

AXEL PRAHL

ALEXANDRA NELDEL

DIE SAGENHAFTEN

VIER



Inspiziert durch
DIE BREMER
STADTMUSIKANTEN



Ein Film von SCOPAS MEDIEN AG. Koproduktion mit GRID ANIMATION PHILM GEF SEVEN PICTURES UFA FICTION SCHUBERT INTERNATIONAL SCOPE PICTURES. Gefördert von HESSENFILM & MEDIEN, FILMFÖRDERUNG HAMBURG SCHLESWIG-HOLSTEIN, MITTELDEUTSCHE MEDIENFÖRDERUNG, MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG, FILMFÖRDERUNGSSTÄTTE FFA, DEUTSCHER FILMFÖRDERFONDS DIFF, NORDMEDIA, SCREEN FLANDERS, TAX SHELTER MECHANISM OF THE BELGIAN FEDERAL GOVERNMENT AND TAX SHELTER INVESTORS, MEDIENFÖRDERUNG ALEXANDRA NELDEL, AXEL PRAHL UND SANTIAGO ZESMEER, UND ERK BORNER, UND LINDUS KRPAUS, UND GABI FRANKE. Charakter Design: WOLFGANG LAUENSTEIN, TOM EULESÄGER, BARTHEL BRUNNEL. Animation Director: JULIAN GRIGORIU. Art Director: CHRISTOPH LAUENSTEIN, CONNY FRECH. Storyboard: JAN BONNY. Charakteranimation: OLIVIER BRÄUNIG, ANDREAS CHRISTOPH LAUENSTEIN & WOLFGANG LAUENSTEIN. Charakterdesign: MARK MEHRENS, ANAND BHANUSALI, APPI GAGALANI, STEPHAN GERTNER, YVONNE WEBER, WOLFGANG THOMAS, PETER FRIEDL, DR. JURGEN SCHUSTER, LILIAN KLAGES, OLIVER DRESSMANN, DIRK ROTHGER, JOSEF BRANDENBERGER, FRAG SCHUBERT, GENEVIEVE LEMAL. Regie: CHRISTOPH LAUENSTEIN & WOLFGANG LAUENSTEIN. © 2019 SCOPAS MEDIEN & GRID ANIMATION. Alle Rechte vorbehalten.

SCOPAS MEDIEN | GRID | PHILM | IFFILM | SevenPictures | UFAFICTION | HESSENFILM | MEDIENBOARD BERLIN/BRANDENBURG | FFA | NORDMEDIA | SCREEN FLANDERS | SCOPE | BILDER | universum film

f /DiesagenhaftenVier.DerFilm

AB 18. APRIL IM KINO

www.die-sagenhaften-vier.de

Filmpädagogische Begleitmaterialien

DIE SAGENHAFTEN VIER

Deutschland, Belgien, Indien 2018, 92 Min.

Kinostart: 18. April 2019, Universum Film

Regie	Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein
Drehbuch	Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein, in Anlehnung an das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ der Gebrüder Grimm
Schnitt	Sascha Wolff-Täger, Holger Lass
Musik	Andreas Radzuweit
Produzenten	Jan Bonath, Mark Mertens
Koproduzent*innen	Birgit Rothoerl, Stefan Gärtner
Sprecher*innen	Alexandra Neldel (Marnie), Axel Prahl (Elvis), Santiago Ziesmer (Eggbert), Erik Borner (Anton), Linus Kraus (Paul), Gabi Franke (Rosalinde) u. a.

FSK	n. n.
Pädagogische Altersempfehlung	ab 6 Jahren; 1. bis 4. Klasse
Themen	Außenseiter*innen, Freundschaft, Selbstbewusstsein, Krimi, Märchen, Road Movie
Anknüpfungspunkte für Schulfächer	Deutsch, Ethik/Religion, Kunst

Impressum

Herausgeber:	Bildnachweise:	Text und Konzept:
Universum Film GmbH Neumarkter Str. 28 81673 München	Universum Film GmbH	Stefan Stiletto stiletto@filme-schoener-sehen.de
www.universumfilm.de		

Die Bremer Stadtmusikanten in einem Krimi

Vier Antihelden stolpern durchs Leben, auf der Suche nach ihrem Platz in der Welt.

