

## BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. 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.

## Pippi Langstrumpf

Schweden/ Bundesrepublik Deutschland  
1968

Regie: Olle Hellbom

Buch: Astrid Lindgren, nach ihren Romanen  
über „Pippi Langstrumpf“

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 6 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 780

Spielfilm, 100 Min., Farbe, dtF



### Inhalt

In einer kleinen, idyllischen Stadt in Schweden steht ein in kuriosen Farben angestrichenes Haus. Angeblich gehört es einem Kapitän, der immer auf Reisen ist. Die leerstehende „Villa Kunterbunt“ wird eines Tages von einem rothaarigen, sommersprossigen Mädchen mit dem Namen Pippi Langstrumpf, einem schwarzweiß gepunkteten Pferd und dem kleinen Äffchen, genannt „Herr Nilsson“, in Besitz genommen. Schnell schließen die Nachbarkinder Annika und Tommy mit dem 9-jährigen Mädchen Freundschaft. Sie bewundern die außergewöhnliche Pippi. Wer möchte nicht einmal so ganz ohne Eltern und Schule nur das machen, wozu man Lust hat? Pippi hat nicht nur einen Koffer voller Goldmünzen, sie besitzt ungeheure Kräfte und kann vor allem phantastische Geschichten erzählen. So beginnt für die drei Kinder ein wunderbares Leben in der „Villa Kunterbunt“, in das sich jedoch bald die „Ordnungskräfte“ einmischen: Fräulein Prüsselius vom Jugendamt will für Pippi eine „ordentliche“ Erziehung schaffen und sie in ein Heim schicken. Deshalb lässt sie das Treiben der Kinder von den Ortspolizisten Kling und Klang beobachten. Dieses Spiel macht Pippi nicht lange mit und führt die Erwachsenenwelt an der Nase herum. Viel Hartnäckigkeit beweisen dagegen die beiden Landstreicher Donner Karlsson und Blom, die es auf Pippis Geldkoffer abgesehen haben. Es gelingt ihnen schließlich den Koffer zu entwenden, doch haben sie Pippis Kraft und Intelligenz unterschätzt. Vom Fesselballon aus hoch in den Lüften holt sie sich das Geld zurück. Als Kapitän Langstrumpf eines Tages zurückkehrt, um seine Tochter mit auf eine seiner abenteuerlichen Reisen zu nehmen, ist sie eigentlich entschlossen ihren Vater zu begleiten.

Doch ihre Liebe zum freien und spannenden Leben in der „Villa Kunterbunt“ und die Freundschaft zu Tommy und Annika sind größer: Im letzten Moment springt Pippi wieder von Bord.

### Anmerkungen zum Film

Es gibt wohl kaum jemanden, der sie nicht kennt: Pippi Langstrumpf, mit vollem Namen eigentlich Pippilotta Viktualia Rollgardina Pfefferminz Ephraimstochter Langstrumpf. Die Geburt einer der wohl meistgeliebten Kinderfiguren war bereits 1941, als die kleine Tochter von Astrid Lindgren krank war und von ihrer Mutter eine Geschichte hören wollte. „Was willst du denn hören?“, fragte diese und die Tochter antwortete: „Die Geschichte von Pippi Langstrumpf!“ Astrid Lindgren erzählte ihr die Geschichte von dem mutigen Frechdachs. Und so lebte Pippi Langstrumpf schon lange in Lindgrens Phantasie, bis sie 1944 alles zu Papier brachte. Es folgten weitere 80 Bilder-, Kinder- und Jugendbücher, die in 70 Sprachen übersetzt wurden und für die Astrid Lindgren mit vielen Preisen ausgezeichnet wurde.

