

25.

INTERNATIONALES
TRICKFILM FESTIVAL
FESTIVAL OF ANIMATED FILM
STUTTGART '18
APRIL 24 – 29, 2018



Materialien für den Einsatz im Unterricht

VOYAGERS

Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit

Voyagers ist ein computeranimierter 3D-Film des französischen Regisseurs Gauthier Ammeux aus dem Jahr 2017. Der Film beinhaltet die Schwerpunkte: Reisende, Weltraum, Astronauten, Raumfahrt, Freunde und Feinde und gegenseitige Hilfe.

Der Film **Voyagers** setzt sich mit mehreren Themen auseinander und ist für Klasse 1-4 in der Grundschule und von Klasse 5-7 an weiterführenden Schulen geeignet. Ziel der Unterrichtseinheit ist es, diese Themen zu besprechen und selbst kreativ zu werden.

Durch die Auseinandersetzung mit den Themen können mehrere Entwicklungsbereiche der Kinder und Jugendlichen zum Tragen kommen. Die soziale Kompetenz wird durch das Erzählen von eigenen Reiseerfahrungen gefördert (Kommunikationsfähigkeit, Empathie und Reflexion). Bei den gemeinsamen Produktionen wird die Teamarbeit unterstützt. Auf der kognitiven Ebene wird das spezifische Wissen über die verschiedenen Sachgebiete erweitert.

Der Film kommt ohne Sprache aus und wird von Klasse 1-7 empfohlen. Einige Themen nehmen auch Bezug auf den Bildungsplan der weiterführenden Schulen, z.B. Gesetze der Naturwissenschaft, aber auch Technik und Kunst.

Nach der Sichtung und Rezeption können die Kinder und Jugendlichen aktiv an der Gestaltung eines Trickfilms mitwirken. Es werden zwei **eigene Medienproduktionen** vorgestellt. In der ersten wird ein Koffer in einem Stop-Motion Film gepackt. Die Zusammenarbeit während der Produktion fördert die Zusammenarbeit im Team und die eigene Kreativität. In einer zweiten Produktion wird eine Raketenfahrt ins All gefilmt. Hier werden die Kinder auch das Stop-Motion Verfahren nutzen um einen Raketenstart und eine Reise ins All von zwei Astronauten zu basteln. Zusätzlich werden noch Alternativen vorgestellt, die die Themenbehandlung auch ohne den Einsatz von technischen Hilfsmitteln gewährleistet.

Zielgruppe
Klasse 1-7



Bezüge zum Bildungsplan

- kreatives Arbeiten mit Medien
- MeNuK: Der Weltraum, Raumfahrt, Raumstationen
- Physik: Die Schwerkraft

DER FILM

Inhalt

Ein Tiger wird im Dschungel von einem Ureinwohner gejagt, der einen Giftpfeil auf ihn schießen will. Im letzten Moment springt der Tiger von einem Baum und landet in einem Raumschiff, das mitten auf einer Lichtung steht und gerade startet. Das Raumschiff dockt wenig später an eine Raumstation an. Ein Astronaut steigt aus der Rakete, bepackt mit einer Pflanze aus dem Dschungel, die er vermutlich erforschen will. Diese stellt er in sein Labor. Danach schwebt er in eine Kommandobrücke und füttert seinen Fisch, der dort in einem Aquarium steht. Durch einen Schalter setzt er die Schwerelosigkeit außer Kraft. Als er in den langen runden Gang der Raumstation zurückgehen will, steht der Tiger vor ihm

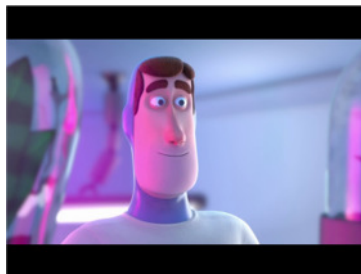


und scharrt mit den Krallen auf dem Boden. Eine Jagd beginnt, bei der der Astronaut in letzter Sekunde wieder die Schwerelosigkeit in Gang setzt, die der Tiger natürlich nicht kennt. Ausversehen stößt dieser mit seinen Tatzen das Fischglas um und hat somit ein neues Opfer gefunden. Als er das schwebende Glas erhaschen will, fällt das gesamte Wasser in dem der Fisch schwimmt,

als ganze Kugel heraus und schwebt frei in der Luft. Das Glas fällt dem Tiger durch eine unglückliche Bewegung direkt auf dem Kopf, der nun darin gefangen ist. Die Wasserkugel hingegen spült sich ausversehen die Toilette hinunter und schwebt nun gefroren durchs All.

Der zweite blinde Passagier macht sich nun bemerkbar, denn auch der Ureinwohner ist in die Rakete gesprungen und sucht immer noch nach dem Tiger. Der Astronaut bewaffnet sich in der Zwischenzeit mit einer Notfallpistole um den Tiger ruhig zu stellen. Doch er trifft nicht auf ihn, sondern auf den Ureinwohner, der das Weltall durch das riesige Glas in der Raumstation betrachtet. Die beiden stehen sich bewaffnet gegenüber. In diesem Moment fliegt der Fisch von außen gegen das Glas und der Astronaut nutzt die Gunst der Stunde und flieht. Er zieht seinen Raumanzug an und will den Fisch retten. Doch die mit ihm verbundene Leine ist zu kurz.

In der Raumstation hat der Ureinwohner den Tiger gefunden und jagt ihn. Durch den Rückstoß seines eigenen Giftpfeils, den er auf ihn schießen will, fällt er auf den Alarmknopf und löst die Anzugfunktion aus. Die Türe zum All öffnet sich und er fliegt hinaus. Der Sog durch die offene Tür zieht auch den Tiger an und nun hängen die beiden aneinander und knallen beide mit hoher Geschwindigkeit auf den Astronauten, der immer noch den Fisch fangen will. Nur der Ureinwohner erwischt im letzten Moment die Leine- er ist nun der einzige der die anderen noch retten kann. Da der Tiger nun den Fisch endlich festgekrallt hat und der Astronauten den Tiger am Schwanz packt und mit der anderen Hand den Ureinwohner erreicht, sind nun alle, durch mehrere glückliche Fügungen, gerettet.



