

Verlag für Kindertheater

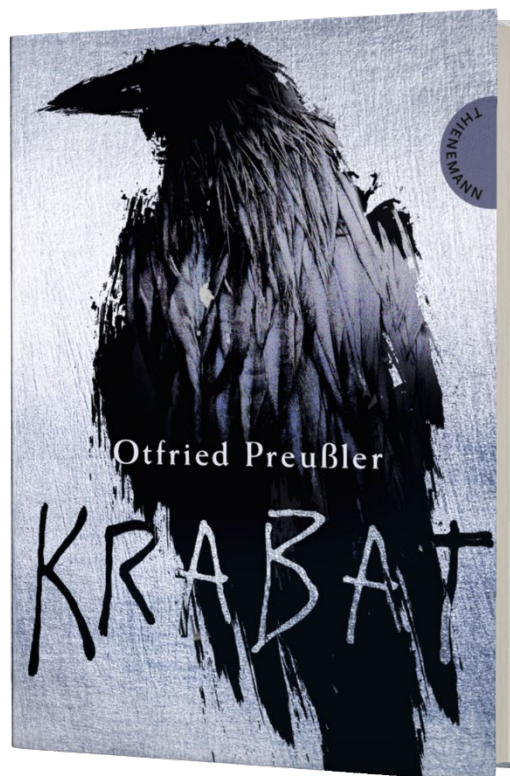


Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Krabat



Autorin: Agnes Gerstenberg

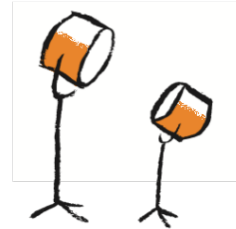
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Krabat

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 8. bis 13. Klasse

Als Lehrling kommt der Waisenjunge Krabat in die Mühle am Koselbruch. Zwölf Müllersburschen erlernen dort von ihrem Meister nicht nur das Handwerk, sondern auch die schwarze Kunst. Alljährlich in der Neujahrsnacht muss einer von ihnen sterben – an Stelle des Meisters, dem dadurch ein weiteres Jahr geschenkt wird. Als es seinen Freund und Beschützer trifft, nimmt Krabat den langen Kampf mit den finsternen Mächten auf.

Übersetzt in 37 Sprachen

Auszeichnungen

- Deutscher Jugendbuchpreis 1972
- Internationaler Hans-Christian-Andersen-Preis 1972
- Silberner Griffel von Rotterdam 1973
- American Library Association Award 1973
- Europäischer Jugendbuchpreis der Universität Padua 1973
- Jugendbuchpreis 1977 des polnischen Verlegerverbandes

Das Buch erscheint im Thienemann-Esslinger Verlag.

Alle Aufführungsrechte liegen bei:

Verlag für Kindertheater

Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

Agnes Gerstenberg, 1985 in Berlin geboren, schrieb mit 18 Jahren ihr erstes Theaterstück. Sie studierte Literatur- und Theaterwissenschaften an der FU Berlin und absolvierte den Lehrgang FORUM Text zum szenischen Schreiben an der uniT Graz. Ihre Theaterstücke wurden u.a. am Thalia Theater Halle aufgeführt und vom SWR als Hörspiel produziert. Im April 2023 ist mit „Unberührt“ ihr Debütroman erschienen.

www.AgnesGerstenberg.com



INHALT

1. Einstieg in die Geschichte S. 3

- a) Nachdenken | Die unsichtbare Macht S. 3
- b) Nachdenken | Welt der Mühle S. 3

2. Schreibübungen S. 4

- a) Schreibübung | Hinter den Kulissen S. 4
- b) Schreibübung | Gesagt, getan S. 4

3. Darstellendes Spiel S. 6

- a) Theaterübung | Identifikation: Die 12 Gesellen S. 6
- b) Rollenspiel | Demokratie üben S. 7



