

# Mullewapp

## Eine schöne Schweinerei



IN  
2D UND  
3D

MATERIAL  
FÜR KITA &  
GRUNDSCHULE

IM  
KINO



NACH DEM  
KINDERBUCHKLASSIKER VON  
**HELME HEINE**

STUDIOCANAL präsentiert ANATOMWORKS/MELISSA PRODUCTIONS PRODUKTION  
GELEITET VON GUY LIPSTEIN MIT DER REGIE VON JACQUES HERLIN  
SCHREIBEN VON CHRISTIAN ULMER, ERICIN KERRAS, ANTOINETTE HENRIOT  
MIT DEN STIMMEN VON ANTOINETTE HENRIOT, ANTOINETTE HENRIOT, ANTOINETTE HENRIOT, ANTOINETTE HENRIOT, ANTOINETTE HENRIOT  
ANIMIERT VON ANATOMWORKS  
MUSIK VON ANTOINETTE HENRIOT  
DISTRIBUTION: STUDIOCANAL  
www.mullewapp.com



## Vorwort



Einen Tag vor Waldemars großer Geburtstagsparty steigt die Aufregung in Mullewapp. Waldemar kann sich kaum zurückhalten, die schokoladig-sahnige Erdbeertorte, die es zur Feier geben soll, schon jetzt zu vernaschen. Aber dann taucht unerwarteter Besuch auf dem beschaulichen Bauernhof auf. Das rüde Wildschwein Horst von Borst und seine Bande haben ein Auge auf die Geburtstags-Leckereien geworfen und nehmen die Mullewapp-Bewohner in Beschlag. Die drei Freunde Waldemar, Franz von Hahn und Johnny Mauser ahnen sofort: Hier stimmt was nicht! Doch sie werden vom windigen Wildschwein-Chef Horst reingelegt und mit einem Trick schickt er sie dabei ungewollt auf eine ganz besonders abenteuerliche Fahrrad-Tour. Wie können sie ihr geliebtes Zuhause jetzt bloß von den Eindringlingen befreien?

MULLEWAPP – EINE SCHÖNE SCHWEINEREI verbindet animationstypischen Witz mit der erzählerischen Spannung einer ausgewachsenen Abenteuergeschichte. Was so lustig und mit reichlich Slapstick daherkommt, hat es pädagogisch in sich.

Unser Heft möchte dazu anregen, mit den drei Freunden spielerisch zu lernen. Wir wünschen Ihnen und allen Kindern viel Spaß bei der schönen Schweinerei im Kino!

### Impressum

Herausgeber/Verantwortlich: STUDIOCANAL, Neue Promenade 4, 10178 Berlin  
Praktische Übungen: STUDIOCANAL & Regine Wenger, reg.wenger@gmx.de  
Texte zum Film: STUDIOCANAL & Dr. Ulrich Steller, www.textstrategie.de

Alle Materialien in diesem Heft dürfen für den Unterricht vervielfältigt werden.

**Die elektronische Fassung (pdf) dieses Heftes steht unter [www.mullewapp-film.de](http://www.mullewapp-film.de) zum Herunterladen bereit.**



## Inhaltsverzeichnis

Handlungsbogen und Thematik	Seite 4
Das Wort zum Autor: Helme Heine	Seite 7
Wer ist Wer in Mullewapp?	Seite 8
Praktische Übungen	Seite 10
– Den Kinobesuch vorbereiten	Seite 13
– Den Kinobesuch nachbereiten	Seite 14
Hilfreiche Links	Seite 16
Mehr Geschichten aus Mullewapp	Seite 17
Zum Schmökern, Nachlesen und Entdecken	Seite 18
Anmeldung zum Kinobesuch	Seite 19
Malvorlage	Seite 20



## Daten zum Film

### Stab (Auszug)

Regie .....	Tony Loeser, Theresa Strozyk
Autoren .....	Buchvorlage von Helme Heine & Gisela von Radowitz
Drehbuch .....	Jesper Møller, Armin Völckers
Produzenten .....	Tony Loeser, Romy Roolf (Motionworks), Stéphan Roelants (Melusine), Rodolphe Buet, Kalle Friz, Isabel Hund (Studiocanal)
Redaktion.....	Brigitta Mühlenbeck, Henrike Vieregge, Dörte Cochelin (WDR)
Musik .....	Andreas Hoge
Schnitt .....	Philipp Schwandt
Director of Photography .....	Olaf Aue

### Sprecher (Auszug)

Johnny Mauser .....	Ralf Schmitz
Franz von Hahn .....	Michael Kessler
Waldemar .....	Axel Prahl
Marilyn .....	Carolin Kebekus
Benny Blauholz .....	Christian Ulmen

Verleih .....	Studiocanal GmbH
Gefördert durch	MDM, DFFF, Eurimages, Film-und Medienstiftung NRW, Filmförderungsanstalt, FFHSH, Medienboard Berlin Brandenburg, Film Fund Luxembourg
Prädikat .....	besonders wertvoll

Kinostart Deutschland	14. Juli 2016
FSK	Freigegeben ohne Altersbeschränkung
Genre	Kinderfilm / Animation
Länge	79 Minuten

## Handlungsbogen und Thematik

Die Geschichte, die der Film erzählt, baut auf den Bilderbüchern von Helme Heine auf. MULLEWAPP – EINE SCHÖNE SCHWEINEREI übernimmt Charaktere, Stil und Stimmung der Bücher.



