



**TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN**

**Lehrer*innenhandreichung zum Unterrichtskonzept
„Sagen am Beispiel von Krabat“
an der KRABAT-Mühle Schwarzkollm**



Entworfen von: Elenor Müller
Kolja Kolembus
Marthe Petzold
Lisa Ebert
Bernadette Görmer

Das Konzept ist im Rahmen des Seminars „Krabat erlebbar machen – Außerschulisches Lernen im Deutschunterricht an der „KRABAT-Mühle Schwarzkollm“ bei Oda Schlünz im Zeitraum 12.09. – 16.09.2022 an der Technischen Universität Dresden entstanden.

Inhalt

1	Kurzbeschreibung des Unterrichtskonzepts	1
2	Rahmendaten	2
3	Kurzbeschreibung des Lernorts	4
4	Ziele	5
5	Einordnung in die Unterrichtsreihe/ Anknüpfungspunkte zum Vorwissen	6
6	Durchführung am ASL	7
7	Ideen für die Weiterarbeit	19
	<i>7.1 Weiterarbeit im Fach Deutsch</i>	<i>19</i>
	<i>7.2 Weiterarbeit in fächerverbindenden Kontexten</i>	<i>19</i>
8	Anhang	14
	<i>8.1 Materialien</i>	<i>14</i>
	8.1.1 Figurenbeschreibung (A5-Format, ggf. laminieren und platzieren am Lernort)	14
	8.1.2 Textstellen der Audioaufnahmen	19
	8.1.3 Gruppenquiz Sagenwissen	20
	8.1.4 Schnipselspiel Inhaltsangabe	21
	8.1.5 Codierter Zauberspruch	22
	8.1.6 Begleitheft „Mystischer Wegweiser“	23
	8.1.7 Begleitheft „Mystischer Wegweiser“ – Erwartungsbild	32
	8.1.8 Buchstabenkarten	41
	8.1.9 Textstellen Mühle	42
	<i>8.2 Quellenverzeichnis</i>	<i>43</i>
	<i>8.3 Selbstständigkeitserklärung</i>	<i>44</i>
	<i>8.4 Weitergabeerlaubnis</i>	<i>45</i>

1 Kurzbeschreibung des Unterrichtskonzepts

Die "KRABAT-Mühle Schwarzkollm" bietet sich als außerschulischer Lernort an, um gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern auf den Spuren Krabats zu wandeln und Otfried Preußlers Jugendroman und die diesem zugrunde liegende Sage erlebbar zu machen. Das vielseitige Lernangebot des Ortes ermöglicht es den Lernenden, nachgebildete Handlungsorte des Romans, wie beispielsweise die "Schwarze Mühle", zu erkunden. Darüber hinaus bekommen sie die Möglichkeit, sich mit der Krabat-Sage, auf welcher der Roman Preußlers beruht, zu beschäftigen oder die Region der zweisprachigen Lausitz zu entdecken. Des Weiteren verfügt der Lernort über ein ausgeprägtes Angebot gezielt für Schulklassen. Bei Führungen über das Gelände der "KRABAT-Mühle" erfahren die Schüler*innen nicht nur wesentliche Informationen über den Krabat-Stoff aus Otfried Preußlers Buch, sondern auch Hintergrundwissen über das Quellenmaterial, welches jenem Autor zur Verfügung stand. Themenbasierte Touren, wie beispielsweise der Weg vom Korn zum Brot, beschäftigen sich mit Aspekten, die sogar über den Romaninhalt hinausgehen und das Allgemeinwissen der Lernenden schulen. Außerdem werden sie bei diesem Angebot selbst aktiv, indem sie ihr eigenes Brot backen.

Das in dieser Arbeit zu findende Unterrichtskonzept integriert verschiedene Angebote des außerschulischen Lernortes und verknüpft sie innerhalb eines didaktischen Rahmens. Die Schüler*innen lernen Merkmale von Sagen kennen und vollziehen diese anhand des Krabat-Stoffes nach. Dadurch wird noch einmal betont, dass jeder Sage ein wahrer Kern zugrunde liegt, wodurch der Lernort, an welchem sich die Schüler*innen befinden, an Bedeutung und Wirkungskraft gewinnt. Darüber hinaus nehmen die Kinder den Lernort sinnlich wahr, wodurch sie Bezüge zum Romaninhalt herstellen; eine Tatsache, die im Unterrichtsraum nicht ermöglicht werden kann. Das Verknüpfen von Handlung und Lernort stellt das zentrale Anliegen dieses Unterrichtskonzepts dar, weshalb an verschiedenen Plätzen des Geländes der Mühle zu Schwarzkollm mittels kooperativer sowie spielerischer Lernformen, aber ebenfalls mittels individueller Textproduktion eine Identifikation mit den Figuren des Buches hergestellt wird, sodass sich die Lernenden am Ende der Exkursion zu diesen positionieren können.

2 Rahmendaten

- Start- und Endpunkt: Bahnhof Schwarzkollm
 - Start: Bahnhof Schwarzkollm
 - Ende: Krabatmühle anschließend Rückweg zum Bahnhof (Rückfahrt ab Bahnhof Schwarzkollm → mindestens 30min Fußweg)
- Dauer der Durchführung: 5h
- Zielgruppe: Schüler*innen an Oberschulen der 6. Klassenstufe
- Anzahl Schüler*innen: circa 20
- Unterrichtsbezüge:
 - Lehrplan Oberschule Sachsen
 - Klasse 6 - Lernbereich 5: Die Welt der Bücher: Autor und Buch¹
 - Kennenlernen eines regionalen Autors² (Otfried Preußler)
 - sich positionieren zu wesentlichen Inhalten und zur Gestaltung eines Buches³ (gemeinsames Lesen ausgewählter Textstellen; gestalten- des Erschließen von Handlung, Figuren und deren Konflikten; Perspektiveinnahme durch Tagebucheintrag; kreatives Schreiben)
 - Wiederholung Klasse 5 - Lernbereich 3: Über mich und andere: Heimat⁴
 - Kennen der Merkmale von Orts- und Heimatsagen⁵
- Inhalte des Projekttages:
 - Pfad zur "Schwarzen Mühle" (Weg vom Bahnhof zur Mühle als Quizformat)
 - Sagenstunde in der Mühlenscheune (spielerisches Wiederholen der Merkmale von Sagen und der Inhalte der auf der Krabat-Sage basierenden Erzählung von Otfried Preußler)
 - Figuren-Activity (Kennenlernen wesentlicher Figuren aus dem Roman)
 - Alltag eines Müllerburschen und das große "Neumondnachtsmehlsackweitergaberennen" (Nachempfinden des Handelns von Romanfiguren)
 - Die „Schwarze Kammer“ (kreatives Schreiben, Entschlüsseln geheimnisvoller Botschaften)
- Umfang der Vor- und Nachbereitung
 - Textgrundlage: Krabat – Otfried Preußler
 - eventuell Kenntnis der Sage

¹ Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hg.): Lehrplan Oberschule Sachsen Deutsch, überarbeitete Version 2019; Dresden: 2004, http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/27_lp_os_deutsch_2019.pdf?v2, zuletzt zugegriffen am 28.09.2022, S. 22.

² Ebd. S. 22.

³ Ebd. S. 22.

⁴ Ebd. S. 13.

⁵ Ebd. S. 13.

- Dieses Konzept ist so entwickelt worden, dass inhaltliche Grundlagen nur in Ansätzen vorausgesetzt werden.
- Wenige wichtige Inhalte des Romans werden im Zuge der Exkursion erarbeitet, der Schwerpunkt liegt jedoch nicht auf dem vollständigen Erschließen der Handlung des Buches. Wichtig sind folgende Aspekte: grundlegende Handlung, Figurenwissen.
- weitere Möglichkeit der Vorbereitung: Schauen des Films „Krabat“
- Nachbereitung kann individuell gestaltet werden
- mitzubringende Materialien:
 - Lehrkraft:
 - alle Materialien des Anhangs
 - Mystischer Wegweiser
 - Zusammenfassung (Papierschnipsel) des Werks: Krabat – Otfried Preußler
 - Buchstabenkarten
 - Zettelchen-Activity (mit Namen)
 - Gruppenquiz Sagenwissen + genügend schwarze und weiße Zettel für Gruppen
 - Textstellen
 - versteckter Schatz: z.B. Gummibärchen/ Wasser-Tattoos
 - 3x Bluetoothbox und Audioaufnahmen
 - 1x Mehlsack (in Plastiktüte gewickelt)
 - Strick oder Seil (mind. 2,5 m lang)
 - eventuell Taschenlampe (Sichtverhältnisse in Schwarzer Kammer schlecht)
 - eventuell A4-Blätter für Zettelchen-Activity, Stifte und Leim
 - Schüler*innen:
 - Sitzgelegenheit (Decke, Sitzkissen)
 - Passende Kleidung (festes Schuhwerk, Regenjacke, usw.)
 - Verpflegung
 - Mundschutz
 - Stifte, Schere, Leim
 - Schreibunterlage

3 Kurzbeschreibung des Lernorts

Die KRABAT-Mühle Schwarzkollm befindet sich in Hoyerswerda auf dem Koselbruch 22. Es besteht die Möglichkeit, mit dem Zug oder einem privaten Bus anzureisen. Parkplätze sind vor Ort vorhanden. Bei der Anreise mit dem Zug muss beachtet werden, dass man die Mühle vom Bahnhof aus erreichen kann, jedoch mindestens 25 Minuten für den Fußweg eingeplant werden sollten. Der Lernort ist mit mehreren Treppen ausgestattet und demnach nicht barrierefrei.

