

**Mutig,**

**mutig!**





## Impressum

Praxis Kinderfilm: „Mutig, mutig!“  
Materialien für die medienpädagogische Arbeit  
erschieden im Rahmen des 21. Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2012

Herausgegeben vom  
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg  
14974 Ludwigsfelde-Struveshof  
Telefon: 03378 209-0  
Telefax: 03378 209-309  
E-Mail: [beate.voelcker@lisum.berlin-brandenburg.de](mailto:beate.voelcker@lisum.berlin-brandenburg.de)

Autorinnen und Autoren der Filmgesprächen: Jürgen Bretschneider („Der gestiefelte Kater“ / Inhalt und Besprechung; „Wintertochter“), Hjördis Hornung („Der gestiefelte Kater“, „Leon und die magischen Worte“ / jeweils methodische Vorschläge zur Filmarbeit), Jana Hornung (Kurzfilmprogramm „Geschichten vom kleinen Maulwurf“ / methodische Vorschläge zur Filmarbeit), Nicole Kühn („Leon und die magischen Worte“ / Inhalt und Besprechung), Cristina Moles Kaupp („Almanya – Willkommen in Deutschland“ / Filmgespräch, mit freundlicher Genehmigung der Bundeszentrale für politische Bildung), Stefan Stiletto („Mein Freund Knerten“, „Der Indianer“ und methodische Vorschläge zur Filmarbeit mit „Almanya – Willkommen in Deutschland“), Holger Twele („Anne liebt Philipp“).

Redaktionelle Mitarbeit an den methodischen Vorschlägen zur Filmarbeit: Jana Hornung  
Lektorat: Jürgen Bretschneider  
Redaktion: Beate Völcker

Umschlaggestaltung und Illustration: Angela Buchholz  
Satz und Layout: Sabine Stolpmann  
Druck: Brandenburgische Universitätsdruckerei und Verlagsgesellschaft Potsdam mbH  
Auflage: 1.500 Exemplare  
Juli 2012

© LISUM, 2012

Gedruckt auf Recyclingpapier aus 100% Altpapier

## Leon und die magischen Worte

Frankreich/Italien 2009, Animationsfilm

Regie: Dominique Monféry

Drehbuch: Anik Le Ray, Alexandre Revérend

Figuren/Szenenbild: Rébecca Dautremer, Richard Despres

Animation: Telmann Morina

Musik: Christophe Héral

Schnitt: Cédric Chauveau

Produktion: Gaumont-Alphanim (Vincennes), La Fabrique (Saint-Laurent Le Minier), Lanterna Magica (Turin)

Deutsche Sprecherinnen/Sprecher: Gisela Fritsch (Tante Eleonor), Luisa Wietzorek (Leon/Nathaniel), Josephine Schmidt (Alina/Angelica), Karin Buchholz (Mutter), Peter Flechtner (Vater), Julia Meynen (Alice), Marco Kröger (Oger), Daniela Strietzel (böse Fee), Friedhelm Ptok (Adrian) u. a.

74 Minuten

empfohlen für 2. – 4. Jahrgangsstufe

Prädikat: besonders wertvoll (FBW)

Auszeichnungen: Leipziger Buchmesse 2012: „Leipziger Lesekompass“ für Förderung von Lesekompetenz; Internat. Animationsfilmfestival Annecy (Frankreich) 2010:

Lobende Erwähnung

### Inhalt

Obwohl der 7-jährige Leon nur allzu gern in die Welt der Märchen eintaucht und sie sich am liebsten von seiner Tante Eleanor vorlesen lässt, kann er selbst immer noch nicht lesen. Während ihn seine ältere Schwester Alina bei jeder Gelegenheit mit dieser Schwäche aufzuziehen versucht, machen sich Leons Eltern langsam Sorgen um ihren Sohn. Aber auch anderes belastet sie: Nach ihrem Tod hat Tante Eleanor der Familie ein Erbe mit Herausforderungen überlassen. Ihr Haus am Strand ist zwar altherwürdig und heimelig, aber zugleich arg reparaturbedürftig. Leon fühlt sich erst recht überfordert von dem, was ihm die Tante zugedacht hat: eine riesige Bibliothek mit wertvollen Originalausgaben seiner geliebten Geschichten. Weil er sie ja doch nicht lesen kann, stimmt er sogar dem Verkauf der Bücher zu, um vom Erlös die Renovierung des Hauses finanzieren zu können. Doch nun offenbaren sich ihm die Helden aus den Büchern: Sie erwachen nicht nur alle zum Leben, sondern erklären obendrein, dass Leon mit den Büchern die Verantwortung für das Weiterleben ihrer Geschichten



geerbt habe. Er müsse sie beschützen und dafür sorgen, dass sie für immer in der Bibliothek bleiben könnten. Dafür aber müsste er den Zauberspruch lesen können – einen Satz nur, aber das scheint ihm völlig unmöglich. Für die missgünstige 13. Fee ist das nur der Beweis ihrer Zweifel an Leons Berufung zum Märchenpatron. Sie lässt sich nicht davon abhalten, ihn in einen Winzling zu verwandeln. Unterdessen ist vom Vater bereits ein merkwürdiger Gerümpelhändler namens Dümpel bestellt worden. Der lädt die kostbaren Bücher mitsamt den Märchenfiguren und auch Leon kurzerhand ein, um sie in sein Lagerhaus am anderen Ende des Strandes zu bringen. Doch Leon ist jetzt fest entschlossen, seine Märchenhelden zu retten. Bis Punkt 12 Uhr hat er Zeit, in die Bibliothek zurückzukehren und den Spruch vorzulesen. Begleitet wird er von Alice aus „Alice im Wunderland“, ihrem Hasen und dem Oger. Auf ihrem Weg den Strand entlang müssen sie viele – angesichts ihrer Größe – gefährliche Hindernisse wie Möwen, spielende Kinder oder Krebse überwinden. Zugleich müssen sich in Dümpels Lager die Märchenfiguren einiges einfallen lassen, um potenzielle Buchkäufer abzuschrecken. Die letzte und wirklich unüberwindlich scheinende Hürde – die steile Treppe vom Strand ins Haus – werden Leon und seine Gefährten ohne Hilfe nicht erklimmen können. Leon gewinnt seine Schwester als Helferin, und Alina trägt die Winzlinge in die Bibliothek. Nun gilt es für Leon: Er muss über sich selbst hinauswachsen, seine Angst bezwingen und die vor seinen Augen umhertanzenden Buchstaben

erst zu Worten fügen und mit Ablauf der Frist den entscheidenden Zauberspruch vorlesen. Alina alarmiert währenddessen Eleanors Nachbarn und alten Freund Adrian. Der lenkt Dümpel ab, damit Alina Leon und dessen Gefährten in die Jacke des Vaters schmuggeln und diesen zum Trödler lotsen kann. Dort verwandelt die böse Fee Leon zurück – und der Sohn erklärt dem Vater, dass sie die Bücher nun wieder mit nach Hause nehmen. Eleanors altes Haus kann trotzdem gerettet werden, denn in Alinas Erbstück, einer Porzellanpuppe, war der Schmuck der Tante versteckt. Zu guter Letzt führt Leon die Schwester in die Bibliothek und weicht sie in sein Geheimnis ein. Am Ende liegen die Geschwister nebeneinander, und Leon liest Alina aus „Alice im Wunderland“ vor.

