



Theater
Pforzheim

Materialmappe

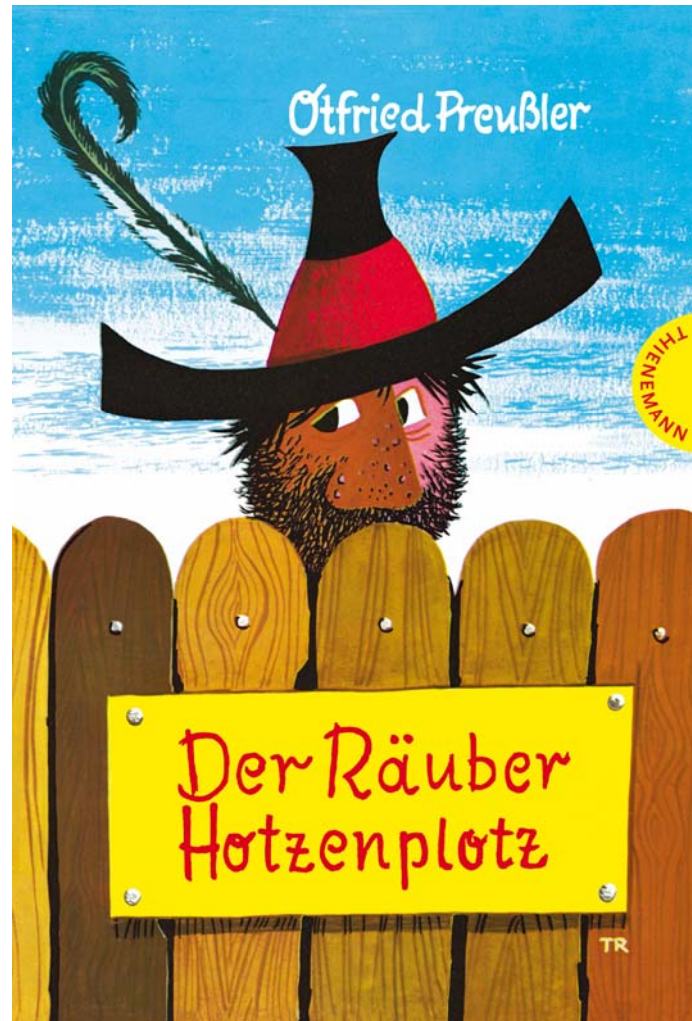


Illustration: F.J. Tripp | © Thienemann Verlag, Stuttgart/Wien

www.thienemann.de

Der Räuber Hotzenplotz

Eine Kasperlgeschichte von Otfried Preußler

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort.....	3
2. Das Stück.....	4
3. Der Autor und das Buch	5
3.1 Otfried Preußler.....	5
3.2 Entstehung der Geschichte	5
3.3 Eine Auswahl an Kinderbüchern von Otfried Preußler	6
4. Räuber	6
4.1 Interview mit Dario Krosely.....	7
5. Zauberei.....	8
5.1 Der Zauberer Petrosilius Zwackelmann.....	9
5.2 Feen	9
5.2.1 Die Fee Amaryllis	9
6. Zaubersprüche	10
6.1 Berühmte Zauber-/Hexen-/Feengeschichten und ihre Zaubersprüche	11
6.2 Zaubertricks	12
7. Figurinen	13
8. Musik	16
9. Vorstellung des Theaterberufs Requisiteur	17
10. Schminken	18
11. Rätsel	20
12. Spielpraktischer Teil	22
13. Quellen	25
14. Notizen.....	26

1. Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

„Alle Jahre wieder“, stimmt das fröhliche Kinderlied zur Weihnachtszeit ein. Auch diese Spielzeit konnte das Theater Pforzheim einen zeitlosen Kinderklassiker als Weihnachtsmärchen gewinnen: den Räuber Hotzenplotz. Otfried Preußlers Roman um Kasperl, Seppel, den grimmigen Räuber und die gestohlene Kaffeemühle der Großmutter erfreut Kinder bereits seit fast 50 Jahren.

Aber nicht nur als Buch ist die Geschichte einem breiten Publikum bestens bekannt, denn der Räuber fand auch seinen Weg auf die Bühne der Augsburger Puppenkiste und auf die Leinwand mit Gerd Fröbe in der Hauptrolle als Hotzenplotz. Jetzt darf der berühmte Räuber auf den Brettern des Theaters Pforzheim gastieren.

Wir möchten Sie einladen, eine abenteuerliche Reise zweier außergewöhnlicher Freunde zu erleben, die dank ihres Wortwitzes und ihrer Klugheit in der spannenden Geschichte für Lacher und fesselnde Momente sorgen werden. Erfreuen Sie sich an bunten Bildern, zauberhaften Kulissen, märchenhaften Kostümen und einem Schurken, der mit seiner Pfefferpistole gleichermaßen bedrohlich wie charmant das Publikum in den Bann zieht.

Diese Mappe enthält Spiele, Erklärungen und theaterpädagogische Anregungen für junge Theatergänger ab dem Vorschulalter bis zur 6. Klasse, die vielleicht zum ersten Mal eine Theatervorstellung besuchen und sich mithilfe dieser Mappe auf ein unvergessliches Erlebnis einstimmen können.

Ihre Theaterpädagogen am Theater Pforzheim



Margarita Rudenstein und Andreas Kahlert

Theater Pforzheim

Margarita Rudenstein: 07231 – 39 3259

Andreas Kahlert: 07231 – 39 1473

theater.paedagogik@stadt-pforzheim.de

2. Das Stück

Kasperl und Seppel schenken ihrer Großmutter eine Kaffeemühle zum Geburtstag. Diese Kaffeemühle spielt das Lieblingslied der Großmutter sobald man daran kurbelt. Der Räuber Hotzenplotz stiehlt diese Kaffeemühle. Kasperl und Seppel möchten die Kaffeemühle natürlich wieder bekommen und beschließen daraufhin, den Räuber zu fangen. Kasperl hat den Plan, durch einen Trick die Räuberhöhle vom Hotzenplotz ausfindig zu machen, außerdem tauschen sie ihre Mützen, dass der Räuber sie nicht wiedererkennt. Doch dieser Plan geht schief und beide werden gefangen genommen. Seppel als Kasperl soll beim Räuber Hotzenplotz bleiben und in seiner Höhle arbeiten und Kasperl als Seppel verkauft der Räuber an seinen alten Freund, den bösen Zauberer Petrosilius Zwackelmann. Dieser sucht nach einem dummen Dienstboten, der ihm das Kartoffelschälen abnimmt, da kommt ihm der dumme Seppel der ja eigentlich der Kasperl ist sehr gelegen. So einfach geschlagen geben sich die beiden jedoch nicht. Doch bis zum Happy End muss erst noch eine Fee erlöst, der Zauberer besiegt und der Räuber Hotzenplotz gefangen werden.