Die KRABAT-Mühle Schwarzkollm ist ein didaktisierter Lernort, bei welchem eine Spezialisierung auf die Erlebnispädagogik vorliegt. Es werden verschiedene Programme angeboten, die auf die Klassenstufen abgestimmt sind und nach den Wünschen der Lehrkräfte zusammengestellt werden können. Diese fokussieren sich auf die Krabatsage, die sorbische Kultur und Sprache, die Umweltbildung sowie auf das traditionelle Müller- und Bäckerhandwerk. Die Angebote sind nach einem Baukastenprinzip aufbereitet und können an jede Schüler*innengruppe individuell angepasst werden. Im Zentrum steht dabei ein handlungsorientierter Vermittlungsansatz mit dem Schwerpunkt auf dem spielerischen, entdeckenden und kooperativen Lernen. Diese Angebote müssen nicht von der Lehrkraft angenommen werden, da auch die Möglichkeit besteht, den Lernort selbst zu erkunden oder ein eigenes didaktisches Angebot zu erstellen.

Bei dem außerschulischen Lernort handelt es sich lediglich um eine Nachahmung der örtlichen Umgebung der Sage. Die "originale Mühle" selbst befindet sich nicht auf dem Gelände, sondern steht einige hundert Meter davon entfernt. Außerdem ist die Schwarze Mühle nicht funktionsfähig, was das Erlebnis am außerschulischen Lernort jedoch nicht negativ beeinflusst. Um auf das Gelände des Exkursionsortes zu gelangen, passiert jede*r das Wendentor/ Torhaus, welches als Eingang zum Erlebnishof fungiert. Am Lernort selbst gibt es die Schwarze Mühle mit dem Mühlenturm, das Backhaus, in welchem Schüler*innen das traditionelle Backen in einem Holzbackofen nachempfinden können, das Gesindehaus, ein Besucherzentrum und einen Laubengang mit einer Bauernstube. In dieser befindet sich ein kleines Café mit regionalen Spezialitäten, wie beispielsweise Buttermilchplinsen. Im Turm des Müllers werden verschiedene Requisiten des Krabatfilms präsentiert. Die Mühlenscheune dient zur Veranschaulichung der landwirtschaftlichen Tätigkeit. In dieser Kulturscheune werden verschiedene Geräte ausgestellt. Im hinteren Teil des Erlebnishofs befindet sich außerdem der KRABAT-Erlebnispfad, welcher durch das Moor und ein kleines Wäldchen entlang einer Kuhweide führt und Ausschnitte der Krabatsage darstellt. Den Abschluss bildet das Haus des Müllers mit einem Tagungsraum und einem Restaurant mit zugehörigem Biergarten. Es werden Speisen der regional-sorbischen Küche angeboten.

Die Schwarze Mühle soll nachfolgend genauer beschrieben werden, da diese einen wichtigen Bestandteil unseres didaktischen Angebots ausmacht und auch ein zentraler Handlungsort der Sage und des Buchs darstellt. Das denkmalgeschützte Gebäude stand ursprünglich in Dubring bei Wittichenau und wurde in Schwarzkollm restauriert und erneut aufgebaut. Der Bau begann 2009 und 2010/2011 erfolgte die Fertigstellung. Das Gebäude zeichnet sich durch seine Lehmbauweise und der klassischen Mühlentechnik im Mühlenturm aus, die das fünf Meter hohe Mühlenrad zum Drehen bringt.⁶ In der Schwarzen Mühle befinden sich kunstvolle Schnitzereien und Filmrequisiten des 2008 veröffentlichten Kinofilms ‚Krabat‘.⁷

4 Ziele

Grobziele

Die SuS wiederholen die Merkmale von Sagen und wenden diese auf die Krabat-Sage an.

Die SuS reflektieren die Unterschiede zwischen Sage und Realität mithilfe des Lernortes KRABAT-Mühle.

Feinziele

kognitive Ziele

Die SuS können die Unterschiede zwischen der “magischen” Sage und dem realen Müller-Alltag bestimmen.

Die SuS erarbeiten anhand des Lernortes die Fähigkeit, die Handlungsperspektiven von Romanfiguren nachzuvollziehen.

affektive Ziele

Die SuS nehmen den Lernort sinnlich wahr und erleben diesen bewusst.

Die SuS reflektieren und positionieren sich zu den Verhaltensweisen der Romanfiguren.

instrumentelle Ziele

Die SuS steigern ihre Schreibkompetenz anhand selbst verfasster Tagebucheinträge und kreativen Schreibens.

Die SuS trainieren gemeinsam die kooperative Arbeit in Gruppen, um die Spiele und Rätsel am Lernort erfolgreich zu bestehen.

⁶ Vgl. KRABAT-Mühle Schwarzkollm gGmbH (Hg.) (o.J.).

⁷ Vgl. Informationstafel und mündliche Erzählungen KRABAT-Mühle Schwarzkollm.

5 Einordnung in die Unterrichtsreihe/ Anknüpfungspunkte zum Vorwissen

Das vorliegende Unterrichtskonzept lässt sich in den Lernbereich 5: „Die Welt der Bücher: Autor und Buch“⁸ des Sächsischen Lehrplans für das Fach Deutsch an Oberschulen einordnen. Dabei wird vor allem auf den Punkt „sich positionieren zu wesentlichen Inhalten und zur Gestaltung eines Buches“⁹ eingegangen. Während des Lernortbesuchs werden in den Gruppen gemeinschaftlich Textstellen gelesen, die Handlung, Figuren und deren Konflikte sowie mögliche Lösungen dieser mittels des Schreibens eines Tagebucheintrags, Pantomime und des Nachempfindens innerhalb der Rahmenhandlung des Unterrichtskonzepts erarbeitet.¹⁰ Somit werden verschiedene Punkte des Lernbereichs berücksichtigt, wodurch das Konzept sowohl an den Anfang der Beschäftigung mit dem Roman „Krabat“ von Otfried Preußler, als auch an das Ende als Zusammenfassung beziehungsweise Wiederholung gestellt werden kann.

Das Unterrichtskonzept ist darauf ausgelegt, dass die Schüler*innen nicht zwangsläufig viel Vorwissen hinsichtlich des Romans besitzen müssen. Trotzdem wäre es empfehlenswert, wenn entweder das Buch bereits gelesen oder wenigstens eine der Verfilmungen angeschaut worden ist. Im Deutschunterricht sollten in der 5. Klasse bereits das Verfassen eines Tagebucheintrags sowie die Merkmale und Besonderheiten von Sagen behandelt worden sein.

⁸ Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hg.): Lehrplan Oberschule Sachsen Deutsch, überarbeitete Version 2019; Dresden: 2004, http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/27_lp_os_deutsch_2019.pdf?v2, zuletzt zugegriffen am 28.09.2022, S. 22.

⁹ Ebd.

¹⁰ Vgl. ebd.

