

**NÜRNBERGER**  
Nachrichten  
präsentiert

# THEATER pfütze



# Schulmaterial

Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer,

vor Ihnen liegt das Begleitmaterial zur Inszenierung von *KRABAT* am Theater Pfütze. Vielleicht fragen Sie sich, ob man der Fülle an Informationen, die nicht erst seit dem Filmstart von *KRABAT* vorhanden ist, noch etwas hinzufügen kann. Diese Frage haben wir uns auch gestellt und sind zu dem Ergebnis gekommen – ja, man kann und soll.

Aber nicht, weil wir mehr wissen als alle anderen. Uns geht es vielmehr darum, das Wissen um den Roman, seine Hintergründe und Themen zu bündeln und auf die Interpretation des Theater Pfütze anzuwenden. Dass wir damit keinen Anspruch auf Vollständigkeit haben, liegt auf der Hand. Im Literaturverzeichnis haben wir deshalb für diejenigen, die mehr wissen wollen, Lesetipps zu *KRABAT* gegeben.

Dieses Schulmaterial soll die Herangehensweisen und Themen, die uns bei der Arbeit an *KRABAT* beschäftigt haben, nochmals aufgreifen und anhand von Texten und Spielen vertiefen. Denn die Erfahrungen des jungen Krabat auf der Mühle am Koselbruch im ausgehenden 17. Jahrhundert haben ihre Gültigkeit bis heute nicht verloren. Warum sollten wir sonst dieses Stück inszenieren?

Viel Freude beim Lesen und Spielen wünschen Ihnen



Annette Trümper



&

Eva Ockelmann





## Inhaltsverzeichnis

	Seite	
I	Von der Sage zum Roman zur Inszenierung	4
	1. Die Sagengestalt Krabat	4
	2. Der Autor Preußler und die Entstehung von <i>KRABAT</i>	6
	3. Die Bearbeitung des Theater Pfütze	9
II	Zur Inszenierung am Theater Pfütze	12
	1. Macht	12
	2. Freundschaft	17
	3. Träume	22
	4. Das Leben auf der Mühle	24
	5. Schwarze und weiße Magie	28
III	Hintergrund	31
	1. Otfried Preußler	31
	2. Gäste	32
	3. Weiterführende Informationen	33
	4. Besetzung	36
	5. Bild- und Literaturnachweis	37

# I Von der Sage zum Roman zur Inszenierung



## 1. Die Sagengestalt Krabat

Otfried Preußler hat seinen Krabat so lebendig beschrieben, dass man meinen könnte, der Junge habe wirklich gelebt. Ursprünglich ist der Müllersbursche und Zauberer Krabat aber eine Sagengestalt der Sorben, einem kleinen Volk im östlichen Deutschland.

Ausgangspunkt aller Geschichten ist wohl der kroatische Oberst Johann Schadowitz, der in der Nähe von Hoyerswerda lebte. Aufgrund seiner Herkunft, seines Aussehens, der fremden Sprache und Verhaltensweisen erschien er seiner Umwelt sehr exotisch und auch nicht ganz geheuer. So wurde in kurzer Zeit aus dem „Kroaten“ Schadowitz ein „Krvat“ (von Kravatiern) und dann ein „Krabat“ und schon bald erzählte man sich unheimliche Geschichten über ihn.

Eine erste Aufzeichnung der Sage „Von einem bösen Herrn in Groß-Särchen“ stammt aus dem Jahr 1837 (siehe Anhang).

Zu den Schauergeschichten um den „bösen Herrn“ gesellten sich bald andere Motive. Krabats Pakt mit den bösen Mächten und sein Streben nach Wissen und Erkenntnis, das Normalsterblichen verborgen bleibt, lässt ihn zum „sorbischen Faust“ werden.

Später tritt die Zauberei etwas in den Hintergrund zugunsten von Geschichten, die in Krabat einen Volkshelden sehen, der die Reichen foppt und den Armen gibt. Diese Sagen über Krabat als eine Art „Robin Hood“ sind Ausdruck der Sehnsucht des Volkes nach Gerechtigkeit in einer von Kriegen und Entbehrungen geprägten Zeit.

**Arbeitsanregung 1:** *Kennt ihr auch Menschen, die euch unheimlich sind? Was würdet ihr denen zutrauen? Falls euch keiner einfällt, könnt ihr euch auch eine eigene Figur ausdenken. Jetzt sammelt Dinge, die dieser Mensch tun könnte. Diese müssen nicht der Realität entsprechen. Ein Beispiel wäre: „Meine alte Nachbarin sitzt immer mit ihrer Katze am Fenster. Nachts klettern sie beide auf das Dach und sehen sich den Mond an. Manchmal setzt sich der Mond zu ihnen und sie trinken Tee.“ Schreibt aus diesen Begebenheiten eine kleine Sage über diesen Menschen.*

**Arbeitsanregung 2:** *Nun fragt euch: „Warum ist mir dieser Mensch eigentlich unheimlich oder fremd? An welchen Eigenschaften, Verhaltensweisen oder anderen Merkmalen kann das liegen?“*

So wurde der kroatische Oberst schließlich Mittelpunkt der volkstümlichen Sagenüberlieferungen aus dem 17. Jahrhundert. Eine der zahlreichen Krabat-Sagen ist im Anhang abgedruckt. Von der Verbindung aus Dichtung und Wahrheit zeugt 150 Jahre nach seinem Tod eine Notiz.

Der Begriff „Krabat“ spiegelt sich in vielen Sprachen wider. Ein Beispiel ist das Wort „kravat“ als Ausdruck für kroatische Soldaten. Sie unterschieden sich von anderen Soldaten, weil sie sich ein rotes Tuch um den Hals banden. Den Knoten nannte man „à la Croat“, und das rote Tuch, zwar nur in ähnlicher Form, erkennt man heute als Krawatte wieder.

## Aus der Chronik von Wittichenau und Umgebung

„1704, am 29. Mai starb in Groß-Särchen der ausgediente Heeresoberst Jan Schadowitz, 80 Jahre alt, in Angram (Zagreb) in Kroatien geboren, und er wurde in der Pfarrkirche von Wittichenau begraben. Der sächsische Kurfürst August der Starke, der 1695 als höchster General das kaiserliche Heer gegen die Türken führte, hatte dem kroatischen Oberst aus Dankbarkeit das Gut in Groß-Särchen auf Lebenszeit geschenkt, weil er einstmals mit seinen Reitern den Kurfürsten aus feindlicher türkischer Hand befreit hatte. Der Volksmund nennt diesen kroatischen Oberst Krabat und hält ihn für einen Zauberer. Man erzählt, Krabat hat im Pfarrhaus von Wittichenau eine Handvoll Hafer in den Ofentopf geworfen, und ein Regiment Soldaten marschierte aus ihm in den Pfarrhof. Krabat ist zum Mittagessen beim Kurfürsten von Särchen nach Dresden durch die Luft gefahren und hat dabei in Kamenz die obere Eisenspitze des Turmes verbogen; nach Krabats Tod warf man sein Zauberbuch in den Fluß, und das Wasser schäumte und rumorte, als habe es aus dem Flussbett springen wollen. Von solchen Märchen steht allerdings nichts in den Wittichenauer Sterberegistern.“



Die Volkssagen über den sorbischen Zauberer inspirierten viele Autoren zu eigenen Bearbeitungen. Neben dem Jugendroman *Krabat* (1971) von Otfried Preußler gehören die Nacherzählung *Meister Krabat, der gute sorbische Zauberer* (1954) von Mercin Nowak-Neumann, der Roman von Jurij Brezan *Die schwarze Mühle* (1968) und der Zeichentrickfilm *Krabat* von Karel Zeman (1977) zu den wichtigsten Bearbeitungen. Im Gegensatz zu den meisten von ihnen hat sich Otfried Preußler ausschließlich mit der Jugend- und Lehrzeit des jungen Krabat befasst.

## 2. Der Autor Preußler und die Entstehung von KRABAT



Otfried Preußler hat sich lange Zeit mit dem Sagenstoff um Krabat beschäftigt. Zehn Jahre lagen zwischen den ersten Überlegungen und dem Erscheinen des Buches – zehn Jahre, die ausgefüllt waren mit immer neuen Versuchen und Erzählanätzen.

Erst mit der Konzentration auf die Jugend und Lehrzeit Krabats gelang es Preußler, Krabats Schicksal aus der Sagenwelt zu lösen und daran zeitlose menschliche Probleme aufzuzeigen. Probleme, die aus Angst entstehen und durch Freundschaft und Liebe überwunden werden können.

Preußler erzählt von der inneren Entwicklung des Waisenjungen Krabat, der in der Mühle ein neues Zuhause findet und im Meister seinen Lehrer. Vom Jugendlichen, der in den Bann der Macht gezogen wird und Gefallen daran findet. Und vom Heranwachsenden, der seine ausweglose Situation erkennen muss und einen Weg aus der Abhängigkeit sucht. Und obwohl es Krabats Entscheidung und Weg ist, kann er ihn nur mit Hilfe von Freunden und Vertrauen zu sich und der Umwelt gehen. Denn zum Schluss wird Krabat nicht durch Gegenzauber oder Machtspiele befreit, sondern durch Mut, Solidarität und Liebe.

Juro: „Es gibt eine Art von Zauberei, die man mühsam erlernen muss: das ist die, wie sie im Koraktor steht, Zeichen für Zeichen, Formel für Formel. Und dann gibt es eine, die wächst einem aus der Tiefe des Herzens zu: aus der Sorge um jemanden, den man lieb hat.“

Juro: „Du musst dahin kommen zu trachten, dass du imstande bist, dich dem Willen des Meisters zu widersetzen.“  
„Was können wir also tun?“, meinte Krabat.  
„Du wirst deinen Willen üben.“ „Sonst nichts?“  
„Das ist mehr als genug, wie du merken wirst.“

Überträgt man die Geschichte auf das eigene Leben, so kann sich in diesem Themenkomplex nicht nur Heranwachsende, sondern jeder Einzelne wiederfinden. Denn den Mut, seine eigene Meinung zu haben und den eigenen Weg zu gehen, muss man sein ganzes Leben üben.

Otfried Preußler selbst meint zu seinem Roman: „Mein *KRABAT* ist keine Geschichte, die sich nur an junge Leute wendet, und keine Geschichte für ein ausschließlich erwachsenes Publikum. Es ist die Geschichte eines jungen Menschen, der sich mit finsternen Mächten einlässt, von denen er fasziniert ist, bis er erkennt, worauf er sich da eingelassen hat. Es ist zugleich meine Geschichte, die Geschichte meiner Generation, und es ist die Geschichte aller jungen Leute, die mit der Macht und ihren Verlockungen in Berührung kommen und sich darin verstricken. Da gibt es nur einen Ausweg, den einzigen, den ich kenne: den festen Willen, sich davon freizumachen, die Hilfe von treuen Freunden – und jene Hilfe, die einem aus der Kraft der Liebe zuwächst, die Liebe, die stärker ist als die Macht des Bösen und alle Verlockungen dieser Welt.“

## Hintergrund

An Otfried Preußlers Arbeitsweise lässt sich nachvollziehen, wie in einem Autor eine innere Welt entsteht, die er später niederschreibt.

So beschäftigte sich Preußler neben der inhaltlichen Auseinandersetzung lange Zeit mit den äußeren Umständen seiner Geschichte. Mit unglaublicher Akribie recherchierte er das damalige Leben in der Mühle, die Sitten und Gebräuche der Menschen. Das war gar nicht so einfach. Schließlich liegt der Ursprung der Geschichte nahezu 300 Jahre zurück – und niemand zeichnete damals auf, wie das normale Volk lebte.

Preußler begründet diese Vorbereitung: „Ich kann nur von Dingen schreiben, die ich genau kenne, die ich mir während der Niederschrift vergegenwärtigen kann. (...) Krabat verbringt drei Jahre seines Lebens auf der Mühle am Koselbruch. Wenn ich davon erzählen will, muss ich die Mühle kennen und zwar nicht nur die technischen Einzelheiten, sondern auch die Regeln und Gebräuche, nach denen Meister und Knappen zusammenleben.“

Der Autor tat also das, was wir normalerweise „sich ein Bild von etwas machen“ nennen. Nachdem er sich zunächst über den Alltag in der Welt und über die Arbeit in der Mühle um 1700 kundig gemacht hatte, brauchte er nun einen Ort, den er sich vorstellen konnte, um seine Personen dort lebendig werden zu lassen.

