

## BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen gibt der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tipps zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

# Prop und Berta

Prop og Berta  
Dänemark/ Schweden/ Norwegen 2001

**Regie:** Per Fly, Janis Cimmermanis

**Buch:** Mikael Olsen nach Geschichten von Bent Solhof

**Kamera:** Peteris Trups

**Musik:** Halfdan E, Susi Hyödgar

**Produktion:** Zentropa, Memphis Film, Filminstitute Dänemarks, Norwegens und Schwedens

**Darsteller:** -

76 Min., Animationsfilm, Farbe, dtF  
**FSK-Freigabe:** ohne Altersbeschränkung  
**BJF-Altersempfehlung:** ab 5 Jahren

**BJF-Bestellnummern:** 2 910 611 (16mm)  
2 930 611 (DVD)

### Stichworte:

Animationsfilm, Literaturverfilmung

### Inhalt

Prop freut sich. Er hat ein Häuschen am Waldrand in der Nähe einer kleinen Stadt geerbt. Doch schon bald nach seiner Ankunft wird klar, dass es dort ein Problem gibt. Ausgerechnet im Wald neben seinem Haus soll eine böse Hexe wohnen, die absolut keine Nachbarn mag. Vor ihr fürchten sich alle Bewohner der Stadt. „Hexen gibt es doch nur im Märchen!“, sagt Prop. Zuversichtlich macht er sich auf den Weg und steht bald vor einem verfallenen, grauen Häuschen. Im Gartenzaun steckt eine Kuh mit ihrem Kopf fest, die Prop als erstes befreit. Kuh Berta erweist sich als gutmütig, aber wenn sie am Schwanz gezogen wird, erwacht ihr feuriges Temperament und sie wird zum wilden Stier. Prop und Berta werden schnell gute Freunde und machen sich gemeinsam daran, das Haus aufzuräumen.

Die Hexe im Wald hat natürlich längst Wind von ihrem neuen Nachbarn bekommen. Sie verlangt vom Bürgermeister, dass er Prop aus dem Haus vertreibt. Ansonsten droht sie, die ganze Stadt zu verhexen. Aber Prop möchte sein Haus weder verlassen noch verkaufen.



Stattdessen macht er sich mit Berta auf in den Wald, um mit der Hexe zu sprechen. Den Weg zum Hexenhaus finden sie nicht, lernen dafür aber vier hilfsbereite Trolle, die Beerenrülpsen, kennen, die die Hexe in einen Baumstamm gesperrt hat, aus dem Prop sie befreit. Die Beerenrülpsen versprechen Prop, ihm immer zu helfen, wenn er Unterstützung braucht, und gewähren ihm zum Dank für ihre Befreiung einen Wunsch. Prop wünscht sich, dass Berta sprechen kann.

Kurz darauf schickt die Hexe ihren Besen aus, der Prop entführt und zum Hexenhaus fliegt. Dort wird er von der Hexe in einen Käfig gesperrt. Sie will ihn in eine Statue verzaubern. Aber sie hat nicht mit Berta gerechnet. Diese ruft die Beerenrülpsen zu Hilfe. Die schlagen vor, Polizeimeister Frederiksen herbeizuholen. Aber der kann gegen die Hexe nichts ausrichten und wird von ihr in eine Kröte verwandelt. Gemeinsam mit den Beerenrülpsen stürmt jetzt die Kuh das Haus, befreit Prop und sperrt statt dessen die Hexe ein. Aber als sie das Hexenehrenwort gibt, nichts Böses mehr anzurichten, und sagt, wie der Polizeimeister wieder zu einem Menschen wird, lässt der gutmütige Prop sie wieder frei. Er weiß nicht, dass ein Hexenehrenwort nur sieben Tage gilt. Die Hexe ist mittlerweile sehr wütend und bereitet einen Bosheitstrunk vor. Am achten Tag verzaubert sie damit als erstes die Beerenrülpsen in Hosenbibberer, die in der Stadt das reinste Chaos anrichten. Der Bürgermeister und der Polizeimeister sind hilflos. Der Zorn des Bürgermeisters richtet sich gegen Prop. War nicht alles ruhig und friedlich, bevor

