

© 2026 AARDMAN and STUDIOCANAL SAS. All Rights Reserved.

UNTERRICHTSMATERIAL ZUM FILM

SHAUN DAS SCHAF – SPUK IM KÜRBISFELD

KINOKULTUR
CINECULTURE
CINECULTURA

IMPRESSUM

Herausgeber
Kinokultur – Cinéculture – Cinecultura
Josefstrasse 20 | 8005 Zürich
info@kinokultur.ch | kinokultur.ch

Konzeption | Gestaltung
Judith Affolter und Bettina Eberhard | Sarah Lüdi

Bildquellen Sofern nicht anders vermerkt, stammen alle Bilder aus dem Film oder von den Aardman Studios © 2026 AARDMAN and STUDIOCANAL SAS. All Rights Reserved.

Unterrichtsmaterial zu vielen weiteren Filmen kann auf der Webseite kostenlos heruntergeladen werden.

Anmeldung für Kinobesuche von Schulklassen und Filmgesprächen: kinokultur.ch | info@kinokultur.ch

Der Verein wird von folgenden öffentlichen und privaten Institutionen unterstützt:
Bundesamt für Kultur, Ernst Göhner Stiftung, Suissimage, Schweizerische Kulturstiftung für Audiovision (Swiss Perform), Däster Schild Stiftung, Milton Ray Hartmann Stiftung, die Mobiliar, SWISSLOS Kanton Aargau, SWISSLOS/Kultur Kanton Bern, Bildungsdirektion Kanton Zürich, Lotteriefonds Kanton Thurgau, Kanton Appenzell AR, Kanton St. Gallen, SWISSLOS Kanton Solothurn, Kanton Schaffhausen, Kanton Zug, SWISSLOS Kanton Graubünden, Kanton Basel-Landschaft, Kulturfunken Kanton Wallis, Loterie Romande, Ville de Nyon, Fondation Philanthropique Famille Sandoz, Lehrerinnen und Lehrer Schweiz (LCH)

kinokultur.ch

CREDITS

Land, Jahr UK 2026
Regie Steve Cox, Matthew Walker
Drehbuch Mark Burton, Giles Pilbrow
Produktion Richard Beek
Sprache ohne Dialog
Genre Knetanimation
Dauer 85 Minuten
Kamera Charles Copping
Schnitt Enis Saraçi
Szenografie Lynn Allingham, Nova Mckinny, Mollie Carter, Gary J. Losh
Animation Tim Allen, Christine Brennan, Dan Ramsay, Evelyn Jane Ross
Produktion Aardman Studios
Verleih Paterson-Pictures AG

SYNOPSIS

Auf der Mossy Bottom Farm steigt die Vorfreude auf Halloween. Doch ausgerechnet kurz vor dem grossen Fest zerstört der tollpatschige Farmer den liebevoll angelegten Kürbisgarten der Schafherde. Für Shaun das Schaf ist klar: Halloween muss gerettet werden. Entschlossen, das Problem zu lösen, wagt er ein ungewöhnliches wissenschaftliches Experiment. Doch schon bald geraten die Dinge ausser Kontrolle. Als der Farmer plötzlich spurlos verschwindet und ein mysteriöses, haariges Ungeheuer die Wälder von Mossingham unsicher macht, ist das Chaos perfekt. Auf Shaun und seine wolligen Freunde wartet ein ebenso turbulentes wie urkomisches Abenteuer voller Spannung, Humor und typisch britischem Charme.

THEMENSCHWERPUNKTE

Halloween, Gemeinschaft, Landleben, Konflikte lösen, Tiere, Knetanimation, Spuk, Komödie, Humor, Kult, Neugierde, ohne Worte, Ideenreichtum

DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Film und das Dossier richtet sich an Schülerinnen und Schüler der **Primarschule, ab der 2. Klasse.**

Das Unterrichtsmaterial ist als **Fundus zur Auswahl** gedacht.

Das Dossier beinhaltet Aufgaben und Übungen für die Unterrichtsphasen **vor und nach dem Film**.

Das Material ist **fächerübergreifend** sowie **handlungs- und situationsorientiert** konzipiert.

INHALTSÜBERSICHT

ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

1. WAS EIN FILMPLAKAT ERZÄHLT 3

2. HALLOWEEN 3

ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS

3. FILMVERSTÄNDNIS 5

4. VERTIEFUNG THEMATISCHER HINTERGRUND 6

5. DAS SETTING DES FILMS 14

6. DER ANIMATIONSFILM 15



Foto der Kulissen des Films mit einem Animator am Werk- © 2026 AARDMAN and STUDIOCANAL SAS. All Rights Reserved.

