



ALLES STEHT KOPF 2

ALLES STEHT KOPF 2

INSIDE OUT 2, USA 2024, 96 MINUTEN

REGIE Kelsey Mann

DREHBUCH Meg LeFauve, Dave Holstein

DEUTSCHE STIMMEN Olaf Schubert, Hans-Joachim Heist, Derya Flechtner, Leon Windscheid, Tahnee, Bastian Pastewka, Youes Zarou u. a.

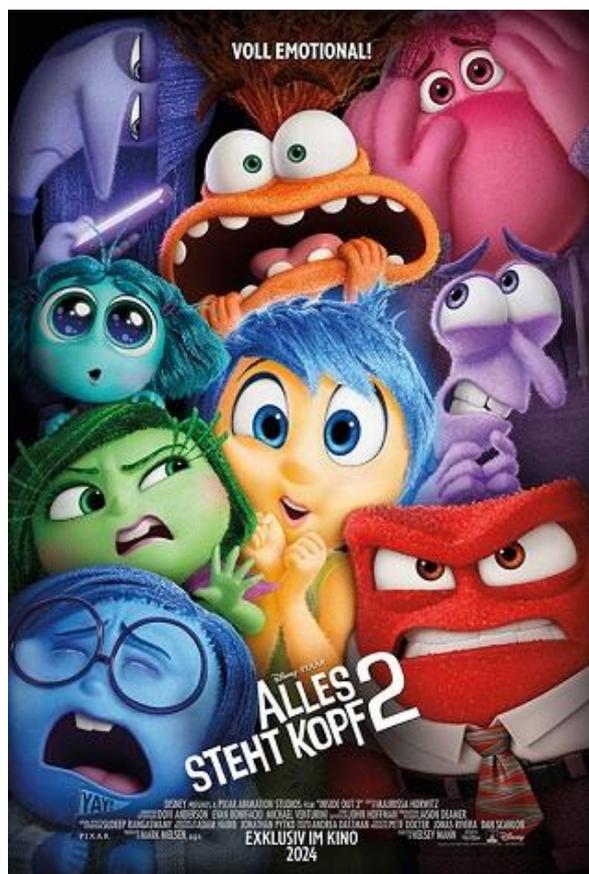
GENRE Animationsfilm

KINOSTART, VERLEIH 13. Juni 2024, The Walt Disney Company Germany

WEBSITE <https://www.disney.de/filme/alles-steht-kopf-2>

FSK ohne Altersbeschränkung

SPRACHFASSUNG deutsche Fassung, englische Fassung; barrierefreie Fassungen über Greta & Starks verfügbar



SCHULUNTERRICHT ab 3. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG ab 8 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER Deutsch, Englisch, Sachkunde, Ethik/Religion, Kunst, Biologie

THEMEN Gefühle, Identität, Erwachsenwerden, Pubertät, Psychologie, Freundschaft, Abenteuer, Animation

INHALT

Inhalt	3
Didaktische Hinweise	4
Aufgabenblock 1: Über Gefühle nachdenken	7
Aufgabenblock 2: Die Gefühle in ALLES STEHT KOPF 2	10
Aufgabenblock 3: Innen und Außen	12
Aufgabenblock 4: Zweifel	15
Aufgabenblock 5: Das Ich-Gefühl	20
Weiterführende Links, Bildnachweis & Impressum	25

INHALT

Als Riley mit ihren Eltern von Minnesota nach San Francisco umziehen musste, war sie am Boden zerstört. Kein Kontakt mehr zu den Freund*innen, kein Kontakt mehr zu ihrem Eishockeyteam, ein tristes Zimmer. Mittlerweile hat Riley Halt gefunden – auch, weil sie ihre Traurigkeit zugelassen und die schönen Momente in Erinnerung behalten hat. Doch jetzt, mit 13 Jahren, kommen neue Probleme hinzu. Und die haben ihren Ursprung vor allem in Riley selbst.

Denn an der Gefühls-Kommandobrücke arbeiten nun nicht mehr nur Freude, Kummer, Ekel, Wut und Angst, um Riley durch das Leben zu navigieren. Seitdem der rote Pubertätsalarm zu leuchten begann, haben sich auch Zweifel, Neid, Peinlich und Ennui dort eingerichtet. Insbesondere Zweifel wird schnell zum Problem für Freude, die bislang weitgehend die Kontrolle über Rileys Empfindungen und Überzeugungen hatte. Zweifel bringt jede Menge Unsicherheit und Unruhe in Rileys Kopf und ist meisterhaft darin, sich schreckliche Entwicklungen vorzustellen.

