

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Januar 2024



Der Junge und der Reiher

Nach dem Tod seiner Mutter zieht der 12-jährige Mahito mit seinem wieder verheirateten Vater aufs Land. Seine neue Familie, die ungewohnte Umgebung und ein sehr lästiger Graureiher, der ihn zu verfolgen scheint, überfordern den Jungen. Doch als seine schwangere Stiefmutter verschwindet, macht sich Mahito auf die Suche und wird dabei von dem Reiher in eine magische Welt gelockt. kinofenster.de bietet zum neuen Anime von Miyazaki Hayao ein **Arbeitsblatt für den Unterricht ab der 9. Klasse** an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Der Junge und der Reiher**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- ARBEITSBLATT ZUM FILM DER JUNGE UND DER REIHER

09 **Filmglossar**

12 **Links zum Film**

13 **Impressum**

Filmbesprechung: Der Junge und der Reiher (1/2)

Wild Bunch Germany



Der Junge und der Reiher

Anime von Miyazaki Hayao, in dem ein 12-Jähriger den großen Fragen des Lebens nachgeht

Mahito leidet sehr unter dem Verlust seiner Mutter, die im Zweiten Weltkrieg bei einem Fliegerangriff auf Tokio ums Leben gekommen ist. Ein Jahr später zieht er mit seinem Vater aufs Land – aber besser geht es dem zwölfjährigen Jungen dort nicht. Denn Mahitos Vater hat mittlerweile Natsuko geheiratet, die jüngere Schwester der Mutter, die zudem ein Kind vom Vater erwartet und sich nun als Mahitos neue Mutter vorstellt. Mahito zieht sich zurück, weist Natsuko zurück und verletzt sich aus Frust sogar selbst. Doch als Natsuko eines Tages plötzlich verschwindet, macht sich Mahito gemeinsam mit einer älteren Haushälterin auf die Suche. Er vermutet, dass der merkwürdige sprechende Graureiher, dem er zuvor bereits im Garten des Hauses begegnet ist, etwas damit zu tun hat. Mit dem Versprechen, auch seine eigene Mutter wiedersehen zu können, lockt dieser Mahito in eine andere Welt voller geheimnisvoller Wesen.

Kaum etwas ist vorhersehbar in dem neuen Anime von Miyazaki Hayao, alles scheint möglich. So wirkt die Reise durch die magische Welt wie eine Wundertüte, die mit ihrem schillernden Figurenpersonal an Miyazakis Klassiker CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI, JP 2002) erinnert: Mahito wird mit angriffslustigen Kröten und einer Armee anthropomorpher Wellensittiche konfrontiert, trifft einen Zauberer, eine Seefahrerin sowie eine junge Frau, die Feuer herbeizaubern kann. Wie in japanischen Trickfilmen üblich, ist die Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ kaum eindeutig, da auch dubiose Figuren eigene Motive haben, die ihr Verhalten in ein anderes Licht rücken. Rasante Actionsszenen wechseln sich ab mit ruhigen, geradezu poetischen Momenten. Fantastische, märchenhafte Szenen stehen unterdessen neben solchen, die zur Zeit des Zweiten Weltkriegs in Japan spielen und auf reale Kriegstraumata verweisen. Darüber hinaus spielen visuell >

KIMITACHI WA DÔ IKIRU KA

Japan 2023

Animationsfilm, Fantasyfilm

Kinostart: 04.01.2024

Verleih: Wild Bunch Germany

Regie und Drehbuch: Miyazaki Hayao

Darsteller/innen: Deutsche

Stimmen: Laurin Lechenmayr, Thomas Wenke u. a.

Kamera: Okui Atsushi

Laufzeit: 124 min, Deutsche Fassung, OmU

Format: digital, Farbe

FSK: ab 12 J.

Altersempfehlung: ab 12 J.

Klassenstufen: ab 7. Klasse

Themen: Abenteuer, Trauer/ Trauerarbeit, Familie, Werte, Fantasie

Unterrichtsfächer: Deutsch,

Ethik, Religion, Kunst, Musik

Filmbesprechung: Der Junge und der Reiher (2/2)

die Elemente Feuer, Wasser und Luft eine bedeutende Rolle, die der Inszenierung eine sehr sinnliche Qualität verleihen.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/5RKdIF1Xodk>

