

Armin
ROHDE

Rufus
BECK

Katharina
THALBACH

Piet
KLOCKE

Barbara
SCHÖNEBERGER

als Gast
**Christiane
HÖRBIGER**

Nach der berühmten Buchreihe von Otfried Preußler

Der Räuber Hotzenplotz

Vom Produzenten der „Sams“-Filme

Filmheft – Materialien für den Unterricht

Vorwort

Seit langem schon gehört der „Hotzenplotz“ zur Standardausstattung unserer Kinderzimmer. Der erfahrene Regisseur und Kameramann Gernot Roll (Kamera unter anderem bei SPEER UND ER sowie dem Oscar-Gewinner NIRGENDWO IN AFRIKA) hat die Geschichten aus Band 1 und 2 mit viel Liebe ins Bild gesetzt. Die Spielfreude seiner Darsteller tut ein Übriges: DER RÄUBER HOTZENPLOTZ ist eine Kombination aus Erzählfreude, Witz und Lehrreichem, voller Wahrheiten und ironischer Seitenhiebe.

Wie die Bücher, so entfaltet auch der Film eine ganze Welt für sich. Verpackt in viel vergnügliche Spannung und Unterhaltung, finden sich überall Elemente, die aus Märchen und Sagen bekannt sind. DER RÄUBER HOTZENPLOTZ macht sie auf farbige Art lebendig, ohne die Zeitlosigkeit der Geschichte anzutasten.

Die fröhlichen Botschaften dieser Geschichte eignen sich für Schule und Kindergarten gleichermaßen. Sie lauten: Habe Mut und entwickle Ideen, denn damit kommst du auch gegen scheinbar Stärkere an. Verhilf der Gerechtigkeit zum Sieg! Erwachsene können nicht alles. Und Kinder können viel mehr, als du glaubst.

Um dies alles und den Umgang mit Film kreativ ins Unterrichtsgeschehen einzubetten, gibt es viele Wege. Im Filmheft finden Sie daher eine bewusst breit angelegte Zusammenstellung von Spielideen und Übungen – wählen Sie daraus ganz nach Wunsch unterhaltsame oder nachdenklichere Ansätze aus. Einige der einführenden Texte sind so gestaltet, dass sie sich je nach Zweck und Altersstufe auch zum Vorlesen eignen. Damit und natürlich im Kino wünschen wir Ihnen viel Vergnügen!

Ihre Kulturfiliale
Vera Conrad mit den Autoren Regine Wenger und Ulrich Steller

Impressum

Herausgeber: Kulturfiliale Gillner und Conrad, Vera Conrad
Schmellerstraße 26, 80337 München

Verantwortlich: Vera Conrad, conrad@kulturfiliale.de
Texte: Regine Wenger, Re.Wenger@gmx.de und
Dr. Ulrich Steller / www.textstrategie.de

Grafik/Druck: Family Print Production Services GmbH, München

Alle Materialien in diesem Heft dürfen für den Unterricht kopiert werden.

Gedruckte Filmhefte können Sie anfordern bei:
innovation crew GmbH, Münchener Str. 45, 82131 Gauting b. München (*Bestellformular: Seite 20*).
Die Filmhefte können vom 15.03.2006 bis 15.05.2006 bestellt werden. Begrenztes Kontingent.



Die elektronische Fassung (pdf) dieses Heftes steht unter www.hotzenplotz.film.de zum Herunterladen bereit.

Inhaltsverzeichnis

Psst, nicht verraten: Alles über Räuber H.	Seite 2
Große Kinder, kleine Erwachsene	Seite 3
Hotzenplotz – ein Kasperlmärchen	Seite 4
Praktische Übungen I: Den Kinobesuch vorbereiten	Seite 5
Die Kasperlgeschichte im Film	Seite 9
Praktische Übungen II: Den Kinobesuch nachbereiten	Seite 11
Zum Nachlesen und Weitermachen	Seite 18
Bestellformular	Seite 20

Daten zum Film

Stab (Auszug)

Regie und Kamera	Gernot Roll
Drehbuch	Ulrich Limmer und Claus P. Hant, nach den gleichnamigen Kinderbüchern von Otfried Preußler
Produktion	Ulrich Limmer / collina Filmproduktion, in Co-Produktion mit Constantin Film
Musik	Nicola Piovani

Darsteller (Auszug)

Räuber Hotzenplotz	Armin Rohde
Kasperl	Martin Stührk
Seppel	Manuel Steitz
Petrosilius Zwackelmann	Rufus Beck
Portiunkula Schlotterbeck	Katharina Thalbach
Alois Dimpfelmoser	Piet Klocke
Fee Amaryllis	Barbara Schöneberger

... und als Gast:

Großmutter	Christiane Hörbiger
------------------	---------------------

Verleih	Constantin Film (www.constantinfilm.de)
---------------	--

Gefördert durch	FilmFernsehFonds Bayern (FFF); Filmförderungsanstalt (FFA); Kulturstaatsministerium (BKM – Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien); Bayerischer Bankenfonds (BBF)
-----------------------	---

Originaltitel	Der Räuber Hotzenplotz, Deutschland 2006
---------------------	--

Drehorte	Prag und Umgebung; Seßlach (Franken)
----------------	--------------------------------------

Kinostart Deutschland	23. März 2006
-----------------------------	---------------

FSK	Keine Altersbeschränkung
-----------	--------------------------

Genre	Kinder-Abenteuer / Familien-Unterhaltung
-------------	--

Länge	94 Minuten
-------------	------------

Psst, nicht verraten: Alles über Räuber H.

Jedes Kind kennt das Kasperltheater. Die Kasperlfiguren bleiben – in wechselnden Kombinationen – stets die gleichen. Aber Kasperl und Seppel stürzen sich in immer neue Abenteuer. Eines der spannendsten ist die Geschichte vom Räuber Hotzenplotz.

Hotzenplotz ist ein starker, bedeutender und schlauer Räuber, ein gefährlicher obendrein. Er hält sich in seiner geheimen Höhle versteckt, taucht aber blitzschnell überall da auf, wo es etwas zu rauben gibt. Diesmal hat er sich die arme Großmutter als Opfer ausgesucht. Ehe sie recht weiß, wie ihr geschieht, ist sie schon überfallen worden und muss bis 1000 zählen, bevor sie um Hilfe rufen darf.

„... Jetzt schreibst du mal was Lustiges, etwas bloß zum Spaß – sagen wir eine Kasperlgeschichte, in der alle Personen vorkommen, die zu einem richtigen Kasperlstück gehören, einschließlich Räuber und Polizist ...“ (Otfried Preußler)

Als sie das endlich schafft, hat sich Hotzenplotz mit seinem Raub längst aus dem Staub gemacht. Und rasch wird klar: Alois Dimpfelmoser, der für Ordnung zu sorgen hat, ist als Wachtmeister nicht so bedeutend wie Hotzenplotz als Räuber. Etwas ausrichten können nur Kasperl und Seppel. Sie allein sind schlau genug, um dem gerissenen Räuber eine Falle zu stellen. Schließlich wissen sie ja, dass man einen Räuber am besten mit Gold lockt.

