

LUCAS
HERZOG

THOMAS
THIEME

USCHI
GLAS

GÜNTHER MARIA
HALMER

KLARA
NÖLLE



Max UND die WILDE 7

DIE GEISTER-OMA

EIN FILM VON WINFRIED OELSNER

WELTKINO präsentiert die Produktion NEOPOL FILM- und Fernsehproduktion AGUE BIOSKOP MARTIN RICHTER FILMPRODUKTION HR und SWR in Zusammenarbeit mit RAT PACK FILMPRODUKTION und WESTSIDE FILMPRODUKTION „MAX UND DIE WILDE 7 – DIE GEISTER-OMA“
 LUCAS HERZOG USCHI GLAS GÜNTHER MARIA HALMER THOMAS THIEME GIUSEPPE BONMISSUTO MICHAEL A. GROMM JACOB MATSCHENZ INGE MAUX KLARA NÖLLE NINA PETRI HENNING PERER JACIMMY HARTWIG GÖTTMANN MANOLYA MUTLU HERBERT SCHLATTNER
 JAMES ANDY LÖV SZABOLCS DORIS DREYER KOSTIM TINA KEIMEL-SORGE MASKE ELISABETH DIETRICH SCHNITT SANJEEV HATHIRAMANI FILMBAU ANDREAS RADZUWEIT SOUNDDESIGN & MICHAKAS LEON FELKER JAN PASEMANN MUSIK POSTPRODUKTION CHRISTIAN DRESSLER CLEMENS WOLFART
 KOPRODUZENTEN DIETMAR GUNTSCHKE MARTIN ROHE CHRISTIAN BECKER MARTIN RICHTER EXECUTIVE PRODUCER ASTRID PURKERT MARIANNE WALDENMAIER PRODUCENTEN TONIO KELLNER ANDREA SIMML JAKOB ZAPP DREHBUCH LISA-MARIE DICKREITER WINFRIED OELSNER
 REGISSEUR WINFRIED OELSNER
 BEWAHRT VON BSB BAYERN „MAX UND DIE WILDE 7 – DIE GEISTER-OMA“ VON LISA-MARIE DICKREITER UND WINFRIED OELSNER DACHENREINER BE OETINGER VERLAG REGIE WINFRIED OELSNER

hr SWR MO/IN PFF Bayern MFG FF+ unterstützt durch das Förderprogramm STEP weltkino

AB 1. MAI IM KINO

FILMPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL ZUM KINOFILM

„MAX UND DIE WILDE 7 – DIE GEISTER-OMA“

Deutschland 2024 | 94 Minuten | Genre: Kinderfilm, Literaturverfilmung, Abenteuer
FSK 6 | FBW: Prädikat „Wertvoll“ | FBW Jugend Filmjury: 3,5 Sterne, Altersempfehlung 9+

Regie: Winfried Oelsner | Darsteller: Lucas Herzog, Klara Nölle, Uschi Glas, Thomas Thieme, Günther Maria Halmer, Nina Petri, Jimmy Hartwig, Giuseppe Bonvissuto, Henning Peker, Jacob Matschenz, Inge Maux, Michael A. Grimm, Hiltrud Hauschke

Schulische Fachbereiche: Deutsch, Ethik, Sport, Sozialkunde, Gemeinschaftskunde, Film- und Medienbildung

Themen in Zusammenhang mit dem Film: Freundschaft, Anerkennung, Fairness, Mobbing, Mut, Verantwortung, Selbstwirksamkeit, Zugehörigkeit, Fürsorge, Einsamkeit, Abenteuer, Teamgeist, Identität und Authentizität sowie Zusammenhalt der Generationen

SYNOPSIS

In der Seniorenresidenz Burg Geroldseck hat der 10-jährige Max endlich richtige, aber alles andere als stinknormale Freunde gefunden: Die abenteuerlustigen Rentner Vera, Horst und Kilian von Tisch Nr. 7 sind immer für ihn da. Nur mit den Gleichaltrigen klappt es nicht so richtig. In der neuen Klasse wird er gemobbt und zu allem Überflus schließt ihn Sportlehrer Ströhle aus dem Fußballteam aus. Horst will helfen und fordert Ströhle zu einem Duell heraus: Max und die alten Knacker gegen die Schulmannschaft. Wie soll das gut gehen? Dann beginnt es in der alten Ritterburg auch noch zu spuken. Wird es Max und der Wilden 7 gelingen, das Fußballspiel für sich zu entscheiden und den Fall um die mysteriöse Geister-Oma zu lösen?

PRESSENOTIZ

Im zweiten Kinoabenteuer von Winfried Oelsner basierend auf der erfolgreichen gleichnamigen Kinderbuchreihe wird's nicht nur spannend, sondern auch gruselig! Erneut stürzt sich die ungewöhnlichste Detektivbande der Welt in einen Kriminalfall und lernt dabei, dass Mut und Zusammenhalt alle Herausforderungen überwinden können. Egal, wie alt man ist. Neben den Jungdarstellern begeistern Uschi Glas, Günther Maria Halmer und Thomas Thieme als kauzige Rentnertruppe mit viel Sportgeist und Witz!

MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA ist eine Produktion von Neopol Film in Koproduktion mit Neue Bioskop Film, dem Hessischen Rundfunk, dem Südwestrundfunk und der Martin Richter Filmproduktion in Zusammenarbeit mit der Westside Filmproduktion und mit Unterstützung von Hessen Film & Medien, MOIN Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, FFF Bayern, Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG), Filmförderungsanstalt (FFA) und Deutscher Filmförderfonds (DFFF).

VERLEIH

WELTKINO FILMVERLEIH GMBH | Karl-Tauchnitz-Straße 6 | 04107 Leipzig
Telefon: + 49 341 21339 111 | E-Mail: schulkino@weltkino.de | www.weltkino.de/max

FBW-PRESSETEXT (AUSZUG)



Das zweite Abenteuer von Max und den wunderbar lebens- und abenteuerfreudigen Pensionären von Tisch Nr. 7 ist eine würdige Fortsetzung des ersten Teils, der im Jahr 2020 die Kinos eroberte. Erneut haben Winfried Oelsner und Lisa-Marie Dickreiter ihre eigene Buchvorlage erfolgreich für die große Leinwand adaptiert und gezeigt, was den besonderen Charme schon des ersten Teils ausmachte:

MAX UND DIE WILDE 7 – DIE GEISTER-OMA ist ein Kinderfilm, der im besten Sinne aus der Zeit gefallen scheint. Der Protagonist Max – verkörpert von Lucas Herzog – ist nicht etwa besonders cool oder besonders stark. Er ist auch keine Sportskanone, verfügt aber über großartige Eigenschaften, die sich wunderbar eignen, für die kindliche Zielgruppe eine Vorbildfunktion zu entwickeln: Er ist gewitzt, hat großartige Einfälle, zeigt Empathie und Offenheit gegenüber Anderen, egal ob alt oder jung. An seiner Seite sind, wie auch schon im ersten Teil, die Bewohnerinnen und Bewohner der Seniorenresidenz, allen voran Vera, Horst und Kilian, die von Uschi Glas, Thomas Thieme und Günther Maria Halmer erneut mit so viel Spaß an der Freude verkörpert werden, dass man sich wünscht, auch in die Gemeinschaft der „Wilden 7“ aufgenommen zu werden.

