

Anbessa

USA / Italien 2019

Regie: Mo Scarpelli

85 Minuten, Dokumentarische Form mit Spielanteilen, Farbe

Sprachen: Äthiopisch, deutsch gesprochen

empfohlen ab 8 Jahren

Stuttgarter Erstaufführung



© Mo Scarpelli

Themen

Armut, Großstadt, Vertreibung, Fantasie, Kreativität, Müll, Anerkennung, Selbständigkeit

Trailer

Hier können Sie eine kurze Vorschau sehen: [Berlinale](#) [Maryland Filmfestival](#)

Begleitmaterial Stuttgarter Kinderfilmtage 2020, Autor: Roland Kohm

„'Anbessa' war für mich eine tolle Chance, etwas über Äthiopien zu lernen. Am Anfang musste ich mich an die Art vom Film gewöhnen, aber dann konnte ich mich richtig hineinvertiefen. Der Film hat mich sehr bewegt. Toll, dass man auf der Berlinale Filme sehen kann, die sonst nicht in unseren Kinos laufen.“

Jella Riffel, elf Jahre

Kurzbeschreibung

Der Film beschreibt in quasi-dokumentarischer Weise das Leben des zwölfjährigen Asalifs in einer Barackenstadt am Rande einer großen Wohnsiedlung von Addis Abeba. Er und seine Mutter gehören zu umgesiedelten Bauern, deren Land enteignet wurde, um neue Wohnstätten zu bauen. Armut und Tristesse prägen seinen Alltag. Asalif fürchtet sich vor Hyänen und verwandelt sich in seiner Fantasie in einen Löwen, der gegen sie kämpft. Sozial-kritische Bilder und Traumsequenzen gehen in diesem Film nahtlos ineinander über. Die Regisseurin zeigt ein außerordentliches Gespür für kindliche Entwicklungsaufgaben. Der Film wurde auf der Berlinale 2019 gezeigt.

Inhaltsangabe

Asalif lebt mit seiner Mutter am Rande einer Trabantenstadt. Sie hausen zusammen mit anderen vertriebenen Bauern in einer einfachen Lehmhütte ohne Wasser und Strom in einem kleinen Dorf aus Barracken. Das Vieh der enteigneten Bauern streift um die Häuserblocks. Seine Mutter ernährt die beiden durch Flechtarbeiten und ein wenig Gemüseanbau. Asalif geht nicht zur Schule. Tagsüber streift er allein oder mit einem Freund umher. Er sammelt gerne alte, weggeworfene Elektroteile und repariert sie. Gelegentlich unternimmt er mit einem Freund Ausflüge in die Siedlung, wo er im Müll Sachen findet, die er gebrauchen kann. Er würde gerne auch in solch schönen Häusern wohnen, allerdings gibt es hier auch Kinderbanden, die ihn bedrohen oder wegschicken.

Abends sitzen er und seine Mutter immer zusammen. Sie erzählt ihm von der guten Zeit, als sie noch Bauern waren und viele Pflanzen eingesät hatten. Oder sie erzählt ihm Sagen, die sie von früher her kennt. So z.B. die Geschichte von einem reichen Mann, der in der Kleidung eines Bettlers in die Kirche geht und von der Gemeinde deswegen gescholten wird. In der Nacht hat Asalif oft Träume von Löwen oder anderen Dingen, die auch in sein waches Leben hineinspielen.

Asalif wird zum Löwen

In der Kneipenbarracke erfährt er von den Männern, dass die Siedlung erweitert werden soll und sie vielleicht wieder vertrieben würden. Doch die Leute haben Angst, sich zu wehren. Nach einem längeren Streifzug durch die Siedlung hat er genügend Sachen zusammen und baut seiner Mutter eine Hüttenbeleuchtung. Nachts hört Asalif eine Hyäne in den nahen Wäldern und bekommt Angst. Er schließt die Hüttentür.