Inszenierung: Gökçe Aydal

Bühne und Kostüme: Stefan A. Schulz

Dramaturgie: Georgia Eilert

Theaterpädagogik: Margarita Rudenstein, Andreas Kahlert

Hospitantz: Hannah Faaß

Besetzung

Hotzenplotz, Räuber: Dario Krosely

Kasperl, Bub: Benjamin Schardt

Seppel, Bub: Raphaël Niebel

Zwackelmann, Zauberer: Jens Peter

Dimpfelmoser, Polizist: Jens Peter

Oma, Großmutter: Heidrun Schweda

Amaryllis, Fee: Heidrun Schweda

Unke, verzauberte Fee: Heidrun Schweda

Zauberdeko, Periakte: Claudia Lang

Regieassistenz: Laura Benzinger

Spielleitung der Vorstellungen: Gökçe Ayda / Kerstin Peupelmann

Inspizienz: Johannes Kriener / Ute Metzbaur

Alle Aufführungsrechte: Verlag für Kindertheater Uwe Weitendorf GmbH,
Max-Brauer-Alle 34, 22756 Hamburg

3. Der Autor und das Buch

3.1 Otfried Preußler...



... wurde 1923 in Reichenberg (Böhmen) als Sohn eines Lehrers geboren, wo er seine Kindheit und Jugend verbrachte. Er besuchte die Volkshochschule und die Oberschule für Jungen. 1942 wurde er in den Wehrdienst berufen und geriet 5 Jahre in Kriegsgefangenschaft. Nach seiner Entlassung ging er nach Oberbayern und wurde Volksschullehrer. Diesen Beruf übte er dann bis 1970 aus. Seit Beginn der 50er Jahre ist er nebenberuflich auch als Schriftsteller tätig. Er begann damit, Hörspiele für den Kinderfunk und schließlich auch seine ersten Kinderbücher zu schreiben. Für seine Werke erhielt Otfried

Preußler zahlreiche Preise und Auszeichnungen. Seine Bücher wurden in mehr als 80 Sprachen übersetzt und auch seine Bühnenstücke zählen zu den meistgespielten des Kindertheaters.

Otfried Preußler sieht sich selbst als einen „vergleichsweise simplen Geschichtenerzähler ohne alle gesellschaftspolitischen Ambitionen, mehr aus dem Herzen als mit dem Kopf schreibend.“ Seine Texte entstehen aus dem täglichen Umgang mit Kindern, die er als ernste Kritiker immer wieder für seine neusten Kreationen zu Rate zieht.

3.2 Entstehung der Geschichte

Im Jahre 1960 begann Otfried Preußler das Buch Krabat zu schreiben, doch nach monatelangen vergeblichen Versuchen kam er zu dem Entschluss, zur Abwechslung einmal etwas Lustiges zu schreiben. Er entschied sich für eine Kasperlgeschichte, die alle Charaktere enthalten sollte, die in einer richtigen Kasperlgeschichte vorkommen:

Kasperl, Seppel, die Großmutter, der Polizist (Wachtmeister Dimpfelmoser), der Zauberer (Petrosilius Zwackelmann), die Fee (Amaryllis) und der Räuber (Hotzenplotz). Den Räuber benannte Otfried Preußler nach einer Stadt in Mährisch Schlesien, die den deutschen Namen Hotzenplotz hat. Dieser Name hatte auf Otfried Preußler schon während seiner Kindheit großen Eindruck gemacht und war ihm deshalb in Erinnerung geblieben.

Den zweiten und den dritten Teil schrieb er aufgrund vieler Anfragen und Bitten von Kindern, die sich weitere Teile von Räuber Hotzenplotz wünschten. Sie schickten auch Vorschläge wie die Räubergeschichte weitergehen könnte.

3.3 Eine Auswahl an Kinderbüchern von Otfried Preußler

- Der kleine Wassermann (1956)
- Die kleine Hexe (1957)
- Der Räuber Hotzenplotz (1962)
- Das kleine Gespenst (1966)
- Neues vom Räuber Hotzenplotz (1969)
- Krabat (1971)
- Hotzenplotz 3 (1973)

4. Räuber

Ein Räuber ist eine Person, die einem anderen etwas wegnimmt oder klaut, wie ein Dieb auch. Der Unterschied zwischen einem Dieb und einem Räuber besteht darin, dass der Räuber Gewalt androht oder gar anwendet.

Klaut ein Mitschüler einem anderen zum Beispiel das Mäppchen aus der Schultasche, so ist er ein Dieb, sagt er „Gib mir dein Mäppchen oder ich schlage dich!“ und nimmt das Mäppchen dann an sich, so ist er ein Räuber.

Der Räuber Hotzenplotz spricht die Großmutter direkt an und verlangt nach ihrer Kaffeemühle, als sie sich weigert, ihm diese auszuhändigen, bedroht er sie mit einer Pistole. Durch die Androhung von Gewalt begeht er in dem Fall Raub.

Bekannte Räuber sind

- Wenzel Babynski (böhmischer Räuber, Überfälle und Einbrüche)
- Gaspard de Besse (französischer Straßenräuber, Überfälle auf Postkutschen)
- Johannes Bückler (deutscher Räuber, Erpressung und Diebstahl)

4.1 Interview mit Dario Krosely

Der Schauspieler Dario Krosely ist in der Rolle des Räuber Hotzenplotz zu sehen. Wir haben ihn für Euch interviewt und haben sehr spannende Hintergrundinfos gewonnen.

Dario, was hat dir geholfen, dich in diese Rolle hineinzufinden?

Der Räuber Hotzenplotz ist ja eine bekannte Figur. Sein Bart, die Pfefferpistole, der Hut und die sieben Messer – das sind die Vorgaben aus dem Kinderbuch. Äußerlich hatte ich also eine Vorstellung von ihm. Dann versuchte ich den Räuber als Menschen zu verstehen, warum er eben so ist, wie er ist.

