

REMEMBERS & MOUNTAINA  
PRÄSENTIEREN



FESTIVAL DE CANNES  
OFFIZIELLE AUSWAHL 2025  
SPECIAL SCREENING



EUROPEAN  
FILM AWARDS  
BESTER ANIMATIONSFILM

OSCARS  
NOMINIERT ALS  
BESTER ANIMATIONSFILM

GOLDEN  
GLOBES  
NOMINIERT ALS  
BESTER ANIMATIONSFILM



# ARCO

EINE FANTASTISCHE REISE DURCH DIE ZEITEN

Ein Film von Ugo Bienvenu

ÉCRIT PAR UGO BIENVENU ET FÉLIX DE GIVRY · PRODUIT PAR FÉLIX DE GIVRY · SCÉNARIO AVEC ANNEKE PRITCHARD ET UGO BIENVENU · ANIMATION ANIMÉE · RÉALISÉ PAR UGO BIENVENU · EN CO-PRODUCTION AVEC FRANCE 3 CINÉMA · AVEC LA PARTICIPATION DE NETFLIX, FRANCE TÉLÉVISIONS ET DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE · EN ASSOCIATION AVEC FIT VIA VI ET SONS OF BIRD · PROJETÉ SOUS LE PATRONAGE DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE · EN PARTENARIAT AVEC LE CINÉMA · EN PARTENARIAT AVEC LA SACEM · DISTRIBUTION SALLES DIAPHANA · VENTES INTERNATIONALES GOODFELLAS ANIMATION

REMEMBERS · mountainA · france·3 · NETFLIX · france·tv · · · · · CHANEL · · · · ·



Demnächst im Kino

## Filmpädagogische Begleitmaterialien

# ARCO

Un film d'Ugo Bienvenu

### Inhalt

<b>Angaben zum Film: ARCO</b> .....	03
<b>Einführung für Lehrkräfte</b> .....	04
<b>Hinweise zu den Arbeitsblättern</b> .....	10
<b>Arbeitsblatt 1: Arcos Welt – Eine Zukunft über den Wolken</b> .....	18
<b>Arbeitsblatt 2: Der Regenbogen und die Begegnung im Wald</b> .....	23
<b>Arbeitsblatt 3: Technik und Nähe – Wer kümmert sich?</b> .....	28
<b>Arbeitsblatt 4: Die Zukunft verändern – Ideen können Wirklichkeit werden</b> .....	33
<b>Impressum</b> .....	38

## ARCO

Frankreich / USA, 2025 , 88 Min.

**Kinostart:** 09.04.2026

**Regie:** Ugo Bienvenu

**Drehbuch:** Ugo Bienvenu, Félix de Givry

**Format:** Animationsfilm, 2D

**Produktion:** Félix de Givry, Sophie Mas, Natalie Portman, Ugo Bienvenu

**Ko-Produktion:** Mit Unterstützung von France 3 Cinéma, Netflix, France Télévisions, Diaphana, Goodfellas Animation

**Musik:** Arnaud Toulon

**Artistic Direction & Characters Design:** Ugo Bienvenu

**Artistic Supervision:** Félix de Givry

**Storyboard:** Ugo Bienvenu, Adam Sillard, Jocelyn Charles, Tamerlan Bekmurzayev

**Animation Director:** Adam Sillard

**Schnitt:** Nathan Jacquard

**Sound Design:** Nicolas Becker

**Postproduction Director:** Clara Vincienne

**Verleih:** Wild Bunch Germany

**Genre:** Animationsfilm

**FSK:** ab 6 Jahren

**Altersempfehlung:** ab 3. Klasse

**Themen:** Zukunft und Verantwortung, Umwelt und Klimakrise, Technologie und menschliche Beziehungen, Freundschaft, Fantasie und Vorstellungskraft, Hoffnung und Veränderung

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Sachunterricht, Ethik, Philosophie, Kunst, Gesellschaftslehre / Politik, Medienbildung

## Zwischen zwei Zukünften

Arco lebt im Jahr 2932, in einer Zukunft, in der Menschen mit Regenbogenumhängen durch die Zeit reisen können. Zu gerne würde der Zehnjährige seine Eltern und seine ältere Schwester auf ihren Reisen begleiten. Doch dafür ist er noch zu jung. Als er heimlich einen ersten eigenen Sprung wagt, verliert er die Kontrolle und landet im Jahr 2075. Dort trifft er auf die gleichaltrige Iris, die mit ihrem kleinen Bruder in einer von Stürmen, Bränden und technischen Schutzsystemen geprägten Welt lebt. Während Arcos Herkunft von einem neuen Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur erzählt, ist Iris' Alltag von der Abwesenheit der Erwachsenen bestimmt. Gemeinsam machen sich die beiden auf die Suche nach einem verlorenen Kristall, der Arco den Weg nach Hause öffnen könnte. Aus ihrer Begegnung entsteht ein Abenteuer, das von Neugier, Vertrauen und der Sehnsucht nach einer anderen Zukunft getragen ist. Ein Film über Freundschaft, Fürsorge und die Frage, wie Menschen jetzt und in Zukunft leben wollen.



## Einleitung für Lehrkräfte

Mit ARCO legt Ugo Bienvenu ein ebenso poetisches wie zugängliches Animationsabenteuer vor, das jüngere und ältere Schüler\*innen auf unterschiedliche Weise ansprechen kann. Der Film verbindet eine fantastische Zeitreisegeschichte mit Fragen, die Kinder und Jugendliche unmittelbar betreffen: Wie wollen Menschen in Zukunft leben? Was bedeutet es, füreinander da zu sein? Und welche Rolle spielen Technik, Vorstellungskraft und Verantwortung in einer Welt, die aus dem Gleichgewicht geraten ist?

Im Zentrum stehen zwei Kinder aus unterschiedlichen Zeiten. Arco stammt aus einer fernen Zukunft, in der die Menschheit einen anderen Umgang mit Natur und Lebensraum gefunden hat. Iris lebt dagegen im Jahr 2075, in einer Welt, die von Umweltkrisen, Schutzsystemen und der zunehmenden Abwesenheit der Erwachsenen geprägt ist. Ihre Begegnung eröffnet nicht nur ein Abenteuer, sondern auch einen Denkraum, in dem Fragen nach Fürsorge, Nähe, Zukunft und gesellschaftlicher Verantwortung verhandelt werden. Gerade für die pädagogische Arbeit ist der Film interessant, weil er komplexe Themen nicht vereinfacht, sondern altersgerecht erfahrbar macht. ARCO spricht von Klimakrise, technischer Regulierung und sozialer

Entfremdung, ohne in Trostlosigkeit zu enden. Stattdessen entwirft der Film eine Perspektive, in der Hoffnung, Vorstellungskraft und Handlungsmöglichkeiten erhalten bleiben. Die Arbeitsmaterialien knüpfen daran an und eröffnen sowohl analytische als auch kreative Zugänge. Sie sind für den Einsatz ab etwa acht Jahren konzipiert, lassen sich aber auch mit älteren Schüler\*innen vertiefen.

## Die Handlung

Als Arco im Jahr 2932 heimlich den Regenbogenumhang und den lichtbrechenden Kristall seiner älteren Schwester Ada an sich nimmt, will er endlich selbst durch die Zeit reisen. Statt bei den Dinosauriern landet der Zehnjährige jedoch im Jahr 2075 – in einer Welt, die von Stürmen, Bränden und technischen Schutzsystemen geprägt ist.

Dort lebt Iris mit ihrem kleinen Bruder Peter. Ihre Eltern sind meist nur als Hologramme präsent, während der Haushaltsroboter Mikki den Alltag der Kinder organisiert und für sie zur wichtigsten Bezugsperson geworden ist. Nachdem Iris sich aus dem Unterricht entfernt hat, sieht sie einen Regenbogen am Himmel ins Taumeln geraten und entdeckt im Wald den verletzten Arco. Sie bringt ihn heimlich nach Hause, wo Mikki seine Wunde versorgt.

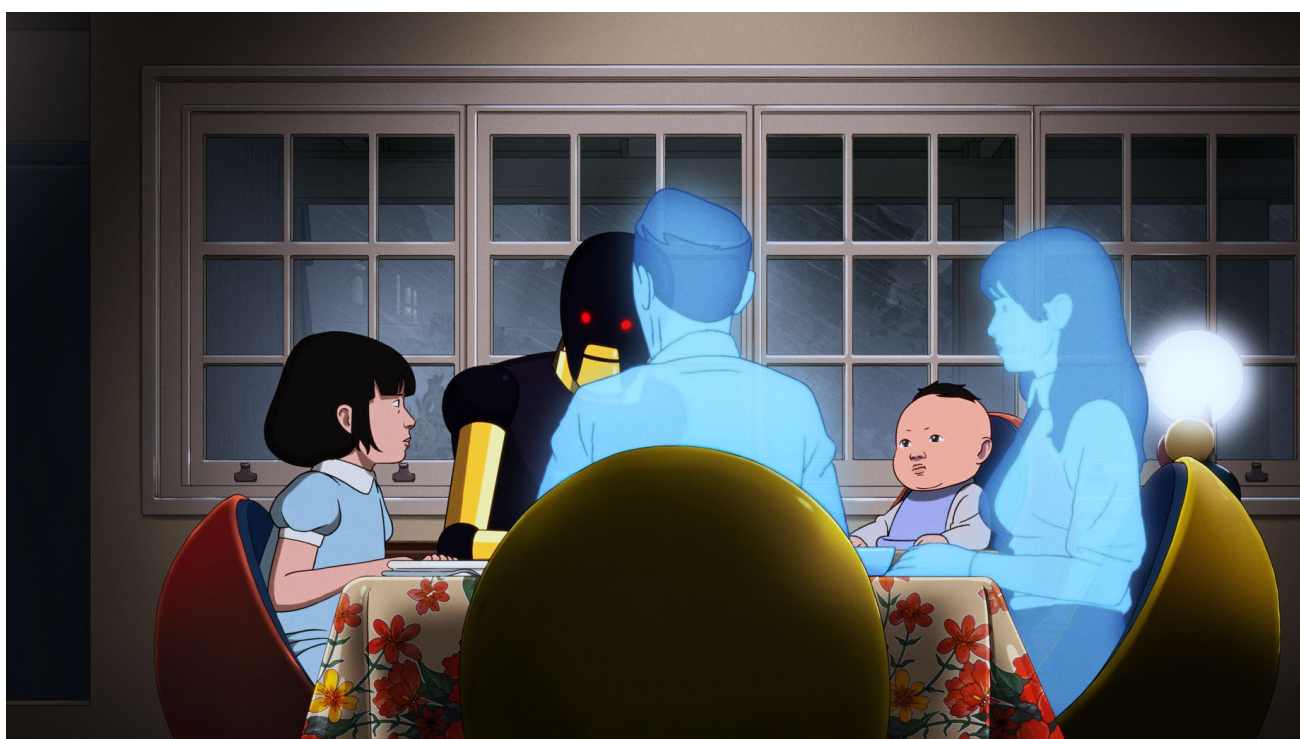
Als Arco wieder zu sich kommt und seinen Namen nennt, gerät Mikkis System aus dem Gleichgewicht: Ein Junge, der in keiner Datenbank existiert, passt nicht in die Logik des Roboters. Sicherheitsroboter holen Mikki zur Reparatur ab, und Iris und Arco sind plötzlich auf sich allein gestellt. Kurz darauf wird deutlich, dass Arco bei seiner Ankunft den Kristall verloren hat. Ohne ihn kann der Umhang das Licht nicht brechen, eine Rückkehr ist unmöglich.