Als Rileys beste Freundinnen Grace und Bree ihr erzählen, dass sie im Herbst auf eine andere High School als Riley gehen und daher nicht mit ihr im selben Eishockeyteam spielen werden, ist Riley niedergeschlagen – und Zweifel fasst einen Plan. Während des Eishockeycamps, das Riley gerade mit Grace und Bree besucht, soll Riley sich nicht länger an ihren Freundinnen orientieren. Viel besser sei es, in den Kreis der talentierten Val Ortiz aufgenommen zu werden. Die ist ein Star auf dem Eis, unglaublich beliebt und cool. Doch um von Val akzeptiert zu werden, darf Riley sich nicht länger so verhalten wie bisher. Kurzerhand wirft Zweifel die optimistische Freude sowie Kummer, Ekel, Wut und Angst aus der Kommandozentrale. Die Zeit ist reif für pubertäre Gefühle.

Hilflos muss Freude miterleben, wie Riley sich zunehmend verändert, ihre Freundinnen enttäuscht und sich verstellt, um anderen zu gefallen. Nur ein Weg führt zurück in die Kommandozentrale. Doch der Zugang zu diesem befindet sich im Hinterkopf – genau dort, wohin Freude zuvor immer die unangenehmen Erinnerungen von Riley geschickt hatte. Immer wieder versucht Freude, positive Gedanken an Riley zu senden. Doch Zweifel kann diese stets abwehren.

Als Riley bei einem Probe-Eishockeyspiel verbissen versucht, ein Tor zu schießen, verletzt sie ihre Freundin Grace und stürzt – unter Zweifels Kontrolle – in eine tiefe Krise. Warum hat sie das getan? Wer ist sie eigentlich? Auch Freude, der die Rückkehr ins Hauptquartier geglückt ist, kann Riley nicht helfen, sondern macht die Situation sogar noch schlimmer. Sowohl Zweifel als auch Freude müssen erkennen, dass sie nicht allein über Riley bestimmen dürfen. Aus einer Vielzahl an guten und schlechten Erfahrungen entsteht in Riley ein neues, vielschichtiges Selbstbild, in dem auch Widersprüche ihren Platz haben. Das macht den Weg für Riley frei, sich bei ihren Freundinnen zu entschuldigen und zugleich ihren eigenen Weg zu gehen.

DIDAKTISCHE HINWEISE

ALLES STEHT KOPF 2 knüpft nahezu nahtlos an die Ereignisse des ersten Teils an, verzichtet dabei auf eine erneute Vorstellung der Figuren und wirft das Publikum direkt ins Geschehen. Um sich schneller in der Handlung des Films zurechtzufinden und das Wechselspiel aus Gefühlswelt und realer Welt zu verstehen, kann vor dem Kinobesuch von ALLES STEHT KOPF 2 der erste Teil angeschaut oder eine Einführung gegeben werden.

Die große Leistung der ALLES STEHT KOPF-Filme liegt darin, abstrakte und teils unsichtbare psychische, emotionale und kognitive Prozesse sichtbar zu machen. Durch die Personifikation der Gefühle und die räumliche Darstellung von Abläufen im Gedächtnis haben die Filmemacher*innen einen ebenso unterhaltsamen wie klugen Ansatz gefunden, um über das Zusammenspiel unterschiedlicher Gefühle, Erinnerung und Identität zu erzählen. Die sorgfältig gestalteten und ausdrucksstarken Gefühlsfiguren bieten einen niederschweligen Zugang zur Auseinandersetzung mit komplexen und abstrakten Themen.

Aufgabenblock 1: Über Gefühle nachdenken

Als Einstimmung und Vorbereitung auf den Kinobesuch bietet sich zunächst eine grundsätzliche Beschäftigung mit Gefühlen an. So können die Schüler*innen etwa in Einzel- oder Gruppenarbeit überlegen, welche Gefühle sie kennen und diese auch zueinander in Beziehung setzen. Dabei lässt sich auch erarbeiten, dass nicht alle Gefühle als gleich angenehm empfunden werden. Viele Gefühle sind sogar negativ konnotiert – wie etwa Ekel oder Wut. Durch die Entwicklung eigener Gefühlsfiguren vollziehen die Schüler*innen den kreativen Prozess der Filmemacher*innen nach. Sie überlegen sich, welche Formen und Farben zu bestimmten Gefühlen passen – und leiten davon Gestik und Mimik ab.

Standen im ersten ALLES STEHT KOPF-Film noch die personifizierte Gefühle Freude, Kummer, Ekel, Wut und Angst im Mittelpunkt, so gesellen sich in der Fortsetzung nun Zweifel (eigentlich Anxiety im englischen Original. Dieser Begriff beinhaltet noch mehr die Aspekte der Unsicherheit, Ängstlichkeit und inneren Unruhe), Peinlichkeit, Langeweile, Neid und – in kurzen Cameos – Nostalgie hinzu. Damit greifen die Filme auch eine wissenschaftliche Entwicklung auf. In einem bekannten Modell wurden Gefühle zunächst den sechs Grundgefühlen Glück, Trauer, Wut, Angst, Ekel und Überraschung zugeordnet. Eine differenzierte Untergliederung erfolgte erst 2017. Seither werden 27 Gefühle unterschieden, die aber auch nicht für sich alleine stehen, sondern in einem komplexen Netz miteinander verknüpft sind. Um ein besseres Gespür für die Bedeutung von Gefühlen zu erhalten, können die Schüler*innen die im Film vorkommenden Gefühlsarten auch vor dem Kinobesuch knapp mit eigenen Worten beschreiben und über exemplarische Situationen, in denen man sie empfindet, nachdenken.