Daten zum Film

Titel:
"Voyagers"

Genre:
3D-
Computeranimation

Regie:
Gauthier Ammeux

Land:
Frankreich, 2017

Länge:
8 min

Themenschwerpunkte

Der Film beinhaltet mehrere Themenschwerpunkte.

Es geht zunächst um die Reise und die Reisenden an sich. Im Film sind es alle vier Protagonisten, die sich auf eine Reise begeben, freiwillig oder unfreiwillig. Zwei von ihnen haben sich auf die Reise entsprechend vorbereitet, die anderen beiden treffen auf eine völlig unerwartete Situation.

Ein weiterer Schwerpunkt ist der Weltraum und die Raumfahrt.



Einer der Protagonisten ist ein Astronaut und wohnt derzeit auf einer Raumstation im All und forscht dort. Auch der Fisch wurde dementsprechend vorbereitet und ist sozusagen ein Forschungsobjekt und eventuell auch der Gefährte des Astronauten in der Einsamkeit.

Somit ergibt sich das weitere Thema Freundschaft und Feindschaft, bzw. Jäger und Gejagte. So stehen die Protagonisten bis zum Schluss des Films in ständig wechselnden Freund und Feind-Beziehungen zueinander.

Am Schluss des Films geht es um das Thema Hilfe. Bevor es zu einem bitteren Ende kommt, helfen sich die Protagonisten gegenseitig und retten sich.

Charaktere und Beziehungen



Die vier Protagonisten stehen in ständig wechselnden Beziehungen zu einander.

Sie befinden sich meist nicht auf der gleichen Ebene, entweder sind sie sich freundlich oder feindlich gestimmt.

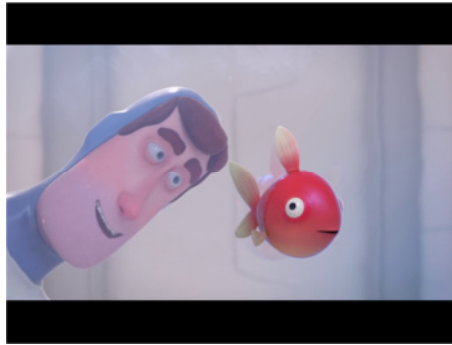
Eine Ausnahme bildet das Duo Fisch und Astronaut. Der Fisch scheint für ihn ein Freund im All zu sein, um den er sich liebevoll kümmert.

Ansonsten jagen sich die anderen Protagonisten. Der Tiger flieht vor dem Ureinwohner, weil ihn dieser mit einem Giftpfeil betäuben will. Der Astronaut flieht vor beiden, weil er mit den zwei blinden Passagieren im All überhaupt nicht gerechnet hat und sich sichtlich nicht verteidigen kann.

Der Fisch hat nur einen Feind, den Tiger, der ihn einfach nur als Futter betrachtet.

Der einzige der keinen Feind hat ist der Ureinwohner, der eigentlich im All völlig fremd ist, sich aber schnell auf seine Instinkte verlässt und doch die größte Angst verbreitet.

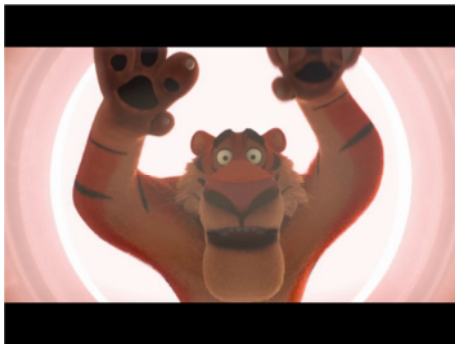
Erst als alle nur „am seidenen Faden“ im All hängen und sterben könnten, helfen sie einander.



Formal-ästhetische Aspekte

Auf der **Bildebene** fällt zunächst auf, dass der Zuschauer von Beginn des Films an nicht darauf schließen kann, wo und wie die Geschichte endet. Denn sie beginnt in einem Dschungel, in dem alles grün und üppig bewachsen ist. Die Geräusche der Umgebung sind hörbar und alles ist sehr ursprünglich und unberührt. Als der Tiger in die Rakete springt, wirkt dies sehr unwirklich und unecht.

Auf der Raumstation ist alles künstlich und mit fast schon futuristischer Technik ausgestattet. Der Tiger und der Ureinwohner sind hier sichtlich fehl am Platz. Die Farben auf der Raumstation sind hauptsächlich weiß und alles wirkt sehr steril.

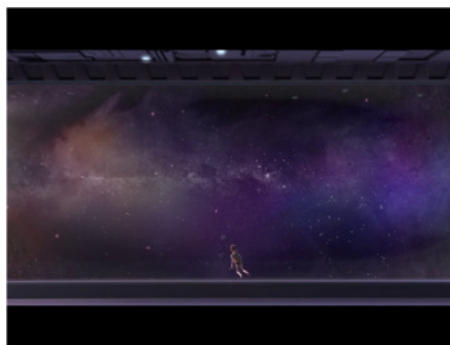


Im Film wird überwiegend eine **Kameraperspektive** benutzt. Meistens werden die Protagonisten in der Normalsicht gezeigt, das heißt die Kamera befindet sich auf Augenhöhe der gefilmten Objekte. In einigen Szenen wird auch die Auf- und Untersicht gezeigt, z.B. als der Tiger über dem Astronauten schwebt und sich deren Blicke treffen. Der Tiger wirkt hier überlegen, da er über dem

Astronauten schwebt und somit aus der Untersicht gezeigt wird.

Die **Kameraeinstellungen** sind sehr facettenreich. Fast alle Einstellungen sind im Film zu finden, z.B. die Supertotale, die Totale und die Nahaufnahme.