Was hast du herausgefunden?

Der Räuber Hotzenplotz ist ein sehr einsamer Mensch. Vielleicht wurde er als Kind nicht von den Anderen akzeptiert, weil sein Aussehen anders war, als das der anderen Kinder. Er hätte auch einmal gerne jemanden zum Reden und er will nicht ständig alleine sein. Aber er wird von der Gesellschaft ausgeschlossen, die ihn fürchtet und ächtet. Für mich hat er etwas sehr Menschliches, man sieht ihm an, dass er unglücklich ist. Zum Beispiel in der Szene, als er sein Lieblingslied hört. Plötzlich fängt er an zu weinen.

Was hat dir bei den Proben am meisten Spaß gemacht?

Dass ich verschiedene Wege ausprobieren konnte, um die Figur zu gestalten. Die Arbeit mit den Kollegen hat sehr viel Spaß gemacht. Und dass ich vieles von mir persönlich reinbringen konnte, machte die Proben für mich spannender.

Gab es den einen besonderen Moment in den Proben, der dir in Erinnerung geblieben ist? Der so richtig witzig war?

Ja, einmal war die Darstellerin der Großmutter krank. Dann hat der Wachtmeister Dimpfelmoser seinen Helm abgesetzt und hat kurz ihre Rolle übernommen. Wir haben da sehr viel gelacht, weil es so verrückt war.

Du hast selbst zwei Kinder. Wie alt sind sie und wie finden sie dich als den Räuber Hotzenplotz?

Meine Kinder sind 8 und 9 Jahre alt. Sie finden mich toll in der Rolle und meinten, dass sie sich die Figur genauso vorstellen. Sie haben mir übrigens viel beim Lernen des Textes geholfen, indem sie ihn mit mir zusammen gelesen und dabei alle anderen Rollen übernommen haben. Das war sehr schön.

Wolltest du den Hotzenplotz spielen? War das deine Wunschrolle?

Oh ja, den Räuber kenne ich ja schließlich seit meiner Kindheit. Es ist toll, dass ich jetzt die Möglichkeit habe, die Figur, mit der ich aufgewachsen bin, zu spielen. Außerdem macht es viel mehr Spaß, einen bösen zu spielen, als einen guten Charakter zu verkörpern.

Gibt es noch etwas, was du den Kindern mit auf den Weg geben möchtest?

Dass ihr immer hinter die Fassade eines Menschen schaut. Viele sind gar nicht so unangenehm wie sie tun. Man sollte jemanden gut kennenlernen und danach erst eine Meinung bilden.

Vielen Dank für das Interview!

5. Zauberei

Viele Märchen berichten von Personen mit der Fähigkeit, zaubern zu können. Diese Personen sind unter anderem Zauberer, Feen, Hexen, Geister und Menschen mit geheimem Wissen.



Zaubern ist eine magische Handlung, die entweder Schutz bietet oder einer anderen Person Schaden zufügt. Vom Zaubern wurden stets die Heilung von Krankheiten, die Vorhersage und Beeinflussung des Wetters und andere Prophezeiungen verlangt.

Im Märchen der Räuber Hotzenplotz gibt es zwei Figuren, die diese Fähigkeit besitzen: Der *böse Zauberer Petrosilius Zwackelmann* und die *gute Fee Amaryllis*.

5.1 Der Zauberer Petrosilius Zwackelmann

Petrosilius Zwackelmann lebt in seinem Zauberschloss, mitten im Zauberwald. Er kauft sich Kasperl als Diener, damit dieser ihm die Kartoffeln schält, um ihm seine Leibspeise, Bratkartoffeln, zuzubereiten.

Er hasst das Gute und Schöne, deshalb verwandelt er die gute Fee Amaryllis in eine Unke.

Am Ende besiegt aber, wie in nahezu allen Märchen, das Gute das Böse und der Zauberer löst sich mitsamt seinem Zauberschloss in Luft auf.

5.2 Feen

Feen sind Fantasiewesen mit höheren Kräften.

Oftmals tauchen sie zusammen mit Elfen, Einhörnern, Drachen und anderen Fabelwesen auf.

Sie haben die Gabe, sich unsichtbar zu machen und nie zu altern. Feen sind besonders schön und leben in Felsschluchten.

Man sagt, sie bringen einem Glück und können das Schicksal beeinflussen.

5.2.1 Die Fee Amaryllis

Die Fee Amaryllis ist die Gegenfigur zum Zauberer Petrosilius Zwackelmann. Sie kommt aus dem Feenreich und ist wunderschön. Der böse Zauberer verzaubert sie in eine Unke, weil er sie nicht leiden kann, und sperrt sie ein. So muss sie sieben Jahre in seinem Keller sitzen und auf ihre Erlösung warten. Kasperl, der auch bei Zwackelmann eingesperrt ist, erlöst sie und bekommt als Dank einen Wunschring, der ihm drei Wünsche erfüllen kann.

6. Zaubersprüche

Im Räuber Hotzenplotz spielen Zaubersprüche eine große und entscheidende Rolle, wie zum Beispiel folgende Zaubersprüche von Petrosilius Zwackelmann.

*„Herbei, herbei,
Wo auch immer er sei!
Des Hutes Besitzer,
Er stelle sich ein:
Wo der Hut ist,
Da soll er auch selber sein!
Hokuspokus – so sei es!“*

... und auf magische Weise sitzt dann Seppel an dem Platz, an dem sein Hut lag.

*„Herbei, herbei,
Wo auch immer er sei!
Des Stiefels Besitzer,
Er stelle sich ein:
Wo der Stiefel ist,
Soll er auch selber sein!
Hokuspokus – so sei es!“*

... und auch der Räuber Hotzenplotz sitzt an dem Platz, an dem zuvor sein Stiefel lag.

„Abrakadabra, Gimpuli Gampuli, Hotzenplotz piep-piep-piep.“

... und der Räuber Hotzenplotz ist in einen Vogel verwandelt.

6.1 Berühmte Zauber-/Hexen-/Feengeschichten und ihre Zaubersprüche

- Bibi Blocksberg

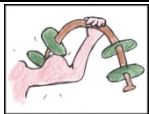
- Eene meene Mai, flieg los, Kartoffelbrei. Hex hex!
- Eene meene Hühnerei, zurück die letzte Hexerei. Hex hex!
- Eene meene, 1, 2, 3, meine Mami schnell herbei. Hex hex!

