



Krabat

Didaktisierungsvorschlag des Goethe-Instituts in Frankreich



Inhaltsverzeichnis

Angaben zum Film	S. 3
Synopsis	S. 4
Lehrplanbezug Frankreich (Aufgaben ab Sprachniveau A2)	S. 4
 Lehrerhinweise	 S. 5
A - Aktivitäten vor dem Sehen des Films	S. 6
B - Aktivitäten während des Kinobesuchs: Beobachtungsaufgaben	S. 8
C - Aktivitäten nach dem Sehen des Films	S. 11
 Arbeitsblätter für die Schüler	 S. 13

ANGABEN ZUM FILM

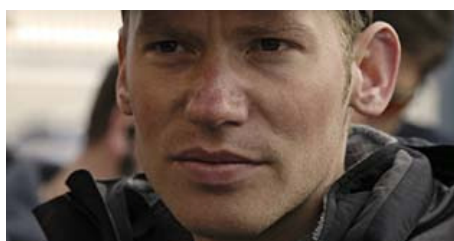
Allgemeine Informationen:

Länge: 120 Minuten
Alter: ab 13 Jahren (Frankreich: ab 4ème)
Genre: Fantasy, Drama, Literaturverfilmung
Themen: Bruderschaft und Individuum, Identitätsfindung, Freundschaft, Liebe, Macht und Manipulation, Geschichte: Dreißigjähriger Krieg, Schwarze Magie, Tod

DVD: im Handel erhältlich

Cast & Crew

Idee, Buch und Regie: Marco KREUZPAINTNER



©filImportal

Produziert von: CLAUSSEN + WÖBKE + PUTZ FILMPRODUKTION GMBH (MÜNCHEN)

In den Hauptrollen:

Krabat	DAVID KROSS
Tonda	DANIEL BRÜHL
Zauberer	CHRISTIAN REDL
Lyschko	ROBERT STADLOBER
Kantorka	PAULA KALENBERG
Juro	HANNO KOFFLER
Michal	CHARLY HÜBNER
Worschula	ANNA THALBACH
Hanzo	TOM WLASCHIH
Merten	MORITZ GROVE
Staschko	STEFAN HASCHKE
Andrusch	SVEN HÖNIG
Petar	DANIEL STEINER
Kubo	TOM LASS
Kito	DANIEL FRIPAN
Lobosch	DAVID FISCHBACH

Synopsis

Nach einem Roman von Otfried Preußler erzählt der Film von einem Jungen namens Krabat, der gegen Ende des Dreißigjährigen Krieges hungernd durch deutsche Wälder streift. Seine Eltern hat Krabat verloren, seine Mutter etwa fiel der Pest zum Opfer. In seiner Einsamkeit hört er eines Tages einen unheimlichen Ruf, der ihn zu einer alten Mühle lockt. Dort lebt ein geheimnisvoller Meister mit seinen elf Gesellen. Wie sich herausstellt, hat er Krabat längst als zwölften Gesellen auserkoren. Während seiner Zeit in der Mühle macht Krabat die Bekanntschaft von Tonda, der sein bester Freund wird. Von ihm erfährt er auch das Geheimnis, das den Meister und die Mühle umgibt. Schließlich lernt Krabat die Kunst der schwarzen Magie kennen, aber auch ihre Gefahren. Als er sich eines Tages in ein Mädchen verliebt, muss er seine Beziehung vor dem Meister geheim halten – und wird dadurch schließlich auf eine harte Probe gestellt.

Quelle: Filmportal

Lehrplanbezug Frankreich (Aufgaben ab Sprachniveau A2)

Classe de cinquième: **Histoire :** La guerre de Trente ans

Classe de quatrième: **Education civique :** Libertés, droit, justice

Allemand palier 1 : patrimoine culturel et historique, présenter, décrire, compréhension globale d'une œuvre

KRABAT

Lehrerhinweise

Ziele dieser Unterrichtseinheit:

- **Sprachliche Lernziele:**
 - Personenbeschreibung
 - Bildanalyse
 - Fragen stellen
 - zeitliche Angaben einordnen und verwenden
 - thematischer Wortschatz / Wortfelder (Magie, Gefühle, ...)
 - filmästhetischer Wortschatz
- **Landeskunde:** Der Dreißigjährige Krieg
- **Soziale Lernziele:**
 - Sinn für Solidarität und Zusammenarbeit fördern

Vorbemerkung zum Wortschatz: vergleiche: Glossar Seite 31

A - Aktivitäten vor dem Sehen des Films

Aufgabe A1

Vermutungen über den Filminhalt anstellen

Zur Vorentlastung des Films können die Schüler Vermutungen über den Filminhalt anhand einer Abbildung anstellen. Diese sollte zunächst ohne den in das Bild integrierten Text geschehen, der in einer zweiten Phase aufgedeckt werden kann. (Siehe Arbeitsblatt 1, Seite 13).

Parallel oder ergänzend kann auch eine Einführung über das Filmplakat geschehen. www.filmportal-service.de/mm_krabat.html

Aufgabe A2

Assoziationsaufgabe: Vergleichen von Abbildungen

Es handelt sich um eine Assoziationsaufgabe. Die Schüler müssen auf die Zahl 12 und deren Bedeutung kommen, denn diese Zahl bestimmt auch über Krabats Schicksal. (Siehe Arbeitsblatt 2, Seite 14 + Korrekturblatt 2, Seite 15)

Aufgabe A3

Simulation einer Bruderschaft

Es geht darum, in der Klasse eine „Bruderschaft“ zu simulieren, die sich selber auf die Suche nach der verlorenen Bruderschaft Krabats begibt. Die Schüler sollen sich einen Namen geben und ein Motto für sich finden, das (wie bei der Zahl 12) auf die Solidarität, den Zusammenhalt der Mitglieder anspielt. (Siehe Arbeitsblatt 3, Seite 16)

Aufgabe A4

Der Dreißigjährige Krieg

Vorentlastung: Die Schüler sollen sich anhand ihres Geschichtsbuches (Frankreich: classe de 5ème) oder einer ähnlichen Quelle über den Dreißigjährigen Krieg und über die Lebensbedingungen der Bevölkerung in dieser Zeit erkundigen.

Aufgabe: Es geht darum, die Schüler auf den Kontext des Films (den Dreißigjährigen Krieg) vorzubereiten. (Siehe Arbeitsblätter 4A und 4B, Seiten 17, 18 + Korrekturblatt 4, Seite 19)

Bei Aufgabe 4A können anhand des Textes auch temporale Angaben geübt werden. Strukturen wie „im Jahre 1648“ oder „am 23. Mai“ sollten verwendet werden.

Die Schüler werden in 2 Gruppen geteilt: die eine bekommt Lückentext A, die andere Lückentext B. In der ersten Phase werden innerhalb der Gruppen die nötigen Fragen herausgearbeitet, deren Beantwortung das Ausfüllen der Lücken erlauben soll. In der zweiten Phase sollte jeweils ein Schüler der Gruppe A mit einem Schüler der Gruppe B zusammen arbeiten: die Schüler stellen sich gegenseitig die Fragen, die sie vorbereitet haben, um den Text zu ergänzen.

Den vollständigen Text finden Sie ebenfalls im Anhang (Korrekturblatt 4, Seite 19).

Aufgabe A5

Die Bruderschaft der Schwarzen Mühle

Hier geht es um die Vorstellung der Bewohner der Schwarzen Mühle: Krabat, der Meister und die 11 Gesellen werden abgebildet. (Siehe Arbeitsblatt 5, Seite 20).

Diese Aufgabe kann entweder mit oder ohne DVD gelöst werden:

- Ohne DVD sollte direkt anhand des Arbeitsblattes mit dem Lösungsblatt gearbeitet werden (Siehe Korrekturblatt 5, Seite 21). Die Schüler können danach dazu gebracht werden, die verschiedenen Bilder zu beschreiben (Wie sehen die Gesellen aus? Wie verhalten sie sich gegenüber ihren Mitgesellen?). Sie sollen dabei darauf kommen, dass es insgesamt 12 Männer sind (siehe Aufgabe 2) und dass sie alle ähnlich aussehen. Vielleicht werden die Schüler erkennen, dass sie Mehl im Gesicht und an den Kleidern haben. Auf jeden Fall sollen sie darauf kommen, dass diese Menschen schwer von einander zu unterscheiden sind: ihre Solidarität soll dadurch unterstrichen werden.
- Mit DVD kann die gleiche Aufgabe gestellt und anschließend die Sequenz gezeigt werden, in der die Gesellen Krabat vorgestellt werden [00:08:10 – 00:08:53]. Die Sequenz wird dann mehrmals vorgespielt, bis die Schüler sich die Namen aufgeschrieben haben (NB: die Reihenfolge der Bilder entspricht im Uhrzeigersinn der Reihenfolge im Film).

