

informiert PädagogInnen über aktuelle Kinofilme
bietet Diskussionsansätze auf Grundlage der Lehrpläne
liefert thematische und ästhetische Hintergrundinformationen zur Filmbesprechung

Louis & Luca – Das große Käserennen

Originaltitel: Solan og Ludvig – Herfra til Flåklypa. **Regie:** Rasmus A. Sivertsen. **Drehbuch:** Karsten Fullu, nach einer Vorlage von Kjell Aukrust. **Kamera:** Morten Skallerud & Janne K. Hansen. **Schnitt:** Rasmus A. Sivertsen. **Szenenbild:** Are Austnes. **Musik:** Knut Avenstroup Haugen. **Animation:** Animationsstudio Qvisten. **Kinostart:** 12.10.2017 (DE). **Verleih:** Kinostar Filmverleih (DE). **Länge:** 78:21 Min. (24 fps). **FSK:** ohne Altersbeschränkung. **FBW:** besonders wertvoll.

IKF-Empfehlung:

- Alter:** ab 6 Jahren
Klassen: Grundschule, Sek I (Jg. 5-7)
Fächer: Deutsch, Kunst, Musik, Sachunterricht, Religion
Themen: Freundschaft, Wettbewerb, Erfindungen, Animationsfilm, Technik, Zusammenleben



Inhalt

Der Stop-Motion-Trickfilm „LOUIS & LUCA – DAS GROßE KÄSERENNEN“ des norwegischen Regisseurs Rasmus A. Sivertsen handelt von der Rivalität zwischen den Einwohnern der Dörfer Flåklypa und Slidre, die keinen Wettbewerb scheuen, um sich miteinander messen zu können. Wer kann einen Laib Käse am schnellsten ohne ein motorisiertes Fahrzeug über eine querfeldein verlaufende Rennstrecke transportieren? Das letzte zwischen den beiden Dörfern ausgetragene Rennen vor 68 Jahren endete „nur“ unentschieden. Grund genug für die Elster Louis, den Molkereibesitzer Clifford aus Slidre zu einer Neuauflage des Käserennens herauszufordern. In seinem Übermut bietet Louis im Falle seiner Niederlage Haus und Werkstatt seines Freundes Alfie als Preis für Clifford an. Clifford seinerseits setzt die eigene Molkerei als Gewinn ein. Erst im Laufe des drei Tage dauernden Rennens beichtet Louis dem Erfinder Alfie den hohen Preis im Falle einer Niederlage, doch nachdem Alfie Clifford nicht zur Rücknahme der vertraglich festgelegten Prämie bewegen kann, verhilft er dank seines enthusiastischen Erfindergeistes Louis` Team, zu dem auch der tollpatschige Igel Luca gehört, beinahe zum Sieg. Doch auch Cliffords Team erringt den Sieg in dem abenteuerlichen Rennen durch Stolperwald und Höllenschlund, Bärenwald und über einen alpinen Berg trotz der Hilfe des Gorillas Emanuel Desperados nur beinahe –denn das Rennen endet wiederum unentschieden. Jedoch nur dank Louis, der, obschon scheinbarer Sieger, im letzten Moment den eigenen Käse ein kleines Stück von der Ziellinie zurück auf dieselbe Höhe des gegnerischen Käses schiebt und so das Unentschieden herstellt – aus Mitleid mit Clifford, der angesichts seiner Niederlage und des drohenden Verlustes seiner Molkerei bitterlich weint. So beweist Louis, dass er aus den Erfahrungen während des Rennens gelernt hat: Freundschaft und Empathie gegenüber anderen zählen im Leben weitaus mehr als blinde Rivalität und vergänglicher Siegesruhm.

Didaktisches Arrangement

Der Film eignet sich für Familien und Kinder, in der Schule kann er bis Klasse 6/7 in gemeinschaftskundlichen Fächern, im Deutschunterricht und im Fach Medienkunde gewinnbringend eingesetzt werden.

