

Anregungen und Kopiervorlagen zum Film

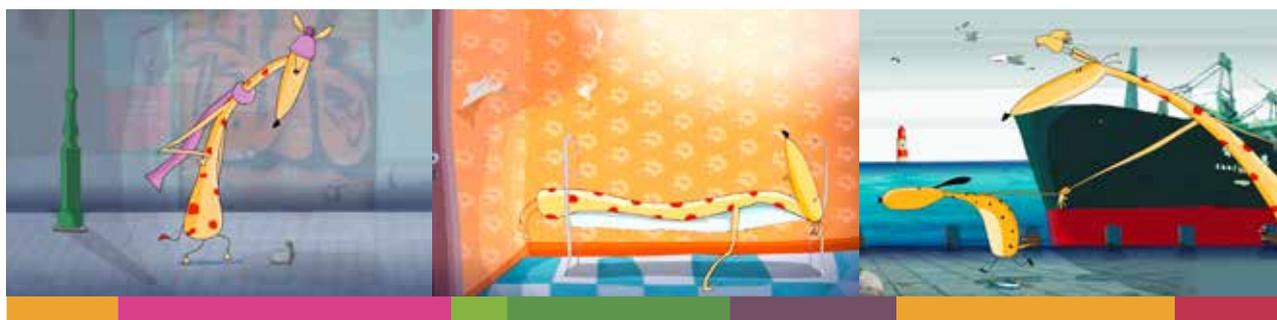
Eine Giraffe im Regen

Animationsfilm von Pascale Hecquet
12 Min., ab 9 Jahren

Themen: Migration, interkulturelle Bildung, Gefühl des Fremdseins, Talente, Teamarbeit, Freundschaft, Solidarität, Integration, Grundbedürfnisse, Zusammenleben

Didaktische Impulse: Claudia Baumgartner, PH FHNW

Schulstufe: 2. Zyklus



Produktion: Ambiances asbl (Belgien) in Koproduktion mit Studio Elsanime (Frankreich), Belgien | Frankreich 2007

Animation: Pascale Hecquet, Delphine Mandin, Nicolas Davoust, Pascal Adant

Schnitt: Pascale Hecquet, Olivier Lelong

Ton: Dominik Guth

Musik: Bernard Massuir

Sprache: Ohne Worte

Inhalt

Eine mutige Giraffe, die sich gegen die Ungerechtigkeit des Löwenkönigs zur Wehr setzt, wird aus ihrer Heimat vertrieben und kommt ins Land der Hunde. Alleine und nur auf sich gestellt kämpft sie mit ihrer Grösse, dem ungewohnten Essen und der abweisenden Haltung der Hunde. Endlich findet sie bei einem Gärtner Arbeit und Freundschaft. Gemeinsam mit einem kleinen Vogel bilden die Drei ein erfolgreiches Team. Doch dann wird der Asylantrag der Giraffe abgelehnt.

Zum Film

Detailreich und mit feinem Humor gelingt es diesem Zeichentrickfilm, das Gefühl des Fremdseins in einer neuen Umgebung eindringlich erfahrbar zu machen: Die Giraffe eckt an mit ihrer Grösse, schlägt den Kopf an, passt nicht ins Taxi, mag das ungewohnte Hundefutter nicht, leidet unter dem nasskalten Wetter, spricht die Sprache nicht: lauter Dinge, die die Zuschauer/-innen sehr gut nachvollziehen können. Indem der Film ohne Worte funktioniert, widerspiegelt er nicht nur die Situation der sprach-unkundigen Giraffe, sondern zeigt zugleich, dass auch eine non-verbale Verständigung möglich ist: Geschickt kombiniert der Film die Ton- und Geräuschebene mit Mimik und Gestik, so dass die Geschichte problemlos auch ohne Worte verstanden wird. Dass die Geschichte nach Art der Fabel im Tierreich angesiedelt ist, erleichtert den Kindern den Zugang und fördert die Offenheit gegenüber einem «schwierigen» Thema. Er weckt Verständnis für die Situation von Menschen, die sich in einer neuen Umgebung zurechtfinden müssen und zeigt, wie wichtig Freundschaft und Solidarität sind. Zudem stellen die Talente und besonderen Fähigkeiten der Giraffe eine Bereicherung für die «einheimischen» Hunde dar. So gelingt es der Regisseurin, ein ernsthaftes Thema mit humorvollen Bildern und liebenswerten Protagonisten umzusetzen, ohne dabei das Thema Migration und Asyl zu beschönigen.

