

UNTERRICHTSMATERIAL ZUM FILM

ROBOT DREAMS

0000 KINOKULTUR
CINECULTURE
CINECULTURA

IMPRESSUM

Herausgeber

Kinokultur – Cineculture – Cinecultura
Untere Steingrubenstrasse 19
4500 Solothurn
Tel. 032 623 57 07 | 077 410 32 94
info@kinokultur.ch | kinokultur.ch

Konzept: Jeanne Frommer, Approche
Übersetzung/Adaption: Sarah Lüdi,
Kinokultur

Unterrichtsmaterial zu vielen weiteren Filmen kann auf der Webseite kostenlos heruntergeladen werden.

Anmeldung für Kinobesuche von Schulklassen und Filmgesprächen:
Tel. 032 623 57 07, info@kinokultur.ch

Der Verein wird finanziell unterstützt von: Bundesamt für Kultur | ProCinema | Schweizerische Kulturstiftung für Audiovision (Swiss Perform) | Egon-und Ingrid-Hug-Stiftung | SWISSLOS Kanton Aargau | SWISSLOS/Kultur Kanton Bern | Kanton Zürich | Kanton Thurgau | Kanton Appenzell AR | Kanton St. Gallen | Kanton Solothurn | Kanton Schaffhausen | Kanton Zug | Kanton Graubünden | Kanton | Basel-Landschaft | Kanton Wallis | Lehrerinnen und Lehrer Schweiz, LCH

Partnerinstitutionen: Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich (Filmbildung), Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Evaluation), Kinomagie Aargau, «Kultur macht Schule» (ein Programm der Fachstelle Kulturvermittlung, Departement Bildung, Kultur und Sport, Kanton Aargau), Schule & Kultur Kanton Zürich, Solothurner Filmtage



<https://kinokultur.ch/>

CREDITS

Regie Pablo Berger
Drehbuch Pablo Berger
Ton Steven Ghouti, Fabiola Ordoyo
Schnitt Fernando Franco
Musik Yuko Harami, Alfonso De Vilallonga, Jose Luis Ágreda
Original Version ohne Dialog
Genre Animationsfilm
Spielzeit 96 Minuten
Produktion Arcadia Motion Pictures, Noodles Productions, Les Films du Worso, Lokiz Films
Verleih
Praesens-Film AG
Münchhaldenstrasse 10
Postfach
CH-8034 Zürich
info@praesens.com
<https://praesens.com/>

SYNOPSIS

Dog lebt in Manhattan. Eines Tages beschliesst er, um seiner Einsamkeit zu entfliehen, einen Roboter zu bestellen. Die beiden werden zu den besten Freunden der Welt! Unzertrennlich geniessen sie die Freuden von New York und beschliessen, an einem schönen Sommertag an den Strand zu gehen. Doch nach der Freude am Baden ist Robot völlig verrostet und gelähmt! Dog weiss nicht, was er tun soll, und muss sich schliesslich dazu entschliessen, ihn zurückzulassen. Während die Jahreszeiten vergehen, versucht Dog, neue Freunde zu finden, während Robot keine andere Wahl hat, als zu träumen. Eine Geschichte über Freundschaft, ihre Bedeutung und ihre Zerbrechlichkeit.

DIDAKTISCHE HINWEISE

Der Film und das Dossier richten sich an Lernende der **Primarschule**. Die **empfohlene Klassenstufe** ist bei den **jeweiligen Kapiteln** angegeben.

Das Unterrichtsdossier ist als **Fundus zur Auswahl** gedacht.

Es beinhaltet **Aufgaben und Fragen für die Unterrichtsphasen vor und nach dem Film**.

Arbeitsblätter für Schülerinnen und Schüler sind mit einem Stift-Symbol am oberen Seitenrand versehen: 

Das Material ist **fächerübergreifend sowie handlungs- und situationsorientiert** konzipiert.

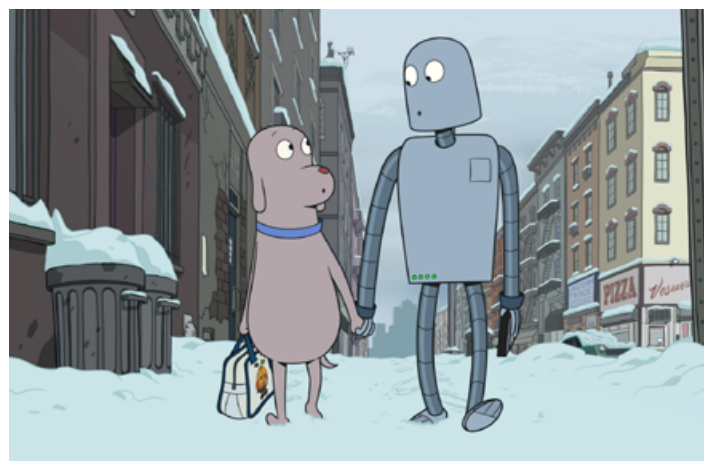
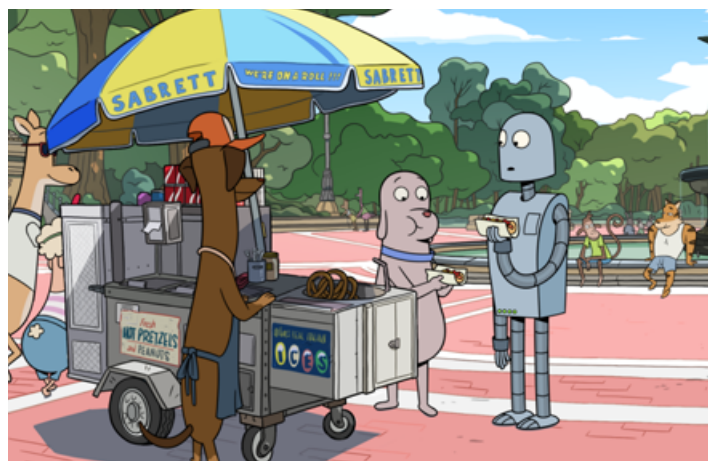
INHALTSÜBERSICHT

ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

DAS FILMPLAKAT	3
FREUNDSCHAFT: PHILOSOPHIEREN MIT KINDERN	4

ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS

MIMIK: EMOTIONEN ERKENNEN UND ZUORDNEN	5
DIE FREUNDSCHAFT VON DOG UND ROBOT	7
ROBOTER UND IHRE AUFGABEN	8
FORMEN DER KOMIK	9
DAUMENKINO: WIE AUS BILDERN BEWEGUNG ENTSTEHT	10
DIE STADT NEW YORK	15
DIE 80ER JAHRE	16
SEPTEMBER: DIE MUSIK IM FILM	17
AUS ALT MACH NEU: EINEN ROBOTER BASTELN	19
ZAHLENBILD	20
LABYRINTH: HILF DOG, ROBOT ZU FINDEN	21
AUSMALBILDER	22

