

ARVED  
FRIESE

JUSTUS  
VON DOHNÁNYI

AXEL  
PRAHL

ANDREAS  
SCHMIDT

JULE  
HERMANN

CHARLY  
HÜBNER

BJARNE  
MÄDEL

# timmm thaler

oder das verkaufte Lachen



## Filmheft

mit Materialien für die schulische  
und außerschulische Bildung

18  
19  
20  
21



## TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN

Deutschland 2016, 102 Min

**Kinostart:** 2. Februar 2017

**Regie:** Andreas Dresen

**Drehbuch:** Alexander Adolph nach dem gleichnamigen Roman von James Krüss

**Produzent:** Oliver Berben

**Co-Produzenten:** Josef Reidinger, Antonio Exacoustos, Christian Sommer, Tilo Seiffert

**Kamera:** Michael Hammon

**Schnitt:** Jörg Hauschild

**Szenenbild:** Uli Hanisch

**Kostümbild:** Sabine Greunig

**Musik:** Johannes Repka

**Verleih:** Constantin Film Verleih

**FSK:** ohne Altersbeschränkung

**FBW:** Prädikat „besonders wertvoll“

### Darsteller/innen:

Arved Friese, Justus von Dohnányi, Axel Prahl, Andreas Schmidt, Jule Hermann, Charly Hübner, Nadja Uhl, Steffi Kühnert, Bjarne Mädel, Fritz Haberlandt, Harald Schmidt und als Gast: Thomas Ohrner

**Genre:** Literaturverfilmung, Kinderfilm, Familienfilm, Abenteuerfilm

**Altersempfehlung:** 8 bis 12 Jahre

**Klassenstufen:** 3. bis 7. Klasse

**Themen:** Richtiges Leben, Gut und Böse, Teufelspakt, Wetten, Glücksspiel, Familie, Freundschaft, Werte

**Fächer:** Deutsch, Lebenskunde, Religion, Philosophie, Ethik

**Schulkinovorführung:** Wenn Sie Interesse an einer Schulkinoveranstaltung haben, setzen Sie sich bitte mit einem Kino in Ihrer Umgebung in Verbindung. VISION KINO nimmt den Film ab Herbst 2017 ins Programm der SchulKinoWochen.



## Inhalt des Filmheftes

<b>Einführung für Lehrkräfte</b> .....	4
<b>Die Handlung</b> .....	5
<b>Arbeitsmaterialien und Lösungshinweise</b> .....	6
<i>Vor dem Kinobesuch</i>	
<b>Warum lachst du?</b> .....	8
<b>Die Geschichte von Timm Thaler</b> .....	9
<i>Nach dem Kinobesuch</i>	
<b>Wie war der Film?</b> .....	10
<b>Timms Geschichte – hast du den Überblick?</b> .....	11
<b>Timm und die anderen</b> .....	12
<b>Der Vertrag mit Baron Lefuet und seine Folgen</b> .....	13
<b>Timm und Ida – ein Drehbuch lesen</b> .....	14
<b>TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN – Drehbuchauszug</b> .....	15
<b>Timm und Ida – Filmszenen unter der Lupe</b> .....	16
<b>Die magische Welt des Baron Lefuet I</b> .....	17
<b>Die magische Welt des Baron Lefuet II</b> .....	18
<b>Behemoth und Belial – Figurenpuzzle</b> .....	19
<b>Timms Wetten</b> .....	20
<b>Timm Thaler und Faust</b> .....	21
<b>James Krüss – ein Reisender mit viel Fantasie</b> .....	22



## Einführung für Lehrkräfte

„Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen“ ist James Krüss' bekanntestes Buch. Es erschien 1962 und erzählt die Geschichte von einem Jungen, der sein Lachen verkauft und bald merkt, dass ihm mit diesem Handel etwas ganz Wesentliches, etwas zutiefst Menschliches verloren gegangen ist. Von diesem Moment an versucht Timm, sein Lachen wiederzubekommen – und findet Freunde, die ihm dabei helfen.



Nach einer Fernsehserie von 1979 und einer Zeichentrickserie aus dem Jahr 2002 ist Andreas Dresens TIMM THALER die erste Adaption des Stoffes für das Kino – und ein vielversprechender Versuch, die Geschichte über fünf Jahrzehnte nach ihrem Erscheinen einem breiten Publikum von heute bekannt zu machen. Die kluge Dramatisierung, die prominente Besetzung der Erwachsenenrollen und der hervorragende Hauptdarsteller Arved Frieze werden dazu ihren Teil beitragen.

Der Film übernimmt das Handlungsgerüst aus James Krüss' Kinderroman von 1962, strafft und verdichtet es auf der einen Seite, reichert es aber auch behutsam an: mit der Figur des Mädchens Ida, mit einigen witzigen Zusatzwetten, mit zwei komischen Dämonen, die ihrem Chef viel Kopfzerbrechen bereiten und zwischenzeitlich als Ratten in Erscheinung treten. Die ausgreifenden Schilderungen geschäftlicher Verwicklungen werden ersetzt durch einen kurzen Animationsfilm, mit dem Baron Lefuet seinem Zögling Timm die übelsten Methoden globaler Ausbeutung erklärt.

An solchen Punkten stellt der Film – wie auch schon das Buch – die Frage, wer oder was heute als das „Böse“ oder das „Teuflische“ betrachtet werden kann. Bezeichnenderweise steht das Lachen dabei im Zentrum des Interesses. Baron Lefuet will es sich mit Timms Hilfe aneignen, weil er spürt, dass man die modernen Menschen durch Lachen besser verführen kann als

durch Angst. Auch Timm scheint nicht gefeit gegen die Einflüsterungen Lefuets: Als seine Freundin Ida ihm am Ende die erlösende Wette vorschlägt, zögert er – auch Timm, der sich anfangs wenig aus dem plötzlichen Reichtum gemacht hatte, scheint nicht mehr zu wissen, ob er sich lieber als reichster Mensch der Welt feiern lassen oder wieder mit seinen Freunden über einen dummen Witz lachen soll.

Der Spagat zwischen einem charmanten Kinderfilm und einem klugen, zeitkritischen Blick auf die Gegenwart gelingt hier mühelos. Die unendliche Geschichte vom Teufelspakt, die in „Peter Schlemihl“ oder im „Faust“ ihre großen Vorläufer hat, wird hier neu erzählt – liebenswürdig, aber eben auch tiefsinnig. Zeitlich siedelt der Film die Handlung in den 1920er Jahren an. Zum Flair der Schauplätze trägt das mondäne „Grand Hotel“ bei, aber auch der monströse Palast des Baron Lefuet und seine „Zentrale“: Von dieser futuristischen Halle mit ihren Projektionsflächen und Leitpulten steuern weiß gekleidete Dämonen die weltweiten Geschäfte des Barons. Wie auch die literarische Vorlage wechselt die Filmerzählung geschmeidig zwischen den ganz realen Sorgen und Wünschen eines 12-Jährigen und der Fantastik einer teuflischen Traumwelt.



Die Geschichte ist raffiniert konstruiert und die Dialoge sind mitunter hintergründig und anspielungsreich. Deshalb sollte die Erarbeitung vor allem mit jüngeren Schüler/innen zu einem Teil das Ziel verfolgen, Handlungszusammenhänge und Figurenbeziehungen zu klären. Die Arbeitsblätter unterstützen dieses Ziel und greifen zudem einzelne Handlungsmotive wie den Teufelspakt, die Wetten oder die verschiedenen Facetten der Figur Lefuets heraus. Exemplarisch können die Schüler/innen eine Filmszene untersuchen und dabei schrittweise nachvollziehen, wie eine knappe, beschreibende Textpassage aus dem Buch für den Film dramatisiert wurde.



