

„Ich weiß genau, was der denkt und fühlt.“



Literarisches Lernen fördern und Medienkompetenz anbahnen mithilfe der Animationsfigur „Pingu“

Claudia Rathmann

Die literarische Sozialisation heutiger Kinder ist stark von den audiovisuellen Medien geprägt. Oft sind es Film- und Fernsehhelden, die empathische Prozesse anstoßen und eine Auseinandersetzung mit ästhetischen Ausdrucksformen anregen. Dieses Potenzial gilt es zu nutzen. Der Beitrag zeigt, wie sich in einer Unterrichtsreihe mithilfe einer Animationsfigur literarisches Lernen fördern und Medienkompetenz anbahnen lässt.

Einleitung

Die Attraktivität von Mediengeschichten ist für Heranwachsende eng mit der Sympathie für deren Protagonisten verknüpft. Das Interesse an den Figuren entspringt dabei zu einem Großteil dem Bedürfnis, emotional involviert zu werden (vgl. Hurrelmann 2003, 6). Über die emotionale Beteiligung am Erleben der Figuren werden die Kinder in die fiktive Welt hineingezogen. Sie nehmen Anteil an Ereignissen, die sie so z. T. aus eigener Erfahrung kennen, die aber im Rahmen der Mediengeschichte auch Neues bzw. Fremdes offenbaren. Dieses subjektive Involviertsein, die Übernahme fremder Perspektiven und die damit einhergehenden Alteritätserfahrungen sind wesentliche Aspekte literarischen Lernens (vgl. Spinner 2006).

Für die Heranwachsenden ergibt sich zudem die Chance, sich im geschützten Raum der Fiktion und entbunden von eigenen Handlungsverpflichtungen mit Themen der eigenen Lebenswelt auseinander zu setzen (vgl. Charlton/Neumann-Braun 1992). Indem sie sich empathisch auf die Medienfiguren einlassen, ihnen für eine Zeit lang „Wirklichkeit“ erteilen, können sie deren Erfahrungen miterleben und mit den eigenen vergleichen. Empathie in diesem Sinne schließt auch die Beurteilung des fremden Handelns und Erlebens mit ein (vgl. Hurrelmann 2003, 10).

Dies funktioniert aber nur, wenn die Heranwachsenden trotz der mitfühlenden Einstellung zur Medienfigur zu den Ereignissen auch in Distanz treten können. Dem Wissen um genrespezifische Strukturmerkmale und die Fiktionalität von Mediengeschichten kommt bei der Steuerung der emotionalen Beteiligung besondere Bedeutung zu (vgl. Rathmann 2004, 159; Schreier/Appel 2002, 238).

Pingu – eine Knetfigur lädt ein zur Empathie

Eine Animationsserie, deren Held Empathie hervorruft, ist Pingu. Ehemals regelmäßig in der „Sendung mit der Maus“ zu sehen, sind die kurzen Episoden um die niedliche Knetfigur nun schon seit vielen Jahren auf DVD erhältlich. Von Eltern und Pädagogen wird die Serie u. a. wegen ihrer ruhigen Kameraführung und dem sparsamen Einsatz akustischer Effekte geschätzt. Die hier behandelte Episode „Pingu geht verloren“ wurde 1991 in München mit dem Pris Jeunesse ausgezeichnet (vgl. Matthias 1996, 31).

Protagonist der Serie ist ein kleiner Pinguin, der mit seiner Familie in einer überschaubaren antarktischen Kunstlandschaft lebt. Pingu's Alltag ist stark an der Lebenswirklichkeit der Kinder orientiert, „zugleich aber ‚arktisch‘ und ‚pinguinspezifisch‘ verfremdet und voller motivierend-humorvoller Skizzierungen unserer Alltagswelt“ (Matthias 1996, 30). Inhaltlich geht es in jeder der fünfminütigen Episoden um zentrale Themen von Kindern im Vor- und Grundschulalter, z. B. Geschwisterrivalität, Tischsitten, Konflikte mit den Eltern etc. Das macht ein Einfühlen in die Figur gerade für Schulanfängerinnen und -anfänger leicht. So auch in der Episode „Pingu geht verloren“.