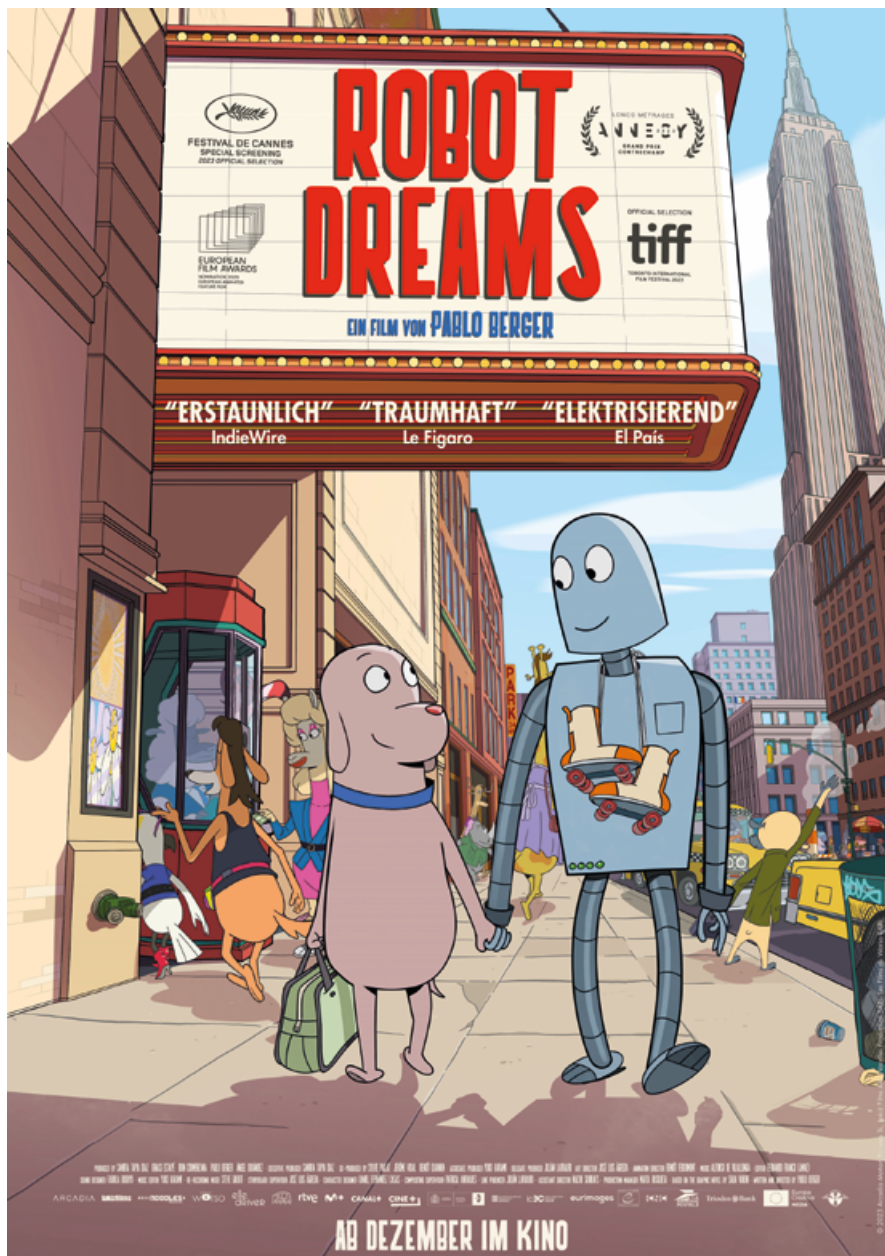


ZUR VORBEREITUNG DES FILMS

1. - 6. Klasse

DAS FILMPLAKAT

- Die Lehrperson betrachtet mit den Schülerinnen und Schülern 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?



1. - 6. Klasse

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.

Quelle
<https://bit.ly/3NAXheZ>

- **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?



Unterrichtsbeispiel mit Einstiegsgeschichte: «Können Roboter Freunde sein?»

https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/ph/institute/institut-kindergarten-unterstufe/professuren-am-iku/professur-bildungstheorien-und-interdisziplinärer-unterricht/pmk/ideen-und-anregungen-fuer-den-unterricht/media/02_roboter-sam.pdf



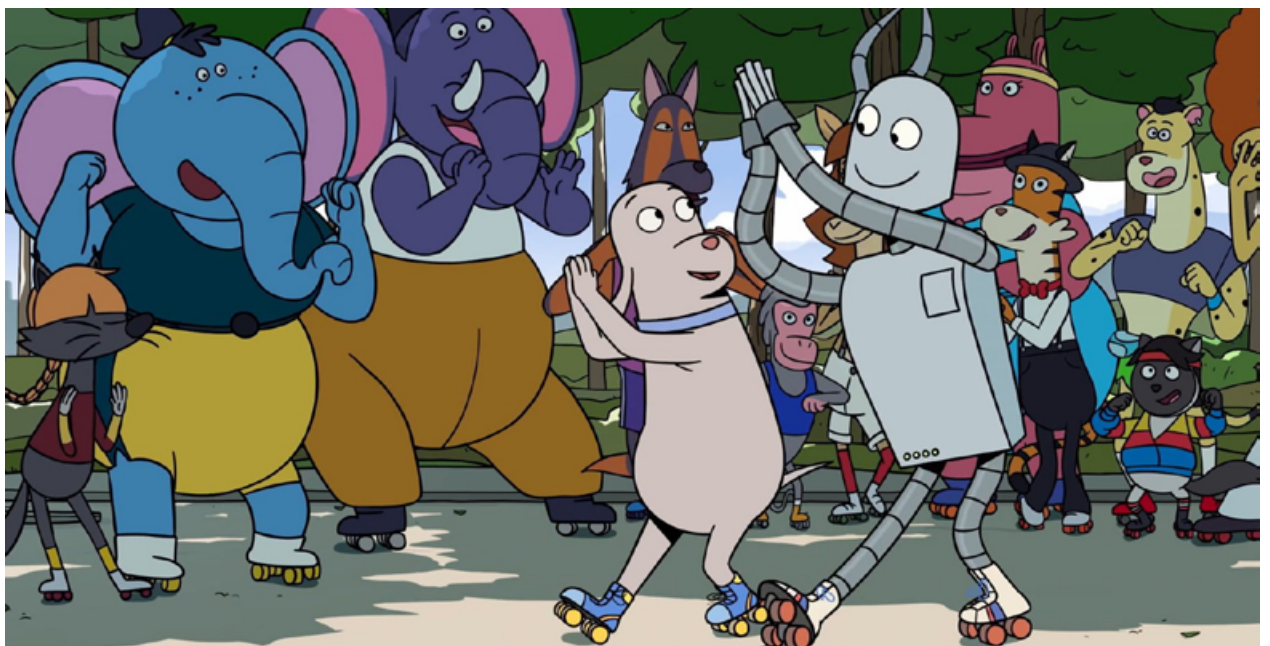
Philosophieren mit Kindern, Fachstelle PH FHNW. Materialien und Links

<https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/ph/institute/institut-kindergarten-unterstufe/professuren-am-iku/professur-bildungstheorien-und-interdisziplinärer-unterricht/pmk/ideenkiste>



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

<https://is.gd/beark0>



ZUR NACHBEREITUNG DES FILMS



















1. - 3. Klasse

MIMIK: EMOTIONEN ERKENNEN UND ZUORDNEN

Kommentar für Lehrpersonen: Emotionen im Film

Im Film entdeckt Robot durch den Kontakt mit Dog 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. Dog 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?

 neugierig  erstaunt 	zufrieden   froh 	wütend   böse 
schockiert   	traurig   	glücklich   freudig 
 ängstlich überrascht	 unglücklich	

Fundus

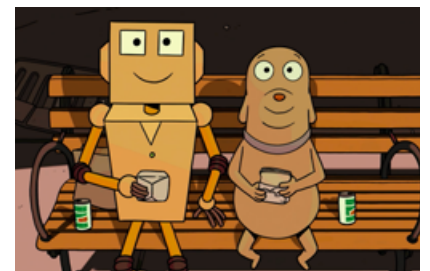
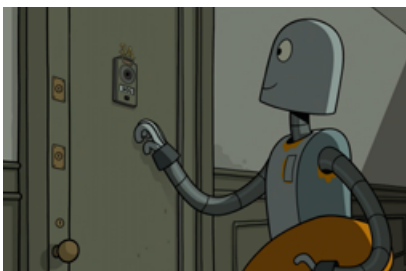
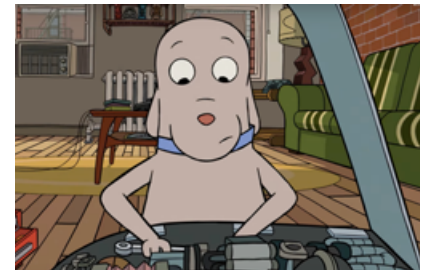
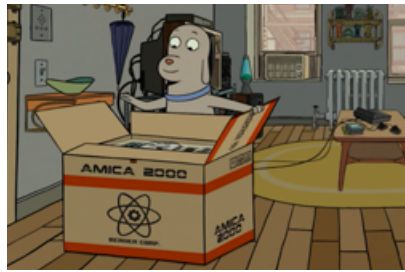




3. - 6. Klasse

DIE FREUNDSCHAFT VON DOG UND ROBOT

- Im Film geht es um die Freundschaft zwischen Dog 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 Dog und Robot am Ende noch Freunde sind?