Christoph Lauenstein,
Co-Regisseur von DIE SAGENHAFTEN VIER

„Etwas besseres als den Tod können wir überall finden“, lautet der zentrale Satz aus dem Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ der Gebrüder Grimm. Eine ebenso nüchterne wie pragmatische Aussage, die in vielerlei Hinsicht auch der Motor für Hund, Katze, Hahn und Esel in der CGI-Animation DIE SAGENHAFTEN VIER ist, die sehr frei auf dem Märchen beruht. Der ängstliche Wachhund Elvis reißt eines Tages aus, der Hahn Eggbert flieht vor dem Suppentopf, der Esel Anton träumt von einem Leben im Zirkus – und die Hauskatze Marnie hat sich unwissentlich mit einem Meisterdieb angelegt, der sie am liebsten aus der Welt schaffen würde. Als die vier Tiere sich treffen, werden sie zu Verbündeten, die schließlich gemeinsam dem Dieb das Handwerk legen.

Motive des Grimm-Märchens haben Wolfgang und Christoph Lauenstein mit Elementen des Road Movies und einem aberwitzigen Kriminalfall verknüpft und dabei vor allem ein Thema beibehalten: Dass aus vier Außenseiter*innen Freund*innen werden. Vertieft wurden unterdessen die Charaktereigenschaften der Tiere, die alle erst noch ihren Platz im Leben finden und lernen müssen, zu sich selbst zu stehen.

DIE SAGENHAFTEN VIER richtet sich an Schüler*innen ab der 2. Jahrgangsstufe und ab 8 Jahren und bietet Anknüpfungspunkte für die Schulfächer Deutsch, Ethik/Religion und Kunst.

Aufbau und Ziel dieser Begleitmaterialien

Diese Begleitmaterialien geben Anregungen, wie DIE SAGENHAFTEN VIER im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Eine inhaltliche Auseinandersetzung ist dabei ebenso wichtig wie eine Beschäftigung mit der filmischen Gestaltung, durch die die Wahrnehmung sensibilisiert werden soll.

Auf eine Wiedergabe der Handlung folgt eine Darstellung der Figuren sowie ausgewählter Themen des Films. Diese werden mit einem Ausblick auf Arbeitsblätter verbunden, die im Unterricht als Kopiervorlagen verwendet und vor beziehungsweise nach dem Kinobesuch bearbeitet werden können. Anregungen zur Lösung finden Sie im ersten Teil des Schulmaterials. Auf eine ausgearbeitete Musterlösung wird jedoch bewusst verzichtet, um die Auseinandersetzung mit dem Film nicht auf eine einzige vorgegebene Interpretation einzuschränken.

Die Arbeitsblätter richten sich vor allem an Schüler*innen, die bereits Lesen und Schreiben können. Die meisten Aufgaben lassen sich jedoch auch in Form von Unterrichtsgesprächen behandeln.

Es ist nicht notwendig, die Arbeitsblätter vollständig und chronologisch zu bearbeiten. Wählen Sie vielmehr solche Aufgaben aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihren Schüler*innen und für den gegebenen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen und modifizieren Sie diese gegebenenfalls, damit sie sich in Ihren Unterricht optimal einfügen.

Die Handlung

„Meine Marnie darf das Haus nicht verlassen. Niemals!“ Für Rosalinde ist ihre Katze Marnie ein Ersatzkind, das sie hegt und pflegt. Marnie hat ein eigenes Zimmer, isst mit Messer und Gabel, schläft auf einem Wasserbett – und liebt eine Agentenserie im Fernsehen. So toll wie die Agentin Ohura wäre Marnie auch gerne. Nur ist sie eben eine Hauskatze, die von der Welt außerhalb der eigenen vier Wände keine Ahnung hat. Das ändert sich schlagartig, als eines Tages Rosalindes Stiefbruder Paul zu Besuch kommt. Seit einem Unfall ist Paul an den Rollstuhl gefesselt. Umso erstaunter ist Marnie, als sie Paul eines Tages zufällig dabei beobachtet, wie er einfach aus seinem Gipsverband aussteigt und durchs Wohnzimmer zu tanzen beginnt.

