

Verlag für Kindertheater

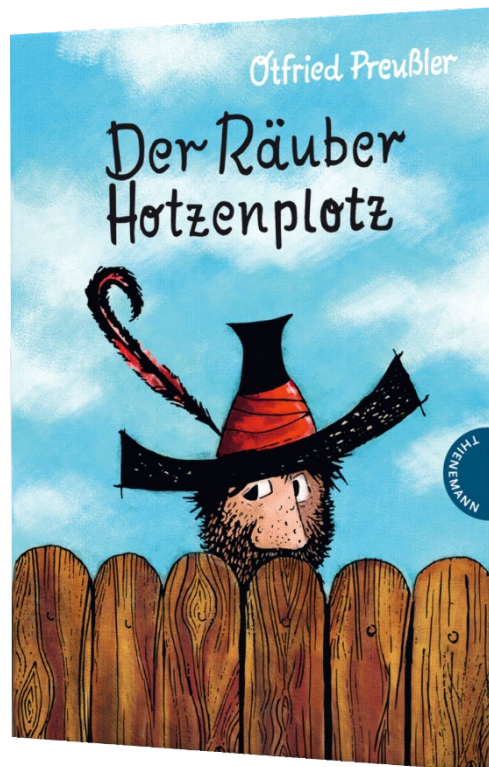


Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Der Räuber Hotzenplotz



Autorin: Agnes Gerstenberg

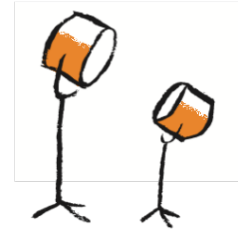
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Der Räuber Hotzenplotz

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 1. bis 4. Klasse

Kasperl und Seppel machen sich auf, den wilden Räuber Hotzenplotz zu fangen, der Großmutterns Kaffeemühle gestohlen hat. Unglücklicherweise geraten sie dabei in die Hände des Räubers Hotzenplotz und des bösen Zauberers Zwackelmann.

Auswahlliste Deutscher Jugendbuchpreis 1963

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) Nachdenken Die Großmutter	S. 3
b) Übung Seppel oder Kasperl?	S. 3
2. Wortspiele und Reime	S. 5
a) Wortspiele Magische Namen: Zwackelmann Wackelzahn	S. 5
b) Reimen Der Kartoffel-Zauber	S. 5
3. Basteln und Gestalten	S. 6
a) Bastelidee Räuberbande	S. 6
b) Bastelidee Zauberstab	S. 6
4. Bewegung und Darstellendes Spiel	S. 7
a) Theater Kasperletheater	S. 7
b) Spiel Seppel und Kasperl!	S. 7
c) Theaterübung Figurenmemory	S. 7
d) Theaterübung Raumlauf	S. 8
e) Theaterübung Standbilder	S. 8



© Allee Theater, Hamburg

1. Einstieg in die Geschichte

a) Nachdenken | Die Großmutter

Seppel und Kasperl haben ihre Großmutter ganz schön lieb. Erst schenken sie ihr zum Geburtstag eine Kaffeemühle, die das Lied „Alles neu macht der Mai“ spielen kann, und dann legen sie sich mächtig ins Zeug, um ihr das geraubte Geschenk zurückzuholen. Dabei schrecken sie auch nicht vor dem gefährlichen Räuber Hotzenplotz oder dem Zauberer Zwackelmann zurück. Ganz schön mutig.

- Für wen würdet ihr euch in ein solches Abenteuer stürzen? Warum?
- Ist es die Kaffeemühle wert, sich so in Gefahr zu bringen, wie die beiden es tun?
- Für welchen Gegenstand, den ihr besitzt, würdet ihr Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um ihn zurückzuerobern?
- Wen oder was hättet ihr bei einem solchen Abenteuer am liebsten an eurer Seite? Und warum?



© Next Liberty Jugendtheater,
Graz 2010

b) Übung | Seppel oder Kasperl?

SEPPEL:	<i>(hält Kasperl, der eilends weiterstrebt, am Rockzipfel fest)</i> Halt, Kasperl, nicht so schnell! Wir müssen uns erst verkleiden! Der Räuber Hotzenplotz darf uns auf keinen Fall erkennen!
KASPERL:	Du, das ist richtig! Aber wie machen wir das?
SEPPEL:	Furchtbar einfach! Du setzt meinen Hut auf und ich deine Zipfelmütze.
KASPERL:	Ja, schnell, lass uns tauschen! <i>(Sie tauschen ihre Kopfbedeckungen.)</i> Ich glaube, dein Seppelhut ist mir viel zu groß.
SEPPEL:	Umso besser! Mit dem siehst du wie eine Vogelscheuche auf Urlaub aus. – Und ich mit der Zipfelmütze?
KASPERL:	Zum Schieflichen! Großmutter fiel gleich wieder in Ohnmacht, wenn sie dich sehen könnte.
SEPPEL:	Dann bin ich beruhigt. Nun wird uns der Räuber Hotzenplotz ganz gewiss nicht erkennen. Komm, gehen wir! <i>(Beide nach rechts ab, der Vorhang fällt.)</i>

Seppel und Kasperl tauschen ihre Kopfbedeckungen, um nicht erkannt zu werden. Aber ist es realistisch, dass jemand, der die beiden kennt, sie deswegen nicht mehr auseinanderhalten kann? Gibt es nicht viele andere Dinge, die die beiden auszeichnet und dadurch einzigartig machen?