Ein paar Fragen zur Filmgestaltung/Medienpädagogik:

Wieso kommen im Film Tiere anstelle von Menschen vor? Welche Sprache spricht die Giraffe? Habt ihr gemerkt, dass der ganze Film (fast) ohne Sprache auskommt? Warum versteht man die Geschichte trotzdem? Sucht Beispiele, wie Mimik, Gestik, Ton und Filmmontage dazu führen, dass man Zusammenhänge ohne Worte versteht. (Die frühesten Filme in der Filmgeschichte funktionierten auch ohne Sprache ...). Wie ist es in der echten Welt ohne Sprache?

BNE-Bezug

Dimensionen	Kompetenzen*	Prinzipien*
<ul style="list-style-type: none">- Gesellschaft (Individuum und Gemeinschaft)- Raum (lokal und global)- Wirtschaft (tragfähige Prozesse)	<ul style="list-style-type: none">- eigene und fremde Werte reflektieren- Perspektiven wechseln- Verantwortung übernehmen und Handlungsspielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none">- Wertereflexion und Handlungsorientierung

*bezieht sich auf die Kompetenzen- und Prinzipienraster von é21

IMPULS 1 «FREMD SEIN»

Ziele: Die Schüler/-innen erkennen, dass wir im Alltag zahlreichen – meist impliziten – kulturell geprägten Spielregeln folgen, und haben eine Vorstellung davon, wie es sich anfühlt, die Spielregeln einer Gruppe nicht zu kennen. Sie verstehen, dass Spielregeln ausgehandelt werden müssen und dass sich Herausforderungen für «Fremde» und «Einheimische» diesbezüglich unterschiedlich stellen.

Dauer: 2 Lektionen

Material: Spielanleitung für Lehrperson, Spielregeln, Würfel je nach Anzahl Schüler/-innen, Papier und Stifte, Kartonkärtchen, Filmstills (Kopiervorlage)

- **Einstieg durch die Lehrperson:** Täglich sind Bilder und Texte in Zeitungen, TV und Internet zu sehen, die von Menschen auf der Flucht berichten. (Die Lehrperson kann im Vorfeld einige Zeitungsartikel sammeln und diese zu Beginn der Lektion aufhängen). Es gibt unzählige Gründe, warum Menschen ihre Heimat verlassen und unter Umständen unter Lebensgefahr oder mit grossen Risiken fliehen. *Was für Gründe kennt ihr?* Austausch im Plenum.
- Im Film «Eine Giraffe im Regen» muss eine Giraffe ihre Heimat verlassen. Sie landet in der Stadt der Hunde, wo sie Asyl (Begriff klären: Zufluchtsort/Schutz vor Gefahr und Verfolgung) beantragt und versucht, sich zurechtzufinden und einzuleben...
- **Gemeinsam den Film anschauen (12 Min.)**
Wichtig: mit dem Abspann anschauen, da dort gezeigt wird, dass die Giraffe von Land zu Land «abgeschoben» wird.
Nach dem Film äussern die Schüler/-innen ihre ersten Eindrücke und Empfindungen. Danach werden vier Gruppen gebildet. Sie haben die Aufgabe, die Geschichte des Films anhand von 18 Filmbildern (Kopiervorlage Filmstills) zu rekonstruieren. Gemeinsam werden die Bildabfolge und allfällige Abweichungen zwischen den Gruppen besprochen. Dabei soll das im Film dargestellte Verfahren Asylgesuch-Aufenthalt-Asylentscheid-Abweisung nur in groben Zügen thematisiert werden. Wichtig ist, dass die Schüler/-innen erkennen, dass ein festgelegter Ablauf und Gesetze regeln, ob die Giraffe resp. ein Flüchtling bleiben darf oder nicht.
(Hinweis für Lehrpersonen: <https://www.fluechtlingshilfe.ch/hilfe/asylverfahren-kurz-erklart.html>)
- *Wie hat sich die Giraffe im fremden Land gefühlt?* Schüler/-innen stellen Vermutungen an. Überleitung zum Spiel «Fremd sein»: Die Lehrperson erklärt das Spiel (Kopiervorlage).
- Die Schüler/-innen erfahren bei diesem Würfelspiel, wie es sich anfühlt, in eine bestehende Gruppe zu kommen, die Spielregeln nicht zu kennen, nicht verstanden zu werden und sich trotzdem zurechtfinden zu müssen. Die Lehrperson beendet die Spielphase. *Welche Erfahrungen haben die Schüler/-innen gemacht? Wie haben sie sich gefühlt?* Austausch in den Spielgruppen.
Die Schüler/-innen sollen sich nochmals (mit Hilfe der Bilder) an Situationen erinnern, bei denen sich die Giraffe fremd fühlte. *Was für Bedürfnisse hatte die Giraffe?* Die Schüler/-innen denken in der Gruppe nach und schreiben die Bedürfnisse auf Papierstreifen: beispielsweise Essen, Schlafen, «Dach über dem Kopf», Beschäftigung, Anerkennung, Kontakt/Zugehörigkeit, Freunde. Im Plenum werden anschliessend die Papierstreifen gesammelt, sichtbar aufgehängt und besprochen. *Unterscheiden*