## Die Handlung

Timm Thaler hat es nicht leicht. Seine Mutter lebt schon lange nicht mehr und sein Vater, an dem er sehr hängt, stellt ihm eines Tages seine Freundin Lydia und ihren Sohn Erwin vor, mit denen er eine neue Familie gründen will. Timm teilt sein Zimmer nun mit Erwin, der von Lydia bevorzugt behandelt wird. Das Unglück ist perfekt, als Timms Vater bei einem Arbeitsunfall ums Leben kommt – außer der Erinnerung an die gemeinsamen Sonntagnachmittage auf der Pferderennbahn bleibt ihm nicht mehr viel. Trotzdem bewahrt sich Timm eine positive Lebenseinstellung, die in einem charmanten Lachen zum Ausdruck kommt. Es ist ein besonderes Lachen, das andere Menschen ansteckt, betört oder besänftigt.

Genau deshalb interessiert sich Baron Lefuet dafür. Nachdem der Baron durch gute Tipps für Pferdewetten Timms Vertrauen gewonnen hat, schlägt er dem Jungen einen sonderbaren Handel vor: Timm verkauft dem Baron sein Lachen und erhält im Gegenzug die Fähigkeit, jede Wette, die er eingeht, zu gewinnen. Der Vertrag, den Timm unterschreibt, hat zwei weitere entscheidende Klauseln: Sollte Timm einmal eine Wette nicht gewinnen, so erhält er sein Lachen zurück. Sollte er aber mit jemandem über den Vertrag sprechen, verliert er die Fähigkeit, Wetten zu gewinnen, erhält sein Lachen aber nicht zurück.

Timm steht die Welt nun scheinbar offen: Er kann auf der Pferderennbahn ungeheure Summen gewinnen, er kann den ungeliebten Stiefbruder Erwin ärgern, indem er wettet, dass der Stuhl, auf dem Erwin sitzt, morsch ist. Was er aber nicht mehr kann, wiegt schwerer: mit anderen Menschen zusammen lachen und etwas Lustiges erleben. Weil er plötzlich viel Geld hat, aber nicht mehr lacht, gilt er bald als eingebildeter Sauertopf und verliert sogar die Freundschaft zu Ida.

Das lebenslustige und leicht gehbehinderte Mädchen Ida kommt in der Geschichte von James Krüss nicht



vor – die Filmhandlung gewinnt durch diese neue Figur, weil dem Protagonisten nun zwischen all den Erwachsenen ein gleichaltriges Mädchen gegenüber und zur Seite steht. Timm kennt Ida aus frühesten Kindertagen; sie bedeutet ihm viel und ihre Freundschaft ist für ihn eine starke Motivation, um den Handel mit Lefuet rückgängig zu machen.

Zu diesem Zeitpunkt ist den Zuschauerinnen und Zuschauern längst klar, was hinter dem geheimnisvollen Baron steckt. Rückwärts gelesen ändert sich sein Name zu „Teufel“. Er ist ein moderner Luzifer, der durch ausbeuterische Geschäfte und kriminelle Handlungen Armut und Elend in der Welt vergrößert. Um gegen solch einen Gegner anzukommen, braucht Timm gute Freunde – neben Ida ist das vor allem Kreschimir, der Barkeeper aus dem „Grand Hotel“. Nach und nach durchschaut er Timms Situation (über die dieser ja nicht sprechen darf). Kreschimir denkt sich eine Wette aus, die Timm nicht gewinnen kann. So würde er laut Vertrag sein Lachen zurückbekommen. Sie wetten, dass Timm reicher ist als Baron Lefuet, der reichste Mann der Welt. Kaum ist die Wette abgeschlossen, wird bekannt, dass der Baron sich umgebracht hat und Timm als Alleinerbe reichster Mensch der Welt ist.



Bei Nacht und Nebel wird er in ein riesiges Schloss gebracht, wo ihn am nächsten Morgen sein Vormund erwartet: Es ist niemand anders als Lefuet, der sich als Zwillingbruder des toten Barons ausgibt. Natürlich ist das ein Schwindel, aber Lefuet ist es gelungen, Timm die Wette gewinnen zu lassen und zugleich die Kontrolle über den Jungen zu behalten.

Der Baron versucht nun, Timm an das Leben in einem goldenen Käfig zu gewöhnen und ihn für seine teuflischen Geschäftsideen zu gewinnen. Ida und Kreschimir kommen nicht mehr an ihn heran. Aber dann bietet sich bei einem großen, zu Ehren von Timm Thaler ausgerichteten Pferderennen doch noch eine Gelegenheit, den Baron zu besiegen – mit Hilfe einer trickreichen Wette.

# Arbeitsmaterialien und Lösungshinweise

**Arbeitsblatt 1** soll die Schüler/innen anregen, sich schon vor dem Kinobesuch mit dem zentralen Motiv des Films zu beschäftigen, dem Lachen. Sicher ist nicht allen Kindern bewusst, dass Lachen eine wichtige soziale Funktion hat: Gemeinsam mit anderen zu lachen, verbindet und vertieft Freundschaften. Aber auch das spöttische Lachen und das Lachen aus Schadenfreude sollten nicht unerwähnt bleiben – Baron Lefuet liefert dafür einige Beispiele. Sicher fallen den Schüler/innen Orte ein, an denen viel gelacht wird, z.B. der Zirkus, das Kino oder Partys. Aber kennen sie auch Orte, an denen man wenig lacht? In Frage kämen z.B. Kirche, Friedhof oder Gerichtssaal.

Alternativ oder ergänzend kann **Arbeitsblatt 2** eingesetzt werden, um die Schüler/innen mit der Grundanlage der Geschichte vertraut zu machen. Die Zusammenfassung ist so geschrieben, dass der Vertrag mit Lefuet als Schlüsselmoment in den Fokus gerückt wird. Durch das Weitererzählen können die Schüler/innen mögliche Konsequenzen und Entwicklungen der Geschichte antizipieren und die tatsächliche Geschichte mit ihren Ideen vergleichen.

**Arbeitsblatt 3** dient dazu, das Filmerlebnis aufzufangen und erste Ideen zum eigenen Verständnis und zur Deutung des Gesehenen zu äußern. Die Unterscheidung zwischen „interessanten“ und „sympathischen“ Figuren wurde vor allem mit Blick auf die Figur Lefuets aufgegriffen, der möglicherweise als unsympathisch, aber doch interessant wahrgenommen werden kann. An seinem Beispiel lässt sich trefflich darüber nachdenken, was eine Figur im Film eigentlich interessant macht und dass es oft die schwierigen, „bösen“ Figuren sind, die Zuschauer/innen in besonderer Weise beschäftigen.

**Mit den beiden Arbeitsblättern 4 und 5** können die Schüler/innen ihr Verständnis der Handlung und der Figurenbeziehungen überprüfen und vergleichen. Die richtige Reihenfolge in Arbeitsblatt 4 müsste folgendermaßen eingetragen werden: 3, 6, 2, 1, 5, 4 (Bilder, jeweils von oben nach unten).

**Die Arbeitsblätter 6 bis 9** beschäftigen sich mit den Auswirkungen des Vertrages, den Timm mit Lefuet abschließt. Ausgangspunkt ist eine Textpassage aus James Krüss' Buch (Arbeitsblatt 6), aus der die Schüler/innen Timms Befindlichkeit ableiten sollen. Das, was hier sehr knapp beschrieben wird, konkretisiert der Film in mehreren Situationen: Eine Wette um einen morschen Stuhl, der unter Erwin zusammenbricht, ist für Timm noch sehr vergnüglich. Aber schon das Murnelspiel auf dem Schulhof entwickelt sich schnell zur Einsamkeitsfalle: Wer immer gewinnt, mit dem will bald keiner mehr spielen. Der emotionale Tiefschlag ist Idas Enttäuschung über seinen Persönlichkeitswandel – und diese Enttäuschung

lässt sich auch durch großzügige Geschenke nicht verhindern. Die beiden Begegnungen mit Ida werden zusammen mit Aufgaben zum Lesen eines Drehbuchs auf den **Arbeitsblättern 7 und 8** als Drehbuchauszug präsentiert. **Arbeitsblatt 9** enthält dann mehrere Aufgaben zum Verständnis der beiden Szenen.

