

FilmForumSchule

Kurzbeschreibung Film

Titel: Despereaux – der kleine Mäuseheld

Kinostart: 19. März 2009

Regisseur: Sam Fell, Rob Stevenhagen

Darsteller (deutsche Stimmen):

Despereaux (Uwe Büschken)

Roscuro (Uli Krohm)

Prinzessin Pea (Maria Koschny)

Miggery Sow (Almut Zydra)

Andre (Alex Malzacher)

Lester (Joachim Tennstedt)

FSK: ab 6 Jahre

Länge: 94 Minuten

Kurzzinhalt:

Eine kleine Maus ganz groß: Auf Grundlage des Romans von Kate DiCamillo erobert der kleine Mäuseheld *Despereaux* in einem ganz besonderen Märchen die Kinoleinwand!

Despereaux Tilling, ein winziger Mäuserich mit besonders großen Ohren, entspricht so gar nicht den Ansprüchen und Erwartungen der Mäusegemeinschaft. Unerschrocken stürzt er sich in zahlreiche Abenteuer, obwohl er sich stattdessen eigentlich fürchten sollte – so wie es in der Mäuseschule gelehrt wird. Dann verliebt sich Despereaux auch noch in die Prinzessin – und die Katastrophe ist perfekt. Schließlich verbannt der Mäuserat Despereaux mangels Gehorsam in die düstere Rattenwelt, wo er die Ratte Roscuro kennen lernt. Zwischen den beiden entwickelt sich eine Freundschaft, doch schon bald droht Ärger.

Niemand traut Despereaux große Taten zu, doch er schafft es tatsächlich, eine wunderschöne Prinzessin zu retten und sogar ein ganzes Königreich vor Finsternis und Schwermut zu befreien.

Unterrichtseignung

Alter: 1. bis 4. Klasse

Fächer: Deutsch, Kunst, Sachkunde

Themen: Freundschaft & Liebe, Film & Kunst, Mut & Tapferkeit, Trauer & Wut, Gesetze & Regeln, Hoffnung & Vergebung, landesspezifische Gerichte

Literarische Vorlage: „Despereaux“ von Kate DiCamillo (Dressler Verlag, Hamburg 2004, 256 S., € 12,-, ab 10)

Die Regisseure

Sam Fell und Regiedebütant Rob Stevenhagen erzählen mit „Despereaux – der kleine Mäuseheld“ eine Geschichte von Mut, Vergebung und Läuterung. „Als ich auf Despereaux stieß, war mir klar, dass ich da etwas ganz Einzigartiges gefunden hatte, etwas mit individuellem Tonfall und voller großartiger Figuren. Hier steckt viel mehr psychologische Wahrheit drin als im Durchschnitts-Trickfilm“, erinnert sich Regisseur Fell.

Der in London lebende **Sam Fell** arbeitete nach seinem abgeschlossenen Kunststudium in Nottingham bei mehreren Fernsehsendern, wie z. B. Channel Four und BBC. Einige Jahre später entwickelte er mehrere Konzepte für Animationsfilme und das sehr erfolgreich: „Flutsch und Weg“ wurde beispielsweise als bester Animationsfilm und als bester Kinderfilm nominiert.

Filmografie (eine Auswahl):

1992 „The Big Cheese“
1996 „Wats Pigs“
2006 Flutsch und weg

Rob Stevenhagen, geboren in Holland, sammelte nach seinem Zeichenstudium erste Erfahrung als leitender Animator und Animationsdirektor in verschiedenen Filmstudios. Kurze Zeit zog es ihn nach Berlin, wo er sich eigenen Projekten widmete. Bald darauf kehrte er nach London zurück, wo er heute lebt und sowohl an Werbe- als auch an Spielfilmen arbeitet.

Filmografie (eine Auswahl):

2000 Der Weg nach El Dorado
2003 Sinbad – Der Herr der sieben Meere
2005 Wallace & Gromit auf der Jagd nach dem Riesenkaninchen

Die Produzenten/Das Drehbuch

Die Produzenten Gary Ross und Allison Thomas waren sich einig, dass es nicht reichen würde, den Film als Cartoon-Fassung des vielschichtigen Romans um die abenteuerlustige, furchtlose kleine Maus anzulegen. „Wir stellten uns den Film als die Kinoverision eines tollen Bilderbuches vor, das lauter Szenen enthält, die man nie wieder vergisst“, berichtet Gary Ross. Auch Allison Thomas erinnert sich an die Planungen und vor allem die einzigartigen Fähigkeiten des Teams zurück: „Sam Fell hat einfach alles im Animationsbereich schon gemacht, von Spot-Motion-Technik bis zu komplett computeranimierten Filmen, und das war für uns der ideale Erfahrungsschatz.“

Gary Ross startete seine Karriere gleich mit einer Oscar-Nominierung zum Film „Big“. Und dieser Erfolg riss nicht ab: Weitere Nominierungen und Auszeichnung folgten. Neben seiner Tätigkeit als Produzent engagiert sich Ross aber auch mit zahlreichen ehrenamtlichen Tätigkeiten, wie zum Beispiel als Präsident der Stadtbücherei von Los Angeles.

