



# DESMOND UND DAS SUMPFMONSTER

Schweden 2006, 68 Minuten, Farbe

Regie: Magnus Carlsson

empfohlen ab 5 Jahren

Originalfassung, deutsch gesprochen

## Vorwort zu den Arbeitsunterlagen der Filme des 19. Internationalen Kinderfilmfestivals

Wenn Sie mit den Ihnen anvertrauten Kindern – sei es als Lehrer/Innen, Kindertagesheimbetreuerinnen, Eltern oder in anderer Funktion – einen Film im Kino besuchen, sollte dieses Kinoerlebnis nicht eine flüchtige Erfahrung bleiben, die beim Betreten des Kinosaales anfängt und beim Verlassen desselben aufhört.

Gerade Filme, die im Rahmen des Internationalen Kinderfilmfestivals gezeigt werden, verdienen es auf Grund ihrer Qualität, dass sie länger im Bewusstsein bleiben und die – narrativen und filmischen – Inhalte, die darin vermittelt werden, einer näheren Betrachtung unterzogen werden. Auch sind diese Filme meist etwas weiter von den Sehgewohnheiten der meisten Kinder entfernt als die gängigen Filme, die für Kinder und Jugendliche im kommerziellen Kino angeboten werden. Eine Bearbeitung vor und nach dem Kinobesuch ermöglicht einen besseren Zugang dazu. Um diesen Vorgang für die BetreuerInnen zu erleichtern, haben wir heuer für alle Filme des Wettbewerbs Unterlagen erstellt und im Konkreten versucht, die Bearbeitung der Filme an die einzelnen Altersstufen anzupassen.

Im Zeitalter der Bilder – unsere Kinder wachsen heute wie selbstverständlich damit auf, durch frühen Umgang mit Fernsehen, Videos, Computer- und Gameboyspielen – ist das Nachempfinden von und das Sprechen über Geschichten im Kino von besonderer Bedeutung geworden. Die Erzählung des bewegten Bildes soll erfasst werden können. Zusammenhänge mit dem eigenen Ich, später mit der eigenen Alltagserfahrung und mit bereits Gesehenem, sollen beim Nacherzählen hergestellt werden können. Das sprachliche, zeichnerische und mimisch-gestische Nachvollziehen eröffnet einen tieferen und dichterem Umgang mit der Filmerzählung. Damit wird das sprachlose, intuitive Erfassen von Bildfolgen auf die Ebene des Verstehens und der Reflexion gehoben. Sei es, um die Freude am bewegten Bild zu erhöhen, sei es, um die eigene Wirklichkeit mit der vorgezeigten in Zusammenhang zu bringen. Dabei ist es nicht unerheblich, welches Alter die ZuschauerInnen eines Filmes haben, denn je nach Entwicklungsstufe bringen sie andere Erfahrungen, Erlebnisse und Kenntnisse für die Rezeption des Gesehenen mit.

Eine intuitive Erfassung einer optisch-akustischen Erzählung, wie sie ein Film präsentiert, ist in jedem Alter vorhanden, auf der intellektuellen Ebene gibt es jedoch große Unterschiede.

Ein sehr kleines Kind (bis etwa Ende des Vorschulalters) nimmt die Welt ausschließlich aus der Perspektive des Selbst wahr und interpretiert sie aus dieser Stellung heraus. Seine Fähigkeit zur

Differenzierung und Abstraktion ist noch nicht ausgebildet. Das Denken und die Aufmerksamkeit werden oft an bestimmte herausragende Merkmale geknüpft. Die Schlussfolgerungen des Kindes in diesem Stadium sind prälogisch, Gedanken werden also nicht logisch, sondern konkret und assoziativ in Beziehung gesetzt. Diese Kinder haben noch eine begrenzte soziale Kognition – gut und böse zum Beispiel sind Werte, die oft an Äußerlichkeiten geknüpft sind. Das bedeutet, Kinder brauchen in diesem Stadium Geschichten, die aus Einzelbildern heraus assoziativ entwickelt und chronologisch erzählt werden, möglichst in der Jetztzeit. Das Kind braucht in diesem Alter überdimensionale Proportionen, kräftige Farben, rhythmische Musik, Reime, Wiederholungen. Übertreibungen und Klischees können für das Filmverständnis von großem Nutzen sein. Der Film **DESMOND UND DAS SUMPFMONSTER**, das Sie in unserem Angebot vorfinden, ist für dieses Stadium bestens geeignet

