

### **Variante:**

Die Teilnehmer erhalten den Auftrag, für einen Film, den sie gesehen haben und dessen Titel sie kennen, einen neuen Titel zu erfinden.

Diese Methode eröffnet sehr schnell Diskussionen über die zentrale Aussage eines Filmes und macht gleichzeitig deutlich, wie viele 'zentrale Aussagen' ein Film durch die verschiedenen Wahrnehmungen der Gruppenmitglieder haben kann.



### **11. Blitzlicht**

Im Anschluss an den Film setzt sich die Gruppe in einem Kreis zusammen. Reihum hat nun jeder die Gelegenheit, seine persönlichen Eindrücke, Stellungnahme und Kritik zu äußern. Dabei darf er von niemandem unterbrochen, kommentiert oder kritisiert werden. Erst wenn alle reihum geredet haben (niemanden zwingen!), wird die Diskussion im Plenum eröffnet.

Man vermeidet so, dass ein kleiner Kreis von Schnell- und Vielrednern die Diskussion sofort an sich reißt und in eine eingeeengte Richtung lenkt, während zurückhaltende Teilnehmer überhaupt nicht zu Wort kommen.



### **12. Bildkartei aus Filmbildern**

In allen Fernsehprogramm- und Videozeitschriften befinden sich Bilder und Filmplakate von bekannten Kino und Fernsehfilmen. Aus diesen Photographien lässt sich leicht eine Bildkartei erstellen, indem man die Motive ausschneidet und auf schwarzen Karton im Format DIN A5 klebt. Dabei kann die ganze Gruppe natürlich schon mithelfen.

Die methodische Arbeit mit einer solchen Kartei ist äußerst variationsreich. Hier nur zwei Beispiele:

#### **Beispiel A (Lieblingfilme):**

Wir alle haben bestimmte Filme gern, andere weniger. Dabei lässt sich vielleicht eine Art Verwandtschaft der Filme feststellen, die wir immer wieder gerne

ansehen. Um dies in der Gruppe herauszufinden, legen Sie die Bildkarten offen in zufälliger Reihenfolge auf Tischen aus. Die Teilnehmer werden nun aufgefordert, sich je ein Bild herauszusuchen, das sie besonders anspricht, oder hinter dem sie einen Film vermuten, den sie gerne sehen würden. Wenn sich jeder ein Bild herausgesucht hat, können Sie entweder die Teilnehmer auffordern, ihr Bild der Gruppe vorzustellen und zu erklären, was sie mit dem Bild, Film, Schauspieler, Titel verbinden, oder die Teilnehmer bitten, sich im Raum zu bewegen, dabei ihr eigenes Bild mit denen der übrigen Gruppe zu vergleichen und sich dann zwei Bild-Partner zu suchen. Die Partnerwahl soll bewusst subjektiv sein. Es gilt, zwei andere Filmbilder zu finden, deren Aussage irgendwie verwandt zu sein scheint: also ähnliche Filmgeschichten, Stimmungen, Schauspieler, Action, Spaß. Die Dreiergruppen, die sich dann gebildet haben, ziehen sich in eine Ecke des Raumes zurück und erhalten 15 Minuten Zeit, sich über ihre Filme zu unterhalten. Danach trifft sich wieder die Gesamtgruppe und wertet die gefundenen Gemeinsamkeiten - oder auch Unterschiede - aus.

#### **Beispiel B (Fernsehgewohnheiten):**

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu je 3 - 4 Personen aufgeteilt. Dann werden die Gruppen aufgefordert, sich aus den bereit liegenden Bildkarten ein 3 - 4stündiges 'Lieblingsfernsehprogramm' zusammenzustellen. Der Gruppenleiter kann die Fernsehzeit genauer eingrenzen, also z.B. Sonntag von 14 - 18 Uhr oder Samstag von 22 - 2 Uhr. Wenn die Gruppen mit den angebotenen Bildkarten nicht zufrieden sind, dann können sie weitere Filme hinzunehmen, indem sie einfach Titel und Spieldauer auf ein leeres Blatt schreiben. Die fertigen Programme werden dann auf Papierbögen aufgeklebt und an den Wänden ausgehängt.

Anschließend trifft sich die Gruppe im Plenum zur Auswertung des Spiels. Leitfragen in der Plenumsdiskussion können sein:

- Sind die Programme, die wir entworfen haben, realistisch oder 'schöngefärbt'?
- Welche Bedürfnisse werden durch unsere Programme befriedigt/nicht befriedigt?
- Was machen wir tatsächlich, wenn uns das Fernsehpro-

gramm nicht gefällt? (Dauernd umschalten; auch Uninteressantes anschauen; Video einschalten; oder abschalten?)

