

Lotte im Dorf der Erfinder

Unterrichtsmaterial für die Grundschule

– Ideen zur Nachbereitung des Kinobesuchs

Gefördert von der Medienboard Berlin Brandenburg

Herausgeber: JugendKulturService gGmbH und Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz, im Rahmen der SchulKinoWochen Berlin 2007

Autorin: Regina Voss

Redaktion: Rotraut Greune

© November 2007 (Regina Voss, Kinderkinobüro des JugendKulturService)

SchulKinoWochen ist ein Projekt von VISION KINO in Kooperation mit zahlreichen Partnern unter Beteiligung der Bildungs- und Kulturministerien der Länder und der Filmwirtschaft.

www.schulkinowochen.de

www.kinderkinobuero.de

www.visionkino.de

Schulvorstellungen buchen:

Außerhalb der SchulKinoWochen können Schulvorstellungen in einem Kino in Ihrer Nähe durchgeführt werden.

Bei der Suche nach einem geeigneten Kino helfen Ihnen gerne

der Verleih des Films:

MFA+ Filmdistribution e.K.

Bismarckplatz 9, 93047 Regensburg

Fon 0941.5862462, Fax

0941.5861792

info@mfa-film.de

die Disposition des Films:

24 Bilder Filmagentur

Boosstraße 6, 81541 München

Fon 089.44232760, Fax

089.442327620

info@24-bilder.de

Kontakt:

Kinderkinobüro des JKS

Obentrautstr. 55, 10963 Berlin

Tel.: 030-23556251, Fax: 030-23556220

kinderkinobuero@jugendkulturservice.de

www.kinderkinobuero.de

Credits

Originaltitel: Leiutajateküla Lotte

Zeichentrickfilm, Estland/ Lettland 2006

Regie: Janno Põldma, Heiki Ernits

© Eesti Joonisfilm/ Rija Films-Verleih: MFA+ FilmDistribution

Dauer: 81 min

FSK: ohne Altersbeschränkung

Altersempfehlung des Kinderkinobüros: ab 6 Jahre

Inhalt des Films

Lotte ist ein fantasievolles und lebhaftes Hundemädchen, das mit ihrer Familie in einem wunderschönen Dorf am Meer lebt. In diesem Dorf - dem Dorf der Erfinder - wohnen sehr eigene und liebenswerte (Tier)-Charaktere friedlich nebeneinander.

Der alljährliche Höhepunkt des Dorflebens ist der Erfinderwettbewerb. Nützliche und auch etwas weniger nützliche Erfindungen werden beim Wettbewerb von einzelnen Dorfbewohnern vorgestellt. Mutmaßlicher Favorit ist auch dieses Jahr wieder Lottes Vater, der schon in den letzten Jahren häufig gewonnen hat. Aber auch andere Dorfbewohner versuchen den ersten Preis zu gewinnen. Und so ist das halbe Dorf mit "Erfinden" beschäftigt.

Lottes bester Freund ist der kleine Kater Bruno. Er wird von seiner Mutter ängstlich behütet und darf auf keinen Fall Sport treiben. Denn sein Vater Mati, ein berühmter Hammerwerfer, ist mitsamt dem Hammer davongeflogen, als er den Weltrekord im Hammerwerfen brechen wollte.

Doch gegen Lottes fröhliche Ausgelassenheit ist die Mutter machtlos. Die beiden Freunde ziehen täglich lachend und hüpfend durch das Dorf. Manchmal gehen sie sogar heimlich schwimmen.

Bei einem dieser Badeausflüge fischen sie ein geheimnisvolles Buch aus dem Meer. Zu Hause hängen sie es zum Trocknen auf. In der Nacht fällt plötzlich aus dem Buch ein plattgedrücktes Wesen - die Biene Susumo aus Japan.

Mit der freundlichen Biene Susumo wird das Dorfleben mit allerhand japanischen Weisheiten bereichert. Die aufgeschlossenen Bewohner saugen Susumos Weisheiten auf. Susumo zeigt ihnen u.a. Akupunktur und Gartenkunst. Doch besonders die Sportart Judo, scheinbares Allheilmittel, begeistert alle. Deshalb lernen die Dorfbewohner diesen Kampfsport bei Susumo.

Auch Lotte und Bruno trainieren fleißig. Ihre Übungsstunden verfolgt der kleine Hase Albert heimlich. Doch er möchte nicht nur im Judo gewinnen. Eine wirkliche Freundschaft wie die Beziehung zwischen Lotte und Bruno ist sein Traum.

