

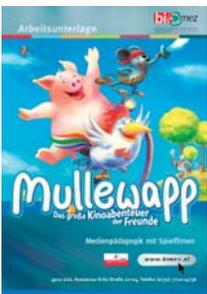


Medienpädagogik mit Spielfilmen



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

Technische Daten	2
Kurzinhalt, Filmfiguren, Themen	3
Inhalt	3–5
Hintergrund	6
Interview mit Helme Heine	6–7
Links	7
Kinder brauchen Helden, Medien zum Thema	8



## Mullewapp

Einstufung der Jugendfilmkommission beim bm:ukk: ab 5 Jahre  
 Eignung: 1.–4. Schulstufe  
 FBW: besonders wertvoll  
 Unterrichtsfächer: Deutsch, Sachunterricht, Musik, Bildnerische Erziehung

### Positivkennzeichnung:

Dieser gelungene Zeichentrickfilm für die Kleinen wurde nach einer Vorlage des bekannten Kinderbuchautors Helme Heine („Freunde“) gestaltet. Der Film ist im Stil des klassischen Zeichentrickfilms gehalten, die liebevoll gestalteten Charaktere sind ebenso gut animiert wie das schöne Hintergrunddesign und auch die Filmmusik ist stimmig. Vermittelt werden positive Botschaften wie Freundschaft, Solidarität und gegenseitige Toleranz. Gemeinsam ist man stark und kann – egal ob groß oder klein – auch alleine kaum zu bewältigende Ziele erreichen. (Jugendmedienkommission beim bm:ukk, 41. Woche 2009)

## Technische Daten

Deutschland/Frankreich/Italien 2009

**Regie:** Tony Loeser, Jesper Møller

**Drehbuch:** Bettine von Borries, Achim von Borries

**Länge:** 72 Minuten

**Genre:** Animationsfilm, Kinderfilm

### DarstellerInnen/SprecherInnen:

*Benno Fürmann (Johnny Mauser)*

*Christoph Maria Herbst (Franz von Hahn)*

*Joachim Król (Der dicke Waldemar)*

*Katarina Witt (Marilyn)*

*Volker Wolf (Maître Wolf)*

*Maxie Häcke (Wolke)*

## Kurzinhalt

Die Tiere vom Bauernhof Mullewapp führen ein ganz normales Landleben – bis sie unerwartet Besuch bekommen: Johnny Mauser, nach eigener Aussage ein berühmter Schauspieler, wirbelt den Alltag in Mullewapp kräftig durcheinander. Alle wollen Johnnys lustige Geschichten hören – und halten ihn bald für einen echten Helden. Nur Franz von Hahn ist eingeschnappt, weil Johnny alle um den Finger wickelt, sogar seine Lieblingshenne Marilyn!

Plötzlich verschwindet Lämmchen Wolke, Gerüchte kommen auf, sie sei entführt worden. Perfekt, dass gerade ein waschechter Held da ist: Johnny Mauser. Zusammen mit Schwein Waldemar und Franz von Hahn macht er sich auf, um die verloren gegangene Wolke zurückzubringen.

## Filmfiguren

### › Johnny Mauser



Kleiner Körper, große Ambitionen: Johnny Mauser würde so gern ein richtiger Schauspieler sein – ein Star, der Piraten und andere Helden spielt.

### › Waldemar



Der dicke Waldemar ist ein echtes Gemütsschwein: kräftig, bequem, bodenständig, durch wenig aus der Ruhe zu bringen.

### › Franz von Hahn



Franz von Hahn steht mit beiden Beinen auf dem Boden der Realität. Er hat keine Zeit für Hirngespinnste und anderen Firlefanz, denn er muss für seine Küken sorgen und sich auch um die Hennen des Hofes kümmern.

## Themen

Freundschaft – Gemeinschaft –

Zusammenhalt

Angst und Mut

Helden

Selbstvertrauen

Abenteuer

## Inhalt

Und wieder klappt es nicht so ganz mit dem großen Auftritt. Dabei hat Johnny Mauser, seines Zeichens Schauspieler mit großen Ambitionen, aber von kleinem Wuchs, mal wieder alles gegeben. Als heldenhafter Pirat sollte er eine Dame retten – aber der Theaterdirektor holt ihn auf den Boden der Tatsachen zurück. Auch wenn Johnny wunderbar tanzen und fechten kann: Der Mäuserich ist einfach zu klein, um einen echten kernigen Helden zu spielen. Ernüchert packt Johnny seine sieben Sachen in seinen Rollkoffer und geht auf Wanderschaft. Aber eins ist klar: Er wird seinen Plan, ein richtiger Star zu werden, nie aufgeben.



