



Disney · PIXAR

ARLO & SPOT

Filmpädagogische
Begleitmaterialien

THE GOOD DINOSAUR,
USA 2015, ca. 90 Min.
Kinostart: 26. November 2015,
The Walt Disney Company

FSK

Ab 0 Jahre (beantragt)

Pädagogische Altersempfehlung

Ab 6 Jahre; ab der ersten Jahrgangsstufe

Themen

Freundschaft, Zusammenhalt, Familie, Abenteuer, Erdgeschichte,
Dinosaurier, Animationsfilm

Enthält Anknüpfungspunkte an die Schulfächer

Deutsch, Religion/Ethik, Sachkunde, Werken/Kunst

Aufbau und Ziel dieser Begleitmaterialien

Diese Begleitmaterialien geben Anregungen, wie ARLO & SPOT im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Einer knappen Einleitung folgt eine Vorstellung ausgewählter Themen des Films, die mit offen formulierten Unterrichtsvorschlägen und Verweisen auf ausgearbeitete Arbeitsblätter verbunden sind. Diese können im Unterricht als Kopiervorlagen verwendet und sowohl vor als auch nach dem Kinobesuch bearbeitet werden. Eine inhaltliche Auseinandersetzung ist dabei ebenso wichtig wie eine Beschäftigung mit der filmischen Gestaltung, durch die die Wahrnehmung der Kinder sensibilisiert werden soll.

Es ist nicht notwendig, die Unterrichtsvorschläge oder Arbeitsblätter vollständig und chronologisch zu bearbeiten. Wählen Sie vielmehr solche Aufgaben aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihren Schülerninnen und Schülern und für den jeweiligen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen, und modifizieren Sie diese gegebenenfalls, damit sie sich optimal in Ihren Unterricht einfügen.



Ein Apatosaurus auf großer Reise

Vor etwa 65 Millionen Jahren raste ein Asteroid auf die Erde zu. Sein Einschlag wird für das Aussterben der Dinosaurier verantwortlich gemacht. Aber was wäre, wenn damals alles anders gekommen wäre? Wenn dieser Asteroid die Erde knapp verfehlt hätte? Wenn die Dinosaurier also noch lebten? Dies ist der Ausgangspunkt des Animationsfilms ARLO & SPOT, in dem die Erdgeschichte eine neue Wendung nimmt – und damit auch die Menschheitsgeschichte. Denn die Dinosaurier entwickelten sich stetig weiter und nahmen fortan die Rolle ein, die sonst den Menschen vorbehalten war: Sie lernen sprechen, haben Gefühle, gründen Familien. Die Menschen unterdessen bleiben wilde Höhlenbewohner.

Normalerweise haben Dinosaurier und Menschen nicht viel miteinander zu tun. Doch dann trifft der junge und etwas unbeholfene, aber sehr neugierige Apatosaurus Arlo auf den furchtlosen und wilden Menschenjungen Spot. Zunächst stehen sie sich alles andere als wohlwollend gegenüber. Aber Arlo hilft Spot dennoch aus einer brenzligen Situation heraus – wovon Arlos Vater überhaupt nicht begeistert ist. Schon kurze Zeit später führt ein Unglück dazu, dass Arlo seinen Vater verliert, durch eine Flutwelle von zuhause fortgespült wird und sich plötzlich allein in der Wildnis wiederfindet. Erneut begegnet er Spot. So scheint es ihm doch die beste Entscheidung zu sein, sich gemeinsam mit Spot auf den Weg zu machen: Zu zweit ist man eben weniger allein. Eine lange Reise durch ein wildes Land beginnt.

In Wirklichkeit ...

Lange Zeit gab es mehrere Theorien, die das Aussterben der Dinosaurier erklären wollten. Dazu zählten etwa ein Asteroideneinschlag im heutigen Mexiko, ein Supervulkan im heutigen Indien oder ein Klimawandel.

Neuere wissenschaftliche Erkenntnisse und Berechnungsmethoden liefern allerdings Hinweise darauf, dass der riesige Asteroid, der vor 65 Millionen Jahren am Ende der Kreidezeit auf der mexikanischen Halbinsel Yucatán einschlug, die alleinige Ursache war. Der Aufprall hinterließ einen Krater mit einer Breite von etwa 200 Kilometern (den Chicxulub-Krater) und führte nicht nur zu starken Erdbeben und Tsunamis, sondern auch dazu, dass große Staubmengen in die Erdatmosphäre gelangten und sich über die gesamte Erde verteilten. Weil das Sonnenlicht die Staubschicht nicht mehr durchdringen konnte, kam es zu einer abrupten Abkühlung der Erde, der neben den Dinosauriern – vor allem einige große Pflanzenfresserarten waren ohnehin von Klimaänderungen schon geschwächt – viele Pflanzenarten zum Opfer fielen.

Menschen und Dinosaurier

Wenn Menschen in Filmen auf Dinosaurier treffen, dann handelt es sich immer um eine Fiktion. Denn zwischen den Lebzeiten der Dinosaurier und den ersten Menschen liegen mehrere Millionen Jahre. Die Zeit der Dinosaurier fällt erdgeschichtlich in die Obertrias (vor 235 Millionen Jahren bis vor 201 Millionen Jahren), den Jura (vor 201 Millionen Jahren bis vor 145 Millionen Jahren) und die Kreide (vor 145 Millionen Jahren bis vor 65 Millionen Jahren). Der Vorläufer des modernen Menschen, der oft auch als Urmensch bezeichnete Homo rudolfensis und der Homo habilis, entwickelte sich jedoch erst vor etwa 2,5 Millionen Jahren.



Themen- und Unterrichtsvorschläge

Einstimmung und Vorbereitung auf den Kinobesuch

Arbeit mit dem Filmplakat



Wenn den Kindern noch nichts über die Handlung von ARLO & SPOT bekannt ist, eignet sich auch ein Filmplakat gut als Einstimmung auf den Kinobesuch. Das erste Plakatmotiv zu ARLO & SPOT ist ein so genanntes Teaser-Plakat. Es erzählt nicht die Geschichte des Films, sondern bleibt vielmehr abstrakt und stellt dennoch bereits grundlegende Elemente vor. So ist auf diesem Plakat etwa der Umriss eines Dinosauriers zu erkennen, in den kunstvoll ein menschlicher Handabdruck integriert wurde. Damit verweist das Plakat auf die beiden Protagonisten: einen Apatosaurus und ein Menschenkind – eine an sich ungewöhnliche Konstellation, die die Fantasie anregt. Was könnten die beiden miteinander erleben? Und wann spielt der Film eigentlich? Zugleich imitiert die grafische Gestaltung des Plakats Höhlenmalereien und Felsbilder. Auch wenn der Film nicht in einer realen Epoche der Erdgeschichte angesiedelt ist, wird doch deutlich, dass die Handlung offenbar in einem urzeitlichen Setting stattfindet.

Geschichten zu Bildern erzählen

Auch einzelne Bilder können eine Geschichte erzählen – oder dazu anregen, sich eine Geschichte zu dem Bild auszudenken. Zwei Konzeptzeichnungen aus ARLO & SPOT eignen sich so auch zur Einstimmung auf den Kinobesuch.

- Das erste Bild ist eine Panorama-Einstellung. In der linken Ecke ist vergleichsweise klein der Apatosaurus Arlo zu sehen, der auf seinem Rücken den Menschenjungen Spot trägt. Das Hauptaugenmerk aber liegt auf der Weite der Landschaft. Ein großes Tal öffnet sich vor den beiden. So betont das Bild zum einen die Größenverhältnisse und verweist bereits auf die ungewöhnliche Freundschaft der beiden Figuren. Zum anderen lässt es erahnen, dass es in dem Film um eine abenteuerliche Reise gehen wird, die die Figuren in dieses Tal führt.
- Das zweite Bild zeigt Arlo & Spot in einer Halbtotalen. Zwischen den beiden ist ein Abstand zu sehen. Noch scheinen sie sich nicht zu kennen. Arlos Blick ist neugierig-freundlich, Spots Blick skeptisch. Auffällig ist auch, dass Spot sich auf allen Vieren fortbewegt. Er erinnert durch seine Darstellung eher an einen Hund als an einen Menschen – ein Hinweis auf die noch frühe Entwicklungsstufe der Menschen in ARLO & SPOT. So legt dieses Bild den Schwerpunkt vor allem auf die Beziehung zwischen den beiden Figuren und wirft die Frage auf, wie die Begegnung verlaufen wird.