Als bekannt wird, dass ein Judowettkampf in Japan stattfindet, ist das Ziel klar: Japan. Doch wie soll man das ferne Land erreichen? Lottes Vater erfüllt diese schwere Aufgabe. Und so erreichen drei tapfere Judokämpfer gemeinsam mit Biene Susumo Japan - und gewinnen.

Gestaltung des Films:

Lotte im Dorf der Erfinder ist ein erfrischender und fröhlicher Kinderfilm, der mit viel Witz und Sinn für Details gut unterhält. Er erlaubt sich, jenseits von vordergründig präsentierter Moral oder Problemen, Themen wie Freundschaft, Eifersucht, Angst oder auch Individualismus kindgerecht anzusprechen.

In vielen Szenen werden kindliche Fantasievorstellungen visualisiert. Diese zahlreichen kleinen Geschichten werden mit viel Liebe und Einfallsreichtum erzählt.

Diese 2-D-Animation, das Verfahren des klassischen Zeichentricks, folgt einer sehr eigenen Bildsprache, die sich ästhetisch deutlich von anderen gängigen Trickfilmen abhebt. Die Figuren besitzen entsprechend ihrer Charaktere eine sehr individuelle Gestaltung, die sich nicht an der Walt-Disney-Ästhetik, sondern an der osteuropäischen Zeichentricktradition orientiert.

Die Fernsehserie "Lotte" läuft seit Jahren erfolgreich im Ki.KA. Sie erhielt im Jahr 2000 den FIPRESCI-Preis der estnischen FilmkritikerInnen. Der Kinofilm brach in Estland alle BesucherInnenrekorde.

Medienpädagogische Materialsammlung

Stichworte: Fantasie, Erfindungen, Freundschaft, Individualität, Sport

Thema Erfindungen:

Einführendes Spiel:

Erfindungen raten mit Hilfe des Spiels "Ich sehe was, was Du nicht siehst..."

Alter: ab 6 Jahren

Entsprechend dem bekannten Spiel sollen die Kinder Erfindungen im Raum entdecken und die Erfindungen mit Hilfe ihrer Funktion laut umschreiben.

Die anderen Kinder raten.

Die Sätze könnten folgendermaßen lauten:

"Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das macht, dass Leute, die schlecht sehen, sehen können." - Lösung: Brille

"Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das hilft auch im Dunklen zu sehen" - Lösung: Lampe

"Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das macht, dass man auch mit Menschen sprechen kann, die weit weg sind" - Lösung: Telefon

"Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das vertreibt die Kälte" - Lösung: Heizung

Je nach Alter der Kinder, kann man vorgeben, dass der gesuchte Gegenstand sich im Raum befinden soll oder aber auch Gegenstände außerhalb des Raumes mit einbezogen werden können.

Gesprächsangebote:

Erfindungen sollen das Leben vereinfachen. Auch die Leute im Dorf der Erfinder versuchen mit ihren Erfindungen sich das Leben zu erleichtern.

An welche Erfindungen beim Erfinderwettbewerb kannst du dich erinnern?

Welche der Erfindungen findest du sinnvoll und wichtig? Warum?

Welche Erfindungen würden uns heutzutage wirklich helfen?

Gibt es auch Erfindungen, die nicht wichtig sind, aber einfach Spass machen? (Seifenblasen, Autoscooter, Wackelpudding...)

Was würdest du am liebsten erfinden?

Aktionsvorschläge

Erfindungen bauen – Alter: 4 bis 9 Jahre

Jedes Kind kann mit Hilfe von Pappkartons, Papiermaterialien, Styropor, altem Computerzubehör, Schläuchen, Fäden und Fundstücken eine Wunschmaschine bauen. Jede Erfindung sollte einen Namen und eine "Registriernummer" bekommen.

Musik hören

"Mein F-Tsch-Chq-Wumm-Apparat" von Gerhard Schöne, CD "Kinderland"
Produktionsfirma Buschfunk

Das Lied greift das Thema der "Spaßerfindungen" auf.

Thema Individualität/ Ich und die Anderen

Gesprächsangebot

Die Bewohner von Lottes Heimatdorf sind sehr unterschiedlich. Nicht nur, dass ganz unterschiedliche Tiere hier friedlich zusammenleben, auch pflegen alle diese Tiere ganz unterschiedliche Eigenarten. Trotzdem sind alle akzeptiert.

Zum Beispiel:

- Onkel Klaus, ein Hund, wohnt in einem Koffer und lebt glücklich für sich allein
- Bei Familie Schwein ist die Frau die Erfinderin
- Onkel Erwin, der Bär, verliert ständig Gegenstände und auch seine nächsten Angehörigen

Fragestellungen:

An welche Dorfbewohner erinnerst du dich?