## SCHRIFTLICHE AUSWERTUNGSMETHODEN



### 13. Briefe an die Darsteller

Nach einem gemeinsam gesehenen Film werden die Zuschauer aufgefordert, an einen Filmdarsteller ihrer Wahl einen 'Brief' oder eine vorbereitete 'Ansichtskarte' (Liebe ... , ich bin der Ansicht, dass Dein Film ... ) zu schreiben. Wer will, kann auch den Regisseur oder Autor des Films anschreiben.

Je nach Gruppe, kann man den Inhalt der Briefe völlig den einzelnen überlassen oder auf bestimmte Themen eingrenzen (Konfliktverhalten, Rollenverhalten, schauspielerische Überzeugungskraft ... ). Dabei müssen sich die Teilnehmer entscheiden, ob sie die Schauspieler in ihrer

Rolle (also z.B. 'Lieber Alexis Sorbas ... ') oder als Darsteller, (also z.B. 'Lieber Anthony Quinn ... ') anschreiben wollen. Beides ist möglich, ergibt aber unterschiedliche Briefe. Der Gruppenleiter sollte sich unbedingt schon vorher im klaren sein, wie er mit dem eventuell auftretenden Wunsch umgeht, die Briefe und Karten auch tatsächlich abzusenden.



### 14. Das Utopie-Spiel

'Wie wird das denn im Jahr 2086 sein?' ist die Frage, die dem Utopiespiel zugrunde liegt. Sie lässt sich auf sehr viele Inhalte beziehen, und sie lässt sich auf verschiedene Weise bearbeiten, d.h. nicht nur schriftlich (kurze Geschichten, Aufsätze, Fernsehprogrammwürfe, Kinoprogramme, usw.), sondern auch sehr gut zeichnerisch, gestalterisch und in Form von kleinen gespielten Szenen oder Hörspielen.

Die Ausgangsfrage kann sich auf den Inhalt oder auf eine besondere Fragestellung aus einem

len könnten dann sein:

- Beleuchter
- Toningenieur (mit Tonbandgerät) und -Tonassistent (mit Mikrofonangel für Zuschauerfragen)
- Studio-Regie
- Kameramann (mit Video-Kamera oder Kameraatruppe)
- Kamera-Assistent (führt die Kamera und den Kameramann auf einem stabilen Teewagen, Einkaufswagen o. ä.)
- Zuschauer, die aufgrund verschiedener Rollen Familienvater, Erzieherin ... ) vorüberlegte Fragen an die Experten richten
- Grafiker (die Grafiken, Cartoons und Bilder für die Experten auf Overheadfolie oder beschriftbaren Dias vorbereiten und zwischendurch einspielen)
- usw.

Natürlich erhält das Ganze einen besonderen Reiz, wenn die gesamte 'Sendung' auf Video aufgezeichnet und hinterher gemeinsam angesehen werden kann. Aber auch ohne Video ist diese Sache interessant und spannend, sofern man genügend Wert darauf legt, dass alle Teilnehmer beteiligt sind, eine gewisse, gern auch - parodistische 'Realitätsnähe' gewahrt wird und vor allem genügend Zeit zur Verfügung steht.

Dass dieses Spiel nicht nur für Kinder und Jugendliche interessant ist, sondern auch Erwachsenen Spaß macht, hat sich schon des Öfteren bewiesen.



### 10. Filmtitel erfinden

Diese Methode eignet sich insbesondere sehr gut für die Auswertung von Kurz- und Zeichentrickfilmen.

Bevor der Film gezeigt wird, erhält die Gruppe den Auftrag, im Anschluss an den Film in kleinen Gruppen zu jeweils 3 - 4 Personen einen Titel für den Film zu finden. Dafür bekommen die Gruppen 15 -20 Minuten Zeit. Die gefundenen Titel werden an die Tafel geschrieben und die einzelnen Gruppen oder Teilnehmer erklären die Bedeutung und die Entstehung ihres Titels. Eventuell können die Kleingruppen aufgefordert werden, sich auf einen Titel zu einigen. Vorsicht: Der Gruppenleiter muss natürlich sehr darauf achten, dass er den Filmtitel nicht vorher verrät. Also: auf den Vorspann und die Filmschachtel achten!

seine Antwort gegeben hat, kann die Gruppe diese Äußerung diskutieren.

#### **Variante:**

Um die Diskussion von vornherein inhaltlich zu strukturieren und abzukürzen, kann der Leiter auch bereits so viele Fragen formuliert haben, wie Teilnehmer in der Gruppe sind.