Arbeitsblatt 1: Bevor wir ins Kino gehen

Das Filmplakat regt zu einer ersten Auseinandersetzung an. In Kleingruppen oder Einzelarbeit schreiben die Schüler/-innen auf, wovon der Film handeln könnte und wer die Hauptfiguren sind. Zudem wird der Bezug zu Höhlenmalereien und Felsbildern erarbeitet. (Auf diese wird unter dem Thema „Die Geschichte einer Freundschaft“ noch einmal genauer eingegangen. Hintergrundinformationen finden die Schüler/-innen auf Arbeitsblatt 5.)

Alternativ können die Schüler/-innen sich auch mit den Konzeptzeichnungen beschäftigen. Sie wählen in Kleingruppen einen der beiden Entwürfe aus und erfinden dann mit Hilfe eines Fragenkatalogs eine Geschichte zu diesem. Die Aufgabe soll zum genauen Hinsehen motivieren und bereits einen Anlass bieten, sich vorab mit den Figuren und dem Schauplatz von ARLO & SPOT auseinanderzusetzen. Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse danach im Plenum vor. Wichtig ist, dass es hier nicht darum geht, die Handlung des Filmes richtig zu erraten, sondern eine stimmige Geschichte zu erzählen.

Hintergrundwissen: Dinosaurier

Mehrere Dinosaurierarten kommen in ARLO & SPOT vor, zum Teil grafisch deutlich verfremdet und in ihrem Aussehen „cartoonisiert“. Zu einer Beschäftigung mit den faszinierenden Urzeitwesen laden sie trotzdem ein. Vier Dinosaurierarten werden auf dem Arbeitsblatt vorgestellt.

Arbeitsblatt 2: Dinosaurier

Auf dem Arbeitsblatt finden die Schüler/-innen Kurzinformationen zu den Dinosaurierarten Apatosaurus, Tyrannosaurus Rex, Velociraptor sowie Triceratops. Die Schüler/-innen ordnen zunächst die Lebzeiten der Dinosaurier den Abschnitten Trias, Jura und Kreide des Erdmittelalters zu. Im Anschluss ergänzen sie lückenhafte Sätze mit den Informationen aus den Dinosaurierbeschreibungen. Im Internet suchen die Schüler/-innen anschließend dann nach Bildern der vorgestellten Dinosaurier – empfohlen wird hierfür die eigens für Kinder entwickelte Suchmaschine „Blinde Kuh“ – und vergleichen diese mit der Darstellung der Dinosaurier im Film.

Unterrichtsvorschlag: Auf den Spuren der Dinosaurier

Fossilien sind eine Möglichkeit, die Spuren der Dinosaurier mit eigenen Augen zu sehen und zu berühren. Wenn die Schüler/-innen nach der Dinosauriergeschichte Lust bekommen haben, mehr über diese Urzeitwesen zu erfahren, kann sich auch eine Fahrt in ein Museum oder in einen Fossiliensteinbruch lohnen.

An den folgenden Orten können beispielsweise Fossilien gesucht werden:

Bayern

Naturpark Altmühltal (mehrere Steinbrüche und Fossilien­sammelstellen)
www.naturpark-altmuehltal.de

Baden-Württemberg

Schieferbruch Kromer
www.schieferbruch-kromer.de

Nordrhein-Westfalen

Naturzentrum Eifel, Nettersheim („Fossilienacker“)
www.naturzentrum-eifel.de



**Filmthemen:
ARLO & SPOT**

Ein intelligenter, sprechender Apatosaurus und ein stummer Menschenjunge: Die Unterschiede zwischen den beiden Hauptfiguren in ARLO & SPOT könnten nicht größer (und überraschender) sein – und laden durch ihre Deutlichkeit auch zu einer Gegenüberstellung und einem Vergleich ein.

**Arbeitsblatt 3:
ARLO & SPOT**

- Anhand von zwei Steckbriefen stellen die Schüler/-innen die Filmhelden gegenüber. Sie beschreiben deren Aussehen und besondere Eigenschaften, deren Stärken und Schwächen, Ziele und Wünsche sowie Kommunikationsformen.

**Unterrichtsvorschlag:
Weiterführende Aufgabe**

- Die Erstellung der Steckbriefe kann auch als Anregung für die Schüler/-innen dienen, einen Steckbrief für sich selbst oder einen guten Freund beziehungsweise eine gute Freundin zu verfassen. So dient die Aufgabe zugleich zur Auseinandersetzung mit Selbst- und Fremdwahrnehmung.

Eine abenteuerliche Reise

In gewisser Weise ist ARLO & SPOT ein Urzeit-Roadmovie: Arlo & Spot befinden sich auf einer großen Reise. Ihr Ziel ist es, wieder nach Hause zu kommen. Unterwegs werden sie reifer, und vor allem Arlo gewinnt an Selbstvertrauen. Spannend wird der Film, weil Arlo & Spot dabei immer wieder Hindernisse überwinden und neue Herausforderungen annehmen müssen.

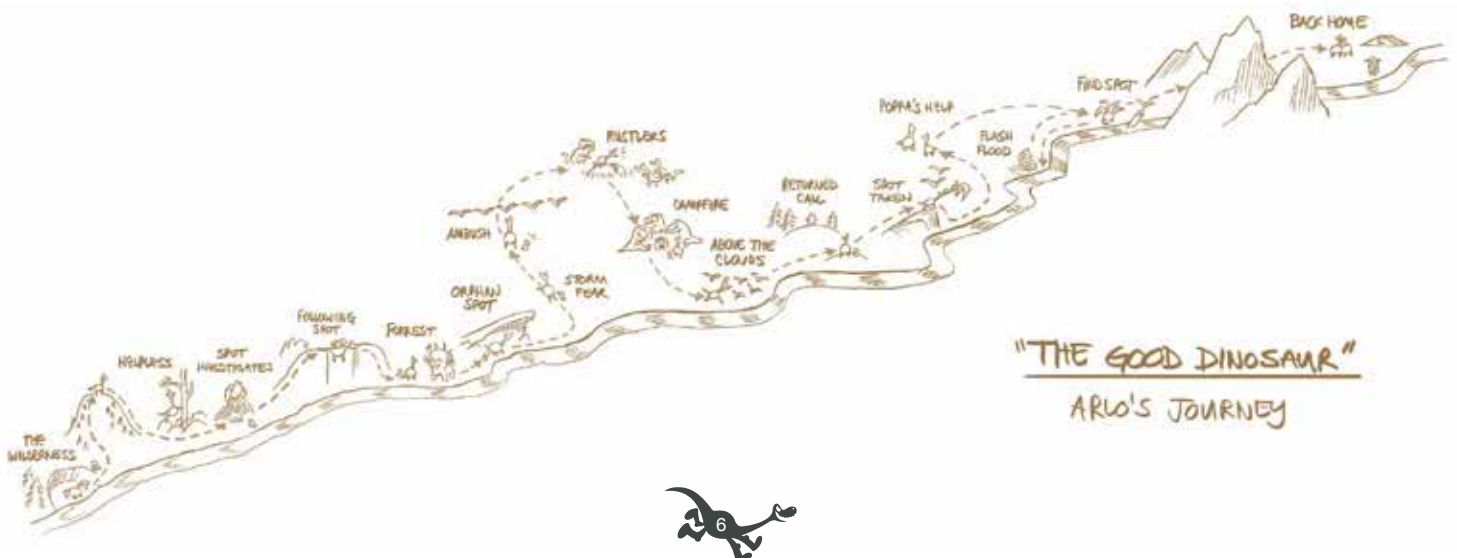
**Arbeitsblatt 4:
Eine abenteuerliche Reise**

- Auf dem Arbeitsblatt tragen die Schüler/-innen noch einmal die „Stationen“ der Reise von Arlo & Spot zusammen. Sie benennen die Hindernisse und Schwierigkeiten, die sich den beiden in den Weg stellen – und beschreiben vor allem, wie Arlo & Spot damit umgehen und diese überwinden.

Zu solchen Situationen zählen etwa

- wie eine Flutwelle Arlos Vater erfasst
- wie Arlo von zuhause fortgespült wird
- wie Arlo Spot wiedertrifft
- wie Arlo & Spot der T-Rex-Familie helfen, sich vor den Velociraptoren zu schützen
- wie Arlo & Spot sich vor gefährlichen Dinosauriern und (Flug-)Echsen in Sicherheit bringen müssen
- als ein Tornado aufzieht und eine neue Flutwelle entsteht

Anhand solcher spannungsreicher Szenen lässt sich auch die Dramaturgie des Films verdeutlichen.