Die letzte Aufgabe geht auf die Tatsache ein, dass im Film mit Ida eine zentrale Figur auftritt, die im Buch nicht vorkommt. Es stellt sich die Frage nach den Gründen dafür, die für die Schüler/innen sicher nur schwer zu beantworten sein dürfte. Um ihnen Ansatzpunkte zu geben, werden drei mögliche Antworten genannt, von denen die dritte eine plausible Erklärung gibt.

**Die Arbeitsblätter 10 und 11** thematisieren die schillernde Figur des Baron Lefuet.

**Baustein 1:** Elegantes, gepflegtes Auftreten, wirkt zunächst sehr seriös, gibt sich mitfühlend, was in Verbindung mit seinen wahren Absichten seine Hinterhältigkeit unterstreicht. In der „Zentrale“ tritt er autoritär, zynisch und gemein auf. Im letzten Drittel des Films ist er auch Timm gegenüber ehrlicher und versucht, ihn auf seine Seite zu ziehen; die teuflischen Züge treten bei seinem letzten Abgang deutlich hervor.

**Baustein 2:** Zentral ist die Erkenntnis, dass Lefuet das Lachen braucht, weil er glaubt, die modernen Menschen so besser verführen zu können. Die „Zeit der Freundlichkeit“ ist so zu verstehen, dass sich das Böse heute oft hinter einer gefälligen Maske verbirgt. Auf dem Schloss versucht Lefuet von Timm zu lernen, wie man Lachen gezielt einsetzt. Als Timm ihm das vorwirft und behauptet, dass es Lefuet niemals schaffen wird, so menschlich zu sein wie ein Mensch, wendet sich Lefuet wütend ab.

**Baustein 3:** Kreschimir fällt der Zusammenhang zwischen „Lefuet“ und „teufel“ auf, als sich ein Zettel mit dem Namen des Barons in einem Sektkühler spiegelt. Um eine perfekte Spiegelung zu erreichen, muss man die Buchstaben des Wortes „Lefuet“ spiegelverkehrt schreiben.

**Baustein 4:** Ratten sind bis heute angstbesetzt, weil sie als Überträger von Krankheiten gelten und sich dort ansiedeln, wo wenig Hygiene herrscht. Ihnen wird eine zentrale Rolle bei der Übertragung von Pest zugewiesen – allerdings haben sie die Pest nicht selbst übertragen, sondern die Milben, die sich in ihrem Fell verbergen.

**Baustein 5:** Bei der Wette um Idas Augen und um Timms Lachen zieht ein Unwetter auf, das die Situation unterstreicht. Als Kreschimir hinter Timms Geheimnis kommt, gehen die Lichter aus; sein Spiegelbild verschwindet und er wird bewusstlos. Diese Szenen werden mit dramatischer oder spannungsgeladener Musik untermalt. Mehrmals verschwindet Lefuet hinter Glaswänden oder im Nichts. Er verwandelt mit einem Fingerschnipsen seine Dämonen in Ratten.





**Baustein 6:** Lefuets Zentrale wirkt futuristisch, kühl, weitläufig, mit moderner Technik ausgestattet – ganz das Gegenteil der landläufigen Vorstellung von Hölle.

**Baustein 7:** Das Prinzip der Geschäfte ist einfach: Man schädigt Menschen und verkauft ihnen dann die Waren (Wasser, Medikamente), die zur Linderung der erlittenen Schäden nötig sind. Dieses Geschäftsmodell lässt sich ohne Bedenken als teuflisch bezeichnen. Timm ist zunächst angewidert. Später wirkt sein Verhalten weniger klar: Ist er gegenüber Ida nur so kaltherzig, weil er sie schützen will, oder beginnt er die Logik des Teufels zu verinnerlichen?

**Arbeitsblatt 12** widmet sich den beiden Dämonen Behemoth und Belial:

**Die sind komisch, oder?** Weil nichts klappt, was sie anpacken, sie trotzdem aber für Dämonen sehr menschlich sind; viele Missverständnisse, Ungeschicklichkeiten.

**Sprechweise, Sprache:** Belial spricht mit Männer-Fistelstimme eine kindische Quatsch-Sprache. „Koptisch“, sagt Behemoth, das ist aber Unsinn. Allerdings gab es tatsächlich eine koptische Sprache, die jedoch ausgestorben ist.

**Kostüme:** Behemoth tritt im Dandy-Look auf, Belial ganz als feine Dame. Auch nach ihrer Verwandlung in Ratten behalten sie Requisiten wie Hut und Handtasche.

**Der Auftrag lautet:** Sie sind Lefuets Spione, erfüllen die Aufgabe aber nicht sehr gut.

**Dick und Doof?** Nur äußerlich; Behemoth ist ängstlich und will keinen Ärger mit dem Baron, stellt sich aber auch schützend vor Belial; Belial ist einfühlsamer und zeigt am Ende mehr Charakterstärke.

**Wieso Ratten?** Gelten als Symbole des Bösen, als Überträger von Krankheiten.

**Warum immer zu zweit?** Komische Nebenfiguren treten oft im Doppelpack auf – dann können sie sich die Pointen besser zuwerfen, es entsteht Raum für Streitereien und Missverständnisse.

**Was Lefuet über sie denkt:** Er verachtet sie und nutzt sie aus. Und er begreift bis zum Schluss nicht, dass sie doch einen eigenen Willen haben.

**Timm ist für sie ...** anfangs wenig wert. Spätestens seit Timm ihnen das Leben gerettet hat, haben sie Sympathien für ihn und sind am Ende bereit, sich für ihn einzusetzen.

**Schauspiel, Gestik, Mimik:** Behemoth versucht sich als Charmeur, ist aber oft ungeschickt und ängstlich, Belial gibt sich damenhaft, was durch die sonderbare Sprache aber nicht ganz überzeugt.

**Sie gehorchen Lefuet aufs Wort ...** anfangs schon, dann aber immer weniger und immer unwilliger.

**Am Ende ...** helfen sie Timm, Lefuet zu besiegen und werden dafür bestraft.

**Arbeitsblatt 13** thematisiert die zahlreichen Wetten, die Timm eingeht. Bei einigen tut er das, um anderen eins auszuwischen (1) oder sich zu amüsieren (2, 3). Eine entscheidende Wende führt die vierte Wette herbei: Durch sie kommt er in Lefuets Nähe, die Auseinandersetzung wird direkter; Wette 5 bringt den entscheidenden Sieg.

Timm ist zunächst immun gegenüber den Verlockungen durch das viele Geld; erst gegen Ende scheint die Kälte seines Auftretens mehr als nur eine Pose zu sein; er zögert lange, als Ida ihm die Hand reicht.

Was trägt zur Wettsucht bei? Die Aussicht, schnell viel Geld verdienen zu können; das Gefühl, irgendwann doch den großen Gewinn zu machen; das Ambiente der Wettbüros; „dazugehören“ wollen.

Der Teufelspakt ist ein traditionsreiches Sujet – dies können die Schüler/innen mit Hilfe von **Arbeitsblatt 14** erarbeiten, indem sie sich mit einer stark vereinfachten Nacherzählung der Faust-Sage (nach Goethe) beschäftigen. Faszinierend mögen diese Geschichten deshalb sein, weil der Teufelspakt das Versprechen beinhaltet, eine übermenschliche Fähigkeit zu erhalten. Bezogen auf das alltägliche Leben kennen auch Jugendliche ähnliche Situationen: Wenn sie zum Beispiel für die Zugehörigkeit zu einer Clique eine alte Freundschaft opfern.