Um auch schon für eine jüngere Zielgruppe im Grundschulalter zu funktionieren, wird die Detektivgeschichte rund um ein geisterhaftes Mysterium kindgerecht erzählt, wobei auch Momente von Spuk oder Gefahr immer wieder mit etwas Komischem aufgefangen werden. Und das generationsverbindende Moment zwischen Menschen, die noch ganz jung sind und Menschen, die über reichlich Lebenserfahrung verfügen, sorgt für wirklich schöne und vor allen Dingen gemeinsame Kinomomente für die ganze Familie.

https://www.fbw-filmbewertung.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma

BEWERTUNG FBW-JUGEND FILMJURY (AUSZUG)



Die Umsetzung der Geistergeschichte ist sehr spooky und mitreißend. Die Musik, die Kamera und das Licht gestalten eine mega gruselige Atmosphäre, die alleine schon ausgereicht hätte, um uns im Kinossessel zu fesseln. Doch es gibt eine zweite Geschichte, die parallel, aber nicht immer genug verbunden erzählt wird: Das anstehende Fußballspiel der „alten Knacker“ gegen die Grundschulmannschaft von Max, in der er nicht mitspielen darf.

Die Schulszenen sind für uns zu hölzern gespielt und die Reaktionen spiegeln nicht unsere eigenen Erfahrungen im Schulalltag wider. Trotzdem ist das Schulthema wichtig, denn fast jeder kennt einen Ole Schröder, der mobbt und blöde Sprüche macht. Das weiß sogar die ältere Generation und versucht, Max zu helfen. Von ihren Sprüchen können sich alle eine Scheibe abschneiden – das ist unsere Regel Nummer 107. In der Welt gibt's dann mehr Kokolores und bis dahin heißt es „Wacker, Wacker, alte Knacker!“

Wir empfehlen den Film ab 9 Jahren für die ganze Familie. Auch Großeltern und ihre Enkelkinder werden ihren Spaß im Kino haben!

https://www.jugend-filmjury.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma

FILMBESPRECHUNG MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA

3 + 1 = 7. Auf Burg Geroldseck stimmt diese Rechnung. Denn hier sitzen an Tisch Nr. 7 vier Freunde, die eine eher ungewöhnliche Bande bilden: Vera, Horst und Kilian, alle Mitte 70, und Max, 10 Jahre alt. Seine Mutter arbeitet als Pflegerin im Seniorenheim, das auf der ehrwürdigen mittelalterlichen Ritterburg residiert. Hier lebt er zwischen Rollstühlen, Sahnetorten um vier und den vielen Regeln von Oberschwester Cordula. Durch den neuen Job der Mutter musste Max auf eine neue Schule, in der er – selbst nach einem Jahr – immer noch der Neue ist. Zwar freundet er sich mit seiner Banknachbarin Laura immer mehr an, aber sein Mitschüler Ole Schröder ist eine Qual für ihn. Mit seinen blöden Sprüchen drängt er Max immer wieder dorthin, wo er seiner Meinung nach hingehört: auf den Außenseiterplatz – in der Klasse, auf dem Fußballfeld und bei Laura.

FREUNDSCHAFT ZWISCHEN DEN GENERATIONEN

Ganz im Gegensatz zu seiner Situation in der Schule wird er auf der Burg gern gesehen und sogar gebraucht. Vera, Horst und Kilian begegnen und respektieren Max so, wie er ist. Dabei lernt er, wie es sich anfühlt, als vollwertiges Mitglied einer Gemeinschaft wahrgenommen zu werden. Die Alten gehen untereinander und vor allem mit Max offen und empathisch um, mal kauzig, mal warmherzig, immer interessiert an den Problemen des Jungen, denn die Schwierigkeiten und Fragen, denen man im Leben begegnet, sind früher wie heute sehr ähnlich. Stets auf Augenhöhe versuchen die Senioren ihm zu helfen und sich selbst helfen zu lassen. Denn auch Max kann viel geben: er ist clever, schnell und kümmert sich liebevoll um seine Ersatz-„Großeltern“. So bringt jeder seine Persönlichkeit in diese Vierer-Bande ein.

Vera ist eine ehemalige Schauspielerin, die nach wie vor mondän und divenhaft gekleidet in ihren Erinnerungen schwelgt und sich nach Ruhm und Applaus sehnt. Sie kann Max Selbstbewusstsein beibringen, nicht nur mit Schauspielertipps, sondern vor allem mit ihrer Fähigkeit zuzuhören. Mit Vera kann Max am besten über seine Gefühle sprechen. Immer weiß sie eine hilfreiche Antwort und scheut sich auch nicht, ihrerseits um Hilfe zu bitten. So ruft sie Max um Mitternacht an, weil sie wegen der gruseligen Geräusche nicht einschlafen kann und sich sein Audiogerät ausleihen will. Ihre Angst vor der Geister-Oma ist jedoch so groß, dass Max beschließt, in der nächsten Nacht gleich ganz bei ihr zu übernachten. Hier dreht sich die Fürsorge zwischen den Generationen um, da auch Max es kennt, Angst zu haben und sich allein zu fühlen, und weiß, was hilft. Horst ist in seinem Auftreten das Gegenteil von Vera. Er wirkt erstmal prollig in seinem Trainingsanzug, schnodderig mit seinen Sprüchen und stolz auf seine ehemalige Trainerkarriere – und ist doch eher wie ein dicker gemütlicher Bär, der selbst ein Kind geblieben ist. In seiner Figur steckt etwas sehr Konkretes und Entschiedenes im Umgang mit Max. So wie er ihn behandelt, so will er auch selbst behandelt werden. Angst haben oder gar anlügen, ist verboten. „Das hat niemand verdient“, erst recht nicht seine Mannschaft, für die er nach wie vor leidenschaftlich alles gibt. Der Streit zwischen Max und Horst zeigt, dass tiefe Freundschaft keine Frage des Alters ist, sondern dort zu finden ist, wo sich zwei mit Aufrichtigkeit und Gleichberechtigung begegnen. Und genauso schnell wie Horst jemanden wegschickt, nimmt er ihn auch wieder in die Arme, wenn er zurückkommt und zugibt, was wirklich los ist. Auch Horst will ernst genommen werden und ist sich für nichts zu schade: Er kommt in die Schule und pfeift den jungen Sportlehrer zusammen, und er trainiert die „Wacker-Wacker-Alte-Knacker!“-Mannschaft, mit der er Max in einem Freundschaftsspiel zwischen den Jungen und den Alten einen Platz in der Fußball-Schulmannschaft zurückerobern will. Dabei ist er hart, aber herzlich und spart nicht mit Sprüchen. Von pragmatischen Sinnsprüchen („Haste Scheiße am Fuß, haste Scheiße am Fuß“) über goldene Fußballregeln („Du musst an dich glauben!“, „Es gibt immer ein nächstes Spiel!“) bis zu den Lebenserkenntnissen der älteren Generation

(„Ein Verlierer gibt auf. Gewinner sind die, die es immer wieder versuchen.“). Auf humorvolle Art verkörpert diese Figur auch eine Facette des Alters, die dazu gehört: Hinter der Namensvergesslichkeit (statt Ole Schröder heißt es mal Otto Schnuller oder Ottmar Schleicher) und dem sprachlichen Durcheinander („Jetzt steck mal nicht den Sand in den Kopf.“) könnte eine beginnende Demenz stecken, die hier aber in keiner Sekunde von den anderen thematisiert wird. Horst ist eben so, auch das ist eine gute Botschaft.