Die Geschichte einer Freundschaft

Dinosaurier und Menschen können keine Freunde sein. Oder etwa doch? Die unwahrscheinliche Freundschaft zwischen einem Menschen und einem Dinosaurier – zweier Arten, die in ARLO & SPOT aufgrund der modifizierten Erdgeschichte zur selben Zeit leben – steht im Mittelpunkt des Animationsfilms. Das Besondere daran ist, dass beide keine gemeinsame Sprache sprechen und sich wortlos miteinander verständigen müssen.

Dennoch entstehen nach anfänglichen Schwierigkeiten langsam Vertrauen und eine tiefe Freundschaft zwischen den beiden, die mehr Gemeinsamkeiten zutage treten lässt, als man zunächst vermuten könnte. Dies wird insbesondere in der „Glühwürmchen“-Szene deutlich. In dieser „erzählen“ Arlo & Spot von ihren Familien, die sie verloren beziehungsweise aus den Augen verloren haben. Diese Erfahrung verbindet die zwei. In diesem Moment weiß jeder sofort, wie der andere sich fühlt. Wenn sie am Ende dieser Szene gemeinsam den Mond anheulen, teilen sie ihr Leid – und das unsichtbare Band zwischen ihnen ist in dieser poetischen, ruhigen Szene noch einmal ein wenig stärker geworden.

Arbeitsblatt 5: Die Geschichte einer Freundschaft

- Zunächst setzen sich die Schüler/-innen mit der Bedeutung von Freundschaften allgemein auseinander. Dazu erstellen sie in Einzelarbeit eine Art Mind-Map und tragen auf dem Arbeitsblatt ein, was ihnen zu diesem Begriff einfällt.

Zum Beispiel:

Echte Freunde

... sind verlässlich

... sind immer da, wenn man sie braucht

... lachen miteinander

... teilen Freude und Sorgen

... haben gemeinsame Hobbys

... helfen sich

... teilen Geheimnisse

... müssen nichts voreinander verbergen

... unternehmen viel gemeinsam

... verstehen sich manchmal auch ohne Worte

... halten zusammen

Gemeinsam tragen die Schüler/-innen ihre Ergebnisse in der Klasse zusammen.

Danach betrachten sie anhand eines Standfotos aus der „Glühwürmchen“-Szene, wie Freundschaft in ARLO & SPOT dargestellt wird. Fragen regen dazu an, sich mit der Bedeutung der Szene auseinanderzusetzen. Die Ergebnisse der vorhergehenden Aufgabe können hier auch einfließen.

Den Bezug zur Gestaltung des Teaser-Filmplakats (siehe Arbeitsblatt 1) stellt die nächste Aufgabe noch einmal her. Im Stil einer Höhlenmalerei oder eines Felsbilds erzählen die Schüler/-innen bildlich noch einmal die Geschichte von Arlo & Spot nach. Die Aufgabe verknüpft spielerisch Hintergrundinformationen über die Geschichte von Höhlenmalereien und Felsbildern mit der konkreten Filmhandlung und regt so zu einer fantasievollen Umsetzung an.



Anerkennung finden – Spuren hinterlassen

ARLO & SPOT erzählt auch von der Suche nach Anerkennung. In Arlos Familie etwa gibt es einen Steinturm, auf dem jedes Familienmitglied seinen Fußabdruck hinterlassen darf, wenn es etwas Besonderes geleistet hat. Nur von Arlo befindet sich noch kein Abdruck auf dem Turm. Der junge Dinosaurier verhält sich nicht so, wie sein Vater es sich von ihm wünschen würde. Arlo ist einfach zu ängstlich und deshalb in seiner Familie ein Außenseiter. Es dauert bis zum Ende des Films, bis auch er seinen Fußabdruck auf dem Turm verewigen darf und endlich die Anerkennung findet, die er sich schon so lange gewünscht hat.

Unterrichtsvorschlag: Spuren im Klassenzimmer

Auf großen bunten Tonpapier-Bögen (DIN A3) hinterlassen alle Schüler/-innen je einen farbigen Handabdruck (zum Beispiel mit Fingeralfarbe). Alle Bögen werden danach zusammengeklebt und als großes Bild im Klassenzimmer aufgehängt. Wichtig ist, dass kein Abdruck fehlt und jede/r Schüler/in Teil dieses Kunstwerks ist und seine/ihre „Spur“ im Klassenzimmer hinterlassen konnte.

Spurensuche im Pixar-Universum

ARLO & SPOT ist bereits der 16. computeranimierte Langfilm der Pixar-Studios. Manche Erzählweisen in diesem Film lassen Vergleiche mit älteren Filmen zu. Da gibt es etwa die T-Rex-Familie: Normalerweise wird diese Dinosaurierart als Bedrohung für andere Lebewesen gesehen. Hier jedoch erweist sie sich als friedliche Farmerfamilie, die von Velociraptoren drangsaliert wird. Ganz ähnlich wurden bereits in FINDET NEMO Haie eingesetzt. Die Meeresraubtiere waren riesig im Vergleich zu den winzigen Filmhelden – einem Clownfisch und einem Palettendoktorfisch. Und doch waren die Haie harmlos – weil sie beschlossen hatten, vegetarisch zu leben. In ARLO & SPOT kann Spot nicht sprechen – so wie Roboter WALL•E in dem gleichnamigen Film. In der ersten Hälfte von WALL•E wird daher kein Wort gesprochen, die Komik vermittelt sich allein durch die überraschend ausdrucksstarke und prägnante Mimik und Gestik der Maschine. Was wäre, wenn der Asteroid die Erde verfehlt hätte und die Dinosaurier nicht ausgestorben wären? So lautet die Ausgangsfrage in ARLO & SPOT. Bei der TOY STORY-Reihe stand eine ganz ähnliche Frage am Anfang des Films: Was wäre, wenn die Spielsachen im Kinderzimmer ein Eigenleben führen würden, solange niemand mit ihnen spielte? Beide Filme eröffnen durch diese Gedankenspiele eine neue Sichtweise. Und nicht zuletzt gibt es schon in TOY STORY einen Dinosaurier, wenngleich nur in einer Spielzeugausgabe.

Arbeitsblatt 6: Spurensuche im Pixar-Universum

Fragen zu Standfotos aus FINDET NEMO, WALL•E und TOY STORY 3 laden dazu ein, Querverweise und Ähnlichkeiten zwischen den Pixar-Filmen zu erkennen. Bei FINDET NEMO geht es um die gegen den Strich gebürstete Figur des Hais, bei WALL•E um die dialoglose Kommunikation, bei TOY STORY um die Hypothese, die dem Film zugrunde liegt.

Ein Blick hinter die Kulissen: Wie ARLO & SPOT entstand

ARLO & SPOT ist ein Computeranimationsfilm (oder eine so genannte CGI-Animation, wobei CGI für computer generated imagery steht). Diese Animationstechnik hat mittlerweile die bis in die 1980er Jahre vorherrschende Zeichentrickanimation weitgehend abgelöst, bei der jedes Einzelbild noch in Handarbeit gezeichnet wurde. Während die Animationskünstler/-innen auch heute noch am Computer in minutiöser Kleinarbeit festlegen, wie sich die Figuren bewegen sollen, können durch die CGI-Animation nicht nur aufwändige Kamerabewegungen nachgebildet werden, sondern auch fotorealistische Bilderwelten entstehen. So wurde bei ARLO & SPOT großer Wert darauf gelegt, die Natur so wirklichkeitsgetreu wie möglich wiederzugeben. Die Figuren hingegen sollten vergleichsweise abstrakt und comichaft aussehen – eine spannende Mischung aus Fantasie und Realitätsnähe.



**Informationsblatt:
Wie ARLO & SPOT entstand**

Auf diesen Informationsblättern sind mehrere Entwürfe abgebildet, die einen Einblick in die Entstehung von ARLO & SPOT geben. Zwei Aspekte stehen dabei im Mittelpunkt: Zunächst wird am Beispiel von Spot dargestellt, wie das Aussehen einer Figur festgelegt wird. Im Anschluss wird anhand eines Storyboard-Entwurfs und einer Lichtstudie gezeigt, in welche Phasen die Entstehung eines Animationsfilms eingeteilt ist.