**Lösungsvorschlag zur Tabelle:**

Goethes „Faust“	Timm Thaler oder das verkaufte Lachen
Ausgangssituation	Timm geht es auch nicht gut, aber aus anderen Gründen; er begegnet dem Teufel (Lefuet), allerdings sucht er ihn nicht auf.
Die Wette/der Vertrag	Lefuet bietet einen Vertrag an; er will nicht die Seele, sondern Timms Lachen. Dafür erhält er die Fähigkeit, alle Wetten zu gewinnen.
Was erlebt Timm?	Timm willigt ein, ist aber von Anfang an nicht wirklich glücklich mit seinem neuen Leben. Der Reichtum lockt ihn kaum. Er macht sich selbst nicht schuldig, aber er verliert den Kontakt zu seiner Freundin Ida. Timm begreift, dass Lefuet ihm etwas Wichtiges weggenommen hat und will den Vertrag rückgängig machen.
Wie endet die Wette/der Vertrag?	Timm geht mit Lefuet auf dessen Schloss. Durch die Hilfe seiner Freunde gelingt es ihm, den Pakt zu beenden. Lefuet ist besiegt.
Und danach?	Timm kehrt in sein altes Leben zurück. Er gewinnt Idas Freundschaft zurück.

**Arbeitsblatt 15** bringt James Krüss ins Spiel, den Autor des Buches „Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen“. Die Schüler/innen lernen einige biografische Stationen kennen und können die Aussagen zu seinem Schreiben auf die Geschichte rückbeziehen. Dass in der fantastischen Geschichte auch einige Wahrheiten über die Welt und ihre Fehler stecken, lässt sich für THIMM TALER bestätigen, insbesondere mit Blick auf die persönlichen und geschäftlichen Verhaltensweisen Lefuets.

## Warum lachst du?

### Aufgaben

- Bei welchen Gelegenheiten lachst du? Notiere Stichworte rund um das Foto.
- Wir fühlst du dich, wenn du mit anderen zusammen lachst?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



- „Lachen ist gesund“, heißt eine Redensart. Wann kann lachen weh tun?

.....

.....

.....

- Mach ein Spiel mit deinem Sitznachbarn/deiner Sitznachbarin: Schaut euch gegenseitig in die Augen, ohne etwas zu sagen. Wer als erster lacht, hat verloren.
- Wer lacht wie? Probiert es aus: der Weihnachtsmann / Rotkäppchen / ein gemeiner Zauberer...
- Nennt drei Orte, an denen viel gelacht wird. Und drei, an denen man selten lacht.





## Die Geschichte von Timm Thaler



*Mit seinem Vater auf der Pferderennbahn – in diesen Momenten ist Timm glücklich.*

Timm Thaler hat es nicht leicht: Seine Mutter lebt schon lange nicht mehr. Und als auch sein Vater stirbt, wohnt er als Waisenkind bei seiner Stiefmutter und seinem Stiefbruder. Beide mögen Timm nicht besonders. Am besten geht es ihm auf der Pferderennbahn, wo er viel Zeit mit seinem Vater verbracht hat. Dort kehren die glücklichen Erinnerungen zurück.

Auf der Pferderennbahn trifft Timm eines Tages den geheimnisvollen Baron Lefuet. Der Fremde bietet Timm Thaler einen merkwürdigen Tauschhandel an: Er verspricht dem Jungen, dass er ab sofort jede Wette gewinnen wird, wenn er dem Baron sein Lachen verkauft.

Timm unterschreibt einen Vertrag und erkennt schnell, dass der Baron die Wahrheit gesagt hat: Timm kann keine Wette mehr verlieren und kommt auf diese Weise schnell zu viel Geld. Doch erst jetzt, als er nicht mehr lachen kann, hat er das Gefühl, dass er vielleicht einen großen Fehler gemacht hat.

### Aufgaben

- Timm hat sein Lachen verkauft – was bedeutet das? Überlegt, wie seine Freunde, seine Stiefmutter und der Stiefbruder darauf reagieren, dass Timm plötzlich nicht mehr lacht.
- Wie könnte die Geschichte weitergehen? Schreibt eine Fortsetzung.

## Wie war der Film?

1) Beschreibe eine Szene, die du besonders spannend fandest:

---

---

---

2) Beschreibe eine Szene, die du besonders komisch fandest:

---

---

---

3) Welche der Figuren fandest du besonders interessant? Schreib eine kurze Begründung.

Timm     Baron Lefuet     Ida     Kreschimir     Belial/Behemoth

---

4) Welche der Figuren fandest du besonders sympathisch? Schreib eine kurze Begründung.

Timm     Baron Lefuet     Ida     Kreschimir     Belial/Behemoth

---

5) Was ist dir an der Ausstattung aufgefallen (Kostüme, Räume, Einrichtung)?

---

---

6) Jemand sagt zu dir: „Ich will dein Lachen kaufen. Was willst du dafür haben?“  
Was antwortest du?

---

---



## Timms Geschichte – hast du den Überblick?



Timm arbeitet im Hotel. Der Angestellte Kreschimir versucht herauszufinden, worin Timms Problem besteht.



Mit seinem Vater geht Timm sonntags auf die Pferderennbahn.



Während eines Pferderennens wollen Ida und Kreschimir Timm helfen, sein Lachen zurückzubekommen.



Timm lebt auf einem Schloss des Barons. Er weiß, dass es ihm nur dort gelingen kann, sein Lachen zurück zu bekommen. Aber will er das überhaupt noch?



Baron Lefuet kauft Timm sein Lachen ab. Timm wird nun jede Wette gewinnen.



Bei einer Party im Grand-Hotel entwischt Timm seinen Aufpassern Behemoth und Belial.