sich die Bedürfnisse der Giraffe von denen der Schüler/-innen? Gespräch im Plenum mit Fokus auf die gemeinsamen Bedürfnisse. Aufzeigen, dass die Menschen überall auf der Welt ähnliche oder sogar gleiche Bedürfnisse haben: Grundbedürfnisse, Sicherheitsbedürfnisse, soziale Bedürfnisse, soziale Anerkennung und Selbstverwirklichung. *Bedürfnispyramide Maslow*

Als Abschluss sollen sich die Schüler/-innen in Einzelarbeit überlegen, was sie selbst bei einer nächsten Begegnung mit einer fremden Person, in einem fremden Land oder bei einer neuen Bekanntschaft anders machen könnten als bisher. Die Schüler/-innen schreiben das Vorhaben auf und denken sich danach ein Symbol (Bild/Zeichen) aus, das sie daran erinnern soll. Dieses malt jedes Kind auf ein Stück Karton, das es als Erinnerung aufbewahren kann.

IMPULS 2 «ANPASSEN ODER ANECKEN?»

Ziele: Die Schüler/-innen erkennen, dass Menschen – auch kulturell bedingte – unterschiedliche Lebensweisen, Voraussetzungen und Wertvorstellungen haben und dass das Zusammenleben gegenseitiges Aushandeln bedarf, was nicht immer ganz konfliktlos verläuft.

Dauer: 2 Lektionen

Material: Notizpapier und Schreibmaterial, evtl. Zeitungsartikel zum Thema

- **Einstieg durch die Lehrperson:** Täglich sind Bilder und Texte in Zeitungen, TV und Internet zu sehen, die von Menschen auf der Flucht berichten. (Die Lehrperson kann im Vorfeld einige Zeitungsartikel sammeln und diese zu Beginn der Lektion aufhängen). Es gibt unzählige Gründe, warum Menschen ihre Heimat verlassen und unter Umständen auch unter Lebensgefahr oder mit grossen Risiken fliehen. *Was für Gründe kennt ihr?* Austausch im Plenum.
Im Film «Giraffe im Regen» muss eine Giraffe das Land verlassen. Sie landet in der Stadt der Hunde, wo sie Asyl (Begriff klären: Zufluchtsort/Schutz vor Gefahr und Verfolgung) beantragt.
- **Gemeinsam wird der gesamte Film angeschaut (12 Min.).**
Nach dem Film äussern die Schüler/-innen ihre ersten Eindrücke und Empfindungen. Besprechung des Films: *Warum musste die Giraffe ihr Heimatland verlassen? Wie ist es ihr im neuen Land ergangen? Warum musste sie wieder gehen?* Das im Film dargestellte Verfahren Asylgesuch-Aufenthalt-Asylentscheid-Abweisung soll dabei nur in groben Zügen thematisiert werden (s. Hinweis Einstieg). Wichtig ist, dass die Schüler/-innen erkennen, dass ein festgelegter Ablauf und Gesetze regeln, ob die Giraffe resp. ein Flüchtling bleiben darf oder nicht.
- Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Hälfte soll bei der zweiten Betrachtung des Films auf die Herausforderungen der Giraffe im neuen Land achten. *Was für Schwierigkeiten hatte sie? Wie werden diese im Film dargestellt?* (z.B. Giraffe eckt wegen ihrer Grösse an: passt nicht ins Auto, zu kurzes Bett).
- Die anderen Schüler/-innen sollen auf die Bewohner von Mirzapolis achten. *Was ist für die Hunde ungewohnt oder schwer im Umgang mit der Giraffe? Woran erkennt ihr das?* (z.B. die Giraffe hat andere Gewohnheiten: frisst das Grün der Büsche und Bäume).