Das folgende Lernarrangement berücksichtigt die drei wesentlichen Themenschwerpunkte der Filmhandlung:

1. Wettbewerbe/Wettkämpfe
2. Erfindungen
3. Freundschaft

Die Aufgaben können je nach Vorlieben der Lehrkräfte bzw. Zusammensetzung und Besonderheit der Lerngruppe in Partner- oder Gruppenarbeit erledigt werden. Unter besonderer Berücksichtigung der vom Film anvisierten Altersgruppe sind oft gestalterische Aufgaben bevorzugt gewählt und in Form eines Arbeitsblattes umgesetzt worden. Die konkreten Fragestellungen sind den im Anhang beigefügten Arbeitsblättern zu entnehmen.

Thema 1: Wettbewerbe/Wettkämpfe

Das Thema wird entfaltet, indem die Schülerinnen und Schüler zunächst von ihren eigenen, lebensweltlichen Erfahrungen mit Wettbewerben bzw. Wettkämpfen berichten. Dies kann Wettkämpfe aus verschiedenen Bereichen wie Sport oder Kultur betreffen. Danach werden nach vorgegebenen Kriterien die vorgestellten Wettbewerbserfahrungen der Kinder mit dem im Film realisierten Wettkampf, dem Käserennen verglichen. Folgende Vergleichskriterien, die selbstverständlich reduziert oder erweitert werden können, sind denkbar: Art des Wettkampfs, Regeln, Motivation der Teilnehmer, Teilnehmer/Teams, Vorbereitung/Training, Verlauf des Wettkampfs (Strecke, Gefahren, Hindernisse. etc.), Ergebnis, Preise. Dadurch kann der Filminhalt gut rekapituliert und gesichert werden. Abschließend sollen die Schüler entscheiden, ob sich die Teilnehmer nach den Erfahrungen des Käserennens noch einmal für diesen Wettkampf anmelden würden.



Thema 2: Erfindungen

Erfindungen spielen in diesem Film eine entscheidende Rolle, denn ohne seinen Freund, den Erfinder Alfie, würde Louis es nicht schaffen, die vielen Rückschläge zu verkraften, die sein Team während des Rennens erleidet. Alfie vereitelt zunächst den kuriosen Fehlstart seines Teams, indem er Teile des auseinandergefallenen Fahrzeugs zu Sprungfedern umfunktioniert, wodurch der Vorsprung Cliffords schmilzt. Des Weiteren baut er eine Brücke über eine gefährliche Schlucht und konstruiert eine Käsemaschine, nachdem Clifford ihm den einzig verbliebenen Käselaib geraubt hat und zunächst wie der sichere Sieger aussieht. So bleibt Louis' Team weiter im Rennen und kann schließlich mithilfe eines Flugapparates das enteilte gegnerische Team noch vor der Ziellinie abfangen. Zur Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler für dieses Thema sollen sie wiederum von eigenen Erfahrungen mit – aus ihrer Sicht wichtigen – Erfindungen ausgehen, indem sie drei Erfindungen erklären, die sie auf eine einsame Insel mitnehmen würden. Als nächstes erfolgt die Nennung und Bewertung wichtiger Erfindungen zum Gewinn des im Film thematisierten Käserennens. Sodann erfolgt wiederum der Blick auf die reale Welt, indem die Schülerinnen und Schüler sowohl aus ihrer Perspektive nützliche Erfindungen zeichnen als auch abschließend vorgegebene Erfindungen wie Flugzeug, Auto und Handy kritisch beurteilen, indem sie deren nützliche und schädliche Wirkungen reflektieren.



Thema 3: Freundschaft

Das wichtigste Thema des Films ist die Freundschaft. Ohne echte Freunde wie Luca und Alfie hätte Louis keine realistische Siegchance und würde, was noch schlimmer wäre, aus den Erfahrungen des Rennens keinerlei sinnvolle Lehren für seine weitere Lebensgestaltung und den angemessenen Umgang mit anderen Menschen ziehen können. Alfie ist der von Beginn der Handlung an wahre Freund Louis', der diesem seinen Stolz und Übermut nachsieht und ihm sogar den unüberlegt hohen Einsatz seiner Existenzgrundlage (Haus und Werkstatt) verzeihen kann. Dieses Verhalten bewirkt, dass Louis selbst-reflektiert den eigenen Übermut als Fehler erkennt und so auch wahre Freundschaft und

Empathie für andere schließlich wichtiger erachtet als den selbstsüchtigen Sieg im Käse-
rennen. Zur Erarbeitung dieses Themas sammeln die Schülerinnen und Schüler zunächst
Merkmale wahrer bzw. echter Freunde, die sie z.B. in Form einer Mind-Map auflisten
können.

