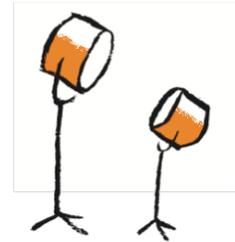


Verlag für Kindertheater

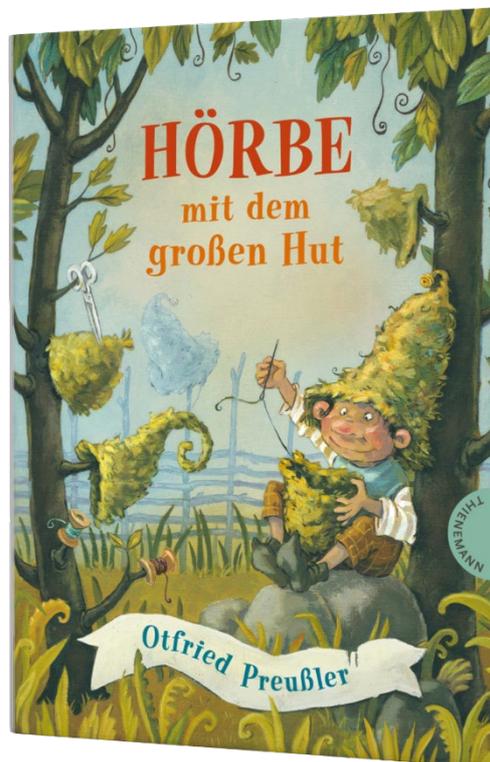


Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Hörbe mit dem großen Hut



Autorin: Agnes Gerstenberg

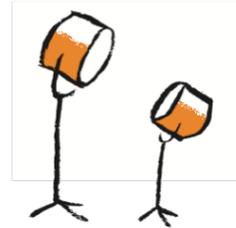
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Hörbe mit dem großen Hut

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 2. bis 4. Klasse

Auf Wanderschaft zu gehen, ist der größte Wunsch Hörbes, einem Hutzelmann aus dem Siebengebelwald. Als er sich eines Tages auf den Weg macht, erlebt er viele Abenteuer. Und nur knapp entgeht er dem bösen Plampatsch. In Zwottelzottelschratz findet er einen guten Freund, der ihn zurück nach Hause begleitet.

Das Buch erscheint im Thienemann-Esslinger Verlag.

Alle Aufführungsrechte liegen bei:

Verlag für Kindertheater

Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

Agnes Gerstenberg, 1985 in Berlin geboren, schrieb mit 18 Jahren ihr erstes Theaterstück. Sie studierte Literatur- und Theaterwissenschaften an der FU Berlin und absolvierte den Lehrgang FORUM Text zum szenischen Schreiben an der uniT Graz. Ihre Theaterstücke wurden u.a. am Thalia Theater Halle aufgeführt und vom SWR als Hörspiel produziert. Im April 2023 ist mit „Unberührt“ ihr Debütroman erschienen.

www.AgnesGerstenberg.com



INHALT

1. Einstieg in die Geschichte	S. 3
a) Schreibübung Wortschmiede	S. 3
b) Spiel Ich besuche meine Oma	S. 3
2. Philosophieren	S. 4
a) Übung Zu Hause	S. 4
b) Mindmap Zuhause vs. Heimat	S. 4
3. Bewegung und Darstellendes Spiel	S. 5
a) Bewegungsspiel Wilder Wald	S. 5
b) Theaterübung Hilfe, der Plampatsch kommt!	S. 5
c) Theaterübung Standbilder	S. 6
d) Musik Wanderlieder	S. 6



Die Zauberbühne,
© Christoph Frank

1. Einstieg in die Geschichte

a) Schreibübung | Wortschmiede

Was bitte ist ein Zwottelzottelschratz? Offensichtlich ist er ein guter Freund für Hörbe.

Aber wie sieht der aus?

- Zeichnet ein Bild vom Zwottelzottelschratz!
- Legt einen Steckbrief für den Zwottelzottelschratz an und füllt ihn aus. Zusatz: Schreibt ergänzend eine Geschichte über den Zwottelzottelschratz.

Was bitte ist ein Plampatsch? Offensichtlich ist er böse. Aber wie sieht er aus? Und warum ist er so böse?

- Zeichnet ein Bild vom bösen Plampatsch!
- Legt einen Steckbrief für den bösen Plampatsch an und füllt ihn aus. Zusatz: Schreibt ergänzend eine Geschichte über den bösen Plampatsch und wie er so böse wurde.

Fallen euch noch ein paar wohlklingende Namen für Freunde und Feinde ein?

