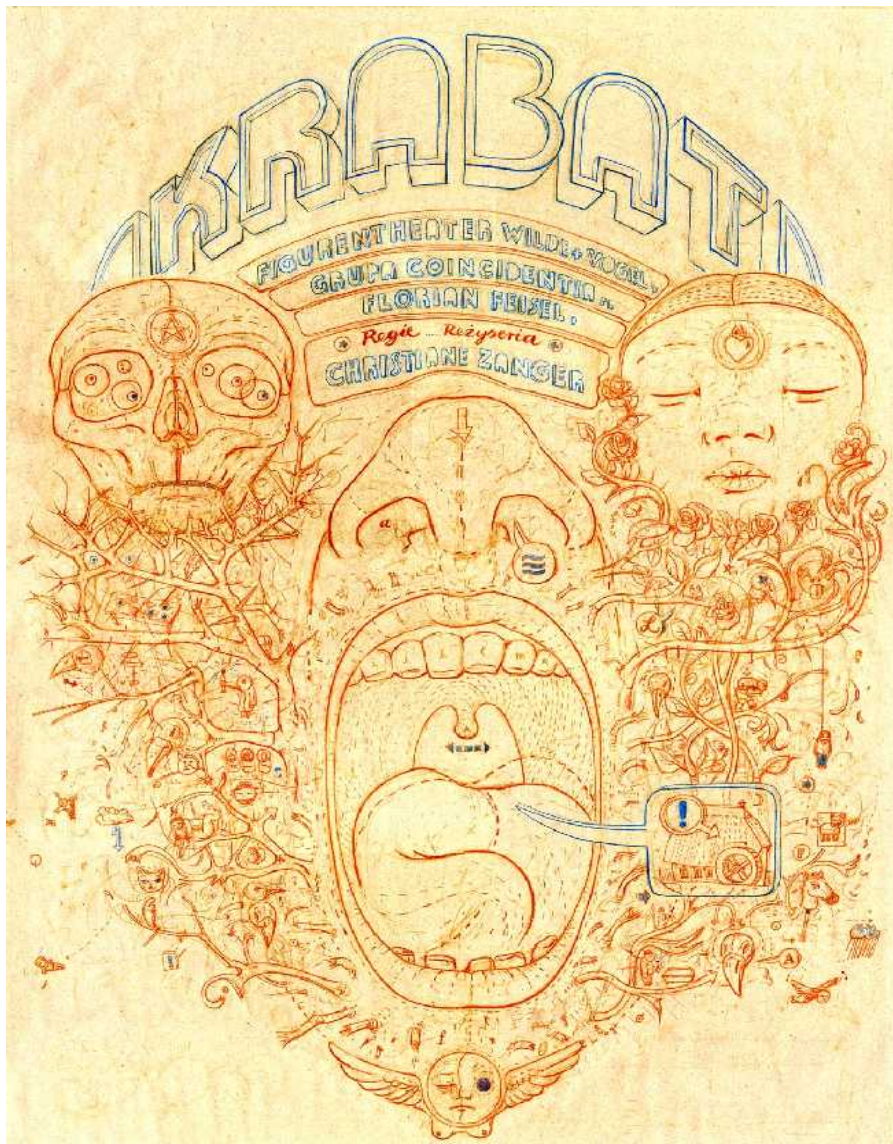


# Krabat

Ein Theaterabenteuer mit Puppen, Masken und Musik für Menschen ab 12

Figurentheater Wilde & Vogel, Leipzig & Grupa Coincidentia, Bialystok (PL)



## Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Unser Angebot für Sie. Eine Vorbemerkung.....   | 3  |
| Inszenierungsdaten.....   | 4  |
| Figurentheater Wilde&Vogel <a href="http://www.figurentheater-wildevogel.de">www.figurentheater-wildevogel.de</a> ..... | 4  |
| Grupa Coincidentia, Bialystok (PL) <a href="http://www.grupacoincidentia.pl">www.grupacoincidentia.pl</a> .....         | 4  |
| Florian Feisel <a href="http://www.florianfeisel.de">www.florianfeisel.de</a> .....                                     | 4  |
| Programmtext.....   | 5  |
| Die Krabat-Sage.....  | 6  |
| Verheertes Land, verarmte Menschen. Krabats Welt. Das 17. Jahrhundert.....  | 7  |
| Krabat heute?.....  | 8  |
| Wenn ich doch zaubern könnte!.....  | 8  |
| Kein Märchen. Noch der Böseste ist ein Mensch.....  | 9  |
| Anregungen für den Unterricht.....  | 10 |
| Vorbereitende Fragen .....  | 10 |
| zum Figurentheater.....   | 10 |
| zur Inszenierung.....   | 10 |
| Nachbereitende Fragen zum Stück.....  | 10 |
| Wer ist wer?.....   | 11 |
| Die Erzähler.....   | 11 |
| Krabat.....   | 11 |
| Der Meister.....  | 11 |
| Die Müllerburschen.....   | 11 |
| Die Raben.....  | 11 |
| Der Gevatter.....   | 11 |
| Das Mädchen.....  | 11 |
| Spielpraktische Übung zum Thema Krieg .....   | 12 |
| 'Kriegsdias'.....   | 12 |
| Spiele und Übungen zum Thema Macht.....   | 12 |
| Folge dem Meister.....  | 12 |
| Herr und Diener.....  | 12 |
| Der Meister hypnotisiert einen Müllerburschen.....  | 12 |
| Steigerung 1: Der Meister hypnotisiert zwei Müllerburschen.....   | 13 |
| Steigerung 2: Der Meister hypnotisiert alle Müllerburschen.....   | 13 |
| Übung zur Sensibilisierung.....   | 13 |
| Das Mädchen erkennt Krabat.....   | 13 |
| Gruppenimprovisationen zu den Figuren aus dem Stück.....  | 13 |
| Ein alter Mantel wird zum Meister.....  | 13 |
| Die Müllerburschen.....   | 14 |
| Informations- und Literaturhinweise.....  | 14 |
| IMPRESSUM.....  | 14 |