er auftaucht? Prop soll gefälligst die Stadt wieder verlassen. Tief betrübt will Prop abreisen. Aber in der letzten Minute kommt ihm die rettende Idee. Als die Hexe nicht in ihrem Haus ist, schleicht er sich mit Berta hinein und braut heimlich einen Freundlichkeitstrunk. Mit Hilfe eines kleinen Beerenrülpers gelingt es ihnen, den Bosheitstrunk der Hexe gegen ihren Freundlichkeitstrunk auszutauschen. Ahnungslos und gierig stürzt die Hexe den falschen Zauberkelch hinunter und steht plötzlich als alte nette Dame auf dem Dorfplatz. Sie entschuldigt sich sogar bei Prop und alle Verwandlungen werden rückgängig gemacht. Zur Feier des Tages gibt es für alle ein Fest im Garten von Prop und Berta, mit Rundflügen auf dem Hexenbesen für die Kinder.

### Filmbesprechung

„Prop und Berta“ ist ein liebevoll und detailreich gestalteter Puppentricksfilm, dessen dicknasige Puppen sich von Anfang an die Sympathie des Publikums sichern. Der Film basiert auf mindestens vier von unzähligen und in Dänemark sehr beliebten Erzählungen, die der Schriftsteller Bent Solhof zu den Figuren Prop und Berta niedergeschrieben hat und mit denen er zu Lesungen in Kindertagesstätten und Schulen fährt.

Prop ist ein fröhlicher und gemütlicher Kerl, der an das Gute in jedem Wesen glaubt. Er lässt sich nicht so schnell von seinem Weg abbringen und erweist sich in brenzligen Situationen als mutig und erfindungsreich. Allerdings ist er in seiner Gutgläubigkeit auch allzu leichtgläubig. Dies zeigt sich, als er der Hexe ohne jegliche Bedenken das Hexenehrenwort abnimmt und damit auf sie hereinfällt. Gutmütig ist auch seine Freundin Berta. Aber sie gerät außer sich, wenn sie am Schwanz gezogen wird. Dies erweist sich als sehr praktisch, wenn eine Situation es erfordert, besondere Kräfte zu mobilisieren.

Nicht nur die Hauptfiguren Prop und Berta, auch alle anderen Figuren und sogar die Hexe haben ihre kleinen Macken, die sie liebenswert machen. Der Bürgermeister würde sich am liebsten einen Orden nach dem anderen verleihen. Seinen Schreibtischstuhl ziert eine goldene Krone. Der Polizeimeister Frederiksen ist äußerst dienstbeflissen, schläft aber die meiste Zeit in seinem Bett am Schreibtisch. Die kleinen Beerenrülpser bieten Prop und Berta nach ihrer Befreiung eifrig ihre Hilfe an. Aber als es darauf ankommt, sind sie zu ängstlich und verschüchtert, um tatkräftig einzugreifen. Erst am Ende hilft einer der Beerenrülpser, während seine Freunde noch verzauberte Hosenbibberer sind, entscheidend mit, die Hexe zu besiegen. Die Hexe selbst möchte gerne die böseste Hexe im Universum sein, aber ihr geht so manche Zauberei daneben. Als sie den Polizeimeister in einen Stein verwandeln will, wird er ein Frosch. Die Verwandlung wirkt zudem nicht sehr lange. Der Schrecken, den die Hexe verbreit-

et, ist begrenzt, da ihre Schwächen und Eitelkeiten auch für Kinder offensichtlich sind.

Entsprechend dem sehr jungen Zielpublikum des Films wechseln ruhigere und spannendere Szenen (Wellendramaturgie). So nimmt die Dramatik um die Hexe nicht überhand. Spannende Situationen werden oftmals durch Witz und Musik aufgelockert. Insgesamt wird die Handlung an vielen Stellen durch Lieder unterbrochen, die von verschiedenen Figuren gesungen werden und unterschiedliche Funktionen haben. Sie führen Figuren in die Handlung ein, bringen Gefühle der Protagonisten zum Ausdruck oder lockern spannende Szenen auf. Zum Beispiel lernen wir Prop kennen, als dieser fröhlich singend im Bus zu der kleinen Stadt fährt. Die Hexe stellt sich ebenfalls singend vor. Musikalisch unterstützt von einem Chor der Töpfe und Säcke, handelt ihr Text davon, wie böse sie ist. Auch die Beerenrülpser präsentieren sich dem Publikum mit einem Lied. Vor allem starke Gefühle werden direkt in musikalische Einlagen übersetzt. Pure Freude kommt in dem Lied zum Ausdruck, das Berta singt, nachdem sie die Fähigkeit zu sprechen bekommen hat. (Für diesen Freudentanz lieh ihr die Schlagersängerin Wencke Myhre ihre Stimme.) Besonders traurig dagegen ist das Abschiedslied, das Prop singt, als er glaubt, die Stadt verlassen zu müssen. Verstärkt wird der Ausdruck seiner Traurigkeit auch optisch durch die Verdunkelung des Himmels und einen übertrieben großen Vollmond, vor dem sich Props Silhouette abzeichnet.