## Ort



*Ich versuchte nun, mir die Mühle möglichst anschaulich vorzustellen. Einsam lag sie inmitten von Wald und Moor, ein verrufener Ort, von den Bewohnern der Nachbardörfer ängstlich gemieden. Aus freien Stücken ging keiner hinaus in den dunklen morastigen Bruch, wo es nicht geheuer war. Plötzlich kam ich auf den Namen „Koselbruch“, nicht weiter verwunderlich, wenn man weiß, dass „Bruch“ die Bezeichnung für ein mit Bäumen und Buschwerk bestandenes Sumpfgelände ist, und dass im „Kosel“ das slawische Wort für Zaubern anklingt. Von einem Augenblick auf den anderen war mir nun alles klar. Die Mühle – von jetzt an lag sie nicht mehr im Ungefähren, irgendwo zwischen Wald und Moor: sie lag „draußen am Koselbruch“. Damit war sie für mich zum festen Begriff geworden.*

Jetzt sah Krabat die Mühle.  
Da lag sie vor ihm, in den Schnee geduckt, dunkel,  
bedrohlich, ein mächtiges, böses Tier, das auf  
Beute lauert.

An diesen Ort platziert Otfried Preußler nun seine Figuren und lässt daraus ihr Leben und ihren Alltag entstehen.

### **Arbeitsanregung**

1. Macht es wie der Autor. Sucht euch einen Ort aus, den ihr schon immer einmal so richtig kennen lernen wolltet, und nehmt ihn ganz genau unter die Lupe.

Wie sieht er aus? Wer befindet sich dort? Was passiert oder entsteht da? Wie sieht ein Tagesablauf dort aus? Was ist an diesem Ort besonders?

Sammelt darüber alles, was ihr finden könnt. Vielleicht müsst ihr diesen Ort sogar besuchen.

2. Wenn dieser Ort euch ganz vertraut ist, dann nehmt ein großes Blatt Papier und einen dicken Stift und malt euch ein Mind Map. Was das ist, kann euch euer/eure LehrerIn erklären – im Anhang gibt es ein Beispiel dafür.

3. Aus eurem Mind Map sucht euch nun eure fünf liebsten Blasen heraus und schreibt daraus eine kleine Geschichte.

*Hinweis für LehrerInnen. Es geht nicht darum, ein Referat zu erarbeiten, sondern darum, einen Ort in all seinen Einzelheiten zu begreifen und vergegenwärtigen zu können.*



### **Verdichtung**

Was Otfried Preußler aber nun zu dem Autor macht, der er ist, ist die Verdichtung dessen, was er sich vorstellt. Ein Beispiel macht dies besonders deutlich:

„Obwohl Preußler niemals im Koselbruch war, dachten viele Einheimische aus Schwarzkollm, er sei dort aufgewachsen, weil Preußler so genau von diesem Ort erzählt hatte. Preußler meint: *Ich habe den Koselbruch an keiner Stelle des Buches beschrieben. (...) Was ich wiedergegeben habe davon, ist mein Bild gewesen vom Koselbruch, genauer: der auf wenige Striche zurückgeführte Extrakt daraus. Mag der Leser nach seinen Kräften und Erfahrungen, den Koselbruch mit den eigenen Sinnen vorstellen: als imaginierte Landschaft, hervorgegangen aus Phantasie und erlebter Wirklichkeit. Gerade durch diesen bewussten Verzicht darauf, die Wirklichkeit einfach mit Worten abzuklatschen, gelingt es, sein Publikum zu eigener Mitarbeit herauszufordern, ja zu zwingen.*“

Diese Einstellung verbindet Preußlers Auffassung vom Lesen mit der Auffassung vom Theater Pfütze, wie man Theater sehen sollte. Wie Otfried Preußler hoffen wir, mit den Inszenierungen am Theater Pfütze das Publikum zu aktiven Zuschauern zu machen, das sich ein eigenes Bild macht, das über das Geschehen auf der Bühne weit hinausgeht. Denn nie können wir in einem Theaterstück die Fülle des Romans auf die Bühne bringen. Das muss der Zuschauer selber tun.

### 3. Die Bearbeitung des Theater Pfütze



Auch dem Theater Pfütze geht es darum, seine Zuschauer zum aktiven Sehen zu verlocken, ihnen Impulse zu geben, die sie mit eigenen Erfahrungen und Bildern füllen können. In unserem Falle bedeutet das: Wir können und wollen nicht das ganze Buch nacherzählen, sondern müssen uns für wenige Momente und Personen daraus entscheiden. Wir haben also den Roman „bühnentauglich“ gemacht – im Theater nennt man das „Dramatisierung“.

#### Lieblingsszene

Wie kann man nun aus einem ganzen Buch ein Theaterstück schreiben? Wir haben uns zunächst einmal die Situationen im Buch herausgesucht, die wir unbedingt erzählen wollten. Manchmal sind das auch nur kurze Texte, wie die Zitate auf den vorhergehenden Seiten. Wenn man nun alle Lieblingsszenen aus dem Buch gesammelt hat, muss man sich fragen, warum man sie eigentlich ausgesucht hat – welchen Inhalt man damit seinem Publikum vermitteln möchte. So kann man erkennen, welche Geschichte man mit dem Stück erzählen will.

**Arbeitsanregung 1:** Welche Stelle im Buch KRABAT hat dir am besten gefallen. Warum? Was drückt sie für dich aus? Beschreibe, wie du sie dir vorstellst.

#### Szenario

Nun kommt die Überlegung, in welchem Zusammenhang die einzelnen Textstellen zueinander stehen können, das heißt auch, welche Szene auf die andere folgen muss. Manchmal muss man auch noch Übergänge, also kleine Szenen dazwischen bauen. Das Ergebnis heißt dann „Szenario“. An ihm entscheidet sich auch welche Personen aus dem Roman noch mitspielen und welche man einfach weglassen darf.

#### Dialoge

Jetzt beginnt die eigentliche Schreibearbeit. Das Handlungsgerüst des Szenarios wird mit Situationen und Handlungen gefüllt. Dabei stellen sich weitere Fragen. Zum Beispiel: Wie kann man die vielen Gedanken und Erzählungen auf der Bühne darstellen ohne dass Krabat sie nur erzählt? Eine Möglichkeit ist, dass er sie mit einem Partner bespricht und man Dialoge dafür finden kann.

**Arbeitsanregung 2:** Nimm deine Beschreibung aus dem Arbeitsanregung 1.

Wer kommt darin vor? Überlege dir, wie die Personen wohl aussehen, welchen Charakter sie haben. Wo befinden sich die Personen? Versuche, diese Stelle aus dem Roman in einen Dialog umzuschreiben.

## Träume

Eine andere Möglichkeit ist, Gedankengänge und Erzählungen in gespielte Situationen umzuschreiben. Wir haben uns entschieden, Krabats innere Prozesse in Träume umzusetzen. Hier werden seine Gedanken, Wünsche und Ängste fern jeder Realität sichtbar. Gleichzeitig kann ein Traum immer die Frage offenlassen, ob Krabat wirklich träumt oder den Moment nicht doch tatsächlich erlebt.

## Figuren

Nicht zuletzt haben wir uns für bestimmte Figuren im Stück entschieden. Manche von ihnen sind in der Geschichte wichtiger, manche nicht. Aber alle haben einen Charakter und eine Lebensgeschichte – und erleben im Stück etwas, das sie ein wenig verändert. In unserer Bearbeitung gibt es folgende Figuren:

**Krabat \* Michal \* Juro \* Tonda \* Meister \* Witko \* die Kantorka**

## Spiele zu den Rollenbiografien

### Der Krabat-Toaster

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Zunächst beschäftigen wir uns mit folgenden 4 Figuren aus der Inszenierung von *KRABAT*: Krabat - der Meister - Juro - Kantorka

Zu Beginn geht eine Person in die Kreismitte, zeigt auf eine Person und benennt sie mit z.B. „Krabat“. Jetzt sind insgesamt drei Personen gefragt. Derjenige, auf den gezeigt wurde, ist der Krabat und sagt folgenden Satz „Jawohl Meister“, die Personen neben ihm müssen sich (während er diesen Satz sagt) verbeugen. Der, der nicht aufmerksam mitdenkt und reagiert muss in die Mitte. Folgende Figuren werden nachgestellt:

Krabat:

Die Person, die als „Krabat“ aufgerufen wurde, sagt „Jawohl Meister“.  
Die Personen links und rechts von ihm verbeugen sich.

Meister:

Die Person, die als „Meister“ aufgerufen wurde, sagt in einem tiefen Ton „HA HA HA“ und stemmt dabei die Arme auf die Hüften.  
Die Personen links und rechts von ihm legen die Hände auf dessen Schulter, die Rabenschnäbel darstellen sollen, und machen „krä-krä-krä“.

Juro:

Die Person, die als „Juro“ aufgerufen wurde, stützt sich mit den Ellenbogen auf den Rücken seiner beiden Nachbarn auf, und sagt (etwas dümmlich) „Hä?“.  
Die Personen links und rechts von ihm müssen schnell reagieren und sich wie Mehlsäcke mit dem Oberkörper nach vorne hängen lassen.

Kantorka:

Die Person, die als „Kantorka“ aufgerufen wurde, hält nun eine „imaginäre“ Kerze in der Hand und singt (ruhig übertrieben) „LA LA LAA LA LA“.

Die Personen rechts und links von ihr, streichen ihr über das langen Haar (bitte nur andeuten!).

Am Besten werden diese vier Figuren aus dem Stück zu Anfang alle einmal ausprobiert oder auch nach und nach eingeführt. Derjenige in der Mitte bestimmt dann welche drei Personen welche Figur nachstellen sollen. Das Spiel gewinnt an Spannung, wenn die Wechsel schneller hintereinander folgen.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Heranführung an die Figuren im Stück	ca. 10 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

### Arbeitsanregung 3:

*Gruppenarbeit: Wählt euch eine Figur. Wie alt ist sie, wie sieht sie aus, was mag sie gerne, was nicht, worüber denkt sie gerne nach?*

*Aus dem gesammelten Material sucht sich jeder Einzelne jeweils 3 Merkmale aus. Mit diesen 3 Merkmalen erfinde einen kurzen Lebenslauf der Figur.*

*Oder ihr schreibt der betreffenden Person eine Seite ins Poesiealbum.*

Zur Erinnerung an \_\_\_\_\_  
Geburtstag \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_

So sehe ich aus  
Haarfarbe \_\_\_\_\_  
Augenfarbe \_\_\_\_\_  
Besondere Kennzeichen \_\_\_\_\_

Mein Spruch für Dich \_\_\_\_\_

Für Fotos, Sticker, Zeichnungen

Größten Spaß habe ich an den Fächern \_\_\_\_\_

Keinen Spaß machen mir \_\_\_\_\_

Mein Lieblingslehrer \_\_\_\_\_

Meine Hobbys \_\_\_\_\_

Mein Berufswunsch \_\_\_\_\_

Diese Songs und Gruppen finde ich super \_\_\_\_\_

Diesen Film finde ich toll \_\_\_\_\_

Das ist mein Lieblingsbuch \_\_\_\_\_



## II Zur Inszenierung am Theater Pfütze

In der Bearbeitung des Theater Pfütze haben wir den Schwerpunkt auf die Themen Macht, Freundschaft und Träume gelegt. Auf den folgenden Seiten finden sich Texte, die diese Themen in anderen Textformen behandeln. Sie sollen den SchülerInnen ermöglichen, die Themen aus anderen Perspektiven zu betrachten. Anschließende theaterpädagogische Übungen machen die Themen spielerisch am eigenen Leib erfahrbar.



### 1. Macht

Der Meister hat die Macht über die Mühle – nur dadurch ist ihre Existenz denkbar. Dabei hat diese Macht einen positiven und einen negativen Aspekt. Zum Einen erfahren die Mühlknappen eine Gemeinschaft und ein Zuhause – zum Anderen leben sie in ständiger Todesangst. Und wie ist das eigentlich aus der Sicht des Meisters? Er herrscht über Mühle und Mühlknappen – Angst hat er trotzdem. Denn auch er findet im Gevatter seinen Meister. Schließlich versucht er Krabat anzuwerben, sein Nachfolger zu werden. Warum lehnt Krabat sein Angebot ab oder traut er dem Meister nicht? Ist es nicht verlockend Macht über andere Menschen zu haben? Gibt es in unserer Umwelt auch Menschen, die Macht über andere haben – und sind sie damit zufrieden?