Die am 14. November 1907 im südschwedischen Småland geborene Autorin hatte nicht nur auf die skandinavische Kinderliteratur einen großen Einfluss. Sie distanzierte sich von dem restriktiven moralischen Ton, der

Anfang der fünfziger Jahre in den Kinderbüchern vorherrschte. Vielmehr schildert sie die kindliche Lebenswelt mit viel Einfühlungsvermögen aus der Perspektive des Kindes. Dabei spart sie schwierige Themen wie tragische Ereignisse, Gewalt, Schmerz und Tod keineswegs aus. Mit ihren schöpferisch-phantasievollen und dennoch sehr realitätsnahen Büchern ermutigt sie ihre kindlichen Leser sich in ihrer Lebenswelt stets selbstbewusst zu behaupten.

Zu den 40 Kinofilmen und 10 Fernsehserien, die bisher nach ihren Büchern entstanden, schrieb sie meistens auch das Drehbuch. Die „Ur-Pippi“ kam bereits 1949 schon einmal auf die Leinwand, damals mit einer 26-jährigen Schauspielerin. Viele Regisseure waren an ihren Filmen beteiligt. Am intensivsten und erfolgreichsten war die Zusammenarbeit mit Regisseur Olle Hellbom. Sie begann 1957 bei *Kalle Blomquist* und dauerte 25 Jahre. In dieser Zeit hat er 21 Bücher der Autorin verfilmt, so auch im Jahre 1968 *Pippi Langstrumpf*. Die Lindgren/Hellbom Filme waren fast immer außerordentliche Publikumserfolge. Nicht nur, dass es ihm gelang, mit Inger Nilsson eine überzeugende Darstellerin der „Pippi“ zu finden, die „revolutionäre“ Mädchenfigur traf auch den Zeitgeist. Manche Kritiker aber reagierten skeptisch bis ablehnend auf *Pippi Langstrumpf*. Ein Buch, in dem Eltern in Frage gestellt und brave Polizisten auf Häuserdächern festgesetzt werden und dessen Hauptfigur als Mädchen die Kräfte eines Comic-Superhelden entwickelt, schien denkbar ungeeignet als kindliche Lektüre. Dem Film wurde im Jahre 1969 in mehreren schwedischen Filmkritiken vorgeworfen, er verschleiße durch seine Verharmlosung der Realität und die karikierte, fast feindselige Darstellung der Erwachsenenwelt die Augen vor den tatsächlichen Bedürfnissen der Zeit.

Als „Pippi Langstrumpf“ auf dem Buchmarkt und später dann im Kino erschien, hatten es die Kinder in aller Welt dagegen sehr leicht, sich mit der Hauptfigur, die durch die Einnahme der „Krummeluspille“ ein Leben lang neun Jahre alt bleiben wird, zu identifizieren. Pippi lebt ein eigenständiges Leben und niemand schreibt ihr vor, was sie zu tun oder zu lassen hat. Ihre Welt ist wahrlich eine Kinderwelt: abenteuerlich, phantasievoll, unbegrenzt. Sie eröffnet ihrem Publikum einen Spielraum, der einlädt die eigene Phantasie und Abenteuerlust auszuleben. Eines Tages fällt Pippi beispielsweise voller Begeisterung das Wort „Spunk“ ein und sie stellt die ganze Stadt auf den Kopf um einen solchen Spunk auch zu finden. Entsprechend bunt und lebensfroh ist auch die Bildgestaltung des Films, gleich einer phantastischen Märchenwelt, in der dem Spiel der Kinder keine Grenzen gesetzt werden.

