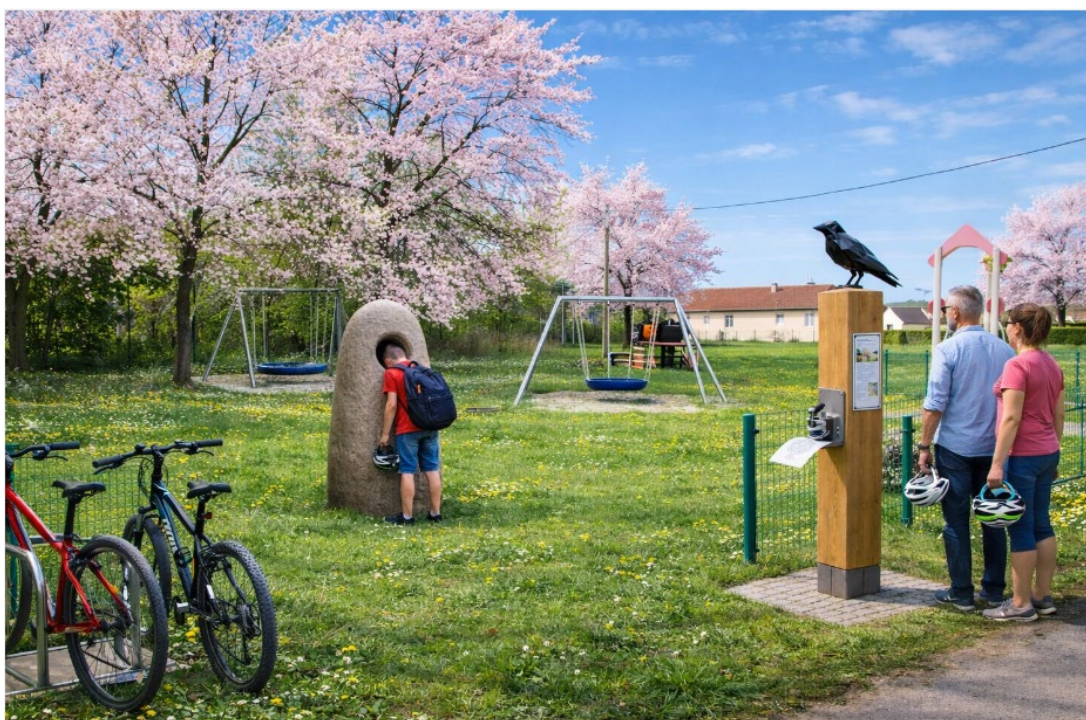


## Beschreibung der Positionen

Die KI-generierten Bilder dienen der Veranschaulichung und sind nicht als zwingende Vorlage zu sehen. Die Umsetzung darf abweichen.

### Krabat wird gerufen – Summstein

Auf dem Spielplatz in Eutrich soll ein Summstein (Beispiel: <https://www.richter-spielgeraete.de/de/grosser-summstein-hoehe-2-50m-2-90m-p2050/>) errichtet werden und damit als akustisches Element den Spielplatz bereichern. Durch das Summen in dem Stein, werden Schwingungen in den ganzen Körper übertragen. Der Stein symbolisiert die innere Stimme, die Krabat dazu brachte, Eutrich zu verlassen und sich in Richtung Schwarzkollm zu begeben.



### Die Gesellen – Outdoor-Memory

Dieses Memory soll ebenfalls Teil eines Spielplatzes werden. Spielplätze sind Orte der Gemeinschaft, so wie Krabat die Mühle und das Zusammensein mit den anderen Gesellen zunächst als wohltuende Gemeinschaft verspürte. Alle Gesellen werden durch den Müller zu Raben verwandelt. Daher soll das Memory auf der Rückseite alle Gesellen als gleichen Raben abbilden (z. B. im Low-Poly-Stil, wie auf der Infosteile) und auf der Vorderseite mit Portraits und Namen darstellen: Krabat, Tonda, Michal, Merten, Juro, Andrusch, Hanzo, Kito, Kubo, Lobosch, Staschko, Lyschko. (Die Portraits der Gesellen können durch den OHTL e. V. mittels KI generiert und zur Verfügung gestellt werden).



## Koraktor – Das Zauberbuch



Der Koraktor ist das Zauberbuch des schwarzen Müllers, das Krabat bei seiner Flucht stiehlt und schließlich vor seinem Ableben ins Schwarzwasser werfen lässt. Diese Erlebnisstation wird daher in Hoske vortet, das zwischen Schwarzwasser (unweit von Groß Särchen) und dem Fluss Schwarze Elster liegt.

An dieser Station in Hoske liegt der Koraktor angekettet auf einem Tisch und beinhaltet 2 bis 4 Bilder der optischen Täuschung. Der Holz-Sessel wirkt imposant und soll als gern genutzter Fotopoint dienen.

## Zauberduell – Schattenspiel-Tafel

In dem Buch von Ottfried Preußler liefern sich der Schwarze Müller und die Sagenfigur Pumphant ein Zauberduell, bei dem sie sich in verschiedene Tiere verwandeln. Diese Verwandlung soll in Form von Schattenspielen versinnbildlicht werden. Eine Tafel dient als Anleitung, wie die Hände und Finger gehalten werden müssen, um Tiere aus der Sage darzustellen. Dafür wird auf der dunklen Tafel eine Projektionsfläche freigelassen, auf der dank Handylampe erste Versuche durchgeführt werden können.



## Die fliegende Kutsche – Erzwungene Perspektive

Der Sage nach flog der Schwarze Müller einst mit Krabat zum Sächsischen König nach Dresden – aber nicht irgendwie – sondern mit einer fliegenden Kutsche. Mit dieser soll ein Zwischenstopp in Weißig stattgefunden haben (später soll die Kutsche den Kirchturm in Kamenz gestreift haben, die bis heute verbogen ist). Dank einer erzwungenen Perspektive soll auf dem Dorfplatz in Weißig die Kutsche in der Luft schweben und der Besucher soll sie durch einen vorgegebenen Standort scheinbar durch die Luft tragen können.



## Der Fluchtversuch – Experiment „Das Loch in der Hand“



In Crostwitz soll diese Vorrichtung die bestehende Sagentafel ergänzen. Der Standort ist unweit des polnischen Kriegerdenkmals. Flucht und Krieg stehen i. d. R. nah beieinander, weshalb diese Station für diesen Standort bewusst gewählt wird. Das Experiment erzeugt eine optische Täuschung, bei dem ein Loch in der Handfläche erscheint, durch das man durchschauen kann. Krabat hat oft versucht die Mühle zu verlassen, ist aber durch den magischen Bann immer wieder gescheitert. Das Loch in der Hand ist also Symbol für den Ausweg, den Krabat sah – der aber in Wirklichkeit nicht da war, so wie da auch kein Loch in der Hand ist. Die verzweifelte Suche nach einem Ausweg ist damit auch Symbol für den nicht enden wollenden Wunsch nach Frieden. Anleitung:

<https://www.schule-und-familie.de/experimente/experimente-mit-licht/hilfe-ein-loch-in-der-hand.html>

## Die Welt der Täuschung - Zauberhafte Rasthütte

Am Rande des Lasker Auenwaldes soll ein neuer Rastplatz entstehen – die „Zauberhafte KRABAT-Hütte“. Diese Hütte hat etwa die Maße 4 x 3 Meter und ist an drei Seiten geschlossen, um gemäß den Vorgaben des Deutschen Wanderverbandes gleichermaßen als Schutzhütte zu dienen. Sie beinhaltet eine Sitzgruppe, wobei die Tischbeine so gestaltet sind, dass sie auch mit dem Rollstuhl unterfahrbar sind. Die Erlebniselemente sollen in / an die Hüttenwände integriert werden: zwei Zerrspiegel, Galerie der Illusion inkl. Schiebeläden (Bilder werden vom OHTL e. V. geliefert), zwei rotierende Scheiben auf der Innenseite.

(Bsp.: <https://www.richter-spielgeraete.de/de/rotierende-scheibe-spirale-p2010/>)



### Informationsstele mit Wappensymbol

Diese ca. 1,50 – 2 Meter hohe Holzstele dient zum einen der Information und zum anderen als Wiedererkennungsobjekt an jeder Station. Sie sieht immer nahezu gleich aus und beinhaltet gut erkennbar den Raben als Wappensymbol. Der Rabe soll dabei so gestaltet und montiert sein, dass er vor Diebstahl geschützt ist und ist laut Projektkonzept in einem Low-Poly-Stil gestaltet, was dem Projekt einen modernen Charakter vermitteln soll. Die Inhalte der Tafeln werden vom OHTL e. V. geliefert. Im letzten Bauabschnitt zur Projektumsetzung soll an dieser Stele noch eine Stanzstation montiert werden können, damit die mitreisenden Kinder an jeder Station Bilder sammeln und später gegen ein Souvenir eintauschen können.

