

UNTERRICHTSMATERIAL ZUM FILM

ROBOT DREAMS

IMPRESSUM

Herausgeber
PLAION PICTURES GmbH
Lochhamer Str. 9 82152
Planegg
www.plaionpictures.com

Erstellt mit Unterstützung von:
Kinokultur – Cineculture – Cinecultura
Untere Steingrubenstrasse 19
4500 Solothurn www.kinokultur.ch

**Anmeldung für Kinobesuche von
Schulklassen:**
migsch@polyfilm.at

Angepasst für Ö von Polyfilm

CREDITS

Regie Pablo Berger **Drehbuch**
Pablo Berger - basierend auf der
Graphic Novel von Sara Varon
Schnitt Fernando Franco
Musik Alfonso De Vilallonga
Art Director Jose Luis Agreda
Produktion Arcadia Motion
Pictures, Noodles Productions,
Les Films du Worso, Lokiz Films
Herkunft Spanien / Frankreich 2023
Sprache ohne Dialog
Genre Animationsfilm
Länge 102 Minuten
JMK: ab 8 Jahren

SYNOPSIS

HUND lebt in Manhattan und hat es satt, allein zu sein. Deshalb kauft er sich einen Roboter und damit auch einen echten Freund. ROBOT und HUND werden unzertrennlich und genießen die Freuden von New York City. Am letzten Tag des Sommers besuchen den Strand von Coney Island. Doch nach dem Baden ist ROBOT völlig verrostet und kann sich nicht bewegen! HUND bleibt nichts anderes übrig, als seinen Freund am Strand zurückzulassen, der über den Winter geschlossen wird. Während die Jahreszeiten vergehen, versucht HUND, neue Freunde zu finden, während ROBOT keine andere Wahl hat, als zu träumen.

ÜBER DEN FILM

ROBOT DREAMS basiert auf der Graphic Novel „Robo und Hund“ von Sara Varon, die ein Team von über 60 Animatoren per Handzeichnungen zum Leben erweckte. Der Film kommt komplett ohne gesprochene Worte aus und beeindruckt umso mehr mit mitreißender Musik, detailverliebten Bildern, viel Witz und einer wahrhaftigen Geschichte über Freundschaft, ihre Bedeutung und Zerbrechlichkeit. Die spanisch-französische Koproduktion wurde im Januar 2024 für den Oscar® als bester Animationsfilm nominiert.

JURY-BEGRÜNDUNG DER FBW (AUSZUG):

„Die Jury war von *ROBOT DREAMS* von Pablo Berger restlos begeistert: Diese Begeisterung schloss die gesamte filmische Machart inklusive Animation ein, aber natürlich auch die erzählte Geschichte [...] *ROBOT DREAMS* spielt in den 1980er Jahren, in der die technischen, digitalen Neuerungen einsetzen, die unsere Gegenwart bestimmen und unsere Zukunft revolutionieren werden. Im Zentrum aber steht das zeitlose Thema der Einsamkeit, die ein Hund in New York versucht durch einen Roboter – also durch moderne Technik – zu überwinden. Dabei entstehen echte gegenseitige Empathie und Freundschaft. [...] Damit werden

auf extrem kluge Art und Weise eine heutige multikulturelle Wirklichkeit und der immense Einfluss von Technik auf unser Leben abgebildet [...] Dass all diese detailreichen und psychologisch tiefen Erzählungen ohne ein einziges gesprochenes Wort auskommen, empfand die Jury als ganz große Leistung und zusätzlichen Zauber, der den Film global einsetzbar und verständlich macht. [...] In großer Mehrheit stimmte die Jury mitgerissen, begeistert und tief bewegt für das höchste Prädikat **BESONDERS WERTVOLL.**“

Quelle: https://www.fbw-filmbewertung.com/film/robot_dreams

DIDAKTISCHE HINWEISE

Das Unterrichtsmaterial richtet sich an Lernende der 1-6. Schulstufe (Die empfohlene Klassenstufe ist bei den jeweiligen Kapiteln angegeben.) Es beinhaltet Aufgaben und Fragen für Unterrichtsphasen vor und nach dem Film. Arbeitsblätter für Schülerinnen und Schüler sind mit einem Stift-Symbol am oberen Seitenrand versehen. Das Material ist fächerübergreifend konzipiert und berührt u.a. Themen aus den Fächern Ethik, Religion, Englisch, Kunst, Musik, Medien, Sachunterricht, Informatik, Gesellschaftslehre und Philosophie. Da der Film gänzlich ohne gesprochene Sprache auskommt, eignet sich der Film auch hervorragend für Willkommensklassen und Klassen mit Schülerinnen und Schülern, die über unterschiedliche sprachliche Voraussetzungen verfügen.

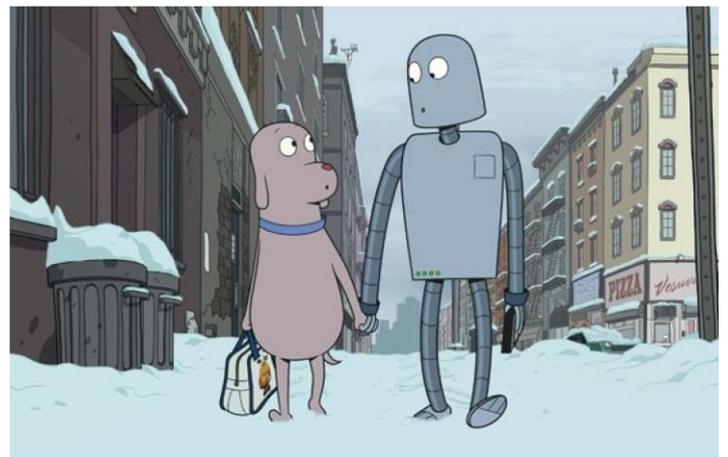
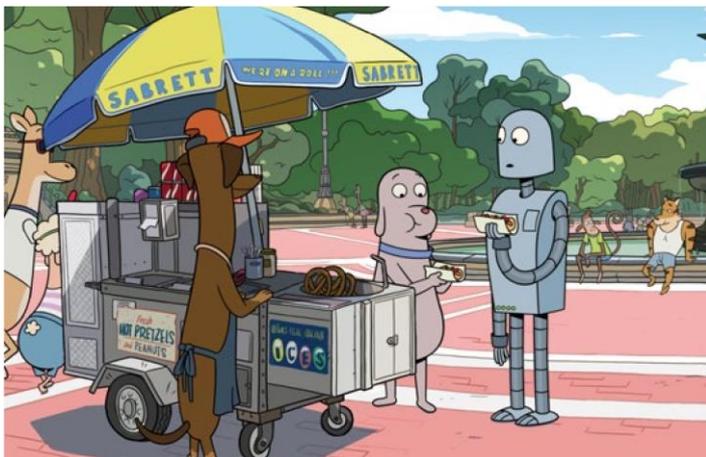
INHALTSÜBERSICHT

ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

DAS FILMPLAKAT	3
FREUNDSCHAFT: PHILOSOPHIEREN MIT KINDERN	4

ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS 5

MIMIK: EMOTIONEN ERKENNEN UND ZUORDNEN	5
DIE FREUNDSCHAFT VON HUND UND ROBO	7
MENSCH UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ.....	8
ROBOTER UND IHRE AUFGABEN	9
ROBOTER IN UNSEREM ALLTAG	10
FORMEN DER KOMIK	11
WIE AUS BILDERN BEWEGUNG ENTSTEHT	12
DIE STADT NEW YORK.....	17
DIE 80ER JAHRE	18
SEPTEMBER: DIE MUSIK IM FILM	19
AUS ALT MACH NEU: EINEN ROBOTER BASTELN.....	21
ZAHLENBILD	22
LABYRINTH: HILF HUND, ROBOT ZU FINDEN	23
AUSMALBILDER.....	24