## Filmbesprechung

Um seine Märchenfiguren zu retten, wird Leon selbst zu einem Helden wie aus dem Märchen. „Leon und die magischen Worte“ huldigt dieser Literaturgattung und emanzipiert sich gleichzeitig augenzwinkernd von ihr. Märchen spielen in der Regel an Orten und zu Zeiten, die deutlich entrückt sind vom Hier und Jetzt. Leons Abenteuer findet an einem Ort statt, der an der Grenze zweier Welten liegt: an der Küste. Der Zeitrahmen ist die Gegenwart. Doch die an diesem Ort heimischen Personen, Eleanor und ihr Nachbar Adrian, scheinen, wie auch die Bibliothek als Zentrum der Geschichte, der Zeit enthoben. Leons eigenes Märchen ist ein besonderes, weil es gerade erst geschrieben wird. Ihm selbst macht es Angst, dass er „doch gar nicht weiß, wie meine Geschichte zu Ende geht“. Diese Angst vor der Offenheit des eigenen Lebenswegs und die daraus folgende Tatenlosigkeit ist Leons Kernproblem, durch dessen Überwindung wird er zum Helden.

### Schweres Erbe

Der Held des Märchens wird vor eine große Aufgabe gestellt, zu deren Lösung er seine innersten Ängste überwinden muss. Häufig erwächst diese Aufgabe einem eigenen Wunsch, der sich durch ein Ereignis oder eine Begegnung erst konkretisiert. Obgleich Leon schon lange darunter leidet, noch nicht lesen zu können, braucht es noch die Begegnung in der wundersamen Bibliothek, damit er diese unüberwindbar scheinende Hürde in Angriff nimmt. Als die Märchenfiguren sich ihm zu erkennen geben und ihm klarmachen, dass nur er das Erbe Eleanors antreten und ihre weitere Existenz sichern kann, will er das zunächst nicht glauben. Erst als die Bücher bereits im feindlichen Lager des Altwarenhändlers Dümpel gefangen sind, entwickelt Leon die Entschlossenheit, für seinen Wunsch zu kämpfen und dafür den Zauberspruch vorzulesen.

Leon wächst behütet auf; die Eltern kümmern sich liebevoll um ihre Kinder, setzen ihnen aber auch Grenzen. Dennoch sind beide mit sich selbst nicht ganz im Reinen. Als ältere Schwester lässt Alina in ihrer oft ungeduldigen Art eine Unausgeglichenheit und innere Unzufriedenheit erkennen, die sie an Leon abreagiert. Alles, was ihm etwas bedeutet, wird von ihr niedergemacht. Besonders deutlich wird das in Bezug auf Eleanor. Leon vermisst sie sehr und vermeint sie in jeder Ecke des Hauses zu spüren. Für Alina dagegen ist die Tante einfach tot. Die vom Bruder so geliebten Märchen qualifiziert sie als Kinderkram ab. Dass ausgerechnet er die Bibliothek geerbt hat, quittiert Alina mit schallendem Hohn.

Eigentlich traut niemand aus seinem direkten Umfeld Leon wirklich etwas zu. Die Mutter sorgt sich, ob er nicht doch zu sehr in seiner Traumwelt lebt, fordert ihn aber nicht eben heraus. Wenn dagegen der Vater Leon die Entscheidung überträgt, ob nach den Sturmschäden am Haus der gesamte Bibliotheksbestand an den Händler Dümpel verkauft werden soll, überfordert er wahrscheinlich das Kind.

Letztlich geben die Liebe zur Literatur und die weise Hinterlassenschaft Tante Eleanors, die Leon etwas anvertraut und damit auch zutraut, den Anstoß für seine Entwicklung. Ganz entscheidend tragen aber die Märchenfiguren selbst dazu bei. Als sie sich Leon als quicklebendige Wesen offenbaren, ist das ein wunderbarer Moment, und Leon freut sich unglaublich über diese Begegnung mit seinen Freunden. Aber durch die große Aufgabe und die damit verbundene Erwartung der Märchenfiguren fühlt er sich schnell überfordert. Die böse Fee verstärkt den Zweifel: Kann ein des Lesens Unkundiger der „Große Leser“ sein? Doch die anderen Märchenfiguren vertrauen ihm, allen voran Alice aus „Alice im Wunderland“, Leons Lieblingsfigur aus seiner Lieblingsgeschichte. Alice zeigt ihm offen ihre Zuneigung und wehrt die Einwände der anderen ab. Leon begreift, welche Erwartungen er durch seine Liebe zu den Märchen geweckt hat und dass er sich der Aufgabe nicht entziehen kann.

### Mut und Entschlossenheit

Bis zum Ziel muss der Held vielerlei Hindernisse überwinden, die ihn mit verschiedenen Herausforderungen konfrontieren. Er trifft auf andere Menschen und Wesen, die Charaktereigenschaften in typischer Weise vertreten, die sich ihm entgegenstellen oder ihn unterstützen und dadurch zu seiner Reifung beitragen. Die wichtigsten Helfer sind zunächst die Märchenfiguren. Sie geben ihm den nötigen moralischen Rückhalt. Die zuversichtliche Alice, ihr Hase und der Oger begeben sich mit ihm auf die offensichtlich nicht ungefährliche Wanderung zurück zur Bibliothek. Andere geben Leon wertvolle Dinge mit auf den Weg: das „Mädchen mit den Schwefelhölzern“ ihr wichtigstes Utensil, das Streichholz, das Leon später als Waffe einsetzt. Der menschenfressende Oger kämpft gegen seine Instinkte, bis er überzeugt sagen kann, er werde seinen Freund Leon niemals verspeisen. Der freche Pinocchio klaut dem alten

Geppetto kurzerhand die Brille und überzeugt Leon davon, dass dies eine Zauberbrille sei, mit der jeder alles lesen könne. Doch wie in jedem Märchen gibt es eben auch die Bösen: Die 13. Fee lässt Leon auf Zwergenmaß schrumpfen und macht damit, obwohl selbst auf ihn angewiesen, die Erfolgsaussichten seiner Mission fast zunichte.