Aufgabenblock 2: Gefühle zeigen

Das Figurendesign der Gefühle im Film steht im Mittelpunkt der nächsten Aufgabe. Nach ihren eigenen Gefühlsfiguren ordnen die Schüler*innen nun Gefühlsarten einem Gruppenbild aus dem Film zu. Dabei lohnt sich ein genauere Blick, wie die Figuren durch ihr Erscheinungsbild charakterisiert werden. Freude etwa trägt nicht nur ein frisch wirkendes grünes Kleid, sondern besitzt auch keine festen Konturen; sie strahlt in ihre Umwelt hinein. Kummer wurde nach der Form einer Träne gestaltet und ist sehr klein und rundlich. Die blaue Färbung verweist auf ihre gedrückte Stimmung. Wut wiederum besteht aus kantigen Formen und der Signalfarbe Rot. Die kleinen Punktaugen von Zweifel und dessen wirre Frisur unterdessen verstärken den Eindruck von Chaos und Rastlosigkeit.

Hinweis: Die Gefühle im Film sind teilweise stereotyp überzeichnet, z. B. sind Freude und Kummer weiblich, während Wut und Langeweile männlich konnotiert sind. Peinlich und Kummer sind dick, während Freude und Langeweile dünn sind. In der Klasse sollte interveniert werden, wenn sexistische und dickenfeindliche Äußerungen getätigt werden.

Falls mehr Zeit zur Verfügung steht, können sich die Schüler*innen in Kleingruppen mit je einer Figur und deren Gestaltung intensiver beschäftigen. Auch die Gefühle aus dem Film lassen sich auf einer Beliebtheitskala einzeichnen. Dabei wird sichtbar, dass Freude die einzige durch und durch positive Figur ist und vermutlich aus diesem Grund auch als Protagonistin gewählt wurde.

Aufgabenblock 3: Innen & Außen

Das Grundprinzip der ALLES STEHT KOPF-Filme besteht aus der stetigen Gegenüberstellung von Innen- und Außenwelt – wobei jede dieser Welten filmästhetisch anders umgesetzt wurde. Rileys Welt sollte sehr realistisch wirken und chaotisch sein. Dafür wurden etwa bewegliche Handkameras simuliert oder Reißschwenks eingesetzt. Die fantastische Welt der Gefühle sollte im Gegenzug perfekt wirken. Hier dominieren präzise Kamerabewegungen. Auffällig sind auch die fließenden Übergänge zwischen den Welten. Oft werden dazu ähnliche Bilder für die Montage eingesetzt. Diese Übergänge sind wichtig, um den direkten Einfluss der Gefühle in der Kommandozentrale auf Rileys Verhalten zu veranschaulichen. Anhand der ersten Bilder des Films erarbeiten die Schüler*innen, wie diese Wechselwirkungen funktionieren und wie die Ebenen filmisch etwa durch Match Cuts¹ ineinandergreifen.

Aufgabenblock 4: Zweifel

„Wir alle haben eine Aufgabe“, sagt Zweifel einmal zu Freude. „Du machst Riley glücklich, Kummer macht sie traurig. Angst beschützt sie vor vorhersehbarem Unheil, und ich beschütze sie vor unvorhersehbarem Unheil. Ich plane für die Zukunft.“ Tatsächlich meint Zweifel, im Film das Hauptgefühl der Pubertät, es nur gut mit Riley. Zweifels Methode jedoch ist fragwürdig und läuft zumeist auf Wenn-dann-Situationen hinaus: Wenn Riley beim Eishockey gewinnt, findet sie Freundinnen. Wenn sie sich so oder so verhält, mag man sie. Wenn Zweifel an der Gefühlskonsole steht, verstellt sich Riley und verhält sich oft so, wie sie es eigentlich gar nicht möchte. Dabei verrät sie manchmal ihre besten Freundinnen und manchmal auch sich selbst. Sie hat immer das Gefühl, nicht gut genug zu sein. Und sie wird unsicher, weil sie sich immer in Frage stellt. Diese Unstetigkeit ist schon in der Figur Zweifel angelegt. Auch diese bewegt sich ruckartig und erratisch, ist mal hier und mal dort. Zudem befürchtet sie immer das Schlimmste.

Anhand von Zitaten setzen sich die Schüler*innen mit Zweifels Plänen für Riley auseinander und hinterfragen diese. Dafür betrachten sie auch wiederkehrende Formulierungen, Schlagwörter und Satzzeichen („wenn – dann“, „mögen“, Fragezeichen). Als Kontrast dient die Frage, wie Freude mit ähnlichen Situationen umgegangen wäre und wie sich deren Optimismus auf Riley ausgewirkt hätte.