6 Durchführung am ASL

Dauer	Phase	Ablauf	Material	Station
9.15 Uhr 45' 10.00 Uhr	Ausrichten	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung der SuS und Vorstellung Projekttag → L spielt Traumsequenz ab - L teilt Begleithefte aus → Einteilung der SuS in 3 Gruppen, Ausdenken Gruppennamen - SuS lösen Quiz auf Weg zur Mühle (GA) - am Torhaus Abfrage des Passwortes (MICHAL) 	Namensschilder Box + Audio (Bahnhof) Begleithefte + Klemmbretter	Bahnhof Schwarzkollm Weg zur Mühle Torhaus
10.00 Uhr 15' 10.15 Uhr	Pause	<ul style="list-style-type: none"> - Toilettenpause - Sammeln in Mühlenscheune 		Gelände der Krabat-Mühle
10.15 Uhr 45' 11.00 Uhr	Reaktivieren	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen Krabatgeschichte wiederholen, Textsorte klären (UG) - Aufgabe: Gruppenquiz Sagenwissen anhand Ampelmethode, SuS treten in Gruppen gegeneinander an, L. liest Aussagen zum Thema Sagen vor (GA) - Aufgabe: Puzzlespiel Krabatsage (GA) - Aufgabe: Anwendung Sagenwissen auf die Krabatgeschichte (UG) 	schwarze und weiße Antwortkarten Gruppenquiz Begleithefte Schnipsel der Krabatgeschichte	Mühlenscheune
11.00 Uhr 15' 11.15 Uhr	Frühstücks- pause	<ul style="list-style-type: none"> - Frühstücks-/Toilettenpause - am Ende der Pause Erklärung Stationsarbeit: → 3 Stationen: Figurenkreis, Mühlenalltag, Schwarze Kammer → Sieger des Sagenwissenscheck dürfen erste Station auswählen 		Mühlenscheune
11.15 Uhr 30' 11.45 Uhr	Verarbeiten I	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der wichtigsten Krabatfiguren, um herauszufinden, welche Figuren vertrauenswürdig und welche verräterisch sind - Aufgabe: „Zettelchen-Activity“: - Aufgabe: Welche Figur hat dich am meisten beeindruckt + Vergleich (UG) 	Box +Audio(Station1) Zettel + „Topf“ Figurencharakterisier- ungen Begleithefte Buchstaben K, T, O	Barfußpfad

		<ul style="list-style-type: none"> - L stellt SuS abschließende Frage danach, welche Figuren bei Flucht helfen könnten (Krabat, Tonda, Juro) <p>Anmerkung: Zeitpuffer bei gutem Wetter: Benutzung des Barfußpfads</p>		
11.45 Uhr 30' 12.15 Uhr	Verarbeiten II	<ul style="list-style-type: none"> - L begrüßt SuS zum Neumondnachtsmehlsackweitergaberennen → L spielt eingesprochene Sequenz zum Arbeitsalltag ab - L erklärt Spiel und stoppt Zeit - Gruppe geht anschließend in Mühle - Aufgabe: SuS lesen auf dem Weg die einzelnen Botschaften laut vor - Aufgabe: Tagebucheintrag (EA) und anschließendes Vorlesen im Plenum 	<p>Box +Audio(Station2) Mehltüten + Ziellinie</p> <p>Textauszüge Begleithefte</p> <p>Buchstaben A, R</p>	<p>Gelände vor der Schwarzen Mühle</p> <p>Schwarze Mühle</p>
12.15 Uhr 30' 12.45 Uhr	Mittagspause	Mittags-/ Toilettenpause		
12.45 Uhr 30' 13.15 Uhr	Verarbeiten III	<ul style="list-style-type: none"> - Frage an SuS, an welche Zauber aus dem Roman sie sich erinnern → L spielt eingesprochene Sequenz zur Kontaktaufnahme ab - Aufgabe: Zauberspruch zur Kontaktaufnahme (Reimform) (GA), anschließend Vorlesen Zauberspruch → Audioaufnahme von Krabat abgespielt, der eine Botschaft im Raum versteckt hat, die SuS weiterhelfen wird - Aufgabe: SuS suchen und entschlüsseln geheime Botschaft, finden die Buchstaben im Brunnen <p>Anmerkung: Sichtschutz (eventuell Decken vor die Fenster hängen, um die Ablenkung der SuS zu vermeiden) → bei schwachem Licht: Handytaschenlampen</p>	<p>Box +Audio(Station3)</p> <p>Begleithefte</p> <p>Audio (Schwarze Kammer)</p> <p>Botschaft Krabats</p> <p>Buchstaben K, R, O</p>	<p>Schwarze Kammer</p> <p>Brunnen auf Gelände der Krabat-Mühle</p>
13.15 Uhr 15' 13.30 Uhr	Auswerten	<ul style="list-style-type: none"> - Zusammensetzen Lösungswort → KORAKTOR - (Auswertung des Tages und offizielle Verabschiedung) - Gruppe, die beim Neumondnachtsmehlsackweitergaberennen gewonnen hat, darf als erstes zum Koraktor gehen (Belohnung) 	<p>Süßigkeiten + Tattoos</p>	<p>Gelände der Krabat-Mühle</p>

Abkürzungen:

- LuL/L: Lehrer und Lehrerinnen/ Lehrer*in
- SuS/S: Schüler und Schülerinnen/ Schüler*in
- EA/GA: Einzelarbeit/ Gruppenarbeit
- UG: Unterrichtsgespräch

Durchführung:

Weg Bahnhof zur Mühle

Die Lernenden und die Lehrkräfte kommen am Bahnhof Schwarzkollm an. Jegliche Vorbereitungen wie das Verstecken der Buchstaben (siehe Anhang 8.1.8) und Anbringen der Texte (siehe Anhang 8.1.1) sollte bereits im Vorhinein geschehen sein.

Auf die Begrüßung folgt eine Überleitung durch die Lehrkraft, in welcher das Ziel der nächsten Stunden deutlich wird. Dies kann beispielsweise wie folgt formuliert werden: *„Wir sind hier in Schwarzkollm, der Ortschaft, in der sich die Schwarze Mühle befindet, zu der Krabat gerufen wurde, um dort dem Schwarzen Müller zu dienen. Wisst ihr noch, auf welche Art und Weise Krabat zur Mühle gerufen wurde?“* Nachdem die Lernenden darauf geantwortet haben, wird mithilfe einer Bluetooth-Box eine Textstelle (siehe Anhang 8.1.2, Bahnhof) vorgespielt, welche den Lernenden Krabats Traum in Erinnerung ruft. Die Lehrkraft erklärt den Schüler*innen, dass sie wie Krabat ebenfalls zur Mühle gerufen werden, jedoch auf dem Weg dorthin noch einige Hürden in Form von Rätseln meistern müssen. Dies könnte wie folgt lauten: *„Und ähnlich wie Krabat werden auch wir von dem Schwarzen Müller zur Mühle gerufen. Dabei werdet ihr die Ortschaft etwas genauer erkunden. Ihr erhaltet von uns ein kleines Quiz, also geht aufmerksam durch den Ort! Aus den markierten Buchstaben der richtigen Antworten müsst ihr ein Lösungswort bilden, welches unsere Eintrittskarte in die Mühle ist. Doch den Weg werdet ihr nicht allein beschreiten, sondern gemeinsam mit euren Mühlgesellen.“* Die „Mystischen Wegweiser“ (siehe Anhang 8.1.6) werden ausgeteilt und die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe darf sich einen eigenen Gruppennamen, der Bezug auf das Werk Otfried Preußlers nimmt, überlegen. Diese Namen werden auf das Deckblatt des Begleithefts geschrieben und das Quiz kann starten. Während das Quiz auf dem Weg zur Mühle gelöst wird, kann die Lehrkraft gegebenenfalls Hilfestellungen geben. Um am Tor der Mühle eintreten zu dürfen, müssen die drei Gruppen dem dort wartenden Schwarzen Müller (dargestellt durch einen von der Mühle engagierten Schauspieler) das Passwort nennen, welches sich aus dem Quiz ergibt - dieses lautet: Michal

Reaktivierung

Ziel dieser Phase ist es, den aktuellen Wissensstand der Lernenden zu prüfen und Vorwissen zu reaktivieren. Die Lehrkraft stellt den Gruppen die Frage, auf welcher Textsorte das Buch von Otfried Preußler beruht: *„Bevor wir die Schwarze Mühle genauer erkunden, beschäftigen wir uns hier noch etwas mit der Krabatgeschichte. Wer von euch weiß, auf welcher Textsorte die Geschichte von Otfried Preußler beruht?“* Die SuS antworten im Plenum auf diese Frage. Falls die Beantwortung ebendieser den Schüler*innen Schwierigkeiten bereiten sollte, kann die Lehrkraft verschiedene Textsorten und deren

Merkmale vorgeben (Ist es ein Märchen, eine Kurzgeschichte, ...?). Nachdem deutlich gemacht worden ist, dass das Werk auf einer Sage beruht, soll das Vorwissen der Lernenden mithilfe der Ampelmethode in einem Gruppenquiz zum Sagenwissen (siehe Anhang 8.1.3) überprüft werden. Die Erklärung seitens der Lehrkraft könnte wie folgt lauten: *„Das Jugendbuch „Krabat“ von Otfried Preußler beruht also auf einer gekürzten Version einer Sage. Die komplette Sage ist auf dem Relief abgebildet. Wir überprüfen jetzt, wie groß euer Sagenwissen noch ist. Jede Gruppe hat weiße und schwarze Zettel auf ihrem Tisch liegen. Ich lese euch mehrere Aussagen vor. Ist die Aussage korrekt, haltet ihr die weiße Karte nach oben. Wenn die Aussage falsch ist, nehmt ihr die schwarze Karte. Pro Aussage gibt es einen Punkt – die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.“* Die Lehrkraft liest alle vier Aussagen vor und gibt den Lernenden nach jeder Aussage maximal 30 Sekunden Zeit zum Überlegen. Nach Ablauf der Zeit zählt die Lehrperson von drei herunter; danach hebt ein*e SuS aus jeder Gruppe eine Antwortkarte hoch. Falsche Aussagen müssen von den Lernenden berichtigt werden. Es besteht die Möglichkeit, die Anzahl der richtigen Antworten in jeder Gruppe mitzählen zu lassen, damit die mit den meisten Punkten im Anschluss an die Reaktivierung zuerst ihre Anfangsstation wählen könnten etc.