B - Aktivitäten während des Kinobesuchs und bei der Arbeit mit der DVD:

Beobachtungsaufgaben

Beobachtungsauftrag bei einem Kinobesuch:

Beobachten Sie die Hände der Personen und ihre Bewegungen. Was symbolisieren die Hände? Wie wird diese Bedeutung von der Kamera betont?

Lösung des Beobachtungsauftrags: Siehe Arbeitsblatt 6, Seite 22

Analyse einzelner Sequenzen:

Beim Einsatz der DVD kann an einigen Schlüsselszenen die Symbolik der Hände herausgearbeitet werden.

Aufgabe B1

Sequenz [00:04:05 – 00:06:21] – Arbeitsblatt 7

Um die Stimmung nachzuempfinden, sollten die Schüler zunächst nur den Ton hören. Die Geräusche schaffen eine unheimliche Kulisse: Die Raben krähen, die Tür und das Mühlrad knarren, man hört eine mysteriöse Off-Stimme sowie Geigen und eine Metaltür (wie in einem Kerker), die ins Schloss fällt (und möglicherweise jemanden einsperrt).

Wir haben es hier mit der ersten Begegnung von Krabat und dem Meister zu tun. Krabat möchte keine Angst zeigen. Er geht auf das Angebot des Meisters ein und schlägt ein. Man ahnt, dass es sich um eine fatale Geste handelt ...

Zwei filmische Darstellungsmittel mittels Kameraeinstellung können in diesem Zusammenhang bearbeitet werden:

- Schuss-/Gegenschussverfahren: Krabat und der Meister werden hier als Gegner vorgestellt, man spürt schon, dass es hier sich um einen Machtkampf handeln wird.
- Detaileinstellung: Krabats und des Meisters Hände siegeln Krabats Schicksal. Darauf hin beginnt das Rad der Mühle / des Schicksals wieder zu mahlen...

Aufgabe B2

Sequenz [00:19:23 – 00:25:50] – Arbeitsblatt 8.1 und 8.2

Bei dieser Aufgabe wird mit Text und Bild gearbeitet. Die Lektüre der Textauszüge soll den Schülern ermöglichen, die magischen Elemente wie zum Beispiel die Zaubersprüche einfacher zu verstehen und die Bereiche der schwarzen und der weißen Magie entgegen zu setzen. Diese Aspekte werden im Film durch Ton, Licht und Kamera deutlich hervorgehoben: einer harmonischen und hellen Welt wird eine dunkle und düstere Welt entgegen gesetzt. Man ahnt, dass Krabat zwischen beiden wird entscheiden müssen. Die Detaileinstellung mit den Händen zeigt aber, dass er dabei einen Verbündeten hat.

Verteilen Sie zunächst die Textauszüge an 4er Gruppen (Arbeitsblatt 8.2) und das Arbeitsblatt dazu (Arbeitsblatt 8.1). Die Zeichnungen werden der ganzen Klasse gezeigt und später mit dem Filmauszug verglichen. Dabei sollte der Kontrast zwischen der hellen und der dunklen Welt zum Vorschein kommen.

Magische Elemente sind:

„weiße“ Magie	„schwarze“ Magie
Das Gesang der Kantorka	Der Drudenfuß
Die Lichter/Kerzen in der Osternacht	Die Zaubersprüche des Meisters
Das Osterwasser	Die Kunst des Aus-Sich-Heraus-Gehens

Die Hände sind dieses Mal in der Halbtotale gefilmt, weil dies die Gemeinschaft Tonda/Krabat und Krabat/Kantorka unterstreicht. Man sieht nicht nur die Hände, sondern auch die zwei Personen, die dadurch verbunden werden. Diese Gemeinschaft / dieses Bündnis ist für den weiteren Ablauf der Geschichte wichtig.

Aufgabe B3

Sequenzen [01:13:05 – 01:15:08] und [01:17:06 – 01:21:13] – Arbeitsblatt 9

In diesen Sequenzen werden zwei inhaltliche Elemente durch Kameraführung und Ton besonders hervorgehoben:

- Krabat und Kantorka lieben einander aber dürfen es nicht (Kamerascwenk nach unten, um die Hände in DetailEinstellung zu erfassen – DetailEinstellung: Karte mit Schwarzkolm wird abgepackelt, wie das Dorf gleich in der nächsten Sequenz => Rache des Meisters – Halbtotale, als Krabat sich von seinem Mädchen löst, um die Distanz zwischen den beiden zu veranschaulichen).
- Juro ersetzt Tonda (der wegen seines Mädchens sterben musste) als Verbündeter (der folgende Schuss-/ Gegenschuss zeigt, dass Krabat ihm zunächst nicht vertraut – Juro stottert nicht mehr).

Dabei spielen die Hände wieder eine wichtige Rolle:

- Als Kantorka nach Krabats Hand greift, wirkt es genau so wie ein Kuss: sie gestehen einander ihre Liebe und besiegeln somit ihr Schicksal.
- Juro reicht Krabat seine Hand im Zeichen der Hilfsbereitschaft und des Bündnisses (doch benutzt der Regisseur keine DetailEinstellung sondern eine Naheinstellung, um zu betonen, dass eine Distanz zwischen den beiden besteht, da Krabat diese Hand zunächst ablehnt).
- Juro lässt durch die bloße Hand regnen, d.h. die Hand ist auch der „Ort“, von dem Macht und Zauber ausgehen (Naheinstellung, um die Hand und ihre Auswirkungen zu erfassen).

Insgesamt sind es also zwei vom Licht (hell im Wald, dunkel im Dorf) und von der Geräuschkulisse (Vogelgesang und leise Geigen, später bedrohliche Musik und leise, beängstigende Stimmen) her sehr durchmischte Sequenzen, die Krabats Stellung zwischen „schwarzer“ und „weißer“ Magie, zwischen Bösem und Gutem, zwischen Dunkelheit und Helligkeit veranschaulichen.

Zu Arbeitsblatt 9 - Was gehört in dieser Szene zur „Schwarzen Magie“?

- das niedergebrannte Dorf (Rache des Meisters)
- der Drudenfuß (Zeichen der Geheimen Bruderschaft)

- die Stimme, die aus Juro herausbricht (Stimme des Meisters? Ausdruck von Juros Macht?)
- der Regen, den Juro plötzlich prasseln lässt
- das Joch, unter das der Meister die Burschen durchgehen lässt, wenn sie zurück kommen (Zeichen seiner Machtstellung)

Aufgabe B4

Sequenzen [01:21:14 – 01:24:05] – Arbeitsblatt 10

Diese Sequenz bringt nur eine neue Information: dass Krabat von seinem Mädchen befreit werden kann, wenn sie am letzten Tag des Jahres ihn beim Meister frei bittet.

Der Film wechselt mehrfach zwischen zwei Orten: die Mühle und der Wald. In der Mühle sind der Meister, Krabat und Juro, im Wald sitzen Krabat und Kantorka neben einander. Die Handlung in der Mühle erklärt die Handlung im Wald: Krabat erfährt nämlich von Juro, was er tun kann, um sich zu befreien. Er setzt seine Ratschläge in die Tat um und fordert somit den Meister heraus. Der Meister tritt immer ohne Licht auf, während Krabat und Juro im Schein des Kerzenlichts sitzen. Der Wald erscheint paradoxerweise sehr hell.

Beide Orte werden durch Juros Stimme verbunden, die zunächst „On“ (im Bild) und dann „Off“ (außerhalb des Bildes) erklingt.

Krabats Messer verfärbt sich schwarz, was bedrohlich wirkt. Demgegenüber setzt Kantorka aus ihren Haaren einen Ring zusammen, den sie Krabat gibt. Dieser Moment erinnert stark an den Eheringtausch bei einer Hochzeit, wo sich die beiden Partner Treue schwören.

Aufgabe B5

Sequenz [01:31:40 – 01:34:58]– Arbeitsblatt 6 (Hände)

Krabat wird vom Meister zum letzten Kampf gerufen: als die Stimme im Off ertönt, wird die Kamera zurück gefahren (Travelling nach hinten), so dass man den Eindruck hat, Krabat würde von der Stimme aufgesogen, so stark ist sie. Von dem Moment an, wo Krabat ins Zimmer des Meisters eintritt, wird fast alles in Naheinstellung gezeigt, außer der Schale mit den Würmern und dem Messer (Großeinstellung, die die Gefahr andeutet).