### Ein guter Freund

Ein guter Freund – und jeder Tag wird schön.  
Ein guter Freund wird immer mit dir geh'n.  
Und wenn es kracht, Schweinebacke!  
Und zischt, Hühnerkacke!  
Dein Freund wird immer zu dir steh'n.

Ein guter Freund, der lässt dich nie im Stich,  
Ein guter Freund, der kümmert sich um dich.  
Und wenn es blitzt, Schweinebacke!  
Und stürmt, Hühnerkacke!  
Dein Freund, der lässt dich nicht im Stich.

Songtext aus  
MULLEWAPP – EINE SCHÖNE SCHWEINEREI



Auf dem Hof von Franz von Hahn, Johnny Mauser und Waldemar, dem Schwein, geht es eher gemächlich zu. Nur heute nicht, denn Waldemar hat morgen Geburtstag und alle haben sich mächtig angestrengt, um die Scheune für die Party aufzuräumen und um ihm eine tolle Geburtstagstorte zu backen. Noch anstrengender ist es allerdings, die Leckerei vor Waldemar solange zu verstecken, bis er sie offiziell verspeisen darf...

Aber wenn Waldemar im Tortenrausch etwas nicht kann, dann warten – und schon gar keinen ganzen Tag. „Waldluft vertreibt Tortenduft“, weiß Johnny, und so machen die Freunde eine Tour auf dem Fahrrad, um Waldemar abzulenken. Doch sie bleiben nicht unbeobachtet – und ahnen nicht, dass Mullewapp Gefahr droht. Der stets hungrige Wildschwein-Gauner Horst von Borst ist gerade dabei, mit seinen drei schweinishen Gehilfen einen Bienenstock von einer idyllischen Waldlichtung zu klauen, als die Fledermaus, die für ihn Luftaufklärung betreibt, eine tolle Neuigkeit meldet: Sie hat bei ihrem Aufklärungsflug Mullewapp entdeckt, wo es die riesige, sahnige Geburtstagstorte gibt – und sie hat einen Plan...

Während die Freunde die Hügel hinauf und hinab rasen, flattert die Fledermaus heran und nimmt Franz am Lenker die Sicht. Die Freunde bauen eine ordentliche Bruchlandung. Da sehen sie Horst jammernd am Wegesrand liegen. Er behauptet, verletzt zu sein, weil die Freunde ihn mit dem Rad umgefahren hätten.

Sie bringen den „verletzten“ und schimpfenden Horst nach Mullewapp, um ihn gesund zu pflegen, hieven ihn in die Schubkarre und platzieren ihn am Geburtstagstisch. Dort verdrückt Horst alles, was ihm vor die Schnauze kommt – denn, wie er den Mullewappern verkündet: Das beste Heilmittel gegen Knochenbrüche ist Torte. Aber die Mullewapper rücken Waldemars Geburtstagstorte nicht raus.

Nach der Mahlzeit nimmt Horst die Hofbewohner mit Kartentricks und Ballonfalten für sich ein; und er wird zum richtigen Helden, als er die vorwitzigen Küken, die so gerne Ninja spielen, vorm Davonfliegen an einem der Ballons „rettet“ – dabei hatte er sie selbst an den Ballon gehängt, damit sie nicht länger herumschnüffeln. Auch wenn Johnny schon den Verdacht hat, dass Horst nichts als Lügen auftischt, lässt er sich zunächst einmal gefallen, dass er, Franz und Waldemar draußen auf dem Heuhaufen übernachten müssen, weil Horst möglichst bequem schlummern soll und auf dem Schlafplatz der Freunde im



Hühnerstall übernachten darf. Als alle Mullewapper schlafen, schleicht sich jemand in den Schuppen und happst einen riesengroßen Biss aus der Geburtstagstorte. Bello gibt Einbruchs-Alarm. Weil Johnny den Schlüssel zuletzt hatte – und weil das fehlende Tortenstück die verräterische Form einer Schweineschnauze hat –, geraten die Freunde in Verdacht. Horst kann die Mullewapper endgültig davon überzeugen, dass es ganz bestimmt Waldemar war.

Den sicheren Freund erkennt man in unsicherer Sache.

