

# Arbeitsunterlage



Medienpädagogik mit Spielfilmen



[www.bimez.at](http://www.bimez.at)



Technische Daten	2
Kurzinhalt, Filmfiguren, Themen	3
Inhalt	3-5
Positivkennzeichnung	5
Hintergrund	5-6
Regisseur Paul Maar	6-7
Träume	7-8
Links, ORIENT – Begriffsbestimmung und heutige Bedeutung	8



## Lippels Traum

Einstufung der Jugendmedienkommission beim bm:ukk: ab 6 Jahre

Eignung: 3.–6. Schulstufe

Prädikat: besonders wertvoll

Bayerischer Filmpreis (2009 München)

Unterrichtsfächer: Deutsch, Sachunterricht, Geschichte, Bildnerische Erziehung

### Umsetzung:

Auf der Grundlage des Romans „Lippels Traum“ von Paul Maar aus dem Jahr 1984 entstand der Kinofilm, zu dem Paul Maar selbst, gemeinsam mit Drehbuchautor und Produzent Ulrich Limmer, das Drehbuch geschrieben hat. Das zentrale Thema sowohl im Buch als auch im Film ist die Kraft der Fantasie und des Traumes. Limmer betont: „Träume helfen. Träume zeigen verborgene Möglichkeiten auf. Lippel träumt sich die Welt nicht schön, sondern er lernt in seinen Träumen, wie er das Leben meistern kann.“

## Technische Daten

Deutschland 2009

**Regie:** Lars Büchel

**Drehbuch:** Paul Maar, Ulrich Limmer

**Länge:** 101 Minuten

**Genre:** Kinderfilm

**DarstellerInnen:**

Karl Alexander Seidel (Lippel)

Steve-Marvin Dwumah (Arslan)

Anke Engelke (Frau Jakob/böse Tante)

Uwe Ochsenknecht (Konrektor Färber)

Moritz Bleibtreu (Otto Mattenheim/König)

Marius Weingarten (Hermann)

Amrita Cheema (Hamide)

Christiane Paul (Serafina)

## Kurzinhalt

Der 11-jährige Philipp, genannt Lippel, lebt mit seinem Vater Otto, einem Starkoch, in Passau. Da der Vater aus beruflichen Gründen für eine Woche verreisen muss, soll die neue Haushälterin Frau Jakob für Lippel sorgen. Die ist aber leider gar nicht nett und Lippel flüchtet sich, angeregt durch die Lektüre der Geschichten aus „1001 Nacht“, in orientalische Traumwelten. Dort erlebt er aufregende Abenteuer mit zwei Königskindern, die seinen neuen MitschülerInnen Arslan und Hamide verdächtig ähnlich sehen. Die böse Schwägerin des Königs will sowohl den König als auch die Kinder loswerden und die Macht an sich reißen. Durch sein mutiges Handeln beeinflusst Lippel bald den Fortgang der Geschichte – und lernt aufgrund all dieser Erfahrungen, sich auch im (realen) Alltag zu behaupten.

## Filmfiguren

### › Lippel



### Frau Jakob/böse Tante ‹



### › Hamide



### Arslan ‹



### › Otto Mattenheim/König



## Themen

Träume und Wünsche  
Überwindung der Angst  
Freundschaft  
Abenteuer  
Außenseiter  
Fremde Kulturen  
Familie  
Vater-Sohn-Beziehung

## Inhalt

Der zurückhaltende 11-jährige Philipp, genannt Lippel, wohnt mit seinem Vater, dem Gourmetkoch Otto Mattenheim im beschaulichen Passau. Die zwei verstehen sich gut und Lippels einzige Unbill im Leben ist sein rabiater Mitschüler Hermann, der ihn jeden Morgen mit einer Tannenzapfenattacke vom pünktlichen Unterrichtsbeginn fernhält. Dummerweise ist Hermann der Sohn des Konrektors Färber, der es ebenfalls auf Lippel abgesehen hat.



Als Otto auf Geschäftsreise muss, soll die neue Haushälterin Frau Jakob auf Lippel aufpassen, eine sympathische, junge Frau wie die Mattenheims glauben. Weit gefehlt! Schon bald entpuppt sich Frau Jakob als kleinkariertes Kinderschreck, der Lippel

wegen häuslicher Routinefragen schikaniert. Selbst das Buch mit den „Geschichten aus 1001 Nacht“, das ihm sein Vater als Trostpflaster überlassen hat, knöpft die humorlose Frau Jakob ihm ab.



