

SOUL

Berlinale
60th Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Generation

Ein Junge, ein Mädchen. Sieben geheimnisvolle Aufgaben.
Eine magische Reise durch Kenia.

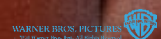
BOY



ein Film von
Hawa Essuman

produziert von
Tom Tykwer & Marie Steinmann

www.soulboy.x-verleih.de



Begleitmaterial für den Unterricht

SOUL BOY

Deutschland/Kenia 2010

Produzenten **MARIE STEINMANN**
TOM TYKWER
Regie **HAWA ESSUMAN**
Regie Supervisor **TOM TYKWER**
Drehbuch **BILLY KAHORA**
Kamera **CHRISTIAN ALMESBERGER**
Schnitt **NG'ETHE GITUNGO**
Ausstattung **MAIMA MUNGAI**
Musik **XAVER VON TREYER**

Darsteller

Abila **SAMSON ODHIAMBO**
Shiku **LEILA DAYAN OPOU**
Nyawawa **KRYSTEEN SAVANE**
Macharia **FRANK KIMANI**
Abilas Vater **JOAB OGOLLA**
Abilas Mutter **LUCY GACHANJA**
Tante Susan **KATHERINE DAMARIS**
Bojo **KEVIN ONYANGO OMONDI**
Kaka **CALVIN SHIKUKU ODHIAMBO**
Willie **NORDEEN ABDULGHANI**
Claire **SIOBHAIN „GINGER“ WILSON**
Brian **NICK REDING**
Amy **MCLEAN WILSON**
Rafael **JOMO WILSON**
u.a.

Verleih: **X Verleih AG**
Länge: **60 Min.**
FSK: **ab 6 Jahren**
FBW: **Prädikat „besonders wertvoll“**

Auszeichnungen und Festivals

**INTERNATIONALE FILMFESTSPIELE
BERLIN 2010**
(Sektion Generation/Kplus)

GÖTEBORG
INTERNATIONAL FILM FESTIVAL 2010
Dioraphte Award (Publikumspreis)

**39. INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
ROTTERDAM 2010**

15. AFRIKA FILMFESTIVAL LEUVEN 2010
Veto-Student Award

Inhalt

Kurzinhalt/ Hintergrund.....	3
SOUL BOY als Märchenfilm.....	4
Die sieben Aufgaben.....	5
Fragen zu Inhalt und Themen	8
Anregungen zu Inhalt und Themen.....	9
Filmisches Erzählen	10
Lehrplanbezüge	11
Literaturhinweise und Web-Tipps.....	12
Transkripte.....	13
Glossar	14
Schulwettbewerb.....	15

IKF-Empfehlung

Klassen: **ab Klasse 3**

Fächer: **Deutsch, Sachunterricht,
Religion, Ethik, Kunst**

Themen: **Afrika, Kenia, Slum,
Eine Welt: Armut - Reichtum,
Fremde Kulturen,
Märchen, Heldenreise,
Erwachsenwerden,
Familie, Freundschaft,
Geschlechterrollen**

Ab 2. Dezember im Kino

Mehr Infos unter www.soulboy.x-verleih.de





Kurzzinhalt

Abila lebt mit seinen Eltern in Kibera, einem riesigen Slum in Nairobi. Eines Morgens findet er seinen Vater zusammengekauert und wie von Sinnen vor. Der Vater stammelt, eine Frau habe ihm seine Seele gestohlen. Abila will seinen Vater retten. Unterstützt von seiner Freundin Shiku macht er sich auf den Weg zur Nyawawa, einer mysteriösen Geisterfrau, die seinem Vater die Seele gestohlen haben soll. Sie stellt Abila sieben Aufgaben, die er bis zum nächsten Morgen bewältigen muss, um seinen Vater zu retten. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

Hintergrund

Die Handlung der kenianisch-deutschen Koproduktion spielt überwiegend in Kibera, einem Slum im Südwesten von Nairobi, der Hauptstadt Kenias. Kibera zählt zu den größten Slums Afrikas. Während die offizielle Einwohnerzahl Kiberas nach der Volkszählung 2009 mit ca. 170.000 angegeben wird, gehen andere Schätzungen von ein bis zwei Millionen Bewohnern aus. SOUL BOY zeigt die sozialen Probleme eines Slums (Armut, Kriminalität, Gewalt, Müll, fehlende bzw. mangelhafte Infrastruktur) jedoch, ohne Kibera als bedrückende Kulisse darzustellen. SOUL BOY ist kein trauriger Film über, sondern vielmehr ein spannender und hoffnungsvoller Film von und mit jungen Menschen aus Afrika.



SOUL BOY für ein kleines Budget innerhalb weniger Wochen realisierten. Das Drehbuch schrieb der kenianische Autor Billy Kahora, der die Geheimnisse und Mythen des sozialen Mikrokosmos Kiberas in eine moderne und zugleich märchenhaft anmutende Geschichte übersetzte.

SOUL BOY als Märchen(film)

„Also mein Vater sagt, diese Nyawawa-Geschichten sind alle erlogen. (...) Sie sind nicht wahr, sagt er. Alles nur Märchen und nicht wirklich wie du und ich.“

(Abila im Film)

SOUL BOY, dessen Geschichte einer afrikanischen Erzähltradition entlehnt ist, weist in Bezug auf Handlungsverlauf, Personal und Darstellungsart viele Gemeinsamkeiten mit europäischen Volksmärchen auf. Der Film bietet somit die Möglichkeit, sich im Fach Deutsch mit Märchen und ihren typischen Merkmalen auseinander zu setzen (siehe unten: Lehrplanbezüge).

Für den **Handlungsverlauf** des Films gilt dasselbe wie für viele Märchen: „Schwierigkeiten und ihre Bewältigung, Kampf/Sieg, Aufgabe/Lösung sind Kernvorgänge des Märchengeschehens. (...) Die Ausgangslage ist gekennzeichnet durch einen Mangel oder eine Notlage (...), durch eine Aufgabe (...), ein Bedürfnis (...) oder andere Schwierigkeiten, deren Bewältigung alsdann dargestellt wird“ (Lüthi 1996, S. 25). Da diese narrative Struktur auch bei zahlreichen anderen Geschichten aus Literatur, Theater und Film zu beobachten ist, hat der Filmtheoretiker David Bordwell (1985) sie als „kanonische“ Geschichtenform („»canonical« story format“) bezeichnet.