Tatsächlich ist Paul ein Meisterdieb, der mit zwei tumben Gehilfen in Drabville Nacht für Nacht ein Haus nach dem anderen ausraubt und seinen Rollstuhl als Tarnung benutzt. Doch bevor Marnie Verdacht schöpfen kann, gibt Paul sich der neugierigen Katze gegenüber als Agent auf geheimer Mission aus und ernennt Marnie zur Agentin. Mit diesem Vorwand lässt sich Marnie gerne auch in ein Paket sperren, das zu einer Kontaktperson von Paul geschickt werden soll. Angeblich. Denn in Wirklichkeit will Paul Marnie nur loswerden. Doch Pauls Plan läuft schief. Das Paket mit Marnie geht auf der Landstraße verloren. Und zum ersten Mal in ihrem Katzenleben ist Marnie auf sich allein gestellt.

Wie gut, dass Marnie bald Anschluss findet. Sie trifft auf den Wachhund Elvis, der von seinem Hof ausgebüchst ist, auf den Hahn Eggbert, der ebenfalls seinem Schicksal als Suppenhahn zu entkommen versucht und dem Zebra Mambo Dibango, das von einer Zukunft im Zirkus träumt. Als sie zufällig über das Diebesgut von Pauls Bande stolpern, wird Marnies Ermittlerinstinkt geweckt. Nun wird ihr auch klar, dass Paul hinter der Sache steckt und er sie nur ausgestrickt hat. Doch bevor die Tiere sich an die Aufklärung des Falls machen können, müssen sie erst vor dem schießwütigen Besitzer von Elvis Reißaus nehmen, der aus seinem Flugzeug Jagd auf die Gruppe macht. Elvis gelingt es, den Lieferwagen von Pauls dämlichen Komplizen zu stehlen. Und auf einmal entdecken die Tiere noch mehr Beute. Was hat es mit all den Ölgemälden auf sich, die aus den Häusern entwendet wurden?

Während Marnie, Elvis, Mambo und Eggbert sich in einer alten Scheune verstecken, ziehen die Polizisten in der örtlichen Polizeistation die falschen Schlüsse. Nicht etwa Paul haben sie nun als Dieb im Visier, sondern die vier tierischen Freunde, die in eine Radarfalle gefahren sind. Jetzt sind sie vollkommen auf sich allein gestellt, um den Fall zu klären! Und auch ein Regenguss bringt ungeahnte Wahrheiten ans Licht: Als der Wind Mambos Schirm davonweht, fließt plötzlich die Farbe von Mambos Fell. Die Zebrastreifen waren nur eine Verkleidung. In Wirklichkeit ist Mambo nur der graue Hausesel Anton.

Dank Marnie finden die Tiere heraus, dass die Gemälde der eigentliche Grund für Pauls Diebeszüge sind, handelt es sich dabei doch um das Frühwerk eines nun sehr bekannten Künstlers. Zudem gelingt es Marnie, den Hof ausfindig zu machen, an dem Paul das nächste Mal zuschlagen wird. So können die Tiere Paul auf frischer Tat ertappen und dabei fotografieren. Paul jedoch entführt Eggbert und erpresst Marnie damit. Um Eggbert nicht zu gefährden, muss Marnie daher alle Beweisfotos herausgeben. Paul schenkt Eggbert trotzdem nicht die Freiheit und die Gruppe steht vor dem Aus. Während Elvis und Anton sich alleine auf den Weg machen, wird Marnie geschnappt und in ein Tierheim gebracht.

Für die Polizei ist der Fall damit geklärt. Doch Elvis will seine neue Freundin Marnie nicht im Stich lassen. Gemeinsam mit Anton und Eggbert, der mittlerweile wieder auf freiem Fuß ist, retten die Freunde Marnie. Mit gemeinsamen Kräften können sie sich danach auch daran machen, Paul endgültig das Handwerk zu legen.