Das Abenteuer

Der erste Teil ihres Plans gelingt tatsächlich. Um Haaresbreite allerdings wäre er schief gegangen, weil Kasperl beinahe vergessen hätte, rechtzeitig den Stöp... aber halt, mehr wird erst mal nicht verraten. Jedenfalls ist der Räuber Hotzenplotz auf der Hut, er beherrscht eben sein Handwerk, und schon geht das Abenteuer richtig los – ein Abenteuer für alle, die darin vorkommen:

Für die Großmutter, weil sie vorher noch nie von einem gefährlichen Räuber beraubt worden ist. Weil sie ihre geliebte Kaffeemühle verliert. Und weil sie sich obendrein Sorgen machen muss um Kasperl und Seppel, die eine Weile verschwunden bleiben. Für den Wachtmeister ist es ein Abenteuer, weil er etwas tun muss, aber nicht recht für Ordnung sorgen kann, wie es doch seine Aufgabe wäre.

Für den Räuber wird es ein Abenteuer, weil er plötzlich ernsthafte Gegner bekommt. Er merkt, dass er beileibe nicht so „groß und mächtig“ ist, wie er immer prahlt. Dabei sieht zunächst alles so aus, als ob Hotzenplotz der Herr der Geschichte wäre. Doch wie sehr das täuscht, zeigt schon die erste Begegnung mit dem „großen und bösen“ Zauberer Zwackelmann.

Ein Abenteuer ist die Geschichte vor allem für die beiden Buben, die sich so tapfer an ihre Aufgabe machen. Dass sie sie lösen, ist klar. Wie sie es schaffen, ist voller Überraschungen.

*Preußler, Otfried (*1923)
Der deutsche Kinder- und Jugendbuchautor wurde im böhmischen Reichenberg (heute Liberec, Tschechische Republik) geboren. Preußler schrieb viele bekannte Werke, darunter „Der kleine Wassermann“ (1956), „Die kleine Hexe“ (1957), „Der Räuber Hotzenplotz“ (1962), „Neues vom Räuber Hotzenplotz“ (1972), „Hotzenplotz 3“ (1973), „Krabat“ (1971; Jugendliteraturpreis 1972) und „Eins, zwei, drei im Bärenschritt“ (2002).*

Diese Bücher sind in mehr als 50 Sprachen übersetzt worden. „Der Räuber Hotzenplotz“ speist sich, wie viele andere Werke Preußlers auch, aus dessen Liebe zur volkstümlichen Erzählkunst und namentlich zum Puppentheater. Preußler schrieb die Räuber-geschichte nicht zuletzt als Ablenkung von der langwierigen, schweren Arbeit an „Krabat“.

Große Kinder, kleine Erwachsene

List und Tücke

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ spielt in einer bunten Welt der Tricks. Zu Anfang hat der „bedeutende“ Räuber alles im Griff. Er lauert, raubt, trumpt auf und kann ungehindert entkommen. Doch bald ändert sich das Bild, denn Kasperl und Seppel sind genauso schlau. Sie gehen frisch ans Werk, und der Räuber fällt prompt auf ihren Plan mit der Kiste herein. Aber ehe die beiden Kinder ihren Vorteil nutzen können, hat Hotzenplotz die List durchschaut – er entdeckt die Sandspur. Nun ist er es wieder, der den Kindern eine Falle stellt.

Währenddessen bereiten Kasperl und Seppel ihren nächsten Streich vor: den Tausch der Mützen. Der zahlt sich aus. Zwar kann Hotzenplotz die beiden fangen und sieht sich schon als Sieger. Aber mit der Kraft der falschen Namen wird er nicht fertig, und durch diesen Trick besiegen die Kinder am Ende sogar den großen und bösen Zauberer Zwackelmann.

Denn Wort, Sprache und Name haben in den alten Geschichten große Macht. Man denke nur an Rumpelstilzchen: Wer jemanden mit seinem richtigen Namen kennt, hat ihn in der Hand. Entscheidend dabei ist, dass auch kleine Leute den Großen überlegen sein können. So betrachtet, leben Kasperl und Seppel in einer „verkehrten Welt“. Keiner der Erwachsenen ist so schlau oder so mächtig, dass er ihnen in allem oder auf Dauer überlegen ist.

Zauberei und Feenwunsch

Allerdings gibt es neben dieser bunten, verkehrten Welt von Kasperl und Seppel eine höhere Ebene, in die sie nicht ohne Weiteres eindringen können. Wer hier bestehen will, braucht Zaubersprüche und magisches Zubehör. Doch das allein genügt nicht. Die Hellseherin Schlotterbeck beispielsweise bemüht sich sehr, doch einiges entgleitet ihr.

Petrosilius Zwackelmann beherrscht sein Fach besser. Er zaubert so gut, dass er zunächst unangreifbar zu sein scheint. Doch auch er hat Schwächen. Schon seine Kartoffeln gehorchen ihm nicht, was ihn wütend macht. Kasperl, den der Zauberer mit Seppel verwechselt und außerdem fälschlich für „saudumm“ hält, kann dank Seppelhut fliehen. Dem entmachteten Magier bleiben am Schluss nur ein Spielzeugschlösschen und winzig schwache Zauberkräfte.

Und die Fee? Amaryllis kann Zwackelmann besiegen, aber sie braucht dazu Kasperls Hilfe. Auch sonst ist sie nicht allmächtig. In der Räuberküche versagt ihr Zauber, und nur Seppels Trick mit den „Knallpilzen“ hilft. Kasperl und Seppel verwenden die drei Wünsche der Fee dazu, ihre eigene heile Heimatwelt wiederherzustellen: eine Welt mit Kaffemühle – und mit einem Räuber in voller Lebensgröße.

So ist trotz aller Zauberei die Welt der scheinbar übermächtigen Erwachsenen eng mit der Welt der kleinen Helden und ihren listigen Einfällen verbunden. Alle haben die Chance, einmal die Oberhand zu gewinnen. Doch das Glück wendet sich immer wieder, und die Geschichte bleibt spannend. Dass am Ende die gute Seite siegt, versteht sich im Rahmen der Kasperlgeschichte von selbst. Jeder bekommt auf seine Weise, was er verdient hat.

„... eine heitere und gelungene Umsetzung der Bücher.“ Autor Otfried Preußler über das Drehbuch zu DER RÄUBER HOTZENPLOTZ.

Hotzenplotz – ein Kasperlmärchen

Der klassische Kasperl im Kasperltheater ist ein volksnaher Spaßmacher, genussfreudig und von Natur aus gegen die Obrigkeit. An seinem Äußeren ist er leicht zu erkennen: Hemd, Weste, zu kurze Hose, rote Zipfelmütze. Kasperl ist ein stets positiver komischer Held. Er ist zwar manchmal ungezogen, hat aber das Herz auf dem rechten Fleck. Seine derb-naiven Geschichten haben eine überschaubare Handlung. Kasperl geht naiv vor und zahlt oft Lehrgeld; trotzdem ist er am Ende der Geschichte der Gewinner.

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ bewegt sich in diesen Rahmen. Dabei kommt, wie in der Vorlage von Otfried Preußler, auf spielerische Weise der Aspekt der Märchenhaftigkeit besonders zum Tragen: Phantastische, wunderbare Kräfte sind am Werk, und Märchenelemente verbinden sich mit der kreativen Freude an spannenden Verwicklungen.

