

BEGLEITMATERIAL ZUR INSZENIERUNG

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

von Otfried Preußler



für Menschen ab 4

Theater mit Maske oder Räuber trifft auf Pappscheiben

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

Herzlich Willkommen zu einem kleinen Exkurs in die Welt unserer Inszenierung DER RÄUBER HOTZENPLOTZ.

Nachdem eine Regisseurin oder ein Regisseur für Puppenspiel sich für ein Stück entschieden haben, müssen sie sich überlegen, mit welchem Material sie ihre Inszenierung umsetzen möchten. Handpuppen, Objekte oder Klappmaulpuppen ... Möglichkeiten gibt es viele. In unserem Fall war der Weg folgender: Regisseur Leonhard Schubert, Bühnenbildner Jonathan Gentilhomme und Puppen-Künstlerin Magdalena Roth haben sich gefragt, wie man diese archetypischen, eindimensionalen Figuren HINSTELLEN kann und sie haben recherchiert, wie Bühnenbilder zur Entstehungszeit des berühmten Räuberbuches von Otfried Preußler, Anfang der 1960er Jahre, aussahen. Sie fanden heraus, dass die Kulissen häufig flach und 2dimensional waren. Und letztendlich: Die Theaterschaffenden entdeckten in der Geschichte groben Charme und naive Anarchie, der sie Ausdruck verleihen wollten. Es fiel deswegen die Entscheidung, die Geschichte des berühmten Halunken mit Pappmasken, die vor die Gesichter der Spieler gehangen werden, zu erzählen.

Künstlerische Arbeit mit Maske ist in der Ausbildung für Puppenspiel einer der ersten Bausteine. Maskentheater ist so alt wie das Theater selbst. Maskentheater zu entdecken, heißt mitzuerleben, wie aus einem ganz besonderen Zusammenspiel von Material und Menschenkörper plötzlich ganz neue, komische, tragische, fantasievolle Figuren, Typen und Wesen entstehen können. Wie die Puppe fordert die Maske uns Zuschauer besonders heraus. Unsere Augen übernehmen die Sinnesführung, die Maske und wir gehen eine besondere Verbindung ein. Wir müssen anders lesen, denn das Nachvollziehen einer Geschichte, Erzählung oder einer Beziehung zwischen Figuren findet nicht mehr über das Deuten von Mimik in Gesichtern statt, wir nehmen plötzlich Körper und das, was sie erzählen, ganz anders wahr.

Einer Maske Identität zu verleihen, bedeutet für diejenigen, die die Maske spielen, Suche zwischen Körper und Material. Puppenspiel-Professorin Astrid Griesbach von der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ dazu:

„Das Mittel der Maske ist ein Grundwerkzeug des Puppenspielers. ... Es ist

in der Herangehensweise grenzenlos, ja verrückt, und ermöglicht, im wahrsten Sinne des Wortes, eine Verrückung, um neue Sichtachsen auf scheinbar Bekanntes zu entdecken. Und die Maske ist nicht eitel. Sie lebt von innerer Dynamik, von Rhythmus und von dem Versuch, die Kraft der Sinne zu entdecken und diese gleichsam zu schärfen. Atem, Ton, Bewegung, Gedanken, Unberechenbarkeit sind in diesem Zusammenspiel die Zutaten, um Aufmerksamkeit zu provozieren. Das Spiel mit der Maske ermöglicht dem Spieler, sich verdeckt zu zeigen, den eigenen Körper im Spiel zu verzerren, durch die Maske hindurch zu agieren und so einen Weg auf der Suche nach einem eigenen darstellerischen Ausdruck zu finden. ... Der Körper des Spielers muss sich die Maske einverleiben, sich z.B. eines anderen Wesens bedienen, einen „fremden“ Kopf aufsetzen. Er muss einen Sinn zum Beispiel das Sehen, kompensieren und einen kreativen Zugang zur imaginierten Welt seiner Maskenfigur entwickeln.“

In der Hotzenplotz-Inszenierung am Puppentheater Magdeburg tragen Kasper, Seppel, Oma, Wachtmeister, Zauberer und Fee flache Pappmasken, die als Collagen daher kommen, mit Fotos und zauberhaften, kleinen Accessoires beklebt sind. Die Figuren haben einen Gegenspieler, die berühmt-berüchtigte Titelfigur, den Räuber, der sie beklaut und nicht zur Gemeinschaft gehört. Freda Winter, Spielerin des Räubers, trägt eine große bärtige ganz-Kopf-Maske. So trifft ein großer, gruseliger, lustiger und anarchischer Räuber dreidimensional raumfüllend auf eine Gruppe 2dimensionaler Flachfiguren, die sich mit ihm auseinandersetzen müssen.