Etwa mit Einsetzen des Volksschulalters können Kinder differenzierter denken, verfügen über eine gewisse Fähigkeit zur Abstraktion (das Kind kann bald lesen und schreiben!) und können komplexeren Handlungsstrukturen folgen, solange sie in konkreten Bilderfolgen erzählt werden. Ein Kind mit sechs, sieben Jahren kann jedoch einen Perspektivenwechsel und Zeitsprünge im Allgemeinen schon gut nachvollziehen. Der Vergleich mit den eigenen Alltagserfahrungen steht noch im Vordergrund. Die Filme, die wir für dieses Entwicklungsstadium anbieten, sind **SVEIN UND SEINE RATTE**, **DIE DREI MUSKETIERE**, **ONNI VON SOPANEN**, **DER HUND**, **DER HERR BOZZI HIESS** und **DIE MINISTRANTEN**.

Etwa mit acht, neun Jahren fangen Kinder an, komplexere filmische Strukturen wie zum Beispiel eine Parallelmontage zu verstehen. Sie sind im Allgemeinen dazu fähig, ausgesparte Ellipsen zur Handlung „dazu zu denken“, ihr Verständnis ist also nicht mehr so stark an konkrete Bilderfolgen, einen streng chronologischen Handlungsverlauf oder ein Geschehen in der Jetztzeit gebunden. In diesem Alter ist man bereits imstande, eigene mediale Erfahrungen, die durch die Fülle an bereits gesehenen Bildern und Tönen vorhanden sind, in die aktuelle Medienpraxis einzubringen. Das Nachdenken und Sprechen über Filme ist jetzt nicht mehr rein an die eigenen Erfahrungen geknüpft. In unserem Programm entsprechen **MOONDANCE ALEXANDER**, **DER GRUSELBUS** und **PAULAS GEHEIMNIS** diesen Voraussetzungen.

Zehnjährige und ältere Kinder reagieren nicht mehr spontan auf die Unmittelbarkeit der Bild- und Tonerzählungen. Es wird schon aktiv

über ein Handlungsgeschehen nachgedacht und Fragen aufgeworfen, die damit in Zusammenhang stehen. Die Thematik, die hinter der Geschichte eines Filmes steht, rückt jetzt mehr in den Vordergrund, allgemeine Wertvorstellungen und Lebensfragen, die darin vermittelt werden, werden verstanden und reflektiert. Auch interessiert jetzt immer mehr die Machart eines Filmes, das Nachvollziehen filmischer Elemente und welche Bedeutung sie für den Inhalt haben könnten, sowie der Vergleich mit Filmen ähnlichen Inhalts. Die Filme, die wir für diese Altersstufe anbieten, sind KLEINE GEHEIMNISSE, HINTER DEN WOLKEN, IM ABSEITS, AUF WIEDERSEHEN, KINDER und MEIN LEBEN ALS HUND.

Ähnlich wie wir Altersempfehlungen für unsere gezeigten Filme abgeben, die durch die Überlegung der ausgeführten Kriterien entstanden sind, haben wir auch versucht, die Arbeitsunterlagen zu den Filmen an die jeweilige Altersstufe anzupassen. Mit Vorschulkindern wird es zum Beispiel sinnvoll sein, von einzelnen Bildern des Filmes auszugehen, diese nachzuzeichnen oder -zumalen und im Besprechen des Gemalten (z. B.: "Warum hast du dem Krokodil so einen langen Schwanz gemalt?") den Film noch einmal auf ganz konkrete Weise nachzuempfinden und zu verarbeiten. Auch Rollenspiele zum Film können in diesem Alter eine gute Möglichkeit sein, Gesehenes zu vertiefen und besser verständlich zu machen.