Solche Verwandlungen, die den Helden selbst oder eine nahestehende Person betreffen, sind charakteristisch für Märchen. Der Zauber kann in der Regel nur durch große Entschlossenheit und Mut gebrochen werden. Nach vielen Prüfungen gelangt der Held endlich ans Ziel. Dort hat er die letzte, die schwerste Aufgabe zu erfüllen, für die es meist nur einen Versuch gibt. Oft ist Intuition gefragt, das Vertrauen auf die eigene Entscheidung, von der man nicht wissen kann, ob es die richtige ist. In der Bibliothek angekommen, erweist sich die vermeintliche Zauberbrille als unwirksam. Nur im Glauben an sie hatte Leon ja überhaupt den Mut gefunden, sich auf den Weg zu machen. Nun fühlt er sich machtlos, wird aber von Alice bekräftigt: In seinem Herzen kennt er den Spruch doch längst! Obgleich die Buchstaben wie immer vor ihm durcheinandertanzen, bannt er sie in Reih und Glied und liest: „Nur weil es eine Geschichte ist, heißt es nicht, dass sie nicht wahr ist.“ Zu guter Letzt nimmt die böse Fee ihre Verwünschung von ihm und verzaubert stattdessen den gierigen Dümpel.

#### Neues Selbstbewusstsein

Leons Abenteuer fordert von allen Beteiligten, ihre Verhaltensweisen zu ändern. Für Leon kommt der Wendepunkt in Dümpels Lagerhaus, wo er mit dem Vertrauen und der Zuversicht seiner Märchenfreunde im Rücken das Wagnis ihrer Rettung angeht. Alinas Perspektive verändert sich am Strand, als der Zwergen-Leon sie mit ungewohnter Bestimmtheit um Beistand bittet. Im Zustande seines erwachten Kampfeswillens und neugewonnenen Selbstbewusstseins merkt er selbst kaum, dass er seine Rolle als kleiner, schwächerer Bruder abgelegt hat und der großen Schwester Anweisungen erteilt. Nach kurzer Verwunderung ist Alina bereit, dem Bruder zu helfen, denn sie spürt, wie wichtig ihm die Angelegenheit ist. Gezwungenermaßen vertraut Leon seiner Schwester, was sie ihm mit gewitztem Einsatz dankt. Für beide ist der Punkt erreicht, an dem sie ihre Unterschiedlichkeit akzeptieren und sowohl die eigenen als auch die Eigenschaften des anderen schätzen lernen. Dadurch gewinnt auch Alina einen neuen Zugang zu Leons Welt der Geschichte. In Bezug auf den Vater kann Leon ebenfalls neues Selbstbewusstsein an den Tag legen, traut er sich, bei aller bleibenden Bescheidenheit, Forderungen zu formulieren und energisch dafür einzutreten.

Ein unerwartetes Vorbild dafür, sich aus scheinbar festen Verhaltensweisen zu lösen, geben die Märchenfiguren selbst. Ihrer Natur nach sind sie Typen, die bestimmte Charaktereigenschaften in idealisierter oder zugespitzter Weise verkörpern. In „Leon und die magischen Worte“ jedoch halten sich die Protagonisten der Bücher nur im Rahmen ihrer jeweiligen Originalgeschichte an diese Vorgaben. In ihrem „zweiten

Leben“ lösen sie sich von diesen vorgeschriebenen Rollen und setzen die ihnen zugeschriebenen Eigenschaften kreativ ein. So hat der pfiffige Pinocchio die Idee, dass sich in Dümpels Lager alle Figuren nicht in ihre eigenen, sondern in die Bücher der anderen schleichen, um dadurch Käufer zu verwirren und vom Kauf abzuhalten. Damit plädiert der Film auf mehreren Ebenen für den Mut, vermeintlich unveränderliche oder von der Außenwelt erwartete Verhaltensweisen kritisch zu betrachten und das zu entfallen, was im Kern die eigene Persönlichkeit ausmacht.

#### Spannende Parallelmontagen

In „Leon und die magischen Worte“ werden traditionelle 2D-Zeichnung und computergestützte 3D-Animation kombiniert. Rébecca Dautremer, eine der bekanntesten Illustratorinnen Frankreichs, zeichnete zunächst jede der über 40 Figuren per Hand. Auch für die Gebäude und die Landschaft wurden sehr detailreiche Zeichnungen gefertigt. Eleanors etwas schrulliges und altmodisches, aber äußerst atmosphärisches Haus strahlt den Geist der Verstorbenen aus. Diametral gegenüber, am anderen Ende des Strandes, befindet sich Dümpels Lager. Nie ist beides zugleich im Bild zu sehen, es sind zwei verschiedene Welten. Hier das Haus mit Charme und Charakter, dort das düstere, bedrückende Lagerhaus.

Im Zentrum der Geschichte um Leon steht die Bibliothek: ein magischer Ort, versteckt in einem verschlossenen Zimmer und sowohl Start- als auch Endpunkt für Leons Abenteuer. Als er erwartungsvoll eintritt, offenbart sich ihm zunächst nur eine Rumpelkammer. Der Blick hinter einen rötlichen Vorhang in das Innere der Bibliothek eröffnet einen fantastischen Raum voller Bücher. Der aber führt ihm schmerzlich vor Augen, dass die vielen wunderbaren Geschichten in Texten aus lauter Buchstaben stecken – Buchstaben, die er nicht deuten und zusammenfügen kann. In dieser ersten Begegnung ist die Bibliothek in grellen, aggressiven Rottönen gehalten, vor denen Leon ängstlich zurückweicht. Hier ist auch der Ort, an dem Bücher und Buchstaben sich in Leons Vorstellung verselbstständigen, ihn mit riesenhaften Seiten zu erschlagen und als wimmelndes Heer von Ungeheuern zu überrennen drohen. Erst bei Leons Rückkehr, nach bestandenem Abenteuer, erscheint die Bibliothek in sanfter, warmer Rottöne getaucht. Für seine Schwester, seine Eltern und Dümpel hingegen ist die Bibliothek in ihrem nüchternen Rotbraun ein Raum wie alle anderen auch.

