

### **I. Lerngruppe und Lernbegleiter**

16 Kinder im Alter von sechs bis neun Jahren nehmen freiwillig am Schulprojekt der Berlinale teil. Die Kinder gehören zu insgesamt 34 Schüler\_innen des ersten, zweiten und dritten Jahrgangs an der Freien Schule am Mauerpark Berlin. Sie werden jahrgangsübergreifend unterrichtet und gehören somit keinem festen Klassenverband an, kennen sich aber aus gemeinsamen Lerngruppen, offenen Lernangeboten und anderen Interaktionen in der Schule. F. Felger und K. Bautz sind die betreuenden Lernbegleiter für dieses Projekt.

### **II. Schule und Schulumfeld**

Die Freie Schule am Mauerpark (FSaM) ist eine staatlich anerkannte Grundschule in freier Trägerschaft. Sie wird getragen durch den Elternverein „Freies Lernen in Berlin e.V.“ Derzeit betreut unsere Schule 66 Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren ganztags. Den Kindern werden vielfältige Entwicklungsräume in vorbereiteten Lernumgebungen angeboten, in der sie zwanglos lernend spielen und spielend lernen können. In ihrem pädagogischen Leitbild ist die Freie Schule am Mauerpark an der Pädagogik von Maria Montessori, Rebecca und Maurico Wild sowie Jesper Juul ausgerichtet. Die an der Schule arbeitenden Erwachsenen verstehen sich als Lernbegleiter\_innen, die die Kinder in ihrer emotional-sozialen und schulischen Entwicklung auf der Basis eines Mentorenprinzips begleiten. In der Arbeit mit den Kindern leitet uns der Satz: „Kein Lernen ohne Beziehung, keine Beziehung ohne Lernen.“ Grundlage für unseren Umgang mit den Kindern ist eine „gleichwürdige“ Beziehung.



Abb. 1: Werksskizze für das Projekt „Das Spiel zum Film“ – Schüler des 3. Jahrgangs

### **III. Didaktische und methodische Herangehensweise**

Wir führen das Projekt im Rahmen unseres *Anderstages* durch. Das ist ein Vormittag pro Woche, der in unserem Schulalltag für eine Form des *anderen* schulischen Lernens in Projekt- und Werkstattarbeit zur Verfügung steht. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, in zusätzlichen offenen Lern- und Werkstattzeiten an den Projekten weiter zu arbeiten.

In der Arbeit mit dem Film leitet uns der Grundgedanke, die Vielfalt an Themen und Projektideen, die der Film bei den Schüler\_innen auslöst, zuzulassen und deren Realisierung zu ermöglichen. Die Schüler\_innen arbeiten dafür in mehreren Kleingruppen zu jeweils 2-3 Kindern oder alleine an ihren Projekten. Der Film dient ihnen dabei als Quelle von Themen und Schwerpunkten, die zu eigenen Gedanken, Vorstellungen und Ideen inspirieren.

Aufgrund der Vielzahl an Einzelthemen und -projekten (insgesamt 7 Projektideen) haben wir zur Unterstützung vereinzelt auch Eltern gebeten, den Kinder beim Umsetzen ihres Vorhabens in der Schule zu begleiten. Darüber hinaus fördern auch andere Lernbegleiter der Schule, z. B. in offenen Lernzeiten und in Werkstätten, die Projektarbeit der Kinder. Die Lernbegleiter und Eltern bieten dabei folgende Unterstützung:

- Hilfestellungen, um Ideen zu bündeln und zu konkretisieren,
- Hinweise zur realistischen Einschätzung und Machbarkeit geben,
- Motivation und konkrete Anregungen im Formationsprozess leisten.

Wichtig ist uns, dass ein fertiges Ergebnis entsteht, das die individuellen Kompetenzen der Kinder auf der inhaltlichen, der formalen sowie auf der praktisch-organisatorischen Ebene abbildet. Ausserdem werden die jeweiligen Prozesse mit den Kindern reflektiert und dokumentiert.

Die Ergebnisse der Projektarbeiten werden in Form eines SETZKASTENS, der als Riesenbirne gestaltet ist (siehe Anhang 3), zusammengefügt und präsentiert.



