



Bloody Footy – Blöder Football

Kurzspielfilm, ab 8 Jahren

Regie: Dean Chircop

Produktion: Defrim Isai, Dean Chircop, Australien 2005

Drehbuch: Dean Chircop

Kamera: Tony O'Loughlan

Schnitt: Geoff Lamb

Ton: Ross Batten

Musik: Christopher Elves

Dauer: 15 Minuten

Auszeichnungen: Brisbane Int. Film Festival 2005: Most popular Short Film; ATOM Award for Best Short Drama under 50 min. 2005 (Australian Teachers of Media); Filmets de Badalona, Spanien, 2005: Best Sport Themed Film; East Lansing Children's Film Festival, Michigan 2006: Best Short M Category; Lola Childrens Film Festival, Kenya 2006: Publikumspreis; Hearts of Gold Int. Film Fest, Australien 2006: Best Narrative and Best Australian short film

Themen: Migration, Integration, Identität, Eltern-Kindbeziehung, Sport, Wünsche und Träume
Begleitmaterial: Birgit Henökl-Mbwisi, Hildegard Hefel

Inhalt

Der Film spielt im Australien der 1970er Jahre. Für Vito, einen aus Italien stammenden Neu-Australier, steht außer Frage, dass sein Sohn Mario italienischen und nicht australischen Fußball spielen muss. Mario will aber unbedingt so wie seine australischen Freunde spielen und wünscht sich zu seinem Geburtstag einen australischen Football, einen Footy. Zu seiner großen Enttäuschung schenkt ihm sein Vater einen Fußball. Die Mutter zeigt Verständnis für die Wünsche ihres Sohnes, er bekommt von ihr den heiß ersehnten Football. Als Mario aus Versehen beim Spiel mit seinem Freund den Football ins Wohnzimmer schießt und dabei einen Glaspokal des Vaters zerstört, eskaliert der Familienstreit. Erst durch die Intervention von „ganz oben“ realisiert Vito, dass er seinen Sohn in seiner Eigenständigkeit respektieren muss.

Der Film thematisiert äußerst humorvoll Generationskonflikte, Ablösungsprozesse und Identitätsfragen auf der persönlichen (Vater – Sohn) und der kulturellen (Herkunft) Ebene.

Regisseur

Dean Chircop wurde 1974 in Melbourne geboren. Schon als Student hatte er erste Erfolge mit Kurzfilmen. Er gründete 1999 in Woolloongabba bei Brisbane mit Entropy Productions seine eigene Produktionsfirma. Neben Musikvideos und Fernsehwerbungen hat er auch die beiden bekannten Kurzfilme „The Parlour“ und „Bloody Footy“ produziert.

Lernziele

- Die Kinder setzen sich mit traditionell-kulturellen Unterschieden, die es in Familien gibt, auseinander.
- Sie lernen die Perspektive von Kindern und Eltern kennen.
- Darüber hinaus beschäftigen sie sich mit der Wichtigkeit von eigenen Talenten, Wünschen und Lebenszielen.
- Sie analysieren, in welcher Weise der Film mit Übertreibungen, Ironie und Klischeebildern arbeitet.

Didaktische Impulse

Impuls 1

Die Geschichte verstehen

Ziel:

Die Kinder befassen sich mit dem Inhalt des Kurzspielfilms und analysieren die verschiedenen Themen und Handlungen.

Material:

Film, Arbeitsblatt „Fragekärtchen“, Stifte

Ablauf:

1. Inhalt der Geschichte:

Der Film wird gemeinsam angeschaut. Je zwei Kinder finden sich zusammen und bekommen je eine Karte mit einer Frage (siehe Arbeitsblatt „Fragekärtchen“). Miteinander sollen sie die jeweiligen Fragen beantworten und danach im Plenum präsentieren.

2. Gespräch:

Die Kinder werden gefragt:

- Was machst du selbst gerne? Es werden Hobbys aufgezählt.
- Wovon träumst du und warum?
- Wie sagst du deinen Eltern, was du gerne machst oder was dir wichtig ist?
- Wie geht es Kindern, die immer nur das machen müssen, was ihre Eltern selbst gemacht haben? Beschreibt Gefühle, denkt an Situationen, wo ihr das schon einmal selbst erlebt habt. Hast du bei einem anderen Kind schon miterlebt, dass es so wie Mario den Traum des Vaters/der Mutter erfüllen musste? In der Folge können die Kinder auch Geschichten schreiben, erzählen oder auch nachspielen.
- In welchen Situationen oder wann sollen Kinder ihren Eltern sagen, dass sie nicht immer das machen wollen, wovon ihre Eltern träumen, sondern dass sie eigene Wege gehen wollen?