Im ersten Drittel von SOUL BOY wird zunächst die Ausgangslage dargestellt: Abila, der sich Sorgen um seinen Vater macht, spricht mit seiner Mutter. Sie vermutet, der Vater habe wohl nur zu viel getrunken. Zudem habe er seine Seele schon vor langer Zeit verloren - ein Hinweis, dass es um die Ehe der Eltern wohl nicht zum Besten bestellt ist. Etwas später erfahren wir, dass der Vater, der einen Laden betreibt, seit vier Monaten keine Miete mehr gezahlt hat. Es bleiben nur noch 24 Stunden Zeit bis zur Zwangsäumung. Mit Hilfe eines geheimnisvollen Mannes und des Nachbarsmädchens Shiku findet Abila die Nyawawa, die angeblich für das Leiden des Vaters verantwortlich ist.

Die sieben Aufgaben der Nyawawa strukturieren den zweiten Teil des Films, der von Abilas Abenteuerreise („Quest“) erzählt. Nachdem Abila die Aufgaben gelöst und eine neue Freundin gefunden hat, kehrt er am Ende nach Hause zurück, wo er seinen Vater wohlbehalten wiedersieht.

In SOUL BOY finden sich die **charakteristischen Figuren** des Märchens. Neben dem Helden sind dies „Auftraggeber, Helfer des Helden (Geber, Ratgeber und unmittelbar Helfende), Kontrastgestalten (...) und von Helden oder Heldin gerettete, befreite, erlöste oder sonstwie gewonnene Personen (...). Alle wichtigen Figuren also sind auf den Held bezogen als dessen Partner, Schädiger, Helfer oder Kontrastfiguren zu ihm“ (Lüthi 1996, S. 27). So gibt der geheimnisvolle Mann im lila Hemd, der früher für Abilas Vater gearbeitet hat, Abila den Hinweis, dass sein Vater am Vorabend bei der Nyawawa war. Zu finden sei sie kurz vor der Grenze von Süd-Kiberia, im „dunkelsten Schatten“. Während Abila zur Volksgruppe der Luo gehört (das erfahren wir, als Abila zu Beginn des Films seine Mutter besucht), stammt der geheimnisvolle Fremde vom Mount Kenia, gehört also vermutlich - so wie Shiku - der Volksgruppe der Kikuyu an. Die wichtigste Helferin Abilas ist das Nachbarsmädchen Shiku. Sie führt Abila zur Nyawawa und rettet ihn bei der Mutprobe. Zu den Helfern zählt schließlich auch noch Abilas Tante Susan, die ihn mit nach Karen nimmt. Abilas Freunde hingegen, die Shiku als „Kikuyu-Tussi“ bezeichnen und Abila mit ihrem anzüglichen Spottgesang („Wir lassen uns ruhig mit ihr Zeit. Irgendwann ist es soweit“) aufziehen, sind als Kontrastgestalten (Neider) zu verstehen.

Im klassischen europäischen Zauber- oder Wundermärchen existieren Reales und Irreales wie selbstverständlich nebeneinander. In SOUL BOY findet sich das Moment des Übernatürlichen in der Figur der unheimlichen Nyawawa. Für Abila, der

Film-Dramaturgie nach Seeßlen (1992):

„Die Grundstruktur aller Kino-Erzählungen bildet ein dreiaktiges Drama: eine Abstraktion des dreiaktigen Dramas unserer Lebenserfahrung. Am Anfang steht ein Verlust, eine Entzweiung, eine Schuld, ein schmerzlicher Abschied von einer glücklichen Einheit in der Familie, in der Gemeinschaft, in der Heimat. Auf diesen Zerfall, der in weiterem Sinne auch ein Zerfall mit den Göttern, mit der Natur, mit der Gesellschaft ist (eine „Sünde“ des Erwachsenwerdens), folgt die Reise, das Abenteuer, der Kampf, die große Arbeit, das Bewältigen immer neuer Konflikte und Prüfungen. Im Zentrum dieses Geschehens steht ein Opfer; jemand muss körperlich machen, was doch seelisch begann, und auch das Böse muss seine Gestalt offenbaren; und das Ziel kann nur die Erlösung sein, die Wiedergewinnung der Unschuld, die Versöhnung mit den Göttern, der Natur, der Familie, der Heimat. Wenn wir Geschichten erzählen, erzählen wir immer nach dieser Dramaturgie, denn Geschichtenerzählen ist eine Form der Medizin.“ (Seeßlen 1992, S. 541)



wie die meisten Kenianer Christ ist (am Ende geht er mit seiner Familie zum Sonntagsgottesdienst), ist es vorstellbar, dass die Nyawawa seinen Vater verzaubert und ihm die Seele gestohlen hat. Christentum und afrikanische Naturreligion bzw. Mythologie schließen sich für ihn nicht aus.

Der handlungsfreudige Film konzentriert sich auf seinen Helden und folgt der mit ihm verbundenen einsträngigen Handlung. Er ist daher mehr am Fortschreiten der Handlung als an Beschreibungen von Umwelt oder Innenwelt interessiert. Die Handlung ist daher weniger von innen bestimmt (character-driven) als von außen gelenkt (story-driven).

Der Nyawawa-Mythos

Selbst wenn die Mehrheit der Kenianer Christen oder Muslime sind, jeder der zahlreichen Volksstämme des Landes hat eigene Traditionen, Bräuche und Legenden. Auch der Nyawawa-Mythos ist auf einen uralten Aberglauben des Luo-Volkes zurückzuführen. Demnach sind Nyawawa Geister, die nachts durch die Dörfer ziehen und die man besser in Ruhe lässt, um nicht von ihnen mitgenommen zu werden. Unter anderem werden diese Geister mit Musik in speziellen Ritualen, die ebenfalls Nyawawa genannt werden, vertrieben. [zit. nach Presseheft]

Die sieben Aufgaben:



1. Schlüpfe vor Publikum in die Haut eines anderen.



2. Hilf einem Sünder aus der Patsche, ohne ihn zu verurteilen.



3. Begleiche die Schuld eines anderen, ohne von jemandem zu stehlen.



4. Erkunde eine neue Welt.



5. Nutze deinen Verstand, um einem anderen das Leben zu retten.



6. Entdecke etwas Unbekanntes und erkenne den Unterschied.



7. Stelle dich der riesigen Schlange, die du am meisten fürchtest.

Die Stationen der »Heldenreise«: Vom »Soul Boy« zum »Soul Man«

Einen besonderen Reiz erhält SOUL BOY durch die „realistische“ Auflösung der „märchenhaften“ Aufgaben im Sinne einer Entwicklungsgeschichte. Denn zur Bewältigung der Aufgaben ist keine Zauberei nötig. Abila muss die eigenen Stärken und Schwächen erkennen. Er braucht Mut, Selbstvertrauen und Freunde.