Das Standardpersonal im Kasperltheater
Kasperl; Seppel (Freund); Gretel (Frau / Schwester und Stimme der Vernunft); Großmutter; Fee (für das Gute); Prinzessin und Prinz; Wachtmeister / König als Ordnungshüter; Zauberer / Teufel / Hexe / Räuber (für das Böse); Krokodil (Ersatzdrache).

Die Geschichte lebt von einfachen, polaren Gegenüberstellungen; zwischen Gut und Böse verlaufen klare Fronten: Seppel und Kasperl treten gegen Räuber und Zauberer an, und die Übrigen sind eindeutig zugeordnet. Räuber Hotzenplotz ist eine Figur ohne Moral, der seinen Gefangenen Kasperl beim Zauberer gegen Schnupftabak eintauscht.

Wie die Märchen ist die Kasperlgeschichte eindimensional angelegt – alle Figuren kommen mit allen in Kontakt. In dieser Welt gelten märchenhafte Gesetze, nichts ist unmöglich. Die Kinder biegen einen Apfelbaum zu Boden. Der Räuber bleibt trotz gewaltigem Bart in der Polizeiuniform unerkannt. Überall dringt Zauberei in den Alltag. Der Film unterstreicht diese Eindimensionalität durch Einstellungen meist ohne Raumtiefe („Kasperlbühne“), durch malerische Farben und Ausstattung.

„Uii, es wird ja immer verbotener ...“

Zur Märchenmotivik gehört die magische Zahl Drei: Durch drei verschlossene Türen gelangt Kasperl zur Fee; sie belohnt ihn mit drei freien Wünschen. Magische Dinge, Kräfte und Wesen bevölkern die Geschichte. Zauberstab und Zauberring sind hier so selbstverständlich wie das Feenkraut, das Kasperl für die Erlösung von Amaryllis pflücken muss; das Diener-Händchen des Zauberers und Frau Schlotterbecks Krokodil-Hund Wasti sind Teil des Alltags. Geprägt ist er auch durch „Schwarz-Weiß“-Gegensätze wie gut und böse, klug und dumm, schön und hässlich, stark und schwach.

Die „Botschaft“ von DER RÄUBER HOTZENPLOTZ ist ebenfalls märchentypisch: Für die Gerechtigkeit (Rückeroberung der geraubten Kaffeemühle) müssen mutig Abenteuer bestanden werden. Man muss an sich glauben, damit das Gute siegt. Die Helden Kasperl und Seppel begegnen den Bösen furchtlos, erleiden keine seelischen Verluste, sie gehen ihren Weg. So werden die beiden zu Identifikationsfiguren für die jüngsten Zuschauer (4 bis 8 Jahre). Sie stärken auf unterhaltsame Weise das Selbstbewusstsein und vermitteln Mut und die Bereitschaft, auch schwierige Aufgaben anzupacken.

Praktische Übungen I: Den Kinobesuch vorbereiten

Zur Einstimmung eignen sich Spiele, die auf assoziativen Momenten des Films basieren:

Fangt die Räuber! | *Aktionsreiches Bewegungsspiel mit Rollentausch, interaktives Vertrauensspiel, Raumerfahrung (ab 4 Jahre)*

Wachtmeister Dimpfelmoser hat den Auftrag, Räuber Hotzenplotz das Handwerk zu legen. Doch so einfach ist das nicht!

Die Kinder werden in drei Gruppen geteilt. Ein Zahlenspiel hilft ihnen, sich „ihre“ Zahl zu merken: Kinder auf 1, 2, 3 abzählen; dann Platztausch – alle Einsen tauschen miteinander ... so lange, bis allen die eigene Zahl im Gedächtnis geblieben ist. Gruppe 1 bekommt Augenbinden und spielt die Polizei, Gruppe 2 bekommt Hüte und spielt die Räuberschar, Gruppe 3 ist die Menschenmenge. Alle sind im *abgedunkelten* Raum in Bewegung. Das Verdunkeln macht es spannender; außerdem kommt dann kein Kind auf die Idee, durch den Raum zu rennen. Die Kinder der Gruppe 3 machen Geräusche (lachen, wispern, singen, aufstampfen, in die Hände klatschen).

Aufgabe: Die Polizisten müssen die Räuber finden und antippen. Wer gefangen wird, setzt sich an den Rand der Spielfläche. Wenn kein Räuber mehr frei herumläuft, werden die Rollen getauscht.

Auf die Plätze! | *Fördert Aufmerksamkeit, Konzentration, Reaktion und Bewegungsschnelligkeit (ab 4 Jahre)*

Hotzenplotz und Zwackelmann verwechseln ständig Kasperl mit Seppel und Seppel mit Kasperl und ... Also aufgepasst! Im Stuhlkreis gibt es einen Platz weniger als Personen. Ein Kind ist der Spieler in der Mitte. Es nennt ein Merkmal, und einige Kinder müssen schnell auf einen neuen Stuhl:

- ☉ Alle Kinder mit rotem T-Shirt wechseln die Plätze!
- ☉ Alle Kinder mit Stiefeln wechseln die Plätze!
- ☉ Alle Mädchen wechseln die Plätze!
- ☉ Alle Kinder, deren Vorname mit E anfängt, wechseln die Plätze!
- ☉ Alle Kinder, die schon „Schulzähne“ (oder Lücken) haben, wechseln die Plätze! ...

Während die aufgerufenen Kinder den Stuhl wechseln, versucht der Mittelspieler, sich auf einen frei werdenden Platz zu setzen. Wer nicht aufpasst oder am Schluss übrig bleibt, wird neuer Mittelspieler. Und weiter geht's!

Vorher – nachher | *Was hat sich verändert? Wahrnehmungsübung, fördert Erinnerungsvermögen, Erfassen prägnanter Merkmale an einer Person (ab 4 Jahre)*

Kasperl und Seppel tauschen die Mützen, damit der Räuber sie nicht erkennt.

Zwei Kinder stehen im Mittelpunkt – sie sind Kasperl und Seppel. Die anderen schauen die beiden genau an: Wie sehen die Haare heute aus? Was haben sie an? Welche Schuhe tragen sie? Dann werden Kasperl und Seppel aus dem Raum geschickt. Außerhalb des Raumes

bekommen sie kleine Veränderungen, ein Schmuckstück, eine andersfarbige Socke, einen Schal ... Sie kommen wieder herein, und die anderen Kinder müssen herausfinden, was sich verändert hat.

Zwackelmann | *Interaktives Phantasiespiel – sich auf eine spontane Situation einlassen, improvisieren (ab 4 Jahre)*

Ich verwandle euch alle: Der egoistische Zauberer Petrosilius Zwackelmann zaubert gern an Kartoffeln und Menschen herum. Egal, was passiert, die Umgebung ist ihm vorerst ausgeliefert. Jeder will einmal Zauberer sein. Mit dem Zauberstab in der Hand gelingt es: Der Zauberer hat alle Macht, aber auch Verantwortung, für die Verwandlung.

Alle Kinder laufen im Raum umher. Ein Kind steht erhöht auf einer Kiste oder einem Stuhl und beginnt als amtierender Zauberer die Verwandlung mit den Worten: „Ich verwandle euch alle in ...“ Der Zauberer kann Gegenstände, Tiere oder auch Figuren nennen, in die sich die Mitspieler verwandeln sollen. Für die Rückverwandlung braucht der Zauberer nur auszurufen: „Ich verwandle euch alle wieder in Kinder!“ Ein anderes Kind bekommt den Zauberstab, und eine neue Verwandlungsrunde beginnt.

