



DIE DREI RÄUBER

Material von: FILM+SCHULE NRW



[Link zum Material](#)

Durch Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche¹ sowie Bezug zum MKR

Deutsch
Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand des Zeichentrickfilms DIE DREI RÄUBER einen audiovisuellen Erzähltext und seine Wirkungsweisen kennen, indem sie

- selbst ein Rollenbild oder Daumenkino erstellen und benutzen, sowie über die jeweilige Wirkung sprechen
- exemplarische Filmszenen vergleichen und die Wirkung des Lichtes beschreiben
- anhand von Filmszenen unterschiedliche Zeichenstile vergleichen und deren Wirkung erproben, indem sie selbst Bilder verändern
- Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven anhand des Films und einer selbst gebastelten Faltkamera kennenlernen und praktisch in der Umsetzung eigener Bilder erproben

[3.3 Mit Texten und Medien umgehen]



1.1 - 1.3



4.2



5.3

Kunst
Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich anhand des Films DIE DREI RÄUBER auf ein vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bewegtbildern ein und stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her, indem sie

- selbst ein Rollenbild oder Daumenkino erstellen und benutzen, sowie über die jeweilige Wirkung sprechen
- exemplarische Filmszenen vergleichen und die Wirkung des Lichtes beschreiben
- anhand von Filmszenen unterschiedliche Zeichenstile vergleichen und deren Wirkung erproben, indem sie selbst Bilder verändern
- Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven anhand des Films und einer selbst gebastelten Faltkamera kennenlernen und praktisch in der Umsetzung eigener Bilder erproben

[3.7 Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten]



1.1 - 1.3



4.2



5.3

¹ Die Kompetenzbereiche beziehen sich auf die aktuellen Kernlehrpläne des Landes NRW, Stand Mai 2019.



ERNEST & CÉLESTINE

Material von: FILM+SCHULE NRW (TabulaGo – Digitale Arbeitsblätter)



[Link zum Material](#)

Durch die Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche sowie Bezug zum MKR

Deutsch
Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand des Zeichentrickfilms ERNEST & CÉLESTINE einen audiovisuellen Erzähltext und seine Wirkungsweisen kennen, indem sie

- Filmstills in die richtige Reihenfolge bringen und die Geschichte anhand der Bilder knapp nacherzählen
- mithilfe der App TopShot anhand ausgewählter Filmstills Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und ihre Wirkung kennenlernen
- anhand eines Filmausschnitts mithilfe der Filmstillkamera typische Eigenschaften von Ernest als Bild festhalten und ihn anhand der Bilder charakterisieren
- Ernests Eigenschaften mithilfe einer Mindmap systematisieren und erläutern
- anhand eines Filmausschnitts mithilfe der Filmstillkamera typische Eigenschaften von Célestine als Bild festhalten und sie anhand der Bilder charakterisieren
- Célestines Eigenschaften mithilfe einer Mindmap systematisieren und erläutern
- den Einsatz von Farben anhand von drei Filmstills im Hinblick auf Ernest und Célestine untersuchen
- den Einsatz von Licht anhand von drei Filmstills im Hinblick auf Ernest und Célestine untersuchen
- Filmmusik hören, ihre dabei entstehenden Gedanken notieren sowie zur Musik malen
- im Film vorkommende Bilder Jahreszeiten zuordnen, Eigenschaften der Jahreszeiten benennen und erklären, warum sie gut zu der gehörten Musik passen
- den Einsatz von Musik zur Vertonung unterschiedlicher Orte und Handlungszusammenhänge anhand eines Filmausschnitts untersuchen
- die gewählte Musik im Hinblick auf Instrumente und musikalische Strukturmerkmale anhand des Filmausschnitts mithilfe einer Tabelle genau untersuchen und ihre Wirkung beschreiben
- mithilfe einer Mindmap Eigenschaften festhalten, die ihnen in einer Freundschaft wichtig sind, die Freundschaft zwischen Ernest und Célestine anhand von Filmstills und Filmausschnitten nachvollziehen und erarbeiten, welche Probleme sie durch die Hilfe des anderen gemeinsam gelöst haben sowie begründen, welche Eigenschaften sie dabei zu echten Freunden machen
- die im Film vorkommenden Träume von Ernest und Célestine anhand von Filmstills untersuchen und zur Deutung jeweils eine passende Gedankenblase mithilfe der Kommentarfunktion für die Figuren erstellen