3. Abschluss:

Abschließend denken die Kinder nach, wie der Film anders ausgehen hätte können. Alle Ideen der Kinder werden aufgegriffen. Es werden gemeinsam kleine Szenen erarbeitet und vorgespielt.

¹ In einer sehr großen Klasse kann dieser Schritt auch in Gruppen erfolgen. Dafür müssen die Fragen für jede Gruppe kopiert werden. Die Ergebnisse werden in der Großgruppe präsentiert.

Fragekärtchen

Wo und wie lebt Marios Familie? Beschreibt ihre Lebenssituation?

Woher kommen Marios Eltern? Nennt einige Gründe, warum sie nach Australien gezogen sein könnten.

Wovon träumt Mario, was macht er am liebsten?

Was spielt Marios Bruder am liebsten? Woran erkennt ihr das?

Wie reagiert Mario, als ihm sein Vater einen Fußball zum Geburtstag schenkt?

Was bekommt Mario von seiner Mutter zum Geburtstag? Wie reagiert er?

Warum möchte der Vater, dass Mario Fußball und nicht Football spielt?

Der Vater zerstört den Football von Mario. Was sagt Mario zu seinem Vater, als sie sich danach in seinem Zimmer streiten?

Warum spielt Mario so gerne Football?

Was bespricht Marios Vater mit seinem Freund im Geschäft?

Wodurch ändert Marios Vater seine Meinung?

Was ärgert Marios Vater? Worüber ärgert er sich?

Was ist der Unterschied zwischen einem Fußball und einem Football?

Warum ist für Marios Vater Fußball so wichtig?

Wie reagiert der Vater, als sein gläserner Ball kaputt geht?

Impuls 2**„Ich bestimme mein Leben selbst“****Über eigene Wünsche, Träume und Lebensziele***Ziel:*

Ausgehend vom Film setzen sich die Kinder mit den Themen Identität, eigene Wünsche, Träume und Lebensziele auseinander.

Material:

Film, Arbeitsblatt „Wünsche“, Blätter (pro Kind ein Blatt), Stifte, bunte Kärtchen

*Ablauf:**1. Der Film:*

Der Film wird gemeinsam angeschaut, die Kinder werden gebeten, insbesondere auf den Anfang des Films zu achten.

2. Inhaltliche Analyse des Filmanfangs:

Nach dem Betrachten wird mit den Kindern kurz der Inhalt des Films besprochen. Was passiert in der Geschichte? Warum streitet Mario mit seinem Vater? Was will der Vater für seinen Sohn?

Anschließend werden die Kinder gebeten, sich nochmals an den Anfang des Films zu erinnern:

Was passiert, als der Vater das Auto putzt? Was passiert, als Mario schlafend im Bett liegt?

Mit den Kindern werden nach dem gleichen Ablauf wie im Film „Minha Rainha“ die beiden Traumsequenzen erarbeitet. Wovon träumt der Vater? Wovon träumt sein Sohn?

Beide Sequenzen bilden eine Art Einleitung in den Film und stellen die wichtigen Träume von Vater und Sohn dar. Der Vater träumt von seiner ehemaligen Karriere als Fußballer, der Sohn von seiner zukünftigen im Football, die sein Vater ihm jedoch untersagt. In diesen beiden Träumen tritt der Konflikt zutage, der im Film thematisiert wird: Der Vater will, dass sein Sohn Fußball spielt und somit seine kulturelle als auch soziale Identität übernimmt, der Sohn will seinen eigenen Weg gehen. Daraus ergibt sich der dramaturgische Spannungsbogen: Wer von den beiden erreicht wie sein Ziel?

Nach der Bearbeitung der Traumsequenzen erhalten die Kinder das Arbeitsblatt „Wünsche“, das sie in Vier- bis Fünfergruppen ausfüllen sollen. Sie sollen erarbeiten, mit wem und in welcher Situation im Film Vater und Sohn über ihre Wünsche sprechen. Was genau wird bei jedem dieser Gespräche diskutiert?

Wünsche

Der Vater, Vito, will, dass sein Sohn Mario Fußballer wird. Mit wem spricht er über was?	Mario will australischen Fußball spielen. Mit wem spricht er über was?

