

in Kooperation mit

STUDIOCANAL

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Filmstart: 24. Oktober 2024

Ideen für den Unterricht ab **Klasse 5**

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe pädagogische Fachkräfte,

das Genre Fantasy erfreut sich in seinen verschiedenen Spielarten und über alle Medien hinweg bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. Seine außergewöhnlichen Wesen und fantastischen Welten begeistern – und wecken Lesemotivation, auch bei leseferneren Zielgruppen. Ein eindrückliches Beispiel dafür ist die Buchreihe „Woodwalkers“ der Autorin Katja Brandis. Die Geschichten rund um den Gestaltwandler Carag, der sowohl Mensch als auch Puma sein kann und auf der Suche nach seinem Platz in der Welt viele Abenteuer zu bestehen hat, haben sich allein in Deutschland 2,8 Millionen Mal verkauft und wurden in 24 Sprachen übersetzt. Mit Themen wie Identitätssuche, Adoleszenz, Schule und Freundschaft bietet die Reihe viel Identifikationspotenzial.

Nun kommt „Woodwalkers“ als Filmtrilogie in unsere Kinos. Anlässlich des Filmstarts des ersten Teils von Regisseur Damian John Harper am 24.10.2024 stellen wir Ihnen Ideen rund um den gemeinsamen Kinobesuch sowie Arbeitsblätter für den Unterricht ab Klasse 5 zur Verfügung. Sie laden die Lernenden zur Beschäftigung mit dem Genre Fantasy, dem Weg von der Buchreihe zur Verfilmung, der Figurenkonstellation und den Themen Identitätssuche und Verhältnis Menschen- und Tierwelt anhand von Film und Buch ein. Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern spannende Unterrichtsstunden.

Ihre Stiftung Lesen

Sondervorführungen für Schulen

Möchten Sie mit Ihrer Klasse den Film besuchen? Setzen Sie sich für Vormittags- oder Schulvorführungen bitte mit einem Kino in Ihrer Nähe in Verbindung oder wenden Sie sich an: schulvorstellung@studiocanal.de

Mehr kostenfreie Unterrichtsimpulse und Medientipps gibt es auf:
www.stiftunglesen.de/schulportal

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de · Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein;
Fachautor: Wilke Bitter (Film- und Medienwissenschaftler), Redaktion: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin; Bildnachweis Filmbilder: STUDIOCANAL GmbH, © 2024; zitierte Textstellen aus „Woodwalkers – Carags Verwandlung“ von Katja Brandis; © 2016 Arena Verlag GmbH, Würzburg; Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. © Stiftung Lesen, Mainz 2024

Inhalt

Ideen rund um den Kinobesuch	3
Arbeitsblatt „Von der Buchreihe zum Film“	4
Arbeitsblatt „Verwandeln, Verzaubern, Verbünden: Hier regiert die Fantasie“	6
Arbeitsblatt „Mein Fantasy-Baukasten“	7
Arbeitsblatt „Carag auf der Suche nach sich selbst“	8
Arbeitsblatt „Die Figuren: Wie stehen sie zueinander?“	9
Arbeitsblatt „Mensch und Tier – unvereinbare Welten?“	10



Ideen rund um den Kinobesuch

Auf dieser Seite finden Sie Anregungen und Ideen rund um den Kinobesuch von „Woodwalkers“ mit Ihrer Klasse.

Für Lehrkräfte!

Kinoerfahrung

Sensibilisieren Sie die Kinder vor dem Besuch für den Erlebnisort Kino. Sprechen Sie über die Vorerfahrungen Ihrer Schülerinnen und Schüler. Waren die Kinder bereits im Kino? Welchen Film haben sie gesehen? Was verbinden die Lernenden mit dem Kino? Worauf freuen sie sich?

Literatur und Film

Vorbereitend auf den Kinobesuch bietet sich auch ein allgemeiner Austausch zum Thema Buchverfilmung an: Kennen die Kinder Filme, die auf (Fantasy-)Büchern basieren? Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich darüber aus, welche Filme sie ggf. gesehen haben. Kannten sie zuerst das Buch oder den Film? Können sie sich noch an Unterschiede zwischen Buch und Film erinnern? Was hat ihnen besser gefallen und warum?



Woodwalkers

Kennen die Lernenden die Buchreihe von Katja Brandis bereits? Das Arbeitsblatt [„Von der Buchreihe zum Film“](#) hält Informationen rund um die Bücher und die Entstehung des Films von Damian John Harper bereit. Es lädt die Lernenden ein, Erwartungen an den Film zu entwickeln und vor dem Kinobesuch festzuhalten. Im Rahmen des Filmgesprächs können diese aufgegriffen und Vergleiche angestellt werden.