Nach Abschluss der Ampelmethode folgt das Ordnen der kurzen Inhaltsangabe (siehe Anhang 8.1.4). Dazu teilt die Lehrkraft jedem/r Schüler*in einen Briefumschlag mit Papierschnipseln aus. Die Lernenden bringen diesen in die richtige Reihenfolge und kleben sie nach der gemeinsamen Ergebnissicherung auf die dafür im „Mystischen Wegweiser“ vorgesehene Seite (siehe Anhang 8.1.6, Inhaltszusammenfassung Krabat (nach Preußler)). Bei unzureichender Zeit könnte dies auch ausgelassen werden, wenn die SuS genügend Vorwissen zu dem Jugendroman „Krabat“ besitzen.

Im letzten Schritt wird die Seite „Station Mühlenscheune“ im „Mystischen Wegweiser“ geöffnet: *„Nun, da wir unser Sagenwissen gefestigt und den Inhalt des Romans „Krabat“ wiederholt haben, beschäftigen wir uns genauer mit der Krabatgeschichte und überprüfen, welche Sagenmerkmale wir in dieser wiederfinden können.“* Die linke Tabellenspalte wird von den Schüler*innen vorgelesen. Merkmale werden anschließend im Unterrichtsgespräch diskutiert und auf die Krabatsage übertragen, sodass die rechte Spalte ebenfalls ausgefüllt werden kann. Nach der Benennung der korrekten Aussagen durch die Lernenden diktiert die Lehrkraft die Stichpunkte, welche von den Lernenden in der Tabelle ergänzt werden sollen.

Im Anschluss an die Einführung in der Mühlenscheune findet eine kurze Frühstückspause statt. Die Lernenden haben 15 Minuten Zeit, um auf den Bänken im Mühlenhof zu essen, sich die Beine zu vertreten und auf Toilette zu gehen. Am Ende der Pause werden die SuS durch den Lehrkörper hinsichtlich des weiteren Verlaufs der Stationsarbeit instruiert: *„Als Krabat in der Mühle angekommen war, bemerkte er, dass der Alltag ziemlich hart sein*

konnte. Nicht nur die schwere Arbeit, sondern auch die ständig vom Müller ausgehende Gefahr sorgten dafür, dass Krabat fliehen wollte.“ Die Lernenden erfahren, dass es drei Stationen gibt: den Figurenkreis, den Mühlenalltag sowie die Schwarze Kammer. Jede Gruppe bearbeitet eine Station und nach dem erfolgreichen Abschluss dieser findet ein Wechsel statt, bis jede Gruppe alle Stationen durchlaufen hat. Nach dem Erfüllen der Aufgaben der einzelnen Stationen bekommen die Gruppen die Gelegenheit, Buchstaben (siehe Anhang 8.1.8), die zu einem späteren Zeitpunkt zu einem Lösungswort zusammengesetzt werden, zu suchen oder zu erlangen. Dieses Lösungswort soll den Kindern zur „Flucht“ aus der Mühle verhelfen.

Nach Abschluss dieser Erklärung dürfen sich die Sieger des Sagenwissenschecks aussuchen, mit welcher Station sie beginnen möchten.

Verarbeiten I

Ziel der Station ist es, einige der wichtigsten Figuren des Romans kennenzulernen. Zur Einstimmung auf die Thematik spielt die Lehrkraft eine weitere eingesprochene Szene über die Bluetooth-Box (siehe Anhang 8.1.2, Station 1) ab. Die Textstelle behandelt das erste Aufeinandertreffen der Mühlenburschen. Anschließend erklärt die Lehrkraft das Spiel „Zettelchen-Activity“ – dieses Spiel soll die Lernenden dafür sensibilisieren, welche Figuren vertrauenswürdig sind und von wem man sich besser fernhalten sollte. Dabei verdeutlicht die Lehrperson die Bedeutung einer Vertrauensperson bei der Flucht aus der Schwarzen Mühle. Verräter könnten zur Gefahr werden und das Entkommen vereiteln.

Die Schüler*innen ziehen einen Zettel mit einem der fünf Namen. Die Namen lauten wie folgt: Krabat, Lyschko, der Meister, Juro und Tonda. Sie gehen zu dem jeweiligen Schild mit der Charakterbeschreibung, welche im Vorhinein bereits am Barfußpfad angebracht worden ist. In der ersten Runde lesen sich die Lernenden ihre Beschreibung durch und erklären ihren Mitschüler*innen im Anschluss die jeweilige Figur, ohne deren Namen zu nennen. Alle anderen Gruppenmitglieder bemühen sich, die Figur zu erraten. Danach werden die Zettel wieder in das Behältnis zurückgelegt, sodass ein neuer Durchgang erfolgen kann. Im zweiten Durchgang zeichnen die Lernenden die Figuren und auch hier werden die Zettel wieder in den „Topf“ zurückgelegt. Die Zeichnungen dürfen nicht durch Zahlen, Buchstaben oder Worte vereinfacht werden. Im dritten und letzten Durchgang stellen die Kinder die gezogenen Figuren durch Pantomime dar. Bewertet wird nach einem Punktesystem: die Lernenden erhalten pro erratener Figur einen Punkt. Täuschungsversuche, wie dem Sprechen oder Erzeugen von „verräterischen“ Geräuschen während der Pantomime, entsprechen einem Punkt Abzug. Tritt der Fall ein, dass Schüler*innen während eines Durchgangs nicht wissen, wie sie die Figur darstellen sollen, so steht die Lehrkraft bereit und gibt kleine Denkanstöße und Hinweise, die die Lernenden in die richtige Richtung lenken. Im Anschluss folgt eine Ergebnissicherung, die wie folgt eingeleitet

werden kann: *„Jetzt kennen wir die wichtigsten Figuren, die in der Schwarzen Mühle lebten und arbeiteten. Doch welche Figur hat euch am meisten beeindruckt bzw. mit welcher könnt ihr euch am meisten identifizieren? Schlagt das Begleitheft auf. Schreibt den Namen der Figur auf und begründet eure Entscheidung in Satzform.“* (siehe Anhang 8.1.6, Station „Barfußpfad“). Die Lernenden erhalten fünf Minuten Zeit, um die Frage zu beantworten, bevor diese im Plenum diskutiert wird. Als Abschluss stellt die Lehrkraft die Frage: *„Welche Figuren könnten euch bei eurer Flucht aus der Schwarzen Mühle helfen?“* Nennen die Lernenden die richtigen Personen, so erhalten sie die Buchstaben, welche auf den Rückseiten der Figurenbeschreibungen von Krabat, Tonda und Juro verborgen sind. Die Buchstabenkarten müssen vor der Ankunft der nächsten Gruppe neu angebracht werden. Sobald die Lernenden diese erhalten haben, können sie die nächste Station bearbeiten. Bei gutem Wetter können die Lernenden den Barfußpfad nutzen, falls die Zeit dies ermöglicht. Bei schlechtem Wetter bedarf es eine Absprache mit den Verantwortlichen des Lernortes, inwieweit diese Station beispielsweise in der Mühlenscheune oder an einem anderen Ort durchgeführt werden kann.