Auch visuell lässt sich Zweifels Einfluss erkennen: Zu Beginn des Films fehlt die Farbe Orange, die charakteristisch für Zweifel ist, vollkommen. Nachdem Zweifel die Kontrolle übernimmt, färbt dieses Gefühl wortwörtlich auf die Welt von Riley ab. Es wird sichtbar, wie die Rolle von Zweifel immer bedeutender wird

¹ **Filmisch.** ist ein Filmbildungsportal von VISION KINO mit Seiten für Schüler*innen und für Lehrkräfte, u. a. mit einem filmsprachlichen Glossar: <https://filmisch.online/schuelerinnen/filmsprache-a-z>

für Rileys Leben. Dies regt auch zur Auseinandersetzung mit Rileys Entscheidungen an: Welche Fehler macht sie? Warum? Wie geht es ihr damit? Welche Alternativen hätte es gegeben?

Aufgabenblock 5: Das Ich-Gefühl

ALLES STEHT KOPF 2 hat ein tolles Bild gefunden, um das Zusammenspiel aus Überzeugungen (beliefs) und Ich-Gefühl (sense of self) darzustellen. Aus Erfahrungen werden Fäden, die sich miteinander verbinden und am Ende ein kunstvolles schönes Gebilde formen. Anhand eines Standfotos aus dem Film beschäftigen sich die Schüler*innen zunächst mit dieser Visualisierung, beschreiben die Bedeutung der einzelnen Elemente und die beruhigende, tiefgründige Farbwirkung.

Im nächsten Schritt geht es darum, wie Freude das Ich-Gefühl von Riley lange gesteuert hat. Freude wollte nur das Beste für Riley und hat daher Erinnerungen an unschöne Erlebnisse kurzerhand in den weit entfernten Hinterkopf verbannt. Doch so, wie ALLES STEHT KOPF bereits davon erzählte, dass auch das zunächst unangenehme Gefühl Kummer einen Sinn hat und zum Leben gehört und eben nicht nur für sich allein steht, so läuft ALLES STEHT KOPF 2 darauf hinaus, dass auch Widersprüche Teil des Lebens sind. Die Erkenntnis, eine vielschichtige Persönlichkeit zu sein, steht daher am Ende des Films.

Sobald Freude nicht nur das unter der Kontrolle von Zweifel entstandene Ich-Gefühl entfernt, sondern auch das unter ihrem Einfluss entstandene, wächst ein neues Gebilde heran und nimmt ganz unterschiedliche Formen an – ausdrucksstarke Bilder für emotionale Vielfalt und unterschiedliche Aspekte, aus denen eine Persönlichkeit entsteht, werden dadurch erzeugt. Anhand von Standfotos und einem Zitat beschäftigen sich die Schüler*innen mit dieser Szene. Ziel der Aufgabe ist es, die innere Vielfalt offenzulegen – und den Umgang mit widersprüchlichen Gefühlen und Wünschen als Aufgabe zu begreifen.

Wie Riley in die Krise stürzt und wieder Halt findet, zählt zu den filmisch eindrucksvollsten Momenten von ALLES STEHT KOPF 2. Während Zweifel an der Steuerkonsole steht und die Kontrolle verliert, bricht Riley regelrecht emotional zusammen. Bildlich zeigt sich dies durch starke Überbelichtungen und eine sehr flache Tiefenschärfe, die den Spielraum und das Sichtfeld von Riley stark begrenzt. Nur sie selbst ist scharf, ihr Umfeld ein verschwommener Brei. Erst in dem Moment, als sie sich wieder fängt, wird die Tiefenschärfe größer und das Bild im Ganzen klarer. Sie ist wieder mehr in der Welt. Standfotos laden dazu ein, diese subtile Veränderung zu entdecken und zu interpretieren.