- anhand von Filmausschnitten die Vorurteile der Bären gegenüber den Mäusen erarbeiten und anschließend Ernests Alptraum auf die Darstellung von Vorurteilen gegenüber Mäusen untersuchen
- anhand von Filmausschnitten und Filmstills die Vorurteile der Mäuse gegenüber den Bären erarbeiten
- den Filmausschnitt zu den Gerichtsverhandlungen im Hinblick auf die vorgespielte Ängstlichkeit der Bärenmütter und Mäusekinder untersuchen und Gründe für ihr Verhalten erörtern.
- die Aussagen, die Mäuse und Bären übereinander treffen, anhand der Erzählung mithilfe einer Filmstillübersicht auf ihre Richtigkeit hin überprüfen
- die Übergänge von einem Ort zum anderen anhand von zwei Filmausschnitten untersuchen und vergleichen
- die Verbindung zwischen zwei Orten anhand eines dritten Filmausschnitts untersuchen und mit Filmstills belegen
- einen letzten Filmausschnitt mit den vorherigen vergleichen und den Unterschied in der Verbindung der Orte benennen
- anhand eines Filmausschnitts, in dem Ernest und Célestine von der Mäusepolizei verfolgt werden, erarbeiten, mit was die Mäusemasse auf der Bild- und Ton-Ebene verglichen wird
- anhand der beiden Gefängniszenen von Ernest und Célestine Ähnlichkeiten in der Darstellung erarbeiten und anhand von Filmstills belegen
- Filmclips aus der Gerichtsverhandlung von Ernest und Célestine so in eine Reihenfolge bringen, dass der Zuschauer versteht, dass sie gleichzeitig ablaufen.

[3.3 Lesen – mit Texten und Medien umgehen]



Musik Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler benennen Vertreter von Instrumentengruppen und ordnen deren Klänge zu, unterscheiden hörend elementare Gliederungsprinzipien der Musik, lassen den Ausdrucksgehalt der Musik auf sich wirken, visualisieren durch Musik ausgelöste Empfindungen, Stimmungen und Gedanken in Farbe und Form, und erklären, welche musikalischen Mittel den Ausdruck bewirken, indem sie

- Filmmusik hören, ihre dabei entstehenden Gedanken notieren sowie zur Musik malen
- im Film vorkommende Bilder Jahreszeiten zuordnen, Eigenschaften der Jahreszeiten benennen und erklären, warum sie gut zu der gehörten Musik passen
- den Einsatz von Musik zur Vertonung unterschiedlicher Orte und Handlungszusammenhänge anhand eines Filmausschnitts untersuchen
- die gewählte Musik im Hinblick auf Instrumente und musikalische Gliederungsprinzipien anhand des Filmausschnitts mithilfe einer Tabelle genau untersuchen und ihre Wirkung beschreiben



Kunst
Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler lassen sich anhand des Films ERNEST & CÉLESTINE auf ein vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bewegtbildern ein und stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her, indem sie

- mithilfe der App TopShot anhand ausgewählter Filmstills Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und ihre Wirkung kennenlernen
- den Einsatz von Farben anhand von drei Filmstills im Hinblick auf Ernest und Célestine untersuchen
- den Einsatz von Licht anhand von drei Filmstills im Hinblick auf Ernest und Célestine untersuchen

[3.7 Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten]



1.2 - 1.3



3.1



4.2



ERNEST & CÉLESTINE

Material von: Kinofenster²



[Link zum Material](#)

Durch die Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche sowie Bezug zum MKR

Deutsch

Jahrgang 1-4

Die Schülerinnen und Schüler erfassen zentrale Aussagen des audiovisuellen Textes, nehmen zu Gedanken, Handlungen und Personen in dem Zeichentrickfilm ERNEST & CÉLESTINE Stellung und formulieren eigene Vorstellungsbilder und Schlussfolgerungen zum filmischen Geschehen, indem sie

- Erzählungen von der Zahnfee kennenlernen, besprechen und vergleichen
- Eigenschaften von Maus und Bär sammeln und Überlegungen zur Art einer möglichen Freundschaft anstellen
- Filmstills in die richtige Reihenfolge bringen und so die Filmhandlung nachvollziehen
- mithilfe einer Vorlage ein Daumenkino erstellen und kennenlernen, wie animierte Bilder im Trickfilm entstehen
- anhand der Tiere Zukunftsperspektiven, gesellschaftliche und persönliche Erwartungen thematisieren, außerdem eigene Vorstellungen mithilfe einer Collage zum Thema darstellen
- die Freundschaftsproblematik anhand von Filmstills erarbeiten, vertiefen und auf eigene Erfahrungen beziehen
- in Kleingruppen vertiefend Bilder oder Liedtexte zum Thema Freundschaft erstellen

[3.3 Lesen – mit Texten und Medien umgehen]



1.1 - 1.3



4.1, 4.2



5.3

² Bezug genommen wird nur auf die ausgearbeiteten Unterrichtsmaterialien (Arbeitsblätter + didaktischer Kommentar) im Begleitheft.



