

FREUNDE

MATERIAL ZUR VOR - UND NACHBEREITUNG

junges schauspiel lübeck

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis 2

Vorwort 3

Mitwirkende 4

Inhalt der Inszenierung 4

Rollenbeschreibungen 4

Über den Autor 8

“Drei Freunde für die Bühne“ - im Gespräch mit Regisseur Sven Niemeyer 9

Hand in Hand - Das Theater und das Günter Grass-Haus 11

Im Gespräch mit Carl Manzey 12

Impulse für die Nachbereitung 15

1 Ein Zuhause für Franz & Co. 15

2 Reden wie die Mullewapp-Tiere: Die Konferenz am Hoftor 16

3 Das Mullewapp-Wir-Gefühl: Wer gehört zu wem? 20

Nachweise 21

VORWORT



Liebe pädagogische Fachkräfte,
„echte Freunde halten zusammen“ – das wissen Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar ganz genau. Helme Heines Bilderbuchklassiker zeigt uns, dass gerade Unterschiede stark machen. Mit unserer Inszenierung bringen wir diese Geschichte als mobiles Theaterstück, wenn Sie die passenden Räumlichkeiten haben, direkt zu Ihnen in die Einrichtung, um Theater hautnah und ohne Barrieren erlebbar zu machen. Oder Sie besuchen uns in unserem Theaterraum im Haus Eden, Königstraße 25 in Lübeck.
Dieses Begleitheft dient Ihnen als praktischer Impulsgeber für die Vor- oder Nachbereitung des Besuchs einer Aufführung und bietet mit der Biografie, den Rollenprofilen und Interviews eine fundierte Wissensergänzung – passend zu unserem mobilen Kooperations-Workshop „Theater trifft Museum“, den Sie für vertiefende Einheiten oder kombiniert mit einem Besuch der Helme-Heine-Ausstellung im Günter Grass-Haus anfragen können.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern ein unvergessliches Theatererlebnis und viel Freude beim Ausprobieren!

Ihr Team vom jungen schauspiel lübeck in Kooperation mit dem Günter Grass-Haus

MITWIRKENDE

Regie: Sven Niemeyer
Spieler*innen: Ilka Kottkamp (Franz von Hahn), Paul Smollich (Waldemar das Schwein), Edgar Herzog (Johnny Mauser)
Ausstattung: Hannah Petersen
Regieassistenz: Alice Sawadski
Theaterpädagogik: Katja Leistert und Tobias Horstmann
Technische Leitung: Felix Zettier-Jindra
Produktionsleitung: Michael Fuchs
Social Media und Marketing: „hej du“ Social Media Betreuung

INHALT DER INSZENIERUNG

Die Inszenierung verwandelt den Bauernhof Mullewapp in einen lebendigen Abenteuerspielplatz, auf dem Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar beweisen, dass wahre Freundschaft jedes Hindernis überwindet. Vom rasanten Fahrradausflug über eine abenteuerliche Piratenfahrt auf dem Dorfsee bis hin zum mutigen Einsatz gegen den fiesen Kater Leo erleben die drei Helden, wie wichtig es ist, sich gegenseitig zu ergänzen. Dabei treffen sehr unterschiedliche Persönlichkeiten aufeinander: Der kühle Analytiker Johnny, der hyperaktive Franz und der gemütliche Waldemar meistern gemeinsam nicht nur handfeste Gefahren, sondern verhandeln auch spielerisch Themen wie Gerechtigkeit beim Teilen oder Angst vor dem Alleinsein.

Mit viel Musik, Bewegung und Tanz bringt Regisseur Sven Niemeyer den Bilderbuchklassiker von Helme Heine auf die Bühne.

ROLLENBESCHREIBUNGEN

Johnny Mauser (Maus)

Eigenschaft	guter Denker und Analytiker
Hat Angst vor	Mausefallen, diesen gefühllosen Maschinen! Mit Katzen kann man umgehen...