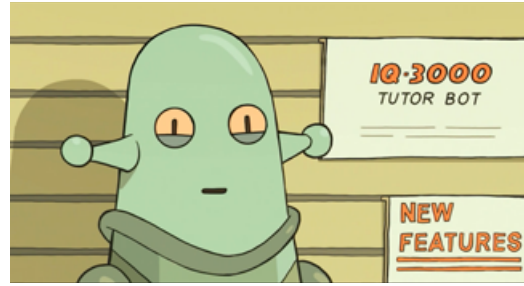


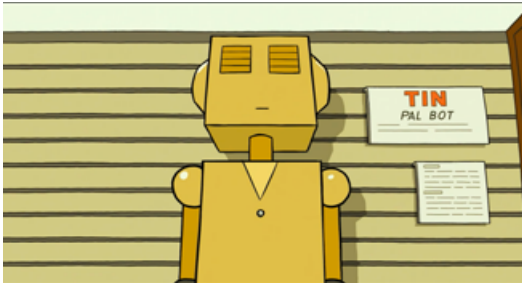
1. - 6. Klasse

ROBOTER UND IHRE AUFGABEN

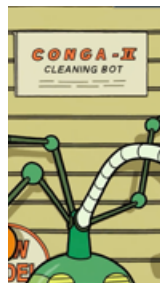
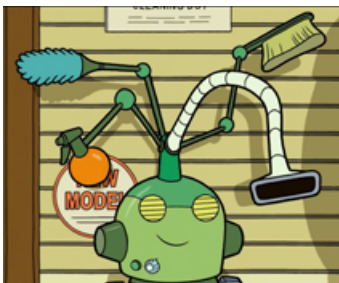
- Im Film kommen verschiedene Roboter vor. Schau dir die Bilder an:
 - Was könnte die Aufgabe der einzelnen Roboter sein? Wofür wurden sie gebaut?
 - Erfinde deinen eigenen Roboter und zeichne ihn. Was könnte er tun? Gib ihm einen Namen, der zu seiner Aufgabe passt.













4. - 6. Klasse

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

Quelle

<https://drama-queen.info/wiki/komik/> (vereinfacht)

- **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?



DAUMENKINO: WIE AUS BILDERN BEWEGUNG ENTSTEHT

Kommentar für Lehrpersonen: Wie aus Bildern Bewegung entsteht

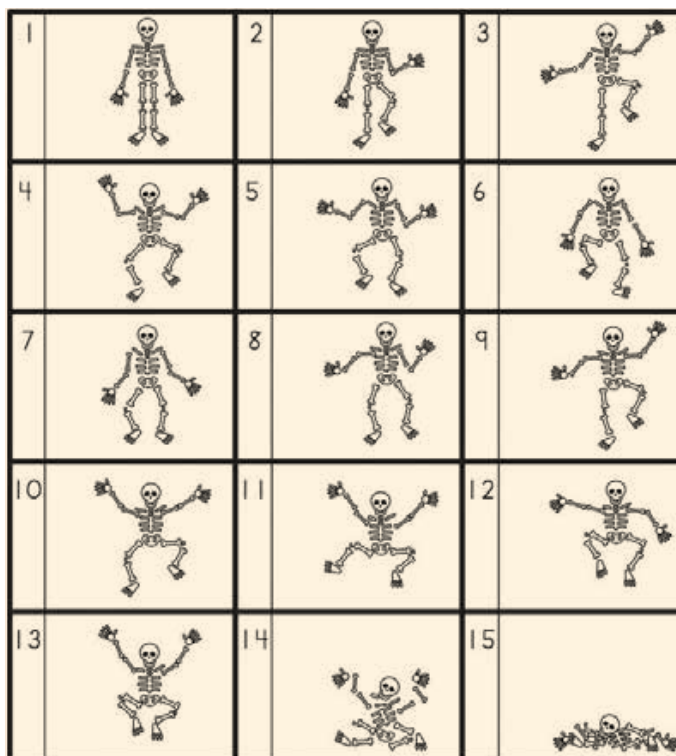
Dass aus starren Bildern überhaupt die Illusion von Bewegung entstehen kann, liegt unter anderem an der Trägheit der Augen. Diese nehmen ein einzelnes Bild etwas länger wahr, als es tatsächlich sichtbar ist. Wenn man nun mehrere leicht unterschiedliche Bilder schnell genug hintereinander abspielt, kann das Gehirn die Einzelbilder nicht mehr unterscheiden und vermischt sie stattdessen. Damit eine Bewegung dabei möglichst fließend wirkt, müssen mindestens 12 Bilder pro Sekunde abgespielt werden. Am natürlichsten für das Auge wirkt ein solcher Bewegungsablauf bei 24 Bildern pro Sekunde. Trickfilmmacherinnen und Trickfilmmacher müssen also für eine Sekunde Film mindestens 12 Bilder erzeugen. Das Phänomen lässt sich auch bei Daumenkinos oder Wunderscheiben beobachten.

- **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 hüpfet. Dabei ist es hilfreich, die einzelnen Stücke zu nummerieren. Ausserdem sollte für die Bindung ein Randbereich von 1-2 cm freigelassen werden.



Daumenkinos für Fortgeschrittene:
«The Flippist»