**Unterrichtsvorschlag:
So hätte Spot auch aussehen können**

Mehrere Entwürfe auf dem Informationsblatt zeigen, wie Spot auch hätte aussehen können. Nun greifen die Schüler/-innen selbst zum Stift und entwerfen eigene Skizzen von Arlo & Spot. Diese Aufgabe eignet sich auch gut vor dem Kinobesuch und ist besonders interessant, wenn die Schüler/-innen die Filmfiguren noch nicht kennen. Dann reicht es aus, den Schülern/innen nur den Ausgangspunkt der Geschichte zu erzählen („In ARLO & SPOT geht es um die Freundschaft zwischen einem Dinosaurier, der sprechen kann, und einem wilden Menschenjungen.“). Die Fantasie der Kinder wird so am wenigsten eingeschränkt.

**Unterrichtsvorschlag:
Eine Knet-Figur basteln**

Wenn die Filmemacher sich auf einen Figurenentwurf festgelegt haben, wird dieser zunächst als Modell gebaut. Diesen Schritt können die Schüler/-innen nachvollziehen, indem sie eine Figur aus Knete basteln. Der aus dem Film bekannte Spot oder eine andere Filmfigur kann dabei als Vorlage dienen. Aber die Schüler/-innen sollten auch dazu animiert werden, sich von dieser zu lösen und kreativ eine eigene Figur zu entwickeln.

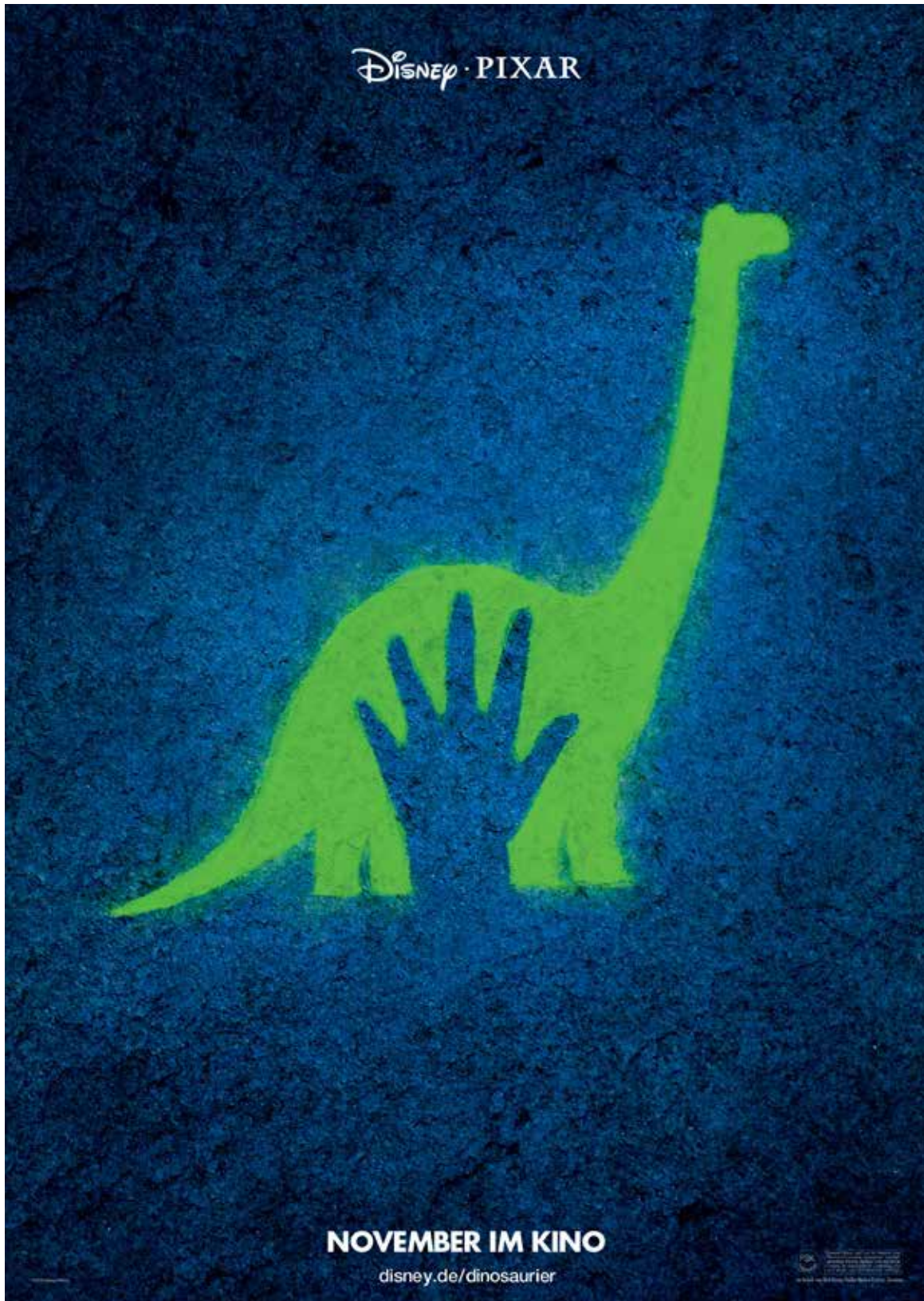
**Unterrichtsvorschlag:
Ein Daumenkino zeichnen**

Der komplexe Entstehungsprozess eines Computeranimationsfilms ist im Unterricht nicht reproduzierbar und zudem teils sehr abstrakt. Wie unbewegte Zeichnungen scheinbar zum Leben erweckt werden können, lässt sich aber auch mit einem einfachen Daumenkino zeigen. Wichtig ist bei der Gestaltung eines Daumenkinos, dass die Gegenstände oder Figuren, die animiert werden sollen, einfach gehalten sind. Ergänzend können die Schüler/-innen auch lernen, dass für eine Sekunde Kinofilm 24 Bilder notwendig sind.



Arbeitsblatt 1: Bevor wir ins Kino gehen

Hier siehst du das erste Filmplakat zu ARLO & SPOT.



Arbeitsblatt 1: Bevor wir ins Kino gehen

Welche Geschichte könnte der Film erzählen?

Wer könnten die Hauptfiguren des Films sein?

**Was könnte die Hauptfiguren verbinden?
Was könnten sie gemeinsam erleben?**

Zu welcher Zeit könnte der Film spielen?

Woran erinnert das Filmplakat?





Arbeitsblatt 1: Bevor wir ins Kino gehen

Geschichten zu Bildern erzählen

ARLO & SPOT ist ein Computeranimationsfilm. Doch bis der Film so aussieht wie im Kino gezeigt, ist es ein weiter Weg. Zuerst denken sich die Filmemacher eine Geschichte aus. Wenn beschlossen wurde, dass diese verfilmt werden soll, werden erste Zeichnungen des Films angefertigt. Mit diesen soll gezeigt werden, wie der Film später aussehen könnte. Hier seht ihr zwei dieser so genannten Konzeptzeichnungen:



Arbeitsblatt 1: Bevor wir ins Kino gehen

Bildet Kleingruppen und wählt eines der beiden Bilder aus. Denkt euch danach eine Geschichte um dieses Bild herum aus. Die folgenden Fragen können euch dabei helfen:

Wann und wo spielt die Geschichte?

Wer sind die Hauptfiguren?

Was zeichnet die Hauptfiguren aus? Wodurch werden sie einzigartig? Welche Eigenschaften haben sie?

In welchem Verhältnis stehen die Hauptfiguren zueinander? Mögen sie sich oder können sie sich nicht leiden?

Wie geht es den Hauptfiguren zu Beginn der Geschichte?

Welche Prüfungen müssen die Hauptfiguren bestehen?

Welche Abenteuer liegen vor ihnen?

Wie geht es den Hauptfiguren am Ende der Geschichte?

Stellt eure Geschichten danach in der Klasse vor. Erzählt sie so spannend wie möglich.

Vergleicht eure Geschichten nach dem Kinobesuch mit der in ARLO & SPOT.

Welche Ideen waren ähnlich?

Welche eurer Ideen hätten gut in den Film gepasst?