### **9. Fernsehdiskussion: 'Experten im Studio'**

Nach dem gemeinsamen Ansehen eines Films oder als Abschluss einer Arbeitseinheit, in der ein Film oder das Medium Fernsehen eine zentrale Rolle spielt, teilt der Gruppenleiter den Teilnehmern mit, dass sich zu einer bestimmten Uhrzeit ein Fernsighteam angesagt hat und eine Live-Diskussion über das Filmthema aufnehmen will. Er teilt der Gruppe weiterhin mit, dass das Fernsehen einige Experten für diese Sendung mitbringt.

An Freiwillige aus der Gruppe werden nun diese Expertenrollen

verteilt (nicht mehr als 6). Der Rest der Gruppe spielt die Gäste im Studio. Außerdem gibt es einen Moderator, der möglichst redigewandt und mit einiger Autorität versehen sein sollte, um Redezeiten einzuhalten und keine reine Klamauk-Sendung zu machen.

Die Experten erhalten ihre Rollen und haben vor der 'Sendung' mindestens 10 Minuten Zeit, um sich in ihre Rolle hineinzudenken.

Die Rollen sind natürlich je nach Inhalt des Films verschieden, sollten aber ihrer Beschreibung nach mit einigem Sachwissen ausgestattet und vor allem jedem in der Gruppe ein Begriff sein, z.B.:

- Vertreter der Kirchen
- Schauspieler (Filmstar)
- Kinobesitzer
- Fernseh-Intendant
- Kultusminister

Das Szenario einer solchen 'Sendung' ist beliebig ausbaufähig, so dass auch alle Teilnehmer eine Rolle übernehmen können. Besonders bei Freizeiten und Seminaren über mehrere Tage ist eine derartige Auswertung lohnend und lustig. Zusätzliche Rol-

len beziehen (Entwicklung der Natur, der Moral, des Sozialverhaltens der Menschen ... ) oder aber - im Blick auf die augenblickliche Entwicklung oder Medien - auf das Fernseh- und Filmkonsumverhalten oder Freizeitverhalten der Menschen allgemein.



### **15. Rollenbewerbung**

Der Gruppenleiter fordert die Teilnehmer auf, sich folgende Situation vorzustellen: Der eben gezeigte Film soll noch einmal neu gedreht werden und die Rollen werden neu besetzt. Die Teilnehmer der Gruppe erhalten die einmalige Gelegenheit, sich für bestimmte Rollen aus dem Film zu bewerben und es winkt ein ansehnliches Honorar. Die Teilnehmer sollen nun an den Produzenten des Films ein Bewerbungsschreiben richten, in dem sie sich und ihre Fähigkeiten anpreisen und eventuelle Änderungen, Verstärkungen, Zusätze oder Weglassungen für die Rolle vorschlagen.

#### **Variation:**

Freiwillige aus der Gruppe melden sich für bestimmte Filmrollen, und die übrige Gruppe spielt die Auswahljury des Produzenten. Dabei sollen die Rollenbewerber durch Vorspielen und Vorsprechen bestimmter Filmszenen ihre Qualität beweisen.



### **16. Wenn ich ein Filmstar wäre ...**

Der Gruppenleiter fordert die Teilnehmer im Anschluss an den Film auf, einen der folgenden Sätze zu ergänzen:

'Wenn ich in dem Film eine Rolle haben könnte, dann diejenige des/der ... weil ... ' 'Wenn es in dem Film eine Rolle gibt, für die ich mich nie hergeben würde, dann ist es die Rolle des/der ... weil .....

Diese Methode lässt sich in kleinen Gruppen (nicht mehr als 6 Teilnehmer) auch im Gespräch miteinander anwenden, setzt dann aber einen hohen Grad an

Offenheit unter den Teilnehmern voraus. Im übrigen lässt sich natürlich auch jeweils die schriftliche Form und ein Gespräch hinterher miteinander verbinden.

Die Methode ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit den Problemkreisen 'Rollen und Rollenidentifikation', aber auch über die Bedeutung von Filmhelden und Bösewichten für die Aussage des Films. Denkbar wären dann etwa folgende Fragen:

- 'Wodurch wird die Rolle des Helden so attraktiv?'
- 'Welche Funktion hat die Rolle des Bösewichtes für die Aussage des Films?'
- 'Sind meine Bewertungen der Darsteller in Gut und Böse statisch oder ergeben sich im Verlauf des Films Verschiebungen und wodurch?'
- 'Welche Verbindung gibt es zwischen mir persönlich und den Rollen, die mir liegen bzw. die ich ablehne?'