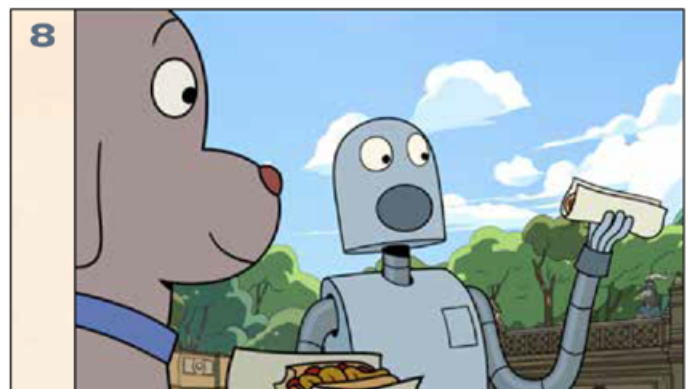
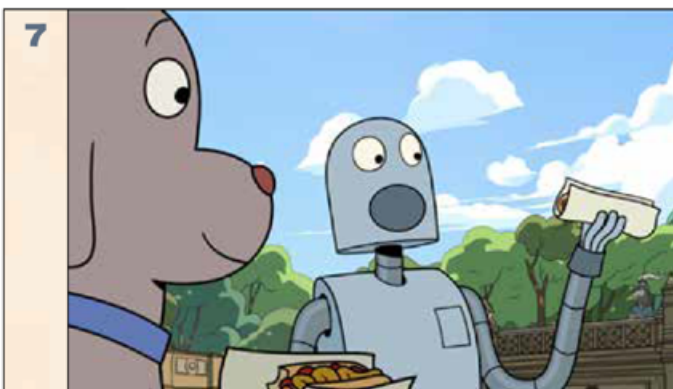
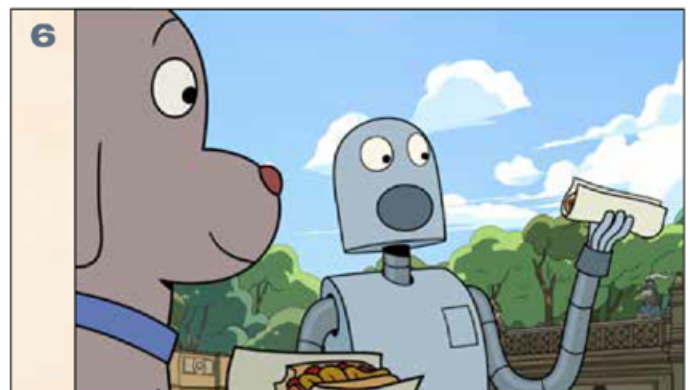
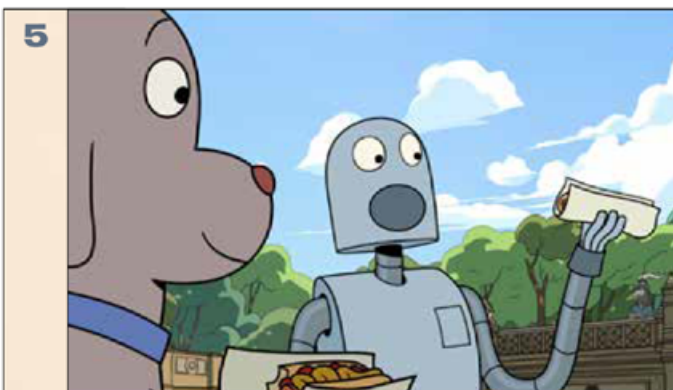
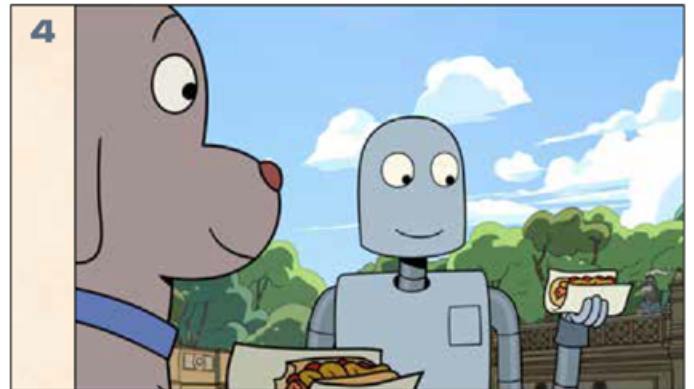
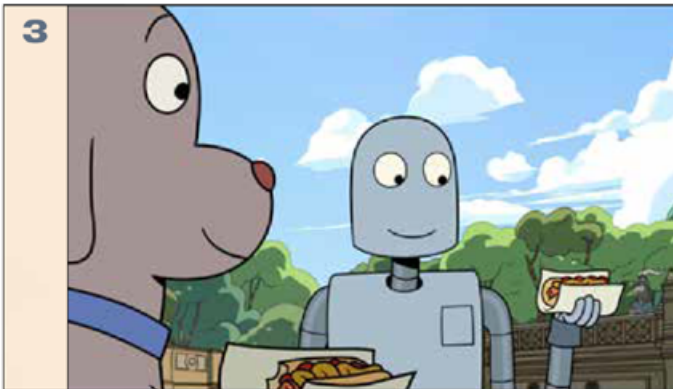
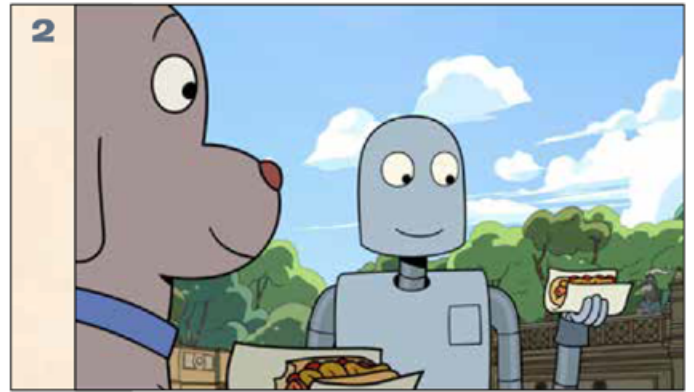
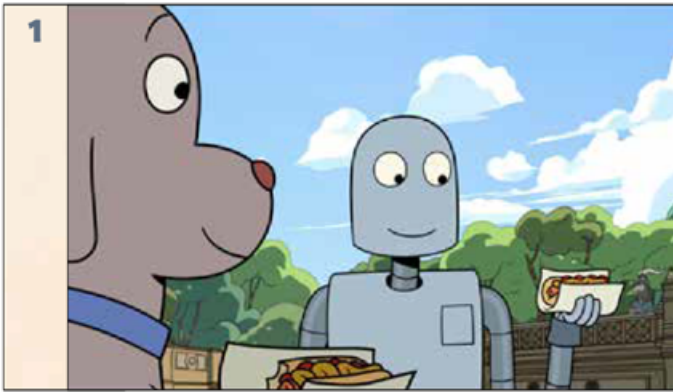
<https://www.youtube.com/watch?v=SGw6VREYkLE>