Erstes Filmgespräch

Wenn möglich, führen Sie direkt nach der Vorstellung noch im Kino ein kurzes Filmgespräch, in dem die Kinder ihre spontanen Eindrücke teilen können. Was hat Ihren Schülerinnen und Schülern gefallen? Gibt es Verständnisfragen? Versuchen Sie gemeinsam, die Figuren und die Handlung zu rekonstruieren. Sammeln Sie auch Eindrücke dazu, wie der Film erzählt wurde. Stellen Sie Vergleiche zwischen Erwartung und Filmerelebnis an. Wichtig: Jedes Kind setzt sich in seinem eigenen Tempo mit Filmerelebnissen auseinander. Falls die Lernenden direkt im Anschluss an die Vorstellung nicht viel sagen möchten, dauert womöglich das Verarbeiten des Erlebten noch an.

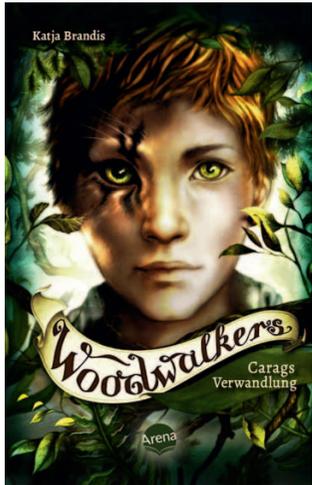
Worum ging es?

Die Auseinandersetzung mit dem Film/dem Kinoerlebnis wird erfahrungsgemäß mit etwas zeitlichem Abstand intensiver – nachdem sich das Erlebte zunächst einmal setzen und seine Wirkung entfalten konnte. Tauschen Sie sich noch einmal intensiv über den Film aus, und laden Sie die Kinder zum produktiven Gestalten ein. Die Lernenden können bspw. Bilder zu Szenen gestalten, die sie besonders beeindruckt haben oder auch einen Brief an eine Freundin oder einen Freund über den Film schreiben und darin ihre Lieblingszene nach erzählen oder beschreiben.

Von der Buchreihe zum Film

Die Buchreihe

In „Woodwalkers“ erzählt die Autorin Katja Brandis die Geschichte von Carag. Er sieht aus wie ein Junge, aber hat ein großes Geheimnis: Er ist ein Gestaltwandler – halb Mensch, halb Puma! Aufgewachsen ist er als Berglöwe in den Rocky Mountains. Um die Menschenwelt kennenzulernen, hat er seine Familie verlassen. Bei den



Menschen ist erstmal alles fremd und neu für Carag. Doch dann kommt er auf die Clearwater High, ein geheimes Internat für Woodwalkers wie ihn! Hier schließt er Freundschaften mit dem frechen Rothörnchen Holly und dem schüchternen Bison Brandon. In der geheimnisvollen Welt der Woodwalkers warten viele Abenteuer auf die drei ...

Schon gewusst?

2016 ist der erste „Woodwalkers“-Band erschienen. Inzwischen gibt es bereits 14 Bände. Die Bücher wurden schon 2,8 Millionen Mal in Deutschland verkauft und in 24 Sprachen übersetzt.

Die Autorin Katja Brandis

- ist 1970 geboren und hat schon als Kind Geschichten geschrieben.

- hat bereits viele Bücher für Kinder und Jugendliche veröffentlicht.



- hatte die Idee zur „Woodwalkers“-Reihe im Yellowstone-Nationalpark in den USA. Dort beobachtete sie Tiere und dachte: Wie wäre es, wenn die Tiere uns Menschen beobachteten? Daraus entwickelten sich die Woodwalkers-Geschichten.

- beschreibt den Kern der Buchreihe so: „Es geht um [...] die Freundschaften innerhalb der Schule, um das Gefühl, dass dort alle akzeptiert werden und lernen können, in beiden Welten klarzukommen [...], in der Menschenwelt und in der Welt der Natur, der Tiere“.