Im Plenum werden die Szenen gemeinsam rekapituliert. Der Vater (Vito) spricht mit Jesus, seinem Freund im Geschäft und seiner Ehefrau über die Situation. Er hat vor allem Angst, dass sein Sohn seine italienischen Wurzeln verliert und nicht – wie es sich seiner Meinung nach gehört – in seine Fußstapfen tritt. Mario will wie seine anderen Freunde australischen Football spielen, er wehrt sich vehement gegen seinen Vater und will seinen eigenen Weg gehen. Er spricht mit Jesus und seinem Freund.

Danach werden gemeinsam im Plenum folgende Fragen diskutiert:

- Warum sagt Mario zu seinem Vater: „Ich bestimme mein Leben selbst“?
- Der Freund, seine Ehefrau und Jesus versuchen Vito davon zu überzeugen, Mario seinen eigenen Weg gehen zu lassen. Sie erklären ihm, dass er ansonsten Mario verlieren würde. Warum sagen sie das zu ihm? Warum soll Mario seinen eigenen Weg gehen (dürfen)?

2. Einzelarbeit „persönliche Analyse“:

Jede/jeder erhält ein Blatt Papier und faltet dies in der Mitte. In der linken Hälfte des Blattes schreiben die Kinder alle Bereiche und Situationen auf, in denen sie ihr Leben selbst bestimmen können (z.B. was sie anziehen, in welche Schule sie gehen, was sie in ihrer Freizeit machen, wie sie diese gestalten, wann sie ihre Hausübungen machen etc.). In der rechten Hälfte schreiben sie auf, wann und in welchen Situationen sie das tun (müssen), was andere (Freund/-innen, Eltern, Bekannte, Lehrende, Verwandte, Großeltern etc.) ihnen sagen.

Danach erhält jede/jeder einige Kärtchen (max. 5) in Farben, die sie/er selbst aussuchen darf, und einen Stift. Auf jedes Kärtchen werden eigene Wünsche und Träume geschrieben.

3. Partnerarbeit:

Die Kinder setzen sich paarweise zusammen und erzählen sich gegenseitig ihre Wünsche und Träume. Die Kinder suchen einen gleichen oder ähnlichen Wunsch/Traum aus und überlegen, wie sich dieser verwirklichen lässt.

4. Präsentation und Gespräch im Plenum:

Jedes Paar präsentiert den gemeinsamen Wunsch/Traum im Plenum. Danach werden gemeinsam folgende Fragen beantwortet:

- Was haben wir Kinder uns gewünscht?
- Wie erreichen wir unsere eigenen Ziele und Wünsche?
- Welche Unterstützung brauchen wir dabei?
- Wo bekommen wir diese Unterstützung?
- Wie handeln Kinder, wenn sie Ziele, Wünsche, Träume haben, diese aber nicht durchsetzen können?

Impuls 3**Komik im Film – Filmsprache und Inhalt***Ziel:*

Die Kinder setzen sich mit Übertreibungen und Klischeebildern sowie Humor und Witz, die daraus entstehen können, auseinander.

Material:

Film, Tafel oder Flipchart, Stifte

*Ablauf:**1. Begreifen des Stilmittels der „Übertreibung“:*

Nach dem gemeinsamen Betrachten des Films werden lustige Szenen aus dem Film gesammelt und auf der Tafel notiert. In der Folge spielen die Kinder zwei bis drei kurze Szenen nach. Sie sollen sich nach dem Vorspiel überlegen, was diese Szenen so lustig gemacht hat. Die Kinder werden vermutlich selbst im Nachhinein bemerken, dass sie in ihrer Gestik völlig übertreiben. Abschließend können diese Szenen nochmals im Film angeschaut werden.

In der Folge erhalten die Kinder den Auftrag, die folgenden Szenen, die zugleich dramaturgische Höhepunkte im Film sind, nochmals zu betrachten und dabei auf Übertreibungen auf der Darstellungs- (Mimik und Gestik) und der Tonebene (übertriebene Geräusche von Schwert, Zeitung etc.) zu achten. Wahlweise kann nur mit einer, zwei oder mit allen Szenen gearbeitet werden.