„HAAAA! Dachtet ihr, ihr könnt euch an mich ranschleichen? Hände hoch! Schlangenattacke! Ihr Bettnässer! Ihr Dampf mumpel! Was bildet ihr euch ein, in meinen Wald zu spazieren und mir diese Kiste anzulabern!“

Archetypen im Kasperletheater und eine entscheidende Frage an den Regisseur

Otfried Preußler (1923-2013) war einer der bekanntesten deutschen Kinderbuchautoren, seine Werke werden bis heute in der ganzen Welt in diversen Sprachen gelesen. Das Buch „Der Räuber Hotzenplotz“ entstand aus einer Frustration heraus: Preußler war mit dem „Kleinen Wassermann“ berühmt geworden und kam mit seinem düsteren Jugendbuch „Krabat“ nicht weiter. Er suchte etwas Lustiges für zwischendurch und erinnerte sich an eine Leidenschaft aus seiner

Kinderzeit: Das Kasperletheater. Er schrieb das berühmte Buch über den struppigen, schwarzbärtigen Halunken mit den sieben Messern und stellte diesem das Klassische Kasperletheater-Personal gegenüber.

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen, sicher erinnern Sie sich aus Ihrer Kindheit an diese Figuren. Hier zur Auffrischung eine kurze Zusammenfassung der Archetypen, die in unserem Stück auftauchen. Vielleicht haben Sie ja Lust, beim Schauen des Stückes gemeinsam mit unseren jungen Zuschauern abzugleichen, inwieweit sich das archetypische in unserer Räuber Hotzenplotz-Produktion einlöst oder auch nicht.

Die Welt des klassischen Kasperletheaters ist dreigeteilt. Es gibt die Figuren, die

DAS GUTE verkörpern:

KASPER: Er ist die Hauptfigur jedes klassischen Puppenspiels. Er ist mutig, manchmal draufgängerisch, aber kein Angeber. Wenn Kasper einmal lügen oder jemanden ärgern muss, tut es ihm hinterher sehr leid. Er darf auch mal ängstlich sein und dies auch zeigen. Kasper siegt immer! Gegen alles und Jeden! Und mit ihm das Gute.

SEPPEL: Der ewige Zweite, Typ: sympathischer Feigling. Kasper muss Abenteuer nicht alleine meistern, er hat einen treuen Freund: Der Seppel schläft und isst für sein Leben gern. Er verspricht sich oft und kann sich Namen schlecht merken. Schämt er sich oder ist er ängstlich, stottert er.

OMA: Die Oma ist die Oma von Kasper. Sie ist sehr, sehr lieb und gutmütig. Meistens kocht und bäckt sie irgendetwas für Kasper, Seppel und deren Freunde. Oma wird hin und wieder von jemandem bösen überfallen oder geärgert. Dann wird Kasper mal wieder zum Helden und Retter.

Wo gut und böse aufeinander treffen, braucht es DIE ORDNUNG. Zu dieser Gruppe gehört, logisch, der

WACHTMEISTER: Er freut sich immer wieder aufs Neue, wenn Kasper und seine Freunde ihm helfen, Krokodile zu jagen oder Räuber einzusperren. Er schafft es einfach nicht alleine, hält sich aber für sehr wichtig. Der Wachtmeister ist immer in Eile, weil er denkt, im Dorf passiert etwas, das er verpassen könnte.

Bleibt DAS BÖSE, in unserer Geschichte verkörpert von dem

ZAUBERER: Der Zauberer ist ein Ekel. Er ist herrschsüchtig und missgünstig und neidisch auf Alle und Jeden. Der Zauberer verzaubert entweder einen oder eine Gute(n) oder er legt sich mit jemandem an, der auch böse ist.

Und der Räuber? Die entscheidende Frage geht an unseren Regisseur.

Frage: Herr Schubert, was um alles in der Welt, ist mit diesem Hotzenplotz los?

Leonhard Schubert: Wieso macht der Räuber das, was er macht? Wieso holt er sich das alles und sitzt da als Waldschrat in seiner schäbigen Höhle herum, die vollgestopft ist bis obenhin mit Kram? Was treibt jemanden dazu? Ich glaub, der hat eine Leerstelle in sich. Die versucht er, aufzufüllen und das gelingt dann auch erstmal, bis sich die Einsamkeit einstellt. Er geht ja auch zu den Leuten hin, ist ja nicht nur böse zu denen. Aber er ist eben der Räuber und gehört deswegen nicht dazu. Und das Vorteile und das hat Nachteile, Vorteil ist: er kann durch den Wald gehen und pupsen und sich freuen und den ganzen Tag mit seinem Echo reden und immer mal die Leute bestehlen. Der Nachteil ist, dass er abends alleine rumsitzt.

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen, haben Sie und unsere verehrten jungen Zuschauer sehr viel Spaß mit Räuber und den anderen!