In das alte Leben zurückkehren will danach jedenfalls keins der Tiere. Elvis und Eggbert bleiben frei, Anton schlägt die Zirkuskarriere aus, die für einen kurzen Moment so greifbar schien – und auch Marnie kehrt nicht zu Rosalinde zurück. Schließlich gibt es noch weitere Kriminalfälle zu lösen in der großen weiten Welt.

Die Tiere



Marnie Sunshine ist eine fröhliche Hauskatze, die im Kreise ihrer Kuschtiere lebt und ihr eintöniges Leben durch fantasievolle Agentengeschichten spannend werden lässt. Dabei spielt Marnie vor allem die aufregenden Krimigeschichten ihrer Lieblingsfernsehserie „Agent Ohura“ nach. Zum ersten Mal in Kontakt mit der realen Welt gerät sie, als sie Onkel Pauls Diebespläne zu durchkreuzen droht. Nun muss sie beweisen, dass sie wirklich das Talent zur Superagentin hat.



Elvis fehlt eine entscheidende Eigenschaft, die jeder Wachhund besitzen sollte: Mut. Stattdessen zieht Elvis den Schwanz ein, sobald sich ein Fremder dem Hof seines Herrchens Mock nähert. Als er deshalb einen Einbruch nicht vereiteln kann, sieht er sein letztes Stündlein geschlagen und flieht. Elvis schaut zwar nahezu immer mürrisch drein und blafft seine Freund*innen an. In Wirklichkeit aber überspielt er mit seiner harten Schalte seine Verletzungen. Lange war er Menschen ausgeliefert, die ihn sehr schlecht behandelt haben.



Eggbert ist eigentlich der Hahn im Korb. Weil er unter den Hennen aber als Langweiler gilt und die meiste Zeit mit seinem Kopfhörer und Yogaübungen versucht, seine innere Mitte zu finden, anstatt sich um die Hennen zu kümmern, wollen die ihn bald loswerden. So wählen sie Eggbert als nächstens Kandidaten für den Suppentopf aus. Kurzerhand sucht Eggbert das Weite. Oft wirkt er etwas verpeilt und nutzt seine fehlenden Hände als Ausrede dafür, nicht mit anpacken zu müssen.



Mambo Dibango ist ein Zebra mit Regenschirm, schwachem Magen und großen Zielen. Es träumt von einer Karriere im Zirkus – eine seiner Stärken ist Weitkotzen – und genießt seine Rolle als Exot. Zumindest so lange, bis ein Regenguss seine Fellfarbe fortspült und ihn als denjenigen enttarnt, der er wirklich ist: der unscheinbare graue Hausesel **Anton**.

Die Menschen



Rosalinde Sunshine ist eine gutmütige Krankenschwester, hat keine Kinder und liebt ihre Hauskatze Marnie über alles. Sie behandelt ihre Katze wie ein Kind und achtet zugleich streng darauf, dass diese das Haus nicht verlässt, damit ihr nichts passiert.



Onkel Paul sucht seine Stiefschwester Rosalinde mit der Bitte auf, sich nach seinem Unfall ein wenig um ihn zu kümmern. Doch der Rollstuhl entpuppt sich nur als Tarnung. In Wirklichkeit ist der weitgereiste Dieb ein Meisterverbrecher, der schon auf der ganzen Welt sein diebisches Talent unter Beweis gestellt hat. Nun hat er es auf das Frühwerk eines örtlichen Malers abgesehen, von dem er sich viel Geld verspricht.