Die Freundschaft zwischen Prop und Berta ist das zentrale Thema des märchenhaften Films. Von der ersten Begegnung an sind sie eng miteinander verbunden. Prop hilft Berta aus dem Zaun und im weiteren Verlauf des Films hilft Berta ihrem Freund Prop mehrmals aus der Klemme. Sie stehen füreinander ein und wagen so einiges, um sich gegenseitig zu helfen. Sie beide sind nicht bereit, wie alle anderen Dorfbewohner die Herrschaft der Hexe einfach hinzunehmen. In der Zeit des Hexenversprechens, das Prop der Hexe abgenommen hat, genießen es alle Bewohner, sich frei bewegen und im Wald spazieren gehen zu können. Für kurze Zeit blüht das Sozialleben sichtbar auf, bevor die Hexe wieder ihr Unwesen treibt. Als die Wut der Bewohner sich daraufhin nicht gegen die Hexe, sondern gegen Prop richtet, packt dieser resigniert seine Koffer. Nicht einmal Berta kann ihn zurückhalten. Ihr Argument, dass vor seiner Ankunft alle unglücklich waren, überzeugt ihn nicht. Die anscheinend geschlossen gegen ihn gerichtete Gemeinschaft der Stadt und die wütende Hexe zerstören seinen Wunsch nach einem friedlichen, ruhigen und gemeinschaftlichen Zusammenleben. Dass er deshalb sogar seine traurige Freundin Berta zurücklässt, zeigt Kindern, dass ein einzelner Freund manchmal nicht reicht, alle Probleme auszugleichen. Aber der Film bleibt an dieser Stelle natürlich nicht stehen. Prop kehrt um und rennt zu Berta zurück, nachdem er beobachtet hat, mit welcher Bos-

heit die Hexe nun über das Dorf und seine Bewohner herfällt. Er hat die zündende Idee, die Hexe mit ihren eigenen Mitteln zu schlagen, also mit einem Zaubertrunk.

Mit Spannung werden die Kinder verfolgen, ob es Prop und Berta gelingt, im Haus der Hexe und mit Hilfe des Zauberbuchs den Freundlichkeitstrunk zu brauen. Und spannend wird es noch einmal, wenn sich Prop, Berta und der kleine Beerenrülpser auf der einen und die Hexe auf der anderen Seite dann beim Showdown auf dem Marktplatz gegenüberstehen. In Prop und Berta ergänzen sich sein Einfallsreichtum und ihr Temperament, das erwacht, wenn sie am Schwanz gezogen wird. Nachdem Berta von der bösen Hexe im Verlauf des Showdown doch noch in eine Statue verzaubert worden ist, verwundert es nicht, dass sich Berta auch erst mit diesem Trick aus der Versteinering befreien kann. Die Wiederholung dieses Elements sorgt bei dem jüngsten Kinopublikum immer wieder für viel Spaß. Mit Mut und Beharrlichkeit schaffen es die Freunde, dass sich alles zum Guten wendet. Das Fest am Ende des Films macht jedem Kind deutlich, dass nun wirklich alles gut ist. Und das heitere Schlusslied nehmen sichertlich viele aus dem Film als Ohrwurm mit.

### Filmarbeit

Der Film „Prop und Berta“ ist mit seiner Puppentricks-technik eine Seltenheit unter den Animationsproduktionen, bei denen der Zeichentrick dominiert. Dies und seine sorgfältige künstlerische Gestaltung machen ihn zu einem besonderen Seherlebnis für Kinder, das bewusst verstanden werden sollte als Beitrag zu ihrer Geschmacksbildung. Kinder erleben durch die Beziehung zwischen Prop und Berta mit, wie stark man durch eine Freundschaft sein kann. Es gibt keinen Zweifel, was zu tun ist, wenn der Freund oder die Freundin Hilfe oder Unterstützung braucht, und gemeinsam kann man auch schwierige Situationen meistern. Freundschaft und solidarisches Miteinander sind die zentralen Botschaften des Films, die verpackt sind in eine Geschichte mit vielen Elementen des Märchens.