Inhalt

Pingu muss seine kleine Schwester zum Spielen mit dem Freund mitnehmen. Das gefällt ihm nicht. Sehr deutlich macht er Pinga klar, dass sie für die Spiele der Großen zu klein ist. Pinga muss auf dem Schlitten zusehen, wie die beiden Großen sich vergnügen. Nach einer Weile ausgelassenen Spielens bemerken die Freunde, dass der Schlitten leer ist. Es beginnt eine angsterfüllte Suche nach der kleinen Schwester. Erst nach Anbruch der Dunkelheit gehen die beiden niedergeschlagen nach Hause und stellen fest, dass Pinga bereits da ist.

Obwohl in der Folge – wie in der Serie überhaupt – nicht gesprochen wird, gelingt es leicht, das Handeln und Erleben der Figuren nachzuvollziehen. Gestik und Mimik der Protagonisten werden leicht interpretierbar dargestellt. Die Beschränkung der Pinguinsprache auf ihre paralinguistischen Anteile in Verbindung mit der Körpersprache bietet zudem eine „Leerstelle“, die im Unterricht mit Sprache gefüllt werden kann (vgl. Matthias 1996, 30). Insofern lassen sich durch diese Episode nicht nur empathische Prozesse bei den Kindern anstoßen, sondern auch die filmästhetischen Mittel analysieren, die diese emotional-involvierte Rezeption ermöglichen.

Ziele der Unterrichtsreihe**Die Kinder sollen**

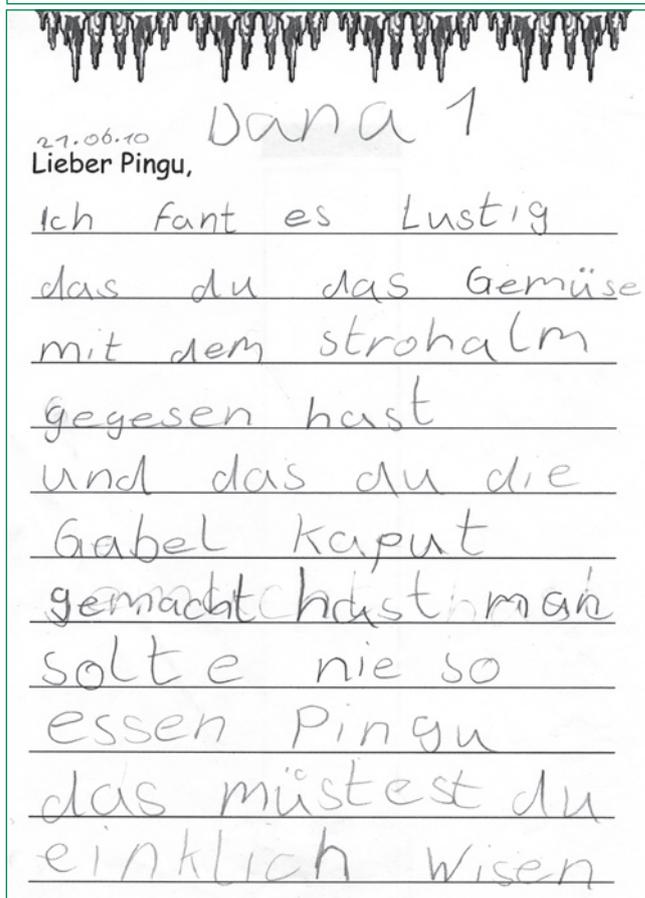
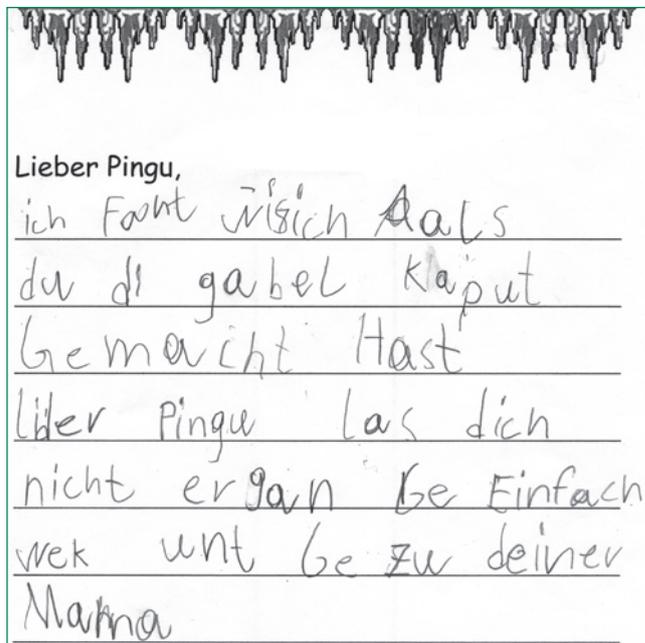
- ▶ zu einer emotional involvierten Rezeption angeregt werden,
- ▶ sich in Pingu hinein versetzen, indem sie sich auf die fiktionale Welt einlassen und das Geschehen mit ihren eigenen Erfahrungen vergleichen,
- ▶ sich der Wirkung der genrespezifischen Mittel (Gestik, Mimik) bewusst werden sowie
- ▶ ihr Genwissen für die Produktion eigener (Medien-)Produkte nutzen.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Die genannten Ziele legen eine Umsetzung in drei Schritten nahe. Zunächst sollten die Kinder vielfältige Möglichkeiten erhalten, sich emotional auf Pingu einzulassen. Dazu bieten sich z. B. antizipatorische Verfahren (Stunde 2) oder szenische Umsetzungen (Stunde 3) an. In beiden Fällen werden die Kinder angeregt, sich in die Medienfigur hinein zu versetzen und aus deren Perspektive zu denken oder zu handeln.

