

Anregungen für den Unterricht

Fach	Themen	Sozialformen und Methoden
Deutsch, Englisch, Geschichte	Dialoge schreiben	Gruppenarbeit (GA): Ein Gespräch zwischen Meridas Eltern entwickeln, in dem diese sich über das Verhalten ihrer Tochter und ihre Ziele für sie unterhalten. Diesen Dialog verschriftlichen und mit verteilten Rollen in der Klasse vorspielen.
	Legenden	Einzelarbeit (EA): Eine Legende aus dem Heimatland der Schüler/innen oder einem Land ihrer Wahl lebhaft vortragen. Im Plenum (PL) Ähnlichkeiten zwischen diesen Legenden sowie der Geschichte von Merida - Legende der Highlands erarbeiten.
	Märchen	GA: Märchenhafte Elemente in Merida analysieren, zum Beispiel bedrohliche Szenen, Zauberei etc.
	Hochmittelalter	GA: Informationen über das Leben im Hochmittelalter zusammentragen und auf einer Infotafel präsentieren.
Ethik, Religion	Rollenbilder	PL: Das Frauenbild von Königin Elinor und Merida vergleichen und bewerten.
	Schicksal und Bestimmung	EA: Aus der Sicht von Merida einen Tagebucheintrag verfassen, in dem sie über die Rolle des Schicksals für ihr Leben nachdenkt. Im Plenum diese Sichtweise diskutieren.
	Mut	PL: Diskutieren, was es bedeutet, mutig zu sein und sich dabei auf die Figur Merida beziehen.
Kunst	Computer-animationen	EA: Die Entwicklungsschritte eines Computeranimationsfilms anhand einer multimedialen Präsentation visualisieren und erläutern.
	Schauplätze/ Animation	GA: Im Internet oder in Büchern nach Fotos der Standing Stones of Callanish oder von Eilean Donan Castle suchen und beschreiben, wie diese Orte die Gestaltung von Merida beeinflusst haben.
Musik	Musikalische Klischees	GA: Instrumente benennen, die in Filmen häufig als Erkennungsmerkmale für Schottland sowie das Mittelalter dienen. Den Score von Merida im Hinblick auf diese Instrumente analysieren

Arbeitsblatt

Eine junge Frau wünscht sich mehr Anerkennung von ihrer Mutter und sieht keine andere Möglichkeit, als diese mit einem Zauber zu verändern – mit ungeahnten Folgen. Der neue Film *Merida – Legende der Highlands* (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell, USA 2012) aus den Pixar-Studios siedelt seine Geschichte über Selbstbestimmung und das Erwachsenwerden im Schottland des Hochmittelalters an, besticht durch die vielschichtige Figurenzeichnung sowie die meisterhafte Animation. Die Aufgaben richten sich an Schüler/innen ab neun Jahren und eignen sich vor allem für den Einsatz in den Schulfächern Deutsch, Englisch, Geschichte, Ethik/Religion und Kunst ab der 4. Jahrgangsstufe.

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Englisch, Kunst

Für *Merida* wird mit diesen beiden Filmplakaten geworben:



- Beschreibe jeweils,
 - » was du darauf über das Aussehen und die Eigenschaften der Hauptperson erfährst,
 - » in welcher Lage sich die Hauptfigur befindet,
 - » in welchem Land und zu welcher Zeit der Film spielt,
 - » um was für eine Art Film es sich handelt (Komödie, Abenteuer, Drama etc.).
- Vergleiche, durch welche Gestaltungsmittel sich die beiden Plakate voneinander unterscheiden. Gehe zum Beispiel auf die Farben, die Nähe zu der Hauptfigur und die Lichtstimmung ein.
- Welches Plakat wirkt geheimnisvoller? Begründe deine Meinung.
- Besprecht nach dem Kinobesuch in der Klasse, welches Plakat den Film treffender beschreibt.

Aufgabe 2: Die Figuren und ihre Beziehungen

Fächer: Deutsch, Englisch, Ethik/Religion, Kunst

Merida kämpft mit ihrem Vater.

a) Beschreibe die Gestaltung dieses Standbilds aus **Merida**:

- » Aus welchem Blickwinkel sehen wir die Figuren?
- » Was erfährst du über die Gesichtsausdrücke der Figuren?
- » Welche Rolle spielt Meridas Mutter auf dem Bild? Gehe auch darauf ein, wo genau sie sich auf dem Bild befindet und was dadurch über sie ausgesagt wird.

b) Überlegt euch in Kleingruppen zu den Figuren auf dem Bild jeweils einen passenden Satz. Tragt eure Vorschläge in der Klasse vor und wählt gemeinsam für jede Figur den besten Satz aus.

Aufgabe 3: Arbeit mit einem Filmausschnitt

Fächer: Deutsch, Englisch, Geschichte, Kunst

Seht euch den folgenden Filmausschnitt aus Merida an:

(Trailer: www.kinofenster.de/arbeitsblatt-17-maedchen-kf1206/)

- a) Warum ist diese Szene im Film so wichtig? Welchen Entschluss fasst Merida hier und wie verändert sich dadurch der Lauf der Handlung?
- b) Wodurch wird in dieser Szene Spannung aufgebaut?
- c) Komisch oder ernst? Wie wirkt diese Szene auf dich? Begründe deine Meinung.
- d) Wähle eine Einstellung aus dieser Szene, die dir besonders gut gefällt. Beschreibe diese so genau wie möglich und erkläre, was du auf diesem Bild über die Figuren erfährst.
- e) Was erfährst du in dieser Szene über die Lebensverhältnisse und Traditionen im Hochmittelalter?

Aufgabe 4: Filmtechnik (ab 14 Jahre)

Fächer: Kunst

- a) Erläutern Sie den Beruf eines *Shading Art Directors* bei Computeranimationsfilmen anhand des folgenden Standfotos aus [Merida](#).



- b) Entwerfen Sie eine Skizze, wie dieses Bild ohne die detaillierten Oberflächenstrukturen ausgesehen haben könnte.

Hinweis: Dieses PDF mit Arbeitsblatt und Anregungen für den Unterricht ist Bestandteil der Kinofenster Film des Monats Ausgabe Juli 2012: [Merida – Legende der Highlands](#). Eine vollständige PDF-Version der Ausgabe kann auf www.kinofenster.de kostenfrei heruntergeladen werden.

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia, verantwortlich:

Thorsten Schilling, Katrin Willmann

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin, Tel. 030 / 275 77 575, info@visionkino.de

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Stefan Stiletto

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Merida - Legende der Highlands (S. 2, 3, 4) : Disney/Pixar

© Juli 2012 kinofenster.de



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.