Quintus Ennius

Aber die drei entdecken eine Wildschweinborste im Heu und wissen nun, dass Horst der Übeltäter war. Sie legen sich auf die Lauer, und tatsächlich kommt Horst für einen Nachschlag noch einmal zurück. Sie erwischen ihn auf frischer Tat, aber Horst schafft es wieder einmal, sich herauszureden. Er kriegt zuerst Waldemar herum und überredet die drei, wie die Küken zuvor, auch mit Ballons Spaß zu haben. Er bindet Helium-Ballons am Fahrrad fest, und ehe die Freunde es sich versehen, schweben sie mit dem Rad davon!

Zu spät merken sie, dass sie reingelegt wurden. Sie schweben hoch, der aufgehenden Sonne entgegen. Trotz allem gratulieren Johnny und Franz ihrem Freund natürlich zum Geburtstag, und Waldemar verdrückt eine Träne der Rührung.



Auf dem Hof bereiten die Hennen die Geburtstagssause vor. Die Küken melden, dass Waldemar, Johnny und Franz und auch ihr Fahrrad verschwunden sind! Horst will sich schon über die Torte hermachen, aber das verhindern die Hennen: Torte gibt's erst, wenn das Geburtstagskind da ist...!

Die drei Vermissten geraten währenddessen mit dem Ballonfahrrad in ein Gewitter und werden von einer Windhose durchgeschüttelt. Sie entkommen dem Sturm, aber nach und nach

platzen die Ballons, und sie landen in einem Bergsee. Sie retten sich auf eine kleine Insel im See, wo ihnen der Biber Benny Blauholz hilft. Der coole Biber, der nichts mehr liebt als sein Surfbrett und seine Ruhe, hat ein kleines Geheimnis: Er kann nicht schwimmen! Deswegen lebt er auch nicht bei den anderen Bibern, sondern alleine in seiner Hütte, wo er es sich gutgehen lässt. Mit seiner Hilft pumpen die Freunde die Reifen des Fahrrades auf, bis sie so groß sind, dass das Rad schwimmt. Fröhlich machen sich mit ihrem Wasserfahrrad auf den Weg, geraten aber in einen Wasserfall. Das Rad und sie werden durch die Luft geschleudert, landen in den Flügeln einer Windmühle, stürzen noch einmal ab – und plumpsen schließlich mitten in die Mehlvorräte, die in der Mühle lagern.

Währenddessen folgt Horsts Wildschwein-Bande ihm nach Mullewapp und Horst gibt seine Tarnung auf. Die Ninja-Küken versuchen zwar tapfer, die Eindringlinge zu bekämpfen, aber Horst stülpt einfach einen Eimer über sie. Die Wildschweine fangen an, die ganze Geburtstags-Deko zu zerstören. Schließlich gibt Bello auf und führt sie zum Schuppen mit der Torte. Aber er hat die Kombination vergessen...! Horst regt sich mächtig auf und befiehlt seinen Gehilfen, sämtliche Mullewapper vom Hof zu vertreiben.

In der Mühle finden die Freunde den Hasen Meister Lecker, auch bei ihm hat die Wildscheinbande auf der Suche nach Essen geplündert und den Bäckermeister an einen Stuhl gefesselt. Gemeinsam reparieren sie das Mühlrad, das die fiesen Borstenviecher kaputt gemacht hatten. Nun wollen sie auf dem schnellsten Weg zurück nach Mullewapp, bevor die Schweine auch dort alles verwüsten. Aber die Reifen ihres Fahrrades sind kaputt... Zum Glück passen die Felgen genau auf die Schiene der alten Güterbahn, die von der Mühle aus nach Mullewapp führt. Zum Dank gibt ihnen Meister Lecker noch ein paar Säcke Mehl mit.

Die heimatlosen Tiere von Mullewapp machen sich auf den traurigen Treck durch den Wald. Als es dunkel wird, machen sie ein kleines Lagerfeuer und legen sich schlafen. Plötzlich raschelt es im Gebüsch, und alle kriegen Angst! Aber es sind Waldemar, Johnny und Franz. Und die Freunde haben auch schon einen Plan, wie sie Mullewapp zurückerobern können. Gemeinsam machen sich alle daran, den aberwitzigen Plan der drei Freunde umzusetzen...

## Das Wort zum Autor: Helme Heine

Kleine Biographie in Stichworten:



1941	Geboren in Berlin, als Helmut Heine Tritt bereits als Schüler künstlerisch und zeichnerisch hervor
Mitte der 1960er Jahre	Umzug nach Südafrika Gründet in Johannesburg das politisch-literarische Kabarett „Sauerkraut“, gibt eine satirische Zeitschrift heraus, malt und zeichnet
1976	Heines erstes Buch erscheint: „Das Elefanteneinmaleins“
1977	Kehrt mit seiner Familie nach Deutschland zurück Veröffentlicht mehrere Kinder- und Jugendbücher
Ende der 1980er Jahre	Wandert nach Irland aus Geht später nach Neuseeland, wo er bis heute mit seiner Frau lebt – abgesehen von Sommeraufenthalten in Bayern