In der **Supertotalen oder Panorama-Ansicht** steht die Umgebung, in der sich die Protagonisten befinden, im Fokus. Als der Ureinwohner das All durch die Scheibe betrachtet, wird die Weite des Weltraums so deutlich gemacht. Er sieht wahrscheinlich zum ersten Mal den Weltraum und fühlt sich wahrscheinlich sehr klein und staunt über den überwältigenden Anblick.



Begriffe

Bildebene

Tonebene

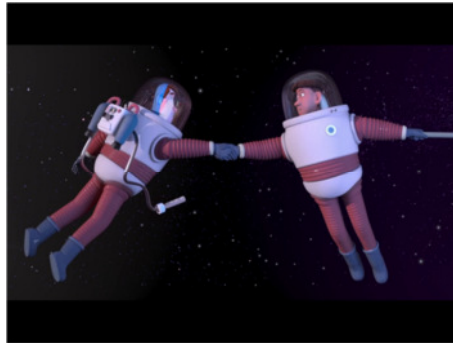
Kameraperspektive

Kameraeinstellung



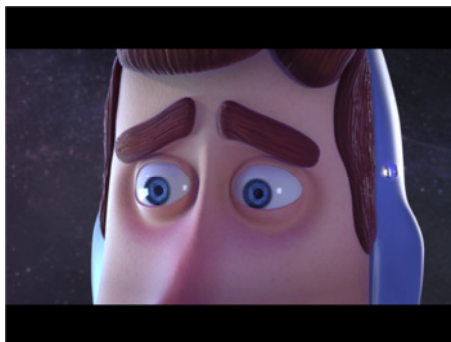
In der Totalen sind alle Protagonisten zu sehen und stehen im Mittelpunkt des Geschehens ohne die Kulisse völlig auszublenden. Als die vier Protagonisten alle an einem Seil hängen wird dies sehr deutlich gezeigt. Wenige Momente zuvor hätten sie sterben können, denn sie schweben verloren im All.

Die Halbtotale wird vor allem dann benutzt, wenn eine körperliche Aktion oder Bewegung gezeigt wird. Als der Urweinwohner im Film den Astronauten festhält und dabei lächelt, wird klar dass sich die beiden in dieser außer-gewöhnlichen Situation helfen, da es um Leben und Tod geht.



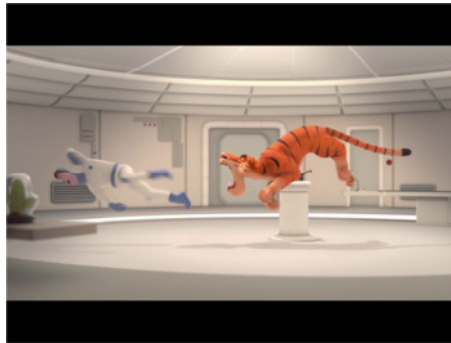
Die Nahaufnahme wird im Film dann benutzt, wenn es um die Körpersprache der Protagonisten geht, man Mund und Augen besser erkennen kann oder wenn sie im Dialog zueinander stehen. Als der Astronaut sich bewaffnet, ist ihm die Angst vor den zwei Eindringlingen deutlich ins Gesicht zu schreiben.

In einer **Detailaufnahme** wird die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Sache gelenkt, entweder um eine sehr persönliche Gefühlsregung zu zeigen oder um vor etwas abzuschrecken. Das Detail soll in jedem Fall bestimmte Gefühle beim Zuschauer auslösen. In diesem Bildbeispiel wird der Ausschnitt von der Nahaufnahme in die Detailaufnahme vergrößert, damit die Angst des Astronauten noch deutlicher sichtbar ist, da man nun auch eine einzelne Schweißperle erkennen kann.



Auf der Bildebene werden auch die trickfilm-spezifischen Merkmale sichtbar.

Nur in einem Trickfilm ist es möglich, dass diese vier Protagonisten an einem Ort zusammen treffen. Im wahren Leben würden wahrscheinlich ein Tiger und ein Ureinwohner kaum auf einer Raumstation überleben. Und sie würden sich auch



nicht im All retten. Auch die Darstellung des Humors im Film ist sehr wichtig und erinnert an den Slapstick (körperbezogene, visuelle und wortlose Komik in einem Stummfilm). Die überzogene Mimik der Protagonisten trägt sehr dazu bei. Z.B. der Ausdruck des Tigers, als er sich davonschleicht, obwohl er vom Ureinwohner schon längst entdeckt wurde. Er tut so, als hätte er dies nicht bemerkt.

Ein weiteres Beispiel für eine witzige Szene mit überzogener Mimik ist, als der Tiger in der Raumstation schwebt und den Astronauten auffressen will, aber durch das Schweben nicht vorwärts kommt und umsonst sein großes Maul aufsperrt.

Auf der **Tonebene** wird das Geschehen von Musik, verschiedenen Sounds und Geräuschen begleitet. Der Film kommt ohne Sprache aus und ist somit universal verständlich. Im ganzen Film sind verschiedene Geräusche zu hören, die die Bildebene stark verstärken. Fast ausnahmslos jede Bewegung und Emotion wird vertont: die Geräusche im Dschungel, die Geräusche der Rakete, die einzelnen Technikgeräusche in der Raumstation (Türen, Griffe, Schalter, Alarm) und die nonverbale Kommunikation (Seufzen, Lachen, Ächzen usw.). Wenn die Protagonisten einen Helm tragen und im Bild sind oder der Fisch in seinem Glas gezeigt wird, wirkt der Ton dumpfer und der Eindruck entsteht, man wäre ebenfalls in einem Astronautenhelm bzw. in einem Fischglas.

Die Soundeffekte (künstlich hergestellter Klang) verstärken die Atmosphäre des Films ebenfalls, wie z.B. der „Sound“ des Weltraums, außerhalb und in der Raumstation, wird durch einen sehr tiefen künstlich erzeugten Ton mit viel Hall dargestellt, um das Gefühl der Weite und der Unendlichkeit zu erzeugen.