Themen und Ausblick auf Arbeitsblätter

DIE SAGENHAFTEN VIER **beruht sehr frei auf Motiven des Gebrüder-Grimm-Märchens „Die Bremer Stadtmusikanten“**. Dabei wurde vor allem die Ausgangssituation übernommen. Wie im Märchen leben im Film zwei Tiere unter schlimmen Umständen und reißen deshalb aus: Wachhund Elvis flüchtet vor seinem prügelnden Herrchen, Hahn Eggbert vor dem Suppentopf. Auch Esel Anton sucht in der Ferne nach dem Glück und einem besseren Leben, auch wenn er nicht vom Tod bedroht ist. Eine Ausnahme bildet nur Marnie, die im Grunde ein behütetes Leben geführt hat. Eine weitere Ähnlichkeit zum Märchen stellt die Begegnung mit Dieben dar, die von den Tieren schließlich gemeinsam in die Flucht geschlagen werden. Gelingt es den Tieren im Märchen, mit gemeinsamen Kräften eine Räuberbande zu vertreiben, so lösen sie im Film einen Kriminalfall und bringen die Diebe zur Strecke.

> Aufgabenblöcke 1 und 2

Zur Vorbereitung auf den Kinobesuch eignet sich eine Beschäftigung mit dem Märchen. So lässt sich im Anschluss vergleichen, was davon in den Film übernommen wurde. Anhand von Fotos aus dem Film wird in Aufgabenblock 2 darauf verwiesen, wie das Thema „Tod“ sowie das berühmte Bild der aufeinander stehenden Tiere aufgegriffen werden.

Zu einem Kernthema des Films wird, dass **kaum jemand so ist, wie er zunächst scheint**. Sowohl die Haupt- als auch einige der Nebenfiguren verstecken sich vor der Wahrheit oder spielen ein doppeltes Spiel. Marnie etwa fühlt sich wie eine Spezialagentin, ist aber nur eine Hauskatze, die noch nie ihr behütetes Zuhause verlassen hat. Elvis wäre gern ein cooler Wachhund und gibt sich ziemlich abgebrüht, ist aber in Wirklichkeit ein großer Angsthase, der in seinem Leben schon viel Prügel einstecken musste und sich daher eine harte Schale zugelegt hat. Anton träumt von einem Leben als Zirkuszebra und färbt sich deshalb seine graue Eselfell – ein Versuch, aus seinem langweiligen Leben auszubrechen und sein Selbstwertgefühl ein wenig zu steigern. Eggbert wiederum sollte ein prächtiger Hahn sein, der von den Hennen auf seinem Hof umschwärmt wird. Er aber blendet die Welt mit seiner Meditationsmusik aus und versteckt sich vor dieser. Dieses Muster setzt sich bei den Menschen fort: Onkel Paul ist keineswegs hilfsbedürftig, sondern ein gewiefter Dieb, der seinen Rollstuhl nur als Tarnung benutzt. Bauer Mock schüchtert Elvis ein, steht aber selbst unter der Fuchtel seiner Frau, die ihn stets zurechtweist. Dieser Widerspruch zwischen Wunsch und Wirklichkeit macht vor allem die vier tierischen Protagonist*innen interessant, weil sie alle sich im Laufe des Films der Realität stellen müssen. Das Versteckspiel erweist sich als Schutzmechanismus. Am Ende aber haben alle gelernt, zu sich selbst zu stehen und sich so zu akzeptieren, wie sie sind.

> Aufgabenblöcke 3 bis 6

Diese Aufgabenblöcke konzentrieren sich je auf die Auseinandersetzung mit einer Hauptfigur aus dem Film. Alle Aufgaben können in Gruppen- oder Einzelarbeit, mündlich oder schriftlich bearbeitet werden. Empfehlenswert kann auch eine Aufteilung der vier Protagonist*innen auf vier Gruppen sein. Die Fragen und Aufgaben auf jedem Arbeitsblatt regen dazu an, sich insbesondere damit zu beschäftigen, wie diese gerne wären und wie sie in Wirklichkeit sind. Desweiteren zielen die Aufgaben darauf ab, die Veränderung der Figuren zu rekapitulieren.