Sprache	tiefe Stimme, spricht schnell
Vorbild	James Bond - er überlebt immer!
Hobby	beschäftigt sich viel mit Buddhismus, möchte als Löwe wiedergeboren werden
Lieblingsessen	Pralinen
Lieblingsmusik	Rock
Lieblingsbuch	Comics

Franz von Hahn (Hahn)

Eigenschaft	hyperaktiv, nervös und etwas ängstlich
Hat Angst vor	Einsamkeit und dass der Wecker ihn arbeitslos machen könnte
Sprache	stottert leicht
Vorbild	Piloten (der Traum vom Fliegen)
Hobby	Film & Theater - ihn zieht es auf die Bühne und er ist der Star im Hühnerstall
Lieblingsessen	sehr gesund, am liebsten Körner und Müsli
Lieblingsmusik	kräht und gackert gerne selbst oder im Hühnerchor
Lieblingsbuch	Was er nicht mag, sind Osterhasengeschichten: Als ob Hasen Eier bringen würden!

Der dicke Waldemar (Schwein)

Eigenschaft	von Natur aus stark, aber von der gemütlichen Sorte
Hat Angst vor	Mückenstichen und Sonnenbrand
Sprache	redet meist in halben Sätzen
Vorbild	bewundert Köche und Balletttänzer
Hobby	Tischfußball
Lieblingsessen	alles, gerne viel
Lieblingsmusik	Mozart
Lieblingsbuch	Spannende Schmöker - aber nur mit Happy End


"ES GIBT VIELE BAUERNHÖFE
AUF DER WELT..."


"...ABER KEINER IST SO
WIE MULLEWAPP!"

ÜBER DEN AUTOR

Helme Heine wurde am 4. April 1941 in Berlin als Sohn von Gastronomen/Hoteliers geboren. Seine Jugend war von ständigen Ortswechseln geprägt; bis zu seinem Schulabschluss im Jahr 1958 besuchte er insgesamt 13 verschiedene Schulen. Nach einem Studium der Betriebswirtschaft und der Kunst zog es ihn in die Welt hinaus. Ab 1965 lebte er für über ein Jahrzehnt in Johannesburg, Südafrika. Dort zeigte sich früh seine enorme künstlerische Vielseitigkeit: Er gründete das politisch-literarische Kabarett „Sauerkraut", arbeitete als Regisseur, Bühnenbildner sowie Schauspieler und gab eine satirische Zeitschrift heraus. Später zog es ihn nach Neuseeland, wo er bis zu seinem Tod am 20. November 2025 gemeinsam mit seiner Frau in der Kleinstadt Russell lebte und arbeitete.



Foto: Helme Heine Art

Heine gilt als einer der meistgelesenen und international erfolgreichsten deutschen Kinder- und Jugendbuchautoren. Seine Karriere als Bilderbuchschöpfer begann 1976 mit dem Titel „Elefanteneinmaleins". Der weltweite Durchbruch gelang ihm jedoch 1982 mit dem Buch „Freunde", das die unzertrennlichen Bewohner des fiktiven Dorfes Mullewapp – die clevere Maus Johnny Mauser, den stolzen Hahn Franz von Hahn und das gemütliche Schwein Waldemar – berühmt machte. Seine Geschichten über Zusammenhalt, Toleranz und das Lösen von Konflikten wurden in 35 Sprachen übersetzt und erreichten eine Weltauflage von über 25 Millionen Exemplaren.

Sein kreatives Schaffen ging weit über das Schreiben hinaus: Heine illustrierte all seine Kinderbücher selbst mit seinen charakteristischen, warmen Aquarellzeichnungen. Darüber hinaus war er als Grafiker, Bildhauer, Hörbuchautor und Romanautor für Erwachsene tätig. In den 1980er- und 1990er-Jahren prägte er zudem die Kinderkultur maßgeblich, indem er gemeinsam mit dem Musiker Peter Maffay und dem Kinderliedermacher Rolf Zuckowski die beliebte Figur des kleinen grünen Drachen Tabaluga optisch gestaltete.

Für sein reiches Gesamtwerk wurde Helme Heine mit zahlreichen nationalen und internationalen Preisen ausgezeichnet, darunter der Troisdorfer Bilderbuchpreis (1983) für „Freunde“ sowie der Große Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur (1991).