## Unser Angebot für Sie. Eine Vorbemerkung

Theaterpädagogische Aktivitäten sind für das FITZ Neuland. Ein ohnehin begrenzter Etat und die personelle Auslastung des FITZ-Teams ließen in den letzten Jahren diese notwendige Erweiterung unrealistisch erscheinen. Anträgen auf eine diesbezügliche Mittelaufstockung wurden, obwohl sich der Bedarf von Seiten der Schulen immer stärker artikuliert, nicht entsprochen. So haben wir uns also entschlossen die Sache doch in eigener Regie anzugehen und, unterstützt durch die Theaterpädagogin und Figurenspielstudentin Julia Raab, für zwei Inszenierungen - „Krabat“ und „Ernesto Hase hat ein Loch in der Tasche“ - Materialmappen und eine Nachbereitung in der Schule anzubieten.

Der Theaterbesuch und die Thematik des Stückes werden gemeinsam mit den SchülerInnen mittels theaterpraktischer Übungen, Improvisationen und Gesprächen aufgearbeitet.

Wir empfehlen, die Nachbereitung im Klassenverband durchzuführen und wenn möglich zwei Unterrichtseinheiten vorzusehen.

Die Materialmappe ist für Sie kostenlos. Für einen Besuch Julia Raabs in der Schule berechnen wir einen um einen Euro erhöhten Kartenpreis. Die Einzelkarte kostet also statt vier dann fünf Euro. Bitte haben Sie Verständnis.

Bei Anmeldungen, Interesse oder Fragen melden sie sich bitte bei:

**FITZ! Zentrum für Figurentheater**  
**Christian Bollow**  
**Eberhardstraße 61**  
**Kulturareal "Unterm Turm"**  
**D-70173 Stuttgart**  
**Tel.: 0711-236 86 84**

## Inszenierungsdaten

Figurentheater Wilde & Vogel, Leipzig & Grupa Coincidentia, Bialystok (PL)

Spiel: Pawel Chomczyk, Florian Feisel, Dagmara Sowa, Michael Vogel

Live-Musik: Charlotte Wilde

Bühne und Figuren: Michael Vogel

Assistenz: Heiko Klandt

Regie und Text: Christiane Zanger

Eine Koproduktion mit dem FITZ! Zentrum für Figurentheater Stuttgart und dem [Lindenfels Westflügel Leipzig](#). Mit Unterstützung der [Brotfabrik Bonn](#).

### Figurentheater Wilde&Vogel

[www.figurentheater-wildevogel.de](http://www.figurentheater-wildevogel.de)

Das Figurentheater Wilde & Vogel wurde 1997 gegründet von Michael Vogel und Charlotte Wilde, 2003 Mitbegründer und Initiatoren des Lindenfels Westflügel in Leipzig. Künstlerische Leitung des »SommerSpielPlan«. Mit ihren vielfach ausgezeichneten Inszenierungen in Kooperation u.a. mit Frank Soehnle, Christoph Bochdansky, Florian Feisel und der Kompania Doomsday gehören Wilde & Vogel zu den weltweit gefragtesten Figurentheater-Ensembles. Gastspiele in über 30 verschiedenen Ländern in Europa, Amerika und Asien. Darüber hinaus Arbeiten für andere Theater (u.a. Puppentheater der Stadt Halle, Nørregaards Teater Ebeltoft, Staatsoper Stuttgart) und Workshops im In- und Ausland.