Ihre Miriam Locker

(Dramaturgin)

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

REGIE/SPIELFASSUNG Leonhard Schubert

BÜHNE Jonathan Gentilhomme

MASKEN Magdalena Roth

KOSTÜM Magdalena Roth und Jonathan Gentilhomme

MUSIK Richard Barborka

LIEDTEXT „KARTENHAUS“ Linda Mattern

DRAMATURGIE Miriam Locker

SPIEL Linda Mattern, Anna Wiesemeier, Freda Winter, Florian Kräuter

THEATERPÄDAGOGIK Juliane Barz

REGIEASSISTENZ Ole Engelhardt

AUSTATTUNGSASSISTENZ Kathrin Krüger-Willberg

AUSSTATTUNGLEITUNG Suen Nahrstedt

ATELIER LEITUNG Ronald Erdmann

TECHNISCHE LEITUNG Lars Weber

LICHT Enrico Rößler

TONTECHNIK Anke Hansen

INSPIZIENZ Patrick Pavel

PREMIERE 23. November 2019, Saal

AUFFÜHRUNGSDAUER zirka 55 min

AUFFÜHRUNGSRECHTE Verlag für Kindertheater Uwe Weitendorf GmbH



Theaterpädagogisches Material

Liebe Pädagog*innen,

Masken begeistern seit jeher Groß und Klein. Sie sind Medium zur Veränderung, Verwandlung und zum Spiel. Hinter jeder Maske steckt eine geheimnisvolle Kraft, ein großes kreatives Potential, das entdeckt werden will und sich zum Ausdruck bringen möchte. Sie verbirgt und schützt das Gesicht der Spielenden und lässt gleichzeitig deren Körper sichtbar und präsenter werden. Jenseits der Sprache zeigen sich ausdrucksstarke neue und eigene, innere Rollen. Das Besondere dieser Theaterform ist auch die hier hinzukommende bildnerische Komponente. Beim Maskenbau und -spiel wird plastisches Gestalten mit körperlichem Ausdruck verbunden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Gruppen viel Vergnügen sich mit Hilfe der folgenden theaterpädagogischen Anleitungen von ihrer räuberischen und anderen Seite überraschen und von dem Zauber des Maskentheaters einnehmen zu lassen. Begeben Sie sich gemeinsam in ein großes Abenteuer um den Räuber Hotzenplotz.

Bei Fragen zu den Übungen sowie auch zur Buchung einer theaterpädagogischen Vor- und Nachbereitung zu Ihrem Vorstellungsbuch können Sie mich jederzeit gern telefonisch (0391/ 540 33 16) oder per E-Mail (Juliane.Barz@ptheater.magdeburg.de) kontaktieren.

Besonders bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei der Kita Königsborn, der Kita Regenbogen und der Kindertagespflege Pustebume, die uns als Premierenkita, Probenkinder und Expert*innen beim Produktionsprozess ausprobierend und beratend zur Seite standen.

Ihre Juliane Barz

(Theaterpädagogin)

VORBEREITUNG

ALLE, DIE...

Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Stuhlkreis.

Alle Kinder sowie Sie selbst stehen jeweils auf, wenn die folgenden Aussagen auf sie zutreffen und suchen sich einen neuen freien Platz:

„Alle, die...

- ... die Geschichte »Die kleine Hexe« kennen“
- ... die Geschichte »Das kleine Gespenst« kennen“
- ... die Geschichte »Der Räuber Hotzenplotz« kennen“
- ... die wissen, wer Otfried Preußler ist“

Zur Veranschaulichung können zu den jeweiligen Aussagen die entsprechenden Bilder (Buchcover, Portrait Preußler) gezeigt werden, die Sie ganz einfach im Internet finden und ausdrucken können.

FIGUREN ZAUBERN

Die Kinder laufen kreuz und quer durch den Raum und stellen sich vor, sie laufen durch einen Wald.

Sie selbst sind der Zauberer (Petrosilius Zwackelmann) und verzaubern die Kinder in unterschiedliche Figuren aus der Geschichte.

„Herbei, herbei wo auch immer er sei ...“ und nennen eine der unten aufgelisteten Figuren aus dem Stück und beenden die Zauberformel „Zisch Zäsch“.

Die Kinder verwandeln sich beim „Zisch Zäsch“ in die jeweilige Figur zu der sie zuerst eine Pose einnehmen und anschließend beginnen, sich wie diese Figur durch den Raum zu laufen oder eine Bewegung/Handlung zu dieser zu (er-)finden. Dies machen die Kinder so lange bis sie von Ihnen in eine neue Figur verzaubert werden.

Die Figuren aus dem Stück sind:

- der Räuber Hotzenplotz
- die Oma
- Seppel (Kind, das Schokolade liebt, einen dicken Bauch hat und sich langsam bewegt)
- Kasper (ein schlaues und mutiges Kind)
- der Wachtmeister Alois Dimpfelmoser (Was ist ein Wachtmeister? *Ein Polizist*)
- die Fee Amaryllis
- der Zauberer Petrosilius Zwackelmann

Anmerkung: Lassen Sie die Kinder frei assoziieren, wie sie sich die Figur vorstellen. Es gibt kein richtig und falsch in der Darstellung. Vielleicht braucht es für den Kasper und den Seppel noch nicht einmal die näheren Informationen in Klammern.