- **Gemeinsam wird der Film nochmals angeschaut (12 Min.).** Die Schüler/-innen schreiben ihre Beobachtungen auf.
- Nach dem Film wird im Zimmer ein grosser Stuhlkreis gebildet. Jeder zweite Stuhl wird nach innen gerückt und frontal vor den Stuhl auf der rechten Seite gestellt. Es entsteht ein doppelter Stuhlkreis, in dem sich jeweils zwei Schüler/-innen gegenüber sitzen. Alle Schüler/-innen, die die Giraffe beobachtet haben, setzen sich auf die inneren Stühle, die anderen auf die äusseren Stühle.
- Die Lehrperson erklärt das Vorgehen: Die Schüler/-innen im Innenkreis beginnen. Sie erzählen sachlich dem Gegenüber die Schwierigkeiten und Herausforderungen der Giraffe in Mirzapolis und wie diese im Film dargestellt wurden. Anschliessend fassen die aussen sitzenden Schüler/-innen zusammen, was sie gehört haben, und schildern danach, was sie aus der Perspektive der Hunde für Schwierigkeiten im Umgang mit der Giraffe beobachtet haben. Die Gespräche werden leise geführt und die Sprechrespektive Zuhörzeiten sollen eingehalten werden. Es dürfen keine Diskussionen entstehen. Es geht darum, dass die Schüler/-innen ihre Kommunikationskompetenz, das sachliche Formulieren als auch das genaue Zuhören und Zusammenfassen, üben. Die Lehrperson bestimmt die Dauer des Austausches. Auf ihr Zeichen rücken die innen sitzenden Schüler/-innen zwei Stühle weiter nach rechts. Nun beginnen die aussen sitzenden Schüler/-innen mit dem Erzählen ihrer Beobachtungen (Hunde). Das jeweilige Gegenüber wiederholt das Gehörte und legt danach die eigenen Ergebnisse (Giraffe) dar. Die Lehrperson gibt ein Zeichen, wenn erneut rotiert wird und beendet die Rotationen, sobald sich die Gesprächsinhalte öfters wiederholen.
- Die Stühle werden wieder in einen grossen Kreis integriert und im Plenum kurz die Partnergespräche reflektiert. *Wie leicht fiel mir das Formulieren resp. das Zuhören und Zusammenfassen?*
- Danach stellt die Lehrperson die Frage: *Wer soll sich anpassen – die Giraffe oder die Hunde? Muss sich überhaupt jemand anpassen?* Die Schüler/-innen überlegen und diskutieren in 4er-Gruppen (je 2 Beobachtende der Giraffe bzw. der Hunde) die Frage und versuchen, sich innerhalb der Gruppe auf einen Standpunkt zu einigen und diesen zu begründen.
- Im Plenum legen die Gruppen ihre Standpunkte dar und begründen sie. Anschliessende Diskussion mit Fokus auf das Spannungsfeld zwischen Anecken und Anpassung. Dazu kann die Lehrperson die Grenzen einer Anpassung aufzeigen, da beispielsweise die Giraffe ihre Grösse nicht verändern kann.
- Auswertung der Diskussion. Es geht nicht um «richtig oder falsch», sondern darum, zu erkennen, dass Menschen (Giraffe und Hunde) unterschiedliche Lebensweisen, Voraussetzungen und Wertvorstellungen haben und das Zusammenleben gegenseitiges Aushandeln bedarf.

Weiterführende Ideen

- Transfer auf lokales, «klassennahes» Thema wie beispielsweise «neuer Schüler/ neue Schülerin in der Klasse» oder Übertragen auf die eigene Klasse: wo braucht es gemeinsame Vorstellungen/Regeln und warum?
- Ausgehend vom Film sollen sich die Schüler/-innen nochmals überlegen und zusammentragen, was der Giraffe in der Fremde geholfen hat sich zurechtzufinden (Freunde, Arbeit ...) und warum.

- Eine Verbindung herstellen zwischen der physischen (Schnupfen, Bauchweh, Kopfweh etc.) und psychischen Gesundheit (Trauer, Depression etc.), wenn man sich isoliert oder unverstanden fühlt. Den Kindern das Wort geben. Haben sie Situationen erlebt, die sie an die Erfahrungen der Giraffe erinnern?
- Die Unterschiede als Bereicherung ansehen. Eine Talentshow oder eine Präsentation organisieren, die sich auf die in der Klasse vorhandenen Ressourcen und Talente abstützt (Ausstellung, Defilee etc.).
- Begleitmaterial zu Eine Giraffe im Regen: <http://www.filmeeinewelt.ch/deutsch/files/40222.pdf>

Impressum

Autorin: Claudia Baumgartner, PH FHNW, Professur für Bildungstheorien und interdisziplinären Unterricht

Redaktion: Marianne Gujer, Dorothee Lanz

Gestaltung: pooldesign

Copyright: éducation21, Bern 2017

éducation21 | Monbijoustrasse 31 | 3001 Bern

Tel 031 321 00 22 | info@education21.ch | www.education21.ch | Facebook, Twitter: [education21ch](#), [#e21ch](#)

Spiel «Fremd sein»

Bei dem Spiel geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler selbst erfahren können, wie es sich anfühlt, in einer Gruppe zu sein, in der man die Regeln nicht kennt, respektive als Gruppe damit konfrontiert zu sein, einen neuen Mitspieler zu haben, der die Regeln nicht kennt.