### Grupa Coincidentia, Bialystok (PL)

[www.grupacoincidentia.pl](http://www.grupacoincidentia.pl)

Die Grupa Coincidentia wurde 2009 gegründet von Dagmara Sowa und Pawel Chomczyk, ehemals Mitglieder der Kompania Doomsday. Mit Sitz in Bialystok ist Coincidentia Gast auf zahlreichen Festivals in Polen, Europa und im außereuropäischen Ausland. In Bialystok Organisation der Veranstaltungsreihe "Bialysztuk".

### Florian Feisel

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

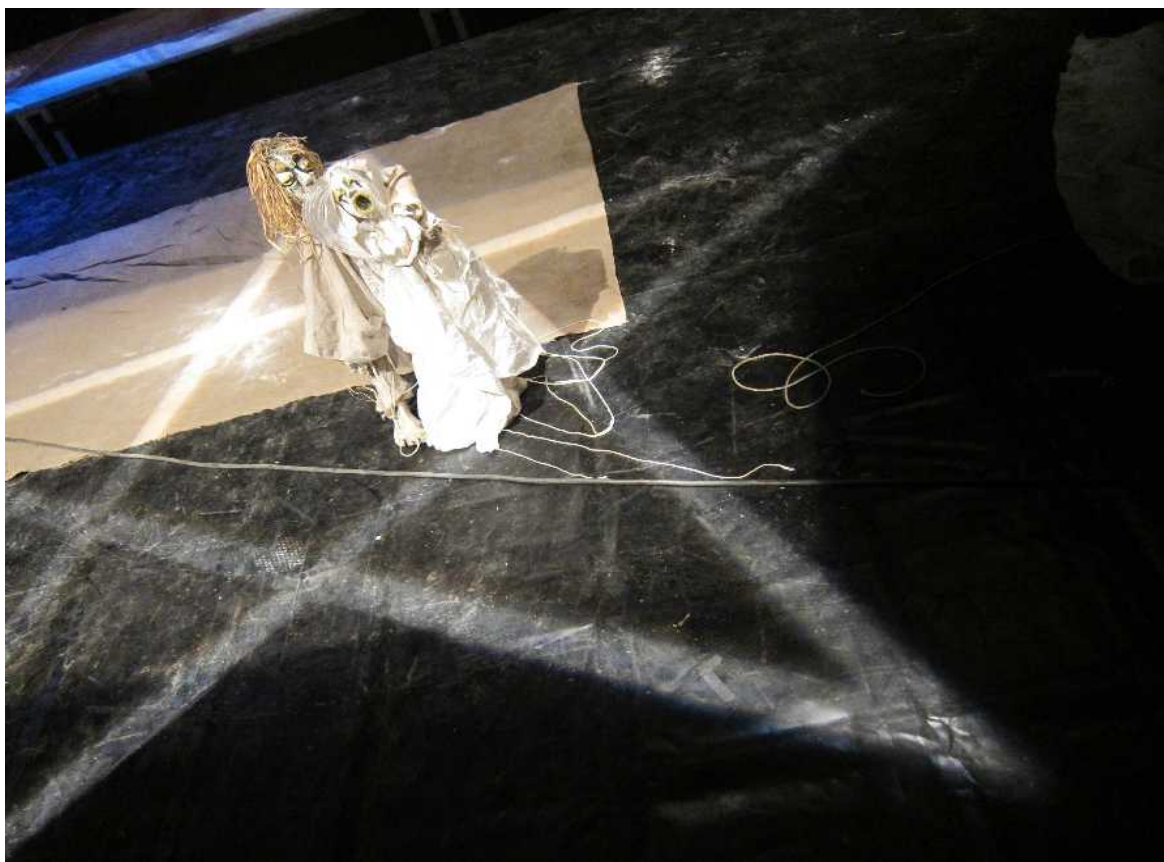
Florian Feisel studierte Puppenspielkunst an der Hochschule für Schauspielkunst »Ernst Busch« in Berlin. Seit 2002 ist er vorwiegend als freischaffender Figurenspieler und Performancekünstler tätig. Eigene Produktionen umfassen Theaterinszenierungen (u.a. »Der Fall Ikarus«, 2005 im Westflügel zu Gast) und Installationen (seit 2003 immer wieder auch im Westflügel). Kooperationen u.a. mit dem Theater der jungen Welt Leipzig, Puppentheater Dresden, FIDENA Bochum, FITZ! Stuttgart und Là OÙ Théâtre Rennes.

## Programmtext

**„Geschichten haben eine Haut aus Vergangenheit und eine Seele aus Gegenwart.“ (Jurij Brezan: „Krabat oder die Bewahrung der Welt“)**

„Krabat, komm in die Mühle im Koselbruch!“ Eine dahergelaufene Kriegswaise, findet Unterschlupf bei elf Müllerburschen und ihrem Meister. Strenge Regeln, finstere Gebräuche, schwarze Magie: Alles ist recht, wenn nur die Breischale nur voll und das Bett im Trocknen ist.