Welche Eigenschaften haben die Dorfbewohner?

Susumo gehört nicht zu den Dorfbewohnern. Sie kommt aus der unbekanntenen Ferne – aus Japan. Trotzdem wird auch sie akzeptiert und die Dorfbewohner wollen von ihr lernen.

Was unterscheidet Susumo von den Dorfbewohnern?

Obwohl Susumo so anders ist als die Dorfbewohner, wird sie in die Gemeinschaft aufgenommen. Was macht sie so interessant für die Dorfbewohner?

Warum wollen eigentlich alle Judo lernen?

Kennst auch du Menschen aus anderen Ländern?

Was kannst du von ihnen lernen oder erfahren?

Was würdest du Menschen aus anderen Ländern von deinem eigenen Land erzählen?

Mal- und Bastelaktion

Den Rahmen des Films bildet die Geschichte von zwei alten Maulwurfherren. Diese beiden alten Herren sitzen vor den Bildnissen ihrer Urahnen. Allesamt ehrenwerte Portraits. Doch wie würde die Galerie der Bewohner des Dorfes der Erfinder aussehen?

Gestaltungsidee:

Die Kinder malen Porträts der Dorfbewohner. Dazu werden passende, individuelle Rahmen gestaltet, die Hinweise auf die Person, ihre Hobbies, Eigenschaften etc. geben.

Material: als Rahmen eignen sich gut Partyteller bzw. –schalen aus Pappe.

Diese Aufgabe kann sich auch auf die Darstellung der Schülerinnen und Schüler der Schulklasse beziehen. Jeder stellt sich selbst dar und versucht durch die Gestaltung des Rahmens Hinweise auf den eigenen Charakter zu geben.

Thema Freundschaft

Gesprächsangebote:

Was für unterschiedliche Freundschaften kennst du? (Jung und Alt, das Haustier, Schulfreund, Sandkastenliebe...)

Es gibt viele Redewendungen in Bezug auf Freundschaften. Suche dir eine der folgenden Redewendungen aus und versuche sie zu erklären?

“durch dick und dünn gehen”

“mit jemanden Pferde stehlen können”

“die halten zusammen wie Pech und Schwefel”

“Gegensätze ziehen sich an”

“Besser in der Tasche kein Geld als ohne Freund in dieser Welt”

“Gemeinsam sind wir stark”

Lotte und Bruno sind sehr unterschiedlich und trotzdem gut miteinander befreundet.

Kannst du ihre Charaktere beschreiben?

Was machen sie gern zusammen?

Warum sind sie miteinander befreundet?

Warum ist Lotte für Bruno so wichtig?

Ist Bruno auch für Lotte wichtig?

Kennst du Freundschaften, in denen beide sehr unterschiedliche Menschen sind?

Der kleine **Hase Albert** hat keinen Freund. Er beobachtet sehnsuchtsvoll Lotte und Bruno bei ihren Vergnügungen. Doch zum Schluss wird er unersetzlich und ganz wichtig für Bruno und Lotte. Ohne ihn kann der Judowettkampf nicht stattfinden.

Kennst du Situationen, in denen ein Außenseiter plötzlich wichtig und unersetzlich wird?

Wie fühlst du dich, wenn du niemanden zum Spielen und Reden findest?

Auch mit **Susumo** verbringt **Lotte** viel Zeit.

Glaubst du, dass die beiden Tiere Freunde sind? Oder wie kann man ihre Beziehung nennen?

Die folgenden Fragen können gut als ein Freundschaftsbogen mit viel Platz für Fotos und/oder Bilder gestaltet werden.

Wie heisst deine Freundin, dein Freund?

Wie lange seid ihr schon befreundet?

Wo habt ihr euch kennengelernt?

Was magst du besonders an ihr/ihm?

Wo trifft ihr euch am liebsten?

Was macht ihr besonders gern zusammen?

Gab es schon mal Streit und wenn ja, warum?

Lotte im Dorf der Erfinder – ein Zeichentrickfilm

Der Zeichentrickfilm

Neben der inhaltlichen Bearbeitung bietet der Film "Lotte im Land der Erfinder" die Chance auch das Medium Zeichentrickfilm zu thematisieren. Vorschulkinder unterscheiden zunächst nicht zwischen dem Realfilm und dem Zeichentrickfilm. Doch schnell nach der Machart des Films gefragt, können sie Unterschiede feststellen. Die meisten Kinder verfügen über viele Erfahrungen mit dem Medium Zeichentrickfilm.