2 Verfahren sind hier von besonders großer Bedeutung:

- Schuss-/Gegenschussverfahren, das den Konflikt verschärft und Krabat als ebenbürtigen Gegner des Meisters hervortreten lässt.
- Groß- und Detailinstellung, wenn die Hände die ganze Spannung zum Vorschein bringen: zuerst als der Meister Krabats Handfläche mit dem Messer ritzt und die Würmer eindringen, dann als er später ihm das Angebot macht, an seiner Stelle Lyschko zu töten, und schließlich als Krabat dieses Angebot ablehnt.

Krabat kommt als Sieger aus diesem Kampf hervor, aber sein Sieg wird mit seinem eigenen Tod bezahlt.

C - Aktivitäten nach dem Sehen des Films

Aufgabe C1

Die Darstellung der Hände in „Krabat“

Wenn Sie den Film im Kino gesehen haben, können Sie mit dem Arbeitsblatt 6 die Ergebnisse des Beobachtungsauftrags auswerten. Die Bilder wurden den Szenen entnommen, die anhand der DVD im Unterricht analysiert worden sind.

Die Kamera spielt mit den Einstellungen:

- Detaileinstellungen verleihen den Händen ihre symbolische Dimension, weil sie somit vom Kontext abgeschnitten werden und die ganze Aufmerksamkeit dabei auf sie gelenkt wird. Sie konzentrieren sozusagen das Ungesagte, sei es die Kampferklärung (mit dem Meister) oder im Gegenteil das Vertrauen und die Liebe (mit Tonda / mit Kantorka).
- Naheinstellungen erlauben dem Regisseur, die Gemeinschaft zu betonen, weil man beide mit einander durch die Hände verbundenen Personen sieht.

Aufgabe C2

Entwicklung Krabats (Darstellung in einer Rating-Skala)

In dieser Aufgabe werden die Schüler aufgefordert, auf einer Rating-Skala mit Adjektivpaaren sich jeweils zu entscheiden, welche Charaktereigenschaft besser zu Krabat passt, zu Beginn und zum Ende des Films. Somit können die Schüler schließlich zu einer Art „Charakterbild“ des Protagonisten zu kommen. (Arbeitsblatt 11)

Aufgabe C3

„Wie wär’s mit der Bruderschaft der Schwarzen Mühle gewesen, wenn...?“

Die Schüler bereiten Karten vor (siehe Arbeitsblatt 12 für Beispiele), bei denen sie eine Handlung aus dem Film nach Belieben ändern – so wie sie es gern gehabt hätten. Danach werden alle Karten gemischt und die Schüler bilden 4er Gruppen. Jede Gruppe erhält dann eine Karte vom Stapel und schreibt die Geschichte um, indem sie diese Handlung in das Geschehen einreicht.

Der Lehrer kann als Beispiel eine Karte ziehen und selber die Geschichte neu schreiben. Dabei wird er wahrscheinlich auf den Konjunktiv II zurückgreifen müssen, was vielleicht Gelegenheit dazu bietet, diese grammatikalische „Schwierigkeit“ noch einmal unter die Lupe zu nehmen...

Aufgabe C4

„Die Befreiung aus der Schwarzen Mühle“ – Kooperatives Brettspiel

Die „Bruderschaft der Schüler“ erhält hiermit die Möglichkeit, die Gesellen aus der Mühle durch ihre Zusammenarbeit noch einmal zu befreien.

Das Arbeitsblatt 13 zeigt das Brett im Kleinformat. Es wäre sinnvoll, ein paar Schüler damit zu beauftragen, sie auf einem größeren Blatt abzubilden, 13 Steine (12 Gesellen + 1 Meister) aus Knete oder Plastilin oder Papier herzustellen und die Spielregeln abzuschreiben und auszuhängen, so dass alle sie jederzeit lesen können.



Währenddessen können die anderen Schüler in 2er Gruppen Fragen- (?) und Aktionskarten () vorbereiten (siehe Schablonen)

- Fragen:
 - o zum Dreißigjährigen Krieg
 - o zum Film (Geschichte, Schauspieler...)
 - o zur Filmästhetik / Filmanalyse (wenn man mit der DVD gearbeitet hat)
 - o ...
- Aktionen (simulierte Prüfungen für die Gesellen) wie:
 - o Rollenspiele (eine Szene aus dem Film nachspielen)
 - o Eine Situation zeichnen und erraten
 - o ...

Spielregeln:

- Der Stein des Meisters wird auf das Feld Nr. 15 gestellt. Die 12 Gesellen stehen am Anfang alle auf dem Startfeld.
- Die Gesellen spielen immer nur einen Zug. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Älteste beginnt.
- Der Geselle, der dran ist, zieht immer eine Karte aus dem Stapel, in dem Fragen- und Aktionskarten gemischt worden sind. Je nachdem, ob es sich um eine Frage oder um eine Aktion handelt, kann der Geselle entweder sofort und allein antworten, oder er wird gezwungen, einen anderen Gesellen um Hilfe zu bitten. Das muss er unbedingt auf **Deutsch** tun, sonst ist der nächste Geselle dran und er muss auf seinem Feld bleiben bis alle 11 Gesellen gespielt haben.
- Kann der Geselle allein antworten, so darf er **ein** Feld vorwärts rücken. Gleichzeitig rückt der Meister **ein** Feld zurück.
- Kann / will der Geselle nicht allein antworten, bittet er auf Deutsch einen anderen Gesellen (oder mehrere) um Hilfe (z.B. bei einer Rollenspiel mit mehreren Darstellern). Wenn sie diese „Prüfung“ richtig durchführen, dürfen sie dann beide **zwei** Felder vorwärts rücken und lassen somit den Meister ebenfalls **zwei** Felder zurück weichen.
- Falls der Geselle bei der Prüfung durchfallen sollte (d.h. wenn er die Antwort nicht findet, wenn er nicht auf Deutsch um Hilfe bittet oder wenn er die Prüfung nicht in der vorgegebenen Zeit schafft), bleibt er auf seinem Feld stehen, doch der Meister rückt ein Feld in Richtung Gesellen.
- Ziel ist natürlich, den Meister bis in die Mitte zu zwingen und selbst in die Mitte zu gelangen. Sobald ein Geselle es geschafft hat, werden alle befreit.

Arbeitsblätter

Arbeitsblatt 1 (zu Aufgabe A1)

Vermutungen über den Filminhalt anstellen



Quelle: EinFach Deutsch. Unterrichtsmodell: Otfried Preußler, Krabat. Erarbeitet von Timotheus Schwake. Schöningh Verlag, Braunschweig 2007.

Aufgabe:

- Sehen Sie sich zunächst (in Partner- oder Kleingruppenarbeit) die Zeichnung an.
- Nennen Sie die Elemente, die Sie klar erkennen können.
- Welche weiteren rätselhaften Elemente sind in der Zeichnung zu erkennen?
- Was könnten sie bedeuten? Woher sind Ihnen diese Elemente bekannt?
- Erstellen Sie eine kleine Liste und notieren Ihre Ergebnisse.
- Vergleichen Sie nun im Plenum Ihre Ergebnisse.
- Nehmen Sie dann den Text hinzu.
- Welche Verbindung sehen Sie zur Zeichnung?
- Worüber könnte ein Buch oder ein Film handeln, zu dem diese Zeichnung angefertigt worden ist?

Arbeitsblatt 2 (zu Aufgabe A2)

Assoziationsaufgabe: Vergleichen von Abbildungen

Was haben diese Abbildungen gemeinsam?



A large rectangular area with horizontal dotted lines for writing.

Korrekturblatt 2 (zu Aufgabe A2)

Was haben diese Abbildungen gemeinsam???



Die europäische Fahne = **12** Sterne,
Symbol der **Einheit/Solidarität** der
Länder Europas.

Die Apostel = **12 „Brüder“** Jesu Christi,
die auch nach seinem Tod an ihn
glaubten. Symbolisieren also auch die
Einheit und **Solidarität**.

Die Stunden = **12** an einem Tag.
Symbolisieren den **Zyklus Tag/Nacht**,
auch **Leben/Tod**...

Die Monate = **12** in einem Jahr.
Symbolisieren den **Zyklus des
Jahreszeiten und des Lebens** (vom
Samen zur Frucht und zurück zum
Samen...)

Was ist denn aus der Bruderschaft der
Schwarzen Mühle geworden?

Wenn Sie es wissen wollen, versammeln
Sie Ihre Freunde und machen Sie sich
jetzt auf den Weg!