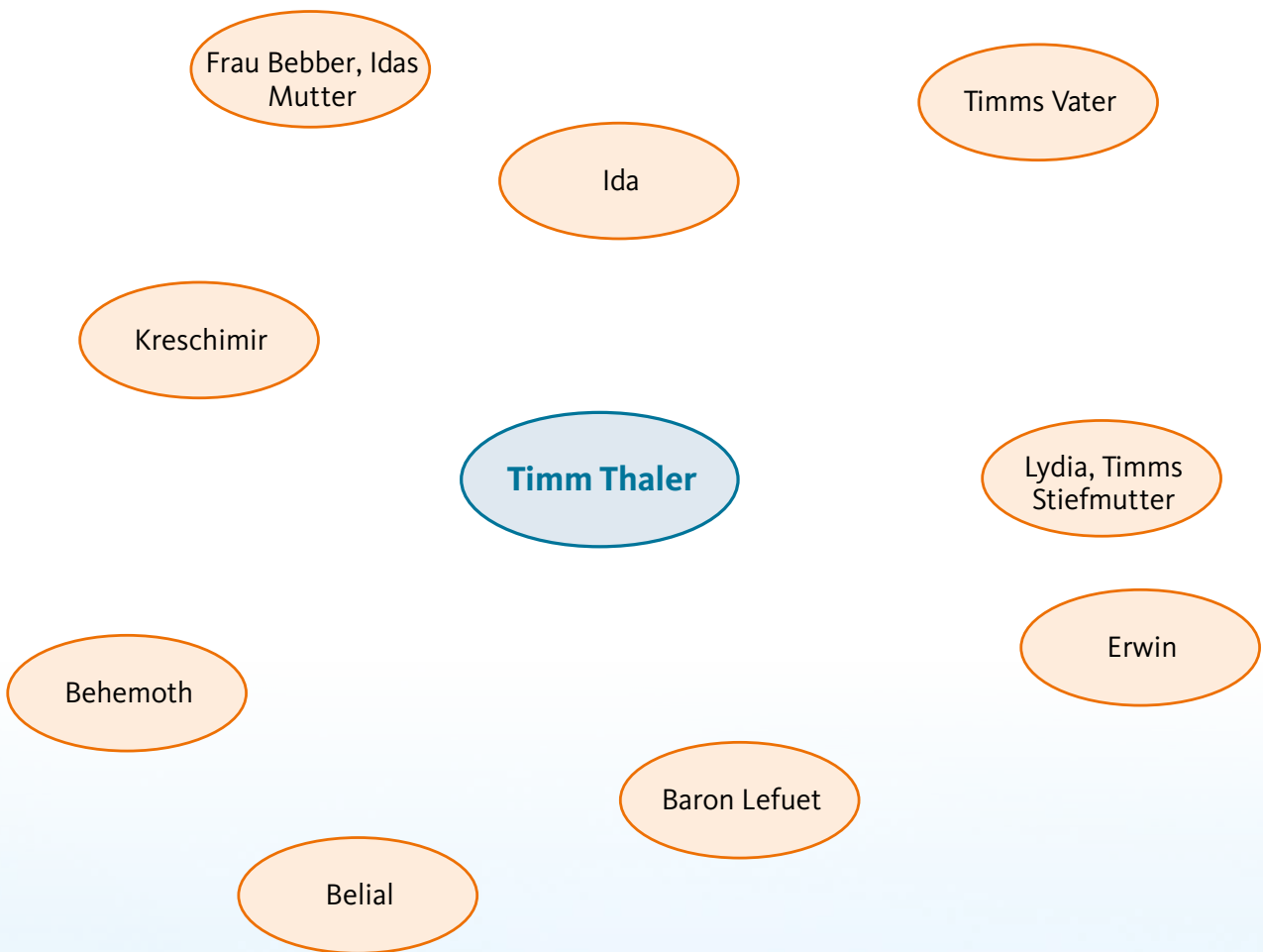
### Aufgaben

- Wie gut kennst du dich mit der Geschichte von Timm Thaler aus? Bring die Bilder in die richtige Reihenfolge, indem du sie nummerierst. Vergleiche anschließend deine Ergebnisse mit einem Mitschüler/einer Mitschülerin.
- Sucht euch zu zweit eine Szene aus und schreibt einen Satz oder einen Gedanken auf, den die dargestellte/n Figur/en aussprechen oder denken könnte/n (oder einen kurzen Wortwechsel).



## Timm und die anderen

Eine Geschichte wird erst interessant, wenn ihre Figuren aktiv werden: Sie mögen sich, sie streiten sich oder sie lösen zusammen ein Problem. In der Grafik siehst du die wichtigsten Figuren des Films TIMM THALER. In der Mitte steht Timm, die Hauptfigur.



### Aufgaben

- Wer gehört zusammen? Verbinde die Figuren mit Linien, die zu einer Familie gehören oder zusammenarbeiten.
- Markiere Figuren, die Timm helfen wollen, mit einem Pluszeichen. Und diejenigen, die es nicht gut mit ihm meinen, mit einem Minuszeichen. Bei welchen Figuren bist du unsicher?
- Such dir eine Figur aus und schreib auf, welches Verhältnis sie zu Timm hat. Was will diese Figur von ihm? Was tut sie für ihn?



## Der Vertrag mit Baron Lefuet und seine Folgen

*Timm hat dem Baron sein Lachen verkauft und gewinnt jetzt jede Wette, die er eingeht.*



*Welche Folgen das hat, wird im Buch „Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen“ so beschrieben:*

Timm war der Held des Tages. Bei den Nachbarn, in der Schule und teilweise sogar zu Haus. Die Stiefmutter, die plötzlich einen Pelzkragen am Mantel hatte, war vorsichtig geworden im Umgang mit Timm; sein Stiefbruder überfiel ihn bei allen Gelegenheiten mit Fragen über Pferderennen; die Nachbarn nannten ihn teils scherzend, teils neidisch den „Kleinen Millionär“; und auf dem Schulhof riss man sich förmlich um ihn. (...)

Gern hätte er jetzt mit aller Welt gescherzt. Aber das ging nicht mehr. Wenn er zu lachen versuchte, grinste er frech. Bald versuchte er gar nicht mehr zu lachen oder witzig zu sein. Er gewöhnte sich daran, ein ernstes Gesicht zu machen. Und das ist wohl das Schlimmste, was einem Kind passieren kann.

Da sagten die Nachbarn: „Er ist hochmütig geworden!“ Die Mitschüler fingen an ihn zu meiden, als ihre Neugierde befriedigt war, und sogar die Stiefmutter, die jetzt etwas ruhiger war als vorher, nannte ihn einen Sauertopf.

James Krüss, Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen © Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 1962/2016

### Aufgaben

- Wie erlebt Timm die Zeit nach dem Handel mit Baron Lefuet? Notiere schöne und unangenehme Erfahrungen.
- Der Text nennt einige Erlebnisse Timms mit Nachbarn, Mitschülern und der Stiefmutter. Erinnerst ihr euch an Szenen aus dem Film, in denen solche Erlebnisse dargestellt werden?
- Wie fühlt sich Timm, wenn er über seine Situation nachdenkt? Schreib auf, was Timm abends in sein Tagebuch schreibt. Du kannst die Formulierungen unten verwenden.

die letzten Tage waren ...

noch nie ist es mir passiert, dass ...

auf dem Schulhof ...

ich erschrak, als ...

meine Mitschüler ...

die Nachbarn denken ...

ich fühle mich ...

ich wollte lachen, aber ...

## Timm und Ida – ein Drehbuch lesen

Habt ihr schon mal ein Drehbuch gelesen? Unten und auf **Arbeitsblatt 8** findet ihr zwei Auszüge aus dem Drehbuch zum Film TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN.

Ein Drehbuch enthält alle Texte, die in einem Film **gesprochen werden**. Außerdem enthält es **Szenenbeschreibungen**, also kurze Texte, in denen beschrieben wird, wer was wo tut. Um die Texte besser auseinander halten zu können, sind die gesprochenen Texte **eingerrückt**. Der Name der Figur, die gerade spricht, wird in **GROSSBUCHSTABEN** geschrieben.

Jede Szene hat eine **Szenenüberschrift** – sie bezeichnet den Ort, an dem die Szene spielt (zum Beispiel Rennbahn, Bäckerladen, Straße). Neben der Überschrift wird mit Abkürzungen angegeben, wo sich in einer Szene die Kamera befindet: **draußen** („A“ für außen) oder in einem Gebäude („I“ für innen). Auch die Tageszeit wird durch Abkürzungen angegeben: **am Tag** („T“) oder **nachts** („N“).

### Aufgaben

- Markiere in Szene 34 (unten) folgende Textteile mit Buchstaben:

Szenenbeschreibung (SB)

Szenenüberschrift (SÜ)

Szenennummer (SN)

gesprochener Text (G)

Name einer Figur, die etwas sagt (N)

Abkürzungen für Tageszeit und Kamerastandort (TK)

## TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN – Drehbuchauszug I

34. KINO MAXIM

I/T

Auf der Leinwand läuft eine vom Klavierspieler begleitete Komödie.

Timm und Ida sitzen in der ersten Reihe. Ida lacht, die UMSITZENDEN lachen, nur Tim bleibt ernst.

Jetzt brüllt der ganze Saal vor Lachen. Tim bleibt ernst und fasst sich ins Gesicht.

Konzentriert versucht er, das zu tun, was er früher getan hat, wenn er lachen wollte.

Eine neue Lachsalmee geht durchs Publikum. Ida lacht mit.

Plötzlich hört sie ein grauenhaftes Grunzen neben sich. Sie fährt entsetzt herum. Timm blickt etwas verstört drein.

TIMM

Tschuldigung, hab mich verschluckt.





## TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN – Drehbuchauszug II

42. VOR KINO MAXIM

A/T

Timm kommt mit etwa zehn Luftballons, die er gerade bei einem STRASSENHÄNDLER gekauft hat, zu der verdutzten Ida.

IDA

Timm, bist du wegen irgendetwas SAUER?

TIMM

Wieso denn?

IDA

Aber du bist so komisch Stimmt irgendwas nicht mit mir?

TIMM

(gibt Ida die Ballons)  
NEIN. Hier. Für dich.

IDA

Wo hast du das Geld her?

TIMM

(ernst)  
Guck mal, was der Luftballon für ne ulkige Nase hat.

IDA

Wo hast du denn das Geld her, Timm?

TIMM

Gewonnen.