"DREI FREUNDE FÜR DIE BÜHNE" – IM GESPRÄCH MIT REGISSEUR SVEN NIEMEYER

1. Du hast aus einem Kinderbuch ein Theaterstück gemacht. Was war dir dabei besonders wichtig?



Foto: Saskia Allers

„Besonders wichtig war mir natürlich, die Essenz des Stückes zu behalten. [...] Wenn du ein Bilderbuch hast, ist es gar nicht so einfach, daraus wirklich ein „abendfüllendes“ Stück zu machen. Du hast ein Buch, das hast du wahrscheinlich – ich habe es nicht nachgezählt – in maximal vier Minuten durchgelesen. Daraus ein 40-, 45- oder 50-Minuten-Stück zu machen, ist natürlich nicht ganz so einfach. Mir war es trotzdem wichtig, die Grundidee dieser Geschichte und die Charaktere, so wie Helme Heine sie erdacht hat, zu behalten. Darauf habe ich versucht zu achten, um es dann daraus zu einem Stück „aufzublähen“, sozusagen.“

2. Im Stück passieren oft eher kleine Dinge. Warum glaubst du, dass gerade das Kinder trotzdem so fesselt?

„Ich glaube, dass Kinder sehr wach sind und deswegen diese kleinen Dinge viel mehr wahrnehmen können als Erwachsene. Und ich finde, das haben wir ja auch beim letzten Probenbesuch gesehen, dass eigentlich alles, was wir gezeigt haben, auch bei den Kids gesehen worden ist. Und sei es noch so klein gewesen wie die Biene – die eigentlich eine Mücke ist, aber es liegt an Edgar, der hat noch keine Mücke gespielt.

Diese ganzen Kleinigkeiten... ich glaube, dass die Kinder einfach dadurch, dass sie noch eine viel höhere Fantasie haben als wir im Erwachsenenleben leider, diese kleinen Dinge viel mehr zu schätzen wissen und viel mehr erkennen."

3. Glaubst du, dass die ruhige Welt von „Freunde" heute besonders wirkt, weil Kinder sonst so viele schnelle Eindrücke haben?

„Ich weiß gar nicht, ob die ruhige Welt von „Freunde" allein besonders wirkt.
Ich kenne es ja auch von den Kindern in meinem Umfeld, dass natürlich alle gerade sehr früh schon mit diesen ganzen Hightech-Geschichten aufwachsen. Und ich glaube, dass man deswegen beim Kindertheater – oder Theater für junges Publikum – einen Mittelweg finden muss. Ich glaube, man muss diese Schnelligkeit, in der die Kids heute aufwachsen, teilweise in den Stücken mit drin haben, um dann aber das Tempo runterfahren zu können und die Kids in eine ruhige Welt leiten zu können. Ich glaube, dieser Wechsel ist besonders wichtig."

4. Denkst du beim Schreiben oder Inszenieren auch an die Erwachsenen im Publikum? Bei Helme Heine hat man ja oft das Gefühl, dass sein Humor fast schon auf Augenhöhe mit Erwachsenen ist.

„Ja, tatsächlich. Ich finde diese strikten Grenzen zwischen Kinder-, Jugend- und Erwachsenentheater nicht gut. Ich versuche wirklich, Theater für alle zu machen. Wenn Kinder- und Jugendtheater auch von Familien besucht wird, ist es wichtig, dass sich die Erwachsenen ebenfalls unterhalten fühlen und nicht denken: „Oh Gott, jetzt sitze ich hier in einem Stück für Vierjährige." Ich streue gerne Dinge ein, die vielleicht eher die Erwachsenen erkennen.
Man merkt bei Helme Heine einfach, dass er noch „alte Schule" ist. Er hat sich wahrscheinlich nicht ständig gefragt: „Darf ich das für Kinder so schreiben?" Ich glaube, er ist beim Schreiben seinen Gefühlen gefolgt und hat das, was er fühlte, als passend für Kinder empfunden. [...] Heine nimmt die Kids einfach total ernst."

5. Was ist dein Wunsch: Mit welchem Gefühl oder mit welcher Erkenntnis über Freundschaft sollen die Kinder aus diesem Stück gehen?

„Ich wünsche mir, dass sichtbar wird, wie wichtig Freundschaften sind. Dass

es Spaß macht, in einer Gruppe – egal ob zu zweit, zu dritt oder mit mehreren – zu agieren und Abenteuer zu erleben. Ich hoffe, sie nehmen mit, dass man in der heutigen Welt nicht nur digital nebeneinander sitzen und auf das Handy starren muss.
Ich hatte gestern erst meinen Neffen neben mir, der die ganze Zeit nur auf sein Handy gestarrt hat. Er ist ganz traurig, dass er übernächste Woche auf Klassenfahrt sein Handy nicht mitnehmen darf. Da dachte ich mir: „Ihr seid doch eine Woche lang zusammen! Da gibt es so viele andere Dinge, die ihr machen könntet." Ihr könnt rausgehen, in den Wald gehen, Geschichten und echte Abenteuer erleben. Ich hoffe, dass das etwas ist, das die Kids aus dem Theaterbesuch mitnehmen werden."