Der dritte im Bunde ist Kilian, nur „der Professor“ genannt. Er nervt mit der Forderung nach dem Genitiv im unpassendsten Moment, aber er ist als strenger und fordernder Lehrer auch das Beste, was Max passieren kann. Fast scheint es, als erkenne sich Kilian im kleinen Max wieder: genauso still, unscheinbar und schlau muss er gewesen sein, mit einer großen Kombinationsfähigkeit und Begabung für logisches Denken. Seine Aufforderung „Benutz' gefälligst das Ding zwischen deinen Ohren!“ führt bei Max dazu, dass er letztendlich das entscheidende Puzzleteil im Fall um die Geister-Oma findet. Mit Kilian entdeckt Max, was er richtig gut kann und wie er es einsetzt. Kilian benutzt schöne alte Begriffe („Das ist doch Kokolores!“) und gleichzeitig kann er sich herzlich direkt ausdrücken („Himmelarschundzwirn!“). Seine manchmal komplizierte Herangehensweise an die Dinge wird gepaart mit einer kauzigen Art, z.B. wenn er den Fall mit Tafelbildern und alten Pistolen untersucht. Damit bringt er aber oft die Dinge auf den Punkt: „Fakt ist, wir haben einen Fall.“ Und der macht ihm genauso viel Spaß wie wohl alle Abenteuer in seinem Berufsleben, die er ganz offensichtlich mit genauso viel Leidenschaft und Akribie angegangen ist.

Max profitiert von allen dreien, um sein ganz persönliches Ziel zu erreichen, endlich nicht mehr Außenseiter zu sein. Bereits im ersten Teil der Filmreihe (MAX UND DIE WILDE 7, 2020) war die Entwicklung von Max Mittelpunkt des Abenteuers. Die Figurenkonstellation mit drei Senioren an der Seite eines Kindes macht auch diesmal klar, dass das Lernen nie aufhört und dass man sich jeden Tag erneut darum bemühen muss, sich selbst treu zu bleiben und zu seinen Fehlern zu stehen.



ALS DETEKTIVBANDE DIE GEISTER-OMA SUCHEN

Die Fragen zum Thema Selbstbewusstsein, Mut und Selbstermächtigung, die uns alle angehen und die man im Gespräch nach dem Kinobesuch aufgreifen kann, sind eingebettet in eine Gruselgeschichte, die mit allen klassischen Kennzeichen des Genres erzählt wird: Die Burg hat viele dunkle Treppen und Gänge, man sieht Ritterrüstungen, Pistolen und Ruinen und als Nebenfiguren tauchen ein verdächtiger Koch, eine schlafwandelnde Oma und eine Wahrsagerin mit ihrer Glaskugel auf. Die Schauplätze sind geheimnisvoll beleuchtet und oft nur mit Vollmond oder Kerzen in ein unheimliches Licht getaucht, das eine stimmige Atmosphäre schafft. Mit dem richtigen Timing für Hände, die sich plötzlich auf eine Schulter legen, oder eine Katze, die erschrocken laut maunzend plötzlich vom Regal runterspringt und alles mitreißt, funktionieren die Gruseffekte zusammen mit dem Geräuschteppich aus Wind, Eulenrufen und raunender Gruselmusik. Wie es sich für einen Kinderfilm gehört, werden alle gruseligen Momente schnell wieder aufgelöst und niemand allein gelassen. Wenn Max im Finale mutig in den Kamin klettert, bleibt seine Freundin Laura unten stehen und passt auf. Eben noch rutscht Max auf der Leiter aus und fällt fast herunter, im nächsten Augenblick findet er aber schon das entscheidende Element im „Fall Eeeengeeeeeelhaaaardt“. Der Rhythmus im Wechsel zwischen Grusel und Entspannung ist kindgerecht und man darf mitraten und sich seine eigene Theorie überlegen, wer denn jetzt die Geister-Oma ist. Max und seine Wilde 7 bilden hier eine Detektivbande, wie sie in unzähligen Büchern und Filmen beschrieben wird, und die mit den notwendigen Mechanismen funktioniert: Wer hat recht? Wer darf bestimmen? Wer stellt sich blöd an? Wessen Idee geht man nach? In unterschiedlichen Konstellationen erleben die Vier abenteuerliche Situationen, überlegen gemeinsam und tragen alle zur Lösung um die geheimnisvolle Geisterstimme bei. In der Schlusszene schlägt die Gruselgeschichte dann in Kindertheater um, wenn der Bösewicht selbst „seinen Geistern“ begegnet, und die Bande ihren Spaß daran hat.

DIE FRAGE NACH LOYALITÄT

Parallel zur Abenteuergeschichte auf der Burg werden die Probleme von Max in der Schule erzählt. Seine Schwierigkeiten dort werden leider viele Zuschauer aus eigener Erfahrung kennen und können gerade deshalb auch gut mitfühlen, was es heißt, gemobbt zu werden. Der „Neue“ zu sein, kann lange anhalten, selbst einen Platz in der Fußball-Schulmannschaft zu bekommen, kann schwierig sein. Max' Antagonist heißt Ole, bei dem er schon rein äußerlich keine Chance zu haben scheint. Das entscheidende Maß älter und größer zu sein, gibt Ole die scheinbare Berechtigung, als Anführer der Klasse auf dem Neuen herumzuhacken. Wieso er so böse ist, lässt sich nur vermuten und lädt zur Diskussion ein, denn es gibt dafür keine konkrete Auflösung im Film. Allgemein gilt sicher auch hier, dass Ole den starken coolen Macker und Klassenclown gibt, weil er Angst hat, seine eigenen Schwächen und Unsicherheiten zu zeigen. Ganz offensichtlich spielt auch Laura eine Rolle, um die er buhlt und bei der er eifersüchtig reagiert, wenn sie zu viel mit Max zusammen ist.

Laura wiederum kann sich nicht recht entscheiden zwischen der Freundschaft mit Max und ihrer Leidenschaft für Fußball. Einerseits gefällt es ihr auf der Burg, in der auch ihre Oma wohnt, und wo sie bei den Ermittlungen der Wilden 7 mitmachen möchte, andererseits ist sie in der Schulmannschaft vor allem als Dreamteam mit Ole erfolgreich. Sie weiß nicht, wie sie ihr Dilemma lösen kann und auf die Frage von Ole, zu wem sie denn nun gehöre, hat sie keine Antwort. Unter dem Druck der umstehenden Kinder wird sie schwach und wählt schließlich die Klasse. Erst ganz am Schluss hat auch sie den Mut, sich zu positionieren und sogar dem Sportlehrer ihre Meinung über sein Verhalten ins Gesicht zu sagen. Viele Fragen können gerade zu diesem Teil der Handlung diskutiert werden: Was braucht es, um denen gegenüber loyal zu sein, die laut Gruppenmeinung nicht interessant genug sind? Welchen Preis ist man bereit dafür zu zahlen, wenn man

dadurch selbst ins Abseits gerät? Was kann man als Außenstehender tun, wenn solche Konflikte entstehen? Gibt es Tipps, die z.B. Streitschlichter in der Schule anwenden? Wie merke ich, was ich eigentlich selbst will? Anhand von Aufgaben mit einem Drehbuchauszug können sich die Zuschauerinnen und Zuschauer Gedanken machen über die Fragwürdigkeit der Loyalitätsfrage und das Thema Außenseiter und Mobbing betrachten.