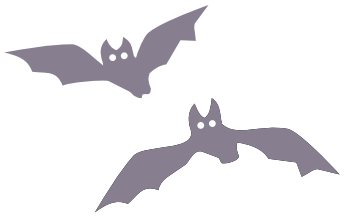
ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

1. WAS EIN FILMPLAKAT ERZÄHLT

2. - 6. Klasse

1. Teilt euch in Kleingruppen auf und schaut euch gemeinsam das Filmplakat von «Shaun das Schaf - Spuk im Kürbisfeld» auf der nächsten Seite an und beantwortet die Fragen:

- Was seht ihr? Beschreibt das Bild.
- Was denkt ihr, worum geht es im Film?
- Wer sind die Figuren auf dem Plakat? Wie sind sie dargestellt?
- Was sind eure Erwartungen an den Film?



2. HALLOWEEN

2. - 3. Klasse

2.1 Halloween-Gedicht: Ergänze jeden Anfangsbuchstaben zu einem kurzen Satz, der etwas mit dem Begriff «Halloween» zu tun hat. So entsteht ein Halloween-Gedicht!

Lest euch gegenseitig eure Gedichte vor oder lasst sie von eurer Lehrperson vorlesen.

H _____

A _____

L _____

L _____

O _____

W _____

E _____

E _____

N _____

4. - 6. Klasse

2.2 Was ist Halloween? Diskutiert in der Kleingruppe folgende Fragen und sammelt Stichworte, um eure Gedanken danach im Plenum vorzustellen:

- Was verbindet ihr mit Halloween? An welche Gegenstände, Tiere oder Handlungen denkt ihr?
- Was glaubt ihr, muss in einem Film vorkommen, damit er als ein Halloween-Film eingeordnet werden kann?
- Kennt ihr andere Halloween-Filme?


VON DEN MACHERN VON WALLACE & GROMIT UND CHICKEN RUN
AARDMAN
Shaun das Schaf
SPUK IM KÜRBISFELD
STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY
© AARDMAN / SKY UK LTD / STUDIOCANAL 2026

ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS

3. FILMVERSTÄNDNIS

2. - 6. Klasse

3.1 Erste Eindrücke des Films austauschen: Diskutiert erst zu zweit und dann im Plenum:

- Was hat dir am Film gefallen? Welche Szene fandest du am lustigsten?
- Was hat dich überrascht? Was hast du anders erwartet und weshalb?

2. - 6. Klasse

3.2 Welche Figuren kommen im Film vor?

a) Verbinde die Figuren mit ihren Namen.

b) Was sind ihre Eigenschaften? Verbinde die Worte mit den Figuren.

Shaun

Bitzer

Der Bauer

Timmy

Shirley



© 2026 AARDMAN ANIMATIONS LIMITED.

frech

tollpatschig

ängstlich

schlagfertig

hungrig

leicht ablenkbar

mutig

kurzsichtig

schlau

pflichtbewusst

albern

neugierig

4. VERTIEFUNG THEMATISCHER HINTERGRUND

4.1 Vertiefung Halloween

für Lehrpersonen

URSPRUNG HALLOWEEN

Halloween stammt vom katholischen Feiertag «Allerheiligen» ab. Der Name «Halloween» wird vom englischen Begriff «All Hallows' Eve» hergeleitet, was «der Abend vor Allerheiligen» bedeutet (dem 1. November).

- **Christlicher Ursprung:** Der katholische Feiertag Allerheiligen wurde im 9. Jahrhundert eingeführt, um Heiligen und Märtyrer:innen zu gedenken. Der Vorabend diente als Vorbereitungszeit.

- **Keltische Wurzeln**: Der christliche Brauch hat Wurzeln im alten irischen bzw. keltischen Fest Samhain, das um den 1. November gefeiert wurde. An diesem Tag glaubte man, dass die Toten in die Welt der Lebenden zurückkehren. Andere Quellen berichten, der Ursprung des Fests sei gewesen, um den Sommer zu verabschieden, die Ernte einzubringen und den Winter zu begrüssen. Wie auch immer, die Menschen verkleideten sich zu ihrem Schutz als Geister und Monster, um die bösen Geister zu täuschen, die in der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November umherirrten.

- **Die moderne Entwicklung**: Irische Einwanderer:innen brachten die Bräuche im 19. Jahrhundert in die USA, wo sich das Fest zu dem uns bekannten, weltlichen Gruselfest (Trick or Treat und Partys) entwickelte und später nach Europa zurückkehrte.

► Interessante Erkenntnisse daraus:

  - Entgegen der weitläufigen Meinung stammt das Fest nicht aus den USA, sondern aus Irland.
  - Verschiedene Quellen sagen verschiedene Dinge. So vermischt sich die Überlieferung über die Zeit.
  - Genauso vermischen sich auch Bräuche, Traditionen und Kultur über die Zeit.

HALLOWEEN IN DER SCHWEIZ

Halloween kam Mitte der 1990er-Jahre als US-amerikanischer Popkultur-Trend in die Schweiz. Durch Filme, Serien und den Einfluss von «Expats»/Zugezogenen aus englischsprachigen Ländern schwappte das Fest über den Atlantik.

Dank gezielter Vermarktung durch den Detailhandel und die Süsswarenindustrie etablierte es sich schrittweise als kommerzieller Event.