Schlüpfe vor Publikum in die Haut eines anderen

Geschlechterrollen: Gleichberechtigung und Verantwortung

Die erste Aufgabe führt Abila und Shiku auf einen Platz, auf dem Theater gespielt wird. Abila und Shiku werden aufgefordert mitzumachen und ein Streitgespräch zwischen einem Vater und einer Mutter zu führen. Im Rollenspiel formuliert Shiku selbstbewusst, dass Kindererziehung die gemeinsame Aufgabe der Eltern sei und appelliert an das Verantwortungsgefühl des Vaters. Als Abila für das traditionelle Frauenbild (Kinder und Küche) plädiert, macht sich Shiku über die „idiotischen“ und „altmodischen“ Ansichten des von ihm gespielten „Vaters“ lustig.

Am Beispiel dieser Szene können die Schüler typische Rollenerwartungen an Mädchen/Frauen und Jungen/Männer beschreiben und Shiku als Beispiel für ein verändertes Rollenverständnis entdecken. Denn die sympathische Shiku ist in SOUL BOY als Rollenmodell („role model“) und Plädoyer für die Gleichberechtigung der Frau zu verstehen.

Das in dieser Szene dargestellte Mitmach-Theater ist eine Methode der AIDS/HIV-Prävention in Kenia („participatory edutainment“). Nach Angaben des „National AIDS/STD Control Programme“ sind seit 1984 fast 1,5 Millionen Kenianer an den Folgen von HIV/AIDS gestorben, schätzungsweise 1,3 Millionen kenianischer Kinder unter 15 Jahren wachsen dadurch als Waisen auf.



Hilf einem Sünder aus der Patsche, ohne ihn zu verurteilen

Hilfsbereitschaft: Soll man Dieben helfen?

Als Abila auf der Bühne eine Sonne auf dem T-Shirt eines Schlägertypen entdeckt, folgt er dem Mann, der zusammen mit dem Vermieter auf dem Weg zum Laden des Vaters ist, um dort den Zettel mit der Ankündigung der Zwangsräumung aufzuhängen. Ein Dieb auf der Flucht bittet Abila um Hilfe. Weil sich Abila an die Aufgabe der Nyawawa erinnert, hilft er dem Dieb, sich vor der aufgebrachten Menge zu verstecken, und belügt den Bestohlenen, der ihn nach dem Dieb fragt. Aus Dankbarkeit schenkt der Dieb, der Angst hat, von den Verfolgern getötet zu werden, Abila das gestohlene Mobiltelefon.

Am Beispiel dieser Szene kann mit Schülern die Frage nach den Grundlagen und Grenzen der Hilfsbereitschaft diskutiert werden. Soll man einem Dieb helfen? Warum hat Abila ihm geholfen? Hätte es eine andere Lösungsmöglichkeit für diese Konfliktsituation gegeben? Hier können die Schüler versuchen, sich in Abila hineinzuversetzen und aus seiner Sicht zu argumentieren.



Begleiche die Schuld eines anderen, ohne von jemandem zu stehlen

Ehrlichkeit: Wie ehrlich muss man sein?

Abila freut sich, denn mit dem Mobiltelefon könnte er die ausstehende Miete seines Vaters zahlen und so die Zwangsräumung des Hauses und die Beschlagnahmung des Besitzes verhindern. Shiku widerspricht ihm heftig, da sie keinen Unterschied darin sieht, ob man etwas Gestohlenes verkauft oder ob man es selbst stiehlt. Über diese Frage geraten die beiden so sehr in Streit, dass Shiku genervt weggeht (das Transkript des Gesprächs finden Sie im Anhang).

Die dieser Szene zugrunde liegende Frage nach dem guten Handeln eignet sich nicht nur zur Vertiefung in den Fächern Religion und Ethik, sondern auch für die Praktische Philosophie und das Arbeiten mit der „Dilemma-Methode“ (vgl. Bernd Rolf, Philosophieren mit Dilemmata, siehe Web-Tipps).



Erkunde eine neue Welt

Eine Welt: Armut und Reichtum

Abila begleitet seine Tante Susan nach Karen. In diesem Vorort Nairobis, der möglicherweise nach der dänischen Farmerin und Schriftstellerin Karen Blixen benannt ist, leben überwiegend wohlhabende Europäer in bewachten Siedlungen. Abilas Tante Susan arbeitet dort als Köchin für eine europäische Familie. Für Abila wird bereits die Busfahrt zur Reise in eine „neue Welt“: Er bestaunt Blumenbeete am Straßenrand. Bei Susans Arbeitgeber darf er ausgiebig duschen und bekommt ein sauberes T-Shirt. Das komfortabel eingerichtete Haus steht in krassem Kontrast zur Hütte, in der Abila lebt.

Diese Sequenz kann bei der Besprechung des Films im Unterricht zum Ausgangspunkt eines Vergleichs zwischen der Lebenswelt Abilas und der europäischen Familie werden, die stellvertretend für den europäischen Zuschauer steht. Hier kann der Blick für das geschärft werden, was uns Europäern selbstverständlich erscheint (z. B. Strom, Wasser, Kleidung, asphaltierte Straßen, Straßenreinigung etc.), vielen Menschen in der Dritten Welt aber fehlt.



Nutze deinen Verstand, um einem anderen das Leben zu retten

Glück

Als sich Amy, die Tochter der europäischen Familie, beim Abendessen an einer Fischgräte verschluckt, rettet ihr Abila in einer dramatischen Szene geistesgegenwärtig das Leben und erfüllt so die fünfte Aufgabe. Aus Dankbarkeit schenkt ihm Brian, Amys Vater, eine schöne Kiste mit Stiften (die Abila später Shiku schenken wird) und Geld, das der Miete für ein Jahr entspricht. Im anschließenden Gespräch fragt Abila Amys Vater, den reichen Europäer, ob er glücklich sei.