Stop and go mit Stimmung und Gefühl | *Übung für darstellerische Fähigkeiten, Selbsterfahrung, Interaktionsspiel, Üben von Spielregeln (ab 4 Jahre)*

Die Darsteller in DER RÄUBER HOTZENPLOTZ spielen gestisch und mimisch überzeichnet. Eigene Erfahrungen im Darstellen helfen, das im Film zu erkennen.

Alle Kinder laufen im Raum kreuz und quer, ohne sich zu berühren. Die Spielregeln werden geübt: Auf ein Signal hin (go: Glocke oder Trommel) bleiben alle Kinder stehen („freeze“). Sie bekommen verschiedene Aufgaben und beginnen sie darzustellen. Ein zweites Signal (stop) beendet die Aufgaben, und die Kinder gehen wieder im Raum herum. Beim nächsten Signal erhalten sie eine neue Rollenaufgabe:

- ☉ sich bewegen wie ein Polizist auf Streife
- ☉ zwei heimlich Verliebte treffen sich
- ☉ zwei gute Freunde begrüßen sich
- ☉ eine alte Frau läuft
- ☉ ein hübsches Mädchen steht vor dem Spiegel und betrachtet sich
- ☉ in eine Grube fallen
- ☉ durch einen schmalen Felsspalt laufen
- ☉ hinter sich eine Sandspur schütten, die ein anderer wieder verwischt (als Paar zu spielen)
- ☉ erst klein und dann ganz groß werden
- ☉ auf einmal ganz dick und aufgebläht werden („Knallpilze“)
- ☉ den neben sich Stehenden Grimassen schneiden
- ☉ wie der Krokodil-Dackel Wasti laufen und hüpfen
- ☉ still stehen und durch den Gesichtsausdruck Stimmungen weitergeben: traurig sein, lachen, überrascht sein, ängstlich schauen ...

Gut und Böse | *Spiel zur eindimensionalen Charakterisierung von Helden und Gegenspielern, zum Vergleichen (ab 6 Jahre)*

In Märchen und im Kasperltheater ziehen sich die Gegensätze an: Held und Bösewicht, Klein und Groß ... Was zeichnet sie aus? Klassische Märchenfiguren, positiv und negativ, werden als Bilder gezeigt – beispielsweise Gretel und Hexe, Prinz und Zauberin, Hans und der Teufel, Polizist und Räuber, Schneiderlein und Riese, Däumling und Menschenfresser / Monster. Die Bilder klebt man auf A2-Blätter. Darunter wird alles notiert, was die Kinder über die Figuren wissen. Die Kinder werden dabei die Eindimensionalität der Charaktere erkennen.

Aufgabe: Zu zweit spielen die Kinder eine kleine Episode als Held und Bösewicht, die sie sich selbst ausgedacht haben. – Variante „Verkehrte Welt“: Der Held bekommt negative Eigenschaften, der Bösewicht positive. Wie verändert sich das Spiel der Figuren?

Spiele mit Hut und Mütze

Ohne seine rote Mütze ist Kasperl nicht der Kasperl. Der Tausch von Kasperlmütze und Seppelhut bringt für beide Kinder Abenteuer und gefährliche Situationen – und rettet sie am Ende. Interaktionsspiele können die Aufmerksamkeit und Phantasie fördern; durch die Beschränkung auf ein einziges Requisit entwickelt sich ein Stil im Spiel (ab 4 Jahre).

Hüte machen Leute | *Rollenspiel*

Viele verschiedenartige Hüte und Mützen liegen in einer großen Kiste zum Ausschuchen bereit. Jedes Kind wählt sich eine Kopfbedeckung aus und verwandelt sich in eine Figur. Auf der Spielfläche soll es sich passend bewegen und Kontakt zu den anderen Figuren aufnehmen. Große Spiegel, falls vorhanden, helfen den Darstellern, das eigene Spiel zu beobachten. Auf ein Signal hin (Händeklatschen oder Glocke) legen alle Kinder die Hüte und Mützen wieder in die Kiste. Sie wählen einen neuen Hut aus der Kiste und denken sich neue Figuren aus.

Ein Hut erzählt | *Phantasie anregen, Erzählfreude wecken (ab 6 Jahre)*

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Hüte und Mützen. Ein Kind nimmt einen Hut in die Hand, denkt sich eine Geschichte aus und beginnt zu erzählen: Ich, der schwarze Hut, habe etwas Spannendes / Lustiges / Trauriges erlebt ...

Hüte-Bühne | *Puppentheater-Spiel; fördert Ausdruck, Improvisation und Geschicklichkeit*

Verschiedene Hüte und Mützen oder Tücher stehen zur Verfügung. Eine Puppentheaterbühne wird improvisiert: eine Leine mit überhängendem schwarzen Tuch im Türrahmen; ein hoher Tisch, mit einem Tuch verdeckt; zwei Kartenständer, ein Besenstiel, schwarzer Stoff. Die Hüte werden zu Puppentheaterfiguren. Die Kinder führen sie knapp über der Spielleiste. Immer zwei oder drei spielen gemeinsam und improvisieren mit ihren Hutpuppen eine kleine Szene.

Geschickte Kinder können auf der anderen Hand einen Handschuh anziehen und ihn mitspielen lassen (winken, drohen, auf den Hut hauen, sich kralen oder Ähnliches.)

1. Bewegungen an der Spielleiste ausprobieren: Was kann die Hutzuppe besonders gut? Wie bewegt sie sich am liebsten?
2. Was für eine Stimme passt zur Hutzuppe, spricht sie eher hoch oder tief? Hört man ihre Stimmung (traurig, fröhlich, mutig, zaghaft ...) heraus?
3. Die Hutzuppen befragen sich gegenseitig über ihre Person: Was magst du, was nicht? Was kannst du? Was hast du schon erlebt?
4. Die Hutzuppen treffen sich. Wo treffen sie sich? Warum treffen sie sich? Streiten oder mögen sie sich? Welches Abenteuer bestehen sie gemeinsam?
5. Ein guter Anfang und ein guter Schluss muss sein!

Buchstabenorakel-Spektakel | *Spiele mit Wörtern; Entwicklung sprachlicher Fähigkeiten in Ausdruck und Rechtschreibung, assoziatives Umgehen mit Sprache (ab 8 Jahre)*

Frau Schlotterbeck, verhinderte Hexe, Hellseherin und verliebt in den Wachtmeister, hat ein Buchstabenbrett. Durch Gläserrücken will sie in die Zukunft sehen: „Gläschen, Gläschen, zeig' uns nun, auf dem ABC – was tun? Zeig' uns nun, wo jener ist, den Dimpfelmoser so vermisst ...“ Auch Seppel und Kasperl haben Spaß am Verdrehen von Worten. Damit ärgern sie beispielsweise den Zauberer und Hotzenplotz. Buchstaben führen zu Worten, Worte werden zu Ideen.