Auch die Montage, der Schnitt des Films, hat eine dramaturgische Funktion: Durch die parallel montierten Abenteuer Leons am Strand und der Märchenfiguren in Dümpels Lagerhaus wird Spannung erzeugt und zugleich die Verbundenheit Leons mit den Märchenhelden betont. Zum Höhepunkt, als Leon nur noch eine Minute bleibt, um den Zauberspruch vorzulesen, dient die Parallelmontage mit Adrians Aktion in Dümpels Lagerhaus der Steigerung der Dramatik. Leons wichtigste Minute wird zeitlich gedehnt, und der Zuschauer ist ihm im Wissen voraus, einen weiteren Mitkämpfer

für seine Mission zu haben. Auch Alinas Aktionen werden parallel zu Leons Geschichte gezeigt, wodurch die Zusammengehörigkeit der Geschwister bestätigt wird. Der Zuschauer sieht Alina bereits als Mitstreiterin für die Märchen, als Leon noch an ihrer Vertrauenswürdigkeit zweifelt. Die Montage erzählt so eine auch inhaltlich komplexe Abenteuerhandlung. Erfolg ist nur durch das Handeln verschiedener Akteure möglich, die, unabhängig vom Wissen um das Geschehen an anderen Schauplätzen, an ihre Sache glauben und dafür kämpfen.

## Filmarbeit

„Leon und die magischen Worte“ erzählt von literarischen Klassikern des Märchen- und Fantasy-Genres und ist selbst ein modernes Märchen, das anregt, sich produktiv mit dieser Gattung auseinanderzusetzen. Die Schülerinnen und Schüler schreiben beispielsweise eigene Geschichten, in denen sie, wie Leon, zum Märchenhelden werden. Der Film kann Anlass sein, um sich mit dem Wert und der Bedeutung von Geschichten und Büchern für das eigene Leben zu befassen, und auch, um Bibliotheken als Ort für Bücher kennenzulernen. Animations- und Zeichentrickfilme gehören für Kinder zu den frühesten Film- und Fernseherfahrungen. Ein nicht geringer Teil der im Fernsehen ausgestrahlten Animationsfilme und -serien ist simpel animierte Massenware. Mit „Leon und die magischen Worte“ sehen die Schülerinnen und Schüler einen künstlerisch sorgfältig gearbeiteten und in seiner Ästhetik ungewöhnlichen Zeichentrickfilm, was einen wertvollen Beitrag zur ihrer Geschmacksbildung leistet.

### Themen

*Märchen, Bücher, Bibliotheken, Sprache, Lesen, Leseprobleme, Freundschaft, Vertrauen, Selbstvertrauen, Verantwortung, Rollenbilder, Mut, Träume*

### Rahmenlehrplanbezüge

Deutsch: Anforderungen und Inhalte u. a. im Aufgabenbereich „Sprechen und Zuhören“, wie z. B. Geschichten erzählen; im Aufgabenbereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“, wie z. B. Texte individuell auswählen, vorstellen und darüber sprechen, Möglichkeiten zur Medienausleihe, Bibliotheksbesuche, produktiv mit Texten umgehen, Handlungsablauf erfassen; im Aufgabenbereich „Schreiben – Texte verfassen“, wie z. B. Schreibideen von Textmodellen übernehmen und kreativ verändern  
Kunst: Anforderungen und Inhalte u. a. im Themenfeld „Grundlegende Erfahrungen“, wie z. B. Märchen, Fantasien, Träume, und im Themenfeld „Künstlerische Strategien“  
Sachunterricht: u. a. im Themenfeld „Medien nutzen“, z. B. sich mit Medienerfahrungen auseinandersetzen

### Besondere Eintrittskarte

*Ansprechend gestaltete Kärtchen mit dem Filmtitel und mit den im Film vorkommenden Märchenfiguren: Alice im Wunderland, Peter Pan, Aschenputtel, Pinocchio, der gestiefelte Kater, Schneewittchen und die 7 Zwerge ...*

## Lieblingsfiguren und ihre Geschichten

### Bücher vorstellen

Auch wenn Leon noch nicht lesen kann: Die Geschichten und ihre Helden bedeuten ihm viel, allen voran seine Lieblingsfigur Alice aus „Alice im Wunderland“. Welches sind die Lieblingsfiguren und -geschichten der Schülerinnen und Schüler?

Als Einstimmung auf den Film und die Bücher-Welt seiner Geschichte bringt jeder sein Lieblingsbuch mit. Das können Einzeltitel, Geschichtensammlungen, Bilderbücher oder auch Comics sein. Bedingung ist nur: gedruckte Texte, keine Filme oder E-Books. Die Bücher werden vorgestellt, was in unterschiedlichen Formen geschehen kann:

- einzelne Kinder präsentieren ihr Lieblingsbuch,
- die Kinder stellen sich die Bücher in kleineren Gruppen gegenseitig vor.

Wenn möglich, sollten die Bücher für eine verabredete Zeit im Klassenzimmer verbleiben können. Vielleicht kann für diese literarischen Schätze ein Regal oder eine Truhe schön gestaltet werden. Wer auf das Lieblingsbuch eines Mitschülers neugierig geworden ist, sollte sich dieses ausleihen dürfen. Oder: Während dieser Zeit werden immer wieder besondere Anlässe geschaffen, um aus einem der Schätze vorzulesen.

### Steckbriefe erstellen

Die Schülerinnen und Schüler können im Vorfeld der Filmsichtung einen Steckbrief für ihre Lieblingsfigur entwerfen. Die Figur wird gezeichnet – so, wie sie vielleicht in einem Zeichentrickfilm aussehen würde. Auf der Zeichnung werden typische Merkmale und Eigenschaften der Figur notiert: mit magischen Worten oder, wenn die Kinder noch nicht schreiben können, magischen Bildern. Die Steckbriefe werden in einer Galerie der Lieblingsfiguren ausgestellt.

### Eigene Heldengeschichten erfinden

Diese Übung sollte nach der Filmsichtung und nach Auseinandersetzung mit der Filmgeschichte und dem Filmerleben der Kinder als vertiefende Variante eingesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler wenden hier ihre – neugewonnenen oder aufgefrischten – Erkenntnisse über Funktionsweisen von (Märchen)Geschichten an.

### *Aufgabe*

Stell dir vor, deine Lieblingsfigur hat ein großes, geradezu lebensbedrohliches Problem, und gerade du bist auserwählt, deiner Lieblingsfigur zu helfen! Insgeheim denkst du vielleicht: Wie soll ich das schaffen, ein so großes Problem zu lösen? Aber du nimmst deinen Mut zusammen und wagst beherzt den ersten Schritt. Deine Lieblingsfigur ist an deiner Seite. In manchen Situationen können ihre besonderen Eigenschaften dir helfen.