Am nächsten Tag spielt er mit einer gefangenen Taube. Seine Mutter gibt ihm ein Münzopfer für die nahegelegene Kirche. Eine Münze zeigt einen Löwenkopf. Die Mutter schickt ihn los, verbietet ihm jedoch in den Wald zu gehen, wo die Hyäne wohnt. Nach seinem Opfer geht Asalif dennoch in den Wald, bekommt es aber bald mit der Angst zu tun, weil er glaubt, die Hyäne sei gekommen. Am nächsten Morgen geht er mit seinem Freund Kuba nochmals in den Wald. Sein Freund wirft ihm Feigheit vor und nennt ihn „Motherfucker“. Sie verstreiten sich deswegen. In der folgenden Nacht träumt er, er verwandle sich in einen starken Löwen, der sich der Hyäne entgegenstellt.

Der Besuch der Siedlung

Seine Mutter will nicht, dass er in die Siedlung geht und einfach Sachen mitnimmt. Asalif geht trotzdem und wird sogleich von einem Bewohner vertrieben. Er klagt den Männern im Dorf sein Leid; sie wollen ihm aber nicht helfen. Die Kneipenwirtin zieht Asalif auf und behauptet, er sei ein böser Junge und deswegen habe sein Vater die Familie verlassen. Asalif ist sehr verletzt und phantasiert in einem Tagtraum, er sei ein Löwe. Er setzt ein Radio zusammen und erfährt anhand eines Radiobeitrags, warum die große Siedlung nur Vorteile für alle bringen solle.

Er geht zu den Bauern, die ihn auch nicht ernst nehmen. Einer erzählt ihm eine angeberische Geschichte über eine Attacke von 30 Hyänen. Nur ein Löwe könne es mit Hyänen aufnehmen, erfährt Asalif, als er die Runde verlässt.

Er geht ein drittes Mal in den Wald und verwandelt sich in seiner Fantasie in einen heldischen Löwen, der sich der Hyäne stellt. Er geht mit neuem Mut in die Siedlung und vertreibt mit Steinwürfen einige Kinder. Er begegnet einem Jungen aus der Siedlung, der ihn kennt, und geht mit ihm. Als es dunkel wird, bestürmen ihn wieder Fantasien. Traum und Realität sind nun kaum mehr auseinander zu halten. Er erzählt in der (wohl 5. Nacht) seiner Mutter von seinen Traumerfahrungen. Am nächsten Morgen besucht er wieder seinen neuen Freund Fikrab. Er darf mit ins Haus und spielt mit Fikrabs Geschwistern Computerspiele. Sie schauen fern und Asalif schaut mit großen staunenden Augen.

Asalif zeigt, was er kann

Am nächsten Tag bastelt er den ganzen Tag an einem Handy und versucht vermutlich, die Videogames darauf zu finden. Er freut sich an den verschiedenen Ruftönen. Seine Mutter beklagt sich, dass er stattdessen lieber die defekte Taschenlampe reparieren soll. Sie will, dass er lieber mit ihr als an dem Handy spielt. Sie versucht ihm eine Geschichte von einer Heirat zu erzählen, doch er ist zu sehr mit seinem Handy und dem darauf befindlichen Spiel beschäftigt.

Am nächsten Morgen konstruiert er einen kleinen Helikopter, während die Mutter auf einem Handzettel liest, dass die Siedlung erweitert werden soll. Er besucht Fikrab und zeigt ihm stolz seinen Helikopter. Dieser behauptet, seine Eltern würden ihm einen besseren Helikopter kaufen, der fliegen kann und eine kabellose Fernbedienung habe. Auf dem Weg durch die Siedlung sieht er das Müllauto und er möchte wissen, was er für Müll sammelt. Das Dröhnen des laufenden LKW-Motors erinnert ihn an das Knurren eines Löwen.

Asalif schwankt zwischen dem Wunsch nach Freiheit und Schutz

Seine Mutter will immer wieder wissen, wie seine Geräte zu bedienen sei. Sie klagt, dass sie keine Schulbildung habe und sich deswegen so dumm anstellen müsse. Sie fordert ihn am nächsten Tag auf, ihr etwas beizubringen. Doch er weist sie ab und will seine Ruhe haben. Sie beklagt sich über seine Abwendung und will wissen, was mit ihm los sei. Er wird trotzig und macht nur widerwillig seine Hausarbeiten. Asalif ist traurig und weint.

