OTFRIED PREUßLER

DER RÄUBER HOTZENPLOTZ

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

THEATER
BIELEFELD

Redaktion – jungplusX
Kontakt: martina.breinlinger@theater-bielefeld.de
Spielzeit 2021/22 // Intendanz: Michael Heicks

Inhalt

Malen
Figurinen zum Ausmalen

Theater spielen
Wach auf! Aufwärmspiele vor dem Theaterspiel
Gefühlskreis
Standbilder / Improvisation/ Textbasiertes Spiel
Situationen
Dialoge

Singen
Jodler
Geburtstagslied
Räuberlied
Schlußlied

Rätseln
Hotzenplotz-Lückentext
Auf Wörtersuche

Lesen
Handlung
Wissenswertes über Otfried Preußler

Schreiben
Neue Namen für die Helden
Dicke Freunde wie Kasperl und Seppel
Wie gut kennst du deinen Freund/deine Freundin?
Schreibt uns!

Liebe Erzieher*innen und Lehrer*innen,

es freut uns ganz außerordentlich, dass wir diese Spielzeit unser Familienstück zur Weihnachtszeit endlich live zeigen können.

Anbei finden sich Ideen zum Singen, Schauspielen, Malen und Schreiben rund um den *Räuber Hotzenplotz.*

Wir wünschen ganz viel Spaß damit und beim Besuch im Theater!

Mit herzlichen Grüßen,

Das jungplusX-Team

Martina Breinlinger, Beate Brieden, Gianni, Cuccaro, Britta Grabitzky und *Kerstin Tölle*

Figurinen zum Ausmalen

Die Bühnenbildnerin Julia Hattstein hat die Kostüme für die Inszenierung entworfen. Nach ihren Zeichnungen werden in der Schneiderei des Theaters die Kostüme genäht und in der Maskenbildnerwerkstatt die Perücken geknüpft und frisiert und die Masken gebaut. Die Zeichnungen dafür nennt man *Figurinen.*
Anbei findet ihr die Umrisse dieser (eigentlich sehr bunten) Figurinen. Gestaltet sie ganz nach Lust und Laune aus!

Und vielleicht habt ihr Lust, sie anschließend auf Pappe zu kleben und einen Stab daran zu befestigen? Dann habt ihr euer eigenes Puppentheater.