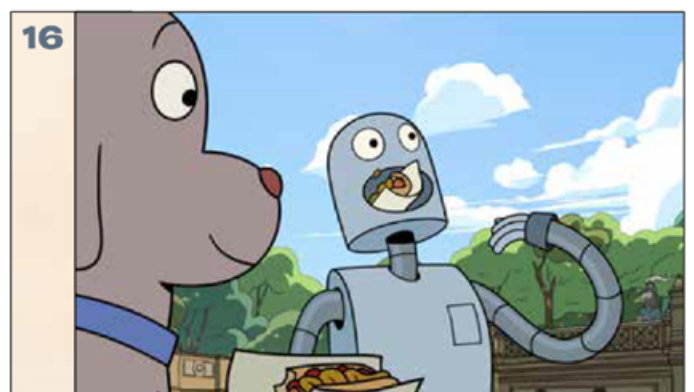
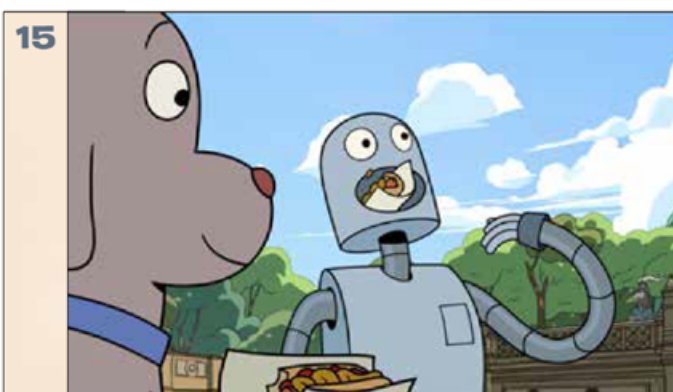
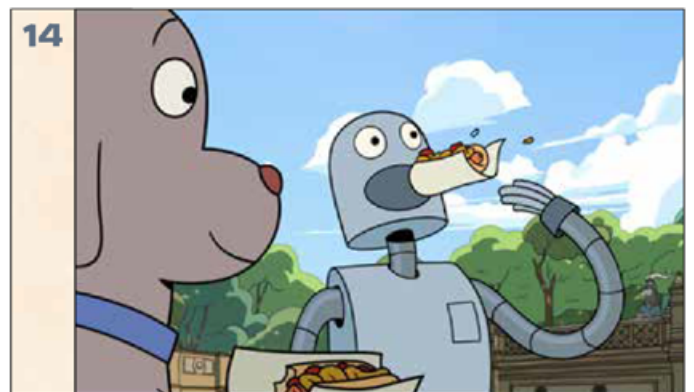
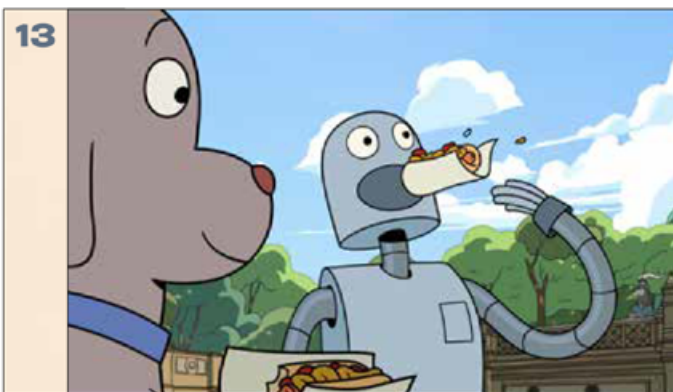
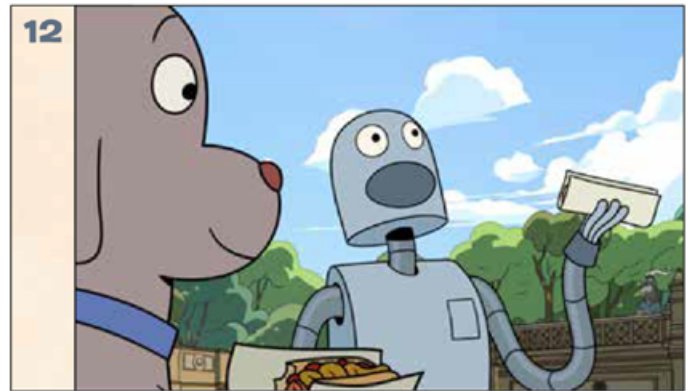
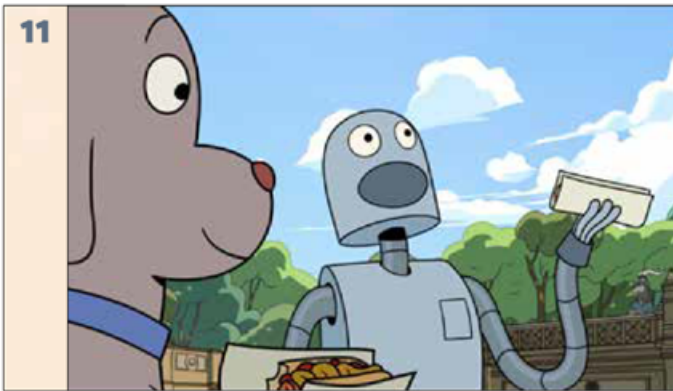
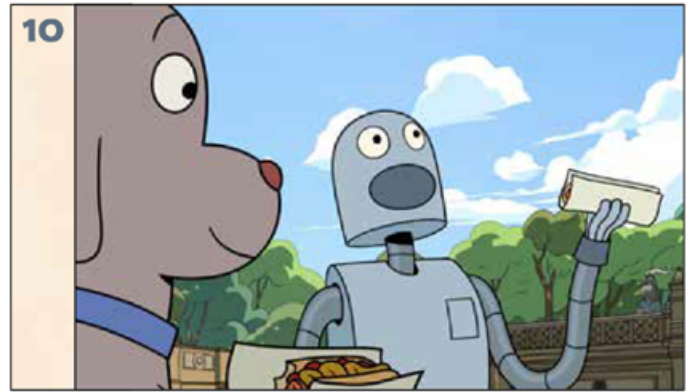
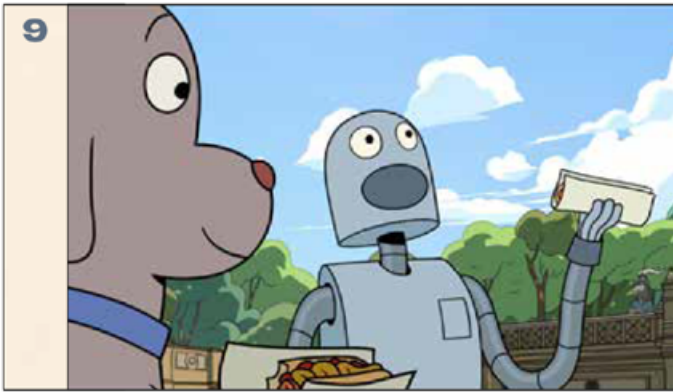


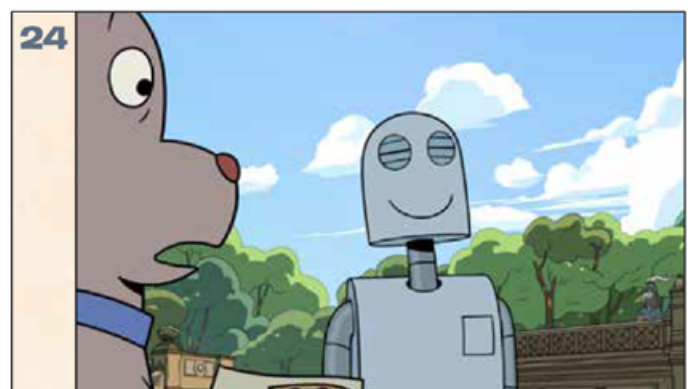
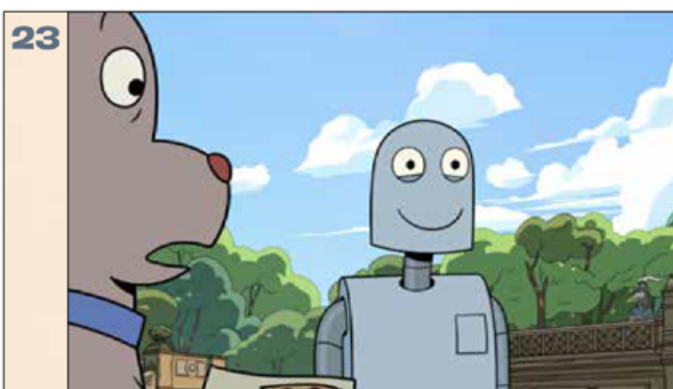
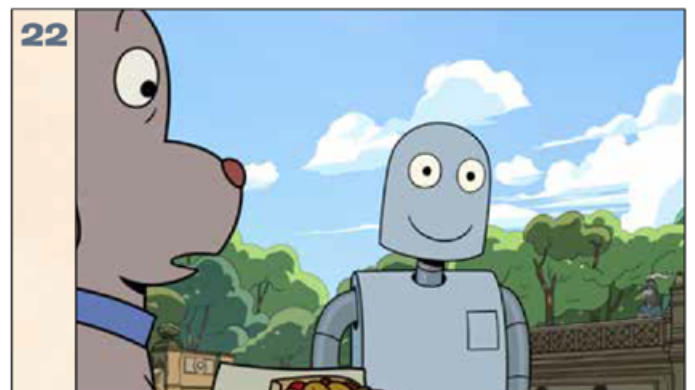
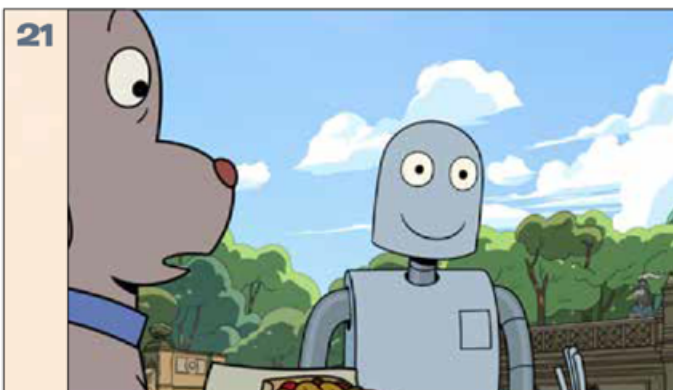
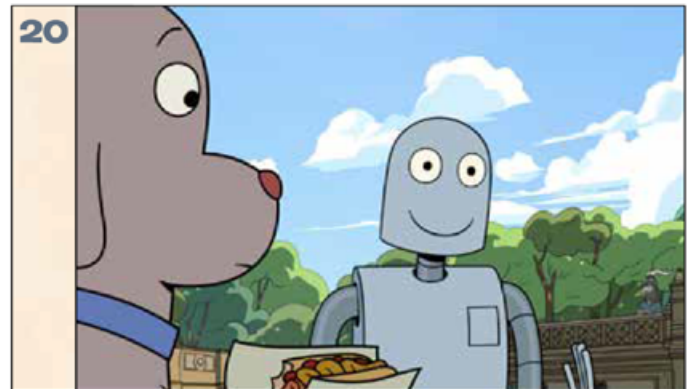
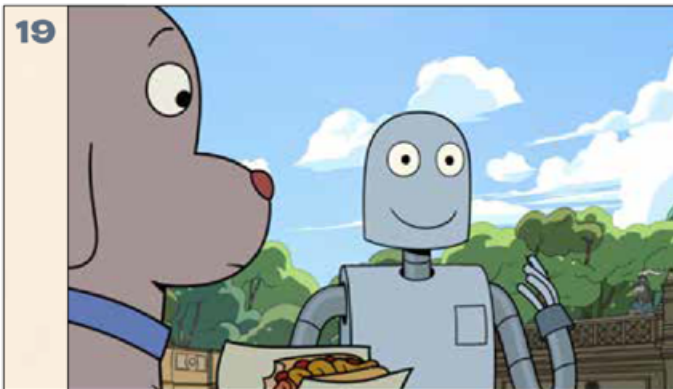
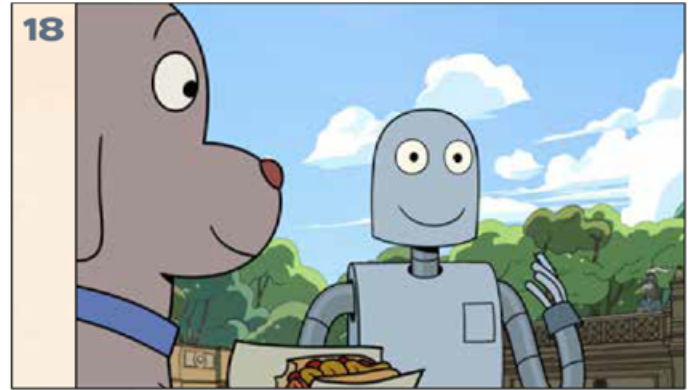
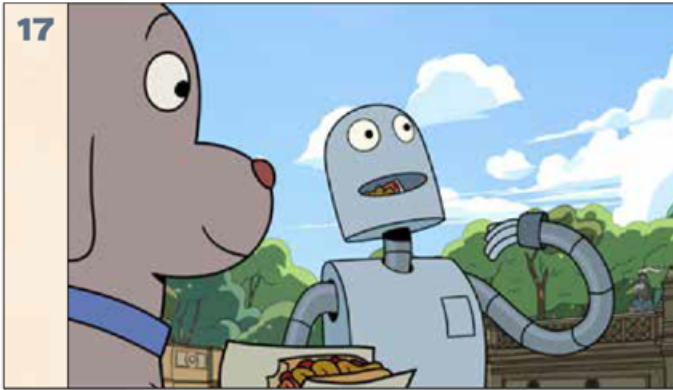