VOR- UND NACHBEREITUNG – MASKENTHEATER

In der Inszenierung „Der Räuber Hotzenplotz“ werden die Figuren über Flachmasken aus Pappe dargestellt. Im Folgenden befinden sich Anregungen zur Arbeit mit Masken in Anlehnung an die Ästhetik der Inszenierung.

Auf der vorherigen Seite sind in der Übung „Figuren zaubern“ alle Figuren aus dem Stück aufgelistet. Aus diesen Figuren wählen die Kinder eine Figur, zu der sie eine Maske bauen.

ANLEITUNG ZUM BAU EINER FLACHMASKE

MATERIALIEN

- eine Gesichtsvorlage* je Kind
- Kopfbedeckungsvorlagen* in mehrfacher Ausführung
- zwei DIN A4 Finn-Pappen oder Kartonage je Kind**
- zwei Pappstreifen je Kind zur Befestigung des Gummibands
- zwei Runde Schminkschwämme je Kind
- Gummiband (ca. 50cm je Kind)
- Klebestifte
- Scheren
- Heißklebepistole
- Cutter-Messer
- Stifte, Aufkleber, Zeitungen etc. zum Gestalten der Masken

* Diese Vorlagen können per E-Mail bei mir als Datei angefordert werden.
(juliane.barz@ptheater.magdeburg.de)

** Diese können Sie zum Beispiel online über Modulor, Gerstaecker oder Boesner bestellen.

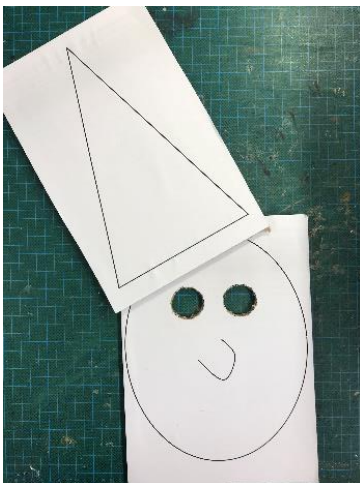
ARBEITSSCHRITTE

Alle Arbeitsschritte in grüner Schrift sollten unbedingt von Erwachsenen ausgeführt werden!



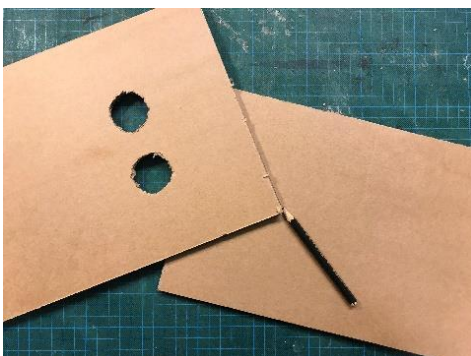
1. Jedes Kind erhält eine Gesichtsvorlage und klebt diese auf eine Pappe.

2. Schneiden Sie mit einem Cutter-Messer die Rundungen der Augen aus. Nutzen Sie unbedingt eine Unterlage.



3. Jedes Kind wählt eine Kopfbedeckung zu seiner gewählten Figur und klebt diese mit einem Klebestift auf die zweite Pappe. Lassen Sie die Kinder frei entscheiden, welche Kopfbedeckung zur Figur passt. An dieser Stelle kann die Maske einfachheitshalber bereits ausgestaltet werden.

(Siehe 8. Arbeitsschritt)



4. Die Kopfbedeckung wird nun an die Kopfpappe geklebt. Um zu wissen, welcher Bereich mit Kleber bestrichen werden muss, kann auf der Rückseite mit einem Bleistift der überschneidende Bereich der Pappen umrandet werden.

5. Ein Ende des Gummibandes wird um einen Pappstreifen fest verknotet. Dann wird mit diesem Gummiband am Kopf Maß genommen und das andere Ende ebenfalls auf der entsprechenden Länge an anderen Pappstreifen verknotet. Für das Verknoten empfiehlt sich unbedingt einen Doppelknoten zu machen und diesen mehrmals nachzuziehen.



6. Die Pappstreifen mit dem Gummiband in Höhe der Augen auf die Rückseite der Maske an den äußeren Kanten mit einer Heißklebepistole festkleben und andrücken.



7. Auf der Höhe der Stirn kann ein Schminkschwamm als Abstandshalter zwischen Gesicht und Maske mit einer Heißklebepistole befestigt werden, sollte die Maske zu stark an der Nase drücken.

8. Die Kinder können ihre Masken nun mit Aufklebern und Stiften, Zeitungsbildern, Stoff und weiteren Materialien sowie mit einem Mund und Details versehen (z.B.: Brille, Bart etc.). Der Mund fehlt, da dieser die Figur charakterisiert und von den Kindern individuell und entsprechend deren Vorstellung gestaltet werden soll.