Aufgaben

- Lies die Texte durch. Klärt gemeinsam unbekannte Begriffe.
- Erzählt euch in der Klasse: Kennt ihr „Woodwalkers“? Was wisst ihr alles über die Buchreihe?
- Erstellt eine Übersicht mit allen Informationen, die ihr zusammengetragen habt. Sortiert sie nach verschiedenen Themen (z. B. Inhalt, Figuren, Autorin ...). Ihr könnt auch zeichnen, malen oder passende Bilder ausschneiden und aufkleben.
- Findet ihr noch mehr heraus? Weitere Hinweise gibt es z. B. auf der Fan-Website https://woodwalkers.fandom.com/de/wiki/Woodwalkers_Wiki. Ergänz eure Übersicht im Laufe des Projekts immer weiter.

Der Weg zum Film

Wie wurde aus der Buchreihe von Katja Brandis der Kinofilm? Das erfährst du hier!

Das Drehbuch

Ein Buch erzählt eine Geschichte anders als ein Film – und umgekehrt! Im Drehbuch wird genau festgelegt, wie die Handlung im Film erzählt werden soll. Geschrieben hat es für „Woodwalkers“ David Sandreuter. Dabei hat er eng mit der Autorin Katja Brandis zusammengearbeitet. Die Figuren sind für den Film kaum verändert worden. Aber bei der Handlung entdecken Fans bestimmt einige Unterschiede ...

Das Casting

Mehr als 20 000 Fans haben sich um eine Kinderrolle im Film beworben. Es wurde gesichtet und ausgewählt, bis schließlich alle Rollen besetzt waren. Für Emile Chérif, Lilli Falk und Johan von Ehrlich, die die drei Hauptfiguren Carag, Holly und Brandon spielen, war es die erste große Kinorolle. Zur Vorbereitung für den Dreh trainierten die Kinder mit einem sogenannten Animal Acting Coach, wie die Tiere sich bewegen.



Die Tiere

Gedreht wurde auch mit echten Tieren! Insgesamt gab es 18 Tierrollen. Unter anderem waren Pumas, Bisons, Wölfe, Hörnchen, Raben und Hasen am Set. Bis zu neun Trainerinnen und Trainer betreuten sie. Für die Tier Szenen wurde das Gelände beim Dreh weitläufig umzäunt.



Die Dreharbeiten

Der Film von Regisseur Damian John Harper wurde in Deutschland, Österreich und Italien gedreht. Die Dreharbeiten waren ziemlich kompliziert! Zum Beispiel standen Kinder und Tiere nie gemeinsam vor der Kamera. Stattdessen spielten besondere Tierdarstellerinnen und -darsteller die Tiere in den Szenen mit den Kindern. Danach wurde mit echten Tieren gefilmt und alles am Computer zusammengefügt. Auch die Verwandlungsszenen wurden digital erstellt. In besonders spannenden Szenen wurden die Tiere komplett am Computer animiert.

Aufgaben

- Lies dir die Texte durch. Unterstreiche die wichtigsten Informationen. Kläre Begriffe, die du nicht kennst, in der Klasse.
- Schaut euch gemeinsam den Filmtrailer (www.stiftunglesen.de/schulportal/woodwalkers) und das Kinoplatat an.
- Schreibe auf ein Blatt, was du vom Film erwartest. Wie stellst du dir den Inhalt, die Stimmung und die Figuren vor? Ähneln die Figuren ihren Tieren? Wie sind wohl die Verwandlungsszenen gestaltet? Lassen sich echte und computeranimierte Tiere unterscheiden?
- Schau dir nach dem Kinobesuch dein Blatt wieder an. Besprecht in der Klasse: Was habt ihr euch so vorgestellt, was war ganz anders?

Verwandeln, Verzaubern, Verbünden: Hier regiert die Fantasie

Finde heraus, warum „Woodwalkers“ eine Fantasy-Reihe ist. Was macht Geschichten rund um Magie, fantastische Wesen und heldenhafte Figuren so beliebt?

Was ist Fantasy?

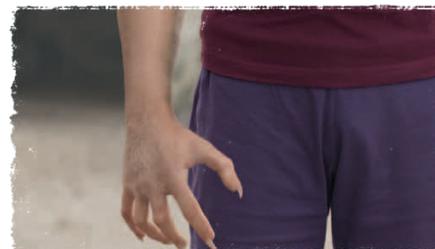
In Fantasy-Geschichten gibt die Fantasie den Ton an. Menschen können sich in Tiere verwandeln, es gibt Zauberschulen, verhexte Ringe oder helfende Feen. Alles, was man sich vorstellen kann, ist möglich! Fantasy-Welten können sehr weit von unserer Wirklichkeit entfernt sein – oder aber auch ganz nah an ihr dran. Dann kommt uns vieles bekannt vor. Ein Trick verbindet alle Fantasy-Geschichten: Regeln unserer Wirklichkeit gelten nicht. Zum Beispiel vergeht die Zeit anders als gewohnt wie in dem Buch „Momo“. Oder Figuren haben magische Kräfte wie bei „Harry Potter“. Auch wenn der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind: Fantasy-Welten haben eine innere Logik. Sie erklärt sich oft nach und nach. Denn das Erkunden einer fremden Welt ist besonders spannend, wenn man gerade genug von ihren Regeln versteht.