- Stellt euch vor, eure beste Freundin, euer bester Freund würde sich verkleiden. Woran würdet ihr ihn/sie garantiert immer wieder erkennen?
- Schreibt mindestens drei Dinge (Optik, Stimme, typischer Satz, Mimik, Gestik) auf einen Zettel, an denen ihr sie/ihn erkennt. Nutzt dazu gern den Vordruck.
- Tut euch nun zu zweit zusammen: Welche Test-Frage könntet ihr euch stellen, um herauszufinden, ob er oder sie es wirklich ist?

Mein Erkennungsrezept

Daran würde ich _____ immer erkennen:

1. _____

2. _____

3. _____

Das ist unsere Testfrage:

Und das ist die *verschlüsselte* Antwort, die nur wir beide kennen:

2. Wortspiele und Reime

a) Wortspiele | Magische Namen: Zwackelmann Wackelzahn

Kasperl gibt vor, den Namen des **Zauberers Petrosilius Zwackelmann** nicht richtig aussprechen zu können und verdreht stattdessen alles.

- Woran erinnert euch der Name des Zauberers?
- Wie würdet ihr ihn verdrehen?
- Und welche lustigen Namen fallen euch sonst noch für den Zauberer ein?



© Theater St. Gallen, 2008

b) Reimen | Der Kartoffel-Zauber

Angeblich beherrscht der Zauberer Petrosilius Zwackelmann jede Menge Zaubertricks. Nur einen Zauberspruch, um Kartoffeln von ihrer Schale zu befreien, kennt er nicht.

Seid ihr klüger als er? Könnt ihr einen Zauberspruch erfinden, mit dem man Kartoffeln schälen kann? Natürlich sollte er sich reimen.

Sammelt zunächst besondere Zauberwörter wie Abrakadabra, Hokus Pokus, Simalabim, Ene mene ... Dann werden die Zaubersprüche noch schöner.

Vielleicht kennt ein Kind Zauberwörter in einer anderen Sprache?

Noch mehr Spaß machen Zaubersprüche natürlich, wenn man auch einen Zauberstab zur Hand hat. Und vielleicht noch einen Zauberhut?

3. Basteln und Gestalten

a) Bastelidee | Räuberbande

Bastelt eure eigene wilde Räuberbande!

Material

- Kochlöffel aus Holz
- Filz oder Pappe für den Räuberhut
- Federn
- Geschenkband
- Wolle für die Haare
- Flüssigkleber
- Filzstifte



Malt mit den Filzstiften zunächst ein Gesicht auf die Rückseite des Holzlöffels.

Mit der Wolle könnt ihr eurem Räuber nun Haare aufkleben und einen Bart aufkleben.

Jetzt braucht euer Räuber noch einen Hut – schneidet diesen aus dem Filz aus und klebt ihn auf. Vielleicht bekommt der Hut noch eine Feder?

Mit Geschenkband oder einem Stoffstreifen könnt ihr dem Räuber noch ein Halstuch umbinden.

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr natürlich auch noch Kasperl, Seppel, die Großmutter und den Polizisten basteln. Dann könnt ihr die Geschichte nachspielen, z.B. als Kasperletheater.

b) Bastelidee | Zauberstab

Material

- Bambusstab oder dünner Stock
- Flüssigkleber
- Schere
- Dekoration, z.B.: bunte Fäden, Pfeifenreiniger, Basteldraht, Farbe, bunte Gummibänder, Pappe, Moosgummi, ...

Kürze zunächst deinen Stab auf die gewünschte Länge und dekoriere ihn dann nach Lust und Laune.

Male ihn z.B. zunächst in deiner Lieblingsfarbe an und wickle nach dem Trocknen an einigen Stellen bunte Fäden oder Gummibänder um den Stab.

Wenn du magst, schneide zum Schluss noch einen Stern aus Pappe aus und klebe ihn oben an die Spitze.

Hokuspokus, jetzt wird gezaubert!

4. Bewegung und Darstellendes Spiel

a) Theater | Kasperletheater

Material

- Handpuppen, z.B. eure selbst gebastelten Löffelpuppen
- Ein großes Tuch
- Szenen aus dem Theaterstück

Sucht euch mit eurer Kleingruppe eine Szene aus dem Stück aus, die ihr mit den Puppen darstellen wollt. Nehmt euch einige Minuten Zeit zum Üben der Szene und spielt diese anschließend den anderen Kindern vor.

