



Der Räuber Hotzenplotz

Altersempfehlung

1. bis 4. Klasse

Dauer

1 Stunde 20 Minuten, ohne Pause

Autor
Regie
Bühne und Kostüme
Dramaturgie
Theaterpädagogik

Otfried Preußler
Konstanze Kappenstein
Carla Friedrich
Melina Hüttner
Linda Kreissle

Es spielen

Paula Dehner, Michaela Henze, Nicky Taran, Felix Albers,
Julian Häuser, Felix Caspar Krause

Themen

Freundschaft, Hilfsbereitschaft, Abenteuer

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Begleitpersonen,

wir freuen uns sehr, dass Sie uns mit Ihrer Schulklasse/Gruppe besuchen und die Geschichte rund um den Kinderbuchklassiker „Der Räuber Hotzenplotz“ erleben.

In diesen Materialien finden Sie Hintergrundinformationen zum Stück sowie Einblicke in unsere künstlerische Umsetzung auf der Bühne. Außerdem haben wir Anregungen zur spielerischen Nachbereitung des Theaterbesuchs zusammengestellt.

Sprechen Sie nach der Vorstellung gerne mit den Kindern über ihre Eindrücke: Welche Szenen haben ihnen besonders gefallen? Wie könnte die Geschichte weitergehen? Vielleicht entsteht dabei sogar eine eigene Geschichte oder ein Bild. Senden Sie uns die Rückmeldungen der Kinder gerne zu, wir freuen uns!

Viele Grüße

Ihr Team der Vermittlung

Kontakt: Linda Kreissle, linda.kreissle@wlb-esslingen.de, (0711) 968 804 227

Inhalt

Kasperl und Seppel schenken der Großmutter zum Geburtstag eine neue Kaffeemühle, die beim Mahlen Großmutter's Lieblingslied spielt. Doch die Freude hält nicht lang. Die Mühle wird vom gefürchteten Räuber Hotzenplotz am helllichten Tag gestohlen. Kasperl und Seppel machen sich sofort auf die Suche nach dem Dieb und geraten in die Fänge des Räuber Hotzenplotz und des großen Zauberers Petrosilius Zwackelmann. Es sieht schlecht für die beiden aus, wäre da nicht die gefangen gehaltene Fee Amaryllis...

Konzeption

Im Mittelpunkt des Bühnenbildes steht ein bewegliches Drehelement, das die Darstellung sehr unterschiedlicher Spielorte ermöglicht: Großmutter's Häuschen mit Gartenbank und Blumen, das Zauberschloss mit Zauberspiegel und natürlich die Räuberhöhle des Hotzenplotz im finsternen Wald, ausgestattet mit Fellen und einem Lagerfeuer.

Durch Klappen, die sich öffnen, Latten, durch die Licht scheint und Nebel dringt, sowie Gänge, die einen geheimen Ortswechsel ermöglichen, werden die Kinder an verschiedene Orte des Geschehens geführt und tauchen gemeinsam mit Kasperl und Seppel in die Zauber- und Räuberwelt ein.

Alle Figuren des Stücks sind durch einzigartige Kostümelemente eindeutig zu erkennen. Zeitgemäße Accessoires und bunte Stoffe nehmen zudem Bezug auf die heutige Kindermode und machen Kasperl und Seppel zu Identifikationsfiguren für das junge Publikum. Kasperl und Seppel schlüpfen durch den Rahmen eines Kasperletheaters hinein in eine Welt voller Magie und nehmen uns mit auf ihre Abenteuerreise, dabei läuft bei den zwei Helden nicht immer alles rund. Der Räuber Hotzenplotz und der Zauberer Zwackelmann werden nicht nur als die bösen Figuren der Geschichte dargestellt, sondern auch als liebenswürdig, tollpatschig und unbeholfen – dadurch entstehen auf der Bühne spannende und temporeiche Situationen.