In einem weiteren Schritt reflektieren und vergleichen sie die scheinbar identische
Anfangs- und Schlussequenz des Films, die Louis und Alfie bei einer Dachreparatur zeigt
(siehe Abb. unten), und anhand der Louis´ Entwicklung zum wahren Freund deutlich
wird. Während er zu Beginn des Handlung noch selbstsüchtig und egoistisch wirkt und
nur den eigenen Ruhm verfolgt, äußert er am Schluss des Films, ein wahrer Champion
brauche keine Aufmerksamkeit, Rekorde oder Prämien. Daraus erwächst für die
Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, anhand von vorgegebenen Filmzitate die schritt-
weise Entwicklung Louis´ hin zu einem wahren Freund nachzuvollziehen.

Ausgewählte Filmzitate (weitere Zitate siehe Arbeitsblatt im Anhang):

„Ein wahrer Champion braucht keine Aufmerksamkeit, Rekorde oder Trophäen. Das
Wichtigste ist, dass er sich selbst kennt.“ (Louis während der Dachreparatur am
Ende des Films zu Alfie)

„Solange wir uns haben, ist alles gut.“ (Alfie fasst wieder Mut vor dem Bau des
Flugzeugs)

„Wie hast du das gemacht? – Weißt du, Louis, unser Team hat vielleicht mehr als
einen Champion!“ (Herstellung eines neuen Käselais mit Alfies Käsemaschine, die
Hoffnung auf Sieg kehrt zurück)

„Gewinnen ist nicht alles. Wichtig ist, wohlbehalten anzukommen und schöne
Geschichten zum Erzählen parat zu haben.“ (Alfie am Abend des ersten Wettkampf-
tages kurz vor Louis´ Beichte)



Literaturhinweise

Thema Animationsfilm:

AMMANN, Daniel & FRÖHLICH, Arnold (Hg.) (2008). *Trickfilm entdecken*. Animationstechniken im Unterricht. Zürich: Verlag Pestalozzianum.

Grasse, Patrick (2011). *Trickfilmstudio RU*. Trickfilme im Religionsunterricht gestalten und präsentieren. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Web-Tipps

<http://louisundluca-dasgrossekaeserenennen.de>: Film-Website des deutschen Verleihs

Lehrplanbezüge

Beispielhaft möchten wir Sie hier auf einige mögliche Lehrplanbezüge für die Grundschule in Hessen hinweisen (thematisch besonders wichtige Stichworte sind fett hervorgehoben). Der Film ist selbstverständlich auch im Rahmen vergleichbarer Lehrplaneinheiten anderer Jahrgangsstufen, Schularten und Bundesländer einsetzbar.

Deutsch:

Handlungsbereich: *Erzählen und Geschichten schreiben*. Nach Vorgaben erzählen: „Zu Bildern/Fotos/Geräuschen/Musik/**Filmen** Erlebnisse, Erfahrungen, Erinnerungen beisteuern und aufschreiben“; „Vorgeschichte/Fortsetzungen/Alternativen zu Texten/Textfragmenten ausdenken“.

Handlungsbereich: *Lesen und mit Literatur umgehen*. – Literatur zusammenstellen: „Ein Thema durch verschiedene Textsorten (und damit Ausdrucksformen) repräsentieren“. Vorschlag für Exkurs: „Die Merkmale verschiedener literarischer Formen (Märchen, Fabeln, Sagen, Legenden, Schwänke) herausstreichen“. – Literatur kreativ gestalten: „**Steckbriefe** zu Figuren (aus Bilderbüchern, Kinderromanen, Märchen) verfassen“ (Vorschlag für Exkurs: Merkmale für Personenbeschreibung erarbeiten“); „Geschichten/Romane in Szenenfotos darstellen; Texte verfilmen“ (Vorschlag für Exkurs: „Elemente der **Filmsprache** kennenlernen: Perspektive; Schnitt; Montage“)