Verarbeiten II

Die Lehrkraft begrüßt die Lernenden zum Neumondnachtsmehlsackweitergaberennen: *„Die Mühlgesellen hatten es keineswegs einfach. Das Mahlen forderte viel Kraft.“* Anschließend wird eine eingesprochene Sequenz (siehe Anhang 8.1.2, Station 2) zum Arbeitsalltag der Mühlenburschen abgespielt, welche die Schüler*innen auf die Station einstimmen soll. Die Lehrkraft erklärt das nachfolgende Spiel: *„Auch ihr sollt nun körperlich aktiv werden, bevor wir in die Mühle gehen. Ihr erhaltet eine Packung Mehl und bildet eine Reihe, indem ihr euch hintereinander aufstellt. Sobald ich „Start“ rufe, gibt der oder die Vorderste die Tüte der Person, die dahintersteht. Die Tüte wird ÜBER den Kopf hinweg weitergegeben! Dies wird fortgesetzt, bis die Tüte bei der letzten Person angekommen ist. Diese läuft mit der Mehltüte dann so schnell es geht an die erste Stelle der Reihe, sodass sich nach und nach die ganze Reihe auf diese Weise fortbewegt. Das Spiel wird fortgesetzt, bis die erste Person der Reihe die Ziellinie überschreitet. Ich werde die Zeit stoppen – ihr solltet euch also beeilen. Erst nach getaner Arbeit dürft ihr in die Mühle eintreten.“* Es gilt zu beachten, dass die Mehlpäckung in einer Plastiktüte eingepackt sein muss, sodass diese nicht kaputt gehen kann. Außerdem sollte diese Mehlpäckung den Schüler*innen im Anschluss nicht übergeben werden, da diese bei nicht fachgerechter Benutzung kaputt gehen und das Gelände verunreinigen kann. Die Länge der Strecke von ungefähr 4 Metern sollte mit ein bis zwei Stricken oder Seilen als Start- und Endpunkten markiert werden und kann je nach Gruppengrößen variieren – während der Exkursion sollte sie natürlich bestenfalls unverändert sein.

Nach Abschluss der kurzen sportlichen Betätigung folgt die Überleitung zur nächsten Aufgabe: *„Nachdem die Mühlburschen ihre harte Arbeit vollrichtet haben, gingen sie zum Schlafen in die Schlafstube. Auf dem Weg nach oben haben sie uns Nachrichten und Eindrücke ihres Arbeitsalltags hinterlassen.“* Die Gruppe passiert auf dem Weg Richtung Schlafstube einige Botschaften (siehe Anhang 8.1.9), die sie vorlesen müssen, um ein Gefühl für die Situation der Burschen zu erhalten. Innerhalb der Botschaften sind einzelne Buchstaben dadurch markiert, dass sie fett gedruckt worden sind. Diese Markierungen entsprechen den Lösungsbuchstaben. Im besten Fall bemerken die SuS diese selbstständig und müssen nicht von der Lehrperson darauf hingewiesen werden.

In der Schlafstube angekommen, dürfen sich die Lernenden einen Sitzplatz suchen. Nachdem sich im Plenum über die Beschaffenheit und Besonderheiten des Schlafsaals (sehr kalt, Dach aus Stroh, die Betten wirken sehr hart) ausgetauscht worden ist, erhalten die Kinder folgenden Arbeitsauftrag: *„Ihr konntet nun erfahren, wie sich die Gesellen in der Schwarzen Mühle gefühlt haben. Krabat wollte, unter anderem deswegen, wie auch ihr fliehen. Manchmal muss man sich dann seine Eindrücke, das Erlebte oder auch seine Sorgen von der Seele schreiben. Schlagt nun euer Begleitheft auf. Verfasst einen kurzen Tagebucheintrag (4-8 Zeilen) aus Sicht eines Mühlburschen, der nach seinem Arbeitstag in der Mühle seine Gedanken aufschreibt. Hierfür habt ihr 10 min Zeit.“* Falls Lernende Probleme mit dem Schreiben des Tagebucheintrags (siehe Anhang 8.1.6, Station „Alltag eines Müllerburschen“) haben, kann beispielsweise Unterstützung in Form von Formulierungshilfen angeboten werden. Anschließend werden die Beiträge dem Plenum vorgelesen. Es folgt die abschließende Frage nach den Lösungsbuchstaben sowie die Übergabe ebendieser.

Verarbeiten III

Die Lehrkraft leitet die Station ein: *„In dieser Kammer las der Schwarze Müller seinen Knappen, verwandelt in Raben, aus dem Koraktor, dem großen Zauberbuch, vor, um sie in der Schwarzen Kunst zu lehren.“* Anschließend werden die Lernenden gefragt, an welchen Zauber aus dem Roman sie sich erinnern können. Nachdem sie geantwortet haben, spielt die Lehrkraft die eingesprochene Sequenz (siehe Anhang 8.1.2, Station 3) zur Kontaktaufnahme mithilfe der Bluetooth-Box ab und leitet wie folgt über: *„Vielleicht gelingt auch uns es, zu Krabat Kontakt aufzunehmen. Er weiß bestimmt, wie man es schafft, aus der Schwarzen Mühle zu fliehen, wenn man nicht gerade jemanden bei sich hat, der einen frei fordert.“* Die Lernenden erhalten folgende Aufgabe: *„Verfasst einen mindestens vierzeiligen Zauberspruch in einer beliebigen Reimform, der es uns ermöglicht, Kontakt zu jemandem aufzunehmen.“* Hierfür schlagen die Lernenden das Begleitheft auf und nutzen die dort vorgedruckten Reimschemen als Hilfestellung (siehe Anhang 8.1.6, Station „Schwarze Kammer“). Die Kinder haben für die Bearbeitung der Aufgabe 10 Minuten Zeit.

Je nach Fähigkeiten der Lernenden besteht die Möglichkeit, diese Zaubersprüche allein, zu zwei oder als Gruppe zu verfassen. Anschließend lesen alle Schüler*innen ihre Zaubersprüche vor. Ein chorisches Aufsagen dieser kann eine mystische Atmosphäre erzeugen. Nach der Magieanwendung wird eine Nachricht von Krabat in Form einer Audioaufnahme (siehe Anhang 8.1.2, Schwarze Kammer) abgespielt. Diese Aufnahme enthält eine versteckte Botschaft von Krabat, welche die Lernenden dazu animieren soll, eine geheime Botschaft (siehe Anhang 8.1.5) in der Schwarzen Kammer zu suchen. Jene befindet sich in einem Buch auf dem obersten Regal und muss für jede Gruppe vor deren Ankunft an der Station neu drapiert werden. Um die kryptische Mitteilung zu decodieren, können die Lernenden ihr Begleitheft (siehe Anhang 8.1.6, Magisches Runenalphabet) nutzen. Um effektiver arbeiten zu können, empfiehlt es sich, die Botschaft aufzuteilen, sodass jede/r Schüler*in nur einen Abschnitt übersetzen muss. Der entschlüsselte Spruch verbirgt den Hinweis auf den Brunnen, in dessen Spalten die Schüler*innen ihre Lösungsbuchstaben finden und die Station somit erfolgreich abschließen können. Es gilt anzumerken, dass empfohlen wird, in der Schwarzen Mühle einen Sichtschutz (beispielsweise in Form von Decken vor den Fenstern) zu errichten, um mögliche Ablenkungen der Lernenden zu vermeiden. Es ist anzunehmen, dass der Raum dunkel und mit Bewegungsmelder vor der Tür versehen ist, was mit Handytaschenlampen ausgeglichen werden sollte. Die Lichtverhältnisse verstärken die Mystik. Falls die Gruppengröße zu groß sein sollte, könnte man beim Lernort vorher die Räumlichkeit der Schwarzen Kammer im Turm des Müllers anfragen.

Auswerten

Alle Lernenden versammeln sich nach Beendigung aller drei Stationen auf der Wiese vor der Mühle. Jede Gruppe sollte alle erworbenen Buchstaben bei sich haben, um aus diesen nun das Lösungswort bilden zu können (KORAKTOR). Bevor die Lernenden in die Schwarze Kammer, wo sie den Koraktor bereits entdeckt haben, gehen dürfen, um nachzusehen, was sich darin verbirgt, könnte der Tag ausgewertet werden. Zudem sollte, da die Gruppen perspektivisch ab diesem Zeitpunkt auseinanderfallen und vermutlich aufgeregter und lauter sein werden, die Verabschiedung erfolgen. Die Gruppe, welche das Neumondnachtsmehlsackweitertgaberennen gewonnen hat, darf als erstes zum Koraktor gehen. Dort befinden sich beispielsweise Süßigkeiten und/oder Wassertattoos als Belohnung. Die Lehrkraft erklärt anschließend den Schüler*innen, dass die Tattoos Runen symbolisieren, welche die Lernenden sich auf die Haut kleben dürfen, um dem Bann des Meisters und damit der Schwarzen Mühle zu entfliehen.