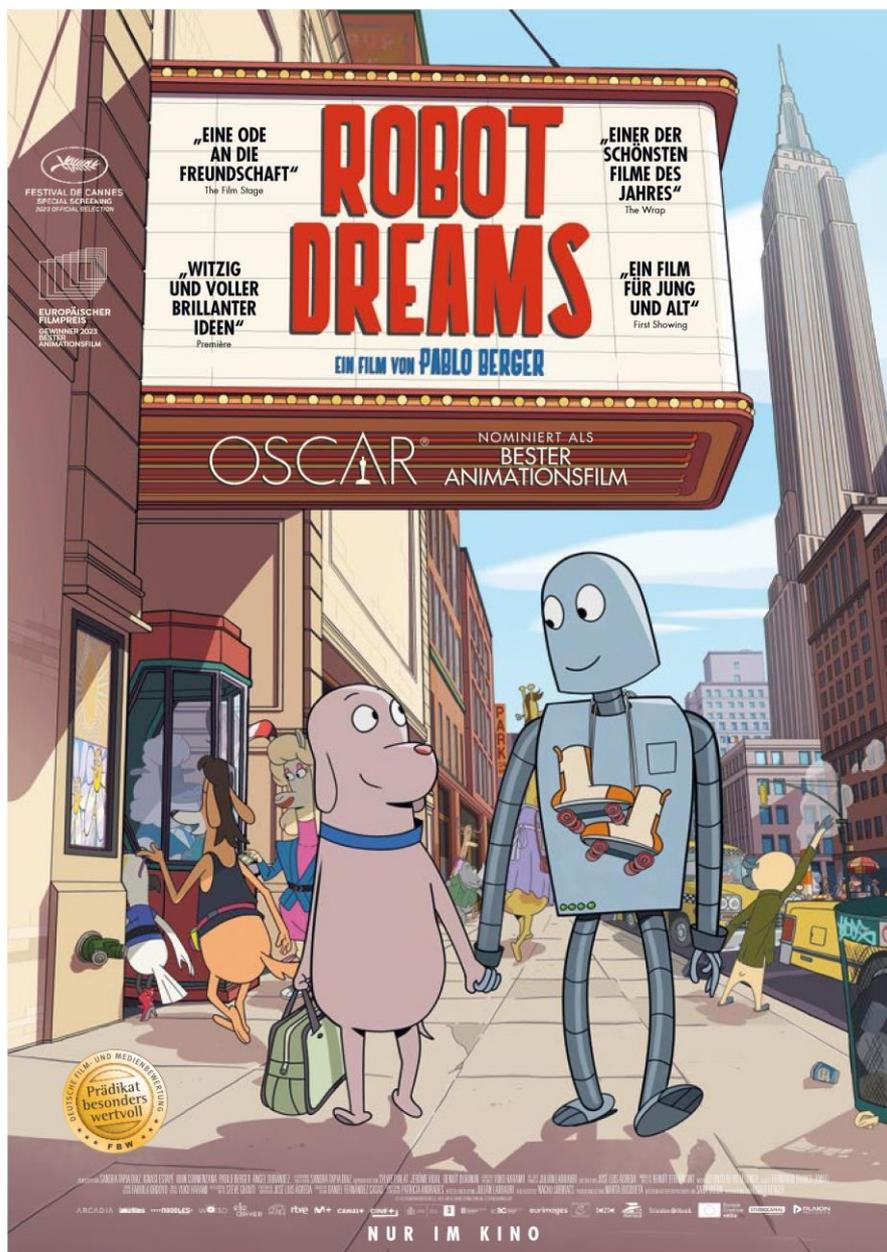


ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

1.-6.- Schulstufe

DAS FILMPLAKAT

- Die Lehrperson betrachtet mit den Schülerinnen und Schüler das Filmplakat und bespricht im Plenum:
 - Um welche Figuren geht es im Film? Wie sehen sie aus?
 - Wie ist ihre Beziehung zueinander? Könnten sie Freunde sein?
 - Wo könnte der Film spielen?
 - Worum könnte es im Film gehen?
 - Der Titel heisst auf Deutsch «Roboter-Träume». Was könnte das bedeuten?



FREUNDSCHAFT: PHILOSOPHIEREN MIT KINDERN

Kommentar für Lehrpersonen: Philosophieren mit Kindern

Philosophieren mit Kindern ist eine Unterrichtsform, welche [...] Schülerinnen und Schüler ab dem Kindergarten darin fördert, im gemeinsamen Gespräch über grundlegende Fragen nachzudenken [...]. Es handelt sich dabei um einen Unterricht, in dem Kinder – oft ausgehend von einer kurzen Geschichte – im Gespräch lernen, philosophische Fragen zu stellen und diese gemeinsam zu klären. Die Lehrperson hält sich dabei zurück und lenkt nicht auf bestimmte inhaltliche Erkenntnisziele hin. Philosophische Gespräche sind geprägt durch inhaltliche Offenheit, Initiative der SchülerInnen, Kontroversität und Vieldeutigkeit.

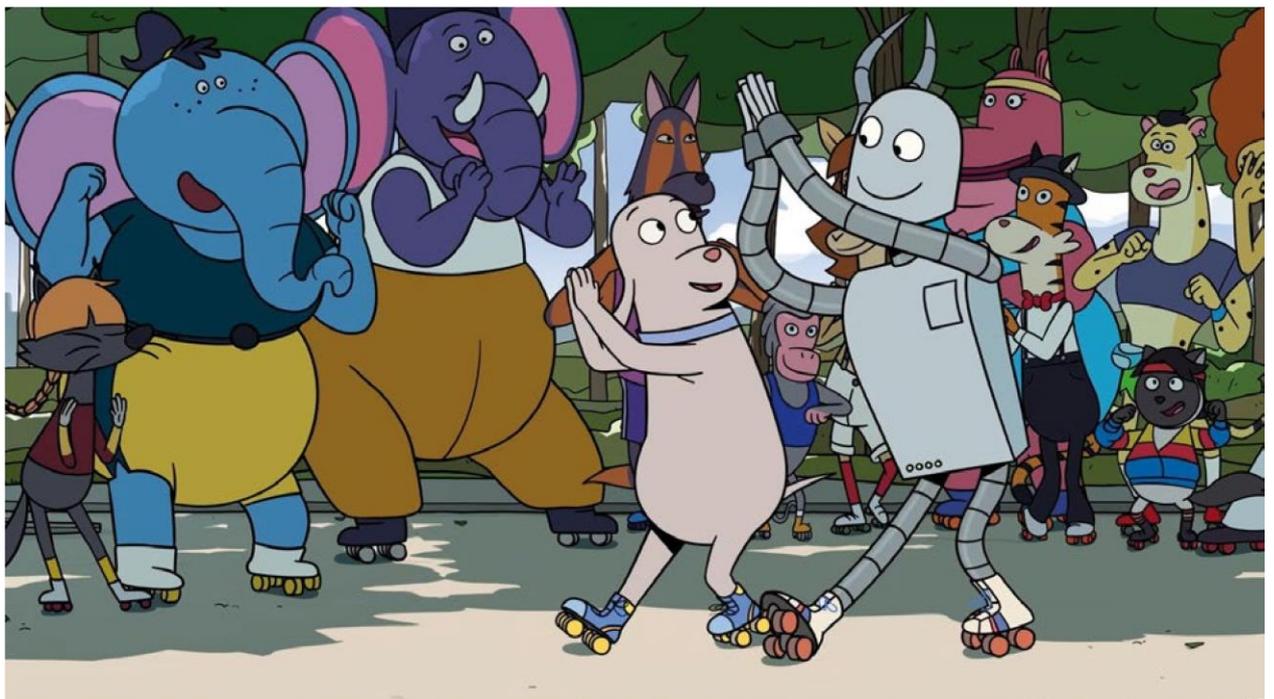
- Die Lehrperson bespricht mit den Schülerinnen und Schülern Fragen rund um das Thema Freundschaft und leitet eine philosophische Gesprächsrunde. Eine kurze Geschichte oder verschiedene Leit- und Vertiefungsfragen können den Einstieg erleichtern:

- Wann sagst du, dass jemand dein Freund oder deine Freundin ist?
- Was braucht es für eine Freundschaft? Wann ist jemand nicht mehr dein Freund oder deine Freundin? - Kann man mit Robotern befreundet sein? Falls ja, welche Eigenschaften muss ein Roboter haben, um als Freund gelten zu können?



Knietzsche, der kleinste Philosoph der Welt: Kurze Filme zu philosophischen Themen.

<https://is.gd/beark0>



ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS

1.-3.- Schulstufe

MIMIK: EMOTIONEN ERKENNEN UND ZUORDNEN

Kommentar für Lehrpersonen: Emotionen im Film

Im Film entdeckt ROBOT durch den Kontakt mit HUND und im Verlauf des Films verschiedene Emotionen. Es gibt sechs Hauptemotionen beim Menschen: Freude, Trauer, Wut, Ekel, Angst und Überraschung.

Sie sind ein integraler Bestandteil aller Menschen, aber auch einiger Tiere, und zeigen sich oft deutlich im Gesicht der Betroffenen. HUND und ROBOT sind keine menschlichen Wesen. Sie sind jedoch äußerst ausdrucksstark, sodass man während des gesamten Films nachvollziehen kann, was sie denken und fühlen.

- Die Lehrperson steigt in das Thema ein, indem sie vor der Klasse einen bestimmten Gesichtsausdruck aufsetzt. Sie fragt anschliessend, wie sie gerade dreingeschaut habe.

Die Verknüpfung von Gefühl und Mimik sollte deutlich gemacht werden:

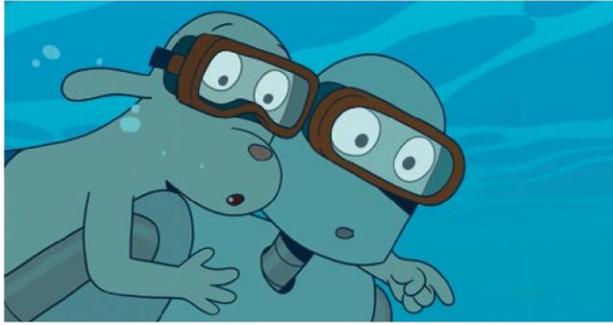
- «Wie fühle ich mich, beziehungsweise was fühle ich wohl, wenn ich so ein Gesicht mache?»

Die Lehrperson fragt die Schülerinnen und Schüler, welche Gefühle und damit verbundenen Gesichtsausdrücke sie kennen. Die Ergebnisse werden mit Hilfe von Emojis und entsprechender Beschriftung auf einem Plakat festgehalten (siehe Beispiel). Gemeinsam versuchen sie, die Filmbilder den entsprechenden Gefühlen zuzuordnen (Fundus S.6):

- Wie fühlen sich wohl die Figuren aus dem Film auf den Bildern?
- Weisst du noch, wieso sie sich so gefühlt haben?

The image displays a grid of film stills and corresponding emojis, each labeled with a German emotion word in a handwritten style:

- neugierig** (curious): A blue robot wearing goggles.
- zufrieden** (satisfied): A blue robot smiling.
- wütend** (angry): A vampire-like character with horns.
- erstaunt** (amazed): A blue robot with a wide-eyed expression.
- zufrieden** (satisfied): A blue robot smiling.
- böse** (evil): A purple devil-like character.
- schockiert** (shocked): A blue robot with a wide-open mouth.
- traurig** (sad): A blue robot with a sad expression.
- glücklich** (happy): A blue robot smiling.
- ängstlich** (fearful): A blue robot with a fearful expression.
- unglücklich** (unhappy): A blue robot with a sad expression.
- überrascht** (surprised): A blue robot with a surprised expression.
- freudig** (joyful): A blue robot smiling.

