

Hinweise für Lehrende

zum Unterrichtsentwurf

Rising Hope

von Milen Vitanov

Deutschland 2012, 10 Minuten, Animationsfilm

Zielgruppe: A2. Einzelne Übungen sind bereits ab dem Niveau A1 zu bearbeiten, da der Film keinen Dialog hat.

Zeit: 2 UE.

Lernziele: Filmbilder verstehen, Vokabular zum Thema des Films aufbauen, über das Thema des Films sprechen und schreiben und das Thema kreativ weiterentwickeln.

Hinweise zum Thema: Animationsfilm über ein Rennpferd namens „Rising Hope“, das nach einer Siegesserie plötzlich zum Verlierer wird und schließlich in der freien Natur sein wahres Glück findet.

VOR DEM SEHEN:

Ad Aufgabe 1:

Einzel- und Partnerarbeit.

Zeit: 15 Minuten (inklusive 1:44 Minuten Tonspur hören).

a) Die Lerner hören nur die Tonspur vom Anfang des Films bis 1:44 Minuten (*Rising Hope* wird wieder in den Anhänger geführt) und notieren die Geräusche, die sie hören.

Lösung:

Vogelgezwitscher, Wind, Auto, Verkehrslärm, Pferdegetrappel, Menschen jubeln, Auslöser von Fotoapparaten...

b) Die Lerner tauschen sich mit einem Partner/einer Partnerin darüber aus, welche Bilder wohl zu sehen sind und um was es in dem Film gehen könnte. Dazu können sie die Redemittel aus dem Kasten verwenden.

ÜBUNGEN ZU AUSGEWÄHLTEN FILMSZENEN:

Ad Aufgabe 2:

Partnerarbeit.

Zeit: 10-15 Minuten (inklusive 1:44 Minuten Filmsichtung).

Die Lerner bringen die Standbilder in Partnerarbeit in eine sinnvolle Reihenfolge und zeichnen ein mögliches Abschlussbild für die Sequenz in das leere Kästchen.

Zur Auswertung sollten die Ergebnisse an einer Wand aufgehängt werden, damit die Lerner ihre Version mit den Ergebnissen der anderen vergleichen können.

Anschließend sehen die Lerner den Film von Anfang bis 1:44 Minuten mit Ton und vergleichen ihn mit ihrer Version.

Lösung:

1	2	3	4	5	6	7	8
D	E	G	A	C	F	B	H

Hinweis: Andere sinnvolle Lösungen sind möglich und erwünscht.

Ad Aufgabe 3:

Plenum

Zeit: 5 Minuten.

Die Lerner besprechen kurz den Titel des Films und den Grund, warum das Pferd wohl so heißt.

- Rising Hope = (dt.) wachsende Hoffnung
- Der Name deutet darauf hin, dass der Besitzer sich viel von diesem Pferd erhofft.

Eventuell kommen die Lerner hier schon darauf, dass der Filmtitel auch auf die wachsende Hoffnung des Pferdes, die freie Natur zu erreichen, hindeuten könnte.

Ad Aufgabe 4:

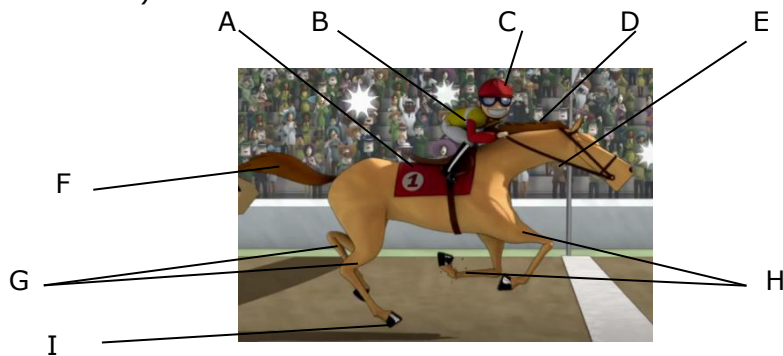
Partnerarbeit.

Zeit: 10 Minuten.

a) und b) Die Lerner bearbeiten die beiden Zuordnungsübungen paarweise.