Aufgabe: Redewendungen und Personenbezeichnungen werden als Rätsel verpackt und müssen gelöst werden. Nach verschiedenen Mustern können die Kinder dann selbst Rätsel entwickeln – beispielsweise

- ☞ alle Vokale weglassen (außer Umlaute: ä, ö, ü):
Is gtr Räbr mss mn gmn nd bös sn!
(Als guter Räuber muss man gemein und böse sein!)
- ☞ Wortumstellung und neue Zeichensetzung:
Lass Schein! Dich trügen nicht vom äußeren.
(Lass Dich nicht trügen vom äußeren Schein!)
- ☞ Alle Vokale durch a ersetzen:
Ach ban dar Rabar Hatzanplatz and...
(Ich bin der Räuber Hotzenplotz und...)
- ☞ Silben umstellen:
Meiwachtster Ermosfeldimp
(Wachtmeister Dimpfelmoser)
- ☞ Anklang und Reim:
Frau Zottelschreck
(Frau Schlotterbeck)
- ☞ Wörter rückwärts schreiben: retaehlrepsaK
(Kasperltheater)
- ☞ Wörter geben sich die Hand:
Zauber ▶ Zauberburg ▶ Burgtür ▶ Türschloss ▶ Schlossgraben ...

Die Kasperlgeschichte im Film

Stil im Film

Die Filminszenierung hält sich an die Stilisierung im Puppentheater: einfache Figurenzeichnung, großer Gestus und entsprechende Mimik, einfache Dialoge, flottes Erzählen der Geschichte ohne schnelle Schnitte. Die Orte der Handlung sind mit ihrer überzeichneten Farbigkeit an die Optik von Bilderbüchern angelehnt.

Sequenzen in Zeitraffer zeigen Slapstick-Situationen, wie man sie aus Stummfilmen kennt: Seppel und Kasperl tauschen die Mützen, Hotzenplotz schlägt wütend auf die Sandkiste ein, der Zauberer sucht Kasperl im Schloss, Wachtmeister Dimpfelmoser und Frau Schlotterbeck laufen dem Kroko-Hund hinterher.

Neben den Halbtotale der Landschaften und anderer Spielorte dominieren Nahaufnahmen. Dadurch kann man den Figuren, ähnlich wie im „richtigen“ Kasperltheater, immer ins Gesicht schauen. Detailaufnahmen liefern Hinweise auf besondere Handlungsmomente.

Stilisierung

„Dieses Wort wird häufig für alles, was 'fremd' oder 'anders' wirkt, benutzt. Es bedeutet aber eigentlich nur: etwas einen Stil zu geben, der Natur eine gestaltete, künstliche Form entgegenzusetzen. Und das vermag die Puppe. Puppentheater ist entsprechend seiner Definition eine durch und durch stilisierte Kunstform, eine künstliche, d.h. 'in Stil gesetzte' Gestaltung ...“ Aus: Michael Meschke, „Puppenspiel in Schauspiel und Musiktheater“, in: Die Welt des Puppenspiels. Berlin: Henschel, 1989.

Magie als Spiegel der Macht

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ ist voller Zaubereien, und der Film setzt sie mit zahlreichen Tricks ins Bild. Wenn Zwackelmann mit dem Finger schnalzt, raucht und blitzt es, Flammen schlagen hoch. Die Kraft der Fee wird nicht weniger effektiv sichtbar, wenn auch auf sanftere Weise. Die Effekte untermalen: Wer zaubern kann, hat Macht über andere. Und der Verlauf der gesamten Geschichte hängt wesentlich davon ab, wer gerade wen in seiner Gewalt hat.

Oben und Unten

Durchgängig zeigen sich die Machtverhältnisse auch in dem Gegensatz von Oben und Unten. Er spiegelt die ganze urtümliche Überlegenheit der Erwachsenen gegenüber Kindern: Wer oben ist, wer größer ist, ist der Stärkere. Umgekehrt sind Hinuntersteigen, Herabfallen und Kleinerwerden das natürliche Zeichen von Machtverlust oder drohender Gefahr.

Ein paar Beispiele machen das deutlich. Der Räuber hat von seinem erhöhten (und getarnten) Ausguck auf dem Hügel zunächst alles unter Kontrolle. Dann kullert er grotesk den Hang hinab und wird auf den Trick mit der Sandkiste hereingefallen. Als Hotzenplotz den Zauberer Zwackelmann besucht, schaut der Schlossherr steil auf den Räuber herab. Der bekommt es mit der Angst zu tun angesichts der plötzlich von oben auf ihn einprasselnden verzauberten „Kartoffeln“.

Im Gegenzug triumphiert Hotzenplotz, als er von oben in die tiefe Falle auf seine Gefangenen hinabschaut. Wenn Kasperl sich aus dem Schlossfenster abseilt oder in die verbotenen Gewölbe hinuntersteigt, begibt er sich in große Gefahr. Nur knapp kann er dem Zauberer entkommen. Weil Kasperl das aber schafft, verliert Zwackelmann seine Größe und findet sich in einer Spielzeugwelt wieder – die Machtverhältnisse haben sich sehr sichtbar umgekehrt.

Film-Trickkiste: Feenkraut

Leuchtendes Feenkraut pflückt Kasperl, um die verzauberte Unke wieder in die Fee Amaryllis zu verwandeln. Diese Naturszene wurde nicht nachts gefilmt, sondern am Tag („Day-for-night“-Technik). Das Problem dabei: Was leuchtet so hell, dass es sich selbst im Sonnenlicht noch hell abhebt? Die Lösung war reflektierende Folie, wie man sie für Auto-Nummernschilder verwendet. Klein geschnitten musste dieses „Kraut“ nur im richtigen Winkel zur Kamera gehalten werden – dann strahlte es heller als Kasperls Umgebung. Der Computer machte den Tag am Ende wieder zur Nacht, das Leuchten blieb als „magischer“ Schimmer erhalten.

Praktische Übungen II: DEN KINOBESUCH NACHBEREITEN

Räuber-Collage | *Kreativ arbeiten ist oft besser als diskutieren ... (ab 4 Jahre)*

Auf einem A3-Blatt, mit alten Zeitungen und Zeitschriften, mit Klebstift und Schere, entstehen unter dem Titel DER RÄUBER HOTZENPLOTZ Collagen zum Filmerlebnis.

Räubermusik – selbst gemacht | *musikalische Übungen, sensibilisieren für Rhythmus, Bewegung und Klang, Zusammenspiel von Text und Vertonung (ab 4 Jahre)*

Warm-up

Die Kinder stehen im Kreis und geben einen Zischlaut an den Nachbarn links oder rechts weiter:

- ☀ kurz oder lang
- ☀ schnell oder langsam
- ☀ den Zischlaut in den Händen weitergeben
- ☀ den Laut ohne Pause an den Nächsten geben, so dass ein fließender Ton entsteht
- ☀ der Laut geht nach oben, nach unten, nach vorn, nach hinten weg
- ☀ der Laut wird von einem Klatschen begleitet

Rhythmus

Die Kinder zählen laut bis 10. Beim nächsten Zählen wird die 10 durch einmal Händeklatschen ersetzt. In der nächsten Runde wird die 9 als letzte Zählzahl durch ein Klatschen ersetzt – und so weiter bis 1. Alle nehmen dadurch einen Takt auf. Diese Übung hilft, den Sinn für das Zusammensein auf eine Zählzeit zu entwickeln.

Pantomime

Die Kinder hören noch einmal den Text der Hotzenplotz-Ballade (Seite 14). Sie kommentieren den Text gemeinsam durch Bewegungen.