Die Musik ist eine weitere Komponente, die den Film in die richtige Stimmung versetzt. Eine heitere Melodie im Stile des Synthiewaves, einer elektronischen Musikrichtung, die von Science Fiction Filmen und Videospiele der 80er Jahre beeinflusst ist, verleiht dem Film die entsprechende Atmosphäre. Die Musik kann auch als Neo – oder ElektroPop (moderne elektronische Popmusik) im weitesten Sinne bezeichnet werden und setzt die Nutzung von elektronischen Instrumenten wie Synthesizern, Samplern und Drumcomputern voraus. Bekannte Vertreter sind unter anderem Depeche Mode, Alphaville und Kraftwerk.

FILMREZEPTION

Methoden und Tipps

In diesem Abschnitt werden Vorschläge gemacht, wie sich Lehrer und Schüler der Materie nähern können. Die Themen können in einem Vorgespräch angesprochen und in einem Nachgespräch vertieft werden. Daran knüpft der produktive/aktive Teil zum Film an. Selbstverständlich können die Unterrichtseinheiten, je nach Wunsch, verlängert und erweitert werden.

Vor der ersten Sichtung können den Kindern auch schon einige Beobachtungsfragen gestellt werden, die sie dann nach dem Film beantworten:

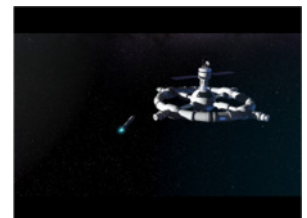
- Wer jagt den Tiger zu Beginn des Films?
- Was passiert dann?
- Was hat der Astronaut auf der Erde gesammelt?
- Weißt Du was Schwerkraft ist?
- Wer jagt wen in der Rakete?
- Was passiert mit dem Fisch im Weltraum?
- Wie geht die Geschichte aus?

Fragen zum Thema Reise und Reisende:

- Wer reist im Film und wohin?
- Wohin bist Du schon gereist?
- An was muss man bei einer Reise denken?
- Hast Du schon mal einen Koffer gepackt?
- Was gehört hinein?
- Wie kann man reisen? (Flugzeug, Zug, Schiff usw.)

Fragen zum Thema Raumfahrt:

- Was wisst ihr über die Raumfahrt?
- Was machen die Astronauten überhaupt auf einer Raumstation?
- Wie können sie dort oben überleben?
- Wie essen und trinken Astronauten im All?
- Was wisst ihr über den Weltraum?
- Ist es kalt oder warm im Weltraum?
- Was ist die Schwerelosigkeit?



Fragen zu den ästhetischen Aspekten des Films:

- Was hat Euch am besten gefallen und warum?
- Nennt ein Beispiel für eine Kameraperspektive
- Welche Musik ist im Film zu hören?

Fragen zum Thema Trickfilm:

- Wisst ihr wie ein Trickfilm entsteht?
- Welche Trickfilme kennt ihr?
- Kennt ihr einen Film in dem die Figuren durch Computertechnik zum Leben erweckt wurden?



Vorschläge für das Nachgespräch:

Um auf die Machart in einem Trickfilm näher einzugehen, wird erklärt, dass es sich im Trickfilm wirklich um einen „Trick“ handelt, bei dem von Bild zu Bild je eine kleine Veränderung vorgenommen wird. Die Kinder können auch von ihren Lieblingstrickfilmen berichten und erzählen. Dies gibt vor allem auch Lehrern Einblick darüber, für welche Filme sich die Kinder zurzeit interessieren und es ergeben sich eventuell neue, zusätzliche Projektideen zum üblichen Lehrplan. Es gibt eine Vielzahl an Trickfilmen die computeranimiert sind, so z.B. Toy Story, Findet Nemo, Alles steht Kopf, Oben, Madagaskar usw.

Das Thema Reise und Reisende ist ein Hauptthema des Films und lässt der Themen-annäherung im Unterricht viel Raum. Die Kinder können selbst von Reiseerfahrungen erzählen- wohin sind sie gereist, mit wem und wie lange?

War die Reise einfach oder beschwerlich? Verschiedene Reisewege können besprochen werden: Wie ist es mit dem Auto/Flugzeug/Bus/Schiff/Zug zu reisen?

An was müssen Reisende denken und was ist wichtig?

Daran anknüpfend ist die Reise ins All. Hier kann besprochen werden, wer überhaupt ins All reisen darf und welche Voraussetzungen dieser Reisende mit sich bringen muss. Dazu können sich die Kinder Gedanken machen, was die Menschen im All, also die Astronauten/Kosmonauten dort tun und wie es möglich ist, zu überleben.

Ein weiteres Thema ist der Weltraum an sich und die daran verbundenen physikalischen Gesetze, wie z.B. die Schwerkraft. Warum sind wir schwerelos im All? Wie ist die Temperatur im All? Kann man dort normal essen und trinken?

Im Anhang sind einige Literaturtipps angegeben, die die Annäherung an die Materie unterstützen. Zusätzlich sind auch Weblinks angegeben, die sich mit den Themen spielerisch auseinandersetzen, wie z.B. ein Weltraumquiz des SWR.

EIGENE MEDIENPRODUKTION

1. Kofferpacken

Diese Einheit kann auf zwei Tage verteilt werden.

Am ersten Tag besprechen die Kinder mit ihrem Lehrer eine Reisevorbereitung. In welches Land möchten Sie gerne reisen und welche Kleidungsstücke müssen dafür mitgenommen werden? Ist es dort warm oder kalt? Gibt es ein Gewässer oder Berge? Wird eine Jacke benötigt oder Wanderschuhe?

Dann besprechen die Kinder welches Kleidungsstück sie von zuhause mitbringen können. Natürlich können auch weitere Reisebegleiter, wie eine Luftmatratze oder ein Schwimring, eine Sonnenbrille, eine Sandschaufel oder ein Buch mitgebracht werden.

Der Lehrer/die Lehrerin stellt am nächsten Tag die fehlenden Dinge und einen Koffer oder eine Tasche zur Verfügung.