Lösung:

a)



der Reiter: B, die Vorderbeine (Pl.): H, die Hinterbeine (Pl.): G, der Huf: I, der Sattel: A, der Reithelm: C, die Zügel (Pl.): E, die Mähne: D, der Schwanz: F

b)

Bei einem Pferderennen nennt man den Reiter ...	→	Schritt (m.).
Die langsamste Gangart eines Pferdes ist ...	→	Ziel (n.).
Wenn Pferde sehr schnell laufen, dann laufen sie im ...	→	Jockey (m.).
Am Ende einer Rennstrecke ist das ...	→	Trab (m.).
Zwischen Schritt und Galopp gibt es noch die Gangart ...	→	Galopp (m.).

Ad Aufgabe 5:

Einzelarbeit.

Zeit: 5-10 Minuten.

Die Lerner überlegen in Einzelarbeit, was *Rising Hope* wohl denkt, und schreiben die Gedanken in die Denkblase.

Zur Auswertung lesen einige Lerner ihre Ergebnisse vor.

- Ad Aufgabe 6:** Partnerarbeit.
Zeit: 10-15 Minuten (inklusive ca. 2 Minuten Filmsichtung).
a) Die Lerner sehen den Film von 1:44 Minuten (*Rising Hope* wird in den Anhänger geführt) bis 3:39 (*Rising Hope* steht alleine auf dem Hof und die Lichter gehen aus). Sie tauschen sich in Partnerarbeit über die Fragen aus und notieren ihre Ergebnisse stichwortartig.
b) Die Lerner überlegen sich, wie der Film weitergehen könnte, und notieren ihre Vermutungen stichwortartig.
Auswertung im Plenum.
- Ad Aufgabe 7:** Partnerarbeit.
Zeit: 10 Minuten.
Die Lerner sehen den Film von 3:39 (*Rising Hope* steht alleine auf dem Hof und die Lichter gehen aus) bis 5:06 (*Rising Hope* wird ohnmächtig).
a) Die Lerner überlegen sich, woher der Name der Kneipe kommt.
Lösung: Die Kneipe heißt Sports Bar, weil die anwesenden Tiere alle Tiere sind, die von Menschen in verschiedenen Wettkämpfen eingesetzt werden.
b) Die Lerner überlegen sich in Partnerarbeit passende Sätze, die die Tiere sagen könnten.
- Ad Aufgabe 8:** Partnerarbeit.
Zeit: 10-15 Minuten (inklusive ca. 3:34 Minuten Filmsichtung).
Die Lerner sehen den Film von 5:06 (*Rising Hope* wird ohnmächtig) bis zum Ende (Beginn des Abspanns bei 8:40 Minuten).
Die Lerner lesen die Interviewfragen und beantworten sie aus der Perspektive von *Rising Hope*. Lerner, die die Aufgabe besonders schnell gelöst haben, können sich noch weitere Interviewfragen ausdenken.
Zur Auswertung lesen einzelne Paare ihre Ergebnisse als Interview vor.
- Ad Aufgabe 9:** Partner- und Einzelarbeit.
Zeit: 20 Minuten.
a) Die Lerner bringen die Textstreifen in Partnerarbeit in die richtige Reihenfolge.
b) Schriftliche Aufgabe, die sich als abschließende Hausaufgabe eignet. Die Lerner verwenden die Sätze auf den Textstreifen, um die Filmgeschichte zu erzählen. Dabei sollen sie die Bindewörter aus dem Kasten verwenden und die Satzanfänge variieren, d.h. nicht jeden Satz mit „*Rising Hope*“ beginnen. Bei der Verwendung der Bindewörter muss auf die richtige Satzstellung geachtet werden.

KOPIERVORLAGE ZU AUFGABE 9: TEXTSTREIFEN

Rising Hope ist ein Rennpferd.

Im Anhänger sieht Rising Hope Bilder von grünen Wiesen auf einem Fernseher.

Rising Hope träumt davon, über die Wiesen zu laufen.

Rising Hope siegt bei einem Rennen.

Hinter dem Ziel sieht Rising Hope grüne Wiesen.

Rising Hope siegt bei vielen Pferderennen.

Eines Tages steht Rising Hope verkehrt herum im Anhänger.

Rising Hope sieht den Verkehr und ihm wird schlecht.

Rising Hope kann keine Pferderennen mehr laufen.

Der Jockey verlässt Rising Hope.

Ein Windhund hilft Rising Hope, aus der Stadt hinauszukommen.

Rising Hope sieht die freie Natur.

Rising Hope ist glücklich.