Erzähle die Geschichte, wie ihr gemeinsam das große Problem löst. Überlege dafür:

- Was genau ist das Problem? Wie könnte es gelöst werden?
- Gibt es Gegenspieler, die die Lösung des Problems verhindern wollen?
- Welche Hindernisse musst du überwinden? Wer hilft dir?

Für die Lösung des Problems musst du etwas tun, was dir ganz besonders schwerfällt.

- Was ist das?
- Wodurch gelingt es dir, über deinen Schatten zu springen und dieses Schwierige trotzdem zu tun?

### *Variante*

Mehrere Schülerinnen und Schüler finden sich in einer Gruppe zusammen. Ihre Figuren haben ein gemeinsames großes Problem. Die Gruppe überlegt sich eine spannende Geschichte, die die Lösung des Problems beschreibt.

### *Erweiterung*

Der magische Spruch an der Wand, den Leon lesen musste, lautet: „Nur weil es eine Geschichte ist, heißt es nicht, dass sie nicht wahr ist.“

Was bedeutet dieser Satz, bezogen auf deine Geschichte?

## **Bücherschätze entdecken**

### *Bibliothek besuchen*

Die Auseinandersetzung mit dem Film kann – vor oder nach dem Filmbesuch – Anlass sein, mit den Schülerinnen und Schülern eine Bibliothek zu erkunden. Möglicherweise kennen die Kinder ihre örtliche Bibliothek und die dort zu findenden Schätze noch gar nicht.

Am besten ist es, einen Termin mit den Mitarbeitern der Bibliothek zu vereinbaren, zu dem den Schülerinnen und Schülern eine Führung durch die für sie interessanten Bereiche der Bibliothek geboten wird.

Die Kinder haben Gelegenheit, sich in Ruhe umzuschauen und vielleicht sogar schon einen Bücherschatz zu entdecken, den sie gerne ausleihen würden.

### *Erweiterung*

Der Bibliotheksbesuch wird mit einem kleinen Wettstreit verbunden. Die Klasse wird in fünf Gruppen eingeteilt. Jede erhält die Aufgabe, ein Exemplar eines bestimmten Buches in den Bibliotheksregalen zu finden. Folgende Titel werden den fünf Gruppen zugeteilt.

„Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll

„Peter Pan“ von James M. Barrie

„Das Mädchen mit den Schwefelhölzern“ von Hans Christian Andersen

„Rotkäppchen“ von Jacob und Wilhelm Grimm

„Pinocchio“ von Carlo Collodi

Welche Gruppe wird als erste fündig? (Natürlich muss vorher mit der Bibliothek abgeklärt sein, dass die Titel vorhanden sind.)

### *Erweiterung I*

Wird diese Übung im Vorfeld als Einstimmung auf den Film durchgeführt, dann erhalten die Gruppen einen zusätzlichen Arbeitsauftrag. Findet heraus: Wer ist die Hauptfigur in dieser Geschichte? Benennt drei Merkmale dieser Figur!

Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor.

Dabei lässt sich schon gemeinsam fabulieren: Was müsste das für eine Geschichte sein, in der all diese Figuren gemeinsam erscheinen könnten?

Beim Sehen des Films werden die Kinder „ihre“ jeweiligen Figuren sicherlich mit besonderer Aufmerksamkeit betrachten. Bei der Besprechung des Films sollte dann auch gebührend auf diese „Zitate“ aus der Welt der Literatur eingegangen werden.

## **Leons Geschichte**

### *Wichtige Szenen(Bilder) rekapitulieren*

Leons Geschichte wird gemeinsam erinnert und nacherzählt. Die Impulsfragen bieten dafür einen Leitfaden. In das Gespräch werden die drei abgebildeten Szenenbilder (S. 37) einbezogen, um das Lesen von Bildern zu trainieren. Die Schüler erhalten jeder oder in Gruppen eine Kopie der Bilder.

Fragen zu den Bildern:

- Betrachtet jedes Bild genau! Was ist auf dem Bild zu sehen?
- Was geschieht in diesem Moment der Geschichte?
- Was empfinden die Figuren?
- Wie wird das auf dem Bild zum Ausdruck gebracht?
- Warum ist diese Szene wichtig für den gesamten Film?

### Mögliche Impulsfragen

- **Erinnert euch an den Anfang des Films! Wie würdet ihr Leon zu Beginn seiner Geschichte beschreiben?**
- **Warum hat Eleanor die Bücher ausgerechnet Leon und nicht dessen Schwester Alina hinterlassen, obwohl er doch noch gar nicht lesen kann?**
- **Weil er nicht lesen kann, fühlt sich Leon der Welt der Buchstaben ausgeliefert und in ihr verloren. Wie bringt der Film Leons Gefühle zum Ausdruck, wenn er versucht zu lesen? Wie wirken diese Szenen auf euch?**  
(Erinnert euch hierzu an die Szene, als Leon das erste Mal in die Bibliothek geht. Kurze Zeit später hat er einen Alptraum, bei dem er in einem Meer von Buchstaben gleichsam versinkt. Oder später in der Bibliothek fällt das Buch „Alice im Wunderland“ vor ihn. Zunächst sieht er bloß das schöne Bild, doch dann sind nur noch Schriftzeichen zu sehen, und Leon hört die hänselnde Stimme seiner Schwester: „Leon kann nicht lesen!“ Die Buchstaben quellen aus den Büchern, übergroße Buchseiten stellen sich wie ein Spalier um ihn. Die Farbe ändert sich zu Grau. Die Buchstaben und Bücher fallen auf ihn hernieder. Auch die Musik wird bedrohlich.)
- **Welche Hindernisse muss Leon überwinden, um noch rechtzeitig an sein Ziel zu gelangen? Wer hilft ihm dabei?**
- **Wie hat sich Leon am Ende seiner Geschichte verändert? Wodurch sind diese Veränderungen bewirkt worden?**
- **Wie ist das Verhältnis zwischen Leon und seiner Schwester am Anfang des Films? Warum ärgert Alina ihn wohl immer so? Wie verändert sich ihr Verhältnis im Verlaufe des Films?**
- **Welche Märchenfiguren sind euch aus dem Film in Erinnerung geblieben? Handeln sie im Film ähnlich wie in ihren eigenen Märchengeschichten?**
- **Was ist der Antiquitätenhändler Dümpel für ein Mensch? Was zählt für ihn im Leben? Warum ist er wichtig für die Geschichte des Films?**
- **Hat Leons Geschichte selbst etwas Märchenhaftes an sich? Was daran ist wie aus einem Märchen?**
- **Stellt euch einmal vor, was geschehen wäre, wenn Leon es nicht rechtzeitig geschafft hätte, die magischen Worte vorzulesen. Was wäre dann mit all den Märchen passiert? Was wäre mit den Kindern auf der Welt geschehen?**
- **Im letzten Moment konnte Leon plötzlich die magischen Worte vorlesen. **Erinnert ihr euch noch an den Satz? („Nur weil es eine Geschichte ist, heißt es nicht, dass sie nicht wahr ist.“) Was könnte dieser Spruch bedeuten?****