Nah, näher als nah kommt Krabat dem Schwarzen Meister. Und nicht weil er ein Held ist, sondern weil er – ungehorsam - einen Freund und ein ihn liebendes Mädchen gewinnen kann, gelingt es, die Schwarze Macht zu brechen.



Krabat trifft ins Herz: Schlaglichtartig, mit Bildgewalt, Spielwitz und einem Minimum an Worten erzählt das Stück von harten Zeiten, menschlichen Abgründen und einer starken ersten Liebe. Finster, frech und fabelhaft leicht: Eine Achterbahnfahrt der Gefühle durch große musikalische Landschaften...

Dauer ca. 70 Minuten, für Erwachsene und Jugendliche ab 12 Jahren

## Die Krabat-Sage

Krabat (abgeleitet von Hrvat, „Kroate“) ist eine Sagengestalt der Sorben. Die Krabat-Sage ist eine Sage aus der Lausitz, die in den Dörfern rund um Hoyerswerda spielt.

Wie alle mündlich überlieferten wandelt sich auch die Krabat-Sage im Lauf der Zeit. In der ersten schriftlich überlieferten Version bei Joachim Leopold Haupt (1837) ist Krabat noch „der gar böse Herr von Groß-Särchen“. Bei dem Versuch, einen Bach umzupflügen, gingen ihm die polnischen Ochsen durch, so dass der Bach nunmehr ganz krumm wurde. Das erinnert an die Sage von der Entstehung des Spreewaldes, der entstanden sein soll, als dem Teufel die roten Ochsen durchgingen. Die vielen Furchen füllten sich mit Wasser und bildeten das Sumpfgelände.

Von Krabat wird bis ins 20. Jahrhundert berichtet, dass er Soldaten aus schwarzen Haferkörnern zaubern konnte, und vor allem, dass er mit seiner Kutsche durch die Luft nach Dresden fuhr. Bei einem dieser „Flüge“ wurde der Kirchturm von Kamenz beschädigt, der bis auf den heutigen Tag krumm ist. In späteren Versionen wird berichtet, wie Krabat zu seinen Zauberkünsten kommt: Entweder hat er sie auf der „Schwarzen Schule“ in Leipzig erlernt oder in der Mühle von Schwarzkollm.

Im Verlaufe der Sagenaufzeichnung wird Krabat allmählich zu einem guten Herrn, der seine Künste zum Nutzen der Menschen oder zum Schabernack einsetzt. Christliche Erlösungsmotive nach dem Tod Krabats sind ebenfalls eine Entwicklung späterer Niederschriften, wobei es in älteren Versionen Krabats Mutter ist, die ihn vom Bann des Zaubers Lehrers befreit.

In der bekanntesten Fassung, die um die Wende vom 17. zum 18. Jahrhundert spielt, verirrt sich Krabat, ein sorbischer Betteljunge, im Wald und stößt dabei auf die Schwarze Mühle bei Schwarzkollm. Er wird dort vom Meister der Mühle als Lehrling aufgenommen, muss jedoch erkennen, dass sein Meister ein Zauberer ist, der im Bund mit dem Teufel steht. Indem er heimlich im Buch des Meisters liest, wird er dem Meister überlegen. Jedoch verraten ihn die anderen Lehrlinge. Vor der Rache des Meisters kann ihn nur die Liebe der Mutter zu Krabat retten, indem sie ihn unter den in Raben verwandelten Lehrlingen erkennt. Deshalb flüchtet er nach Hause und vereinbart mit ihr ein Zeichen, an dem sie ihn erkennen kann. Durch diese List wird Krabat befreit. Als der Meister von dem Betrug erfährt, stellt er Krabat in einem Duell, das Krabat gewinnt.

Später nutzt Krabat seine Zauberkraft, als er beispielsweise Kurfürst Friedrich August I. (August den Starken) vor den Türken rettet, indem er einen Giftmord an ihm verhindert. Der Landbevölkerung hilft er, indem er mit Hilfe seiner magischen Kräfte karge Böden fruchtbar macht und Sumpflandschaften trocken legt. Nach seinem Tod verwandelt sich Krabat in einen weißen Schwan und erhob sich in den Himmel. Noch heute gilt Krabat in der Lausitz als Schutzpatron der Landbevölkerung.