HAND IN HAND - DAS THEATER UND DAS GÜNTER GRASS-HAUS

Unsere Inszenierung der „Freunde" ist eng mit der Helme-Heine-Ausstellung im Günter Grass-Haus verknüpft. Während das Theater die Figuren auf der Bühne zum Leben erweckt, bietet die Ausstellung einen faszinierenden Einblick in das künstlerische Schaffen von Helme Heine.



Um diese beiden Welten optimal zu verbinden, bieten wir Ihnen mit „Theater trifft Museum" ein mobiles, theaterpädagogisches Workshopformat für Kitas und Grundschulen (Kl. 1–4) an – direkt bei Ihnen vor Ort oder kombiniert mit einem Ausstellungsbesuch.

Im Mittelpunkt steht das spielerische, bewegte und gestaltende Erleben der Geschichte, bei dem die Kinder mitten in Themen wie Freundschaft, Unterschiede und Mitbestimmung eintauchen. Das Format ist zeitlich sowie räumlich absolut flexibel anpassbar und in verschiedenen Varianten (mit oder ohne Theaterinszenierung) buchbar.

Alle ausführlichen Informationen zu den Workshop-Varianten, Buchungsmöglichkeiten und Preisen finden Sie unter folgendem Link:
https://www.junges-schauspiel-luebeck.de/de/schule-und-kitas/theater-trifft-museum/

IM GESPRÄCH MIT CARL MANZEY

KURATOR DER AUSSTELLUNG "HELME HEINE: ES WAR EINMAL..."

1. In vielen Märchen und Geschichten gibt es die klassische Zahl von zwei Charakteren, aber bei Heine wirken die Freunde wie eine kleine Gesellschaft. Was war der Gedanke dahinter? [...]

„Ich glaube, er hat ganz bewusst ausgewählt, dass es drei Figuren sind. [...] Bei zwei Personen ist die Gefahr zu groß, dass sie sich aus dem Weg gehen, wenn es mal hakt. Dann fehlt die eine verbindende Person, die den Ausgleich schafft und die anderen wieder zusammenhält. [...] Da hat er sich das Bild vom Fahrrad ausgedacht, das die drei nur gemeinsam betätigen können, weil jeder seine Aufgabe hat. [...] Ich glaube, dass es Helme Heine durchaus ein Anliegen war zu zeigen, wie eine liberale, demokratische Gesellschaft sich gegen autoritäre Tendenzen wehrt."

2. Warum sind Helme Heines Buchcharaktere eigentlich immer Tiere?

„Ich glaube, dass er Tiere genommen hat, weil die alle eine eigene Symbolik in sich tragen [...] und Botschaften über die Tiere vermittelt werden, die tief in menschlicher Kultur verwurzelt sind und dadurch für alle leicht erklärbar oder leicht zu deuten sind. [...] Es ist ja auch in Fabeln oder Märchen so, dass Tiere gewisse Charaktereigenschaften mit sich bringen, die man ohne viele Worte versteht. Aber in Heines Geschichten ist es trotzdem so, dass die auch gebrochen werden oder dass damit gespielt wird."

3. Die „Freunde“ sind schon über 40 Jahre alt, aber sie wirken kein bisschen angestaubt. Warum ist das so? Was macht Heines Welt so zeitlos, dass sie auch heute noch Kinder erreicht, die in einer viel digitaleren und schnelleren Welt aufwachsen?

„Also ich glaube, es ist ein Zusammenspiel aus Wort und Bild. Helme Heine hat einen ganz besonderen Pinselstrich, eine Art, seine Figuren liebevoll zu zeichnen. [...] Und dann sind es eben die Geschichten, die an einem ‚enthobenen‘ Ort stattfinden. Mullewapp hat als Ort über die Zeiten hinweg nichts an seiner Faszination oder dieser Idylle eingebüßt. [...] Dieses Zusammenspiel, kombiniert mit Bildern, die einerseits leicht zugänglich, aber gleichzeitig nicht simpel sind - ich glaube, das ist das Besondere.“

4. Du hast Helme Heine noch persönlich kennenlernen dürfen. Wenn ein Kind heute nach dem Theaterstück nach Hause geht: Was wäre sein größter Wunsch gewesen, was das Kind über Freundschaft und das Miteinander gelernt hat?