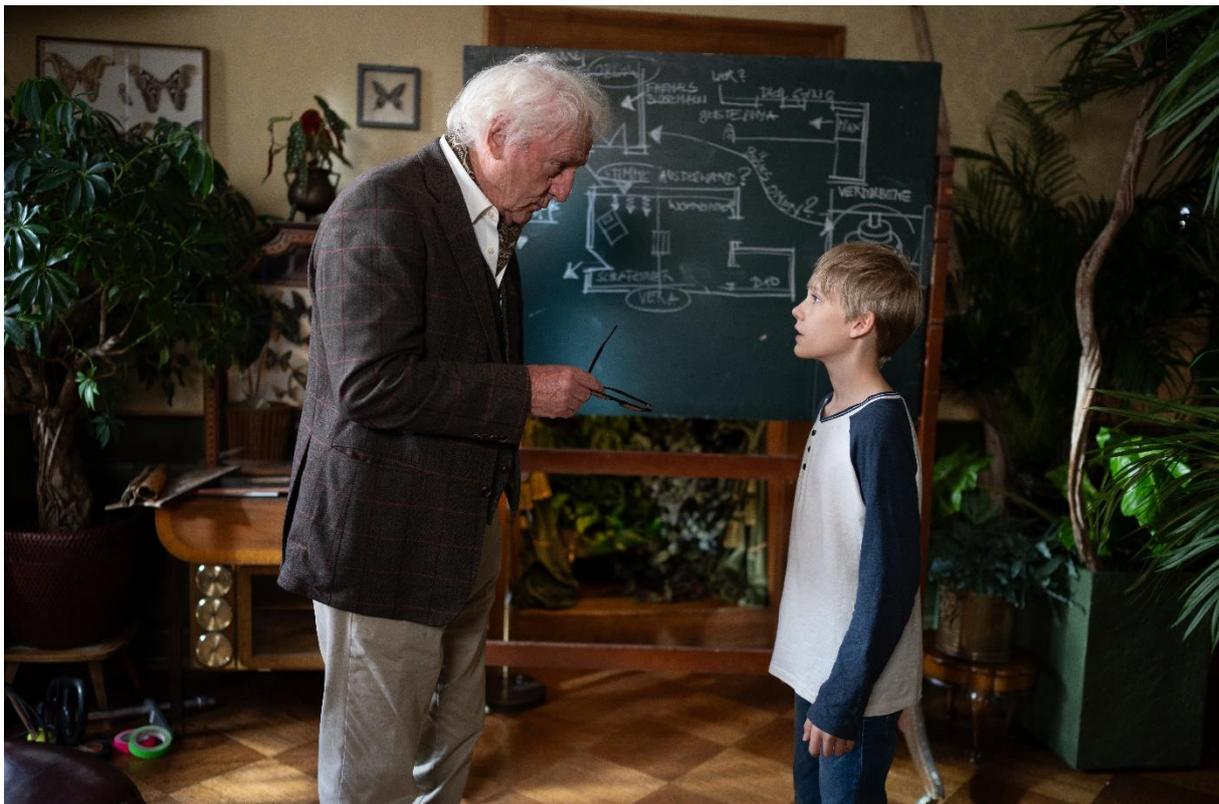
MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA

Der Film mündet in ein Happy End, bei dem die ganze Bande ihren Sieg feiert, in dem sie den Bösewicht mit großer Theatralität zu Tode erschreckt. Man sieht allen den Spaß dabei an, ihrer Persönlichkeit entsprechend verkleidet: Horst ist ein Gorilla, Vera eine Hexe, Kilian ein Vampir, und Max und Laura haben die Fäden in der Hand. Dieses Schlussbild vereinigt nochmal alle Themen, die der Film aufgreift: Freundschaft zwischen den Generationen, eine Spukgeschichte als Abenteuerplot, die man nur als Team lösen kann, und die Entwicklungsgeschichte eines schüchternen, sensiblen Jungen, der lernt, sich zu behaupten.

Die folgenden Aufgaben befassen sich jeweils mit einem der Themen und bieten dabei Arbeitsmöglichkeiten vor als auch nach dem Kinobesuch an. Sie benötigen unterschiedlichen Zeitaufwand, brauchen wenig Material und zielen immer darauf ab, die Filmhandlung in die Gegenwartigkeit des Alltags der Schülerinnen und Schüler zu überführen. Die Sammlung der Impulsfragen sind für eine kürzere Beschäftigung in Form eines Filmgesprächs nach dem Kinobesuch gedacht.

IMPULSE FÜR EIN FILMGESPRÄCH NACH DEM KINOBESUCH

- Mit welchen Adjektiven würdet ihr die Atmosphäre des Films beschreiben? In welchem Moment war der Film besonders gruselig, lustig, berührend etc.?
- Sind Max und die Wilde 7 gute Freunde? Woran merkt man das?
- Findet ihr das Alter ein wichtiges Kriterium bei der Suche nach Freunden? Was ist euch wichtig in einer Freundschaft?
- Wie gehen Vera, Kilian und Horst miteinander und mit Max um?
- Warum hilft Max bei der Suche nach der Geister-Oma?
- Was tut er alles dafür?
- Max ist immer noch der Neue in der Schule und möchte so gerne in die Fußballmannschaft. Was ist so kompliziert daran für ihn?
- Horst will ihm dabei helfen. Was haltet ihr von seinen Ideen?
- Dann aber wirft Horst Max aus der „Alten Knacker“-Mannschaft. Warum tut er das? Findet ihr das gut?
- Nachdem das Fußball-Duell verloren ist, sagt Horst: „Gewinner sind die, die es immer wieder versuchen.“ Was meint er damit? Was heißt gewinnen für euch?
- Habt ihr eine Idee, wieso Ole so gemein zu Max ist?
- Wie findet ihr es, dass Max am Schluss Ole zum Sieg gratuliert und ihm sogar die Hand reicht? Wird sich danach etwas ändern zwischen Max und Ole?
- Hat Herr Sonnenberg, alias die „Geister-Oma“, am Ende seine gerechte Strafe bekommen?



AUFGABENBLOCK 1 VOM DREHBUCH ZUM FILM

1. VOR DEM KINOESUCH

Material: Drehbuchauszug (Szene 83-84) kopiert in Klassenstärke, Requisiten, Bühnensituation im Klassenraum

Einführung in die Aufgabe: Sowohl Buchvorlage als auch Drehbuch wurden von Lisa-Marie Dickreiter und Winfried Oelsner geschrieben. Anhand eines Drehbuchauszugs lernen die Schülerinnen und Schüler die Modifikation einer Szene vom Drehbuch zum Film kennen. Nach Analyse der vorliegenden Szene versuchen sie eine eigene szenische Lesung. Aufgaben, die in Einzelarbeit, als Kleingruppe oder mit der Klasse durchgeführt werden, ermöglichen die Beschäftigung mit den Figuren, dem Schauplatz und dem Thema der Szene.