Der Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit wird dabei immer mitgedacht.

In einem zweiten Schritt muss der Blick auf die genreästhetischen Mittel gelenkt werden, die es den Zuschauenden ermöglichen, die Gedanken

**Abb. 1**

Arbeitsergebnisse aus Stunde 1: In beiden Texten wird deutlich, wie der Adressatenbezug zu einer Verknüpfung mit den eigenen Erfahrungen führt.

und Gefühle der Medienfigur zu interpretieren. Dies sind hier vor allem die spezifische Gestik und Mimik der Hauptfigur (Stunde 4).

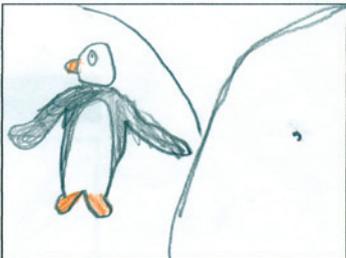
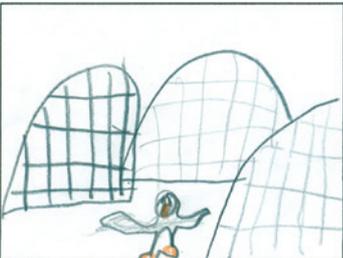
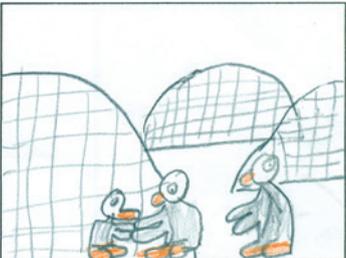
Um den Kindern das „Gemacht-Sein“ der Serie zu verdeutlichen und damit ein Bewusstsein für die Fiktionalität der Geschichten anzubahnen, sollten die Heranwachsenden selbst produktiv werden. Beim Erfinden und Gestalten eigener Pingu-Geschichten sind sie gefordert, sich mitfühlend auf den Knetpinguin einzulassen und zugleich in Distanz zur Medienfigur zu treten, um einzelne Szenen mit genretypischen Mitteln umsetzen zu können (Stunde 5).

Abb. 2
Arbeitsergebnis aus Stunde 2:
Es fällt auf, dass die Präsentationsform des Films imitiert wird (Perspektivwechsel von Bild zu Bild: einmal wird aus Pingu's Sicht erzählt, dann aus der Sicht der Schwester).