Die beiden Kinder machen sich daher gemeinsam auf die Suche nach dem verlorenen Stein. Dabei lernen sie nicht nur die Welt des jeweils anderen kennen, sondern müssen sich auch gegen neue Hindernisse behaupten. Frankie, Dougie und Stewie, drei Brüder, die seit Jahren rätselhaften Regenbogenphänomenen nachgehen, wittern in Arcos Auftauchen endlich den Beweis für das, was ihnen lange niemand glauben wollte. Als ausgerechnet sie den leuchtenden Kristall finden, verschärft sich die Lage.

So entwickelt sich aus einer zufälligen Begegnung ein Abenteuer, in dem Suche, Verfolgung und Zeitdruck immer stärker ineinandergreifen. ARCO erzählt von zwei Kindern, die einander helfen, obwohl sie aus völlig verschiedenen Welten kommen, und verbindet seine fantastische Ausgangsidee mit Fragen nach Fürsorge, Verantwortung, ökologischem Gleichgewicht und Zukunft.

## Thematische Einordnung

Wie lässt sich Zukunft erzählen, ohne in Trostlosigkeit oder einfachen Optimismus zu verfallen? ARCO findet darauf eine eigene Antwort, indem der Film zwei sehr unterschiedliche Zeiten miteinander verschränkt. Das Jahr 2075 erscheint als eine Zukunft, in der ökologische Krisen, technische Regulierung und soziale Entfremdung den Alltag prägen. Arcos Welt im Jahr 2932 wirkt demgegenüber heller, offener und stärker auf ein Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur ausgerichtet. Entscheidend ist dabei, dass diese ferne Zukunft nicht als bloße Fantasie erscheint, sondern als Resultat von Entscheidungen. Die Menschheit hat sich dort während einer „Großen Brache“ bewusst zurückgezogen, damit sich die Erde regenerieren kann. Zukunft wird damit nicht als abstraktes Schicksal erzählt, sondern als etwas, das aus Handlungen, Haltungen und Verantwortungsübernahme entsteht.



Zugleich richtet der Film den Blick auf eine Gesellschaft, in der Fürsorge, Begleitung und Verantwortung zunehmend an technische Systeme delegiert werden. In Iris' Lebenswelt sind Roboter nicht bloß Hilfsmittel, sondern allgegenwärtige Akteure des Alltags: Sie betreuen, lehren, schützen und organisieren. Die Eltern sind zwar noch da, erscheinen aber meist nur vermittelt oder entfernt. Gerade darin liegt eine der stärksten Spannungen des Films. ARCO entwickelt keine schlichte Technikfeindlichkeit, denn Mikki ist eine fürsorgliche Figur, die Schutz und Verlässlichkeit bietet. Doch der Film zeigt zugleich, dass technische Systeme Nähe auffangen können, ohne sie wirklich zu ersetzen. Für den Unterricht eröffnet das Gespräch über die Unterschiede zwischen Versorgung und Beziehung, Funktion und Bindung, digitaler Vermittlung und gelebter Präsenz.

Besonders deutlich wird diese Spannung in dem Moment, in dem Mikki auf Arcos Namen reagiert. Ein Junge, der in keiner Datenbank existiert, bringt das System zum Absturz. Die Szene macht sichtbar, wo datenbasierte Welterfassung an ihre Grenze stößt. Der Film legt damit nahe, dass Wirklichkeit nicht vollständig in Informationen aufgeht. Intuition, Vorstellungskraft und Gefühl erscheinen hier nicht als

Gegensatz zum Denken, sondern als Formen von Erkenntnis, die gerade dort wichtig werden, wo Systeme an ihre Grenzen stoßen. Auch dies ist für die Arbeit im Unterricht besonders ergiebig, weil sich daran sehr konkret besprechen lässt, was Menschen anders wahrnehmen oder entscheiden als Maschinen.

Im Hintergrund der Erzählung steht immer wieder die Frage, was Erwachsene den Kindern überlassen – und was sie ihnen schuldig bleiben. ARCO macht sichtbar, dass Zukunft nicht einfach Aufgabe der Kinder ist. Erwachsene schaffen die Bedingungen, unter denen Kinder leben, hoffen und sich eine Welt vorstellen können. Gerade deshalb nimmt der Film seine jungen Figuren so ernst. Arco und Iris sind neugierig, verletzlich und handlungsfähig, bewegen sich aber in einer Welt, deren Voraussetzungen nicht von ihnen selbst geschaffen wurden. Verantwortung erscheint hier nicht nur als persönliche Haltung, sondern als gesellschaftliche Aufgabe und als Frage der Weitergabe von Wissen, Fürsorge und Möglichkeiten.

Dass ARCO trotz seiner ernsten Themen nicht in Trostlosigkeit endet, ist Teil seines ästhetischen und politischen Programms. Der Film setzt der Logik von Krise, Beschleunigung und Kontrolle etwas anderes entgegen: Aufmerksamkeit, Imagination und Beziehung. Hoffnung erscheint dabei nicht als naive Auflösung, sondern gewinnt gerade im Angesicht von Verlust, Unsicherheit und Bedrohung an Bedeutung. Der Regenbogen ist dafür ein zentrales Motiv. Er verbindet nicht nur die beiden Welten des Films, sondern verweist auch auf die Gleichzeitigkeit widersprüchlicher Gefühle: Licht und Regen, Hoffnung und Verlust, Staunen und Verunsicherung. Gerade darin liegt eine besondere Stärke des Films für die Arbeit mit Kindern ab acht Jahren. ARCO vereinfacht Gefühle nicht, sondern zeigt, dass widersprüchliche Empfindungen gleichzeitig bestehen können. So eröffnet der Film Gespräche über Klima, Technik, Familie, Freundschaft und Zukunft, ohne sein junges Publikum zu überfordern.



# Filmische Gestaltung

## Bildgestaltung

Die visuelle Sprache von ARCO hebt sich deutlich von vielen standardisierten digitalen Animationsästhetiken ab. Ugo Bienvenu setzt auf eine Bildgestaltung, die handgezeichnet wirkt und dadurch zugleich poetisch und unmittelbar erscheint. Die Figuren sind reduziert und stilisiert, bleiben in ihren Gesten und Bewegungen jedoch ausdrucksstark. Zu den wichtigen Einflüssen zählen Hayao Miyazaki und Studio Ghibli, besonders für die atmosphärischen, naturbezogenen Hintergründe, sowie Mœbius für die Linienführung und Figurenästhetik. Auch klassische Science-Fiction- und Comicbilder, etwa Flash Gordon, klingen in der Gestaltung an, ohne dass der Film in einem bloßen Zitatstil aufgeht.

Zugleich ist ARCO kein nostalgischer Rückgriff auf „reine“ Handzeichnung. Der Film verbindet analoge und digitale Verfahren: 3D-Modelle dienten als Referenz für Gesichter, Körper und Räume, wurden jedoch zeichnerisch überarbeitet und in eine bewusst handgemachte Ästhetik überführt. Gerade darin zeigt sich Bienvenus Verständnis von Animation als Handwerk. Um diesen Charakter zu bewahren, wurde der Film vollständig in Paris produziert.

## Farb- und Lichtdramaturgie

Farben und Licht spielen in ARCO eine zentrale Rolle. Sie strukturieren nicht nur die Räume des Films, sondern prägen auch Atmosphäre und Stimmung. Besonders auffällig ist der Kontrast zwischen den beiden Zeitebenen: Arcos Welt wirkt offen, hell und von Natur geprägt. Weite Plattformen, viel Himmel und sichtbares Grün erzeugen eine Atmosphäre von Leichtigkeit und Balance. Die Welt des Jahres 2075 erscheint dagegen dichter, funktionaler und stärker von Technik bestimmt. Schutzsysteme, Maschinen und automatisierte Abläufe lassen die Umgebung kontrollierter und kühler wirken.

Diese technologische Kühle, die sich unter anderem in den bläulichen Hologrammen der Eltern widerspiegelt, wird jedoch durch die Auswirkungen der Klimakrise gebrochen. Immer wieder tauchen am Horizont gewaltige Großfeuer auf, die den Himmel in rötliche, düstere Töne tauchen und einen scharfen, bedrohlichen Kontrast zur ansonsten grauen und stürmischen Tristesse ihrer Welt bilden. Dieses Spiel mit den Farben verdeutlicht visuell die Spannung zwischen der künstlichen Sicherheit durch Technik und der unkontrollierbaren Zerstörung der Natur.

Auch das Motiv des Regenbogens ist Teil dieser Farbdramaturgie. Es ist nicht nur mit der Zeitreisehandlung verknüpft, sondern verbindet die beiden Welten des Films visuell miteinander. Zugleich trägt es eine emotionale Bedeutung: Weil ein Regenbogen nur bei Sonne und Regen zugleich erscheint, verweist er auf die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Gefühle wie Hoffnung und Verlust, Staunen und Verunsicherung. Licht, Reflexionen und atmosphärische Effekte verstärken diese Wirkung und lenken den Blick des Publikums.