Kulturelle Verschmelzung: Der importierte Brauch traf in der Schweiz auf heimische Traditionen. Besonders in der Ostschweiz und im Kanton Zürich vermischte sich Halloween teilweise mit dem traditionellen **Räbeliechtli-Umzug**, der jeweils im November stattfindet.

Kulturelle Bräuche haben sich schon immer über die Zeit hinweg miteinander vermischt, so auch hier: Samhain > All Hallows' Eve / Allerheiligen > Halloween / Räbelichtli.

4. - 6. Klasse

4.2 Kulturelle Eigenheiten Halloween: Schau dir das Video von 3:36 bis 4:21 an und lies anschliessend die Infobox. Beantworte danach folgende Fragen:

- Aus welchem Jahrhundert stammt das christliche Fest Allerheiligen?
- Wie heisst das keltische Fest, auf welches Halloween zurückgeht?
- In welchem Land ist Halloween entstanden?
- An welchem Tag wird Halloween gefeiert?
- Wohin wanderten die Irinnen und Iren aus?
- Auf wen gehen angeblich die geschnitzten Kürbisse zurück?

Kulturelle Eigenheiten: Halloween
https://www.srf.ch/play/tv/srf-school/video/kulturelle-eigenheiten-halloween-729?urn=urn:srf:video:942eae6f-d533-408d-b555-3316bd3eef69

Infobox: Halloween

Halloween stammt direkt vom katholischen Feiertag «Allerheiligen» (1. November) ab. Der Name «Halloween» wird vom englischen Begriff «All Hallows' Eve» hergeleitet, was «der Abend vor Allerheiligen» bedeutet, also der Abend des 31. Oktobers.

Das Fest Samhain: Schon lange vor Allerheiligen feierten die Menschen in Irland ein Fest namens «Samhain». Damit verabschiedeten sie den Sommer und begrüssten den Winter. Manche glaubten auch, dass in dieser Nacht die Welt der Lebenden und die Welt der Toten besonders nahe beieinander seien.

Darum verkleideten sich die Menschen als Geister oder Monster. Sie wollten sich schützen und böse Geister verwirren.

Wie Halloween nach Amerika kam: Im 19. Jahrhundert wanderten viele Menschen aus Irland in die USA aus. Sie nahmen ihre Bräuche mit. Dort entwickelte sich Halloween zu einem Fest mit Verkleidungen, Süssigkeiten und Partys.



© 2026 AARDMAN and STUDIOCANAL SAS. All Rights Reserved.

Später kam Halloween wieder nach Europa zurück. Grund dafür waren vor allem Filme, Serien und den Einfluss von «Expats»/Zugezogenen aus den englischsprachigen Ländern.

Auch dank gezielter Vermarktung durch den Detailhandel und die Süsswarenindustrie etablierte es sich schrittweise als kommerzieller Event.

2. - 3. Klasse

4.3 Textverständnis: Lies den Text in der Infobox und bearbeite dann folgende Aufgaben:

- Zeichne den Weg der Irinnen und Iren nach Amerika in der Karte unte ein. Du kannst auch einen Globus oder eine Weltkarte zur Hilfe nehmen, um die Länder leichter zu finden.
- Ordne die Symbole den Ländern auf der Karte zu. Woher stammen sie und wo werden sie heute genutzt?

Infobox: Kürbisse statt Rüben

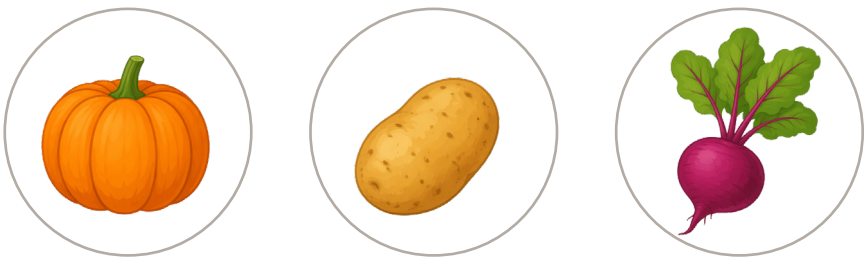


© 2026 AARDMAN and STUDIOCANAL SAS. All Rights Reserved.

In Irland schnitzten die Menschen Rüben oder Kartoffeln zu Halloween. Im 19. Jahrhundert wanderten viele Irinnen und Iren in die USA aus. Sie nahmen diesen Brauch mit. In den USA gab es viele Kürbisse. Sie waren gross, leuchtend orange und leicht auszuhöhlen. Darum schnitzten die Menschen nun Kürbisse. Heute ist der Kürbis deshalb das Zeichen für Halloween.



Karte von Nordamerika und Westeuropa[1]



Quelle
1 https://vorla.ch/wp-content/uploads/2022/09/Politische-Weltkarte.png

4. - 6. Klasse

4.4 Historische Einordnung «The Great Hunger»: Lies die Infobox und bearbeite die Aufgaben:

- Recherchiere online, wie die Stadt New York um 1850 ausgesehen hat.
- Kreuze an, was die Irinnen und Iren wohl dort vorgefunden haben.