Filmografie (eine Auswahl):

1993 Dave

1998 Pleasantville

2003 Seabiscuit – Mit dem Willen zum Erfolg

Vor ihrer Tätigkeit als Filmproduzentin arbeitete **Allison Thomas** 20 Jahre lang als PR-Beraterin für Filme im Hochtechnologiesektor.

Filmografie (eine Auswahl):

1998 Pleasantville

2003 Seabiscuit – Mit dem Willen zum Erfolg

Weiterhin gehören die ausführenden Produzenten William Sargent (Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia), Ryan Kavanaugh (Chuck and Larry – wie Feuer und Flamme), David Lippmann (Shrek) und Robin Bissell (Seabiscuit) zum Produzententeam.

Das Buch/Die Romanvorlage

Die Bestsellerautorin Kate DiCamillo gab mit ihrem Roman „Despereaux“, der 2004 mit dem renommiertesten amerikanischen Kinderbuchpreis ausgezeichnet wurde, die Romanvorlage für den Kinofilm. Regisseur Fell und die Produzenten waren beeindruckt, wie fein und detailliert die Autorin die Figuren mit ihren Eigenheiten ausgestattet hatte. Kate DiCamillo zeigt auch in ihrem nachfolgenden Roman „Die wundersame Reise des Edward Tulance“ ihre Liebe zu unterschätzten Helden. Neben diesen Büchern für ältere Kinder schrieb sie in der Folge erstmals auch Geschichten für Leseanfänger, wie z. B. „Mercy Watson Wunderschwein“. Die Autorin lebt in Minnesota und bleibt dort ihrer Schreibroutine von mindestens fünf Seiten täglich treu.

Der Film

Es war einmal im sonnigen und freundlichen Königreich Dor, wo Gelächter und der Duft von köstlicher Suppe in der Luft lag, bis ein Unglück passierte – und der König daraufhin ein Suppenverbot erließ ... Das Königsherz war gebrochen, die Sehnsucht der Prinzessin war groß und die Menschen im Land waren unglücklich ohne ihre Leibspeise. Ein trüber Schatten legte sich über das Königreich und alle Bewohner hatten die Hoffnung fast aufgegeben – bis zum dem Tag, an dem Despereaux das Licht der Welt erblickte.

Despereaux Tilling, ein winziger Mäuserich mit besonders großen Ohren, entspricht so gar nicht den Ansprüchen und Erwartungen der Mäusegemeinschaft. Unerschrocken stürzt er sich in zahlreiche Abenteuer, obwohl er sich stattdessen eigentlich fürchten sollte – so wie es in der Mäuseschule gelehrt wird. Doch er ist neugierig, schleicht sich heimlich in die Bibliothek im Königsschloss und lernt dort Bücher zu lesen, denn ein Leben ohne Abenteuer kann er sich nicht vorstellen. Sein größter Wunsch ist es Ritter zu werden und holde Maiden zu befreien. Er freundet sich mit der traurigen Prinzessin an, die dem langweiligen und öden Leben im Schloss entfliehen möchte – und er verliebt sich in sie. Doch Despereaux verstößt damit gegen das wichtigste Mäusegesetz: Sprich nie mit einem Menschen! Zur Strafe wird der Mäuserich in die finstere Rattenwelt geschickt. Hier findet er in der teuflischen Ratte Roscuro einen Freund, mit dem er gemeinsam von Heldentaten träumen kann – die allerdings sehr bald zur Realität werden.

Ein spannendes Abenteuer durch die Welt der Mäuse, der Ratten und der Menschen beginnt, in dem der kleine Mäuseheld Despereaux Mut und Ritterlichkeit beweist, denn es kommt nicht darauf an, wie groß man ist, sondern was man ist!