Auf dem idyllischen Bauernhof Mullewapp geht das Leben seinen gemütlichen Gang. Die gutmütige Kuh Tante Milli schaut den Küken beim Spielen zu und das Lämmchen Wolke tollt gut gelaunt über

den Hof. Franz von Hahn versucht, Ordnung und Disziplin aufrecht zu erhalten und lehrt die Küken die Theorie des Fliegens. Der dicke Waldemar nimmt als Zaungast an den Lektionen teil, die Hennen um Huhn Marilyn verwandeln ihren Stall in ein Partyzelt. Und der alte Hofhund Bello hat mal wieder seine Zähne verlegt. Mullewapp ist ein Ort des Friedens. Den kann noch nicht mal der hungrige Fuchs stören, der immer mal wieder über den Zaun in Richtung Hühnerstall schielt ...

Eines Abends, als ganz Mullewapp schon schläft, steht Johnny Mauser müde vor den Toren des Hofes. Seine Suche nach einem Nachtlager hatte Erfolg ...



Johnny bleibt – und versetzt schon am nächsten Morgen die BewohnerInnen in helle Aufregung. Sie haben einen echten Kino- und Bühnenstar zu Gast! Johnny verhält sich ganz wie ein Hollywood-Star, erzählt die aufregendsten Geschichten aus seinem schillernden Leben und schneidet dabei mächtig auf. In seinen Erzählungen besiegt er ganze Heerscharen von Schurken und ist der größte Held der „Sieben Meere“. Dass er eigentlich nur ein arbeitsloser Schauspieler ist, verschweigt Johnny lieber. Aber die BewohnerInnen sind begeistert – die Hühner schwärmen ihn offen an, und auch Waldemar wird prompt zum Fan des quirligen Mäuserichs und seinen mitreißenden Geschichten. Johnny fühlt sich bestens: In Mullewapp scheint er endlich die Bühne gefunden zu haben, die er schon lange gesucht hat. Nur Franz von Hahn bleibt skeptisch und ist dem Fremden gegenüber misstrauisch – und nicht nur, weil der pffiffige und charismatische Johnny ihm seinen Rang auf der Beliebtheitskala streitig gemacht hat.

Während Johnny ganz Mullewapp mit seinen Anekdoten unterhält, braut sich jenseits des Zauns

Unheil zusammen: Maître Wolf ist auf der Suche nach den passenden Zutaten für sein Geburtstagsmenü: Lammkarree à la Vin de Croix d'Alsace du Pape. Zusammen mit seinem unterwürfigen Gehilfen Adlatus streift der sinistre Möchtegern-Feinschmecker und -Küchenchef durch die Gegend – und bekommt von dem Fuchs den entscheidenden Tipp, wo er ein zartes Lämmchen für sein Festmahl finden kann ...



Auf Mullewapp dreht sich derzeit alles nur noch um Johnny. Der Mäuserich hat das Leben auf dem Hof gehörig durcheinander gewirbelt. Und so bemerkt niemand, dass Wolke plötzlich über den Zaun von Mullewapp klettert, um in einem Getreidefeld zu spielen. Dort wartet schon Maître Wolf auf das Lämmchen ...

Erst am Abend fällt den BewohnerInnen von Mullewapp auf, dass Wolke, der kleine Sonnenschein des Hofes, verschwunden ist. Eine erste Suchaktion verläuft ergebnislos. Und die BewohnerInnen beginnen sich ernsthaft Sorgen zu machen. Zumal sie eine Spur des Fuchses finden und schon das Schlimmste befürchten. Aber glücklicherweise ist ja ein echter Held wie



Johnny Mauser zu Gast. Zwar versucht er, sich mit Ausreden aus der Affäre zu ziehen, aber das ist zwecklos: Johnny soll Wolke retten. Und weil Franz nicht so ganz von der Tugend des vermeintlichen Helden überzeugt ist, will er ihn zusammen mit dem kräftigen Waldemar begleiten und ihm bei der Rettungsaktion auf die Finger schauen. Mit Waldemars Fahrrad macht sich das ungleiche Trio auf den Weg zur Höhle des Fuchses – auch wenn die drei noch nicht wirklich Ahnung davon haben, wie die Rettung aussehen soll, geschweige denn, wie sie das Fahrrad richtig in Schwung bringen können. Aber dank Waldemars Mut und Kraft und dem hellen Kopf von Franz machen sie trotz Orientierungs- und Meinungsverschiedenheiten, technischer Probleme mit ihrem Fahrzeug und gelegentlicher Fluchtversuche von Johnny bald den Fuchs ausfindig. Dass es tatsächlich Johnny ist, der den Fuchs k.o. schlägt und schließlich zum Sprechen bringt, ist eher dem Zufall geschuldet. Wie auch immer: Der Fuchs verrät den drei Gefährten die ganze schreckliche Wahrheit über die Entführung von Wolke – und den Speiseplan von Maître Wolf.