- Sammelt in kleiner oder großer Gruppe und lasst eurer Fantasie freien Lauf!

b) Spiel | Ich besuche meine Oma

Hörbe mit dem großen Hut, ein Hutzelmann aus dem Siebengeibelwald, begibt sich auf Wanderschaft und begegnet jeder Menge wunderlicher Wesen. Stellt euch vor, ihr würdet auf Wanderschaft gehen: Wen oder was würdet ihr besuchen? Und was wäre, wenn diese Person gar nicht da wäre, nachdem ihr euch auf den weiten Weg zu ihr oder ihm gemacht habt?

Sicher kennt ihr das Spiel „*Ich packe meinen Koffer und nehme mit...*“ Heute sollt ihr es einmal etwas anders spielen und zwar:

Vorbereitung

- Teilt euch in Gruppen von 5-10 Kindern.
- Stellt euch im Kreis auf, sodass ihr euch gut sehen könnt.
- Überlegt euch Menschen, Wesen oder einen Ort, den ihr gern besuchen möchtet. Und stellt euch darauf ein, dass dieser Mensch, dieses Wesen oder dieser Ort nicht da ist, wo ihr ihn/sie oder es vorzufinden hofft, weil er, sie oder es ebenfalls gerade jemanden besuchen will.

Ablauf

- Ein Kind beginnt mit: „*Als ich neulich meine Oma besuchen wollte, war die nicht da.*“
- Das nächste Kind greift auf, was das erste Kind gesagt hat und ergänzt: „*Als ich neulich meine Oma besuchen wollte, wollte die ihre Tante Walli besuchen, doch die war nicht da.*“
- Das nächste Kind wiederholt und ergänzt: „*Als ich neulich meine Oma besuchen wollte, wollte die ihre Tante Walli besuchen, doch die wollte ihre Nichte Suse besuchen, doch die war nicht da.*“

- Reihum ergänzt jedes Kind also eine Person, die gerade besucht wird, weshalb die vorherige nicht anzutreffen ist. Es ist auch möglich, den Zahnarzt, einen Zoo oder einen Zirkus besuchen zu wollen, die gerade nicht da sind. Je absurder desto lustiger. Gespielt wird so lange, bis keiner mehr alle Besuchten in der richtigen Reihenfolge hinbekommt.

2. Philosophieren

a) Übung | Zuhause

Hörbe mit dem großen Hut will unbedingt auf Wanderschaft gehen. Erst unterwegs, weit weg von zu Hause, merkt er, wie sehr es ihm fehlt. Aber was macht ein Zuhause eigentlich zu einem Zuhause?

Das Spiel „*Ich packe meinen Koffer und nehme mit...*“ bietet sich ebenfalls an, um in der Gruppe spielerisch Begriffe zu einem Thema zu sammeln. Zum Beispiel zu der Frage, was für einen persönlich „zu Hause“ ist.

- Teilt euch in Gruppen von 5-15 Personen und stellt euch im Kreis auf.
- Ein Kind beginnt mit: „Zu Hause ist für mich *da, wo meine Eltern sind.*“
- Das nächste Kind greift das Gesagte auf und ergänzt. „Zu Hause ist für mich *da, wo meine Eltern sind und ich zur Schule gehe.*“
- Das dritte Kind wiederholt und ergänzt: „Zu Hause ist für mich *da, wo meine Eltern sind und ich zur Schule gehe und ich mich pudelwohl fühle.*“ usw.

b) Mindmap | Zuhause vs. Heimat

Überlegt euch allein, zu zweit, in zwei Gruppen oder in großer Runde, worin der Unterschied zwischen Heimat und Zuhause liegt. Gibt es überhaupt einen?

Verwendet zur Veranschaulichung ein Tafelbild oder zeichnet eine Mindmap, um ausgehend von dem einen oder dem anderen Wort passende Begriffe zu finden, die „Heimat“ und „Zuhause“ charakterisieren.

3. Bewegung und Darstellendes Spiel

a) Bewegungsspiel | Wilder Wald

Dieses Spiel in Anlehnung an „Obstsalat“ könnt ihr zum Warm-Up nutzen.

Bildet einen Stuhlkreis. Jedes Kind sitzt auf einem Stuhl und wird einer Gruppe von Waldbewohnern zugeordnet – etwa Hutzelmänner, Zottelschratze, Plampatsche und Ameisen.

Nur ein Kind bekommt keinen Platz, sondern steht in der Mitte. Um auch einen Stuhl zu ergattern, ruft es z.B. „Zottelschratze!“

Blitzschnell müssen nun alle Kinder dieser Gruppe aufstehen und die Plätze tauschen, wobei auch das Kind in der Mitte versucht, sich auf einen frei werdenden Stuhl zu setzen.