IDA

Nein, sag ehrlich.  
(Timm bleibt stehen)  
Bitte!

TIMM

Hab den Senator Stassen überfallen.

IDA

WAS? IM ERNST?

Ida sieht ihn mit großen Augen an. Und jetzt möchte Timm gerne – es wird sein letzter gewesen sein – einen Scherz machen.

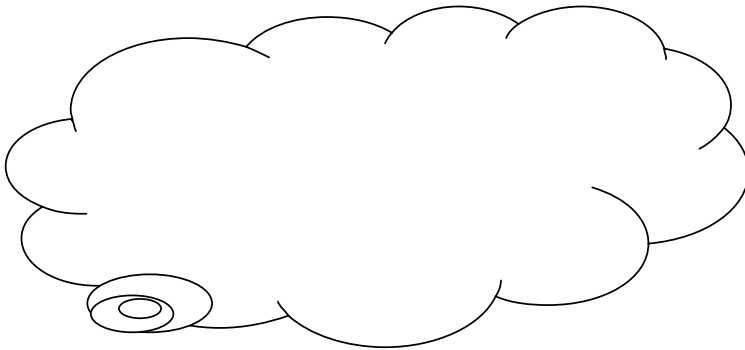
TIMM

Klar, ICH HABE IHN ÜBERFALLEN.

Und dann lacht er. Aber sein Lachen ist nicht mehr das Lachen eines kleinen Jungen, es ist vielmehr so, als zöge einer an unsichtbaren Drähten, die in Timms Augen – und Mundwinkeln festgenäht sind. Timms Gesicht verzieht sich zu einer so gemeinen Fratze, dass sich seine Zähne fletschen und nur noch

## Timm und Ida – Filmszenen unter der Lupe

- Lest Szene 34 (Arbeitsblatt 7) mit verteilten Rollen. Ordnet sie in die Handlung ein: An welcher Stelle müsste die Szene in die Bilderfolge auf Arbeitsblatt 3 eingeordnet werden?
- Tauscht euch in Partnerarbeit darüber aus, was Ida am Ende dieser Situation über Timm denkt. Wie fühlt sich Timm und was denkt er über Ida?
- Notiert die Gedanken von einem der beiden in einer Gedankenblase. Vergleicht anschließend eure Ergebnisse mit denen eurer Mitschüler/innen.



- Lest Szene 42 (Arbeitsblatt 8) mit verteilten Rollen. Beantwortet dazu die folgenden Fragen. Vergleicht anschließend eure Ergebnisse.

Warum will Timm Ida zehn Luftballons schenken?

.....

Wie reagiert Ida?

.....

Markiere Stellen im Gespräch, an denen Idas Gefühle deutlich werden.

Timm kann nicht mehr lachen. Wie wirkt sich das im Gespräch mit Ida aus?

.....

Am Ende der Szene sieht Timm zu, wie die Luftballons aufsteigen und verschwinden. Wie wirkt dieses Schlussbild auf dich?

.....

- Das Mädchen Ida kommt im Buch von James Krüss gar nicht vor. Überlegt, welche Gründe die Filmemacher gehabt haben könnten, sie zu erfinden. Diskutiert die folgenden Möglichkeiten und vergleicht anschließend eure Ergebnisse:
  - 1) Eine junge, talentierte Schauspielerin hatte gerade nichts zu tun – die Drehbuchautoren waren so begeistert, dass sie für sie eine neue Rolle ins Drehbuch schrieben.
  - 2) Kein Film kommt ohne Liebespaar aus. Deshalb haben die Drehbuchautoren Ida erfunden.
  - 3) Die Drehbuchautoren wollten zeigen, dass Timm durch den Vertrag mit dem Baron sehr viel aufs Spiel setzt – die Freundschaft zu Ida. Ein guter Freund/eine gute Freundin ist für viele Menschen das Wichtigste, was sie haben.



## Die magische Welt des Baron Lefuet I



Wer ist Baron Lefuet? Am Anfang tritt er auf wie ein Mann, der es gut meint mit Timm. Aber bald schon wird klar, dass Lefuet außergewöhnliche Fähigkeiten und zweifelhafte Absichten hat. Was will der Mann eigentlich? Was macht ihn so geheimnisvoll? Auf den folgenden beiden Seiten könnt ihr in sieben Bausteinen erkunden, wie die magische Welt Lefuets funktioniert.

**Baustein 1:** Das Auftreten

### Aufgabe

- Notiert, was euch zum Erscheinungsbild des Barons einfällt: Kleidung, Haltung, Bewegung, Sprechweise, Sprache. Seht euch auch die Bilder auf **Arbeitsblatt 4** an.

**Baustein 2:** Das Lachen

Der Baron verrät bei seiner Rede im Grand Hotel, wozu er Timms Lachen braucht:

LEFUET: Lang haben wir mit Angst experimentiert. Aber wenn man Menschen um ihre Seelen bringen, wenn man sie die Faszination des Bösen lehren will, dann erscheint mir das unmodern ... Ich sage: Eine Zeit der Freundlichkeit und des Lachens bricht an.

### Aufgaben

- Versucht mit eigenen Worten zu formulieren, wozu Lefuet Timms Lachen braucht.
- Denkt darüber nach, was es bedeutet, dass Lefuet, der Teufel, von der „Zeit der Freundlichkeit“ schwärmt.
- erinnert euch an mindestens eine weitere Szenen, in der sich Lefuet mit dem Lachen beschäftigt.

**Baustein 3:** Spiegelbilder

In vielen Geschichten, in denen es um Magie und Gespenster geht, kommen Spiegel vor. Spiegel können Menschen oder Dinge verdoppeln, man erkennt sie, und trotzdem sind sie anders: eben „spiegelverkehrt“. Auch Wörter lassen sich spiegeln und offenbaren so eine wahre, gefährliche Botschaft.

### Aufgaben

- Wie findet Kreschimir heraus, was sich hinter dem Namen L E F U E T verbirgt?
- Schreibt den Namen auf ein Blatt Papier und haltet es vor einen Spiegel. Findet heraus, wie man die Buchstaben verändern muss, damit im Spiegel das Wort TEUFEL zu sehen ist.

**Baustein 4:** Ratten

Lefuet verwandelt seine beiden Helfer Behemoth und Belial in Ratten, damit sie Timm heimlich beobachten können. Bei vielen Menschen lösen Ratten Ängste aus.

### Aufgaben

- Was fällt euch zum Stichwort „Ratte“ ein? Notiert Gedanken und Gefühle.
- Recherchiert, warum Ratten bis heute Ängste auslösen. Verwendet die Suchwörter Ratte, Pest und Angst.



## Die magische Welt des Baron Lefuet II

### Baustein 5: Zaubereffekte

Timm kämpft mit Hilfe von Wetten gegen Lefuet. So kann er Ida ihre Augen zurückgeben. Im Film werden diese dramatischen Auseinandersetzungen mit verschiedenen Effekten verstärkt.

### Aufgabe

- Notiert Situationen, in denen die übernatürlichen Kräfte Lefuets deutlich werden. Wie werden diese Situationen im Film dargestellt? Denkt an Licht, Wetter, Geräusche und Klänge.

### Baustein 6: Der heimliche Herrscher



Lefuet betreibt eine Zentrale, von der aus er seine Geschäfte steuert.

### Aufgaben

- Wie stellt ihr euch die Zentrale des Teufels vor? Zeichnet sie und erläutert das Bild euren Mitschüler/innen.
- Beschreibt den Raum/die Zentrale des Teufels im Film, das Verhalten Lefuets und seiner Untergebenen. Woran erinnert euch das Bild?

### Baustein 7: Die Geschäfte des Barons

Lefuet zeigt Timm einen Film. Darin wird dargestellt, wie Lefuet heute Geschäfte macht.

LEFUET: Hier siehst du Tayo aus Nigeria. Sein Haus ist abgebrannt. Er hat ein Grundstück zu verkaufen. Klar, dass ich's kriege, weil ich mit dem Tayo lache und ihm beim Abschluss des Vertrages einen Witz erzähle und Komplimente mache.