„Dass Freundschaft etwas ist, was sich nicht von selbst versteht. Dass man Freundschaft pflegen muss vielleicht wie einen Garten [...]. [...] Aber ihm wäre auch wichtig gewesen: Dass Freunde sich immer streiten können. [...] Dass man Kompromisse finden kann und dass es letztendlich einfach darum geht, sich trotz allem wieder zu vertragen, zusammen zu lachen, zusammen zu weinen - und sich nicht im Regen stehen zu lassen.“

5. Wenn Du Heines Werk in nur drei Wörtern beschreiben müssten: Welche wären das?

„Humorvoll, liebevoll und elementar.“


"WIR SIND PIRATEN UND JAGEN DAS GLÜCK!"
"SETZT ALLE SEGEL! ES GIBT KEIN ZURÜCK!"

IMPULSE FÜR DIE NACHBEREITUNG

1 EIN ZUHAUSE FÜR FRANZ & CO.

Pädagogische Aktion **Individuelle Bedürfnisse verstehen**

Den ganzen Tag verbringen die drei Freunde miteinander, aber wenn es Zeit zum Schlafen wird, müssen sie sich wegen ihrer Unterschiedlichkeit trennen: Das Mauseloch ist für den dicken Waldemar zu eng und die Hühnerstange für Johnny Mauser zu dünn. Weil ein Zuhause viel über die Eigenheiten eines Lebewesens aussagt, gestalten die Kinder bei dieser Aktion eigene Schlafplätze für die Freunde und setzen sich so spielerisch mit der Vielfalt individueller Bedürfnisse auseinander.

Ziele:

- Bedürfnisse verstehen und benennen
- Kreative Gestaltung und räumliches Vorstellungsvermögen fördern
- Feinmotorik durch den Umgang mit Naturmaterialien verbessern

Rahmenbedingungen:

Alter	4 bis 6 Jahre
Dauer	ca. 60–90 Minuten (zzgl. Spaziergang)
Material	Kartons (Schuhkartons), Naturmaterialien, Klebstoff, Farben, Vorbohrer

Vorbereitung:
Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern bei einem Spaziergang im Wald, auf der Wiese oder im Park verschiedene Naturmaterialien: Gras, Äste, Blätter, Steine oder Rinde.

SO GEHT'S

1. Der Impuls
Betrachten Sie gemeinsam die letzten Seiten des Buches oder lassen Sie die Szenen aus dem Theaterstück Revue passieren. Besprechen Sie, wie die Freunde und andere Tiere

(z. B. Enten oder Frösche) gerne schlafen. Worin unterscheiden sich ihre Schlafplätze von unseren eigenen Betten?

2. Die Bauphase
Laden Sie die Kinder ein, in Kleingruppen Schlafplätze für Johnny, Franz, Waldemar oder andere Tiere aus Mullewapp herzustellen. Als Basis dienen Kartons, in die die Kinder ihre Tier-Schlafstätten einbauen. Nutzen Sie dafür das gesammelte Naturmaterial sowie Farben und Kleber.

3. Technik-Tipp für Profis
Zeigen Sie den Kindern, wie sich Stäbe für Hühnerstangen oder Gatter stabil einbauen lassen: In zwei gegenüberliegende Seiten des Kartons sticht man (z. B. per Vorbohrer) jeweils ein Loch. Durch die Löcher kann dann ein ausreichend langer Stab durchgesteckt und fixiert werden.

Abschluss
Bauen Sie die Tier-Schlafstätten in einer kleinen „Mullewapp-Galerie“ auf. Sprechen Sie wertschätzend über die Vorstellungen der Kinder:

- Was macht dieses Haus besonders gemütlich für das Tier?
- Was braucht eine „echte“ Maus im Gegensatz zu einer Theater-Figur?

So lässt sich der Bogen von der künstlerischen Fantasie zur realen Tierhaltung spannen.