Ein Kind bleibt wieder übrig und ruft nun seinerseits eine Gruppe auf.

Ruft das Kind in der Mitte „Wilder Wald!“ müssen alle Mitspielenden die Plätze wechseln.

b) Theaterübung | Hilfe, der Plampatsch kommt!

Lauft zunächst im Schrittempo durch den Raum. Versucht dabei folgende Regeln zu beachten:

1. nicht sprechen
2. niemanden im Vorbeigehen berühren
3. gleichmäßig im Raum verteilen, also immer dahin laufen, wo eine Lücke ist.

Im nächsten Schritt gibt die Spielleitung eine von vier Geschwindigkeitsstufen vor:

1. Stufe: Nörgelseff – langsam
2. Stufe: Hörbe – fröhlich wandernd
3. Stufe: Ameisen – schnell
4. Stufe: Hilfe, der Plampatsch kommt! – rennen

Passt auch jeweils eure Körperhaltung an: Ein misstrauisch latschender Nörgelseff sieht sicher ganz anders aus als ein fröhlich dahinschreitender Hörbe oder eine schnell huschende Ameise. Und wenn der Plampatsch kommt, gibt es sicher einiges Geschrei!

Achtet dabei aber weiterhin auf eure Mitschüler - verteilt euch gleichmäßig im Raum, ohne euch zu berühren.

c) Theaterübung | Standbilder

Findet euch zu zwei oder zu dritt zusammen.

Überlegt euch jeweils, welche Figur aus der Geschichte ihr gern darstellen möchtet und wählt eine Situation aus, in der all eure Figuren vorkommen. Mögliche Szenen wären z.B.:

- Hörbe fürchtet sich vor den Ameisen
- Zwottel entdeckt Hörbe am Fluss
- Hörbe stellt den anderen Hutzelmännern Zwottel vor

Gestaltet jetzt ein Standbild, das eure Figuren in dieser Situation zeigt.

Wenn alle Gruppen ihre Standbilder fertig erarbeitet haben, zeigt sie euch gegenseitig und bespricht, was ihr seht. Könnt ihr die dargestellte Szene erraten?

In einem nächsten Schritt drückt ihr die Gedanken und Gefühle der Figuren in eurem Standbild aus:

Dafür nehmt ihr wieder eure Positionen im Standbild ein und der Spielleiter tippt einer der Figuren auf die Schulter. Diese spricht nun ihre Gedanken und Gefühle in wörtlicher Rede aus. Dies kann in einem einzelnen Wort oder mehreren Sätzen geschehen, ganz wie es für euch passt.

Wiederholt dies für alle Figuren eures Standbilds.

Anschließend könnt ihr kurze Szenen zu euren Standbildern improvisieren:

Startet wieder mit eurem Standbild. Wenn nun die Spielleitung „Action!“ ruft, beginnt ihr, eine Szene zu spielen, in der ihr die Gefühle und Gedanken der Figuren einbringt. Lasst die Szene einige Momente laufen und wenn sie beendet ist, ruft die Spielleitung „Cut!“ oder „Freeze!“ und die Darstellenden frieren ein.

Großer Applaus von den Zuschauern! Und die nächste Gruppe ist dran.

d) Musik | Wanderlieder

Wart ihr auch schon mal wandern? Dann kennt ihr bestimmt auch einige Wanderlieder, z.B. "Das Wandern ist des Müllers Lust", oder "Im Frühtau zu Berge". Und wenn man nach langer Wanderschaft schon ganz erschöpft ist, aber der Weg immer noch weit, hat schon immer der Vers "Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm" zum Weitergehen motiviert.

Denkt euch ein eigenes Wanderlied für Hörbe aus. Vielleicht könnt ihr einfach den Text der bekannten Lieder etwas umdichten.

Aus einem Raumlauf und euren selbst gedichteten Liedern könnt ihr dann zusätzlich eine Wander-Choreografie entwickeln.

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke von Otfried Preußler beim Verlag für Kindertheater

<u>Titel</u>	<u>Regiehandreichung</u>	<u>Pädagogische Handreichung</u>
Das kleine Gespenst	x	x
Der Engel mit der Pudelmütze	x	
Der goldene Brunnen		
Der kleine Wassermann		x
Der Räuber Hotzenplotz		x
Der starke Wanja		x
Die dumme Augustine		
Die kleine Hexe		x
Hörbe mit dem großen Hut		x
Ich bin Pumphutt		
Krabat	x	x

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.kindertheater.de.

Alle Texte und Handreichungen können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden. Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail oder über das Bestellformular auf unserer Homepage auf.

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de

kindertheater@vgo-kindertheater.de

Tel: 040-607 909 916