



# Film im Unterricht

Medienpädagogische Begleitmaterialien zum Film

**Verzauberte Emma oder Hilfe, ich bin ein Junge!**

# Verzauberte Emma oder Hilfe, ich bin ein Junge!

Deutschland 2000

Regie: Oliver Dommenges

Drehbuch: Astrid Ströher

Kamera: Georgij Pestov

Musik: Jens Langbein, Robert Schulte Langbein

Schnitt: Monika Schuchard

Produktion: Studio Hamburg, NDR

Darsteller(innen): Sarah Hannemann (Emma), Nick Seidensticker (Mickey), Philipp Blank (Oskar), Pinkas Braun (Tartov), Nina Petri (Mutter), Dominique Horwitz (Vater), Tanja Schumann (Lehrerin) u.a.

90 Minuten

Auszeichnungen: u.a. Giffoni Film Festival „Bronze Gryphon“

## Empfohlen ab 4. Jahrgangsstufe

**Themen:** Identität, Mädchen-Junge, Familie, Freundschaft, Selbstvertrauen, Leistung, Wünsche, Fantastischer Film

## Inhalt

Mystisches geschieht in einem Wald bei Hamburg. Kinder zwischen 10 und 12 Jahren haben sich als mittelalterliche Ritter verkleidet und kämpfen um eine Prinzessin. Am Seeufer wird Ihre Hoheit fast gefangen genommen, kann sich aber gerade noch ins Wasser retten. Als ihr Mobiltelefon läutet, wird aus der rotgelockten Prinzessin das Mädchen Emma, das ihr Schwimmtraining verpasst hat. Nun haben die anderen auch keine Lust mehr auf den „Kinderkram“, oder soll sich etwa Mickey, der Anführer der Ritter, als Prinzessin verkleiden? Kommt nicht in Frage!

In der Nähe des Kampfplatzes rastet ein skurriler Alter am Seeufer. Albert Tartov spricht mit seiner Schildkröte, Frau Fauli, und einer feenhaften Erscheinung auf dem See. Es ist seine geliebte, verstorbene Frau Helena, der er gerne folgen würde. Aber vorher muss der Zauberer einen würdigen Nachfolger finden. Ausgerechnet Oskar, von seinen Mitschülern nur „Möchtegernzauberer“ Vieraue genannt, stolpert über Tartovs geheimnisvollen Mantel, den dieser hat liegen lassen, und findet darin ein großes Zauberbuch. Emmas Schwimmtrainer Hopp (nomen est omen) ist verärgert, dass sie ausgerechnet in der Woche mit einem entscheidenden Wettkampf zu spät zum Training kommt. Ihre größte Konkurrentin, die ehrgeizige, arrogante Michelle, kann sich hämische Bemerkungen nicht verkneifen. Nach dem Training kann Emma die Freundinnen nicht ins Kino begleiten, da sie sich um ihren jüngeren Bruder kümmern muss. Aber sie hat ja nie Zeit, meinen die Freundinnen ein bisschen abfällig. Emmas allein erziehende Mutter arbeitet als toughe Managerin in einer Sportschuhfirma. Einst galt die Marathonläuferin als Olympiahoffnung, musste aber wegen einer Verletzung ihre Laufbahn beenden. Nun fördert sie die sportlichen Ambitionen der Tochter, die mit ihren Erfolgen der Mutter wirklich eine Freude bereiten will.

Mickey dagegen lebt in einem chaotischen Künstlerhaushalt. Die Eltern sind so sehr mit ihren eigenen Problemen beschäftigt, dass sie nicht einmal Zeit finden, Mickeys gelungene Portraitzeichnungen zur Kenntnis zu nehmen. Der Vater, ein Kunstmaler, schlägt sich mit einem schrottreifen Taxi durch. Die Mutter komponiert Musik zu Werbesprüchen. In der Schule überspielt Mickey seine Probleme durch Großmäuligkeit. Er geht mit Emma und Vieraue in eine Klasse. Emma ist, im Gegensatz zu Mickey, eine sehr gute Schülerin

und wird von den anderen oft als Streberin gehänselt. Allen voran von Mickey, trotz des gemeinsamen Ritterspiels. Ihr bester Freund ist Vieraue, der nur seine Zauberei im Kopf und für Mathe gar nichts übrig hat. Am liebsten würde er die gestrenge Lehrerin verwandeln. Einen entsprechenden Zauberspruch aus dem gefundenen Buch hat er schon entschlüsselt: „Magia lunaris mutanda – sei ein andrer!“

An diesen Zauberspruch erinnert sich Emma am Abend vor dem Einschlafen – vielleicht wäre es gar nicht so schlecht, einmal ein anderer zu sein. Sie wiederholt den Spruch und fügt, in Erinnerung an einen Streit mit Mickey am Vormittag, „blöder Mickey“ hinzu. Seltsames geht vor in dieser Nacht, das Unglaubliche geschieht: Emma erwacht im Körper des verhassten Miceys. Und Mickey traut seinen Augen nicht: Als er morgens in den Spiegel schaut, erblickt er die blöde Streberin. Völlig unerklärlich steckt er auf einmal in Emmas Körper.

Erst glaubt ihnen nicht einmal Vieraue, was da passiert ist. Der Versuch einer Rückverwandlung klappt auf den ersten Anlauf nicht. Vieraue hat den dafür notwendigen Spruch noch nicht komplett entschlüsselt. Also müssen Emma und Mickey äußerst widerwillig in der Rolle des jeweils anderen zur Schule, was zu einigen Verwicklungen führt. Vieraue übersetzt in der Schule fleißig weiter. Aber Tartov ist auf der Suche nach dem Buch und hat es mit Hilfe seiner Schildkröte geortet. Er entfacht ein wahres Donnerwetter in der Schule und holt sich seinen Zauberalmanach zurück. Als die Kinder ihn verfolgen, macht er sich unsichtbar.