Die Besetzung

Despereaux ist der kleine Mäuseheld, der sich nicht so verhält, wie es die Mäusegemeinschaft erwartet. Er sucht das Abenteuer, er liest Bücher, statt sie anzuknabbern, er spricht mit Menschen und erfährt, was lieben bedeutet. Weil alle Mahnungen nichts nutzen, verbannt ihn der Mäuserat in das Rattenverlies. Doch dann kommt alles anders, als erwartet ...

Roscuro ist ein Abenteurer, der – so ganz anders als die „normalen“ Ratten – das Licht liebt und Gefühle wie Freude und Schmerz kennenlernt.

Prinzessin Pea träumt davon, ein „normales“ Mädchen zu sein und ein ganz „normales“ Teenager-Dasein zu führen. Stattdessen lebt sie mit ihrem trauernden Vater in einem düsteren Schloss in einem Land, in dem die Sonne nicht mehr scheint und die Nationalspeise verboten ist. Eigentlich wünscht sie sich nur eines: das Leben zu genießen.

Miggery Sow ist die Dienstmagd, die gerne Prinzessin sein möchte. Zuvor war sie Schweinehirtin auf dem Hof ihres Onkels, doch schon bald wird sie zu Peas persönlicher Dienerin ernannt. Miggery glaubt am Ziel ihrer Träume zu sein, doch schon bald wird die Illusion selbst einmal Prinzessin zu sein zerstört.

André ist der hofeigene Küchenchef und kreierte jedes Jahr im königlichen Auftrag eine köstliche Suppe für die Bewohner von Dor. Als der König nach dem tragischen Unfall die „Suppensperre“ im ganzen Königreich verhängt, fällt er in tiefe Depressionen – doch für Despereaux wird er zum Helfer im Abenteuer.

Despereauxs ängstlicher Vater **Lester** wünscht sich am meisten, dass aus seinem jüngsten Sohn doch noch eine anständige Maus wird, die nicht so viele Fragen stellt und die sich an Gesetze und Regeln hält. Lester fordert, dass sich alle strikt an die Gesetze halten, aus Angst davor, dass Despereaux durch sein Verhalten die ganze Familie in Schwierigkeiten bringt.

Hintergründe zum Film

Im Stil der alten Meister

Das gesamte Filmteam stimmte darin überein, den visuellen Stil des Films so plastisch wie möglich zu halten – genauso, wie sich Kinder stolze Ritter und holde Maiden in ihren Fantasien vorstellen, wenn sie ebensolche Geschichten lesen. Dies stellte alle Beteiligten vor eine große Herausforderung, denn computeranimierte Bilder wirken schnell zu „glatt“. Stattdessen sollten Design, Farben, Ausstattung und Bewegung der Kamera ein organisches Aussehen haben. Inspiration fanden die Filmemacher schließlich in den Gemälden der holländischen Schule wie Vermeer und Brueghel.

Produktionsdesigner Tomov erklärte: „Unser Ziel war es, Despereaux, den anderen Figuren und den ganzen Schauplätzen im Königreich Dor die Anmutung von Gemälden zu geben; die Figuren sollten so wirken, als wären sie echte Bewohner des Mittelalters.“

So ergab sich das Design aus einer bewusst eingeschränkten Farbpalette für die Märchenwelt. Produzent Gary Ross sagte dazu: „Wir entschieden uns generell gegen grelle Farbtöne. Die Farben sollten nicht zu satt sein, um nicht wie Plastik oder künstlich auszusehen.“

Kleine Figuren mit großen Gefühlen

Die Geschichte von Despereaux sollte über die Figuren erzählt werden. Regisseur Sam Fell erklärte: „Wir haben lange mit den Animatoren zusammengesessen, um zu einem zurückhaltenden Stil der Animation zu kommen, der es einem erlaubt, darüber nachzudenken, was im Inneren der Figuren vorgeht.“ Auf der einen Seite sollte die Geschichte große Emotionen bieten, auf der anderen Seite wollten die Filmemacher eine aufregende Abenteuergeschichte erzählen. Um naturalistische Ausdrücke bei den Helden des Märchens aus dem Mittelalter zu erzielen, blieb den Filmemachern nichts anderes übrig, als Despereaux und Roscuro zu vermenschlichen: Sie sind wortgewandt, beherrschen den aufrechten Gang, tragen Kleidung und haben zehn Finger – und dennoch sollten sie für Kinder als kleine Nagetiere erkennbar bleiben.

Alle Dialogaufnahmen mit den Sprechern wurden gefilmt. Die Aufnahmen gaben den Animatoren wertvolle Hinweise, weil sie auf diese Weise sehen konnten, wie die Schauspieler bestimmte Dialogzeilen sprachen oder wie ihre Körperhaltung beim Sprechen war.