Unterrichtliche Umsetzung

Die folgende Unterrichtsreihe wurde für den Anfangsunterricht konzipiert und am Ende des ersten Schuljahres durchgeführt. /1/

ANNA

	
<p>Pingu weist du wo deine Schwester ist? NEIN</p>	<p>Pinga Pinga Pinga wo bist du Pingu hast du Schon deine Schwester gefunden? Nein nein</p>
	
<p>Pinga gibt keinen muks von sich weil sie so traurig ist.</p>	<p>Entlich hat Pingu Seine Schwester gefunden und dann hat er sie auch mit spielen lassen</p>

1. Stunde: Hallo, ich bin Pingu! – Einführung der Medienfigur am Beispiel der Folge „Pingu wird vorgestellt“

Zum Einstieg präsentiert die Lehrerin die DVD mit dem Konterfei des Knetpinguins. Die Kinder haben die Möglichkeit, ihr Vorwissen zur Serie einzubringen und sich ggf. über konkrete Medienerfahrungen zu unterhalten. Im Anschluss wird die Folge „Pingu wird vorgestellt“ gemeinsam angesehen. Es folgt ein kurzer Austausch über den Inhalt der Episode und die Rezeptionserfahrungen der Kinder.

Danach wird die Folge ein zweites Mal präsentiert. Dazu erhalten die Kinder den Beobachtungsauftrag „Welche Szene gefällt dir besonders und warum?“ Nach der Rezeption schreiben die Kinder einen Brief an Pingu, in dem sie von ihrer Lieblingsszene erzählen. Durch den konkreten Adressatenbezug wird die Medienfigur mit ihren spezifischen Eigenschaften in den Fokus gerückt. Wer möchte, kann den Brief ergänzen durch Fragen, Bezüge zu eigenen Erfahrungen oder durch ein Bild.

Anschließend werden einige Briefe im Plenum vorgelesen (Abb. 1). Die Kinder tauschen sich über ihre Lieblingsszenen sowie das Besondere des Knetpinguins aus. Auf diese Weise nähern sie sich emotional der Medienfigur an.

2. Stunde: Oh Schreck, Pinga ist weg! – Antizipation der Handlung in „Pinga geht verloren“

Zum Einstieg wird ein Screenshot der Episode „Pinga geht verloren“ präsentiert, an dem die Rezeption im Verlaufe der Stunde abgebrochen werden soll. Die Kinder äußern Vermutungen über den Inhalt der Geschichte. Danach wird die Episode bis zu der im Bild dargestellten Szene (Pingu und sein Freund stehen neben dem leeren Schlitten) gezeigt. Die Kinder werden aufgefordert, die Geschichte fortzusetzen. Dabei stehen ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Fortsetzung der Geschichte als Schrifttext (M1, siehe Seite 21),
2. Antizipation durch Text-Bild-Kombination (M2, siehe Seite 21).

Nach der Arbeitsphase werden einige Fortsetzungen präsentiert und im Hinblick auf die Hauptfigur reflektiert. Im Zentrum steht dabei die Frage „Geht die Geschichte für Pingu gut oder schlecht aus?“ Weil davon auszugehen ist, dass der Großteil der Geschichten sich auf das Wiederfinden der Schwester und damit auf das „gute“ Ende für Pinga konzentriert, regt die Reflexionsfrage bewusst dazu an, über die Situation des großen Bruders nachzudenken.

Alternativ kann auch eine Perspektivenübernahme angeregt werden, etwa durch den Impuls „Was hättest du an Pingus Stelle getan?“. Nach der Präsentation der Arbeitsprodukte (Abb. 2) wird die Episode zu Ende gesehen und mit den Fortsetzungen der Kinder verglichen.

3. Stunde: Ich weiß, was Pingu denkt und sagt – sprachliche und spielerische Ausgestaltung ausgewählter Szenen

Zur Anknüpfung an die letzte Stunde werden vier bis fünf Screenshots mit Kernszenen der Episode „Pingu geht verloren“ ungeordnet präsentiert. Bei der Auswahl der Szenen sollte darauf geachtet werden, dass möglichst mehrere Figuren abgebildet werden (Beispiel M3, siehe Seite 22). Die Kinder ordnen die Bilder und erhalten so Gelegenheit, den Inhalt der Folge zu rekapitulieren. Als Impuls wird nun eine leere Sprechblase an eine der Szenen geheftet. Die Kinder vermuten, was die Figuren hier gesagt bzw. gedacht haben könnten.

Die Episode wird nun ein zweites Mal gezeigt. Dabei erhalten die Kinder den Auftrag, darauf zu achten, was die Figuren in den an der Tafel dargestellten Szenen denken bzw. sagen. Im Anschluss schreiben die Kinder allein oder mit einem Partner einen möglichen Dialog zwischen den Figuren auf und setzen diesen im szenischen Spiel um. Zur Differenzierung können Sprechblasen angeboten werden.