Dass ihnen dies gelingt, ist auch eng mit der sich entwickelnden **Freundschaft** zwischen ihnen verbunden. „Unter guten Freunden sind zwei Dinge wichtig: das eine ist Ehrlichkeit, das andere Vertrauen“, sagt Anton einmal. Eine zentrale Szene ist dabei die Entführung von Eggbert. Während Elvis in diesem Augenblick am liebsten aufgeben würde, hält Marnie zu Eggbert und setzt sich für ihn ein. Später ist es Elvis, der Marnie nicht im Stich lässt. Auch in DIE SAGENHAFTEN VIER taucht das ikonische Bild der Stadtmusikanten auf, das diese aufeinander stehend zeigt – ein Symbol dafür, dass sie gemeinsam stärker sind als allein.

Für (moderate und für Kinder gut verträgliche) Spannung sorgt in DIE SAGENHAFTEN VIER die **Krimigeschichte**, die auch für die Entwicklung des Zusammenhalts zwischen den vier Protagonist*innen den Rahmen bildet. Mit Paul steht ein gewiefter, schlauer Gauner im Mittelpunkt, der zum ebenbürtigen Gegenspieler von Marnie wird und gegen den vor allem Marnie sich behaupten muss. Wenngleich der Film das Motiv für den Beutezug offenlegt – das Frühwerk eines berühmten Malers soll gestohlen werden – so erzählt er nicht, von wem Paul beauftragt wurde. Abgerundet wird die Auseinandersetzung mit Paul durch eine **Actionsequenz**, die die vier Held*innen hoch in die Luft führt. Die finale Verfolgungsjagd findet am Himmel statt, wenn Paul mit seinem zu einem Helikopter umgebauten Rollstuhl vor Marnie, Elvis, Anton und Eggbert in einem Flugzeug zu fliehen versucht.

> **Aufgabenblock 7**

Zwei Standfotos aus dem Film regen dazu an, sich mit der Filmgestaltung und dem Aufbau von Spannung zu beschäftigen. Hier geht es vor allem um die Darstellung von Macht. Als Paul Eggbert entführt und Marnie erpresst, sehen wir ihn aus der Untersicht (Froschperspektive). Dadurch wirkt er groß, stark und überlegen. Paul wiederum blickt auf Marnie, Elvis und Anton herab, das Bild zeigt sie im Gegenschuss aus der Aufsicht (Vogelperspektive), die sie klein und schwach wirken lässt. (Mit eigenen Bildern oder Fotos können die Schüler*innen in ergänzenden Aufgaben mit der Wirkung von Blickwinkeln experimentieren.) Darüber hinaus wird die Krimigeschichte mit dem Thema Solidarität/Freundschaft verknüpft. Marnie, Elvis, Anton und Eggbert gelingt es nur, Paul das Handwerk zu legen, weil sie zusammenhalten. Die Schüler*innen nennen drei Szenen, in denen dieser Zusammenhalt ihrer Meinung nach besonders zum Tragen kommt.

Aufgabenblock 1: Die Bremer Stadtmusikanten

Lies das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ nach den Gebrüdern Grimm.

Wer sind die Hauptfiguren? Und was erfährst du über sie?

1	
2	
3	
4	

Welches Ziel haben die Hauptfiguren? Was wollen sie dort machen?

Wie endet die Geschichte?

Wie lautet ein berühmter Satz aus dem Märchen?

Welches Bild der vier Stadtmusikanten ist besonders berühmt? Zeichne es nach.

Aufgabenblock 2: Auf den Spuren der Bremer Stadtmusikanten

DIE SAGENHAFTEN VIER ist keine Nacherzählung des Märchens um die Bremer Stadtmusikanten. Trotzdem gibt es ein paar Ähnlichkeiten.

a) Etwas besseres als den Tod...

„Etwas besseres als den Tod können wir überall finden“ sagen die Tiere im Märchen oft. Zu welchen Figuren aus DIE SAGENHAFTEN VIER passt diese Aussage auch? Begründe deine Antwort.

Die Aussage passt zu:

, weil _____

, weil _____

b) Marnies Schicksal

Eigentlich geht es Marnie bei Rosalinde sehr gut. Trotzdem zeigt uns der Film, wie Marnie enden wird. Was erzählen die folgenden Bilder über Marnies Schicksal?