VORSTELLEN DER MASKE

Im Kreis stellen alle Kinder ihre Maske vor, indem sie sie aufsetzen und eine Pose oder Bewegung passend zur Figur machen. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich die Kinder vorab mit ihren Masken in einem großen Spiegel betrachten und die Wirkung ihrer Pose oder Bewegung überprüfen können. Alternativ kann auch von jedem Kind mit Maske und in Aktion ein Foto gemacht werden, das sich die Kinder anschließend anschauen können.

Achten Sie darauf, dass bei der Vorstellung keine Bewertung der Masken erfolgt.

WICHTIGE TIPPS ZUM MASKENSPIEL (in Bezug auf Flachmasken)

- Da wir das Gesicht unter der Maske nicht erkennen können, haben wir nur den restlichen **Körper um Gefühle darzustellen**.
- Die **Bewegungen werden größer als gewöhnlich** gemacht. Das heißt ich übertreibe und brauche viel Platz um die Bewegung machen zu können und nutze den ganzen Körper dazu.
- Die **Bewegungen werden etwas langsamer gemacht** als gewöhnlich, damit sie gut erkennbar sind.
- Während des Spielens **schaut unsere Maske die ganze Zeit zum Publikum**, sonst sieht man die Masken nicht. Auch wenn wir zu Seite laufen oder uns drehen, ist der Blick immer nach vorn. Wollen wir zurückgehen, laufen wir rückwärts und drehen den Kopf nicht weg. Genauso, wenn Figuren auf der Bühne miteinander sprechen, gucken sie sich nicht gegenseitig an, sondern schauen zum Publikum.
- Die **Maske nicht anfassen**, da dies die Fantasie/ Vorstellungskraft der Kinder, eine echte Figur zu sehen, kaputt machen könnte.
- Wenn hinter der Maske gesprochen wird, versteht man das kaum. Statt Sprache können aber **Musik oder Geräusche von außen** eingespielt oder von anderen Kindern gemacht werden.

Im Folgenden finden Sie Übungen, die sich auf diese Tipps beziehen und damit trainiert werden.



ÜBUNGEN ZUM EXPERIMENTIEREN MIT DEN MASKEN

VERGRÖßERN UND VERKLEINERN

Alle Kinder stehen im Kreis. Eins macht gemeinsam mit einem Geräusch eine Bewegung vor. Der Reihe nach vergrößern die Kinder die (gezeigte) Bewegung und das Geräusch jeweils um ein kleines Stück (siehe vorherige Seite „Wichtige Tipps für das Maskenspiel“) bis sie nicht mehr größer zu machen sind. Dann verkleinert sich die Bewegung und das Geräusch wieder von Kind zu Kind bis kaum noch eine Bewegung und ein Geräusch wahrgenommen werden kann.

In einer zweiten Runde setzten die Kinder ihre Masken auf und probieren nach gleichem Prinzip eine neue Handlung und ein neues Geräusch aus.

Anschließende Frage: An welcher Stelle war die Bewegung noch gut erkennbar? Wie groß/ übertrieben muss die Bewegung sein, damit sie eindeutig erkennbar ist?

GEFÜHLE UND TÄTIGKEITEN RATEN

Der Reihe nach stellen die Kinder pantomimisch ohne Geräusche ein Gefühl oder eine Tätigkeit mit ihrer Maske dar. Die anderen Kinder raten, was das Kind darstellt.

Hierbei ist wieder auf große und langsame Bewegungen zu achten und dass die Maske nicht berührt wird.

Beispiele Gefühle: Trauer, Freude, Wut, Ekel, Angst, Scham, Überraschung

Beispiele Tätigkeiten: Zähne putzen, Haare kämmen, Telefonieren, Essen, Trinken, Nachdenken, Lesen, Singen, etwas aufheben (ohne sich vorne über zu beugen), etwas suchen,

IMPULSRAUMLAUF

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe schaut zunächst zu und setzt sich dafür nebeneinander in eine Publikumsreihe. Die andere Gruppe spielt auf der Bühnenfläche vor der Publikumsgruppe und trägt ihre Masken. Die Publikumsgruppe hat die Aufgabe genau zu beobachten, was die anderen machen und Rückmeldungen zu geben, was gut klappt und was nicht.

Geben Sie von außen Spielimpulse für die Gruppe:

TEMPO: Alle Kinder laufen kreuz und quer durch den Raum und suchen nach einem passenden Gang zur Figur auf ihrer Maske. Sobald alle einen Gang gefunden haben geben Sie die Tempostufen 1-5 rein. Eins ist ein ganz langsames und fünf ist ganz schnelles Tempo, in dem sich die Kinder bewegen. Besprechen Sie mit der Publikumsgruppe, in welchem Tempo die besondere Figur noch am besten erkennbar ist.