### Vorschläge zur Einstimmung

„Prop und Berta - Filmvorführung. Hexen malen. Anmoderation.“

„Märchentest Stop and Go.“

„Hexenbegegnungen. Interaktives Spiel.“

„Hexenklänge. Orff'sche Instrumente.“

„Irrgarten für die Finger. Wahrnehmungsspiel.“

Besondere Eintrittskarte: ein Rollbild (s. Kopiervorlage am Ende).

### Prop und Berta - Filmvorführung Hexen malen

Um den jungen Zuschauerinnen und Zuschauern etwaige Ängste vor der Hexe zu nehmen, der sie im Film bald begegnen werden, könnte man im Vorfeld mit ihnen im Foyer oder Vorraum des Kinos Hexen auf



ganz besondere Art und Weise malen. Mit Overheadprojektorstiften malen die Kinder auf eine Folie ihre eigene Hexenkreation. Die kann ruhig richtig gruselig aussehen. Im Saal stehen ein, besser noch zwei Overheadprojektoren zur Verfügung. Wenn die Kinder ihre Bilder auf den Projektor legen, erscheinen plötzlich riesige Hexen an den Wänden des Kinosaals. Eine fröhliche instrumentale Musik sorgt für die akustische Untermalung.

### Anmoderation

Die Anmoderation geleitet die Kinder fließend in den Film. Während die Gruselhexen an den Wänden ihr Unwesen treiben, könnte man die Kinder befragen:

- o Wie heißt deine Hexe?
- o Was kann deine Hexe Besonderes?
- o Ist deine Hexe freundlich oder eher böse?
- o Wenn du eine Hexe wärst, was würdest du gerne tun?
- o Wenn du eine Hexennachbarin hättest, würdest du sie besuchen gehen?

Nun leitet man über zum Film, in dem wir Prop und Berta in ihrem Häuschen im Grünen besuchen werden: Und gleich werden wir erfahren, dass es tatsächlich Menschen gibt, die eine Hexe zur Nachbarin haben. Gemeinsam wollen wir schauen, wie Prop damit umgeht!

### Abmoderation

Wir alle haben miterlebt, dass die böse Hexe nun, dank eines genialen Tricks, in ein liebes Tantchen verwandelt wurde.

- o Wie gefällt euch das? Die Kinder antworten auf die Frage.

### Vor dem Film Märchentest

#### Stop and Go

Thema/Ziel: Sich im Zusammenspiel üben, löst im Spiel Ventile

Material: Musikkonserven, Abspielgerät

Ablauf: Die Musik läuft, alle Spieler(innen) gehen entsprechend dem Rhythmus der eingespielten Musik

(z.B. Percussion) durch den Raum. Bei Musikstopp (alle stehen in freeze) verwandeln sich die Spieler(innen) in..., Beispiele:

- allein: eine Hexe tanzt um ihren Hexenkessel, ein verirrter Mensch im Zauberwald, ein Polizist, der überall einschläft;
- zu zweit: Hexenbesen sein, kleine Trolle begrüßen sich,
- zu viert: vier Trolle beraten sich, was sie als Nächstes vorhaben, Bäume im Zauberwald sein, ein Haus darstellen;
- alle: sich vor einer bösen Hexe verstecken, gegen den fliegenden Hexenbesen (imaginär) kämpfen.

### **Hexenbegegnungen interaktives Spiel**

Thema/Ziel: Hexen treffen sich offenbar nicht gerne mit anderen und Menschen haben oftmals Vorurteile und Angst vor ihnen. Die folgenden „Hexenbegegnungen“ helfen, einander besser zu akzeptieren und zu tolerieren.

Material: So viele Armbänder, wie Kinder mitspielen, je zur Hälfte rote und grüne; zwei große Verkleidungskisten mit Utensilien für Hexen bzw. für Nachbarn; evtl. ein Schminkplatz.