Auf der anderen Seite gibt es Menschen, die gegen die Mächtigen ankämpfen – so wie Krabat, Tonda und Juro. Sie gehen dabei ein großes Risiko ein; Tonda scheitert und muss sterben. Was macht den Kampf gegen die Mächtigen so wichtig und warum nimmt man die Gefahren in Kauf?



**Krabat: Wer in der Kunst der Künste bewandert ist, hat Macht über andere Menschen.**

## Der überaus starke Willibald

(...) Es war dies die Stunde, in der die kleine, weiße Lillimaus sich entschloß, dem überaus starken Willibald offen entgegenzutreten, komme, was da wolle. Gleich nachdem die Mäuse Schlag sieben in ihre Löcher gekrochen waren, weihte sie Karlemaus und Mäusefriederike in ihre Pläne ein. „Ich werde wieder Geschichten erzählen,“ sprach sie nicht gerade leise und ohne besondere Vorsicht.

„Ist doch verboten,“ flüsterte Mäusefriederike erschrocken.

„Ich werde wieder aus den Büchern vorlesen,“ sagte Lillimaus trotzig.

„Ist auch verboten,“ wisperte Karlemaus und schlug die Augen nieder. „Ich werde es tun.“ (...)

(...) Lillimaus hatte wohl ein Dutzend Mäuse um sich geschart. Gerade begann sie zu erzählen. Der schlaue Mäusejosef hielt sich im tiefen Schatten verborgen und lauschte. Es war eine kurze Geschichte, die er da hörte. Es hatte ein Mann in der Schweiz den Landvogt erschossen, der über das Volk herrschte. Der Landvogt hatte das Volk arg gequält und bedrängt. (...) Vieles Böse dachte er sich aus, um die Menschen in den Staub zu treten. Da legte ein Mann einen Pfeil auf seine Armbrust und schoß den Tyrannen nieder. (...)

„Wie nennt man bei den Mäusen einen solchen Tyrannen?“ fragte ein Mausemädchen keck.

„Boß nennen wir solche Tyrannen bei uns,“ antwortete Lillimaus.

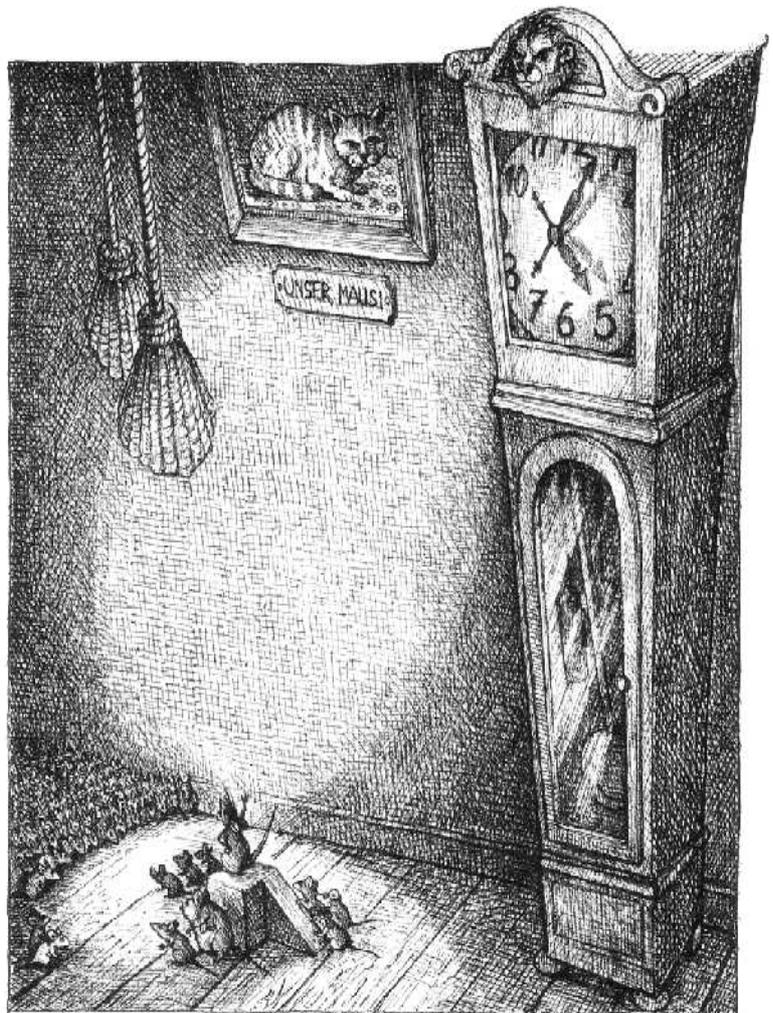
Der schlaue Mäusejosef zuckte zusammen. War Lillimaus lebensmüde? Das konnte er nicht durchgehen lassen. Diese Geschichte, das erkannte der schlaue Mäusejosef ganz klar, die war aus den Köpfen der Mäuse nicht mehr auszutreiben. „Solche Geschichten,“ dachte er, „sind für uns höchst gefährlich. Sie kratzen an Willibalds Stärke. Sie nagen am blinden Vertrauen zur Hermannmaus. Sie bohren Löcher in meine Pläne. Was zuviel ist, das ist zuviel.“

Er trat aus dem Schatten heraus. Er sagte kein Wort. Er stand nur da, eine Zornesfalte tief in die Stirn gegraben. Hätte er getobt, geschimpft, gedroht, vielleicht hätten die Mäuse, die Lillimaus zugehört hatten, widerstanden. So aber schmolz ihr Mut unter Mäusejosefs strengem Blick. Sie liefen eine nach der anderen davon. Als er am Ende ganz allein der Lillimaus gegenüberstand, zischte er: „Heute nacht!“

„Ich weiß es,“ antwortete Lillimaus. „Du kannst mir Angst machen. Aber zum Schweigen wirst du mich nicht mehr bringen.“

Mäusejosef starrte sie voller Haß an und sagte: „Heute nacht. Dein Hochmut wird dir schnell vergehen. Und das Geschichtenerzählen auch. Tote Mäuse schweigen nämlich.“

Hastig drehte er sich um und verschwand. (...)





## Spiele zum Thema Macht

Im Laufe der Geschichte von Krabat lassen sich viele Machtstrukturen, Hierarchien und „Revierkämpfe“ beobachten. Wie fühlt es sich an Macht zu besitzen oder von einer Macht beherrscht zu werden?

Zur Darstellung von Machtverhältnissen eignen sich Spiele, die ihren Schwerpunkt auf die Erarbeitung von unterschiedlichen Status (Plural von Status = Status mit langem u!) haben. Die folgenden Status-Spiele bauen aufeinander auf, deshalb sollte die angegebene Reihenfolge der Übungen beibehalten werden.

### Hochstatus und Tiefstatus

Woran erkennt man einen Hoch- bzw. den Tiefstatus?

Beispiele für den Hochstatus	Beispiele für den Tiefstatus
<p>Körper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● aufrechter, stolzer Gang</li> <li>● Brust raus, Schultern nach hinten</li> <li>● Kopf heben, Kinn nach oben</li> <li>● Blick ruhend und gerade</li> <li>● Platz einnehmende Gestik</li> <li>● bestimmende Mimik (vielleicht etwas hochnäsiger sogar)</li> <li>● fester Stand</li> </ul> <p>Stimme:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● laut und deutlich</li> <li>● selbstbewusst betont</li> <li>● hört sich vielleicht gern selbst reden</li> <li>● ruhig und langsam</li> <li>● lässt sich Zeit, macht viele „Kunstpausen“</li> </ul>	<p>Körper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● zusammengekauerte Haltung</li> <li>● Schultern hängen lassen</li> <li>● Kopf und Blick gesenkt</li> <li>● Blick ist ausweichend</li> <li>● wenig Platz einnehmend, möchte sich eigentlich verkriechen</li> <li>● möchte am liebsten gar nicht da sein</li> <li>● wackeliger, unsicherer Stand</li> <li>● weiß nicht wohin mit den Armen und Händen</li> <li>● „wibbelt“ unsicher herum mit dem Körper</li> </ul> <p>Stimme:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● leise und undeutlich</li> <li>● „nuschelt“ die Sätze vor sich hin</li> <li>● schnell und hastig</li> <li>● sagt vielleicht nur einzelne Wörter und beendet keinen Satz</li> </ul>

Die Gruppe bewegt sich durch den Raum und versucht einmal den Hoch- und einmal den Tiefstatus in den eigenen Körper aufzunehmen. Zunächst ohne Sprache, jeder hat Zeit seine eigene Körpersprache zu dem jeweiligen Status zu entwickeln. Es darf dabei ruhig übertrieben werden. Wenn sich die Schüler sicher fühlen, können erste Sätze mit aufgenommen werden.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Erarbeitung von unterschiedlichen Status mit Körper und Stimme	Bei 20-25 Schülern ca. 10 - 15 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

### Blickkontakt

Die Gruppe wird in 1 und 2 aufgeteilt. Die Gruppe 1 stellt den Hochstatus dar und nimmt Haltung, Blick und Gang ein. Die Gruppe 2 ist Tiefstatus und nimmt Haltung, Blick und Gang ein. Dann bewegen sich beide Gruppen durch den Raum und sprechen dabei nicht. Zunächst soll nur über die Körpersprache „geredet“ werden. Wie verhalten sie sich? Wie begegnen sie sich? Wie begrüßen sie sich? Gruppe 1 darf auch mal stehen bleiben und jemanden nur mit den Augen verfolgen, schließlich haben sie den Hochstatus. Nach ca. 5 Minuten wechseln die Gruppen, der Hochstatus wird zum Tiefstatus und umgekehrt. Wichtig nach der Übung: Rückmeldungen einholen. Wer hat sich wie in welchem Status gefühlt und warum?

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Statusarbeit, um komplementäre Rollen darzustellen	ca. 10 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.



### Vom König zum Bettler

Zwei Reihen von Spielern stellen sich gegenüber auf, die einen vertreten den Hochstatus, die anderen den Tiefstatus. Die folgende Begegnung passiert ohne Worte – nur mit Blicken. Hier spricht der Körper! Paarweise gehen sie aufeinander zu, verlieren sich dabei nicht aus den Augen. In der Mitte gibt es nun einen Wechsel, bei dem die Partner von ihrem Status in den anderen Status (langsam) wechseln. So z.B. lässt der Hochstatus langsam die Schultern hängen, der Tiefstatus richtet sich ruhig und bedächtig auf, hebt sein Blick usw.. Sie wechseln die Seiten und gleichzeitig den Status.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Statusarbeit, Körpersprache, „Umwandlungen“	ca. 10 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

## JA - NEIN

Ein Freiwilliger kommt nach vorn. Der Rest der Klasse steht vor ihm. Nebeneinander in einer Reihe schauen sie ihn an. Der Freiwillige nimmt eine Haltung ein, z.B. verschränkt er die Arme und sagt „Nein“. Das ist das einzige Wort, das er hat. Der Rest der Klasse kopiert nun die gleiche Haltung und sagt gemeinsam und geschlossen „Ja“! Derjenige, der vorne steht, kann nun unterschiedliche Haltungen einnehmen sowie auch sein Wort unterschiedlich betonen. Nach einer Weile darf jemand Neues vor die Gruppe treten.

Wichtig: Der „Anführer“, der vorne stand, sollte kurz Rückmeldungen über sein Erleben geben, ob und wann er Macht empfand. Hat er sich selbst mächtig gefühlt oder fand er die Gesamtheit der Gruppe mächtiger?

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Sensibilisierung für die eigene Körpersprache, Wahrnehmung der Gruppe	ca. 10 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.



## 2. Freundschaft

Im Stück treten drei Arten von Freundschaft auf. Zu Beginn baut Krabat eine Freundschaft mit Tonda auf. Als sein Freund und Vorbild stirbt, öffnen sich Krabat die Augen gegenüber den Gefahren auf der Mühle. Sein Kampf gegen den Meister dient auch dazu Tonda zu rächen. Gleichzeitig entwickelt sich eine Solidarität zwischen Juro und Krabat. Erst Juros Herausforderungen und Wissen lassen Krabat tätig werden. Die beiden halten zusammen, auch weil sie voneinander abhängig sind. Nur gemeinsam können sie den Kampf gegen den Meister aufnehmen. Zuletzt ist es aber die Liebe zwischen Krabat und der Kantorka, die die Gefahr abwehren kann und eine Rettung der Mühlknappen ermöglicht.



