



## BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tips zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

# Die Maus und das Motorrad

The Mouse and the Motorcycle  
USA 1987

**Regie:** Ron Underwood

**Buch:** Jim Carlson, Terry Mc Donnell,  
nach einer Erzählung von Beverly Cleary

**BJF/KJF-Empfehlung und FSK:** ab 5 Jahren

**BJF-Bestell-Nr.:** 2 910 514

Real- und Puppentrickfilm, 41 Min., Farbe, dtF



## Inhalt

Irgendwo in den Bergen macht Keith mit seinen Eltern eine Ferienreise. Als eine Reparatur am Auto notwendig wird, verbringt die Familie zwei Tage im "Mountain View". Dieses Hotel hat seine besten Tage schon hinter sich. Die Bemerkung des Hoteldieners, daß es das feinste Haus in der gesamten Region war, ist bestimmt richtig. Inzwischen hat es jedoch einen anderen Superlativ erreicht: Es ist zweifellos das älteste Hotel der ganzen Gegend. Mit Mäusen ist also zu rechnen, bemerkt Keiths Mutter sofort, die aus ihrer Abneigung keinen Hehl macht.

Die notwendigsten Dinge sind schnell ausgepackt. Für Keith ist das sein Spielzeug: ein Motorrad und ein Krankenwagen. Während die Familie in den Speisesaal zum Essen geht, parkt das Motorrad neben dem Telefon auf dem Nachttisch. - Jetzt kann der kleine Mäuserich endlich das glitzernde Ding aus der Nähe betrachten. Natürlich bleibt es nicht nur beim Betrachten. Das Vergnügen, auf dem Motorrad zu sitzen, endet für die Maus aber schnell in einer Katastrophe: Vom Klingeln des Telefons erschreckt, stürzt sie samt der Maschine in den Papierkorb. Dessen glatte Wände erlauben kein Entkommen, die Hilferufe verhallen ungehört. Jetzt hat die gefangene Maus ausreichend Gelegenheit, sich reuevoll die guten Ratschläge der Mutter ins Gedächtnis zu rufen, die vor solchen Risiken warnte und zur Vorsicht mahnte. Als Keith zurückkommt und die Maus entdeckt, befreit er sie jedoch sofort und stellt fest, daß er mit ihr sprechen kann. Ihr Name ist Ralph.

Die gemeinsame Begeisterung für das Motorrad läßt sofort eine Verbindung zwischen Keith und Ralph entstehen. Und abends erlaubt Keith Ralph, mit dem Motorrad zu fahren. Die Maus begibt sich im Hotelzimmer und auf dem Flur in riskante Situationen, wenn sie in halsbrecherischen Manövern Stuhlbeine umrundet oder unter Kommoden hindurchfährt. Zudem wird sie vom Dackel eines Hotelgastes entdeckt, und eine wilde Verfolgungsjagd beginnt. Ralph fährt jedoch so gut Motorrad, daß er heil in das Zimmer zurückkommt. Als er seiner Familie stolz von seinen Abenteuern berichtet, fängt die Mäusermutter an, ihm Vorhaltungen zu machen, und warnt ihn vor den Menschen und vor den Gefahren des Motorradfahrens.

Als Keith am nächsten Tag mit seinem Vater Pingpong spielen geht, erlaubt er Ralph diesmal nur, das Motorrad anzusehen: Fahren ist streng verboten. Mit den besten Vorsätzen bleibt Ralph bei dem Motorrad unter dem Bett sitzen und bewundert es aus der Entfernung. Doch bald droht neue Gefahr, als das Zimmermädchen mit ihrem Staubsauger auftaucht. Ralph sieht mit wachsendem Schrecken, daß das Motorrad in den Trichter des Staubsaugers hineingezogen wird. Todesmutig schwingt er sich auf die Maschine und kämpft gegen die stärkere Kraft der Technik, die der Sog des Staubsaugers ausübt. Fast schon im Ansaugschlauch sind Maus

und Motorrad verschwunden, als das Zimmermädchen den Staubsauger endlich abstellt - die Wucht der Gegenkraft schleudert Ralph und das Motorrad direkt in den Wäschewagen. Ralph kann zwar sich, nicht aber das Motorrad befreien. Und als Keith vom Spielen zurückkehrt, muß er ihm erzählen, daß das Motorrad verloren ist. Für Keith, der sein Motorrad liebt und es von seinem ersparten Taschengeld gekauft hat, ist das ein schwerer Verlust. Trotzdem versteht er, daß es nicht Ralphs Schuld sein kann, und schenkt ihm einen Sturzhelm, den er aus einem halben Pingpong-Ball gemacht hat.