Bodenkäufer sehen sich auf dem Gelände um und wollen von Asalifs Mutter wissen, ob sie legal hier wohne und Papiere habe. Die Mutter befürchtet nun eine erneute Umsiedlung. Sie erklärt ihrem Sohn, dass es gefährlichere Dinge als Hyänen gäbe. Asalif bekommt Angst und rennt in die Siedlung. Er stellt sich vor, wie er als Löwe gegen die Siedlung kämpft. Er denkt sich eine Geschichte aus, findet aber keine passende Fortsetzung. Er entdeckt Monteure, die eine Stromleitung verlegen und beobachtet sie. Wieder entsteht ein Traumbild, als er in den wolkenbedeckten Himmel blickt, der sich langsam zuzieht. Im Off sind ein Hubschrauber und Funkgespräche zu hören. Zuhause rät ihm seine Mutter, zuerst alle Dinge zu reparieren, die defekt sind und nicht ständig etwas Neues anzufangen. Asalif hat bald einen echten Helikopter gebaut und in seiner Fantasie kann er nun abheben. Eines der

Schlussbilder ist ein Vogel (gepaart mit Fluggeräuschen und Funkgesprächen), den Asalif von dem der Siedlung vorgelagerten Hügel aus beobachtet. Er streckt die Arme aus wie ein Vogel, während die Fluggeräusche zunehmen. Im Abspann singt Asalif das Lied des starken heldenhaften Löwen.

Filmkritik

Anbessa ist ein ruhiger und ein dokumentarischer Film, der die innere und äußere Welt eines 12-jährigen Jungen in schwierigen Verhältnissen zeigt. Der Film ist eine realistische Situationsbeschreibung und stellt kleine Episoden aus dem Alltag des Jungen Asalif dar. Der Film lädt Kinder zum Beobachten ein, nähert sich langsam dem Erleben des Jungen und seiner nicht gerade einfachen Lebenslage an der Peripherie der Gesellschaft an. Die ganz am Alltag orientierte Handlung enthält eine Reihe bildungsrelevanter Themen, an die auch Kinder in Stuttgart anknüpfen können:

- fehlender Vater, alleinerziehende Mutter
- Verhalten von Jungen, Jungenfreundschaften, Coming-of-Age
- kindliche Kreativität und Fantasien: Monster, Mythologie, Religion, Geschichten erzählen
- Armut, Vertrieben werden, Rechtlosigkeit, Entwicklung, Gegensatz Stadt – Land
- Medienwelten, Computer-Games
- Elektroschrott, Repair

Allerdings dürfte die Machart für unterhaltungsgewohnte Kinder ungewöhnlich sein. Es fehlen Mittel der Spannungssteigerung, auf dramatisierende Musik wird verzichtet, die Handlung läuft auf keine Zuspitzung zu und endet offen – wie es durchaus typisch für einen Dokumentarfilm ist. Kinder sollten beim Besuch darauf vorbereitet werden, dass sie ein besonderer Film erwartet. Eine Identifikation mit dem Helden und das Verständnis der Vorgänge setzt voraus, dass die Kinder wissen, dass die kleine Familie von ihrem Land vertrieben worden ist. Dann kann z.B. eingeordnet werden, dass potenzielle Landkäufer eine Bedrohung für Asalif und seine Mutter sind.

Kindgerecht ist, dass die Spannungsbögen im Film kurz sind und auch einmal gestatten, nicht aufmerksam zu sein. Die traumhaften und mythologischen Stellen im Film sind manchmal etwas gruslig, schaffen aber auch Erholungspausen und sind Anlässe, sich eigene Gedanken und Fantasien über gefährliche und hilfreiche Tiere zu machen. Hier werden auch schöne filmische Symbole wie der Löwe, der Vogel, der Himmel oder der Helikopter verwendet. Etwas problematisch für Kinder ist der offene Schluss. Deswegen braucht es unbedingt ein klärendes Abschlussgespräch

Charakterisierung der Personen

Asalif: Asalif, von seiner Mutter auch *Abi* genannt, ist ein aufgeweckter Junge, der gerne Elektrogeräte repariert. Er will anerkannt werden, doch die Männer im Dorf nehmen ihn noch nicht richtig ernst. Bei den Kindern der Siedlung spürt er, dass er ein sozialer Außenseiter ist. Seine Fantasien und Ängste beeinflussen ihn sehr. Als er sich vorstellt ein Löwe zu sein, kann er sich besser behaupten. Er ist dabei, selbständig zu werden, dennoch verteidigt er seine Mutter, als sein Freund sie mit einem Schimpfwort beleidigt.

seine Mutter: Asalifs Mutter ist von ihrem Mann verlassen worden. Trotz ihrer Armut tut sie alles für ihren Sohn und gibt ihm alle Liebe, die sie ihm geben kann. Sie muss aber feststellen, wie sie langsam Einfluss auf ihn verliert. Computergames und die Siedlung locken ihren Sohn mehr als ihre liebevoll

erzählten Geschichten. Trotz ihrer Sorgen verliert sie nicht ihren Optimismus und ihre Warmherzigkeit.

die Männer: Sie scheinen wenig Perspektiven zu haben und werden nur in der Kneipe gezeigt, wo sie dick aufgetragene Geschichten erzählen. Bei ihnen fühlt sich Asalif wohl.

die Stadtkinder: In der Stadt gibt es wohlhabende Kinder, die in schönen Wohnungen leben, Fernsehen schauen können und interessante Spielzeuge haben. Asalif muss sich aber vor den Kinderbanden in Acht nehmen, die ihm manchmal seine Sachen wegnehmen.

Über die Regisseurin

Die italienisch-amerikanische Regisseurin Mo Scarpelli (Jg. 1986) ist Regisseurin und Kamerafrau im Dokumentar- und Sachfilmbereich. Internationale Anerkennung auf vielen Filmfestivals fand sie mit der 90-minütigen Dokumentation *Frame by Frame* (2015) über afghanische Fotojournalisten. *Anbessa* ist ihr zweiter Langfilm, der eine fiktiv-dokumentarische Geschichte erzählt. Auf der Berlinale 2019 hatte er seine Weltpremiere.

Filmografie

2012 *Surviving Kensington*

2015 *Frame by Frame*

2016 *El Hara*

2018 *Anbessa*

Stabangaben

Regie, Buch, Kamera: Mo Scarpelli

Darsteller: Asalif Tewold, Alem Sebisibe Ayitenfsu

Montage: Nico Leunen, Thomas Pooters

Musik: Erik K. Skodvin

Sound Design: Tijn Hazen

Colourist: Aharon Rothschild, Nice Dissolve

Produzenten: Caitlin Mae Burke, Mo Scarpelli

Der Film im Unterricht

Klasse 4	Evangelische Religion	<p>3.2.1 Mensch Die Schülerinnen und Schüler nehmen eigene Erfahrungen wahr und vergleichen sie mit denen anderer Menschen. Sie stellen Beziehungen zwischen eigenen Erlebnissen, Erfahrungen beziehungsweise Fragen und biblischen sowie anderen Texten her. Sie setzen sich mit Situationen des eigenen Lebens und des Lebens anderer auseinander. Die Schülerinnen und Schüler können u.a. vom Umgang mit eigenen Erfahrungen von Freude und Glück, Gelingen und Scheitern, Leid und Tod, Schuld und Vergebung erzählen sowie Bedingungen für ein gelingendes Miteinander erläutern.</p> <p>3.2.2 Welt und Verantwortung Die Schülerinnen und Schüler stellen dar, wie die Welt von Menschen unterschiedlich gesehen wird. Anhand biblischer Aussagen erläutern sie das Verhalten von Menschen zueinander und zu ihrer Umwelt und zeigen an Beispielen auf, wie Menschen Verantwortung übernehmen. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensbedingungen von Kindern in ihrer Umgebung und in der Welt darstellen.</p>
Klasse 4	Katholische Religion	<p>3.2.2 Welt und Verantwortung Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Umwelt sowie ihre Lebenswelt und die Lebenswelt anderer. Die Schülerinnen und Schüler können die Welt in ihrer Vielfalt und ihren Gefährdungen beschreiben und an unterschiedlichen Lebensbedingungen von Kindern in ihrer Umgebung und in der Welt beschreiben, was gerecht und was ungerecht ist.</p>
Klasse 5/6	Evangelische Religion	<p>3.1.1 Mensch Die Schülerinnen und Schüler zeigen Grunderfahrungen des Menschseins auf. ... Sie entfalten daraus Konsequenzen für Selbstwahrnehmung und für die Gemeinschaft. Die Schülerinnen und Schüler können anhand verschiedener Medien (z. B. Filme, Bilder, Lieder) menschliche Grunderfahrungen (z. B. Glück, Gelingen, Versagen, Vertrauen, Angst, Trauer, Freude, Dank) darstellen und in Beziehung zum eigenen Leben setzen, Ausdrucksformen für Klage, Trauer, Wut, Dank, Vertrauen und Bitte in den Psalmen vergleichen und kreativ gestalten ...</p>
Klasse 3/4	Sachkunde	<p>3.2.1.2 Arbeit und Konsum Die Schülerinnen und Schüler reflektieren eigene Medienerfahrungen und die anderer in Bezug auf Gebrauch, Konsum und Wirkung. Zunehmend wird dabei eine kritische Reflexion angebahnt. (...) Sie werden sich ihrer individuellen Fähigkeiten bewusst und entwickeln Perspektiven für die Zukunft. Die Schülerinnen und Schüler können eigene Medienerfahrungen und die anderer sowie Medienangebote des Alltags beschreiben, vergleichen und reflektieren (zum Beispiel im Hinblick auf Erlebenszustände, eigene Wünsche, Zeiteinteilung) und Chancen (Verfügbarkeit von Informationen, Erleichterung der Kommunikation, Zeitersparnis, Unterhaltungswert) und Risiken (Urheberrecht, Datenschutz, Persönlichkeitsschutz, Mobbing, Suchtgefahr) digitaler Medien erkennen und beachten.</p> <p>3.2.1.3 Kultur und Vielfalt Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Vielfalt und Unterschiedlichkeit von Räumen und Lebenswelten wahr (zum Beispiel hinsichtlich Wohnsituation, Essen, Schule, Freizeit, Sprache, klimatische Bedingungen, soziale Beziehungen, wirtschaftliche Voraussetzungen). Sie stellen Vergleiche an und setzen ihre eigene Lebenswelt damit in Beziehung. Die Schülerinnen und Schüler können gesellschaftliche Vielfalt tolerieren und daraus Konsequenzen für ihr eigenes Leben ableiten. Die Schülerinnen und Schüler können Lebenswelten von Kindern in Deutschland und in anderen Regionen der Erde geographisch verorten, beschreiben und mit dem eigenen Leben vergleichen und Unterschiede und Gemeinsamkeiten innerhalb und zwischen verschiedenen Kulturen erkennen und respektieren (im Hinblick auf Lebensstile, Bräuche, Wertorientierungen).</p>

1. Aktivitäten vor dem Kinobesuch

- Austausch über Erwartungen und Vorerfahrungen der SuS
- Information über das Kino, die Stuttgarter Kinderfilmtage und den Filmwettbewerb
- Information über Äthiopien und das Thema Landraub

2. Aktivitäten nach dem Kinobesuch

- Befragung zum Filmerleben
- Fragen zur Handlung und zur Problemstellung

3: Aufgaben zum Film *Anbessa*

- Arbeitsblatt

1. Aktivitäten vor dem Kinobesuch

Die Kinder erhalten Informationen über das Kino und die Stuttgarter Kinderfilmtage (siehe Kasten) und vor allem über den Film, in den sie gehen (Titel, Genre, Spielfilm im O-Ton).

Dreh- und Angelpunkt ist, dass die Kinder verstehen, warum Asalif und seine Mutter in einer bedrohten Lage sind, weil sie ihr Land verloren haben. Wichtig ist auch, sie vorzubereiten, dass sie einen dokumentarisch getönten Film sehen und dass darin auch viele Szenen vorkommen, in denen Asalif nur träumt oder sich Dinge in seiner Fantasie vorstellt. Die Verwandlung in einen Löwen kann als Anregung dienen, dass die SuS sich ein Fanatasiewesen wählen und dann anschließend zeichnen oder basteln.

Die Kinder äußern in der Klasse ihre persönlichen Erwartungen an den anstehenden Besuch bei den Stuttgarter Kinderfilmtagen und erzählen anhand von untenstehenden Fragen von ihren Filmerfahrungen:

- Welche Filme mögt ihr gerne und warum?
- Wart ihr schon einmal im Kino oder auf den Stuttgarter Kinderfilmtagen?
- Was erwartet ihr euch von dem Kinobesuch?
- Wie ist ein Film, der euch gefällt?
- Darf ein Film auch traurige Geschehnisse zeigen?