FOKUS NACH VORN: Alle Kinder laufen kreuz und quer durch den Raum. Auf das Kommando „Freeze“ bleiben alle Kinder wie eingefroren stehen. Auf ein „Freeze“ folgt das Kommando „Fokus“ und eine Blickrichtung bzw. ein Gegenstand im Raum wird benannt. Auf dieses Kommando wenden sich die Kinder mit dem Oberkörper und dem Gesicht/der Maske schnell in diese Richtung. Die Füße bleiben dabei wie verwurzelt auf der Stelle (z. B.: Fokus Tür, Fokus Publikum, Fokus rechter Fuß etc.).

Besprechen Sie mit der Publikumsgruppe, wann die Masken gut zu sehen sind.

INTERAKTION: Die Kinder laufen weiter durch den Raum. Wenn Sie eine Zahl sagen, kommen jeweils so viele Kinder als Paare zusammen. Geben Sie anschließend Anweisung zu Posen (z.B. Händelschütteln, Tuscheln, Winken, Umarmen etc.), die die Kinder gemeinsam darstellen und achten Sie darauf, dass die Masken auch in der Interaktion zwischen den Spieler*innen nach vorn gerichtet sind.

Anschließend wechseln die Gruppen.

Anmerkung: Filmen Sie nach Möglichkeit die Übung mit den Kindern und schauen Sie sich diese anschließend gemeinsam an. Finden Sie gemeinsam mit den Kindern heraus, wer sich hinter welcher Maske verbirgt. So können die Kinder noch einmal ein anderes Gefühl dafür bekommen, wie ihre Darstellung in Verbindung mit der Maske wirkt.



NACHBEREITUNG

IN DEN AUSTAUSCH KOMMEN

ICH ERINNE MICH NOCH GENAU...

Alle Kinder sitzen im Kreis. Der Reihe nach sagt jedes Kind, woran es sich noch ganz genau erinnert. Wichtig ist, dass es bezüglich der Erinnerungen kein „richtig“ oder „falsch“ gibt. Jedes Kind erinnert oder hat wahrgenommen, was es wahrgenommen hat und sollte dies wertfrei im Raum stehen gelassen werden. Dabei können auch „nebensächliche“ Aspekte, wie die Fahrt zum Theater oder ein Streit mit einem anderen Kind vor dem Vorstellungsbuch eine Rolle spielen, die Platz bekommen sollten.

DIE GESCHICHTE GEMEINSAM ÜBER BILDER REKONSTRUIEREN

Das Erinnern der Geschichte bietet eine wichtige Grundlage für einen intensiveren Austausch über das Stück. Rekonstruieren Sie deshalb gemeinsam mit den Kindern die Geschichte und erzählen Sie diese Stück für Stück nach. Bilder aus dem originalen Kinderbuch können dabei helfen und zum Austausch anregen, um darüber zu sprechen, was in der originalen Geschichte vielleicht anders ist als in der Inszenierung. Die einzelnen Etappen können außerdem zusätzlich als Standbilder von den Kindern dargestellt werden.

Stücketappen

1. Eine Band spielt und begrüßt das Publikum
2. Kasper baut eine Kaffeemühle für Oma und schenkt ihr diese
3. Der Räuber Hotzenplotz klaut die Kaffeemühle
4. Der Wachtmeister wird gerufen
5. Seppel und Kasper planen einen Hinterhalt für den Räuber und spicken eine Goldtruhe mit Sand und einem Loch
6. Der Räuber entdeckt die Truhe und nimmt sie mit in seine Höhle
7. Kasper und Seppel machen sich auf die Sandspur von Hotzenplotz und tauschen die Mütze zur Tarnung

8. Hotzenplotz fängt die beiden Jungs und bringt Kasper zum Zauberer Petrosilius Zwackelmann, um ihn gegen Schnupftabak einzutauschen
9. Hotzenplotz nimmt Seppel mit und lässt diesen für sich arbeiten
10. Kasper will aus dem Schloss entkommen und macht dabei Bekanntschaft mit der Unke, die die verzauberte Fee Amaryllis ist
11. Kasper lässt den Hut von Seppel im Schloss liegen, kann so aus diesem entkommen und macht sich auf die Suche nach Feenkraut, um Amaryllis zurück zu verwandeln zu können
12. Petrosilius bemerkt das Verschwinden des Jungen und zaubert Seppel und Hotzenplotz herbei
13. Hotzenplotz wird nach einem Streit mit dem Zauberer in einen Vogel verzaubert
14. Kasper kehrt mit dem Feenkraut zurück und verwandelt die Fee damit zurück
15. Der Zauberer stürzt wütend in den Unkenpfuhl und stirbt
16. Kasperl bekommt von der Fee zum Dank einen Ring, mit dem er drei Wünsche frei hat
17. Kasperl wünscht sich mit Hilfe des Ringes die geraubte Kaffeemühle herbei, eine neue Kasperlmütze und verwandelt den Räuber Hotzenplotz zurück
18. Hotzenplotz wird vom Wachtmeister abgeführt, kann sich aber wieder befreien

MEINUNGSBILD

Alle Kinder sitzen im Kreis. Fragen Sie die Kinder **was ihnen an dem Stück gefallen hat**.