Brians Antwort („Ich weiß es leider nicht“) bietet einen Anknüpfungspunkt für den Einsatz des Films im Rahmen einer Unterrichtsreihe zum Thema „Glück“ (vgl. hierzu den Vorschlag von Gebauer & Henke, siehe Web-Tipps). Der Film ermöglicht einen Perspektivwechsel, der die individuellen Glücksvorstellungen des (europäischen) Zuschauers relativiert. „Damit kann zugleich für eine moralisch-politische Verantwortung für die Zustände und Entwicklungen in den armen Ländern und Gesellschaften dieser Welt sensibilisiert und gewonnen werden“ (Gebauer & Henke o.J., S. 9).



Stelle dich der riesigen Schlange, die du am meisten fürchtest

Mut

Zurück in Kibera löst Abila zunächst die zweite Aufgabe. Mit Brians Geld begleicht er die Schulden seines Vaters beim Vermieter und gibt dem Bestohlenen sein Mobiltelefon zurück. Eine „Sonne“ (Kisten auf der Ladefläche eines Wagens) führt ihn weiter zum Bahndamm. Dort haben sich Abilas Freunde und eine Gruppe rivalisierender Jugendlicher zu einer gefährlichen Mutprobe versammelt: Alle versuchen so lange wie möglich vor einem herannahenden Zug auf den Gleisen sitzen zu bleiben. Abila stellt sich seiner Angst und bewältigt so die siebte Aufgabe („Stelle dich der riesigen Schlange, die du am meisten fürchtest“). Shiku zieht Abila in letzter Sekunde von den Gleisen. Unter dem Aspekt der Selbsteinschätzung kann daher hier mit den Schülern diskutiert werden, wann Mut zu Leichtsinn wird.



Entdecke etwas Unbekanntes und erkenne den Unterschied

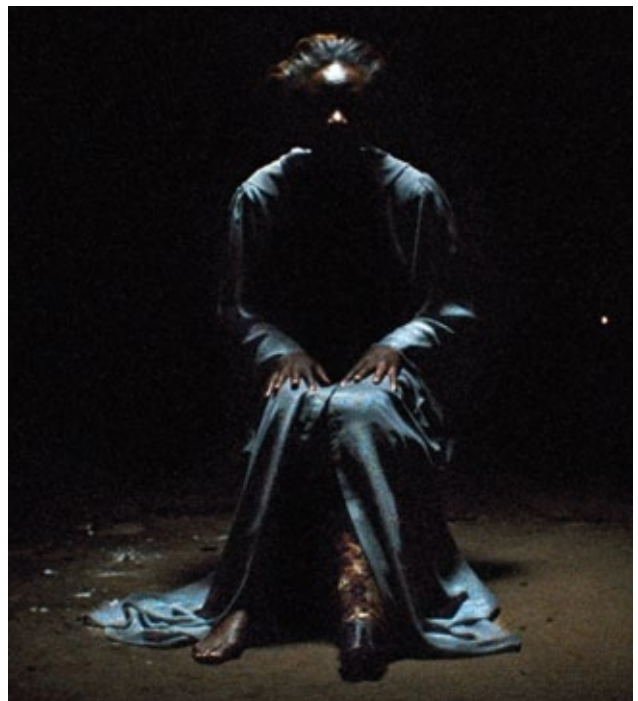
Erwachsen werden

Während Abila noch auf den Gleisen sitzt, erinnert er sich an die sechste Aufgabe und seine bisherigen Erlebnisse, die in Gedanken an ihm vorbeiziehen. Abila ist ausgezogen, seinem Vater zu helfen. Auf seiner Reise hat er Erfahrungen gemacht und Abenteuer erlebt, die ihn verändert haben. Er musste sich mit sich selbst, mit seinen Stärken und Schwächen, aber auch mit seinen Ängsten auseinandersetzen, wodurch er erwachsen wurde. Das Unbekannte, das Abila auf seiner Reise entdeckt hat, ist er selbst, seine Persönlichkeit, seine Identität, seine Seele. Aus dem „Soul Boy“ ist ein „Soul Man“ geworden.

Fragen zu Inhalt und Themen

- ? Wer ist der Held der Geschichte? Begründe Deine Ansicht.
- ? Zähle die sieben Aufgaben auf, die Abila von der Nyawawa gestellt bekommt.
- ? Wie löst Abila diese Aufgaben? In welcher Reihenfolge bewältigt er sie?
- ? Die sechste Aufgabe lautet: „Entdecke etwas Unbekanntes und erkenne den Unterschied“. Was ist damit gemeint? Hat sich Abila im Laufe der Geschichte verändert? Beschreibe den Unterschied zwischen Abila am Anfang und am Ende des Films.
- ? An was erinnert sich Abila bei der Mutprobe auf den Gleisen?
- ? Die Nyawawa gibt Abila den Hinweis, dass er vor jeder Aufgabe eine hell strahlende Sonne als Zeichen sehen wird. An welche Sonnen erinnerst Du Dich? Zähle alle Sonnen auf, die Abila entdeckt!
- [Hinweis: ein die Sonne reflektierender Gegenstand auf einem Dach, eine Sonne auf dem T-Shirt eines Schlägertypen, das Rad einer Nähmaschine, Sonnen auf dem Kleid von Tante Susan, Sonne auf Amys Korb mit den Stofftieren, Sonnen auf Kisten mit der Aufschrift „Sun Inc.“]
- ? Welche anderen Geschichten kennst Du, in denen die „magische“ Zahl 7 eine wichtige Rolle spielt?
- [Mögliche Antworten: „Die sieben Schwaben“, „Die sieben Raben“, „Schneewittchen“ (die sieben Zwerge hinter den sieben Bergen) etc.]
- ? Beschreibe die Nyawawa. Wie sieht sie aus? Was erzählt der geheimnisvolle Fremde von der Nyawawa? Was sagen Abilas Freunde über sie? Was weiß Shiku von ihr? - Welche anderen Geschichten kennst Du, in denen eine unheimliche und unheilbringende Frau eine wichtige Rolle spielt?
- [Mögliche Stichworte: die Hexe in Grimmschen Märchen, die Baba Jaga in Osteuropa etc.]
- ? Welche Personen helfen Abila? Beschreibe das Verhältnis von Abila und Shiku. Wie verändert es sich im Verlauf des Films?
- ? Überlege Dir mit Hilfe einer „Märchenbastelmaschine“ (vgl. das Deutschbuch für Klasse 5 von Cornelsen, S. 209) oder dem „Märchen-Bauplan“ (vgl. Web-Tipps: Märchen-Werkstatt), welche Märchenmerkmale in SOUL BOY vorkommen.
- ? Wo wohnt Abila? Suche Kenia und Nairobi auf einer Landkarte oder im Atlas.
- ? Beschreibe den Slum, in dem Abila lebt. Wie sehen die Häuser und Straßen aus?
- ? Wie lebt Amy mit ihrer Familie? Worin unterscheidet sich ihr Leben vom Leben Abilas?
- ? Welcher Religion gehören Abila und Shiku an? Woher weißt Du das?
- ? Warum heißt der Film SOUL BOY? Welchen Titel hättest Du dem Film gegeben?
- ? Welche Worte, die im Film vorkommen, kennst Du nicht? Recherchiere ihre Bedeutung z. B. mit Hilfe eines Lexikons oder des Internets.