## Ton und Musik

Neben der visuellen Gestaltung spielt auch die akustische Ebene eine wichtige Rolle für die Wirkung von ARCO. Geräusche, Klangräume und Musik erzeugen Atmosphäre und unterstützen die emotionalen Entwicklungen der Geschichte. Auffällig ist, dass technologische Geräte und Maschinen nicht völlig fremd klingen, sondern teilweise an vertraute Alltagsgeräusche erinnern. Dadurch wirkt die futuristische Welt weniger distanziert und bleibt an die Erfahrungswelt des Publikums rückgebunden.

Auch die Musik von Arnaud Toulon prägt die Stimmung des Films entscheidend. Melodische Motive, atmosphärische Klangflächen und menschliche Stimmen verleihen vielen Szenen eine besondere Mischung aus Staunen, Melancholie und Hoffnung. Gerade in den Übergängen zwischen den Zeiten oder in Momenten des Suchens und Verlorenseins trägt die Musik dazu bei, die emotionale Spannung des Films zu verdichten.



## Animation und Körpersprache

Auch die Bewegung der Figuren trägt wesentlich zur Wirkung des Films bei. Arco und Iris wirken in ihrer Körpersprache oft ernst, aufmerksam und entschlossen. Sie handeln überlegt, beobachten genau und treffen Entscheidungen, die für sie große Folgen haben. Frankie, Dougie und Stewie dagegen bewegen sich deutlich überzeichnet, fahriger und tollpatschiger. Dieser Kontrast sorgt nicht nur für komische Momente, sondern macht auch etwas Grundsätzliches sichtbar: Während die Erwachsenenfiguren oft wenig Orientierung geben oder selbst seltsam unreif wirken, erscheinen die Kinder in ARCO ungewöhnlich konzentriert und verantwortungsbewusst.

Für die Filmbildung ist das besonders interessant, weil der Film seine Figuren nicht nur über Dialog und Handlung charakterisiert, sondern auch über Bewegung, Rhythmus und die Art, wie sie im Raum auftreten. So lässt sich im Unterricht gut beobachten, wie Körpersprache dazu beiträgt, Ernsthaftigkeit, Unsicherheit oder Komik sichtbar zu machen.

## Hinweise zu den Arbeitsblättern

Die Arbeitsblätter richten sich direkt an die Schüler\*innen und können als Kopiervorlage im Unterricht verwendet werden. Sie müssen nicht vollständig und nacheinander bearbeitet werden. Wählen Sie vielmehr solche Aufgabenvorschläge aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihrer Klasse und für den gegebenen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen, und wandeln Sie diese, wenn nötig, ab, damit sie sich in Ihren Unterricht optimal einfügen.

### Arbeitsblatt 1:

#### Arcos Welt – Eine Zukunft über den Wolken

**Empfohlen ab:** Klasse 1

**Fächer:** Deutsch, Sachunterricht, Kunst, Ethik, Gesellschaftslehre, Medienbildung

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



**Lernziel:** Die Schüler\*innen lernen Arcos Zukunftswelt als gestalteten filmischen Raum kennen. Sie beobachten genau, benennen Bildelemente und setzen sich mit der Wirkung von Farben, Licht und Bewegung auseinander. Dabei üben sie erste filmsprachliche Beobachtungen.

**Methode:** Szenenanalyse anhand von Filmausschnitt, Standbildern und gelenktem Unterrichtsgespräch  
**Hinweis:** Die Eröffnungsszene eignet sich gut, um mit den Schüler\*innen zunächst ins Beobachten zu kommen: Was ist zu sehen, wie wirkt diese Welt, wodurch entsteht der Eindruck von Ruhe, Offenheit und Gleichgewicht? Lehrkräfte können die Aufmerksamkeit auf Farben, Helligkeit, Weite, Pflanzen, Tiere und Bewegungsrhythmen lenken. Die Szene bietet außerdem einen guten Einstieg in die Frage, wie Zukunft im Film nicht nur erzählt, sondern auch über Bilder gestaltet wird.

**Sprachliche Hinweise/Glossar: Szene:** Ein kurzer Ausschnitt aus dem Film, der in Handlung, Zeit und Ort eine Einheit bildet.

**Standbild:** Ein einzelnes Bild aus dem Film, wie ein Foto.

**Stimmung:** Das Gefühl oder die Atmosphäre, die eine Szene auslöst, zum Beispiel ruhig, spannend oder traurig.

**Umgebung:** Alles, was eine Figur umgibt, zum Beispiel Landschaft, Gebäude, Pflanzen oder andere Figuren.

**friedlich:** Ruhig, sicher und ohne Streit oder Gefahr.

**Gleichgewicht:** Wenn verschiedene Dinge gut zusammenpassen und sich gegenseitig nicht stören.

**Materialien:** Arbeitsblatt, Stifte, wenn möglich Filmausschnitt (00:02:02:12 – 00:04:39:13)

#### Aufgabe 2: Arcos Welt besser verstehen

**Lernziel:** Die Schüler\*innen erschließen Merkmale von Arcos Lebenswelt und setzen sich mit der Frage auseinander, wie Menschen in dieser Zukunft leben, arbeiten und Technik nutzen.

**Methode:** Partner- oder Plenumsarbeit, angeleitete Beobachtung, Notizen

**Hinweis:** Die Aufgabe kann genutzt werden, um die Zukunftswelt des Films als Modell zu verstehen, ohne sie vorschnell als perfekte Welt zu behandeln. Lehrkräfte können danach fragen, welche Formen des Zusammenlebens die Szene sichtbar macht und welche Rolle Technik in Arcos Welt spielt. Wichtig ist dabei, Technik nicht nur als Gegensatz zur Natur zu besprechen, sondern als etwas, das auch eingebettet und verantwortungsvoll genutzt werden kann.

**Materialien:** Arbeitsblatt, ggf. Tafel oder Plakat zur Ergebnissicherung

### **Aufgabe 3: Die „Große Brache“ – Pause für die Erde**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen denken über Regeneration, Rücksichtnahme und ökologische Erholungsräume nach. Sie übertragen die Idee der „Großen Brache“ auf ihre eigene Umwelt.

**Methode:** Partnergespräch, Notizen, Sammeln im Plenum

**Hinweis:** Die Aufgabe eignet sich gut, um über den Zusammenhang von Nutzung, Belastung und Erholung der Natur zu sprechen. Der Begriff „Große Brache“ kann als erzählerisches Bild eingeführt werden: eine Zeit, in der Menschen der Erde Raum zur Erholung geben. Dabei sollte altersgerecht gearbeitet werden.

**Materialien:** Arbeitsblatt, ggf. Fotos aus der Umgebung der Schule

### **Aufgabe 4: Unsere Stadtkarte der Zukunft**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen entwickeln eigene Vorstellungen einer kindgerechten, naturfreundlichen und zukunftsfähigen Umgebung. Sie verbinden Ideen aus dem Film mit ihrer Lebenswelt und arbeiten kreativ und kooperativ.

**Methode:** Gruppenarbeit, Zeichnung oder Plakatgestaltung, Präsentation

**Hinweis:** Diese Aufgabe eröffnet einen produktiven Transfer aus dem Film heraus. Lehrkräfte können darauf achten, dass die Schüler\*innen nicht nur „schöne“ Orte entwerfen, sondern begründen, warum bestimmte Ideen gut für Menschen, Tiere und Pflanzen wären. Es kann hilfreich sein, die Gruppen vor der Gestaltung noch einmal an Arcos Welt zu erinnern: Was möchten wir übernehmen, was neu erfinden?

**Mögliche Differenzierung:** Jüngere Schüler\*innen können vor allem zeichnen und mündlich erläutern, ältere zusätzlich beschriften und begründen.

**Materialien:** Großes Papier oder Plakat, Stifte, ggf. Bastelmaterial

**Externe Vertiefung:**

#### **Ab 8 Jahren**

##### **- Visionen für grüne Städte**

Kindgerechte Materialien zu grünen und klimaangepassten Städten mit Arbeitsblättern, Videos und Ideen für die Gruppenarbeit.

<https://www.umwelt-im-unterricht.de/lernpfad/visionen-fuer-gruene-staedte/>

##### **- Die Stadt-Detektive und das Geheimnis der grünen Stadt**

Kostenloses PDF mit Projekten, Experimenten und Aufgaben zu Gebäudegrün, Gründächern und begrünten Fassaden.

<https://www.gebaeudegruen.info/produkt/die-stadt-detektive-und-das-geheimnis-der-gruenen-stadt/gebaeudegruen>

##### **- City4Future – Modul D: Wohntal**

Materialien zu Schwammstadt, Hitzeschutz und klimaangepasstem Bauen mit Arbeitsblättern und Lösungen.

[https://www.wissensfabrik.de/wp-content/uploads/2023/09/WIF\\_City4Future\\_Modul-D\\_MM\\_v2.pdf](https://www.wissensfabrik.de/wp-content/uploads/2023/09/WIF_City4Future_Modul-D_MM_v2.pdf)

##### **- Kinder -Infomaterial zu Klima und Umwelt**

Kindgerechte Materialien mit Bastelvorlagen, Comics und kreativen Impulsen zu Klima, Umwelt und Naturräumen.

<https://www.greenpeace.de/ueber-uns/umweltbildung/unterrichtsmaterial-grundschule-klima-und-nachhaltigkeit>

#### **Ab 13 Jahren**

##### **- Städte im Klimawandel**

Unterrichtsmaterialien zu Klimaanpassung in Städten, etwa zu Hitzeschutz, Starkregen und Schwammstadt-Prinzipien.

<https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/geographie/klima-wetter/staedte-im-klimawandel-2027>

#### - **Klimawandel und Schule**

Materialsammlung mit Arbeitsblättern und Unterrichtsimpulsen zu Klimawandel, CO<sub>2</sub>-Ausstoß und Handlungsmöglichkeiten im Alltag.