Nun wird erklärt wie man am besten einen Koffer packt: z.B. schwere Dinge wie Schuhe und Hosen nach unten, T-Shirts und leichte Hosen werden gerollt, Lücken werden gefüllt usw.

Die Kinder können nun ihre mitgebrachten Dinge der Reihe nach in den Koffer packen.

In einer weiteren Schulstunde wird den Kindern die Machart eines Trickfilms erläutert. Ein Trickfilm entsteht aus vielen Einzelbildern, bei denen je eine kleine Änderung vorgenommen wird (Stop-Motion). Hier können auch Beispiele anderer Schulklassen gezeigt werden, die im Unterricht einen Stop-Motion Film hergestellt haben. Beispiele anderer Schulklassen dazu finden sich im Anhang.

Die Kinder werden nun eine eigene Produktion anhand eines Legetricks herstellen, in der sich ein Koffer quasi von selber packt. Die Kofferpacken-Übung zuvor wird nun „verfilmt“.

Zwei Kinder sind für die Technik zuständig. Ein Kind hat die Aufgabe am Laptop zu sitzen und den Auslöser zu betätigen. Ein anderes Kind erteilt verschiedene Kommandos (Stopp, Action, Alles Hände aus dem Bild) und leitet die Gruppe vor der Kamera an. Es muss darauf geachtet werden, dass bei den Aufnahmen keine Hände im Bild zu sehen sind oder Schatten entstehen.

Auf dem Laptop, der benutzt wird, muss die Software **MonkeyJam** installiert werden. Die Webcam wird auf einem Stativ befestigt, am besten mit starkem Klebeband, so dass sie sich nicht bewegen lässt. Ein Kartenständer eignet sich auch dafür. Die Kamera muss nun die Bilder von oben aufnehmen. Sie wird über USB mit dem Laptop verbunden.

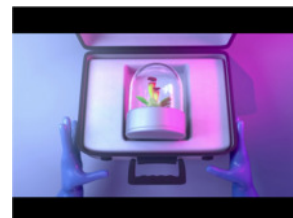
Statt Laptop und Kamera kann auch mit einem Tablet mit installierter Trickfilm-App (z.B. StopMotion) gearbeitet werden.

Wenn das Programm gestartet und das Aufnahme Fenster geöffnet wird, erkennt das Programm die Kamera sofort und man kann den Bildausschnitt der Kamera sehen.

Die Bilder werden in einen neuen Ordner gespeichert. In der Projekteinstellung sollten 25 Bilder pro Sekunde eingegeben werden.

Zeitaufwand

- Vorbereitung:
2-3 Schulstunden
- Durchführung:
3-4 Schulstunden



Technik und Material

- Laptop
- Programm
MonkeyJam
- Webcam
oder: Tablet und App
Stop Motion
- geeignetes Stativ
- Koffer,
Kleidungsstücke,
etc.

Durchführung

Zunächst werden 10-15 Bilder von der Ausgangsposition gemacht.

Die Ausgangsposition kann ein geschlossener oder ein leerer offener Koffer von oben sein. Die Szene kann nun beginnen. Die einzelnen Kleidungsstücke und Reiseutensilien wandern nun „von allein“ in den Koffer. Sie tauchen zunächst am Bildschirmrand auf. Entweder sind diese schon richtig zusammengefaltet oder sie falten sich, während sie in den Koffer gleiten, zusammen.

Jeweils 6 Kinder setzen sich nun auf den Boden um den Koffer herum. Die Kleidungsstücke liegen vor ihnen bereit.

Nach jeder Veränderung an einem Kleidungsstück bzw. einer Bewegung wird ein Bild gemacht. Es sollten nur sehr kleine Bewegungen vorgenommen werden.

Da jedes Kind etwas von zuhause mitgebracht hat, kann auch jeder bei dieser Einheit mithelfen. Je kleiner die Bewegungen sind, desto fließender sieht dies später im Film aus. Wichtig ist nur, dass genau darauf geachtet wird, dass keine Hände im Bild zu sehen sind. Am besten wird vor jedem ausgelösten Bild von 5 rückwärts gezählt, so dass jeder Bescheid weiß.

Auf MonkeyJam kann das Ergebnis jederzeit angeschaut und gelöscht werden. So kann eingeschätzt werden, wie lange ein Film dauern wird.

2. Reise ins All

In einer Unterrichtsstunde werden die Kinder auf die Einheit vorbereitet. Den Kindern wird die Machart eines Trickfilms erläutert. Ein Trickfilm entsteht aus vielen Einzelbildern, bei denen je eine kleine Änderung vorgenommen wird (Stop-Motion). Die Kinder werden in der nun folgenden Einheit eine Situation im Weltall filmen.

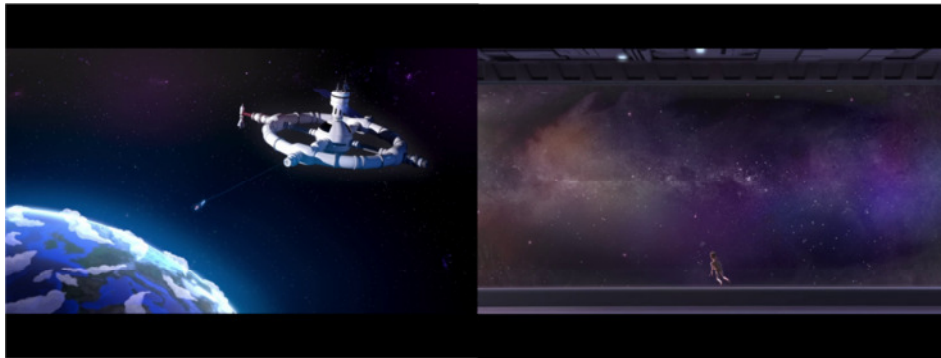
Im Film soll ein Raketenstart simuliert werden. Die Rakete fliegt von der Erde auf einen fremden Planeten und zwei Astronauten steigen aus. Dafür müssen die Kinder ein kleines Drehbuch schreiben und in einzelnen Schritten erklären, was nacheinander passieren soll. Dies kann in einzelnen Punkten an der Tafel notiert werden. Im Anhang sind einige Beispiele für die Animation angegeben, die in anderen Schulklassen hergestellt wurden.