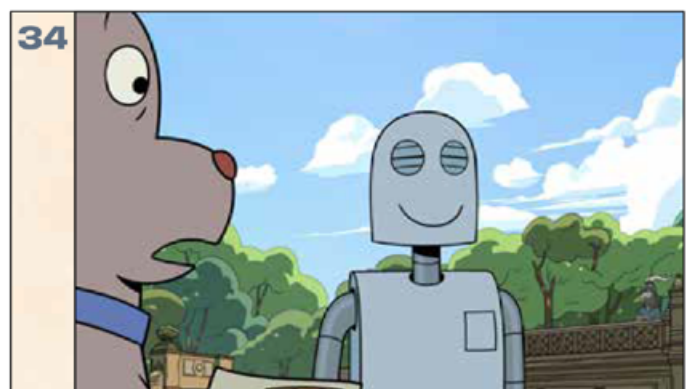
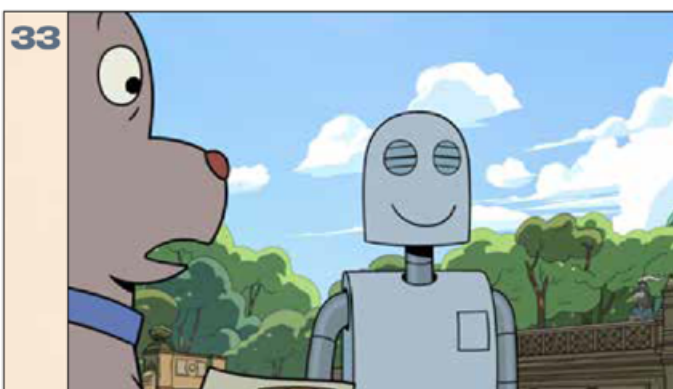
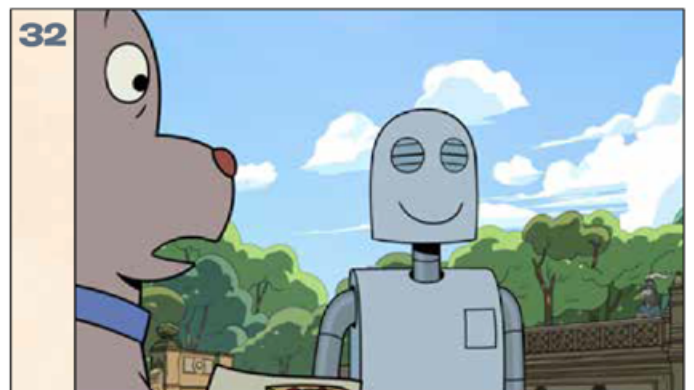
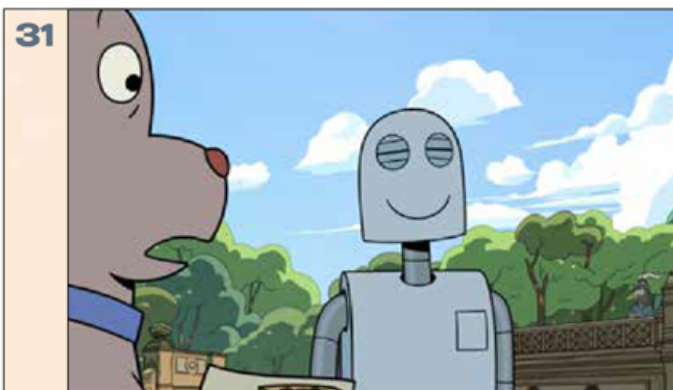
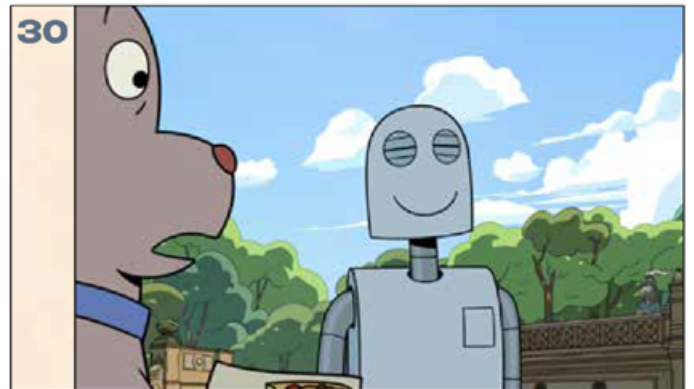
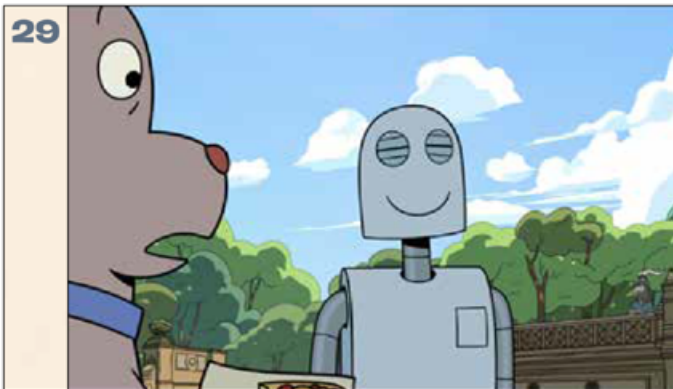
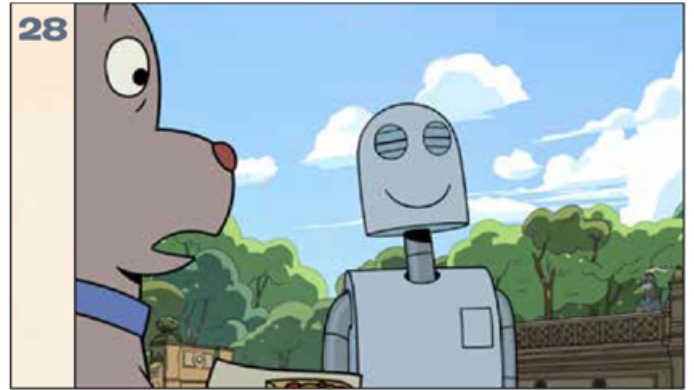
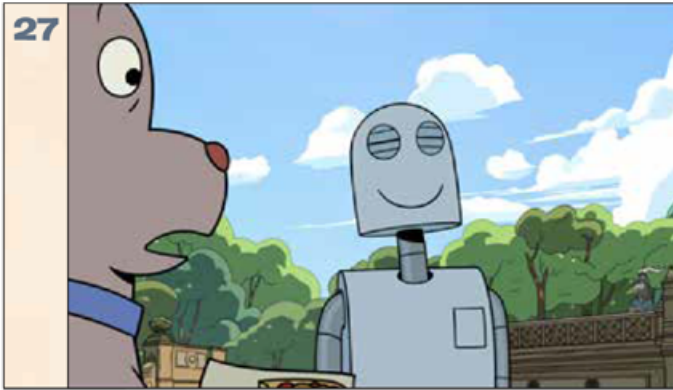
• **Anleitung Daumenkino:**