### 17. Die (Film-) Hitliste

(Nach: 'Das Prioritätenspiel' von Ulrich Baer)

Diese Methode kann sich sowohl auf einen gemeinsam gesehenen Film beziehen, als auch auf die persönlichen 'Hits' der Teilnehmer beim Film- und Fernsehkonsum.

Der Gruppenleiter stellt Aussagen, die einen bestimmten Film charakterisieren oder - allgemeiner - Filmgenres, Kinofilmittel, Titel (oder Genres) von Fernsehsendungen, berühmte Schauspieler oder Regisseure oder ähnliches in einer Liste untereinander. Jeder Teilnehmer erhält die Fotokopie einer solchen Liste und soll seine eigene Einschätzung durch Bewertung der Aussagen oder Nennungen (10 = ganz wichtig, 1 = ganz unwichtig) zusammenstellen (jede Zahl darf nur einmal gewertet werden).

Natürlich kann die Liste auch gemeinsam aus Vorschlägen der Gruppe zusammengestellt werden. Der Gruppenleiter kann jetzt auf einer vorbereiteten Wandzeit-

tieren oder einfach ihre Eindrücke vom Film austauschen. Nach ca. 5 Minuten dreht sich einer der Kreise um einen Stuhl weiter. Nun haben sich neue Paare gebildet, die wiederum ca. 5 Minuten - eventuell zu einer zweiten Frage - miteinander reden. Das Ganze sollte man nicht mehr als 3 bis 4 Mal durchführen.



### 7. Programmplangespräch

Im Anschluss an den Film werden die Teilnehmer in kleine Gruppen aufgeteilt und übernehmen die Funktion von Programmplanern (ARD oder ZDF, Jugendfilmclubprogramm, Jugendhausfilmprogramm, Freizeit- oder Schullandheimprogramm etc.).

Die Teilnehmer sollen in der Diskussion entscheiden, ob und warum der gezeigte Film ins Programm aufgenommen werden soll oder nicht (ins Erste, Zweite oder Dritte Programm? Sendezeit? Altersfreigabe? u. ä.).

Die Ergebnisse der Gruppen werden als Empfehlungs- oder Beschlusspapier mit Begründungen

ausformuliert und im Plenum anschließend vorgestellt und diskutiert. Zeit für die Gruppenarbeit: 20 - 30 Minuten.



### 8. Was wäre, wenn ...

Im Anschluss an den Film werden Karten ausgeteilt, die mit der Frage 'Was wäre wenn ...' beginnen. Die Teilnehmer sollen diese Fragen vervollständigen, indem sie auf den Film Bezug nehmen und dabei nach möglichen inhaltlichen Veränderungen oder Auswegen fragen (z.B. 'Was wäre, wenn ... der Angeklagte noch nicht volljährig wäre?').

Die Fragen können auch eine Übertragung von Filmrollen auf einzelne Zuschauer beinhalten (z.B. 'Was wäre, wenn ... du selbst der Angeklagte wärst?').

Die ausgefüllten Karten werden eingesammelt und jeder Teilnehmer zieht eine Frage, liest sie vor und beantwortet sie entweder selbst oder fordert gezielt einen anderen Teilnehmer auf, die Frage zu beantworten. Wenn dieser

sich z.B. bestimmte Handlungsmuster, Kommunikationsprobleme oder ähnliches plastisch darstellen.

Es lässt sich auch - etwas aufwendig, aber sehr wirkungsvoll - mit der Parallelprojektion von Filmsequenzen arbeiten: z.B. zwei Filmszenen aus verschiedenen Filmen auf einer Leinwand, oder eine Filmszene und ein Dia zusammen (etwa zum Thema: Hunger und Rüstung; Frau - Mann, Rollenverhältnis; Generationsprobleme etc.).



## 5. Fishbowl

Im Anschluss an den Film setzen sich die Teilnehmer in einen Kreis, in dessen Mitte sich ein kleiner Kreis mit etwa 5 Stühlen befindet. Der Gruppenleiter formuliert eine Einstiegsfrage, entlang der über den Film diskutiert werden soll, und die ersten drei Teilnehmer, die darüber miteinander reden wollen, setzen sich in den Innenkreis. Zwei Stühle bleiben dort zunächst leer. Der Außenkreis verfolgt die Diskussi-

on der Dreiergruppe und jeder, der irgendwann mitdiskutieren oder widersprechen will, hat die Möglichkeit, sich auf einen der freien Stühle nach innen zu setzen und in die Diskussion einzugreifen.

Andererseits können Teilnehmer aus dem Innenkreis ihren Platz für andere frei machen und sich wieder nach außen setzen.

Diese Methode empfiehlt sich insbesondere bei sehr 'hitzigen' Themen und in Gruppen, die gerne wild durcheinander reden.