Arbeitsblatt 2: Dinosaurier

Kleines Dinosaurierlexikon

Apatosaurus

Mit einer Körperlänge von 21 bis 26 Metern und einem Gewicht von etwa 30 bis 35 Tonnen war der Apatosaurus eines der größten an Land lebenden Tiere. Der große Pflanzenfresser mit dem kleinen, schmalen Kopf bewegte sich auf allen Vieren fort und hatte einen langen Schwanz, der vermutlich nicht als Waffe eingesetzt wurde. Er lebte zumindest teilweise in Herden und war vor 156 Millionen Jahren bis vor 145 Millionen Jahren auf der Erde.

1877 wurde der Apatosaurus von Othniel Charles Marsh entdeckt. Heute zählt er zu den bekanntesten Dinosaurierarten. Skelette wurden im Westen der USA in den Bundesstaaten Colorado, Oklahoma, Wyoming und Utah gefunden.

In ARLO & SPOT sind Arlo und seine Familie Apatosaurier.

Tyrannosaurus Rex

Neben dem Apatosaurus war auch der Tyrannosaurus Rex, oft T-Rex abgekürzt, eines der größten an Land lebenden Tiere. Bis zu 12 Meter lang, bis zu 7 Tonnen schwer und bis zu 4 Meter hoch konnte der Fleischfresser werden. Er lief auf zwei kräftigen Beinen, hatte einen großen Kopf sowie einen schweren Schwanz (durch den das Gewicht des Kopfes wieder ausbalanciert werden konnte). Ob der T-Rex ein Jäger war, ist noch nicht sicher. Er könnte auch Aasfresser gewesen sein. Fundstellen finden sich in den USA. Der Tyrannosaurus Rex lebte vor 68 Millionen Jahren bis vor 66 Millionen Jahren.

In vielen Filmen gilt der T-Rex als bedrohliches Wesen. In ARLO & SPOT hingegen kommt ihm eine andere Rolle zu. Der Animationsfilm zeigt eine T-Rex-Familie als friedliche Farmer.

Velociraptor

„Schneller Räuber“ bedeutet der Name des vergleichsweise kleinen und sehr gewandten Dinosauriers. Nur 1 Meter hoch und bis zu 15 Kilogramm schwer war der bis zu 2 Meter lange Velociraptor. Obwohl er gefiedert war und Flügel hatte, konnte er nicht fliegen. Auf zwei Beinen jagte er seine Beute vermutlich in kleinen Rudeln und griff sie mit Krallen und Zähnen an.

Der Velociraptor lebte vor 85 Millionen Jahren bis vor 75 Millionen Jahren. Fossilien mit Abdrücken von ihm wurden in der Mongolei und in China gefunden.

In ARLO & SPOT sind die Velociraptoren die Schurken, die die T-Rex-Familie bedrohen.

Triceratops

Ein kurzes Horn auf der Schnauze und zwei Hörner über den Augen, die bis zu 1 Meter lang werden konnten, schmückten den Schädel des Dinosauriers, dessen Name „Dreihornesicht“ bedeutet. Der Pflanzenfresser war etwa 9 Meter lang und bis zu 10 Tonnen schwer. Ein großer Nackenschild befand sich am oberen Ende des Schädels und schützte den Dinosaurier vor Angriffen. Mit seinem Hornschnabel, der an den eines Vogels erinnert, konnte er Äste in Bodennähe gut abtrennen.

Der Triceratops lebte vor 70 Millionen Jahren bis vor 65 Millionen Jahren. Skelette von ihm wurden in den USA in Montana gefunden.

In ARLO & SPOT ist der Schamane ein Triceratops.



Arbeitsblatt 2: Dinosaurier

Die folgenden Aufgaben beziehen sich nur auf die oben vorgestellten Dinosaurierarten!



Die Dinosaurier lebten zur Zeit des Erdmittelalters. Dieses wird in drei Abschnitte unterteilt: in die Trias, den Jura und die Kreide. Ordne die beschriebenen Dinosaurier diesen Abschnitten zu.

Abschnitt des Erdmittelalters	Diese Dinosaurier lebten zu dieser Zeit
Trias (vor 252 Millionen Jahren bis vor 201 Millionen Jahren)	
Jura (vor 201 Millionen Jahren bis vor 145 Millionen Jahren)	
Kreide (vor 145 Millionen Jahren bis vor 65 Millionen Jahren)	

Ergänze die folgenden Sätze:

Der größte Dinosaurier war der _____.

Er war bis zu _____ Meter hoch und bis zu _____ Tonnen schwer.

_____ und _____ gehörten zu den größten

an Land lebenden Tieren.

Zu den Fleischfressern zählten _____ und _____,

zu den Pflanzenfressern _____ und _____.

Mit einem _____ konnte sich der Triceratops vor Angriffen schützen.

Der Name „Triceratops“ bedeutet _____.

Der Dinosaurier trägt diesen Namen, weil er _____.

Der _____ war nur bis zu 15 Kilogramm schwer.

Obwohl er einen sehr großen Schädel hatte, lief der Tyrannosaurus Rex

_____.



Arbeitsblatt 2: Dinosaurier

Dinosaurierbilder

Sucht im Internet nach Bildern, die diese Dinosaurier zeigen.

Tipp:
Verwendet für eure Suche die Kindersuchmaschine www.blindekuh.de.

Druckt ein Bild aus und klebt es in das entsprechende Feld.

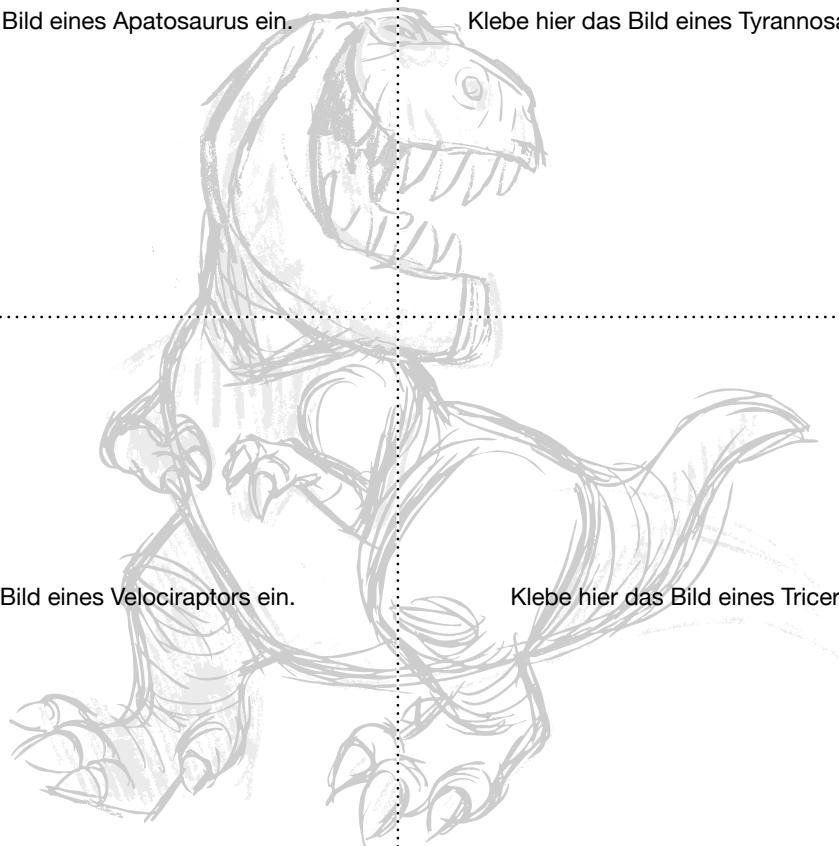


Klebe hier das Bild eines Apatosaurus ein.

Klebe hier das Bild eines Tyrannosaurus Rex ein.

Klebe hier das Bild eines Velociraptors ein.

Klebe hier das Bild eines Triceratops ein.



Vergleicht die Bilder der echten Dinosaurier mit denen in ARLO & SPOT. Welche Ähnlichkeiten und welche Unterschiede gibt es jeweils?

Arbeitsblatt 2: Dinosaurier

Wähle eine weitere Dinosaurierart, die du besonders interessant findest. Beschreibe knapp,

wie diese aussah,

was sie auszeichnete

und wann und wo sie lebte.

Überlege dir, welche Rolle diese Dinosaurierart in der Geschichte von ARLO & SPOT hätte spielen können.