Infobox: «The Great Hunger»

Viele Menschen aus Irland wanderten vor etwa 180 Jahren nach Amerika aus. Sie wollten nicht reich werden, sondern vor Hunger, Armut und Krankheiten fliehen. Der wichtigste Grund war die grosse Hungersnot von 1845 bis 1851. Damals wurden die Kartoffeln von einer Krankheit befallen und verdarben. Da Kartoffeln das wichtigste Essen der Menschen waren, hatten viele Familien nichts mehr zu essen. Viele Menschen starben an Hunger oder Krankheiten wie Cholera.

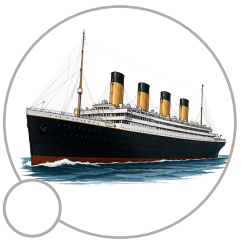
Obwohl es in Irland noch Getreide gab, wurde viel davon nach Grossbritannien gebracht. Irland war zu dieser Zeit noch Teil vom Englischen Königreich. Die britische Regierung half den Menschen nicht genug. Deshalb mussten viele Iren und Irinnen hungern.

Viele Familien entschieden sich, nach Amerika auszuwandern. Sie hofften auf ein besseres Leben. Doch in Amerika war das Leben oft schwer. Sie hatten kein Geld, um Land zu kaufen. Deshalb blieben sie in grossen Städten wie New York, Boston oder Philadelphia. Dort fanden sie Arbeit und lebten mit anderen Iren zusammen. So entstanden irische Wohnviertel, in denen sie sich gegenseitig halfen und ihre Kultur bewahrten.


Telefon


Elektrischer Telegraf


Bahnstrecke


Titanic


Hafen


Planwagen


Wolkenkratzer

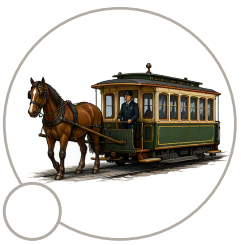

Gaslaternen


Elektrische Strassenbeleuchtung



Kino


Laterna Magica


Pferde-Strassenbahn

4. - 6. Klasse

4.5 Was ist genau «Trick or Treat»? Lies den Text und kreuze an.

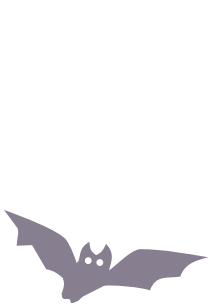
Infobox: «Trick or Treat»

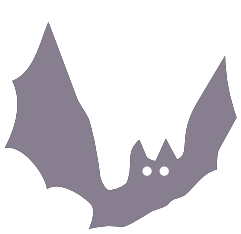
«Trick or Treat» (im Deutschen oft «Süsses oder Saures») stammt ursprünglich aus Irland. Dort zogen arme Menschen und später Kinder im Mittelalter an Halloween von Haus zu Haus, um Lieder zu singen oder Gebete aufzusagen. Dafür bekamen sie kleine Gaben, die sogenannten «Soul Cakes» (Seelenkuchen).

Die moderne Redewendung entwickelte sich wie folgt:

- Ursprung: Der Vorläufer war das sogenannte Guising in Schottland und Irland. Kinder verkleideten sich, um böse Geister abzuschrecken, und führten an der Haustür einen kleinen Trick – etwa ein Gedicht, ein Lied oder einen Tanz – auf, um eine Belohnung zu erhalten.
- Die Entstehung des Spruchs: In den USA wandelte sich der Brauch. Der «Trick» (Streich) wurde zu einer Drohung: Man soll ein «Treat» (Belohnung, meist Süssigkeiten) rausrücken, damit die verkleideten Kinder kein Unheil im Garten oder auf der Veranda anstellen. Meist ist ein klares Zeichen, dass Süsses bereitsteht, wenn ein Haus Halloween-Dekoration aufweist.

Aussage	richtig	falsch
«Trick or Treat» entstand ursprünglich in Irland.		
Kinder bekamen früher manchmal Seelenkuchen als Geschenk.		
Ein Trick war immer eine böse Tat.		
Heute bedeutet Treat meistens Süssigkeiten.		
Auf Deutsch wird der Brauch oft mit «Süsses oder Salziges» übersetzt.		







4. - 6. Klasse

4.6 Schreibe ein Halloween-Haiku: Lies die Infobox und schreibe dein eigenes Haiku!

- Trage dein Haiku in der Klasse vor, vielleicht bekommst du was Süsses 😉

Infobox: Haiku

«Haiku» ist eine sehr kurze Gedichtform aus Japan. Es beschreibt einen besonderen Moment in der Natur oder ein Gefühl. Ein Haiku reimt sich meistens nicht.