Auch wenn Pippi die Vorschriften der Erwachsenen hinterfragt und oftmals auf den Kopf stellt, heißt das nicht, dass es keine Regeln gibt. Als Annika ihre neue Freundin fragt, wer ihr denn sage, wann sie ins Bett gehen soll, antwortet Pippi forsch: „Das mache ich selbst! Erst

sage ich es ganz freundlich, dann sage ich es noch mal streng, und wenn ich dann immer noch nicht gehorchen will, dann gibt es Haue.“ Pippi hat ihr Leben im Griff: Sie kann kochen, putzen, ist handwerklich begabt und imponiert den beiden Freunden, die aus einer „normalen“ Familie kommen und oft sehr naiv und klein neben dem selbstbewussten Rabauken wirken. Zudem hat Pippi ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden. Sie hilft dem kleinen Jungen, der von seinen Spielgefährten geärgert und geschlagen wird – da kann es schon mal sein, dass einer ihrer Widersacher auf dem Baum landet. Sie hat ein rundum gutes Herz und Mitleid mit anderen. Den beiden Gaunern spendiert sie Goldstücke, da diese ihr Hunger und Armut vorheucheln; den Kindern aus dem Dorf kauft sie Spielsachen und Leckereien, die deren Eltern ihnen niemals spendieren würden. Außerdem kann Pippi wunderbare Geschichten erzählen und wer hört da nicht gerne zu ... Schnell sind die Kinder, insbesondere Annika und Tommy, in den Bann der Kapitänstochter gezogen. Neben ihrem behüteten Familienleben lassen sie sich immer wieder auf die Phantasiewelt Pippis ein, frei nach dem Motto: „... sich was Lustiges ausdenken, das lernen Kinder in der Schule nicht“ (Pippi Langstrumpf). Doch Pippi hat nicht nur Freunde.

Der eigentliche Konflikt des Films, das Aufeinandertreffen des aufmüpfigen Mädchens auf die Welt der Erwachsenen, wird auf slapstickartige Weise umgesetzt: Alle Vertreter der gesellschaftlichen Ordnung sind überzogene, karikierte Figuren, die in der Begegnung mit Pippi Langstrumpf immer die Verlierer sind. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist das Kaffeekränzchen bei Annikas und Tommys Mutter. Die geladenen Damen sind spießig und pikiert über das fleghafte Verhalten von Pippi. Während Annika und Tommy wohlgezogen stumm und starr in der Ecke sitzen bleiben, bricht Pippi sämtliche Regeln des guten Benimmens: Sie probiert die Sahne von der Torte, schlägt sich den Bauch mit Kuchen voll – denn, wenn es etwas Gutes gibt, soll man auch zugreifen – und lässt den geruhsamen Nachmittag in einem Chaos enden. In einem anschließenden Gespräch mit der Mutter im Himmel erklärt Pippi, dass sie nie eine feine Dame werden will, sondern lieber Kapitän auf hoher See. In völliger Freiheit aufgewachsen möchte sie diese nicht mehr missen. Ganz deutlich wird dies auch am Ende, als Pippi sich bereits an Bord ihres Vaters doch wieder für das Leben in der „Villa Kunterbunt“ und die Freunde Tommy und Annika entscheidet – und dies vor allem auch darf. Auffallend ist die innige Beziehung, die Pippi zu ihren Eltern hat, ihrem Seemannsvater und ihrer Mutter, die, wie sie glaubt, im Himmel lebt und über sie wacht. Es sind keine „Rabeneltern“, vor denen sie geflüchtet ist. Pippi hängt mehr an ihnen als vielleicht manch anderes Kind. Und dies sicherlich auch, weil sie sich von ihnen so akzeptiert fühlt, wie sie ist. Diejenigen, die diese Toleranz nicht aufbringen, werden von Autorin und Regisseur unglaublich und komisch gezeichnet: Fräulein Prüsselius, die Dame vom Jugendamt, eine verkrampte

Jungfer, die mit ihren pädagogischen Mitteln weit hinter dem liegt, was gut für Kinder ist, erblasst beim Anblick von Pippi. Karlsson und Blom sind lediglich harmlose Bilderbuchgauner, denen von Pippi schneller das Handwerk gelegt wird als von den beiden Polizisten, die sowieso den Glauben an diese Ordnungsinstanz verschwinden lassen.