Kasperl

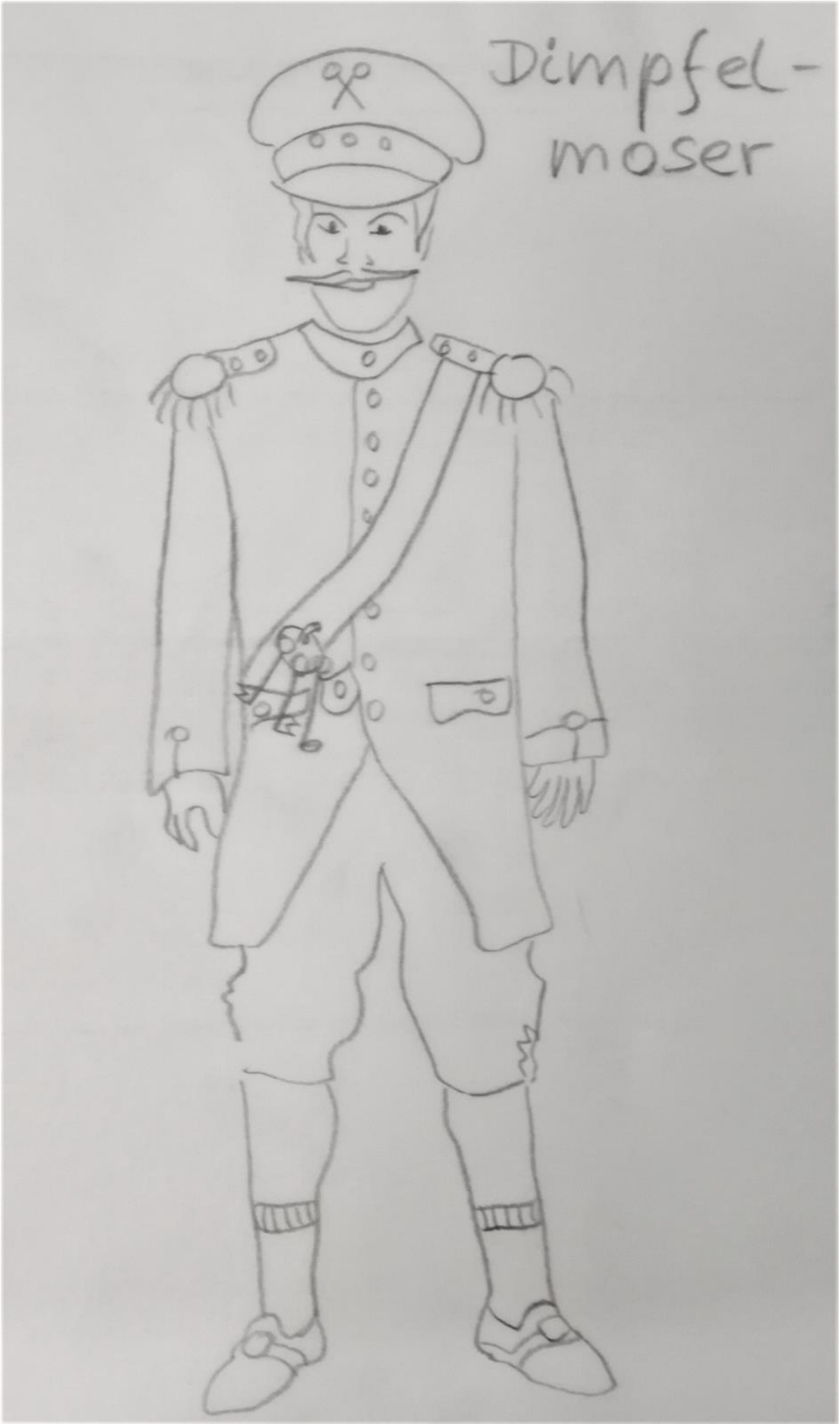
Hotzen-
plotz

Groß-
mutter

Amaryllis

Seppl

Zwackel-
mann


Dimpfel-
moser

Wach auf! Aufwärmspiele vor dem Theaterspiel

a) Fangen spielen: wer geschnappt wird, hilft fangen, bis alle fangen

b) Ochs vorm Berg

c) zu Musik durcheinander laufen - wenn die Musik stoppt: einfrieren

d) eineR macht etwas vor, alle anderen machen es nach

e) alle machen Geräusche wie im Räuberwald

f) alle machen Geräusche wie im Unkenteich

g) alle gehen wie ein Räuber

h) sind wie eine Fee

i) alle bewegen sich wie eine Großmutter

j) alle hüpfen wie eine Unke

k) alle zaubern wie ein Zauberer: erfinden z.B. Zaubersprüche, um die anderen in Tiere zu verwandeln

Gefühlskreis

Alle stehen mit dem Rücken zu einander im Kreis. Nacheinander erwähnt jedeR eine emotionale Situation aus der Geschichte: Alle drehen sich zugleich um und zeigen den entsprechenden Ausdruck. Beispiele:

- Eine singende Kaffeemühle geschenkt bekommen!
- Vom Räuber in seiner Höhle erwischt werden!
- 10 Säcke Kartoffeln schälen müssen!
- Vom Feenkraut berührt werden!
- Sich in eine Fee verwandeln!
- Zwetschgenkuchen mit Schlagsahne essen!

Situationen

- Stellt die Szenen in 1-5 **Standbildern** dar. Dazu passt Musik!
- Ihr könnt die Situationen als **kleine Szenen** mit improvisierter Aktion und Text in Gruppen einstudieren.
- Ihr könnt sie auch **stumm spielen** und bei Bedarf eine Erzähler*in sprechen lassen.

a) Kasperl und Seppel überraschen die Großmutter an ihrem Geburtstag mit einem Ständchen und mit einer Kaffeemühle, die ein Lied spielt, wenn man daran dreht. Aber welches? Denkt es euch aus!

b) Der Räuber Hotzenplotz hört die Musik und will die Kaffeemühle haben. Er raubt der Großmutter die Kaffeemühle. Sie schreit um Hilfe und fällt in Ohnmacht.

c) Der Wachtmeister Dimpfelmoser verspricht der Großmutter, den Räuber zu fangen.

d) Der Räuber Hotzenplotz raubt Kasperl und Seppel die Kiste.

e) Kasperl und Seppel tauschen ihre Mützen, damit der Räuber sie nicht erkennt.

f) Der Räuber Hotzenplotz bemerkt, dass in der Kiste nur Sand war und nimmt die beiden gefangen.

g) Der Zauberer Petrosilius Zwackelmann ärgert sich, dass er jeden Tag seine 7 Kilo Kartoffeln selber schälen muss. Hotzenplotz verkauft ihm den Kasperl, und der muss nun schälen.