Ihr Auftrag beginnt damit, einen Namen
und ein Motto für Ihre eigene
Bruderschaft zu finden.

Halten Sie zusammen! Nur so haben
Sie eine Chance, auf die Spur der
Bruderschaft der Schwarzen Mühle zu
kommen...

Viel Glück, Brüder!

Arbeitsblatt 4A (zu Aufgabe A4)

Der Dreißigjährige Krieg (A)

Ergänzen Sie den Text A, indem Sie zuerst mit Ihren A-Mitschülern die nötigen Fragen herausarbeiten und diese Fragen dann einem Ihrer B-Mitschüler stellen.

Der Dreißigjährige Krieg dauerte von bis

In diesem Krieg ging es um die Hegemonie in Europa: es gab damals ein großes Reich, das Heilige Römische Reich, das dem aktuellen Deutschland, sowie dem größten Teil Mittel- und Südeuropas entsprach. Die anderen Länder in Europa wollten die Macht¹ des Heiligen Römischen Reichs brechen².

Seit galt in Deutschland das lateinische Prinzip „.....“: wenn der König oder der Prinz protestantisch war, wurde das Volk auch protestantisch. Wenn der König aber katholisch war, war auch das Volk katholisch. Frankreich war katholisch, sowie und größte Teile Österreichs. Die Niederlande, und Schweden aber waren protestantisch. Deutschland bestand damals aus vielen kleineren Territorien, die entweder protestantisch (Sachsen z.B.) oder katholisch (..... z.B.) waren. Da die Religion auch eine Rolle in dem Kampf um die Macht spielte, wurde dieser Krieg auch ein Religionskrieg: die kämpfte gegen die

Man hätte also denken können, dass Frankreich mit Spanien und Bayern kämpfen würde. Aber es war nicht so! Im Dreißigjährigen Krieg waren erstaunlicherweise das Heilige Römische Reich, das Habsburger Reich (Österreich) und Spanien verbündet³. Das Heilige Römische Reich kämpfte gegen Frankreich, Schweden, Dänemark und die Niederlande. Warum? Weil Frankreich sich von der Habsburger Dynastie befreien⁴ wollte, die in Spanien, in den Niederlanden, in Österreich und in der Burgund herrschte⁵.

Am war eine protestantische Delegation bei dem König von Böhmen (Böhmen entspricht ungefähr dem heutigen Tschechien), weil
..... Die protestantische Delegation warf wichtige Leute des Königs aus dem Fenster und sagte, dass die Protestanten den König nicht mehr als Herrscher Böhmens anerkannten. Das war der Auslöser⁶ des Krieges. Durch das Spiel der Bündnisse zogen dann alle Länder Europas nach einander in den Krieg.

Der Krieg endete im Jahre 1648 mit dem „Westfälischen“ Frieden und damit wurde die Religionsfreiheit wieder hergestellt. Europa hatte aber inzwischen über 4 Millionen Menschen verloren: in den Kämpfen, aber vor allem durch Seuchen (die Pest vor allem) und Hungersnot.

¹ Die Macht (=) = le pouvoir

² die Macht brechen = lutter contre le pouvoir

³ Sich mit ... verbünden = s'allier à qn / verbündet = allié / der/die Verbündete = l'allié(e) / das Bündnis(se) = l'alliance, le traité

⁴ Sich befreien = se libérer / die Freiheit(en) = la liberté

⁵ Herrschen = dominer, régner / der Herrscher = le souverain / es herrscht hier ... = il règne ici ...

⁶ Auslösen = déclencher / der Auslöser = le déclencheur

Arbeitsblatt 4B (zu Aufgabe A4)

Der Dreißigjährige Krieg (B)

Ergänzen Sie den Text B, indem Sie zuerst mit Ihren B-Mitschülern die nötigen Fragen herausarbeiten und diese Fragen dann einem Ihrer A-Mitschüler stellen.

Der Dreißigjährige Krieg dauerte von 1618 bis 1648.

In diesem Krieg ging es um die in Europa: es gab damals ein großes Reich, das Reich, das dem aktuellen Deutschland, sowie dem größten Teil Mittel- und Südeuropas entsprach. Die anderen Länder in Europa wollten die Macht⁷ des Reichs brechen⁸.

Seit 1555 galt in Deutschland das lateinische Prinzip „cuius regio, eius religio“: wenn der König oder der Prinz protestantisch war, wurde das Volk auch protestantisch. Wenn der König aber katholisch war, war auch das Volk katholisch. Frankreich war katholisch, sowie Spanien und größte Teile Österreichs. Die Niederlande, Dänemark und Schweden aber waren protestantisch. Deutschland bestand damals aus vielen kleineren Territorien, die entweder protestantisch (Sachsen z.B.) oder katholisch (Bayern z.B.) waren. Da die Religion auch eine Rolle in dem Kampf um die Macht spielte, wurde dieser Krieg auch ein Religionskrieg: die Katholische Liga kämpfte gegen die Protestantische Union.

Man hätte also denken können, dass Frankreich mit und kämpfen würde. Aber es war nicht so! Im Dreißigjährigen Krieg waren erstaunlicherweise das Heilige Römische Reich, das Habsburger Reich (Österreich) und verbündet⁹. Das Heilige Römische Reich kämpfte gegen ..., Schweden, Dänemark und Warum? Weil Frankreich sich von der Dynastie befreien¹⁰ wollte, die in Spanien, in den Niederlanden, in Österreich und in der Burgund herrschte¹¹.

Am 23. Mai 1618 war eine protestantische Delegation bei dem König von Böhmen (Böhmen entspricht ungefähr dem heutigen Tschechien), weil die Protestanten und die Katholiken in einem Dorf sich um die Nutzung der Kirche stritten. Die protestantische Delegation warf wichtige Leute des Königs aus dem Fenster und sagte, dass die Protestanten den König nicht mehr als Herrscher Böhmens anerkannten. Das war der Auslöser¹² des Krieges. Durch das Spiel der Bündnisse zogen dann alle Länder Europas nach einander in den Krieg.

Der Krieg endete im mit dem „Westfälischen“ Frieden und damit wurde die wieder hergestellt. Europa hatte aber inzwischen über ... Millionen Menschen verloren: in den ..., aber vor allem durch (die Pest vor allem) und

⁷ Die Macht (e) = le pouvoir

⁸ Die Macht brechen = lutter contre le pouvoir

⁹ Sich mit ... verbünden = s'allier à qn / verbündet = allié / der/die Verbündete = l'allié(e) / das Bündnis(se) = l'alliance, le traité

¹⁰ Sich befreien = se libérer / die Freiheit(en) = la liberté

¹¹ Herrschen = dominer, régner / der Herrscher = le souverain / es herrscht hier ... = il règne ici ...

¹² Aus/lösen = déclencher / der Auslöser = le déclencheur

Korrekturblatt 4 (zu Aufgabe A4)

Der Dreißigjährige Krieg

Der Dreißigjährige Krieg dauerte von 1618 bis 1648.

In diesem Krieg ging es um die Hegemonie in Europa: es gab damals ein großes Reich, das Heilige Römische Reich, das dem aktuellen Deutschland, sowie dem größten Teil Mittel- und Südeuropas entsprach. Die anderen Länder in Europa wollten die Macht des Heiligen Römischen Reichs brechen.

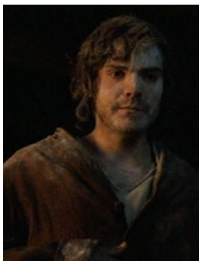
Seit 1555 galt in Deutschland das lateinische Prinzip „cuius regio, eius religio“: wenn der König oder der Prinz protestantisch war, wurde das Volk auch protestantisch. Wenn der König aber katholisch war, war auch das Volk katholisch. Frankreich war katholisch, sowie Spanien und größte Teile Österreichs. Die Niederlande, Dänemark und Schweden aber waren protestantisch. Deutschland bestand damals aus vielen kleineren Territorien, die entweder protestantisch (Sachsen z.B.) oder katholisch (Sachsen z.B.) waren. Da die Religion auch eine Rolle in dem Kampf um die Macht spielte, wurde dieser Krieg auch ein Religionskrieg: die Katholische Liga kämpfte gegen die Protestantische Union.

Man hätte also denken können, dass Frankreich mit Spanien und Bayern kämpfen würde. Aber es war nicht so! Im Dreißigjährigen Krieg waren erstaunlicherweise das Heilige Römische Reich, das Habsburger Reich (Österreich) und Spanien verbündet. Das Heilige Römische Reich kämpfte gegen Frankreich, Schweden, Dänemark und die Niederlande. Warum? Weil Frankreich sich von der Habsburger Dynastie befreien wollte, die in Spanien, in den Niederlanden, in Österreich und in der Burgund herrschte.