## **Verheertes Land, verarmte Menschen. Krabats Welt. Das 17. Jahrhundert**

### *Tränen des Vaterlandes (Andreas Gryphius, 1636)*

*Wir sind doch nunmehr ganz, ja mehr denn ganz verheeret!  
Der frechen Völker Schar, die rasende Posaun  
Das vom Blut fette Schwert, die donnernde Karthaun  
Hat aller Schweiß, und Fleiß, und Vorrat aufgezehret.*

*Die Türme stehn in Glut, die Kirch' ist umgekehret.  
Das Rathaus liegt im Grauß, die Starken sind zerhaun,  
Die Jungfern sind geschänd't, und wo wir hin nur schau'n  
Ist Feuer, Pest, und Tod, der Herz und Geist durchfähret.*

*Hier durch die Schanz' und Stadt rinnt allzeit frisches Blut.  
Dreimal sind schon sechs Jahr, als unser Ströme Flut  
Von Leichen fast verstopft, sich langsam fort gedrungen.*

*Doch schweig' ich noch von dem, was ärger als der Tod,  
Was grimmer denn die Pest, und Glut und Hungersnot,  
Das auch der Seelen Schatz, so vielen abgezwungen.*

Deutschland am ausgehenden 17. Jahrhundert ist durch die Spuren des Dreißigjährigen Krieges gezeichnet, einer machtpolitisch und konfessionell motivierten Abfolge von Kriegen, die maßgeblich im Raum des deutschen Reichsgebiet stattfanden. Am Anfang des Dreißigjährigen Krieges stand 1618 ein Konflikt zwischen ständischer Religionsfreiheit und habsburgischer Gegenreformation im Königreich Böhmen. Am Ende des Krieges war Deutschland ruiniert, die Bevölkerung von 17 Millionen auf 8 Millionen Menschen gesunken.

Die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Folgen waren für die betroffenen Länder desaströs. Der größte Teil der Opfer war nicht den unmittelbaren Kriegshandlungen, sondern den ab 1634 grassierenden Seuchen, allen voran der Pest geschuldet. Plünderungen und Überfälle im ganzen Land, Verwüstungen von Dörfern und ganzen Landstriche, Hungersnöte prägten den Alltag. Ein Exodus ihrer Lebensgrundlage beraubter Handwerker schwächte die ökonomischen Regenerationskräfte, die mit Krieg und Zerstörung einhergehende Erosion menschlicher Werte bestimmte und behinderte die gesellschaftliche Entwicklung bis weit ins 18. Jahrhundert.

Als historisches Vorbild Krabats gilt der Reiterobrist Johannes Schadowitz, der 1683 unter Johann Georg III an dem Großen Türkenkrieg teilgenommen und dabei den Kurfürsten vor der türkischen Gefangenschaft errettet hatte. Zum Dank schenkte ihm der Kurfürst 1691 das Gut Groß Särchen vor den Toren der Stadt Hoyerswerda und adelte ihn zu Johannes (von) Schadowitz. Johannes Schadowitz wurde wegen seiner ungewöhnlichen Größe, Verhaltensweise und seinem Wissen, das er auf vielen seiner früheren Reisen erwarb, als Zauberer angesehen. Die Bauern nannten ihn den „Kroat“ (sorbisch Chorwat), später Krabat, und unter Johannes Schadowitz erlebte Groß Särchen eine Blütezeit, was zu seiner späteren Legendenbildung beitrug. Nach seinem Tod wurde aus Johannes Schadowitz der Zauberer Krabat, der von den Sorben noch heute als Schutzpatron verehrt wird.

## **Krabat heute?**

"Krabat" ist kein Historienstück. Obwohl eingebettet in den Sagenkanon einer bestimmten Landschaft und einer bestimmten Zeit findet sich Krabats Welt ohne Mühe in allen von Krieg und gesellschaftlichem Verfall betroffenen Gegenden und Zeiten. Und sie lässt sich - hierin liegt die Brisanz der Geschichte – in jenen Phasen innerer Verunsicherung lokalisieren, die mit dem Erwachsenwerden unausweichlich verbunden sind. Wie entscheide ich mich, wenn die Verlockung der Macht das erlittene Elend zu beenden verspricht? Welchen Weg soll ich gehen? Das ist die zentrale Frage, die sich Krabat, stellvertretend für jeden sich entwickelnden Menschen, stellt.

*„Mein Krabat“, schreibt Otfried Preußler zu seinem Buch, "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 (...) 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, der Liebe, die stärker ist als die Macht des Bösen und alle Verlockungen dieser Welt." (<http://www.preussler.de>)*

## **Wenn ich doch zaubern könnte!**

Eine unübersehbare Vielzahl literarischer, cineastischer und digitaler Erzeugnisse unserer gegenwärtigen Kultur spielt mit der fiktiven Möglichkeit, Macht durch Zauberkräfte zu erlangen. Das reichhaltige Œuvre an Fantasy-Welten ist in Bibliotheken in Regalmetern zu messen, Joanne K. Rowlings Harry-Potter-Romane gehören zu den auflagenstärksten Werken nicht nur der zeitgenössischen Literatur. Der Zugriff auf übersinnliche Fähigkeiten die Bewältigung der sich stellenden wirklichen Probleme zu versprechen scheint, gehört zum essentiellen Inventar erfolgreicher Computerspiele. Dabei ist diese Suche nach einem 'zauberhaften Ausweg' aus den Begrenzungen der Wirklichkeit keineswegs auf Kinder begrenzt.