Orchester

In Kleingruppen mit 4 bis 5 Kindern wird je ein Teil des Textes vertont. Die vorhandenen Orffschen Instrumente können durch selbst gemachte Streichinstrumente und Glockenspiele

ergänzt werden. Jede Gruppe bereitet sich etwa 10 Minuten vor. Nachdem alle Gruppen ihr Musikstück vorgestellt haben, wird unter den Kindern ein Dirigent gewählt. Sie oder er dirigiert so, dass alle Stücke zu einem einzigen zusammenstellt werden.

Ein zweiter Dirigent wird gewählt. Auch er dirigiert das gemeinsame Stück. Die Musik ist jedoch nicht zu hören. Die Kinder spielen ihr Instrument pantomimisch – und doch sind die Klänge für jeden der kleinen Musiker zu hören. Sie werden mit Bildern und Stimmungen, die man spürt, kompensiert.

Lebende Filmkulisse | *Spielen aus dem eigenen Erleben, nach „Jeux dramatiques“ – einer einfachen Form des Theaterspiels für Kinder, ohne eingeübte Spieltechniken, die 1936 der französische Pädagoge Léon Chancerel entwickelt hat (ab 4 Jahre)*

Ziel des Spielens ist es, die Kinder auf einem sicheren Weg (gemeinsamer Aufbau der Spielkulisse zu Beginn) zum freien, spontanen darstellenden Spiel zu führen. Das ist ein aufbauender Prozess von Erleben (in diesem Fall der Film), Gestalten („sich ein Nest bauen“), Ausdrücken und Zusammenwirken.

Spielregeln:

- 1.** Jeder kann sich Zeit lassen, um mit seiner momentanen Stimmung in Kontakt zu den anderen zu kommen.
- 2.** Jeder kann sich seine Rolle selbst aussuchen.
- 3.** Jeder spielt vor allem für sich selbst.
- 4.** Jeder spielt so wie er sich fühlt.
- 5.** Jeder respektiert den Freiraum seiner Mitspieler.
- 6.** Jeder, der aus irgendwelchen Gründen nicht mitspielen kann, darf Zuschauer sein.

Die Spielleiterin oder der Spielleiter gibt sich zu Beginn einen Rollennamen, etwa „Der verlorene König“ (Der König ist eine klassische Kasperltheater-Figur; Annahme: Er hat sein Schloss an Zwackelmann verloren). Er bittet die Kinder, ihm beim Bau seines Reiches zu helfen, damit er ihnen eine abenteuerliche Geschichte erzählen kann.

Die Kinder bauen aus Pappkartons, Kisten und Tüchern eine Spiellandschaft, die sich an Filmmotive anlehnt (Schloss des Zauberers, Wald, Räuberhöhle, Haus und Garten der Großmutter, Haus der Frau Schlotterbeck, Polizeiwache, Marktplatz, Spritzenhaus). Auf dem Marktplatz steht der „verlorene König“ und erzählt in ausgewählten Abschnitten oder mit Hilfe der Bücher von Otfried Preußler den Kindern in ihren selbst gebauten Häusern die Geschichte vom Räuber Hotzenplotz.

Die Geschichte wird in überschaubaren Abschnitten erzählt, so dass die Kinder sie in ebenso kleinen Szenen nachspielen können. Es müssen nicht immer alle Kinder an dem Spiel teilnehmen. Es wird Kinder geben, die ständig mit Bauen beschäftigt sind oder Kinder, die aus ihrem Haus alles beobachten werden (siehe Spielregeln).

Mögliche Szenen:

- ✿ Seppel und Kasperl sammeln Äpfel für einen Kuchen, als der Räuber die Großmutter überfällt und ihr die musikalische Kaffeemühle raubt.
- ✿ Seppel und Kasperl überlisten den Räuber mit der Sandkiste und werden doch gefangen genommen.
- ✿ Seppel und Kasperl müssen dem Räuber und dem Zauberer dienen.
- ✿ Wachtmeister Dimpfmoser ist dem Räuber auf der Spur.
- ✿ Kasperl befreit die Fee Amaryllis
- ✿ Zauberer Zwackelmann wird klein gezaubert: „Was du bist und was ist dein, soll alles werden winzig klein!“
- ✿ Der Räuber fängt alle in seiner Höhle ein, und nur durch den Zauberring der Fee nimmt alles ein gutes Ende.

Der „verlorene König“ dankt allen Mitspielern und bittet sie, alles wieder zusammenzuräumen, denn schließlich ist er ja der „Verlorene“.

Nach dem Spiel setzten sich die Kinder in den Kreis und sprechen über ihre Eindrücke von dem, was im gemeinsamen Spiel aus dem Film übernommen wurde.

„... die Kinder haben ein gleiches Recht wie die Erwachsenen, im Puppentheater nicht in erster Linie erzogen zu werden, sondern auf lustvolle Art Nachrichten über die Welt zu erfahren, die die Welt der Erwachsenen ist, in die sie hineinwachsen und die sich ihnen so verwirrend kompliziert darstellt ...“ Aus: Gustav Gysin, „Puppentheater und Puppenspiel in der Erziehung“, in: Die Welt des Puppenspiels. Berlin: Henschel, 1989.

Der 5-Minuten-Räuber aus Papier | Auseinandersetzung mit dem Medium Presse; kreative Arbeit mit einfachem Verbrauchsmaterial, Entwickeln der Feinmotorik (ab 5 Jahre)

Räuber Hotzenplotz sieht man als Einzigen die Zeitung lesen. Warum macht er das? Was erfährt er in der Zeitung? Die Kinder überlegen gemeinsam:

Wer liest zu Hause immer beim Essen Zeitung? Warum?

Welche Nachrichten stehen drin?

Was könnte Hotzenplotz davon am meisten interessieren?

Man kann nicht nur in der Zeitung lesen, sondern sich auch in der Zeitung angezogen fühlen. Hotzenplotz achtet sehr auf sein Räuberoutfit. Seppel muss ihm beispielsweise seine Schuhe putzen.

Räuber-Modenschau | Kreatives Gestalten mit Zeitungspapier, Improvisation

Aus alten Zeitungen und Klebeband kreieren die Kinder Räuberkostüme. Wenn genügend Zeitungskostüme für die verschiedenen Figuren entstehen, kann ein improvisiertes Szenenspiel folgen, das sich am Filmlebens inspiriert.

Daumenkino | Übung zum Medium Film: Erfahren der Bewegung durch schnelle Bildfolge, schöpferische Arbeit mit Fotos und Zeichenutensilien (ab 6 Jahre)

Für jedes Kind braucht man einen Schreibblock im A5-Format, Klebestifte, Filmfotos und Buntstifte. In die untere Ecke des Schreibblocks, auf das letzte Blatt, wird das erste Foto geklebt – das, mit dem die Abenteuer von Kasperl und Seppel beginnen sollen. Auf dem ersten Blatt enden sie. Die Kinder können das Foto durch eigene Zeichenideen ergänzen. Blättert man den Block von hinten nach vorn, entsteht die Bewegung: Daumenkino!