Vieraue hat noch herausbekommen, dass der Zauber nur in Anwesenheit eines erfahrenen Meisters anzuwenden und die Rückverwandlung nur in den folgenden 54 Stunden möglich ist. Sonst bleiben die beiden für immer im fremden Körper. Jetzt hilft kein Streit weiter, sie müssen sich zusammenraufen. Erst wird das Schwimmtraining abgesagt, dann mit Miceys Zeichentalent ein Phantombild von Tartov erstellt und sein Steckbrief in der ganzen Stadt plakatiert. Mehr können sie jetzt nicht tun, obwohl die Zeit rennt. Wohl oder übel müssen Emma und Mickey in die jeweils fremden Familien einziehen. Sie sollen sich so unauffällig wie möglich benehmen, was leichter gesagt als getan ist. Mickey im Körper von Emma marschiert erst in die Besenkammer, bevor er das richtige Zimmer findet. Die gesunde Rohkost behagt ihm auch nicht. Doch er freut sich, als Emmas Mutter eine seiner Zeichnungen bewundert – sie wusste gar nicht, dass „ihre Tochter“ das kann. In Emmas Bett findet er auch ihr Tagebuch, kann der Versuchung nicht widerstehen und liest darin. Emma im Körper von Mickey gerät ins übliche Chaos: Die Waschmaschine ist kaputt und die Wohnung geflutet. Im Kühlschrank findet sie nur zu Hause streng verbotenes Nutella. Schließlich löffelt sie gemeinsam mit Miceys Mutter das Riesenglas aus. Obwohl sie im „schwabbeligen“ Körper von Mickey steckt, hatte sie lange nicht so viel Spaß. Und in Miceys Bude macht sie am Abend noch eine überraschende Entdeckung. Sie findet ein Portrait von sich in seinem Skizzenblock.

Ein Hinweis aufgrund des Steckbriefs führt die drei ins Gruselkabinett, wo eine Wachsfigur des Zauberers steht. Sie erfahren, dass er Albert Tartov heißt, 1877 geboren wurde und der letzte Nachfahre einer Zaubererdynastie ist. Mit Spürsinn und Geschick finden sie den angeblich Verschollenen auf einem alten Elbkahn. Als Vieraue Tartovs Kristallkugel zum Erglühen bringt, ahnt der Zauberer, dass Oskar sein Nachfolger sein könnte. Er beschließt den dreien zu helfen. Für die Rückverwandlung benötigen sie aber ein Stück selbst verdientes Edelmetall. Kein Problem – Emma hat schließlich schon eine Goldmedaille gewonnen. Aber Michelle, Emmas argwöhnische Konkurrentin, hat die neuen Freunde verfolgt und bei Tartov belauscht. Sie entwendet die Medaille und lässt sie sofort einschmelzen. Jetzt bleibt nur noch ein Weg: Mickey muss als Emma den Schwimmwettbewerb gewinnen, die Medaille holen. Beim ersten Training säuft er fast ab. Aber er steckt doch in Emmas Körper, mit etwas Technik und starkem Willen müsste es klappen. Und trotz eines Fehlstarts gelingt es schließlich in einem spannenden Finale. Während der Zauber der Rückverwandlung arbeitet, weiht Tartov Vieraue als seinen Nachfolger ein und kann endlich seiner geliebten Helena folgen. Emma und Mickey finden sich schließlich im richtigen Körper wieder. Die einstigen Rivalen haben Respekt voreinander gewonnen, sind Freunde geworden.

## Filmbesprechung

Die Geschichte für den Film „Verzauberte Emma oder Hilfe, ich bin ein Junge!“ wurde angeregt durch eine Umfrage der Zeitschrift „Eltern“ im August 2000, ob es für Mädchen reizvoll wäre, für einen Tag in die Haut eines Jungen zu schlüpfen, und umgekehrt. 1.622 Kinder und Jugendliche zwischen acht und 16 Jahren wurden gefragt: 82 Prozent der Mädchen antworteten, dass sie einen solchen Tausch aufregend fänden. Bei den Jungen fanden ihn 55 Prozent spannend, 28 Prozent waren unsicher, der Rest lehnte ein derartiges Experiment ab. Solche Zahlen aus der Hauptzielgruppe inspirierten den Produzenten. Ein Film, der den Rollentausch thematisiert, müsste doch im Kino funktionieren, sein Publikum finden. Nach dem Umfrageergebnis sollte ein Mädchen im Mittelpunkt stehen. Rollentausch und Identitätswechsel gibt es, seit Kinder spielen und sich die Menschheit künstlerisch betätigt. Gerade in den darstellenden Künsten, die ja auf dem Rollenspiel basieren, wurde diese Thematik immer wieder gestaltet. Und solche Geschichten sind besonders in der Pubertät reizvoll. Man fühlt sich zum anderen Geschlecht auf neue Weise hingezogen und es erscheint einem zugleich rätselhaft und geheimnisvoll. Vorurteile werden verfestigt oder widerlegt.