7 Ideen für die Weiterarbeit

7.1 Weiterarbeit im Fach Deutsch

Lernbereich 1: „Gewusst wie“

- Diskussion führen über die Figuren des Textes (wer guter Fluchtgehilfe, guter Freund etc.)

Lernbereich 3: „Über mich und andere: Kinder hier und anderswo“

- über Konflikte zwischen den Müllerburschen diskutieren
- Vergleich der Darstellung des jugendlichen Krabats in Buch, Film, Comics

Lernbereich 4: „Entdeckungen: Helden und Idole“

- Textauszüge / Tagebucheinträge szenisch darstellen
- Vergleich Merkmale von Götter- und Heldensagen mit Krabat: „Ist Krabat ein Held?“
- Zaubersprüche gestaltend lesen

Lernbereich 6: „Fantasie und Wirklichkeit: Abenteuer und Gruseliges“

- Wiederholung Reimschema, Einführung sprachliche Bilder anhand von Zaubersprüchen
- Umschreiben von Textstellen aus „Krabat“ als Gruselgeschichte
- Textauszüge/ Tagebucheinträge szenisch darstellen

7.2 Weiterarbeit in fächerverbindenden Kontexten

Ethik Klasse 6 – LB 1: „Wahrnehmung und Wahrheit“

- Krabat wahrnehmen mit allen Sinnen
- Lügen in Krabat (Juro)

Geografie

- Karten erstellen (z.B. Karte mit Handlungsorten)

Kunst

- Darstellen der Figuren wie Krabat, schwarzer Müller → Fotografie, improvisiertes Spiel, Porträts
- Gestalten der Handlungsräume

Musik

- sorbische Volks-/Osterlieder
- Darstellung von Figuren, kleine Szenen als Bewegungsimprovisation oder kleine Choreografie

8 Anhang

8.1 Materialien

8.1.1 Figurenbeschreibung (A5-Format, ggf. laminieren und platzieren am Lernort)

Tonda ist „ein stattlicher Bursche mit dichtem, eisengrauem Haar“ (Preußler, S. 19.) und jünger als dreißig Jahre. In seinen Augen spiegelt sich eine Ernsthaftigkeit wider, die Krabat bereits bei einer der ersten Begegnungen mit dem Altgesellen auffällt. Seine Gelassenheit und freundliche Art zeichnen ihn aus. **Tonda** ist von Anfang an die engste Bezugsperson für Krabat. Er steht unserem Protagonisten stets zur Seite und hilft ihm, durch Zauberei wieder zu Kräften zu kommen.

Der Meister ist der finstere Herr über die Mühle im Koselbruch und unterrichtet die Gesellen in der Schwarzen Kunst. Er wird von Krabat als „massiger, dunkel gekleideter Mann“ (Preußler, S. 15.) mit einem blassen Gesicht beschrieben. Sein besonderes Merkmal ist ein schwarzes Pflaster, das sein linkes Auge bedeckt. Jedes Jahr lässt er einen der Gesellen sterben, um einen neuen Lehrling in die Mühle aufzunehmen. Der Meister hat einen Pakt mit dem Tod geschlossen, der besagt, dass er einen Gesellen opfern muss, um sein eigenes Leben zu verlängern.

Die Hauptfigur des Romans ist der Waisenjunge **Krabat**, der zu Beginn der Geschichte 14 Jahre alt ist. Seine Eltern waren zuvor gestorben, weshalb er seit jeher als Betteljunge lebte. Als der Meister ihn in die Mühle einlädt, findet Krabat den Mann und das Gebäude unheimlich, doch er nimmt das Angebot an und geht beim Meister in die Lehre. **Krabat** wird als mittelgroß und schwächlich beschrieben. Während der Zeit in der Mühle fühlt er sich geschwächt von der schweren Arbeit, aber er ist dankbar für den trockenen Schlafplatz und die Mahlzeiten, die er in der Mühle bekommt. Nach und nach fallen ihm immer wieder seltsame Dinge auf. Krabat bleibt neugierig und versucht herauszufinden, was es mit der unheimlichen Mühle auf sich hat. Tondas Tod ist ein harter Schlag für ihn, doch der Junge beschließt, seinen Freund zu rächen und den Fluch zu brechen.

Lyschko ist ein dürrer und langer Bursche mit spitzer Nase und einem hinterlistigen Blick. Er ist ein Schnüffler, egoistisch, spitzt immer die Ohren, schleicht herum und macht sich oft über viele seiner Mitgesellen lustig (Vgl. Preußler, S. 23). Er schmeichelt sich beim Meister ein, indem er die anderen Gesellen an ihn verrät, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Denn in der Neujahrsnacht muss einer der Burschen sterben und **Lyschko** will nicht auf der Abschussliste stehen.

Juro ist ein stämmiger Bursche mit kurzen Beinen und einem flachen, von Sommersprossen gesprenkelten Mondgesicht. Von ihm sind es die anderen Müllerburschen gewohnt, ihn dümmlich grinsend zu sehen (Vgl. Preußler, S.27). In der Mühle ist Juro für den Haushalt zuständig. Er kocht den Gesellen das Essen und putzt regelmäßig das Zimmer des Meisters. Bald findet Krabat heraus, dass Juro schlauer ist, als er vorgibt. Denn in Wirklichkeit weiß er viel mehr über den Meister und die Mühle als all die anderen Gesellen. Beim Putzen hat er heimlich im Zauberbuch des Meisters gelesen und weiß somit auch, wie dieser zu besiegen ist.

8.1.2 Textstellen der Audioaufnahmen

Bahnhof:

Die folgende Nacht verbrachten sie in der Schmiede von Petershain auf dem Heuboden; dort geschah es, dass Krabat zum ersten Mal jenen seltsamen Traum hatte. Elf Raben saßen auf einer Stange und blickten ihn an. Er sah, dass ein Platz auf der Stange frei war, am linken Ende. Dann hörte er eine Stimme. Die Stimme klang heiser, sie schien aus den Lüften zu kommen, von fernher, und rief ihn bei seinem Namen. Er traute sich nicht zu antworten "Krabat!", erscholl es zum zweiten Mal - und ein drittes Mal: "Krabat!" Dann sagte die Stimme: "Komm nach Schwarzkollm in die Mühle, es wird nicht zu deinem Schaden sein!" Hierauf erhoben die Raben sich von der Stange und krächzten: "Gehorche der Stimme des Meisters, gehorche ihr!" (S. 10)

Station 1:

Krabat setzte sich auf und erstarrte vor Schreck. Es standen elf weiße Gestalten an seinem Lager, die blickten im Schein einer Stalllaterne auf ihn herunter: elf weiße Gestalten mit weißen Gesichtern und weißen Händen. "Wer seid ihr?", fragte der Junge ängstlich. "Das, was auch du bald sein wirst", gab eins der Gespenster zur Antwort. "Aber wir tun dir nichts", fügte ein zweites hinzu. "Wir sind hier die Mühlknappen." "Elf seid ihr?" "Du bist der zwölfte. Wie heißt du denn?" "Krabat. - Und du?" "Ich bin Tonda, der Altgesell. Dies ist Michal, dies Merten, dies Juro..." Tonda nannte der Reihe nach ihre Namen; dann meinte er, dass es genug sei für heute. "Schlaf weiter, Krabat, du wirst deine Kräfte noch brauchen können auf dieser Mühle." (S. 18)

Station 2:

Die Mühlknappen hasteten zwischen Haus und Planwagen hin und her, luden Säcke ab, schlepten sie in die Mahlstube, kamen aufs Neue herbeigerannt. Stumm ging das alles von statten, in fiebriger Eile. kein Zuruf, kein Fluch, nur das Keuchen der Müllerburschen- und dann und wann ließ der Fuhrmann die Peitsche knallen, knapp über ihren Köpfen, dass sie den Luftzug zu spüren bekamen: das spornte zu doppeltem Eifer an. (S. 44)

Station 3:

Gegen Morgen sprach Krabat die neue Formel. Er richtete alle Kraft, die in seinem Herzen war, auf die Kantorka: bis er zu spüren glaubte, nun habe er sie erreicht - und da sprach er zu ihr. "Es bittet dich jemand, Kantorka, dass du ihn anhörst", sprach er. (S. 269)

Schwarze Kammer:

Leider kann ich euch von hier aus nicht weiterhelfen. Aber ich habe damals einen Zauberspruch im Koraktor gefunden, der euch einen Hinweis zur Flucht geben kann. Ich habe die Seite herausgerissen und in der Schwarzen Kammer zurückgelassen. Sucht ihn!