Helme Heine ist heute als Illustrator und Autor von Kinderbüchern weltweit einem Millionenpublikum bekannt. Seine Bücher sind in über dreißig Sprachen übersetzt worden. Allein die deutschen Verlage halten aktuell fünfzig Titel lieferbar. Für seine künstlerische Arbeit ist Heine mit vielen deutschen wie internationalen Preisen ausgezeichnet worden, darunter:

- Europäischer Jugendliteraturpreis
- Großer Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, für sein Gesamtwerk
- Eulenpreis (Japan)
- Bestes Kinderbuch des Jahres (New York Times)

Wenn Helme Heine gerade nicht schreibt, malt oder zeichnet, dann betätigt er sich als Bildhauer, entwirft Möbel und erfindet Theaterkostüme. Außer, er segelt oder angelt.



## Vor der Kamera – Wer ist Wer in Mullewapp?

In und um Mullewapp leben bedeutende, teils sogar hohe Tiere. Auf dem Hof geht es turbulent zu, ständig ist für Animation gesorgt ...

### **Johnny Mauser** (Sprecher: Ralf Schmitz)

Vorwitzig und frech, und doch charmant dabei: Das ist Johnny Mauser. Der fröhliche Mäuserich verbreitet immer gute Laune. Und wenn ein Abenteuer lockt, ist er der erste, der dabei ist. Auch wenn die Freunde so manches Mal in die Klemme geraten: Johnny lässt sich nicht entmutigen und findet garantiert einen Ausweg.



### **Franz von Hahn** (Sprecher: Michael Kessler)

Natürlich achtet Franz darauf, dass das Gefieder glänzt und der Hahnenkamm richtig sitzt: Er ist schließlich ein Gockel...! Vor allem aber ist er ein treuer Freund. Und als Hahn am Lenker achtet er darauf, dass die Freunde immer auf dem richtigen Weg bleiben – meistens jedenfalls. Er ist auch nur ein bisschen eifersüchtig auf Horst von Borst, der seiner Marilyn schöne Augen macht...

### **Waldemar** (Sprecher: Axel Prahl)

Kann es einen besseren Kumpel als Waldemar geben? Wer mit ihm befreundet ist, hat wirklich Schwein. Denn für seine Freunde geht er durch dick und dünn – und scheut auch nicht davor zurück, seine Körperkraft gegen Bösewichte aller Art einzusetzen. Der ewig hungrige Waldemar hat nur eine klitzekleine Schwäche: Süßigkeiten und Sahnetorte...



### **Marilyn** (Sprecherin: Carolin Kebekus)

Marilyn ist die unangefochtene Chefin im Hühnerstall. Sie und Franz sind das Traumpaar von Mullewapp. Wer in ihrer Beziehung das Gackern hat, ist klar – aber Marilyn liebt ihren Franz heiß und innig, auch wenn er öfter mal mit seinen Freunden Faxen macht, anstatt aufzuräumen. Obwohl...so ein stattlicher Wildschweineber ist ja auch nicht zu verachten, oder?



### **Benny Blauholz** (Sprecher: Christian Ulmen)

Chill' mal deinen Leib! Der Biber Benny Blauholz ist der coolste Surfer auf dem ganzen See. So tiefenentspannt wie er ist sonst keiner. Eine Hängematte, eine kleine Hütte, eine Strandbar und sein Surfbrett – mehr braucht er nicht zum Glücklich sein. Dass er nicht schwimmen kann, macht ihn zwar zum Außenseiter bei den anderen Bibern, aber er lebt seinen Traum – alles easy, Alter!



### **Die Küken**

Schnabelangriff! Der Kinderschar vom Hühnerhof ist gar nicht schüchtern und piepsig, sondern stets neugierig und wuselt allen zwischen den Beinen herum. Als unerschrockene Ninja-Küken trainieren sie schon einmal ihre Kampfkunst-Fähigkeiten – und das bekommen alle zu spüren, die Mullewapp und seinen Bewohnern etwas Böses wollen. Diese fluffigen Federbällchen haben Mut!

### **Bello**

Bello ist noch ein Hofhund vom alten Schlag. Er achtet auf Ordnung und Disziplin. Auch wenn die anderen Tiere auf Mullewapp mit seiner militärischen Ader wenig anfangen können, achten sie ihn doch: als ehrlich und fair – und als jemanden, der den Kopf bewahrt, wenn es einmal brenzlig wird.



### **Horst von Borst**

Der Keiler Horst von Borst – und sein Zylinder – haben schon einmal bessere Tage gesehen. Aber die Fähigkeit, andere mit seinem Redefluss einzuwickeln, besitzt Horst nach wie vor. Er nutzt die Hilfsbereitschaft der Mullewapper schamlos aus und vertreibt sie schließlich vom Hof. Und als Wildschwein, das seinen Lebensunterhalt mit Gaunereien und Betrug verdient, ist man in der Wahl seiner Methoden eben nicht zimperlich.