[https://www.umwelt-im-unterricht.de/fileadmin/user\\_upload/Archiv/Handreichung\\_Klimawandel\\_Grundschule.pdf](https://www.umwelt-im-unterricht.de/fileadmin/user_upload/Archiv/Handreichung_Klimawandel_Grundschule.pdf)

#### - **Bildungsmaterialien zu Stadtnatur und Naturschutz**

Materialien zu Stadtnatur, Artenvielfalt und Naturschutzprojekten für forschendes und praxisnahes Lernen.

<https://www.lbv.de/umweltbildung/bildungsmaterial/>

## Arbeitsblatt 2:

### Der Regenbogen und die Begegnung im Wald

**Empfohlen ab:** Klasse 3

**Fächer:** Deutsch, Kunst, Ethik, Medienbildung

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



**Lernziel:** Die Schüler\*innen beschreiben eine Schlüsselszene der Begegnung zwischen Iris und Arco und erkennen, wie der Film Spannung, Geheimnis und Neugier erzeugt.

**Methode:** Szenenanalyse, Gespräch im Plenum oder in Kleingruppen, schriftliche Zusammenfassung

**Hinweis:** Die Szene eignet sich besonders, um die erste Begegnung der beiden Hauptfiguren in den Blick zu nehmen. Lehrkräfte können das Gespräch zunächst nah an der Wahrnehmung halten: Was passiert, was verändert sich, was macht den Moment ungewöhnlich? Erst danach sollte zur Deutung übergegangen werden. Wichtig ist hier nicht nur der Regenbogen als Motiv, sondern auch die Frage, warum Iris stehen bleibt, hinsieht und sich dem Unbekannten nähert.

**Pädagogische Vertiefung:** An dieser Stelle lässt sich bereits das Thema Vertrauen zwischen Fremden vorsichtig aufgreifen. Warum hilft Iris einem Jungen, den sie nicht kennt? Was braucht es, damit aus einem seltsamen Moment eine Begegnung wird?

**Materialien:** Arbeitsblatt, wenn möglich Filmausschnitt (00:15:26 – 00:17:55)

#### Aufgabe 2: Farben, Licht und Stimmung

**Lernziel:** Die Schüler\*innen beobachten gezielt filmische Gestaltungsmittel und beschreiben deren Wirkung. Sie erkennen, wie Farben, Licht und Wetter die Atmosphäre einer Szene prägen.

**Methode:** Bildbetrachtung, gelenktes Unterrichtsgespräch, Notizen

**Hinweis:** Diese Aufgabe fördert filmästhetische Wahrnehmung. Lehrkräfte können dabei helfen, Beobachtungen zu präzisieren: Welche Farben sind warm, welche kühl? Wo wirkt etwas ruhig, wo unheimlich oder überraschend? Es lohnt sich, nicht sofort nach der „richtigen“ Bedeutung zu fragen, sondern zunächst die sinnliche Wirkung ernst zu nehmen.

**Sprachliche Hinweise/Glossar: Farbe:** Farben helfen dabei, eine Szene zu gestalten und können unterschiedliche Gefühle oder Wirkungen auslösen.

**Licht:** Licht macht etwas hell, dunkel, warm oder kühl und beeinflusst, wie wir eine Szene wahrnehmen.

**Stimmung:** Die Stimmung ist das Gefühl oder die Atmosphäre, die eine Szene vermittelt, zum Beispiel ruhig,

traurig oder spannend.

**geheimnisvoll:** Geheimnisvoll wirkt etwas, wenn es rätselhaft ist und noch nicht klar wird, was genau passiert.

**überraschend:** Überraschend ist ein Moment, wenn etwas anders kommt, als man es erwartet hat.

**ruhig:** Ruhig wirkt eine Szene, wenn wenig Hektik oder Gefahr zu spüren ist und alles still oder ausgeglichen erscheint.

**angespannt:** Angespannt wirkt eine Szene, wenn man merkt, dass etwas Ungewisses, Schwieriges oder Bedrohliches passieren könnte.

**Materialien:** Standbilder, Arbeitsblatt

### **Aufgabe 3: Perspektivwechsel – Standbild mit Sprechblasen**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen versetzen sich in unterschiedliche Perspektiven hinein und entwickeln Vorstellungen über Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen der Figuren.

Methode: Standbild, Rollenarbeit, schriftliche Reflexion

**Hinweis:** Die Lehrkraft kann die Aufgabe nutzen, um nicht nur Iris und Arco, sondern auch den Wald oder den Regenbogen als „stille Mitspieler“ der Szene zu verstehen. Damit werden Atmosphäre und Bedeutung körperlich erfahrbar. Gleichzeitig eröffnet die Aufgabe einen Raum, um über erste Unsicherheit, Neugier, Mitgefühl und Mut zu sprechen.

**Vertiefung für das Klassengespräch:** Was spürt Iris in diesem Moment vielleicht gleichzeitig?

Was könnte Arco empfinden, obwohl er kaum sprechen kann?

Wie beginnt hier eine Beziehung zwischen zwei Kindern aus völlig verschiedenen Welten?

**Materialien:** Arbeitsblatt, ggf. freie Fläche im Raum

### **Aufgabe 4: Zeichnen wie Iris**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen setzen eine Schlüsselszene bildnerisch um und reflektieren dabei Beobachtung, Vorstellungskraft und Stimmung.

**Methode:** Kreative Einzelarbeit, Zeichnung, kurze Verschriftlichung

**Hinweis:** Die Aufgabe knüpft sinnvoll an Iris als beobachtende und zeichnende Figur an. Lehrkräfte können betonen, dass es nicht um „schönes“ Zeichnen geht, sondern darum, einen besonderen Moment festzuhalten. Die Verbindung von Wahrnehmung und Imagination ist hier zentral.

**Materialien:** Papier, Zeichenmaterial

### **Aufgabe 5: Der Regenbogen als Zeichen**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen setzen sich mit dem Regenbogen als wiederkehrendem Motiv auseinander und entwickeln erste symbolische Deutungen.

**Methode:** Partner- oder Gruppengespräch, kurze schriftliche Deutung

**Hinweis:** Diese Aufgabe sollte bei jüngeren Schüler\*innen behutsam begleitet werden. Es geht nicht darum, eine fertige Symboldeutung vorzugeben, sondern verschiedene Annäherungen zuzulassen: Verbindung, Staunen, Hoffnung, Übergang, Fremdheit, Veränderung. Lehrkräfte können dabei helfen, die Szene nicht nur als schönes Bild zu lesen, sondern auch als Anfang einer Freundschaft und als Verbindung zwischen zwei Zeiten.

**Ergänzende Gesprächsführung:** Hier kann die Lehrkraft die gegenseitige Neugier von Iris und Arco stärker hervorheben, da dieser Aspekt im Material bisher eher im Hintergrund bleibt.

**Materialien:** Arbeitsblatt

## Arbeitsblatt 3:

### Technik und Nähe – Wer kümmert sich?

Empfohlen ab: Klasse 4

Fächer: Deutsch, Ethik, Sachunterricht, Gesellschaftslehre, Medienbildung

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



**Lernziel:** Die Schüler\*innen analysieren eine Szene, in der Fürsorge, Abwesenheit und technische Vermittlung gleichzeitig sichtbar werden. Sie erkennen, wie der Film über Alltagsdetails grundlegende Fragen von Nähe und Beziehung aufwirft.

**Methode:** Szenenanalyse, Unterrichtsgespräch, schriftliche Zusammenfassung

**Hinweis:** Diese Szene ist für die pädagogische Arbeit besonders ergiebig, weil sie nicht plakativ, sondern sehr genau zeigt, wie Alltag, Geborgenheit und Einsamkeit nebeneinander bestehen können. Lehrkräfte sollten darauf achten, die Szene nicht vorschnell technikkritisch zu lesen. Mikki ist nicht einfach „schlecht“ oder „kalt“, sondern fürsorglich und verlässlich. Die Aufgabe besteht eher darin, mit den Schüler\*innen zu untersuchen, wo Technik hilft und wo etwas Menschliches dennoch fehlt.

**Materialien:** Arbeitsblatt, wenn möglich Filmausschnitt (00:09:58 – 00:12:45)

#### Aufgabe 2: Gewöhnlich oder ungewöhnlich?

**Lernziel:** Die Schüler\*innen vergleichen Elemente aus Iris' Zukunftswelt mit ihrem eigenen Alltag und reflektieren Ähnlichkeiten und Unterschiede.

**Methode:** Partnerarbeit, Tabellenarbeit, Vergleich im Plenum

**Hinweis:** Diese Aufgabe hilft, die Szene nicht als reine Science-Fiction zu betrachten, sondern als Zuspitzung von Fragen, die auch heute schon relevant sind, etwa digitale Kommunikation, Abwesenheit im Familienalltag oder technische Unterstützung. Lehrkräfte können hier gut sammeln, was an Iris' Welt praktisch, aber auch was daran möglicherweise belastend oder traurig wirkt.

**Materialien:** Arbeitsblatt

#### Aufgabe 3: Iris und Mikki

**Lernziel:** Die Schüler\*innen setzen sich mit Iris' innerer Situation auseinander und deuten ihre Frage an Mikki als Ausdruck von Sehnsucht, Unsicherheit und Hoffnung.

**Methode:** Einzelarbeit, schriftliche Reflexion

**Hinweis:** Diese Aufgabe ist besonders wichtig, um die emotionale Wirklichkeit von Iris sichtbar zu machen. Lehrkräfte können vorab gemeinsam klären, dass eine Frage nicht immer nur Information sucht, sondern auch ein Gefühl ausdrücken kann. Iris fragt Mikki nicht bloß nach einer Antwort, sondern auch nach Trost, Bestätigung oder einer Möglichkeit zu hoffen.

Mögliche Vertiefung im Gespräch: Was könnte Iris in diesem Moment vermissen?

Warum fragt sie ausgerechnet Mikki?

Was sagt uns das über ihre Lebenssituation?

**Materialien:** Arbeitsblatt

### **Aufgabe 4: Helfen, kümmern, da sein**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen unterscheiden zwischen praktischer Hilfe, Fürsorge und emotionaler Präsenz. Sie entwickeln eine Sprache für Beziehung, Verantwortung und Nähe.