Am Ende der Stunde werden einzelne Spielszenen präsentiert. Die Zusehenden erhalten die Aufgabe, diese begründet den Screenshots an der Tafel zuzuordnen. An dieser Stelle kann neben dem inhaltlichen Bezug auch mit Gestik und Mimik argumentiert werden. Die Kinder werden so für die Körpersprache der Medienfiguren sensibilisiert.

4. Stunde: Man sieht doch, wie Pingu sich fühlt – Analyse der Körpersprache

Zur Anknüpfung an die vorangegangene Stunde wird eine Szene als Screenshot präsentiert (Pingu und sein Freund finden Pinga – vgl. M3). Nach einer kurzen Wiederholung wird die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Frage gelenkt: „Wie fühlt sich Pingu in dieser Szene?“ Es ist zu vermuten, dass die Kinder spontan inhaltlich argumentieren, z. B. „Pingu ist traurig, weil Pinga weg ist.“ oder „Pingu ist erleichtert, weil Pinga zu Hause ist.“. Solche Begründungen machen Sinn, finden aber keine Entsprechung im Gesichtsausdruck und der Körperhaltung der Knetfigur. Insofern eignet sich dieses Bild gut, um auf Pingus Körpersprache hinzuweisen. Die Kinder analysieren Mimik und Gestik und erarbeiten, dass Pingu über-

rascht oder auch empört dargestellt wird. Im Anschluss werden weitere Screenshots aus Episoden präsentiert, die den Kindern noch unbekannt sind, bei denen also die Gefühlslage nicht aus dem Kontext erschlossen werden kann (M4, siehe Seite 22).

Alternativ können auch Aufnahmen von selbst hergestellten Knetfiguren angeboten werden. Die Anzahl der präsentierten Bilder sollte überschaubar sein, die dargestellten Gefühle gut differenzierbar, z. B. traurig, wütend und glücklich. Die Kinder ordnen den einzelnen Bildern begründet ein Gefühl zu. Gemeinsam werden Merkmale am Gesicht bzw. der Haltung des Pinguins festgehalten, die einen Hinweis auf Pingus Gefühlslage geben (z. B. hängende Flügel/Tränen = traurig; aufgerissene Augen und zusammen gekniffener Schnabel = wütend etc.). Danach kneten die Kinder selbst eine Pingufigur, deren Gefühle sich aus Gestik und Mimik erschließen lassen (Abb. 3). Als Hilfestellung stehen die Screenshots an der Tafel zur Verfügung. Alternativ oder als Differenzierung können sie versuchen, die Gefühle der Medienfigur in einem Standbild darzustellen.

Da sich die Gesichtszüge der Knetfiguren nur aus der Nähe genau analysieren lassen, muss die Präsentation der Arbeitsergebnisse in Kleingruppen erfolgen. Als Strukturierungshilfe für das selbstständige Gespräch werden den Kindern Leitfragen in Form von Kärtchen an die Hand gegeben (Abb. 4).

In der hier beschriebenen Unterrichtsreihe haben sich immer vier Kinder an einem Gruppentisch ihre Pinguine gegenseitig vorgestellt. Für die Reflexion war es von Vorteil, dass alle die Knetfiguren nicht nur sehen, sondern auch anfassen konnten. So wurden Tipps sofort umgesetzt, z. B. der von Jannis:

Abb. 3

Arbeitsergebnis aus Stunde 4: Die Kinder kneten selbst eine Pingufigur, deren Gefühle sich aus Gestik und Mimik erschließen lassen.



Abb. 4

Als Strukturierungshilfe für das selbstständige Gespräch erhalten die Kinder Kärtchen mit Leitfragen.

Wie fühlt sich Pingu? Begründe!

- ▶ Was fällt dir auf an Pingus **Gesicht** (Augen, Schnabel, ...)?
- ▶ Was fällt dir auf an Pingus **Körperhaltung** (Flügel, Rücken, ...)?

„Die Augen sind zwar fröhlich, aber der hängt so nach vorne. Da sieht der ganz bedrückt aus. Der muss mehr zurück.“ Die Körperhaltung der Figur wurde verändert, bis Mimik und Gestik im Einklang waren.

Alternativ können die Figuren oder Standbilder während der Arbeitsphase mit einer Digitalkamera aufgenommen werden. Im Anschluss werden die Arbeitsprodukte dann mithilfe eines Beamers präsentiert. Die Kinder können so im Plenum die genutzte Körpersprache analysieren und zu einer begründeten Vermutung der dargestellten Gefühle gelangen.

5. Stunde: Meine Pingu-Geschichte

(Doppelstunde)

Die Anregung für diese Stunde entsprang dem Bedürfnis der Kinder, ihrer Knetfigur ein Umfeld zu schaffen. Aus Styroporplatten, Pappe, Knete etc. gestalteten die Kinder einzelne Pingu-Szenen, die zur Gefühlslage ihrer Figur passten. Dabei wurden sowohl vertraute Situationen aus der Serie nachgestellt als auch neue Konstellationen erfunden.

Zum Einstieg in die Stunde wird eine selbst gestaltete Pingu-Szene präsentiert. Die Kinder stellen Vermutungen an, was dargestellt wurde und tauschen sich kurz aus. Im Anschluss werden die Heranwachsenden aufgefordert, ihre Pingugeschichte zur gestalteten Szene zu erzählen. Die Aufgabe kann in Einzel-, Partner- oder auch Kleingruppenarbeit erledigt werden. Wer möchte darf die Knetfiguren zur Unterstützung der Präsentation nutzen. Zudem sollten Kärtchen für die Notation von Stichpunkten als Erzählhilfe zur Verfügung gestellt werden.

Am Schluss werden einige Geschichten im Plenum vorgestellt. Alternativ kann auch hier in der Kleingruppe reflektiert werden. Im Zentrum steht dabei die Frage, ob sich Mimik und Gestik des Pinguins durch die Erzählung begründen lassen. So wird ein Bewusstsein dafür angebahnt, dass die Glaubwürdigkeit einer (Medien-) Geschichte auch davon abhängig ist, ob Inhalt und Form zueinander passen.

Resümee

Im Verlauf der Unterrichtsreihe wurde deutlich, dass die Auseinandersetzung mit der Medienfigur Pingu hohe Motivation und eine breite Aktivie-

rung in der Klasse herzustellen vermag. Alle Kinder waren bereit und in der Lage, sich in Pingu hinein zu versetzen und sich auf dessen Themen einzulassen. Die Analyse der genretypischen Umsetzung von Gestik und Mimik ermöglichte den Kindern eine differenzierte Interpretation der Bildsprache. Die selbstständige Gestaltung von Knetfiguren erwies sich in diesem Zusammenhang als sehr hilfreich, um die genrespezifischen Mittel bewusst zu machen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die vorliegende Unterrichtsreihe, die mit vergleichsweise geringem Aufwand durchgeführt werden kann, vielfältige Kompetenzen der Kinder anspricht und geeignet ist, sowohl das literarische Lernen als auch die Ausbildung von Medienkompetenz anzuregen.

Literatur

- ▶ Charlton, M./Neumann-Braun, K.: Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München 1992
- ▶ Hurrelmann, B.: Literarische Figuren. Wirklichkeit und Konstruktivität. In: Praxis Deutsch 30 (2003), 177, 4–12
- ▶ Matthias, D.: „Pingu Sprache sieht man doch!“ Übersetzung der Körpersprache eines Trickfilms als Einstieg in die Filmanalyse. In: Praxis Deutsch 23 (1996) 140, 29–34
- ▶ Rathmann, C.: Was gibt' s denn da zu lachen? Lustige Zeichentrickserien und ihre Rezeption durch Kinder unter besonderer Berücksichtigung der präsentierten Gewalt. München 2004
- ▶ Pingu Classics 1. Regie: Otmar Gutmann/Marianne Noser. Ufa kids. DVD 2004
- ▶ Schreier, M./Appel, M.: Realitäts-Fiktions-Unterscheidungen als Aspekt einer kritisch-konstruktiven Mediennutzungskompetenz. In: Groeben, N./Hurrelmann, B.: (Hrsg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim 2002, 231–254
- ▶ Spinner, K.: Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch 33 (2006), 200, 6–16

Weiterführende Literatur

- ▶ Josting, P./Maiwald, K. (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund. Grundlagen, Beispiele und Ansätze für den Deutschunterricht. München 2007

Anmerkung

/1/ Allen Kindern der Klasse 1b der Grundschule Witterschlick sowie ihrem Klassenlehrer Torben Bergfelder, der dieses Projekt in allen Phasen konstruktiv begleitet hat, sei an dieser Stelle herzlich gedankt.