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







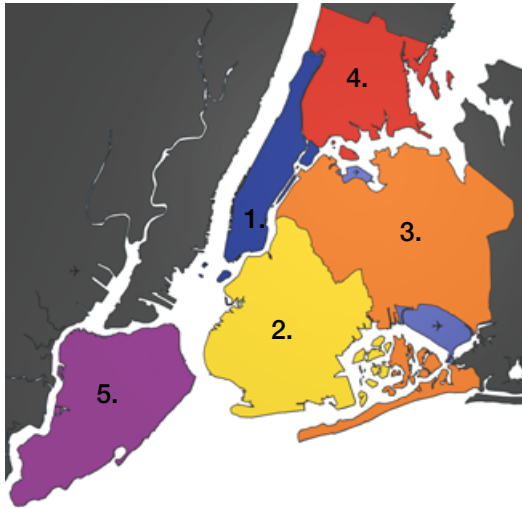




4. - 6. Klasse

DIE STADT NEW YORK

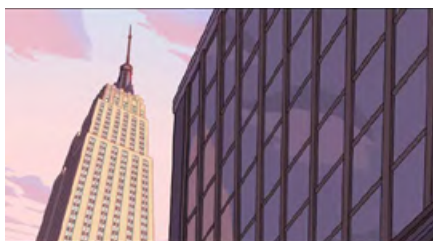
- **Der Film spielt in der Stadt New York in den 1980er-Jahren. Lerne die Stadt kennen:**
 - Suche im Internet oder in einem Atlas nach einer Karte von New York City und finde heraus, wie die fünf Stadtteile heißen (Auf englisch «Boroughs» oder «Countys»).
 - Schreibe sie auf und ordne sie auf der Karte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



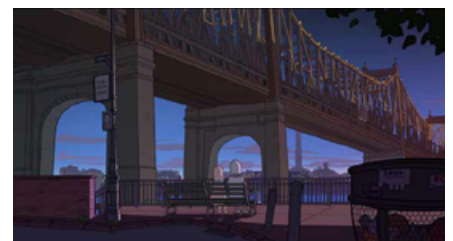
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

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

- **Im Film zeigt Dog 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.
 - Eine Sehenswürdigkeit gibt es heute nicht mehr. Findest du heraus, was damit passiert ist?



Empire State Building



Queensboro Bridge



World Trade Center



Central Park

1. - 6. Klasse

DIE 80ER JAHRE

Kommentar für Lehrpersonen: Die 80er Jahre

Rollschuhe, Super-8-Kamera und Ghettoblaster: 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 Dog sind durch ein Lied miteinander verbunden, das immer wieder vorkommt: Die beiden tanzen dazu im Central Park, Robot pfeift es in seinen Träumen und es ist auch wieder zu hören, als Robot Dog 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:**

- Kanntest du das Lied bereits vor dem Film?
- Ist es für dich eher ein trauriges oder fröhliches Lied? Welche Stimmung löst es in dir aus?
- 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=Gz069dndLYk>

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

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

<i>Do you remember The 21st night of September? Love was changin' the minds of pretenders</i>	<i>Erinnerst du dich noch an die Nacht vom 21. September, als die Liebe das ganze «Wir-sind-ja-nur-Freunde»-Getue veränderte?</i>
---	---

<i>While chasin' the clouds away Our hearts were ringin' In the key that our souls were singin'</i>	<i>Während wir die Wolken verjagten, klangen unsere Herzen in der gleichen Tonart, wie unsere Seelen sangen.</i>
---	--

<i>As we danced in the night, remember How the stars stole the night away?</i>	<i>Als wir in der Nacht tanzten, erinnerst du dich, wie die Sterne die Nacht stahlen?</i>
--	---

<i>My thoughts are with you Holdin' hands with your heart to see you</i>	<i>Meine Gedanken sind bei dir, halten Händchen mit deinem Herzen, um dich zu sehen</i>
--	---

<i>Only blue talk and love, remember</i>	<i>Nur tiefgründige Gespräche und Liebe, erinnerst du dich?</i>
--	---

<i>[...] we knew love was here to stay</i>	<i>[...] wir wussten, dass die Liebe hier ist, um zu bleiben</i>
--	--

<i>Now December Found the love that we shared in September</i>	<i>Jetzt [ist] Dezember Wir fanden die Liebe, die wir im September teilten</i>
--	--

<i>The true love we share today</i>	<i>Die wahre Liebe, die wir heute teilen</i>
-------------------------------------	--



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

<i>Remember</i> <input type="radio"/>	<i>Hand</i> <input type="radio"/>
<i>Love</i> <input type="radio"/>	<i>Wolke</i> <input type="radio"/>
<i>Night</i> <input type="radio"/>	<i>Liebe</i> <input type="radio"/>
<i>Cloud</i> <input type="radio"/>	<i>sich erinnern</i> <input type="radio"/>
<i>Heart</i> <input type="radio"/>	<i>Nacht</i> <input type="radio"/>
<i>Hand</i> <input type="radio"/>	<i>Herz</i> <input type="radio"/>

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

<i>Januar</i> _____	<i>Juli</i> _____
<i>Februar</i> _____	<i>August</i> _____
<i>März</i> _____	<i>September</i> _____
<i>April</i> _____	<i>Oktober</i> _____
<i>Mai</i> _____	<i>November</i> _____
<i>Juni</i> _____	<i>Dezember</i> _____

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

1. - 6. Klasse

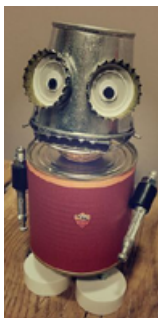
AUS ALT MACH NEU: EINEN ROBOTER BASTELN

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 wegzuworfen, 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, Saffflaschen, 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/>