Doch während tagsüber der häusliche Kleinkrieg tobt, träumt Lippel sich des Nachts – ausgehend von der angefangenen Lektüre – in eine orientalische Märchenwelt. Dort verwandelt sich sein abwesender Vater in einen liebenswerten, aber zaudernden König, dessen Kinder von seiner intriganten Schwägerin aus dem Weg geräumt werden sollen, damit sie selbst an die Macht kommen kann. Lippels reale neue Mitschüler Hamide und Arslan, zwei Migrantenkinder aus Marokko, werden im Traum zum königlichen Geschwisterpaar, das durch eine Hinterlist der bösen Tante, vom eigenen Vater aus dem Palast verbannt werden.

Im Traum erlebt Lippel bald atemberaubende Abenteuer mit Hamide und Arslan, die von den Häschern der Tante in der Wüste ausgesetzt wurden. Zeigt sich das Geschwisterpaar anfangs



noch erstaunt über den fremdartigen Jungen, wird Lippel mehr und mehr zum eigentlichen Initiator des Traumabenteuers. Mit Hilfe einer Taschenlampe und witzigen Zauberkunststücken beeindruckt er nicht nur seine kindlichen Mitstreiter, sondern auch seine erwachsene Umwelt.

Ach, würden sich die Dinge doch nur in Lippels eigenem Leben so entwickeln ... Stattdessen hört er eines Tages mit, wie Frau Jakob ihrer Mutter von hochgesteckten Plänen berichtet: Sie werde sich an Otto Mattenheim ranmachen und ihn zum Traualtar führen. Nur des renitenten Sohnes muss sie sich noch entledigen. Das gilt es zu verhindern! In der Wahl ihrer Waffe ist Frau Jakob wahrlich nicht zimperlich: Lippel hat Angst vor Dunkelheit und sie nutzt diese Schwäche weidlich aus: Als Lippel den Straßenhund Muck mit ins Haus bringt, sperrt die Hundehasserin das Tier bewusst im dunklen Keller ein, so dass Lippel ihn nicht befreien kann.

Bald überschlagen sich die Ereignisse in beiden Welten.



Zunächst machen die Traum-Kinder Bekanntschaft mit einem hartherzigen Herbergswirt und dessen umso liebenswerteren Tochter. Die erinnert Lippel fatal an Serafina, die treue Mitarbeiterin aus dem Mattenheimschen Restaurant, die heimlich in seinen Vater verliebt ist. Und dann sind da noch die bösen Palastwächter, die die Kinder töten wollen. Mit der Tochter des Herbergswirts schmieden die Kinder einen Plan, um unerkannt in den Palast eindringen zu können und den König zu warnen. Dort hat sich mittlerweile die böse Tante des Throns bemächtigt und ihren Schwager unter Arrest gestellt, der ob seiner vermeintlich toten Kinder selbst todkrank geworden ist. Auch die drei Kinder werden gefasst

und eingesperrt. Aber der findige Lippel scheint einen Plan zur Rettung gefunden zu haben, zu dem auch der Hund Muck seinen Teil beiträgt. Die böse Tante wird sprichwörtlich in die Wüste geschickt, der König kann seine geliebten Kinder in die Arme nehmen und Lippel ist der große Held seines eigenen Traums. Können Träume zur Wirklichkeit werden? Hat Lippel durch seinen Traum gelernt, sich auch in der Realität gegen Frau Jakob familiäre Machtübernahme erfolgreich zu wehren? Kann er den Straßenhund Muck vor dem Tierheim retten? Und wird es einem erwachten, selbstbewussten Lippel gelingen, seinem Vater die Augen zu öffnen, damit er erkennt, welche wunderbare Frau seine Mitarbeiterin Serafina ist?



## Positivkennzeichnung

Lars Büchel (zuletzt „Erbsen auf halb 6“) ist mit seiner Kinderbuchverfilmung nach einer Vorlage von Paul Maar ein unterhaltsamer, sowohl inhaltlich als auch gestalterisch überzeugender Kinderfilm gelungen. Die schauspielerischen Leistungen der jungen wie auch der durchwegs prominent besetzten erwachsenen DarstellerInnen sind hervorragend und von einer großen Spielfreude getragen. Die Erwachsenen-Figuren sind wie so oft deutlich überzeichnet, leicht als „gut“ oder „böse“ erkennbar und sorgen wiederholt für „comic relief“, also Entspannung durch Lachen. Die Filmsets und die Kostüme sind opulent und vermitteln ein – wenn auch historisch anmutendes – sehr märchenhaftes und positives Bild vom Orient. Die oft überraschenden und spannenden Übergänge zwischen Traum und Wirklichkeit sind großartig gelungen und sehr fließend inszeniert.

