



DUX-FILM-PROGRAMM 72

für DUX-KINO 68

Es stehen folgende 3 Filmserien zur Verfügung:

1. Rote Serie:

Schwarzweiß-Filme in roter Filmdose

Spieldauer ca. 1½ Minuten,
Film-Nummern 1 bis 22

2. Grüne Serie:

Schwarzweiß-Filme in grüner Filmdose

Spieldauer ca. 3 Minuten,
Film-Nummern 51 bis 61

3. Blaue Serie:

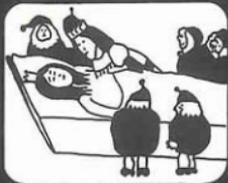
Farbfilm in blauer Filmdose

Spieldauer ca. 2½ Minuten,
Film-Nummern 75 bis 84



MARKES
PORTA

ER. 1. 72 M



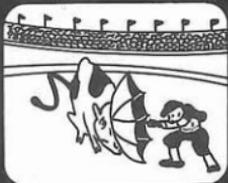
Nr. 1 Schneewittchen

Ein altes Märchen wird lebendig. Da ist Schneewittchen, tausendmal schöner als die böse eitle Königin, und da sind die lebenswerten Zwerge, die Schneewittchen gastfreundlich aufnehmen. Und schließlich kommt der schöne Prinz und erweckt Schneewittchen mit einem Kuß aus seinem Todesschlaf.



Nr. 2 Struwwelpeter (nach Dr. Heinrich Hoffmann)

Die Figuren des bekannten Kinderbuches werden lebendig: der garstige Struwwelpeter; der bitterböse Friedrich; Paulinchen mit den Zündhölzern; Ludwig, Kasper und Wilhelm mit dem kohlpechrabenschwarzen Mohr; der wilde Jägersmann; Konrad, der Daumenlutscher; Hans Guck-in-die-Luft und der fliegende Robert.



Nr. 3 Emil, der Torero

Ein sehr lustiger Film von Emil, dem Mutigen, in der Stierkampfarena. Der wilde Stier will Emil auf die Hörner nehmen, doch dieser pfiffig und trickreich, läßt den Stier mit flinker Beinarbeit immer wieder leerlaufen, bis des Stier's Wut verrauch ist und er japsend in Großaufnahme erscheint.



Nr. 6 FOXY, das schlaue Fuchlein

FOXY wird von einer wilden Meute gejagt. Er scheint rettungslos verloren, doch hakenschlagend und mit allen Listen, deren ein schlaues Fuchlein fähig ist, schüttelt er die Verfolger ab. Immer wieder narrt er sie, mit der Pfeffertüte, mit der Vogel-scheuche, mit dem Katapult usw. und erreicht schließlich als erster das Ziel.



Nr. 8/ Max und Moritz, erster und zweiter Streich

Max und Moritz, die beiden bösen Buben aus Wilhelm Busch's bekanntem Kinderbuch, werden lebendig. Wie sie Witwe Bolte's Hühner, drei, mit dem stolzen Hahn dabei, listig ködern und wie sie dann durch den Schornstein, schwuppdwupp, die Hühnchen aus der Brutzelpfanne stellen, zeigt dieser Film in enger Anlehnung an das Original.



Nr. 10 HIPPY, der Wildfang

HIPPY, die freche kleine Ziege, nascht den leckeren Kohl aus dem Garten, sehr zum Ärger der Bäuerin. Es kommt zu einer wilden Hetzjagd durch das ganze Haus, wobei in vielen lustigen Gags ein gelungenes Porträt der launenhaften Ziege HIPPY entsteht. Ein ganz reizender Zeichentrickfilm.



Nr. 12 Max und Moritz, dritter Streich

Und nun folgt der dritte Streich der beiden bösen Buben. Diesmal ist der fleißige Schneider Böck ihr Opfer; sie sägen ritzeratze – voller Tücke in die Brücke eine Lücke. Kracks, die Brücke bricht in Stücke und beide Gänse in der Hand, flattert Meister Böck auf trocken Land. Und die wackere Meisterin vertreibt ihm mit zischendem Bügeleisen das Magendrücken.



Nr. 13 Max und Moritz, vierter Streich

Der brave Lehrer Lämpel, der Max und Moritz mit Schreiben und Lesen das Leben schwer macht, ist das Opfer ihres vierten Streiches. Während er mit Gefühle saß vor seinem Orgelspiele, wird geschwinde – stopf, stopf, stopf, Pulver in den Pfeifenkopf praktiziert. Rums, da geht die Pfeife los und Lehrer Lämpel's letzter Schopf ist verbrannt bis auf den Kopf.