Die Diskussionsdauer sollte 30 Minuten nicht überschreiten.



## 6. Kugellagerdiskussion

Nach dem Ende des Films teilt sich die Gruppe in zwei Hälften. Die eine Hälfte bildet einen inneren, die andere einen äußeren Kreis, so dass sich jeweils zwei Teilnehmer gegenüber sitzen.

Die Paare können nun zu einer bestimmten Fragestellung disku-

tion oder an der Tafel die Hit-Plätze in eine Grafik eintragen. Er sammelt dazu die unteren anonymen - Stimmabschnitte ein und addiert die Punktezahl zu den Bewertungen der einzelnen Aussagen.

Sie sollten bei dieser Methode vor allem für die Auswertung genügend Zeit übrig haben (nicht unter 30 Minuten). Dabei ist es auch wichtig, dass Sie über die Methode selbst reden, denn viele Teilnehmer fühlen sich durch die Vorgabe der Aussagen und des Bewertungsschemas (jede Punktezahl nur einmal) vielleicht etwas manipuliert.

## SPIELERISCHE UND GESTALTERISCHE METHODEN



### 18. 'Standfoto' (Werbeplakat)

Nach einem gezeigten Film wird die Gruppe in kleine Gruppen (max. 5 Teilnehmer) aufgeteilt und aufgefordert, als Gruppe mit

ihren körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten ein Werbeplakat für den Film darzustellen (Plakate sprechen nicht!). Zeit für die Experimentierphase der Kleingruppen etwa 10 bis 15 Minuten.

Danach werden die einzelnen Standfotos der verschiedenen Kleingruppen dem Plenum vorgeführt, anschließend erklärt und evtl. diskutiert. Mit Hilfe einer Polaroid- oder Digitalkamera können die einzelnen Gruppenfotos festgehalten und aufgehängt werden, vielleicht auch noch einmal korrigiert und verändert werden.



### 19. Werbeplakat

Die Gruppe erhält den Auftrag, ein Werbeplakat für den gesehenen Film zu gestalten (evtl. in 2er- oder 3er-Gruppen). Material sind große Plakate, Farbe, Stifte und alte Zeitschriften für Collagen oder Collagenteile des Plakates. Die fertigen Produkte werden ausgestellt und besprochen.



## 20. (Anti-) Werbekampagne

Der Spielleiter stellt Interessengruppen vor, die in einer Werbekampagne für oder gegen den Film Stellung beziehen und Werbung oder Anti-Werbung betreiben sollen. Jeweils 3 bis 4 Gruppenmitglieder sollen sich zu einer solchen 'Interessengruppe' zusammenfinden.

Interessengruppen könnten sein:

- Filmverlag
- Filmautorenverband
- Kinobesitzer
- jugendliche Kinofans
- Lehrer
- Kirchenvertreter
- Parteienvertreter
- Elterninitiative

Die Medien, mit deren Hilfe die Kampagne betrieben wird, sollten möglichst vielfältig sein, denn die einzelnen Interessengruppen sollen anschließend in einem Meinungsforum ihre Sichtweise vor dem Plenum darstellen. Denkbare Medien wären:

- fiktiver Fernsehspot (evtl. per

- Video)
- Hörfunkwerbung (auf Tonbandkassette)
- Kinovorfilm (gespielt oder auf Video)
- Plakate
- Wandzeitung
- Ausstellung
- Flugblätter
- Unterschriftenliste
- Song
- Moritat

Die Vorbereitung eines solchen Kampagnenelements sollte nicht unter zu hohem Zeitdruck stehen. Rechnen Sie mit mindestens 1 bis 1 1/2 Stunden plus die Zeit für die Darstellung und Diskussion der Ergebnisse. Diese Methode ist besonders geeignet für Seminare, Freizeiten, Jugendgruppenabende.



## 21. Pantomime

Die Gruppe sitzt im Kreis. Jeder Teilnehmer denkt sich einen bekannten Filmschauspieler oder eine bekannte Filmfigur (Donald Duck, Lassie ... ) aus und stellt diesen pantomimisch, ohne zu sprechen also, dar. Die übrige

Nach etwa 20 Minuten wird das Brainstorming beendet und die Gruppen diskutieren die einzelnen Aussagen oder die zu Tage getretenen Kontroversen.

### Variante C:

Diese Form der 'nonverbalen Diskussion' lässt sich auch an der Tafel oder an großen Wandzeitungen durchführen. Dazu kann der Gruppenleiter auch schon vorher einige treffende und provozierende Aussagen vorbereiten und als Ausgangsbasis auf die Tafel/Wandzeitung schreiben.