1

KAMINSCHACHT

INNEN/NACHT

1

Ein dunkler, enger Kaminschacht. Der Lichtkegel einer kleinen Taschenlampe huscht über die uralten, rußgeschwärzten Steinmauern. Ein Junge klettert an rostigen Steigeisen den Schacht empor. Es ist MAX (9 Jahre).

Schwer atmend und rußgeschwärzt bleibt Max auf einem Steigeisen stehen. Suchend leuchtet er mit seiner Taschenlampe nach oben, aber es ist nichts zu sehen.

Max greift zum nächsten Steigeisen. Doch das gibt plötzlich nach. Max rutscht ab, im letzten Moment kann er sich noch festhalten. Da ertönt von unten eine Stimme.

LAURA

(OFF)

Alles okay?

Max leuchtet nach unten. Im Schacht erscheint der Kopf von LAURA (9 Jahre). Sie trägt einen selbstgemachten Aluhut, auf dessen Spitze eine Knoblauchknolle steckt. Um ihren Hals hängt eine Kette aus Knoblauchzehen. In den Händen hält Laura einen Zerstäuber und ein silbernes Kreuz.

MAX

Und bei dir?

Da ertönt ein Geräusch. Laura zuckt zurück.

LAURA

Da kommt jemand!

MAX

Versteck dich!

Max zieht sich hoch.

MAX (CONT'D)

(in Gedanken)

Geisterjagd um Mitternacht. Wenn mir das jemand vor einer Woche gesagt hätte ...

INFOBLOCK: WAS IST EIN DREHBUCH?

Ein Drehbuch dient als Grundlage für die Verfilmung einer Geschichte. Im Gegensatz zu einem Roman werden in einem Drehbuch nur Dialoge der Figuren und die äußere Handlung beschrieben. Es gibt keine Beschreibung der inneren Zustände einer Figur oder ihrer Motivation. Wenn nicht von einer Erzählstimme oder dem Voice Over der Figur selber beschrieben, werden ihre Gedanken und Gefühle erst in der filmischen Umsetzung sichtbar und spürbar. Der Zuschauer erlebt sie durch die Inszenierung und das Spiel, durch die Gestaltung eines Raumes und durch die Atmosphäre der Musik. Die wichtigsten Elemente eines Drehbuchs sind der Szenentitel, die Handlungsbeschreibung und der Dialogtext. Die Szenentitel sind durchnummeriert und enthalten Angaben zum Schauplatz und zur Tageszeit, außerdem, ob die Szene innen oder außen spielt: INT. (Abkürzung für INTERN oder INNEN) und EXT. (Abk. für EXTERN oder AUSSEN). In der Handlungsbeschreibung finden sich auch technische Hinweise, z.B. steht CONT'D für continued und bedeutet, dass nach einer Handlungsbeschreibung die gleiche Figur weiterspricht, O.S. (Off Screen) heißt, dass sich die sprechende Figur nicht im Bild sondern außerhalb des Bildausschnitts befindet, oder V.O. (Voice Over), wenn eine Stimme als Audioaufnahme über das Bild gelegt wird. Über jedem Dialogtextblock steht der Name der Figur in Großbuchstaben, der Dialog selber ist eingerückt.

AUFGABE: WIE WIRD EIN DREHBUCH LEBENDIG? – EINE SZENISCHE UNTERSUCHUNG

Schaut euch gemeinsam den Drehbuchauszug an.

- Was gehört alles in ein Drehbuch?
- Was ist anders als z.B. in einem Roman?

Für jeden Film wird vorher ein Drehbuch geschrieben, damit sich alle Beteiligten gut für die filmische Umsetzung der Geschichte vorbereiten können. Die Regie, die Schauspieler*innen und die Teams der technischen Berufe wie z.B. Licht, Kostüm oder Schnitt bekommen darin die nötigen Informationen, die sie für ihre Arbeit brauchen.

Schaut euch die oberste Zeile der ersten Szene an.

- Was könnten die Informationen bedeuten?

83 INT. KLASSENZIMMER - TAG 83

Es ist Szene Nummer 83. Da es manchmal sehr viele Fassungen des Drehbuches gibt, steht die Nummer zur Sicherheit links und rechts von der Überschrift. Alle aus dem Filmteam können sich sicher sein, dass sie von der gleichen Szene sprechen, wenn sie den Dreh vorbereiten.

Dazwischen stehen wichtige Details: INT. (Abkürzung für INTERN oder INNEN). Ob der Raum, in dem gedreht wird, innen oder außen liegt, ist z.B. wichtig für das Licht, die Kostüme oder dass es notwendig ist, eine Straße für den Dreh abzusperren.

KLASSENZIMMER ist hier der Ort, an dem gedreht wird. Manchmal stehen hier zwei Orte, damit es ganz präzise ist: z.B. „Badezimmer / Badewanne“. TAG bedeutet hier die Tageszeit, in der die Szene spielt. Für die Kamera z.B. macht es einen großen Unterschied, ob die Szene in der Morgendämmerung, am Mittag oder am frühen Abend stattfindet.

In Szene 83 befinden wir uns also in einem Innenraum, genauer in einem Klassenzimmer und gerade ist Tag.

- Was steht in der Überschrift der zweiten Szene? Fülle den folgenden Lückentext aus.

Es ist Szene _____. Sie findet _____ (Abkürzung für _____, also _____) statt. Wir befinden uns immer noch in der _____, jetzt aber nicht mehr im Klassenraum, sondern auf der _____ vor der Schule. Im Bild wird man auch eine _____ sehen. Die Uhrzeit ist immer noch _____.

Was bis jetzt geschah:

Max ist seit einem Jahr neu in der Klasse. Zu Beginn des Schuljahres versucht er, genau wie Laura und Ole, einen Platz in der Fußballmannschaft seiner Schule zu bekommen. Leider hat das nicht geklappt, nur Ole und Laura sind Spieler in der Schulmannschaft geworden. Max trainiert jetzt mit einer Seniorenmannschaft im Altersheim, in dem er mit seiner Mutter wohnt. Bald findet ein Duell zwischen beiden Mannschaften statt. Laura hat zum Spaß im Altersheim mittrainiert. Ole nicht. Zufällig ist er aber vorbeigefahren und hat heimlich Bilder vom Training gemacht.

- Lest nun gemeinsam laut beide Szenen und überlegt:
 - Was passiert in den beiden Szenen?
 - Wie stellt ihr euch Max, Laura und Ole vor? (z.B. Kleidung, Frisur, Verhalten)
 - Mögen sich Laura und Max? Wie verhält sich Ole gegenüber Max und Laura? Warum tut er das?
 - Was machen die anderen, die offenbar noch im Klassenzimmer sind?
 - Wo ist der*die Lehrer*in?

- Für originale Drehorte ist ein Locationscout zuständig, er sucht Außenräume wie einen Schulhof oder Innenräume wie z.B. eine Burg. Ein Szenenbildner verändert den Raum dann so, dass er zur Szene passt, die darin gedreht werden soll. Alle kleineren Gegenstände, die einen Raum erst so richtig lebendig machen, sucht ein Requisiteur aus.
 - Überlegt, wie das Klassenzimmer und die Außenfront der Schule aussehen sollen. Wo befinden sich die Figuren darin?
 - Was soll im Bild, das die Kamera aufnimmt, alles zu sehen sein? Was soll nicht zu sehen sein?
 - Überlegt euch Gegenstände und Farben, die man hauptsächlich sieht. Ist der Raum eher ordentlich oder unordentlich?
 - Welches Wetter ist gerade, wenn die Szene spielt?