**Methode:** Gespräch im Plenum oder in Kleingruppen, schriftliche Sicherung

**Hinweis:** Die Aufgabe verlangt ein gewisses Maß an Abstraktion und sollte deshalb eng begleitet werden. Es ist hilfreich, mit Beispielen zu arbeiten: Wer hilft beim Anziehen, wer hört zu, wer merkt, wenn es jemandem nicht gut geht? So kann der Unterschied zwischen Funktion und Beziehung konkret werden.

Wichtiger pädagogischer Impuls: Hier lässt sich behutsam das Thema Verantwortung von Erwachsenen vertiefen. Lehrkräfte können fragen: Was brauchen Kinder von Erwachsenen? Was kann ein technisches System übernehmen, was nicht? Was schulden Erwachsene Kindern in einer unsicheren Welt?

**Materialien:** Arbeitsblatt, ggf. Karten mit Beispielsituationen

### **Aufgabe 5: Was braucht ein Kind?**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen reflektieren über Grundbedürfnisse von Kindern und benennen Bedingungen, unter denen Kinder sich sicher und ernst genommen fühlen können.

**Methode:** Partnerarbeit, Auswahlaufgabe, kurze Begründung

**Hinweis:** Diese Aufgabe eignet sich gut als Verdichtung der vorangegangenen Reflexionen. Sie sollte nicht nur individuell, sondern möglichst auch im gemeinsamen Gespräch ausgewertet werden, da gerade die Unterschiede in den Antworten aufschlussreich sein können.

Pädagogische Vertiefung: Die Lehrkraft kann hier den Gedanken stark machen, dass Kinder nicht allein für die Zukunft verantwortlich sind. Sie brauchen Erwachsene, die zuhören, schützen, erklären, handeln und Verantwortung übernehmen.

**Externe Vertiefung:**

**Ab 8 Jahren**

- **UNICEF: Du hast Rechte!**

Kostenloses Materialpaket mit Lehrerheft, Schülerheften, Poster, Quiz und Filmen zu Schutz, Fürsorge und Beteiligung.

<https://www.unicef.de/informieren/einsatz-fuer-kinderrechte/kinderrechte-unterrichtsmaterial>

- **Sternsinger: Kinderrechte-Material**

PDF-Materialien mit Arbeitsblättern, Einstiegen und Aktionsideen zu Schutz, Fürsorge und Beteiligung für die Klassen 3 bis 6.

<https://www.sternsinger.de/bildungsmaterial/fuer-schulen/unterrichtsmaterial/kinderrechte/>

- **Kinderschutzbund NRW: Schutzengel**

Kostenloses Material für Kinder von 6 bis 10 Jahren zu Schutzrechten, Fürsorge und Familienrechten.

<https://www.kinderschutzbund-nrw.de/materialien-kinderrechte/>

- **SOS-Kinderdorf: Kinderrechte**

Lehrer\*innen- und Schüler\*innenheft für die Grundschule zur Sensibilisierung für Schutz, Fürsorge und soziales Miteinander.

<https://www.bildungsserver.de/schule/kinderrechte-als-thema-im-unterricht-11248-de.html>

- **FiPP: Starke Kinder machen Schule**

Lernbausteine ab Klasse 1 mit Bingo, Rollenspielen und Arbeitsblättern zu Kinderrechten, Schutz und Beteiligung.

[https://www.fippev.de/fileadmin/fippev/userdaten/PDF/Anti-Bias-Ordner/Starke\\_Kinder\\_machen\\_Schule/Lernbaustein\\_3\\_Kinderrechte.pdf](https://www.fippev.de/fileadmin/fippev/userdaten/PDF/Anti-Bias-Ordner/Starke_Kinder_machen_Schule/Lernbaustein_3_Kinderrechte.pdf)

**Ab 13 Jahren****- BMFSFJ: Eure Kinderrechte**

Arbeitsheft für Jugendliche mit Aufgaben zu Schutz, Fürsorge, Beteiligung und digitalen Rechten.

<https://www.bmbfsfj.bund.de/resource/blob/236394/780b972b024c251f88c81785e1492fao/eure-kinderrechte-das-arbeitsheft-zur-broschuere-data.pdf>

**- Amnesty: Menschenrechte in der Grundschule**

Materialien zu Menschen- und Kinderrechten mit Schwerpunkt auf Schutz und Beteiligung, auch für ältere Lerngruppen erweiterbar.

<https://www.amnesty.de/mitmachen/grundschule>

**- Kindernothilfe: Kinder haben Rechte**

Unterrichtsbausteine mit Arbeitsblättern und Hinweisen zu Schutz, Förderung und Beteiligung.

<https://www.kindernothilfe.de/-/media/knh/infothek-neu/unterricht/klasse-3-6/unterrichtseinheit-kinder-haben-rechte.pdf>

**Arbeitsblatt 4:****Die Zukunft verändern – Ideen können Wirklichkeit werden**

**Empfohlen ab:** Klasse 4

**Fächer:** Deutsch, Kunst, Ethik, Sachunterricht, Gesellschaftslehre, Medienbildung

**Aufgabe 1: Szene untersuchen**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen beschreiben das Ende des Films als Schlüsselmoment von Abschied, Erinnerung und Zukunftsoffenheit. Sie erkennen, dass die Schlusszene nicht nur eine Rückkehr zeigt, sondern auch einen Ausblick auf Veränderung eröffnet.

**Methode:** Szenenanalyse, Unterrichtsgespräch, schriftliche Zusammenfassung

**Hinweis:** Die Szene eignet sich gut, um mit den Schüler\*innen über Abschied, Dankbarkeit und offene Zukunft zu sprechen. Lehrkräfte können den Blick darauf lenken, dass das Ende nicht nur traurig oder hoffnungsvoll ist, sondern beides zugleich sein kann. Wichtig ist außerdem, dass Iris trotz des Abschieds nicht einfach passiv zurückbleibt, sondern mit einer Idee, einer Erinnerung und einer Vorstellung weiterlebt.

**Materialien:** Arbeitsblatt, wenn möglich Filmausschnitt (01:16:08 – 01:23:06) aus dem Ende des Films

**Aufgabe 2: Was erkennen wir am Ende der Szene wieder?**

**Lernziel:** Die Schüler\*innen beobachten wiederkehrende Bildmotive und erkennen, wie der Film Verbindungen zwischen früheren Momenten und späteren Entwicklungen herstellt.

**Methode:** Bildanalyse, schriftliche Beobachtung

**Hinweis:** Diese Aufgabe lenkt die Aufmerksamkeit auf Gegenstände und Bilder, die für den Film bedeutsam sind. Lehrkräfte können verdeutlichen, dass ein Film oft mit Dingen arbeitet, die später noch einmal auftauchen und dann eine neue Bedeutung bekommen. So wird deutlich, dass aus einer Zeichnung, einer Erinnerung oder einer Idee mit der Zeit etwas Größeres entstehen kann.

**Materialien:** Arbeitsblatt, Standbilder

---

### **Aufgabe 3: Ein Wunsch, der etwas verändert**

---

**Lernziel:** Die Schüler\*innen setzen sich mit Iris' Satz „Ich wollte, dass die Dinge sich ändern“ auseinander und reflektieren, wie Wünsche, Vorstellungen und Haltungen Ausgangspunkte für Veränderung sein können.

**Methode:** Gespräch, Notizen, gemeinsame Auswertung

**Hinweis:** Die Aufgabe eignet sich besonders gut, um Hoffnung nicht als bloßes Wunschdenken, sondern als Haltung mit Folgen zu besprechen. Lehrkräfte können die Schüler\*innen dabei unterstützen, zwischen bloßem Fantasieren und einer Idee zu unterscheiden, aus der später Handlung werden kann.

**Vertiefung:** Was verändert sich zuerst, wenn Menschen sich eine andere Zukunft vorstellen?  
Warum sind Zeichnungen, Pläne oder Modelle nicht nutzlos, sondern oft erste Schritte?

**Materialien:** Arbeitsblatt

---

### **Aufgabe 4: Was wäre sonst passiert?**

---

**Lernziel:** Die Schüler\*innen erkennen die Bedeutung von Entscheidungen im Verlauf der Handlung und denken über alternative Entwicklungen nach.

**Methode:** Gruppenarbeit, szenisches Spiel oder Standbild

**Hinweis:** Diese Aufgabe macht sichtbar, dass die Geschichte durch konkrete Handlungen von Iris vorangetrieben wird. Sie eignet sich gut, um ihre Courage, Neugier und Handlungsfähigkeit stärker in den Vordergrund zu rücken. Gleichzeitig kann im Gespräch deutlich werden, dass Zukunft nicht durch eine einzige große Tat entsteht, sondern durch viele kleine Entscheidungen.

**Materialien:** Arbeitsblatt, freie Fläche im Raum

---

### **Aufgabe 5: Von der Idee zum Modell**

---

**Lernziel:** Die Schüler\*innen entwickeln eigene Zukunftsideen und setzen diese gestalterisch um. Sie erfahren, dass Vorstellungen, Entwürfe und Modelle Möglichkeiten sind, über Veränderung nachzudenken und Zukunft aktiv zu gestalten.

**Methode:** Gruppenarbeit, Plakat oder Modellbau, Präsentation

**Hinweis:** Die Aufgabe schließt sinnvoll an Iris' Zeichnung und an die offene Zukunftsperspektive des Films an. Lehrkräfte können hier besonders darauf achten, dass die Gruppen nicht nur fantasievolle Objekte entwerfen, sondern begründen, wem ihre Idee hilft und welches Problem sie lösen oder lindern soll.

**Pädagogische Vertiefung:** Hier lässt sich auch noch einmal die Frage nach Schutz und Kontrolle aufnehmen: Wann hilft eine Erfindung wirklich? Wann schränkt sie ein? Welche Zukunftsideen machen Menschen freier, sicherer oder verbundener, ohne alles nur zu überwachen und zu regeln?

**Materialien:** Papier, Pappe, Bastelmaterial, Stifte

## Arbeitsblatt 1:

### Arcos Welt – Eine Zukunft über den Wolken

Im Film ARCO lebt der Junge Arco im Jahr 2932. Die Menschen leben hoch über den Wolken auf großen grünen Plattformen.