Natürlich könnt ihr mit euren Puppen auch improvisieren und eine ganz eigene Geschichte erfinden.

b) Spiel | Seppel und Kasperl!

Bei diesem Spiel geht es darum, sich das Äußere von „Seppel“ und „Kasperl“ besonders aufmerksam einzuprägen.

- Zwei von euch spielen Seppel und Kasperl, die sich gut sichtbar vor alle anderen Kinder stellen. Die anderen prägen sich das Äußere der beiden gut ein.
- Nun gehen Seppel und Kasperl raus und verändern 2-3 Dinge an ihrer Kleidung oder ihren Haaren. Sie könnten z.B. ein Halstuch anders binden, eine Socke tauschen, die Ärmel hochkrempeln. Mindestens ein Kleidungsstück sollten sie tauschen, so wie Seppel und Kasperl es mit ihrer Kopfbedeckung tun.
- Wenn die beiden wieder hereinkommen, stellen sie sich erneut gut sichtbar für alle auf. Erkennt ihr, was sich verändert hat?

TIPP: Je öfter ihr das Spiel spielt und je besser ihr darin werdet, desto kleiner können die Veränderungen sein.

c) Theaterübung | Figurenmemory

Material

- Kärtchen oder Zettel mit den Figuren der Geschichte

Findet euch zu Paaren zusammen. Bei einer geraden Anzahl von Mitspielenden verlassen nun zwei von euch den Raum und warten vor der Tür, bei einer ungeraden Anzahl gehen drei hinaus.

Jedes Paar zieht nun ein Kärtchen mit einer der Figuren aus der Geschichte. Seht euch eure Figur an und denkt euch eine passende Haltung oder Bewegung aus, die ihr dann beide einnehmt bzw. ausführt (z.B. ein bedrohlicher Hotzenplotz oder die Großmutter, die gerade Kaffee mahlt und dabei die Melodie mitsummt).

Wenn alle Paare ihre gemeinsame Haltung/Bewegung festgelegt haben, verteilt ihr euch im Raum, wobei ihr die Paare gut durchmischt, und nehmt eine neutrale Körperhaltung ein: beide Füße stehen nebeneinander auf dem Boden, Arme hängen locker an den Seiten, Gesicht und Blick nach vorn.

Die Kinder vor der Tür werden hereingerufen.

Sie tippen nun nacheinander jeweils zwei Kinder an, die daraufhin die Haltung ihrer Figur einnehmen. Hat ein Kind ein Paar aufgedeckt, ist es nochmal an der Reihe. Die aufgedeckten Paare stellen sich zu dem Kind, das sie aufgedeckt hat. Wer findet die meisten Paare?

d) Theaterübung | Raumlaut

Jetzt bringt ihr die Figuren in Bewegung! Findet heraus: Wie läuft die Großmutter? Wie läuft der Räuber? Wie laufen Seppel und Kasperl? Wie die Fee, die Unke oder der Wachtmeister? Und was ist mit dem Zauberer?

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.

Nun nennt die Spielleitung eine Figur aus der Geschichte, etwa die Großmutter. Wie geht sie? (schnell, langsam, wackelig, ...) Welche Haltung hat sie dabei? (aufrecht, gebückt, auf einen Stock gestützt usw.)

Im nächsten Schritt kann die Spielleitung noch ein Gefühl dazugeben, etwa Freude, Müdigkeit oder Angst. Ihr versucht, dieses Gefühl in der Haltung und dem Gang der Figur auszudrücken – wie geht eure Großmutter, wenn sie müde ist? Wie, wenn sie fröhlich ist? Übertreibt ruhig!

Nehmt euch anschließend etwas Zeit für eine Auswertung. Was fiel euch leicht, was war schwerer umzusetzen? Welche Darstellung hat am meisten Spaß gemacht – vielleicht die fröhlich hüpfende Unke? Oder der wütende Polizist?

e) Theaterübung | Standbilder

Findet euch zu zwei oder zu dritt zusammen.

Überlegt euch jeweils, welche Figur aus der Geschichte ihr gern darstellen möchtet.

Überlegt euch nun eine Situation, in der all eure Figuren vorkommen. Wenn ihr euch z.B. für Kasperl, Seppel und Hotzenplotz entschieden habt, könnt ihr etwa die Szene auswählen, in der die beiden Jungen den Räuber verfolgen.

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?



Schmidts Tivoli, 2011
© Oliver Fantitsch

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 die Spielleitung tippt einer der Figuren auf die Schulter. Diese spricht nun ihre Gedanken und Gefühle in wörtlicher Rede aus. Das 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.

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