Abb. 2, Aus der Bildergeschichte „Mitschu’s und Sebastian’s Kind *Katie* erlebt neue Abenteuer“  
zwei Schülerinnen des. 3. und ein Schüler des 1. Jahrgangs

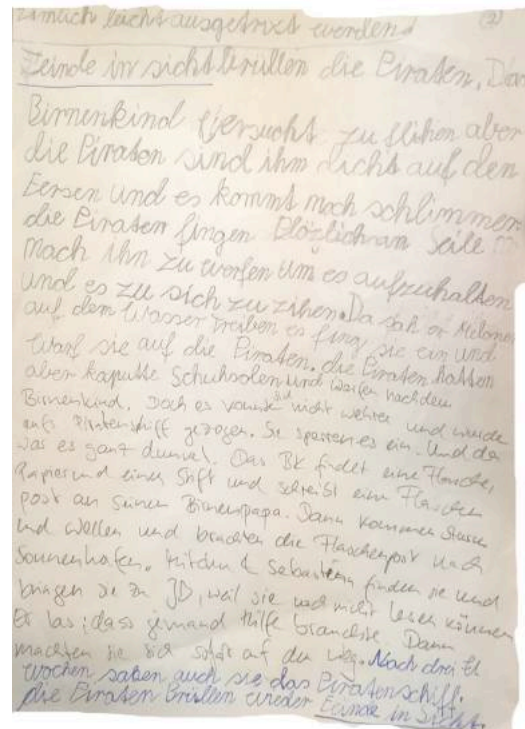


Abb. 3, Auszug aus Originaltext zum Hörspiel „Die Geschichte des Birnenmanns“  
drei Schülerinnen des 1. und 2. Jahrgangs

### Stunden- und Projektstruktur nach dem Kinobesuch

#### 1. Filmreflexion

- Gemeinsames Nacherzählen des Film in einem Gesprächskreis (Prolog, Plott, Ende, Besonderheiten)
- Benennung und Austausch über wichtige Personen, Gegenstände und Szenen (Anhang 1)
- Herausfinden der Themen des Films und eigene Gedanken dazu äussern (Anhang 2)

#### 2. Organisation und Projektarbeit

- Finden von Partnern
- Festlegen einer Projektidee und die Methode ihrer Umsetzung
- Kontinuierliches Arbeiten am gewählten Vorhaben

#### 3. Präsentation und Dokumentation

- Fertigstellung der Einzelprojekte
- Digitalisierung
- Zusammenfügen der Ergebnisse im Riesenbirne-Setzkasten (Anhang 3)
- Präsentation zum Abschlusstreffen aller Schulen
- Präsentation für alle Schulbeteiligten der Freien Schule am Mauerpark
- Dokumentation der Projektarbeit

## Gruppen, Themen, Plots und Materialien

Gruppe	Thema	Ergebnis	Titel und/oder Plot	Materialien
1 drei Kinder 3. Jahrgang	Feind Freund Abenteuer	Stop-Motion-Film	Die Piraten, Sebastian und Mitschu werden Freunde und fahren gemeinsam zur geheimnisvollen Insel.	Trickfilm-Box, iPad, StopMotion, Bleistiftzeichnungen
2 zwei Kinder 1. Jahrgang	Freundschaft Vertrauen	Theaterstück gefilmt	Wie das Zebra und der Elefant Freunde werden.	Kostüme, Texte, Kamera
3 drei Kinder 1. + 3. Jahrgang	Mut Abenteuer	Bilderkino mit eingesprochener Erzählung	Mitschu und Sebastians Kind <i>Katie</i> erlebt neue Abenteuer.	gezeichnete Bilder, Kamera
4 zwei Kinder 1. + 2. Jahrgang	Vom Feind zum Freund	dialogische Erzählgeschichte gefilmt	Wie aus Feinden Freunde werden.	Texte, Kamera
5 drei Kinder 2. + 3. Jahrgang	Angst Furcht Zittern	Horrorbuch	Angst und Schrecken	leeres Hardcover-Buch, Farben, Bleistift, Schere
6 drei Kinder 1. + 2. Jahrgang	Freundschaft	Hörspiel	Die Geschichte des Birnenmanns.	Blätter, Geschichtenheft, Aufnahmegerät
7 ein Kind 3. Jahrgang	die Birne Mechanik Konstruktion Rätsel	Wurfbrettspiel	„Das Spiel zum Film“ drei aufeinander aufbauende Rätsel müssen zunächst erworfen und dann beantwortet werden	Holz, Farbe, Plastikrohre, Schnur, Tennis- und Gummibälle