Autorin

Dr. Claudia Rathmann,
Studienseminar Bonn GHRGe (G),
Godesberger Allee 136, 53175 Bonn



Kathrin Waldt: Kinder durch Literatur herausfordern.

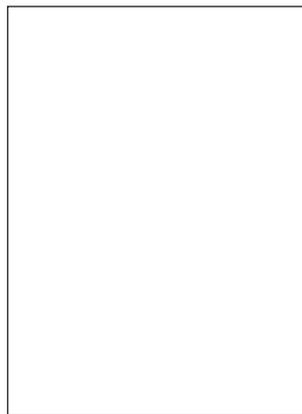
„Erfindungen“ von Jürg Schubinger in einer vierten Klasse.

www.grundschulunterricht.de/gsu20070109



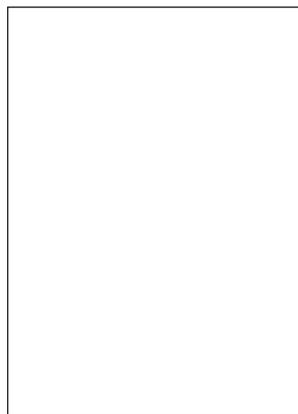
Die Kopiervorlagen M1 bis M4 können Sie aus dem Internet im A4-Format herunterladen. www.grundschulunterricht.de/gsud20110116

M2 Wo ist Pinga? (2)



Four horizontal lines for writing.

Four horizontal lines for writing.



Four horizontal lines for writing.

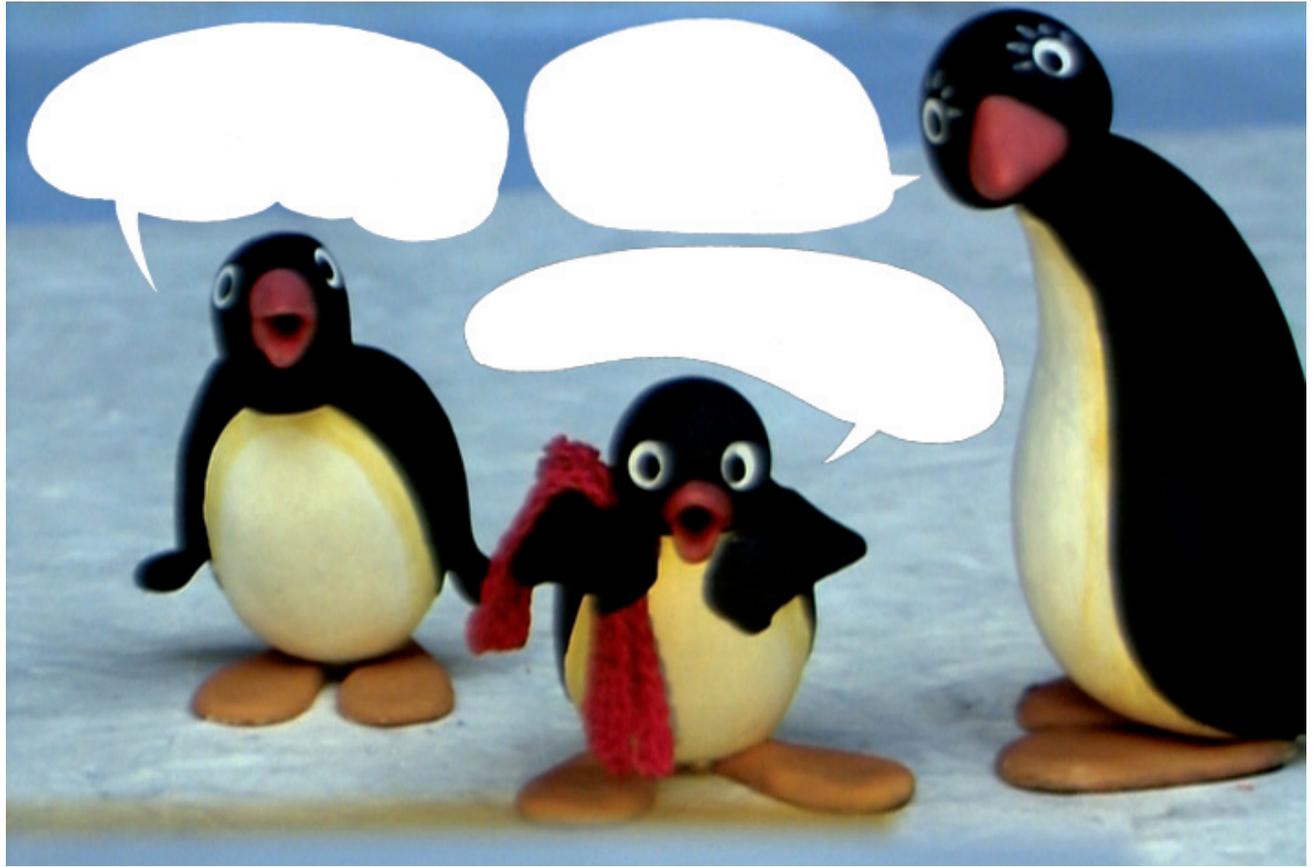
Four horizontal lines for writing.