Fantasievolle Kostüme tragen außerdem dazu bei, dass die Kinder mit der Unke und der Fee in eine Zauberwelt eintauchen. Die passende Musik und eine Zauberküche, die mit allen Möglichkeiten der Theaterrequisite ausgestattet ist, ergänzen das Bühnengeschehen atmosphärisch. Die weiblichen Figuren Großmutter, Fee/Unke stellen sich als gewitzte, mutige und auch mächtige Gegenspielerinnen für Räuber und Zauberer heraus. Dagegen ist der Wachtmeister Dimpfmoser zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um den Räuber zu fangen.

Vor dem Theaterbesuch

Es bietet sich an, den Autoren Otfried Preußler und seine Kinderbücher vorzustellen, womöglich sind sie auch einigen Kindern bekannt. Falls es Kinder gibt, die die Geschichte oder Otfried Preußler nicht kennen, könnten die anderen Kinder sie kurz vorstellen. Nun werden die Kinder nach ihren Lieblingsstellen/-figuren und nach ihren Ideen für die Umsetzung auf der Theaterbühne gefragt.

Nach dem Theaterbesuch

Nachgespräch

Welches war der spannendste Moment?

Gibt es eine Stelle, die dir besonders in Erinnerung geblieben ist?

Gibt es eine Stelle, die dir nicht gefallen hat oder die langweilig war? Woran könnte es liegen?

Wie haben Kasperl und Seppel es geschafft, den Räuber Hotzenplotz zu überlisten?

Was ist für dich das Schöne an einer Freundschaft?

Hast du schon einmal ein Abenteuer mit einer Freundin/einem Freund erlebt oder würdest du gerne eines erleben?

Wenn ja, welches?

An welchen Orten spielt das Theaterstück? Wie wurden sie auf der Bühne dargestellt?

Wie sahen die Kostüme aus?

Kannst du deine Lieblingsfigur beschreiben?

Kennt ihr noch weitere Abenteuer von Kasperl, Seppel und dem Räuber Hotzenplotz?

Ausstellung der Figuren

Mit den beigefügten Fotos aus der Inszenierung (siehe unten) können sich die Kinder noch einmal intensiver mit den Figuren aus dem Theaterstück beschäftigen. Gemeinsam schauen sie sich diese an und besprechen: Was hat euch an ihnen fasziniert, erschreckt oder verwirrt? Ihre Meinung können sie dann neben das entsprechende Foto schreiben. Anschließend werden die Blätter verteilt und von den Kindern ergänzend bemalt (Räuberhöhle, die Kiste, Wald ...) und im Klassenzimmer ausgestellt.

Kasperl: Wie du befehlst, großer Zauberer Spektrofilius Zackelschwan. ... Sehr gern, großer Zauberer Reprozilius Fackelspan!

Zauberer: Aufhören mit dem Quatsch, auf der Stelle aufhören!

Kasperl: Wieso aufhören?

Zauberer: Weil du alles verwechselst und durcheinander bringst!

Aus „Der Räuber Hotzenplotz“ von Otfried Preußler

Kasperl und Seppel werden durch den Mützentausch verwechselt und bringen zusätzlich mit Sprachspielerei sowohl den Räuber Hotzenplotz als auch den Zauberer gehörig durcheinander. Was für eine Freude für Kasperl und Seppel! Folgende Spiele zum Thema Verwirrung und Verwechslung eignen sich zum Ausprobieren mit der Schulklasse/Gruppe:

Nase – Ohr – oho!

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind berührt sich an einer bestimmten Stelle (beispielsweise an der Nase), sagt aber ein anderes Wort (beispielsweise „Knie“). Das nächste Kind im Kreis muss sich nun am Knie berühren und wiederum einen anderen Begriff wählen (beispielsweise „Ohrläppchen“). Das nächste Kind berührt sich nun am Ohrläppchen, u.s.w. Das Spiel ist eine Herausforderung für die Konzentration und macht Spaß, wenn das Tempo zunimmt.