### Variante D:

Die Teilnehmer sitzen in kleinen Gruppen zu je 6 Personen im Kreis. Auf dem Tisch in der Mitte hat der Gruppenleiter einen Stapel leerer Blätter im Postkartenformat gelegt, zusammen mit einem Klammerhefter oder Klebeband. Der weitere Vorgang ist dann ähnlich wie in Variante B, nur dass jede Ergänzungsäußerung auf einem einzelnen Blatt steht und dann an eine andere angeheftet wird.



## 4. Sequenzmethode

Der Film wird an bestimmten, vorher ausgewählten Stellen (nicht mehr als zweimal) angehalten, und die Teilnehmer machen sich z.B. zu folgenden Fragen Gedanken:

- Was habe ich bisher gesehen?
- Was fehlt mir bis jetzt noch?
- Will ich, dass es weitergeht, und wenn ja, wie?

Greift man speziell die Frage nach dem Ende des Filmes heraus, so bietet sich - je nach Zielgruppe - die Weitererzählung auch in Form von malerischem und zeichnerischem Ausdruck an; genauso auch Overhead-Zeichnungen, selbst gemachte Diaserien (Maldias), kleine Theaterszenen, Hörspiele oder auch Videofilmsequenzen.

### Hinweis:

Oft lassen sich kurze Filmsequenzen brauchbar in die inhaltliche und thematische Arbeit einbauen. Insbesondere auch durch kurze Spielfilmszenen lassen



### 3. Brainstorming

Die Methode des Brainstormings lässt sich auf verschiedene Arten durchführen. Grundsätzlich aber gilt, dass im Anschluss an einen Film keine Kommentierung oder Diskussion stattfindet, sondern jeder Teilnehmer für sich alleine spontan und ohne längeres Überlegen frei assoziieren soll.

Sie brauchen dafür genügend Papier, Schreibzeug und Klebeband oder wenigstens eine große Tafel.

#### *Variante A:*

Auf bereitgelegtem DIN-A5-Papier schreibt jeder Teilnehmer einen Eindruck oder Gedanken, einen These oder Frage, die ihm spontan einfällt oder ihn beschäftigt. Jeder kann so viele Zettel beschriften, wie er will, aber jeweils nur eine Aussage pro Blatt, so knapp wie möglich formuliert oder am besten in einem Wort zusammengefasst. Je nach Gruppe sind hierfür meist 5 Minuten ausreichend.

Die Karten werden anschließend von den Teilnehmern selbst auf dem Boden nebeneinander gelegt, und zwar so, dass durch verwandte und gleichbedeutende Inhalte abgrenzbare Zettelgruppen entstehen (Kategorien).

Die Häufungen bestimmter Aussagen ergeben einen guten Einstieg in die Diskussion über die 'Botschaft' oder die 'Wirkung' des Films. Es sind aber auch sehr oft die 'Außenseiter-Statements', die nirgends einzuordnen sind, besonders aufschlussreich.

#### *Variante B:*

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu je 6 Personen aufgeteilt. Die Teilnehmer sitzen im Kreis, und jeder hat ein leeres DIN A 4-Blatt vor sich. Jeder soll nun spontan eine Assoziation zum Gesehenen aufschreiben (Fragestellung, These, Eindruck). Danach schiebt jeder seinen Zettel in die Mitte des Tisches und liest die dort befindlichen Aussagen der anderen Teilnehmer. Findet er dort etwas, das ihn anregt zur Ergänzung oder zum Widerspruch, so setzt er diese Anregung darunter. Dann kommt das Blatt wieder in die Mitte usw.

Gruppe muss erraten, um wen es sich handelt, Evtl. kann die Gruppe in zwei Hälften aufgeteilt werden, die um Punkte für jeden erratenen Darsteller kämpfen.



### 22. Hörbilder

Die Teilnehmer liegen auf dem Rücken in einem Kreis am Boden. Sie schließen die Augen. Einige Minuten der Ruhe dienen dazu, sich vollkommen zu entspannen, ruhig und bewusst zu atmen und sich vollkommen auf das Hören zu konzentrieren. Der Gruppenleiter schaltet dann den Projektor (besser, weil ohne Störgeräusche, ist ein Videogerät oder eine Kassettenaufnahme des Filmtons) ein und lässt den Film 5 bis 10 Minuten ohne Bild laufen. Die Stelle des Films, die sich hierfür besonders eignet, hat der Gruppenleiter vorher aus gesucht.