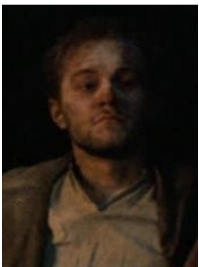
Am 23. Mai 1618 war eine protestantische Delegation bei dem König von Böhmen (Böhmen entspricht ungefähr dem heutigen Tschechien), weil die Protestanten und die Katholiken in einem Dorf sich um die Nutzung der Kirche stritten. Die protestantische Delegation warf wichtige Leute des Königs aus dem Fenster und sagte, dass die Protestanten den König nicht mehr als Herrscher Böhmens anerkannten. Das war der Auslöser des Krieges. Durch das Spiel der Bündnisse zogen dann alle Länder Europas nach einander in den Krieg.

Der Krieg endete im Jahre 1648 mit dem „Westfälischen“ Frieden und damit wurde die Religionsfreiheit wieder hergestellt. Europa hatte aber inzwischen über 4 Millionen Menschen verloren: in den Kämpfen, aber vor allem durch Seuchen (die Pest vor allem) und Hungersnot.

Die Bruderschaft der Schwarzen Mühle



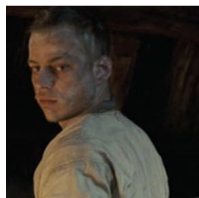
.....



.....



.....



.....



.....



.....



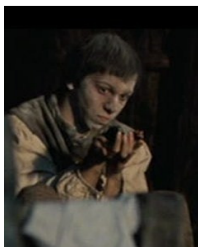
KRABAT



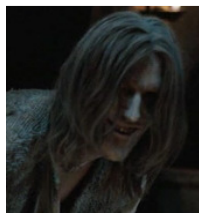
DER MEISTER



.....



.....



.....

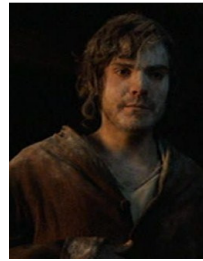


.....

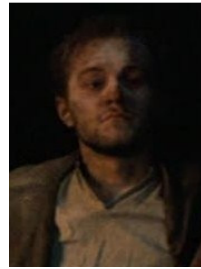


.....

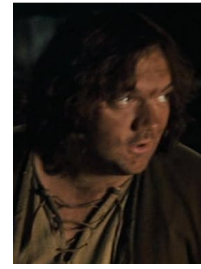
Die Bruderschaft der
Schwarzen Mühle



TONDA



MERTEN



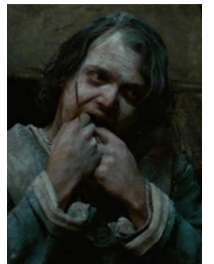
MICHAL



HANSO



ANDRUSCH



STASCHKO



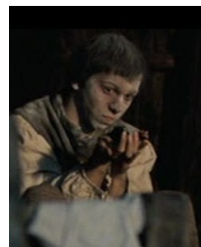
KRABAT



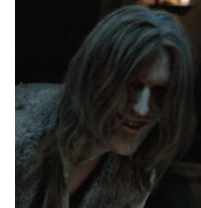
DER MEISTER



LISCHKO



KUBO



PETAR



KITO

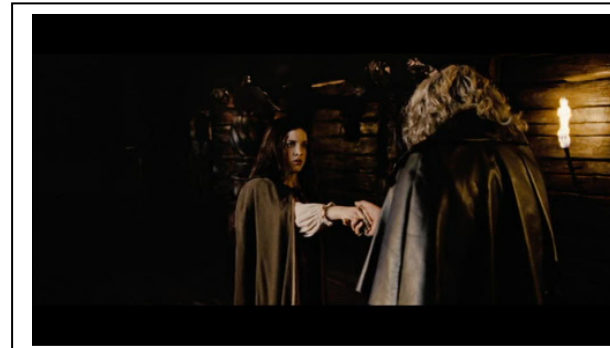
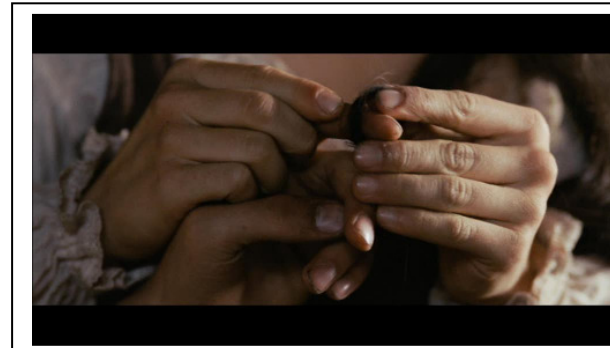
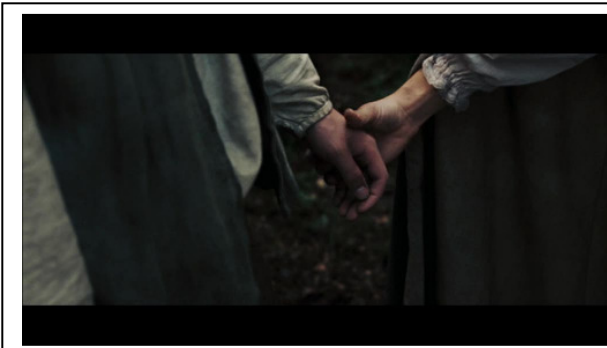
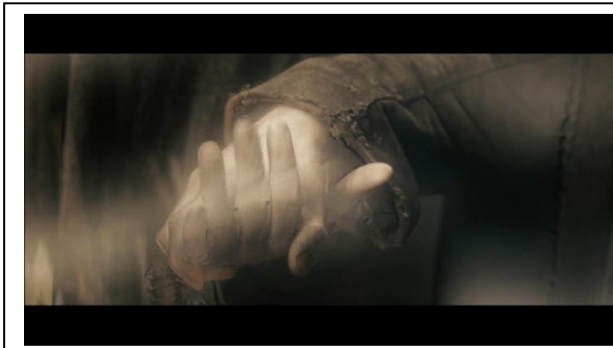
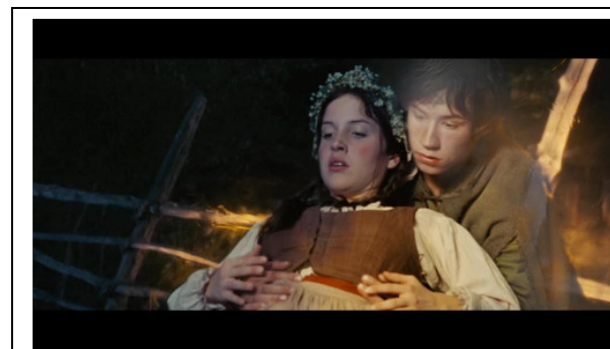
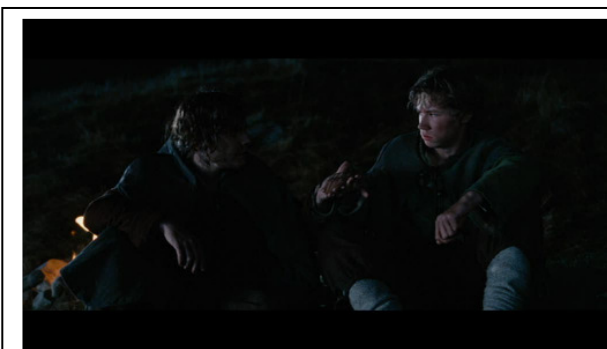
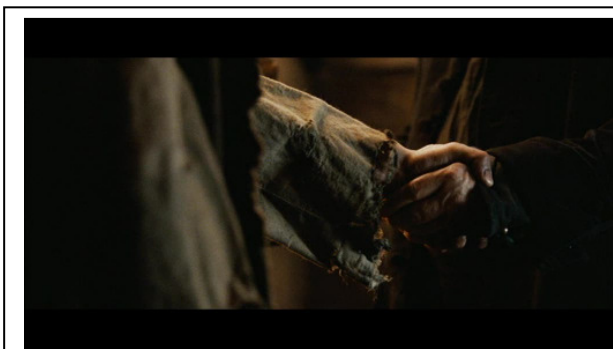


JURO

Arbeitsblatt 6 (zu Aufgaben B5 und C1)

Die Bedeutung der Hände in *Krabat*

Aufgabe: Erklären Sie anhand dieser Bilder, was die Hände im Film zu bedeuten haben und wie die Kamera aus den Händen ein Symbol (welches?) macht.



Arbeitsblatt 7 (zu Aufgabe B1)

Arbeit an einzelnen Sequenzen

Sequenz 1 – 00:04:05 – 00:06:21

Hören Sie zunächst die Geräuschkulisse dieser Sequenz. Welche Geräusche können Sie identifizieren?
Welche Stimmung wird dabei hergestellt?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sehen Sie sich nun die Sequenz an. Mit welcher Situation haben wir es hier zu tun?

.....

.....

.....

.....

.....

Sehen Sie sich die Sequenz noch einmal an. Wie zeigt uns die Kamera, dass Krabat und der Meister eigentlich Gegner sind?

.....

.....

.....

.....

.....

Sehen Sie sich die Sequenz ein letztes Mal an. Wie wird die Idee eines fatalen Schicksals durch Kamera und Ton unterstrichen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

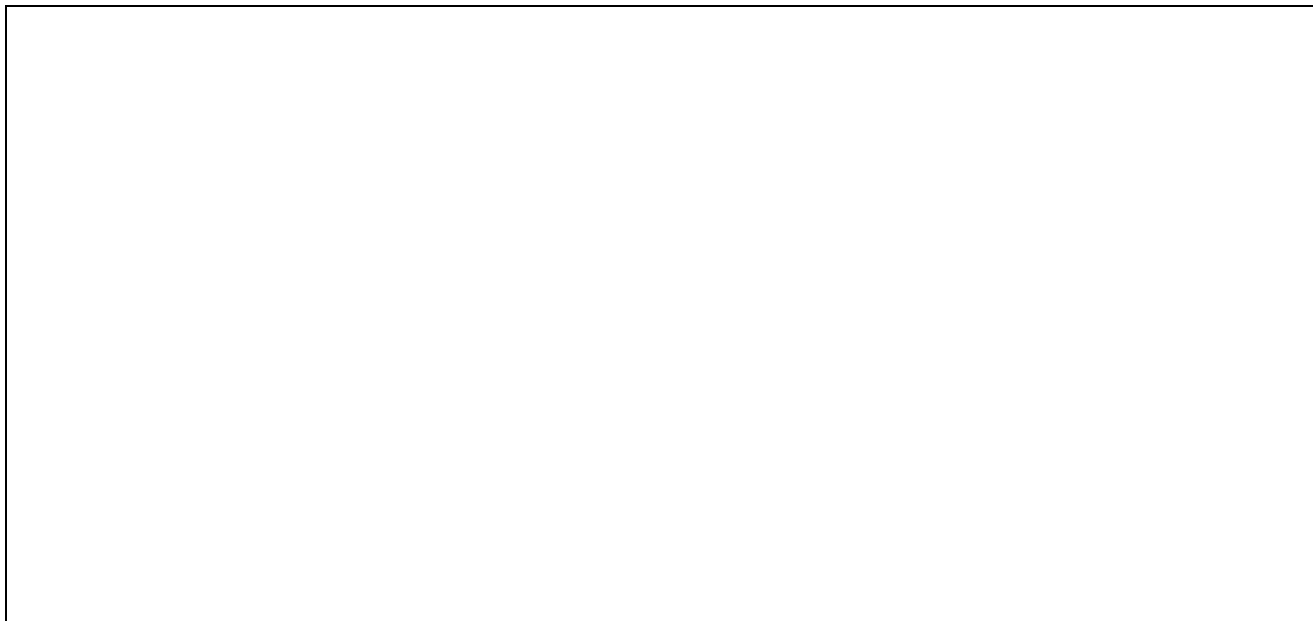
.....

Arbeitsblatt 8.1 (zu Aufgabe B2)

Arbeit an einzelnen Sequenzen

Sequenz 2 – 00:19:23 – 00:25:50

Sie haben gerade einen Auszug aus dem Roman *Krabat* von Ottfried Preußler bekommen. Lesen Sie ihn aufmerksam durch und versuchen Sie, das Filmdekor zu zeichnen. Welche Farben werden Sie dabei benutzen?



In diesem Auszug sind magische Elemente zu finden. Welche denn? Listen Sie diese Elemente auf und tragen Sie sie in folgende Tabelle ein:

„weiße“ Magie	„schwarze“ Magie

Sehen Sie sich nun die Sequenz an. Erkennen Sie Elemente ihrer eigenen Zeichnung wieder? Wie wird der Kontrast zwischen der Welt der weißen und der Welt der schwarzen Magie erzeugt?

.....

.....

.....

.....

.....

Sehen Sie die Sequenz ein zweites Mal und achten Sie dieses Mal auf die Hände. Sie erscheinen dieses Mal in Halbtotale. Ahnen Sie warum?

.....

.....

.....

Arbeitsblatt 8.2 – Textauszüge (zu Aufgabe B2)

Textauszug 1

Nach dem Essen, bei Anbruch der Osternacht, kam der Meister zu [den Gesellen] in die Gesindestube und schickte die Burschen aus, sich „das Mal zu holen“.

Sie bildeten einen Kreis um ihn, dann begann er sie auszuzählen, wie Kinder es tun, wenn sie Schwarzer Mann spielen oder Der-Fuchs-geht-um. Mit Worten, die fremd und bedrohlich klangen, zählte der Meister je einmal von rechts nach links und von links nach rechts. Beim ersten Mal traf es Staschko, beim zweiten Mal Andrusch. Schweigend verließen die beiden den Kreis und entfernten sich, während der Meister auf Neue zu zählen anfang. Jetzt waren es Merten und Hanzo, die gehen mussten, dann Lyschko und Petar – zum Schluss blieben Krabat und Tonda übrig.

Ein letztes Mal wiederholte der Meister die dunklen Worte, langsam und feierlich; dann entließ er die beiden mit einer Handbewegung und wandte sich ab.

Textauszug 2

Tonda bedeutete Krabat, dass er ihm folgen möge. Schweigend verließen auch sie die Mühle, schweigend gingen sie miteinander zum Holzschuppen.

„Warte hier einen Augenblick!“ Tonda holte zwei Wolldecken aus dem Schuppen. Eine davon gab er Krabat. [...] „Lass uns zu Bäumels Tod gehen. [...] Gleich sind wir da“, meinte Tonda.

Der Mond war inzwischen aufgegangen und leuchtete ihnen.

Sie folgten der Straße bis an die nächste Biegung, wo sich im Schatten der Föhren ein mannshohes Holzkreuz fand, stark verwittert schon, ohne Inschrift und Schmuck.

„Bäumels Tod“, sagte Tonda. „Vor vielen Jahren ist hier ein Mann namens Bäumels ums Leben gekommen: beim Holzfällen, wie man sagt – genau weiß das heute niemand mehr.“

„Und wir?“, fragte Krabat. „Weshalb sind wir hier?“

„Weil der Meister es so verlangt“, sagte Tonda. „Wir müssen – wie alle – die Osternacht unter freiem Himmel verbringen, je zwei miteinander an einer Stelle, wo jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist.“

„Und was nun?“, fragte Krabat weiter.

„Wir zünden ein Feuer an“, sagte Tonda. „Dann wachen wir unter dem Kreuz, bis der Morgen graut – und bei Anbruch des Tages werden wir uns mit dem Mal versehen: einer den anderen.“

Textauszug 3

Sie hielten das Feuer mit Absicht niedrig, um in Schwarzkollm kein Aufsehen zu erregen. Jeder in seine Decke eingehüllt, saßen sie unter dem Holzkreuz und wachten. Ab und zu fragte Tonda den Jungen, ob er nicht friere, oder er hieß ihn ein paar von den dünnen Ästen ins Feuer schieben, die sie am Waldrand gesammelt hatten. Später verstummte er mehr und mehr; da versuchte es Krabat von sich aus mit einem Gespräch.

„Du – Tonda?“

„Was gibt’s?“

„Ist das immer so in der Schwarzen Schule? Der Meister liest einen Abschnitt aus dem Koraktor vor und dann heißt es: sieh zu, wie du ihn im Kopf behältst...“

„Ja“, sagte Tonda.

„Ich kann mir nicht vorstellen, dass man auf die Art zaubern lernt.“

„Doch“, sagte Tonda.

„Ob ich den Meister erzürnt habe, weil ich unaufmerksam gewesen bin?“

„Nein“, sagte Tonda.

„Ich will mich in Zukunft zusammennehmen und aufpassen, dass ich mir alles merke. Glaubst du, ich schaffe es?“

„Doch“, sagte Tonda.