8.1.3 Gruppenquiz Sagenwissen

- 1) Sagen sind mündlich überlieferte Texte. – richtig (weiß)
- 2) Sagen werden der Gattung der Lyrik (z.B. Gedichte) zugeordnet. – falsch (schwarz) – Epik (z.B. Romane)
- 3) Eine Sage ist immer komplett wahr. – falsch (schwarz) – lediglich wahrer Kern
- 4) Genaue Orts- und Zeitangaben, Angaben von Zahlen und konkreten Namen sind Merkmale von Sagen. – richtig (weiß)
- 5) Sagen stehen größtenteils im Präsens. – falsch (schwarz) - Präteritum

8.1.4 Schnipselspiel Inhaltsangabe

Krabat wird durch einen seltsamen Traum vom Müller zur Mühle in Schwarzkollm gerufen. Dort trifft er auf den Meister, der ihm anbietet, eine Müllerlehre bei ihm zu beginnen.

Schon bald stellt sich heraus, dass Krabat, anders als gehofft, nicht nur Vorteile von seinem neuen Leben hat. Zusammen mit den elf anderen Gesellen der Mühle ist er Gefangener des Meisters, der die Gesellen in schwarze Raben verwandeln kann.

Drei Fluchtversuche Krabats bleiben vergeblich. Aber als er mithilfe des Koraktors, in die Kunst der Schwarzen Magie eingeweiht wird, entwickelt sich der anfänglich von seinen neuen Fähigkeiten begeisterte Krabat zu einem gelehrigen Schüler.

In der Silvesternacht stirbt Tonda, Krabats engster Vertrauter. Dessen Platz wird sehr schnell durch einen neuen Lehrling besetzt. Doch Krabat ist durch den Tod Tondas misstrauisch geworden, an einen Unfall kann er nicht glauben.

Er freundet sich nach und nach mit dem angeblich dummen Juro an, aber Juros Unwissenheit ist nur gespielt. Er liest heimlich im Koraktor, während die anderen arbeiten. Juro erzählt Krabat, dass der Meister alljährlich dem Gevatter einen Gesellen opfern muss, um sein Leben und seine Herrschaft auf der Mühle zu sichern und, dass es eine Möglichkeit gibt, den Meister zu besiegen.

Krabat verliebt sich in die Kantorka. Obwohl der Meister ihn beobachtet, trifft er sich mit ihr.

Der Meister wittert die Gefahr, die von Krabat ausgeht. Er bietet ihm sogar seine Nachfolge auf der Mühle an. Krabat lehnt jedoch ab. Er ist nicht bereit, dass andere Gesellen an seiner Stelle sterben müssen.

In der Silvesternacht fordert Krabat den Meister heraus und die Kantorka muss Krabat mit verbundenen Augen von den anderen Gesellen unterscheiden, ansonsten ist sie dem Tode geweiht. Weil die Kantorka die Angst Krabats um sie spürt, meistert sie diese Aufgabe instinktiv.

Krabat und die anderen Gesellen sind erlöst. Der Meister hingegen muss noch in der Neujahrsnacht sterben, das Ende der Schwarzen Mühle am Koselbruch ist gekommen. Krabat ist — wie die restlichen Gesellen - frei, hat dafür aber seine Zauberkraft eingebüßt.

8.1.5 Codierter Zauberspruch

ՃՈՒԿԻՐՄԻ ՔԲԿԿՄՔ ՔՄԻԿՆՄ ՄՔՔՄ,
ՄՐԻՄԿԿ ԲՒ ՄԻՒՄՒ ԲՒՃՄՔՄՒ ԲՔՄ!

ԿՔՐՄՔ ԿՄՄԻՒ ԵԻՔՄՄ ԵՕԿԿԿ
ՄՔՔԲԿՆՄՒ,

ՃԻՄԿ ԻՄՄ ՃԻՄ ԿՈՒԿԿՄ, ՄԻՒՄՒ
ԵՐՈՒՒՄՒ ՈՄՔԿԻՄՄՒ ԵՈ ՄՔԿՆՄՒ.

8.1.6 Begleitheft „Mystischer Wegweiser“

Mystischer Wegweiser



Dieser Wegweiser ist Eigentum der Bruderschaft:

Mein Name: _____

Pfad zur schwarzen Mühle

1. Wie lautet der sorbische Name des Ortes Schwarzkollm?

Črabatius rabonis Čorny Chołmc Młyn

2. Wie viele Raben zählst du am Brunnen?

Zwölf Dreizehn Elf

3. Welche Elemente sind auf dem Dorfwappen abgebildet?

Krabatfigur mit Rabenflügeln +

Sägeblatt Mühlenrad Zahnrad

4. Wer gestaltete die Krabat-Statue?

Johann v. Schardowitz Krabat Harald Lukschanderl

5. Welche Bauweise weisen die Gebäude auf?

Bungalow Vierseitenhof Hochhaus

6. Wo liegt die Krabatomühle?

Am Teich Koselbruchweg Schwarzer Weg

Lösungswort: _____

(der Name einer Figur aus Krabat)

Inhaltszusammenfassung Krabat (nach Preußler)

Station „Mühlenscheune“

Merkmale einer Sage	Merkmale bei Krabat
Mündlich überlieferte Erzählungen, die erst im Laufe der Zeit schriftlich festgehalten wurden	
Erwecken (anders als Märchen) den Anschein, als seien sie wirklich geschehen	
Handlung: häufig Kampf, Bewährung, Sieg oder Niederlage (Gut vs. Böse)	
Weisen wundersame & fantastische Elemente auf	
Basieren auf einem wahren Kern	

Station „Alltag eines Müllerburschen“

02.10.1690

Liebes Tagebuch....

Station „Barfußpfad“

Welche Figur beeindruckt dich am meisten?

Begründe:

Station „Schwarze Kammer“

Reine Reimformen:

→ Paarreim (aabb)

→ Kreuzreim (abab)

→ Umarmender Reim (abba)

→ Schweifreim (aabccb)

→ Verschränkter Reim (abcabc)

→ Haufenreim (aaaa)

→ Kettenreim (ababcbcdc)

Unreiner Reim: Bsp.: Götter- Wetter

Dein Beschwörungsreim:

Magisches Runenalphabet

	ƒ	Ɔ	ʀ	ᚠ	ᚱ	ƿ	χ	ᚷ		
	a	b	c	d	e	f	g	h		
TE. DE	ᚱ	ᚵ	ᚳ	ᚠ	ᚷ	ᚱ	ᚷ	ᚱ	ᚵ	
	j	k	l	m	n	o	p	q	r	
	ᚰ	ᚱ	ᚱ	ᚰ	ᚷ	ᚱ	ᚰ	ä	ö	ü
	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü

Decodiere die Nachricht:

Achtung! Einige Buchstaben sehen sich ähnlich oder sind gleich. Überlege, welcher in diesem Fall im Wort mehr Sinn ergibt

Seite für magische Notizen

8.1.7 Begleitheft „Mystischer Wegweiser“ – Erwartungsbild

Mystischer Wegweiser



Dieser Wegweiser ist Eigentum der Bruderschaft:

Mein Name: _____

Pfad zur schwarzen Mühle

1. Wie lautet der sorbische Name des Ortes Schwarzkollm?

Črăbatius răbonis

Čorny Chołmc

Młyn

2. Wie viele Raben zählst du am Brunnen?

Zwölf

Dreizehn

Elf

3. Welche Elemente sind auf dem Dorfwappen abgebildet?

Krabatfigur mit Rabenflügeln +

Sägeblatt

Mühlenrad

Zahnrad

4. Wer gestaltete die Krabat-Statue?

Johann v. Schardowitz

Krabat

Harald Lukschanderl

5. Welche Bauweise weisen die Gebäude auf?

Bungalow

Vierseitenhof

Hochhaus

6. Wo liegt die Krabutmühle?

Am Teich

Koselbruchweg

Schwarzer Weg

Lösungswort: Michal

(der Name einer Figur aus Krabat)

Inhaltszusammenfassung Krabat (nach Preußler)

Krabat wird durch einen seltsamen Traum vom Müller zur **Mühle** in Schwarzkollm gerufen. Dort trifft er auf den **Meister**, der ihm anbietet, eine Müllerlehre bei ihm zu beginnen.

Schon bald stellt sich heraus, dass Krabat, anders als gehofft, nicht nur Vorteile von seinem neuen Leben hat. Zusammen mit den elf anderen Gesellen der Mühle ist er Gefangener des Meisters, der die Gesellen in schwarze Raben verwandeln kann.