Die Inszenierung des Theater Pfütze erzählt von der Unentbehrlichkeit von Freundschaft und Liebe, die allein es mit den dunklen Mächten auf der Mühle aufnehmen können. Aber auch in unserem Alltag sind diese Empfindungen unverzichtbar. Wo gibt es Freundschaft, Solidarität oder Liebe im Alltag? Was bewirken sie? Und was passiert, wenn sie nicht vorhanden sind – obwohl man sich das wünscht? Im nächsten Text findet das Mädchen Meechen unverhofft einen Freund, der Verständnis aufbringt, sie ernst nimmt und beschützt. Doch es stellt sich die Frage, ob auch sie ihm all das zurückgeben kann...

### Der Tag, als ich lernte die Spinnen zu zähmen

Er hieß Rainer und wohnte in der Wohnung unter uns.  
Wir nannten ihn Furchendackel. So einer war das. Ein Spielverderber. Ein Schlappschwanz.  
Ein ganz krummer Hund.  
Immer anschleichen. Immer rumschnüffeln. Immer mitspielen wollen.  
Eben ein Furchendackel.  
Und was der für Hände hatte. Ganz rau und borkig waren die, so wie die Krallen eines Wellensittichs. Mit blutig aufgesprungenen Knöcheln und abgebissenen Fingernägeln.  
Und er popelte, wo er ging und stand. (...) Es war ihm völlig gleich, ob ihm jemand dabei zusah.

(...) Angefangen hatte es, als bei uns im Keller die Kellerkatze wohnte.  
Sie hatte Glühaugen und war groß wie ein Panther.  
Sie saß ganz hinten im Keller auf dem alten Bettgestell neben Papas Bierkasten. Und sie saß da immer.  
Die Großen sagten: „Stell dich nicht so an!“, oder sie sagten: „Du mit deiner Fantasie!“ (...) Niemand außer mir konnte sie sehen, und doch war sie da.  
Und ich fürchtete mich, und ich wollte nie mehr in den Keller gehen, und meine Mutter sagte, ich wäre zu faul, bequem und faul. (...) „Du bist wirklich ein kleiner Angsthase,“ sagte sie und drückte mich. „Es gibt keine Kellerkatzen, und es wird nie welche geben.“  
Aber das stimmte nicht.  
Es gab Poltergeister. Es gab Nachtgespenster, die im Kleiderschrank wohnten. Es gab Hexen mit Buckeln und Warzen wie die Witwe Wehbold, die keifend am Gartenzaun stand und mit ihrem Stock drohte, wenn ich nachmittags Rollschuhfahren übte. (...)

„Na, Meechen,“ sagte Rainer, als ich mit dem Kartoffeltopf durchs Treppenhaus schlich.  
„Haste Angst?“

Ich schluckte und Rainer fragte: „Wovor?“

Und da erzählte ich ihm von der Kellerkatze. Er hörte zu und grinste nicht. Er schüttelte nicht mal den Kopf. Er hörte einfach nur zu und nickte dann, so, als ob da, wo er herkam, die Kellerkatzen sogar in den Küchen wohnten.

„Willste sehen?“ fragte ich.

„Na klar,“ sagte Rainer. (...)

Wir öffneten leise die schwere Eisentür und schlichen mit angehaltenem Atem die Treppenstufen hinunter. (...) „Beweg dich nicht!“ flüsterte er. „Da sitzt sie!“

Er zeigte mit dem Spielzeugcolt in Richtung Bettgestell.

„Wahnsinn! So eine große hab ich noch nie gesehen! Das ist die größte Kellerkatze der Welt!“

„Und jetzt?“ fragte ich. (...)

„Wenn ich losballere, musst du schreien!“ zischte Rainer mir zu. „So laut du kannst!“

Ich hörte, wie er mit einem Klick den Colt entsicherte. (...)

Und dann knallte es und ich schrie und ich schrie und es knallte.

Und die Kellerkatze jaulte auf und floh mit hoch aufgerecktem Schwanz Richtung Kellerfenster.

(...) „Na, bitte!“ sagte Rainer und grinste. „Haste noch Angst, Meechen?“

„Wovor?“ grinste ich zurück.

„Eben,“ sagte Rainer. Und ab da waren wir Freunde.

„Popelfinger,“ hatte Michael Franke einmal gesagt. „Der hat doch Popelfinger!“  
Und das stimmte ja auch. Ich hatte seine Hand nicht gern festgehalten, diese raue Vogelkrallenhand mit den blutig aufgesprungenen Knöcheln...

Aber den Knallplättchengeruch, den mochte ich. Und sein Zahnlückengrinsen. Und er hatte die Kellerkatze vertrieben und er hatte mir verraten, wie man die Spinnen zähmt... Und er war doch mein Freund, oder?

Plötzlich kam ein ganz schlimmer Gedanke in meinen Kopf. Ich musste diesen Gedanken denken, obwohl ich es gar nicht wollte und mir heiß und kalt dabei wurde.

„Wozu,“ dachte ich, „wozu ist eigentlich ein Freund gut, den niemand leiden kann?“

Ich lag in meinem dunklen Zimmer in meinem kalten Bett und erschrak über mich selbst.



## Spiele zum Thema Freundschaft

### Ich möchte mit Dir

Vorübung: Alle sitzen im Kreis und schließen die Augen. Nun sagt jeder seinen Namen, aber nicht gleichzeitig, sondern hintereinander, ohne dass sich jemand ins Wort fällt. Erfahrungsgemäß braucht diese Spiel mehrere Anläufe, da viel Konzentration benötigt wird.

Nach dieser Sensibilisierungsübung bleiben alle im Kreis sitzen. Jetzt sagt jeder, nach dem gleichen Prinzip, das was er gut kann, z.B. „Ich kann gut Fußball spielen“ oder „Ich kann gut zuhören“. Wenn alle Schüler ihren Satz gesagt haben, öffnen alle die Augen und schauen in die Runde – Ruhe ist dabei sehr wichtig. Anschließend steht der erste Freiwillige auf, geht zu jemandem, und sagt seinen Satz umformuliert „Ich möchte mit dir schwimmen“, dieser antwortet mit seinem umformulierten Satz „Und ich möchte mit dir Fußball spielen“. Nun ist der Angesprochene an der Reihe, der als Erster losgegangen ist, setzt sich auf seinen Platz. Wichtig hier: Die Lehrperson sollte bitte darauf achten, dass alle einmal an der Reihe waren. Die Schüler sollten Augenkontakt halten und es möglichst ernst meinen!

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Hemmungen abbauen, Gruppendynamik stärken	Insgesamt mit Vorübung ca. 20 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.



### Blindenbegleiter

Es bilden sich Paare. Einer ist blind, und schließt die Augen. Er muss sich nun völlig auf seinen „Begleiter“ verlassen, der ihn durch den Raum führen soll. Dazu halten sie sich an einer Hand. Der Begleiter hat die Aufgabe, den Blinden vorsichtig durch den Raum zu führen. Dabei muss er aufpassen, dass sein blinder Gefährte nicht gegen Tische oder Stühle o.ä. läuft oder stößt. Er hat die volle Verantwortung. Der Blinde sollte sich möglichst einlassen und seinem Begleiter folgen. Nach einiger Zeit wechseln die Partner. Danach können sich die Paare untereinander über das Erlebte austauschen.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Vertrauen - Partnerübung, Sensibilisierung Hemmungen abbauen	ca. 15 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

### Kreisschubsen

Es werden Gruppen von ca. 6-8 Personen gebildet. Diese Personen stehen in einem engen Kreis (fast Schulter an Schulter). In die Mitte stellt sich nun eine Person, die die Augen schließt und die Arme vor dem Brustkorb flach kreuzt (mit den flachen Händen auf die eigenen Schultern fassen, nicht verschränken). Diese Person macht sich nun steif wie ein Brett und lässt sich nach hinten oder nach vorne fallen. Die Personen im Kreis heben alle schon präventiv die Hände um die „fallende Person“ abzufangen und wieder vorsichtig in die Kreismitte zu schubsen. Der in der Mitte bestimmt das Tempo. Wichtig hier: Dieses Spiel ist ein Vertrauensspiel und fordert Konzentration und Aufmerksamkeit VON ALLEN! Bei ängstlichen Kandidaten können am Anfang noch die Augen geöffnet bleiben. Jeder darf einmal in die Mitte. Danach folgt ein kurzer Austausch mit der Lehrperson was dabei erlebt wurde.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Hemmungen abbauen, Gruppendynamik stärken	ca. 15. Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

### ABC der Liebe

Zu jedem Buchstaben im Alphabet wird ein Begriff zum Thema „Liebe“ gesucht, z.B. „A wie Anmache“ oder „B wie Bussi“. Das Alphabet kann auch mehrmals „durchgearbeitet“ werden. Diese Übung kann sowohl mit der ganzen Klasse als auch in Kleingruppen durchgeführt werden.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
langsames Herantasten an ein „großes“ Thema	ca. 10 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt. Eventuell bei Gruppenarbeit Zettel und Stifte.

### SMS mit Hindernissen

Für dieses Spiel braucht man ein Buch und Kleingruppen von 3-5 Personen. Der Auftrag lautet: Ihr sollt eine Liebes-SMS an euren Angebeteten oder an eure Angebetete senden. Doch leider müssen einige Wörter mitgeschickt werden, die euch die andere Gruppe per Zufallsprinzip aus dem Buch aussuchen wird.

Das funktioniert so: Einer blättert, der Zweite sagt STOP, der Erste fährt mit dem Zeigefinger über die gestoppte Seite. Nun sagt ein Dritter STOP, der Erste liest das Wort vor, wo sein Zeigefinger gestoppt wurde. Daraus ergeben sich drei Wörter, die mit in die SMS der anderen Gruppe fließen wird.

Dennoch soll diese SMS eine liebevolle Nachricht bleiben, setzt also die ausgesuchten Wörter sinnvoll ein. Da es nur eine SMS ist, sind die Wörter begrenzt auf 140 Zeichen. Versucht also das Wichtigste auf einen Punkt zu bringen.

**Beispiel:** Ausgesuchte Wörter per Zufallsprinzip: Mantel – grün – Brot

**SMS:** Liebste Lisa. Mein letztes Brot gäb ich dafür,  
wenn Du mit mir ins Grüne fährst und deinen  
schicken roten Mantel mit mir spazieren trägst!

(Kleine Abwandlungen sind erlaubt - der Sinnzusammenhang soll aber beibehalten werden)

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Kreatives Schreiben, langames Herantasten an ein „großes“ Thema	je nach Kleingruppenanzahl 15 - 20 Minuten	ein Buch pro Kleingruppe, Zettel und Stifte

### Zweisamkeit

Die Klasse steht in einem großen Kreis. In die Mitte tritt ein Freiwilliger, der eine beliebige Geste oder eine Haltung einnimmt und einfriert. Eine zweite Person kommt in die Kreismitte und nimmt nun gegenüber der ersten Person eine „liebvolle“ und „zugewandte“ Geste oder Haltung ein. Das muss keine große Umarmung sein, sondern einfach nur ein kleine Aufmerksamkeit, eine Hilfestellung, ein Angebot. Jeder soll einmal ausprobieren, was man mit kleinen Gesten ausdrücken kann. Beispiele sind: Die Hand ausstrecken, andeuten über den Kopf zu streicheln, einhaken, an die Wange fassen, sich als Stütze anbieten. Die Schüler sollen assoziieren welche Gesten ihnen bei dem Thema Freundschaft und Liebe in den Sinn kommen.

Derjenige, der eine Geste in der Mitte des Kreises geschenkt bekommt, darf den Kreis wieder verlassen. Die Reihenfolge bestimmt der Kreis, so bleibt das Spiel in Bewegung.

Wichtig: Die Lehrpersonen sollten versuchen eine konzentrierte, respektvolle Atmosphäre zu schaffen und darauf achten, dass jeder einmal „beschenkt“ wird.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Gruppenwahrnehmung, Abbau von Hemmungen Vertrauensübung	ca. 10 - 15 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.



Drei Hasen  
tanzen im Mondschein  
im Wiesenwinkel am See;  
der eine ist ein Löwe  
der andre eine Möwe  
der dritte ist ein Reh  
Christian Morgenstern

### 3. Träume

Krabat verfügt über ein unabhängiges magisches Instrument, um dem Meister zu entfliehen: seine Träume. In ihnen führt er ein Parallelleben.

Er ist dort klarsichtiger und auch tätiger als in der Realität, in der Krabat gerade in der ersten Zeit beobachtet und versucht, sich in den Mühlenalltag hineinzufinden. In seinen Träumen ergreift er hingegen selbst die Initiative und es offenbaren sich Ahnungen über die Mühle, die er eigentlich nicht wissen kann. Erst zum Ende der Geschichte kann er dieses unbewusste Wissen und Tätigkeit in sein „waches“ Leben integrieren.