„Verzauberte Emma ...“ beginnt mit einer klassischen Filmexposition. In den ersten 20 Minuten bis zum ungewollten Zauber werden in knappen Szenen die Hauptfiguren charakterisiert, die Spielorte eingeführt, die Konflikte umrissen, die zentralen Themen angesprochen und die Handlungslinien eröffnet. Ein Rollentausch zwischen Mädchen und Jungem wird natürlich umso spannender und reizvoller, je unterschiedlicher die Beteiligten sind. Und so sind Emma und Mickey als konträre Charaktere angelegt. Emma ist eine leistungsstarke, zielstrebige Schülerin und Sportlerin, erfolgreich und anerkannt, zumindest von den Erwachsenen. Ihre Mitschüler sehen in ihr eher eine Streberin. Emmas einziger Freund ist Oskar, auch er ein Außenseiter, der von allen wegen seinem Interesse an der Zauberei nur Vieraube genannt wird. Emmas Alltag ist durchorganisiert und lässt ihr kaum Freiräume. An wichtigster Stelle nach der Schule steht das Schwimmtraining. Hier ist sie einigem Leistungsdruck ausgesetzt, insbesondere weil gerade ein wichtiger Wettkampf ansteht und ihr Trainer mit ihren Erfolgen vor allem seine Karriere voran bringen will. Emma möchte gerne die abgebrochene Olympiakarriere ihrer Mutter stellvertretend für diese vollenden. Aber es wird auch deutlich, dass sie nicht nur die Träume ihrer Mutter verwirklichen will, sondern dass ihr das Schwimmen und ihre Leistungsfähigkeit selbst Freude bereiten. Neben Schule und Training muss sich Emma schließlich auch noch um ihren jüngeren Bruder kümmern, da ihre berufstätige Mutter – einen Vater lernen wir nicht kennen – wenig Zeit hat. Emmas Mutter erleben wir als strenge Chefin, die Mitarbeiter energisch zurechtweist. Ihren Kindern gegenüber zeigt sie sich jedoch auch als verständnisvoll.

Mickey dagegen lebt in einer chaotischen Künstlerfamilie. Seine erfolglosen Eltern sind zwar durchaus sympathisch gezeichnet, haben aber dermaßen mit sich zu kämpfen, dass sie ihrem Sohn keinerlei Aufmerksamkeit widmen. Sie nehmen nicht einmal seine gelungenen Portraitskizzen zur Kenntnis. Mickey hat zwei enge Kumpel, bei denen er Wortführer ist, aber er ist ein schlechter Schüler. Er kompensiert seine Probleme mit einer großen Klappe und Machogehabe. Mit Vorliebe beschimpft er Emma als Streberin, Schwimmflosse oder Fischbacke.

Die filmische Gestaltung der Lebensräume von Emma und Mickey durch Szenenbild, Kamera und Licht betont die Unterschiede zwischen ihnen. Emmas modernisierte Altbauwohnung mit den hohen, geschlossenen Räumen wirkt steril und schnörkellos. Alles ist ordentlich und hat seinen Platz. Bei Mickey wirkt es bunt, offen und chaotisch. Man sieht kaum Wände. Dafür haben die Eltern imaginäre Wände um sich herum errichtet, die Mickey kaum durchdringen kann.

Emmas Wunsch, einmal ein anderer zu sein, ist angesichts ihrer Situation durchaus nachvollziehbar. Nur kommt es anders, als sie es sich vorgestellt hat: Zwei ausgesprochene Intimfeinde erwachen also im Körper des anderen und wollen natürlich so schnell wie möglich zurück und ihre volle Identität wiedererlangen. Die

Verwandlung bezieht sich nur auf das Äußere, im Inneren bleiben sie die jeweiligen Originalcharaktere. Der Rollentausch wird durch einfache Mittel gestaltet wie Körperhaltung, Gestik, Mimik und Sprechweise. Attribute wie Kostüm, Maske und Requisiten unterstützen die Darstellung. Zunächst werden die komischen Seiten der Wandlung ausgespielt. Das Publikum weiß früher, was passiert ist, und kann vergnügt beobachten, wie die Betroffenen das Unglaubliche begreifen. Mickey im Körper von Emma versucht, im Stehen zu pinkeln, und greift in der Hose ins Leere. Emma im Körper von Mickey versucht verschlafen, die nicht vorhandenen langen Haare zu bürsten. In der Klasse setzt sich Mickey selbstverständlich auf seinen Platz zu seinen Kumpel, die nicht schlecht staunen, was auf einmal in „Fischbacke“ gefahren ist. Emma in Mickeys Körper sieht die Gelegenheit für eine Revanche an ihrem früheren Peiniger und vertreibt ihn cool von seinem Platz. Beim rituellen Handschlag mit Mickeys Kumpel muss sie allerdings passen – die komplizierten Handgriffe hat sie nicht drauf. Mickey als Emma erlebt triumphierend, wie es ist, wenn man eine gute Mathearbeit zurückbekommt, während Emma in Mickeys Körper die vernichtende Kritik der Mathelehrerin hinnehmen muss. Komisch ist auch die Szene, in der ausgerechnet Mickeys Kumpel Emma mit einem Blumenstrauß und einem Küsschen überraschen will und von Mickey in Emmas Körper eine Ohrfeige fängt. Die Reaktion des 12-Jährigen ist allerdings etwas unglaubwürdig: „Was für ein Rasseweib!“ Der Film hätte sicher noch einige witzige Einfälle vertragen, auch das Innenleben der beiden, wie es sich anfühlt, plötzlich ein Junge bzw. ein Mädchen zu sein, könnte psychologisch deutlicher ausgeleuchtet sein. Hier bleiben Freiräume, in die sich die jungen Zuschauerinnen und Zuschauer selbst einbringen können. Die Filmgeschichte selbst konzentriert sich stattdessen auf die Spannung schürende Frage: Schaffen sie die Rückverwandlung in der verbleibenden Zeit? Dafür müssen sich die verfeindeten Protagonisten zusammenraufen und gemeinsam mit Vieraue und später Tartov eine Lösung finden. Dabei entdecken sie beim anderen ungeahnte Talente, wie beispielsweise Emma Mickeys Zeichenkünste. Indem sie zudem Einblicke in die konkrete Lebenssituation des anderen erhalten, wächst das Verständnis, werden Vorurteile entlarvt und verworfen. Nachdem sie das gemeinsame Abenteuer wohlbehalten überstanden haben, empfinden die einstigen Intimfeinde Respekt, ja sogar Freundschaft füreinander.