Ästhetische Bildung: Kunst

Themenbereich: *Geschichten, Märchen, Comics*. Thematische Möglichkeit: Das Leben von Kindern im Märchen; Wünsche und Zauberkraft (z.B. „**starke Typen**: Märchen-, Phantasie- und Comicfiguren, die für Stärke, Klugheit, Tapferkeit, Unverwundbarkeit usw. stehen“). Thematische Möglichkeit: **Abenteuer** und Traumreisen (z.B. „erlebte und erfundene Reisen“).

Themenbereich: *Medien*. Thematische Möglichkeit: **Sendungen für Kinder** (z.B. Serien für Kinder, **Trickfilm**).

Themenbereich: *Natur und Umwelt*. Thematische Möglichkeit: **Tiere** (z.B. „Tierfiguren aus Märchen, Bilderbüchern, Comics verändern“).

Ästhetische Bildung: Musik

Thema: *Gefühle und Stimmungen* (3./4. Schuljahr). Anregungen und Beispiele (Musik-bezogene Tätigkeiten): „Durch Musik erzeugte Stimmungen in **Film** und Werbung entdecken“.

Ev. Religion

Erfahrungsbereich: *Gemeinschaft mit anderen*. Lernfelder: Ich bin nicht allein (1./2. Schuljahr); Zuwendung erfahren - Ablehnung aushalten (1./2. Schuljahr); Angst haben - Vertrauen gewinnen (3./4. Schuljahr); Glücklich sein - glücklich machen (3./4. Schuljahr); Allein kann keiner leben - Gaben und Aufgaben (3./4. Schuljahr).

Sachunterricht

Lernfeld: Zusammenleben. Ziel: „Im 3./4. Schuljahr beschäftigen sie sich zunehmend mit dem Leben von Kindern/ Menschen in anderen Ländern und/ oder zu anderen Zeiten, anderer Herkunft und/ oder anderen Glaubens und/ oder anderen körperlichen und geistigen Fähigkeiten und erfahren so von der **Unterschiedlichkeit der Kinder/ Menschen** in dieser Welt. Sie sollen dabei eine Haltung entwickeln, die Unterschiede toleriert und gleiche Rechte für alle fordert.“

Lernfeld: Technik. Ziel: „Im 3./4. Schuljahr tritt zweckorientiertes **Konstruieren und das Lösen einfacher technischer Probleme** hinzu (Transport von Lasten, Einsatz von Energie). Technik soll den Kindern als Werk des Menschen bewußt werden. Das technische Interesse ist bei Mädchen und Jungen gleichermaßen zu fördern.“

Lernfeld: Raum. Ziel: „Im 3./4. Schuljahr lernen die Kinder bei der Planung und Durchführung eigener Vorhaben (...), **Karten** (Stadtpläne, Landkarten) zu lesen und zu verstehen und ihre räumliche Umgebung zu erkunden.“

Lernfeld: Zeit. Anregungen und Beispiele: Mit Zeit umgehen/**Zeit messen** „Natürliche "Zeitgeber" (Herzschlag, Tag und Nacht, Jahreszeiten) suchen“; „Zeitlängen ohne Uhr feststellen und vergleichen.“

Fächerübergreifendes Aufgabengebiet: Medienerziehung

Inhaltlicher Schwerpunkt: Über Medien reflektieren. Beispiel: „Gemeinsam einen **Film** auswählen, ansehen und diskutieren“.

Hintergrund: Die Welt von Flåklypa

Flåklypa ist eine fiktive, norwegische, ländliche Gemeinde, geschaffen aus der Feder des norwegischen Autors und Künstlers Kjell Aukrust, bewohnt von einer Vielzahl Cartoon-artiger, eigentümlicher Charakteren.