Träume gehören wie Magie in das Reich des Unbewussten, in ihnen geht der Träumende tatsächlich mitunter „aus sich heraus“, d.h. aus den Grenzen seiner Vernunft und seiner Realität.

Auch wir erleben in Träumen oft Tageserlebnisse erneut, verarbeiten Eindrücke aus Gesprächen, Filmen und Büchern; etwas unheimlicher sind hingegen prophetische Träume oder Träume von einem anderen Leben, weil sie an eine unbekannte Macht, an ein Vorhandensein von Schicksal glauben lassen. Nicht zuletzt gibt es Tagträume von Dingen, die man schon immer einmal machen wollte. Ein bekannter ist der Traum vom Fliegen. Mit dem folgenden Gedicht wollen wir eine Anleitung zu einer solchen Traumreise geben.

Es war als hätt der Himmel  
Die Erde still geküßt  
Daß sie im Blütenschimmer  
Von ihm nun träumen müsst.

Die Luft ging durch die Felder,  
Die Ähren wogten sacht,  
Es rauschten leis die Wälder,  
So sternklar war die Nacht.

Und meine Seele spannte  
Weit ihre Flügel aus,  
Flog durch die stillen Lande,  
Als flöge sie nach Haus.

Joseph von Eichendorff



### **Arbeitsanregung 1:**

Zur Vorbereitung liegen die SchülerInnen bequem auf dem Boden. Wenn Ruhe eingekehrt ist, schließen alle die Augen. Nun stellen sie sich einen dicken Stift, so wie einen Plakatschreiber, vor, mit dem sie die Kontur ihres Körpers auf dem Boden nachzeichnen. Der Spielleiter sagt nun an, wo sich der Stift jeweils befindet. Am besten ist es, am großen rechten Zeh zu beginnen und danach die Zehen, den Fuß, den Unterschenkel etc. langsam abzufahren, bis man wieder den rechten Zeh erreicht hat. Kurz nachspüren (normalerweise erscheint es den einzelnen als fühlte sich der Körper jetzt wärmer an als vorher) und die Augen wieder öffnen. Je genauer die einzelnen Körperteile angesagt werden, desto erfolgreicher ist die Übung und die Konzentration auf den eigenen Körper gegeben.



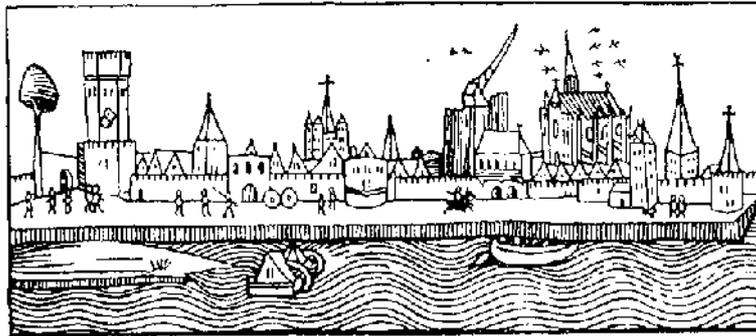
### **Arbeitsanregung 2:**

Die SchülerInnen bleiben liegen und schließen wieder die Augen. Das Gedicht wird vorgelesen, Zeile für Zeile und die SchülerInnen machen selbst einen Spaziergang durch die Nacht. D.h. auch, dass der Vorleser jede Zeile auch genauer ausführen kann, was dort zu sehen ist, um sie den SchülerInnen anschaulicher zu machen. In der dritten Strophe beginnt der Flug. Was sehe ich von dort oben? Wald, Feld, eine Stadt? Wo ist es dunkel, wo scheinen Lichter? Sind andere Menschen unterwegs? Wie ist die Perspektive von dort oben? Langsam werden die SchülerInnen angeleitet, zurück zu fliegen, in ihre Stadt, Straße, in die Schule und bis in das Klassenzimmer und die Gegenwart hinein.

Wenn alle wieder „gelandet“ sind, eventuell nochmals die Vorbereitungsübung als Abschluss machen, den Körper wahrnehmen lassen. Augen öffnen.

Anschließend können die SchülerInnen erzählen, was sie auf ihrem Flug gesehen haben.

## 4. Das Leben auf der Mühle



### Ein Mühlstein wird nicht moosig

Im Volkslied wird gesungen „Es klappert die Mühle am rauschenden Bach“. So dachten sich das die Romantiker! Viel wichtiger war aber, dass die Mühle immer klappert – und zwar jeden Tag in der Woche, denn Mehl war die Grundlage für das „tägliche Brot“. Kartoffeln, Reis und Nudeln gab es damals noch nicht in Deutschland.

Aus diesem Grund spielten Müller und Mühlen in der Volkskultur von jeher eine besondere Rolle, was sich in einer Vielzahl an Redensarten, die noch heute bekannt sind, niedergeschlagen hat.

In früherer Zeit galt die Mühle als ein Ort „dämonischer Umtriebe“. Die häufig einsame Lage der Mühlen und die soziale Zwitterstellung des einerseits vom Grundherren abhängigen, andererseits ein Monopol besitzenden Müllers mögen zu dieser Vorstellung beigetragen haben. Vielleicht regt die Müllerei deshalb heute noch so sehr die Phantasie an, weil von ihr außer dem Volks- beziehungsweise Aberglauben praktisch nichts übrig ist.

### Wer zuerst kommt, mahlt zuerst

Im Mittelalter waren Mühlen eine so aufwändige und kostspielige Einrichtung, dass sie sich nur Städte, Grundherren oder Klöster leisten konnten. Die Mühle gehörte also dem Müller nicht selbst, sondern er war nur Pächter oder Mühlknecht des Besitzers. Damit sich die Mühle für ihren Besitzer bezahlt machte, musste sie möglichst immer ausgelastet sein. Hierfür gab es den „*Mühlenbann*“. Er bedeutete, dass neben den bestehenden Mühlen auf einem bestimmten Gebiet keine weiteren gebaut werden durften. Gleichzeitig wurde im „*Mahlzwang*“ festgelegt, in welcher Mühle die Bauern ihr Korn mahlen lassen mussten. Hier galt „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“ - die Kunden wurden in der Reihenfolge ihres Eintreffens bedient.

### Etwas auf dem Kerbholz haben

Die Einhaltung des Mahlzwanges wurde durch Kerbhölzer überwacht, das waren Holzscheite, die in der Mitte gespalten wurden. Davon bekam die eine Hälfte der Mahlgast, also der Bauer, die andere der Müller. Brachte der Bauer sein Getreide zur Mühle, so wurde für jede Maßeinheit Scheffel über beide Hälften des Holzschaites Kerben geschnitten. Schließlich konnten damals weder der Müller noch die Bauern lesen und schreiben.

Aus jedem Scheffel Getreide stand dem Mahlgast ein halber Scheffel Mehl zu und ein Viertel Scheffel Kleie. Der Lohn des Müllers war die „*Metze*“, der sechzehnte Teil des Getreides. Da das Korn nicht immer die gleiche Menge Mehl ergab, fühlten sich die Bauern oft um ihren Anteil durch den Müller betrogen. „Etwas auf dem Kerbholz haben“ erfuhr so einen Bedeutungswandel.

## Auf die hohe Kante legen

Im Mittelalter gehörten die Müller zu den unehrlichen Berufen wie Abdecker, Henker, Bader und Zöllner sogar Schäfer, Leineweber, Töpfer, Musikanten und Spielmänner gehörten dazu. Wie die Mühle meist außerhalb des Ortes stand, so stand auch der Müller außerhalb der Dorfgemeinschaft. Aufgrund seines Berufsstands war der Müller auch dazu verpflichtet, unliebsame Tätigkeiten zu verrichten, beispielsweise beim Aufrichten des Galgens zu helfen und bei Hinrichtungen den Strick für die Galgenleiter zu liefern. So wurden die einsam und abseits gelegenen Mühlen in der Phantasie des Volkes gerne zu Orten für Spuk- und Gräuengeschichten.

Lange Zeit (bis 1587) war ihnen das Recht auf eine eigene Handwerkszunft verwehrt. Diese sogenannte „Müllerrüchigkeit“ erschwerte dem Müller auch eine Einheirat oder Existenzgründung in einem anderen Berufsstand – er musste immer Müller bleiben. Hinzu kommt, dass wohl manchmal manche Metze zuviel abgemessen wurde, und der Mahlzwang die Müller bei den Bauern unbeliebt machte. Deshalb sparten viele Müller für schlechte Zeiten. Der Baldachin des Müllerbettes (die „hohe Kante“) war ein beliebter Ort für diese Ersparnisse. Jahre später organisierten sich die Stadtmüller mit Bäckern, Zimmerleuten oder Maurern in einer Zunft. Die Landmüller kamen ab dem 17. Jahrhundert allmählich zu größerer Selbständigkeit und Wohlhaben und gründeten Innungen, die jedoch im Gegensatz zu den etablierten Zünften in der Stadt keinerlei politischen Einfluss besaßen.

## Glück zu!

„Einen schönen Gruß vom letzten Meister und Gesellen“, war der übliche Gruß der wandernden Müllerburschen. Die Wanderschaft hatte den Sinn, den Gesellen auf eigene Füße zu stellen und Handwerk und Welt besser kennen zu lernen.



*An der Kleinaustrittsöffnung des alten Mahlwerkes saß der Kleickotzer, wie ihn auch Wilhelm Busch in seinem „Max und Moritz“ darstellte. Darunter ein besonders hübscher punschbäcker Kleickotzer aus dem Städtischen Heimat- und Schießmuseum in Sondershausen (Thüringen).*

## Einmal Müller sein .....

Ein Müller erzählt:

Das Leben auf der Mühle ist hart, ihr könnt's mir glauben. Die Mühle steht weit außerhalb von Städten und Dörfern, an einem Bach, dessen Gluckern neben dem Stampfen der Mühlräder das einzige Geräusch ist, das man hier hören kann. Im Winter, wenn der Bach zugefroren ist, ist es ganz still. Hierher verirrt sich kaum eine Menschenseele. Der Weg zur Mühle ist weit und die Gegend hier ist den Menschen unheimlich. Sie erzählen sich gruselige Geschichten von Geistern, Kobelchen und vom Teufel. Als Meister dieser Mühle bin ich ihnen nicht ganz geheuer und sie meiden den Umgang mit mir. Die Menschen können wohl nicht verstehen, wie wir hier draußen außerhalb der schützenden Dorfgemeinde leben können. Dazu kommt der sogenannte „Mühlenfrieden“. Das heißt, dass niemand die Mühle angreifen oder berauben darf und die Menschen, die dort leben, unbehelligt bleiben müssen. Dadurch entsteht ein besonderes Asylrecht; die Mühle dient als Unterschlupf für allerlei lichtscheues und merkwürdiges Gesindel. Auch dies ist rechtschaffenen Dorfbewohnern ein Dorn im Auge. Meine Arbeit ist schwer. Die Mühle geht Tag und Nacht. Das ist unbedingt notwendig, denn Brot ist unser Hauptnahrungsmittel und somit herrscht ein großer Bedarf an Mehl. Sogar nachts klingelt uns der Klingelmann, eine Warnglocke, bisweilen aus dem Schlaf, dann müssen wir schnell aufstehen und neues Getreide in die Gosse füllen. Wenn darin kein Getreide mehr ist, reibt nämlich Mühlstein auf Mühlstein, Funken entstehen und eine Staubexplosion kann die Folge sein.

Auch sonst gibt es viele Gefahren, denen wir, die hier auf der Mühle arbeiten, also Gesellen, Mägde und ich, der Meister, ausgesetzt sind. Immer und überall atmen wir Mehlstaub ein, unsere Lunge wird dadurch schwer belastet und wir können Lungenkrankheiten bekommen. Außerdem ereignen sich schwere Unglücksfälle, wenn wir nicht aufpassen oder uns ungeschickt anstellen, zum Beispiel bei Reparaturarbeiten, die von Zeit zu Zeit anfallen, oder wenn wir das Getriebe reinigen.