"In vielen Kulturen haben sich Machthaber auf Druiden, Medizinmänner und Schamanen gestützt, um ihren Machtanspruch religiös zu festigen. Druiden waren daneben auch als Kundschafter und Berater tätig und ersannen Kriegslisten wie das Einnebeln von Kampfplätzen durch Verbrennung von Eschenholz. (...) Selbst Karl der Große hielt sich einen Hofastrologen, obwohl er konform mit der Kirche seinen Untertanen Astrologie verbot. (...) Bis ins 17. Jahrhundert erwarteten Adelige auch von christlichen Wissenschaftlern Zukunftsvorhersagen etwa mittels der an sich unchristlichen Astrologie. In den letzten Jahrhunderten bewegten sich einzelne Zauberer im Dunstkreis der Macht wie Cagliostro, Rasputin und Hanussen. Noch im 20. Jahrhundert versprachen sich Staatslenker westlicher Nationen etwa von Astrologen taktisch verwertbare Informationen." (<http://de.wikipedia.org/wiki/Zauberer>)



***Kein Märchen. Noch der Böseste ist ein Mensch.***

Im Pakt mit dem Tod, unbarmherzig gegenüber den Müllerburschen, einsam, in sich verschlossen und gleichzeitig von dämonischer Selbstbehauptungskraft - wie der Archetyp des bedrohlichen Bösen erscheint der Meister in der Mühle am Koselbruch. Doch sucht wie Preußler auch die Inszenierung einen Weg am Märchenhaften, bloß Gesetzten vorbei. Dies ist vielleicht - gemessen an den Reaktionen der Leipziger SchülerInnen, die Zeugen der Uraufführung des Stückes waren - das rätselhafteste Bild der Inszenierung: "Der Meister im Griff der Erinnerung". Eingespannt in den Dienst am Landesherren tötet der Meister in den Wirren des Krieges seinen Freund. Hier wächst der Keim der Finsternis. Wie in einer vorweggenommenen Spiegelbewegung zu Krabat, der durch Freundschaft und Liebe gerettet wird, stirbt durch den selbst verschuldeten Tod des Freundes auch die Liebesbereitschaft des Meisters und macht ihn bereit für den Pakt.

## Anregungen für den Unterricht

### *Vorbereitende Fragen*

#### **zum Figurentheater**

- Wer war schon mal im Figurentheater?
- Was unterscheidet Figurentheater von Theater im Allgemeinen?
- Mit welchen Mitteln wird Figurentheater gemacht?
- Welche Formen von Figuren könnt ihr euch vorstellen? Aus welchen Materialien können Figuren entstehen?

#### **zur Inszenierung**

- Was verbindet ihr mit dem Begriff Krieg?
- Welche Gedanken, glaubt ihr, beschäftigen einen Jugendlichen im Krieg?
  
- Was bedeutet für euch Einsamkeit?
- Was vermisst ihr am meisten, wenn ihr euch einsam fühlt?
  
- Was macht ihr, wenn ein Fremder euch anspricht?
- Würdet ihr mit einem Fremden mitgehen, wenn ihr in Not seid?
  
- Was bedeutet Macht?
- Wer hat Macht?
- Würdet ihr gerne einmal Macht über jemanden oder etwas haben?
- Was würdet ihr dann gerne tun?
  
- Würdet ihr gerne zaubern können?
- Wenn ihr zaubern könntet, was würdet ihr tun?
- Hat Zauberei etwas mit Macht zu tun?

### *Nachbereitende Fragen zum Stück*

- Welche Momente im Stück waren für euch die Eindrücklichsten? Warum?
  
- Beschreibt das Bühnenbild?
- Welche Bühnenräume gibt es?
  
- Welche Rolle spielt die Musik im Stück?
- Welche Rolle spielt das Bühnenlicht?
- Schafft die Musik Atmosphäre? Wenn ja, welche?
- Schafft die Beleuchtung Atmosphäre? Wenn ja, welche?
  
- Wie viele Figuren tauchen im Stück auf?
- Welche Figurenformen tauchen auf?

## Wer ist wer?

### **Die Erzähler**

- Wie viele Erzähler gibt es?
- Beschreibt ihre Erzählhaltung.

### **Krabat**

- Wie wird Krabat im Stück dargestellt?
- Was wisst ihr über Krabat?
- Warum, glaubt ihr, bleibt Krabat auf der Mühle? Was hält ihn dort?

### **Der Meister**

- Wie taucht der Meister auf?
- Was macht den Meister aus?
- Was für ein Geheimnis umgibt den Meister?
- Warum hat er Macht über Krabat und die anderen Müllerburschen?

### **Die Müllerburschen**

- Wie viele Müllerburschen arbeiten in der Mühle?
- Was hält sie zusammen?
- Was lernen sie alles in der Mühle?

### **Die Raben**

- Wer sind die Raben?
- Woher kommen sie?
- Welche Rolle spielen sie?

### **Der Gevatter**

- Wie wird der Gevatter dargestellt?
- Fallen euch andere Namen für diese Figur ein?
- Wie steht er zum Meister?

### **Das Mädchen**

- Woher kommt das Mädchen?
- Welche Rolle spielt sie in Krabats Leben?
- Woher weiß sie, dass sie ihn liebt? Sie kennen sich doch nicht.



## ***Spielpraktische Übung zum Thema Krieg***

***Die Geschichte um Krabat spielt in einem vom Krieg verheerten Land. Krabat hat seine Familie verloren. Er irrt allein durch die Kriegslandschaft. Was sieht er auf seiner Reise? Was lösen die Bilder des Krieges in ihm aus?***

### ***'Kriegsdias'***

*Zu Beginn des Stücks ist ein lebloser Menschenberg zu sehen, aus dem eine junge Frau trauernd heraussteigt.*

In Kleingruppen sollen die Schüler sich über die Auswirkungen eines Krieges unterhalten. Sie sollten sich auf eine Auswirkung einigen, die sie gemeinsam in einem Standbild darstellen können (z.B. Hungersnot).

Die Standbilder werden den anderen Gruppen gezeigt.

### ***Kurze anschließende Reflektionsrunde:***

Welche Auswirkungen wurden in den 'Dias' gezeigt?

Was lösen die Bilder in jedem Einzelnen aus?

## ***Spiele und Übungen zum Thema Macht***

### ***Folge dem Meister***

Die Schüler stellen sich in einem gleichförmigen Kreis in der Mitte des Klassenraums auf. Ein Freiwilliger wird zum Meister ernannt. Alle Augen der Klasse sind beim „Meister“. Nun gibt der Meister eine Bewegung vor – langsam, so dass jeder folgen kann – alle Schüler folgen seiner Bewegung, d.h. wenn der „Meister“ seinen rechten Arm anhebt, hebt die Gruppe im selben Tempo auch den rechten Arm.

Ziel ist, dass man von außen nicht erkennt, wer die Bewegung vorgibt.

Nach einer Weile kann ein anderer Schüler zum Meister gewählt werden.

### ***Herr und Diener***

Die Schüler begeben sich in Zweierpaare. Sie bestimmen wer Meister und wer Müllerbursche ist. Der Meister überlegt sich 5 bis 10 Befehle, die sein Spielpartner, der Müllerbursche, im Klassenzimmer ausführen kann (z.B. Stühle stapeln oder die Tafel wischen oder Schuhe putzen). Der Müllerbursche führt die Aufgaben so gut es geht aus.

Die Spieler dürfen im Spiel übertreiben, d. h. der Meister kann laut im Befehlstone die Aufgaben an seinen Müllerburschen weitergeben. Die Müllerburschen können extrem untertänige und ungeschickte Diener sein, die ihre Aufgaben aber erfüllen.

Nach einer Weile sollten die Rollen getauscht werden.

### ***Kurze anschließende Reflektionsrunde:***

Wie fühlt es sich an Meister zu sein und anderen Befehle zu geben?

Wie fühlt es sich an Diener zu sein, der die Befehle anderer ausführen muss?

Welche Rolle hat besser gefallen? Warum?

### ***Der Meister hypnotisiert einen Müllerburschen***

Die Schüler begeben sich in Zweierpaare und stellen sich gegenüber auf. Sie bestimmen wer Meister und wer Müllerbursche ist. Der Meister hält dem Müllerburschen die Hand vor das Gesicht. Er bewegt sie langsam von links nach rechts, von oben nach unten, vor und zurück, senkrecht, waagrecht und/ oder schräg. Der Müllerbursche folgt der Hand des Meisters im gleichen Abstand mit dem Gesicht.

Der Meister darf seinen Partner in alle möglichen unbequemen Positionen bringen. Nach ca. 5 Minuten werden die Rollen getauscht, damit jeder Schüler in den Genuss kommt der Meister zu sein.

### ***Steigerung 1: Der Meister hypnotisiert zwei Müllerburschen***

Die Schüler begeben sich in Dreiergruppen und stellen sich im Dreieck auf. Wieder wird bestimmt wer Meister und wer Müllerbursche ist. Der Meister hält den Müllerburschen seine Hände vor die Gesichter. Beide Müllerburschen folgen der jeweiligen Hand im gleichen Abstand mit dem Gesicht.

Die Müllerburschen dürfen sich nicht berühren, jeder muss sein eigenes Gleichgewicht finden, ohne sich auf den anderen zu stützen.