Abb. 4, „Begegnung mit dem Tod“ - Ausschnitt aus der Bildergeschichte „... Katie erlebt neue Abenteuer“

## Anhang 1

Personen, Orte, Gegenstände und Szenen des Films, die für die Schüler\_innen wichtig waren und an die sie sich besonders erinnerten

- **Wichtige Personen:**

- Oberbürgermeister: menschenfreundlich, bemüht um das Wohl der Stadt, hat in erster Linie die Stadt und nicht sich im Blick, alle Stadtbewohner lieben ihn, verschwindet plötzlich
- Vizebürgermeister: ist das Gegenbild zum Oberbürgermeister, er sieht nur sich und seine größenwahnsinnigen Ideen (Hochhaus), Machtstreben, Diktator, es geht ihm nur um seinen Ruhm und nicht um die Stadt, kleiner Mann, wütend,
- Sebastian: enger Freund, hat Angst vor Wasser, überwindet seine Ängste, tapfer, setzt sein Leben für einen Freund ein, treu
- Mitschu: enger Freund, mutig, tapfer, hilfsbereit, hasst Wasser, geschickt, abenteuerlustig
- Professor Glucose: sehr klug, irres Auto, technisch begabt, witzig, komisch
- Piraten: sind weniger gefährlich als sie aussehen, tolles Schiff, tanzen gerne
- Ulysses Karlsen: unheimlich, gescheit, einsam, sucht Freunde, will sie für immer bei sich behalten (gefangen nehmen), toller Mechaniker
- Urgroßvater (der Geist): weist Sebastian den Weg, glaubt an Sebastian und gibt ihm Mut

- **Wichtige Gegenstände:**

- Barylische Kompass: dient zur Orientierung
- Stein der geheimnisvollen Insel: ohne den Stein, kann der Kompass die geheimnisvolle Insel nicht finden
- Flaschenpost: gibt den Hinweis, wo der Oberbürgermeister sich befindet und dass er Hilfe benötigt
- Birnensamen: hilft zur Rettung des Oberbürgermeisters
- Professor Glykose's Auto: verwandelt die Riesenbirne in ein wohnliches Haus
- Melonen: sind Kampf- (Kanonenkugeln) und Nahrungsmittel (Lieblingsspeise des Piratenkapitäns)
- Bild der geheimnisvollen Insel: ist aus der Seemannskiste des Urgroßvaters und dient als Beweis, dass es die Insel gibt

- **Orte der Handlung:**

- Sonnenhafen die Stadt
  - das Holzhaus, das Sebastian von seinem Urgroßvater geerbt hat
  - das Birnenhaus
  - das offene Meer
  - Ulysses Karlsens Unterwasser-Seedrachenboot,
  - das nachtschwarze Meer
  - die geheimnisvolle Insel
  - der Hafen
- 

## **Anhang 2**

Themen, die die Schüler\_innen anhand des Films herausgearbeitet und die sie beim Finden ihrer Projektideen geleitet haben

- Freundschaft
- Feindschaft
- Abenteuerreise,
- besondere mechanische Geräte
- Lügen und Betrug
- Mut und Tapferkeit
- Gefahren, Angst und Furcht
- Vertrauen
- Einsamkeit
- Tod

### Anhang 3

Präsentation der Projektergebnisse in einem *Riesenbirne-Setzkasten*



Abb. 5: Riesenbirnen-Setzkasten (unfertig) , 230 x 150 x 60 cm, Holz und Plastik

Inspiziert durch die vielen filmischen Querschnitte (Holzhaus, Birne, Seeungeheuer, Insel) haben wir uns überlegt, die Vielzahl der einzelnen Projektarbeiten in einer Art Setzkasten zu präsentieren, der durch seine Öffnungen und Vertiefungen dem Querschnitt der Birne im Film nachgeahmt ist und zugleich den unterschiedlichen Projekten ausreichend Raum bietet zur gleichwertigen Präsentation.