[Hinweis: Im Anhang finden Sie ein Glossar mit Begriffen und Orten.]





Anregungen zu Inhalt und Themen

- ➔ **Projekt:** Betten Sie den Kinobesuch in einen Projekttag oder eine Projektwoche zum Thema „Afrika“ und/oder „Märchen“ ein (entsprechendes Ambiente, landestypische Speisen und Musik). Viele praktische Anregungen und Ideen zum Einsatz von Märchen im Unterricht finden Sie z. B. bei Schieder (2003), Schulz (2005) und Vom Wege & Wessel (2006) (siehe Literaturhinweise).
- ➔ **Märchen aus anderen Kulturen:** Märchen stellen ein Beitrag zur interkulturellen Erziehung dar. Lassen Sie die Schüler Märchen aus ihren Herkunftsländern erzählen oder vorlesen. Tipp: Eine schöne Auswahl afrikanischer Märchen liegt von Mandela (2004) vor. Märchen der Bantu finden Sie bei Seiler-Dietrich (1980).
- ➔ **Diskussion:** Das gestohlene Handy, das der Dieb Abila gegeben hat, möchte Abila verwenden, um die Miete seines Vaters zu zahlen. Shiku widerspricht ihm, da sie keinen Unterschied darin sieht, ob man etwas Gestohlenes verkauft oder ob man es selbst stiehlt (siehe Transkript des Gesprächs im Anhang). Diskutiert diese Frage in der Klasse!
- ➔ **Rollenspiel:** Beim Theaterspiel behauptet der von Abila gespielte „Vater“: „Es ist die Aufgabe der Mutter, für die Kinder zu sorgen und für sie zu kochen und die Hausarbeiten jeden Tag zu erledigen. Die Mutter steht den Kindern viel näher, weil der Vater so gut wie nie da ist, weil er ja arbeitet. Er hat einfach viel zu viel zu tun. Die Aufgabe des Vaters im Haus ist es, die Kinder zu bestrafen. Die Mutter muss sie waschen und sie sauberhalten. Dafür hab ich keine Zeit. Ich muss an die Zukunft denken, das kann doch jeder verstehen.“ - Spielt die Szene nach. Was würdet Ihr an Shikus Stelle darauf erwidern?
- ➔ **Perspektivwechsel:** Erzählt die Geschichte aus Shikus Sicht. Lasst also alle Ereignisse weg, bei denen sie nicht dabei ist bzw. von denen sie nichts wissen kann (z. B. Abilas Gespräch mit der Nyawawa in der Hütte oder Abilas Erlebnisse in Karen).
- ➔ **Spiele anderer Kulturen:** Im Film sind ganz kurz Männer zu sehen, die das in Kenia verbreitete Mancala- bzw. Bohnenspiel „Bao“ spielen. Recherchiert die Regeln, bastelt ein Spielbrett und probiert es aus.

[Hinweis: Regel-Hinweise für eine Anfänger-Variante und eine „Bastel-Anleitung“ finden Sie bei den Web-Tipps.]

Filmisches Erzählen

SOUL BOY ist der Debütfilm der kenianisch-ghanaischen Regisseurin Hawa Essuman. Entsprechend der märchenhaften Struktur wird die Geschichte linear und episodenhaft präsentiert. Damit ist die Handlung für Kinder leicht nachvollziehbar und lädt zur Identifikation mit dem Helden und seiner Helferin ein. Dies gelingt besonders durch die darstellerische Leistung der Schauspieler, allen voran Samson Odhiambo (Abila) und Leila Dayan Opou (Shiku). SOUL BOY bezieht seine Spannung aus der Frage, ob bzw. wie es Abila gelingen wird, die Aufgaben zu bewältigen und seinen Vater zu retten. Spannung kann in Filmen auch durch die formale Gestaltung, mit Hilfe filmischer Mittel erzeugt werden. Dies betrifft besonders die Inszenierung dramatischer Szenen, z. B. die Begegnung Abilas mit der Nyawawa, die unheimlich und bedrohlich inszeniert ist: Von einem strahlenden afrikanischen Sonnentag kommt Abila in ein verwinkeltes, dunkles Labyrinth. In einer Hütte sitzt die Nyawawa im Dunklen innerhalb eines Lichtkegels, der ihre Silhouette betont, ihr Gesicht jedoch kaum erkennen lässt. Die Kamera imitiert Abilas Blick, in dem einzelne Details ihres Körpers wie Füße und Hände gezeigt werden. Ihre Hände wirken wie Klauen, ihr missgestalteter Fuß lässt (den europäischen Zuschauer) an den Teufel denken. Beim folgenden Wortwechsel wird im Schuss-Gegenschuss-Verfahren schnell hin und her geschnitten. Als die Nyawawa Abila die sieben Aufgaben stellt, erwecken die Einstellungen aus unterschiedlichen Kamerapositionen den Eindruck, die Nyawawa wechsele wie von Zauberhand plötzlich ihren Standort. Ihre überraschenden Bewegungen werden auf der Tonebene zusätzlich durch ein Geräusch (Toneffektschnitt) unterstrichen.