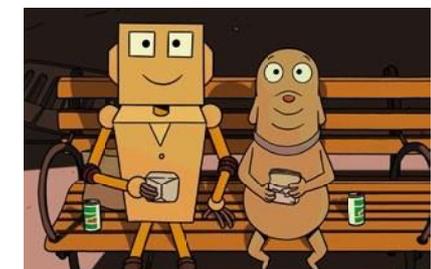
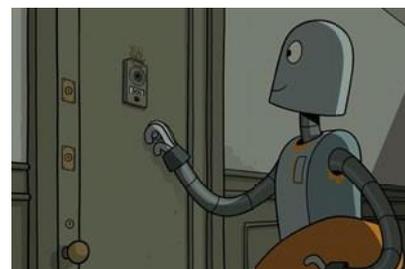
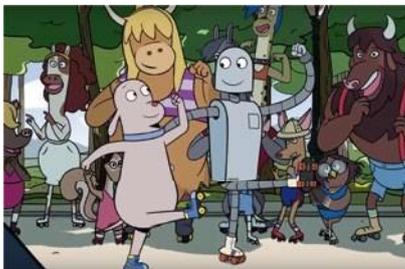




1.- 6. Schulstufe

DIE FREUNDSCHAFT VON HUND UND ROBOT

- Im Film geht es um die Freundschaft zwischen HUND und ROBOT. Diese verändert sich und die beiden empfinden viele verschiedene Gefühle. Schau dir die Bilder an und überlege: Wie könnte sich die jeweils abgebildete Figur fühlen, wenn sie an (die) Freundschaft denkt?
 - Schreibe passende Adjektive auf oder zeichne passende Emojis zu den Bildern.
- Versuche, dich an das Ende des Films zu erinnern. Erzählt euch gegenseitig, wie der Film ausgeht und macht euch Gedanken zu folgenden Fragen:
 - War das Ende für dich eher traurig oder schön?
 - Würdest du sagen, dass HUND und ROBOT am Ende noch Freunde sind?





MENSCH UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Kommentar für Lehrpersonen: Mensch und künstliche Intelligenz

Im Film sind alle Tiere mit menschlichen Eigenschaften dargestellt, ROBOT kann (auch) stellvertretend für künstliche Intelligenz in unserem Alltag stehen. Hier sollen sich die Schülerinnen und Schüler Gedanken über die starke Präsenz und die Arten von KI in ihrem Alltag machen. Welche Chancen und Risiken gibt es? In welcher Beziehung stehen Mensch und Maschine? Sollte es Regeln geben? Eine Diskussion in der Gruppe wird empfohlen.

- **Viele Roboter haben nur die Informationen gespeichert, die sie zur Bewältigung einer bestimmten Aufgabe brauchen. Andere, „künstliche Intelligenz“ (abgekürzt KI oder Englisch: Artificial Intelligence – AI) können wie wir Menschen selbstständig Muster erkennen als auch gestalten, Probleme lösen und aus Erfahrungen lernen. Dafür benötigt ihr Computer unzählige Beispiele und Daten, mit denen neue Aufgaben trainiert werden.**
 - Habt ihr schon einmal gegen einen Computer Schach oder ein anderes Spiel gespielt? Wer hat gewonnen?
 - Habt ihr schon einmal ChatGPT oder eine andere KI zum Erledigen von Hausaufgaben genutzt? Wie zufrieden ward ihr mit dem Ergebnis? Sollte jeder KI zum Lösen von Hausaufgaben nutzen?
 - Was glaubt ihr, werden künstliche Intelligenzen in Zukunft alles machen können?
 - Glaubt ihr, künstliche Intelligenzen können – wie ROBOT im Film – träumen?
- **Ein Chatbot ist eine künstliche Intelligenz, die darauf trainiert wird, menschliche Gespräche zu simulieren. Der Chatbot kann auf Fragen von Benutzern antworten, indem er in einer Datenbank nach relevanten Informationen sucht oder durch vorher festgelegte Skripte navigiert.**
 - Habt ihr schon einmal mit „Siri“ oder „Alexa“ gesprochen oder mit einem Chatbot gechattet? Wie „intelligent“ wirkten sie auf euch? Waren sie freundlich?
- **Humanoide Roboter sind Maschinen, deren Äußeres dem menschlichen Körper nachempfunden ist. Manche können je nach Situation den Gesichtsausdruck verändern und auf ihren Gesprächspartner reagieren. Aber ihr Inneres ist rein mit Technik gefüllt.**
 - Stellt euch vor, ihr könntet euch – wie HUND im Film – selbst einen Roboter bauen und nach euren Wünschen programmieren. Wie würde er aussehen? Welche Eigenschaften hätte er? Was würdet ihr mit ihm unternehmen? Was würdet ihr lieber nicht mit ihm machen? Was wäre, wenn jeder Mensch einen Roboterfreund hätte?

Weiterführende Informationen und Lehrmaterialien auf der Plattform Lernende Systeme:

<https://www.plattform-lernende-systeme.de/lernmaterialien.html>



1.- 6. Schulstufe

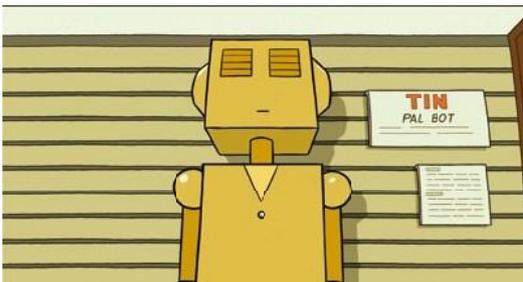
ROBOTER UND IHRE AUFGABEN

• Im Film kommen verschiedene Roboter vor. Schau dir die Bilder an:

- Was könnte die Aufgabe der einzelnen Roboter sein? Wofür wurden sie gebaut?
- Erfinde deinen eigenen Roboter und zeichne ihn. Was könnte er tun? Gib ihm einen Namen, der zu seiner Aufgabe passt.















4.- 6. Schulstufe

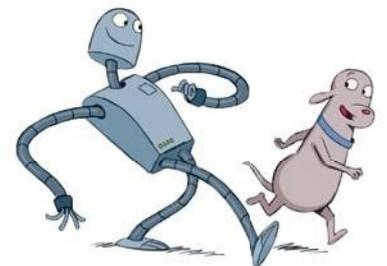
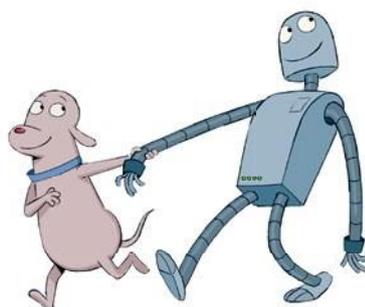
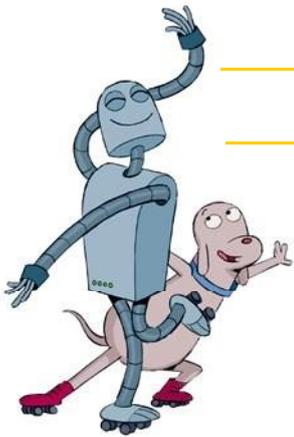
ROBOTER IN UNSEREM ALLTAG

• Roboter sind schlaue Maschinen, die man mithilfe von Computern so programmieren kann, dass sie bestimmte Aufgaben allein erledigen. Sie werden häufig für eintönige Tätigkeiten eingesetzt oder für Handgriffe, die viel Kraft erfordern. Die meisten Roboter arbeiten daher in Fabriken. Zunehmend sind sie auch im Haushalt, in Krankenhäusern oder Altenheimen nützlich.

- Welche Roboter kennst du, die im Haushalt Arbeiten übernehmen?

- Wo in deinem Alltag kommen weitere Roboter vor?

- Was kannst du dir vorstellen, das Roboter in Zukunft alles erledigen können?





4. - 6. Schulstufe

FORMEN DER KOMIK

- Wann findest du etwas lustig? Besprecht in Zweiergruppen:
 - Welche Filme oder Dinge findet ihr besonders lustig. Woran liegt das?
 - Welche Situationen habt ihr schon erlebt, die lustig waren? Erzählt einander davon.
- Lies den kurzen Text zu den Formen der Komik. Mache dir Gedanken zu folgenden Fragen und besprecht anschließend zusammen:
 - Kennst du Beispiele für die verschiedenen Mittel, die uns zum Lachen bringen?
 - Erinnerst du dich an lustige Szenen aus dem Film? Warum waren sie lustig?
 - Welche Mittel wurden im Film verwendet?

Formen der Komik

Es gibt verschiedene Formen und Mittel, um im Film oder Theater Komik zu erzeugen, wie zum Beispiel:

- Übertreibung oder Untertreibung
- Behauptung des Gegenteils
- Große Unterschiede zwischen Realität und Vorstellung
- Verwechslung, Missverständnis, Irrtum, Zufall
- Erzeugen einer peinlichen Situation
- Wiederholung

- Bildet Dreier- oder Vierergruppen und überlegt euch eine möglichst lustige Szene. Übt sie gut ein und spielt sie der Klasse vor. Besprecht am Schluss in der Klasse:
 - Was fandet ihr besonders witzig? Warum?
 - Wurden unterschiedliche Mittel verwendet?
 - Gibt es für euch Dinge, über die man keine Witze machen darf?