Für diese nicht alltägliche Verwandlung muss man natürlich ein fantastisches Element einführen. Wenn man eine Fantasiewelt gestaltet, muss diese in sich logisch und schlüssig sein. Dies gelingt nachvollziehbar und überzeugend. Der wundersame Tartov entpuppt sich als echter Magier, der des Zauberns müde ist. Er sehnt sich nach seiner 1926 verstorbenen Frau, kann aber erst zu ihr gelangen, wenn er einen würdigen Nachfolger findet. Er hat fast resigniert, glaubt, dass seine Zunft ausgestorben sei. Es ist natürlich kein Zufall, dass ausgerechnet Vieraue das Zauberbuch findet. Der dickliche Außenseiter hat sich schon viel mit Zauberei beschäftigt, selbst Tinkturen gebraut und kann die Zaubersprüche entschlüsseln. Das Publikum weiß schnell, dass er der künftige Nachfolger sein kann. Aber erst muss er sein Gesellenstück vollbringen und die Rückverwandlung ermöglichen. Dabei gewinnt Vieraue auch das nötige Selbstvertrauen. Tartov erkennt seinen Nachfolger erst, als dieser seine Kristallkugel erleuchten lässt. Als er Oskars Zauberkammer erlebt, seine Mixturversuche und entschlüsselten Zaubersprüche, weiß er, er hat den würdigen Erben gefunden. Das wichtigste Kriterium ist, und damit wird der Film wieder ganz realistisch und gegenwärtig, dass Vieraue immer auf seine innere Stimme hören muss. Außerdem überantwortet Tartov Vieraue seine Schildkröte, Frau Fauli, auf deren Rat er immer hören soll. Da der Film realitätsnah wirken sollte, hielt man sich mit technischen Spezialeffekten sehr zurück. Dadurch erscheint die erste Verwandlung relativ unspektakulär. Selbst Szenen, in denen sich z.B. ein Besen in eine Schlange verwandelt, fallen nicht zu sehr aus dem Rahmen.

Welche Ziele soll man sich setzen, welche Träume verfolgen? Wie viel Ehrgeiz und Zielstrebigkeit muss man in unserer Leistungsgesellschaft investieren, um sich selbst zu verwirklichen. Diese thematischen Aspekte

ziehen sich wie ein roter Faden durch den Film. Emma möchte die Sportträume ihrer Mutter erfüllen, sie ist fleißig und leistungsbereit. Aber sie muss begreifen, dass sie ihre eigenen Träume verwirklichen sollte. Das Schwimmen macht ihr zwar auch Spaß, aber sie will den Erfolg nicht um jeden Preis. Zu dieser Erkenntnis verhilft ihr auch das Abenteuer mit Mickey und Vieraue. Mickey hatte, in Emmas Körper, ein Gespräch zwischen Trainer Hopp und Emmas Mutter belauscht. Dabei berichtete der Trainer, dass Emma, wenn sie den anstehenden Wettkampf gewinnt, ins Sportinternat nach Leipzig kann – eine wichtige Etappe auf dem Ziel „Olympia“. Mickey erzählt Emma davon. Doch sie will gar nicht nach Leipzig, vor allem nicht jetzt, wo sie in Mickey einen neuen Freund gewonnen hat. Ein extremes Gegenbild zu Emma ist ihre Konkurrentin Michelle, die vom Ehrgeiz zerfressen ist und alles daran setzt, Emmas Sieg zu verhindern. Mickey fühlt sich selbst als „Loser“. Seine tatsächlichen Leistungen, seine Zeichnungen, werden von seinen Eltern nicht einmal bemerkt. Auch sie haben ihre Ziele nicht erreicht und hadern mit der Welt. In der neuen Rolle erfährt Mickey jedoch, dass gesunder Ehrgeiz auch seine guten Seiten hat. Emmas Mutter erzählt ihm, als er in Emmas Körper steckt, von ihrem ersten Marathonlauf, den sie fast aufgegeben hätte. Sie quälte sich aber doch als Vierte ins Ziel und erlebte den glücklichsten Tag ihres Lebens. Es kommt also darauf an, sich selbst zu überwinden, nicht auf das Ziel an sich. Auch Mickey muss über seinen Schatten springen, erst mit Emma und Vieraue zusammenarbeiten und zum spannenden Finale auch noch den Schwimmwettkampf gewinnen. Vieraue glaubt zwar von Anfang an an seine Träume, aber er muss genügend Selbstvertrauen erwerben, um seine Bestimmung wirklich annehmen zu können.

Nach dem turbulenten Spannungsbogen bis zum furiosen Finale im Schwimmbecken und der erfolgreichen Rückverwandlung wird auch jeder Nebenhandlungsstrang zu einem guten Ende gebracht. Damit ist der Schluss zwar etwas überfrachtet, aber es trägt zum rundum befriedigenden Gefühl bei, das der Film beim Publikum hinterlässt: Die Medaille wird gewonnen und trotzdem muss Emma nicht ins Sportinternat. Ihre Mutter selbst erklärt ihr, dass sie ihre eigenen Träume leben muss. Der Trainer und Michelle werden abgestraft. Vieraue beerbt Tartov, der endlich seiner Helena folgen kann. Ein Kunsthändler entdeckt zwischen den Gemälden des verwunderten Vaters Portraits, die eigentlich Mickey gemalt hat, und kauft daraufhin begeistert das Gesamtwerk des Vaters. Die überstrenge Lehrerin wird vom Jungzauberer Vieraue in eine Zwölfjährige verwandelt (ganz im Kästnerschen Sinne: Die Erwachsenen sollten ihre eigene Kindheit nicht vergessen). Beim Ritterspiel adelt Prinzessin Emma „Ritter Michaelis“ mit einem Kuss. Vieraue sammelt währenddessen Giftpilze und Tartov grüßt mit seiner Helena vom See.

Für die Darsteller von Emma und Mickey, Sarah Hannemann und Nick Seidensticker, bedeutet der Körpertausch, dass sie eine Doppelrolle zu bewältigen hatten. Sie erfüllten die Hoffnungen der Filmemacher, spielten die Rollen glaubwürdig und meisterten die Aufgabe souverän. Für das Mädchen war es besonders reizvoll, einen großmäuligen Macho zu spielen. Das führte während der Dreharbeiten aber auch zu Identitätskrisen. Manchmal wusste sie nicht, ob sie nun gerade Sarah, Emma oder Mickey ist. Obwohl der Junge Nick Seidensticker, wenn er Emma spielt, Mädchenklamotten und eine lächerliche Mütze tragen musste, wirkt seine Darstellung nicht albern. Man verzichtete darauf, auch die Stimmen zu tauschen, was ja als Ausdruck des Innenlebens durchaus möglich gewesen wäre und zu witzigen Verwicklungen hätte führen können. Aber die notwendige Synchronisation hätte das natürliche Spiel der Kinder beeinträchtigt. Es entstand ein unterhaltsamer und lehrreicher Film mit einer witzigen Story, talentiertem Schauspielernachwuchs und einem prominenten Erwachsenenensemble. Er regt zum Nachdenken an und vermittelt die klare Botschaft: Lebe deinen eigenen Traum. Und zumindest Emma und hoffentlich die Zuschauer(innen) erfahren: Ein anderer zu werden ist nicht schwer (wenn ein bisschen Magie mitmischt), man selbst zu sein dagegen sehr.

## Filmarbeit

Um Freundschaft, Konkurrenz, Leistung und Träume, Mädchen und Junge geht es thematisch in diesem Kinderfilm. Im Kontext dieser Themen müssen die Protagonisten Verständnis für andere entwickeln, Vorurteile abbauen, Teamfähigkeit genauso beweisen wie Selbstvertrauen aufbauen. Diese Themen und Fähigkeiten stehen im Zentrum der methodischen Vorschläge, die sich zum einen intensiv mit den Filmfiguren beschäftigen. Neben spielpädagogischen Methoden, die vor allem auch die Förderung der Gruppen-/Klassenatmosphäre und die positive Wahrnehmung der Schüler(innen) untereinander zum Ziel haben, bezieht zum anderen der letzte Vorschlag das kreative Schreiben ein, um sich frei an einer Weiterentwicklung der Geschichte unter unterschiedlichen Prämissen zu versuchen.

### Einstimmung zum Film im Kino

#### → Besondere Eintrittskarte: ein verschlüsselter Spruch

(Wenn in der Schule die Möglichkeit besteht, erhalten die Kinder diese besonderen Eintrittskarten in Vorbereitung auf den Kinobesuch vom Lehrer, wenn nicht, findet diese kleine Aktion erst im Kino statt)

Die Schüler(innen) versuchen, noch im Eingangsbereich, oder auf den Kinositzen, gemeinsam oder auch klassenweise den Code zu knacken. Gelingt es ihnen, so wird aus dem Zahlengebilde ein Zauberspruch.

(S. Kopiervorlage am Ende)

#### → Anmoderation

Der Moderator/die Moderatorin begrüßt das Publikum und nimmt Bezug auf die vorab gestellte Aufgabe, den Text auf der Eintrittskarte zu entschlüsseln:

- Haben die Schüler(innen) den Code knacken können?
- Wie haben sie es geschafft?
- War die ganze Klasse beteiligt?
- Wie lautet der Zauberspruch?
- Was könnte passieren, wenn ein Zauberer diese Worte laut ausspricht? (Einfach fantasieren lassen!)

Überleitung zum Film: Im Film wird dieser Zauberspruch auch laut ausgesprochen.

- Was meint ihr, wen könnte dieser Zauberspruch treffen?
- Welche Folgen könnte dies haben?
- Wenn dich der Zauberspruch treffen würde, welcher „andere“ wärst du gerne?
- Was würde passieren, wenn du plötzlich im Körper deines Freundes oder deines Kontrahenten stecken würdest?

#### → Abmoderation

Während der Abmoderation kann man sehr gut über Vierauges neue Lebensaufgabe und die damit verbundene Verantwortung als Zauberer nachsinnen.

Des Weiteren ist es interessant, von den Schüler(innen) zu erfahren, wann und wodurch Emma ihre vorgefertigte Meinung über Mickey geändert hat und umgekehrt.

Spannend ist auch die Beobachtung der schauspielerischen Leistung. Durch welche Gesten, Mimik, Details haben die Kinderdarsteller deutlich gemacht, dass in Mickey's Körper nun das Mädchen Emma steckt und dass in Emmas Körper nun der Junge Mickey?

Auch können Beobachtungen aus dem Film zur Wohn- und Lebenssituation der einzelnen Figuren einfließen, diese spielen ebenso eine Rolle in der Geschichte wie ihre Talente, Stärken und Fähigkeiten.

## **Magia lunaris mutanda – sei ein anderer!**

### **→ Auftaktspiel zur Nachbereitung**

Die Schüler(innen) werden aufgefordert: Erinnert euch an die Filmszene, in der Emma kurz vor dem Einschlafen den Zauberspruch ausspricht und dann Micekeys Namen hinzufügt!

Beim Aufwachen findet sie sich in Micekeys Körper wieder – und Mickey in dem von Emma.

Das Spiel funktioniert ähnlich:

Die Schüler(innen) stehen im Kreis. In der Mitte steht ein „Zauberer“, dieser dreht sich einmal im Kreis mit geschlossenen Augen und ausgestrecktem Zeigefinger. Dabei spricht er den oben benannten Zauberspruch, hält dann an und zeigt auf eine(n) Mitschüler(in). Er nennt dann laut und deutlich den Namen einer weiteren Mitschülerin bzw. eines weiteren Mitschülers. Diejenige/derjenige, auf die/den gezeigt wurde, verwandelt sich nun in die Person, deren Namen genannt wurde.

