

## Anregungen für den Unterricht

Fach	Themen	Sozialformen und Methoden
Vorfachlicher Unterricht	Zusammen leben	Plenum (PI): Über die Bedeutung von Freundschaft sprechen. Diskutieren, was es heißt, einen Menschen in jeder Form zu mögen.
	Sich selbst wahrnehmen	Einzelarbeit (EA): Ponyo will sich in einen Menschen verwandeln – in was würdest du dich gerne verwandeln? Die eigene Vorstellung zeichnen, malen, erzählen oder vorspielen und begründen.
	Familienstrukturen reflektieren	Partnerarbeit (PA): Über Ponyos und Sosukes Beziehung zu ihren Eltern sprechen. Eigene Wünsche an die Eltern mittels dieser Filmfiguren ausdrücken, beispielsweise aus Ponyos oder Sosukes Perspektive einen Brief an den Vater schreiben.
Kunst	Anime-Ästhetik	EA: Eine Anime-Landschaft aus <a href="#">Ponyo</a> nachzeichnen.
Deutsch	Märchen	PI: Untersuchen, inwiefern <a href="#">Ponyo</a> von typischen Merkmalen eines Märchens (zum Beispiel Gut-Böse-Polarisierung, Zahlensymbolik, Magie) abweicht.
		EA: Handlung und Filmende von <a href="#">Ponyo</a> mit Hans Christian Andersens Märchen <i>Die kleine Meerjungfrau</i> vergleichen.
Medienkunde	Figuren, Plot und Genre vergleichen	PI: <a href="#">Ponyo</a> mit der Walt-Disney-Produktion <a href="#">Arielle, die Meerjungfrau</a> vergleichen.
Sachkunde	Urzeittiere	Gruppenarbeit (GA): Urzeitfische ( <i>Bothriolepis</i> , <i>Dipnorhynchus</i> ) mit Hilfe eines Plakats vorstellen.
Umwelt-erziehung	Phänomene des Wetters	GA: Umweltkatastrophen, die wie in <a href="#">Ponyo</a> im Meer oder durch das Meer entstanden sind, recherchieren (zum Beispiel der Tsunami von 2004 oder die 2010 gesunkene Plattform <i>Deepwater Horizon</i> im Golf von Mexiko) und ein Plakat mit den Ursachen und Folgen erstellen.

	Wasser	<p>Projekt: Die Bedeutung von Wasser für die Menschen darstellen und das Verhältnis zwischen Meer und Erde in <a href="#">Ponyo</a> erklären.</p> <p>PL: Diskutieren, was die Menschen tun könnten, um die Verschmutzung von Gewässern zu vermeiden.</p>
Ethik / Religion	Japanische Religion und Philosophie Shinto	PI: Nach der Religion Shinto sollte der Mensch nach Harmonie mit der Natur streben. Untersuchen, in welchen Filmszenen diese Idee versteckt ist.
Japanisch	Japanische Legende Urashima Tarō	EA: Text lesen oder Bilder und Filme zu der Legende recherchieren und anschauen und mit Motiven aus dem Film <a href="#">Ponyo</a> vergleichen.
	Gedichte über das Meer	GA: Gedichte über das Meer, beispielsweise <i>Sanaka</i> von Wakako Kaku recherchieren und einen eigenen Text nach ihrem Vorbild schreiben und vortragen.

Autor/in: Dr. Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, 23.08.2010

## Arbeitsblatt

Der Anime-Film *Ponyo* bietet auch für jüngste Zuschauer/innen Identifikationsangebote: Er erzählt von einer ungewöhnlichen Freundschaft zweier Fünfjähriger, die ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse finden und gegenüber ihren Eltern durchsetzen. Dieses beeindruckend gezeichnete Abenteuer am Meer enthält zugleich eine kritische Sicht auf das Verhältnis von Mensch und Umwelt und zeigt, wie Menschen reagieren, wenn das natürliche Gleichgewicht zerbricht. *Ponyo* bietet daher sowohl inhaltlich als auch ästhetisch Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Fächer und den vorfachlichen Unterricht.

Die Arbeitsvorschläge richten sich an Grund- und Sekundarschüler/innen und sind nach Klassenstufen differenziert. Sie schulen anhand von Szenenfotos schon im Vorfeld der Filmsichtung die Wahrnehmung der jungen Zuschauer/innen (Aufgabe 1), fokussieren durch Beobachtungsaufträge die wesentlichen Merkmale des Anime-Films und dessen Filmsprache (Aufgabe 2), klären inhaltliche Fragen (Aufgabe 3) und bieten - für ältere Schüler/innen - handlungs- und produktionsorientierte Impulse, um selbst den Anime-Stil auszuprobieren (Aufgabe 4).

### Aufgabe 1: Sich über Erwartungen an den Film austauschen (Deutsch, Medienkunde, Vorfachlicher Unterricht)

#### Ab Klasse 1

*Vor der Filmsichtung:*

- a) Schau dir dieses Bild aus *Ponyo* an:
- » Wie sieht der Junge aus?
  - » Was ist im Hintergrund zu sehen?
  - » Welche Farben erkennst du?
  - » Welche Einzelheiten entdeckst du?



- b) Überlege:
- » Was ist wohl kurz vorher passiert?
  - » Was könnte der Junge denken?
  - » Wer oder was verbirgt sich in dem Marmeladenglas?
  - » Was passiert als nächstes?
- c) Erzähle oder schreibe eine kurze Geschichte zu dem Bild.

*Nach der Filmsichtung:*

- d) Vergleiche deine Ideen mit der Geschichte, die der Film erzählt.