WIE AUS BILDERN BEWEGUNG ENTSTEHT

Kommentar für Lehrpersonen: Was ist ein Animationsfilm?

Dass aus starren Bildern überhaupt die Illusion von Bewegung entstehen kann, liegt unter anderem an der Trägheit der Augen. Diese nehmen ein einzelnes Bild etwas länger wahr, als es tatsächlich sichtbar ist. Wenn man nun mehrere leicht unterschiedliche Bilder schnell genug hintereinander abspielt, kann das Gehirn die Einzelbilder nicht mehr unterscheiden und vermischt sie stattdessen. Diesen Effekt machen sich Animationsfilme (von lat. animare - zum Leben erwecken) zunutze. Deshalb nennt man Animationsfilme auch oft Trickfilme – sie trücsken das Auge durch die Illusion der Bewegung aus. Dafür werden mindestens 12, besser aber 24 Bilder pro Sekunde benötigt. Bei ROBOT DREAMS, der ca. 100 Minuten lang ist, sind das knapp 150.000 Einzelbilder. Die meisten Animationsfilme entstehen heute am Computer, doch ROBOT DREAMS wurde von Hand gezeichnet (Zeichentrick). Daneben gibt es noch viele andere Arten von Animationsfilmen, z.B. Sandanimation, Legetrick, Knetanimation oder Puppentrickfilme.

- **Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Daumenkino. Dafür kann entweder die Vorlage auf den folgenden Seiten verwendet, oder selbst eine Geschichte gezeichnet werden.**
 - Das Papier für das Daumenkino sollte nicht zu dünn sein (mindestens 120 g/m²)
 - Pro Daumenkino werden ca. 20 - 40 Bilder benötigt
 - Bei eigenen Zeichnungen ist wichtig, dass einfache Formen gewählt werden, beispielsweise ein Ball, der von einem Bildrand zum andern hüpf. Dabei ist es hilfreich, die einzelnen Stücke zu nummerieren. Außerdem sollte für die Bindung ein Randbereich von 1-2 cm freigelassen werden.

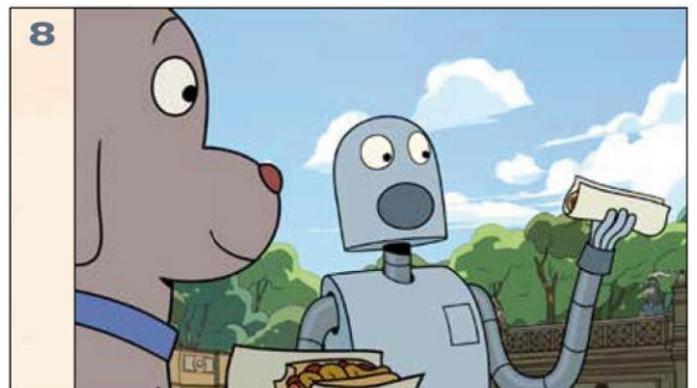
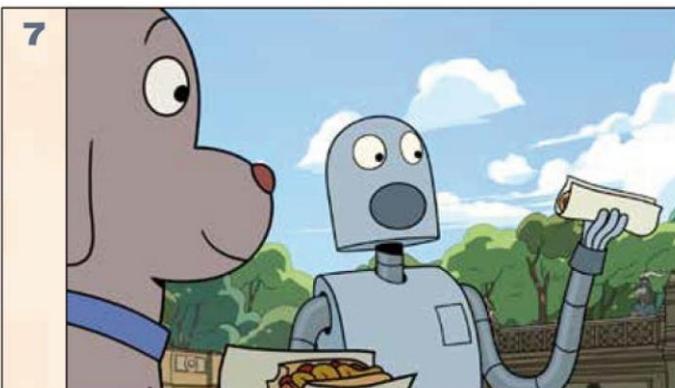
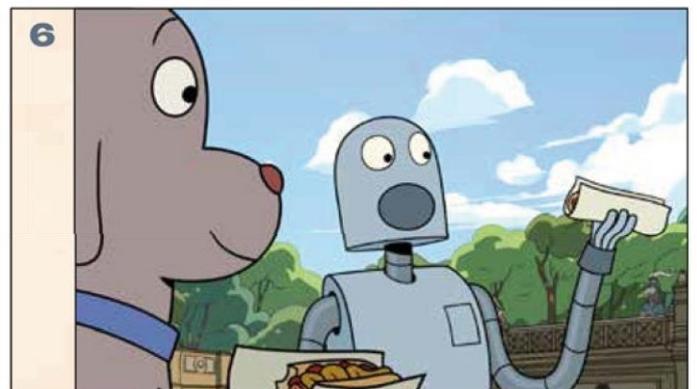
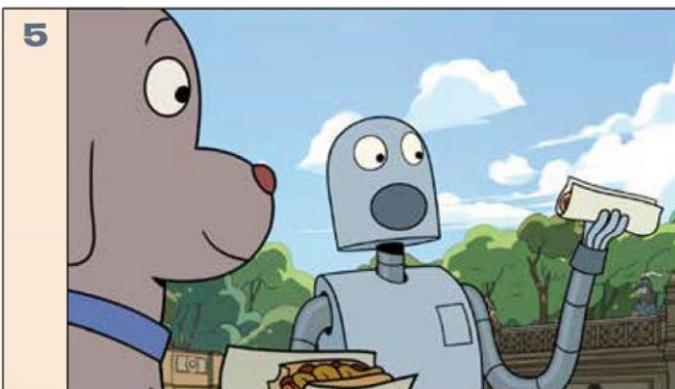
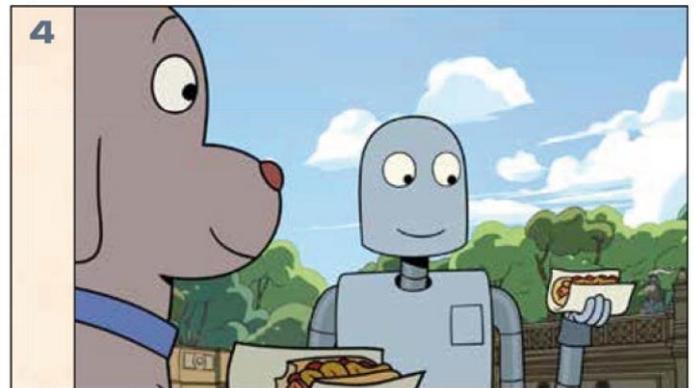
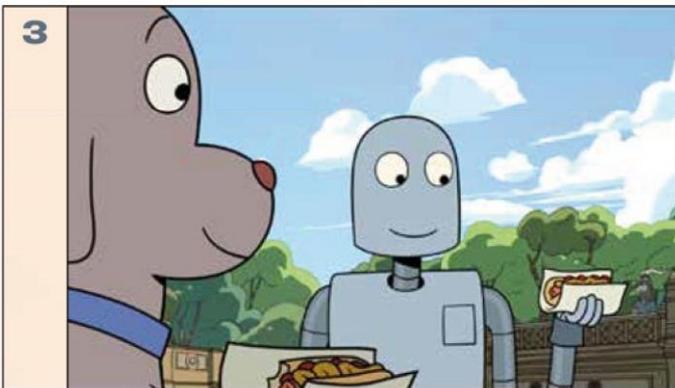
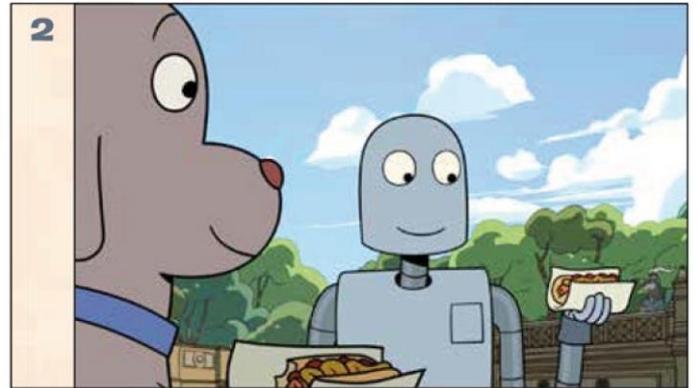
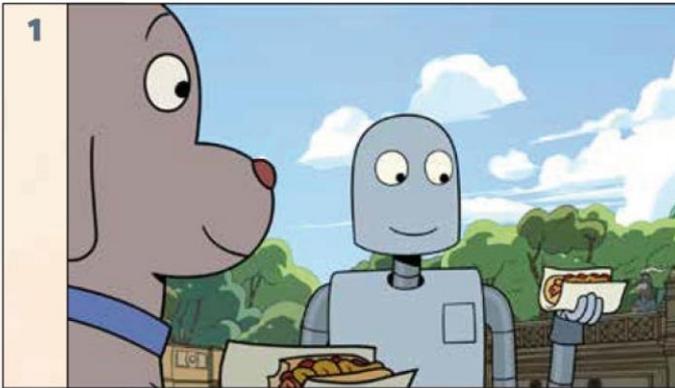
Weiterführende Informationen und Ideen zum Thema Trickfilme im Unterricht selbst erstellen:

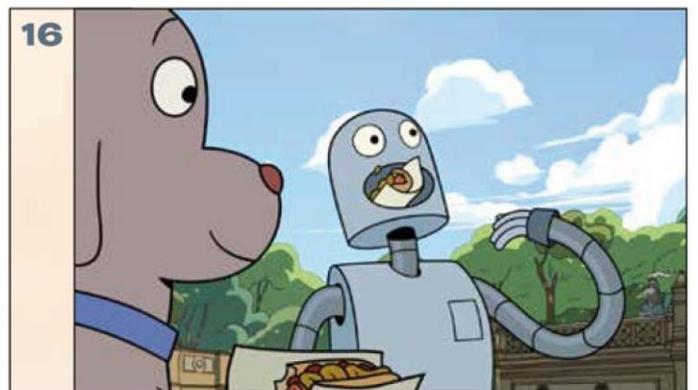
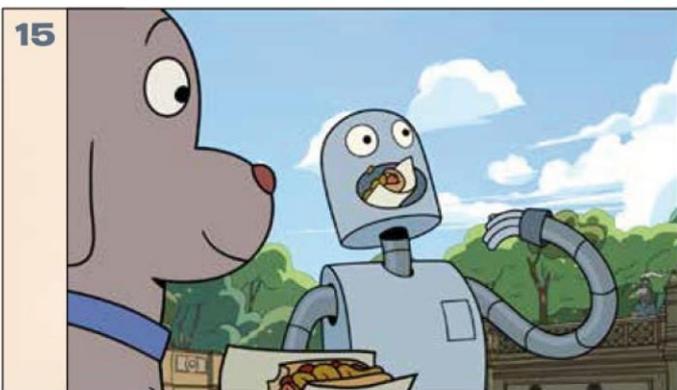
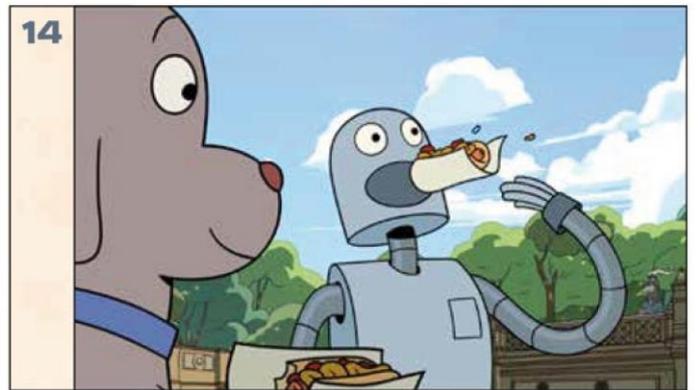
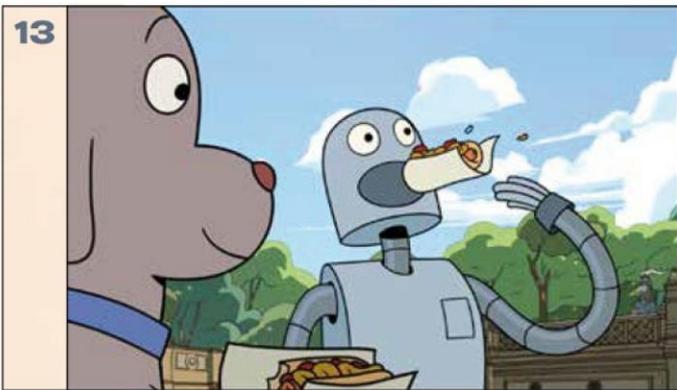
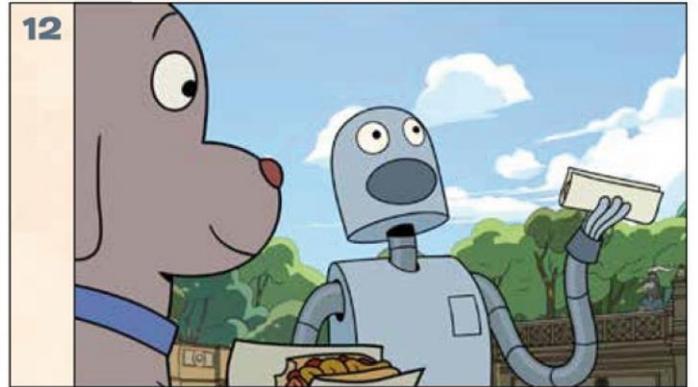
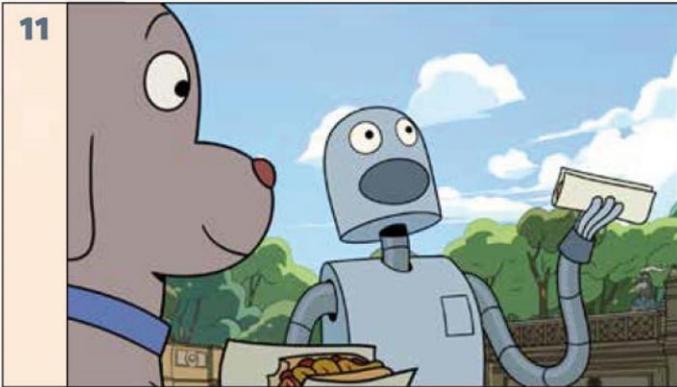
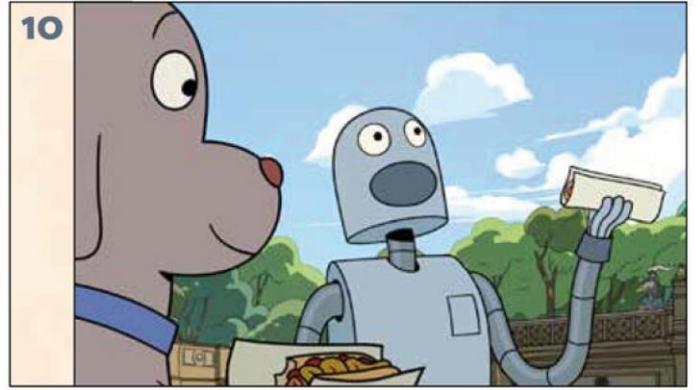
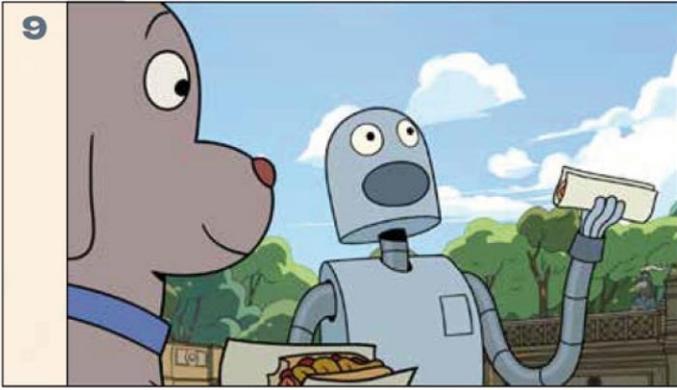
<https://www.betzold.de/blog/trickfilme-erstellen/>