„How do you live?“ – „Wie lebst du?“ beziehungsweise „Wie lebt ihr?“ lautet die Übersetzung des Originaltitels, der sich auf den in Japan berühmten gleichnamigen Coming-of-Age-Roman von Genzaburo Yoshino aus dem Jahr 1937 bezieht. Genau dieser Frage wollte der Regisseur Miyazaki nach eigenen Aussagen mit seinem Film DER JUNGE UND DER REIHER nachgehen – und sie bietet sich auch für ein Gespräch nach dem Film an. So lässt sich etwa im Ethik- oder Religionsunterricht diskutieren, was für ein Bild der Welt Miyazaki zunächst zeichnet, für welche Werte Mahito im Film steht, wie er sich entwickelt und welche Rolle ihm bei der Gestaltung der Zukunft zukommt. Untersucht werden kann auch, wie Miyazaki mit der Darstellung von Konflikten jeglicher Art umgeht und welche Lösungsangebote der Film anbietet, wobei insbesondere auf die differenzierten Charakterisierungen der Figuren Bezug genommen werden sollte. Auf einer persönlichen Ebene lässt sich DER JUNGE UND DER REIHER auch als Geschichte über Trauerverarbeitung lesen, wenn Mahito schließlich Abschied von seiner Mutter nimmt und sich seiner neuen Familie öffnet. Insgesamt ist im Deutsch- oder Kunstunterricht auch die Frage interessant, wodurch sich dieses Abenteuermärchen ebenso erzählerisch wie stilistisch von Animationsfilmen aus den USA oder Europa unterscheidet.

Autor/in:

Stefan Stiletto,
03.01.2024

Unterrichtsmaterial: Der Junge und der Reiher / Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM DER JUNGE UND DER REIHER Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Ethik/Religion, Kunst,
ab 9. Klasse, ab 14 Jahren

Lernprodukt / Kompetenzschwerpunkt:

In den Fächern Deutsch oder Kunst beschäftigen sich die Schüler/-innen insbesondere mit dem Einsatz und der Wirkung filmästhetischer Mittel. Sie analysieren und beschreiben die Gestaltung von Bildern. Zudem setzen sie sich mit Marketingmaterialien wie Filmtrailern auseinander und entwickeln ein Konzept für einen eigenen Trailer. Dabei berücksichtigen sie Wirkungsmechanismen filmsprachlicher Gestaltungsmittel und wenden ihr Wissen praktisch an.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Vor der Sichtung des Films sammeln die Schüler/-innen Assoziationen zur wörtlichen Übersetzung des japanischen Originaltitels oder zum Titel der deutschen Fassung. Die Aufgabe hängt eng damit zusammen, dass in Japan zum Kinostart weder Bilder noch Trailer noch Synopsen zum Film veröffentlicht wurden, damit das Publikum sich frei auf den Film einlassen kann. Mit Fragen können die Assoziationen gelenkt werden. So können etwa Vorstellungen zu Figuren, Schauplätzen oder Themen genauer beschrieben werden. Mit Schüler*innen, die bereits Filme von Miyazaki Hayao kennen, lohnt sich eine zusammenfassende Rekapitulation zentraler Elemente in dessen Werk. Auch diese können sich an Figuren, Schauplätzen und Motiven orientieren. Diese Sammlung sensibilisiert für die Kernthemen in Miyazakis Werk, die auch in DER JUNGE UND DER REIHER vorkommen. Die

Ergebnisse dieser beiden Aufgaben können auch als Einstieg in ein Gespräch nach dem Film dienen.

Nach der Filmsichtung stehen zunächst Bildbeschreibungen im Mittelpunkt. Die Schüler*innen erläutern anhand zweier Standfotos aus dem Film typische Merkmale der Figurengestaltung in Animes (etwa die flächige Zeichnung, die abstrakten Gesichtszüge, die großen Augen) sowie der Hintergrundgestaltung in Animes (sehr detaillierte, plastische Darstellung). Fotos von vier Fantasiewesen aus dem Film – dem Reiher, den Warawara, den Pelikanen, den Wellensittichkriegerern – dienen als Ausgangspunkt, um sich mit der Bedeutung des Monströsen sowie mit Charakterisierungen zu beschäftigen, die sich nicht einfach in „gut“ und „böse“ unterteilen lassen wie bei vergleichbaren westlichen Animationsfilmen.

Die nächsten beiden Aufgaben konzentrieren sich auf die Entwicklung des Protagonisten, die an einen Bildungsroman angelegt ist. Die Schüler*innen erarbeiten wichtige Lern-Stationen und Entwicklungspunkte von Mahito im Laufe des Films. Daran anschließend steht eine Interpretation, welche Werte dem Regisseur Miyazaki Hayao offenbar wichtig sind und wie er diese filmisch vermitteln will.