Sobald wir Tayos Grundstück haben, bohren wir dort ein tiefes Loch. Und pumpen ihm und seinem Dorf das Wasser ab, füllen's in Flaschen. Ab hier darfst du dich fragen: Lacht der Tayo immer noch? Denn er und alle, die dort wohnen, greifen jetzt ganz tief in ihre Taschen. Das ist jetzt unser Wasser; wir haben es gefunden.

Das Land ist leerpumpt, sie haben nichts zu saufen. Sie sind jetzt meine Kunden, die für teures Geld ihr eigenes Wasser kaufen. So geht Geschäft, am Anfang steht das Lachen. Am Ende wird gekauft. Und das ist klasse. Es füllt die Kasse.

### Aufgaben

- Beschreibt in eigenen Worten, wie das Geschäft funktioniert.
- Würdet ihr zustimmen, solche Geschäfte als „teuflich“ zu bezeichnen? Begründet eure Einschätzung.
- Lefuet bietet Timm seine Freundschaft an und die Möglichkeit, Teil seines „Unternehmens“ zu werden. Notiert in Stichworten, wie Timm darauf reagiert.





## Behemoth und Belial – Figurenpuzzle

Baron Lefuet hat zwei Helfer: Behemoth und Belial. Was sind das für Figuren? Welche Rolle spielen sie in der Geschichte? Sind sie so unfähig, wie sie wirken?



Die sind komisch, oder?	Sprechweise, Sprache	Kostüme
Der Auftrag lautet ...	Dick und Doof?	Wieso Ratten?
Warum immer zu zweit?	Was Lefuet über sie denkt:	Timm ist für sie ...
Schauspiel, Gestik, Mimik	Sie gehorchen Lefuet bis zuletzt ...	Am Ende ...

### Aufgaben

- Arbeitet in Gruppen mit drei bis fünf Schüler/innen. Schneidet als erstes die 12 Stichwortkarten aus und legt sie offen auf den Tisch.
- Nehmt reihum jeweils eine Stichwortkarte, von der ihr glaubt, dass ihr dazu etwas sagen könnt.
- Wenn alle Stichwortkarten vergeben sind, macht sich jede/r Notizen zu den vorgegebenen Stichwörtern.
- Jetzt legt ihr wieder reihum jeweils eine Karte auf den Tisch. Wer die Karte ablegt, stellt zu dem Stichwort seine Gedanken und Antworten vor. Die anderen können etwas ergänzen. Am Ende liegen wieder alle Stichwortkarten auf dem Tisch – und vielleicht habt ihr eine Vorstellung, wer Behemoth und Belial sind.

## Timms Wetten

Das Thema „Wetten“ spielt in der Filmhandlung vom Anfang bis zum Ende eine große Rolle. Hier findet ihr eine Auswahl von Timms Wetten:

### 1) Timm und Erwin

TIMM: Wetten um zehn Pfennig, dass der Stuhl morsch ist?

ERWIN: Gerne, Blödi. (Timm reicht Erwin die Hand) Geld her!

(Der Stuhl bricht unter Erwin zusammen. Erwin guckt Tim mit offenem Mund an.)

### 2) Timm und seine Mitschüler

TIMM: Wetten um fünf Pfennig, dass ich eine Murmel genau in die Mitte spiel?

### 3) Timm und Kreschimir I

TIMM: Warum wettest du nicht, dass kein Pferd ins Foyer läuft und sich an die Rezeption setzt?

### 4) Timm und Kreschimir II

TIMM: Ich wette mit dir um ein Streichholz, dass ich reicher bin als der reichste Mann der Welt.

### 5) Ida und Timm

IDA: Timm, wetten, um fünf Pfennig, dass du NICHT lachen kannst.



## Wetten können gefährlich sein – auch im echten Leben

Immer mehr Menschen können nicht mehr aufhören zu wetten. Problematisch sind vor allem Sportwetten. Die Wettbüros, die diese Wetten anbieten, sind eingerichtet wie schicke Bars mit vielen Bildschirmen. Man kann dort auf verschiedene Sportarten wetten: Fußball, Volleyball, Tischtennis, Eishockey. Für viele ist es aber letztlich egal, auf was sie wetten – es geht ihnen um den Kick, innerhalb weniger Augenblicke viel Geld einzusetzen und einen hohen Gewinn einstreichen zu können. Aber der bleibt in den meisten Fällen aus, da die Wetten so angelegt werden, dass am Ende vor allem das Wettbüro etwas verdient. Glücksspielsucht ist heute eine anerkannte Krankheit, so wie Alkohol- oder Drogensucht. Menschen, die in den Sog des Glücksspiels geraten, verspielen oft ihr gesamtes Vermögen und haben am Ende hohe Schulden. Sie kommen zumeist ohne Hilfe nicht aus ihrer Situation heraus.

## Aufgaben

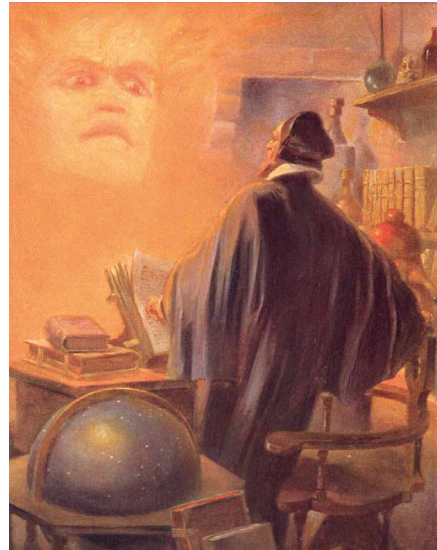
- Timm wettet im Laufe des Films sehr oft. erinnert euch an die fünf Wetten und notiert in Partnerarbeit, was dabei jeweils passiert ist. Welche Wette ist eurer Meinung nach die komischste?
- Zwei der fünf Wetten haben erhebliche Folgen für den Verlauf der Geschichte – sie bilden gewissermaßen Wendepunkte. Findet die beiden Wetten heraus und notiert, was sich durch sie verändert.
- Durch die Fähigkeit, jede Wette zu gewinnen, kann Timm in kürzester Zeit sehr reich werden und Macht über andere Menschen ausüben. Wie geht er mit diesen Möglichkeiten um?
- Worum wettest du? Worin liegt der Reiz von Wetten? Wie fühlst du dich nach einer gewonnenen und nach einer verlorenen Wette? Tausch dich mit deinem Lernpartner/deiner Lernpartnerin darüber aus.
- Lest den Text über die Gefahr von Wetten. Versucht zu erklären, wie es kommt, dass manche Menschen ihr gesamtes Vermögen in Wettbüros verspielen.



## Timm Thaler und Faust

Der Gelehrte Johann Georg Faust war vor 500 Jahren in Süddeutschland als Magier, Wunderheiler und Wahrsager tätig. Er starb vermutlich bei einem chemischen Experiment und schon bald nach seinem Tod verbreitete sich das Gerücht, er habe sich auf einen Pakt mit dem Teufel eingelassen. Viele Schriftsteller haben im Laufe der Zeit die Geschichte von Faust neu erzählt. Die bekannteste Fassung stammt von Johann Wolfgang Goethe: Er schrieb unter dem Titel „Faust“ ein Theaterstück, das aus zwei Teilen besteht.