Die sympathische kindliche Hauptfigur, die zunächst gar nichts Heldenhaftes hat, sondern wie jedes normale Kind mit Sorgen und Nöten wie Hilflosigkeit und Einsamkeit kämpft, bietet sich hervorragend zur Identifikation an. Kinder können diese Probleme nachvollziehen und werden sich darin vielleicht sogar selbst wiedererkennen. An Lippels Beispiel und getragen von der unbändigen Kraft der kindlichen Fantasie können junge ZuseherInnen miterleben, wie man Mut fassen, Selbstvertrauen finden und Lösungsansätze entwickeln kann. Freundschaften und das gegenseitige Eintreten füreinander können dabei eine große Hilfe sein, wie sich im Film sehr positiv zeigt. Der großen Tierliebe von Kindern im Volksschulalter wird ebenfalls Rechnung getragen, da ein Hund vorkommt, der für die Hauptfigur eine wichtige Rolle spielt.

## Hintergrund

Für die Kinderrollen in „Lippels Traum“ wurden 500 Kinder gecastet, als der Regisseur Alexander Seidel traf und nach zwei Minuten wusste: Das ist Lippel! Zur Zeit der Dreharbeiten war dieser 12 Jahre alt, inzwischen ist er im Stimmbruch, so dass er für die Rolle jetzt nicht mehr zu besetzen wäre. Fast alle Schauspieler im Film haben eine Doppelrolle zu bewältigen, da sie in der realen, wie auch in der

Traumwelt vorkommen: Moritz Bleibtreu als Lippels Vater und orientalischer König, Anke Engelke als böse Schwägerin des Königs und Haushälterin, Christiane Paul als Restaurantmitarbeiterin Serafina und orientalische Wirtstochter sowie Uwe Ochsenknecht als Konrektor Färber und Herbergswirt. Gegenüber der Buchvorlage setzt der Film einzelne Schwerpunkte anders und fügt Elemente aus dem

Buch hinzu bzw. lässt solche daraus weg. Da ein Film in 90 Minuten das erzählt, was in einem Buch sehr viel weiter ausgebreitet werden kann, müssen zwangsläufig Nebenhandlungen (z.B. Lippels Leidenschaft für Sammelpunkte) oder Nebenpersonen (wie Frau Jeschke) wegfallen. Weitere Veränderungen, wie z.B. die, dass Lippel im Film mit seinem Vater allein lebt, haben ganz konkrete Auswirkungen auf die Spannung des Films: Da Frau Jakob ein Auge auf Lippels Vater geworfen hat und sich entsprechende Hoffnungen macht, verschärft sich der Konflikt zwischen Frau Jakob und Lippel, der befürchtet, sie könne seine Stiefmutter werden.

Drehorte waren Passau, eine alte Gießerei in München und Marokko. Die orientalische Traumwelt, die dort

für „Lippels Traum“ geschaffen wurde, erinnert an die Märchenwelt der Geschichten aus 1001 Nacht. „Wir sind nicht um historisch korrekte Darstellung bemüht“, erläutert Ulrich Limmer das Konzept, „sondern zeichnen das märchenhafte Abbild des Orients, das wir Europäer von der arabischen Welt des Mittelalters besitzen.“ So wurde das Thronzelt des Herrschers extra im Studio in München gestaltet und per Computer in den Orient versetzt, ebenso wie der Sandsturm auf digitale Art und Weise zum Leben erweckt wurde. So entsteht ein schöner Kontrast zwischen dem realen Effekt, den Lippels Traumwelt auf sein Leben in Passau hat, und der märchenhaften Traumwelt selbst.

## Regisseur Paul Maar



© Martin Timphus

Paul Maar wurde am 13. Dezember 1937 in Schweinfurt geboren. Nach dem Abitur studierte er an der Kunstakademie in Stuttgart Malerei und Kunstgeschichte, danach war er sechs Jahre als Kunsterzieher tätig. Heute lebt er als freier Autor und Illustrator in Bamberg. Er ist verheiratet und hat drei

inzwischen erwachsene Kinder.