Hilfreich war auch, dass die Animatoren selbst vor der Kamera standen und Szenen spielten, die sie später animieren sollten. Animator Zucchelli sagte dazu: „So haben wir zwischen Animation und Realfilm eine Brücke geschlagen, zu dem Zweck, die fertigen Figuren so glaubwürdig wie nur möglich zu machen. [...] Das ganze ‚Schauspielen‘ findet bei uns nur in den Augen und in den Feinheiten des Gesichtsausdrucks statt.“

Ein Märchen in Storyboards

Das „Animatic“ ist die erste Etappe eines Animationsfilmes – dahinter verbirgt sich eine Reihe von Storyboards, die zusammengeschnitten und mit Dialog, Musik und Toneffekten versehen werden. Bei „Despereaux“ entstand das „Animatic“ anders als üblich: Bevor ein einziges Storyboard gezeichnet wurde, erstellten Regisseure, Produzenten und Cheflayouter eine detaillierte Liste der Einstellungen, Blickwinkel

der Kamera und Brennweiten. Regisseur Rob Stevenhagen setzte die Einstellungen in Miniaturabbildungen um und übergab diese an die Story-Abteilung. Dieser „grafische Masterplan“ sorgte dafür, dass die recht komplexe Geschichte eine erzählerische und künstlerische Einheit bildete. Stevenhagen über die Crew und die Arbeit: „Wir hatten ein äußerst talentiertes Team von Storyboard-Zeichnern, die auch alle selbst als Animatoren gearbeitet hatten. Das war sehr nützlich, weil sie so schon viel von den Bewegungsabläufen in den Zeichnungen vorwegnehmen konnten. Diese Bleistiftzeichnungen waren eine sehr genaue Basis für das, was schließlich aus dem Film wurde, und die Einstellungsliste sparte uns ein Jahr Entwicklungsarbeit mit Storyboards.“

Licht und Schatten als Teil der Geschichte

Das Licht ist ein zentrales Element aller Trickfilmproduktionen, bei „Despereaux“ ist es darüber hinaus ein wichtiges Thema der Geschichte. Auch hier kam die Inspiration von den flämischen Meisterwerken. Passend zum Stil des Films sollte das Licht naturalistisch und diffus wirken, Schatten wurden abgetönt. VFX-Supervisor Barry Armour beurteilt als gelernter Fotograf die Lichtsituation: „Das Licht, das wir im Film haben, kennt man aus einigen Vermeer-Gemälden; es wirkt wie Tageslicht, das zu einem Fenster an der Nordseite hereinfällt, mit sehr weichen Schatten, aber mit einer klaren Richtung. Im ganzen Film gibt es keine Spotlights.“ Das Team von Framestone entwickelte eigens ein Beleuchtungsmodell, das komplett auf „natürlichem“ Licht und auf erkennbaren Lichtquellen beruht. Um das Filmlicht so lebensecht wie möglich zu machen, wurden Charaktere und Szenerie gleich ausgeleuchtet. Die Mäusewelt zum Beispiel ist so von dem Licht erfüllt, das durch die Fenster eines Lagerraumes dringt.

Aus der Mäuseperspektive

Die Layouts für „Despereaux“ entstanden genau wie bei einem Realfilm. Diese Realfilmperspektive erklärt auch die dynamische Schnittfolge, mit sehr vielen kurzen Einstellungen. Damit beabsichtigten die Filmemacher, das Publikum direkt in die Handlungsorte hineinzuholen: „Wenn wir Szenen mit den Mäusen haben, ist es so, als ob ein kleiner mausegroßer Kameramann mit einer Minikamera die Aufnahmen macht. Wir hoffen, dass die Zuschauer ganz nahtlos zwischen den Welten der Menschen, der Mäuse und der Ratten pendelt und auch wirklich fühlt, als ob er in ihrer Mitte wäre, anstatt das alles aus einer Distanz heraus zu betrachten“, so Kameramann Brad Blackbourn. Natürlich ist der Dreh aus der Mäuseperspektive besonders herausfordernd, wie Blackbourn zugibt: „Wir verbringen viel Zeit im Film ganz nah am Fußboden, in vollgestopften kleinen Räumen. In der Mäusewelt gibt es abertausende kleiner Dinge, die die Mäuse irgendwo gefunden haben und jetzt für ganz andere Zwecke nutzen als ursprünglich gedacht.“