h) Kasperl lernt die Fee Amaryllis kennen, die der Zauberer in eine Unke verwandelt hat. Er verspricht ihr, Feenkraut zu holen, um sie zu erlösen.

i) Petrosilius Zwackelmann ist wütend, dass Kasperl entwischt ist und verwandelt den Räuber Hotzenplotz in einen Gimpel.

j) Kasperl erlöst die Fee mit dem Feenkraut, den Zauberer Petrosilius Zwackelmann zerreißt es vor Wut!

k) Die Fee schenkt Kasperl einen Feenring, mit dem er drei Wünsche frei hat. Er wünscht sich Großmutters Kaffeemühle herbei.

l) Wachtmeister Dimpfelmoser nimmt bei der Großmutter eine Vermisstenanzeige für Kasperl und Seppel auf.

m) Kasperl und Seppel bringen dem Wachtmeister den Gimpel und verwandeln ihn mit dem Feenring wieder in den Räuber Hotzenplotz

n) Kasperl und Seppel geben der Großmutter ihre Kaffeemühle zurück, die jetzt schon zweistimmig spielt. Alle singen mit!

DIALOG 1

Großmutter: *(öffnet die Verpackung*) Eine Kaffeemühle! Eine neue Kaffeemühle!

Kasperl: Weil du doch so gern Kaffee trinkst.

Seppel: Am besten, du probierst sie gleich mal aus. Wenn du an der Kurbel drehst ...

Kasperl: Pst, Seppel! (zu Großmutter) Na, willst du nicht anfangen, Großmutter?

Großmutter: *(dreht an der Kurbel, es erklingen ein paar Töne)* Ach, du liebes bisschen! Was ist das?

Seppel: Das ist unsere Erfindung!

Kasperl: Wenn du an der Kurbel drehst, spielt die Kaffeemühle ein Lied.

Seppel: Dein Lieblingslied, Großmutter!

Großmutter: *(dreht weiter)* Tatsächlich – mein Lieblingslied! Wie schön! – Wisst ihr was? Jetzt richte ich gleich die Kaffeetafel: Kaffee und Pflaumenkuchen.

Seppel: Mit Schlagsahne?

Großmutter: Natürlich mit Schlagsahne! Da habt ihr Geld. Lauft in den Milchladen und holt einen halben Liter süßen Rahm.

Kasperl: Wird gemacht, Großmutter! Einen halben Liter süßen Sahm.

Großmutter: Aber Kasperl! Du verdrehst wieder alles. Ich sagte: einen halben Liter süßen Rahm.

Kasperl: Ja doch, Großmutter! Einen halben Ritter süßen Lahm. Wir sind gleich wieder da. Kommst du mit, Seppel?

Seppel: Natürlich. Wiedersehen, Großmutter!

Großmutter: Wiedersehen, Kasperl und Seppel!

Kasperl und Seppel eilen davon.

DIALOG 2

Hotzenplotz: *(schreit die Großmutter an)* He – Sie da!

Großmutter: Ach Gottchen, jetzt bin ich aber erschrocken. Was fällt Ihnen denn ein, mich so anzuschreien? Wie kommen Sie da herein, und was wollen Sie überhaupt von mir?

Hotzenplotz: Was ich von Ihnen will? Die Kaffeemühle will ich! Her damit!

Großmutter: Also, hören Sie mal! Meine Kaffeemühle wollen Sie? Wer sind Sie denn eigentlich?

Hotzenplotz: Sie lesen wohl keine Zeitung, Großmutter? Denken Sie mal scharf nach ...

(Er zieht die Pistole.)

Großmutter: Sind Sie etwa – der Räuber Hotzenplotz?

Hotzenplotz: Der bin ich. Also geben Sie mir sofort die Kaffeemühle.

Großmutter: Aber die gehört Ihnen doch gar nicht! Die habe ich zum Geburtstag bekommen. Wenn man daran kurbelt, spielt sie mein Lieblingslied.

Hotzenplotz: Eben deshalb! Ich will auch so eine Kaffeemühle haben, die ein Lied spielt, wenn man dran kurbelt.

(Plötzlich richtet er die Pistole auf Großmutter und brüllt sie an.)

Hände hoch!

Großmutter lässt die Kaffeemühle fallen und hebt die Hände.

DIALOG 3

Hotzenplotz: HÄNDE HOCH! So – und nun passen Sie mal gut auf! Sie bleiben jetzt hier sitzen und rühren sich nicht vom Fleck. Dabei zählen Sie leise bis neunundneunzig.

Großmutter: Warum?