Textauszug 4

Tonda schien nicht besonders darauf erpicht zu sein, sich mit Krabat zu unterhalten. Den Rücken gegen das Kreuz gelehnt, saß er aufrecht da, reglos, den Blick in die Ferne gerichtet, über das Dorf hinaus auf die mondhelle Heide. Von jetzt an sagte er überhaupt nichts mehr. Als Krabat ihn leise beim Namen rief, gab er ihm keine Antwort: ein Toter hätte nicht tiefer geschwiegen, nicht starrer blicken können.

Mit der Zeit wurde Tondas Verhalten dem Jungen unheimlich. Er [erinnerte] sich, davon gehört zu haben, dass manche Leute sich auf die Kunst verstanden, „aus sich hinauszugehen“, indem sie aus ihrem Körper ausschlüpfen wie ein Schmetterling aus der Puppe und ihn als leere Hülle zurückließen, während ihr wahres Ich seiner Wege ging, unsichtbar, auf geheimen Pfaden einem geheimen Ziel nach. War Tonda aus sich hinausgegangen? Konnte es sein, dass er hier am Feuer saß und in Wirklichkeit ganz woanders war?

Textauszug 5

Plötzlich, so schien es, kehrte das Leben in Tonda zurück. Sich zu Krabat herüberneigend, zeigte er in die Runde.

„Die Glocken... Hörst du?“

Seit dem Gründonnerstag waren die Glocken verstummt gewesen; jetzt, um die Mitte der Osternacht, fingen sie allerorten wieder zu tönen an. Von den benachbarten Kirchdörfern klang ihr Geläut nach Schwarzkollm herüber: gedämpft zwar, ein dunkles Gebrause nur, das Gesumm eines Bienenschwarmes – doch war die Heide und waren das Dorf und die Felder erfüllt davon bis zum fernsten Hügelrand.

Fast zugleich mit den fernen Glocken hob in Schwarzkollm eine Mädchenstimme zu singen an, jubelnd sang sie ein altes Osterlied. Krabat kannte es, hatte es selber als Kind in der Kirche mitgesungen; aber es war ihm, als hörte er's heute zum ersten Mal.

„Erstanden ist

Der heilig Christ

Halleluja

Halleluja!“

[...] Krabat kannte das von daheim. In der Osternacht pflegten die Mädchen singend die Dorfstraße auf und ab zu ziehen, von Mitternacht bis zum Morgengrauen. Sie gingen zu dreien und vieren

nebeneinander in dichten Riehen und eine von ihnen, das wusste er, war die Kantorka: sie, mit der schönsten und reinsten Stimme von allen, ging in der ersten Riehe und durfte vorsingen – sie allein. Die Glocken tönten von ferne, die Mädchen sangen und Krabat, am Feuer unter dem Holzkreuz sitzend, traute sich kaum zu atmen. Er lauschte nur – lauschte zum Dorf hinüber und war wie verzaubert.

Textauszug 6

Tonda schob einen Ast in [das Feuer].

„Ich hatte ein Mädchen lieb“, sagte er. „Worschula war ihr Name. Nun liegt sie seit einem halben Jahr auf dem Friedhof von Seidewinkel: Ich hab ihr kein Glück gebracht. – Du musst wissen, dass keiner von uns auf der Mühle den Mädchen Glück bringt. Ich weiß nicht, woran das liegt, und ich will dir auch keine Angst machen. Solltest du aber jemals ein Mädchen lieb haben, Krabat, dann lass dir’s nicht anmerken. Sorge dafür, dass der Meister es nicht erfährt – und auch Lyschko nicht, der ihm alles zuträgt.

„Habe der Meister und Lyschko damit zu tun, dass dein Mädchen gestorben ist?“, fragte Krabat.

„Ich weiß es nicht“, sagte Tonda. „Ich weiß nur, dass Worschula noch am Leben wäre, hätte ich ihren Namen für mich behalten. Ich habe das erst erfahren, als es zu spät war. Du aber, Krabat – du weißt es nun und du weißt es rechtzeitig: Gib, wenn du je ein Mädchen hast, ihren Namen nicht preis auf der Mühle! Um nichts auf der Welt lass ihn dir entlocken. Von niemand, hörst du! Im Wachen nicht und im Schlaf nicht – damit du euch nicht ins Unglück bringst.“

„Da sei unbesorgt“, sagte Krabat. „Ich mache mir nichts aus Mädchen und kann mir nicht vorstellen, wie sich das ändern sollte.“

Textauszug 7

Bei Tagesanbruch verstummten die Glocken und der Gesang im Dorf. Tonda schnitt mit dem Messer zwei Holzspäne aus dem Kreuz, die steckten sie in[s Feuer] und ließen sie an den Enden ankohlen.

„Was ein Drudenfuß ist“, fragte Tonda, „das weißt du wohl?“

„Nein“, sagte Krabat.

„Sieh her!“

Mit der Fingerspitze zeichnete Tonda eine Figur in den Sand: einen Stern mit fünf Zacken, gebildet aus ebenso vielen geraden Linien, deren jede sich mit zwei anderen überschneidet, sodass sich das Ganze in einem Zug zeichnen ließ.

„Dies ist das Mal“, sagte Tonda. „Versuche es nachzuziehen!“

„Das kann nicht so schwer sein“, meinte der Junge. „Du hast es erst so gemacht ... und dann so ... und dann so...“

Beim dritten Mal glückte es Krabat, den Drudenfuß fehlerlos in den Sand zu zeichnen.

„Gut“, sagte Tonda, wobei er ihm einen der beiden Holzspäne in die Hand drückte. „Knie dich ans Feuer und zeichne mir über die Glut weg das Mal auf die Stirne. Ich werde dir vorsprechen, was du zu sagen hast...“

Krabat tat, wie der Altgesell ihn geheißen hatte. Während die beiden sich gegenseitig den Drudenfuß auf die Stirn schrieben, sprach er ihm langsam nach: „

„Ich zeichne dich, Bruder,

Mit Kohle vom Holzkreuz –
Ich zeichne dich
Mit dem Mal der Geheimen
Bruderschaft.“

Dann tauschten sie mit einander den Osterkuss linksherum, scharften Sand auf die Feuerstelle, verstreuten das übrige Holz und traten den Heimweg an.

Textauszug 8

Wieder schlug Tonda den Pfad durch die Felder ein, außen am Dorf entlang, auf den von Morgennebeln verschleierte Wald zu – da tauchten vor ihnen die Umrisse schattenhaften Gestalten im Frühlicht auf. Lautlos, in langer Reihe kamen die Mädchen des Dorfes ihnen entgegen: dunkle Tücher um Kopf und Schultern, jede mit einem irdenen Wasserkrug.

„Komm“, sagte Tonda leise zu Kroat, „sie haben das Osterwasser geholt, wir wollen sie nicht erschrecken...“

Sie duckten sich in den Schatten der nächsten Hecke und ließen die Mädchen vorüber ziehen.

Das Osterwasser, der Junge wusste es, musste man schweigend am Ostermorgen vor Sonnenaufgang aus einer Quelle schöpfen und schweigend nach Hause tragen. Wenn man sich darin wusch, erwarb man sich Schönheit und Glück für ein ganzes Jahr – so wenigstens sagten die Mädchen. Und außerdem konnte man, wenn man das Osterwasser ins Dorf trug ohne sich dabei umzuschauen, dem künftigen Liebsten begegnen: das sagten die Mädchen auch – und wer weiß, was davon zu halten war.

Aus: Ottfried Preußler, *Kroat*, Filmausgabe, Stuttgart, Thienemann, 2008, S.46-53

Arbeitsblatt 9 (zu Aufgabe B3)

Arbeit an einzelnen Sequenzen

Sequenzen [01:13:05 – 01:15:08] und [01:17:06 – 01:21:13]

Sehen Sie sich **die erste Sequenz** an und unterstreichen Sie die Elemente, die dazu passen, was Licht und Musik/Geräusche angeht:

- Licht: Schatten – Sonne – hell – fröhlich – dunkel – bedrohlich
- Musik/Geräusche: Geigen – laut – Trompeten – traurig – leise – Vogelgesang – ruhig – bedrohlich

Sehen Sie die Sequenz ein zweites Mal an und beantworten Sie folgende Fragen:

- Warum ist Tonda gestorben?
- Warum will Krabat nicht wissen, wie das Mädchen heißt?

Wie gibt uns die Kamera zu verstehen, dass Krabat und das Mädchen sich lieben und diese Liebe gefährlich ist?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Was macht der Meister am Ende dieser Sequenz? Was könnte dies zur Folge haben? Stellen Sie Hypothesen auf!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sehen Sie sich nun **die zweite Sequenz** an. Welches Element verbindet die beiden Sequenzen?