### ***Steigerung 2: Der Meister hypnotisiert alle Müllerburschen***

Alle Schüler stellen sich in einem gleichförmigen Kreis auf. Einer wird zum Meister und stellt sich in die Mitte des Kreises. Er bewegt sich langsam mit dem ganzen Körper in eine Richtung. Ein Schüler tritt von außen in den Kreis und lässt sich von einem Körperteil (z.B. von der Schulter, vom Knie oder von der Nase) hypnotisieren, d.h. er folgt allen Bewegungen dieses Körperteils. Dann kommt ein zweiter Schüler in den Kreis und lässt sich von einem anderen Körperteil bewegen. Ein dritter folgt einem weiteren Körperteil, bis zu letzt alle Schüler vom Meister hypnotisiert sind.

*Kurze anschließende Reflektionsrunde:*

Wie fühlt es sich an geführt zu werden/ bzw. zu führen?

Welche Rolle hat besser gefallen? Warum?

## **Übung zur Sensibilisierung**

### ***Das Mädchen erkennt Krabat***

Alle Schüler stellen sich in einem großen gleichförmigen Kreis auf. Ein Freiwilliger geht in die Mitte des Kreises. Die Klasse beschließt bei wem er stehen bleiben soll (z.B. beim Lehrer, bei der besten Freundin etc.) Der Freiwillige bekommt die Augen verbunden und wird dreimal um seine eigene Achse gedreht. Nun ist es an ihm seinen zuvor bestimmten Partner zu finden. Wenn er jemandem zu nah kommt, kann er mit einer leichten Berührung in eine andere Richtung gelenkt werden bzw. umgedreht werden. Wenn der Freiwillige eine Entscheidung getroffen hat, ist das Spiel zu Ende. Ein weiterer Freiwilliger kann „blind“ in den Kreis treten.

Regeln: Die Übung funktioniert ohne Sprache und ohne Geräusche.

*Kurze anschließende Reflektionsrunde:*

Auf welche Sinne kann man sich verlassen, wenn die Augen nichts sehen?

## **Gruppenimprovisationen zu den Figuren aus dem Stück**

### ***Ein alter Mantel wird zum Meister***

Legt einen Mantel oder ein großes Tuch auf den Boden. Ein Schüler nach dem anderen kann den Mantel/ das Tuch zum Leben erwecken, indem er es berührt und bewegt. Beginnt mit kleinen Bewegungen und steigert die Stärke der Berührung und Bewegung nach und nach, bis ihr ganz zum Meister werdet.

Lasst den Mantel/ das Tuch lebendig werden!

Regeln: Es wird nicht gesprochen. Nur einer bewegt den Mantel/ das Tuch.

*Kurze anschließende Reflektionsrunde:*

Wann war der Stoff lebendig, wann nicht? Woran könnte es gelegen haben?

### **Die Müllerburschen**

Die Schüler begeben sich in Kleingruppen. Jede Gruppe sucht sich einen Platz im Raum, an dem sie starten. Sie suchen sich gemeinsam einen Punkt im Raum, den sie fokussieren, dann laufen sie gemeinsam auf diesen Punkt zu. Wenn sie angekommen sind, suchen sie sich einen neuen Punkt, auf den sie zulaufen usw. Sie sollen gemeinsam den Klassenraum erkunden – mal schnell, mal langsam.

Wichtig: Als Spielleiter darauf achten, dass die Gruppen sich nicht in die Quere kommen. Die Gruppenimprovisation soll ohne Sprache ablaufen.

---

## **Informations- und Literaturhinweise**

- Otfried Preußler, *Krabat, Schulausgabe mit Materialien*  
Thienemann, Stuttgart 1988
- Otfried Preußler, Heinrich Pleticha: *Krabat – Lehrerbegleitheft*  
Thienemann, Stuttgart 1988
- Jurij Brězan, [Die schwarze Mühle](#), Erzählung, 1968
- Jurij Brězan, [Krabat oder Die Verwandlung der Welt](#), Roman, 1976

### **Verfilmungen**

- [Krabat \(1977\)](#) (Originaltitel: *Čarodějův učeň*) von Karel Zeman
- [Krabat \(2008\)](#) von Marco Kreuzpaintner

## **IMPRESSUM**

Herausgeber: FITZ! Zentrum für Figurentheater  
Eberhardstraße 61  
Kulturareal "Unterm Turm"  
D-70173 Stuttgart  
[www.fitz-stuttgart.de](http://www.fitz-stuttgart.de)

Redaktion: Julia Raab, Christian Bollow (inhaltlich verantwortlich)  
Freie Theaterpädagogin, Stuttgart  
[www.juliaraab.de](http://www.juliaraab.de)

Titelbild: Robert Voss  
Layout: Christian Bollow  
Probenfotos: Robert Voss, Therese Stuber  
Datum: Oktober 2010