Das Königreich Dor und die Mäusewelt

Die Mäusewelt im Königreich – eine kleine Welt in einer großen. Das Königreich Dor ist ein magisches, einladendes Land, ein fröhlicher und sonnendurchfluteter Ort. Nach dem Todesfall und dem Suppenverbot wird dieser Ort jäh zu einem düsteren und tieftraurigen Ort. Hier wendet sich die Farbpalette von extrakräftigen Farben zu matteren Tönen. So trostlos die Außenwelt in Dor wirkt, so lebendig geht es am Ende des Mauselochs in der Wand zu: Dahinter verbirgt sich eine winzige Welt, voll

wundersamer Dinge. Die Mäuse haben aus Haushaltsartikeln und mit großem Erfindungsreichtum ihre Welt ausgestattet: Ein Messer dient als Parkbank, eine Untertasse ist der Badebereich, die Häuser bestehen aus Spielkarten und Teetassen. Zwischen Töpfen und Fässern ist diese Welt auf den Bodenbrettern freundlich und heimelig und wird von weichem, indirektem Licht erfüllt. Die Mäusewelt ist eine florierende und wohllorganisierte Mini-Gesellschaft mit fleißigen Bewohnern. Doch was oberflächlich so gemütlich wirkt, unterliegt tatsächlich einer strikten Ordnung, gegen die sich keine Maus zu widersetzen wagt – außer Despereaux.

Lesetipps

Die Romanvorlage für den Film „Despereaux – der kleine Mäuseheld“:

Kate DiCamillo

Despereaux – Von einem, der auszog das Fürchten zu verlernen

Dressler Verlag, Hamburg 2004, 256 S., € 12,-, ab 10

Seine verbotene Liebe zu Prinzessin Erbse stellt das Leben der kleinen Maus Despereaux so richtig auf den Kopf. Despereaux hat sich ohnehin nie wie eine richtige Maus verhalten. Aber nun hat er mit einem Mensch gesprochen – und sich auch noch verliebt. Da kann der Mäuserat nicht tatenlos zuschauen. Denn die Mäuserregeln und Gesetze sind dazu da, dass man sich daran hält! Verbannt in das Rattenverlies des alten Schlosses, trifft Despereaux die Ratte Roscuro und das Mädchen Miggery, die beide von Licht und Glanz träumen. Während Roscuro an einem teuflischen Plan schmiedet, setzt Despereaux sein Leben aufs Spiel, um die Prinzessin zu retten.

Ein wundervolles Märchen, das spannend und geheimnisvoll, hell und düster, traurig und humorvoll zugleich ist.

Angelika Bartram / Jan-Uwe Rogge

Kleine Helden – dicke Freunde

Rowohlt Verlag, Reinbek 2008, 153 S., € 6,95, ab 8

Alli Babba ist ganz allein in die Wüste gehoppelt. Die Sultanstochter Leila vermisst ihren Zwerghasen, denn es ist ihr einziger Freund. Also macht sie sich auf die Suche nach ihm. Sie begegnet Leon, dem Sohn des Kameltreibers, der einen Haufen Freunde hat – allerdings sind die alle unsichtbar. Leila glaubt das nicht. Doch der Geschichtenerzähler Jau-Jau lässt die Freunde zum Leben erwachen – und erzählt von den vielen Gesichtern einer Freundschaft.

Martina Dierks

Die fabelhaften Vier: Alles wegen Anton (Bd. 2)

Oetinger Verlag, Hamburg 2009, 171 S., € 12,-, ab 10

Wenn Maike ihren Nachbarsjungen Anton sieht, klopft ihr Herz ganz laut. Und weil sie von Anton abgelenkt ist, konnte die kleine Angelika ausreißen, auf die sie mit Lila aufpassen sollte. Danach soll Angelika von einem Fahrradrowdy umgefahren worden sein. Maike und Lila sind sich sicher, dass hier etwas faul ist. Sie gehen der Sache

nach und stoßen auf immer mehr Ungereimtheiten. Freundschaft und Abenteuer in einem!

Peter Härtling

Ben liebt Anna

Beltz Verlag, Weinheim 2008, 96 S., € 5,50, ab 8

Ben kennt die Liebe – auch außerhalb seiner Familie. Denn Ben liebt Anna. Anna ist ein Aussiedlermädchen, das neu in seine Klasse kommt. Eine Zeitlang hat auch Anna Ben sehr lieb gehabt. Das war schön, aber auch furchtbar kompliziert. Da kamen ganz viele Gefühle zusammen: Aufregung, Kränkung, Eifersucht, Streit mit Freunden und Angst, ausgelacht zu werden.