Benötigt wird Karton oder Pappe, Papier, Farben, Knete und Draht.

Nun wird die Klasse in vier Gruppen eingeteilt, die die verschiedenen Requisiten vorbereitet.

Die Rakete, die Erde und der fremde Planet sind flach (2D). Die Rakete kann ungefähr zwischen 20-30cm hoch sein. Die Planeten sind dementsprechend größer.

Zwei Gruppen basteln nun an den Planeten und an der Rakete. Eine weitere Gruppe wird die Astronauten aus Knete basteln. Damit diese stabiler sind, wird Draht eingearbeitet.



Eine vierte Gruppe wird in die Technik eingewiesen.

Ein Kind hat die Aufgabe am Laptop zu sitzen und den Auslöser zu betätigen. Ein anderes gibt Kommandos (Stopp, Action, Hände aus dem Bild) und leitet die Gruppe vor der Kamera an. Auf dem Laptop, der benutzt wird, muss die Software MonkeyJam installiert werden.

Zusätzlich wird eine Webcam und Stativ benötigt. Die Webcam wird auf einem Stativ befestigt, am besten mit starkem Klebeband, so dass sie sich nicht bewegen lässt. Auch ein Kartenständer eignet sich als Stativ. Dann wird die Kamera über USB mit dem Laptop verbunden. **Statt Laptop und Kamera kann auch mit einem Tablet mit installierter Trickfilm-App (z.B. StopMotion) gearbeitet werden.**

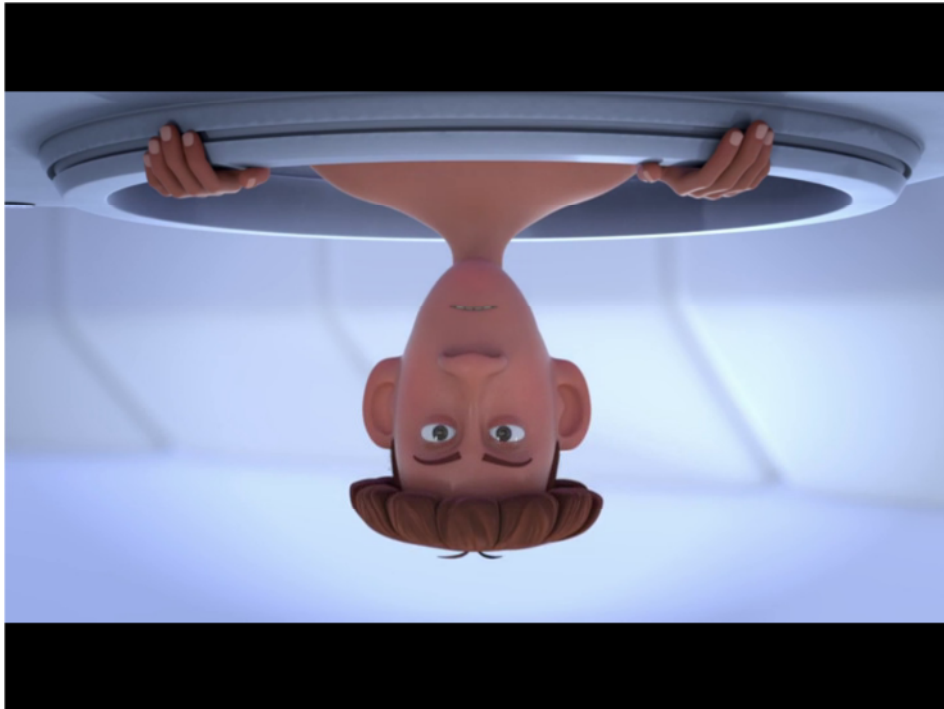
Der Untergrund kann der Fußboden oder ein großes Stück Pappe oder Karton sein. Das Geschehen wird nun von schräg oben aufgenommen, so dass die Astronauten, die ja dreidimensional sind, auch erkannt werden können.

Zeitaufwand

- Vorbereitung:
3 Schulstunden
- Durchführung:
3-4 Schulstunden

Wenn das Programm gestartet und das Aufnahme Fenster geöffnet wird, erkennt das Programm die Kamera sofort und man kann den Bildausschnitt der Kamera sehen.

Die Bilder werden in einen neuen Ordner gespeichert. In der Projekteinstellung sollten 25 Bilder pro Sekunde eingegeben werden.



Durchführung

Zunächst werden 10-15 Bilder vom Schauplatz gemacht. Dann beginnen die Kinder die einzelnen, gebastelten Requisiten zu bewegen. Die Rakete steht auf der Erde und startet nun langsam nach oben. Dann erreicht sie einen Planeten und die zwei Astronauten steigen aus. Die Kinder legen vorher fest, was passiert und wie sich alles bewegen soll. Je kleiner die Bewegungen sind, desto flüssiger ist später die Bewegung im Film.

Einheit ohne Technikeinsatz

Als Alternativvorschlag zu den Produktionen, die eine technische Voraussetzung haben, kann das Thema Weltall durch folgende Möglichkeiten zugänglich gemacht werden.

Daumenkino- die startende Rakete

Die Kinder basteln das Daumenkino im Anhang nach Anleitung. Jeweils sechs Bilder können auf einmal ausgeschnitten werden. Diese werden auf ein dickeres Blatt Papier oder einen dünnen Karton geklebt. Dann können sie einzeln ausgeschnitten werden. Auf der linken Seite ist ein grauer Streifen angebracht, auf dem die Bilder aufeinander geklebt werden. Anschließend kann das Daumenkino auch noch gelocht und mit einem Gummiband versehen werden.