2 REDEN WIE DIE MULLEWAPP-TIERE: DIE KONFERENZ AM HOFTOR

Pädagogische Aktion **Austausch fördern, Meinungen verhandeln und einander zuhören**

Bevor Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar in ein Abenteuer starten, müssen sie sich erst einmal absprechen. Wer hat welche Idee? Wer möchte was tun? In dieser theaterpädagogischen Übung geht es darum, dass die Kinder miteinander ins Gespräch kommen, ihre eigenen Wünsche formulieren und lernen, die Argumente der anderen anzuhören – ganz ohne feste Vorgaben oder „Schubladen“.

Ziele:

- Den sprachlichen Austausch und das Argumentieren in der Gruppe fördern
- Eigene Interessen benennen und die Bedürfnisse anderer wahrnehmen
- Kompromisse finden und spielerisch in Rollen schlüpfen

Rahmenbedingungen:

Alter	ab 6 Jahre
Dauer	ca. 15–20 Minuten
Material	Kein Material nötig (eventuell vier Ecken des Raumes markieren)

Vorbereitung

Nutzen Sie die vier Ecken des Raumes (oder vier markierte Punkte auf dem Boden) und benennen Sie diese nach Orten aus Mullewapp:
Das gemütliche Strohfehm (für Ruhe und Entspannung)
Der tiefe Dorfteich (für Abenteuer und Action)
Die schattige Kirschbaum-Wiese (für Essen und Genuss)
Die geheime Piratenbucht (für Spiele und Entdeckungen)

SO GEHT'S

1. Der Impuls

Erklären Sie den Kindern: „Die drei Freunde müssen jeden Morgen entscheiden, was sie auf dem Bauernhof erleben wollen. Manchmal sind sie sich gar nicht einig! Heute machen wir eine Mullewapp-Konferenz und schauen, wer mit wem am liebsten wohin gehen würde."

2. Die Aktion: Die Entscheidungs-Runde

Stellen Sie den Kindern eine offene Frage, die verschiedene Interessen anspricht. Die Kinder müssen sich nun für eine der vier Ecken im Raum entscheiden und dorthin gehen.
Beispielfrage 1: *„Wenn ihr heute ein Tier in Mullewapp wärt: Würdet ihr lieber im Stroh faulenzen (Ecke 1), im Teich um die Wette schwimmen (Ecke 2), Kirschen naschen (Ecke 3) oder ein Piratenversteck bauen (Ecke 4)?"*

Beispielfrage 2*: „Was braucht man für ein richtig gutes Abenteuer am allermeisten? Einen gemütlichen Platz zum Ausruhen (Ecke 1), großen Mut (Ecke 2), jede Menge Proviant (Ecke 3) oder eine geheime Schatzkarte (Ecke 4)?"*

3. Der Austausch in den Ecken (Das Herzstück)

Wenn die Kinder sich in den Ecken aufgeteilt haben, bekommen sie 2 Minuten Zeit, um sich innerhalb ihrer Ecke auszutauschen.

Die Aufgabe: „Sprecht miteinander! Warum steht ihr hier? Findet in eurer Ecke zwei Gründe, warum eure Wahl die beste für den heutigen Tag ist."

4. Die Hoftor-Präsentation

Nun stellt jede Ecke kurz im Kreis ihre Argumente vor. Ein Kind aus der „Kirschbaum-Ecke" sagt zum Beispiel: „Wir stehen hier, weil wir alle großen Hunger haben und Kirschen süß sind!" - Variante für mehr Dynamik: Die Kinder dürfen nach den Plädoyers der anderen Gruppen noch einmal die Ecke wechseln, wenn sie von den Argumenten der anderen Kinder überzeugt wurden.

Abschluss und Reflexion

Alle Kinder treffen sich wieder in der Mitte des Raumes und setzen sich hin.

- War es leicht zu erklären, warum man in einer bestimmten Ecke steht?
- Gab es Ecken, in denen Kinder standen, mit denen ihr sonst gar nicht so viel sprecht?

Fazit: Manchmal wollen wir unterschiedliche Dinge tun, aber wenn wir miteinander reden, verstehen wir, warum der andere eine andere Idee hat. Genau wie die Freunde auf dem Bauernhof!


"IHR MÜSST MIR VERSPRECHEN, DASS WIR FÜR IMMER FREUNDE BLEIBEN."
"FÜR IMMER UND EWIG!"