### **Fledermaus**

Mit ihren großen Kulleraugen und den langen, spitzen Ohren sieht die Fledermaus ja ganz niedlich aus, aber sie steht mit Horst von Borst im Bunde und man sollte sich vor ihr in Acht nehmen. Für den fiesen Keiler spioniert sie unermüdlich die Mullewapper aus, denn sie ist Wachs in Horsts Händen (insbesondere, wenn er kräftig zudrückt).



## Praktische Übungen



1. Die drei Freunde fahren gerne zusammen Fahrrad. Beschreibe, wer dabei welche Aufgabe übernimmt!

---

---

---

---

---

2. Welche Sätze passen zum Bild der drei Freunde auf dem Fahrrad? Kreuze an!

- Der Hahn hat viele Federn.
- Die Maus trägt eine Mütze.
- Das Schwein freut sich.
- Die Freunde fahren auf der Straße.
- Das Fahrrad hat besonders dicke Reifen.
- Das Fahrrad fährt durchs Wasser.

3. Was heißt es für dich, ein guter Freund oder eine gute Freundin zu sein? Sprecht darüber in der Gruppe!

4. Welche Wörter passen zum Thema „Freundschaft“? Überlege genau und unterstreiche die passenden Wörter! Sprecht miteinander darüber!

gemeinsam

spielen

streiten

sich verstehen

sich nicht kennen

sich belügen

einsam

Spaß haben



5. Was machst du gerne zusammen mit deinem Freund oder deiner Freundin?  
Male ein Bild davon!

A large, empty rounded rectangle with a dashed blue border, intended for drawing a picture related to the question above.



**6. Hier sind 10 Wörter versteckt! Finde sie und kreise sie ein!**

J	V	F	S	S	C	H	W	E	I	N	U	N	P
H	Q	R	L	X	M	Y	H	A	H	N	U	W	D
Q	Z	E	W	H	F	M	A	U	S	T	E	A	O
R	Q	U	F	A	H	R	R	A	D	K	M	L	O
K	J	N	A	H	E	U	Y	W	V	I	S	D	J
T	C	D	D	M	D	D	F	Y	C	N	P	E	U
C	B	E	C	G	V	D	T	T	N	O	V	M	Z
F	K	C	B	A	U	E	R	N	H	O	F	A	J
O	M	U	L	L	E	W	A	P	P	L	U	R	O

(Diese Wörter sind versteckt: Bauernhof, Schwein, Hahn, Maus, Freunde, Fahrrad, Mullewapp, Waldemar, Heu, Kino)

**7. Welche Bewohner eines Bauernhofs kennst du noch? Schreibe sie auf die Zeilen und male deine Lieblingsfigur in den Kreis!**

---



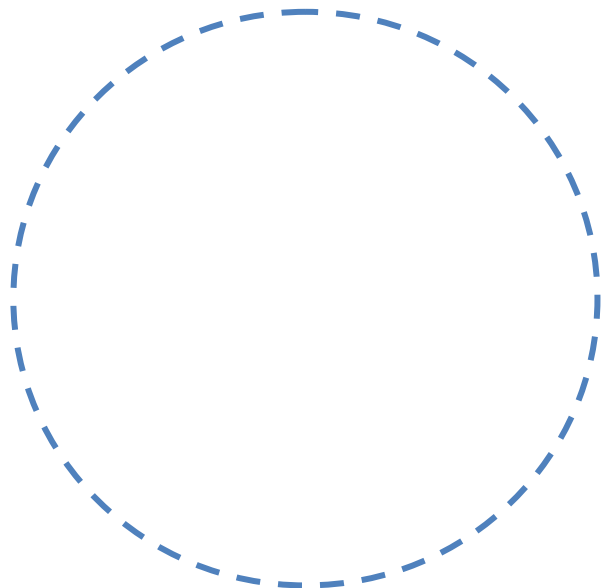
---



---



---



# DEN KINOBESUCH VORBEREITEN

## Mullewapp entsteht (ab 5 Jahre)

*Materialspiel, kreatives Gestalten, kooperatives Verhalten üben*

**Aufgabe:** Die Kinder gestalten gemeinsam eine Mullewapp-Landschaft. Ausgangsmaterial sind Bastel- und Naturmaterialien, Tücher und Stoffe, die man gerade zur Verfügung hat. Das so entstandene Mullewapp kann ein paar Tage stehen bleiben, beispielsweise bis zum Kinobesuch, und wird dann wieder verändert.



## Echte Freunde helfen einander! Aber wie? (ab 7 Jahre)

*Diskussionsspiel, mündlichen Ausdruck üben, einschätzen lernen, gemeinsam Notsituationen meistern, Vertrauen entwickeln, Kooperation üben, empathisch handeln, Partnerspiel*



**Aufgabe:** Die Kinder zählen Situationen auf, in denen sie sich nach ihrer Meinung in Not befinden würden, z.B. zu hoch auf den Baum klettern, von größeren Kindern bedroht werden, die Eltern kommen nicht wie verabredet nach Hause, eingesperrt sein.