- Die kleine Hexe

- Vintulus, ventulus, vintulus, ventulus, hui-hui-huiii! (Windmachzauber)

- Harry Potter

- ALOHOMORA! (öffnet jedes verschlossene Schloss)
- INCENDIO! (entzündet ein Feuer)
- REDUCTIO! (stößt Gegenstände weg)
- IMMOBILUS! (bringt alles zum Stehen und stoppt jede Bewegung)
- BOMBARDA! (sprengt zum Beispiel Türen und Fenster aus Mauern heraus)



Ganz klar – auch die kleinen Zauberer brauchen Zaubersprüche. Jeder kennt sie: Simsalabim, Abrakadabra und Hokuspokus Fidibus, drei mal schwarzer Kater!

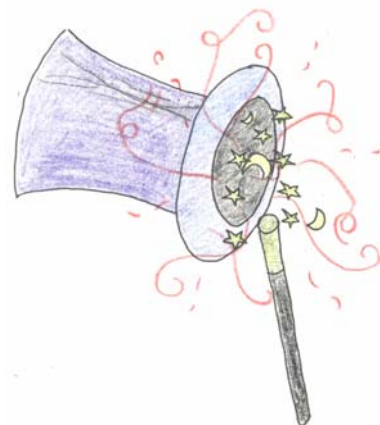
Aber die besten Zaubersprüche sind die, die man sich selbst ausdenkt.

Wichtig für deinen eigenen Zauberspruch ist, dass er sich reimt, nicht zu lang ist und trotzdem klar macht, was du damit zaubern möchtest. Wenn etwas verschwinden soll, kannst du also zum Beispiel sagen:

*„Schlangenei und Krötendreck,
was hier grad war, das ist jetzt weg.“*

Und wenn es wieder auftauchen soll:

*„Katzendreck und Eulenschrei,
was verschwunden ist, kommt schnell herbei.“*



Bei vielen Zaubertricks ist ein Zauberspruch aber ziemlich unpassend, magische Bewegungen mit den Händen oder einem Zauberstab reichen oftmals aus.

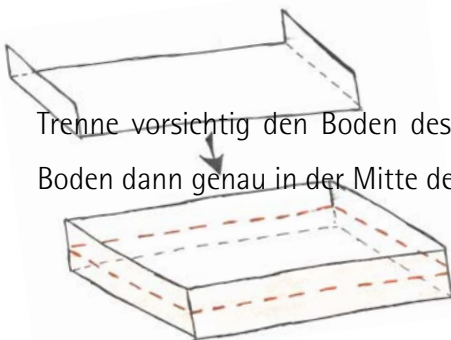
Überlegt euch eigene Zaubersprüche, verbindet diese mit passenden Handbewegungen und versucht so, einen Mitschüler zu verzaubern.

6.2 Zaubertricks

Sicherlich wolltest du selbst schon einmal zaubern können, aber man denkt, zaubern können nur die echten Zauberer. Nein, es ist ganz einfach: Mit ein bisschen Fingerspitzengefühl und etwas Übung kannst du selbst einen Zaubertrick vorbereiten und ihn Freunden und deiner Familie vorführen.

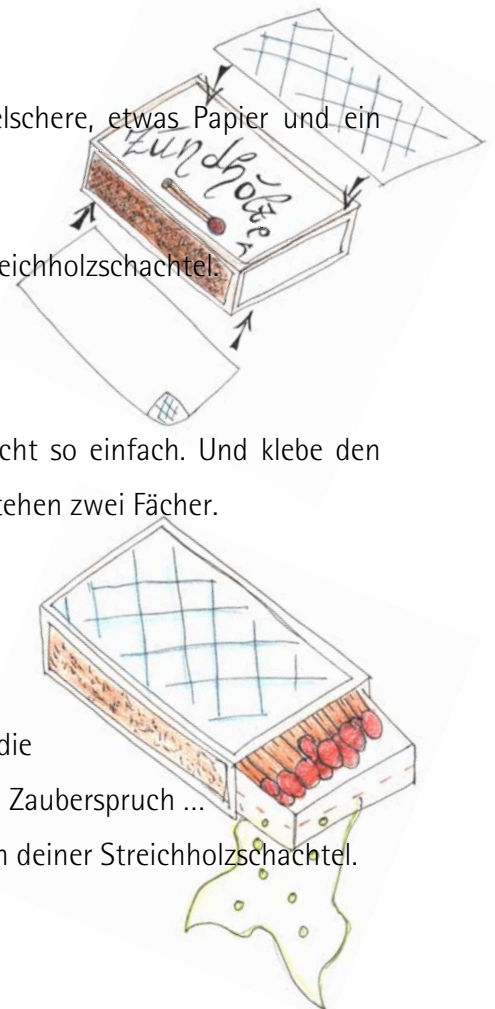
Du brauchst dazu eine Streichholzschachtel, Klebstoff, eine Nagelschere, etwas Papier und ein kleines Tuch

Klebe zwei gleiche Papierrechtecke auf Ober- und Unterseite der Streichholzschachtel.

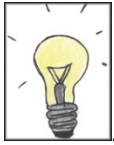


Trenne vorsichtig den Boden des Schubfaches heraus - das ist nicht so einfach. Und klebe den Boden dann genau in der Mitte des Faches wieder an. Dadurch entstehen zwei Fächer.

In eines legst du die Streichhölzer, in das zweite das Tuch. Öffne die Streichholzschachtel vorsichtig und zeige die Streichhölzer. Schließ die Schachtel wieder, drehe sie heimlich herum, spreche deinen eigenen Zauberspruch ... und Simalabim ... statt Streichhölzern befindet sich jetzt ein Tuch in deiner Streichholzschachtel.