Ablauf: Jedes Kind nimmt sich ein Armband seiner Lieblingsfarbe. Der Zweck wird nicht gleich erklärt. Das vermeidet Cliquesbildung. Nun werden die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt, Hexen (rote Armbänder) und Nachbarn (grüne Armbänder), und verkleiden sich. Die beiden Gruppen stellen sich dann mit dem Gesicht zu einer Wand im Abstand von 3 bis 5 Meter einander gegenüber auf. Der/die Spielleiter/in flüstert beiden Gruppen je eine Spielaufgabe zu, die die andere Gruppe nicht hören darf. Beispiel für die Hexen: Sie gehen nasenrumpfend und sehr distanziert ohne Berührung mit der anderen Gruppe an ihnen vorbei. Gleichzeitige Aufgabe für die Nachbarn: freundliche Kontaktaufnahme mit den Hexen versuchen.

Auf ein Zeichen hin drehen sich die Gruppen um und begegnen sich entsprechend der Vorgabe. Ein weiteres Zeichen beendet das „Treffen“. Was ist da passiert? Ein kurzer Gedankenaustausch über das Erlebte erfolgt.

Die Rollen werden getauscht. Eine neue Aufgabe wird leise den Gruppen nach ihrer Vorbereitungszeit zugeflüstert: Die Hexen wollen die Nachbarn vorsichtig, aber genauestens untersuchen. Die Nachbarn tun so, als ob sie die Hexen gar nicht wahrnehmen. Wieder beginnt oder endet das Spiel mit dem bekannten Zeichen. Wie haben sich Hexen und Nachbarn bei dieser Begegnung gefühlt? Ein kurzer Gedankenaustausch beendet das Spiel, nicht ohne jedem Kind die Möglich-

keit zu geben, sich letztendlich zur Filmsicht in das Wesen zu verwandeln, das es gerne sein möchte.

### **Hexenklänge Orff'sche Instrumente**

Thema/Ziel: Einen hexenhöllischen Klangteppich entfalten.

Material: Klanghölzer, Triangel, kleine Percussion oder Schellen etc.

Ablauf: Jedes Kind sucht sich ein Instrument aus, probiert es aus und stellt den anderen vor, was man alles damit machen kann. Dabei sind auch ungewöhnliche Handhabungen des Instrumentes erwünscht, z. B. Klanghölzer aneinander reiben, „zittern“ lassen u. a. m. Danach wird die „Hexenklängemeisterin“ (Spielleiter/in) das „Hexenorchester“ mit einigen Regeln vertraut machen. Es gibt ein Signal für „Beginnen!“, für „Lauter!“, für „Leise!“ oder für „Aus!“. Ein Kind wird „Orchesterleiter“. Die Musikanten probieren sich mit ihrem Musikleiter aus. Ein Rhythmus, ein Takt wird nun ins Spiel gebracht. Das „Hexenorchester“ nähert sich immer mehr dem Hexenklängeteppich an, der mit einer fröhlichen „Hexenpolonaise“ durch den ganzen Spielraum endet.

### **Irrgarten für die Finger Wahrnehmungsspiele**

Thema/Ziel: Tastspiel mit Start und Ziel und vielen Hindernissen, das durch die Dreidimensionalität des Trickgenres und den Wald im Film inspiriert ist.

Material: Schnur, Watte, Wellpappe, Holz, Leder, Goldpapier, Plastikgitter usw.

Ablauf: Die Tastbahnen werden beidseitig mit Schnur abgegrenzt.

Irrwege und Sackgassen entstehen. Wie lassen sich die Finger auf ihrem Tastweg überraschen, festhalten, kitzeln, erschrecken? Startwatte fixiert den Beginn des Weges. Die Finger „gehen“ auf einem Stück Wellpappe, Goldpapier, Plastikgitter, Wildleder oder Tüll weiter. Ein Holzklötzchen markiert eine Brücke. Glibbrige Teile verursachen ein ekliges Gefühl. Durch eine Wasserschale muss geschwommen werden. Das Ziel wird erreicht: Die Finger wandern über ein Kuschelfell.

Nach dem Film Hexenspiel aus dem Erleben nach den Methoden von „jeux dramatiques“

Thema/Ziel: Mit jeux dramatiques können Kinder ohne Vorkenntnisse durch einfaches Ausdrucksspiel ihre Erlebnisse verarbeiten. Es wird ein soziales Rollenspiel präsentiert, das eigene Fähigkeiten und Talente wachruft und fördert.