Im Film *Hintertupfinger Grand Prix* ist die Beschreibung des Ortes:

„Siebenunddreißig Meilen nördlich, leicht östlich und hinauf, liegt Flåklypa, ein kleines Bergdorf unter dem blauen Himmel – Mit einer dampfbetriebenen Käsefabrik, einem Campingplatz, einer Lokalzeitung und einem privatem Fernsehsender. Offen für alle wehenden Winde, weit weit oben, wo die Morgensonne über die große Schlucht steigt, wohnen der Fahrrad-Mechaniker und Erfinder Alfie Clarke und seine zwei Assistenten.“

Die Figuren entstanden ursprünglich 1954 in der Humor Spalte des Armed Forces Journal, wo Aukrust als Zeitungscartoonist angestellt war. In der Spalte entwickelte er eine Reihe erfundener und humorvoller Charaktere, die Flåklypa bevölkern. 1960 wurde die Spalte in Flåklypa Tidende umbenannt. Die Geschichten wurden als fiktive Zeitungsartikel, mit absurden, populären Witz und viel Sozialsatire geschrieben. Zu den Bewohner[n] Flåklypas gehören der Fahrradmechaniker Alfie Clarke, Louis Gundersen, Igel Luca und Molkereiassistent Emanuel Desperados.

Die Flåklypa Tidende wurde später gesammelt und in verschiedenen Formen veröffentlicht unter anderem in einer Unabhängigen Besatzungszeitung, in Kolumnen von Tageszeitungen und im Radio im Søndagsposten NRK.

Kjell Aukrust veröffentlichte mehrere Flåklypa Bücher, unter anderem *Menschen und Tiere* (1959) und *Flåklypa* (1962). 1983 wurde das *Flåklypa Ballet* in der norwegischen Staatsoper aufgeführt, mit der Musik von Frode Thingnæs und einer Choreographie von Toni Herlofson und Gro Rakeng.

1975 kam der beliebte Film *Hintertupfinger Grand Prix* in die Kinos, er basiert auf Aukrusts Charakteren und seiner Welt. Ivo Caprino war Regisseur und verantwortlich für die Animationen, das Drehbuch kam von Kjell Aukrust, Kjell Syversen, Remo Caprino und Ivo Caprino während Bjarne Sandermose sich um die Modelle kümmerte. Der Film war der größte Norwegische Film und Video Erfolg. Er wurde auch in viele andere Länder verkauft.

Einige der Charaktere[,] die das Dörfchen Flåklypa bevölkern[,] bilden außerdem die Basis für den ersten handgezeichneten Trickfilm Norwegens in Spielfilmlänge, *Sonny der Entendetektiv*, 1998. Dieser spielt allerdings in Oslo und Alvdal.

In den letzten Jahren wurden Computerspiele mit den Flåklypa Figuren entwickelt. Auch die Animationsfilme *Louis und Luca und die Schneemaschine* (2013) sowie *Solan und Ludvig – Von hier nach Flåklypa* (2015) wurden von Aukrusts Geschichten inspiriert.

Quelle: Kinostar Filmverleih (Presseheft)

Arbeitsblatt zu Thema 1: Wettbewerbe/Wettkämpfe

1. Erzählt von eigenen Erfahrungen, die ihr bei der Teilnahme an verschiedenen Wettkämpfen gemacht habt, z.B.: Warum habt ihr teilgenommen? Wie habt ihr euch vorbereitet? Wie ist der Wettkampf verlaufen, was habt ihr Besonderes erlebt? Würdet ihr noch einmal teilnehmen wollen?
2. Vergleicht eure Erfahrungen mit den Erfahrungen der Teilnehmer am Käserennen, indem ihr die Tabelle ausfüllt und eure Ergebnisse vorstellt und diskutiert!

Eigene Erfahrungen	Wettkämpfe	Erfahrungen der Teilnehmer am Käserennen
	Art des Wettkampfs	
	Regeln	
	Motivation zur Teilnahme	
	Teilnehmer/Teams	
	Vorbereitung/Training	
	Rennverlauf (Strecke, Gefahren, Ereignisse, ...)	
	Ergebnis/Sieger	
	Preise/Prämien	

3. Werden die Teilnehmer am Käserennen sich noch einmal für einen Wettkampf anmelden? Notiere in die Sprechblase die Entscheidung der jeweiligen Teilnehmer!