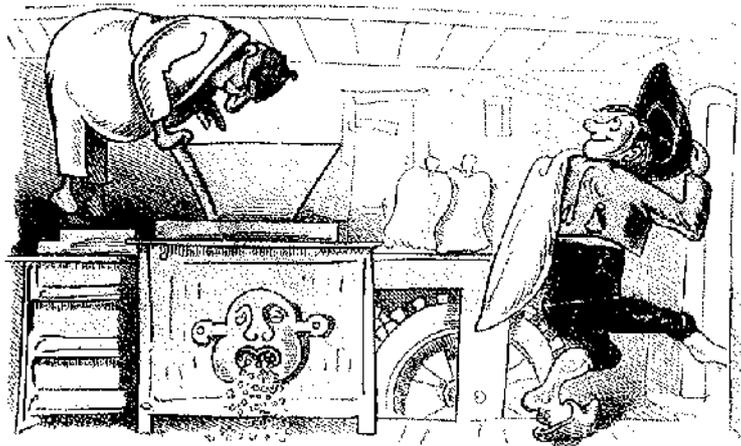
Manchmal gibt es Streit mit den Bauern. Dabei geht es meistens um die Lohnabrechnung. Mein Lohn ist ein Teil des Mahlgutes und manchmal verdächtigen die Bauern mich sie bestohlen zu haben. Mein Beruf gilt als unehrlich, und ich kann mich gegen die Anschuldigungen kaum wehren. Ein weiteres Problem ist, dass meine Mühle die einzige weit und breit ist. Dies ist so vorgeschrieben, es ist der sogenannte „Mühlenbann“. Daneben gibt es einen „Mahlzwang“. Durch diesen sind die Bauern in der Umgebung gezwungen auf meiner Mühle ihr Getreide mahlen zu lassen, sie dürfen zu keiner anderen Mühle gehen. Dies garantiert meine Arbeit, jedoch macht der Mühlenbann die Bauern auch von mir abhängig. Das gefällt ihnen natürlich gar nicht. Außerdem sind viele Leute auf mich neidisch. Die Mühle ist ein sehr großes Gebäude und ich habe eigene Felder und Vieh. Ich gelte als reicher Mann. Zum Glück ist bis jetzt noch keine Streitigkeit eskaliert.

Jedoch ich habe noch mehr Unannehmlichkeiten. Ich bin zwar hier der Meister, doch stehe ich auch nur im Dienst eines mächtigen Grund- und Landsherrn.

Einmal im Jahr, manchmal öfter, muss ich an den Morgensprachen oder Quartalen aller Meister einer Region teilnehmen. Dies ist eine große, zeremonielle Sitzung, in der allerhand besprochen wird. Viele Müller versuchen sich davor zu drücken, aber es ist Vorschrift hinzugehen und wer nicht hingehet, muss ein Bußgeld zahlen. Das Beste an den Morgensprachen ist die darauf folgende „Müllerverspeisung“. Das ist ein deftiges Festmahl. Mit Wehmut denke ich manchmal an meine Zeit als Lehrjunge und Geselle zurück, als ich noch keine große Verantwortung zu tragen hatte.

Meine Laufbahn als Müller begann vor vielen, vielen Jahren mit meiner Anmeldung und Vorlegung meines Geburtsbriefes. Dies war das „feierliche Aufdingen“, die Aufnahme vor der offenen Handwerkslade, also vor den versammelten Meistern und Gesellen der Innung. Meine Eltern waren dabei, meine Bürgen und mein künftiger Lehrherr. So trat ich in die Familie meines Lehrmeisters ein, welcher damit das Vaterrecht und das Recht der körperlichen

Züchtigung für sich in Anspruch nahm. Ja, wenn ich meine Arbeit nicht gut erledigte, so erhielt ich schlimme, körperliche Strafen. Dies war nicht sehr schön. Schön dagegen war die Gemeinschaft der Gesellen, die Bruderschaft. Drei Jahre lang ging meine Lehrzeit, bis ich durch den Meister und die Gesellen losgesprochen wurde und meinen Lehrbrief erteilt bekam. Darauf folgte meine mehrjährige Wanderzeit, die Hauptaufgabe des Gesellenstandes. Ich zog durch die Welt, arbeitete in verschiedenen Mühlen und lernte so noch viel dazu, wurde selbstständig und erwachsen, und lernte Land und Leute kennen, ich kam viel in der Welt herum. Später fertigte ich mein Meisterstück an: Ich errichtete ein neues Wasserrad für diese Mühle, in der ich nun der Meister bin.



## Spiele zur Mühle

### Zum Ritual „Freimüllern“

Die Gruppe teilt sich und bildet eine Gasse, in der sie sich gegenüber stehen. Nun darf einer, nennen wir ihn „Krabat“ durch die „Müllerstraße“ gehen. Dabei verschränkt er die Arme vor der Brust (wie bei dem Spiel „Kreisschubsen“ beschrieben) und geht vorsichtig durch seine „Mitschülgasse“. Diese haben sich jeweils mit ihrem gegenüberstehenden Partner ausgedacht, wie sie den „Krabat“ durch- oder freimüllern wollen. Entweder sie klopfen seine Beine ab von oben nach unten, oder sie drehen ihn hin und her, oder aber sie pressen ihn an den Schultern zusammen. Wichtig ist, dass Krabat einmal durch die Straße kommt, also nie länger als ein paar Sekunden an einer Station bleibt. Ebenso muss man milde mit ihm umgehen, schließlich braucht man ihn noch zum Arbeiten auf der Mühle. Jeder darf einmal durch die „Müllerstraße“.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Gruppenwahrnehmung, Teamarbeit	ca. 10 - 15 Minuten	Einen Raum schaffen, der Bewegungen und den Raumlauf zulässt.

# Mühlenrad

Text und Musik:  
Martin Zels

Tenor

1. Müh - len - rad, - bleib nicht ste - ha, lass mich al - le Ta - ge sehn, wie für uns die Son - ne  
Auch bei Nacht, Müh - len rad, wird kein Au - ge zu - ge - macht, musst dich im - mer wei - ter

Bariton

2. Müh - len - rad, dreh dich rum, bis ich in die Jah - re kum - m, und ich wie - der still sein  
Doch bis dann, Müh - len - rad, stimm ich mei - ne Lie - der an, tan - ze ich und fall nicht

Bass

7

T.

lacht! \_\_\_\_\_  
drehn! \_\_\_\_\_

Rum - bum Wi - di - wi - di Rum - bum - bum Wi - di - wi - di Wi - di - wi - di Rum Wi - di - wi - di

Bar.

kann! \_\_\_\_\_  
um! \_\_\_\_\_

Rum - bum Wi - di - wi - di Rum - bum - bum

B.

Rum - Bum - bum Bum - bum Bu - rum - bum Wi - di - wi - di

13

T.

Rum - bum Wi - di - wi - di Rum - bum - bum Wi - di - wi - di Wi - di - wi - di Rum Wi - di - wi - di

Bar.

Wi - di - wi - di Wi - di - wi - di Rum Wi - di - wi - di Rum - bum Wi - di - wi - di Rum - bum - bum

B.

Rum Bum - bum Bum - bum Bu - rum - bum Wi - di - wi - di

Wiederholen ad. lib.

## 5. Schwarze und weiße Magie

Die Geschichte der Magie ist fast so alt wie die Geschichte der Menschheit. Die Magie geht von der Vorstellung aus, dass man durch rituelle Handlungen, Worte oder die Verwendung besonderer Gegenstände seinen Willen auf die Umwelt übertragen kann. Wer dieses Wissen besitzt, kann über Menschen, Tiere, aber auch Pflanzen und wesenlose Dinge bestimmen.

Je nach Zielsetzung wird häufig in schwarze und weiße Magie unterschieden.



Die weiße Magie dient uneigennützig dem Wohl der Umwelt, beispielsweise durch Heil- und Schutzzauber. Im gewissen Sinne könnte man auch die Wunder Jesu als Beispiele für weiße Magie gelten lassen. Ein Beispiel in *KRABAT* wäre, wenn dem Neuankömmling in der Mühle durch Handauflegen die Arbeit erleichtert wird.

Die schwarze Magie hingegen dient ausschließlich dem Wohl des Zauberers und wird meist auf Kosten der Umwelt eingesetzt. Diese Zielsetzung führte zu der Vorstellung, dass der Schwarzmagier durch einen Pakt mit dem Teufel selbst seine Macht erhalten hat. Doch nicht ohne Gegenleistung. Wie auch in *KRABAT* hat der Schwarzmagier dem Teufel dafür sein Leben versprochen.

**Arbeitsanregung:** Sammelt gemeinsam die Szenen in *KRABAT*, in denen Magie zum Einsatz kommt. Wie wird dort gezaubert? Anschließend werden Gruppen gebildet und jede wählt sich einen Zauber aus. Jede Gruppe überlegt sich zu dem Zauber eine rituelle Handlung oder Geste, einen Zauberspruch und einen magischen Gegenstand, mit dem gezaubert wird.

Anschließend zeigen sich die Gruppen gegenseitig ihren Zauber.

Zum Abschluss überlegt die Klasse gemeinsam, welche rituellen Handlungen sie selbst aus ihrem Leben kennt. (Aberglaube, die Wandlung in der katholischen Kirche und weitere religiöse Handlungen, aber auch ganz alltägliche Rituale – z.B. jmd. eine Kerze anzünden.)



## Der Zauberlehrling

Hat der alte Hexenmeister  
sich doch einmal wegbegeben!  
Und nun sollen seine Geister  
auch nach meinem Willen leben.  
Seine Wort' und Werke  
merkt ich und den Brauch,  
und mit Geistesstärke  
tu ich Wunder auch.

Walle! walle  
manche Strecke,  
daß, zum Zwecke,  
Wasser fließe  
und mit reichem, vollem Schwallen  
zu dem Bade sich ergieße.

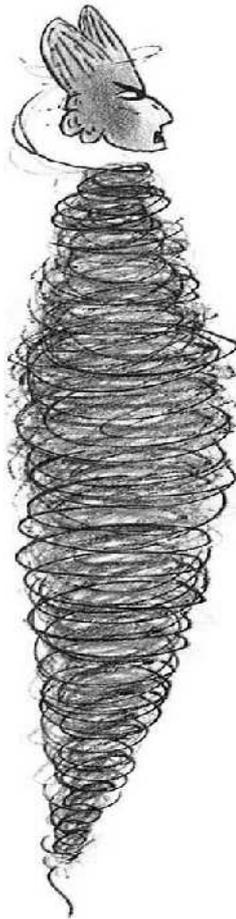
Und nun komm, du alter Besen!  
Nimm die schlechten Lumpenhüllen;  
bist schon lange Knecht gewesen;  
nun erfülle meinen Willen!  
Auf zwei Beinen stehe,  
oben sei ein Kopf,  
eile nun und gehe  
mit dem Wassertopf!

Walle! walle  
manche Strecke,  
daß, zum Zwecke,  
Wasser fließe  
und mit reichem, vollem Schwallen  
zu dem Bade sich ergieße.

Seht, er läuft zum Ufer nieder,  
wahrlich! ist schon an dem Flusse,  
und mit Blitzesschnelle wieder  
ist er hier mit raschem Gusse.  
Schon zum zweiten Male!  
Wie das Becken schwillt!  
Wie sich jede Schale  
voll mit Wasser füllt!

Stehe! stehe!  
Denn wir haben  
deiner Gaben  
vollgemessen! -  
Ach, ich merk es! Wehe! wehe!  
Hab ich doch das Wort vergessen!

Ach, das Wort, worauf am Ende  
er das wird, was er gewesen!  
Ach, er läuft und bringt behende!  
Wärest du doch der alte Besen!  
Immer neue Güsse  
bringt er schnell herein,  
ach! und hundert Flüsse  
stürzen auf mich ein.



Nein, nicht länger  
kann ich lassen;  
will ihn fassen.  
Das ist Tücke!  
Ach! nun wird mir immer bänger!  
Welche Miene! welche Blicke!

O du Ausgeburt der Hölle!  
Soll das ganze Haus ersaufen?  
Seh ich über jede Schwelle  
doch schon Wasserströme laufen.  
Ein verruchter Besen,  
der nicht hören will!  
Stock, der du gewesen,  
steh doch wieder still!

Willst am Ende  
gar nicht lassen?  
Will dich fassen,  
will dich halten  
und das alte Holz behende  
mit dem scharfen Beile spalten.

Seht, da kommt er schleppend wieder!  
Wie ich mich nur auf dich werfe,  
gleich, o Kobold, liegst du nieder;  
krachend trifft die glatte Schärfe.  
Wahrlich! brav getroffen!  
Seht, er ist entzwei!  
Und nun kann ich hoffen,  
und ich atme frei!

Wehe! wehe!  
Beide Teile  
stehn in Eile  
schon als Knechte  
völlig fertig in die Höhe!  
Helft mir, ach, ihr hohen Mächte!