Material: Pappkartons, Stoffe, Wäscheleinen, Wäscheklammern, andere Materialien für die Gestaltung eines Bühnenbildes.

Ablauf: Mit Pappkartons, Stoffen, Wäscheklammern, Leinen u. ä. Materialien baut sich jede Hexe, jeder Zauberer sein eigenes Häuschen, sein „Zauberneest“. Dieser Prozess des Bauens ist immer in Bewegung und bald kommen sich die Behausungen näher. Gemeinsame Brücken, Gänge zum anderen werden gebaut.

Die Oberhexe (Spielleiter/in) ruft die Hexen und Zauberer aus ihren Wohnungen zum Hexen- und Zauberplatz (markierter Ort im Spielraum). Sie berichtet von der Hexe, die eine ganze Stadt beherrschen wollte und dabei untergeht (Filmgeschichte). Den Hexen passt eigentlich nicht das Ende der Geschichte, als sie davon hören, dass die Hexe zu einem netten Tantchen umfunktioniert wird.

Was kann man unternehmen, um als Hexe gut mit seinen Nachbarn leben zu können? Die Hexen beraten Möglichkeiten und spielen sie sich gegenseitig vor. Der „Hexenklangteppich“ mit Orff'schen Instrumenten (siehe oben) kann in das Spiel eingebaut werden. Auch Hexen und Zauberer werden mal müde. Die Oberhexe hebt das Treffen auf; alle ziehen sich wieder in ihre Gemächer zurück und ruhen. Die Oberhexe klopft an jedes Haus und fordert alle auf, ihre Behausungen in Kartons, Stoffe usw. zurückzuverwandeln. Das Spiel aus eigenem Erleben ist beendet - bis zum nächsten Mal.

**Die eindrücklichsten Szenen / Bilder stellen**

**Thema/Ziel: Erinnerung an besondere Szenen**

Material: Eventuell Filmfotos ([www.trust-film.dk/off\\_vis\\_download.asp?id=66](http://www.trust-film.dk/off_vis_download.asp?id=66)), es geht auch ohne.

Ablauf: Aus der Erinnerung des gesehenen Films oder nach einem Filmfoto entstehen so genannte Standbilder. In einer Gruppe oder als Einzelperson stellt man sich in Positur, um eine besonders beeindruckende Szene zu verdeutlichen. Aus diesem Standbild heraus kann eine kleine nachgestellte Filmszene gespielt oder auch ein pantomimisches Spiel entwickelt werden. In improvisierten Szenen/Etüden, unter Verwendung von Stoffen als Verkleidung und Requisiten zur Charakteristik der Figuren, wird das Filmmärchen nachempfunden.

**Fragen zum Film**

- o Welche menschlichen Eigenschaften hat die Kuh Berta?

**Arbeitshilfe:**

MPZ - Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg. Nachdruck mit freundlicher Genehmigung.

- o Warum ist die Hexe böse?
- o Die Leute aus der Stadt wollen Prop aus seinem Haus vertreiben. Warum verhalten sie sich so?
- o Ist Prop ein mutiger Mann? Warum?

Hinweis: Die methodischen Vorschläge unter „Vor dem Film“ und „Nach dem Film“ sind der Arbeitshilfe des Katholischen Filmwerks entnommen. Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Herausgebers.

**Besondere Eintrittskarte - Rollbild Kopiervorlage**

Das Rollbild ist die einfachste Möglichkeit, eine Bewegung darzustellen. Bei diesem optischen Spielzeug wird die Illusion einer Bewegung mit nur zwei Phasenbildern erzeugt.

**Bastelanleitung:**

Die zwei unten stehenden Phasenbilder werden kopiert und an der eingezeichneten Stelle aufeinandergeklebt, Bild 1 auf Bild 2.

Verleiht man ihnen kräftige Farben (die Phasenbilder müssen natürlich identisch ausgemalt werden), dann ist die Bewegung noch wirkungsvoller.

Wenn man nun das obere Blatt auf einen Bleistift aufrollt und damit das eingerollte Blatt rasch hin- und herrollt, so dass es sich schnell über das zweite Bild bewegt, kann man die Bewegung sehen.