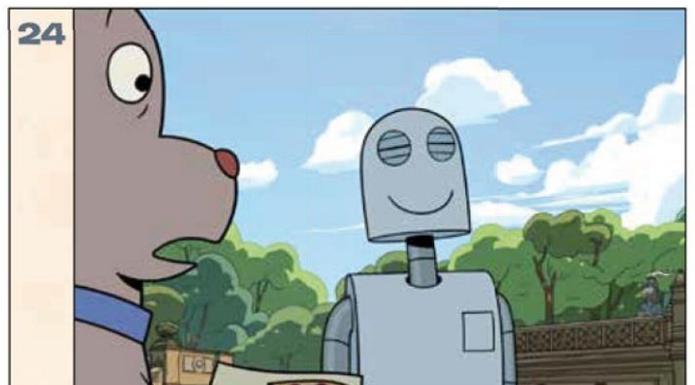
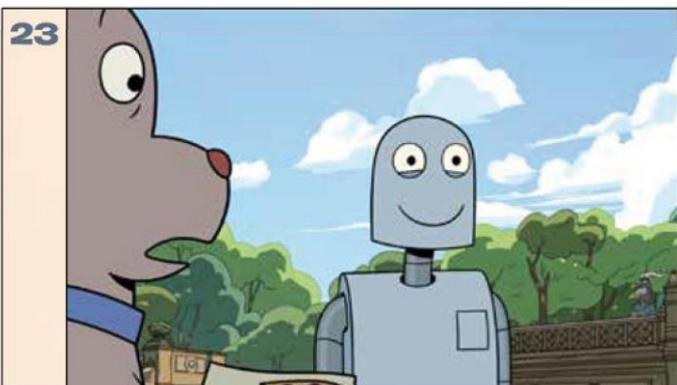
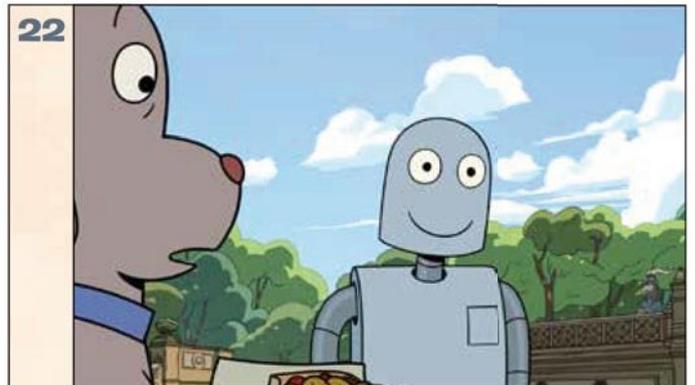
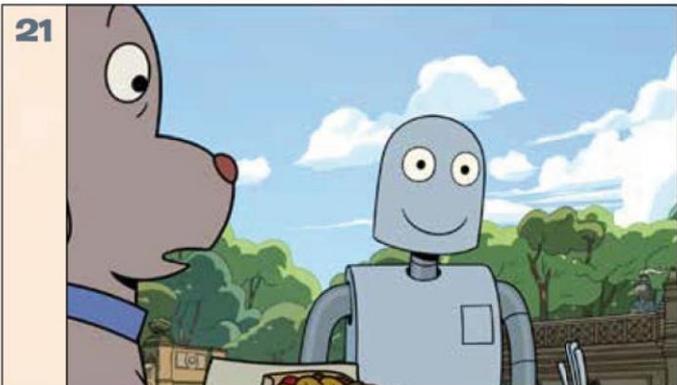
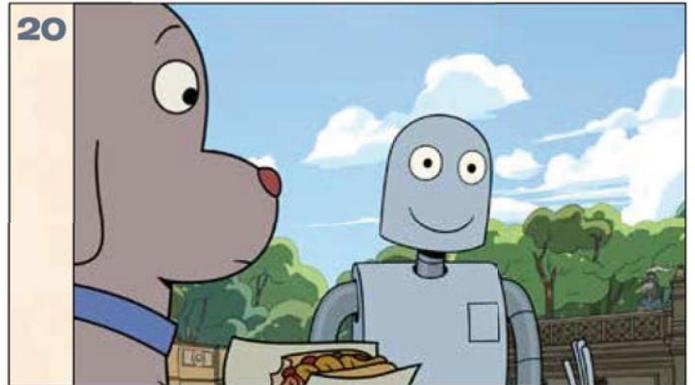
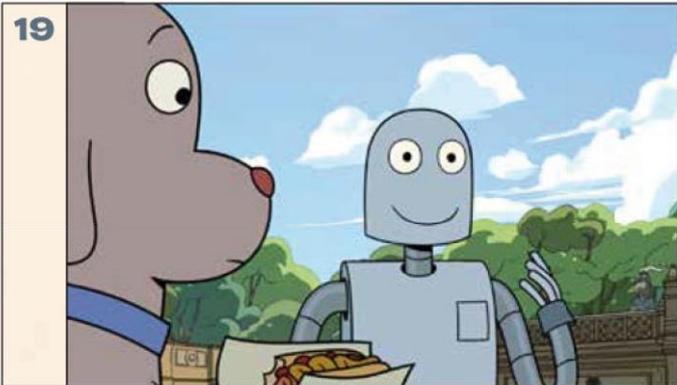
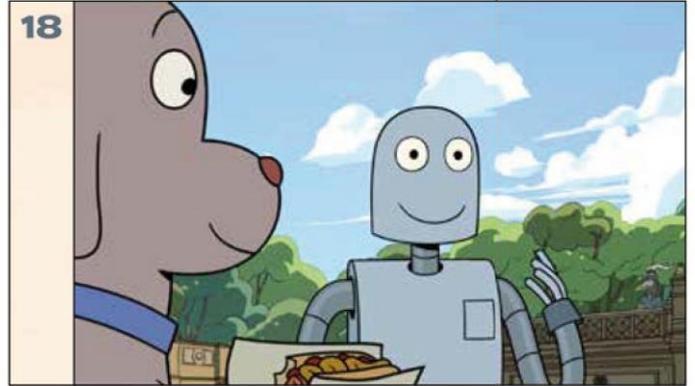
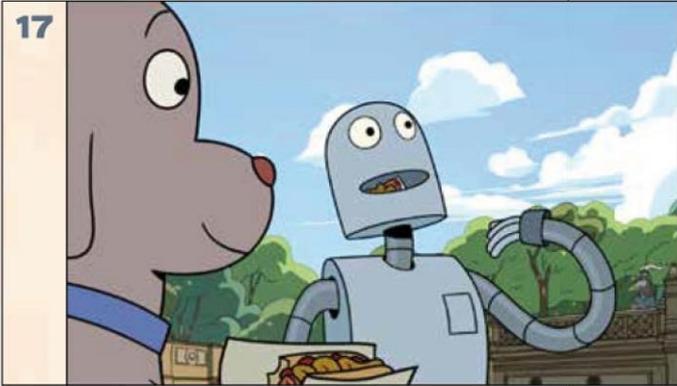


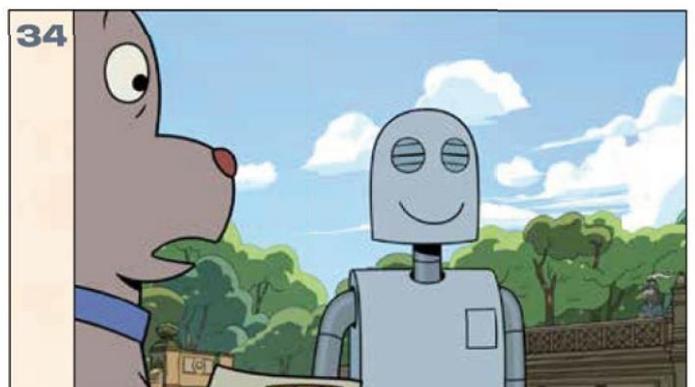
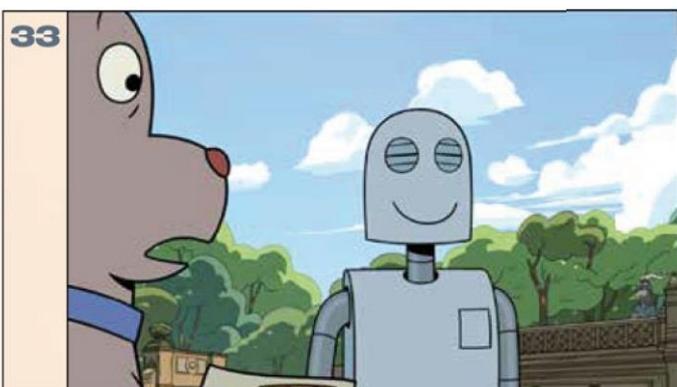
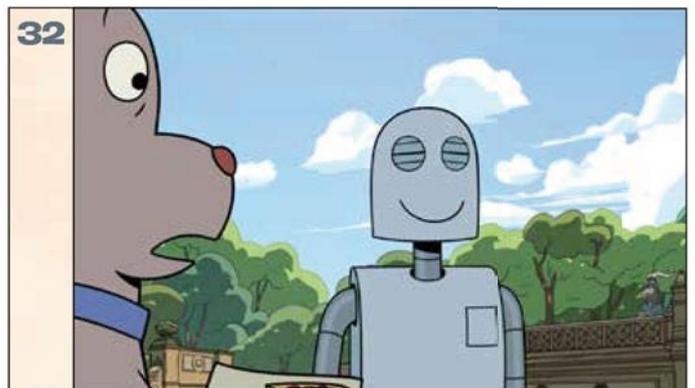
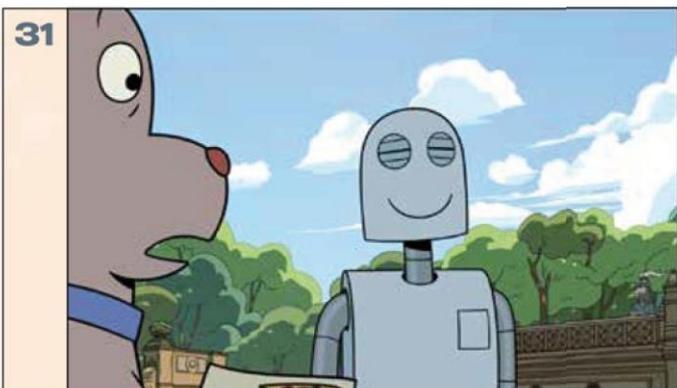
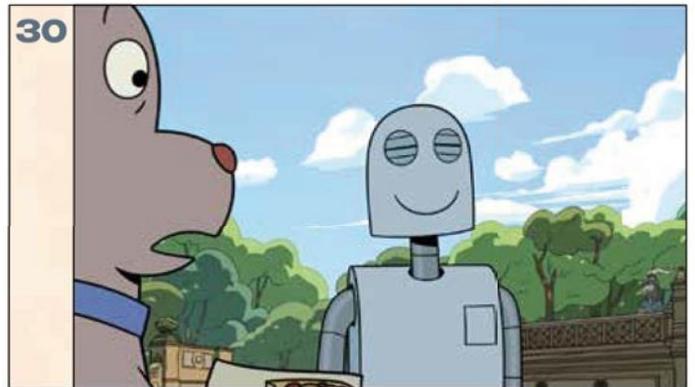
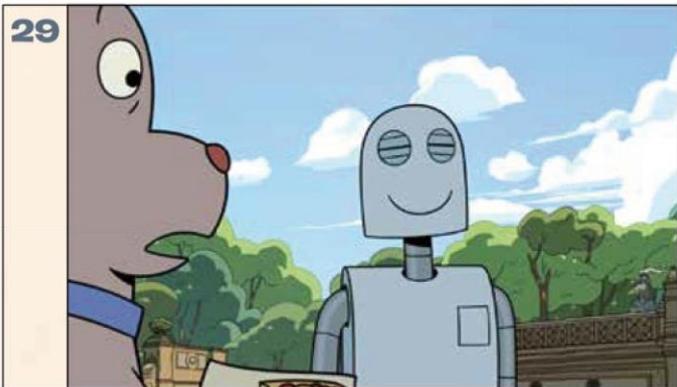
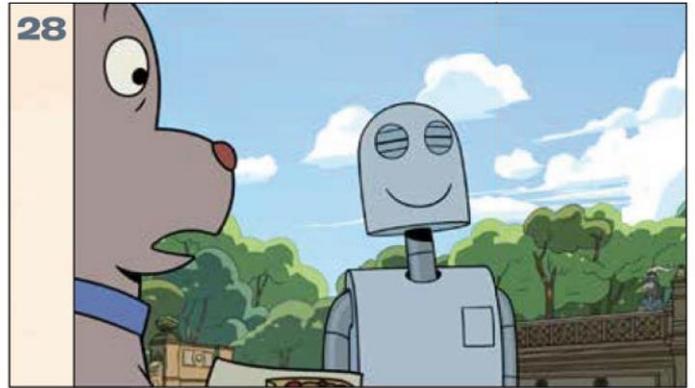
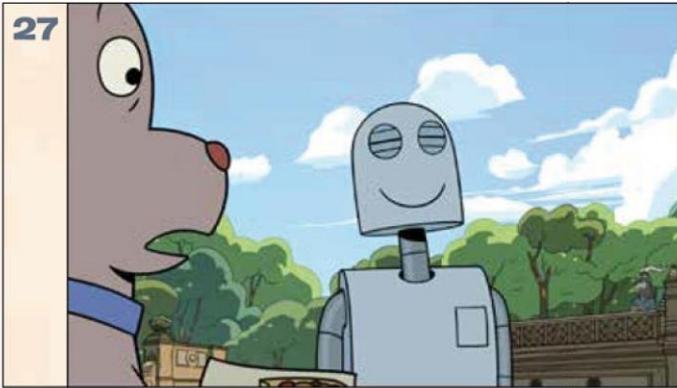
• **Anleitung Daumenkino:**