So ist ein Haiku aufgebaut:

Ein Haiku besteht aus drei Zeilen:

- 1. Zeile: 5 Silben
- 2. Zeile: 7 Silben
- 3. Zeile: 5 Silben

Beispiel:

Leise fällt ein Blatt. (5 Silben)

Alle Farben leuchten schön. (7 Silben)

Halloween kommt bald. (5 Silben)

So schreibst du dein eigenes Haiku:

1. Überlege dir einen Moment in der Natur, den du schön, spannend oder auch gruselig findest.
2. Schliesse kurz die Augen und stelle dir diesen Moment genau vor.
   - Was siehst du?
   - Was hörst du?
   - Was riechst oder fühlst du?
3. Schreibe drei kurze Zeilen.
   - 1. Zeile: 5 Silben
   - 2. Zeile: 7 Silben
   - 3. Zeile: 5 Silben
4. Verwende passende und genaue Wörter. Ein Haiku beschreibt einen Augenblick. Es erzählt keine ganze Geschichte.

Tipp: Klatsche die Silben deiner Wörter. So kannst du überprüfen, ob dein Haiku die richtige Anzahl Silben hat.

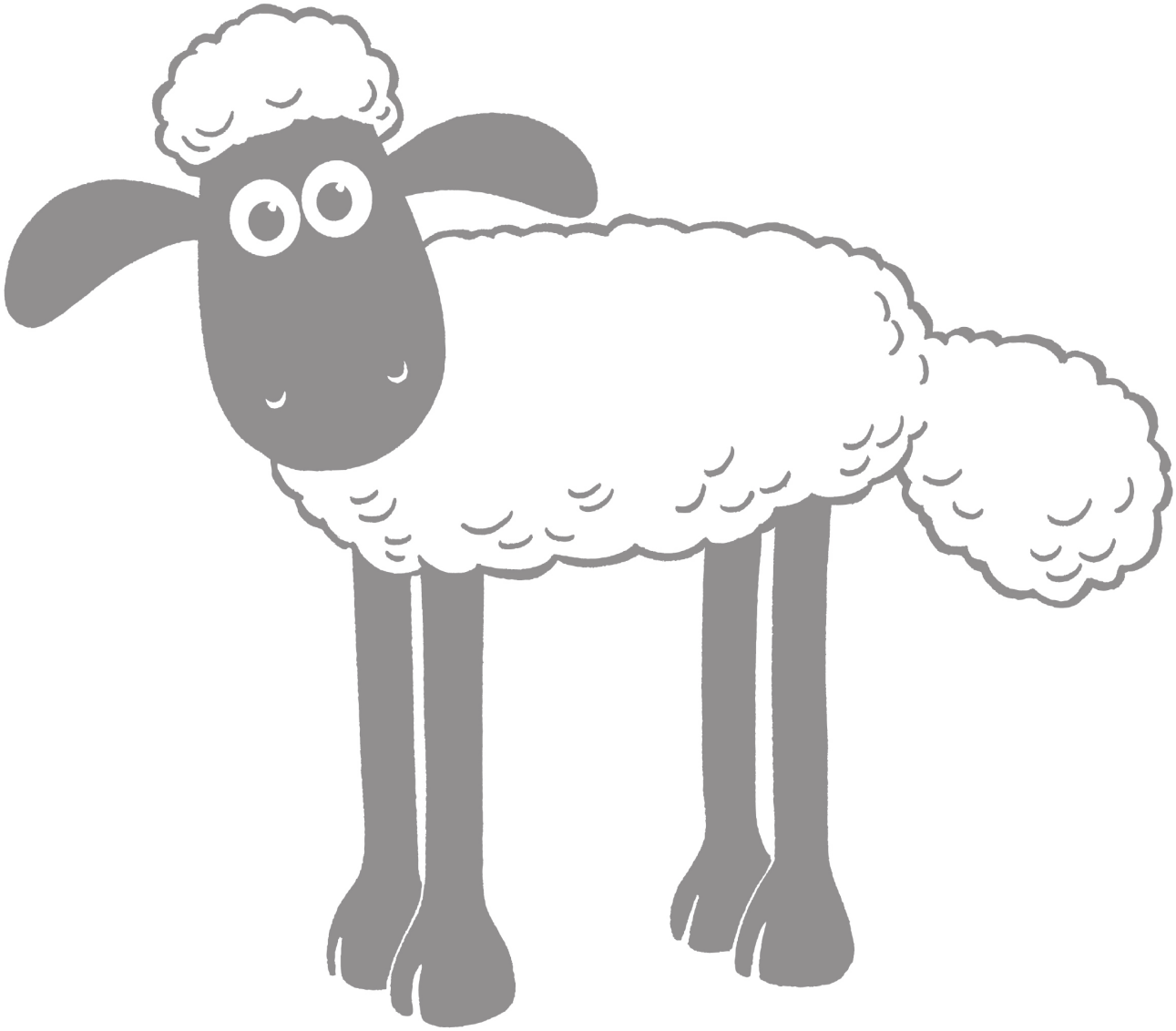


© 2026 AARDMAN ANIMATIONS LIMITED.

2. - 3. Klasse

4.7 Halloween-Vertiefung: Besprecht die Fragen und zeichne anschliessend dein Lieblingskostüm für Shaun auf die Vorlage!

- Welche Dinge und Farben sind typisch für Halloween?
- Feierst du Halloween?
- Welches Halloween-Kostüm möchtest du einmal anziehen?



© 2026 AARDMAN ANIMATIONS LIMITED.

2. - 6. Klasse

4.8 Entdecke Schweizer Bräuche: Schau dir diese Bilder an und ordne sie den Festen zu.

- Errätst du die Jahreszeiten, in denen sie stattfinden? Schreibe sie zu den Bildern.
- Betrachte das Bild der Fantasy Basel. Kannst du bestimmte Einflüsse erkennen?





Samichlaus Umzug (Stans)[1]

Fasnacht (Basel)[2]





Eierläset (Aargau)[3]

Neujahr Silvesterchlausen (Urnäsch)[4]





Räbelichtli-Umzug (hier: Richterswil)[5]

Fantasy Basel – The Swiss Comic Con[6]





Alpabzug (hier: Engstlenalp)[7]

Pelzmartiga (Kandersteg)[8]

Quellen
1 https://www.feuerwehr-stans.ch/projektfotogalerie | 2 https://srgregionbasel.srgd.ch/aktuelles/fasnacht-mit-dem-srf-regionaljournal-bs-bl/ | 3 https://jurapark-aargau.ch/kulturelle-wurzeln | 4 https://appenzellerland.ch/de/reservieren/pauschalangebote/alle/silvesterchlausen.html | 5 https://www.nume.ch/raebeliechtli-umzuege-2025-termine-lieder-tradition-ch/ | 6 https://www.basel.im/de/Fantasy+Basel+2025+Wenn+Fantasie+in+Basel+Realitaet+wird/703963/detail.htm | 7 https://www.lenzlinger.ch/de/news/1august-2025 | 8 https://www.bernerzeitung.ch/oberland

5. DAS SETTING DES FILMS

2. - 6. Klasse

5.1 Die Landschaft von Shaun dem Schaf: Die grünen Wiesen und Hügel aus dem Film Shaun das Schaf gibt es wirklich. Sie liegen im Norden von England in Yorkshire. Dort gibt es weite Wiesen, Hügel, Schafe und kleine Dörfer.

a) Wo wohnst du? Mache eine kurze Beschreibung oder zeichne ein Bild davon, was du aus deinem Zimmer siehst.



Die Landschaft von Yorkshire[1]



Die Stadt Biel[2]

b) Stadt vs. Land: Vergleiche dein Bild mit dem der Stadt Biel oder dem von Yorkshire und beantworte die Fragen:

- Wo würdest du lieber wohnen? Warum?
- Was sind die Vor- und Nachteile des Landlebens bzw. des Stadtlebens?
- Warum gibt es auf dem Land mehr Platz als in der Stadt?
- Warum passen Tiere wie Shaun besser aufs Land als in die Stadt?

Quellen
1 https://www.bbc.com/news/uk-england-york-north-yorkshire-63874115
2 https://www.myswitzerland.com/de-ch/erlebnisse/bieler-altstadt/

6. DER ANIMATIONSFILM

2. - 6. Klasse

6.1 Beschreibe in deinen Worten, was ein Animationsfilm ist. Was sind typische Merkmale?

Lösung

Ein Animationsfilm ist ein Film, bei dem die Bilder nicht mit echten Schauspielerinnen und Schauspielern aufgenommen werden. Stattdessen werden gezeichnete, gebastelte oder am Computer erstellte Figuren Bild für Bild bewegt. Wenn die Bilder schnell hintereinander abgespielt werden, sieht es so aus, als würden sich die Figuren bewegen.

2. - 6. Klasse

6.2 Welche Formen von Animationsfilmen kennst du? Verbinde die Techniken mit den Filmbildern. Kennst du weitere Formen? Erzähle davon.











Scherenschnittfilm[1]

Zeichentrickfilm

Stop-Motion-Film

Knet-Animationsfilm[2]

Computeranimationsfilm (3D-Animation)

Quellen
1 https://www.erziehungskunst.de/artikel/maerchen-und-fabeln-von-lotte-reiniger
2 https://kingkalli.de/die-besten-knete-filme-fuer-die-ganze-familie/
3 https://www.pixar.com/inside-out-2

2. - 6. Klasse

6.3 Ordne die Begriffe und Bilder den Beschreibungen zu.

(Aber aufgepasst: Heute werden ganz viele Filme am Computer nachbearbeitet. Es gibt also viele Mischformen!)



Zeichentrickfilm



Stop-Motion-Film



Computeranimationsfilm[1]

Figuren werden am Computer erstellt und bewegt.

Bilder werden gezeichnet und schnell hintereinander gezeigt.

Figuren oder Gegenstände werden Schritt für Schritt bewegt und jedes Mal fotografiert.

4. - 6. Klasse

6.4 Film ohne Dialog: Im Film wird nicht gesprochen, das heisst, wir müssen auf andere Arten verstehen können, was passiert.

a) Schau dir den Ausschnitt an. Überlege, was es braucht, damit wir den Film oder die Szene verstehen. Notiere 3 Punkte, die du besonders wichtig findest.

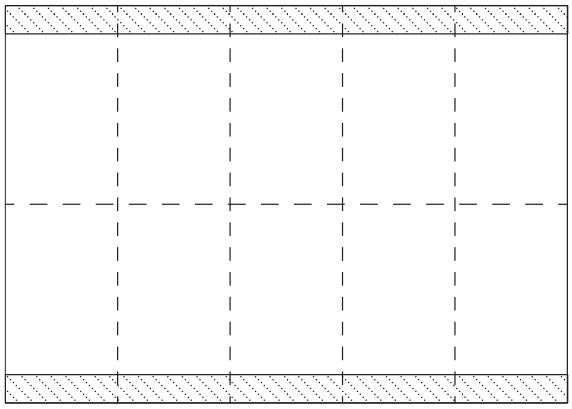
Filmausschnitt auf Vimeo

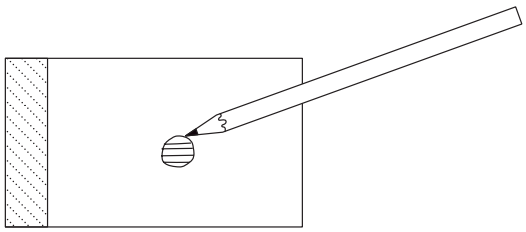
b) Erfindet zu dritt eine kurze Szene und spielt sie ohne Dialog, sodass das Publikum den Inhalt versteht. Nutze alle die von euch beschriebenen Ausdrucksarten.

2. - 6. Klasse

6.5 Ein Daumenkino gestalten: Auch mit einem Daumenkino kannst du den Eindruck einer Bewegung erzeugen. Im Unterschied zum Stop-Motion-Film werden die einzelnen Bilder nicht fotografiert, sondern selbst gezeichnet. Du kannst eine leere Vorlage verwenden oder vorgezeichnete Bilder verarbeiten (S.18-19).

- Zeichne ein Daumenkino mit zehn Bildern. Vielleicht springt Timmy nach und nach in die Luft. Oder vielleicht rollt Shaun die Augen!

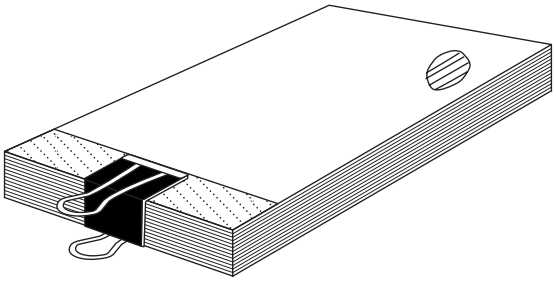




Anleitung Daumenkino

Du brauchst eine leere oder ausgefüllte Vorlage auf dickem Papier (mindestens 120 g/m²), Stifte, Schere, Foldbackklammern.

- Überlege dir eine einfache Geschichte und zeichne die Szenen. Wichtig ist, dass zunächst einfache Formen gewählt werden, beispielsweise ein Ball, der von einem Bildrand zum andern hüpft. Dabei ist es hilfreich, die einzelnen Stücke zu nummerieren. Ausserdem sollte für die Bindung ein Randbereich von 1bis 2 cm freigelassen werden.
- Die fertigen Bilder werden aufeinandergelegt und der Stapel wird mit einer Foldbackklammer am Rand fixiert. Alternativ kann auch ein Tacker oder ein Gummiband verwendet werden





© 2026 AARDMAN ANIMATIONS LIMITED.