Und sie laufen! Naß und nasser  
wirds im Saal und auf den Stufen.  
Welch entsetzliches Gewässer!  
Herr und Meister! hör mich rufen! -  
Ach, da kommt der Meister!  
Herr, die Not ist groß!  
Die ich rief, die Geister  
werd ich nun nicht los.

“In die Ecke,  
Besen! Besen!  
Seids gewesen.  
Denn als Geister  
ruft euch nur, zu diesem Zwecke,  
erst hervor der alte Meister.”

Johann Wolfgang von Goethe



## Spiele zur weißen und schwarzen Magie

### Verwandlung

Die Müllersknappen verwandeln sich in der Geschichte in Raben. Sie bzw. der Meister nutzen dazu einen Zauberspruch.

Versucht nun euch selbst ein Ritual oder einen Zauberspruch auszudenken, mit dem ihr zu einer Verwandlung gelangen könnt.

Beispiele:

- Ihr führt einen Kreistanz auf, der euch langsam vom Menschen in ein Tier verwandelt
- Ihr erfindet eigene Zaubersprüche wie z.B. „Simsalabim“, mit denen ihr euch selbst oder andere Personen verwandelt könnt
- Ihr nutzt ein Requisit als Hilfe, z.B. einen Hut, der über bestimmte Zauberkräfte verfügt

Findet euch in Kleingruppen zusammen, erarbeitet ein Ritual zur Verwandlung und präsentiert es dann den anderen Gruppen.

Wichtig: Danach den einzelnen Gruppen Rückmeldungen geben. Was habt ihr gesehen? Was war gut? Was habt ihr nicht verstanden? Erst beschreiben - dann interpretieren.

Ziel:	Dauer:	Vorbereitungen:
Teamarbeit, erste selbstständige Szenearbeit	Erarbeitung und Präsentation ca. 30 - 40 Minuten	Die Kleingruppen sollten sich in verschiedene Ecken zurückziehen können. Ideal: Ein zweiter Raum für die Erarbeitung.



### III Hintergrund

#### 1. Otfried Preußler - Lebenswelt und Ausblick auf Wirken und Werk

Der Name „Otfried Preußler“ ist in der Kinder- und Jugendliteratur regelrecht zu einem Markenzeichen geworden. Seine Bücher werden millionenfach verlegt. Wie aber ist ein solcher Erfolg möglich geworden? Zu einer Portion Glück gesellt sich einmalige Begabung und harte Arbeit hinzu, wie sich nicht zuletzt in den Beziehungen zu Familie und Freunden bemerkbar macht: „Ein schreibender Preußler ist oft genug ein ungenießbarer Preußler“.

Um nun das Werk des Schriftstellers richtig beurteilen zu können, muss man aber seinen Wurzeln nachgehen und seine Arbeitsweise verstehen.

Otfried Preußler wurde am 20. Oktober 1923 in Nordböhmen geboren. Wie die meisten Sudetendeutschen spürt auch er „eine besonders enge Bindung an Heimat und Herkunft“, die für ihn und sein literarisches Schaffen von großer Bedeutung wird: *„(...) die großen Wälder, die tausend und abertausend Geschichten, die sie umschließen. Geschichten von Glasmachern, Zauberern, Raubschützen, Wiedergängern und Alchimisten, von desertierten Soldaten, die sich darin verborgen hielten, von Bergleuten, die nach dem Stein mit den sieben Ecken gesucht haben. Was ich erzähle, wovon ich in meinen Geschichten handle: dort hat es seine Wurzeln, von dorthier hat es sich angesponnen, ich komme nicht los davon.“*

Schon im Elternhaus begegnet Preußler Schriftstellern, Grafikern und Künstlern (...). Diese anregende Umwelt erfährt einen jähen Bruch durch den Zweiten Weltkrieg. Preußler wird zu einem Einsatz an die Ostfront gerufen und gerät dort in sowjetische Gefangenschaft:

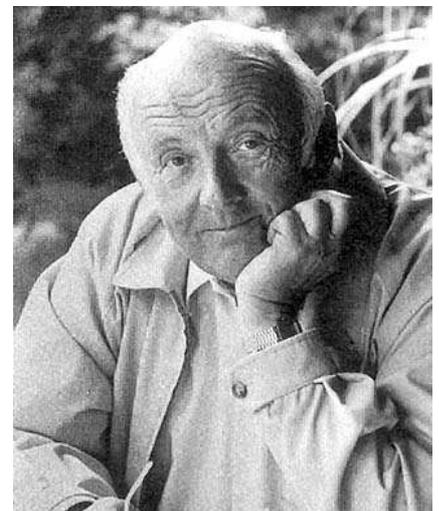
*„Ich habe fünf entscheidende Jahre meines Lebens hinter Stacheldraht verbracht: Jahre, in denen ich normalerweise studiert, mich in fremden Ländern umgesehen hätte. Meine Universitäten (...) waren das Lager.“*

In diesen „Universitäten“ studiert Preußler die Menschen und lernt, dass Optimismus und Fröhlichkeit unabdingbar für eine Bewältigung des Lebens sind. Diese Einstellung verarbeitet er in seinen späteren Romanen und versucht sie seinen kindlichen Lesern nahe zu bringen.

Nach dem Krieg wird Preußler, nach dem Vorbild seiner Eltern, Lehrer. In der Schule findet er erste Gelegenheiten Geschichten zu erzählen, denn vor allem Kinder brauchen Geschichten und verlangen nach ihnen. So findet er unter seinen Schülern *„das beste und klügste Publikum, das man sich als Geschichtenerzähler nur wünschen kann (...) [sowie] strenge, unbestechliche Kritiker.“*

1956 beginnt mit dem „Kleinen Wassermann“ Preußlers Erfolgsserie als Kinder- und Jugendbuchautor, 1962 folgen eine Neu- und Nacherzählung des „Kater Mikesch“ und der „Räuber Hotzenplotz“, mit dem Preußler auf die Tradition der alten Kasperl-Geschichten zurückgreift. Später widmet er sich dem Schreiben von Theaterstücken, in denen die spielerischen Elemente seiner Erzählungen weiter ausreifen.

Preußler schreibt scheinbar unbekümmert, entwickelt aber klare, lineare Handlungen und weiß dabei eine innere Spannung und Dramatik aufzubauen, die vor allem Kinder anspricht. Dabei steht meistens eine typische Identifikationsfigur für Kinder im Mittelpunkt, die sich in einem Geschehen wiederfindet, das gleichzeitig realistische und märchenhafte Züge annimmt.



## 2. Unsere Gäste

### Werner Koller



Ich komme aus der Schweiz, lebe aber schon viele Jahre in Deutschland. Nachdem ich mein Studium zum Forstingenieur abgeschlossen hatte, ging ich auf die Schauspielakademie Zürich. In den siebziger Jahren war ich Mitbegründer der Theaterwehr Brandheide – einer der ersten Freien Theatergruppen in Deutschland. Nach Engagements am Jungen Theater Göttingen und dem Landestheater Tübingen bin ich seit einigen Jahren freier Schauspieler und am Jungen Ensemble Stuttgart oder bei den Freilichtspielen Schwäbisch Hall zu sehen.

### Jürgen Heimüller



Ich wurde 1967 in Nürnberg geboren. Mit sechs Jahren habe ich angefangen Klavier zu spielen und zu singen, jetzt mache ich am liebsten Film- und Theatermusik. Mit dem Schauspielern ging es vor zehn Jahren an der Landesbühne Oberfranken los. Am Theater fasziniert mich vor allem das „Spiel mit Menschen“, also die Nachahmung von Charakteren, das Schaffen von Situationen. Ein bisschen Komik muss für mich auch immer mit dabei sein.

### Ulrike Schlafmann



Ich habe an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee „Bühnen- und Kostümbild“ studiert. Danach war ich an verschiedenen Theatern von Rostock bis Bozen tätig. Gerne habe ich für die *Neue Bühne Senftenberg* und für das *Theater Pfütze* gearbeitet, wegen deren besonderen Art der Erarbeitung und Umsetzung von Stücken. Theaterkostüme entwerfen und entwickeln ist immer eine neue Herausforderung. Sie sollen die Schauspieler in ihrer Spielweise inspirieren. Spannend ist das Experimentieren mit Farben, Formen, Materialien, um ein Kostüm zu gestalten, das dem Zuschauer Lust macht, die Figuren zu entdecken.

### 3. Weiterführende Informationen:

#### Anhang:

##### 1. Krabat, der Hexenmeister

Einst lebte in Eutrich bei Königswartha ein armer Junge, der die Tiere hütete. Das war Krabat. Seine Eltern wohnten in einer niedrigen Hütte. Hatten sie nicht genug zu essen, ging Krabat betteln.

Auf einem solchen Gange kam Krabat eines Tages nach Schwarzkollm. Dort hauste der Teufelsmüller in seiner Mühle. Krabat kam zu ihm und lernte mit elf anderen Burschen nicht nur das Müllerhandwerk, sondern auch das Hexen, die Zauberei, die schwarze Kunst. Als aber die Zeit seiner Lehre zu Ende ging und als die Gefahr bestand, daß er dem Satan für immer verschrieben werden könnte, erbat er sich Urlaub. Er kam nach Eutrich zurück und vereinbarte mit der Mutter genau, wie sie ihn retten sollte. Dann ging er wieder nach Schwarzkollm und hoffte auf die Mutter.

Einige Tag darauf kam die Mutter zum Teufelsmüller und bat ihn, den Jungen freizugeben. „Meinetwegen,“ sagte der Müller, „aber nur wenn ihr ihn ohne meine Hilfe aus den Zwölfen herausfindet.“ Er führte die Mutter in eine Kammer. Dort saßen die zwölf Burschen, die der Müller rasch in zwölf Raben verwandelt hatte. Sie saßen auf einer Stange. „Nun,“ befahl er, „sucht euch euren Sohn heraus!“ Die Raben zupften sich mit dem Schnabel unter dem linken Flügel. Einer aber zupfte sich unter dem rechten Flügel. Die Mutter wies auf ihn und sagte, dies sei ihr Sohn. So kam Krabat durch seine Mutter frei; denn über die Liebe einer Mutter hatte der Teufelsmüller keine Gewalt.

Nun war Krabat wieder in Eutrich. Aber es herrschte die alte Not im Elternhause. Da verwandelte sich Krabat in einen Ochsen; und der Vater mußte ihn nach Wittichenau auf den Tiermarkt führen und verkaufen. Kamenzer Händler erwarben das stattliche Tier. Der Vater ging vergnügt mit dem schönen Gelde heim. Als die Händler aber auf dem Heimwege in einem Gasthaus rasteten, stellten sie den Ochsen in den Stall und befahlen der Magd, sie möge ihm Heu geben. Die Magd tat, wie es die Gäste heischten. Der Ochse aber sprach, Heu esse er nicht, er liebe einen saftigen Braten. Die Magd rannte in die Gaststube und erzählte, der Ochse habe geredet. Die Händler glaubten es nicht und wollten sich selbst überzeugen. Als sie die Stalltür öffneten, flog eine Schwalbe davon; von dem Ochsen jedoch war nichts mehr zu sehen.

Krabat trat nun überall als Hexenmeister auf. Er bewirtete als Koch Augusts des Starken die Gäste mit Fröschen und Regenwürmern. Er vollbrachte kühne Taten in den schlimmen Türkenkriegen und rettete August dem Starken dabei das Leben. Zum Lohne schenkte ihm dieser das Kammergut Großsärchen bei Hoyerswerda.

Später fand Krabat keine Freude mehr an seinen Zaubertaten. Er ging aufs Feld und pflügte seinen Acker. Sümpfe verwandelte er in trockenes Land, auf dürre Felder ließ er es regnen, und die Eisklumpchen des Hagels wurden unter seiner Gewalt zu leichten Federchen. Arme fanden bei ihm Hilfe.

Als Krabat zum Sterben kam, ließ er sein Zauberbuch in einem Teiche versenken. Im Gasthof zu Großsärchen lag er auf den Tod darnieder. „Habt acht,“ sagte er zu denen, die an seinem Lager standen, „ob nach meinem letzten Atemzuge ein weißer Schwan oder ein schwarzer Rabe auf dem Firste des Daches sitzt.“

Als Krabat gestorben war, saß ein weißer Schwan auf dem Dache. Seitdem heißt dieser Gasthof „Zum weißen Schwan“. Krabat war nicht dem Teufel zum Opfer gefallen; denn er hatte am Ende seines Lebens Gutes getan und hatte das Glück der Arbeit gesucht.