Zur jeweiligen Antwort steht das Kind auf und stellt sich in die Mitte. Alle Kinder, die der gleichen Meinung sind, stellen sich zu dem Kind dazu. Danach setzen sich alle wieder hin und das nächste Kind antwortet. So werden doppelte Antworten vermieden und alle Kinder sind beteiligt, auch wenn sie selbst nichts sagen.

Nach gleichem Prinzip fragen Sie die Kinder, **was ihnen nicht gefallen hat und was sie sich vielleicht anders gewünscht hätten**.

Anmerkung: Stellen Sie Rückfragen an die Kinder. Warum hat es dir gefallen/ nicht gefallen? So lernen die Kinder, sich auszudrücken und eine eigene Meinung zu entwickeln. Wichtig ist, dass innerhalb der Gruppe keine Bewertung der Meinung stattfindet. Jedes Kind hat sein eigenes Empfinden. Es gibt kein Richtig oder Falsch.

INHALTLICHE FRAGEN

Kommen Sie in einem Kreis mit den Kindern zu folgenden Fragen ins Gespräch:

- Ist das okay, dass der Räuber die ganzen Sachen klaut?
- Was meint ihr, warum klaut der Räuber die ganzen Sachen?

Anmerkung: An dieser Stelle kann Bezug zu dem Lied genommen werden, das der Räuber in seiner Höhle singt, nachdem er die Kaffeemühle und die Truhe geklaut hat. Das Lied finden Sie im Anhang.

- Könnt ihr manchmal auch nicht genug bekommen oder seid neidisch auf die Dinge anderer?
- Hat der Räuber auch eine gute Seite? Könnte sich der Räuber auch anders verhalten?
- Sind eigentlich alle Räuber böse?
- Sind alle Omas, Seppels, Kaspers, Polizisten, Zauberer und Feen so wie in dem Stück?

Anmerkung: An diese Frage kann, wenn bereits geschehen Bezug zu den gebauten Masken der Kinder genommen werden bzw. das Maskenbauen und -spielen (S. 3-7) angeknüpft werden, da die Masken eine individuelle Gestaltung durch die Kinder erfahren und durch das Bespielen der Masken eine eigene Körperlichkeit, Charakterisierung, Darstellung finden. Außerdem bietet sich zur Veranschaulichung, dass nicht alle Omas gleich sind, die Übung „Figuren-Sound“ auf S. 11 an.



INS SPIEL KOMMEN

DEM RÄUBER HOTZENPLOTZ AUF DER SPUR

Dieses Spiel ist sowohl als einführendes Warm-Up sowie als Abschlusspiel geeignet.

Drei Kinder verlassen den Raum. Sie sind der Wachtmeister, Kasper und Seppel und wollen den Räuber Hotzenplotz stellen. Alle anderen Kinder sind der Räuber Hotzenplotz und haben eine „Schatztruhe“ auf ihrem Rücken, die sie mit ihren Händen formen. Dabei werden beide Hände zur Kuhle gekrümmt und aneinander gedrückt. Ein Räuber erhält eine „Kaffeemühle“, die er in seiner „Schatztruhe“ auf dem Rücken versteckt. Als Kaffeemühle kann jeder beliebiger Gegenstand verwendet werden, der gut in die Hände der Kinder passt.

Alle Räuber gehen kreuz und quer mit ihrer Schatztruhe auf dem Rücken durch den Raum und schmuggeln von Schatztruhe zu Schatztruhe die Kaffeemühle und geben sie an andere Räuber weiter. Der Wachtmeister, Kasper und Seppel kommen in den Raum und haben die Aufgabe herauszufinden, wo sich die Kaffeemühle gerade befindet. Dazu sprechen Sie direkt ein Kind an, dass sie im Verdacht haben und sagen: „Hab ich dich!“. Das Kind öffnet seine Hände und zeigt, ob es die Kaffeemühle hat oder nicht. Hat es die Kaffeemühle nicht, schmuggeln alle weiter.

Der Wachtmeister, Kasper und Seppel haben jeweils einen Versuch. Sobald die Kaffeemühle gefunden ist, ist das Spiel vorbei. Anderenfalls haben die Räuber das Spiel gewonnen. Um es dem Wachtmeister, Kasper und Seppel nicht so einfach zu machen, tun alle Räuber so, als hätten sie die Kaffeemühle und schmuggeln.

In einer zweiten Variante erhalten die Räuber statt der „Kaffeemühle“ Sand zum Schmuggeln (wie er in der Inszenierung von Kasper in die Schatztruhe gefüllt wurde um den Räuber ausfindig zu machen). Den gesamten Sand in der Hand schmuggeln die Räuber nun nach gleichem Prinzip. Der Sand fordert die Kinder beim Schmuggeln motorisch stärker heraus sowie in der Zusammenarbeit. Gleichzeitig vereinfacht es dem Wachtmeister, Kasper und Seppel über die Spuren, ausfindig zu machen, wer den ganzen Sand aktuell besitzt.