Auch das Wetter kann Ausdruck für die innere Befindlichkeit von Figuren sein. Ein dunkler Himmel bringt Regenwolken und vielleicht einen Streit, gleich donnert's. Wenn im Hochsommer die Sonne brennt, muss man schwitzen, trinkt zwischendurch und bewegt sich anders, als wenn es kalt ist – langsamer, träger. Das ganze Filmteam arbeitet mit allen Mitteln für eine bestimmte Stimmung, die die Szene haben soll und die der*die Regisseur*in erzählen möchte. Ob Maske, Requisite oder Setdesign, alles trägt dazu bei.

- Welche Stimmung hat die Szene? Warum?

Jetzt entscheidet sich jeder für eine Figur in der Szene. Was erfahrt ihr über sie im vorliegenden Drehbuchauszug? Wie stellt ihr sie selber euch vor?

- Füllt ein Figurenporträt für eure Figur aus:

Vorname_____ Nachname_____

Alter____ Größe____ Haarfarbe_____ Augenfarbe_____ Spitzname:_____

Kleidung für die Szene _____

Wie und wo wohnt die Figur?_____

Was mag sie gern?_____

Was mag sie gar nicht?_____

Welche Musik hört sie gern?_____

Ihr Lieblingsfach in der Schule?_____

Was ist besonders an ihr?_____

Sonstiges: _____

- Verteilt euch in Vierergruppen. Ihr seid jetzt Regisseur*in und drei Schauspieler und bereitet gemeinsam eine szenische Lesung vor. Schaut euch die Dialoganweisungen an und überlegt gemeinsam:
 - Wie sprechen eure Figuren?
 - Wie bewegen sich eure Figuren?
 - Welches Tempo haben die Szenen?
 - Gibt es Pausen, in denen nicht geredet wird, sondern etwas passiert, ohne das weitergesprochen wird?
- Übt eure Rollen ein und tragt den Text als szenische Lesung vor.

AUSZUG AUS DREHBUCH MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA
DREHBUCH VON LISA-MARIE DICKREITER UND WINFRIED OELSNER, FASSUNG VOM 19.06.2023

83 INT. KLASSENZIMMER - TAG

83

Max und Laura kommen ins Klassenzimmer und gehen zu ihrem alten gemeinsamen Tisch.

LAURA

Aber wir dürfen jetzt nicht
aufgeben!

Da haut eine flache Hand auf den Tisch. Es ist Ole.

OLE

(laut, dass es alle hören)
He, Laura! Kannste mir das mal
erklären?

Ole hält sein Handy hoch und startet das Video, in dem Laura ausgelassen mit Max und den alten Knackern kickt. Empörtes Gemurmel. Laura läuft rot an.

OLE (CONT'D)

Zu wem gehörst du? Zu uns oder zu
ihm und diesen Volltrotteln!?

MAX

Lass sie in Ruhe.

OLE

Halt die Fresse, Opa!

MAX

Es war nur Spaß!

OLE

Halt die Fresse, hab' ich gesagt!

Max springt wütend auf, doch Ole wendet sich an Laura.

OLE (CONT'D)

Entscheide dich, Laura. Zu wem gehörst
du? Können wir dir noch VERTRAUEN?
Sonst geh zu ihm! Und verlier mit den
alten Säcken das Duell! Denn wir
machen sie vor der ganzen Stadt fertig!

Zustimmendes Gemurmel.

LAURA

Es war wirklich nur Spaß!

OLE

Er oder wir?

Alle schauen auf Laura. Sie beißt sich auf die Lippen.

LAURA

(leise)

Ihr.

Jubel. Ole grinst Max an.

OLE

Haste gehört? Verpiss dich! Keiner vermisst dich!

Ole schubst Max weg. Max schaut zu Laura. Ole sieht es.

OLE (CONT'D)

Oder Laura?

Laura starrt stumm zu Boden. Max kann es nicht fassen. Er nimmt seinen Schulranzen und stürmt aus der Klasse.

84 EXT. SCHULE / TREPPE / STRASSE – TAG

84

Max schließt sein Rad auf. Da holt Laura ihn ein. Max würdigt sie keines Blickes.

LAURA

Ich will in diese Mannschaft. Dafür hab ich so lange trainiert! Und Ole ist ein Idiot, das weißt du doch!

MAX

Er ist wenigstens ehrlich.

LAURA

Mann, es tut mir leid!

MAX

Verpiss dich. Keiner vermisst dich.

Max rast davon. Laura bleibt allein zurück.

2. NACH DEM KINOBESUCH

Material: Fotokamera

Einführung in die Aufgabe: Nach dem Kinobesuch tauschen sich die Schüler und Schülerinnen gemeinsam über die filmische Umsetzung von Regisseur Winfried Oelsner aus. Sie erfahren durch den Vergleich mit ihrer eigenen Lesung, dass es viele Möglichkeiten gibt, eine Geschichte zu erzählen. Zum Abschluss werden sie selbst zu Autoren und werfen in derselben Kleingruppe wie in Aufgabe 1 einen Blick in die Zukunft der Figuren. Ihre fiktionalen Ideen setzen sie um, in dem sie ein oder mehrere Standbilder bauen und sie fotografieren.

Aufgabe:

- Diskutiert miteinander, wie die Szenen, die ihr vor dem Kinobesuch selbst gespielt habt, im Film umgesetzt wurden.
 - Gab es Unterschiede zu eurer Version?
 - Was hat euch gefallen, was nicht?
- Ihr kennt nun die ganze Geschichte. Wie ging es weiter?
 - Was macht Max, nachdem er Laura stehen gelassen hat?
 - Warum sagt Horst zu ihm „Geh, ich will dich in meiner Mannschaft nicht haben, das hat sie nicht verdient.“? Was meint er damit?
 - Warum will Max nicht mehr mit der Seniorenmannschaft spielen?
- Was denkt ihr über Ole?
 - Habt ihr eine Idee, wieso Ole so gemein zu Max ist? Was ist sein Problem?
 - Einmal spricht die Wilde 7 beim Essen über Mobbing. Horst sagt: „Jeder hat einen Ole.“ Was meint er damit?
 - Wie findet ihr, dass Max am Schluss Ole zum Sieg gratuliert und ihm die Hand reicht?
 - Was ändert sich daraufhin bei Ole?
- Der Vorgang zwischen Ole und Max bezeichnet man als Mobbing. Der Professor erzählt Max, dass er bei „seinem Ole“ nichts gemacht hat und er das, selbst heute, nach über 70 Jahren, noch bereut.
 - Was kann man tun gegen jemanden wie Ole?
 - Wie kann man als Gruppe so einen Konflikt besser lösen?
- Geht in eure Kleingruppe, mit der ihr die szenische Lesung aufgeführt habt. Kann man am Schluss hoffen, dass Ole jetzt mit dem Ärgern aufhört? Überlegt euch, wie die Beziehung zwischen Ole, Max und Laura in einem Jahr aussieht.
 - Baut ein oder mehrere Standbilder mit allen drei Figuren und macht Fotos. Ihr könnt auch Requisiten benutzen oder eure Ideen abstrakt darstellen.
 - Macht in eurer Klasse eine Ausstellung. Überlegt euch dafür einen passenden Titel zu eurer Fotoreihe.