In der Wäscherei findet das Zimmermädchen in der Bettwäsche die Löcher, die Ralph bei seiner Flucht hineingefressen hat. Deshalb wird überall im Hotel Mäusegift ausgelegt, Fallen werden aufgestellt, und zu allem Unheil kommt eine Katze ins Haus: Gefährlicher kann ein Mäuseleben kaum sein. Nun wird auch noch Keith krank, und nur die Maus Ralph weiß, unter welchen Schrank im Erdgeschoß das fiebersenkende Mittel gerollt ist.

Trotz aller Gefahren will Ralph das Medikament für seinen Freund besorgen. Weil das Motorrad verschwunden ist, benutzt er dazu den Spielzeugkrankenwagen. Listig reizt er den Dackel eines Hotelgastes so lange, bis dessen Herrchen mit ihm im Aufzug nach unten fährt: Ralph kann, vom Herrchen unbemerkt, mitfahren. Viele weitere riskante Situationen überwindet die Maus, bevor sie das Medikament einladen und wieder zurückkehren kann.

Eine letzte Hürde stellt die geschlossene Zimmertür Keiths dar. Ralph nimmt Anlauf und fährt den Krankenwagen mit Vollgas dagegen. Keiths Mutter, die das Geräusch hört, findet den Krankenwagen und das Medikament - die bewußtlose Maus auf dem Fahrersitz bemerkt sie nicht. Doch ernsthaft verletzt ist Ralph nicht. Er kann bald zu seiner Familie zurückkehren und von seinen Heldentaten berichten.

Am nächsten Tag reisen Keith und seine Eltern ab. Inzwischen ist in der Wäscherei das Motorrad gefunden worden, und der Hoteldiener bringt es zurück. Obwohl er sehr daran hängt, schenkt Keith das Motorrad zum Abschied seinem neuen Freund Ralph. Der kann sein Glück kaum fassen. Mit dem Sturzhelm bestens ausgerüstet, beginnt er sofort die nächste tollkühne Fahrt.

## **Anmerkungen zum Film**

*Die Maus und das Motorrad* vereint in gelungener Weise Elemente des Realfilms und des Puppentricks. Die sprechende Maus und ihr Zuhause hinter der Fußleiste des Zimmers wirken nicht weniger glaubhaft als die "reale" Ebene des Hotels und der Familie Keiths.

Der Film besticht vor allem durch seine aufwendige Gestaltung. Ein großer Reiz liegt in der häufig wech-

selnden Kameraperspektive: Die Zuschauer sehen abwechselnd mit den Augen der Maus, denen von Hund und Katze und denen der Menschen im Film. Betrachtet man beispielsweise die Dinge aus der Perspektive der motorradfahrenden Maus, dann sieht man viele Kleinigkeiten und Alltäglichkeiten, wie Türschwelle oder Teppichkanten, anders und "neu".

Vor allem aber überzeugen die gelungenen Trickaufnahmen. Zu den schönsten Sequenzen gehört dabei die spannend umgesetzte Gefahrensituation, in die Ralph im Kampf gegen den Staubsauger gerät. Doch die liebevoll gestaltete Animation der Mäusefiguren reicht bis in die kleinsten Details, auf die auch bei ganz kurzen Einstellungen geachtet wurde, z.B. als Ralph sich aus dem Fenster des Krankenwagens lehnt, um den Dackel durch Grimassenschneiden zu reizen, während dieser in den Armen seines Besitzers keine Gefahr werden kann.