2. Szenenanalyse:

Den Kindern wird die Szene, in der der Vater dem jüngeren Bruder von der Küche ins Wohnzimmer nachläuft, ohne Bild vorgespielt, die Kinder sollen die Augen schließen und sich auf den Ton konzentrieren. Siehe dazu die Szenenwahl im Menü „Verfolgungsjagd“, Ausstiegsbild: Bild vom Vater nach der Aussage: „Das nächste Mal setzt es was, du!“ (ca. bei Minute 3.22).

Wie klingt diese Szene? Lustig, bedrohlich, aufgeregt, langweilig etc.? Die Kinder werden feststellen, dass der Ton bedrohlich und aufgeregt klingt, da die Szene mit einem musikalischen Kampftema unterlegt ist. Nun wird die Szene nochmals mit Bild gesichtet. Die Kinder werden erkennen, dass sich das Bedrohliche der Tonebene durch das übertriebene Spiel der Darsteller (Gestik und Mimik des Vaters) verliert.

Die gleiche Übung kann mit der Szene „Rache des Samurai“ gemacht werden, siehe dazu Szenenwahl im Menü, Ausstiegsbild aus der Szene: der Vater wirft seinen Schuh nach dem kleinen Bruder und sagt: „Piccolo stronzo, ich bring dich um“ (ca. bei Minute 10.10).

Wenn die Kinder beide Szenen hintereinander bearbeiten, werden sie bemerken, dass der kleine Bruder als Samurai ein gleich bleibendes Musikthema hat, das durch die Gongs auch einen asiatischen Touch hat.

Auch bei der nächsten Übung sollen die Kinder das Stilmittel der Übertreibung auf der Ton- und Bildebene begreifen. Siehe dazu Szenenwahl im Menü „Volltreffer“, Ausstiegsbild: die Mutter sagt zu dem Vater: „Vito bitte überleg gut, was du jetzt machst“ (ca. bei Minute 7.15).

Die Kinder werden in vier Gruppen geteilt, zwei Gruppen konzentrieren sich auf den Ton. Sie werden den Originalton (das Sirren des Schwerts, das Ticken der Uhr, das Rascheln der Zeitung, Fußballspiel im Radio, spielende Kinder im Garten) und die Filmmusik (Oper) hören. Warum dreht der Vater den Radio immer lauter? Warum wird die Filmmusik immer lauter und dramatischer? Warum sind das Sirren des Schwerts und das Rascheln der Zeitung so übertrieben laut?

Zwei Gruppen konzentrieren sich auf die Schauspieler: Wie spielen sie, wie ist ihre Mimik und Gestik? Was drückt die übertriebene Mimik des Vaters, sein hektisches Aufschlagen der Zeitung, sein Wippen mit dem Fuß, der entsetzte Blick der beiden Jungen aus?

Die Kinder werden erkennen, dass aufgrund dieser Übertreibungen die an sich dramatische Szene die Zuseher/-innen zum Lachen bringt.

3. Bildanalyse:

In vier Szenen wird durch eine besondere Kameraführung – eine ungewöhnliche Untersicht der Kamera – die Bedrohlichkeit und Unausweichlichkeit des Geschehens unterstrichen. Zum ersten Mal tritt diese auf, als Mario aus Versehen den Ball in das Wohnzimmer schießt. Siehe dazu die Szenenwahl im Menü „Fliegender Fußball“, Ausstiegsbild: Vito liegt am Boden und hält den Fußball in der Hand bei ca. Minute 6.57.

Die Zeitlupe dehnt diesen spannenden Moment noch „genussvoll“ hinaus, daher wirkt die Szene auch spannungsreicher und lustiger. Den Kindern wird diese kurze Sequenz gezeigt, danach werden sie gefragt:

- Was seht ihr auf dem Bild?
- Wo glaubt ihr steht die Kamera bei dieser Aufnahme?
- Sind die Bewegungen bei dieser Einstellung langsamer als die anderen?
- Welche Gefühle löst diese Einstellung bei euch aus?

Im Film gibt es noch drei weitere Kameraeinstellungen mit einer Untersicht. Vielleicht erinnern sich die Kinder an diese drei Momente. Diese befinden sich bei Minute 13.32–13.40 (der fliegende Ball und Schuh des Vaters), bei Minute 13.56–14.00 (die Nachbarin läuft die Stiege hinunter) und bei Minute 14.11–14.20 (der Sprung des kleinen Bruders über den Zaun).

4. Erkennen von Klischeebildern:

Die Kinder haben anhand der Analyse verstanden, dass Übertreibungen den Film lustig machen. Ebenso wichtig ist es aber, die klischeehafte Darstellung kultureller Hintergründe und Rollenbilder im Film, die durch die Übertreibungen auch noch verstärkt werden, aufzugreifen.