Die Reise der drei nimmt einen längeren und gefährlicheren Verlauf als sie erwartet hatten: Der Wolf lebt mit Adlatus auf einer kleinen Insel mitten in einem großen See. Für Waldemar ist das Übersetzen auf einem Boot kein Zuckerschlecken. Er hat panische Angst vor Wasser. Trotzdem zögert er nur eine kleine Sekunde, als Franz unbeirrt den Weg Richtung See einschlägt. Schon dieser Weg ist nicht ungefährlich. Johnny legt sich mit einem missgelaunten Storch an und nur Waldemar kann ihn aus einer prekären Lage retten. Langsam fassen die drei Gefährten Vertrauen zueinander. Und sie finden sogar heraus, wie man mit vereinten Kräften das Fahrrad richtig in

Bewegung versetzen kann – zumindest in der Theorie. Während sich das Trio auf seinem wenig Vertrauen erweckenden Boot in Richtung Insel bewegt, bereitet Maître Wolf mit Hilfe von Adlatus seinen Jubeltag vor: Er will Wolke noch bis zu seinem Geburtstag mästen, damit er bei seinem Dinner ordentlich was auf dem Tisch hat. Das Lämmchen bekommt allerdings keinen Bissen herunter.



Unsere drei Helden haben die lange, beschwerliche Überfahrt tatsächlich gemeistert. Doch im Angesicht der Gefahr zieht Johnny Mauser im letzten Moment seinen Schwanz ein. Eingeschüchtert verrät er Franz und Waldemar die Wahrheit über sich – und tritt die Flucht an! Nun sind der Hahn und das Schwein auf sich allein gestellt. Und der Wolf ist verschlagener und hungriger als gedacht: Prompt stehen auch Franz und Waldemar auf seiner Speisekarte. Sie landen in seinem Kochtopf. Wenigstens treffen sie dort wieder auf Wolke. Wie sie jetzt allerdings aus dieser Situation wieder herauskommen, ist ihnen noch schleierhaft.

Aber während Maître Wolf in der Küche schon Gemüse wäscht, schält und schneidet und sein Geburtstagsmenü vorbereitet, plagen Johnny Gewissensbisse: Soll er wirklich Franz, Waldemar und Wolke hier in höchster Not im Stich lassen? Nun begreift er, dass sie seine Freunde sind und er für sie da sein muss. Entschlossen dreht Johnny um. Todesmutig stellt er sich dem übermächtigen Maître Wolf. Und mit vereinten Kräften können Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar den Wolf besiegen, Wolke retten und – natürlich auf Waldemars Fahrrad – den Heimweg nach Mullewapp antreten. In einem wahren Triumphzug kehren die Gefährten nach Hause zurück – als wahre Freunde.

## Hintergrund

### Umsetzung

Der Animationsfilm basiert auf den bekannten „Freunde“-Büchern von Helme Heine. Im Mittelpunkt der geradlinig erzählten Geschichte stehen solche Probleme, die Kindern aus ihrer Lebenswelt bekannt sind: Die „Kleinen“ müssen sich gegen die „Großen“ behaupten und sich beweisen, Mutproben zeigen die eigenen Grenzen, Freunde halten zusammen, machen sich Mut und erreichen zusammen mehr als ein Einzelner – und nicht zuletzt ist das Leben ein Abenteuer – man muss nur den Mut haben, die vertraute Umgebung zu verlassen und neugierig auf Neues zu sein. Der Zeichenstil der Vorlage wurde sorgfältig auf den Animationsfilm übertragen und erleichtert es jungen ZuschauernInnen somit, sich auch im Kino in der Welt von „Mullewapp“ schnell zurechtzufinden. Spannende Szenen werden altersangemessen umgesetzt und sorgen durch humorvolle Einschübe immer wieder für die notwendige Entspannung.

### Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit

„Mullewapp“ setzt auf den Bekanntheitsgrad der Vorlage und lädt zu einem Vergleich zwischen der Welt der Freunde in den Büchern und im Film ein. Im Deutschunterricht kann dabei der Schwerpunkt auf der Entwicklung der Figuren und der Art und Weise liegen, wie die Geschichte erzählt wird. Im Kunstunterricht hingegen können die Gestaltung der Figuren und die Darstellung der Schauplätze genauer betrachtet werden. Thematische Anknüpfungspunkte ergeben sich vor allem für Fächer, in denen Lebensweisen, Entscheidungsprozesse und Werte zur Sprache kommen. Spielerisch unterläuft der Film etwa mit Johnny Mauser das Bild des tapferen, mutigen Helden und löst es auf, ohne die Sympathie für die Figur zu verlieren. Mit dem Bild des Fahrrads schließlich, das nur gemeinsam von Johnny, Franz und Waldemar gefahren werden kann, findet die Geschichte ein ebenso anschauliches wie tiefgründiges Beispiel für die Bedeutung von Freundschaft.

## Interview mit Helme Heine

**Wann kam die Idee für einen „Mullewapp“-Kinofilm auf? Inwiefern waren Sie in die Entstehung und Produktion von „MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE“ involviert?**



Das erste Interesse bestand bereits vor fast 25 Jahren. Aber erst als vor ca. 4 Jahren MotionWorks und Kinowelt auf mich zukamen, ging es von der Idee an die Umsetzung.

Nach dem Motto „Da, wo Heine draufsteht, muss auch Heine drin sein“ habe ich Hunderte von Skizzen aller Charaktere gezeichnet, sie in allen Gemütsbewegungen dargestellt, sie von allen Seiten gezeigt – wie sie laufen, sitzen, stehen, in welchen Häusern oder Räumen sie wohnen, in welcher Landschaft sie leben. Das war das Rohmaterial für die Regie und die Zeichner.

**Wie sah Ihr Einfluss als Schöpfer des „Mullewapp“-Universums auf das Drehbuch des Films aus?**

Die Urgeschichte stammt von mir. Wie wurden die drei Freunde zu Freunden? Alle Welt kannte sie ja nur als bereits unzertrennliche Freunde. Ein Film muss aber eine Entwicklungsgeschichte haben. Als zweites schuf ich einen Gegenspieler: den Wolf. Danach schrieb ich zusammen mit Gisela von Radowitz drei oder vier Drehbuchfassungen, die aber noch von Bettine und Achim von Borries umgeschrieben und von der Regie ergänzt wurden. Die endgültige Fassung wurde ins Englische übersetzt, denn das war die Sprache dieser deutsch-französischen-italienischen Co-Produktion. Später wurde sie aus dem Englischen wieder ins Deutsche zurückübersetzt. Das waren für mich viele, viele Phasen und Mutationen. In der gleichen Zeit hätte ich drei Romane schreiben können.

## **Worin besteht für Sie der fundamentale Unterschied zwischen den „Mullewapp“-Büchern und dem Film?**

Buch und Film sind zwei polare Welten. Das Buch liebt das Wort, der Film das Bild. Der Autor ist ein Eremit, er braucht nur einen Bleistift und ein Blatt Papier. Der Film braucht tausend Hände, alles Spezialisten auf ihrem Gebiet. Ein schwierig zu führendes Team, dessen Grenzen die Finanzierbarkeit des Projektes sind. Im Buch kann ich jedes Wort, jedes Komma, jeden Strich selbst bestimmen, ändern. Das Buch ist ICH, der Film ist WIR.

## **Wie sind Sie auf die Figuren von Johnny Mauser, Franz von Hahn und den dicken Waldemar gekommen?**

Ich wollte ein Buch über die Freundschaft machen. Eine Person, die sich selbst genug ist, ist ein Narziss. Zwei Personen sind das Normale. Dreiecksverhältnisse sind spannender, problematischer. Ich wollte Gegensätze schaffen, die sich charakterlich und optisch unterscheiden, wie Dick und Doof, Don Quichote und Sancho Pansa. Das sind bei mir Johnny Mauser und der dicke Waldemar. Franz kam als Letzter dazu.

## **Können Sie unsere drei Helden aus Ihrer Sicht charakterisieren?**

Johnny Mauser ist städtisch, ein cleverer Nomade, ein Überlebenskünstler. Der dicke Waldemar ist der Körper, bodenständig, sitzt die Dinge aus, versucht die Probleme dieser Welt mit dem Bizeps zu lösen. Franz von Hahn ist der Normalbürger, der sich um Frau und Kind zu kümmern hat. Er würde so gerne fliegen, abheben, aber die Schwerkraft, die Realität holt ihn immer wieder vom Himmel.

## **Sie leben in Neuseeland, haben vorher in Südafrika und Irland gelebt und gearbeitet ... Inwiefern hat sich das auf Ihre Bücher und besonders auf Ihr „Mullewapp“-Werk ausgewirkt?**

Afrika hat mich gelehrt, dass das Glück nicht von der Höhe des Einkommens abhängt. In Irland habe

ich das Geschichtenerzählen gelernt. In Neuseeland haben meine Farben neue Leuchtkraft bekommen. Es liegt am Licht, an den Menschen und an meinem Studio hoch oben über dem Meer.