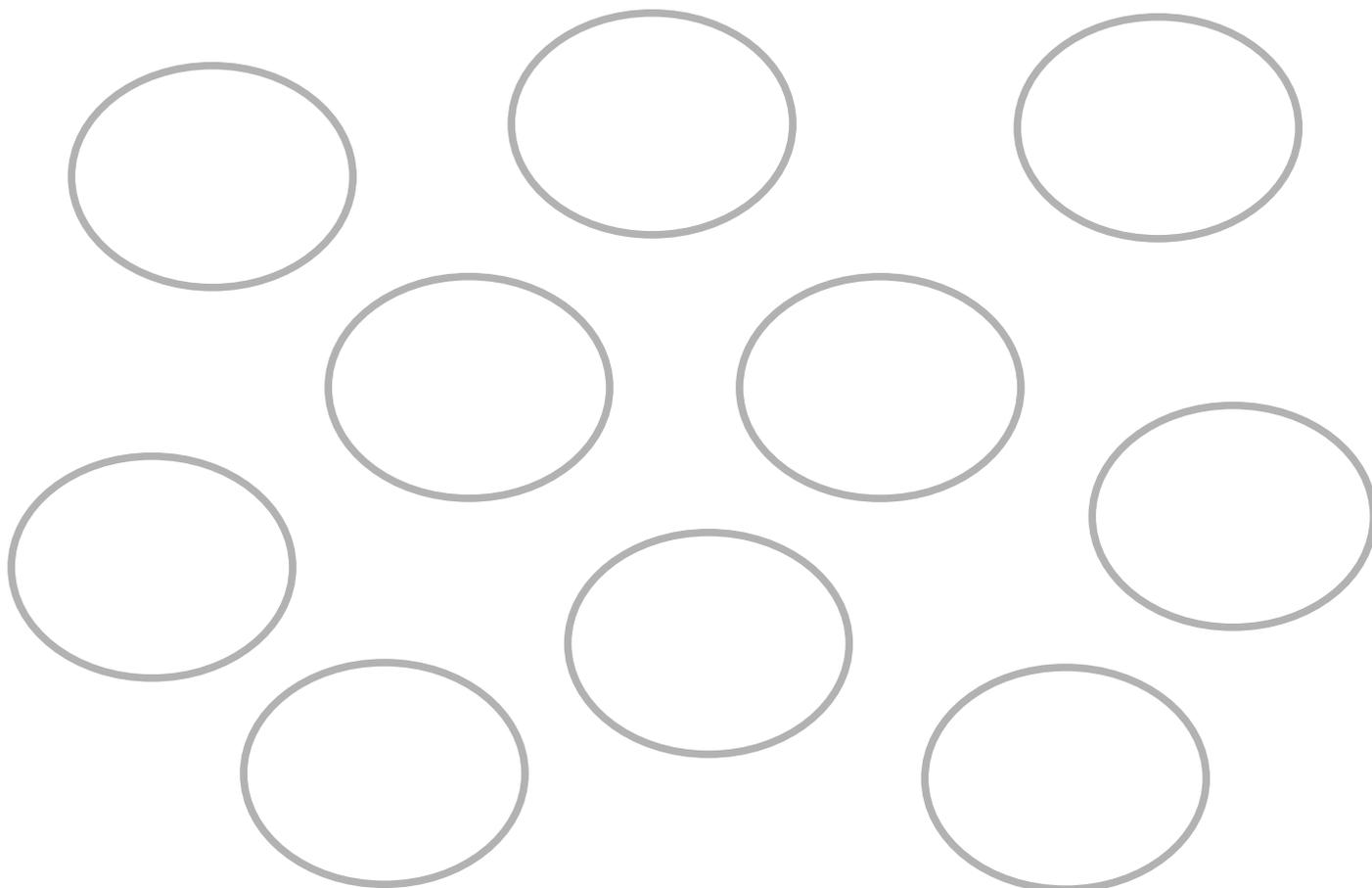
Die Beschäftigung mit Riley dient auch als Ausgangspunkt, um über das eigene Selbstbild und die eigenen Überzeugungen nachzudenken: Was macht mich aus? Was mag ich? Was mag ich nicht? Was kann ich? Was nicht? Wer will ich sein? Inwieweit schaffe ich das? In diesem Zusammenhang ist auch die Frage interessant, wie stark sich das Selbstbild im Laufe des Lebens verändert. War ich schon immer so wie jetzt? Was war mir früher wichtig? Was ist es jetzt? Was ist gleich geblieben? Was ist anders geworden? Gerade diese Aspekte werden im Film durch Rileys Eintritt ins Jugendalter thematisiert. Auf spielerische Art regt ALLES STEHT KOPF 2 dazu an, über Identitätsfragen nachzudenken.

VOR DEM FILM

AUFGABENBLOCK 1: ÜBER GEFÜHLE NACHDENKEN

a) Gefühle benennen

- ❖ Welche Gefühle kennst du? Trage diese in die folgenden Kreise ein. Verbinde ähnliche Gefühle mit Linien. (Nicht alle Kreise müssen beschriftet werden.)



b) Gefühle-Beliebtheits-Skala

- ❖ Lies noch einmal die Liste mit den Gefühlen, die du gefunden hast. Welche magst du mehr? Welche magst du weniger? Welche findest du angenehm? Welche findest du weniger angenehm?
- ❖ Trage sie auf der folgenden Skala ein. Ganz links ordnest du das Gefühl ein, das du am meisten magst und angenehm findest, ganz rechts das Gefühl, das du am wenigsten magst oder unangenehm findest. Dazwischen ordnest du die anderen Gefühle ein.



Optional: Warum findest du manche Gefühle angenehm und manche unangenehm? Wie gehst du mit unangenehmen Gefühlen um? Findest du unangenehme Gefühle trotzdem auch wichtig?

c) Gefühle in Figuren umwandeln

Wähle ein Gefühl aus deiner Sammlung aus. Wenn dieses Gefühl eine Figur wäre, wie könnte diese dann aussehen?