© Theater Pfützte, 2008



Theater Waidspeicher, 2022 © Lutz Edelhoff

1. Einstieg in die Geschichte

a) Nachdenken | Die unsichtbare Macht

„Mein Krabat ist eine Geschichte von Generationen übergreifendem Interesse. [...] Zugleich ist es meine Geschichte, die Geschichte meiner Generation und die aller jungen Leute, die mit der Macht und ihren Verlockungen in Berührung kommen und sich darin verstricken“ (Otfried Preußler)

- Welche Macht übt der Meister über Krabat aus? Und wodurch?
- Welche Not treibt Krabat in die Mühle?
- Wie und wann merkt er, dass für den Meister zu arbeiten nicht nur gute Seiten hat?



© Schauspielhaus Hamburg, 2007

b) Nachdenken | Welt der Mühle

Versucht allein, zu zweit oder in Gruppen Antworten auf folgende Fragen zu finden. Nutzt zur Veranschaulichung eurer Ergebnisse ein Tafelbild oder eine Mindmap.

- Was ist das für eine „Welt“, in der die Geschichte spielt? (Mühle, Schwarzes Wasser, Dorf, Magie)
- Welche Regeln gelten?
- Welche Rituale (Zeitabläufe, Kammer des Meisters, etc.) gibt es?
- Welche Zaubersprüche, Flüche, Banne, magischen Kräfte kommen vor?
- Welche Tiere spielen eine Rolle?
- Warum, glaubt ihr, ist es ausgerechnet eine Mühle?

2. Schreibübungen

a) Schreibübung | Hinter den Kulissen

Welche Rolle spielt der Gevatter?

- Erzählt seine Geschichte! Das könnt ihr entweder jeder für euch schriftlich auf einem Blatt Papier notieren oder ihr tragt euer Wissen über den Gevatter in der Gruppe mündlich zusammen. Zum Beispiel, indem jeder von euch einen Satz sagt, dann der nächste und immer so weiter.

Ihr werdet feststellen, dass ihr wenig über den Gevatter wisst. Trotzdem spielt er eine wesentliche Rolle in der Geschichte, denn es heißt, der Meister habe einen Pakt mit ihm geschlossen. Jede gute Geschichte steht und fällt mit starken Figuren, die nicht ohne Grund handeln, sondern eine bestimmte Motivation haben. Im Film spricht man davon, dass die Figur eine Backstory (Vorgeschichte) hat.

Was glaubt ihr, hat der Gevatter für eine Vorgeschichte? Und welchen Teil ihrer Vergangenheit teilen der Meister und der Gevatter? Wie kam es beispielsweise zu dem Pakt?

- Schreibt – jeder für sich – die Backstory des Gevatters auf.
- Tragt sie euch anschließend (in kleinen Gruppen) vor und tauscht euch darüber aus. Wo gibt es Überschneidungen? Wo hat jemand in eine völlig andere Richtung gedacht?
- Teilt eure Erkenntnisse mit den anderen Gruppen aus der Klasse.



© Schauspielhaus Hamburg, 2007



Junges Ensemble Stuttgart, 2013 © Tobias Metz

b) Schreibübung | Gesagt, getan

Stellt euch folgende Szene vor und schreibt dazu einen Dialog. Was sagen die beiden Figuren jeweils?

1. **Krabat + Gevatter:** Krabat findet heraus, dass der Gevatter eigentlich ein gutes Herz hat und niemandem etwas Böses will. Er bittet ihn um Hilfe, der Mühle zu entfliehen.
2. **Meister + Gevatter:** Krabat belauscht ein Gespräch zwischen dem Müller und dem Gevatter. Die beiden teilen ein dunkles Geheimnis, womit einer der beiden den anderen erpresst.
3. **Kantorka + Krabat:** Kantorka möchte Krabat davon überzeugen, in der Mühle zu bleiben und die Macht zu übernehmen – also den Meister von innen heraus abzusetzen. Krabat ist davon ganz und gar nicht begeistert.