Anmerkung: Für dieses Spiel empfiehlt es sich entweder einen Raum mit leicht zu reinigendem Fußboden zu nutzen oder aber dieses Spiel im Freien zu spielen.

KAFFEMÜHLE BAUEN

Der Oma wurde die Kaffeemühle geklaut, die Kasper extra für sie gebaut hat und die ihr Lieblingslied spielt. Die Kaffeemühle ist für sie deshalb besonders wertvoll.

Lassen Sie die Kinder überlegen, was für sie am wertvollsten ist und worüber sie am meisten traurig wären, wenn man es ihnen klauen würde.

Anschließend bilden alle Kinder eine Zuschauerreihe. Auf der Bühne steht ein möglichst großer Karton. Jedes Kind kann nun einzeln auf die Bühne gehen. Es tut so als ob es mit Werkzeug etwas in der Kiste bauen würde und macht entsprechende Geräusche dazu (Wie in der Inszenierung). Anschließend holt es das für sich Wertvollste aus der Kiste hervor und benutzt es pantomimisch. Die anderen Kinder können raten, worum es sich handelt. Wenn das Kind möchte, kann es verraten, was das Wertvollste ist, was sie gerade dargestellt haben.

Anmerkung: Daran anknüpfend kann man das jeweilige Kind fragen, welches Lieblingslied ihr Wertvollstes spielen würde. (Wie dies im Stück die Kaffeemühle der Oma tut). Auf freiwilliger Basis können die Kinder mit einer pantomimischen Kurbelbewegung an ihrem wertvollsten Besitz das Lied auch vorsingen.

FIGUREN-SOUND

Alle Kinder, die eine Oma-Maske gebaut haben, gehen auf die Bühne und bewegen/handeln dort als Oma. Die anderen Kinder haben die Aufgabe ganz genau zu beobachten, wo Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Handeln der Oma-Figuren auf der Bühne sind. Tauschen Sie sich anschließend darüber mit den Kindern aus.

Besprechen und experimentieren Sie anschließend gemeinsam mit den Kindern, welche Geräusche und Klänge mit den Gegenständen, Instrumenten sowie dem eigenen Körper zu den jeweiligen Omas passen könnten.

Dies erfolgt anschließend nach gleichem Prinzip für alle anderen Figurengruppen.

Alternativ können auch verschiedene Lieder oder Melodien vorgespielt werden und alle Kinder bewegen sich zeitgleich als ihre Figur zu diesen im Raum (z.B. Musik von René Aubry). Was passt und was nicht? Warum?



DAS KARTENHAUS

Text: Linda Mattern/ Musik: Richard Barborka

INTRO

G hm C C

STROPHE

G hm

C

Das Sofa hinten in der Ecke,

C

G

Das ich mit heißem Kaffee fleckte

hm

C

Die Wippe, die ich vom Spielplatz klaute,

C

Das Vordach von Omas Gartenlaube

G

hm

C

Die Kuckucksuhr, die tickt im Takt

C

G

Die Campingkochplatte macht nie schlapp

hm

C

Die Tennisschläger, der Kerzenständer,

C

Der Eichtisch mit Tassenabdruckrändern

BRIDGE

C

em

Alles hab ich mir genommt

am

G

C

Oder sind die Sachen aus nem Grund zu mir gekommt?

REFRAIN

G

am

Meine Masche ist Betrug

hm

Ich überlasse nichts dem Zufall

C

Ihr denkt ich hab schon alles

G

Doch ich kriege nie genug

am

Das Ass im Ärmel, (Besitz ist Trumpf)

hm

Die Höhle bis zum Platzten voll

C

Das Kartenhaus in Sicherheit

hm

Doch der kühle Zugwind (– der bleibt)

Bridge 2

C

em

Irgendwas zieht doch hier

am

Ein neuer Einsatz

G

C

Für ein neues Spiel

C

em

Irgendwas zieht in mir

am

Gerümpel und Plunder, doch

G

C

Nichts davon ist (mir) zu viel

BEGLEITMATERIAL DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

REDAKTION, INSZENIERUNGSBEGLEITENDES MATERIAL und LAYOUT Juliane Barz
THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL Juliane Barz
FOTOS Viktoria Kühne und Jonathan Gentilhomme

INTENDANT Michael Kempchen
KÜNSTLERISCHER LEITER Frank Bernhardt
Programm II der Spielzeit 2019)20
DAS ERSTE MAL

PUPPENTHEATER DER STADT MAGDEBURG
Warschauer Straße 25
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 540 – 3310
www.puppentheater-magdeburg.de

THEATERPÄDAGOGIK Marlen Geisler und Juliane Barz
www.puppentheater-magdeburg.de/theaterpaedagogik/
Tel.: (0391) 540 – 3316
Marlen.Geisler@ptheater.magdeburg.de
Juliane.Barz@ptheater.magdeburg.de