- ❖ Welche Farben passen zu dieser Gefühlsfigur? Zeichne zwei oder drei geeignete Farben in die Kreise.



- ❖ Welche Umrandung passt zu der Figur? Passt eine klare Linie zu ihr? Oder soll sie eher ausfransen? Braucht sie gar keine Umrandungslinie?
- ❖ Welcher Gesichtsausdruck passt zu dieser Gefühlsfigur?
- ❖ Welche Körpersprache und Bewegungen passen zu dieser Gefühlsfigur?
- ❖ Zeichne nun ein Bild deiner Gefühlsfigur! Stelle dein fertiges Bild in der Klasse vor und lass die anderen Kinder erraten, welches Gefühl du gezeichnet hast.
- ❖ Erstellt aus allen euren Bildern eine Galerie im Klassenzimmer. Sortiert die dargestellten Gefühle und besprecht gemeinsam, was euch an den Darstellungen der Gefühle auffällt. Gibt es Farben und Formen, die häufiger für ein bestimmtes Gefühl verwendet wurden? Warum ist das so?

b) Gefühle beschreiben

- ❖ Für ALLES STEHT KOPF 2 haben die Filmemacher*innen zehn Gefühle in Figuren umgewandelt. Was bedeuten diese Gefühle? Wann spürt man sie? Nenne zu jedem Gefühl ein Beispiel.

Freude	
Kummer	
Wut	
Ekel	
Angst	
Zweifel	
Neid	
Langeweile	
Peinlichkeit	
Nostalgie	

NACH DEM FILM

AUFGABENBLOCK 2: DIE GEFÜHLE AUS ALLES STEHT KOPF 2

a) Gefühle zeigen

- ❖ Auf dem folgenden Standbild aus ALLES STEHT KOPF 2 siehst du (fast) alle Gefühle, die in diesem Film vorkommen. Aber wer ist wer? Ordne die Gefühlsbezeichnungen den Figuren auf dem Bild zu – z. B. mit einem Pfeil. (Unter den deutschen Namen findest du die Namen der Figuren auf Englisch.)

Freude	Kummer	Wut	Ekel	Angst
<i>Joy</i>	<i>Sadness</i>	<i>Anger</i>	<i>Disgust</i>	<i>Fear</i>



Zweifel	Neid	Langeweile (Filmname: Ennui)	Peinlichkeit (Filmname: Peinlich)
<i>Anxiety</i>	<i>Envy</i>	<i>Ennui</i>	<i>Embarrassment</i>

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Wie werden die jeweiligen Gefühle als Personen dargestellt? Achtet auf Kleidung und Frisuren, Körperhaltung und Gesichtsausdrücke, Umrandungen und Farben.
- ❖ Welche Figur passt am besten zu dem Gefühl, das sie verkörpern soll? Welche passt am wenigsten?

b) Gefühle-Beliebtheits-Skala zu den Filmfiguren

- ❖ Trage auch die Gefühle aus dem Film auf deiner persönlichen Beliebtheitskala ein.



Angenehmes Gefühl

Unangenehmes Gefühl

- ❖ Betrachtet eure Skala und besprecht gemeinsam: Welches Gefühl könnte die Hauptfigur des Films sein? Und welches Gefühl könnte dieser Hauptfigur Probleme bereiten?

AUFGABENBLOCK 3: INNEN & AUSSEN

a) Die erste Szene des Films

Info:

Wenn ihr nicht wisst, was genau eine Szene ist oder was mit dem Begriff „Einstellung“ gemeint ist, den ihr gleich lesen werdet, dann schaut auf der Webseite filmisch. nach. Dort werden bei „Filmsprache a-z“ diese Begriffe und viele andere Fachbegriffe aus der Welt des Films erklärt:

<https://filmisch.online/lehrerinnen/filmsprache-a-z>

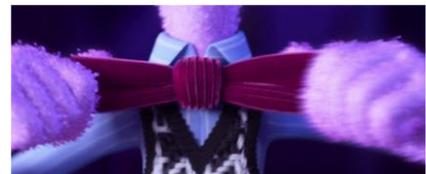
ALLES STEHT KOPF 2 beginnt mit diesen Einstellungen:



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

- ❖ Was fällt dir bei den Bilder 1 bis 9 auf? Was ist ungewöhnlich an ihnen?

- ❖ Was passiert hier gerade? Schreibe auf, was die Bilder erzählen.

- ❖ Welche Wörter passen zu dieser Szene? Male sie orange an.

ausgelassen	ängstlich	hektisch	fröhlich
traurig	zuversichtlich	aggressiv	gelangweilt

- ❖ Welche Bilder spielen in der Welt der Menschen, welche in der Gefühlswelt? Ordne die Bildnummern zu und trage sie in das passende Kästchen ein.

Welt der Menschen	Welt der Gefühle

- ❖ Zwischen welchen Bildern gibt es Verbindungen? Beschreibe diese.