Dafür hat sie/er ein klein wenig Bedenkzeit. Damit alle wissen, dass die Verwandlung abgeschlossen ist, macht die Spielerin/der Spieler eine Verwandlungsgeste, fährt sich zum Beispiel mit der rechten Hand von oben nach unten über das Gesicht.

In der Rolle der benannten Person, gibt sie/er eine typische Geste, einen typischen Spruch oder sogar ein kürzlich vorgefallenes Ereignis zum Besten. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, jedoch sollte nichts Beleidigendes gespielt werden.

Es erfolgt nun ein Rollentausch. Zauberer ist nun diejenige oder derjenige, die/der eben noch Verwandelter war.

### **→ Variante**

Die Person, auf die gezeigt wird, hört den Namen einer weiteren Person und ist nun aufgefordert, ganz schnell ihre Talente oder Stärken zu benennen.

## **„Mensch Mickey, wir müssen doch jetzt zusammenhalten!“**

### **→ Gruppenarbeit**

Der notwendige Zusammenhalt ist die verzweifelte Erkenntnis von Emma, als sie in Micekeys Körper steckt und Vierauege den beiden gerade die Konsequenzen offenbart, wenn der Zauber nicht zur rechten Zeit gelöst werden kann. Dann nämlich müssen Mickey und Emma für immer in ihren vertauschten Körpern bleiben! Nur gemeinsames Handeln führt jetzt weiter, das sie im Verlaufe mehr Verständnis und Respekt füreinander entwickeln lässt und sie zu einer verschworenen Gruppe macht. Gemeinsames Arbeiten und ein vertieftes Verständnis für die Filmfiguren ist auch das Ziel der Gruppenarbeit.

Die Großgruppe wird in Dreiergruppen eingeteilt.

Es wird abgezählt: Mickey, Emma, Vierauege – Mickey, Emma, Vierauege usw.

(Es ist nicht so schlimm, wenn ein Paar als Zweiergruppe übrig bleibt, nur alleine sollte keiner sein. Dann wird besser eine Vierergruppe gebildet mit einer doppelten Filmfigur.

Es sollte darauf geachtet werden, dass in jeder Kleingruppe zumindest ein Mädchen und ein Junge sind.)

Die drei Schüler(innen) in den Kleingruppen versetzen sich nun in jeweils eine Figur – Emma, Mickey, Vierauege. Um die Rollen besser zu verdeutlichen, nicht nur für die Kinder, sondern auch für die bessere Übersicht der Spielleitung, werden Rollenschilder verteilt, die die Schüler(innen) deutlich sichtbar als Kette o.ä. an sich tragen.

Die Dreiergruppen finden sich irgendwo im Raum und sollen auch ausreichend Platz haben, um sich beim Arbeiten gegenseitig nicht zu stören.

Der Platz für jede Gruppe wird folgendermaßen bemessen: Die Schüler(innen) in einer Dreiergruppe fassen sich an den Händen und lehnen sich zurück (ähnlich wie im Film, als Vierauge gerade noch so von den anderen beiden über einem Abgrund in der alten Fabrik, in der sich seine geheime Zaubershöhle befindet, festgehalten wird). So ist ihr Platz abgesteckt und die Arbeit in den Kleingruppen kann losgehen.

Jede Kleingruppe erhält eine der weiter unten aufgeführten Aufgaben. Selbstverständlich können weitere eigene Aufgabenstellungen entwickelt werden.

Hinweis: Mehrere Gruppen können parallel an der gleichen Aufgabe arbeiten. Es können auch alle Gruppen die gleiche Aufgabenstellung erhalten, wenn der eigene unterrichtliche Schwerpunkt dies nahe legt.

Den Schüler(innen) wird mindestens eine Zeit von 20-30 Minuten gewährt.

Dann treffen sich alle Arbeitsgruppen im Plenum und stellen ihre Ergebnisse vor.

### → Lebensräume – Lebensträume

Die Schülerinnen der Kleingruppen erhalten als Emma, Mickey und Vierauge die Aufgabe, eine Skizze ihres Zimmers aus dem Film oder ein Detail daraus zu zeichnen.

Vierauges Kinderzimmer bekommen wir zwar nicht zu sehen, aber auch er hat seinen eigenen Raum, seine Zaubershöhle in der Fabrik.

Die folgenden Fragen werden ebenfalls in die Gruppe gegeben und dort diskutiert, die Ergebnisse nur in Stichpunkten festgehalten.

- Was erfahren wir durch die Lebensräume über die Person, die hier lebt ?
- Welche besonderen Fähigkeiten und Stärken haben die drei?
- Welche Träume hat wohl ein jeder der drei?
- Fühlt ihr euch als Mickey, Emma und Vierauge in eurem Lebensraum, mit eurem Lebenstraum wohl? Warum? Warum nicht?
- erinnert euch an den Ausspruch von Emma, als sie in das Domizil von Mickey kommt: „Na, hier sieht's ja aus!“ Was meint sie damit?
- Würdet ihr euch in Micekeys Wohnumfeld wohl fühlen? Oder würdet ihr die Wohnung von Emma bevorzugen? Warum? Warum nicht?

Die skizzierten Lebensräume und notierten Lebensträume sowie die Ergebnisse der Diskussion werden im Plenum vorgestellt, ein Gespräch wird angeregt.