1



2

Was meinst du: Weiß Marnie, welches Schicksal ihr blüht? Und wie findet sie dies?

c) Ein berühmtes Bild

Was passiert in der Szene aus DIE SAGENHAFTEN VIER, aus der das folgende Bild stammt? Erzähle diese nach.



Welche Ähnlichkeit hat diese Filmszene mit dem Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“? Erzähle nach, was im Märchen passiert.

Aufgabenblock 3: Marnie

a) Marnies Welt



Beschreibe das Bild: Was erfahren wir dadurch am Anfang des Films über ...

... Marnies Leben bei Rosalinde	
... Marnies Lieblingsbeschäftigung	
... Marnies Vorbild	
... Marnies Freund*innen	

b) Marnie und Agent Ohura

Marnie sagt über Agent Ohura: „Sie ist eine Superheldin. Und meine beste Freundin.“ Beschreibe, was Marnie an Ohura so toll findet.

Was meinst du: Ist Agent Ohura wirklich die beste Freundin von Marnie? Begründe deine Antwort.

c) Wovon Marnie träumt

Schreibe aus der Sicht von Marnie auf, wovon diese träumt.

Besprecht gemeinsam: Wird Marnies Traum am Ende des Films wahr?

Aufgabenblock 4: Elvis

a) Wer Elvis ist – und wer er gerne wäre

Vergleiche anhand der folgenden Fotos aus dem Film, wie Elvis gerne wäre und wie er wirklich ist.



1



2

Was meinst du: Warum verhält sich Elvis so? Denke auch daran, was wir im Film über seine Vergangenheit erfahren.

Wovon träumt Elvis – und warum sucht er schließlich das Weite?

b) Unterstützung für Elvis

Wie könnten Marnie, Eggbert oder Anton Elvis Mut machen? Schreibe auf, was sie ihm sagen könnten:

Aufgabenblock 5: Anton

a) Zwei Bilder von Anton

Hier siehst du Bilder von Anton aus zwei Szenen des Films. Beschreibe: Wer möchte Anton sein? Und wer ist er wirklich? Vergleiche dabei auch, wie er jeweils aussieht.



1



2

Was meinst du: Warum könnte Anton so unzufrieden mit sich selbst sein? Wovor könnte er Angst haben?

b) Anton sucht Freund*innen

Für Anton ist es besonders wichtig, Freund*innen zu finden. Erinnerung dich: Was ist für ihn in einer Freundschaft besonders wichtig?

Wie geht es Anton am Ende des Films? Hat er sich seinen Wunsch erfüllt?

Aufgabenblock 6: Eggbert

a) Wie Eggbert sich fühlt

So sehen wir Eggbert zu Beginn des Films:



Beschreibe, wie Eggbert sich auf Hansens Hühnerfarm fühlt und welche Ziele er hat.

Wie wirkt Eggbert auf diesem Bild auf dich? Beschreibe ihn mit Eigenschaftswörtern.

Warum ergreift Eggbert schließlich die Flucht?

Wie geht es Eggbert am Ende des Films? Was meinst du: Fühlt er sich nun im Kreis seiner neuen Freund*innen wohler als zu Beginn des Films?

Aufgabenblock 7: Ein Krimi

a) Eggbert in Gefahr

Marnie hat ein Foto gemacht, dass Onkel Paul auf frischer Tat zeigt. Aber dann nimmt Paul Eggbert gefangen und erpresst Marnie.

Seht euch die beiden folgenden Fotos aus dem Film an. Aus welchem Blickwinkel sehen wir die Figuren auf diesen? Und wie wirken die Figuren dadurch?



1

Aus diesem Blickwinkel sehen wir Anton, Marnie und Elvis:

Anton, Marnie und Elvis wirken dadurch...



2

Aus diesem Blickwinkel sehen wir Paul:

Paul wirkt dadurch...

b) Ein Verbrechen, das nur von einem Team aufgeklärt werden kann

Nur zusammen sind sie stark! Nenne drei Szenen aus dem Film, die zeigen, dass Marnie, Elvis, Eggbert und Anton zusammenhalten und nur deswegen Paul zur Strecke bringen können.

1	
2	
3	