Diese Notsituationen werden einzeln auf Zettel geschrieben oder skizziert; die Zettel kommen in einen Behälter. Je zwei Kinder arbeiten zusammen, ziehen einen Zettel und besprechen sich: Was wäre, wenn...? Wie sollte die Hilfe aussehen? Die Antworten werden im Gesprächskreis vorgestellt.

## EINE FRAGE ZUM MITNEHMEN INS KINO:

### Geht das wirklich? (ab 7 Jahre)

In der Fantasie ist alles möglich – im Animationsfilm auch!  
Wenn Johnny, Franz und Waldemar mit dem Fahrrad rasant um die Kurve fahren und stürzen, holen sie sich keine Beulen.

**Aufgabe:** Welche anderen Situationen entdeckst du, die nicht wirklich passieren können, aber für Spaß beim Zuschauen sorgen?  
(*Beispiel: Die Sitzordnung der drei Freunde auf dem Fahrrad*)

# DEN KINOBESUCH NACHBEREITEN

## Mullewapp hin und zurück (ab 5 Jahre)

*Tischspiel, Wettspiel; Geschicklichkeit und Zeichenkünste üben, gemeinsam an einer Aufgabe arbeiten*

**Aufgabe:** Packpapier auf einen großen Tisch legen. Alle Kinder dürfen Mullewapp und die Landschaft um Mullewapp herum von verschiedenen Seiten aus auf das Blatt zeichnen. Nur der Ausgangspunkt (Mullewapp) und der Endpunkt (Hasenmühle) sind vorgegeben. Die Kinder entscheiden sich gemeinsam, wer an welchem Platz was zeichnen möchte, und es geht los. Dann werden kleine Fähnchen auf Schaschlikspießen mit Knetfüßchen vorbereitet und ein Parcours von Mullewapp bis zur Mühle festgelegt. Jedes Kind hat einen kleinen Stab oder einen ungespitzten Bleistift in der Hand und bewältigt damit nach Stoppuhr diesen Weg. Gewonnen hat, wer es am Schnellsten und ohne die Fähnchen umzustoßen zur Hasenmühle und zurück schafft.

## Ich bin... (ab 5 Jahre)

*Filmfiguren mit darstellenden Mitteln lebendig werden lassen und ihre Charaktere ergründen; Beobachtungsübung, mündlicher Ausdruck*

**Vorübung:** Die Gruppe steht im Kreis. Ein Kind geht einen Schritt in den Kreis hinein, macht eine spontane Bewegung, sagt dazu seinen Vornamen und geht wieder zurück in den Kreis. Alle haben das genau beobachtet und wiederholen das Gesehene.

**Aufgabe:** Ein Kind beginnt, geht einen Schritt in den Kreis, ahmt eine der Filmfiguren mit einer typischen Bewegung nach und sagt dazu den Namen der Figur. Alle wiederholen es. Dann ist das nächste Kind an der Reihe mit einer neuen Figur.

Die Bewohner von Mullewapp sind nicht nur einfach Tiere. Jeder von ihnen hat besondere Eigenschaften und Ticks, die sie liebenswürdig machen und die sich gegenseitig ergänzen. Beispiele:

- Franz von Hahn hat immer einen Plan, er ist wahrscheinlich der Schlaueste in Mullewapp und sehr stolz, ein Hahn zu sein. Er ist nicht mehr jung, sein Hahnenkamm ist ein Toupet.
- Waldemar, das Schwein, liebt Torte und suhlt sich gern im Matsch. Er ist ein Gemütlicher und lässt nichts auf sein Fahrrad kommen, außerdem ist er stark.
- Hund Bello liebt Ordnung und Disziplin – und badet gern in eiskaltem Wasser, wovon er niesen muss.



## Interviews in Mullewapp (ab 7 Jahre)

*Rollenspiel; Lese-, Sprech- und Lernübung, darstellende Mittel bewusst einsetzen*

Nicht nur die drei Freunde, sondern alle Tiere in Mullewapp und Umgebung haben eine eigene Persönlichkeit. Jedes hat ausgeprägte Vorlieben und Abneigungen, jedes hat Hobbys und kleine Schwächen.

**Aufgabe:** Gruppen zu maximal 10 Kindern bilden. Jedes Kind zieht aus einem vorbereiteten Stapel verdeckt ein A4-Blatt, das ihm ein Tier zuweist (Bild oder Schriftzug „Waldemar“ usw.). Das Blatt enthält jeweils eine kurze Beschreibung des Tiers, beispielsweise entnommen aus „Wer ist Wer in Mullewapp?“. Jedes Kind studiert nun seine Rolle als Vorleseübung ein. Wer es schafft, lernt sie auswendig. Der Reihe nach stellt sich schließlich jedes „Tier“ vor, mit seiner persönlichen Beschreibung, mit seiner typischen Haltung, typischen Bewegungen und einer passenden Stimme.

