

OOOPS! DIE ARCHE IST WEG (OOOPS! NOAH IS GONE...)

Deutschland 2014

Filmlänge: 85 Min.

Regie: Toby Genkel und Sean McCormack

Genre: Computeranimation, Abenteuerfilm, Komödie

FSK beantragt ab 0 Jahren, besonders geeignet von 6 bis 9 Jahre

Kurzzinhalt

Die Sintflut kommt! Alle Tiere suchen auf der Arche Noah Zuflucht – doch nicht alle dürfen an Bord. Die Nestrier Finny und sein Vater Dave verkleiden sich als Grympkatzen, sehr zum Missfallen von Grympmama Kate, und verschaffen sich so Zutritt aufs Schiff. Das Grympmädchen Leah und Finny verpassen allerdings die Abfahrt und sind ganz auf sich gestellt, um vor der rasch steigenden Flut und anderen Widrigkeiten zu fliehen und die Arche einzuholen. Dass die beiden unterschiedlicher nicht sein könnten, erschwert die Lage: Der gutmütige Finny will seine neue Freundin am liebsten knuddeln, während Leah deutlich macht, dass sie Einzelgängerin ist. Als dann auch noch eine sehr behäbige „Riesenschnecke“ und ihr gut gelaunter Schmarotzer dazu stoßen, wird die Odyssee nicht weniger gefährlich, aber das Team bewährt sich schließlich. Die besorgten Eltern versuchen währenddessen mit allen Tricks, die Arche zu wenden – ein Wettlauf gegen die Zeit...

Besonderheiten:

- Regisseur Toby Genkel hat unter anderem den Animationsfilm DAS DOPPELTE LOTTCHEN (2007) inszeniert und war für das Storyboard von LAURAS STERN UND DAS TRAUMMONSTER (2011) verantwortlich
- Prominente Stimmen: Christian Ulmen spricht Finnys Vater, Katja Riemann ist als Leahs Mutter zu hören.
- Thematisch vergleichbar mit DIE PROPHEZEIUNG DER FRÖSCHE (R: Jacques-Remy Girerd, 2003), ICE AGE 2 – JETZT TAUT'S (R: Carlos Saldanha, 2006)

Kernthemen, Anregungen und Stichworte

- Ethik / Religionsunterricht / Geschichte
 - Sintflut und Arche Noah
 - Heimat, Zuhause: Finny und sein Vater Dave ziehen häufig um, weil sie sich nirgendwo heimisch fühlen. Erst ganz am Ende der Geschichte wird aufgelöst, warum das so ist bzw. wohin sie wirklich gehören. Was bedeutet „Heimat“? Was heißt „sich zuhause fühlen“?
 - Zusammenhalten, Teamgeist: Unterschiedlicher könnten die vier Gefährten nicht sein, die vor der Sintflut flüchten. Wie ergänzen sie sich? Worin liegen ihre Stärken (und Schwächen)?
 - Die vier Gefährten sind Außenseiter, gehören nicht „dazu“. Wieso ist das so? Am Ende hat jeder seinen Platz in der Welt gefunden. Was bedeutet das?
 - Fantasiewesen: Grymps und Nestrier gibt es nicht in Wirklichkeit, aber sie sind mit ganz realistischen Eigenschaften ausgestattet. Inwiefern spiegeln sich ihre Charakter in ihrem Äußeren wider (der bunt-fröhliche Nestrier, die düster-feindselige Grympkatze)?
 - Wofür sind Nestrier berühmt (Nestbau), was ist für Grymps charakteristisch (Einzelgänger)?
 - Auch die anderen Tiere sind durch bestimmte Eigenschaften charakterisiert, etwa der „affige Affe“ oder der eitle Löwe, der König der Tiere, dem vor allem an seiner schönen Löwenmähne gelegen ist. Welche Eigenschaften haben die anderen Tiere auf der Arche, wie sind diese umgesetzt?
- Biologie
 - Arten: Von jeder Art durften nur zwei auf die Arche. Welche Tierarten sind im Film vertreten? Welche Tierarten sind bekannt? Wer ist mit wem verwandt?
 - Fleischfresser und Pflanzenfresser: Welche Gattungen gehören zu wem? Wovon ernähren sie sich? Wer hätte sich auf der Arche gut miteinander vertragen?