AUFGABENBLOCK 2 FREUNDSCHAFT MIT ALTEN KNACKERN?

1. VOR DEM KINOBESUCH

INTERVIEWS FÜHREN – WAS HABT IHR FRÜHER SO GEMACHT?

Material: Fragenliste, Zettel und Stift für Notizen oder ein Aufnahmegerät

Kurze Einführung in die Aufgabe: Der Film bietet die Möglichkeit, generationsübergreifend Großeltern und Enkel miteinander ins Gespräch zu bringen. Die Aufgabe schafft einen Rahmen, um sich über die Themen Freundschaft, Angst und Mobbing auszutauschen. Die Annäherung an die Themen erfolgt über Interview-Partner*innen, die im Alter der Großeltern sein sollen und möglichst aus dem persönlichen Umfeld kommen. Die Schüler*innen lernen direkt von der älteren Generation, entdecken Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Tipp: Vielleicht kann sogar ein gemeinsamer Kinobesuch mit den Großeltern organisiert werden?

Aufgabe: Ist das Alter egal bei Freundschaft?

Im Film wohnt der 10-jährige Max mit lauter „alten Knackern“, wie sie sich selbst nennen, zusammen auf einer Burg und erlebt mit ihnen Alltag und Abenteuer.

- Sammle zu mindestens zwei Personen aus deinem persönlichen Umfeld im Alter von 70+ je drei Adjektive, die sie gut beschreiben. Wenn du möchtest, kannst du ein Foto mitbringen und sie der Klasse vorstellen.
- Entscheide dich für eine der beiden Personen und frage nach, ob du sie*ihn interviewen darfst. Nimm dir dafür 15 Min. Zeit. Achte darauf, dass nur kurz geantwortet wird. Mache dir während des Interviews Stichpunkte zu den Antworten (wenn du eine Audioaufnahme machst, schreibe das Wichtigste in Stichworten hinterher auf.) Stelle ihr*ihm folgende Fragen:
 - Nenne mir drei Adjektive, wie du als Kind mit 10 Jahren warst?
 - Was war das Mutigste, dass du in diesem Alter gemacht hast?
 - Hattest du als Kind in der Schule nur Freunde oder auch welche, die dich nicht mochten?
 - Was hast du mit deinen Freunden am liebsten gemacht?
 - Wie hast du dich denjenigen gegenüber verhalten, die dich nicht mochten?
 - Was würdest du heute anders machen?
 - Hattest du als Kind vor etwas Angst?
 - Wovor hast du heute Angst?
 - Hast du einen Tipp, was man gegen Angst tun kann?
- Bildet anschließend Kleingruppen und stellt eure Ergebnisse gegenseitig vor.
 - Sind die Antworten sehr ähnlich oder eher unterschiedlich?
 - Wärt ihr gerne mit einem der Interviewpartner*innen befreundet?
 - Wenn ja, warum?
- Was macht Freundschaft für euch aus? Nehmt einen großen Papierbogen, schreibt in die Mitte das Wort „Freundschaft“ und schreibt drumherum alles auf, was euch zu diesem Begriff einfällt. Hängt das Plakat im Klassenzimmer auf.

2. NACH DEM KINOBESUCH

Material: unbemalte weiße Postkarten, Briefmarke

Einführung in die Aufgabe: Der Dialog zwischen den Generationen wurde vor dem Kinobesuch begonnen und soll jetzt weitergeführt werden. Die Reflektion über die Seniorenfiguren und ihr Umgang mit einem Kind wie Max kann Ideen für ein Abenteuer mit den eigenen (oder geliehenen) Großeltern liefern.

Aufgabe:

- Findet ihr, dass Max, Vera, Horst und Kilian gute Freunde sind?
- Kann man mit Menschen, die so alt sind wie Vera, Horst und Kilian befreundet sein? Warum, warum nicht?
- Fällt euch nach dem Film noch etwas ein, was ihr auf eurem Freundschaftsplakat hinzufügen wollt? Nehmt einen Stift in einer anderen Farbe und schreibt es dazu.
- Die besten Freunde können höchst unterschiedlich sein. Habt ihr Unterschiede zwischen Max, Vera, Horst und Kilian entdeckt? Füllt folgende Tabelle aus.

	KOSTÜM	COOLSTER SPRUCH	LIEBLINGSMOMENT	KANN GUT	HAT ANGST VOR
MAX					
VERA					
HORST					
KILIAN					

- Worin sind sie sich ähnlich, worin unterscheiden sie sich?
- Was zeichnet ihre Freundschaft aus?
- Würdet ihr auch gerne ein Abenteuer mit euren Großeltern erleben? Bemalt eine Postkarte, schreibt einen Gruß drauf und schickt ihn per Post zu euren Großeltern. Vielleicht bekommt ihr Antwort!

AUFGABENBLOCK 3 GEISTERGESCHICHTEN

VOR DEM KINOBESUCH

Material: Instrumente, Schlagwerk, Alltagsgegenstände für gruselige Klänge, Aufnahmegerät

NACH DEM KINOBESUCH

Material: gedruckte Arbeitsblätter

Einführung in die Aufgabe: Bei dieser Aufgabe gilt es, sich mit den klassischen Merkmalen einer Gruselgeschichte zu beschäftigen. Sowohl auf der Bild- als auch auf der Tonebene werden viele filmische Mittel genutzt, um Spannung, Herzklopfen und – bei jeder Auflösung des Grusels – auch Humor zu erzeugen. Vorab und hinterher wird zudem über den Unterschied von „sich gruseln“ und „Angst haben“ gesprochen, denn beides sind Themen im Film. Neben Impulsfragen für eine Diskussion gibt es auch kreative Aufgaben für die ganze Klasse.

Aufgabe vor dem Kinobesuch:

1. Bei Geistergeschichten soll man sich gruseln

Der Filmtitel heißt MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA.

- Was meint ihr, gibt's Geister?
- Was gehört alles in eine Geistergeschichte? Erstellt eine Liste mit allem, was euch einfällt: die Orte, die Figuren, die Gegenstände (im Film heißen sie: Requisiten), die Musik, die Geräusche, die Farben.
- In welcher Zeit könnte eine Geistergeschichte spielen?
- Welche Stimmung oder Atmosphäre muss eine Geistergeschichte haben?
- Nehmt euch Instrumente und Schlagwerk, jault und wispert mit den Stimmen, atmet laut oder raschelt mit Plastiktüten, um eure eigene Geistermusik zu erfinden! Vielleicht hilft euch euer/eure Musiklehrer*in.
- Nehmt eure Improvisation auf. Verdunkelt das Klassenzimmer so gut es geht und hört euch euer Werk an. Welche Bilder kommen euch in den Sinn beim Zuhören? Malt sie auf und gestaltet eine Ausstellung. Zur Eröffnung spielt eure Geistermusik.

2. Ist sich gruseln und Angst haben das gleiche?

Auch wenn manche unter euch denken, es gibt keine Geister – sich vor etwas gruseln, kennt wahrscheinlich jeder.

- Vor was gruselt ihr euch?
- Vor was habt ihr Angst?
- Gibt es einen Unterschied zwischen Gruseln und Angst haben?
- Haben Omas und Opas die gleichen Ängste wie Kinder?
- Was kann man gegen Angst machen?
- Kann Angst haben auch gut sein?
- Sammelt gruselige Wörter und schreibt ein Geistergruselgedicht oder ein Angstwegzaubern-Gedicht!