## Der bunte Abenteuerfaden (ab 7 Jahre)

*Sich an das Gesehene erinnern und in eine Handlungsabfolge bringen, Übung im mündlichen Ausdruck, schnelles Reagieren trainieren, Kooperation üben*

Verschiedenfarbige Wollreste sind zusammengeknüpft.

**Aufgabe:** Ein Kind beginnt, die Filmgeschichte von Anfang an zu erzählen. Dabei wird die Wolle aufgewickelt. Sobald sich die Farbe der Wolle ändert, übernimmt das nächste Kind und erzählt weiter. Variante: Die Geschichte wird aus der Sicht von Henne Marilyn erzählt.

## Kinoschatten (ab 7 Jahre)

*Finger- und Figurenschattenspiel*

Die Schattenleinwand besteht wie vor der Scheune von Mullewapp aus einem Bettlaken und einer Lichtquelle, beispielsweise einer Tischlampe oder dem Strahl eines Projektors. Die Schattenwand wird fixiert und die Lichtquelle in entsprechendem Abstand hinter der Schattenwand aufgestellt. Fingerschatten zu formen, ist Übungssache und ein Spiel mit der Fantasie. Die Hände unterbrechen den Strahlengang und ihr Schatten formt Tierköpfe, fliegende Tauben oder unheimliche Wesen, die, wenn sich die Hände der Lichtquelle nähern, noch größer erscheinen. Die Bewegung der Schattenhände schafft immer neue Formen, die lustig und interessant wirken. Um die Möglichkeiten der Handschatten zu erweitern, werden aus Karton, Tüll und anderen Bastelmaterialien Ergänzungsstücke hergestellt. Das können etwa Körperteile sein, Köpfe, Hüte oder Requisiten für den Schattenspielraum. Sie werden mit Klebeband an der Hand befestigt oder auf einen Finger gesteckt. Ausgewählte Musik als Untermalung gibt dem Schattenspiel die nötige Atmosphäre.



**Mullewapp**  
Eine schöne  
Schweineerei

## Mögliche Übungen:

- **ein Tier** als Handschatten formen und spielen, wie es sich bewegt
- **eine kleine Geschichte** mit drei Handschattenfiguren spielen (eine Piratenszene, eine neu ausgedachte Szene mit den drei Freunden usw.)
- **Filmszenen** als Schattenspiel vorführen:  
Die Vorbereitungen werden in Kleingruppen getroffen. Dekorationsteile als Szenenbild (Schattendekoration) ergänzen die Szenerie. Dieses Schattenbild kann aus selbst gestalteten Scherenschnitten bestehen, oder es kommen unterschiedliche Materialien zum Einsatz, etwa Tüll=Gitter, Fell=Untier / Höhle, Folien=Farbspiele / Wasser. Der Phantasie und dem Ausprobieren sind hier keine Grenzen gesetzt.

Auf ihrem Fahrrad radelten sie davon, jeder auf seinem Platz, bis die Dächer von Mullewapp so klein wie Mohnblüten waren.

Helme Heine, aus: Der Rennwagen

## Hilfreiche Links

**<http://www.mullewapp-film.de>**

Offizielle Homepage von MULLEWAPP – EINE SCHÖNE SCHWEINEREI (Studiocanal), mit Trailer, Fotos, Hintergrundinformationen & Download.

**<http://www.beltz.de>**

Website vom Beltz Verlag, der die Freunde-Bücher vertreibt.

Weiteres Schulmaterial zum Thema FREUNDE:

[http://www.beltz.de/produkt\\_produktdetails/5288-freunde\\_von\\_helme\\_heine.html](http://www.beltz.de/produkt_produktdetails/5288-freunde_von_helme_heine.html)

**<http://www.motionworks.eu>**

Animierte, anregende Website der Produktionsfirma.

**<http://www.stiftung-freunde.de>**

Präventionsprojekte für Kindertageseinrichtungen, Frühförderung der Lebenskompetenz im Geist und Zeichen der „Freunde“.

**<https://www.zoo-hannover.de/de/attraktionen/themenwelten>**

Mullewapp-Erlebnisswelt im Zoo Hannover.

## Mehr Geschichten aus MULLEWAPP



Liebevoll erzählt MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE von der Ankunft Johnny Mausers auf Mullewapp. 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 kräftig durcheinander. In den ungewohnten Trubel platzt auf einmal die Nachricht herein, dass das kleine Lämmchen Wolke entführt wurde. Zusammen mit Waldemar und Franz wird Johnny prompt zu Wolkes Rettung abkommandiert. Jetzt müssen die drei zusammenhalten: Mit Waldemars Fahrrad machen sie sich auf und ein großes Abenteuer beginnt.