- Schneide die Bilder aus und lege sie in der richtigen Reihenfolge aufeinander
- Fixiere den Stapel mit einem Tacker, einer Klammer oder einem Gummiband.











4.- 6. Schulstufe

DIE STADT NEW YORK

- Der Film spielt in der Stadt New York in den 1980er-Jahren. Lerne die Stadt kennen:
 - Suche im Internet oder in einem Atlas nach einer Karte von New York City und finde heraus, wie die fünf Stadtteile heißen (Auf englisch «Boroughs» oder «Countys»).
 - Schreibe sie auf und ordne sie auf der Karte zu.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Verwaltungsgliederung_von_New_York_City

- Im Film zeigt HUND seinem Freund unterschiedliche Sehenswürdigkeiten im Stadtteil Manhattan:
 - Suche im Internet nach den unten abgebildeten Sehenswürdigkeiten aus dem Film.
 - Zeichne mit Linien auf der Karte ein, wo sie zu finden sind.



Empire State Building



Queensboro Bridge



Central Park

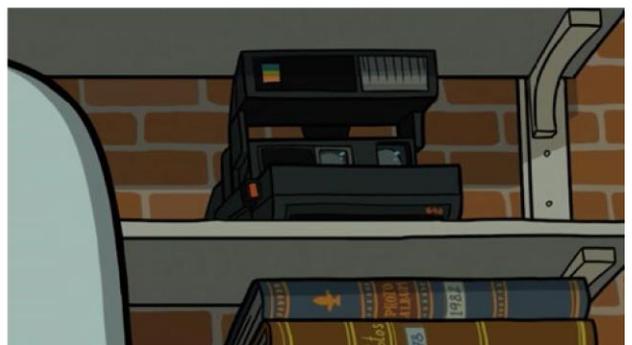
DIE 80ER JAHRE

Kommentar für Lehrpersonen: Die 80er Jahre

Rollschuhe, Super-8-Kamera und Ghetto-Blaster: Die Zeit, in der der Film spielt, ist vor allem an den Alltagsgegenständen und dem Stil der Kleidung zu erkennen. Die Zuschauerinnen und Zuschauer werden direkt in die Atmosphäre der 80er Jahre katapultiert. Was viele Lehrpersonen noch selber erlebt haben, ist Schülerinnen und Schülern heute nicht mehr vertraut. Am Beispiel verschiedener Gegenstände aus dem Film können besonders technologische Entwicklungen diskutiert und nachvollzogen werden.

• Die Lehrperson betrachtet mit den Schülerinnen und Schülern verschiedene Bilder von Gegenständen aus dem Film und bespricht im Plenum:

- Schau dir die Gegenstände von damals an. Erkennst du sie und weißt du, wo sie im Film vorkamen?
- Wie haben sie sich heute verändert?
- Wähle einen Gegenstand aus und versuche, die Unterschiede zu seinem heutigen Gegenstück zu benennen. Gibt es diese Art von Gegenstand heute noch? Wenn nicht, was hat ihn ersetzt?



SEPTEMBER: DIE MUSIK IM FILM

Kommentar für Lehrpersonen: Die Musik im Film

Musik ist im Film grundsätzlich von zentraler Bedeutung. Da ROBOT DREAMS ohne Worte auskommt, nimmt die Musik eine besonders bedeutende Rolle ein. ROBOT und HUND sind durch ein Lied miteinander verbunden, das immer wieder vorkommt: Es ist das musikalische Motiv ihrer Freundschaft. Die beiden tanzen dazu im Central Park, ROBOT pfeift es in seinen Träumen und es ist auch wieder zu hören, als ROBOT HUND am Ende durch das Fenster sieht. Das Lied wird von der Band «Earth, Wind & Fire» gespielt, 1978 veröffentlicht und trägt den Titel «September».

- Die Lehrperson hört mit den Schülerinnen und Schülern das Lied «September» und zeigt das Musikvideo. Im Plenum werden die Eindrücke besprochen:

- Kannst du das Lied bereits vor dem Film?
- Ist es für dich eher ein trauriges oder fröhliches Lied? Welche Stimmung löst es in dir aus?
- Welche Instrumente werden in dem Lied verwendet?
- In welchen Momenten kam es im Film vor? - Worum könnte es in dem Lied gehen?



Earth, Wind & Fire: September

<https://www.youtube.com/watch?v=Gso69dndlyk>

- Die Lehrperson schaut mit den Schülerinnen und Schülern einige Textstellen und die Übersetzung an und bespricht folgende Fragen: genauer

- Warum könnte der Regisseur dieses Lied ausgewählt haben? Findest du es passend?

*Do you remember
The 21st night of September?
Love was changin' the minds of pretenders*

Erinnerst du dich noch an die Nacht vom 21. September, als die Liebe das ganze «Wir-sind-ja-nur-Freunde»-Getue veränderte?

*While chasin' the clouds away
Our hearts were ringin'
In the key that our souls were singin'*

Während wir die Wolken verjagten, klangen unsere Herzen in der gleichen Tonart, wie unsere Seelen sangen.

As we danced in the night, remember How the stars stole the night away?

Als wir in der Nacht tanzten, erinnerst du dich, wie die Sterne die Nacht stahlen?

*My thoughts are with you
Holdin' hands with your heart to see you*

*Meine Gedanken sind bei dir,
halten Händchen mit deinem Herzen, um dich zu sehen*

Only blue talk and love, remember

Nur tiefgründige Gespräche und Liebe, erinnerst du dich?

[...] we knew love was here to stay

[...] wir wussten, dass die Liebe hier ist, um zu bleiben

*Now December
Found the love that we shared in September*

*Jetzt [ist] Dezember
Wir fanden die Liebe, die wir im September teilten*

The true love we share today

Die wahre Liebe, die wir heute teilen

•



- **Bestimmt kennst du bereits einige englische Wörter, die in der Filmmusik vorkamen:**
- Verbinde die englischen Wörter mit der passenden deutschen Übersetzung

Remember o			o Hand
Love o			o Wolke
Night o			o Liebe
Cloud o			o sich erinnern
Heart o			o Nacht
Hand o			o Herz

- **Suche im Internet nach der englischen Übersetzung für die verschiedenen Monate und schreibe sie auf die jeweilige Zeile:**

Januar _____ Juli _____
Februar _____ August _____
März _____ September _____
April _____ Oktober _____
Mai _____ November _____
Juni _____ Dezember _____

- **Kennst du noch andere englische Wörter und deren Bedeutung?**
- Schreibe sie mit der jeweiligen Übersetzung auf

AUS ALT MACH NEU: EINEN ROBOTER BASTELN

Kommentar für Lehrpersonen: Upcycling

Der englische Begriff «Upcycling» setzt sich aus den Wörtern «Up» und «Recycling» zusammen. Er beschreibt also den Vorgang, alten oder scheinbar nutzlosen Dingen einen neuen Sinn zu geben. Der Gedanke hinter dem Upcycling ist, weniger Dinge wegzuerwerfen, gleichzeitig weniger Neues zu kaufen und dadurch nachhaltiger zu leben. Denn im Gegensatz zum Recycling werden beim Upcycling die Materialien tatsächlich aufgewertet. Analog zum Waschbär im Film, der ROBOT neues Leben einhaucht, können auch die Schülerinnen und Schüler ein eigenes Upcycling-Projekt umsetzen.

• Die Schülerinnen und Schüler können einen Roboter aus Recyclingmaterialien bauen. Als Einstieg können Bilder von Straßenkünstlerinnen und -künstlern aus Kinshasa betrachtet werden, die ganze Kostüme aus Abfall entwerfen.

- Alles, was man normalerweise wegwirft oder recycelt, kann verwendet werden: Konservendosen, Eierkartons, Joghurtgläser, Safftflaschen, Schrauben und Muttern, Draht, kaputte Gegenstände.