Der Räuber Hotzenplotz-Song

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz,
und mich sperrt keiner ein.
Und wenn es einer doch versucht,
dann fang ich an zu SCHREIN.*

*Doch schrei ich heute lieber nicht,
ich greif in meinen Tasche
und hole meine Säge raus,
befreie mich ganz rasche.*

*Dass ich in diesen Mauern brumm,
verdank' ich nur dem Seppel.
Der Dimpfmoser konnt' das nicht,
der ist zu blöd, der Deppel.*

*Wenn ich erst wieder draußen bin,
dann schnapp ich mir die Buben,
dann haue ich die windelweich
in meiner guten Stub'n.*

*Die Säge brauch ich unbedingt
Drum zwäng ich mich hier durch.
Ach, wenn ich doch nur schlanker wär',
am besten wie ein Lurch.*

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz,
und stehl', was mir gefällt,
und wenn die Leute noch so schrein,
ich bin ein Mann von Welt.*

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz
ich hab ja NOCH 'ne Säge,
wenn einer seine Freiheit will,
da gibt es viele Wäge.*

*Ein Räuber, der gibt niemals auf,
da geht's um seine Ehre.
Die Freiheit will er nicht verlier'n,
das fiel ihm doch zu schwere.*

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz,
mich hält niemand zurücke,
wenn ich an meine Freiheit denk,
das ist mein größtes Glücke.*

*Auch wenn es zwanzig Jahre sind,
die reiß ich locker runter,
und wenn ich wieder draußen bin,
dann treib ich's noch viel bunter.*

*Die Sonne lacht, der Wind pfeift leis',
vom Dimpfel keine Spur.
Gleich bin ich weg und jeder fragt,
wo ist der Räuber nur?*

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz
und wollte nur mal testen,
wohin die Tür sich öffnet,
nach Osten oder Westen.*

*Ich bin der Räuber Hotzenplotz,
ein Räuber groß und mächtig,
selbst in den tristen Mauern hier,
da geht es mir noch prächtig.*

Lachmeister Schimpfmoser | Ventilfunktion, Beantwortung von Fragen zu dem Reizthema: Verwendung von Schimpfwörtern in der Kunst für Kinder (ab 6 Jahre)

Im Film werden außer der Großmutter und Frau Schlotterbeck alle weiteren Figuren irgendwann einmal beschimpft – als dumm, saudumm, Deppel oder Ähnliches.

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind wirft einem Mitspieler einen Ball zu und sagt dabei ein Schimpfwort; der Ball wechselt weiter, bis jeder ein Schimpfwort sagen konnte. In der nächsten Runde sind Kosenamen gefragt.

Fragen zum Film:

Der Zauberer sucht einen „saudummen“ Diener. Warum?

(Er fürchtet, ein schlauer Diener könnte hinter die Geheimnisse im Zauberschloss kommen.)

Der Räuber Hotzenplotz erscheint mal dumm, mal schlau. Warum?

(Er hat eine versteckte Höhle / macht den Leuten Angst, indem er behauptet, der Gefährlichste zu sein / besitzt Messer und Säbel, mit denen er zur Warnung herumpfuchelt / erkennt die Verwechslung von Seppel und Kasperl nicht: „Unehrllichkeit und Lügnerie dulde ich nicht in meiner Höhle!“ / macht anderen Angst und hat selbst Angst (als ihm die verzauberten Gegenstände aus dem Schlossfenster auf den Kopf fallen, Mäuse aus dem Schlosstor herauskrabbeln / fällt in Ohnmacht vor dem Kroko-Hund Wasti), liest Zeitung, ist tollpatschig, als er beispielsweise beim Überfall auf die „Gold“kiste den Hügel hinunterpurzelt, fällt auf den Trick mit den „Knallpilzen“ herein und lässt sich fesseln ...)

Kasperl und Seppel machen dumme Sachen. Welche? Und warum sind sie zum Lachen?

(Sie binden den Apfelbaum fest, aber nicht richtig; sie wollen sich durch den Mützentausch tarnen; Seppel führt Großmutter mit seiner „Knallpilz“-Nummer an der Nase herum.)

Mein Bilderfilmbuch | *Filmsprachliche Übung zu dramaturgischen Aspekten (ab 6 Jahre)*

Filmbilder aus dem Filmheft werden kopiert. Die Kinder stellen sie zu einer Bildfolge zusammen. Die Bilder zeigen beispielsweise:

- ☞ Seppel überm Suppentopf
- ☞ Dimpfmoser und Frau Schlotterbeck beim Gläserücken
- ☞ Seppel und Kasperl ziehen den Apfelbaum mit einem Seil zu Boden
- ☞ Fee Amaryllis und Zauberer Zwackelmann stehen sich gegenüber
- ☞ Hotzenplotz vor seiner Räuberhöhle
- ☞ Zwackelmann zaubert
- ☞ Dimpfmoser eingewickelt im Feuerwehrhaus
- ☞ Hotzenplotz, Kasperl, Seppel, Großmutter und Fee Amaryllis schauen in die Grube
- ☞ Dimpfmoser und Frau Schlotterbeck verfolgen den Kroko-Hund
- ☞ Hotzenplotz überfällt die Großmutter
- ☞ Kasperl soll Kartoffeln schälen
- ☞ jubelnde Menge feiert Kasperl und Seppel

Aufgabe: Ordne die Bilder so, dass du damit anderen Kindern die Geschichte vom Räuber Hotzenplotz erzählen kannst! – Fragen, die dabei helfen und den „dramaturgischen“ Blick schärfen: Was ist auf den Bildern zu sehen? Wer ist zu sehen? Was ist davor geschehen, was passiert danach? Was ist ganz nah zu sehen, was in der Ferne?

Hotzenplotz in Tonbildern | *Einfache Übung zur Funktion des Tons, zum Zusammenhang von Ton und Bild: Geräusche, Dialog, Klänge (ab 6 Jahre)*

Ausgangsmaterial sind die in der Übung *Mein Bilderfilmbuch* genannten Filmfotos. Sie werden durch Körpergeräusche und mit dem Orffschen Instrumentensatz vertont; ein passender Text für die abgebildeten Personen wird frei erfunden.

Gearbeitet wird in Kleingruppen von etwa 4 Kindern je Gruppe. Jede Gruppe erhält zu Beginn der Übung per Losverfahren ein Filmfoto. Die Kinder haben etwa 15 Minuten Zeit, um es zu vertonen. Anschließend präsentieren die Gruppen ihre Tonbilder.

Fotomärchen HOTZENPLOTZ | *Aktive Medienarbeit, für maximal 10 Kinder (ab 5 Jahre)*

Grundlage dieses Spiels sind Puppen aus dem Kasperltheater (Großmutter, Polizist, Kasperl, Seppel, Fee, Krokodil, Räuber, Zauberer). Die Kinder denken sich dazu kleine Szenen aus. Diese Szenen werden mit einer Digitalkamera als Standbilder aufgenommen. Das Ergebnis lässt sich zu einer Hotzenplotz-Filmgeschichte zusammenstellen, als großer Filmstreifen aufkleben und ausstellen.

Homepage | *Erfassen der Charakteristiken und Figurenkonstellationen der Filmgeschichte; inhaltliche Vorbereitung einer eigenen Homepage (ab 8 Jahre)*

Im Film lernt der Zuschauer die einzelnen Figuren gut kennen – angefangen von ihrem Aussehen (viele Großaufnahmen) über typische Verhaltensmuster, Vorlieben, Lebensraum und Lebensweise, bis hin zu ihren Beziehungen untereinander.