Paul Maar schreibt Kinder- und Jugendbücher und übersetzt, zusammen mit seiner Frau Nele Maar, Kinderbücher aus dem Englischen. Er schreibt auch Kindertheaterstücke und verfasst Drehbücher für Kindersendungen des Fernsehens. Außerdem reist er im Auftrag des Goethe-Instituts in Sachen Kinderliteratur um die Welt. Seine Bücher wurden mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet und in viele Sprachen übersetzt, u.a. ins Amerikanische, Chinesische, Dänische, Französische, Finnische, Griechische, Italienische, Japanische, Lettische, Niederländische, Norwegische, Polnische, Russische, Spanische und Ukrainische. Als Theaterautor ist Paul Maar nicht weniger erfolgreich. Nach einer

Aufführungsstatistik von Die Deutsche Bühne ist er in Deutschland, Österreich und der Schweiz schon seit mehreren Spielzeiten der „meistgespielte lebende deutsche“ Theaterautor.

Paul Maar entwirft die Figuren seiner Geschichten meist selbst, illustriert aber auch fremde Texte. Seine bekanntesten (eigenen) Figuren sind zweifellos das Sams, ein hintergründig-frechtes Fabelwesen, der Träumer Lippel und das kleine Känguruh. Außerdem entwirft der Autor Bildergeschichten für Zeitschriften.

„Als Kind“, sagt Paul Maar, „konnte ich nie begreifen, wie die Erwachsenen es aushalten, ihr ganzes Leben lang ein und denselben Beruf auszuüben. Ich stellte es mir entsetzlich langweilig vor, Tag für Tag, Monat für Monat, Jahr für Jahr das gleiche zu tun, und nahm mir vor, mindestens alle sieben Jahre den Beruf zu wechseln, wenn ich erst mal erwachsen wäre.“

Zunächst schien es so, als würde ich meinen kindlichen Lebensplan tatsächlich einhalten. Ich begann als Bühnenbildner, wurde dann Kunsterzieher und unterrichtete an einem Gymnasium. Noch als Lehrer fing ich an zu schreiben (zunächst Hörspiele und Funkerzählungen für Erwachsene), kündigte dann, gab meine Stelle an einen arbeitslosen Lehrer weiter und war nun freier Autor. Wäre alles folgerichtig weitergegangen, hätte ich schon längst

den Schriftstellerberuf an den Nagel hängen und etwas Neues beginnen müssen. Aber ich arbeite nun schon fast dreißig Jahre als Autor und stelle fest: Es langweilt mich immer noch nicht. Ich hatte als Kind zwei Dinge übersehen. Besser gesagt, ich hatte sie noch nicht wissen können:

1. Wenn man erst mal den **richtigen**, den idealen Beruf gefunden hat, bleibt man auch gerne dabei.

2. Ich kann innerhalb meines Berufes herrlich abwechseln, wenn ich nur all seine Möglichkeiten ausschöpfe.

Hätte ich den Auftrag, hintereinander drei Kinderbücher für dieselbe Altersgruppe zu schreiben, würde ich mich tatsächlich dabei langweilen. Aber so ist es ja nicht.“

## Träume

### Warum träumen wir?

Dass Träume für unsere Gesundheit wichtig sind – darin sind sich Wissenschaftler einig. Doch über ihre genaue Bedeutung für Körper und Seele streiten sie sich noch.

Eine Vermutung, der die Traumforscher nachgehen: Wenn wir träumen, räumt unser Gehirn auf. Es verarbeitet die Eindrücke des vergangenen Tages, manchmal auch längerer Zeiträume. Dabei sortiert es unsere Gefühle und Erlebnisse und verknüpft diese Wahrnehmungen zum Beispiel mit bereits „abgespeicherten“ Erfahrungen: Unser Gehirn arbeitet in den REM-Phasen besonders aktiv.

Das Gehirn räumt nachts aber nicht nur unsere Erlebnisse auf, sondern zum Beispiel auch den Lernstoff. Während in der Tiefschlafphase Vokabeln und Co. verinnerlicht werden, festigt das Gehirn neu erlernte Bewegungsabläufe wie Schwimmen, Fahrradfahren oder Geige spielen im Traum!