7. Figurinen



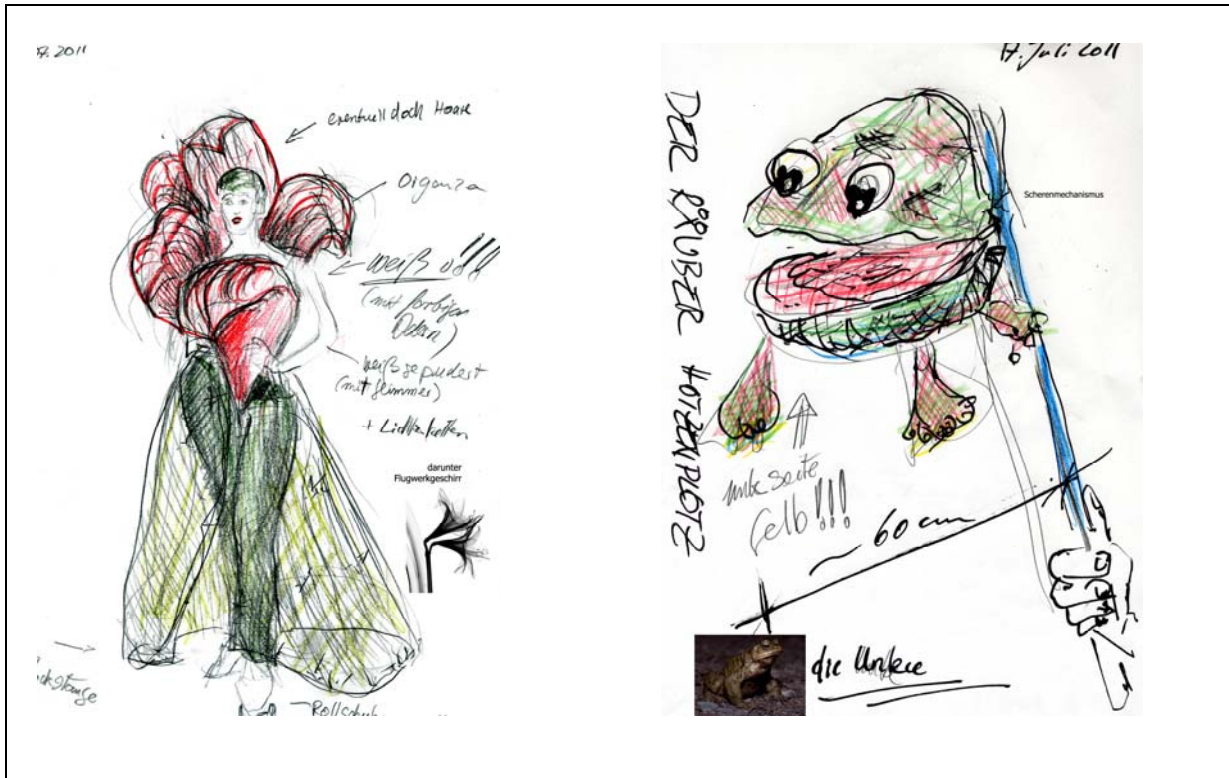
... sind Zeichnungen, die der Bühnen- und Kostümbildner von den Kostümen der Bühnenfiguren anfertigt. Dabei achtet er sehr genau auf das Material und die Farben. Bevor er sie zeichnet, bekommt er zu wissen, welche Schauspieler welche Rollen übernehmen, damit er die Kostüme an die jeweiligen Spieler anpassen kann.



Ordne die Figurinen den dazugehörigen Figuren zu.







Figurinen Gestalten

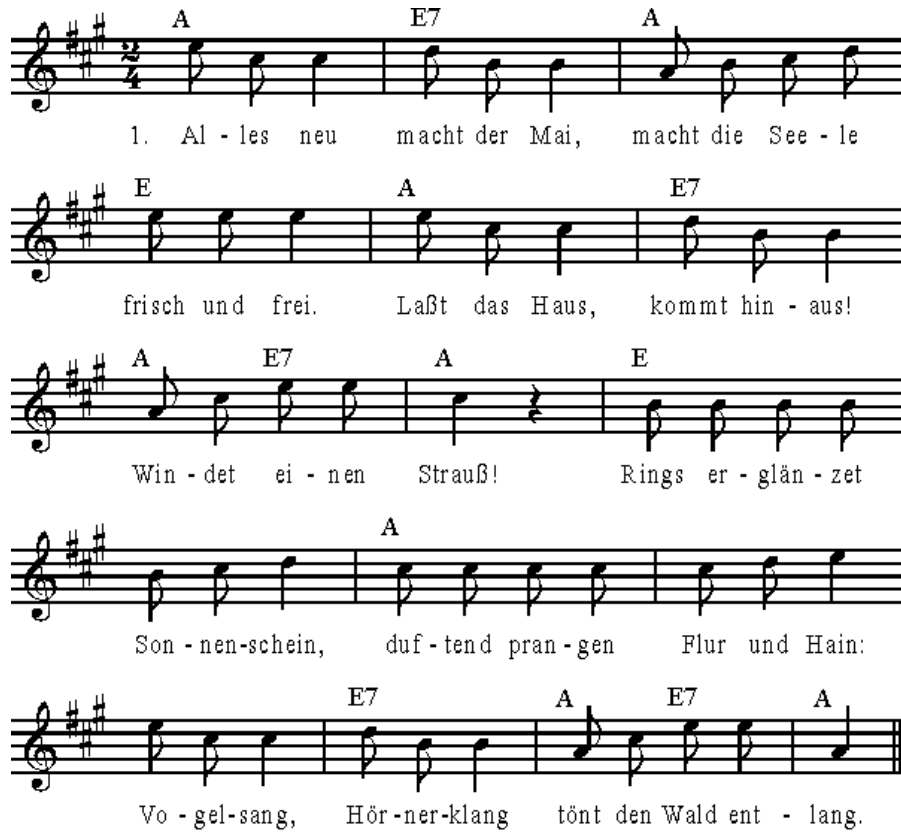


Gestalte deine eigenen Figurinen von Kasperl und dem Zauberer Petrosilius Zwackelmann. Mache dir genau Gedanken, wie die Kostüme aussehen können.



8. Musik

Lied: Alles neu macht der Mai



1. Al - les neu macht der Mai, macht die See - le
 frisch und frei. Laßt das Haus, kommt hin - aus!
 Win - det ei - nen Strauß! Rings er - glän - zet
 Son - nen - schein, duf - tend pran - gen Flur und Hain:
 Vo - gel - sang, Hör - ner - klang tönt den Wald ent - lang.

2)

Wir durchziehen Saaten grün,
 Haine, die ergötzend blüh'n,
 Waldespracht, neu gemacht
 nach des Winters Nacht.
 Dort im Schatten an dem Quell
 rieselnd munter silberhell
 Klein und Groß ruht im Moos,
 wie im weichen Schoß.