In dieser Zukunft versuchen sie, im Gleichgewicht mit der Natur zu leben. Pflanzen wachsen auf den Plattformen, Tiere werden versorgt und Energie kommt zum Beispiel aus Windkraft.

In diesem Arbeitsblatt schaut ihr euch Arcos Welt genauer an und überlegt, was wir aus dieser Zukunft lernen können.

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



Untersucht gemeinsam diese **Szene (00:02:02:12 – 00:04:39:13)** aus dem Film.

Eine Szene ist ein kurzer Ausschnitt aus dem Film, der in Handlung, Zeit und Ort eine Einheit bildet.

Wenn möglich, schaut euch die Szene noch einmal an. Wenn das nicht möglich ist, lest zuerst die Beschreibung laut vor und schaut euch anschließend die Standbilder an.



#### Szene:

Arco lebt mit seiner Familie auf einer Plattform hoch über den Wolken.

#### Kurzbeschreibung:

Am Anfang des Films sehen wir Arcos Lebenswelt: eine große grüne Plattform hoch über den Wolken. In dieser ruhigen Umgebung kümmert sich der zehnjährige Arco um Tiere, pflückt Früchte aus dem Obstgarten und hilft im Alltag seiner Familie. Überall sind Bäume, Wiesen und Wasser zu sehen. Auch Windkraftanlagen gehören zu dieser Landschaft.

Kurz darauf kehren Arcos Eltern und seine ältere Schwester von einer Reise zurück. Mit ihren besonderen Umhängen fliegen sie durch die Luft und hinterlassen leuchtende Regenbogenspuren. Sie berichten von ihrer letzten Reise und bringen eine Pflanze mit, die sie aus der Vergangenheit mitgebracht haben. Arco nutzt die Gelegenheit sofort und fragt, ob er beim nächsten Mal mitkommen darf, denn er möchte unbedingt selbst Dinosaurier sehen. Doch seine Mutter macht ihm klar, dass er dafür noch zu jung ist: Zeitreisen sind erst ab zwölf Jahren erlaubt.

Besprecht gemeinsam

Was fällt euch in Arcos Umgebung besonders auf?  
 Welche Tiere, Pflanzen oder Landschaften seht ihr?  
 Wie wirkt diese Welt auf euch?

Notiert in Stichpunkten fünf Dinge, die ihr in der Szene seht.

---



---



---



---

Schaut jetzt noch genauer hin:

Wie zeigt der Film, dass Arcos Welt ruhig und friedlich wirkt?  
 Achtet auf Farben, Licht und Bewegungen.

---



---



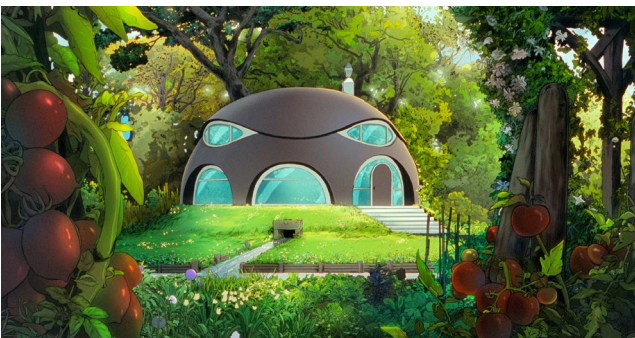
---



---

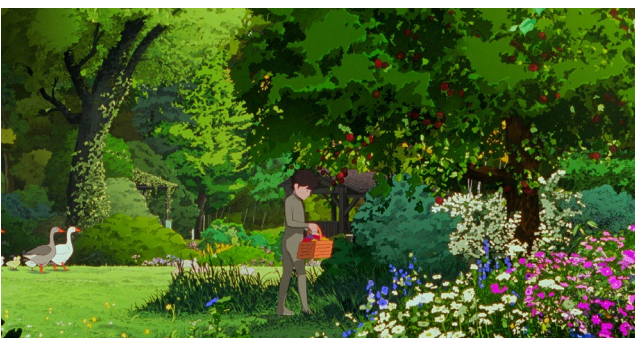
### **Aufgabe 2: Arcos Welt besser verstehen**

In Arcos Welt ist vieles anders als in unserer Welt heute.



Besprecht gemeinsam. Mache dir dabei eigene Notizen.

- a) Was zeigt die Szene darüber, wie Menschen dort leben?
- b) Welche Dinge machen die Menschen selbst?
- c) Welche Technik nutzen sie trotzdem?
- d) Was wünscht sich Arco, und warum darf er das noch nicht?
- e) Was gefällt dir an Arcos Welt besonders gut?



### **Aufgabe 3: Die „Große Brache“ – Pause für die Erde**

**a)** Im Film wird erzählt, dass die Erde einmal eine Zeit der „Großen Brache“ erlebt hat. Das bedeutet: Die Menschen haben der Natur Zeit gegeben, sich zu erholen.

Sprecht zu zweit darüber. Mache dir dabei eigene Notizen.

Warum braucht die Natur manchmal eine Pause?

---

---

---

---

Was passiert, wenn Menschen der Natur keine Zeit zur Erholung lassen?

---

---

---

---

Wo in unserer Welt könnte die Natur auch mehr Ruhe, Schutz oder Platz brauchen?  
Zum Beispiel: in Städten, in Wäldern, auf Schulhöfen oder an Flüssen.

---

---

---

---

**b)** Vergleicht anschließend:

Was wäre gut für die Natur? Kreuze an oder ergänzt eigene Ideen.

- mehr Bäume und Pflanzen
- weniger Verkehr
- weniger Müll
- mehr Platz für Tiere
- weniger Versiegelung durch Beton

andere Idee: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

## **Neugierig? Städte der Zukunft gibt es schon!**

Auch in unserer Welt denken Menschen darüber nach, wie Städte grüner, kühler und freundlicher für Tiere und Menschen werden können.

### **Häuser wie kleine Wälder**

Stell dir ein Hochhaus vor, an dem überall Bäume und Pflanzen wachsen. Fast wie ein Wald, der in den Himmel klettert.

So etwas gibt es wirklich: In Mailand steht ein Hochhaus mit vielen Balkonen, auf denen Hunderte Bäume wachsen.

#### **Frag dich mal:**

Hast du schon einmal ein Haus mit vielen Pflanzen an der Wand oder auf dem Dach gesehen? Würdest du gern in so einem Haus wohnen?

### **Städte, die Regen trinken können**

Manche Städte werden so gebaut, dass sie Regenwasser aufsaugen wie ein Schwamm.

Wenn es stark regnet, kann das Wasser in Wiesen, Parks und besondere Flächen im Boden einsickern. So gibt es weniger Überschwemmungen.

#### **Frag dich mal:**

Wo könnte Regenwasser bei euch gut versickern?  
Gibt es in eurer Nähe viel Beton, oder auch Wiesen und Bäume?

### **Wilde Natur mitten in der Stadt**

An manchen Orten bekommen Tiere und Pflanzen wieder mehr Platz. Alte Flächen werden zu wilden Parks, auf denen Büsche, Bäume und Blumen wachsen dürfen.

#### **Frag dich mal:**

Welche Tiere würdest du gern öfter in deiner Stadt sehen?  
Wo könnte es bei euch eine wilde Ecke für Tiere geben?

### **Energie von Sonne und Wind**

In Arcos Welt gibt es Windkraftanlagen. Auch bei uns gibt es Häuser und Orte, die Energie aus Sonne und Wind nutzen.

#### **Frag dich mal:**

Hast du schon einmal Solarzellen auf einem Dach gesehen?  
Wo könnte man in eurer Schule oder Stadt Energie von der Sonne nutzen?

### **Städte für Kinder**

Wie wäre eine Stadt, in der Kinder sicher laufen, Roller fahren und Rad fahren können? Mit mehr Schatten, weniger Autos und mehr Platz zum Spielen?

#### **Frag dich mal:**

Was wäre dir in einer kinderfreundlichen Stadt am wichtigsten?  
Mehr Bäume? Mehr sichere Wege? Mehr Spielplätze?

### **Aufgabe 4: Unsere Stadtkarte der Zukunft**

Erinnert euch an Arcos Plattform. Dort gibt es besondere Orte, zum Beispiel einen Obstgarten, Wasser, Tiere und Windräder.

**a)** Entwerft nun in Kleingruppen eure eigene Zukunftsstadt.

Zeichnet auf ein großes Blatt oder Plakat eine einfache Stadtkarte. Markiert darauf:

eine Schule  
eine Straße  
einen Park oder Spielplatz  
ein paar Häuser

**b)** Plant anschließend besondere Orte für eure Zukunftsstadt. Ihr könnt zum Beispiel einzeichnen:

grüne Häuser oder Dächer  
Schwamm-Orte, zum Beispiel Wiesen, Teiche oder Flächen, auf denen Regenwasser versickern kann  
wilde Ecken für Tiere und Pflanzen  
Solarflächen  
sichere Wege zum Radfahren und Laufen

**c)** Beschriftet mindestens drei Orte mit kurzen Sätzen oder Stichwörtern. Zum Beispiel:

„Hier ist ein Haus mit Bäumen auf dem Dach.“  
„Diese Wiese darf bei Regen ein kleiner See werden.“  
„Hier ist ein wilder Park für Tiere.“

**d)** Schreibt zum Schluss eine kurze Botschaft zur Zukunftsstadt (3–5 Sätze):

Was wünschen wir uns für unsere Zukunftsstadt?  
Was soll es dort mehr geben? Was soll es dort weniger geben?  
Warum wäre diese Stadt gut für Menschen, Tiere und Pflanzen?

---

---

---

---

---

**f)** Stellt eure Stadtkarte anschließend kurz in der Klasse vor.

Zeigt zwei oder drei Orte, die euch besonders wichtig sind, und erklärt, warum ihr sie ausgewählt habt.

## Arbeitsblatt 2:

### Der Regenbogen und die Begegnung im Wald

Im Film ARCO ist der Regenbogen mehr als nur ein Naturphänomen. Er taucht in einem wichtigen Moment der Geschichte auf und verbindet Iris und Arco miteinander. In den nächsten Aufgaben schaut ihr euch eine Szene genauer an. Ihr untersucht, was passiert, wie die Szene wirkt und warum der Regenbogen darin so wichtig ist.