### Schlussbild zeichnen

Leons Geschichte endet in der Bibliothek. Die geretteten Märchenfiguren applaudieren ihrem Helden. Leons Schwester ist dabei. Zum Schluss liest er ihr aus „Alice im Wunderland“ vor. Die Kamera entfernt sich, reist um die Welt, wo überall Märchen gelesen oder vorgelesen werden.

Die Schülerinnen und Schüler erinnern sich an das Ende der Geschichte.

- **Wie hat euch das Ende gefallen? Was hat euch besonders gut gefallen?**
- **Welches Bild entsteht vor eurem inneren Auge, wenn ihr an den Schluss denkt?**

Dies kann ein Bild aus dem Film, aber auch ein neu erdachtes Bild sein. Die Schülerinnen und Schüler gestalten „ihr“ Schlussbild als Zeichnung oder z. B. auch als „Lichtbild“ mit bunten Folien und Folienstiften auf Overhead-Folien.

### Das Gefühl, ein Held zu sein

#### Spiel

Am Ende wird Leon von den Märchenfiguren als Held gefeiert und bekommt von ihnen einen warmen Applaus. Das ist ein tolles Gefühl, das jedes Kind einmal erleben sollte, auch als Ansporn für die Zukunft. Das folgende Spiel macht das möglich.

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen zu einem Spalier von Applaudierenden auf. Jedes Kind darf, in der Rolle einer selbstgewählten Figur, einmal durch dieses Spalier laufen oder vielleicht besser schreiten, um den Applaus, die Anerkennung und den Zuspruch der anderen auch richtig genießen zu können.

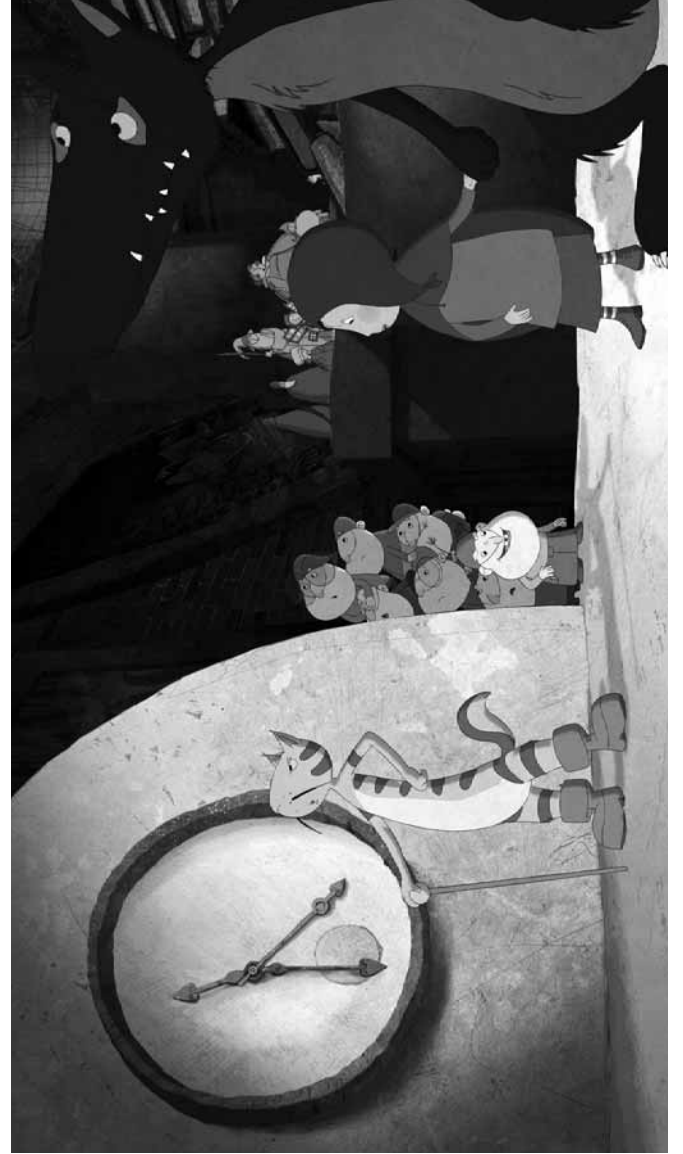
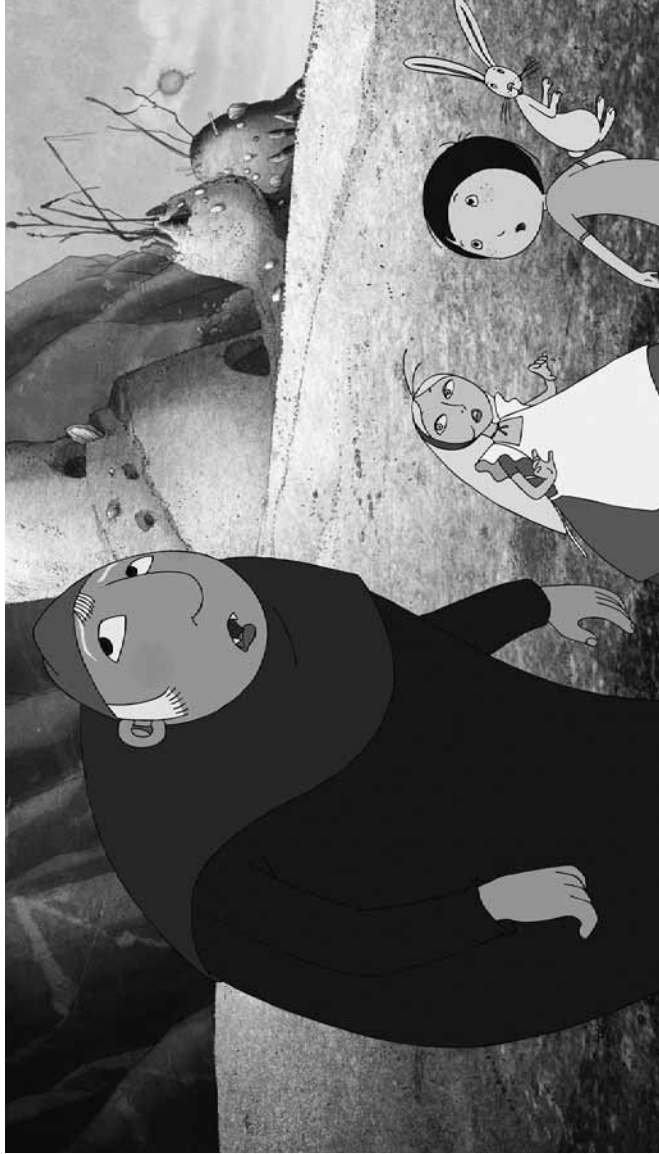
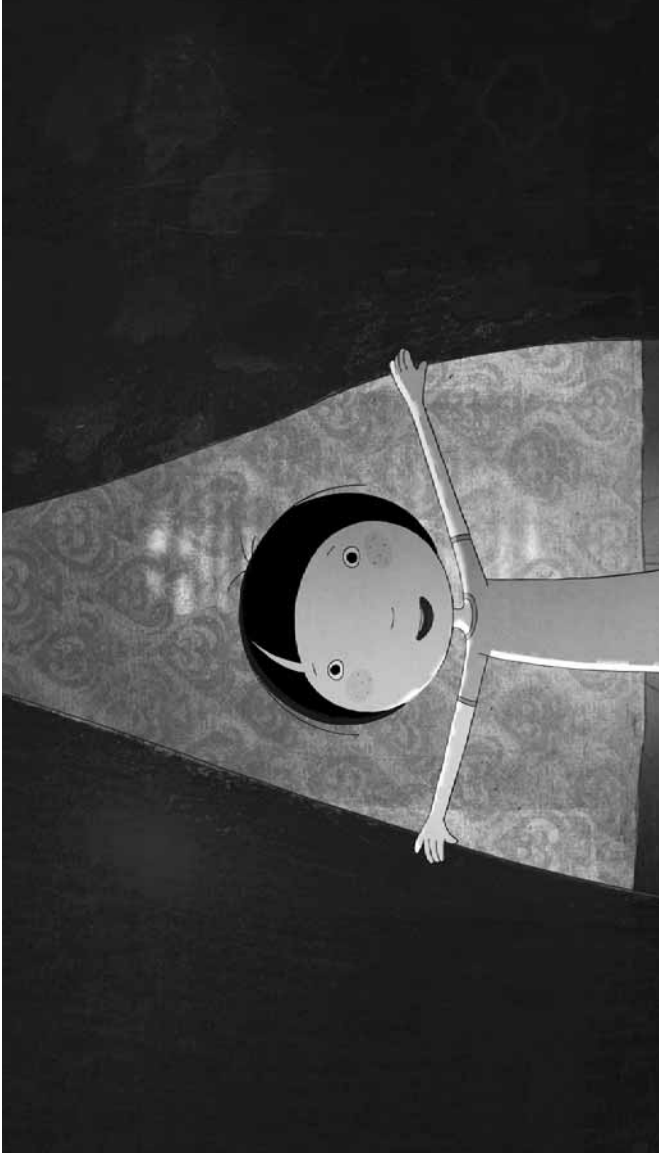
Bevor ein Kind durch das Spalier geht, stellt es sich an dessen Kopfseite auf und sagt, in welche Rolle es schlüpfen will und für welche Heldentat, für welche Leistung oder für welche besondere Eigenschaft es Applaus erhalten möchte. Zum Beispiel: „Ich bin Leon, und ich habe die Welt der Bücher gerettet.“ Damit schreitet das Kind durch das Spalier. Die Spalierstehenden applaudieren und sparen nicht mit bewundernden Worten, die die Heldentaten beschreiben.