Was hat das alles mit Timm Thaler zu tun? Ihr könnt es selbst herausfinden, indem ihr die Geschichte aus Goethes Faust mit der von Timm Thaler vergleicht



Faust wendet sich in seiner Verzweiflung an übernatürliche Mächte (Illustration von Hans Stubenrauch, 1941)

Goethes „Faust“	TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN
Ausgangssituation: Der Gelehrte Faust ist verzweifelt, weil er glaubt, dass alle seine wissenschaftlichen Mühen nicht ausreichen, um zu verstehen, wie die Welt funktioniert. Er ruft übernatürliche Mächte an und begegnet dem Teufel, der hier Mephisto heißt.	
Die Wette/der Vertrag: Mephisto bietet Faust eine Wette an: Wenn es Mephisto gelingt, dem frustrierten Faust die Lebensfreude zurückzugeben, dann soll Faust dem Teufel seine Seele überlassen.	
Was erlebt Faust? Faust willigt ein und Mephisto bringt durch Genuss und Partys Tempo in sein Leben. Faust verliebt sich in Gretchen, ein unerfahrenes und bescheidenes Mädchen. Er verstrickt sich immer tiefer in Verbrechen und Schuld und ist unter anderem für den Tod mehrerer Menschen mitverantwortlich.	
Wie endet die Wette? Die Wette dauert ein Leben lang. Faust übernimmt verschiedene Berufe und Aufgaben. In hohem Alter stirbt er; bis zuletzt bleiben Zweifel, ob es Mephisto gelungen ist, Faust zu einem glücklichen Menschen zu machen.	
Und danach? Nach Fausts Tod streitet sich Mephisto mit den Engeln um Fausts Seele. Die Engel überlisten ihn und entführen die Seele in den Himmel.	

## Aufgaben

- Lest den Text zu Goethes „Faust“ und klärt Formulierungen, die ihr nicht versteht.
- Vergleicht die Geschichte Abschnitt für Abschnitt mit der Filmhandlung von TIMM THALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN. Notiert in der rechten Tabellenspalte Ähnlichkeiten und Unterschiede.
- Auch in vielen Märchen und anderen Geschichten geht es darum, dass sich jemand mit dunklen Mächten einlässt. Überlegt gemeinsam, warum solche Geschichten Menschen immer wieder faszinieren.



## James Krüss – ein Reisender mit viel Phantasie



Foto James Krüss © imago/teutopress

James Krüss, der Autor des Romans „Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen“, war ein Inselkind: 1926 wurde er auf Helgoland geboren, der einzigen deutschen Hochseeinsel. Als er fünfzehn Jahre alt war, musste er die Insel verlassen: Es war Krieg und Helgoland wurde von Bomben getroffen. James Krüss kam nach Thüringen und Sachsen. 1944, kurz vor Kriegsende, meldete er sich freiwillig zur deutschen Luftwaffe. Später hat er sich in einem Buch kritisch über seine damaligen Einstellungen und Meinungen geäußert.

Auch nach dem Krieg konnte Krüss nicht zurück nach Helgoland, weil die Insel militärisches Sperrgebiet war. Er machte eine Lehrerausbildung, wurde dann aber Redakteur – und wieder spielte seine Heimatinsel eine Rolle: Krüss gründete die Zeitschrift „Helgoland“, die sich vor allem an Menschen richtete, die wie er von der Insel vertrieben worden waren.

Seit den 1950er Jahren schrieb er Hörspiele und immer mehr Bücher für Kinder. Eines seiner ersten erfolgreichen Bücher hieß „Der Leuchtturm auf den Hummerklippen“ – man hört schon am Titel, dass das Meer und Schiffe da eine Rolle spielen. Als Krüss 1962 „Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen“ veröffentlichte, war er bereits ein bekannter Kinderbuchautor.

Und er lebte auch bald wieder auf einer Insel: 1966 zog er nach Gran Canaria, wo er sich ein Haus gekauft hatte. Er lebte und arbeitete dort bis zu seinem Tod 1997. Aber Krüss hockte nicht einsam am Schreibtisch, sondern empfing oft Gäste und war viel auf Reisen. Wer heute die Insel Helgoland besucht, findet dort auch Spuren von James Krüss: In zwei nachgebauten Hummerbuden gibt es ein kleines James-Krüss-Museum.

Was die Leute an James Krüss am meisten mögen, sind seine vielen fantastischen Ideen. Manche von ihnen sind reiner Unsinn, aber trotzdem nicht dumm. Im Gegenteil: Hinter den sonderbaren Geschehnissen verbirgt sich ein kritischer Blick auf die Welt, wie sie in Wirklichkeit ist.

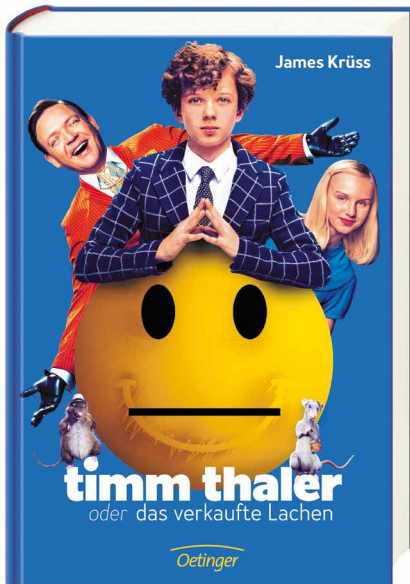


Hummerbuden auf Helgoland – die Insel beherbergt ein kleines James-Krüss-Museum

Foto Hummerbuden © Hartmut Josi Bennöhr (CCBYSA 3.0)

### Aufgaben

- Lest den Text über James Krüss und überlegt, ob ihr auch gerne auf einer Insel leben würdet. Welche Vorteile oder Nachteile hat das?
- Lest den letzten Absatz und überlegt, ob die Beschreibung auch auf THIMM TALER ODER DAS VERKAUFTE LACHEN zutrifft



## Das Buch zum Film erscheint im Oetinger-Verlag

ISBN-13: 978-3-7891-0448-0

## Impressum

### Herausgeber

Constantin Film  
Feilitzschstr. 6  
80802 München  
[www.constantin-film.de](http://www.constantin-film.de)

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz  
Große Präsidentenstr. 9  
10178 Berlin  
Tel: 030-27 577 571  
Fax: 030-27577 570  
[info@visionkino.de](mailto:info@visionkino.de)  
[www.visionkino.de](http://www.visionkino.de)

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der Kino macht Schule GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e. V., dem HDF Kino e. V., der Arbeitsgemeinschaft Kino Gilde deutscher Filmkunsttheater e. V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e. V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Joachim Gauck übernommen.

*Constantin Film*

**VISION KINO**  
Netzwerk für Film und  
Medienkompetenz

**Autor:** Burkhard Wetekam, Autor und Redakteur  
([www.burkhard-wetekam.de](http://www.burkhard-wetekam.de))

**Redaktion:** Sabine Genz

**Lektorat:** Elena Solte, Natália Wiedmann

**Gestaltung:** [www.tack-design.de](http://www.tack-design.de)

**Druck:** Druckerei Conrad

© Constantin Film, Dezember 2016

Alle Bilder, soweit nicht anders angegeben, © Constantin Film

# Praxisleitfäden der VISION KINO



- ➔ Rund um den Kinobesuch mit der Schulklasse und den Umgang mit Film im Unterricht – für Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Interessierte.



- ➔ Unterstützt Mütter, Väter, Großeltern, Erzieherinnen und Erzieher dabei, dass der Kinobesuch mit Kindern ein Erlebnis wird, und beantwortet Fragen nach der Auswahl geeigneter Filme und des Kinos.



- ➔ Stellt Methoden für die rezeptive und inklusive Filmarbeit vor und gibt praktische Tipps für eigene Filmübungen, von denen vor allem Lernschwächere und Schüler/innen mit kognitiven Beeinträchtigungen profitieren.



- ➔ Erschließt das umfassende Potenzial für das interkulturelle Lernen, für den Spracherwerb und das Hör-/Seh-Verstehen anhand des originalsprachlichen Films, vor allem für die drei Sprachräume Englisch, Französisch und Spanisch.

**Alle Publikationen können auch in größerer Stückzahl zur Verfügung gestellt werden.**

➔ **Kostenfreie Bestellung:**

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz  
Große Präsidentenstraße 9, 10178 Berlin  
[bestellung@visionkino.de](mailto:bestellung@visionkino.de)

➔ **Kostenfreier Download:**

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