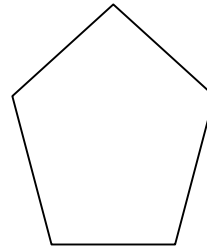
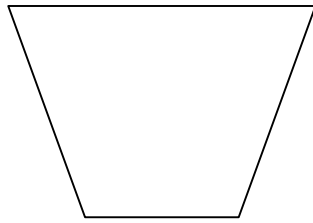
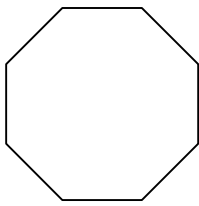
### → Familienwappen

Der Zauberer Tartov entstammt einer alten und berühmten Zaubererfamilie. Nun hat er seine Kunst an Vierauge weitergegeben. Emma und Mickey haben am Ende des Films gegenseitige Vorurteile abgebaut, sind an Lebenserfahrungen, was das andere Geschlecht betrifft, um vieles reicher geworden, und alle drei sind als Gruppe zusammengewachsen.

In einer der Schlusszenen schlagen sich die Kinder in ihrem mittelalterlichen Spiel zum Ritter. Zu einem Ritter, und natürlich zu einer Prinzessin aus gutem Hause, gehört auch ein Familienwappen.

Warum für die drei nicht ein gemeinsames Gruppenwappen finden?

Wappenrahmen werden in A3- oder A2-Größe vorgestellt, z.B.



Die Schüler(innen) schlüpfen in die Rollen von Emma, Mickey und Vieraue. Dann einigt sich die Gruppe zunächst auf eine Form und sammelt anschließend Ideen für die Gestaltung des Wappens.

- Was zeichnet jeden einzelnen der Drei und was zeichnet sie als Gruppe aus?

Besondere Fähigkeiten und Stärken lassen sich durch Gegenstände, Tiere, Zeichen oder ähnliches symbolisieren. Ein Löwe steht zum Beispiel für besondere Kraft, ein Fuchs für Schlaueheit, ein Schwert für Mut und Tapferkeit, eine Schildkröte vielleicht für unheimlichen Spürsinn (wie Frau Fauli, die Schildkröte im Film), zwei sich berührende Hände stehen für Hilfsbereitschaft. Aber auch andere Symbole, Gegenstände und Bilder aus dem Film können als Idee genutzt werden, wie zum Beispiel: Wasser, Wald, Fläschchen und Kolben, Ritterhelm, Medaille usw.

Nun kann die Vorlage des Wappens kreativ gestaltet werden.

Am Ende wird das Wappen etwas über die Stärken, Fähigkeiten und Lebensträume der zusammengeschweißten Gruppe von Mickey, Emma und Vieraue aussagen.

Die fertigen Wappen werden im Plenum ausgestellt.

Bevor sie diskutiert werden, können die anderen, am Wappen unbeteiligten Schüler(innen) ihre Interpretation einbringen.

- Was sagt ihrer Meinung nach das Wappen über die drei aus?

### → Körperumrisse

Die Schüler(innen) einer weiteren Kleingruppe schlüpfen ebenfalls in die Rollen von Emma, Mickey und Vieraue.

Sie zeichnen ihre Körperumrisse als Mickey, Emma und Vieraue auf große Bögen Packpapier, ungefähr in Originalgröße.

Zusätzlich wird der Gruppe ein Impulsblatt mit zu ergänzenden Sätzen überreicht. Jede Schülerin/jeder Schüler überlegt sich in seiner Rolle die Antworten. Diese werden an den entsprechenden Körperstellen aufgeschrieben oder auch symbolisch gezeichnet.

- Was mir durch den Kopf geht ...
- Wovon mir die Ohren klingen ...
- Wofür mir die Worte fehlen ...
- Wovon ich einen „dicken Hals“ kriege ...
- Was mir im Magen liegt ...
- Was mich bewegt ...
- Wofür mein Herz schlägt ...
- Worauf ich stehe ...
- Ich bin gerne Emma, Mickey, Vieraue, weil ...
- Ich bin überhaupt nicht gerne Emma, Mickey, Vieraue, weil ...

Die Ergebnisse werden wiederum im Plenum vorgestellt.

### → Ich bin gerne ein Mädchen – Ich bin gerne ein Junge

Eine weitere Kleingruppe befasst sich mit den Filmfiguren vor und nach ihrer Verwandlung in das andere Geschlecht.

Die Schüler(innen) befinden sich in ihren Rollen als Mickey, Emma und Vieraue.

Sie beschriften ein großes Blatt Papier mit ihrer Rolle oder machen sie durch eine angedeutete Zeichnung deutlich.

(Die Papierbögen können auch vorbereitet werden, dann ist es einfacher für die Schüler(innen) und sie können sich vollkommen auf das kreative und umfangreiche Beantworten der Fragen konzentrieren.)

Schritt 1 – vor der Verwandlung:

Emma, Mickey und Vieraue befinden sich noch **vor** der Verwandlung!

Sie überlegen sich mit möglichst vielen Argumenten auf der Vorderseite des großen Papierbogens:

- Ich bin gerne Emma, das Mädchen, weil ...
- Ich bin gerne Mickey, der Junge, weil ...

Vieraue macht zwar keine körperliche Verwandlung durch, aber hier kann man fragen:

- Bist du gerne der Junge Vieraue vor der Verwandlung der beiden? Warum? Warum nicht?

Schritt 2 – nach der Verwandlung:

**Nach** der Verwandlung befindet sich Mickey im Körper des Mädchens Emma und Emma befindet sich im Körper des Jungen Mickey.

Mickey notiert nun seine Gedanken zu den Sätzen:

- Ich bin nicht gerne ein Mädchen, weil ...
- Aber das hat mir als Mädchen Emma gefallen ...

Emma notiert ihre Gedanken zu den Sätzen:

- Ich bin nicht gerne ein Junge, weil ...
- Aber das hat mir als Junge Mickey gefallen ...

Die Fragestellung an Vieraue könnte sein:

- Bist du gerne die Figur Vieraue nach der Verwandlung der beiden? Warum? Was ist mit dir geschehen?

Die Antworten werden auf der Rückseite des vorbereiteten Papierbogens festgehalten.

Schritt 3:

Die Schüler(innen) schlüpfen nun wieder in den eigenen Körper.