Mit älteren Kindern ist es schon möglich, über den Inhalt eines Filmes vor allen Dingen zu sprechen und darauf aufmerksam zu machen, dass der Film eine Geschichte anders erzählt als ein Buch, eine Fernsehserie, ein Comic oder ein Computerspiel. Es ist sinnvoll, darauf hinzuweisen, dass es in einer Filmerzählung, die sich normalerweise über eineinhalb Stunden erstreckt, die Möglichkeit gibt, mit Hilfe der Filmsprache (von den Autoren bewusst gesetzt) emotionale, moralische und gedankliche Entwicklungen darzustellen, Spannung aufzubauen oder bestimmte Handlungselemente besonders zu betonen – dass also formale Mittel im Film nicht nur schmückendes Beiwerk sind, sondern mit dem dargestellten Inhalt in Zusammenhang stehen. Je nach Alter kann man mit einfachen oder komplizierteren Beispielen über die Feinheiten der Bildsprache, über die Bedeutung filmischer Techniken wie Zeitlupe, Kameraperspektive, Parallelmontage, Bildausschnitt etc. sprechen und damit einen Zugang zu deren Wichtigkeit für die Filmerzählung eröffnen. Wenn man erst einmal anfängt, mit Kindern diese Dinge zu erörtern, ist es jedes Mal erstaunlich, was ihnen von ihrer Seite alles noch aktiv dazu einfällt.

### **GROSSE KUNST FÜR KLEINE AUGEN**

Zusätzlich zu unserem Filmprogramm bieten wir Ihnen heuer einen ganz besonderen Programmpunkt: einen Vortrag über das Phänomen Film als Ganzes, mit ausgewählten Filmbeispielen aus dem letztjährigen und heurigen Festivalprogramm. In diesem Vortrag wird Kindern in verständlicher Sprache nahe gebracht, wie Film funktioniert, aus welchen Elementen er besteht, wie im Film Spannung und Wirkung erzeugt wird, und wie sich Erzählzeit (die Zeit, die der Film im Kino dauert) und erzählte Zeit (die Zeit, in der der Film spielt) voneinander unterscheiden, bzw. welche Tricks die AutorInnen anwenden, um die Zeit im Film verstreichen zu lassen. Der Vortrag ist interaktiv konzipiert und auf die Fähigkeiten und Bedürfnisse von Kindern ab sieben Jahren ausgerichtet.

#### **Worüber man vor dem Kinobesuch sprechen sollte:**

- Warum besuchen wir ein Filmfestival und beschäftigen uns danach eingehender mit dem Gesehenen?

Das Organisationsteam wählt die seiner Meinung nach besten Kinderfilme der letzten zwei bis drei Jahre aus. Es werden Filme gezeigt, die sonst nicht in Österreich gezeigt werden. Die Altersempfehlung bezieht sich auf junge Menschen, die mit der Nutzung verschiedener Medien vertraut sind, ohne diese Alltagserfahrung jedoch gemeinsam verarbeiten zu können. Eine Orientierung durch reflexives gemeinsames Verbalisieren und Verarbeiten soll im Rahmen der Schule und anderen Erziehungseinrichtungen im Vordergrund stehen, um eine altersadäquate Medienkompetenz auf- und auszubauen.

- Welchen Film schauen wir uns an und worum geht es darin?

Filme werden besser rezipiert, wenn ein Kind im Vorhinein eine Vorstellung davon hat, was es erwartet. Wir stellen immer wieder fest, dass manche Kinder – besonders bei Schul- und ähnlichen Veranstaltungen – gar nicht wissen, welchen Film sie jetzt sehen werden. Vier, fünf Sätze über Titel und Inhalt des Filmes können Wunder wirken!

Wir wünschen viel Spaß beim Ansehen und der Arbeit mit den Filmen!

Das Festivalteam

# DESMOND UND DAS SUMPFFMONSTER

## Inhalt

Desmond wäre das glücklichste Plastilinschwein im Himbeerwald, wenn er und seine Freunde nicht von einem Sumpfmonster gequält würden, das Desmonds Äpfel klaut, dem Hasen Sebastian die Boxhandschuhe entwendet und mit der Gitarre des Fuchses Willi verschwindet. Um das Sumpfmonster zu fangen, beschließen die Tiere, eine Sumpfmonsterfalle zu bauen, in die sie einen riesigen Apfelmusmuffin als Köder legen. Nun heißt es, im sicheren Versteck abzuwarten, bis das Monster in die Falle geht.

Durch seine Episodenstruktur eignet sich der Film gut für die kleinen Festivalbesucher.

### Wir lernen,

- dass ein cooler und bössartiger Willi ein Theaterstück für die Waldbewohner aufführen möchte
- dass Unordnung zu Missverständnissen führt
- dass doch kein Sumpfmonster die Waldbewohner bestiehlt
- dass Helmut in Mutter Krokodil verliebt ist, und beide deshalb oft erröten
- zu wem man Optimist sagen kann

### Wir lernen kennen:



Desmond, den Bäcker



Willi, den Skateboarder



Bessie, die Maniküre



Little Fant, seine Mutter und Helmut Seboat

sowie Sebastian Hase, Onkel Krokodil und Marthe Elefant.