Vor dem Unterricht werden drei Plakate mit folgenden für die jeweilige Nation weit verbreiteten Klischees aufgeschrieben:

Alle Österreicher und Österreicherinnen essen immer Wiener Schnitzel.

Alle Österreicher und Österreicherinnen tanzen Walzer.

Alle Österreicher und Österreicherinnen leben in den Bergen und können sehr gut Ski fahren.

Alle Österreicher und Österreicherinnen lieben Mozart.

Alle österreichischen Frauen tragen ein Dirndl.

Alle österreichischen Männer tragen Trachtenanzüge.

Alle Italiener und Italienerinnen essen nur Spagetti, Pizza und Lasagne.

Alle Italiener und Italienerinnen spielen Fußball.

Alle Italiener und Italienerinnen lieben Opern.

Alle Italiener und Italienerinnen sind tiefgläubige Katholiken und Katholikinnen.

Alle Männer in Italien wollen der Boss sein.

Alle Männer in Italien lieben Autos und wollen viele Pokale haben.

Alle Japaner und Japanerinnen sind Ninjakämpfer und Ninjakämpferinnen.
Alle Japaner und Japanerinnen sammeln Pokémon, zeichnen Mangas und falten Origamis.
Alle Japaner und Japanerinnen sind Sumorringer und Sumorringerinnen.
Alle Japaner und Japanerinnen sind sehr fleißig.
Alle Japaner und Japanerinnen essen nur Sushi und trinken nur Tee.
Alle Japaner und Japanerinnen sind klein.

Zuerst wird den Kindern nur das Plakat mit den Klischees über Österreich gezeigt. Die Kinder werden gefragt, welche dieser Aussagen stimmen. Vermutlich werden sie alle Aussagen als falsch erkennen. Die Lehrkraft erklärt nun die Bedeutung von Klischees. In der Folge wird den Kindern das Plakat mit den Klischees über Italien gezeigt, jedoch bewusst betont, dass es sich auch in diesem Fall nicht um reale Aussagen, sondern um weit verbreitete Klischees handelt. Die Kinder sollen in der Folge überprüfen, welche dieser Klischees im Film vorkommen. Folgende Impulsfragen können dabei unterstützend wirken:

- Was isst die Familie?
- Spielt Fußball eine wichtige Rolle?
- Spielt der katholische Glaube eine Rolle?
- Wie ist der Vater von Mario?
- Was ist Marios Vater wichtig?

Die Kinder werden nun erkennen, dass auch der Film voller Klischees ist. Warum werden diese Klischees im Film angewandt? Ebenso wie die Übertreibungen dienen auch die Klischees der Überzeichnung der Figuren, die somit die Komik des Films verstärken.

Zuletzt können auch noch die Klischees über Japan mit dem Plakat behandelt und der Bezug zum Film – in diesem Fall zum kleinen Bruder von Mario – hergestellt werden. Hier wird nur auf ein sehr bekanntes Klischee, nämlich das des Samurais oder des Ninjakämpfers zurückgegriffen.

Um diese Verbreitung von Klischees mit Kindern weiter zu bearbeiten, können auch Kinderatlanten beigezogen werden, die häufig Klischeebilder von Ländern und ihren Bewohner/-innen reproduzieren. Am besten erkennen die Kinder diese Klischees an ihrem eigenen Land.

Impuls 4**In vielen Kulturen zu Hause**

Besonders geeignet für Gruppen/Klassen mit Migrationshintergrund

Ziel:

Die Kinder setzen sich mit traditionellen und kulturellen Unterschieden, die es in Familien geben kann, auseinander. Sie erleben ihre Mehrsprachigkeit positiv.

Material:

Film, Arbeitsblatt „Stammbaum“, Stifte

*Ablauf:**1. Der Film:*

Der Film wird gemeinsam angeschaut.

2. Arbeitsblatt „Stammbaum“:

Jede/jeder erhält das Arbeitsblatt „Stammbaum“, sucht sich drei von den genannten Personen aus und beantwortet für diese drei ausgewählten Personen die Fragen so gut als möglich. Alles, was sie/er selbst nicht weiß, soll zu Hause nachgefragt und mit den Familienangehörigen gemeinsam ausgefüllt werden.