Louis 

Oliver Clifford 

Luca 

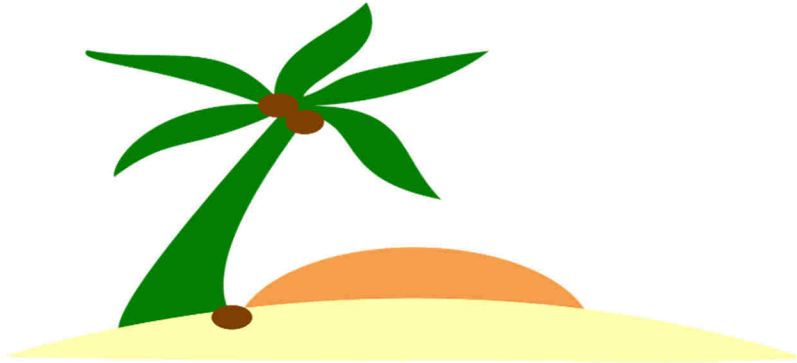
Emanuel Desperados 

Alfie 

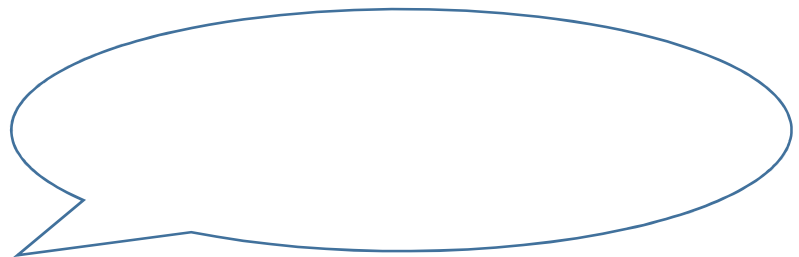
Owen Sullivan 

Arbeitsblatt zu Thema 2: Erfindungen

1. Notiere in das Bild drei Erfindungen, die du mit auf eine einsame Insel nehmen würdest! Begründe kurz!



2. Welche Erfindungen sind im Film wichtig, wozu dienen sie? Wer ist dafür zuständig? Wem nutzen sie? – Schreibe darüber eine kurze Rede aus Sicht des Erfinders!