Fantasy auf der Leinwand

Mit der Verfilmung folgt „Woodwalkers“ anderen beliebten Fantasy-Buchreihen, die auch im Kino und in anderen Medien für Begeisterung gesorgt haben. Das bekannteste Beispiel ist sicher „Harry Potter“. Wenn aus einer Fantasy-Geschichte ein Film wird, gibt es viel zu staunen: aufwendig gestaltete Kulissen, magische Orte, tolle Kostüme und Masken, visuelle Effekte (wie Bilder, die am Computer erschaffen wurden) und ungewöhnliches Schauspiel von Menschen und Tieren. Fantasy sorgt für spannende neue Ideen beim Film und zieht die Fans in Scharen ins Kino.

Aufgaben

- Besprecht zu zweit: Was macht „Woodwalkers“ zu einer Fantasy-Reihe? Lest im Text nach, welches Merkmal alle Fantasy-Geschichten verbindet. An welchen Stellen entdeckt ihr es bei „Woodwalkers“?
- In Fantasy-Filmen gibt es oft besondere Tricks und Effekte. In „Woodwalkers“ verwandeln sich Tiere in Menschen – und umgekehrt. Ahme den Filmtrick nach: Verwandle dein eigenes Gesicht Bild für Bild in das eines Pumas!



„[...] Moment später stand ich dort auf dem Waldboden und fühlte, wie die Kiefernadeln unter meinen nackten Füßen piksten. Ich sprang auf und ab und lachte dabei, einfach um mal wieder zu probieren, wie es klang. Es war toll, Hände zu haben, mit denen konnte man so unglaublich viel anfangen.“

(Katja Brandis: Woodwalkers – Carags Verwandlung, 2016 © Arena Verlag GmbH, S. 8)

Mein Fantasy-Baukasten

Stell dir vor, du bist eine Fantasy-Autorin oder ein Fantasy-Autor und denkst dir gerade eine neue Geschichte aus.

In deinem Abenteuer kannst du die Regeln der Wirklichkeit verändern und magische Dinge, Fähigkeiten und Orte erfinden. Gibt es in deiner Geschichte sprechende Pflanzen, fliegende Inseln oder Figuren, die sich verwandeln können? Du entscheidest, was möglich ist. Der Fantasy-Baukasten hilft dir dabei!

So funktioniert es:

- Hebe in der linken Spalte eine Regel unserer Wirklichkeit auf. Schreibe in die rechte Spalte, was das für deine Hauptfigur bedeutet.
- Überlege dir dann in der linken Spalte eine neue Regel für deine Welt. Schreibe in die rechte Spalte, was sie für deine Figur bedeutet und stelle dir das bildlich vor.
- So kannst du Schritt für Schritt weitermachen. Probiere aus, wie sehr sich deine Welt von der Wirklichkeit unterscheiden soll.

Deine Welt: Welche Regeln sind neu / was gilt nicht mehr?

Was bedeutet das für deine Hauptfigur

(_____)?

Beispiel: Zeitreisen sind ein preiswertes Hobby.

Beispiel: Nemen hat einen kleinen Dinosaurier als Haustier.

Wichtige Regeln der „Woodwalkers“-Welt:

1. Woodwalkers können sich von ihrer menschlichen Gestalt in ihre Tiergestalt verwandeln – und umgekehrt.
2. Als Tiere behalten sie ihren menschlichen Verstand. Deshalb können sich auch Raubtierwandler und Beutetierwandler gut verstehen.
3. Die Fähigkeit, sich zu verwandeln, hängt auch von Gefühlen ab. Deshalb kommt es manchmal zu ungewollten und teilweisen Verwandlungen.



Hast du schon eine Welt und deine Hauptfigur vor Augen? Zeichne sie und eine deiner wichtigsten Kulissen auf ein Blatt.