Fragen und Anregungen zur Filmgestaltung

- ? Jeder Zuschauer schreibt auf eine Karte eine Szene, die ihm noch besonders eindrücklich in Erinnerung geblieben ist (Impulsfrage: „Wenn ich an den Film zurückdenke, ist mir folgende Szene noch besonders in Erinnerung ...“). Die Karten werden eingesammelt, vorgelesen und ausgewertet, so dass deutlich wird, welche Szenen besonders häufig erinnert wurden. Diese Auswertungsform dokumentiert und verdeutlicht das unterschiedliche Filmerleben der einzelnen Zuschauer und kann somit auch als Ausgangspunkt für das weitere Gespräch dienen. - Variante: Welche Szene fandest du besonders spannend?
- ? Die Szene, in der Abila die Nyawawa trifft, ist besonders spannend. Wie haben die Filmemacher das gemacht? Achtet besonders auf Licht (hell/dunkel), Geräusche, Musik und plötzliche Wechsel des Kamerastandorts.
- ? Manchmal hören wir Abila sprechen, obwohl er seinen Mund nicht bewegt. Wann ist diese Gedankenstimme (voice over) zu hören? Und was sagt sie?
- ? Als Abila auf den Gleisen vor dem Zug sitzt, erinnert er sich an die Erlebnisse seiner Reise. Wie macht der Film mit Hilfe der Farbgestaltung deutlich, dass Abila an vergangene Ereignisse denkt?



Lehrplanbezüge

Beispielhaft möchten wir Sie auf mögliche Bezüge in den Lehrplänen hinweisen, in denen sich für Filme und Märchen zahlreiche Anknüpfungspunkte finden. Die Beschäftigung mit Märchen ist in der **Grundschule** vor allem im **Deutsch**-Lehrplan verankert, der Märchen als verbindlichen Fachbegriff vorsieht. Märchen und Filme können als Anreiz zum Sprechen, Schreiben, Lesen und Gestalten eigener Medienbeiträge genutzt werden. Je nach Alter der Kinder stehen dabei sprachliche, schriftliche, kreativ-gestalterische oder spielerische Methoden der Filmauswertung im Vordergrund. Filme und Märchen bieten die Möglichkeit, Bilder in Musik umzusetzen oder umgekehrt, Musik zu visualisieren. Filme und Märchen können auch als Vorlage für musikalische Spielszenen oder szenisches Spiel dienen. Im Lehrplan Deutsch werden für die **Jahrgangsstufe 5/6** aller Schularten (Hauptschule, Realschule, Gesamtschule, Gymnasium) in den verschiedenen Aufgabenschwerpunkten ebenfalls Kompetenzerwartungen formuliert, die ausdrücklich auf Märchen verweisen. Durch die thematischen Aspekte des Films und seine Anknüpfungspunkte an die Erfahrungs- und Erlebniswelt der Schüler lassen sich darüber hinaus auch leicht inhaltliche Bezüge zu anderen Fächern herstellen (in der Grundschule z. B. für **Sachunterricht** und **Religion**).

Beispielhafte Auszüge aus den Lehrplänen Grundschule in NRW:

DEUTSCH

Bereich: Sprechen und Zuhören

Schwerpunkt: Zu anderen sprechen. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben gelernte Inhalte mit Fachbegriffen (z. B. Gattungsbegriffe wie Märchen, Fabel, Gedicht).

Bereich: Lesen - mit Texten und Medien umgehen

Schwerpunkt: Texte erschließen/Lesestrategien nutzen
Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler wenden bei Verständnisschwierigkeiten Verstehenshilfen an (nachfragen, Wörter nachschlagen); formulieren eigene Gedanken, Vorstellungsbilder oder Schlussfolgerungen zu Texten und tauschen sich mit anderen darüber aus; nehmen zu Gedanken, Handlungen und Personen in Texten Stellung.

Schwerpunkt: Mit Medien umgehen. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Druck- und elektronischen Medien zu Themen oder Aufgaben (z. B. in Kinderlexika, Sachbüchern, Suchmaschinen für Kinder); vergleichen die unterschiedliche Wirkung von Text-, Film/Video- oder Hörfassungen.

SACHUNTERRICHT

Bereich: Mensch und Gemeinschaft

Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in Bedürfnisse, Gefühle und Interessen anderer und argumentieren aus deren Sicht; entwickeln Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, stellen diese dar und überprüfen ihre Wirkungen (z. B. im Rollenspiel) - beteiligen sich an der Planung und Organisation gemeinsamer Vorhaben.

Schwerpunkt: Frauen und Männer. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben typische Rollenerwartungen an Mädchen und Jungen, Frauen und Männer; entdecken und beschreiben Beispiele für ein verändertes Rollenverständnis.

Bereich: Zeit und Kultur

Schwerpunkt: Viele Kulturen - eine Welt. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler stellen Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Kulturen in Spielszenen, Bildern und Texten dar (z. B. Sitten, Kleidung, Gebräuche, Esskultur, Spiele).

Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek).

Schwerpunkt: Mediennutzung. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.

EV. RELIGION

Bereich: Miteinander leben

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler kennen Handlungsmöglichkeiten zur Konfliktlösung und -vermeidung, bewerten diese auf der Grundlage biblischer/christlicher Normen und wenden sie im eigenen Umfeld an; begegnen Menschen anderer Religionen mit Respekt und Toleranz.

Bereich: Gott begleitet auf dem Lebensweg

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler kennen aus alttestamentlichen Texten die aktive und Verantwortung übernehmende Rolle von Frauen.

KUNST

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.

Bereich: Szenisches Gestalten

Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler setzen visuelle Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen (z. B. Schminke, Maske, Kulissen, Kostüme, Requisiten, Licht); setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen (z. B. Musik, Rhythmus, Bewegungsabläufe).

Schwerpunkt: Präsentieren. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z. B. Alltagsszenen, Märchenspiele, Fantasy).

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten

Schwerpunkt: Wahrnehmen und Deuten. Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler beziehen Bildinhalte in eigene Erfahrungen und Situationen, vertreten sie und äußern einen eigenen Standpunkt dazu; verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und der Bildbetrachtung.

Literaturhinweise

Bettelheim, Bruno (2004). Kinder brauchen Märchen. München: dtv (dtv 35028) (26. Aufl.).

Bordwell, David (1985). Narration in the Fiction Film. Madison: The University of Wisconsin Press.

Lüthi, Max (1996). Märchen. Stuttgart u.a.: Metzler (Sammlung Metzler 16) (9. Aufl.).