SHAUN DAS SCHAF – DER FILM

Material von: FILM+SCHULE NRW



Link zum Material

Durch die Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche sowie Bezug zum MKR

Deutsch

Jahrgang 1-4

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand von SHAUN, DAS SCHAF einen Stop-Motion-Film als audiovisuellen Erzähltext und seine spezifischen Wirkungsweisen kennen, indem sie **(Stationenlernen I)**:

- anhand selbstgestalteter oder vorgefertigter Knetfiguren Kameraperspektiven praktisch erproben und hinsichtlich ihrer Wirkung auswerten
- eine kurze Szene resynchronisieren und sie so neu interpretieren und technisch umsetzen
- die Stop-Motion-Technik mit Laptop oder iPad anhand selbst erstellter Knetfiguren-Bilder und aus diesen zusammengefügte Videosequenzen erproben
- die Videolegetechnik kennenlernen und anhand nachgestellter oder neu erdachter Filmszenen mit dem iPad oder Laptop erproben

... oder indem sie **(Stationenlernen II)**:

- die filmische Erzählung mithilfe eines Fragespiels nachvollziehen und ihr Verständnis vertiefen
- die Stop-Motion-Technik mit Laptop oder iPad anhand selbst erstellter Bilder und aus diesen zusammengefügte Videosequenzen erproben
- Filmszenen als Standbild nachstellen, aus unterschiedlichen Kameraperspektiven fotografieren, die Bilder vergleichen und hinsichtlich ihrer Wirkung auswerten

[3.3 Lesen – mit Texten und Medien umgehen]



1.1 - 1.3



4.2



SHAUN DAS SCHAF – DER FILM

Material von: Kinofenster



Link zum Material

Durch die Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche sowie Bezug zum MKR

Deutsch

Jahrgang 1-4

Die Schülerinnen und Schüler erfassen zentrale Aussagen des audiovisuellen Textes, nehmen zu Gedanken, Handlungen und Personen in SHAUN DAS SCHAF Stellung und formulieren eigene Vorstellungsbilder und Schlussfolgerungen zum filmischen Geschehen, indem sie

- mitteilen, was sie schon über den Film wissen, anhand des Filmplakates ihre Erwartungen klären und sie mit dem Film abgleichen
- sich in die Perspektive des Schafes versetzen und einen Brief aus Shauns Sicht verfassen, in dem er den anderen Tieren von seinem Abenteuer in der Stadt erzählt
- einen inhaltlichen Vergleich zwischen einer Schafherde und einer Klassengemeinschaft anstellen sowie eine „Klassengeburtstagsherde“ mit unterschiedlichen Tieren anfertigen
- die Bauernhoftiere mithilfe eines Steckbriefs charakterisieren
- einzelne Filmstills im Hinblick auf ihre Funktion und Wirkungsweise analysieren

[3.3 Lesen – mit Texten und Medien umgehen]



4.2



5.3



RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN

Material von: FILM+SCHULE NRW



[Link zum Material](#)

Durch die Begleitmaterialien schwerpunktmäßig abgedeckte Kompetenzbereiche sowie Bezug zum MKR

Deutsch
Jahrgang 3/4

Die Schülerinnen und Schüler lernen den audiovisuellen Erzähltext RICO, OSCAR UND DIE TIEFERSCHATTEN und seine spezifischen Wirkungsweisen kennen, indem sie **(Stationenlernen I)**:

- unterschiedliche Schatten erzeugen und fotografieren sowie untersuchen, welche Wirkungen dabei durch unterschiedliche Kameraperspektiven entstehen
- die Erzählung in einem „1, 2 oder 3 - Spiel“ anhand von Filmstills und Fotos wiedergeben und reflektieren
- in einem Detektivsetting zur Überführung von Marrak spielerisch den Filminhalt festigen, durch Fotos illustrieren und dabei unterschiedliche Kameraperspektiven und ihre Wirkung erproben
- einen Steckbrief zur Figur „Marrak“ gestalten

... oder indem sie **(Stationenlernen II)**:

- durch ein Film-Bingo-Spiel den Inhalt wiedergeben und reflektieren
- Aussagen spielerisch Figuren zuordnen und so einzelne Szenen rekonstruieren und reflektieren
- Spielerisch mit einer Pappfigur von Marrak/Mister 2000 erproben, wie sich die Entfernung zur Kamera auf die Größenverhältnisse in einem Bild auswirkt, sowie die Erkenntnisse in Fotos umsetzen

[3.3 Lesen – mit Texten und Medien umgehen]



1.1 - 1.3



4.2