1

6

2

7

3

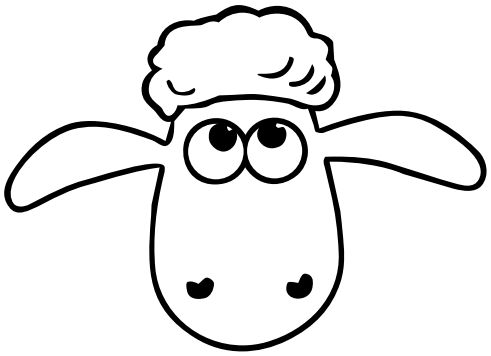
8

4

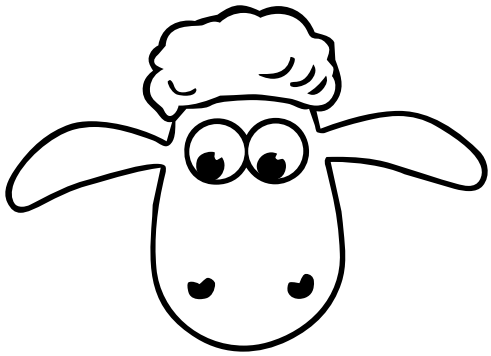
9

5

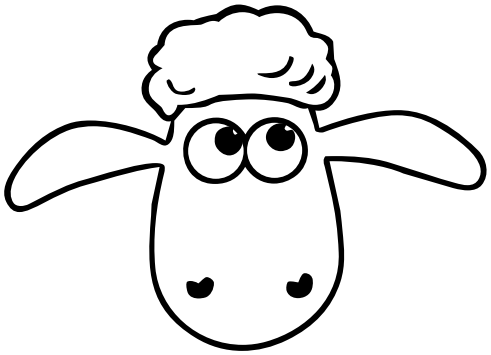
10



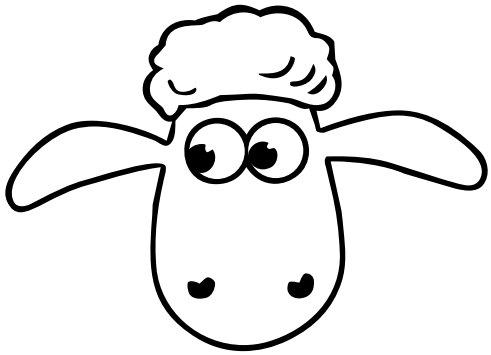
1



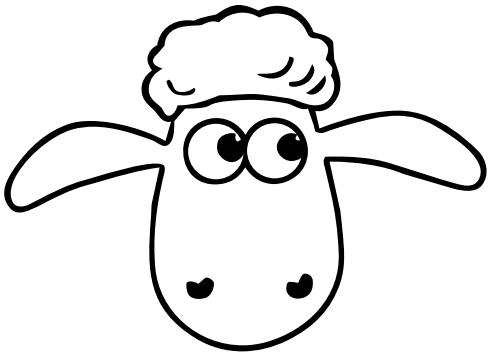
6



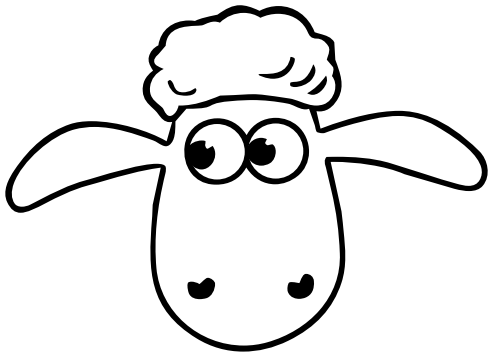
2



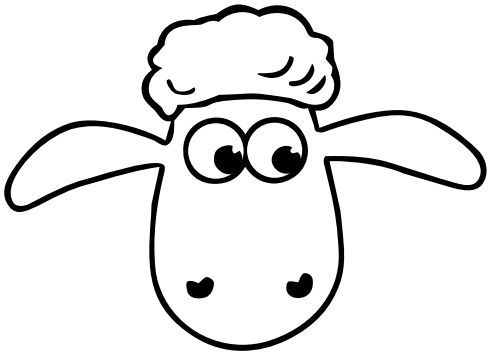
7



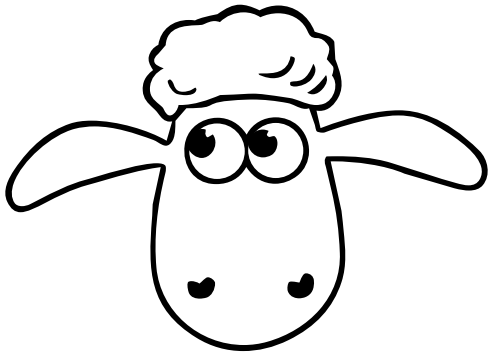
3



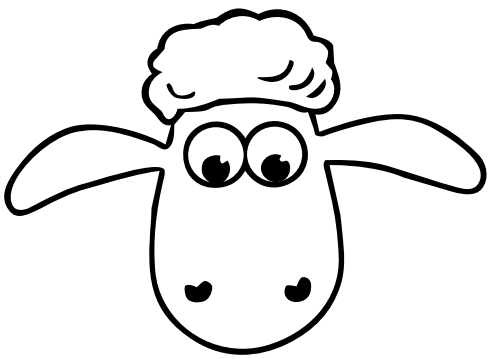
8



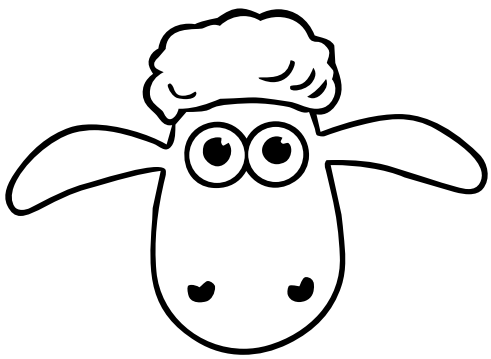
4



9



5



10