## **Wo fühlt sich jemand, der ein so aufregendes Leben in aller Welt geführt hat wie Sie, zuhause? Ist „Mullewapp“ vielleicht sogar eine Art geistiges Zuhause für Sie?**

Heimat sind mir meine Familie, meine Muttersprache, meine Freunde, dazu zählen auch Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar. Mit den zuletzt Genannten mache ich hin und wieder ein Buch, den anderen Freunden schreibe ich jede Woche einen Sonntagsbrief, damit sie mich nicht vergessen.

## **„Die drei Freunde“ haben zwei Generationen von kleinen (und großen) Lesern begleitet – was sind die schönsten Reaktionen dieser Leser auf die Geschichten, die Sie bislang bekommen haben?**

Wenn die Kinder von vor 25 Jahren ihren eigenen Kindern aus dem gleichen Buch vorlesen.

## Links

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

<http://www.film.de/Mullewapp-Das-gro%C3%9Fe-Kinoabenteuer-der-Freunde>

<http://www.moviemaze.de/filme/2910/mullewapp-das-grosse-kinoabenteuer-der-freunde.html>

<http://www.kinowelt.de/presse/>

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1131802>

<http://www.familie.de/kind/erziehung/artikel/kinderbrauchen-helden/kinder-brauchen-helden/>

## Kinder brauchen Helden

**Kinder brauchen Helden: Sie kämpfen für Gerechtigkeit, wissen immer einen Ausweg und verlieren nie oder zumindest stets mit Stil: Große Idole machen kleinen AbenteuerInnen Mut.**

### Vorbilder machen Mut

Kinder brauchen Helden, heißt es. „Helden, das sind Menschen, die über sich hinauswachsen und das Außergewöhnliche wagen, die für die gerechte Sache kämpfen und dabei ohne Skrupel Lösungen herbeiführen“, erklärt der Psychologe Lutz Müller. Helden schaffen all das, was unsere Kinder am liebsten selbst können würden. Sie sind große Fußball- oder Popstars, Zauberer und unglaublich starke kleine Mädchen, die spannende Abenteuer erleben. Oder Helden sind einfach nur schön, reich und erfolgreich.

Doch auch wenn Helden nicht gerade die Welt retten, entsprechen sie dem Heldenschema: Vorbilder machen Mut und spielen eine Rolle, die erstrebenswert scheint.

Helden werden dringend gebraucht: Es ist nämlich viel leichter, sich in der Welt zurechtzufinden, wenn man eine Idee hat, wo es hingehen soll. Da können ein tolles Vorbild, ein imaginärer starker Freund an der Seite Berge versetzen. Dagegen taugen Mama und Papa, so wichtig sie auch sind, nicht so recht als gleichberechtigte Partner bei der Weltentdeckung. Denn es geht den Kindern ja gerade darum, die Welt ohne ihre ständige Fürsorge zu erobern.

### Auch Tiere sind Vorbilder für Kinder

„Kinder suchen sich die Helden, die sie gerade brauchen“, sagt Angelika Faas. Wer gerade etwas unsicher ist, sucht sich also ein starkes Vorbild, wer sich unverstanden fühlt, einen Helden, der selbst

Krisen durchstehen muss. Auch Tiere werden oft als Vorbilder genannt; starke Tiere, vor denen auch die Eltern Respekt haben. „Je nachdem, welches Thema die Kinder gerade besonders beschäftigt, können diese Figuren in kurzer Zeit auch wechseln.“

## Medien zum Thema

Alle öö. Schulen können die Medien für den Einsatz im Unterricht im BIMEZ entleihen.



**4651058**

### Mullewapp

Dauer: 40 Min.

Eignung: Jugendarbeit; Horte; Kindergarten; Grundstufe

**1029775**

### Freunde

Anzahl: 20 Dias

Eignung: Grundstufe; Kindergarten; Horte; Jugendarbeit



**4651458**

### Vorurteile

Dauer: 12 Min.

Eignung: Grundstufe; Horte

**4651783**

### Wertevermittlung in Familie, Kindergarten und Schule

Dauer: 28 Min.

Eignung: Erwachsenenbildung



Weitere Medien finden Sie auf [www.bimez.at](http://www.bimez.at)

## Arbeitsblätter

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

Die Arbeitsblätter wurden von Elke Kleiß-Brosenbauer (VS 52, Volksschule Solarcity-Pichling) erstellt.

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