Oder haben wir jemanden vergessen?

### Nach dem Film

Zeichne eines der Tiere, an das du dich besonders erinnern kannst.

Gib ihm ein Erkennungszeichen (eine Puppe, ein Auto, einen Hammer), das besonders charakteristisch ist.

Der Film ist für BesucherInnen, die noch kleine, abgeschlossene Episoden bevorzugen.

Deshalb kann man neben der Geschichte vom Rätsel um das Sumpfmonster, das über die gesamte Länge als wiederkehrendes Erzählmotiv aufscheint, auch die Erzählung um Willi verfolgen, der die gute Idee hatte, jeden Tag Geburtstag zu feiern. Eine Zeitlang geht es auch gut, und er erhält viele schöne Geschenke.

Aber Willi macht noch anderen böswilligen Unsinn.

### Vor dem Film und nach dem Film

Wir besuchen einen Wald, in dem besondere Bewohner zu Hause sind:

Zwischen den Sequenzen des Films, den Erzählabschnitten, wird uns immer in einer längeren Einstellung ein Haus gezeigt.

**Vor dem Film**

- In welchen Häusern wohnen die Bewohner des Waldes? Merke dir ein Haus, seine Größe und Farbe, und zeichne es nach dem Film!



Desmonds Haus



Bessies Haus



Willis Haus



Helmuts Haus

**Nach dem Film**

Legen Sie die Fotos der verschiedenen Häuser auf und fragen Sie: Erzähle mir, welches Tier wohnt in welchem Haus. Nenne mir bitte die Unterschiede der verschiedenen Häuser! (Farbe, Höhe, etc.)

Durch bestimmte Aufgabenstellungen wird die Filmgeschichte noch aufmerksamer verfolgt. Es entsteht "gespannte" Erwartung.

Diese ZuschauerInnenhaltung unterscheidet sich vom üblichen Medienkonsum. Das Festival, als besonderes Ereignis im Jahr, möchte diese andere Erfahrung des Sehens/Könnens/Lernens gerne – mit Ihrer Hilfe – vorstellen.

Immer wenn ein Haus gezeigt wird, beginnt ein neues Kapitel, in dem zwar die Mitwirkenden dieselben sind, die Hauptperson aber wechseln.

Es ist wie ein Refrain in einem Lied oder einem Gedicht, wo wir uns auf ein neues Abenteuer konzentrieren können.

**Arbeitsvorschlag:**

Man könnte eine Gruppe auswählen, die sich während des Films alle Streiche von Willi merkt, um sie nach dem Film aufzuzählen und zu kommentieren.

Willi, der Fuchs, ist derjenige, der den Wald durch sein wildes Skateboarden (a) unsicher macht. Er lackiert (b) Betties Finger mit Nagellack und verbrennt im Backofen (c) gute Muffins.



a)



b)



c)

Er könne alles besser als die anderen, sagt Willi.

Er will im Mittelpunkt stehen.

Willi beginnt zu weinen, weil er seine Lieblingspuppe nicht finden kann.

Willi ist cool und bössartig. Trotzdem weint er.

Der Film zeigt uns, dass Menschen oft zwei Seiten haben: eine böartige und eine gute.  
Die anderen Waldbewohner gehen zu Willi und wollen mit ihm darüber sprechen, warum er so böse zu ihnen ist.

### **Sie stehen vor der Türe.**

- Kannst du mir sagen, wen von den Waldbewohnern du erkennst?  
Kennst du schon alle Waldbewohner?  
(Bessie, Mutter Krokodil, Little Fant, Desmond, Martha, Sebastian)

#### **Nach dem Film**

Versuche mit Hilfe des Bildes den Tieren Namen deiner FreundInnen zu geben.

Die Waldbewohner sagen, dass jeder von ihnen etwas anderes gut kann: Muffins backen, Brücke bauen, etc.  
Als Desmond Wille seine verloren geglaubte Lieblingspuppe zurückgibt, ist er glücklich.  
Als Bessie ihm vorschlägt, mit seinen tollen Puppen doch ein Theaterstück aufzuführen, ist er von der Idee begeistert.