Vor der Präsentation überlegt jedes Kind, mit wem von der Familie sie/er etwas gemeinsam hat und in welcher Weise sie/er sich von den ausgewählten Familienmitgliedern unterscheidet.

3. Präsentation und Gespräch:

Jede/jeder darf ihren/seinen Stammbaum präsentieren und die Ähnlichkeiten und Unterschiede kurz erklären.

4. Reichtum Klassengemeinschaft:

Eine Österreich-, Europa- oder Weltkarte wird in der Klasse aufgehängt und mit Stecknadeln werden alle Orte markiert, woher die Kinder bzw. deren Familien kommen:

Aus welchem Land kommt die Familie Marios und in welches Land ist diese Familie gezogen? Warum?

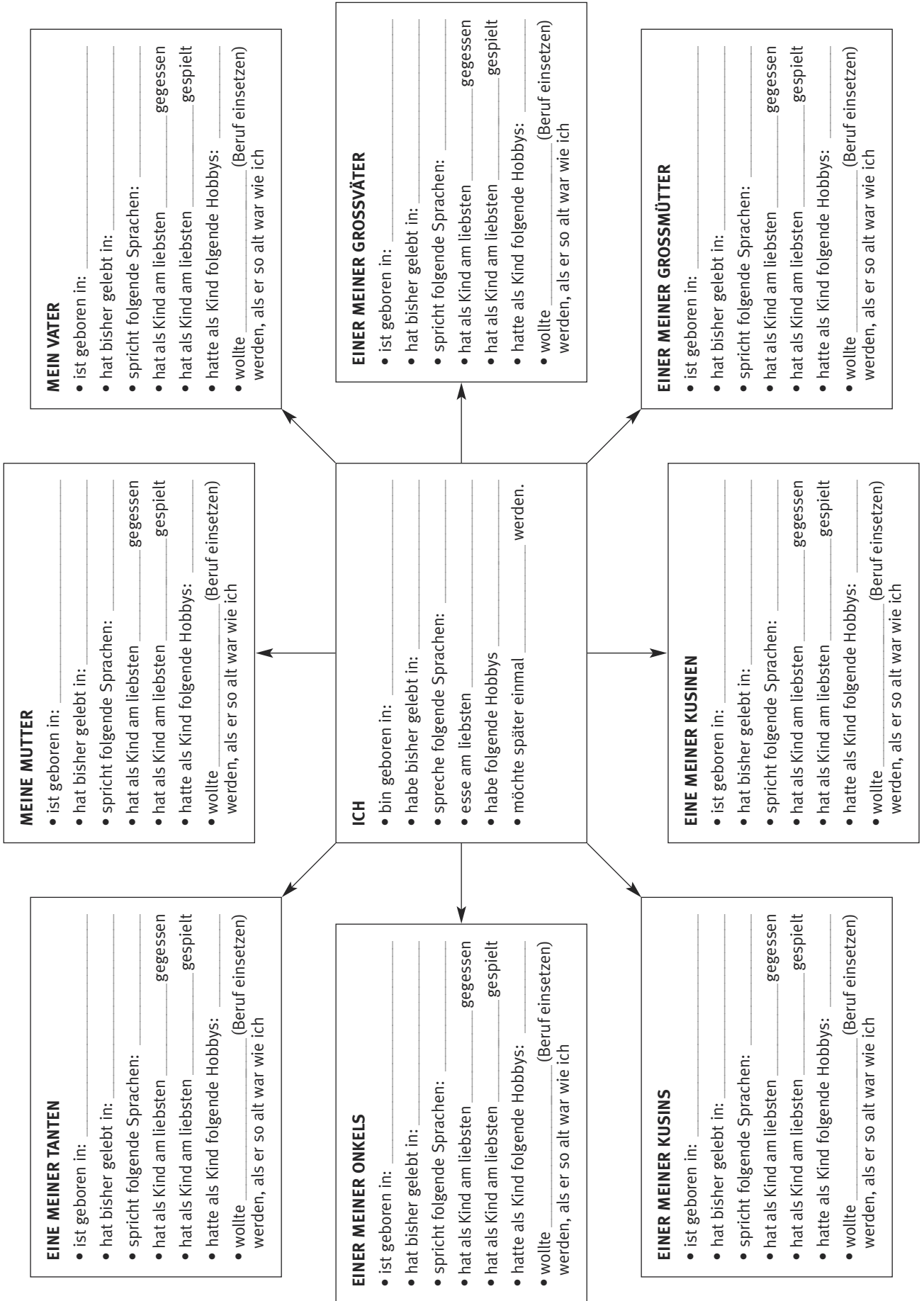
Aus wie vielen Ländern kommen wir oder unsere (Groß-)Eltern (andere Kontinente, andere europäische Länder, andere österreichische Bundesländer, Städte, Regionen etc.)?