Mandela, Nelson (2004). Meine afrikanischen Lieblingsmärchen. Aus dem Englischen übersetzt von Matthias Wolf. München: C. H. Beck.

Schieder, Brigitta (2003). Märchen machen Mut. Ein Werkbuch zur Werteerziehung und Persönlichkeitsentfaltung von Kindern. München: Don Bosco (2. Aufl.).

Schulz, Gudrun (2005). Märchen in der Grundschule. Berlin: Cornelsen.

Seeßen, Georg (1992). Das Kino und der Mythos. Der evangelische Erzieher - Zeitschrift für Pädagogik und Theologie, H. 6/1992, 537-549.

Seiler-Dietrich, Almut (Hg.) (1980). Märchen der Bantu. Düsseldorf u.a.: Eugen Diederichs Verlag (Die Märchen der Weltliteratur).

vom Wege, Brigitte & Wessel, Mechthild (2006). Das Märchen-Aktionsbuch. Freiburg: Herder (3. Aufl.).

Web-Tipps

www.soulboy.x-verleih.de
Deutsche Film-Website

www.soulboy-film.org
Internationale Website

www.onefineday.org
Arts Education Projects for Africa

www.onefinedayfilms.org
Produktionsfirma von Marie Steinmann & Tom Tykwer

www.film-africa.org
FilmAfrica! Training Workshop

KIBERA:

www.kibera.org.uk
Kibera UK - The Gap Year Company

www.kiberainneed.org
Kibera In Need

AIDS:

www.unaidstoday.org
UNAIDS (Joint United Nations Programme on HIV/AIDS)

www.aidskenya.org
National AIDS/STI Control Programme (NAS COP)

BAO-SPIEL:

www.tradgames.org.uk/games/Mancala.htm
The Online Guide to Traditional Games: Mancala, Oware and Bao

www.tradgames.org.uk/features/make-mancala-game.htm
The Online Guide to Traditional Games: Make A Mancala Game ("Bastelanleitung")

www.mastersgames.com/rules/mancala-rules.htm
Master Games: The Rules of Mancala (mit Regeln der einfachen Kindervariante)

WEITERE:

www.gemeinsam-fuer-afrika.de
Gemeinsam für Afrika (Bündnis von 24 Hilfsorganisationen)

www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/ke.html
CIA - The World Factbook: Länderinformationen zu Kenia [16.09.2010]

www.learn-line.nrw.de/angebote/maerchen/medio/index.html
Märchen-Werkstatt. Vorschläge für den Deutschunterricht in der Orientierungsstufe

www.learn-line.nrw.de/angebote/praktphilo/didaktik/dilemma_rolf.html
Bernd Rolf: Philosophieren mit Dilemmata

www.learn-line.nrw.de/angebote/praktphilo/hand_reich/glueck.pdf
Klaus Gebauer & Roland Henke: Glück haben, glücklich sein. Leben als Suche nach dem Glück. Didaktische Anregungen und Unterrichtsmaterialien für „Praktische Philosophie“. Auszüge aus der Handreichung. Soest: Landesinstitut für Schule und Weiterbildung.

Impressum: Herausgegeben vom Institut für Kino und Filmkultur e.V. (IKF), Murnastraße 6, 65189 Wiesbaden, Tel. (0611) 20 52 288, Fax (0611) 20 52 378. E-Mail: info@film-kultur.de. Internet: www.film-kultur.de. Idee und Konzept: Horst Walther. Redaktion: Horst Walther. Autor: Michael M. Kleinschmidt. Gestaltung: Christiane Jäger. Bildnachweis: X Verleih AG. © Oktober 2010.

Transkript: Abila und die Nyawawa

Hinweis:

Diesen Filmausschnitt können Sie sich auf www.x-verleih.de/schule anschauen.

- NYAWAWA: Was willst du hier? Komm nicht näher. Wenn du näher kommst, wirst du es bereuen.
- ABILA: Ich bin hier, um meinem Papa zu helfen.
- NYAWAWA: Sieh an, der Vater ist ein Feigling, aber der Sohn ist mutig.
- ABILA: Bist du Akinyi?
- NYAWAWA: Ich bin sehr vieles.
- ABILA: Du hast Papas Seele gestohlen.
- NYAWAWA: Du nennst mich eine Diebin, he? Ich bin keine Diebin! Sie kommen aus freien Stücken her. Und dann vergessen sie sich, weil sie schwach sind.
- ABILA: Wer?
- NYAWAWA: Die Männer! Die Männer sind schwach. Man kann ihnen nicht trauen. Sie kommen alle freiwillig her.
- ABILA: Ich will meinen Vater zurück.
- NYAWAWA: Nur ein anderer Mann kann deinem Vater helfen, verstehst du? Aber du bist noch ein kleiner Junge. Du kannst das nicht!
- ABILA: Doch, ich kann!
- NYAWAWA: Kannst du nicht!
- ABILA: Ich kann!
- NYAWAWA: Nein, kannst du nicht! Nun gut. Ich gebe dir sieben Aufgaben, die du bis morgen früh bewältigen musst. Ich hab die dunkle Seite deines Vaters gesehen. Ich hab seine Angst gesehen, all seine Schwächen und sein Versagen. Und jetzt musst du ihnen ins Auge sehen.
- ABILA: Gut. Kriegt er dadurch seine Seele zurück?
- NYAWAWA: Hör gut zu, du wirst vor jeder Aufgabe ein Zeichen sehen. Eine Sonne. Achte auf eine hell strahlende Sonne. Danach wird wieder Licht einkehren in das Dunkel deines Vaters.
- ABILA: Ich verstehe nicht.
- NYAWAWA: Natürlich nicht. Weil es darum geht, dass es in der Seele eines Mannes völlig anders aussieht. Es ist eine andere Welt, eine ganz andere Welt. Der Grund dafür, dass du du bist und ein anderer jemand anderes ist. Erstens! Du musst in die Haut eines anderen schlüpfen und dann als dieser andere vor Publikum auftreten. Zweitens! Begleiche die Schulden eines anderen, ohne dabei zu stehen. Drittens! Hilf irgendeinem Sünder, der in der Patsche steckt, aber ohne ihn dafür zu verurteilen. Viertens! Erkunde eine völlig andere, neue Welt. Fünftens! Nutze deinen Verstand dafür, jemandem das Leben zu retten. Sechstens! Entdecke einen unbekannt Ort und erkenne den Unterschied. Die letzte Aufgabe: Du musst der riesigen Schlange trotzen, die du am meisten fürchtest. Jetzt geh! Und achte auf die Zeichen. Und noch etwas: Erzähle niemandem von diesen Aufgaben. Denn sonst werden alle deine Bemühungen vergeblich sein.