Spielvorbereitung

Material: Papier und Schreibzeug, 6 Würfel

Die Klasse wird in Gruppen zu maximal 5 Kindern eingeteilt. Jede Gruppe bekommt andere Spielregeln (siehe nächste Seite), was die Klasse aber nicht weiss. Die Gruppen lesen ihre Spielregel leise durch. Wenn diese klar sind, zieht die Lehrperson alle Spielregeln unauffällig wieder ein.

Spielverlauf

Die Gruppen sollen nun mit dem Würfelspiel beginnen und die Regeln **wortlos** einhalten. Es ist wichtig, dass während dem Spiel (und allen Spielrunden) die Spielregeln nicht mehr diskutiert werden dürfen! In jeder Gruppe soll der Punktestand je Kind auf einer Liste festgehalten werden.

Nach 5 Minuten wird das Spiel gestoppt und die Sieger erkoren. Danach werden die Sieger und Siegerinnen aufgefordert, die Gruppe zu verlassen (bei Gleichstand zieht das ältere Kind weiter) und zu einer anderen Gruppe zu gehen. Somit entlässt jede Gruppe ein Kind, dafür kommt ein neues dazu. Das neue Kind ist sich nicht bewusst, dass in dieser Gruppe mit anderen Spielregeln gewürfelt wird. Die Gruppe weiss nicht, dass das neue Kind vorher mit anderen Spielregeln gespielt hat.

Die zweite Runde wird gespielt und wahrscheinlich stellen sich bald erste Schwierigkeiten ein. Die Gruppen sollen hautnah erfahren, wie es ist, wenn nicht alle von den gleichen Regeln ausgehen und den Konflikt spüren. Trotzdem sollen sie versuchen, das Spiel zu spielen und dabei die Regeln nicht zu besprechen sondern nur anzuwenden.

Nach Ablauf der Spielzeit ziehen die Gewinner wieder weiter.

Idealerweise werden 3 bis 4 Spielrunden gespielt.

Am Schluss tauschen die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen aus. Wie haben sie sich gefühlt?

Spielregeln



Es wird mit einem Würfel gespielt.

Die Mitspielenden würfeln der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Wer eine gerade Zahl würfelt, bekommt 5 Punkte.

Wer eine ungerade Zahl würfelt, schaut allen Mitspielenden der Reihe nach kurz in die Augen und bekommt danach 10 Punkte.

Alle Spielenden, die von Januar bis Juni Geburtstag haben, verdoppeln jedes Mal ihre Punkte.



Spielregeln



Es wird mit einem Würfel gespielt.

Die Mitspielenden würfeln der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn.

Wer eine Zahl über 3 würfelt, bekommt 1 Punkt.

Wer eine Zahl unter 3 würfelt, bekommt 10 Punkte.

Wer eine 3 würfelt, gibt jedem Mitspielenden der Reihe nach kurz die Hand und bekommt dann 20 Punkte.

Spielregeln



Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt.

Die Mitspielenden würfeln in der Reihenfolge ihres Alters: Der oder die Jüngste beginnt.

Wer eine Gesamtzahl über 9 würfelt, bekommt 5 Punkte.

Wer eine Gesamtzahl unter 9 würfelt, erhält keine Punkte.

Wer eine 9 würfelt, steht auf und macht einen kleinen Knicks in die Runde und erhält 10 Punkte.

Alle Spielenden, die von Juli bis Dezember Geburtstag haben, verdoppeln jedes Mal ihre Punkte.

Spielregeln



Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt.

Die Mitspielenden würfeln in der Reihenfolge ihres Alters: Der oder die Älteste beginnt.

Wer eine gerade Zahl würfelt, bekommt 10 Punkte.

Wer eine ungerade Zahl würfelt, bekommt 15 Punkte.

Wer einen Pasch würfelt, legt die Handflächen gegeneinander auf Brusthöhe und grüsst alle der Reihe nach mit einem kurzen Kopfsenken und erhält danach 20 Punkte.