Nr. 14 PITT, der Lausbub, als Anstreicher

Nichts als dumme Streiche hat er im Sinn. Heute spielt er Anstreicher. Alles streicht er an. Fenster, Zäune, Bäume und sogar den Mops BULLY. Schon hat er einen neuen Einfall. Er hängt den Farbkübel an einen Pfahl und bindet einen Knochen daran. Gierig schnappt BULLY nach dem Knochen und der Farbkübel leert sich über ihm. Seine Rache ist fürchterlich.



Nr. 15 PITT, der Lausbub, als Zimmermann

PITT hat sich an den Arbeitsplatz des Zimmermanns geschlichen. Er hobelt an einer langen Bohle herum, die dort aufgebockt steht. In einem Astloch der Bohle wohnt ein Specht, der PITT empört zurechtweist. Dieser, voll Bosheit, schiebt die Bohle durch das Sägegatter. Doch das läßt sich kein Specht gefallen und PITT bezieht eine schmerzliche Lehre.



Nr. 16 PITT, der Lausbub, als Straßenkehrer

PITT, der Lausbub, hat den Karren des Straßenkehrers entführt, und er übt sich im Straßenfegen. Den Kehricht kippt er in das Astloch eines hohlen Baumes, ohne sich um den wütenden Protest des Mäusleins zu kümmern, welches dort haust. Doch PITT wird hart bestraft. Es tut weh, wenn die Nase in den Deckel des Mülleimers eingeklemmt wird.



Nr. 17 PITT, der Lausbub, und die Turmuhr

Diesmal hat es ihm die Turmuhr angetan. Neugierig betrachtet er das surrende Räderwerk, und als seine vorwitzige Nase einen Stups abbekommt, geht er mit einem Hammer auf die Uhr los. Da aber wird die Uhr böse; sie knufft und pufft ihn hin und her und schließlich landet er unsanft auf seinem Allerwertesten. Beleidigt zieht er sich zurück.



Nr. 18 PUCK und die fliegende Untertasse

Eine reizende Trickfilm-Serie von einem vorwitzigen Raben, der allerhand erlebt. Hier rollert er im Astronautenlook bei Rot über die Kreuzung und verursacht einen Kettenunfall. Große Aufregung, als er schließlich in einer Auto-Radkappe wie mit einer fliegenden Untertasse landet. Polizei holt Militär herbei und man nimmt den vermeintlichen Gast gefangen.



Nr. 19 PUCK, der Astronaut (Der Eignungstest)

PUCK ist unter die „Eierköpfe“ geraten. Einer der Wissenschaftler will ihn testen. Mühelos schiebt PUCK den viereckigen Klotz durch ein rundes Loch. Doch als das „Hämmerchen“ kommt, wird er böse und dreht den Spieß um. Der DOC hat allerhand zu erleiden und als schließlich die Zigarre explodiert, jagt er Puck empört davon.



Nr. 20 PUCK, der Astronaut (Flug zum Mars)

PUCK sitzt im Kommandostand der Weltraumrakete. Neugierig fingert er an den Instrumenten herum. Der Countdown erfolgt und die Rakete erhebt sich, wobei PUCK den Zustand der Schwerelosigkeit erlebt. Schließlich, nach einer halbweichen Landung auf dem Mars, findet er sich inmitten der aufgeregt schnatternden Marsbewohner.



Nr. 21 PUCK in Wildwest (Der Taschenräuber)

PUCK hat es nach Wildwest verschlagen. Der böse JIM hat die Geldtasche geraubt und PUCK will sie ihm abjagen. Daraus entwickelt sich eine Hetzjagd, so richtig im Western-Stil, wobei sich PUCK zwischen durch in eine Western-Lady verwandelt. Pfiffigkeit und rohe Kraft liefern sich einen harten Kampf, doch schließlich jagt PUCK den Gangster in die Arme des Sheriffs.



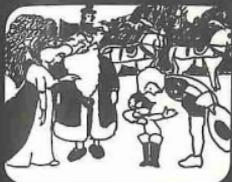
Nr. 22 PUCK in Wildwest (Der böse JIM)

Der böse JIM ist aus dem Gefängnis entwichen. Er will Rache nehmen an PUCK, doch seine Wut macht ihn blind, und er fällt immer wieder auf PUCK's Listen herein. Die Bombe, die er PUCK zgedacht hat, landet wieder bei ihm. Irre vor Angst will er sie weit weg in die Wüste bringen. Man sieht nur noch einen Rauchpilz fern am Horizont.