Wie denken sie in ihrem wirklichen Leben über die Frage Mädchen-Junge?

Die Mädchen innerhalb der Kleingruppe ergänzen mit möglichst vielen Argumenten auf einem einzigen großen Papierbogen den Satz:

- Ich bin gerne ein Mädchen, weil ...

Die Jungen ergänzen auf einem einzigen großen Bogen den Satz:

- Ich bin gerne ein Junge, weil ...

Die Bögen werden anschließend in der Großgruppe ausgewertet.

- Welche Argumente werden von den Mädchen, welche von den Jungen genannt?
- Wie groß ist die Bandbreite der Argumente?
- Welche Unterschiede gibt es zwischen Mädchen und Jungen?

## **Die Stärken anderer wahrnehmen**

### **→ Abschlussspiel**

Die Schüler(innen) stehen im Kreis und werden aufgefordert:

Erinnert euch an die Filmszene, in der Emma in Mickeys Körper mit Mickey in ihrem Körper das Schwimmen übt. In einer Übungspause halten sich beide an einem Schwimmbrett fest, treiben entspannt im Wasser und müssen sich unbedingt etwas sagen:

Mickey in Emmas Körper: „Ich muss dir etwas sagen! Das mit deinem Tagebuch, das tut mir wirklich leid, ich war ein Idiot. Wenn ich darüber nachdenke, na ja, sogar ein riesengroßer Idiot. Manchmal bin ich auch ein Arschgesicht! Ehrlich.“

Emma in Mickeys Körper: „Ich muss dir auch was sagen. Ich hab mir deinen Malblock angeguckt.“

Mickey: „Und, gefall'n sie dir?“

Emma: „Ich find sie wunderschön!“

Die Kamera zeigt die beiden aus ungewöhnlicher Perspektive: Sie zeigt Emma und Mickey von oben gefilmt, erst ganz nah, dann entfernt sie sich immer weiter weg, so dass die beiden im Wasser aussehen, als würden sie durchs Universum schweben. Im Moment kann sie nichts voneinander trennen. Vielleicht beginnt da sogar noch mehr als nur echte Freundschaft zu keimen?

Auch wir haben heute viel miteinander erlebt, in großer und kleiner Teamarbeit, und lassen uns jetzt, ähnlich wie Emma und Mickey, entspannt „durchs Universum“ treiben.

Der Kreis kann so sortiert werden, dass Mädchen und Jungen abwechselnd, Schulter an Schulter, nebeneinander stehen.

Wir lassen uns treiben, indem wir einfach ganz leichte Bewegungen nach rechts und links aufnehmen. Die Beine sind dabei fest mit dem Boden verankert, so dass wir nicht umfallen können.

Die Spielleitung fängt an, irgendeine schöne Beobachtung, die sie an einer/einem der Schüler(innen) während der Gruppenarbeit wahrgenommen hat, preiszugeben:

„Ich muss euch etwas sagen: Mir hat Thomas heute sehr gut gefallen, weil er ...“

Derjenige, der mit einer netten Äußerung bedacht wurde, ist nun selbst an der Reihe, eine schöne Beobachtung auszusprechen. Bei dieser Übung sollten möglichst alle Schüler(innen) positiv bedacht werden.

## **Ich bleib du und du bleibst ich**

### **→ Die Geschichte weiterspinnen**

Im Film wollen Emma und Mickey unbedingt den Körpertausch revidieren und sie stehen dabei unter Zeitdruck. So erfahren wir relativ wenig, wie sich das Mädchen im Jungenkörper und der Jungenrolle fühlt - und umgekehrt.

- Was meint ihr, wie fühlten sie sich im Körper des anderen?

Lassen wir der Fantasie freien Lauf und spinnen den Faden weiter:

- Wie könnte die Geschichte weitergehen, wenn durch einen unglücklichen Zufall die Rückverwandlung nicht geklappt hätte? Das hieße, sie steckten für immer im Körper des anderen. Nach dem ersten Schock müssten sie sich neu organisieren.

Zieht Emma in der Haut des unsportlichen Jungen zu ihrer Mutter oder bleibt dort das Mädchen, in dem Mickey steckt. Wie würden sich die Familien entwickeln, welche komischen und dramatischen Verwicklungen könnten sich ergeben.

Oder ziehen die beiden Familien zusammen, so dass sie ihre Kinder komplett um sich haben. Aber wie würde Emmas Mutter mit Micekeys chaotischen Eltern auskommen?

Schreibe deine Version von der Fortsetzung der Filmgeschichte, wenn die Rückverwandlung nicht geklappt hätte.

→ **Variante**

Jungzauberer Vierauge muss ja noch lernen und wird Fehler begehen. So könnte er z.B. versehentlich euch in die Geschichte zaubern.

- Wer wärt ihr gern, mit wem würdet ihr tauschen? Für zwei Tage oder für immer? Und wie würde der Tauschpartner in eurer Familie, mit euren Freunden klar kommen?

Auch aus dieser Vorgabe können sich spannende Geschichten entwickeln.

**Anlagen**

**Vorlage für die verschlüsselte Eintrittskarte:**

**Hinweis: A= 1**

13, 1, 7, 9, 1    12, 21, 14, 1, 18, 9, 19    13, 21, 20, 1, 14, 4, 1

-----

19, 5, 9    5, 9, 14    1, 14, 4, 18, 5, 18

**Impressum**

Medienpädagogisches Begleitmaterial zum Film „Verzauberte Emma oder Hilfe, ich bin ein Junge“

Zuerst erschienen in: „Praxis Kinderfilm. Mit anderen Augen sehen“

im Rahmen des Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2006

Autor/in: Roland Helia, Jana Hornung (methodische Vorschläge)

Redaktion: Beate Völcker

© LISUM

[www.lisum.berlin-brandenburg.de](http://www.lisum.berlin-brandenburg.de)