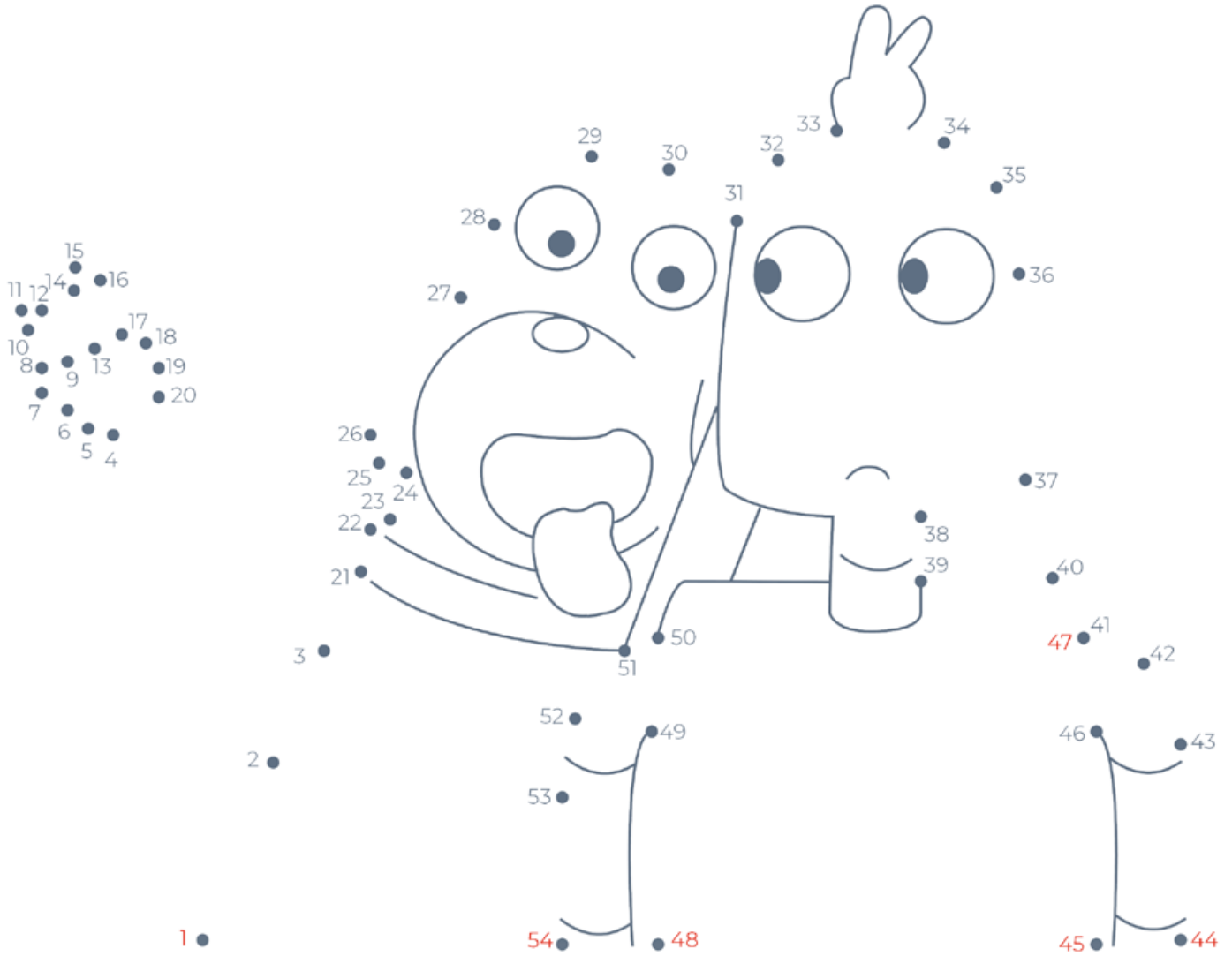


Quelle
<https://www.stephangeladieu.fr/homo-detritus/>



1. - 3. Klasse

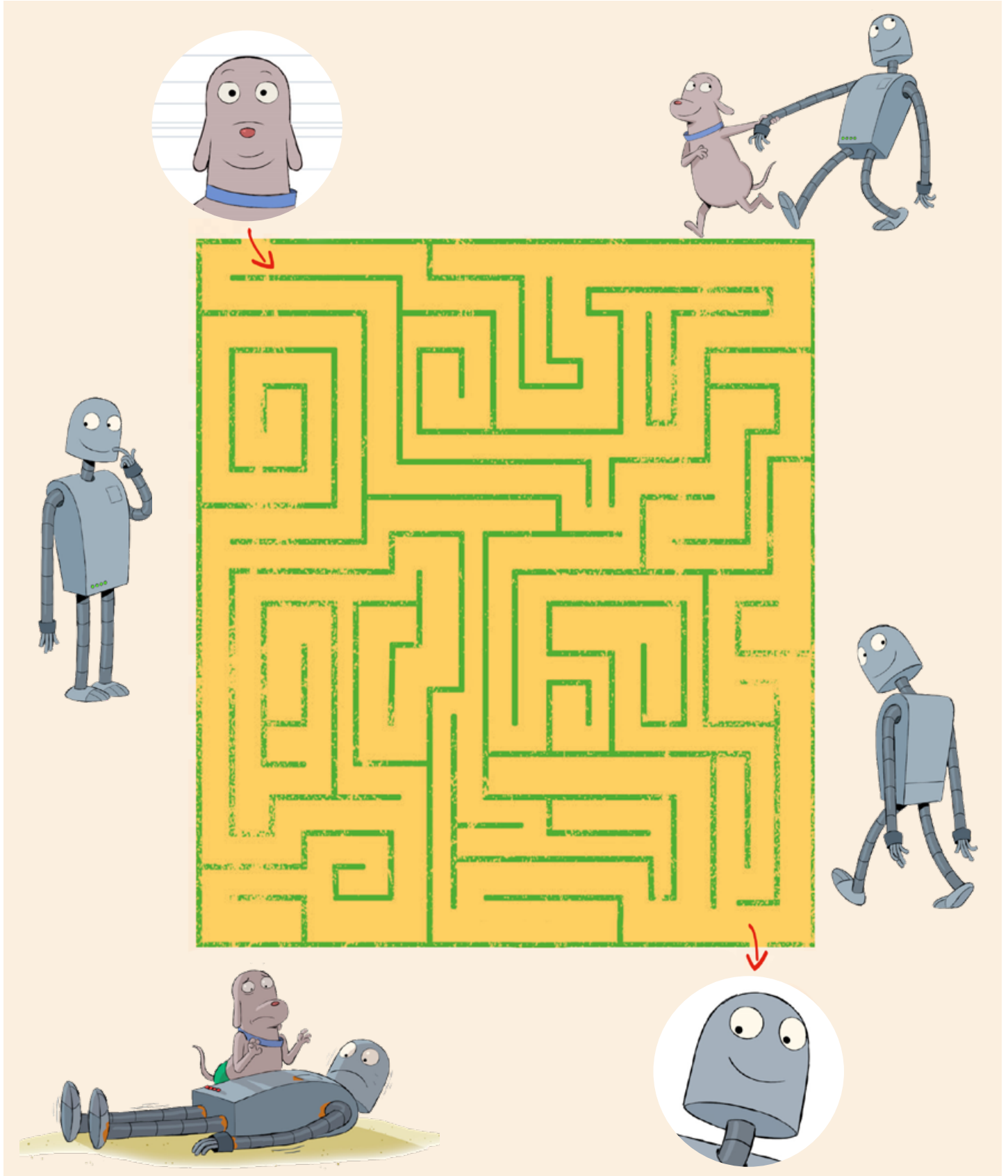
ZAHLENBILD





1. - 2. Klasse

LABYRINTH: HILF DOG, ROBOT ZU FINDEN





1. - 4. Klasse

AUSMALBILDER