3)

Hier und dort, fort und fort,
 wo wir ziehen, Ort für Ort,
 alles freut sich der Zeit,
 die verschönt erneut.
 Widerschein der Schöpfung blüht
 uns erneuend im Gemüt.
 Alles neu, frisch und frei
 macht der holde Mai.



Eigenes Lied

Wenn ihr möchtet könnt ihr euren eigenen Text zu diesem Lied schreiben und euch von euren Lehrern mit Instrumenten begleiten lassen.

9. Vorstellung des Theaterberufs Requisiteur

Bei Theateraufführungen bildet die Requisite zusammen mit Bühnenbild, Kostüm, Maske und Beleuchtung die Ausstattung. Requisiten können wichtige Teile der Handlung sein. Bei Hotzenplotz ist das zum Beispiel die Kaffeemühle.

Requisiten sind Gegenstände die kleiner als ein Möbelstück sind. Kostüme und Schmuck gelten als Requisiten, wenn sie nicht am Körper getragen werden. Die Requisitenabteilung ist meistens auch für Waffen und pyrotechnische Effekte, wie Feuerwerk oder Ähnliches, zuständig.

Die Aufgabe der Requisite ist es, die Gegenstände die in einer Theaterproduktion benötigt werden, herzustellen, zu besorgen und vor der Vorstellung an dem richtigen Platz einzurichten.



10. Schminken

Blaue Fee

Benötigtes Material:

- Aqua Make up: perlglanz türkis, weiss, himmelblau und nachtblau
- Pinsel: 1 Rundpinsel der Gr. 2
- Grundierung: 1 halbiertes feinporiger Schaumstoff-Schwamm
- Glitzer: Jewel-Glitzer fein, holographisch



Schritt 1:

Grundierung

Die Grundierung in perlglanz-türkis mit einem feuchten feinporigen Schwämmchen großflächig auftragen.



Darauf achten, dass das Schwämmchen nicht zu nass ist, sonst besteht die Gefahr, dass die Grundierung streifig wirkt.



Schritt 2:

Linien und Ornamente

Auf die Grundierung mit dem Rundpinsel in himmelblau schwungvolle Linien und Ornamente auftragen.

Möglichst im rechten Winkel zur Haut arbeiten bzw. den Pinsel so aufsetzen, dass er im rechten Winkel zur Haut steht.



Schritt 3:

Akzente setzen

Pinsel gut mit Wasser auswaschen und dann mit nachtblauer Farbe Akzente setzen.

Wichtig: Immer darauf achten, dass der Pinsel so viel wie möglich an Farbe aufnimmt und versucht, die einzelnen Striche flüssig und schwungvoll zu ziehen.



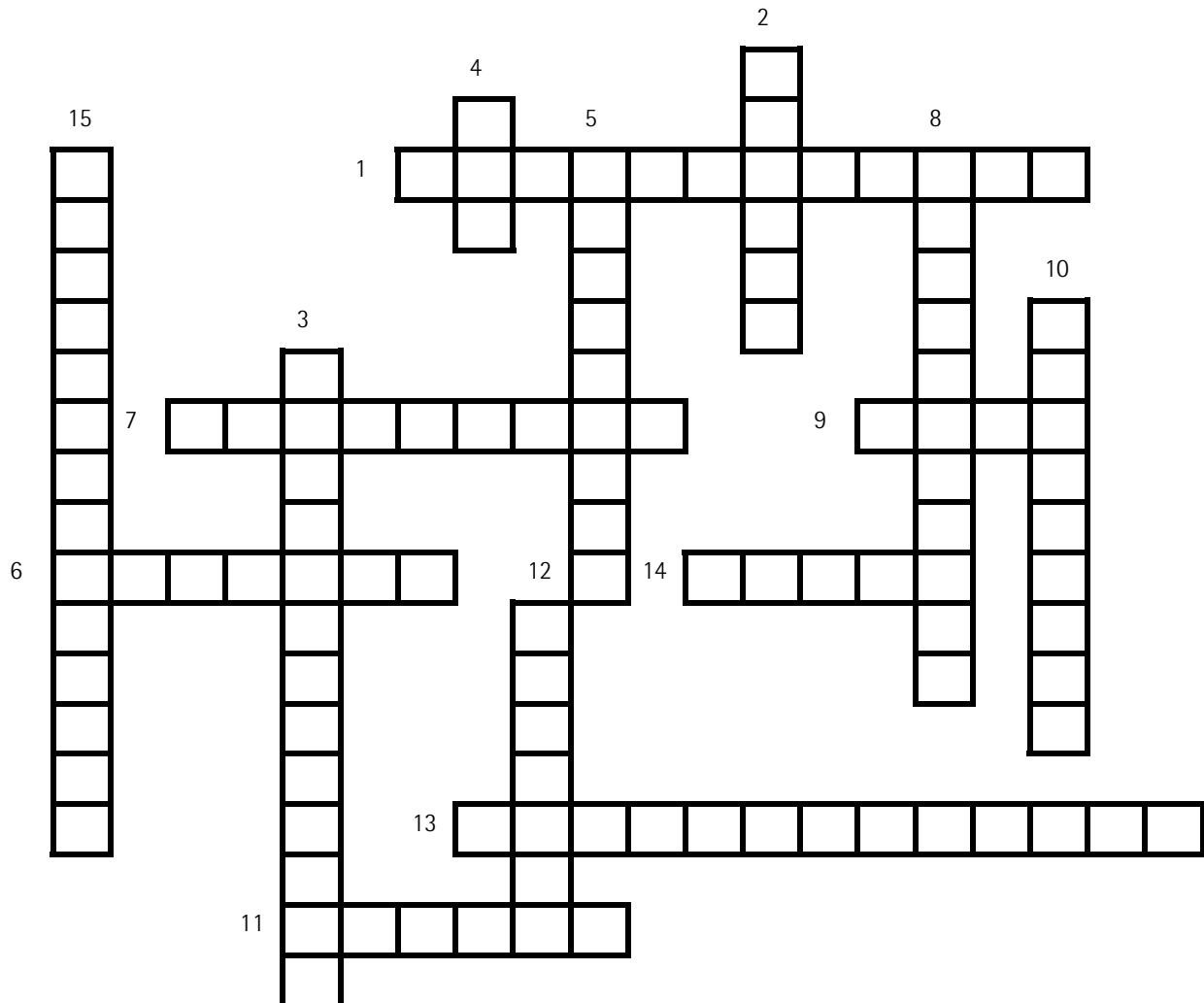
Schritt 4:
Highlights
Mit dem Pinsel weiße Highlights setzen.