Die Kinder entwickeln Personenbeschreibungen für den Räuber Hotzenplotz, Seppel und Kasperl, den Zauberer Petrosilius Zwackelmann, den Wachtmeister Dimpfelmoser, Frau Schlotterbeck und die Großmutter, mit denen sich jeweils eine fiktive Homepage der Figur einrichten lässt. Zu den Gliederungspunkten gehören beispielsweise Startseite (Person), Fotos, Lebensraum, Gästebuch, Links, Macher der Homepage & Kontakt.

Hinweise für die technische Realisierung siehe Kapitel „Zum Nachlesen und Weitermachen“. Bei der Vorbereitung der Inhalte helfen diese Fragen:

- * Was wissen wir über ...?
(Name, Alter, Aussehen, Wohnort, Interessen)
- * Welche Beziehung hat sie/er zu ...?
(eine Person der Spielhandlung wird selbständig ausgewählt)
- * Was möchte ich gern noch über sie/ihn wissen?
- * Was erlebt sie/er nach der Gefangennahme vom Räuber Hotzenplotz?
- * Was verliert oder gewinnt sie/er im Lauf der Geschichte?
- * Links, die installiert werden sollten (beispielsweise zu den Otfried-Preußler-Büchern)

Zum Nachlesen und Weitermachen

Lesestoff

Preußler, Otfried, *Der Räuber Hotzenplotz* / Illustriert von F. J. Tripp. Stuttgart: Thienemann, 55. Auflage 2005. - 128 Seiten, Pb., € 9,90. | *Die Originalausgabe dieses ersten Bandes erschien 1962.*

Preußler, Otfried, *Neues vom Räuber Hotzenplotz* / Illustriert von F. J. Tripp. Stuttgart: Thienemann, 39. Auflage 2005. - 128 Seiten, Pb., € 9,90. | *Die Fortsetzung folgte zehn Jahre nach dem ersten Band, 1972.*

Preußler, Otfried, *Hotzenplotz 3* / Illustriert von F. J. Tripp. Stuttgart: Thienemann, 26. Auflage 2005. - 128 Seiten, Pb., € 9,90. | *Der dritte und laut Ankündigung des Autors abschließende Band („Dies ist die endgültig letzte Kasperlgeschichte von Otfried Preußler“) erschien 1973.*

Zum Kasperltheater

Appich, Martina, *Kasperl & Co.* München: Südwest, 2000.

Böhner, Thorsten, *Der gestohlene Geburtstag.* München: Don Bosco, 1994.

Minuth, Johannes, *Das Kasperltheater und seine Entwicklungsgeschichte: Vom Possenreißen zur Puppenspielkunst* / Vorwort von Rüdiger Scholz. Frankfurt am Main: Nold, 1996. - 194 Seiten, 42 Abbildungen, Pb., € 16,00.

Nold, Wilfried, *Spiel- und Theateraktionen mit Kindern.* München: Hugendubel, 1987. | *Zum Thema Marionetten siehe Seite 28 ff.*

Wellenhofer, Lena / Appich, Martina, *Die schönsten Faden- und Puppenspiele.* Wien: Tosa, 2004. - 80 Seiten, Bilder und Illustrationen, kt., € 1,90. | *Nette, nützliche Sammlung: Fadenspiele mit ausführlichen Anleitungen, 6 komplette Kasperlstücke samt Liedern, Bühnenanweisungen und vielen praktischen Tipps.*

Zum Thema Märchen

Schödel, Siegfried (Hrsg.), *Märchen.* Ditzingen: Reclam, 1990. 160 Seiten, 9 Abbildungen, kt., € 4,10. | *Aus der Reihe „Arbeitstexte für den Unterricht“.*

wortstark 5: Themen und Werkstätten für den Deutschunterricht. Hannover: Schroedel, 1996. | *Unterrichtswerk mit Begleitmaterial.*

Zu den „Jeux Dramatiques“

Frei, Heidi, *Jeux Dramatiques mit Kindern, 2: Ausdrucksspiel aus dem Erleben. Methodik / Aufbau / Arbeitsblätter.* Bern: Zytglogge, 1990. 160 Seiten, Pb., € 19,50.

Internet

www.hotzenplotz.film.de

Die offizielle Site zum Film (Verleih: Constantin Film, www.constantinfilm.de).

www.preussler.de

Die liebevoll gemachte Homepage des „Geschichtenerzählers“ (Preußler über sich selbst) und Kinderbuchautors.

Film

Der Räuber Hotzenplotz

Regie: Harald Schäfer. Buch: Manfred Jenning, nach der Vorlage von Otfried Preußler. Bundesrepublik Deutschland 1967, 53 Minuten. | *Fernseh-Aufzeichnung mit den Marionetten der Augsburger Puppenkiste von Rose und Walter Oehmichen.*

Der Räuber Hotzenplotz

Regie: Gustav Ehmck. Buch: Gustav Ehmck, nach der Vorlage von Otfried Preußler. Bundesrepublik Deutschland 1974, 114 Minuten. | *Erster Hotzenplotz-Kino-Spielfilm; in der Titelrolle Gert Fröbe.*

Monaco, James, Film und Neue Medien: Lexikon der Fachbegriffe / Deutsch von Hans-Michael Bock. 2. Auflage. Reinbek: Rowohlt, 2003. - 189 Seiten, kt., € 8,50. | *Handliches, anregendes Taschenbuch zum Nachschlagen, Stöbern und Weiterlesen.*

Zur Übung „Homepage“

„Eigene Homepage als Kinderspiel: www Artist 2“, in: Berliner Kurier, 20. 02. 2001. | *Der Artikel stellt ein günstiges Allround-Programm vor, das mit vielen Grafiken beim Einrichten, Freischalten und Pflegen der eigenen Homepage hilft.*

www.heise.de/software

Der Computerverlag Heise stellt unter Internet & Netzwerke > Web-Auftritt > Content-Management eine umfangreiche Sammlung von Programmen zur Verfügung, mit denen man eine Homepage einrichten und verwalten kann. Viele davon sind bequem und ohne Spezialkenntnisse zu bedienen. Alle können kostenlos oder als Shareware aus dem Netz geladen werden.

innovation crew GmbH
Agentur für Jugendmarketing
und Schulkommunikation
Münchener Straße 45

82131 Gauting b. München

Bestellungen per Fax bitte an:

089-6 20 21 99 99

Bestellung Filmhefte „Der Räuber Hotzenplotz“

Bitte schicken Sie mir zu o.g. Film kostenlos _____ (max. 10 Exemplare pro Schule) Filmheft(e)
Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nur vollständig und deutlich lesbar ausgefüllte Bestellungen ausführen können.

Schuladresse

Lehreradresse

Name der Schule

Vorname/Name Lehrer/in

Straße/Nr.

Unterrichtsfächer

PLZ/Ort

Straße/Nr.

Tel.-Nr. (mit Vorwahl)

PLZ/Ort

Fax-Nr.

Tel.-Nr. (mit Vorwahl)

E-Mail

Fax-Nr.

Stempel der Schule (falls zur Hand)
und Unterschrift

E-Mail

Wir danken für Ihre Bestellung.

Die Filmhefte können vom **15.03.2006 bis 15.05.2006**
bestellt werden. Begrenztes Kontingent.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht allen Bestellungen nachkommen können. Nur solange der Vorrat reicht!

Constantin Film

www.hotzenplotz.film.de