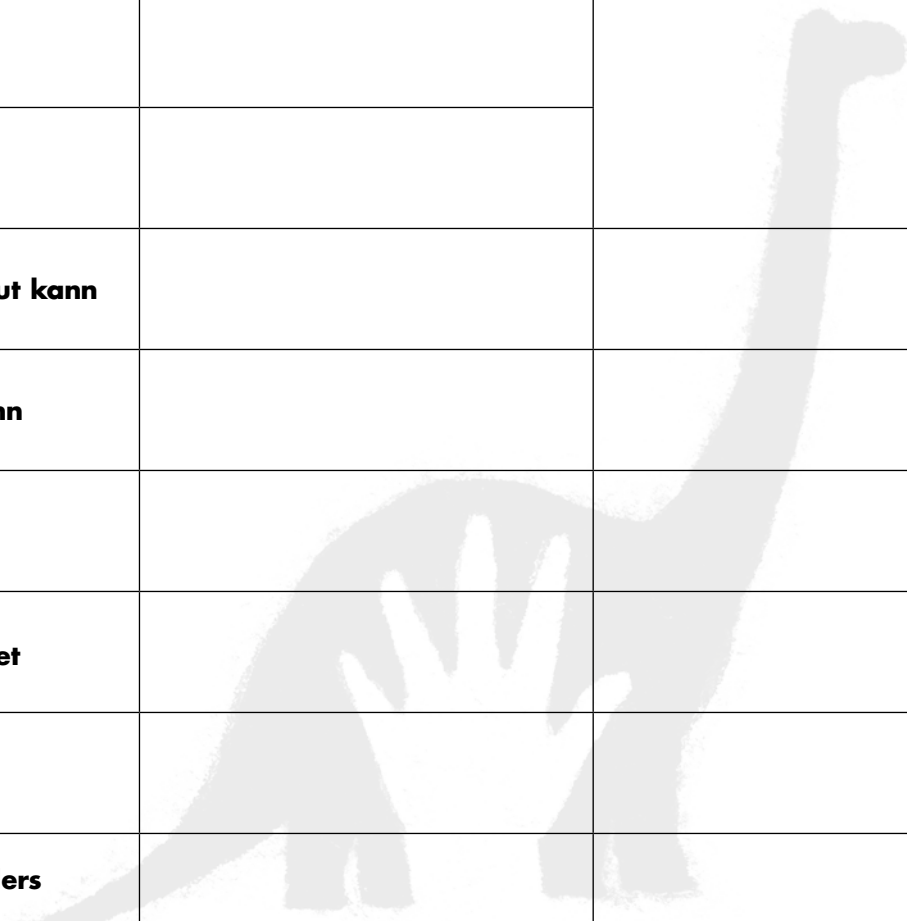
Male ein Bild von deinem Dinosaurier und stelle ihn in der Klasse vor.



Arbeitsblatt 3: Arlo & Spot

Erstelle je einen Steckbrief zu Arlo & Spot:

Das ist Arlo.

		Im Film wird dies deutlich, als ...
So alt ist er		
So sieht er aus		
Was er besonders gut kann		
Was er gar nicht kann		
Wovon er träumt		
Wovor er sich fürchtet		
Wer ihm besonders wichtig ist		
Ein Satz, der besonders gut zu ihm passt		

Arbeitsblatt 3: Arlo & Spot

Erstelle je einen Steckbrief zu Arlo & Spot:

Das ist Spot.

		Im Film wird dies deutlich, als ...
So alt ist er		
So sieht er aus		
Was er besonders gut kann		
Was er gar nicht kann		
Wovon er träumt		
Wovor er sich fürchtet		
Wer ihm besonders wichtig ist		
Eine Bewegung, die besonders gut zu ihm passt		

Arbeitsblatt 4: Eine abenteuerliche Reise

Nachdem Arlos Vater in den Fluten verschwunden ist, ist der junge Apatosaurus auf sich allein gestellt. Doch dann trifft er den Menschenjungen Spot und macht sich gemeinsam mit ihm auf den Weg, um wieder zurück nach Hause zu kommen.

Erzähle „Stationen“ der Geschichte von Arlo & Spot nach!

Welche Hindernisse und Gefahren erschweren Arlo & Spot die Reise? Und wie überwinden sie diese?

	Welche Hindernisse und Gefahren erschweren Arlo & Spot die Reise?	Wie überwinden sie diese?
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Arbeitsblatt 5: Die Geschichte einer Freundschaft

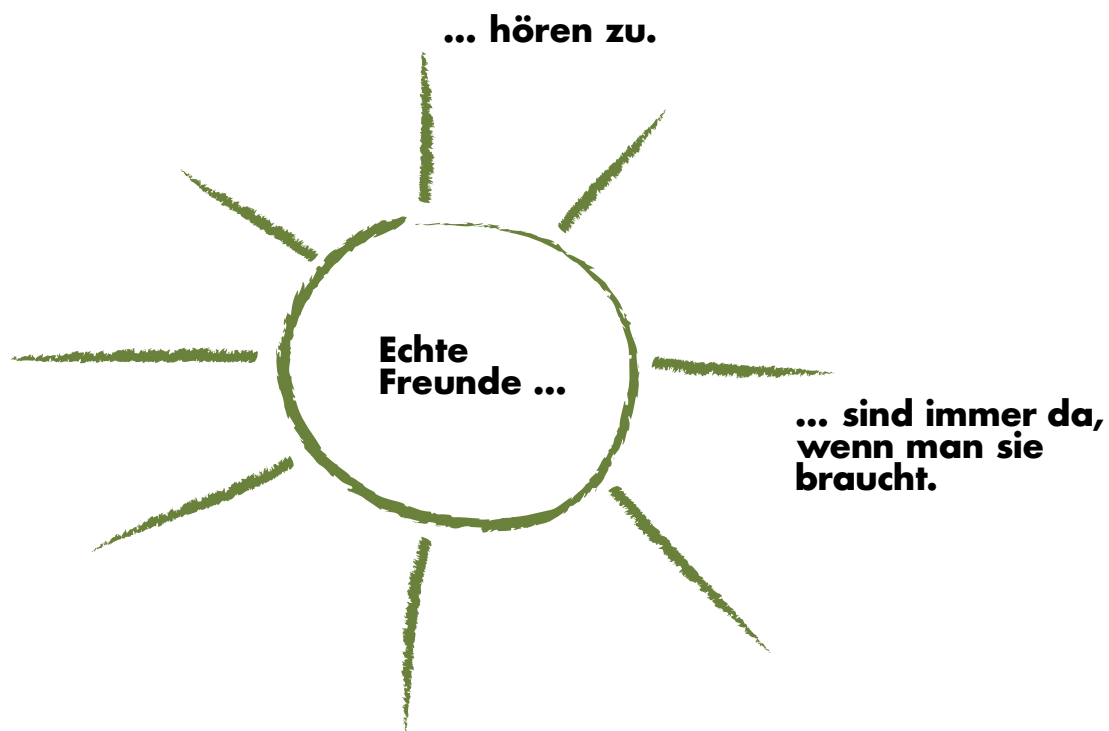
Echte Freunde ...

Was zeichnet einen guten Freund oder eine gute Freundin aus?

Schreibe auf, wie sich echte Freunde verhalten oder welche Eigenschaften sie haben.

(Du kannst auch mehrere Linien ergänzen!)

Trage deine Ergebnisse danach in der Klasse zusammen.



Arbeitsblatt 5: Die Geschichte einer Freundschaft

Ein besonderer Moment



Welche Gemeinsamkeiten entdecken Arlo & Spot in dieser Szene?

Wie verändert sich die Freundschaft zwischen Arlo & Spot dadurch?

Wie sprechen Arlo & Spot in dieser Szene miteinander?

Welche Beschreibungen zu Freundschaft (aus der vorherigen Aufgabe) passen gut zu dieser Szene?

Nenne eine andere Szene aus dem Film, die für die Freundschaft zwischen Arlo & Spot besonders wichtig ist. Begründe deine Antwort.

Arbeitsblatt 5: Die Geschichte einer Freundschaft

Höhlengemälde und Felsbilder

Das erste Poster zu ARLO & SPOT erinnert an alte Höhlenmalereien und Felsbilder.



Die ältesten bislang entdeckten Höhlenmalereien oder Felsbilder sind etwa 40.000 Jahre alt. Sie wurden in Spanien in der El-Castillo-Höhle sowie unter dem eingestürzten Felsüberhang Abri Castanet in Frankreich gefunden.