Tove Jansson

Muminvaters wildbewegte Jugend

Arena Verlag, Würzburg 2006, 205 S., € 12,95, ab 8

Muminvaters Freiheit begann, nachdem er seinem früheren Leben entflohen: Dort lebte er in einem Waisenhaus der Hemulin, wo man sich jeden Abend die Ohren waschen musste, wo es immer Haferflocken zu essen gab und wo man lehrreiche Spiele spielte. Als Muminvater es nicht mehr aushielt, zog er in die weite Welt hinaus. Die Geschichten seiner Jugendabenteuer schrieb er später auf. Sein Sohn, der kleine Mumin, kommt so in den Genuss wundervoller Geschichten.

Lotte Kinshofer

Gemeinsam bin ich stark

Bajazzo Verlag, Zürich, 2008, 32 S., € 14,90, ab 5

Michael ist ein kleiner schüchterner Junge. Sein Vater nennt ihn einen Feigling, weil er sich nicht gegen den stärkeren und größeren Paul wehrt. Nun fürchtet Michael, jeder würde merken, dass er ein Feigling ist. Er träumt davon, größer und mutiger als Paul zu sein. Am nächsten Morgen steht neben ihm ein größerer Junge, der Michael sehr ähnlich sieht – und der mutig ist. Sein Name ist Ichmael und er begleitet fortan Michael überall dorthin, wo er ihn braucht.

Martine Leavitt

Mein Leben als Superheld

dtv Verlag, München 2008, 192 S., € 7,95, ab 10

Hecks Mutter taucht manchmal in die Hyperzeit ab – manche nennen es auch Depression. Auf der einen Seite hat Heck die liebste Mama der Welt, auf der anderen Seite führt das Sozialamt eine Akte über sie. Nun ist sie verschwunden und Heck wird auch noch von zu Hause weggebracht. Aber was diese Leute nicht wissen: In Wahrheit ist Heck ein Superheld – Einsamkeit oder Hunger können ihm nichts anhaben.

Truus Matti

Bitte umsteigen!

Dressler Verlag, Hambur 2009, 235 S., € 13,90, ab 11

Ein klatschnasses Mädchen trifft eines Tages in einem heruntergekommenen Hotel ein, das von einem Fuchs und einer Ratte geführt wird. Das Mädchen kann sich nicht daran erinnern, wer sie ist oder woher sie kommt. Warum können die Tiere im Hotel sprechen? Woher stammt die geheimnisvolle Musik im Haus? In einer zweiten Geschichte versucht das Mädchen Muis ihr Leben neu zu ordnen, nachdem ihr Vater – ein Musiker – tödlich verunglückt ist. Die Puzzleteile fügen sich langsam zusammen ...

Inge Meyer-Dietrich

Flieg zu den Sternen (Jubiläumsausgabe)

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg 2008, 156 S., € 4,95, ab 10

Stefan vermisst Papa. Manchmal hat er Angst, auch seine Mutter zu verlieren. Er wünscht sich, dass Mama wieder mit ihm redet und lacht. Wenn seine Angst zu groß wird, kommt der rote Drache und redet mit ihm. Doch das weiß nur seine Freundin Nadja. Und dann hat Stefan eine Idee ...

Annette Mierswa

Lola auf der Erbse

Tulipan Verlag, Berlin 2008, 194 S., € 14,90, ab 8

Lola Lachmanns Zuhause ist die „Erbse“, ein Hausboot unten am Fluss. Seit ihr Vater nicht mehr da ist, lebt Lola in ihrer Fantasiewelt und wäscht sich nicht mehr den Hals – denn an ihm „hängt“ noch Papas Abschiedskuss. Wegen ihres seltsamen Verhaltens wird sie zur Einzelgängerin. Aber es gibt ja noch den alten Fischer Solmsen und seine märchenhaften Geschichten. Lolas Traumwelt gerät ins Wanken als ihre Mutter einen neuen Freund hat – und den möchte Lola mit allen Mitteln vertreiben.

Dagmar H. Müller

Auf sie mit Gebrüll!

Carlsen Verlag, Hamburg 2009, 234 S., € 6,95, ab 8

Zwei Gruppierungen, die ohne einander wollen, aber doch nicht ohne einander können: Amelie plant mit ihren Freundinnen ein Zeltwochenende. Frieder macht es ihr nach und plant mit seinen Freunden ein Jungszelten. Mädchen wollen sie nicht dabei haben. Doch da haben sie Amelie unterschätzt. Sie schmiedet mit ihren Freundinnen Pläne, um die Jungs mal richtig an der Nase herumzuführen.