Die gewählte Figur muss sich nicht auf den Film beziehen, sondern kann auch frei bestimmt werden.

Eine wichtige Regel: Niemand darf für seine Wahl verlacht werden! Alle erhalten Applaus, Lob und Anerkennung!







### Die Märchen in „Leon und die magischen Worte“

Besonders hervorgehoben mit einer tragenden Rolle für Leons eigenes Märchen und seine Entwicklung zum Helden sind die Figuren Alice aus „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll, der Oger aus Charles Perraults „Der kleine Däumling“ und die 13. Fee aus „Dornröschen“ der Brüder Grimm, das vor ihnen schon Perrault in seine Märchensammlung aufgenommen hatte.

Die **Alice** im Film ist eine kleine Hommage auf ihren freigeistigen Schöpfer. In ihrer eigenen Buch-Geschichte ist Alice aus Langeweile eingeschlafen, als ihr die große Schwester aus einem allzu langweiligen Buch vorlas. Hier ist ausgerechnet sie es, die den geschichtenhungrigen Leon verzaubert und ihn dazu bringt, lesen zu lernen. Zugleich kann sie mit ihm fühlen und ihm Mut machen, denn sie hat sein Schicksal bereits erlebt: Auch sie wird in ihrer Geschichte zu einem Winzling und muss sich in einer ihr fremden Welt durchschlagen.

Der kinderfressende **Oger** bringt mehrere Elemente aus seinem Ursprungsmärchen in Leons Abenteuer ein: Er zeichnet sich durch eine hünenhafte Gestalt mit nur erbsengroßem Hirn aus. Der kleine Däumling überlistet ihn bei der Übernachtung im Haus des Ogers, indem er die Mützen seiner Brüder mit den Kronen der Töchter des Ogers vertauscht, so dass dieser seine eigenen Kinder tötet. Letztlich stiehlt der Däumling dem Oger auch dessen Siebenmeilenstiefel.

Leon ist nach der Verwandlung ebenfalls daumengroß und damit dem Däumling sehr ähnlich. Allerdings kann er mit dem Oger Freundschaft schließen. Auf dessen Rücken wird der für Däumlinge endlos lange Strand wie mit Siebenmeilenstiefeln überschritten. Der Oger bringt auch, unter Androhung seiner menschenfressenden Neigung, die böse Fee dazu, Leon endlich wieder in seine normale Menschengestalt zu verwandeln. Nachdem der Oger als Märchenfigur in Deutschland lange eher in Vergessenheit geraten war, erlebte er in den letzten Jahren einen wahren Boom: Nicht nur in den höchst erfolgreichen vier „Shrek“-Animationsfilmen spielt er die Hauptrolle. Auch in vielen Rollenspielen (auf Papier oder computergestützt) sind die Oger eine feste Größe geworden. Insofern bietet die Figur eine wunderbare Gelegenheit, sich auf „Ahnensuche“ zu begeben und dabei auf Märchen als „Urgeschichten“ zu kommen.

Viele Motive aus „**Der kleine Däumling**“ kennen die Kinder wohl eher aus „Hänsel und Gretel“ der Brüder Grimm: die Hungersnot, das mehrmalige Zurücklassen der Kinder im Wald, die Kieselsteine als Wegweiser, die dem gleichen Zweck dienenden, aber von

Vögeln gefressenen Brotkrumen, die Zuflucht im Haus eines bösen Wesens, das die Kinder verspeisen will. Andere Elemente – vor allem das Vertauschen der Kopfbedeckungen – sind als Motiv von Afrika über den Nahen Osten bis nach Asien verbreitet.

Die **13. Fee** in »Dornröschen« wird vom König – aus Mangel an einem weiteren goldenen Gedeck – nicht zum Fest anlässlich der Geburt seiner Tochter eingeladen. Sie erscheint aber trotzdem und belegt die Prinzessin mit dem Fluch, das Mädchen werde sich in seinem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen. Die 12. Fee kann die Verwünschung zwar nicht aufheben, aber wenigstens zum hundertjährigen Schlaf abmildern. Während die böse Fee für den weiteren Verlauf von »Dornröschen« keine weitere Bedeutung mehr hat, intrigiert sie bei Leon bis zum Schluss immer wieder in der doch recht tragenden Rolle als unversöhnlich Verletzte. Dornröschen selbst wird bei Leon dagegen zu einer Nebenfigur.

**Pinocchio** und sein Ziehvater Geppetto stammen aus der Feder des Italieners Carlo Collodi. Mit ihrer naseweisen Fantasie bringt die zum Leben erwachte Puppe im Original sich und den alten Geppetto in manch schwierige Situation. Für Leon wird Pinocchio zum wichtigen Impulsgeber, indem er ihm eine Zauberbrille vorgaukelt. Auch für die Märchen wird er mit seinen gewagten Ideen zum Retter. Pinocchios Metamorphose entspricht in gewisser Weise Leons Entwicklung, der aus seiner behüteten Märchenwelt heraus muss, um sich im echten Leben zu bewähren. Dafür braucht es manchmal etwas Wagemut, von dem Pinocchio im Überfluss hat.

„**Das Mädchen mit den Schwefelhölzern**“ ist eines der bekanntesten Märchen von Hans Christian Andersen. Es ist die tragische Geschichte eines armen Mädchens, das am Silvesterabend Zündhölzer verkauft und letztlich erfriert – Trost findend nur in einer Fieberfantasie von der Großmutter. Bei Leon ist das Mädchen zwar eine sehr ruhige Figur, die jedoch zuversichtlich und völlig angstfrei ihren größten Schatz, das Zündholz, dem noch unsicheren Helden anvertraut. Damit gibt sie ihm erstens einen immensen Vertrauensvorschuss und zweitens ein lebenswichtiges Instrument an die Hand.

Das **Aschenputtel** taucht in der Variante von Charles Perrault als „Cendrillon“ auf, mit der dazugehörigen Kürbiskutsche und den in Apfelschimmel verwandelten Mäusen. Diese Variante, die auch die bekannte Walt-Disney-Verfilmung von 1950 („Cinderella“) prägte, unterscheidet sich in einigen Punkten von der Erzählung der Brüder Grimm.

Wieder andere Schwerpunkte setzt der deutsch-tschechische Filmklassiker „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“ von 1974. Auf die Unterschiede in den Varianten kann, muss aber nicht hingewiesen werden.

„**Rotkäppchen**“ ist ebenfalls noch vor den Brüdern Grimm in der Märchensammlung von Charles Perrault erschienen. In Ungarn sowie im österreichischen Burgenland ist die Figur als Piroshka bekannt. Über die häufigste Interpretation als Warnung junger Mädchen vor sexuellen Übergriffen durch Männer – das Rot der Kappe als Symbol für die (erste) Monatsblutung, der Wolf als Sinnbild für triebhafte Gier – setzt sich der „Leon“-Regisseur Dominique Monféry charmant hinweg, indem er Rotkäppchen und den Wolf zu vollkommen unschuldigen, innigen Freunden macht.

„**Schneewittchen**“ ist eines der bekanntesten Märchen der Brüder Grimm mit starker Zahlen- und Farbsymbolik. Im Gegensatz zum Märchen gelingt es den 7 Zwergen in „Leon und die magischen Worte“, die Schöne vor dem Biss in den giftigen Apfel zu bewahren, den sie folglich etwas lustlos mit sich herumträgt.

„**Der gestiefelte Kater**“ hat vermutlich italienische Ursprünge, wurde von Giovanni Francesco Straparola aufgezeichnet und von Charles Perrault sowie den Brüdern Grimm variiert. Thematisch stehen die Ungerechtigkeiten bei der lange Zeit üblichen Erbteilung im Mittelpunkt, wobei der Kater die Rolle desjenigen übernimmt, der sich mit einer schlechten Ausgangsposition nicht abfindet, sondern frech und trickreich dennoch sein Glück macht. Von seinem Mut kann Leon sich inspirieren lassen.

**Gulliver** aus „Gullivers Reisen“ von Jonathan Swift ist eine Figur aus dem irischen Raum. Von den ursprünglich vier sind die beiden als Kinderbuch erschienenen Teile der Reisen ins Zwergen- und ins Riesenland am bekanntesten. Damit hat Leon einen weiteren Helden in seinem Umfeld, der sich mit Veränderungen der Proportionen bestens auskennt und ein eher besonnener Vertreter seiner Art, der Abenteuerreisenden, ist.

Ebenfalls aus dem anglophonen Raum kommen **Peter Pan** und dessen Gegenspieler **Captain James Hook**. In gewisser Weise ist Peter Pan Leons Alter Ego, will er doch niemals erwachsen werden. Er zieht sich vor der Realität auf seine imaginäre Insel „Nimmerland“ (Neverland) zurück – so wie Leon in seine Märchenwelten. Er, der sich seines Heldentums gewiss ist und Leon anspornt, hat amüsanterweise selbst seinen Gegner verloren – an die Feigheit, die Captain Hook bis in die Zehenspitzen gefahren ist.