Vor allem Tiere wurden in den Höhlenmalereien oder auf den Felsbildern dargestellt. Zu sehen waren beispielsweise Wildpferde und Rinder, Auerochsen oder Mammuts. Menschen wurden hingegen eher selten gezeigt. Wurden mehrere Tierbilder nebeneinander gezeichnet, entstand sogar eine kleine Bildergeschichte oder der Eindruck einer Bewegung. Ein besonderer Fund wurde 1994 gemacht: Mehr als 400 sehr gut erhaltene Tierdarstellungen haben Forscher in der Chauvet-Höhle in Frankreich entdeckt.

Höhlenmalereien und Felsbilder wurden teils in die Wände geritzt und gemeißelt, teils gemalt. Zum Auftragen der Farbe wurden Zweige, Tierfelle oder Finger verwendet. Als Farbe dienten Holzkohle oder zerriebene Ockerstücke, die mit Wasser oder Spucke vermischt wurden und auch mit Blasrohren (etwa aus Knochen) an die Wände gesprüht werden konnten. Einige Bilder zeigen Handabdrücke – so wie auf dem Poster von ARLO & SPOT. Dazu haben die frühen Künstler/-innen ihre Hände als Schablone eingesetzt und die Farbe drumherum gesprüht.

Stell dir vor, Spot würde seine Erlebnisse mit Arlo als Höhlenmalerei oder Felsbild festhalten.

Wie könnten diese Bilder aussehen?

Zeichne ein großes Bild im Stil einer Höhlenmalerei und erzähle darin die Geschichte von Arlo & Spot nach.

Tipps:

- So lässt du das Blatt, auf das du zeichnest, alt wirken: Lege es auf ein Backblech, streiche es mit schwarzem Tee ein und lass diesen etwa 5 Minuten einziehen. Schiebe das Backblech mit dem Papier für weitere 5 Minuten in einen auf 100 Grad vorgeheizten Backofen. (Bitte deine Eltern oder einen anderen Erwachsenen, dir dabei zu helfen!). Vorsicht, das Backblech ist sehr heiß, wenn man es aus dem Ofen holt. Warte mit dem Zeichnen, bis das Papier abgekühlt ist.
- Benutze vor allem Farbtöne wie Rot, Ocker oder Schwarz.
- Stelle Figuren nur in Umrissen dar.
- Du kannst deine Hände auch als Schablonen einsetzen.

Arbeitsblatt 6: Spurensuche im Pixar-Universum

ARLO & SPOT wurde vom Filmstudio Pixar hergestellt. Dort werden ausschließlich Computeranimationsfilme gedreht. Für zahlreiche Filme wurde Pixar bereits mit einem „Oscar“ ausgezeichnet, zum Beispiel für FINDET NEMO, DIE UNGLAUBLICHEN, RATATOUILLE oder WALL•E.

Übrigens: Mit TOY STORY entstand 1995 bei Pixar der erste lange Computeranimationsfilm. Vorher wurden mit dieser Technik nur Kurzfilme gedreht.

Manchmal erinnert ARLO & SPOT an ältere Pixar-Filme. Gehen wir auf eine kleine Spurensuche!



Kannst du dich an die drei Haie aus FINDET NEMO erinnern?

Beschreibe, wie sie aussehen!

Wie groß sind sie im Vergleich zu den Filmhelden?

Was befürchtet man, wenn man sie zum ersten Mal sieht?

Aber wie verhalten sie sich dann? Wie gefährlich sind sie wirklich?

Vergleiche die Rolle der Haie aus FINDET NEMO nun mit der T-Rex-Familie aus ARLO & SPOT. Welche Ähnlichkeiten gibt es? Achte auch auf die Körperhaltung und die Größenverhältnisse.

Arbeitsblatt 6: Spurensuche im Pixar-Universum



Denke nun an die Abenteuer des Roboters WALL•E, der fast allein auf der Erde lebt und dort für Ordnung sorgt.

Wie viele Dialoge gab es in der ersten Hälfte des Films von WALL•E?

Wie konnte WALL•E mit den anderen Robotern im Film sprechen?

Mit welchen Mitteln wurde gezeigt, wie WALL•E und die anderen Roboter sich fühlen und was sie empfinden? Erkläre dies anhand des Fotos, auf dem WALL•E, der gerade mit seinen Ketten den Boden des Raumschiffs schmutzig gemacht hat, auf einen kleinen eifrigen Putzroboter trifft.

Vergleiche WALL•E nun mit ARLO & SPOT: Wie verständigen sich Arlo & Spot? Spielt gesprochene Sprache eine wichtige Rolle in ARLO & SPOT?

Arbeitsblatt 6: Spurensuche im Pixar-Universum



Denke nun an die TOY STORY-Filme. Was wäre, wenn dein Spielzeug lebendig wäre und sich bewegen könnte, sobald du nicht im Zimmer bist? So lautete die Ausgangsfrage dieser Filme.

Übrigens: In der TOY STORY-Reihe gab es auch schon mehrere (Spielzeug-)Dinosaurier.

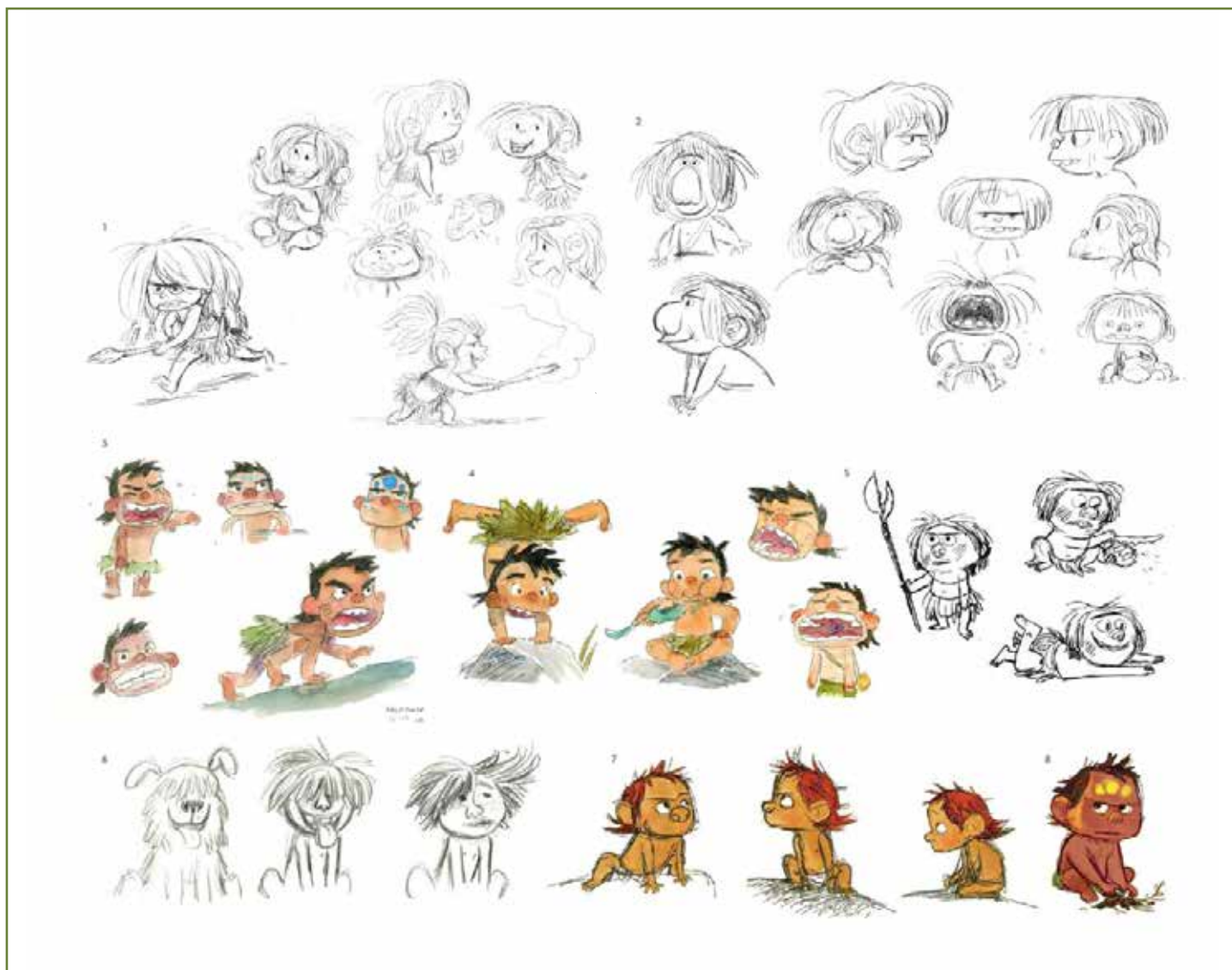
Vergleiche TOY STORY nun mit ARLO & SPOT. Ergänze die Frage, die diesem Film zugrunde liegt:
Was wäre, wenn ...

Ein Blick hinter die Kulissen: Wie ARLO & SPOT entstand

Wie soll Spot aussehen?

Am Anfang steht die Frage: Wie sollen Arlo & Spot, die Helden des Films, eigentlich aussehen?

Zunächst werden viele Skizzen angefertigt, um Ideen zu sammeln. Hier siehst du eine Auswahl der Entwürfe. Ist eine dieser Figuren hier etwa Spot?



Noch sehen all diese Figuren noch nicht so aus wie Spot, den wir aus dem Film kennen. Oder doch? Sieh genau hin: Die Figur unten links zum Beispiel hat schon ähnlich strubbelige Haare wie Spot. Und die bunte Figur in der Mitte verhält und bewegt sich schon ein wenig wie er.

Ein Blick hinter die Kulissen: Wie ARLO & SPOT entstand

Wie soll Spot aussehen?

So entsteht aus vielen Entwürfen irgendwann eine neue Figur. Erst wieder nur als Zeichnung ...



... und danach auch als echtes Modell. Auf diesem Foto seht ihr eine Skulptur von Spot. Diese unbewegliche Figur wird auch verwendet, um die Figur in einem Computerprogramm zu zeichnen und „nachzubauen“. Sie ist die Vorlage für die Figur Spot im Film.



Und so sieht
Spot dann im fertigen
Film aus.



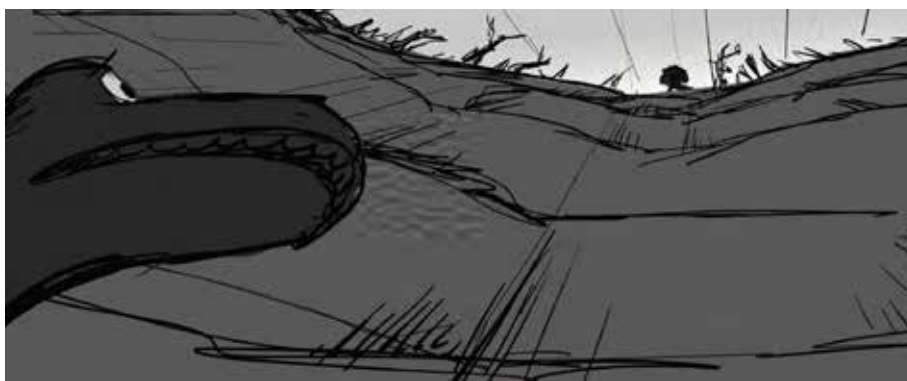
Ein Blick hinter die Kulissen: Wie ARLO & SPOT entstand

Von der Skizze zum fertigen Film

Es ist ein langer Weg, bis ein Computeranimationsfilm wie ARLO & SPOT fertig gestellt ist. Wenn beschlossen wurde, wie die Figuren aussehen sollen, entsteht nach dem Drehbuch (in dem die Geschichte des Films aufgeschrieben ist) ein so genanntes Storyboard.

Dieses besteht aus ganz vielen Skizzen, die meist sehr grob gehalten sind. Das Storyboard sieht wie der Entwurf eines Comics aus. Es zeigt, aus welchem Blickwinkel wir die Figuren in den Szenen des Films sehen sollen, und legt die Reihenfolge der Bilder fest.

Ein Storyboard-Bild sieht zum Beispiel so aus:

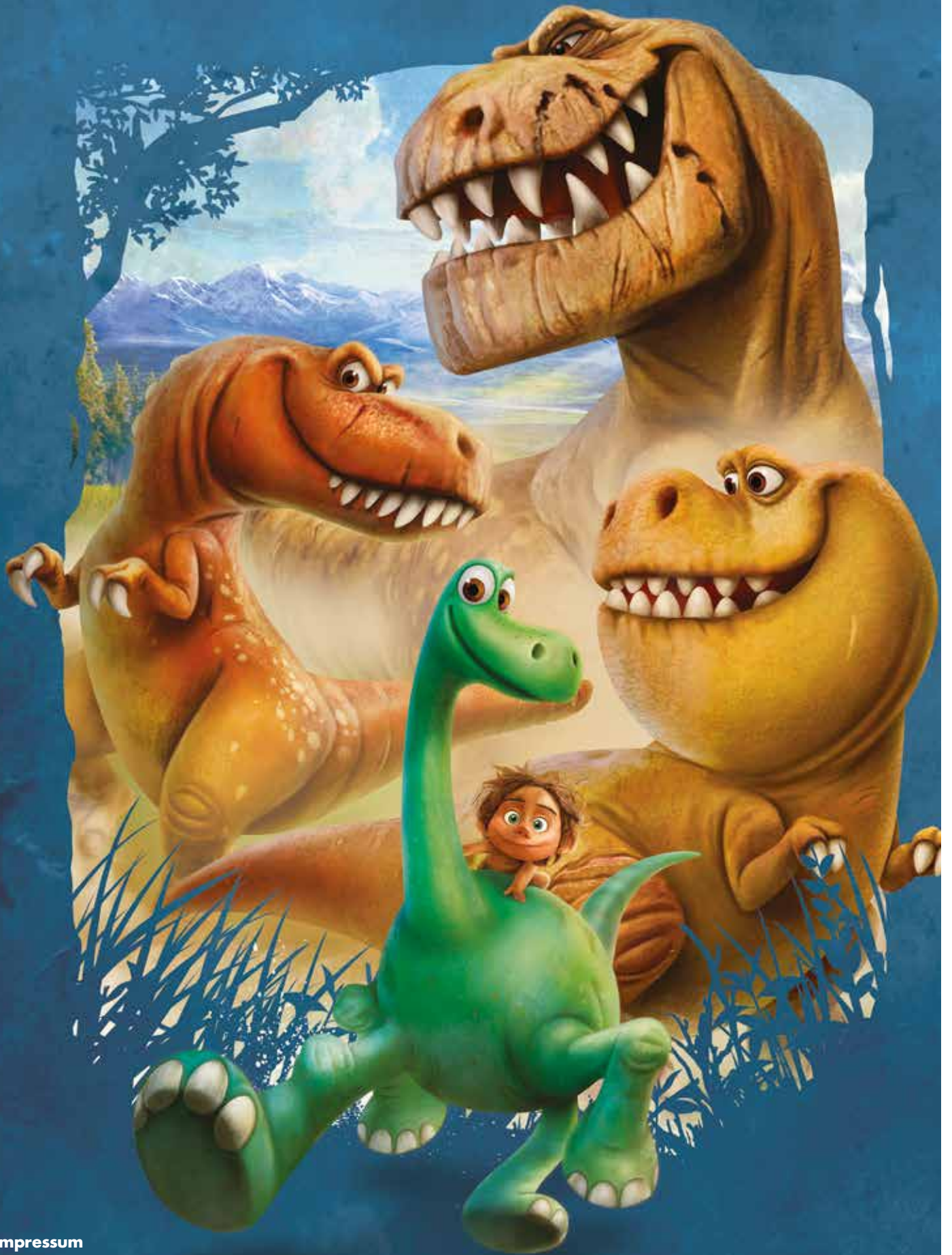


In einem nächsten Schritt wird ausprobiert, wie das Bild in Farbe aussehen könnte. Zum Beispiel so:



Dieses Bild zeigt nun schon mehr Details. Wichtig ist hier vor allem, woher das Licht kommen soll. Achte auf Spot. Siehst du den Lichtkranz hinter ihm? Was könnte dieser bedeuten?

Konzeptzeichnungen wie diese dienen später als Vorlage für die Computeranimation und sind oft ganz ähnlich auch im fertigen Film zu sehen.



Impressum

Herausgeber:

The Walt Disney Company (Germany)
Kronstadter Straße 9 · 81677 München
Telefon: 089/99340-0

Bildnachweise:

The Walt Disney Company (Germany)

Text und Konzept:

Stefan Stiletto
stiletto@filme-schoener-sehen.de