Annette Neubauer

Klecksi oder Welche Regeln man in der Schule beachten soll

Albarello Verlag, Wuppertal 2007, 57 S., € 10,90, ab 6

Als Paula in der Schule neben Karl gesetzt wird, merkt sie, dass Karl einen kleinen, frechen Freund hat: Klecksi. Er stiftet Karl dazu an, Paula zu ärgern. Daraufhin schreibt Paula für Klecksi die wichtigsten Regeln auf, die es in der Schule zu beachten gilt. Weil sich Karl und Klecksi an die Regeln halten, können sie mit Paula Freundschaft schließen – und sogar gemeinsam für einen Test lernen. Besonders geeignet für Schulanfänger.

Patricia Schröder

Erst ich ein Stück, dann du – Eine Burg für Ritter Rudi

cbj Verlag, München 2008, 80 S., € 7,95, ab 7

Ignotus hat doch gar keine Ahnung! Das liegt sicher unter anderem daran, dass er ein Esel ist. Trotzdem gibt sein Vorschlag Ritter Rudi zu denken: Er soll sich eine neue Burg suchen. Eine, die nicht so abgeschieden liegt. Aber als ob das so einfach wäre! Ein Ritter auf der Suche nach einer neuen Burg muss Länder erobern, Heere besiegen, Drachen bekämpfen und die Gunst eines schönen Burgfräuleins erringen. Mindestens! Allerdings ist Ritter Rudi ja kein Feigling. Gemeinsam mit Ignotus stellt er sich tapfer den vielen Herausforderungen.

Anne Wilkens

Knigge für Kids

ars edition, München 2008, 141 S., € 9,95, ab 9

Mit Manieren kommt man leichter durchs Leben. Ein uncooler Besserwisser muss man deshalb noch nicht sein. Aber was bedeutet eigentlich gutes Benehmen? Ohne erhobenen Zeigefinger, verständlich und alltagstauglich werden Kindern grundsätzliche Regeln des guten Benehmens erklärt. Mit einem Test kann man sein Wissen überprüfen.

Links

Offizielle Filmseite:

www.Despereaux-der-kleine-Mauseheld.de

Homepage der Autorin:

www.katedicamillo.com

Alles, was man über Mäuse wissen muss:

www.world-of-animals.de/Tierlexikon/Maeuse.html

Koch-Seite für Kinder:

www.kinderrezepte.de

Ideen für den Unterricht / Gesprächsanlässe

Märchenhafte Persönlichkeiten

In diesem besonderen Märchen gibt es viele verschiedene Persönlichkeiten zu entdecken – einige sind ungewöhnlich, einige zauberhaft und andere etwas Furcht einflößend. Welche dieser Personen haben die Schülerinnen und Schüler besonders beeindruckt und warum? Hierzu wird ein Mind-Map mit den unterschiedlichen Eigenschaften erstellt: Sind sie Maus, Ratte oder Mensch? Sind sie gut oder böse? Welche Ziele, Träume und Visionen haben sie?

Landesspezifische Gerichte

Im Königreich Dor gibt es eine ganz besondere Spezialität: Suppe! Hier werden die verschiedensten und leckersten Suppengerichte weit und breit zubereitet und angeboten. So gibt es auch in vielen anderen Ländern und Regionen verschiedene Spezialitäten. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Übersicht (z. B. in Form einer Land-/Weltkarte), für welches Land welche Gerichte typisch sind. Nachkochen erwünscht!

Suppen-Party

André, der königliche Küchenchef, kreierte jedes Jahr eine neue leckere Suppe für die Bewohner des Königsreichs. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler selbst zu kleinen Küchenchefs werden und veranstalten Sie eine Suppen-Party: Welche Zutaten gehören unbedingt in eine Suppe und wer mag welche Zutat am liebsten? Sollten Sie keine Schulküche haben, lässt sich Suppe auch wunderbar in einem großen Topf auf einer mobilen Kochplatte im Klassenzimmer zubereiten. Alternativ können Sie gemeinsam mit den Schülern eine kleine Rezeptsammlung erstellen, die sie dann zu Hause ausprobieren können. Den Ideen sind keine Grenzen gesetzt!

Freundschaft

Jeder hat Freunde – so sagt man zumindest. Doch Freundschaften sind nicht selbstverständlich, man muss sie hegen und pflegen.