Auch wenn die Tricktechnik, die Pippis phantastische Abenteuer auf die Leinwand zaubert, heute, nach dreißig Jahren, manchen vielleicht etwas altmodisch oder durchschaubar erscheint, so vermögen die Heldin und ihre Geschichten immer noch zu begeistern. *Pippi Langstrumpf* und die folgenden drei Pippi-Spielfilme gehören nach wie vor zu den bekanntesten und meistgespielten Kinderfilmproduktionen in der Welt und sind auch ein Beispiel für internationale Verständigung und Verbindung: ihren Namen und die Titelmelodie gibt es in 44 Sprachen.

## **Vor- und Nachbereitung von Filmveranstaltungen**

In kleinen Episoden erzählt *Pippi Langstrumpf* von den Erlebnissen Pippis und ihrer Freunde Tommy und Annika: von den Abenteuern des Alltags – ob die drei Freunde nun auf Spunk-Suche gehen, Modenschau in einem feinen Salon spielen oder der Hausputz zum Schrubbertanz wird – und von den nicht so alltäglichen Aufregungen mit Fräulein Prüsselius und den beiden Gaunern Karlsson und Blom.

In dem Konflikt, der entstehen mag, wenn überbordende Phantasie und ein kindlich-hinterfragender Blick auf die Welt der Erwachsenen trifft, ergreift der Film eindeutig Partei für seine jungen Hauptfiguren. Pippis unbefangene Art stellt einige ihrer Rituale als unsinnig bloß und bietet oftmals Anlass zum Lachen. Die starke und integre Heldin ist eine ideale Identifikationsfigur, die darin bestärkt, eigene Ansichten ernst zu nehmen, und die die Phantasie anregt und animiert auch mal ein paar „verrückte“ Sachen auszuprobieren. Der Film vermittelt eine farbenfrohe Leichtigkeit und Unbeschwertheit, der die Nachbereitung auf jeden Fall gerecht werden sollte. Eine Umsetzung in lustigen und phantasievollen Spielen bietet sich geradezu an. Vor allem für die jüngere Altersgruppe empfehlen sich primär spielpädagogische und gestalterische Methoden.

### *Stichpunkte zur Einstimmung:*

Pippi-Langstrumpf-Lied, Verkleiden, Wörter erfinden, Figuren-Cluster, besondere Eintrittskarte: ein Goldstück (aus Goldfolie selbst geprägt oder goldene Schokoladenmünzen) aus Pippis altem schwarzen Geldkoffer.

## **Wie in der „Villa Kunterbunt“**

### *Spiele*

Aus dem Film lassen sich viele Aktionen ableiten, die in einer Spielekette gebündelt werden können. Das Film-

erlebnis wird so im gemeinsamen Spiel aufgegriffen und alle zusammen entwickeln dabei sicherlich ebenso viel Phantasie wie Pippi Langstrumpf.

### *Lied singen*

Das Pippi-Lied kennen fast alle Kinder. Oder? Gemeinsam wird es als Einstimmung auf den Filmbesuch oder auf die folgenden Spiele gesungen.

### *Wörter erfinden*

„Spunk“ und „Kokatanablume“ sind nur zwei von Pippis Wortschöpfungen. Garantiert fallen den Kindern noch viel mehr ein – eine anregende Einstimmung oder auch Nachbereitung. Vielleicht haben die Kinder auch Lust Bilder zu malen, was ihre Wortkreationen denn darstellen ...

### *Wer ist es?*

Bei ihrem allerersten Besuch in der Villa Kunterbunt entdecken Tommy und Annika zunächst nur Pippis Füße auf dem Kopfkissen, der Rest liegt behaglich unter der Bettdecke. Denn, wer sagt denn, dass der Kopf auf dem Kopfkissen liegen muss? Angelehnt an diese Szene funktioniert dieses Spiel: Mit großen Tüchern (eventuell alten Laken) wird ein „Bett“ gebaut.

Paare werden gebildet, z.B. mit Hilfe des Zufallsspiels: Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter hält eine Anzahl von Bändern (ca. 30 cm) fest in einer Hand. Es müssen halb so viel Bänder wie Kinder sein. Die Enden hängen jeweils rechts und links aus der Faust. Jedes Kind ergreift nun ein Bandende, dann lässt die Spielleiterin/der Spielleiter die Bänder los, ganz automatisch bilden sich so Paare.

Die Paare einigen sich nun, wer der Schläfer und wer der Sucher ist. Sie schauen sich noch einmal ganz genau an. Während die Schläfer nun auf Pippis Art und Weise schlafen gehen (das wird ihnen zur Erinnerung nochmals leise ins Ohr geflüstert), dürfen die Suchenden nicht hinschauen. Erst wenn alle Schläfer nur noch mit den Füßen unter den Riesentüchern zu sehen sind, wird die Aufgabe bekannt gegeben: Die Sucher sollen ihre Partner nur anhand der hervorschauenden Füße finden. Dauer des Spiels: ca. 5-10 Min.

### *Verrückte Kostüme*

Pippi spaziert in einen Bekleidungsladen, probiert verschiedene Hüte auf, brüskiert die feinen Damen durch kluge Sprüche: „Wenn man so schön ist, darf man auch hochnäsig sein“ und legt eine flotte Sohle aufs Parkett. Wer hat Lust auf verrückte Verkleidungen? Mit Stoffen, alten Klamotten und Schminksachen (die vorbereitet sind oder die die Kinder von zu Hause mitgebracht haben) geht es ans Werk. Eine angemessene Präsentation zu Musik sollte dann natürlich nicht fehlen. Wer legt den hochnäsigsten Gang hin? Und wer schafft das noch mit zwei Schrubberbürsten unter den Füßen (Pippis Putzmethode)?

### *Nicht auf den Boden treten*

Dieses tolle Spiel hat Pippi höchstpersönlich erfunden. Verschiedene begehbare Gegenstände werden im Raum oder auf einer Spielfläche aufgebaut. Die Kinder versuchen nun durch den Raum zu kommen, indem sie sich auf den Hindernissen bewegen; der Boden darf nicht berührt werden.

Vielleicht fallen den Kinder Varianten ein? Z.B. kann man es analog zum „Stuhltanz“ spielen: Die Kinder tanzen auf dem Boden, bei Musikstopp oder auf ein Signal hin heißt es einen Gegenstand unter den Füßen erwischen, denn während jeder Tanzphase wird einer entfernt. Benötigt werden für dieses Spiel unterschiedliche begehbare Gegenstände, dabei auf Sicherheit achten.

### *Pyramide bauen*

Bei diesem verrückten Spiel muss man nicht akrobatisch veranlagt sein. Hauptsache ist, man arbeitet miteinander, ist rücksichtsvoll und vorsichtig. Ziel des Spiels ist es, als Gruppe etwa mit acht bis zehn Kindern eine möglichst hohe Menschenpyramide zu bilden. Die Schuhe werden ausgezogen, Brillen und scharfe Gegenstände entfernt. Drei Etagen reichen für den Anfang, die obere muss gut abgesichert werden. Ganz unten knien die kräftigsten Kinder auf allen vieren, die leichteren bauen sich darüber auf. Ob die Pyramide es schafft sich gemeinsam zu bewegen?

## **Pippi Langstrumpf**

### *Verkleiden*

Vielleicht haben die Kinder Lust verkleidet als Pippi Langstrumpf den Film zu erleben?

### *Lieblingsszenen malen*

Jedes Kind malt seine Lieblingsszene aus dem Film. Die Bilder werden vorgestellt. Gemeinsam können die Kinder auch ein großes Stück einer Tapetenrolle mit ihren Lieblingsszenen bemalen, das dann als "Wandfries" an den gemeinsamen Filmbesuch erinnert.

### *Figuren-Cluster*

Gemeinsam wird ein Figuren-Cluster (zur Methode s. Anhang) zu Pippi erstellt. Was zeichnet Pippi aus, welche Eigenschaften hat sie? Was finden die Kinder toll an ihr? Gibt es etwas, das ihnen nicht so gut gefällt? Alles, was den Kindern dazu einfällt, wird als Symbol in die Figur gemalt oder entsprechende Bilder aus Zeitschriften etc. werden aufgeklebt. Der Cluster wird dann gemeinsam besprochen. Dabei werden den Kindern sicherlich auch wieder viele Szenen aus dem Film einfallen. Vielleicht die Szene, in der Pippi dem kleinen Wille hilft, der von sechs Jungen verprügelt wird. Wäre ja auch einmal eine spannende Frage, was man in einer solchen Situation tun könnte, wenn Pippi nicht da ist ...

### *Geschichten erfinden*

Die Kinder sitzen im Kreis, in der Mitte steht ein alter Koffer mit vielen „Spunks“ darin (z.B. schöne Steine,

Murmeln, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt). Gemeinsam versetzen sie sich in Gedanken in die „Villa Kunterbunt“. Jedes Kind, das diese imaginäre Reise in Pippis Welt mitmachen möchte, nimmt sich einen „Spunk“ heraus. Das geschieht geheimnisvoll. Denn erst, wenn jeder und jede etwas in der Hand hält, wird das Rätsel gelüftet.

Einige Minuten haben nun alle Zeit, ihren „Spunk“ zu betrachten und ihn lieb zu gewinnen. Nun kann jeder oder jede eine kleine Geschichte erzählen, was passierte, als er oder sie einmal in der „Villa Kunterbunt“ bei Pippi zu Besuch war. Ziel ist, die Phantasie spielen zu lassen, zugleich werden die Kinder ihre eigenen Fragen, vielleicht auch Probleme, mit in die Geschichten einfließen lassen. Man darf aber auch Seemannsgarn spinnen und richtige Lügengeschichten erzählen. Am Ende kehren alle wieder zurück von ihrem imaginären Ausflug und werfen ihre „Spunks“ in den Koffer. Sie werden gut durchgemischt. Im „richtigen“ Leben angekommen versuchen die Jungen und Mädchen ihren „Spunk“ wieder zu finden, den sie als Erinnerung mit nach Hause nehmen können.

## **Anhang:**

### *Figuren-Cluster*

Ein Figuren-Cluster funktioniert im Prinzip genauso wie der Film-Cluster nur dass hier an Stelle des Filmtitels der Name der Figur als Kernbegriff in der Mitte steht. Film-Cluster: Bei dieser Assoziationsmethode wird in einem Schritt alles festgehalten, was die Kinder bewegt hat. Dazu nimmt sich jeder ein DIN A 4 Blatt, das im Querformat beschrieben wird. In die Mitte der Fläche kommt zuerst der Filmtitel, der umrandet wird. Drumherum schreiben die Kinder alles auf, was ihnen zu dem Film und zu ihrem Erleben während des Anschauens einfällt (also auch, ob der Film spannend, langweilig etc. war). Dabei sollen keine Sätze formuliert, sondern nur Begriffe gefunden werden. Die Methode eignet sich für Kinder ab etwa 8 Jahren. Wichtig ist, dass zwischen der Filmveranstaltung und der Auseinandersetzung nicht zu viel Zeit vergangen ist und dass der Film nicht vorher schon diskutiert wurde. Der Film-Cluster bildet das Filmereleben in seiner ganzen Breite ab. Er gibt Gelegenheit, den eigenen Gedanken und Empfindungen nochmals nachzuspüren. Schon das Finden der Begriffe, bedeutet einen wesentlichen Prozess der Verarbeitung.

---

Arbeitshilfe: Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg, Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des MPZ (8/2000)

