aufregung, etc.)
- Höre genau zu, was die anderen erzählen. Achte darauf, wie ähnlich oder unterschiedlich die Eigenschaften der Orte sind, die euch ängstigen.
- Male ein Bild von einem Ort, der dir besonders intensiv oder besonders häufig Angst macht.
- Finde einen Titel für das Bild, den du vielleicht schon selbst darunterschreiben kannst.
- Hängt die Bilder zu einer kleinen Grusel-Galerie auf.

IN WELCHEN SITUATIONEN HAST DU ANGST?

Klasse
1 + 2:



- Erzähle, was das für Situationen sind: Bist du da allein/mit anderen/mit vielen? Gibt es in der Situation ein bestimmtes Ziel von dir/von anderen oder Erwartungen von dir/von anderen?
- Hat sich deine Angst in dergleichen Situation verändert – seit du klein warst, seit du sie allein oder mit anderen erlebt hast, seit du ein Hilfsmittel dabei hattest ...? Berichte von den Veränderungen, die du im Erleben solcher Situationen gespürt hast.



WAS MACHST DU GEGEN DEINE ANGST?

Klasse
1 + 2:



- Erzähle den anderen deine Tricks und Strategien und wie du dich dann damit fühlst.
- Vielleicht hast du dafür auch Gegenstände oder andere Hilfsmittel, die du den anderen dazu zeigen oder verraten kannst ... (z.B. einen Talisman, einen Glücksbringer; einen liebevollen Satz, den dir jemand anderer mitgegeben hat; einen bestimmten tröstenden oder ermunternden Gedanken, eine gute Erinnerung an etwas oder jemanden ...)
- Kannst du dir vorstellen, wie du das nächste Mal an den gleichen Ort oder in die gleiche Situation gehst und keine Angst mehr hast? Berichte deinen Eltern zuhause oder deinen Freunden davon.



WIE HAT SICH DEINE ANGST VERÄNDERT, DIE DU SCHON AN ORTEN ODER IN SITUATIONEN HATTEST? WAS KANNST DU ANDEREN AUS DEINER ERFAHRUNG RATEN?

Klasse
3 + 4:



- Schreibe Tom einen **Brief**, indem du ihm erzählst, wie du deine Angst besiegt hast und was du ihm gegen seine ganz spezielle Angst raten würdest ...

Tom fühlt sich schon deshalb nicht wohl in manchen Situationen, weil – egal, ob er Angst hat oder auch mal mutig ist – seine Schwester Lola ihn sowieso als „Psychozwerger“, „verdreht“ oder „Freak“ verspottet.

Klasse
3 + 4:



- Vielleicht hast du in deinem Brief auch noch **einen Tipp**, wie Tom mit seiner immer ärgernden und spottenden **Schwester Lola umgehen** könnte. Was könnte ihm gegen ihren dauernden Spott helfen? Oder wie könnte er ihn gar „abstellen“?
- **Tauscht euch** in der Gruppe zu euren Empfehlungen **aus**.



QUELLEN UND MEDIENTIPPS

ZU GESPENSTERN:

- **Steve Cox: Bist du das, Monster? Greif hinein, wenn du dich traust! Köln** (Lingen) 2013
- **Definition Gespenstergeschichte** <http://tinyurl.com/knmuxl2>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Gespensterj%C3%A4ger

ZU KLIMA UND WETTER:

- <http://www.bmub-kids.de/themen/klimaschutz/>
- <https://www.clixmix.de/#/Wetter-Ph%C3%A4nomene/38/614/4/1>
- **Gibt es die Erderwärmung wirklich.** <https://www.youtube.com/watch?v=vIXXysqX3iA>
- **Kai Hirschmann: Das Wetter spielt verrückt.** <http://www.helles-koepfchen.de/artikel/797.html>
- <http://www.jbn.de/kampagnen/klimawandel/klimawandel-erklaert/>
- http://www.klimafit.at/de/ausgabe_3_volksschule/klimawandel_und_treibhauseffekt

ZU VORURTEILEN:

- <http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/informationen-zur-politischen-bildung/9676/vorurteile>
- **Kathryn Cave: Irgendwie Anders. Bilder von Chris Riddell.** Hamburg (Oetinger) 2009
- **Udo Weigelt, Melanie Freund: Wenn der wilde Wombat kommt.** Bargteheide (Minedition) 2009
- **Jens Förster: Kleine Einführung in das Schubladendenken.**
<https://www.youtube.com/watch?v=a0KeuATLoVM>

ZU FILMSPRACHE ALLGEMEIN:

- <http://www.kinderfilmwelt.de/index.php/de/filmstudio/filmlexikon.html>
- <http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/kinder/21jabin.pdf>
- <http://www.vierundzwanzig.de/de/home/>
- <http://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/>



Hinweis:

Es gibt für die Zielgruppe der Schulkinder natürlich weit mehr empfehlenswerte Bücher zu den Themen Gespenstern und Vorurteile. Hier sollten nur ein paar Hinweise auch für jüngere, leseunerfahrene Kinder genannt sein.