### **Desmond, das Schwein, macht allen im Wald mit seinen selbst gebackenen Muffins, große Freude.**



5. Minute

### **Plötzlich sind die Muffins aus dem Kühlschrank gestohlen.**

Desmond glaubt, dass es ein Sumpfmonster gibt.  
In einer Gedankenblase (= Bild im Bild) stellt er sich dieses Monster vor.

#### **Nach dem Film**

- Kannst du dich erinnern, wer sie ihm wirklich gestohlen hat?  
(Little Fant)
- Und wie reagiert Desmond nach der Ausforschung des Diebs?  
(Er verzeiht ihm)

### **Willi feiert Geburtstag. Er feiert nicht einmal, sondern zweimal und ein drittes Mal.**

**Nach dem Film**

- Wie hast du das letzte Mal deinen Geburtstag gefeiert? Erzähle davon!

**Die Falle**

Um das Sumpfmonster, das angeblich im Wald sein Unwesen treibt, zu fangen, bauen die Waldbewohner gemeinsam eine Falle.

Die Falle schaut sehr gefährlich aus.



23. Minute

- Weißt du noch, wer der mutigste war und die Falle ausprobierte?  
(Hase Sebastian)
- Würdest du die Falle auch ausprobieren wollen? Weißt du, woraus sie besteht?  
(Trampolin, eine Rutsche, eine Glocke)

**Ordnung / Unordnung:**

Für Helmut Seboat, den Verwalter des Waldes, ist Ordnung sehr wichtig. Und er hat damit Recht, wie wir sehen werden. Einmal, als in seinen Blättern durch einen Windzug Unordnung kommt, gibt er eine falsche Auskunft.

Er bestätigt Willi, der ja sowieso gerne Geburtstag feiert, dass er am 9. Juni (= der 6. Monat im Jahr) zur Welt kam.



36. Minute

In Wirklichkeit hat er am 6. (der Monat steht nicht mit auf dem Blatt) Geburtstag.

**Nach dem Film**

- Welchen Fehler macht Helmut, wenn er Willi das falsche Geburtsdatum sagt?  
(Der Zettel, auf dem die Zahl steht, liegt verkehrt, und so wird aus der "6" eine "9".)
- Merke dir drei Dinge, die es im Wald und auch in unserer Welt gibt?  
(Telefon, Skateboard, Backofen, Hammer, etc.)

Mit diesen Aufgaben schärfen wir das aufmerksame Hinsehen und das Kurzzeitgedächtnis.

Die ZuschauerInnen, unabhängig vom Alter, sollen in der Lage sein, bewegte Bilder zu erfassen, zu speichern und sich nach dem Filmerlebnis, sei es nach zwei Stunden oder nach zwei Tagen, wieder daran erinnern zu können.

Am Ende des Filmes wird der Dieb entdeckt und aus der Waldgemeinschaft ausgeschlossen.

**"Ich bin Hobin Rood", behauptet Little Fant von sich.****Nach dem Film**

Du weißt sicher, wen er damit meint.

(Die Besonderheit von Robin Hood: er kämpft mit Pfeil und Bogen für die Gerechtigkeit)

Beim großen Fest im Wald erkennt er aber auch, dass seine Mutter und Sebastian ineinander verliebt sind:

"Warum seid ihr alle so rot geworden?"



60. Minute



59. Minute

Dieser Animationsfilm zeigt uns Tiere, die wie Menschen handeln.

Im Gegensatz dazu zeigt uns der Film DIE DREI MUSKETIERE, der für Kinder ab sieben Jahren geeignet ist, Tiere, die die Handlungen der Menschen kommentieren.

In beiden Filmen wird die Vorstellungswelt der Kinder angewendet, in der Tiere wie Menschen sprechen, denken und fühlen können, um menschliche Verhaltensweisen darzustellen.

**Impressum:**

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Kinderfilmfestival / Institut Pitanga

Filmtext: Dr. Martina Lassacher

Grafik Kinderfilmfestival: Susanne Pölleritzer

Layout und Satz: Michael Roth

© Institut Pitanga 2007

Steggasse 1/12

1050 Wien

kinderfilmfestival@pitanga.at

[www.pitanga.at](http://www.pitanga.at)

[www.kinderfilmfestival.at](http://www.kinderfilmfestival.at)