- Überlegen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern, wie ein bester Freund oder eine beste Freundin sein sollte. Welche Eigenschaften sollten sie besitzen, welche Gemeinsamkeiten sollte man haben? Die Kinder erstellen dann einen Steckbrief oder schreiben einen Brief an diese Person.
- Trotz der Unterschiede entstehen Freundschaften zwischen Despereaux und Prinzessin Pea sowie zwischen Despereaux und der Ratte Roscuro. Diskutieren Sie mit den Schülerinnen und Schülern, warum Freundschaften trotz unterschiedlicher „Herkunft“ möglich sind und das Besondere an ihnen ist.
- Diskutieren Sie in der Klasse, in welchen Situationen Freunde besonders wichtig sind. Wann braucht man Freunde am meisten?

Menschenwelt – Mäusewelt – Rattenwelt

Im Film taucht man in drei unterschiedliche Welten ein: zuerst in die Menschenwelt, das Königreich Dor, dann in die winzige Mäusewelt und schließlich in die düstere

Rattenwelt. Welche Unterschiede lassen sich erkennen? Wie sind die Räumlichkeiten und die Umgebung gekennzeichnet? Welche Materialien wurden im Film verwendet, um den Welten ihren spezifischen Charakter zu geben? Und wie unterscheiden sich die Bewohner der einzelnen Welten? Hierzu können die Kinder entweder eine Tabelle erstellen oder sich aber künstlerisch betätigen, indem sie die verschiedenen Welten mit Wasserfarben malen.

Gesetze und Regeln

Despereaux wird in die Rattenwelt verbannt, weil er sich nicht an die Regeln der Mäusegemeinschaft hält. Schlimmer noch, er hat gegen das wichtigste Mäusegesetz verstoßen: Sprich nie mit einem Menschen! Diskutieren Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern den Sinn und Zweck von Gesetzen und Regeln. Welche Gesetze kennen die Kinder? Wofür gibt es alle Regeln? Und warum braucht eine Gemeinschaft Regeln? Das Thema lässt sich auch gut verdeutlichen anhand von „Familienregeln“, die sicherlich jedes Kind kennt. Die Kinder können einzelne Regeln auf bunte Zettel schreiben und an die Wand hängen, so existiert eine visuelle Grundlage für eine Gruppendiskussion.

Licht und Schatten

Das Licht ist ein zentrales Element aller Trickfilmproduktionen, bei „Despereaux“ ist es zudem ein wichtiges Thema der Geschichte. Es sollte natürlich und diffus wirken, Schatten wurden abgetönt. Das Filmlicht sollte so lebensecht wie nur möglich sein. Gehen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern an einem sonnigen Tag ins Freie und beobachten Sie das Spiel von Licht und Schatten. Welche Beobachtungen machen die Kinder? Spielen Sie im Klassenraum (der sich abdunkeln lässt) mit verschiedenen Lichtquellen und Materialien, um unterschiedliche Atmosphären zu schaffen. Auch mit einem Schattenspiel an der Wand lassen sich interessante Formen und Figuren ausprobieren.

Film und Kunst

Das Produktionsteam von „Despereaux“ hat sich von holländischen Malern wie Vermeer und Brueghel inspirieren lassen, um die Welten im Film – trotz Computer – natürlich aussehen zu lassen und den Schauplätzen die Anmutung von Gemälden zu geben. Auf grelle Farbtöne haben die Designer verzichtet. Machen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern einen Kunstexkurs gen Holland. Betrachten Sie gemeinsam Werke der holländischen Künstler und sprechen Sie über die Eindrücke der Kinder. Farben, Formen, Inhalte, die Art der Darstellung – alles, was den Kindern auffällt, kann besprochen werden. Wer möchte, versucht selbst ein Bild im Stil der holländischen Maler zu malen.

Kleine ganz Groß!

„Es kommt nicht darauf an, wie groß man ist, sondern was man ist!“ Das trifft auch auf den kleinen Despereaux zu. Er ist zwar sehr klein, leistet aber Großes. Seine Größe stört ihn nicht, er verfolgt mit Willensstärke und großem Mut seine Ziele. Lesen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern gemeinsam eine Geschichte, wo ein kleines Lebewesen Großes leistet. Vergleichen Sie nun die Heldentaten von Despereaux mit denen der anderen Titelfigur. Ähneln sich ihr Verhalten? Wo zeichnen sich Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede ab? Abschließend können die Kinder von sich erzählen: Gab es mal eine Situation, in der sie mutig gehandelt haben?