Die Gegenüberstellung von Maus und Mensch sorgt für viele unterhaltsame Situationen. So wirkt die Begeisterung der Maus für das blitzende Spielzeugmotorrad vor allem deswegen so amüsant, weil sie sich genau so äußert wie bei Menschen. Selbst die typischen "Motorradfahrgeräusche", die im Spiel jeder spontan imitiert, gibt auch Maus Ralph von sich. Neben der Begeisterung für das Motorrad finden sich weitere Gemeinsamkeiten zwischen Ralph und Keith. Ihre Zukunftsträume erscheinen fast austauschbar, nur daß Ralphs Träume von Entdeckungsreisen natürlich einen kleineren Maßstab haben. Das unterste Stockwerk des Hotels entspricht schon fast einer Weltreise. Auch die Ratschläge und Erziehungsmuster der Mütter ähneln sich zum Verwechseln. So glauben Maus- wie Menschenmutter, daß ihre Söhne zu jung zum Motorradfahren sind und sich durch unüberlegtes Handeln öfter in Schwierigkeiten bringen, als nötig wäre.

In *Die Maus und das Motorrad* wird unter anderem das Genre des Abenteuerfilms verarbeitet. Die Maus Ralph folgt der besten Heldentradition, wenn sie in Trickpassagen viele der klassischen Situationen neu erlebt, die aus tausend Abenteuerfilmen bekannt sind. Dazu gehören die Verfolgungsjagd ebenso wie eine kurze Gefangenschaft (im Wäschekorb) oder ein Sturz aus dem Fenster. Bedingungslos stürzt sich Ralph in die gefährvolle Situation, das Medikament für seinen Freund zu besorgen, als das ganze Hotel schon zu einer einzigen Mausefalle geworden ist. Denn ganz wichtig ist, daß sich Freunde für das gegenseitige Wohl einsetzen. Der Abschiedsdialog zwischen Keith und Ralph, in dem sie sich ewige Freundschaft schwören, könnte als Persiflage auf die zahllosen Indianer- und Westernfilme gesehen werden, in denen sich die einsamen Helden nach bestandenen Abenteuern wieder trennen. Trotz solcher "Anleihen" in der Filmgeschichte aber ist die Beziehung zwischen den Freunden glaubwürdig und überzeugend umgesetzt. Es ist leicht nachvollziehbar, daß es für Keith keinen anderen gäbe, dem er sein Lieblingsmotorrad schenken würde.

*Die Maus und das Motorrad* bietet Kindern jeden Alters eine vergnügte Dreiviertelstunde. Während die jüngeren sich wohl stärker auf die Abenteuer konzentrieren, die die Maus erlebt, werden sich ältere Kinder vielleicht zusätzlich die Frage nach der Machart des Filmes stellen.

## **Filmnachbereitung**

### **Bilder aus der Mäuseperspektive**

Ihr malt ein Bild aus der "Mäuseperspektive": Wie groß oder wie gefährlich erscheinen Gegenstände, die euch sonst ganz unwichtig vorkommen?

### **Mäuse basteln**

Ihr bastelt aus Knöpfen, Filz-, Stoff- und Drahtresten oder anderen Materialien selbst eine Maus oder ein anderes Tier. Vielleicht könnt ihr sogar aus einer Kiste und anderem "Abfall" eine Mäusewohnung bauen.

### **Geschichten erfinden und spielen**

Ihr denkt euch selber aus, welche anderen Abenteuer Ralph noch erleben könnte, und spielt sie nach. Was könnte er zum Beispiel in der Hotelküche oder im Geräteschuppen für Gefahren zu bestehen haben?

### **Mögliche Fragen:**

- Habt ihr schon einmal eine Maus gesehen? Wo? Fürchtet sich jemand vor Mäusen? Warum?
- Habt ihr ein Tier zu Hause?
- Was nehmt ihr mit, wenn ihr in die Ferien fahrt?
- Wenn ihr mit einer Maus befreundet wärt, mit welchen eurer Spielsachen könnte sie etwas anfangen?
- Würdet ihr lieber ein anderes sprechendes Tier kennenlernen? Welches?

---

Arbeitshilfe: Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg (1996), Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des MPZ