Die Kinder zeichnen nun auf die verschiedenen Bilder eine startende Rakete, die davon fliegt. Die Rakete kann in sehr vereinfachter Form gezeichnet werden, so dass sie auf allen Bildern gleich aussieht. Von Bild zu Bild wird nun eine kleine Veränderung vorgenommen. Zum Beispiel kann der Spritausstoß und Feuer gezeichnet werden. Dann hebt die Rakete von Bild zu Bild ab. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Es kann z.B. auch einen Vogel vorbeifliegen, ein Astronaut zu einem Fenster herausschauen, es kann Zuschauer geben usw.



Wir basteln einen Gepäckanhänger

Diese Einheit kann in den Kunstunterricht miteinbezogen werden. Aus Moosgummi wird ein Gepäckanhänger gebastelt, der später an einen Koffer oder an den eigenen Rucksack gehängt werden kann.

Dafür schneiden die Kinder ein etwa 15cm langes und 5cm breites Rechteck aus Moosgummi aus. Darauf können die Kinder entweder ein Foto von sich kleben und dies mit Moosgummi schmücken (Sterne, Herzen, Blumen usw.) oder sie basteln ein eigenes Bild von sich selber aus Moosgummi. An ein Ende wird ein Loch gestanzt und eine Schnur/Geschenkband durchgezogen, damit es an ein Gepäckstück gebunden werden kann. Auf die Rückseite des Anhängers wird der Name und eine Adresse/Telefonnummer geschrieben, falls der Rucksack oder Koffer verloren gehen sollte.

Einheit mit Einsatz eines Handys

ispace – Das Weltall mit dem Handy entdecken

Mit dem Buch ispace und einer App auf dem Handy oder Tablet lässt sich der Weltraum erkunden. Die App die im Buch angegeben ist muss heruntergeladen werden. Wenn man diese einschaltet und die Bilder im Buch scannt, kann man den Weltraum und seine Planeten in 3D erkennen. Hier können die Kinder eine spannende Reise durch das gesamte Sonnensystem machen. Die Bilder wirken sehr real und die Kinder können hier nur mit der Technik eines Handys das Weltall entdecken.

Anhang

Thema Raumfahrt:

American Museum of Natural History: ispace (2014), Stuttgart

De Goursac, Olivier: Die Raumfahrt für Kinder erzählt (2006), München

Hopf, Kurt: So spannend ist der Weltraum (2009), Frankfurt am Main

Bastelideen:

www.kindersuppe.de/thema/projekt-weltall-basteln-und-spiel-ideen-für-kindergarten-und-kita

Thema Film/Trickfilm

Meyers Lexikonverlag (Hrsg.): Wie die Bilder laufen lernen (1995), Mannheim

Ravensburger Buchverlag (Hrsg.): Trickfilm- Dreh deinen Film (2015), Ravensburg

www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/trickboxx2007.pdf

www.dbbm.fwu.de/fwu-db/presto-image/beihefte/46/106/4610629.pdf

Beispielfilme von Kindern und Jugendlichen:

www.youtube.com/watch?v=TOrgRDfeO6M

www.youtube.com/watch?v=aHxjLlrSiE

www.youtube.com/watch?v=YVAGlcx1s3k

www.youtube.com/watch?v=2xkCFll823g

www.youtube.com/watch?v=ugKlem5GG_4

MonkeyJam- Download

www.monkeyjam.org/download

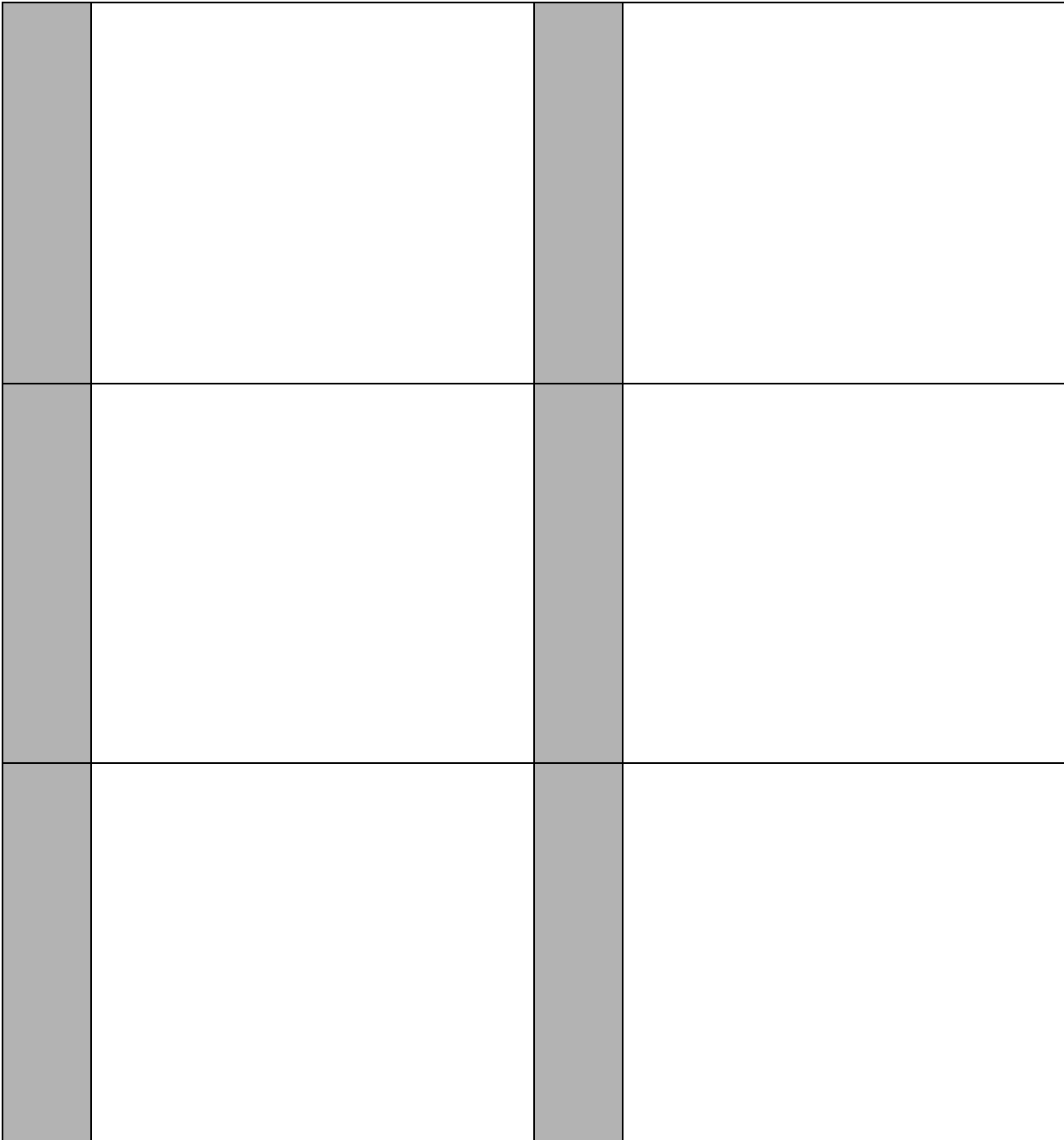
MonkeyJam Anleitung

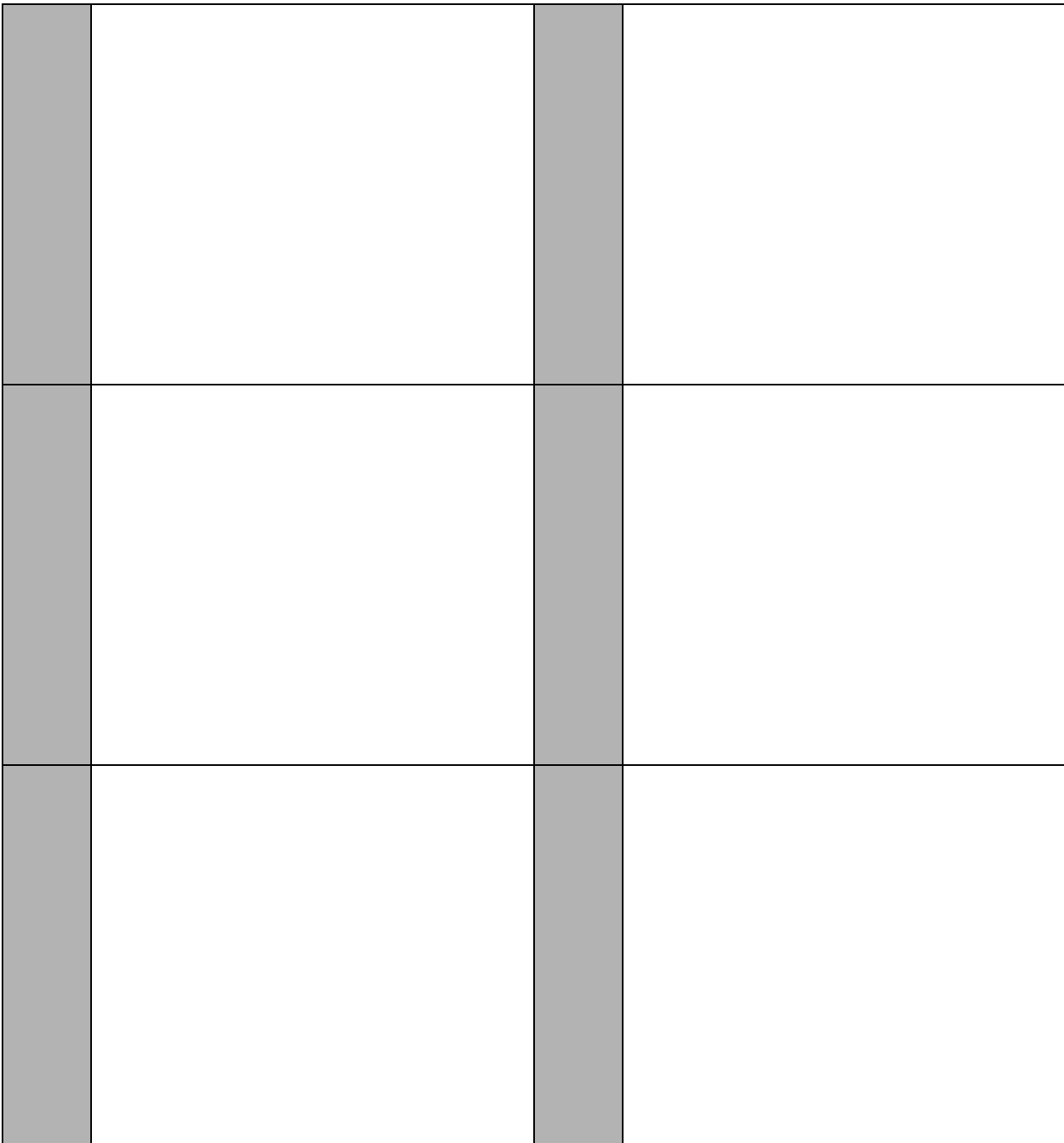
www.ruedigerprehn.de/wordpress_rp/wp-content/uploads/2012/01/mega_monkeyjam.pdf

Wir basteln ein Daumenkino

Aufgabe

Klebe die Schablone auf ein dickeres Blatt Papier oder auf einen dünnen Karton. Schneide nun die Rechtecke einzeln aus. Pass auf, dass du die dunkelgrauen Seitenteile links nicht abschneidest. Anschließend werden zwei Löcher in die linke Seite gestanzt damit du einen Gummi oder eine Schnur hindurch ziehen kannst, die das Papier zusammenhält. Los geht's!





(die Vorlage sollte mehrmals gedruckt bzw. kopiert werden, sodass man mind. 24. einzelne Kästchen bemalen kann)