Die letzte Aufgabe schlägt erneut eine Brücke zum Marketingmaterial. In Kleingruppen entwickeln die Schüler/-innen ein Konzept für einen Trailer. Die Ergebnis- >

5
(13)

Unterrichtsmaterial: Der Junge und der Reiher / Didaktisch-methodischer Kommentar (2/2)

se der vorangehenden Aufgaben fließen in diese Überlegungen ein, so dass etwa stilistische Merkmale allgemein sowie Besonderheiten der Figuren und markante Wendepunkte angeteasert werden können. Gemeinsam diskutieren die Schüler*innen ihre Ideen und vergleichen diese mit der Herangehensweise des deutschen Trailers.

Autor/in:

Stefan Stiletto,

03.01.2024

Unterrichtsmaterial: Der Junge und der Reiher (1/2)

Aufgabe

**ARBEITSBLATT ZUM FILM
DER JUNGE UND DER REIHER
Für Schülerinnen und Schüler**

VOR DEM KINOESUCH:

a) Vor dem Kinostart von DER JUNGE UND DER REIHER wurden in Japan auf Wunsch des Regisseurs Miyazaki Hayao weder eine Inhaltsangabe noch ein Trailer oder Fotos aus dem Film veröffentlicht. Bekannt war nur der Titel (im Original: „How do you live?“ / „Wie lebt ihr?“ beziehungsweise „Wie lebst du?“) und ein Filmplakat.

Notiert im Tandem oder Kleingruppen, welche Erwartungen ihr an den Film habt. Geht entweder von dem deutschen Titel oder dem Originaltitel aus. Haltet Ideen fest, worum es in der Handlung gehen könnte und welche Figuren und Schauplätze ihr erwartet.

b) Welche Filme von Miyazaki Hayao aus dem Studio Ghibli kennt ihr bereits? Tragt zusammen, welche Eindrücke diese bei euch hinterlassen haben und an welche Figuren, Schauplätze oder Themen ihr euch erinnert.

NACH DEM KINOESUCH:

c) Tauscht zuerst eure Sichtungseindrücke aus. Was hat euch berührt oder überrascht. Besprecht danach eure Ideen und Antworten aus den Aufgaben a) und b). Markiert Figuren, Schauplätze und Themen, die aus Miyazakis früheren Filmen bereits bekannt sind und die nun auch in DER JUNGE UND DER REIHER wieder vorkommen.

d) Welche Merkmale sind typisch für das Figurendesign in japanischen Animationsfilmen, so genannten Animes? Wodurch unterscheidet sich die Darstellung der Figuren von den Hintergründen? Bezieht euch bei euren Antworten auf die folgenden beiden Bilder aus DER JUNGE UND DER REIHER.



Unterrichtsmaterial: Der Junge und der Reiher (2/2)

e) Miyazaki Hayao entwirft in DER JUNGE UND DER REIHER eine Parallelwelt, in der zahlreiche fantastische Wesen leben. Die vier folgenden Bilder zeigen eine Auswahl. Wählt in Kleingruppen je eine Figur aus. Beschreibt, wie diese aussieht und wirkt. Geht danach darauf ein, inwiefern diese Figur die anfänglichen Erwartungen erfüllt und welche anderen Seiten im Laufe des Films von ihr gezeigt werden. Besprecht gemeinsam, wodurch sich diese Figuren von populären Animationsfilmen etwa aus den USA oder Europa unterscheiden.



f) DER JUNGE UND DER REIHER erzählt darüber, wie Mahito in der Fantasiewelt wichtige Dinge über sich selbst und das Leben lernt. Fasst zusammen, was Mahito lernt und in welcher Szene dies zum Ausdruck kommt.

g) How do you live?“, heißt der Filmtitel wörtlich übersetzt. Diskutiert gemeinsam: Wie stellt sich der Regisseur Miyazaki Hayao vermutlich ein gutes Leben vor? Welche Werte sind ihm wichtig? Bezieht euch dabei auf die Geschichte von DER JUNGE UND DER REIHER.

h) Entwerft in Kleingruppen ein Grobkonzept für einen Trailer zum Film. Überlegt euch dabei,

- was ihr darin bereits über die Handlung erzählen wollt
- welche Schlagworte unbedingt fallen müssen
- welche Bilder und/oder Szenen aus dem Film zentral sind
- welche Zielgruppe ihr ansprechen wollt

Stellt euer Konzept in der Klasse vor und diskutiert es gemeinsam. Entwickelt zusammen einen knappen Werbespruch für den Film.

i) Vergleicht euer Konzept auch mit dem offiziellen deutschen Trailer.

Besprecht, welche Entscheidungen für diesen getroffen wurden und ob dieser Trailer eurer Meinung zum Film passt und Interesse für ihn weckt. Überlegt, warum es in Japan keinen Trailer für den Film gab.

Filmglossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Anime

Die aus dem englischen „animation“ abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Filme der Gattung Animationsfilm („animeeshon-eiga“). Außerhalb Japans hat sie sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Mit einem großen Genreangebot und verschiedensten ästhetischen Ausprägungen decken **Animes** ein breites Zuschauerspektrum für alle Alters- und Zielgruppen ab.

Als charakteristisch gelten im Allgemeinen die stark vereinfachte Figurendarstellung und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Persönlichkeit und Gefühle der Figuren drücken sich häufig in übergroßen Augen (Kindchen-Schema) aus – ein Stilelement, das aus dem japanischen Comic, dem Manga, stammt. Charakter und Emotionen der Figuren werden anhand von Codes und Symbolen dargestellt. So weisen etwa Schweißtropfen meist auf Verlegenheit oder Stress hin.

Vereinfachte Darstellungen müssen dabei nicht zwangsweise eine charakterliche Typisierung bedeuten. In dem Anime PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (GAKE NO UE NO PONYO, JP 2008) von Hayao Miyazaki entsprechen die beiden Hauptfiguren Sosuke und Ponyo mit ihren großen Augen und kleinen Nasen dem Kindchen-Schema. Dennoch nehmen die Kinder auf ganz erwachsene Weise ihr Leben selbst in die Hand.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als **Drehorte oder Set** bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwendige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über >

Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/-innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

Mise-en-scène/ Inszenierung

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die **Mise-en-scène** während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen.

Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Kadrage).

Regie

Die **Regie** hat die künstlerische Leitung einer Filmproduktion inne: Sie ist verantwortlich für die kreative Filmgestaltung in Bild und Ton während der Vorbereitung, beim Dreh und in der Postproduktion. Auf der Grundlage des meist vorliegenden Drehbuchs inszenieren Regisseur/-innen nach ihrer Interpretation den Drehort, die Kamera und die Schauspieler/-innen bzw. bei dokumentarischen Formen die Protagonist/-innen.

Zwar gilt die Regie als kreative Urheberin des fertigen Films, doch sind Filmproduktionen Teamarbeit. Der Regie kommt dabei die Aufgabe zu, die verschiedenen künstlerischen Abteilungen abzustimmen und die Produktion zusammenzuführen, sodass ein einheitliches Gesamtbild entsteht. Besonders eng arbeitet sie mit Drehbuch, Casting, Kamera und Schnitt zusammen. Wie viel Gewicht die Regie hat und wie viel Eigenverantwortung die einzelnen Gewerke übernehmen, ist unterschiedlich und hängt auch von der Größe der Filmproduktion ab. Zudem haben bei großen Projekten die Produzent/-innen oft starken Einfluss auch auf künstlerischer Ebene.

Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

>

Filmglossar (3/3)

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken **Trailer** das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voiceover), Musik und Töneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Links und Literatur

Links zum Film

➤ Website des Verleihs

<https://www.wildbunch-germany.de/movie/der-junge-und-der-reiher>

➤ KinderFilmWelt: Filmbesprechung

<https://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/der-junge-und-der-reiher>

➤ faz.net: Besuche im Studio Ghibli:

Junge Talente als Rivalen?

<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/besuch-im-studio-ghibli-zum-gespraech-mit-goro-miyazaki-19412624.html>

➤ bbc.com: The Boy and the Heron:

Inside the dark heart of Studio Ghibli

<https://www.bbc.com/culture/article/20231208-the-boy-and-the-heron-inside-the-dark-heart-of-studio-ghibils-latest-animated-masterpiece>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER

AM MEER

(Filmbesprechung vom 23.08.2010)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer-film/>

➤ MEIN NACHBAR TOTORO

(Filmbesprechung vom 23.4.2020)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/mein-nachbar-totoro-film/>

➤ Zwischen Fachwerkhaus und

Shinto-Tempel: Die gezeichneten Welten

von Hayao Miyazaki

(Hintergrundartikel vom 23.8.2010)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1009/zwischen-fachwerkhaus-und-shinto-tempel-die-gezeichneten-welten-von-hayao-miyazaki/>

➤ Meine Welt – Zur filmpädagogischen

Auseinandersetzung mit Wunsch- und

Parallelwelten im Kinderfilm

(Hintergrundartikel vom 22.9.2009)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0910/meine-welt-zur-filmpaedagogischen-auseinandersetzung-mit-wunsch-und-parallelwelten-im-kinderfilm/>

➤ SUZUME

(Filmbesprechung vom 13.04.2023)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2304/kf2304-suzume-film/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,
Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin, Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/-innen: Stefan Stiletto

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Wild Bunch Germany

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2024