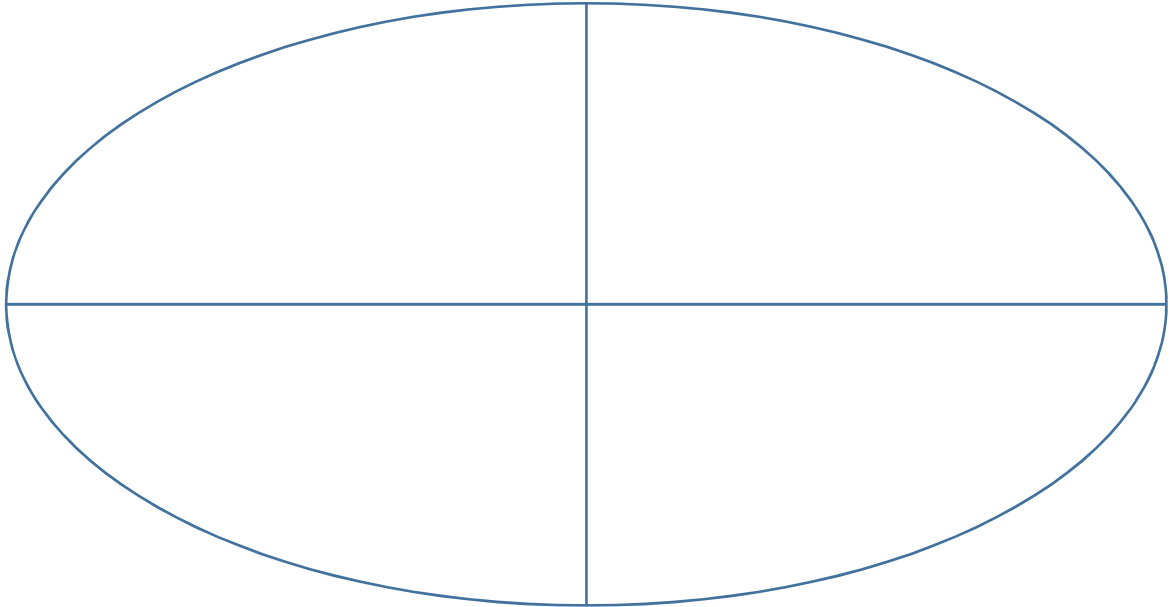
Erfinder: _____

3. Welche Erfindung(en) würdest du dir ausdenken? Zeichne diese und erkläre denn Sinn und Zweck deiner Erfindung(en)!
4. „Ein und dieselbe Erfindung kann den Menschen nutzen, aber auch schaden.“ – Erläutere diese Aussage am Beispiel der Erfindungen Auto, Flugzeug und Handy! Wie sollten Erfinder mit ihren Erfindungen deiner Ansicht nach umgehen?

+	Erfindung	-
	Auto	
	Flugzeug	
	Handy	

Arbeitsblatt zu Thema 3: Freundschaft (1/2)

1. Welche vier Merkmale kennzeichnen für dich einen guten Freund bzw. eine gute Freundin?



Der Film beginnt und endet mit der gleichen Szene: Louis hilft Alfie bei der Reparatur des Daches. Worin besteht der Unterschied in der Freundschaft zwischen den beiden am Anfang des Films im Vergleich zum Ende? Kreuze das entsprechende Kästchen an und begründe deine Entscheidung! [Tipp: Erwähne dich an Louis' Einstellung zu Wettkämpfen! Was sagt er jeweils über einen Champion bzw. einen Weltmeister?]

- Die Freundschaft zwischen Louis und Alfie bleibt gleich.
- Die Freundschaft zwischen Louis und Alfie ist schlechter geworden.
- Die Freundschaft zwischen Louis und Alfie ist stärker geworden.

Arbeitsblatt zu Thema 3: Freundschaft (2/2)

2. Wie kannst du dir Louis' Entwicklung von einem Egoisten zu einem wahren Freund erklären?

Die folgenden Zitate helfen dir dabei! Du musst sie aber zuerst der Reihenfolge nach ordnen und erklären, in welchem Zusammenhang sie gesagt worden sind!

- „Sobald jemand Wettbewerb sagt, vergesse ich alles andere. – Wenn du das eingesehen hast, war die Reise nicht ganz umsonst!“ (Louis und Alfie vor dem Bau des Flugzeugs, im Glauben an ihre Niederlage)
- „Ein wahrer Champion braucht keine Aufmerksamkeit, Rekorde oder Trophäen. Das Wichtigste ist, dass er sich selbst kennt.“ (Louis während der Dachreparatur am Ende des Films zu Alfie)
- „Solange wir uns haben, ist alles gut.“ (Alfie fasst wieder Mut vor dem Bau des Flugzeugs)
- „Wie hast du das gemacht? – Weißt du, Louis, unser Team hat vielleicht mehr als einen Champion!“ (Herstellung eines neuen Käselais mit Alfies Käsemaschine, die Hoffnung auf Sieg kehrt zurück)
- „Wie landen wir beide immer? – Auf den Füßen. – Und zwar felsenfest!“ (Louis ermuntert den ängstlichen Luca vor der Bergetappe)
- „Gewinnen ist nicht alles. Wichtig ist, wohlbehalten anzukommen und schöne Geschichten zum Erzählen parat zu haben.“ (Alfie am Abend des ersten Wettkampftages kurz vor Louis' Beichte)
- „Keine Angst, ich bin schließlich Weltmeister! – Weltmeister, uns in Schwierigkeiten zu bringen!“ (Louis und Luca am Ende des ersten Wettkampftages vor dem Einschlafen)

Steckbrief: Das Team Flåklypa

Beschreibe die Mitglieder des Teams Flåklypa.



Louis Gundersen



Luca



Alfie Clarke

Steckbrief: Das Team Slidre

Beschreibe die Mitglieder des Teams Slidre.



Oliver O. Clifford



Emanuel Desperados



Owen Sullivan