Bildnummer	Ähnlichkeit/Verbindung

b) Wechselwirkungen

- ❖ Wie könnte eine weitere Szene aussehen, in der die Welt der Gefühle und die Welt von Riley sich gegenseitig beeinflussen? Zeichne eine Bildfolge. Du kannst dafür eine Szene aus dem Film nachzeichnen oder eine neue Szene erfinden.

1	2
3	4

AUFGABENBLOCK 4: ZWEIFEL

a) Ein neues Gefühl in Rileys Kopf

Mit Einsetzen der Pubertät taucht ein neues Gefühl in Rileys Kopf auf: Zweifel. In der englischen Fassung heißt Zweifel Anxiety. Dies bedeutet auch Ängstlichkeit, Unbehagen, innere Unruhe oder Sorge.

- ❖ Sieh dir die folgenden Bilder aus der Szene an, in der Freude zum ersten Mal Zweifel begegnet.



1



2



3



4



5



6

- ❖ Erinnerung dich: Wie bewegt sich Zweifel in dieser Szene durch das Bild? Inwiefern passt das zu Zweifel?

- ❖ Wie reagieren die anderen Gefühle auf Zweifels Bewegungen? Und wie wirkt Zweifel auf dich?

- ❖ Was passiert, sobald Zweifel die Kontrolle über Riley übernimmt? Wie wirkt sich das Gefühl auf Riley aus?

b) Wenn Zweifel die Kontrolle übernimmt

Zweifel sagt über Riley:

Solange wir mögen, was die mögen,
haben wir Freunde ohne Ende.

Heute mögen uns Val und ihre Freundinnen.
Aber wenn wir es nicht ins Team schaffen,
mögen sie uns auch noch morgen?

Was, wenn Riley besser als Val ist
und Val sie dann hasst?

- ❖ Vergleiche diese Aussagen von Zweifel. Welche Wörter und Satzzeichen sind dabei besonders wichtig und tauchen immer wieder auf? Unterstreiche sie.

So beschreibt Zweifel sich selbst:

Wir alle haben eine Aufgabe. Du machst Riley glücklich, Kummer macht sie traurig. Angst beschützt sie vor vorhersehbarem Unheil, und ich beschütze sie vor unvorhersehbarem Unheil. Ich plane für die Zukunft.

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Was ist Zweifel am wichtigsten? Welcher Grundgedanke verbirgt sich dahinter?
- ❖ Was haltet ihr von diesen Gedanken von Zweifel?
- ❖ Welche Folgen haben diese Gedanken?
- ❖ Wann sind Gedanken wie jene von Zweifel hilfreich, wann hinderlich?

c) Mit den Worten von Zweifel – mit den Worten von Freude

Formuliere einen eigenen Gedanken **mit den Worten von Zweifel**.

Wie würde dieser Gedanke **mit den Worten von Freude** klingen? Formuliere ihn um.

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Was hat sich verändert? Was denkst du dazu?

d) Zweifel und Riley

So sieht Rileys Welt vor Zweifel aus:



1



2

Dann übernimmt Zweifel das Kommando:



3



4



5



6

- ❖ Beschreibe anhand der Bilder vor und nach der Kontrollübernahme durch Zweifel, wie sich Rileys Welt verändert.

- ❖ Was soll dadurch ausgedrückt werden?

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Welche Fehler macht Riley unter Zweifels Einfluss?
- ❖ Riley spürt, dass sie Fehler macht. Warum verhält sie sich trotzdem so?
- ❖ Wie hätte sich Riley unter der Führung von Freude verhalten?
- ❖ Überlege, wie die Geschichte weitergegangen wäre, wenn statt Zweifel ein anderes der Gefühle die Kontrolle übernommen hätte.



AUFGABENBLOCK 5: DAS ICH-GEFÜHL

a) Wie das Ich-Gefühl aussieht

Mit einem Fahrstuhl können die Gefühle einen Ort erreichen, an dem Rileys Ich-Gefühl entsteht.

- ❖ Beschreibe mit eigenen Worten, was du dir unter dem Ich-Gefühl vorstellst.



- ❖ Sieh dir das Bild aus dem Film an. Wie wurde das Ich-Gefühl hier dargestellt? Was könnten die Kugeln im Wasser, was die Fäden bedeuten? Welche Wirkung hat der blaue Farbton?

b) Freudes Fehler

Freude will lange Zeit bestimmen, wer Riley ist.

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Wie greift Freude in Rileys Überzeugungen und Erinnerungen ein? Was erhofft sie sich dadurch? Wie findet ihr das?
- ❖ Was erzählt der Film über den Wert von schlechten Erfahrungen? Welche Rolle spielen diese für die Entwicklung des Ich-Gefühls?
- ❖ Freude sagt einmal: „Vielleicht geschieht genau das, wenn man erwachsen wird: Man empfindet weniger Freude.“ Was haltet ihr von dieser Aussage?

c) Rileys Krise

Nachdem sie ihre Freundin beim Eishockeyspiel böse gefoult hat, muss Riley in die Strafbox. Im Gefühlshauptquartier zerstört Freude zuerst das Ich-Gefühl, das unter Zweifel entstanden ist, und dann das Ich-Gefühl, das unter ihr selbst entstanden ist.