Selbes Spielprinzip: Was machst du da?

Ein Kind A steht vor der Klasse und spielt pantomimisch eine Handlung oder Bewegung aus dem Theaterstück vor (zum Beispiel: Kaffeemühle drehen). Ein Kind B kommt hinzu und fragt „Was machst du da?“ Kind A antwortet nun mit einer neuen Handlung, während es die drehende Bewegung ausführt (zum Beispiel „zaubern“). Kind B spielt nun pantomimisch „Zaubern“ bis es von Kind C gefragt wird „Was machst du da?“ Nun wechseln sich die Kinder immer so weiter ab. Es können alle möglichen Bewegungen aus dem Stück aufgegriffen werden wie rennen, Kartoffel schälen, Kaffeemühle drehen, eine Kiste tragen, durch den Wald schleichen, Mützen tauschen ...

Wörterwirbel (Spiel frei nach Timo Brunke) - ab Klasse 3

Die Kinder benötigen: Kärtchen, Karteikarte, Notizheft

Die Kinder nehmen einen kurzen Text aus dem Buch „Der Räuber Hotzenplotz“ und verwirbeln ihn, indem sie die Reihenfolge der einzelnen Wörter verändern. Aus Lampe wird Lapme. Sie können die Buchstaben vertauschen, wie sie wollen, nur die Anfangsbuchstaben bleiben an ihrem Platz. Je länger die Wörter sind, desto mehr Buchstaben können sie in ihnen umstellen. Lange Worte wie Zauberer Petrosilius Zwackelmann werden erst zerteilt: Zauberer Petro-silius Zwackel-mann, dann können die Teilwörter verwirbelt und neu zusammengesetzt werden: Zeubarer Portesulius Zwelackmann ...

Kleiner Test: Was sagt Kasperl eigentlich im Theaterstück?

Kasperl: Wei knan ein Mschen boßl shecs Eemir Bartkoffelnart visperseen!

(Lösung: Wie kann ein Mensch bloß sechs Eimer Bratkartoffeln verspeisen!)

Erfindet euer eigenes Theaterstück

Otfried Preußler bedient sich bei seinen „Hotzenplotz“-Geschichten den typischen Charakteren und Merkmalen des beliebten Kasperltheaters:

Die Hauptfiguren sind meist Kasperl, Seppel, Grete, Großmutter und Fee, Wachtmeister und die Königsfamilie. Die kurzen Szenen sind geprägt von Übertreibung, Leichtigkeit und Humor. Natürlich dürfen eine Bösewichtin/ein Bösewicht und ein oder zwei gute Heldenfiguren wie Kasperl und Seppel nicht fehlen. Das Happy End gehört natürlich auch dazu. In diesem Stil können die Kinder ihre eigenen kurzen Theaterstücke erfinden. Dabei dürfen sie sich gerne vom Theaterstück „Der Räuber Hotzenplotz“ oder von anderen bekannten Geschichten oder Märchen inspirieren lassen. Vorab besprechen die Kinder Folgendes:

1. Wer soll in der Geschichte vorkommen? Hier ein paar Ideen: Prinzessin, Opa, Zauberer, Polizistin, Räuber, Drache, Hund, Bäckerin, ...

2. Wer ist gut, wer ist böse und was für ein Problem haben diese Figuren miteinander?

3. Wer kommt zur Hilfe und wie geht es aus?

Die Szenen können ganz einfach und kurz sein:

Ein Drache hat vielleicht ein Problem mit der Feuerwehrfrau, die immer sein Feuer löscht ... Ein Prinz hat immer Hunger und klaut der Bäckerin alle Brötchen ... Der Opa sucht seinen Hund, der von der Fee in ein Pferd verwandelt wurde, ... Der Fantasie der Kinder sind keine Grenzen gesetzt.

Dann noch ein paar einfache Requisiten dazu, die Rollen verteilen und los geht's mit den Theaterproben.

Viel Spaß!