Nr. 51 Klein Däumeling

Eine sehr stimmungsvolle Gestaltung dieses alten Märchens. Beim Schein der aufgehenden Sonne entfaltet sich die Seerose im Schloßteich. In ihrem Kelch sitzt Klein Däumeling. Die Schwalbe bringt ihn zu den Tieren des Waldes. Er gerät in die Behausung des Wolfes. Sein guter Stern baut ihm seinen silbernen Steg in die Freiheit. Beglückt schließt ihn die Königstochter in die Arme.



Nr. 52 Der gestiefelte Kater

Ein neuer Film über dieses alte Märchen mit reizenden Einfällen und mit einer gelungenen Charakterstudie des gestiefelten Katers. Pfiffig, wie er den Hasen fängt und wie er den Fisch mit seinem Schwanz angelt; wie er den bösen Zauberer überlistet und wie er schließlich seinen Herrn, den armen Müllersohn, mit der schönen Prinzessin zusammenführt.



Nr. 54 Aladin's Wunderlampe

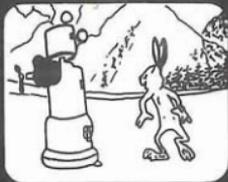
Dieser bezaubernde Trickfilm entführt uns in den Orient und zeigt uns die aufregenden Erlebnisse des abenteuerlustigen Aladin. Bei den Zauberszenen mit dem fliegenden Teppich und dem Riesen, der der Wunderlampe entsteigt, entfaltet der Zeichentrickfilm alle seine Möglichkeiten. Natürlich bekommt Aladin am Schluß das schöne Töchterchen des gütigen Kalifen zur Frau.



Nr. 55 FIPS, der Kater, und das Mäuselein

Ein ganz bezaubernder Trickfilm mit einer gelungenen Charakterstudie des Katers FIPS, der ein Mäuselein gefangen hat und mit demselben Zauberkünste vorführt. Doch das Mäuselein liebt diese Späße gar nicht. Keck und pfiffig lockt es den Kater auf den Plattenspieler, wo er böse herumgewirbelt und verdroschen wird. Das Mäuselein aber verschwindet in seinem Loch, nicht ohne sich vor dem Spiegel kokett geputzt zu haben.

Nr. 56 Häschen LANGOHR und der Roboter



Entrüsted beobachtet der Bauer, wie Häschen LANGOHR seine Möhren nascht. Er macht seinen Roboter mobil, der sofort einen harten Boxkampf inszeniert. Nach mißglücktem Ausreißversuch löst Häschen LANGOHR eine Schraube, und der Roboter beginnt sich in Einzelteile aufzulösen. Mit beiden Händen hält er sein rutschendes Röckchen fest. Schmunzelnd betrachtet LANGOHR dieses Schauspiel.

Nr. 57 PETER PAN und die gute Fee



PETER PAN schlafwandelt wieder einmal und stürzt ab. Da kommt die gute Fee durch die Luft geflogen, fängt ihn auf und setzt ihn auf einer Wolke nieder. Auf einer Insel steht das verwaiste Haus der Piraten. Durch das Fernrohr gewahrt PETER PAN, daß das Piratenschiff naht; die gute Fee und ein paar Gefangene sind am Mast angebunden. Der Zauberbeutel der Fee verleiht ihm Flügel. Er rettet die Fee und die Gefangenen.

Nr. 58 Das häßliche Entlein



Stolz beobachtet die Entenmama wie die Entlein aus den Eiern schlüpfen und in den Teich hüpfen. Nur ein Ei ist noch da. Es kullert und dreht sich und endlich schlüpft das letzte Entlein, aber wie sieht es aus: schwarz und häßlich. Betrübt und von allen verstoßen zieht es in die Welt. Doch als der Winter vorbei ist, hat sich das häßliche Entlein in einen stolzen Enterich mit schneeweißem Gefieder ausgewachsen, der verliebt sein Entenweibchen heimführt.

Nr. 59 Bugs Bunny und die Marsmenschen



Eine fliegende Untertasse landet neben der Wohnung Bugs Bunnys. Den Späher, den die Marsmenschen aussenden, schaltet Bugs Bunny mit Müll aus, und die Robotergarde lockt er in die Müllvernichtungsanlage, so daß sich der Kapitän der Marsmenschen selbst um Bugs Bunny kümmern muß. Den Sieg Bugs Bunnys erleben Sie in diesem zauberhaft gestalteten Film.