M1 Wo ist Pinga? (1)



Thirteen horizontal lines for writing.

M3 Was denkt und sagt Pingu?



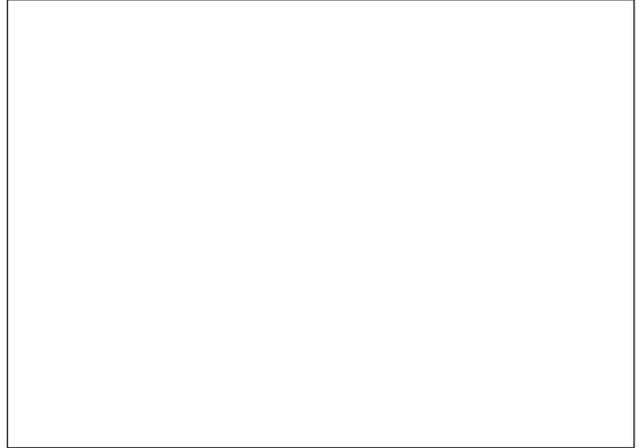
© Claudia Rathmann

M4 Wie fühlt sich Pingu?



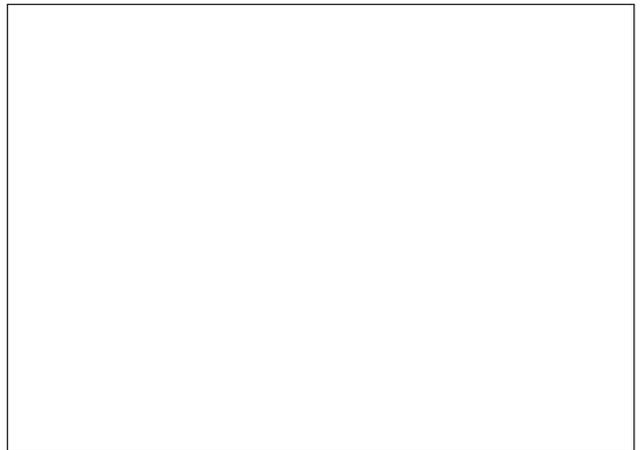
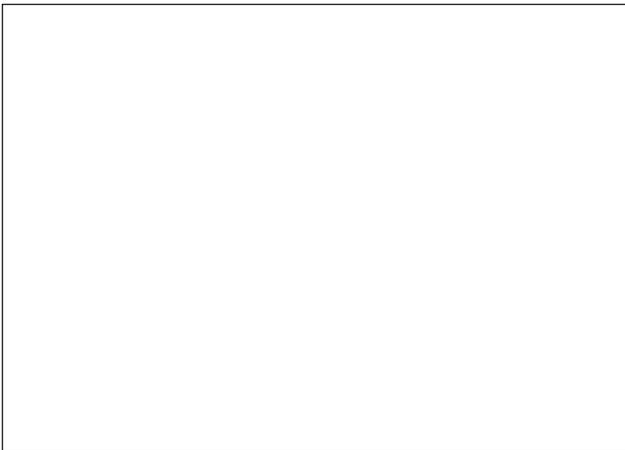
© Claudia Rathmann

M2 Wo ist Pinga? (2)



 _____

 _____



 _____

 _____

M3 Was denkt und sagt Pingu?

M4 Wie fühlt sich Pingu?