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



Untersucht gemeinsam diese **Szene (00:15:26 – 00:17:55)** aus dem Film.

Eine Szene ist ein kurzer Ausschnitt aus dem Film, der in Handlung, Zeit und Ort eine Einheit bildet.

Wenn möglich, schaut euch die Szene noch einmal an. Wenn das nicht möglich ist, lest zuerst die kurze Beschreibung laut vor und schaut euch dann die Standbilder an.



#### Szene:

Iris verlässt den Unterricht und entdeckt im Wald den abgestürzten Arco.

#### Kurzbeschreibung:

Während eines Unterrichts über den Urknall meldet sich Iris und behauptet, starke Kopfschmerzen zu haben. Die Lehrerin erlaubt ihr, kurz nach draußen zu gehen. Statt zurück ins Klassenzimmer zu kommen, geht Iris in den nahegelegenen Wald. Dort setzt sie sich unter einen Baum und beginnt zu zeichnen. Plötzlich spürt sie erste Regentropfen. Als sie nach oben schaut, sieht sie einen Regenbogen am Himmel. Doch etwas stimmt nicht: Der Regenbogen beginnt zu schwanken und scheint sich zu bewegen, als würde er zur Erde fallen. Verwundert und neugierig läuft Iris in die Richtung, aus der das seltsame Licht kommt.

Zwischen den Bäumen entdeckt sie schließlich einen Jungen in ihrem Alter. Er trägt einen leuchtenden Regenbogenanzug, wirkt benommen und hat eine blutige Wunde an der Stirn. Noch während Iris versucht zu begreifen, was passiert ist, bricht der Junge vor ihr zusammen.

a) Besprecht gemeinsam:

Wo ist Iris am Anfang: drinnen oder draußen?

Was verändert sich, als sie den Regenbogen sieht?

Wen trifft sie im Wald, und in welchem Zustand ist der Junge?

Beschreibt anschließend in drei bis vier Sätzen, was in der Szene passiert.

---

---

---

---

---

b) Schaut dann noch genauer hin:

Was macht die Szene geheimnisvoll oder überraschend?

---

---

---

---

Woran merkt ihr, dass hier etwas Ungewöhnliches passiert?

---

---

---

---

## **Aufgabe 2: Farben, Licht und Stimmung**

Sieh dir die Standbilder zu der Szene noch einmal genau an.

Achte dabei besonders auf Farben, Licht und Stimmung.





- a) Welche Farben fallen euch in der Szene besonders auf?
- b) Wie verändert sich die Stimmung, als der Regenbogen erscheint?
- c) Wie wirken Wald, Licht und Regen zusammen?
- d) Welche Farben oder Lichtmomente passen eher zu Ruhe, welche eher zu Spannung?

Notiere dir dabei eigene Beobachtungen in kurzen Sätzen.

---

---

---

---

### **Aufgabe 3: Perspektivwechsel – Standbild mit Sprechblasen**

Stellt die Szene in Kleingruppen als Standbild nach. Eine Person spielt Iris, eine Person spielt Arco, die anderen gestalten den Moment mit, zum Beispiel als Wald, Regenbogen oder Umgebung.

- a) Macht ein Standbild zu einem Moment in der Szene, in dem die Begegnung zwischen Iris und Arco besonders geheimnisvoll, überraschend oder spannend wirkt. Entscheidet gemeinsam, welchen Moment ihr darstellen wollt.
- b) Sprecht aus euren verschiedenen Rollen: Was denkt Iris in diesem Moment? Was denkt Arco? Was „sagt“ vielleicht sogar der Regenbogen oder der Wald?

c) Schreibe anschließend einen Satz aus der Rolle von Iris, einen aus der Rolle von Arco und zum Schluss, was du selbst denkst:

Iris denkt: „\_\_\_\_\_“

Arco denkt: „\_\_\_\_\_“

Ich denke: „\_\_\_\_\_“

#### **Aufgabe 4: Zeichnen wie Iris**

Bevor Iris Arco entdeckt, sitzt sie im Wald und zeichnet.

Auch im Film spielen Beobachtung, Vorstellungskraft und Staunen eine wichtige Rolle.

Wähle eine der beiden Aufgaben:

a) Zeichne den Moment, in dem der Regenbogen plötzlich nicht mehr still am Himmel steht, sondern sich bewegt und zur Erde zu fallen scheint.

oder

b) Zeichne den Wald in dem Moment, in dem Iris Arco zum ersten Mal sieht.

Schreibt unter euer Bild ein bis zwei Sätze:  
Was ist in diesem Moment besonders?

---

---

---

---

### **Aufgabe 5: Der Regenbogen als Zeichen**

Im Film steht der Regenbogen für mehr als nur ein Naturbild.

Besprecht diese Fragen gemeinsam.

- a) Was verbindet der Regenbogen in dieser Szene?
- b) Warum beginnt die Begegnung zwischen Iris und Arco ausgerechnet mit einem Regenbogen?
- c) Welche Gefühle passen zu diesem Bild?
- d) Warum passt der Regenbogen gut zu einer Geschichte über zwei verschiedene Welten?

Schreibt anschließend in Partnerarbeit zwei bis drei Sätze auf:  
Was bedeutet der Regenbogen für euch in dieser Szene?

---

---

---

---

#### **Schon gewusst?**

In den Namen der Hauptfiguren steckt ein Regenbogen!

„Arco“ geht auf das lateinische Wort „arcus“ zurück. Das bedeutet: Bogen.  
„Iris“ stammt aus dem Griechischen. Iris ist die Göttin des Regenbogens.

Zusammen klingen die Namen Arco und Iris fast wie „arcoíris“ oder „arco-íris“.  
So heißt der Regenbogen auf Spanisch und Portugiesisch.

Im Film verbindet der Regenbogen zwei Welten und führt auch Arco und Iris zusammen.

Bestimmt kein Zufall, oder?

## Arbeitsblatt 3:

### Technik und Nähe – Wer kümmert sich?

In vielen Geschichten über die Zukunft spielt Technik eine große Rolle. Auch im Film ARCO ist das so: Roboter arbeiten, unterrichten, beschützen Menschen und kümmern sich um Kinder. Häuser werden bei Stürmen und Bränden durch schützende Kuppeln gesichert. Auch in der Schule gibt es viel Technik, zum Beispiel Räume und Bilder, die fast wie echt wirken.

Doch dabei entsteht eine wichtige Frage:  
Kann Technik menschliche Nähe ersetzen?

Iris lebt in einer Welt, in der viele Dinge von Maschinen organisiert werden. Gleichzeitig sind ihre Eltern oft weit weg. In den nächsten Aufgaben schaut ihr euch eine Szene genauer an und denkt darüber nach, was Nähe, Fürsorge und Verantwortung in so einer Welt bedeuten.

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



Untersucht gemeinsam diese **Szene (00:09:58 – 00:12:45)** aus dem Film. Eine Szene ist ein kurzer Ausschnitt aus dem Film, der in Handlung, Zeit und Ort eine Einheit bildet.

Wenn möglich, schaut euch die Szene noch einmal an. Wenn das nicht möglich ist, lest zuerst die Beschreibung laut vor und schaut euch anschließend die Standbilder an.

#### Szene:

Iris sitzt mit ihrem kleinen Bruder Peter beim Abendessen. Ihre Eltern sind nicht wirklich zu Hause, sondern erscheinen nur als Hologramme. Der Roboter Mikki kümmert sich um die Kinder und den Haushalt.

#### Kurzbeschreibung:

Am Abend sitzt Iris mit ihrem kleinen Bruder Peter am Tisch. Mikki füttert das Baby mit Brei und begleitet wie immer den Alltag der Kinder. Die Eltern sind nicht im Raum, sondern nur als bläuliche Hologramme zugeschaltet. Sie sprechen mit Iris über ihren Schulalltag, über ihren Geschichtsvortrag und über einen Arzttermin für Peter.

Draußen tobt ein heftiger Sturm mit Blitz und Donner. Das Haus ist durch technische Schutzsysteme gesichert, sodass die Familie drinnen zunächst in Sicherheit scheint. Im Gespräch erzählen die Eltern, dass sie wegen der Arbeit am Wochenende nicht nach Hause kommen können und Iris' Geburtstag erst später gefeiert werden muss. Zum Abschied liest die Mutter noch kurz aus „Peter Pan“ vor. Dann verabschieden sich die Eltern, und die Hologramme verschwinden.

Iris bleibt allein zurück. Sie kann nicht schlafen, steht auf, öffnet das Fenster und klettert auf das Vordach des Hauses. Von dort schaut sie in den stürmischen Himmel. Der Regen und der Wind sind zu sehen, doch Iris selbst bleibt unter dem Schutz des Hauses trocken. Auch die Schutzkuppeln der Nachbarhäuser werden sichtbar.

Kurz darauf kommt Mikki zu ihr und fragt, wie es ihr geht. Iris sagt, dass sie nicht schlafen kann. Mikki setzt sich zu ihr. Dann fragt Iris: „Glaubst du, Wünsche gehen wirklich in Erfüllung, wie in den Geschichten?“ Mikki antwortet: „Ich weiß es nicht, Iris. Aber einen Versuch ist es wert.“



Besprecht gemeinsam

- a) Was wirkt in dieser Szene gewöhnlich, was ungewöhnlich?
- b) Welche Rolle spielt Mikki?
- c) Woran merkt man, dass die Eltern zwar sichtbar, aber nicht wirklich da sind?
- d) Wie wirkt die Szene auf euch: eher gemütlich, traurig, still, fremd oder sicher? Warum?

Beschreibt anschließend in drei bis vier Sätzen, was in der Szene passiert.

---



---



---



---



---

**Aufgabe 2: Gewöhnlich oder ungewöhnlich?**

a) Tragt zu zweit Beispiele aus der Szene in die Tabelle ein.

Überlegt dabei:

Was kennt ihr auch aus eurem Alltag?

Was gehört eher zu Iris' Zukunftswelt?

Gewöhnlich

---

---

---

---

Ungewöhnlich

---

---

---

---

b) Vergleicht eure Tabelle danach mit einer anderen Gruppe.