Dann werden gemeinsam zwei Szenenbilder aus dem Film *Anbessa* betrachtet (M1) und anschließend Eindrücke dazu gesammelt:

- Welche Person könnt ihr erkennen? Was macht sie? Wie schaut sie?
- Wo könnte der Film spielen? Was könnte im Film passieren?

Informationen über das Kino Metropol und die Stuttgarter Kinderfilmtage

Im **Kino Metropol** war früher der Stuttgarter Hauptbahnhof, der eine prächtige Fassade mit Bögen und Säulen hatte. Weil er zu klein geworden ist, verlegte man den Bahnhof zurück und baute den heutigen Bonatz-Bau.

Die **Stuttgarter Kinderfilmtage** gibt es seit 1986. Sie zeigen Filme aus aller Welt. Die Kinderfilmtage 2019 widmen sich dem Thema Klima, das gerade überall diskutiert wird.

Im **Filmwettbewerb** wählt eine Jury aus Kindern den besten Film aus und verleiht den Charly. Im Wettbewerb werden neue, internationale Kinderfilme gezeigt, die noch nicht in Stuttgart zu sehen waren. Es sind also Stuttgarter Premieren. Darum sind viele Filme nicht synchronisiert und werden „eingesprochen“. Eine im Vorführsaal sitzende Sprecherin spricht per Mikrofon in Deutsch die übersetzten Filmdialoge quasi unauffällig ein.

Das **Programm** macht Kindern ungewöhnliche Filme zugänglich. Wir wollen Kindern die Vielfalt des Kinderfilms zeigen. Mit Filmgesprächen, eingeladenen Darstellern und Spielaktion ermöglichen wir den jungen Besuchern, sich mit dem Medium Film vertraut zu machen und sich mit den Inhalten zu beschäftigen. Gerade die besondere Qualität des Programms kann durch eine entsprechende Vorbereitung und ein Filmgespräch deutlich werden. Ein Filmgespräch erleichtert auch die Verarbeitung der gesehenen Inhalte.

1. Aktivitäten vor dem Kinobesuch

Informationen über Äthiopien

Aufgabe 1

Anbessa spielt in der Stadt Addis Abeba in Äthiopien in Afrika. Informiere dich über dieses Land.

Empfohlen werden dazu die folgenden Webseiten:
Kinderweltreise www.kinderweltreise.de/kontinente/afrika/aethiopien/daten-fakten/
Robinson im Netz <https://robinson-im-netz.de/aethiopien-laenderinfo/>

Weitere Quellen kannst du über die Suchmaschine www.blindekuh.de finden.

Aufgabe 2

Suche das Land auf einer Weltkarte. Fülle danach den folgenden Steckbrief aus:

Flagge	
Sprachen	
Hauptstadt	
Währung	
Schulen	
Arbeit	
Religionen	
Natur	

Achtet während der Sichtung von ANBESSA darauf, wann etwas über dieses Thema erzählt wird. Ergänzt euren Steckbrief danach um Informationen aus dem Film.

Aufgabe 3

Informiert euch zudem auch über Landraub oder Landgrabbing.

2. Aktivitäten nach dem Kinobesuch

Befragung zum Filmerleben

Den Kindern werden die Adjektive einzeln vorgelesen mit der Aufgabe, zu sagen, ob das zu ihrem Filmerlebnis passt.

Frage: Wie hat der Film auf Dich gewirkt? Steh kurz auf (oder hebe die Hand), wenn das folgende Wort auf dich zutrifft.

- langweilig
- schön
- Angst machend
- lustig
- ärgerlich
- habe ich nicht verstanden
- traurig
- gruselig
- spannend
- märchenhaft

Die vier Worte, die am meisten Anklang gefunden haben, werden an die Tafel geschrieben.