Schritt 5:
Glitzer auftragen
Mit einem feuchten Pinsel gold- und silberfarbenen Glitzer auftragen.
... und fertig!

11. Rätsel

Giterrätsel



1. Was klaut der Räuber Hotzenplotz am Anfang des Stücks?
2. In welches Tier wird der Räuber Hotzenplotz verzaubert?
3. Wo lebt der Zauberer Petrosilius Zwackelmann?
4. Alles neu macht der ...
5. ... sind Zeichnungen der Kostüme
6. Welche Figur trägt eine rote Zipfelmütze?
7. Welche Figur ist nach einer Blume benannt?
8. Wie heißt der Räuber?
9. In welches Tier hatte der Zauberer die Fee verzaubert?

10. Wie lautet der Nachname des Autors?
11. Wer kommt auf die Idee, die Mützen zu tauschen?
12. Die Kaffemühle zum Beispiel ist eine ...
13. „Alles neu macht der Mai“ ist Großmutter's...
14. Wie lautet der Vorname des Schauspielers, der den Räuber spielt?
- 15: Was essen Kasperl und Seppel besonders gern?

Suchrätsel

Suche 15 Wörter aus der Geschichte, die Petrosilius Zwackelmann hier versteckt hat.

L	H	R	A	P	H	K	E	N	N	I	Y	R	K	I	Z	G	X
O	R	Z	W	A	C	K	E	L	M	A	N	N	K	Z	A	R	A
A	O	B	B	A	M	A	R	Y	L	L	I	S	H	S	U	O	N
T	O	Y	L	N	I	M	A	M	A	L	A	H	U	T	B	S	H
X	Z	L	K	A	F	F	E	E	M	U	E	H	L	E	E	S	I
N	E	E	V	N	T	A	U	U	A	R	U	M	L	Z	R	M	U
P	S	R	I	V	L	A	B	R	T	R	T	A	X	Y	E	U	S
I	N	U	G	I	M	P	E	L	A	I	R	I	M	H	R	T	A
A	S	N	H	J	O	N	R	R	S	L	N	A	B	F	A	T	M
K	O	K	A	M	U	E	T	Z	E	E	W	W	S	E	F	E	A
Z	N	E	J	D	O	T	T	E	P	Y	K	A	S	P	E	R	L
N	T	A	Z	O	R	N	H	E	P	R	D	L	A	O	E	N	N
E	R	S	N	T	A	L	E	X	E	A	D	D	H	S	E	S	A
T	U	V	D	I	M	P	F	E	L	M	O	S	E	R	N	H	R

12. Spielpraktischer Teil

Hier finden Sie eine Auswahl an Spielen, die zum Stück passen. Die Reihenfolge entspricht dem Lehrer- und Erzieherworkshop vom 14.11.2011

1. Warm Up Spiele:

Jeder Theaterarbeit muss ein kleines Aufwärmprogramm vorangehen, um einen Rahmen zu schaffen, den Körper aufzuwärmen und einen Bruch zum Alltag zu schaffen.

8,7,6,5,4,3,2,1

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und beginnen gleichzeitig die linke Hand in die Luft zu strecken und acht Mal zu schütteln. Dabei wird gesprungen und bei jedem Schütteln laut von 8 abwärts gezählt. Ist man bei eins angekommen wird die Hand heruntergenommen und der Vorgang wird mit der Rechten Hand wiederholt. Dann folgen der linke und der rechte Fuß. Ist man mit dem rechten Fuß bei eins angekommen ist wieder die linke Hand dran, dieses Mal wird jedoch bei sieben begonnen. Dies wird so oft fortgeführt, bis alle Gliedmaßen bei jeweils 1 angekommen sind.

Den Raum mit verschiedenen Körperteilen farbig streichen

Für diese Übung kann der Kreis aufgebrochen werden. Der Anleiter teilt der Gruppe mit, dass der Raum nun in der Vorstellung neu gestrichen werden muss. Dazu wird ein Körperteil genannt, z.B. die Nase, an der nun ein etwa 1 Meter langer, imaginärer Pinsel befestigt wird, mit dem nun Wände, Tische, Stühle und anderer Objekte beliebig bemalt werden. Noch im Tun wird das führende Körperteil gewechselt. Möglichkeiten dazu bieten: Bauch, Knie, Schultern, Nase, Ohren, Füße, Gesäß etc... Nach etwa fünf Minuten wird die Übung beendet.

Ich schenke dir

Für diese Übung benötigt man einen Partner. Einer der beiden beginnt den Satz mit „Ich schenke Dir...“ und nennt ein beliebiges Objekt, z.B. eine Kiste. Der Partner antwortet mit „Danke“ und teilt mit, was er mit dem Objekt macht. Wichtig bei dieser Improvisationsübung ist, dass die Teilnehmer dabei in einen Fluss kommen, also nicht erst lange Überlegungen angestellt werden, sondern aus dem Stegreif agiert wird.

Kirsche aufheben

Alle Teilnehmer kommen für diese Sprechübung wieder im Kreis zusammen. Dabei sollen sich alle vorstellen, vor ihnen läge eine Kirsche, die sie aufheben und betrachten. Dann sprechen alle: „Aaaah, eine Kirsche!“ dann „Ooooh, die ist ja ganz rot!“ und dann „Uuuuh, die wird bestimmt lecker!“. Danach tun alle so, als ob sie die Kirsche in den Mund stecken. Dabei kauen alle 2-3mal und sagen dann „liih, die schmeckt ja bitter“ und tun so als ob sie die Kirsche auf die Hand spucken. Dabei wird klar, dass in der Kirsche ein Wurm war, worauf alle sagen: „Eeeh, da ist ein Wurm drin!“ Die Übung kann beliebig oft wiederholt werden.

Ein Satz in verschiedenen Emotionen dargestellt

Für diese Übung ist es wieder nötig, dass alle Teilnehmer im Kreis stehen. Der Anleiter gibt einen Satz aus dem Stück vor, der in verschiedenen Emotionen einmal im Kreis herumgeht. Das kann ein normaler Satz wie „Das Wetter ist heute schön“ sein, aber auch ein Satz aus dem Theaterstück, den der Großteil der Gruppe kennt. Die Emotionen werden vom Anleiter jeweils bei jeder Person vorgegeben, bis der Satz einmal im Kreis gewandert ist.