Wenn der Ton abgeschaltet ist, bleiben die Teilnehmer noch einige Minuten mit geschlossenen Augen und ohne zu reden liegen. Danach fordert der Gruppenleiter

die Gruppe auf, langsam in einen Kreis zusammenzurücken und ihre Eindrücke und 'inneren Bilder' oder 'Hörbilder' zu beschreiben.

Der vorgespielte Filmtone kann aus einem Film stammen, den die Teilnehmer noch nicht kennen und dessen Handlung und Schauplatz sie dann im Gespräch rekonstruieren können. Es kann aber auch eine Passage aus einem vorher gesehenen Film verwendet werden, um die akustischen Bausteine des Filmes genauer zu analysieren.

#### *Hinweis:*

Sie benötigen einen Raum, der ohne starke Nebengeräusche ist (Straße, andere Gruppe). Außerdem ist es wichtig, dass die Teilnehmer sich wirklich ausstrecken und entspannen können. Auf einem Stuhl ist das nicht möglich.



### 23. Collage

Die Methode der Collage ist ge-

nauso bekannt wie bewährt. Auch in Bezug auf gesehene Filme kann die Collage nicht nur für Kinder und Jugendliche ein Ausdrucksmittel sein, um Eindrücke und Gedanken sichtbar zu machen, sie einander mitzuteilen und zu verarbeiten. - Collagen zum Thema Film lassen sich insbesondere aus alten Programm- und Videozeitschriften gut herstellen.



## 24. Filmplastik - oder 'Das Szenenbild im Schuhkarton'

Die Teilnehmer gestalten bestimmte Situationen, Assoziationen oder Beziehungen zwischen Menschen, die in einem Zusammenhang mit dem gezeigten Film stehen.

Als Material dazu kann alles dienen, womit Plastiken und kleine Szenenbilder hergestellt werden können. Besonders leicht und phantasievoll lässt sich mit bunter Knetmasse und mit bunten Pfeifenreinigern modellieren. Zur Vereinheitlichung der Arbeiten kann jedem Teilnehmer ein aufgeschnittener Schuhkarton als

seine 'Schaubühne' gegeben werden. Oder die fertigen Plastiken werden auf Karton aufgeklebt und jeweils mit einem Titelschild, das die Szenerie benennt, versehen. - Aus der Gesamtheit der entstandenen Arbeiten lässt sich eine interessante kleine Ausstellung arrangieren.



## 25. Write-on-Slides (Diaserie)

'Write-on-slides' sind fertige Dias, die mit Kugelschreiber oder Filzstift beschriftet und sofort projiziert werden können.

Aus den Eindrücken und Meinungen zu einem Film können so kleine Diaserien entstehen, die aus Skizzen, Strichmännchengeschichten oder ähnlichem bestehen. Natürlich kann auch Text auf die Dias geschrieben werden. Schließlich kann die Serie mit Musik vom Kassettenrekorder unterlegt werden. Die beschriftbaren Dias sind im Format 4 x 4 cm im Fachhandel erhältlich.

## DISKUSSIONSMETHODEN



### 1. Plenumsdiskussion

Jeder kennt diese gängigste Form der Filmauswertung, und nahezu jeder hat auch schon ihre Nachteile erlebt: Im Anschluss an einen Film stellt der Gruppenleiter eine Frage in den Raum, etwa: 'Was ist für Euch persönlich die zentrale Aussage des Films?' oder: 'Wie fühlt Ihr Euch nach dem Film?' - und dann sind es meistens dieselben, die sich äußern. Der große Rest ist im Augenblick zu sehr 'betroffen', muss das Gesehene zuerst 'für sich selber verarbeiten' oder sieht gar überhaupt keinen Sinn in einer Auswertung, 'weil sowieso jeder etwas anderes im Film gesehen und erlebt hat' ... usw. Je größer die Gruppe, desto unbefriedigender ist das Ergebnis dieser Methode. Wenn es also irgendwie geht, dann probieren Sie doch einmal eine andere Methode aus.



### 2. Kleingruppensplitting

Die Teilnehmer der Großgruppe werden nach dem Film aufgefordert, sich in freier Wahl in mehrere Kleingruppen zu je 3 bis max. 4 Teilnehmer aufzuteilen. Die Kleingruppen können in einem Raum bleiben und rücken dann einfach ihre Stühle zusammen. Diese Splittergruppenphase sollte nicht länger als 15 Minuten dauern.

Es kann von Vorteil sein, keine Frage in die Gruppen zu geben, so dass die Teilnehmer ihre individuellen Eindrücke im Vordergrund behalten und austauschen können. Anschließend werden im Plenum die wichtigsten Gesprächsthemen, Eindrücke und Kontroversen aus den Splittergruppen berichtet und diskutiert.