Definition Zeichentrickfilm

Unter einem Trickfilm bzw. einer Animation - diese beiden Begriffe werden synonym verwendet - versteht man eine Folge von Einzelbildern, die zusammen gesehen (wirklich im Sinne von ‚Sehen‘) den Eindruck einer Bewegung vermitteln.

Ermöglicht wird dieser Effekt durch die menschliche Sinneswahrnehmung. Die Trägheit des Auges führt dazu, dass eine schnelle Abfolge von Einzelbildern als kontinuierliche Bewegung wahrgenommen wird. Die Netzhaut des Auges hält den Eindruck eines Bildes noch einen Bruchteil von Sekunden (0,05 sec) fest. Folgt schnell ein zweites Bild, ist das Auge bzw. das Gehirn nicht fähig die beiden Bilder voneinander zu trennen. Denkt man an das Daumenkino, wird diese physiologische Tatsache anschaulich: Starre Einzelbilder, von Bild zu Bild minimal verändert, verschmelzen zu einer Bewegung. Genau das ist das Faszinierende am Daumenkino und eben auch am Trickfilm: Zeichnungen oder Gegenstände, die im realen Leben zu keinerlei Eigenbewegung fähig sind, bewegen sich. Unmögliches wird möglich! Gerade diese dem Trickfilm eigene Möglichkeit macht ihn zu einem Medium, das Kindern genau entspricht. Es stellt die magische, die beseelte (anima = Seele, animieren = beseelen) Welt dar, macht sie sichtbar.

Zeichentrick spielerisch erfahrbar machen

Spielerisch wird die Machart des Zeichentrickfilms am besten verstehbar. Es gibt verschiedene **optische Spielzeuge**, die das Prinzip Zeichentrickfilm anschaulich verdeutlichen.

Mit Hilfe eines **Daumenkinos** kann der Trickfilm am besten erklärt werden. Fast alle Kinder kennen Daumenkinos. Gutes Anschauungsmaterial zu finden ist nicht leicht. Mit etwas Glück gibt es Daumenkinos in kleinen Buchhandlungen oder gut sortierten Spielzeugläden zu kaufen.

Daumenkinos beruhen genau wie der Trickfilm auf der Nachbildwirkung. Einzelbilder werden bei schneller Abfolge als Bewegung wahrgenommen.

Wer ein Daumenkino Seite für Seite betrachtet, entdeckt, dass jede Seite nur minimal zur vorhergehenden verändert ist. Schnell abgespielt, der Daumen wird hier zum Filmprojektor, entsteht ein kleiner Film.

Ein Daumenkino selbst anzufertigen ist erst mit Kindern ab dem 9. Lebensjahr möglich. Man benötigt kleine Notizblöcke, die an einer Seite fest gebunden sind. Die Kinder sollen eine möglichst einfache Bewegung zeichnen. Ein hopsender Ball, ein fliegender Luftballon, ein fahrendes Auto - das sind realisierbare Objekte.

Gesprächsangebote

Kinder, auch sehr junge, kennen viele Trickfilme. Trickfilme besetzen große Teile des Kinderprogramms im Fernsehen. Kinder reden gern über diese Filme.

Welche Trickfilme kennst du?

Was für unterschiedliche Trickfilmarten gibt es? (Zeichentrickfilm, Computeranimationen, Knetfilme, Puppentrick)

Trickfilmhelden begeistern Kinder. Einerseits sind sie in ihrer äußerlichen Gestaltung oft Kindern ähnlich (Trickfilmfiguren besitzen aufgrund der einfacheren Möglichkeit sie zu animieren meist runde Formen), andererseits besitzen Trickfilmhelden übernatürliche Kräfte. Trickfiguren können alles, ohne durch einen Stuntman ersetzt werden zu müssen. Außerdem sind Trickfilmcharaktere oft überzeichnet.

Sie können von Hochhäusern springen, ohne sich zu verletzen.

Sie können grün vor Zorn werden.

Sie sprengen anatomische Grenzen und ihr Körper kann sich je nach Bedarf verformen.

Was unterscheidet Trickfilmfiguren von echten Schauspielern? Was können sie, was echte Menschen nicht können?

Welche Trickfilmfigur magst du besonders gern? Warum?

Welche Figur hat dir bei Lotte im Dorf der Erfinder besonders gut gefallen?

Warum?

Bastelaktion:

Kinder formen aus Knete einzelne Figuren aus dem Film. Bitte nicht die Kinder nach dem Film malen lassen, da es oft zum reinen Kopieren kommt und die Ergebnisse die Kinder oft enttäuschen.