2. Themenbezogenes Arbeiten

Themenbezogenes Arbeiten heißt, mit theaterpädagogischen Mitteln an das Thema herangehen. Dazu kann man Übungen machen, die direkt Bezug zum Stück herstellen und eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Stück ermöglichen.

Kaffeemühlen-Tanz

Der Räuber Hotzenplotz hat die Kaffeemühle der Großmutter gestohlen. Dabei hatte er Hilfe von vielen Hilfsräubern. Für dieses Spiel benötigt man Musik und einen Gegenstand, der als Kaffeemühle dient. Wenn die Musik ertönt, gehen alle wild durch den Raum. Die „Kaffeemühle“ wird dabei schnell herumgereicht, ohne dass sie geworfen wird. Von Zeit zu Zeit wird die Musik unterbrochen. Wer dabei die Kaffeemühle hat gilt als erwischt und scheidet aus. Das passiert so lange, bis nur noch ein Räuber übrig bleibt.

Wahrnehmungsübung: Zauberer und Frösche

Für diese Übung stellen sich alle Teilnehmer an die Wand. Die Augen sind geschlossen, die Hände in der Hosentasche. Der Leiter tippt eine Person an, diese ist dann der getarnte Petrosilius Zwackelmann. Auf das Zeichen des Anleiters drehen sich die Teilnehmer um,

öffnen die Augen und gehen durch den Raum. Der Zwackelmann hat nun die Aufgabe die nichtsahnenden Bürger von z.B. Pforzheim zu verzaubern und in Unken zu verwandeln. Dazu zwinkert er jemanden diskret, aber deutlich an. Die angezwinkerte Person zählt innerlich bis 10 und verwandelt sich mit einem lauten „QUAAAK“ in eine Unke. Die anderen Teilnehmer können den Zauberer anzeigen, wenn sie ihn in flagranti erwischen. Ist der Tipp korrekt, ist der Zauberer entlarvt, stimmt es nicht, scheidet der Teilnehmer aus, der den falschen Tipp gegeben hat. Das Spiel endet, wenn der Zauberer entlarvt wurde, oder alle Bürger in Unken verwandelt wurden.

Klebetanz

Kasperl und Seppel sind die besten Freunde, die gerne auch einmal Blödsinn machen. Einmal wollten sie vom süßen Honig aus Großmutter's Küche naschen und schwupp, war der Honig verleert und die beiden Freunde Arm an Arm verklebt. „Oh je, wie geht das wohl wieder raus?“ denkt sich Seppel. Kasperl hat eine Idee: „Wir tanzen das einfach weg!“ Zur Musik wird paarweise getanzt, die Teilnehmer sind an jeweils einem Arm mit dem Partner verklebt. Beim Tanzen wandert der Honig so, dass die Beiden auch an anderen Stellen verklebt sind, z.B. Füße, Po, Bauch und Nase. Die kündigt der Leiter jeweils an. Beim Wechsel von Körperstellen wird auch der Partner zufällig gewechselt. Nach ca. 3 Minuten ist der Spuk zu Ende

Gangart der Hotzenplotz-Charaktere darstellen

Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und überlegen sich, welchen Charakter des Stückes sie imitieren wollen. Der erste beginnt und geht quer durch den Raum. Die anderen raten dabei fleißig mit. Ist der Charakter erraten, ist der nächste Spieler dran, so lange, bis alle einmal dran waren.

Statuen mit Szenen und Figuren von dem Stück bilden

Jetzt geht es an die Verkörperung der einzelnen Szenen. Die Teilnehmer werden auf zwei Mannschaften aufgeteilt. Die Gruppen geben sich abwechselnd die Aufgabe Szenen aus dem Stück „Der Räuber Hotzenplotz“ nachzustellen. Dazu muss die agierende Gruppe ein lebendes Standbild erstellen, ohne dabei zu sprechen. Ist die andere Gruppe mit dem Kunstwerk zufrieden, wird gewechselt. Alternativ kann man auch andersherum agieren, dass eine Gruppe ein Standbild erstellt und die andere Gruppe rät, welche Szene das ist.

Die Hotzenplotz-Rhythmus-Maschine

Diese Übung eignet sich hervorragend als Abschluss einer Stunde. Die Teilnehmer gehen der Reihe nach auf eine vorher festgelegte Bühne. Der Erste geht auf die Bühne und macht einen Ton und eine Bewegung, die eine Assoziation zum Stück darstellt. Diese, Bewegung und Ton, werden in der Endlosschleife fortgesetzt. Teilnehmer zwei betritt die Bühne, etabliert sich, so dass der Nächste dran ist usw. Sind alle auf der Bühne geht der erste wieder ab, so lange, bis die Person, die zuletzt die Bühne betreten hat, als letzte die Bühne auch wieder verlässt.

3. Szenische Vertiefung

Alternativer Verlauf der Geschichte

In kleinen Gruppen wird über einen alternativen Verlauf der Geschichte beraten. Was wäre, wenn Kasperl und Seppl dem Räuber nicht in die Falle gegangen wären? In den Gruppen werden kleine Szenen entwickelt, die die Teilnehmer sich gegenseitig vorspielen.

13. Quellen

Literatur

- Otfried Preußler, Der Räuber Hotzenplotz, Thienemann Verlag (2005)
- Malte Pfeiffer, Darstellendes Spiel. Schülerbuch 11.-13. Schuljahr (2009)
- Ulrich Baer, 666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen. 2. Auflage. Kallmeyer Verlag (1995)
- Keith Johnstone, Improvisation und Theater, Alexander Verlag, 8. Auflage (2006)

Internet

<http://www.theater-pforzheim.de/>

14. Notizen

Wir bedanken uns bei unserem Sponsor



Impressum

Herausgeber



Schauspieldirektion Murat Yeginer
Waisenhausplatz 5
75172 Pforzheim

Texte und Zusammenstellung: Margarita Rudenstein, Hannah Faaß, Laura Benzinger, Andreas Kahlert

Kontakt:

Margarita Rudenstein Tel. 07231/39-3259

Andreas Kahlert Tel. 07231/39-1473

E-Mail: theater.paedagogik@stadt-Pforzheim.de