Wie viele Sprachen werden in unserer Familie gesprochen?

Wie viele Sprachen spreche ich selbst, wie viele verstehe ich (passiv)?

Wie viele Sprachen sprechen wir insgesamt in unserer Klasse?

Mein Stammbaum



Impuls 5**Die Figuren verstehen***Ziel:*

Die Kinder schlüpfen in die Figuren des Films und lernen die verschiedenen Rollen und Meinungen „von innen“ her kennen. Diese Übung dient auch der Vertiefung der Filmgeschichte.

Material:

Film, Arbeitsblatt „Personenbeschreibung“ für jede Gruppe, Stifte

Ablauf:

Der Film wird gemeinsam angeschaut. Die Kinder teilen sich in vier Gruppen auf. Je eine Gruppe beschäftigt sich mit je einem Familienmitglied und beantwortet die Fragen auf dem Arbeitsblatt „Personenbeschreibung“. Wenn alle Gruppen mit der Erarbeitung der Fragen fertig sind, kommen sie wieder zusammen und präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum.

Als Hausübung machen die Kinder eine Personenbeschreibung eines Protagonisten/einer Protagonistin oder erzählen die Geschichte aus der Sicht einer Person.

Adressen

BAOBAB
Globales Lernen
Sensengasse 3, 1090 Wien
Österreich
Tel.: +43-1-319 30 73
E-Mail: service@baobab.at
www.baobab.at

SOS-Kinderdörfer weltweit
Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.
Ridlerstraße 55, 80339 München
Deutschland
Tel.: +49-89-179 140
E-Mail: info@sos-kinderdoerfer.de
www.sos-kinderdoerfer.de

Personenbeschreibung [1]

GRUPPE 1: MARIO

- Wer und wie ist Mario? Wie alt könnte er sein, wo lebt er, wovon träumt er, was ist ihm wichtig, wie geht er mit Enttäuschungen um etc.?
- Welche Ziele und Hobbys hat Mario?
- Wie fühlt sich Mario an seinem Geburtstag, als er den Glasfußball mit seinem Football getroffen hat?
- Wie fühlt er sich, als ihn sein Papa umarmt und mit ihm gemeinsam Football spielt?
- Wie und von wem erhält Mario Unterstützung bei der Bewältigung seines Problems?
- Wie verhält sich Mario den einzelnen Personen im Film gegenüber?
- Wie würde ich selbst anstelle von Mario handeln?
- Wie könnte Mario noch handeln?

GRUPPE 2: MARIOS VATER

- Wie ist der Vater? Beschreibt sein Verhalten den einzelnen Familienmitgliedern gegenüber.
- Woher kommt er, wo lebt er im Film?
- Was ist ihm wichtig?
- Was denkt der Vater?
- Welche Eigenschaften hat der Vater?
- Wie würde ich selbst anstelle von Marios Vater handeln?
- Wie könnte Marios Vater noch handeln?

Personenbeschreibung [2]

GRUPPE 3: MARIOS MUTTER

- Wie ist Marios Mutter, welche Eigenschaften hat sie?
- Wie fühlt sich die Mutter, als Mario einen Fußball zum Geburtstag bekommt oder als ihr Mann sehr böse auf Mario ist?
- Was denkt die Mutter?
- Wie reagiert sie ihrem Mann gegenüber und warum reagiert sie so?
- Wie unterstützt die Mutter ihren Sohn?
- Wie würde ich selbst anstelle von Marios Mutter handeln?
- Wie hätte Marios Mutter noch handeln können?

GRUPPE 4: MARIOS BRUDER

- Wie ist Marios Bruder?
- Was ist ihm wichtig und wie handelt er?
- Wie reagiert Marios Bruder, als der Vater böse wird, als der Vater ins Auto steigt, als die Nachbarin ihren Hund auf den Football jagt?
- Was denkt und fühlt Marios Bruder?
- Wie unterstützt er seinen Bruder Mario?
- Wie würde ich selbst anstelle von Marios Bruder handeln?
- Wie hätte Marios Bruder noch handeln können?