Beispielszene

Damit ihr wisst, wie eine Theaterszene formal gestaltet ist, hier ein Beispiel aus der Bühnenfassung „Krabat“. Es gibt die Überschrift (z.B. Nummer der Szene), dann kursiv Geschriebenes (das ist die Regieanweisung) und direkte Rede – also das, was die Figuren zueinander sagen. Damit man weiß, wer gerade spricht, steht am Anfang der Zeile der Name mit Doppelpunkt.

Eine Regieanweisung muss es nicht in jeder Szene geben. Aber sie ist hilfreich, wenn ihr z.B. den Ort, die Situation oder Handlung einer Figur beschreiben möchtet.

1. Szene

Straße

Drei Betteljungen laufen singend eine Straße entlang.

Alle: Hosianna Davidsson!

Lobosch: Habe ich vielleicht einen Hunger!

Krabat: Du hast doch gerade erst was gegessen.

Dritter Bettelunge: Zeig doch noch mal, was wir alles haben!

Krabat: Wurst und Speck und Äpfel und Nüsse und Backpflaumen und Honigbrot und Schmalzküchlein und Anisplätzchen – und Zimtsterne.

Dritter Betteljunge: Toll.



Figurentheater Wilde & Vogel, 2010

© Therese Stuber

3. Darstellendes Spiel

a) Theaterübung | Identifikation: Die 12 Gesellen

Mit Krabat hat der Meister 12 Gesellen auf der Mühle, für Tonda kommt Lobosch. Jeder von ihnen ist anders. Auch Kantorka, der Meister und der Gevatter spielen eine wichtige Rolle.

Juro | Michal | Merten | Lyschko | Petar | Lobosch | Hanzo | Staschko | Kubo | Andrusch | Kito | Krabat
+ Kantorka | Meister | Gevatter

Übernimmt jeweils eine Rolle eines Gesellen oder der drei anderen Figuren und versucht (aus dem Buch oder dem Theaterstück, das ihr gesehen habt) einiges über sie herauszufinden, wie zum Beispiel:

- äußerliche Merkmale
- Charaktereigenschaften
- Verhältnis/Beziehung zum Meister und zur Magie
- Verhältnis zu Krabat

Identifikations-Übung im Kreis:

- Stellt euch im Kreis auf und schaut euch die anderen eine Weile schweigend an. Versucht nichts zu denken, nur wahrzunehmen: Wer ist alles anwesend? Stellt euch vor, jeder hat ein Geheimnis. Ihr wisst nicht, wem ihr trauen könnt. Nehmt euch ruhig ein paar Minuten Zeit dafür.
- Schließlich beginnt eine von euch und macht einen großen Schritt in die Mitte, dreht sich im Kreis, sieht allen einmal in die Augen, wobei alle anderen ihr ebenfalls fest in die Augen schauen und sagt dann den Namen ihres Gesellen sowie eine Eigenschaft, die diesen ausmacht, z.B.: „*Ich bin Lyschko und ein Verräter*“. Danach geht sie zurück an ihren Platz im Kreis.
- Das geht nun reihum, bis jeder einmal dran gewesen ist. Wichtig ist, dass jeder von euch sich Zeit nimmt, die anderen wirklich mit seinem Blick fixiert und laut und deutlich spricht. Das funktioniert am besten, wenn man mit beiden Beinen auf dem Boden steht, die Hände in die Hüften stemmt oder locker neben dem Körper hängen lässt, den Kopf hebt und die Schultern zurücknimmt.

VARIANTE

- Die Übung kann mit einer Geste ergänzt werden. Zusätzlich dürfen die anderen Satz und Geste im Chor wiederholen, also zum Beispiel:
- „Ich bin Lyschko und ein Verräter“ (dazu eine Geste, z.B. zwei Finger vor die Augen und dann an auf jemanden im Kreis zeigen). Daraufhin wiederholen die anderen im Kreis: „Er ist Lyschko und ein Verräter“ und machen dieselbe Geste.