Carag auf der Suche nach sich selbst

Carag hat sich gegen das Leben als Puma in seiner Familie entschieden. Aber unter Menschen ist es auch nicht leicht. Findet Carag bei den Woodwalkers an der Clearwater High seinen Platz in der Welt? Vergleiche die Stationen seines Weps und finde darin Hinweise. Tipp: Falls du mehr Platz brauchst, nimm ein Blatt dazu.

Tierwelt | Carag lebt als Puma

Vorteile: _____

Nachteile: _____

Überlege: Warum lässt Carag das Tierleben und seine Familie zurück?

Menschenwelt | Carag lebt als „Jay“

Vorteile: _____

Nachteile: _____

Überlege: Warum passt für „Jay“ diese Welt nicht?

Woodwalkers | Carag lebt unter Wandlern

Vorteile: _____

Nachteile: _____

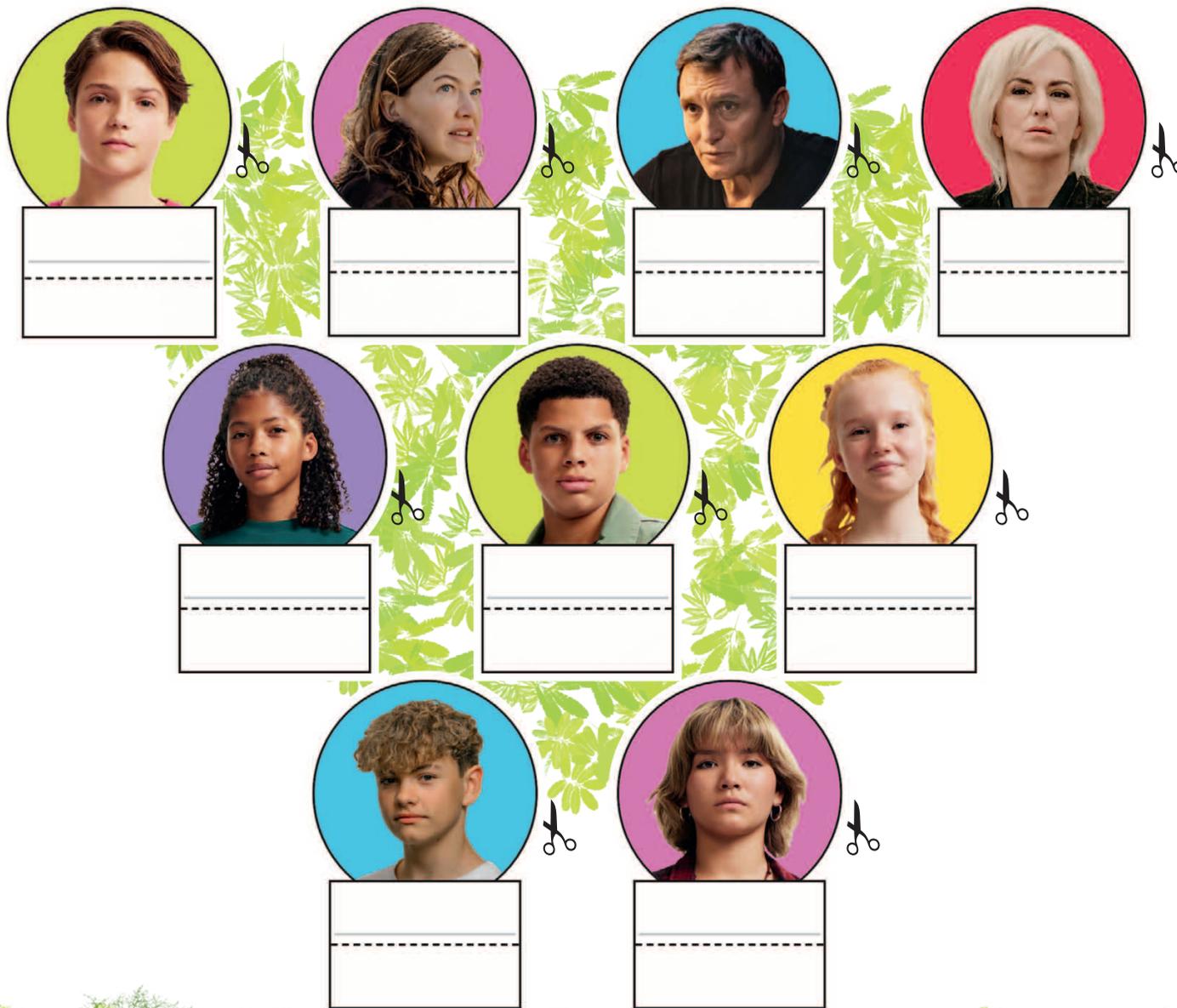
Begründe und sammle Ideen:

Wird sich Carag für die Welt der Tiere,
der Menschen oder der Woodwalkers entscheiden?