Transkript: Das gestohlene Handy

Hinweis:

Diesen Filmausschnitt können Sie sich auf www.x-verleih.de/schule anschauen.

- ABILA: Hey, damit kann ich die Miete zahlen.
SHIKU: Doch nicht mit einem gestohlenen Handy.
ABILA: Und wieso nicht?
SHIKU: Na weil es kein Unterschied ist, ob man etwas Gestohlenes verkauft oder ob man es selbst stiehlt.
ABILA: Er hat es mir eben geschenkt, du warst doch dabei.
SHIKU: Ein geklautes Handy kann man wohl kaum als Geschenk bezeichnen. Willst du etwa, dass sie dich töten?
ABILA: Hey, das ist die Miete, sei nicht kindisch.
SHIKU: Dass du die Miete mit einem gestohlenen Handy bezahlen willst, das wird dein Papa niemals erlauben.
ABILA: Hast du gesehen, wie ich's gestohlen hab?
SHIKU: Warum willst du es denn nicht verstehen? Ihr Jungs hier seid alle Idioten.
ABILA: Jetzt reicht es mir aber! Ich hab die Nase voll von dir! Du nervst!
SHIKU: Ich hab die Nase voll von dir! Du nervst!

Glossar: Unbekannte Begriffe und Orte

Bob	Bezeichnung für den Kenia-Schilling, die kenianische Währung	Kisumu-Express	Bahnlinie zwischen Nairobi und → Kisumu, die durch → Kibera führt
Gatwekera	Teilsiedlung von → Kibera	Luo	drittgrößte und nilotische Volksgruppe Kenias (lt. CIA: 13 %)
Kambi Muru	Teilsiedlung von → Kibera	Makina	Teilsiedlung von → Kibera
Karen	Vorort von Nairobi, benannt nach Karen Blixen („Jenseits von Afrika“)	Mount Kenia	ostafrikanisches Bergmassiv mit Zentrum in Kenia (Weltnaturerbe)
Kianda	Teilsiedlung von → Kibera	Nanny	Kindermädchen
Kibera	Slum im Südwesten von Nairobi, der Hauptstadt Kenias	Nyawawa	Geisterfrau
Kikuyu	größte und bantusprachige Volksgruppe Kenias (lt. CIA: 22%)	Pfeilwurz	Pflanze
Kisumu	drittgrößte Stadt Kenias, Hafenstadt im Nordosten des Victoriasees	Schilling	kenianische Währung
		Soweto	Teilsiedlung von → Kibera, in der Abi wohnt
		Uganda	Nachbarland von Kenia

Schulwettbewerb SOUL BOY (3.-8. Schuljahr)



Begeistert von afrikanischen Geschichten haben Tom Tykwer (Regisseur von Filmen wie LOLA RENNT, DAS PARFUM, THE INTERNATIONAL) und seine Partnerin Marie Steinmann 2008 in Nairobi (Kenia) ein einzigartiges Pilotprojekt ins Leben gerufen: Junge Menschen vor Ort produzieren, unterstützt von einer kleinen Proficrew aus Deutschland, einen richtigen Kinofilm und erhalten dadurch nicht nur die Möglichkeit, ihre eigenen Geschichten aus ihrer Heimat zu erzählen, sondern auch sich in den unterschiedlichen Filmberufen auszuprobieren.

Die Geschichte, die der Film SOUL BOY erzählt, spielt in einem der größten Slums Afrikas - in Kibera. Gezeigt wird der Alltag von Kindern und Jugendlichen in einem solchen Slum, von dem wir in Deutschland nur wenig wissen.

Das ist eure Aufgabe:

Wie könnte man die Situation der Menschen in Afrika, die in Slums leben, verbessern? Und was könnte man tun, damit sich die Menschen in Deutschland mehr für die Menschen in Afrika interessieren?

Entwickelt dazu ein Projekt, mit dem Ziel, Kenia bzw. den Slum Kibera bei uns bekannt zu machen. Ihr könnt dabei zusätzlich überlegen, wie ihr mit Schülerinnen und Schülern aus Kenia in Kontakt treten und etwas gemeinsam bewirken könnt - zum Beispiel über Briefe, E-Mails, Facebook, Websites, Organisationen, Schulpartnerschaften etc.

Tauscht zunächst eure spontanen Vorstellungen vom Leben der Kinder und Jugendlichen in Kenia aus. Sucht im Internet, in Zeitschriften und Reisekatalogen, in Filmen und Fernsehberichten ... Stichworte und Bilder zu Kenia. Ihr könnt dabei auch Menschen fragen, die mehr über Kenia wissen könnten (etwa Lehrer, Mitarbeiter einer Hilfsorganisation, Personen, die schon in Kenia waren...) und die Gespräche in einem Interview festhalten.

Überlegt euch im Anschluss, was ihr tun könnt, damit andere Menschen sich für das Land Kenia interessieren, z. B. mit einer Collage, einem Kunstwerk, Musikabend, Theaterstück, Gedicht, Aufsatz, einer Reportage, einem Kurzfilm oder einer Website.



Mit der kreativsten Idee gewinnt ihr als Hauptpreis eine kostenlose Sondervorstellung für eure ganze Klasse, Freunde und Familienangehörige von SOUL BOY in einem Kino in eurer Nähe mit den Machern des Films sowie eine Veröffentlichung eures Projekts auf *KinderCampus.de* und auf der Filmwebsite *www.soulboy.x-verleih.de*

Die kreativste Idee wird unter allen Einsendungen von einer unabhängigen Jury gewählt.

Schreibt uns euren Projektbericht und schickt uns eure Fotos bis zum 15. März 2011 an:

X Verleih AG
Stichwort: SOUL BOY
Kurfürstenstr. 57
10785 Berlin

Oder per Email an:
schule@x-verleih.de

www.soulboy.x-verleih.de

KinderCampus.de

Bist du drin, bist du in!

Spielen,
lernen,
neue Freunde
finden
und sicher surfen!



Klick dich rein: KinderCampus.de – dein Treffpunkt im Internet!

www.KinderCampus.de