.....

.....

.....

Welche Licht- und Geräuschelemente beschreiben die Sequenz am besten?

- Licht: Schatten – Sonne – hell – fröhlich – dunkel – bedrohlich
- Musik/Geräusche: Geigen – laut – Trompeten – traurig – leise – Vogelgesang – ruhig – bedrohlich

Sehen Sie sich die Sequenz ein zweites Mal an. Was gehört in dieser Szene zur „schwarzen Magie“?

-
-
-
-
-

Was macht das Mädchen mit einem dieser Elemente? Was könnte das bedeuten?

-
-
-
-
-
-

Wie zeigt uns die Kamera, dass Juro...

- Mächtiger ist, als man zunächst glaubte?
- Krabat helfen möchte?

Arbeitsblatt 10 (zu Aufgabe B4)

Arbeit an einzelnen Sequenzen

Sequenz [01:21:14 – 01:24:05]

Sehen Sie sich diese Sequenz ein erstes Mal an.

Ordnen Sie die Personen einem Ort zu:

Der Meister	der Wald
Juro	die Mühle
Kantorka	
Krabat	

Achten Sie dabei auf das Licht: welche Personen und welcher von den beiden Orten werden mit hellem Licht assoziiert?

.....

.....

.....

Sehen Sie sich die Sequenz ein zweites Mal an. Wie werden diese Orte mit einander verbunden?

.....

.....

.....

Zwei Mal wird erklärt, wie Krabat von Kantorka gerettet werden kann. Schreiben Sie es mit eigenen Worten!

.....

.....

.....

Sehen Sie sich die Sequenz ein letztes Mal an und achten Sie dabei auf die Hände von Krabat und Kantorka.

Welche magischen Gegenstände werden in dieser Szene entgegen gesetzt?

.....

.....

Was symbolisiert auch der Haarring von Kantorka?

.....

.....

Wie wird dieser Moment von der Kamera hervorgehoben?

.....

Arbeit an einzelnen Sequenzen

Sequenz [01:31:40 – 01:34:58]

Sehen Sie sich die Sequenz ein erstes Mal an.

Beschreiben Sie die Situation mit einem einzigen Ausdruck:

.....

Wer scheint dabei gewonnen zu haben? Welche Indizien gibt es dafür?

.....

.....

.....

Sehen Sie nun die Sequenz ein zweites Mal an.

Beobachten Sie zunächst, wie die Macht des Meisters durch Ton und Kameraführung zum Ausdruck gebracht wird.

.....

.....

.....

Wie werden die Gefahr und die Spannung in dieser Szene deutlich gemacht?

- In den Worten des Meisters / Krabats:

.....

.....

.....

- In den Gegenständen, die auf dem Tisch liegen/stehen:

-

.....

.....

- In den Kameraeinstellungen, die besondere Elemente hervorheben:

.....

.....

.....

In dieser Sequenz erscheint eine dritte Gestalt, Lyschko. Was macht er da? Was könnte er nach diesem Kampf zwischen dem Meister und Krabat unternehmen? Stellen Sie Hypothesen auf!

.....

.....

.....

.....

.....

Arbeitsblatt 11 (zu Aufgabe C2)

Entwicklung Krabats (Darstellung in einer Rating-Skala)

Mithilfe der Tabelle auf diesem Arbeitsblatt können Sie ein sogenanntes „Charakterbild“ von Krabat erstellen.

- Welche Eigenschaften zeigt Krabat bei seinem ersten Auftauchen in der Mühle?
Markieren Sie bitte auf der Ratingskala, welchen Eigenschaften er am nächsten steht.
- Welche Eigenschaften zeigt Krabat am Ende des Films?
Markieren auf der gleichen Ratingskala, allerdings mit einem Stift in einer anderen Farbe, welchen Eigenschaften Krabat nun am Ende des Films am nächsten steht.
- Stellen Sie abschließend Ihre Ergebnisse im Plenum und besprechen Sie sie.

Rating-Skala

Eigenschaft	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	Eigenschaft
gehorsam								ungehorsam
risikobereit								vorsichtig
kindlich								erwachsen
neugierig								zurückhaltend
verliebt								nicht verliebt
spontan								überlegt
ehrlich								hinterhältig
planlos								planend
egoistisch								hilfsbereit
klug								dumm
leichtgläubig								nachdenklich
begeistert								skeptisch
willensstark								willensschwach
mutig								ängstlich

Nach: EinFach Deutsch. Unterrichtsmodell: Otfried Preußler, Krabat. Erarbeitet von Timotheus Schwake. Schöningh Verlag, Braunschweig 2007, 73.

Arbeitsblatt 12 (zu Aufgabe C3)**– „Wie wär’s gewesen, wenn...?“**

Schneiden Sie die Karten aus und bereiten Sie nach dem Muster selber weitere Karten vor: Sie sollten dabei an etwas denken, was Sie im Film gern geändert hätten. Was hätte vielleicht nicht so sein sollen, wie es gewesen ist? Setzen Sie sich dann in 4er Gruppen zusammen, ziehen Sie eine Karte aus dem Stapel und schreiben Sie zusammen die Geschichte von Krabat und der Bruderschaft der Schwarzen Mühle neu!

Krabat schlägt
nicht ein!

Ursula stirbt
nicht!

Juro findet
selber ein
Mädchen



Kantorka wird
vom Meister
angehalten




Tonda stirbt
nicht!

Krabat kehrt
am
Ostermorgen
nicht zum
Meister
zurück...

Arbeitsblatt 13 (zu Aufgabe C4)

Die Befreiung aus der Mühle

Schablonen für den Rücken der Fragen- und Aktionskarten:

?		?
?		?
?		?

9		10		11		12		13		14
8	23	24		25		26		27		
		35		Frei !						28
	7	22	34							
33			32		31		30			
6	21		20		19		18		17	
	5		4		3		2		1	

Glossar

Filmästhetische Begriffe:

Einstellung: ein ungeschnittenes Stück Film

Einstellungsgröße: Beschreibung des Bildausschnittes (es wird meistens zwischen Totale, Halbtotale, Halbnaher Einstellung, Naher Einstellung, Großer Einstellung und DetailEinstellung unterschieden, wobei die Totale den breitesten Winkel und somit eine breite Landschaft darstellt, während die DetailEinstellung ganz eng auf einen Gegenstand oder einen Körperteil fokussiert).

Kamerafahrt: Bei der Kamerafahrt bewegt sich die Kamera auf verschiedenen Fortbewegungsmitteln (Auto, Kran, Hubschrauber...) durch den Raum. Kamerafahrten werden häufig benutzt, um den Zuschauer in die Handlung hineinzusetzen.

Off-/On-Ton: Ton, dessen Quelle im Bild nicht sichtbar ist / Ton innerhalb der Szene.

Parallelmontage: wechselnder Zusammenschnitt getrennt ablaufender Handlungen

Regisseur: künstlerischer Leiter des Films

Schuss/Gegenschussverfahren: Man bezeichnet damit eine Sequenz von [Einstellungen](#), die insbesondere in Dialogsituationen gebräuchlich ist. Dabei werden die Darsteller während ihres Dialoges abwechselnd gezeigt. So spricht Darsteller A („Schuss“), daraufhin wird die Reaktion von Darsteller B gezeigt („Gegenschuss“). Dabei bewegt sich die Kamera nur auf einer Seite der [Dialogachse](#).

Schwenk: Verknüpfung von Bildinhalten durch eine Kamerabewegung.

Voice over: kommentierende Erzählstimme als Off-Ton.

Andere für den Film und die Aufgaben nützliche Ausdrücke:

ORTE: Die Mühle – der Wald – das Dorf – das Kreuz – das Feuer

BEZIEHUNGEN: Die Bruderschaft – die Brüderlichkeit – die Solidarität – die Familie – die Heimat – kollektiv – der Einzelne – einsam – der Waise – der Lehrling – der Meister – der Geselle – der Bursche – die Liebe – die Freundschaft – der Verbündete / das Bündnis – der Gegner – der Kampf – der Konflikt – die Machtprobe – der Einfluss

EINDRÜCKE/GEFÜHLE: Erschreckend – beängstigend – bedrohlich – verwirrend – glücklich – verliebt – sich befreien – sich gefangen fühlen

DIE MAGIE: der Zauberer/ der Zauber – der Zauberspruch – die schwarze Magie – sich verwandeln – das Mal/das Zeichen – der Drudenfuß – die Drohung – die Macht – die Kunst

SONSTIGES: sein Schicksal besiegen – einen Pakt schließen – einschlagen – auf ein Angebot eingehen – auf etwas verzichten