

Ponyhof

Kurzspielfilm, 10 Min., Niederlande 2013

Regie: Joost Reijmers

Die 8-jährige Emma liebt das Computerspiel "Pony Place" und verbringt Stunden damit, ihre virtuellen Pferde zu versorgen. Als sie mit ihren Eltern in den Urlaub fährt, sprechen diese ein klares Computerspiel-Verbot aus. Schweren Herzens gibt Emma das Tablet ab und bittet ihre Oma darum, sich um die virtuelle Pony-Farm zu kümmern. Natürlich möchte diese ihrer Enkelin den Gefallen tun und willigt ein.

Allerdings gestaltet sich die Aufgabe schwieriger und auch sehr viel zeitaufwändiger als erwartet, denn die Pferde machen nicht nur eine Menge Dreck, sondern können auch krank werden...



Einstieg: Wer von Ihnen hat schon mal digitale Spiele auf dem Tablet gespielt?

Kurze Einführung in den Film

Filmbetrachtung

Filmgespräch

Spontane Äußerungen – welche Gefühle hinterlässt der Film bei Ihnen?

Gruppenarbeit

Gruppe 1: Großeltern-Enkel - Beziehungen

- Wie erleben Sie die Beziehung zwischen der Enkelin und den Großeltern im Film?
- Wie würden Sie Ihre Beziehung zu Ihren Enkelkindern beschreiben?
- Was tun Sie für Ihre Enkel- was tun diese für Sie?
- Wie gehen die Großeltern/das Kind mit dem Verlust und Tod der Pferde um?
- Welche Unterschiede erleben Sie in den Einstellungen und Werten zwischen Ihren Enkeln und Ihnen?
- Vergleichen Sie die Kinderspiele von früher und heute. Welche Chancen und Gefahren sehen Sie?

Gruppe 2: Digitale Medien

- Wie verändert sich durch das Spiel das Leben der Großmutter/des Großvaters?
- Welche Herausforderungen stellt das Spiel an die Spieler? Was können Sie dadurch lernen?
- Welche Chancen und Gefahren sehen Sie in den digitalen Medien?
- Wie können digitale Medien genutzt werden, um Menschen unterschiedlicher Generationen in Kontakt und Beziehung zu bringen?

Plenum: Vorstellen der Ergebnisse