3 DAS MULLEWAPP-WIR-GEFÜHL: WER GEHÖRT ZU WEM?

Pädagogische Aktion **Vielfalt als verbindendes Element erfahren**

Johnny Mauser ist klein und flink, der dicke Waldemar groß und gemütlich, Franz von Hahn stolz und laut. Auf den ersten Blick scheinen sie wenig gemeinsam zu haben – und doch sind sie unzertrennlich. In Kategorien wie „groß/klein" oder „Mädchen/Junge" zu denken, ist menschlich, kann aber den Blick auf das Wesentliche verstellen. Bei dieser Aktion geht es darum, starre Schubladen spielerisch aufzubrechen und zu entdecken, dass uns oft viel mehr verbindet, als man von außen sieht.

Ziele:

- Gemeinsamkeiten jenseits des Aussehens entdecken
- Das Zugehörigkeitsgefühl in der Gruppe stärken
- Identität als vielschichtig erleben

Rahmenbedingungen:

Alter	4 bis 6 Jahre
Dauer	ca. 20 Minuten
Material	Ein langes Band oder eine markierte Linie am Boden

Vorbereitung

Legen Sie das Band quer im Raum aus. Schaffen Sie eine Atmosphäre der Neugier: „Wir finden heute heraus, was uns verbindet, auch wenn wir ganz unterschiedlich aussehen!"

SO GEHT'S

1. Der Einstieg

Sprechen Sie mit den Kindern kurz über das Theaterstück: Johnny, Franz und Waldemar sind sehr verschieden. Mussten sie gleich sein, um Freunde zu werden?
Schlagen Sie vor, das „Mullewapp-Wir-Gefühl" in der eigenen Gruppe zu testen.

2. Die Aktion: Dynamisches Verbinden

Alle Kinder stellen sich nebeneinander am Band auf. Geben Sie nun Impulse für neue Konstellationen. Wichtig: Nutzen Sie keine Merkmale wie Geschlecht oder Aussehen, sondern „innere" oder veränderbare Fakten:

• Vorlieben: „Alle, die am liebsten Nudeln essen, treffen sich auf der linken Seite des Bandes – alle, die lieber Pizza mögen, auf der rechten!“

- Alltag: „Wer ist heute mit dem Fahrrad gekommen? Wer ist gelaufen?
- Eigenschaften: „Wer wäre heute gerne mutig wie Johnny Mauser? Wer möchte lieber gemütlich sein wie der dicke Waldemar?“
- Abstrakte Merkmale: „Alle, die heute Socken mit Mustern tragen, bilden eine Gruppe
- 3. Die Beobachtung

Lassen Sie die Kinder nach jeder Runde kurz innehalten: „Schaut euch um! Mit wem steht ihr jetzt zusammen? Habt ihr das vorher gewusst?“

Abschluss

Setzen Sie sich gemeinsam auf das Band und reflektieren Sie das Erlebte:

• Wie hat es sich angefühlt, mal in einer riesigen Gruppe und mal ganz alleine (oder zu zweit) zu stehen?

• Haben wir entdeckt, dass wir Gemeinsamkeiten mit Kindern haben, mit denen wir sonst gar nicht so viel spielen?

Pädagogischer Impuls:

Durch das ständige „Neu-Würfeln“ der Gruppen lernen Kinder, dass Identität fließend ist. Man ist nicht „der Junge“ oder „das Mädchen“, sondern gleichzeitig „der Nudelesser“, „die Radfahrerin“ und „der Mutige“.

NACHWEISE

Biografische Daten (Kapitel 2):
Lebensdaten und Stationen nach den offiziellen Angaben der Verlagsgruppe Beltz/Hanser, den biografischen Einträgen auf Wikipedia sowie den Ausstellungsunterlagen des Günter Grass-Hauses.
Zitate & O-Töne:
Interview Sven Niemeyer (Kapitel 4): Geführt durch das Junge Schauspiel Lübeck.
Interview Carl Manzey (Kapitel 6): Geführt im Rahmen der Kooperation mit dem Günter Grass-Haus zur Ausstellung „Helme Heine: Es war einmal…“.
Bildnachweise: All-Production-Fotos © Silvia Fischer.



junges schauspiel lübeck

Fotos von:

sylviafischer fotografie