Nach der Vorlage von Helme Heines Kinderbüchern inszenierten Tony Loeser und Jesper Müller 2009 eine unterhaltsame Geschichte in Heines kunterbuntem Aquarellstil, das große Kinoabenteuer der Freunde aus Mullewapp ist erhältlich als DVD und Blu-ray-



In kurzen Episoden zeigen die GESCHICHTEN AUS MULLEWAPP, die bei der „Sendung mit der Maus“ ausgestrahlt wurden, neue Abenteuer mit Waldemar, Franz von Hahn und Johnny Mauser!

Wenn die drei Freunde nicht gerade Fahrrad fahren, dann versuchen sie, das Rätsel um einen Knochen aus der Urzeit zu lösen oder einen Brunnen zu graben. Immer wieder beweisen sie ihren Mut, sollen sie aber den Hühnerstall aufräumen, laufen sie so schnell sie können davon.

Insgesamt 26 fünfminütige Episoden der beliebten Reihe sind auf einer DVD veröffentlicht, zusätzlich erschienen ist BESTE FREUNDE – DIE GROßE MULLEWAPP EDITION, die auf 2 DVDs die Kino- und Fernseh Abenteuer der beiden Freunde vereint.





## Zum Schmökern, Nachlesen und Entdecken

### Helme Heines beliebte Geschichten aus MULLEWAPP im Beltz Verlag

Die drei Freunde von Mullewapp, Franz von Hahn, Johnny Mauser und der dicke Waldemar, zählen zu den unsterblichen Bilderbuchhelden dieser Welt. Sie zeigen, wie man zu dritt alle Höhen und Tiefen des Lebens meistert, denn richtige Freunde sind unbesiegbar.



**Die Originalausgabe:**  
Helme Heine: Freunde  
Beltz & Gelberg  
32 Seiten, gebunden  
ISBN 978-3-407-77024-0

Erhältlich auch als preisgünstige Minimax-Ausgabe und in englischer und französischer Sprache.



**Der Sammelband:**  
Helme Heine  
Zum Glück gibt's  
Freunde  
Die schönsten Abenteuer  
von Franz von Hahn,  
Johnny Mauser und dem  
dicken Waldemar in einem Band

Gulliver | 184 Seiten, broschiert  
ISBN 978-3-407-74057-1



**Jetzt neu:**  
Helme Heine/Gisela von Radowitz  
Kriminalfälle für Freunde  
Geschichten aus Mullewapp  
Gulliver | 192 Seiten, broschiert | ISBN 978-3-407-74641-2

Mullewapp ist eigentlich ein friedliches Fleckchen Erde. Doch wer ist der Feuerteufel, der Bauer Husemanns Heu anzündet? Wer hat im Dunkeln den Igel angefahren? Und woher kommt das fremde Ei im Hühnerstall? Die drei Freunde – Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar – machen sich daran, alle geheimnisvollen Kriminalfälle in Mullewapp zu lösen. Und natürlich kommen sie den Tätern auf die Spur – denn gemeinsam sind Freunde unschlagbar.

Alle Titel von Helme Heine und unsere Leseproben finden Sie auf [beltz.de](http://beltz.de).

### Für Hörspielfreunde



#### Mullewapp - Eine schöne Schweinerei Das Original-Hörspiel zum Kinofilm

Mit den Stimmen von Ralf Schmitz, Michael Kessler, Axel Prahl, Christian Ulmen

Länge: ca. 60 Minuten - 1 CD - EAN 4260229660867

floff publishing - im Vertrieb von edel

# ANMELDUNG ZUM KINOBESUCH

Bitte faxen Sie dieses ausgefüllte Formular an STUDIOCANAL GmbH  
FAX: 030/ 810969309

oder senden Sie eine EMAIL an: [schulvorstellung@studiocanal.de](mailto:schulvorstellung@studiocanal.de)

Hiermit möchten wir uns anmelden für eine Schulvorstellung oder Kitavorstellung von

## MULLEWAPP – EINE SCHÖNE SCHWEINEREI

(AB 14.07.2016 IM KINO)

Kinobesuch am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_

Wunsch kino / Ort: \_\_\_\_\_

Anzahl Lehrer: \_\_\_\_\_

Anzahl Schüler: \_\_\_\_\_

**SCHULE / KITA:** \_\_\_\_\_

**ADRESSE:** \_\_\_\_\_

**Ansprechpartner:** \_\_\_\_\_

**TELEFON / FAX / E-MAIL für Rückfragen und Buchungsbestätigung:**

\_\_\_\_\_

**Bemerkungen:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Über dieses Formular stellen Sie eine unverbindliche Anfrage.  
STUDIOCANAL GmbH vermittelt den Kontakt zum Wunsch kino. Eine Bestätigung  
erhalten Sie dann nach erfolgter Buchung von Ihrem Kino.



AB  
14. JULI  
IM KINO

# Mullewapp

Eine schöne  
Schweinererei