#### Ab Klasse 3

*Vor der Filmsichtung:*

- e) Der Film *Ponyo* trägt den Untertitel *Das große Abenteuer am Meer*.
- » Welche Orte, Figuren und Ereignisse erwartest du?
  - » Welche anderen Filme oder Geschichten kennst du, die im oder am Meer spielen?

*Nach der Filmsichtung:*

- f) Vergleiche deine Ideen mit der Geschichte, die der Film erzählt.

### Aufgabe 2: Beobachtungsaufgaben zur Filmsprache (Deutsch, Medienkunde, Vorfachlicher Unterricht)

#### Ab Klasse 1

a) Die Figuren in einem Anime-Film haben besonders große Augen und große Pupillen. Die Augen verraten dir schnell, wie sich eine Figur fühlt. Welche unterschiedlichen Gefühle von Ponyo und Susuke kannst du auf Anhieb erkennen?

b) Achte auf die Szenen, in denen Ponyo etwas in der Überwasserwelt lernt.

- » Was lernt sie?
- » Wie zeigt sie die Kamera, wenn sie etwas lernt? - nur mit ihrem Gesicht oder mit dem ganzen Körper?

#### Ab Klasse 3

c) Das Meer ist auch eine Hauptfigur in Ponyo: Achte darauf, wie das Meer in freundlicher Gestalt und wie es in Aufruhr gezeichnet ist.

- » Welche Formen, Figuren und Farben hat das Meer?
- » Wie wird das Meer von den Kindern Ponyo und Sosuke wahrgenommen?
- » Wie wird es von den Erwachsenen wahrgenommen?

d) Vergleiche den Film mit anderen Abenteuer-Filmen: Vergeht dieses Abenteuer am Meer eher schnell oder eher langsam?

e) Berichte der Klasse:

- » Hast du genügend Zeit, einzelne Bildern von der Natur oder von den Figuren zu betrachten oder sind sie an dir vorbei gerast?
- » Welche Bilder hast du noch gut in Erinnerung?

### Aufgabe 3: Filminhalt und Filmaussagen klären (Vorfachlicher Unterricht, Deutsch)

#### Ab Klasse 1

a) Schlüpfe in die Rolle von Ponyo oder von Sosuke und stelle dich deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn als diese Person kurz vor:

- » Was sind deine Wünsche?
- » Was macht dich wütend?
- » Was macht dich traurig?
- » Was macht dich glücklich?
- » Was hast du in dem Abenteuer am Meer erlebt?
- » Welche anderen Personen aus dem Film magst du besonders? Welche Personen magst du gar nicht? Erkläre auch, warum du sie magst oder nicht magst.

b) Beschreibe mit Hilfe des Szenenfotos Fujimoto und Ponyo:

- » Was hat Ponyo vor?
- » Was denkt Fujimoto über Ponyos Pläne?



**Ab Klasse 3**

- c) Erkläre, warum im Film die Erde und das Meer aus dem Gleichgewicht geraten. Kann das auch "in echt" passieren?
- d) Denke an das Filmende zurück:
- » Unter welcher Bedingung kann Ponyo ein Mensch sein und bleiben?
  - » Ist diese Bedingung deiner Meinung nach schwierig oder leicht einzuhalten?
- e) Spielt eine Szene, die Ponyo und Sosuke ein Jahr später zeigt.

**Aufgabe 4: Anime-Ästhetik selber ausprobieren (Medienkunde, Kunst, Deutsch)****Ab Klasse 5**

- a) Zeichne selbst eine Figur, die den Anime-Merkmalen entspricht (beispielsweise mit Hilfe der Anleitung unter [www.skizzen-zeichnungen.de/mangas-und-anime-zeichnen.html](http://www.skizzen-zeichnungen.de/mangas-und-anime-zeichnen.html)).
- » Gib ihr einen Namen, stelle sie in einer eindeutigen Stimmung (fröhlich, traurig, zornig, angestrengt, verschämt) dar und lass deine Mitschüler/innen diese Stimmung erraten.
- b) Gestalte eine Collage zum Thema *Mensch und Umwelt* im Anime-Stil. Orientiere dich dabei an den Naturbildern in [Ponyo](#).
- » Entscheide, ob deine Collage ein harmonisches Bild zeigen soll oder auf Umweltzerstörung aufmerksam macht.
- c) Hängt alle Anime-Figuren und Collagen im Klassenraum aus.
- » Wählt drei Figuren und zwei Collagen aus. Setzt euch zu fünft zusammen und entwickelt eine kurze Geschichte, in der die Figuren innerhalb der Landschaften handeln.
  - » Zeigt einen Ausschnitt aus dieser Geschichte. Klebt dazu die Figuren in die Landschaften hinein und ergänzt Sprech- oder Gedankenblasen.

Autor/in: Dr. Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, 24.08.2010

---

**Hinweis**

Dieses PDF mit Arbeitsblatt und Anregungen für den Unterricht ist Bestandteil der Kinofenster-Ausgabe September 2010: [Ponyo - Das große Abenteuer am Meer](#). Eine vollständige PDF-Version der Ausgabe kann auf [www.kinofenster.de](http://www.kinofenster.de) kostenfrei heruntergeladen werden.

---

**Impressum**

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,  
verantwortlich:

Thorsten Schilling

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, [info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

August-Bebel-Straße 26-53, 14482 Potsdam-Babelsberg,

Tel. 0331/7062-250, [info@visionkino.de](mailto:info@visionkino.de)

Autoren/innen: Marguerite Seidel, Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Dr. Petra Anders

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Redaktionelle Mitarbeit: Kirstin Weber

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Universum Film (Ponyo - Das große Abenteuer am Meer: S. 3, S. 4)

© September 2010 kinofenster.de

---



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.