

## Cornelia Pläsken: Moldin, der Zauberlehrling

Beitrag aus Heft »2014/01: Machtmittel Medien – Pädagogik ohne Macht«

Loewenhardt, Niels (2012). Moldin. Woltersdorf: LOEVerlag. Audio-CD. 14,95 €.

Moldin ist ein Zauberlehrling, der auf der Drachenfarm von Meister Ranok lebt und ihm unterstützend zur Seite steht. Die Farm ist etwas ganz Besonderes, da sie mittlerweile die letzte Drachenfarm dieser Zeit ist. Moldins bester Freund ist Feurio, ein sprechender Drache und sein treuer Begleiter. Obwohl Moldin schon länger Lehrling bei Meister Ranok ist, hat er bisher noch keinen Zauberunterricht bekommen, sondern geht ihm bei alltäglichen Arbeiten zur Hand. Nach langem Warten ist nun endlich der Moment gekommen, dass Ranok Moldin in die Geheimnisse der Zauberei einweihen und ihn das Handwerk lernen will. Doch gerade jetzt wiederfährt der Farm großes Unheil: Die Farm wird niedergebrannt, alle Drachen außer Feurio sind tot und Ranoks Zauberbuch ist gestohlen worden. Der Meister äußert den Verdacht, dass der finstere Hexenfürst Loko hinter all dem stecken könnte, da der Drachenzauber aus dem Zauberbuch seine Macht vervollständigen würde. Daraufhin machen sich Moldin und Feurio im Auftrag von Ranok auf die Suche nach Loko, um ihn zu besiegen und das Buch zurückzuholen. Dabei begleiten den jungen Zauberlehrling allerdings Zweifel, da er bisher noch nie gezaubert hat und nun aber gegen den großen dunklen Herrscher kämpfen soll.

Auf der Suche nach Lokos Burg stoßen die beiden auf viele Hürden wie auch auf helfende Hände. Als erstes landen sie in einer Art Tropfsteinhöhle, in der sie auf die Hilfe eines kleinen friedlichen Grimmlings angewiesen sind. Anschließend finden sich Moldin und Feurio in einem salatartigen Dschungel wieder, in dem sie nach einem geheimen Ausgang suchen und diesen entschlüsseln müssen. Nach dieser Hürde machen die beiden mutigen Abenteurer eine kleine Pause, um zu essen. Doch dieser Frieden ist nur von kurzer Dauer – ein Mädchen fängt Moldin und Feurio ein und nimmt sie mit nach Hause. Dort stoßen sie auf Saya, die Großmutter des Mädchens, die sie wieder freilässt und Moldin in der Vorbereitung auf den Kampf unterstützen will. Saya erzählt Moldin und Feurio ebenfalls, was vor langer Zeit mit Loko passiert ist, dass er sich dem Bösen zugewandt hat. Die letzte Etappe zu Lokos Burg und in sein Labor hinein ist von weiteren Herausforderungen und weiteren hilfsbereiten Wesen geprägt. Moldin muss immer wieder seinen Mut und sein Selbstvertrauen unter Beweis stellen, besonders als er am Schluss dem mächtigen Loko gegenübersteht. Hilfsbereitschaft, Mut, Selbstvertrauen und Zusammenhalt sind Schlüsselbegriffe in dem Hörspiel Moldin.

Es gelingt den Sprechenden für die kleinen Zuhörerinnen und Zuhörer eine zauberhafte Welt zu erschaffen, die alltägliche Ängste und Themen aufgreift. Es geht darum, Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu gewinnen, auch wenn diese noch nicht ausgereift sind. Man soll an sich selbst glauben und auf seinen Instinkt vertrauen. Diese Botschaft wird durchwegs im Hörspiel vermittelt. Doch nicht nur Selbstvertrauen ist wichtig, sondern auch der Zusammenhalt und die Hilfe von anderen Wesen in vermeintlich aussichtslosen Situationen. Moldin beweist, trotz seiner fehlenden Erfahrung, großen Mut und Stärke und zeigt, was man alles erreichen kann, wenn man an sich selbst glaubt. Untermalt wird das spannende Abenteuer von Musik, die den Charakter der einzelnen Situationen angemessen einfängt. Die Sprecherinnen und Sprecher hauchen dem Protagonisten sowie den anderen Geschöpfen Leben ein. Dabei ist es als Zuhörerin oder Zuhörer möglich mitzuverfolgen, wie Moldin nach und nach seine Ängste überwindet. Es wird deutlich, dass es nicht schlimm ist, sich vor etwas zu fürchten, weil das normal

ist. Wichtig ist dabei nur, sich seinen Ängsten zu stellen und den Mut aufzubringen, sie zu überwinden. Begleitet wird das Hörspiel dabei nicht nur von passender Musik, sondern auch von einer sehr bildhaften Sprache des Erzählers, die die Fantasie anregt, sich die zauberhaften Welten wirklich vorzustellen. Moldin wurde 2013 mit dem Ohrkanus als das beste Hörspiel für Kinder und Jugendliche ausgezeichnet.

Die abenteuerliche Geschichte des jungen Zauberlehrlings und seines Gefährten erstreckt sich über drei Audio-CDs und eine Spielzeit von 168 Minuten. Zwar richtet sie sich an Kinder ab sechs Jahren, schafft es aber dennoch auch, Erwachsene in ihren Bann zu ziehen und Spannung aufrechtzuerhalten. Das liegt wahrscheinlich daran, dass jeder von uns neuen Mut gebrauchen kann, um die Abenteuer und Herausforderungen des alltäglichen Lebens zu meistern.