Sprecht anschließend kurz darüber:

Was würdet ihr an Iris' Welt praktisch finden?

Was würdet ihr vielleicht vermissen?

**Aufgabe 3: Iris und Mikki**

Arbeite jetzt allein.

Iris fragt Mikki:

„Glaubst du, Wünsche gehen wirklich in Erfüllung, wie in den Geschichten?“

Beantworte die Fragen in vollständigen Sätzen.

a) Was wünscht sich Iris in diesem Moment?

---

---

---

---

b) Warum stellt sie Mikki diese Frage?

---

---

---

c) Was könnte Mikki mit seiner Antwort meinen?

---

---

---

d) Was würdest du Iris antworten?

---

---

---

**Aufgabe 4: Helfen, kümmern, da sein**



Besprecht gemeinsam.

Im Film hilft Mikki Iris und Peter in vielen Situationen. Aber ist Helfen schon dasselbe wie Nähe?  
Ist Kümmern dasselbe wie wirklich da sein?

Lest die Sätze und sprecht darüber.

- a) Ein Roboter kann beim Essen, Lernen oder Aufräumen helfen.
- b) Ein Mensch kann trösten, zuhören und mitfühlen.
- c) Manchmal kann auch ein Roboter freundlich und fürsorglich wirken.
- d) Trotzdem kann etwas fehlen, wenn wichtige Menschen nicht wirklich da sind.

Welche Sätze findet ihr besonders wichtig? Warum?

Schreibt danach zwei bis drei Sätze auf:

Was ist für dich der Unterschied zwischen helfen, sich kümmern und wirklich da sein?

---

---

---

### **Aufgabe 5: Was braucht ein Kind?**

Überlegt in Partnerarbeit:

Was brauchen Kinder, damit sie sich sicher, ernst genommen und nicht allein fühlen?

Kreuzt an und ergänzt eigene Ideen.

- Zeit
- Zuhören
- Schutz
- Nähe
- Hilfe im Alltag
- jemand, der tröstet
- jemand, der wirklich da ist
- andere Idee: \_\_\_\_\_

Wählt anschließend drei Punkte aus, die euch am wichtigsten sind.

Schreibt zum Schluss einen kurzen Satz:

Ein Kind braucht vor allem \_\_\_\_\_

weil \_\_\_\_\_

## Arbeitsblatt 4:

### Die Zukunft verändern – Ideen können Wirklichkeit werden

Am Ende des Films ARCO wird deutlich, dass die Zukunft nicht einfach von selbst entsteht. Sie hängt davon ab, welche Entscheidungen Menschen heute treffen.

Iris hilft Arco, nach Hause zurückzukehren. Doch sie selbst bleibt in ihrer Welt zurück. In dieser Szene wird sichtbar, dass auch kleine Ideen oder Wünsche etwas verändern können.

In den folgenden Aufgaben schaut ihr euch eine Szene aus dem Ende des Films genauer an und denkt darüber nach, wie aus Vorstellungen eine andere Zukunft entstehen kann.

#### Aufgabe 1: Szene untersuchen



Untersucht gemeinsam diese **Szene (01:16:08 – 01:23:06)** aus dem Ende des Films.

Eine Szene ist ein kurzer Ausschnitt aus dem Film, der in Handlung, Zeit und Ort eine Einheit bildet.

Wenn möglich, schaut euch die Szene noch einmal an. Wenn das nicht möglich ist, lest zuerst die Beschreibung laut vor und schaut euch anschließend die Standbilder an.

#### Szene:

Arco wird von seiner Familie gefunden, verabschiedet sich von Iris und Peter und kehrt in seine eigene Zeit zurück.

#### Kurzbeschreibung:

Nachdem Iris, Arco und Peter aus dem Versteck gekrochen sind, in dem sie am Tag zuvor Schutz gesucht hatten, sitzen sie draußen auf dem Boden. Iris entdeckt einen Regenbogen am Himmel und macht Arco darauf aufmerksam. Nach und nach erscheinen weitere Regenbögen, die den grauen Himmel mit Farbe füllen. Kurz darauf tauchen Arcos Eltern und seine Schwester Ada auf, die lange nach ihm gesucht haben. Sie wirken älter als zu Beginn des Films, weil sie auf ihrer Suche durch viele verschiedene Zeiten gereist sind.

Arco entschuldigt sich bei seiner Familie. Bevor er geht, bedankt er sich bei Iris und fragt sie: „Du hast mich nicht verraten. Was hast du dir gewünscht?“ Iris antwortet: „Ich wollte, dass die Dinge sich ändern.“

Dann verabschiedet sich Arco von Iris und Peter und fliegt mit seiner Familie zurück in seine Zeit. Iris bleibt mit Peter zurück. Am Horizont können wir die Landschaft am Tag nach den Bränden erkennen. Die Umgebung wirkt still und zerstört.

Iris greift in die Tasche ihrer Hose und holt die Zeichnung hervor, die sie früher nach Arcos Beschreibung seiner Welt gezeichnet hat. Die Kamera richtet den Blick auf das Bild. Danach erkennen wir die Zeichnung an einer Wand wieder. Dort hängen auch Fotos, Pläne und weitere Zeichnungen. Später werden Modelle und technische Skizzen sichtbar.



Besprecht gemeinsam

- a) Woran erkennen wir, dass Arcos Familie lange nach ihm gesucht hat?
- b) Was fragt Arco Iris vor dem Abschied, und was antwortet sie?
- c) Was passiert, nachdem Arco mit seiner Familie in seine eigene Zeit zurückkehrt?

Beschreibt anschließend in drei bis vier Sätzen mit eigenen Worten, was in der Szene passiert.

---



---



---



---

### **Aufgabe 2: Was erkennen wir am Ende der Szene wieder?**

Am Ende der Szene richtet die Kamera den Blick auf Iris' Zeichnung. Danach erkennen wir sie an einer Wand wieder. Dort hängen auch Fotos, Pläne und weitere Zeichnungen. Später werden Modelle und technische Skizzen sichtbar.

Beschreibe in eigenen Worten:

a) Welche Dinge und Menschen erkennen wir am Ende der Szene wieder?  
Nenne mindestens drei Beispiele.

---

---

---

---

b) Warum ist es wichtig, dass Iris' Zeichnung später noch einmal auftaucht?

---

---

---

---

c) Was könnten die Photos, Zeichnungen, Pläne, Modelle und technischen Skizzen über Iris' späteres Leben erzählen?

---

---

---

---

### **Aufgabe 3: Ein Wunsch, der etwas verändert**

Iris sagt:  
„Ich wollte, dass die Dinge sich ändern.“

Besprecht gemeinsam:

- a) Was könnte Iris mit diesem Satz meinen?
- b) Welche Dinge könnten sich in ihrer Welt verändern?
- c) Warum kann eine Idee oder ein Wunsch der Anfang von etwas Neuem sein?  
Notiere dir dabei eigene Beobachtungen in kurzen Sätzen.

---

---

---

---

### **Aufgabe 4: Was wäre sonst passiert?**

Im Film hilft Iris Arco immer wieder und trifft Entscheidungen, die den Verlauf der Geschichte verändern.

Arbeitet in kleinen Gruppen.

**a)** Überlegt euch eine Situation aus dem Film, in der Iris handelt oder eine wichtige Entscheidung trifft.  
Zum Beispiel:

Iris entdeckt Arco im Wald  
Iris nimmt Arco mit nach Hause  
Iris verrät Arco nicht  
Iris hilft ihm bei der Suche nach dem Kristall

**b)** Stellt euch nun vor:  
Iris hätte in diesem Moment nichts getan.  
Wie hätte sich die Geschichte dann entwickelt?

**c)** Spielt eure Idee als kurze Szene oder als Standbild nach.

Die Klasse überlegt anschließend gemeinsam:  
Was wäre anders passiert?

### **Aufgabe 5: Von der Idee zum Modell**

Am Ende des Films erkennen wir, dass aus einer Zeichnung später auch Pläne, Modelle und neue Ideen entstehen können.

Arbeitet in Kleingruppen.

**a)** Überlegt euch gemeinsam eine Idee, die die Welt in Zukunft besser machen könnte. Das kann zum Beispiel sein:

ein Ort, an dem Menschen und Natur besser zusammenleben  
eine Erfindung, die Kindern hilft  
ein Haus, das sicherer oder grüner ist  
ein Platz, an dem man sich treffen, ausruhen oder geschützt spielen kann

**b)** Entscheidet dann gemeinsam:  
Möchtet ihr ein Plakat gestalten oder ein Modell bauen?

Wenn ihr ein Plakat gestaltet:

gebt eurer Idee einen Namen  
zeichnet eure Idee groß auf

zeigt mit Pfeilen, Beschriftungen oder kleinen Notizen, was daran besonders ist  
schreibt ein bis zwei Sätze dazu: Was kann diese Idee? Wem hilft sie?

Wenn ihr ein Modell baut:

baut ein kleines Modell aus Papier, Pappe oder anderen Materialien  
überlegt, welche Teile besonders wichtig sind  
gebt eurer Idee einen Namen  
schreibt ein bis zwei Sätze dazu: Was kann diese Idee? Wem hilft sie?

c) Stellt eure Idee anschließend in der Klasse vor.  
Erklärt dabei:

Was war eure Idee am Anfang?  
Was ist daraus geworden?  
Warum könnte sie die Zukunft verbessern?

# Impressum

**Herausgeber:**

**Wild Bunch Germany GmbH**

**Michaelkirchstr. 17-18,**

10179 BERLIN

[www.wildbunch-germany.de](http://www.wildbunch-germany.de)

**Autor\*in:**

Cila Yakecã

Cila Yakecã ist Autor\*in, Filmjournalist\*in und Berater\*in mit Schwerpunkt auf diskriminierungskritischer kultureller Bildung. In der freien Bildungsarbeit entwickelt Cila Materialien, konzipiert Workshops und berät zu Inklusion, Barrierefreiheit und Awareness.

**Redaktion:**

Cila Yakecã

**Lektorat:**

Daniel Strack

**Gestaltung:**

Cila Yakecã

**Bildnachweis:**

Wild Bunch Germany GmbH