Sie erreichen mit dieser Methode, dass möglichst viele Teilnehmer wenigstens in der Kleingruppe zu Wort kommen und anschließend erfahrungsgemäß auch eher bereit sind, das 'Vorgedachte' im großen Plenum zu äußern.



ISSN 1614-4244

**herausgeber:**  
fachstelle medien und kommunikation  
schrammerstraße 3  
80333 münchen

[www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de)

dezember 2003

Nachdruck des Artikels mit  
freundlicher Genehmigung  
von *medienpraktisch*

## MUK-PUBLIKATIONEN

- # 1 Matthias Würther**  
Zukunftsperspektiven der Medienpastoral.
- # 2 Matthias Würther**  
Himmel, Hölle, Tod und Teufel.  
Religiöse Zeichen im Spielfilm
- # 3 Gottfried Posch**  
The Sixth Sense.  
Totenerscheinungen im Spielfilm
- # 4 Gottfried Posch**  
Gewalt überwinden. Marc Chagall:  
Die weiße Kreuzigung
- # 5 Matthias Würther**  
Gestaltung von Overheadfolien (Januar 2002)
- # 6 Franz Haider / Klaus Hinkelmann**  
Die Geschichte des Kino ist auch die  
Geschichte des Zuschauers.  
Grundkurs Filmgeschichte (Februar 2002)
- # 7 Franz Haider**  
Zum Einsatz von Digitalkameras in der  
Bildungsarbeit (März 2002)
- # 8 Gottfried Posch**  
Jesusfilme im Spiegel der Zeit (Mai 2002)
- # 9 Ralph Geisenhanslüke**  
Der Abspann (Juli 2002)
- # 10 Matthias Würther**  
Fearless - Christologische Perspektiven auf eine  
Art Katastrophenfilm (September 2002)
- # 11 Franz Haider / Matthias Würther**  
Medienreligiösität - Sinnperspektiven der  
Informationsgesellschaft (Dezember 2002)
- # 12 Gottfried Posch**  
Liturgische Filmnächte (Januar 2003)
- # 13 Cora Stephan**  
Wortgeschichten (Februar 2003)
- # 14 Franz Haider / Klaus Hinkelmann / Matthias Würther**  
Der Geschmack des Blutes. Ein Gespräch über  
Medien und Gewalt (März 2003)
- # 15 Gottfried Posch**  
Schuld und Vergebung – Welche Lösungen bieten  
Kurzfilme an? (April 2003)
- # 16 Klaus Hinkelmann**  
Thema Kurzfilm – Veränderungen in Mediennutzung  
und Entleihverhalten (Oktober 2003)
- # 17 Renate Krier u.a.**  
20 Highlights. Kurzfilme für die Bildungsarbeit.  
(November 2003)
- # 18 Werner Schulz**  
Methoden der Filmauswertung  
(Dezember 2003)
- # 19 Renate Krier**  
Linktipps. Kommentierte Internetadressen zum  
Thema Medien (März 2004)
- # 20 Fachstelle ‚muk‘**  
Das aktuelle Urheberrecht. Orientierungen für  
Schule und Bildungsarbeit.  
(Mai 2004)
- # 21 Matthias Würther**  
Dancer in the Dark. Eine Verteidigung des  
Melodramas (Juli 2004)
- # 22 Gottfried Posch**  
Arbeiten mit Photos und Einzelbildern  
(September 2004)
- # 23 Klaus Hinkelmann**  
Lehre mich tanzen - 40 Jahre Alexis Sorbas  
(November 2004)
- # 24 Renate Krier**  
Das Abenteuer des Schreibens - Eine Einführung  
in das kreative Schreiben (Dezember 2004)
- # 25 Gottfried Posch**  
Luther im Religionsunterricht (Februar 2005)
- # 26 Franz Haider / Sabine Sautter**  
Kino- und Filmarbeit 1 - Hilfreiche Materialien  
und Adressen (März 2005)
- # 27 Matthias Würther**  
Schäumende Medien. Überlegungen zu  
Sloterdijk (Mai 2005)
- # 28 Otmar Schöffler u.a.**  
1,3 x 2. Spielfilmtipps für den Religions-  
unterricht (Juli 2005)

ISSN 1614-4244

Die Reihe wird fortgesetzt.

Sämtliche Publikationen sind als PDF-Dateien  
auf unserer Homepage [www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de) verfü-  
gbar oder können bei muk, Schrammerstr. 3,  
80333 München Tel. 089/2137 1544,  
fsmuk@web.de kostenlos angefordert werden.

# muk-publikationen 18



Werner Schulz

## METHODEN DER FILMAUSWERTUNG