Drei Fluchtversuche Krabats bleiben vergeblich. Aber als er mithilfe des Koraktors, in die Kunst der Schwarzen Magie eingeweiht wird, entwickelt sich der anfänglich von seinen neuen Fähigkeiten begeisterte Krabat zu einem gelehrigen Schüler.

In der Silvesternacht stirbt Tonda, Krabats engster Vertrauter. Dessen Platz wird sehr schnell durch einen neuen Lehrling besetzt. Doch Krabat ist durch den Tod Tondas misstrauisch geworden, an einen Unfall kann er nicht glauben.

Er freundet sich nach und nach mit dem angeblich dummen Juro an, aber Juros Unwissenheit ist nur gespielt. Er liest heimlich im Koraktor, während die anderen arbeiten. Juro erzählt Krabat, dass der Meister alljährlich dem Gevatter einen Gesellen opfern muss, um sein Leben und seine Herrschaft auf der Mühle zu sichern und, dass es eine Möglichkeit gibt, den Meister zu besiegen.

Krabat verliebt sich in die Kantorka. Obwohl der Meister ihn beobachtet, trifft er sich mit ihr.

Der Meister wittert die Gefahr, die von Krabat ausgeht. Er bietet ihm sogar seine Nachfolge auf der Mühle an. Krabat lehnt jedoch ab. Er ist nicht bereit, dass andere Gesellen an seiner Stelle sterben müssen.

In der Silvesternacht fordert Krabat den Meister heraus und die Kantorka muss Krabat mit verbundenen Augen von den anderen Gesellen unterscheiden, ansonsten ist sie dem Tode geweiht. Weil die Kantorka die Angst Krabats um sie spürt, meistert sie diese Aufgabe instinktiv.

Krabat und die anderen Gesellen sind erlöst. Der Meister hingegen muss noch in der Neujahrsnacht sterben, das Ende der Schwarzen Mühle am Koselbruch ist gekommen. Krabat ist — wie die restlichen Gesellen - frei, hat dafür aber seine Zauberkraft eingebüßt.

Station „Mühlenscheune“

Merkmale einer Sage	Merkmale bei Krabat
mündlich überlieferte Erzählungen, die erst im Laufe der Zeit schriftlich festgehalten wurden	mündlich überlieferte Grunderzählung = viele verschiedene Textfassungen
Erwecken (anders als Märchen) den Anschein, als seien sie wirklich geschehen	reale Handlungsorte und realistische Grundbedingungen (Bsp.: Müllerlehre, Dorffeste,..)
Handlung: häufig Kampf, Bewährung, Sieg oder Niederlage (Gut vs. Böse)	Kampf von Krabat & Kantorka (Gut) vs. Meister (Böse)
weisen wundersame & fantastische Elemente auf	Schwarze Magie (Bsp.: Verwandlungen in Tiere); Gevatter
Basieren auf einem wahren Kern	Johann von Scharadowitz; echte schwarze Mühle in Schwarzkollm

Station „Alltag eines Müllerburschen“

02.10.1690

Liebes Tagebuch....

... heute war wieder ein harter Tag. Der Müller scheuchte mich durch die gesamte Mühle. Ich musste 10 Getreidesäcke die Treppen hochschleppen und den Boden mehrmals kehren. Das Holz zu spalten fällt mir etwas einfacher. Durch die harte Arbeit sind meine Hände wund und mir tut alles weh. Ich muss endlich schlafen. Morgen beginnt die Arbeit von neuem.

Station „Barfußpfad“

Welche Figur beeindruckt dich am meisten?

(Bsp. :) Tonda

Begründe:

Tonda ist von Anfang an die engste Bezugsperson für Krabat. Er steht ihm stets zur Seite und hilft ihm, durch Zauberei wieder zu Kräften zu kommen, obwohl er sich dadurch selbst in Gefahr bringt. Trotz der vielen Arbeit ist Tonda stets gelassen, freundlich und vor allem selbstlos.

Station „Schwarze Kammer“

Reine Reimformen:

- Paarreim (aabb)
- Kreuzreim (abab)
- Umarmender Reim (abba)
- Schweifreim (aabccb)
- Verschränkter Reim (abcabc)
- Haufenreim (aaaa)
- Kettenreim (ababcbcdc)

Unreiner Reim: Bsp.: Götter- Wetter

Dein Beschwörungsreim

“Krabat, ich beschwöre dich
meld’ dich und erhöere mich
verrate mir den richt’gen Spruch
hilf’ mir raus aus dem Koselbruch!”

Magisches Runenalphabet

	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ		
	a	b	c	d	e	f	g	h		
TEIGE	I	h	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	h	
	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
	↑	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ä	ö	ü
	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü

Decodiere die Nachricht:

Dunkles Wasser weiche fort, fließ an einen anderen Ort! Kalter Stein birgt böses Erwachen, dies ist die Kunst, einen Brunnen versiegen zu machen.

Seite für magische Notizen

8.1.8 Buchstabenkarten

K

O

R

A

K

T

O

R

8.1.9 Textstellen Mühle

„Für Krabat begann eine harte Zeit, der Meister hetzte ihn unbarmherzig zur Arbeit. „Wo steckst du, Krabat? Da sind ein paar Säcke Korn auf den Speicher zu schleppen!“, und: „Krabat, komm her! Das Getreide da, auf dem Schüttboden - schaufle es um, aber richtig von Grund auf, dass es nicht auskeimt!“, oder: „Das Mehl, das du gestern gesiebt hast, Krabat, ist voller Spelzen! Du wirst es dir nach dem Abendbrot hernehmen und bevor es nicht ohne Makel ist, gehst du mir nicht zu Bett!“ (...) Wenn Krabat nicht Korn schleppte oder Mehl siebte, musste er Holz spalten, Schnee räumen, Wasser zur Küche tragen, die Pferde striegeln, Mist aus dem Kuhstall karren - kurzum, es gab immer genug zu tun für ihn; [...].“ (Preußler, S. 24)

„[...] und des Abends, wenn er dann auf dem Strohsack lag, war er wie gerädert. Das Kreuz tat ihm weh, die Haut an den Schultern war durchgescheuert, Arme und Beine schmerzten ihn, dass er kaum zu ertragen war. Krabat bewunderte seine Mitgesellen. Das schwere Tagewerk auf der Mühle schien denen nichts auszumachen, keiner ermüdete, keiner klagte, keiner geriet bei der Arbeit in Schweiß oder außer Atem.“ (Preußler, S. 24 f.)

“Die Mühlknappen hasteten zwischen Haus und Planwagen hin und her, luden Säcke ab, schlepten sie in die Mahlstube, kamen aufs Neue herbeigerannt. Stumm ging das alles von statten, in fiebernder Eile. Kein Zuruf, kein Fluch, nur das Keuchen der Müllerburschen- und dann und wann ließ der Fuhrmann die Peitsche knallen, knapp über ihren Köpfen, dass sie den Luftzug zu spüren bekamen: Das spornte zu doppeltem Eifer an.“ (Preußler, S. 44)

“Krabat fing an zu schwitzen. Der Mehlstaub verkleisterte ihm das Haar und die Wimpern, er kitzelte in der Nase, er kratzte im Hals. Es war wie ein böser Traum, der kein Ende nahm: Mehlstaub und wieder Mehlstaub in dichten Schwaden, wie Nebel, wie Schneegestöber.“ (Preußler, S. 22)

8.2 Quellenverzeichnis

KRABAT-MÜHLE SCHWARZKOLLM GMBH (Hg.) (o.J.): Schwarze Mühle & Mührenturm: <https://www.krabat-muehle.de/de/entdecken/interaktiver-lageplan/artikel-schwarze-muehle-muehlenturm.html> [Stand: 28.09.2022].

PREUßLER, Otfried (2021): Krabat. 18. Auflage. Stuttgart, Wien: Thienemann Verlag.

Runen: KUHLEMANN, Oliver: Zwerg Runen Schrift Code (199-2022): <https://kryptografie.de/kryptografie/chiffre/zwerg-runen.htm>, Stand [30.09.2022].

SÄCHSISCHES STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUS (Hg.): Lehrplan Oberschule Sachsen Deutsch, überarbeitete Version 2019; Dresden: 2004, http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/27_lp_os_deutsch_2019.pdf?v2, zuletzt zugegriffen am 28.09.2022, S. 22.

Förderhinweis

Das Konzept und alle dazugehörigen Materialien sind im Rahmen von TUD-Sylber² entstanden.

Das Maßnahmenpaket „TUD-Sylber – Synergetische Lehrerbildung im exzellenten Rahmen“ wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung