
MUMBO JUMBO

Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht

Autorin: Sarah Peil

Einleitung

Mit den filmpädagogischen Begleitmaterialien möchten wir Räume eröffnen, in denen über Filme gesprochen und mit ihnen gearbeitet werden kann. Kinder und Jugendliche sollen frei assoziieren, fragen und erzählen können, ohne gedankliche Barrieren. Sie erleben Filme, je jünger sie sind, erlebnisorientierter, emotionaler, körperlicher, selektiver und unmittelbarer als es Erwachsene tun. Die Erfahrungen, die beim Filmschauen gemacht werden, können sehr unterschiedlich sein. Deshalb sind die Aufgaben und Ziele des folgenden Materials als Anregung und Anreiz dafür gedacht, mit dem gesehenen Film weiterzuarbeiten.

Aufbau des Materials

1

Das Material ist aufgeteilt in vorbereitende Aufgaben, Aufgaben während der Filmsichtung und einen Teil zur Nachbearbeitung. Alle Materialien sind als Angebote und Denkanstöße zu verstehen, die einzelnen Aufgaben können Ihrem Unterricht entsprechend ausgewählt und bearbeitet werden. Da besonders offene Fragen von jeder Gruppe verschieden beantwortet werden können und sollen, haben wir davon abgesehen, Antwortmöglichkeiten vorzugeben. Die Aufgaben können in Kleingruppen, aber auch im Klassenverband bearbeitet werden. Bei MUMBO JUMBO finden sich folgende Aufgabenblöcke:

1. Aufgaben vor dem Film

I – Das Filmplakat untersuchen

II – Tiere als Filmfiguren

2. Aufgaben während der Filmsichtung

3. Aufgaben nach dem Film

I – Erinnern und erzählen

II – Wie hat sich der Film angefühlt?

III – Schaut genau hin: Die Kamera

IV – Jetzt seid ihr Kameralleute!

V – Groß und klein

VI – Was macht jemanden stark?

VII – Kreativ werden: Daumenkino

MUMBO JUMBO

Da Mumbo Jumbo blev kæmpestor. Dänemark 2025. 82 Min.

Regie: Karsten Kiilerich

Drehbuch: Karsten Kiilerich

Sprachfassung: Deutsche Sprachfassung

LUCAS-Filmfestival: Wettbewerb »Kids«, empfohlen ab 5 Jahren

Themenstichworte: Freundschaft, Mut, Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl, Zusammenhalt, Abenteuer, Anderssein, Wachsen, Groß und Klein, Hilfsbereitschaft, Vertrauen, Teamarbeit, Identität, Fantasie, Selbstfindung

Inhalt Mumbo Jumbo ist ein junges Nilpferd, das sich oft zu klein und nicht stark genug fühlt. Eines Tages geschieht etwas Unglaubliches: Durch einen Zauber wächst er plötzlich zu riesiger Größe heran. So groß, dass er nicht mal mehr in sein Haus passt. Um den Zauber rückgängig zu machen, macht sich Mumbo Jumbo gemeinsam mit seinen drei Freunden auf den Weg zu der geheimnisvollen Hexe Baba Yaga, die Mumbo Jumbo wieder klein zaubern soll.

Auf ihrer abenteuerlichen Reise begegnen sie zahlreichen Herausforderungen und lernen, dass Mut, Zusammenhalt und Freundschaft oft wichtiger sind als körperliche Größe. Dabei entdeckt Mumbo Jumbo nach und nach, dass wahre Größe von innen kommt.

2

Umsetzung MUMBO JUMBO ist eine Kinderbuchverfilmung des bekannten dänischen Autors Jakob Martin Strid („Die unglaubliche Geschichte von der Riesenbirne“). Der Film erzählt seine Geschichte mit farbenfrohen Bildern und einer lebendigen 3D-Animation. Unterschiedliche Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven lenken den Blick auf die Figuren und ihre Gefühle. Besonders die wechselnde Größe von Mumbo Jumbo wird durch die Bildgestaltung eindrucksvoll sichtbar: Mal erscheint er riesig und mächtig, mal klein und verletzlich. Kameraperspektiven von oben oder unten unterstützen diesen Eindruck und machen seine Entwicklung für das Publikum nachvollziehbar.

Auch Musik, Geräusche und die Gestaltung der Fantasiewelt tragen zur Atmosphäre des Films bei. Spannende, lustige und ruhige Momente wechseln sich ab und begleiten die Abenteuerreise der Figuren. Im Mittelpunkt stehen dabei Freundschaft, Mut und die Erkenntnis, dass wahre Größe nicht von der Körpergröße, sondern von den eigenen Stärken und dem Zusammenhalt mit anderen abhängt.

I – Das Filmplakat untersuchen

Filmplakate sollen Aufmerksamkeit wecken und neugierig auf einen Film machen. Sie geben erste Hinweise auf Figuren, Schauplätze und Stimmung, ohne die Geschichte vollständig zu verraten.

a) Die Gestaltung des Plakats

Betrachtet das Filmplakat von MUMBO JUMBO auf der nächsten Seite genau. Beschreibt zunächst, was ihr seht.

Orientiert euch dabei an folgenden Fragen:

- Welche Figuren sind auf dem Plakat zu sehen?
- Welche Farben fallen euch besonders auf?
- Welche Gegenstände oder Orte entdeckt ihr?
- Worauf fällt euer Blick zuerst? Warum?
- Welche Stimmung vermittelt das Plakat?
- Was macht das Plakat interessant oder auffällig?

b) Worum könnte es im Film gehen?

Überlegt nun gemeinsam, welche Geschichte das Plakat erzählen könnte.

Diskutiert folgende Fragen:

- Wer könnte die Hauptfigur sein?
- Welche Eigenschaften könnte sie haben?
- Welche Abenteuer oder Herausforderungen könnten auf sie warten?
- Welche Rolle könnten andere Figuren spielen?
- Was glaubt ihr: Worum geht es in [MUMBO JUMBO](#)?
- Welche Erwartungen habt ihr an den Film?

3

Nach der Filmsichtung: Vergleicht eure Vermutungen mit dem Film. Welche Ideen haben sich bestätigt? Was hat euch überrascht?



II – Tiere als Filmfiguren

In vielen Animationsfilmen übernehmen Tiere die Hauptrollen. Sie sprechen, denken und handeln wie Menschen und erleben Freundschaften, Abenteuer oder Konflikte.

Sammelt zunächst gemeinsam Animationsfilme, in denen Tiere die Hauptfiguren sind.

Diskutiert anschließend folgende Fragen:

- Welche Tiere kommen in den Filmen vor?
- Welche menschlichen Eigenschaften haben diese Tiere?
- Welche Gefühle oder Probleme erleben sie?
- Warum eignen sich Tiere als Hauptfiguren für Geschichten?
- Welche Vorteile hat es, eine Geschichte mit Tieren, anstatt mit Menschen zu erzählen?
- Gibt es Tiere, die häufig bestimmte Eigenschaften verkörpern? Denkt zum Beispiel an Füchse, Löwen oder Eulen.
- Welche Eigenschaften verbindet ihr mit einem Nilpferd?
- Passt ein Nilpferd für euch zu einer Abenteuergeschichte? Warum oder warum nicht?
- Welche Herausforderungen könnte ein Nilpferd als Hauptfigur erleben?
- Welche Erwartungen habt ihr nach dieser Überlegung an den Film MUMBO JUMBO?

Nach der Filmsichtung: Vergleicht eure Vermutungen mit dem Film. Welche Erwartungen haben sich bestätigt? Welche Eigenschaften von Mumbo Jumbo haben euch überrascht?

5

2. Aufgaben während der Filmsichtung

Während der Filmsichtung übernehmen die Klassenmitglieder unterschiedliche Beobachtungsaufträge. So richten sie ihre Aufmerksamkeit gezielt auf verschiedene Aspekte des Films und tragen ihre Beobachtungen anschließend zusammen.

Bildet drei Gruppen. Jede Gruppe erhält einen Beobachtungsauftrag. Achtet während des Films besonders auf euren Schwerpunkt und notiert euch stichwortartig eure Beobachtungen.

Gruppe 1: Mumbo Jumbos Reise

Welche Orte besucht Mumbo Jumbo?

Wem begegnet er auf seiner Reise?

6

Welche Station seiner Reise ist euch besonders in Erinnerung geblieben? Warum?

Gruppe 2: Herausforderungen

Welche Hindernisse muss Mumbo Jumbo überwinden?

Wer oder was hilft ihm dabei?

Wie verändert sich Mumbo Jumbo im Laufe seiner Reise?

Gruppe 3: Bildgestaltung

Welche Farben und Formen fallen euch besonders auf?

7

Welche Hintergründe oder Landschaften gefallen euch besonders?

Achtet darauf, wie Figuren und Umgebung gestaltet sind.

Nach der Filmsichtung: Stellt eure Beobachtungen in der Klasse vor. Gemeinsam entsteht so ein Überblick über Mumbo Jumbos Reise und die Gestaltung des Films.

3. Aufgaben nach dem Film

I – Erinnern und erzählen

Besprechen Sie den Film gemeinsam im Klassenverband. Die Fragen dienen als Einstieg in die anschließenden Aufgaben.

Fragen

- Warum wird Mumbo Jumbo plötzlich riesengroß?
- Warum macht er sich auf die Reise?
- Wer begleitet ihn auf seiner Reise?
- Wen treffen sie unterwegs?
- Welche Schwierigkeiten müssen sie gemeinsam meistern?
- Wie endet die Geschichte?

II – Wie hat sich der Film angefühlt?

Markieren Sie vier Bereiche im Klassenraum: lustig, spannend, schön und traurig. Die Kinder stellen sich zu der Stimmung, die sie beim Film besonders erlebt haben.

Wo stellst du dich hin? Erzähle anschließend:

- Warum hast du diese Ecke gewählt?
- Welche Szene hast du dabei im Kopf?

III – Figuren und Hintergründe

8

Die Welt von MUMBO JUMBO steckt voller kleiner und großer Entdeckungen. Die detailreichen Hintergründe laden dazu ein, genau hinzusehen, während die Figuren durch ihre einfachen Formen, ihre Mimik und ihre Bewegungen leicht zu erkennen sind.

a) Werdet zu Bilddetektivinnen und Bilddetektiven!

Bildet Kleingruppen und schaut euch die folgenden Standbilder ganz genau an. In den Hintergründen gibt es viele kleine Details zu entdecken.

Findet in jedem Standbild mindestens drei Dinge, die man beim ersten Hinsehen leicht übersieht.

Das können zum Beispiel sein:

- Tiere
- Pflanzen
- Gegenstände
- Muster oder Verzierungen
- lustige oder ungewöhnliche Einzelheiten

Vergleicht anschließend eure Entdeckungen mit einer anderen Gruppe.

Besprecht danach:

- Welche Details habt ihr entdeckt?
- Welche sind euch erst beim zweiten Hinsehen aufgefallen?
- Welches Detail gefällt euch besonders? Warum?
- Was verraten die Hintergründe über die Welt des Films?



b) Figuren und Hintergründe im Zusammenspiel

Betrachtet nun dieselben Standbilder noch einmal.

Untersucht die Figuren:

- Wie sehen die Figuren aus?
- An welches Material erinnern euch die Figuren?
- Wodurch unterscheiden sie sich voneinander?
- Welche Gefühle erkennt ihr an ihrer Mimik oder Körperhaltung?

Schaut euch anschließend das ganze Bild an:

- Worauf fällt euer Blick zuerst – auf die Figuren oder auf den Hintergrund? Warum?
- Wie passen Figuren und Umgebung zusammen?
- Welche Stimmung entsteht durch das Zusammenspiel von Figuren, Farben und Hintergründen?
- Warum könnte es wichtig sein, dass sowohl die Figuren als auch die Hintergründe so gestaltet wurden?

IV – Kameraperspektive: Groß & Klein

Betrachten Sie gemeinsam die Standbilder aus dem Film und sprechen Sie darüber, wie die Kamera eingesetzt wird.

Besprechen Sie mit den Kindern, dass die **Kameraperspektive** beeinflussen kann, wie groß oder klein eine Figur wirkt. Wird Mumbo Jumbo von unten gefilmt, erscheint er oft besonders groß und stark. Wird er von oben gezeigt, wirkt er eher klein oder unsicher. So unterstützt die Kamera die Geschichte und die Gefühle der Figuren.

10

Wann sieht Mumbo Jumbo besonders groß aus?

Wann wirkt er klein oder unsicher?

Wie hilft die Kamera dabei?

Schaut die Kamera von oben oder von unten?



V – Jetzt seid ihr Kameralleute!

Die Kinder arbeiten zu zweit und fotografieren sich gegenseitig mit einem Tablet oder Smartphone. Dabei probieren sie verschiedene Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven aus.

Fotografiert euch gegenseitig.

Probiert aus:

- eine Aufnahme ganz nah,
- eine Aufnahme von weiter weg,
- ein Foto von oben,
- ein Foto von unten.

Schaut euch eure Bilder gemeinsam an.

- Wie verändert sich ein Bild, wenn ihr ganz nah an einer Person seid?
- Wie verändert sich ein Bild, wenn ihr weiter weg fotografiert?
- Wie wirkt eine Person, wenn ihr sie von unten fotografiert?
- Wie wirkt eine Person, wenn ihr sie von oben fotografiert?
- Auf welchem Foto wirkt die Person besonders groß? Auf welchem besonders klein?
- Welches Bild findet ihr am spannendsten? Warum?

VI – Standbild - Groß und klein

Die Kinder setzen sich mit dem Thema des Films auseinander. Mithilfe von Standbildern überlegen sie, wie sich Mumbo Jumbo im Laufe der Geschichte verändert.

Stellt gemeinsam zwei Standbilder dar, indem ihr wie folgt posiert und euch gegenseitig fotografiert.

Standbild 1

Mumbo Jumbo fühlt sich klein und unsicher.

Standbild 2

Mumbo Jumbo ist mutig und selbstbewusst.

Schaut euch die Standbilder an.

- Woran erkennt man den Unterschied?
- Wie verändert sich Mumbo Jumbo im Film?

VII – Was macht jemanden stark?

Die Kinder sprechen zunächst zu zweit und tauschen ihre Gedanken anschließend im Klassenverband aus.

Sprecht zu zweit.

12

Warum fühlt sich Mumbo Jumbo am Anfang klein?

Wer hilft ihm auf seiner Reise?

Was macht Mumbo Jumbo am Ende stark?

Was macht einen Menschen oder ein Tier wirklich groß?

VIII – Kreativ werden: Daumenkino

Ein Daumenkino besteht aus vielen Bildern, die sich immer nur ein kleines bisschen unterscheiden. Blättert man die Seiten schnell mit dem Daumen durch, entsteht der Eindruck einer Bewegung – wie bei einem Film.

Die Kinder können ihr Daumenkino auf kleinen Papierkarten oder einem Block (ca. 15–20 Blätter) gestalten. Die Blätter werden anschließend mit einer Klammer, einem Tacker oder einer Foldback-Klammer an einer Seite befestigt.

Eine einfache Bastelanleitung finden Sie hier:

[DFF – Basteltipp: Das Daumenkino](#)

13

Überlege dir eine kleine Bewegung von Mumbo Jumbo

Zum Beispiel:

- Mumbo Jumbo wächst.
- Mumbo Jumbo winkt.
- Mumbo Jumbo springt.
- Mumbo Jumbo läuft.

So geht's:

1. Zeichne auf das erste Blatt dein Anfangsbild. (z.B. Mumbo Jumbo ganz klein)
2. Zeichne auf jedes weitere Blatt fast dasselbe Bild, verändere immer nur eine Kleinigkeit. (z.B. Mumbo Jumbo ein kleines bisschen größer)
3. Lege alle Bilder in der richtigen Reihenfolge übereinander.
4. Befestige die Blätter an einer Seite mit einer Klammer oder einem Tacker.
5. Halte das Daumenkino fest und blättere die Seiten mit dem Daumen schnell durch.

Was passiert? Deine Zeichnungen werden zu einem Film!