Brezan, Jurij. Die schwarze Mühle. Stuttgart 1995

## 2. Die erste schriftliche Aufzeichnung der Sage

**A. Von einem bösen Herrn in Groß-Särchen.**  
In Groß-Särchen bei Hoyerwerda war einst ein gar böser Herr. Derselbe hat den dort vorbeifließenden Bach (um ihn eine andre Richtung zu geben?) mit einem Pfluge umgrackert; da er aber den davor gespannten polnischen Ochsen nicht gehörig bändigen konnte, so hat der Bach einen ganz krummen Lauf bekommen, den er noch heute hat. Derselbe Herr fuhr oft in wunderbarer kurzer Zeit nach Dresden. Immer lenkte er selbst die Pferde und befahl dem Kutscher sich hinten in den Wagen schlafen zu legen. Einmal wachte der Kutscher aber auf und als er sich umsah nahm er wahr, daß die Reife nicht auf der Erde fort sondern durch die Luft ging. Am ersten Schreck schrie er laut und wollte aufstehen; sein Herr bedrohte ihn aber sehr und befahl ihm, sich ruhig wieder nieder zu legen, sie können sonst beide sehr unglücklich seyn. Ueber das Gespräch waren sie auch wirklich schon in Gefahr gekommen. Wenn die Pferde, auf die der Herr nicht Acht gegeben, halten sich nicht hoch genug gehalten und der Wagen war an die Spitze des samenzehrlurmes angefahren, welche noch bis auf den brutigen Tag davon krumm gebogen ist.

Dieser Herr hat auch blauen schwarzen Haser in den Kackeltopf gethan und dazu einige Worte gesprochen. Darauf sind gleich Soldaten, anfangs nicht größer als Haserkörner, hervorgekommen; zusehends aber sind sie gewachsen und endlich wie andere Menschen geworden, haben sich in Schloßhofe aufgestellt und sind hin und her marschirt, wie der Herr sie commandirt hat. Wenn er dann wieder ein Paar Worte gesprochen, so sind sie kleiner und immer kleiner geworden und alle wieder in den Ofentopf hinein gegangen, und sah man hinein, da war darin nichts als schwarzer Haser. Einmal befohl der Großknecht den Herrn und merkte sich die Worte, und versuchte das Kunststück auch, als der Herr eben auf dem Felde war. Es gelang ihm auch richtig; wie er aber die Soldaten wieder in den Kackeltopf bringen wollte, riefte er das Wort nicht, und sie fielen alle über ihn her und schlugen auf ihn los und er gerieth in große Todesgefahr. Der Knecht, den sie machten, war so groß, daß der Herr ihn auf dem Felde harte. Der Knecht schnell herzu gelaufen, befreite den darnüßigen Großknecht, commandirte das wilde Heer in den Ofentopf hinein und machte es wieder zu Haserkörnern.\*)

Der Herausgeber.

Joachim Leopold Haupt: Von einem Bösen Herrn in Groß-Särchen. Neues Lausitzisches Magazin, 1837.

## 3. Bearbeitungen der Krabatsage

Brezan, Juri. Die schwarze Mühle. Berlin 1968.  
Nowak-Neumann, Mercin: Meister Krabat, der gute sorbische Zauberer. Bautzen 1983.  
Preußler, Otfried. Krabat. München 1980 (Taschenbuchausgabe)  
Preußler, Otfried. Krabat. Schulausgabe mit Materialien. Stuttgart, Wien 1988.  
Preußler, Otfried. Krabat. Würzburg 1976. (Vollständig illustrierte Ausgabe mit den Holzschnitten von Herbert Holzinger.)

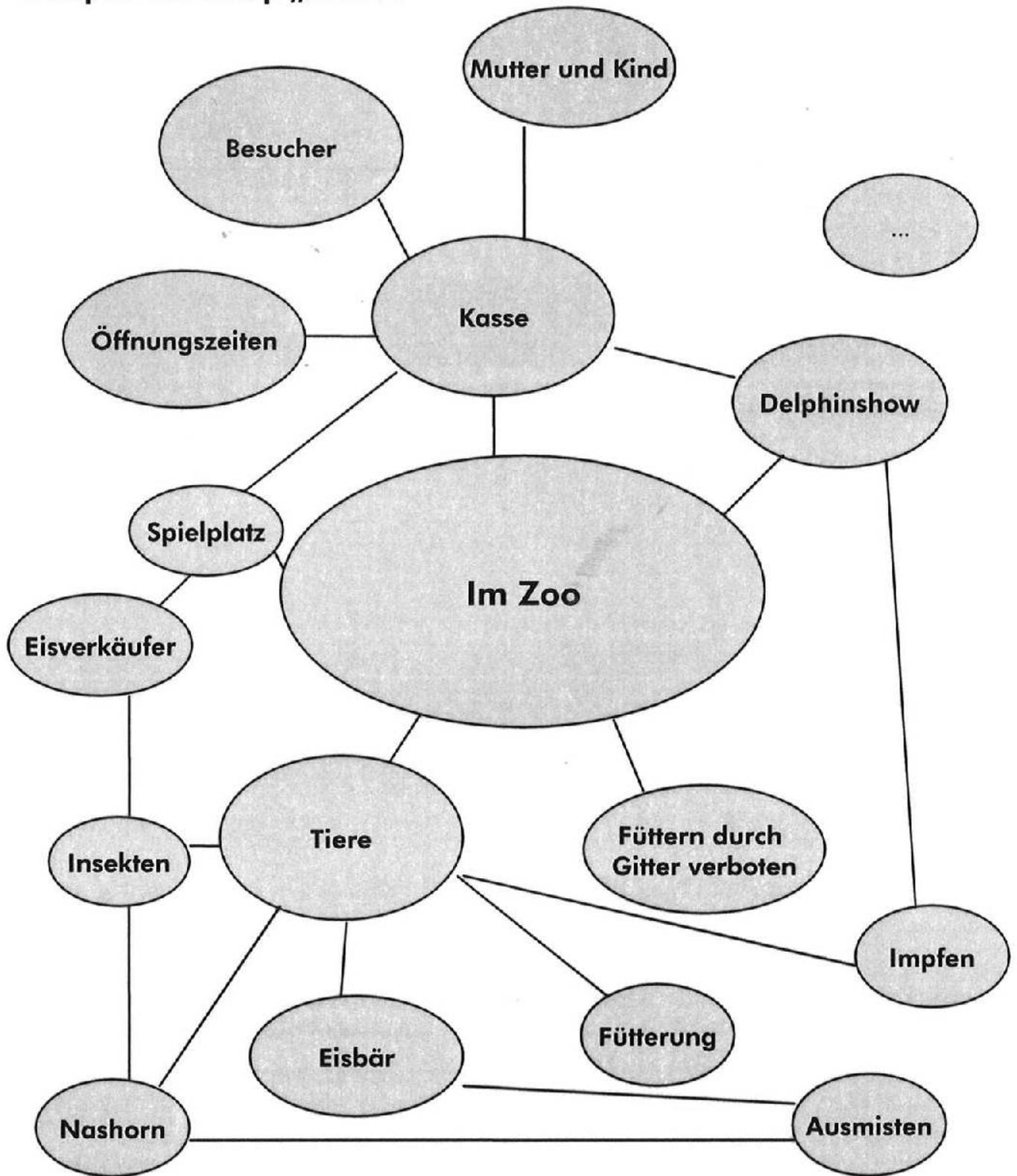
### Filme

Krabat (Trickfilm), Regie: Karel Zeman, CZ / BRD 1977. Zu finden unter:  
<http://www.youtube.com/watch?v=7ELdvDOhNU>  
Krabat (Spielfilm), Regie: Marco Kreuzpaintner, BRD 2008

### Internetlinks

[www.preussler.de](http://www.preussler.de) - Die Homepage von Otfried Preußler mit Informationen zu allen Büchern.  
[www.stiftung-lesen.de](http://www.stiftung-lesen.de) - mit Arbeitsanregungen zu Krabat - der Film.  
[www.schwarzollm.de](http://www.schwarzollm.de) und <http://www.krabatregion.de/Krabats> - Informationen zur Krabatregion.

Zu I.3  
Beispiel Mindmap „Im Zoo“



## 4. Besetzung

### KRABAT

von **Otfried Preußler**

in einer Bearbeitung von **Horst Hawemann, Christopher Gottwald & Annette Trümper**

Regie	<i>Christopher Gottwald</i>
Musik	<i>Martin Zels</i>
Bühne/Licht	<i>Andreas Wagner</i>
Kostüm	<i>Ulrike Schlafmann</i>
Dramaturgie	<i>Annette Trümper</i>
Krabat	<i>Martin Zels</i>
Meister	<i>Werner Koller</i>
Kantorka	<i>Daniela Dillinger</i>
Juro	<i>Christof Lappler</i>
Tonda/Witko	<i>Jürgen Decke</i>
Michal/Lobosch	<i>Jürgen Heimüller</i>
Theaterpädagogik	<i>Eva Ockelmann</i>
Requisite	<i>Beatrix Cameron</i>
Maske	<i>Zuzana Radek</i>
Effekte/Korrepetition	<i>Jürgen Heimüller</i>
Videoanimation	<i>Wolfgang Keller</i>
Kostümrealisierung	<i>Renate Auernhammer</i>
Technik	<i>Clarissa Fricke, Frank Wais und Andreas Wagner</i>
Regieassistentz	<i>Lena Miller</i>
Dramaturgieassistentz	<i>Panja Pankrath</i>
Ausstattungsassistentz	<i>Rebecca Rühle</i>
Regiehospitalanz	<i>Madeline Hartig</i>

Aufführungsrechte beim Verlag für Kindertheater Uwe Weitendorf

Premiere am: 30.10.2008

Spieldauer: voraussichtlich 120 Minuten mit Pause

### Impressum

Herausgeber:

Theater Pfütze e.V.

Andreas Wagner (1. Vorstand)

Äußerer Laufer Platz 22

90403 Nürnberg

Telefon: 0911 / 28 99 09

Telefax: 0911 / 27079-20

[www.theater-pfuetze.de](http://www.theater-pfuetze.de)

[hallo@theater-pfuetze.de](mailto:hallo@theater-pfuetze.de)

Redaktion & Gestaltung: Annette Trümper

Fotos: Wolfgang Keller/ pool-x , Bildnachweis

## 5. Bild- und Literaturnachweis

Andresen, Ute/ Wiesmüller, Dieter. Im Mondlicht wächst das Gras. Ravensburg 1996.

Berner, Rotraut Susanne. Blaue Prinzen und andere böse Buben. München 1990.

Bougaeva, Sonja. Zwei Schwestern bekommen Besuch. Zürich 2005.

Brezan, Juri. Die schwarze Mühle. Stuttgart 1995.

Die zwölf tanzenden Prinzessinnen. Nach dem Märchen der Brüder Grimm. Bilder von Errol Liecain. Hanau 1978.

Ende, Michael. Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch. Stuttgart 1989.

Fährmann, Willi. Der überaus starke Willibald. Arena-Verlag. Würzburg 1983.

Gleisberg, Hermann. Das kleine Mühlenbuch. Dresden 1956.

Johne, Eva. Sebastian in der Mühle. Eva Johné Verlag 1997.

Pleticha, Heinrich. Otfried Preußler. Werk & Wirkung. Stuttgart 1983.

Preußler, Otfried. Krabat. München 1980 (Taschenbuchausgabe)

Richter, Jutta. Der Tag, als ich lernte die Spinnen zu zähmen. Carl Hanser Verlag. München-Wien 2000.

Haupt, Joachim Leopold. Von einem Bösen Herrn in Groß-Särchen. Neues Lausitzisches Magazin, 1837. In: Marie-Luise Ehrhardt: Die Krabat-Sage. Quellenkundliche Untersuchung zu Überlieferung und Wirkung eines literarischen Stoffes aus der Lausitz. Marburg 1982.

Schneider, Franz. Chronik von Wittichenau und Umgebung 1848. In: Marie-Luise Ehrhardt: Die Krabat-Sage. Quellenkundliche Untersuchung zu Überlieferung und Wirkung eines literarischen Stoffes aus der Lausitz. Marburg 1982.

Schreiber, Claudia. Sultan und Kotzbrocken. München 2004.

[www.preussler.de](http://www.preussler.de)

Redaktion	<i>Eva Ockelmann, Annette Trümper, Panja Pankrath</i>
Fotos	<i>Wolfgang Keller, pool-x</i>
Bilder	<i>Beatrix Cameron</i>