Wie wichtig die REM-Schlafphasen und damit auch unsere Träume generell für uns sind, wurde Wissenschaftlern in einem Experiment klar: Sie hinderten freiwillige Versuchspersonen im Schlaflabor daran, in die Traumphase überzugehen:

Das regelmäßige Weckerklingeln führte bei vielen Probanden vorübergehend dazu, dass ihre Lern- und Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigt war und Hunger und Durst zunahmen. Manche Versuchsteilnehmer wurden sogar aggressiv.

### Träume – geniale Signale!

Sicher ist aber: Träume machen uns kreativ! Das wiederum konnten Forscher in Experimenten beweisen. Probanden schnitten bei kniffligen



Denkaufgaben besser ab, wenn sie zuvor süße Träume hatten.

Aber nicht nur danach, auch während des Traumes erleben Menschen kreative Höhenflüge. So zum Beispiel der Ex-Beatle Paul McCartney: Die Idee zur Melodie seines Hits „Yesterday“, sagte er, sei eine nächtliche Eingebung in einem Traum gewesen.

### Traumdeutung früher und heute

Träume helfen nicht nur, Gelerntes zu speichern und kreativ zu denken. Sie können nach Ansicht einiger Wissenschaftler auch helfen, das eigene Leben besser zu verstehen – besonders, wenn man in einer vermeintlich aussichtslosen Krise steckt: Oneirologie ist der Name für die moderne wissenschaftliche Traumdeutung.

Ein Traum kann Botschaften senden und uns auf Dinge und Probleme aufmerksam machen, die wir tagsüber nicht bewusst wahrnehmen (wollen). Oder er zeigt uns den Ausweg aus einem ungelösten Problem.

Das spannende Thema Träume hat die Menschen aber nicht erst seit Sigmund Freuds psychoanalytischer Traumforschung fasziniert. Schon im alten Ägypten und in Mesopotamien spielte die Traumdeutung eine wichtige Rolle: Die Menschen damals glaubten, dass ihre Träume von den Göttern gesandt wurden.

In Indien machte man gar keinen Unterschied zwischen Traum und Wirklichkeit – der nächtliche Traum wurde dadurch zum Propheten für die Erlebnisse des folgenden Tages!

Und bei den alten Griechen in der antiken Spätzeit trieb das Geschäft mit der Traumdeuterei wahre

Blüten. Auf Volksfesten liefen Traumdeuter zu Scharen ein – sie versuchten, damit Geld zu verdienen. Der griechische Dichter Homer betrachtete den Traum sogar als menschliches Wesen – es sucht den Schlafenden in der Nacht heim, um ihm göttliche Eingebungen mitzuteilen.

## ORIENT – Begriffsbestimmung und heutige Bedeutung

Der Begriff ORIENT (Morgenland, Land der aufgehenden Sonne, der Osten) geht auf die Römer zurück und ist die Bezeichnung einer von vier damals bestimmten Weltgegenden. Das entsprechende Gegenstück ist der Okzident – das Abendland, womit Europa, unsere Weltgegend, gemeint ist.

Heute wird Orient weniger als geografischer Begriff sondern im religiös-kulturellen Sinn verwendet.

1001 Nacht, eine Sammlung von Geschichten aus einer Zeit vor über 1000 Jahren, ist der Inbegriff orientalischer bzw. morgenländischer Erzählkunst. Bis heute verzaubern diese exotischen Märchen und Mythen auch und gerade uns im abendländischen Kulturkreis.



### Arbeitsblätter

Auf [www.bimez.at](http://www.bimez.at) stehen unter der Rubrik **Medienpädagogik** › **Jugendfilmerziehung** Arbeitsblätter zum Download zur Verfügung.

Die Arbeitsblätter wurden von Harald Ehrengruber (HS 15, Jahnschule) und Angela Schlapak (HS Pasching) erstellt.

**Gutes Gelingen  
der Vor- und Nachbereitung  
wünscht Ihnen das  
BIMEZ-Filmpädagogikteam.**

### Links

Alle Links finden Sie auch auf [www.bimez.at](http://www.bimez.at) unter der Rubrik **Medienpädagogik** › **Jugendfilmerziehung**.

<http://www.lippels-traum.de>

<http://www.bmukk.gv.at/schulen/service/jmk/detail.xml?key=4F1B48075A97408281B517A5C043ECB5>

<http://www.geo.de/GEOLino/mensch/63106.html?p=2>

<http://www.steglitz.de/aktuell/o41019-2.htm>