Hier sind einige Ideen: finster, düster, schaurig, mysteriös, dunkel, allein, spuken, knarzen, heulen, flüstern, schleichen.

AUFGABE NACH DEM KINOBESUCH:

1. BEI GEISTERGESCHICHTEN SOLL MAN SICH GRUSELN



Immer wieder wird zwischen den Szenen die Burg als Kulisse gezeigt.

- Beschreibt das Bild. Worauf liegt der Fokus?
- Schaut euch die Größenverhältnisse im Bild an. Wie wirkt die Burg auf euch?
- Was für eine Stimmung wird erzeugt?



In einer Nacht verfolgen Kilian, Laura und Max den Ritter zu einer Ruine.

- Welche Elemente sind im Bild zu sehen, die zur unheimlichen Stimmung beitragen?
- Achtet auf die Perspektive. Von wo aus guckt die Kamera? Wo befinden sich die Figuren, die Ruine und der Mond im Bild?
- Welche Wirkung hat dieser Bildaufbau?



Zum Schluss klettert Max in den Kamin.

- Wie wirkt der Raum auf euch, in dem sich Max befindet?
- Wo sind die Lichtquellen?
- Welche Farben sind zu sehen? Vergleicht sie mit den Nachtaufnahmen oben.
- erinnert ihr euch, was alles im Kamin passiert, bis Max die Quelle der Stimme entdeckt?



Nicht nur der Raum, auch Figuren können gruselig wirken, z.B. der Koch.

- Beschreibt sein Kostüm. An was erinnert es euch?
- Wie steht er vor Max? erinnert ihr euch an seine Stimme?
- Wo befinden die beiden sich gerade? Welche Farben dominieren das Bild?
- Welche Geschichte erzählt der Koch in diesem Moment?



In der Nacht, in der sie dem Ritter folgen, treffen sich Max, Laura und Kilian in der Kapelle. Max kommt als erster.

- Würdet ihr euch nachts allein in eine Kapelle trauen?
- Schaut euch den Raum an. Wie wirkt Max darin?
- Welche Lichtquellen erkennt ihr? Achtet auf die Schatten, die sie erzeugen.



Als nächstes kommt Laura. Aber Max bemerkt sie nicht.

- Wo schaut Max gerade hin?
- Wo schaut der Zuschauer zuerst hin? Was bekommt man dadurch erst selbst zu spät mit?
- Habt ihr euch erschrocken, als Laura dazu kommt? Warum?



Als letztes kommt Kilian in die Kapelle.

- Wieso streckt er den Zeigfinger aus?
- Wie verändert sich nach all dem Grusel jetzt die Stimmung?
- Achtet darauf, wie die drei zusammenstehen: was trägt Max um den Hals, was machen die Kerzen auf Lauras Kopf und was ist Kilian gerade so wichtig?

TIPP:

Spielt die Filmmusik zeitgleich zum Anschauen der Bilder ab!

Von Komponist Andreas Radzuweit: MAX UND DIE WILDE 7: DIE GEISTER-OMA
Original Motion Picture Soundtrack → <https://listen.music-hub.com/eYam68>

2. IST SICH GRUSELN UND ANGST HABEN DAS GLEICHE?

Überlegt gemeinsam für Max, Laura, Kilian, Vera und Horst:

- Kennt ihr Situationen, in denen es Spaß macht, sich zu fürchten oder jemanden zu erschrecken?
- Wer von diesen Figuren gruselt sich?
- Wer von diesen Figuren hat Angst? Wovon?
- Wer kann seine Angst überwinden?
- Wie schafft er*sie es?
- Was kann helfen bei Grusel und bei Angst haben?

3. MAX MACHT VERSCHIEDENE SACHEN GEGEN GRUSEL UND GEGEN ANGST.

Was macht Max

- als Vera vor der Geisterstimme Angst hat?
- als er auf dem Weg zu ihr dem scheinbaren Geist allein im Flur begegnet?
- als er auf keinen Fall bei Horsts Idee mit dem Duell der Fußballmannschaften mitmachen will?
- als er auf gar keinen Fall Frau Orlov seine Hand geben will?
- als Vera in der zweiten Nacht immer noch Angst vor der Geisterstimme hat?
- als er sich zur Geisterjagd in der Kapelle verabredet?
- beim entscheidenden Fußballspiel?
- in der letzten Nacht auf der Suche nach der Geisterstimme?

Überlegt, ob es sich bei den verschiedenen Situationen eher um Grusel oder um Angst handelt.



IMPRESSUM

AUTORIN DES FILMPÄDAGOGISCHEN BEGLEITMATERIALS

Eva-Maria Schneider-Reuter

Website: <https://schneider-reuter.de/>

HERAUSGEBER DES FILMPÄDAGOGISCHEN BEGLEITMATERIALS

WELTKINO FILMVERLEIH GMBH | Karl-Tauchnitz-Straße 6 | 04107 Leipzig

Telefon: + 49 341 21339 111 | E-Mail: schulkino@weltkino.de

ANMELDUNG ZUM KINOBESUCH

Kontaktieren Sie gern das Kino Ihrer Wahl für eine Schulklassenvorstellung. Alternativ können Sie sich unter schulkino@weltkino.de an Herrn Martin Kiebler von Weltkino wenden, der gern bei der Umsetzung hilft. Wichtige Angaben:

- Kinobesuch am ... / um ... Uhr / Wunschkino ... / Ort ...
- Anzahl Lehrer*innen ... / Anzahl Schüler*innen ... / Schule ...
- Ansprechpartner*in ... / Tel. und E-Mail-Adresse ... für Rückfragen

INFORMATIONEN ZUR LITERATURVORLAGE

Buchreihe „MAX UND DIE WILDE 7“ erschienen im Oetinger Verlag von Lisa-Marie Dickreiter und Winfried Oelsner mit Illustrationen von Ute Krause

- Max und die Wilde 7 – Bd. 1. DAS SCHWARZE ASS
- Max und die Wilde 7 – Bd 2. DIE GEISTER-OMA
- Max und die Wilde 7 – Bd 3. DIE DRACHEN-BANDE

WEITERFÜHRENDE WEBSITES

Website zum Film www.weltkino.de/max

Trailer zum Film <https://www.youtube.com/watch?v=x1qA7SL5brA>

Teaser zum Film <https://www.youtube.com/watch?v=lnz5V1xmagg>

Soundtrack zum Film <https://listen.music-hub.com/eYam68>

Buch zum Film <https://www.oetinger.de/max-und-die-wilde-7>

FBW <https://www.fbw->

[filmbewertung.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma](http://www.fbw-filmbewertung.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma)

FBW Jugend Filmjury <https://www.jugend->

[filmjury.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma](http://www.jugend-filmjury.com/film/max_und_die_wilde_7_die_geister_oma)

FSK <https://www.fsk.de/?seitid=70&tid=70&pvid=11725643>

Schulfilme bei Weltkino <https://www.weltkino.de/schulmaterial>

Wikipedia https://de.wikipedia.org/wiki/Max_und_die_Wilde_7%3A_Die_Geister-Oma

IMDb <https://www.imdb.com/title/tt27139439/>