Nr. 60 Charlies Autoreparatur

Wie lustig eine Autoreparatur sein kann, zeigt dieser Film. Charlie, etwas tolpatschig, meistert dabei überaus komische Situationen. Daß zum Schluß das Auto wirklich fährt, ist kaum zu glauben. Ein vergnügter Film, der gefallen muß.



Nr. 61 Pimpos Abenteuer

Pimpo und sein treuer kleiner Hund auf Schatzsuche in einsamer Gegend. Die beiden werden von Räubern überfallen und bestohlen. Schließlich gelingt es beiden aber, dank ihrer Schlaueit, die Bösewichter zu überwältigen. Ein spannender Abenteuerfilm.



Nr. 75 Rotkäppchen

Das alte Märchen als Farbfilm in kindergerechter Darstellung. Rotkäppchen, ein reizendes kleines Mädchen, ein wenig verspielt wie alle Kinder, begegnet dem bösen Wolf, der sich eilends davonmacht, um die Großmutter zu überfallen. Ein reizender Film, so recht für die Kleinen.



Nr. 76 Aschenputtel

Eine sehr stimmungsvolle Fassung dieses alten Märchens in herrlichen Farben. Aschenputtel, wegen seiner Schönheit von den bösen Stiefschwestern beneidet, begegnet der guten Fee, die sie reich beschenkt. Der Prinz verliebt sich in sie und paßt ihr den Schuh an, den sie beim Verlassen des Schlosses verloren hat.



Nr. 77 Weihnachtsmärchen

Hänsel und Gretel gehen verlassen durch die kalte Winternacht. Da findet sie Knecht Ruprecht und Heidi, dahin geht die Fahrt im schnellen Rentierschlitten. Alles ist verzaubert; auf einmal stehen sie beim flackernden Kamin vor dem Weihnachtsbaum; Engel ziehen vorbei und das Christkind erscheint.



Nr. 78 Robinson Crusoe

Die bekannte Kindergeschichte von Daniel Defoe als herrlicher Farbfilm. ROBINSON, der sich auf eine Insel gerettet hat und sich dort heimisch macht; der gute Freitag, den er befreit hat; die Schiffspiraten, die er von seiner Insel verjagt und endlich die Heimreise auf dem schmucken Segelschiff.



Nr. 79 Der Wolf und die sieben Geißlein

Eine neue Fassung dieses alten Märchens, der Psyche des Kleinkindes angepaßt. Keine grausamen Szenen, dafür eine stimmungsvolle Schilderung des Idylls rund um die Geißlein-Familie. Natürlich erhält der böse Wolf, der sich arglistig in dieses Idyll eingeschlichen hat, am Schluß seine verdiente Strafe.



Nr. 80 Dornröschen

In herrlichen Farben wird dieses alte Märchen wieder lebendig. Eine schöne Schilderung mit den bekannten Figuren, so zum Beispiel der Koch, der seinen Lehrlingen strafen will und einschläft, schließlich alle Rosen das Schloß einhüllen und zum guten Schluß der tapfere Königsohn Dornröschen aus dem langen, tiefen Schlaf erlöst.



Nr. 81 Tweety in Nöten

Silvester, der Kater, hat den Leckerbissen „Tweety“ entdeckt. Um aber an ihn heranzukommen, muß er an einer riesigen Dogge, Tweety's Leibwächter, vorbei. Mit wieviel Tricks er es versucht und am Ende doch scheitert, sehen Sie in diesem bezaubernden Zeichentrickfilm.



Nr. 82 Alarm im Zoo

Silvester entdeckt Tweety bei einem Zoobesuch, sofort erwacht in ihm das Jagdfieber. Tweety findet überall Unterschlupf und Silvester muß nach spannenden Kämpfen mit Elefanten, Krokodilen und Löwen am Ende doch passen.



Nr. 83 Zwei gegen Speedy

Speedy hat sich auf dem Verladedeck eines Schiffes häuslich eingerichtet. Zwei herumlungrende Matrosen versuchen ihn mit allerlei bösen Tricks zu vertreiben. Doch in jede Falle, die sie für Speedy aufstellen, geraten sie selbst.



Nr. 84 Bugs Bunny als Torero

Ein riesiger schwarzer Kampfstier schlägt zwei Toreros in die Flucht, vorbei an dem zeitungslisenden Bugs Bunny. Als der Stier nun auch noch ihn belästigt, demonstriert er in der vollbesetzten Arena, was ein Matador ist.