Wir hören Rileys Gedanken...

Ich bin egoistisch. Ich bin lieb.
 Ich bin nicht gut genug. Ich bin ein guter Mensch.
 Ich muss eine von ihnen werden, aber ich will ich selbst sein.
 Ich bin mutig, aber ich kriege Angst.
 Erfolg ist alles. Ich mache Fehler.
 Ich bin nett. Ich bin gemein.
 Ich bin eine gute Freundin. Ich bin eine schreckliche Freundin.
 Ich bin stark. Ich brauche manchmal Hilfe.

... und sehen dazu unter anderem die folgenden Bilder:



1



2



3



4



5



6



- ❖ Beschreibe: Was passiert in diesem Augenblick? Was wird durch die unterschiedlichen Formen und Farben zum Ausdruck gebracht?

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Was ist neu an Rileys Selbstbeschreibung? Was gab es vorher nicht?
- ❖ Warum ist das wichtig?
- ❖ Wie findet ihr diese Selbstbeschreibung? Wärt ihr danach gerne ein*e Freund*in von Riley oder würdet ihr sie lieber meiden?

d) Rileys Krise: Gefühlszustände zeigen

- ❖ Beschreibe, wie Rileys Zweifel, Ängste und innere Unruhe auf den folgenden Bildern dadurch dargestellt wird, dass manches scharf und manches etwas verwischt, also unscharf, aussieht. Auch das Licht erzählt etwas über Rileys Gefühle.



1



2

Riley kann sich beruhigen, als ihre Freundinnen zu ihr kommen.

- ❖ Beschreibe, wie der Film diese Beruhigung durch die Bildgestaltung zeigt. Achte dafür vor allem auf das, was scharf und was unscharf auf dem Bild ist und was dadurch über Rileys Wahrnehmung erzählt wird.



3



4

e) Das bin ich

- ❖ Was macht dich alles aus? Zeichne auf ein großes Blatt Kreise. Schreibe in jeden Kreis einen kurzen Satz, der dich beschreibt. Nenne dabei deine Überzeugungen, deine Stärken und auch deine Schwächen.

Das Blatt ist in erster Linie für dich selbst bestimmt. Zeige es deinen Mitschüler*innen und Lehrer*innen nur, wenn du möchtest.

Besprecht gemeinsam:

- ❖ Wenn ihr euch eure Selbstbeschreibungen durchlest: Wie alt sind diese? Treffen diese Beschreibungen schon lange auf euch zu? Haben sich viele/wenige/keine in letzter Zeit verändert? Gibt es Zuschreibungen, die früher auf euch zugetroffen haben, aber jetzt nicht mehr?
- ❖ Wie veränderbar ist so ein Ich-Gefühl eurer Meinung nach? In welchen Lebensabschnitten verändert es sich? Welche Ereignisse können das Ich-Gefühl stark beeinflussen?

WEITERFÜHRENDE LINKS

Filmisch. ist ein Filmbildungsportal von VISION KINO mit Seiten für Schüler*innen und für Lehrkräfte, u. a. mit einem filmsprachlichen Glossar:

<https://filmisch.online/schuelerinnen/filmsprache-a-z>

Materialsammlung Dokumentarfilm im Unterricht:

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/materialsammlung-dokumentarfilm-im-unterricht/>

Glossare zu filmsprachlichen Begriffen

Neue Wege des Lernens e. V. bietet eine interaktive Webseite zu filmsprachlichen Begriffen:

<https://nwdl.eu/filmsprache/> oder eine kostenlose App: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/>,

Auch Film+Schule NRW bietet eine App Top Shot <https://www.filmundschule.nrw.de/de/digital/topshot-copy-2/>. Zudem können Sie auf das filmsprachliche Glossar von kinofenster.de zurückgreifen:

<https://www.kinofenster.de/unterrichten/filmglossar> oder auf <https://filmwissen.online/> (besonders Kapitel Bildgestaltung) zurückgreifen.

IMPRESSUM

Vision Kino gGmbH –
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Köthener Str. 5-6
10963 Berlin

Telefon: 030-235993861
info@visionkino.de
www.visionkino.de
www.filmmachtmut.de
filmisch.online

Bildnachweis

Alle Bilder © 2024 The Walt Disney Company Germany

Die verwendeten Bilder dienen nicht als Illustrationen, sondern fungieren als Bildzitate, um sich im Bildungskontext mit filmischer Gestaltung und Wirkung auseinanderzusetzen.

Autor

Stefan Stiletto

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der Kino macht Schule GbR, bestehend aus dem AllScreens Verband Filmverleih und Audiovisuelle Medien e. V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.