Quelle <https://www.pinterest.ch/>



Stephan Gladieu: Homo Détritus | Bilder von Straßenkünstlerinnen und -künstler aus Kinshasa

<https://www.stephangeladieu.fr/homo-detritus/>



Quelle <https://www.stephangeladieu.fr/homo-detritus/>



ZAHLENBILD

1.- 3. Schulstufe



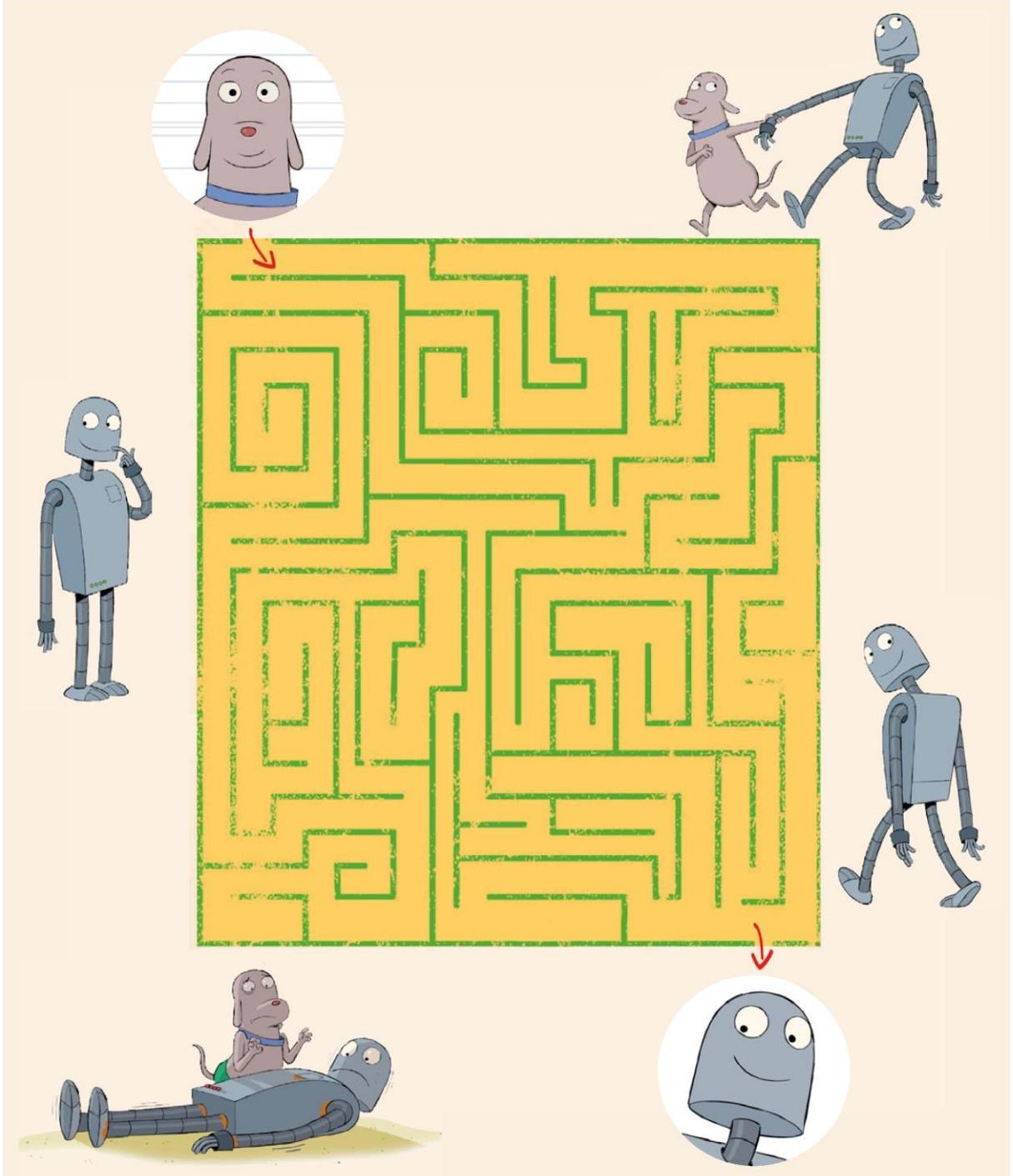
U



LABYRINTH: HILF HUND, ROBOT ZU FINDEN

1.-2. Schulstufe

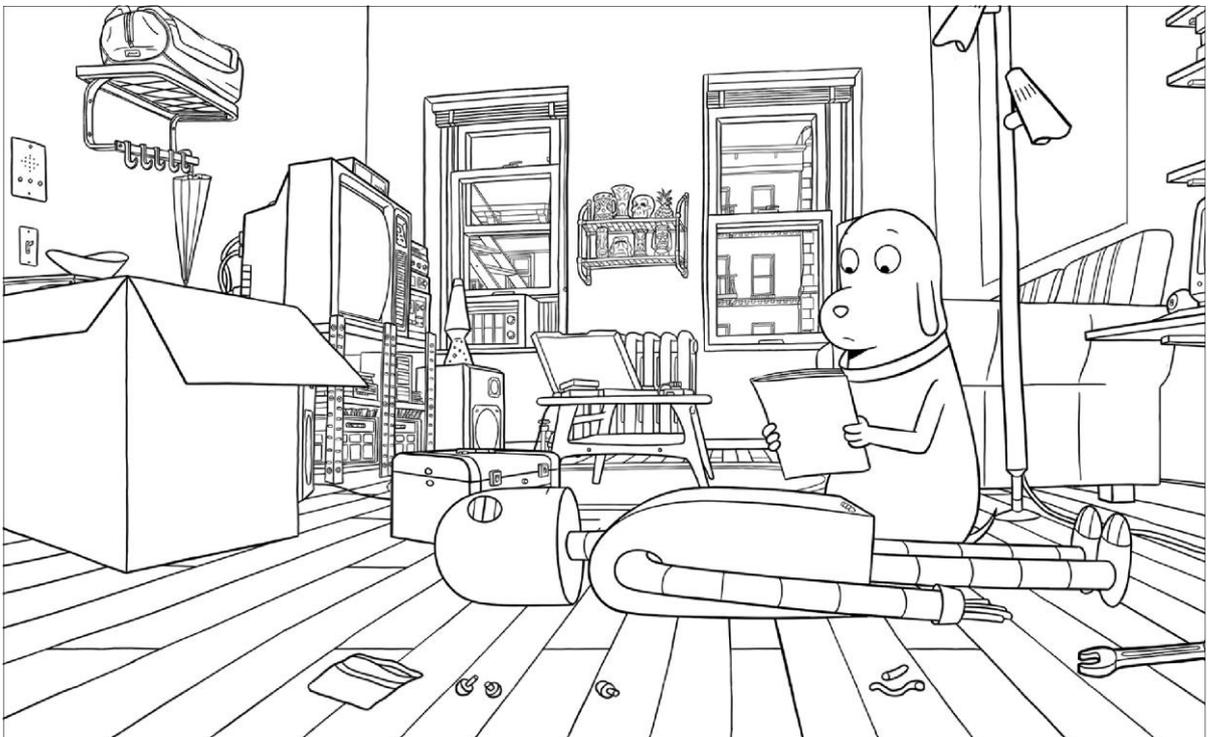
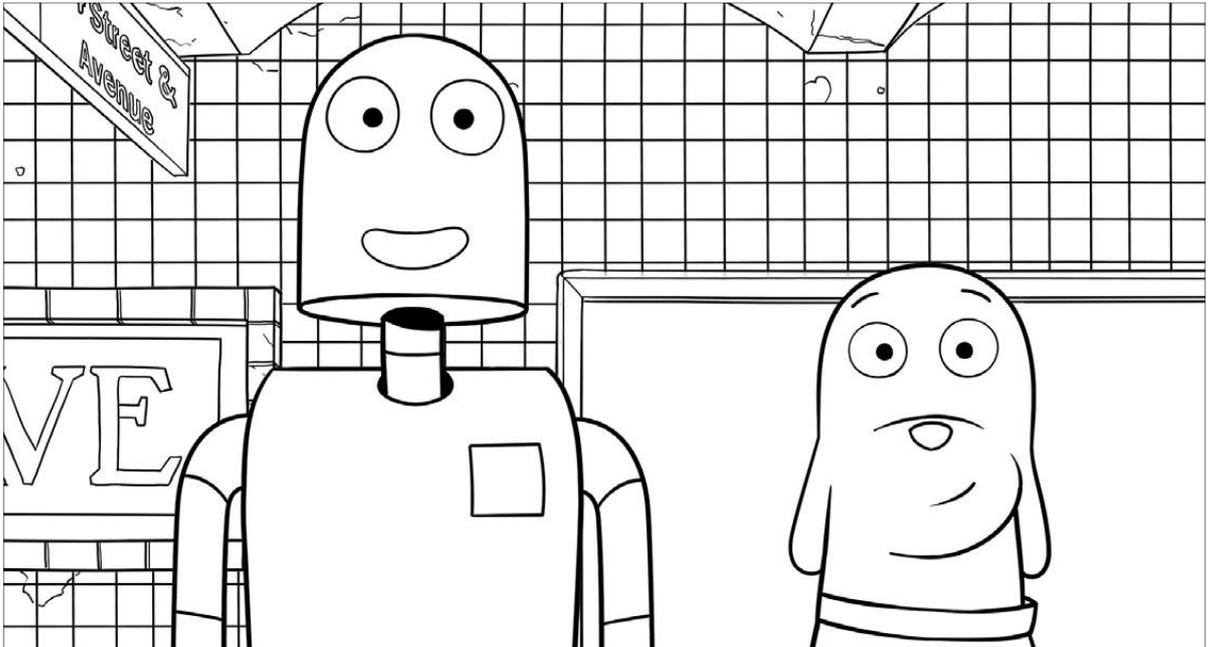
1.-2. Klasse





AUSMALBILDER

1.-4. Schulstufe



5