TIPP: Solltet ihr weniger als 16 Personen sein, beschränkt euch auf die 12 bzw. 13 Gesellen. Bei mehr als 16 Personen ist es ratsam, Kantorka sowie den Meister und den Gevatter dazu zu nehmen. In beiden Fällen ist es kein Problem, wenn manche Figuren doppelt vertreten sind, aber jede Figur sollte mindestens EINMAL vertreten sein.

b) Rollenspiel | Demokratie üben

Stellt euch vor, es käme ein Richter an die Mühle, der darüber entscheidet, ob die Mühle für immer geschlossen oder weiterbetrieben wird wie bisher. Ihr als Gesellen könnt den Richter mit Argumenten davon überzeugen, sich für das eine oder andere zu entscheiden. Auch Kantorka, der Meister und der Gevatter dürfen (je nach Gruppengröße, siehe TIPP) zu Wort kommen.

Vorbereitung

Versetzt euch in eure Figur und sammelt – jeder für sich – aus ihrer Sicht Argumente dafür oder dagegen.

PRO: Die Mühle (und ihre Magie) sollte für immer zerstört werden, weil...	KONTRA: Die Mühle sollte erhalten und weiterbetrieben werden, weil...
1.	1.
2.	2.
3.	3.

- Schaut euch eure Argumente an und entscheidet euch für die Pro- ODER die Kontra-Seite. Ihr könnt nicht beide Seiten vertreten.
- Wiederholt nun die Identifikationsübung im Kreis mit eurem Namen und einem Argument, z.B.: „*Ich bin Lyschko und dafür, dass die Mühle weiterbetrieben wird, weil...*“
- Legt einen Richter fest. Alle anderen finden sich in zwei Gruppen zusammen (Pro und Kontra), um ihre Argumente auszuarbeiten.
- In der Gruppe: Überlegt euch, was die Gegenseite an Argumenten vorbringen wird und welches eurer Argumente gut dazu passen würde, um diesem etwas entgegenzusetzen. Entscheidet, wer welches Argument vorträgt und legt eine Reihenfolge fest. Stellt euch darauf ein, dass diese Reihenfolge möglicherweise durch die Argumente der Gegenseite durcheinandergebracht werden könnte.

Das Gerichtsverfahren

- Spielt das Gerichtsverfahren einmal durch – ohne Gerichtsurteil. Wertet aus, was noch nicht so gut funktioniert hat, macht Verbesserungsvorschläge. Wäre es z.B. hilfreich zwischendurch eine Pause zu beantragen, um sich im Team zu besprechen, die Strategie zu ändern? Versucht es noch einmal.
- Zu welchem Ergebnis kommt euer Richter? Und warum?

TIPP: Solltet ihr weniger als 16 Personen sein, beschränkt euch auf die 12 bzw. 13 Gesellen. Bei mehr als 16 Personen ist es ratsam, Kantorka sowie den Meister und den Gevatter dazu zu nehmen. In beiden Fällen ist es kein Problem, wenn manche Figuren doppelt vertreten sind, aber jede Figur sollte mindestens EINMAL vertreten sein.

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke von Otfried Preußler beim Verlag für Kindertheater

<u>Titel</u>	<u>Regiehandreichung</u>	<u>Pädagogische Handreichung</u>
Das kleine Gespenst	x	x
Der Engel mit der Pudelmütze	x	
Der goldene Brunnen		
Der kleine Wassermann		x
Der Räuber Hotzenplotz		x
Der starke Wanja		x
Die dumme Augustine		
Die kleine Hexe		x
Hörbe mit dem großen Hut		x
Ich bin Pumphutt		
Krabat	x	x

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.kindertheater.de.

Alle Texte und Handreichungen können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden. Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail oder über das Bestellformular auf unserer Homepage auf.

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de

kindertheater@vgo-kindertheater.de

Tel: 040-607 909 916