Welche Wünsche hat Carag für die Zukunft?

Die Figuren: Wie stehen sie zueinander?

Für die Dreharbeiten eines Films ist das „Blocking“ wichtig: Das ist der Fachbegriff für die Planung, welche Figur zu welchem Zeitpunkt im Bild zu sehen ist. Wo steht oder sitzt sie, wohin bewegt sie sich? In welcher Nähe oder welchem Abstand die Figuren zueinander stehen, kann viel über ihre Beziehungen aussagen.



Aufgaben

- Schreibe ins Feld unter jede Figur ihren Namen. Schneide sie aus. Schreibe auf die Rückseite ihre Tiergestalt. Knicke die untere Lasche so, dass die Figuren stehen können. Fehlt eine Figur? Fertige eigene Aufsteller an und lass sie mitspielen!
- Jetzt übernimmst du die Regie: Stelle Figuren, die sich gut verstehen, dicht beieinander auf. Ist das Verhältnis zwischen Figuren schwierig, wird es etwas komplizierter: Sie können entfernt voneinander stehen oder auch einander gegenüber, wenn sie sich gegenseitig bedrohen. Spiele nach, wie sich die Figurenaufstellung im Film ändert. Mache Fotos davon und vergleiche sie später miteinander.
 - Alles auf Anfang! Wo stehen die Figuren zu Anfang der Geschichte?
 - Der Film ist jetzt bei der Hälfte angekommen: Wohin haben sich die Charaktere bewegt?
 - Wie stehen die Figuren zum Ende des Films zueinander? Was sind die Ziele der Figuren für die Zukunft und wie drücken sie diese aus?
- Gehe dann über das Ende des Films hinaus: Was muss passieren, damit die Hauptfiguren ihre Ziele erreichen? Wohin müssen sich dafür die anderen Figuren bewegt haben?

Mensch und Tier – unvereinbare Welten?

Das Verhältnis von Tier und Mensch spielt eine wichtige Rolle in „Woodwalkers“. Davon erzählt nicht nur die eigentliche Handlung. Auch in seinen Bildern stellt der Film die verschiedenen Welten einander gegenüber.



Andrew Milling zu Carag: „Der Mensch ist zu mächtig geworden. Er ist rücksichtslos, zerstört alles um sich herum. Hast du gehört, dass sie jetzt eine Miene bauen wollen, im Nationalpark? Das letzte bisschen Natur zerstören. Und wieder breitet der Mensch sich aus und alle anderen müssen weichen. Willst du uns nicht helfen, ihnen eine Grenze zu setzen?“

(Zitat aus dem Film „Woodwalkers“)

Aufgaben

- Verbinde die Szenen, die als Gegensatzpaare zusammengehören.
- Besprecht zu zweit: Was sind die Gegensätze? Wessen Welten seht ihr auf den Bildern und was passiert in ihnen?
- Beschreibt jede der beiden Welten in mindestens drei Adjektiven.
- Lest das Zitat. Wie beschreibt Andrew Milling die Menschen? Kreist wichtige Wörter ein. Vergleicht sie mit den Adjektiven. Besprecht zu zweit: Stimmt ihr Millings Beschreibung zu?
- Welchen Grund gibt Milling dafür an, den Menschen Grenzen setzen zu wollen? Welche andere Gründe lernt ihr in Film und Buch kennen? Was ist eurer Meinung nach sein Ziel?
- Mit seiner Art „Grenzen zu setzen“, bringt Milling Menschen und Tiere in Gefahr. Stellt euch vor, er müsste sich dafür vor dem Rat der Woodwalkers rechtfertigen. Bereitet in Kleingruppen vor:
 - Position des Rates: Welche Aktionen wirft er Milling vor? Welche Gefahren gehen von ihnen aus? Welche Folgen könnten sie für das Zusammenleben von Mensch und Tier haben?
 - Position Andrew Millings: Welche Gründe nennt er für sein Handeln? Wie rechtfertigt er sein Vorgehen?
- Abgesandte beider Gruppen tragen die Positionen vor. Das Publikum beurteilt: Wem wird die Mehrheit der Woodwalkers wohl zustimmen?