Fragen zur Handlung und zur Problemstellung

- Wo spielt der Film?
Antwort: In Äthiopien, in einer großen Vorstadtsiedlung von Addis Abeba.
- Wie heißt der Junge, um den es im Film geht? Wie heißt sein Spitzname?
Antwort: Der Junge heißt Asalif, seine Mutter nennt ihn in der Kurzform ‚Abi‘.
- Wie alt mag er sein?
Antwort: Asalif ist ungefähr 12 Jahre alt.
- Was kann er besonders gut?
Antwort: Er kann sehr gut Elektrogeräte reparieren.
- Warum streiten sich Asalif und sein Freund Kuba?
Antwort: Kuba wirft seinem Freund Feigheit vor und beschimpft ihn. Dabei beleidigt er Asalifs Mutter.
- Was macht Asalif den ganzen Tag? Warum geht er nicht zur Schule?
- Wie lebt er? Beschreibe seine Hütte.
Antwort: Asalif lebt in einer fensterlosen Lehmhütte, ohne Strom und fließend Wasser. Damit er und seine Mutter etwas sehen können, hat Asalif eine Lampe gebaut. Sie schlafen auf dem Boden und besitzen wenig. Eine gefangene Taube bringt ein wenig Abwechslung
- Warum leben er in so ärmlichen Verhältnissen?
Antwort: Damit die vielen neuen Häuser, die im Film oft zu sehen sind, gebaut werden könnten, mussten die Bauern das Land verlassen. Sie sind deswegen arm geworden, weil das neue Land nicht so gut war wie das alte. Asalifs Vater hat deswegen seine Familie verlassen.
- Was arbeitet die Mutter?
Antwort: Sie macht Körbe.
- Wovor haben Asalif und seine Mutter Angst?
Antwort: Er muss sich vor Kinderbanden der Siedlung in Acht nehmen. Am meisten fürchtet er aber Hyänen. Genau wie seine Mutter. Die Mutter hat aber am meisten Angst, dass sie wieder das Land verlassen müssen.
- Warum „verwandelt“ sich Asalif in einen Löwen?
Antwort: Für Asalif sind Löwen die stärksten Tiere und sie können Hyänen vertreiben. Darum hängt er sich eine Löwenmähne um und knurrt wie ein Löwe.
- Was ist anders an dem Film, die ihr sonst so kennt?

3. Aufgaben zum Film *Anbessa*

Steckbrief Asalif

Schaue Dir das Bild rechts genau an und erinnere Dich, was Du im Film gesehen hast.

Asalif ist:

----- Jahre

Er lebt in -----

Meistens trägt er -----

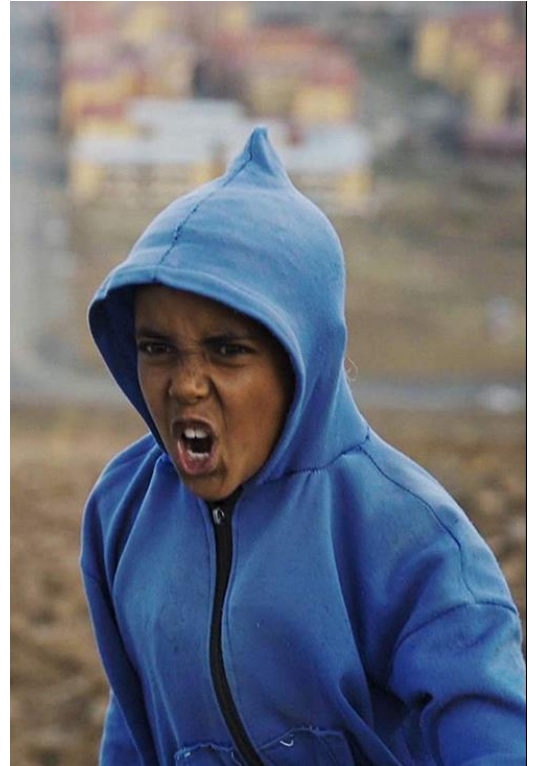
Er hat am meisten Angst vor:

Was kann er besonders gut?

Hat er Freunde?

Würdest Du sein Leben mit Deinem tauschen? Was meinst Du?

Wenn du ihm ein Lob sagen würdest, was wäre dies:



3. Aufgaben zum Film *Anbessa*

Welches Tier möchtest Du sein?

Asalif verwandelt sich im Film in einen Löwen und stellt sich vor, dass er dabei so stark ist, dass er Hyänen vertreiben kann. Überlege, was Du für ein Tier sein möchtest und was das Tier besonders gut kann.

Zeichne das Tier, das Du gerne sein möchtest.

Was kann das Tier besonders gut?

Ich möchte dieses Tier sein, weil

M1: Szenenbilder aus Anbessa