Hotzenplotz: Darum! Wenn Sie bis neunundneunzig gezählt haben, dürfen Sie meinetwegen um Hilfe rufen. Aber nicht einen Augenblick früher. Das sage Ich Ihnen! Sonst können Sie was erleben. Verstanden?

Großmutter: Verstanden.

Hotzenplotz: Und versuchen Sie nicht zu mogeln! *Hotzenplotz schwingt sich mit seiner Beute über den Gartenzaun und verschwindet.*

Großmutter: *zählt und verzählt sich in ihrer Aufregung*

… … … neunundneunzig

dann stößt einen schrillen Schrei aus

Hiiilfe, ich bin beraubt worden! Hiiiiiilfe? Hiiiiiilfe!

und fällt in Ohnmacht.

DIALOG 4

Großmutter: Sie ist weg. Meine schöne neue Kaffeemühle. Er hat sie mir weggenommen, er hat sie geraubt ... Der Räuber! Der Räuber Hotzenplotz!

Wachtmeister: Was Sie nicht sagen, Großmutter! Haben Sie sich auch gewiss nicht getäuscht?

Großmutter: Ach, der Herr Wachtmeister Dimpfelmoser! Gut, dass Sie da sind, Herr Wachtmeister! Nicht wahr, Sie helfen mir, dass ich meine schöne neue Kaffeemühle wiederbekomme?

Wachtmeister: Natürlich, Großmutter! Selbstverständlich bekommen Sie die Kaffeemühle

wieder zurück. Aber wir müssen den Räuber Hotzenplotz erst mal fangen – und das ist schwierig. Na, Großmutter, einen richtigen Räuber fangen, das ist keine Kleinigkeit. Das lassen Sie sich mal von einem erfahrenen Polizeibeamten gesagt sein!

(Er verabschiedet sich von der Großmutter. Beide ab.)

DIALOG 5

Kasperl: Puh, ist das eine Schinderei mit dem vielen Gold!

(leise) Pass auf, Seppel, jetzt wird's ernst!

Seppel: *(leise)* Meinst du, dass er bald kommt?

Kasperl: *(leise)* Ja, er kann jeden Augenblick auftauchen.

(laut) Weißt du was, Seppel? Ich glaube, wir rasten hier.

(Sie lehnen sich an die Kiste und verschnaufen.)

Hotzenplotz: *(hat sie unterdessen unentwegt durch das Fernrohr beobachtet)*

Was mögen die bloß in der Kiste drin haben? Moment mal – was steht da geschrieben? – „Vorsicht Gold!"? Donnerwetter, eine ganze Kiste voll Gold! Das nenne ich Räuberglück!

(Er zieht die Pistole, springt aus dem Versteck hervor, schießt ein paarmal in die Luft und schreit.)

Hände hoch – oder ich schieße euch über den Haufen!

Kasperl: Hilfe, ein Räuber!

(leise) Los, abhauen!

Seppel: Hilfe, ein Räuber!

(leise) Das Streichholz!

Kasperl: Hilfe, ein Räuber!

(leise) Schon erledigt.

(Er rennt mit Kasperl davon und verschwindet mit ihm im Gebüsch.)

Hotzenplotz: *(blickt ihnen nach, lacht schallend und schießt noch ein paarmal)* Lauft nur, lauft nur, ihr beiden Helden! Hauptsache, dass mir die Kiste nicht wegläuft! Die Goldkiste!

(Er beschnüffelt die Kiste von allen Seiten.) Hm, die ist zugenagelt ... Natürlich! Es ist ja Gold drin! Ich muss machen, dass ich hier wegkomme! Nach Hause in meine Räuberhöhle!

DIALOG 6

Kasperl und Seppel haben zwischendurch immer wieder hinter den Büschen vorgelugt und Hotzenplotz beobachtet.

Kasperl: *(kommt hervor)* Er ist weg, Seppel, du kannst rauskommen.

Seppel: *(kommt ebenfalls zum Vorschein).* Eigentlich kann er einem ja leidtun, der gute Mann.

Kasperl: Wieso?

Seppel: Weil er die schwere Kiste ganz allein schleppen muss. Hoffentlich holt er sich keine Plattfüße.

Kasperl: Von mir aus kann er sich krumm und dumm schleppen an dem Ding! Vergiss nicht, dass er ein Räuber ist und Großmutters Kaffeemühle geraubt hat! Da, siehst du? Die Sandspur führt mitten ins dickste Dickicht!

(Sie folgen der Spur.)

Seppel: *(hält Kasperl, der eilends weiterstrebt, fest)* Halt, Kasperl, nicht so schnell! Wir müssen uns erst verkleiden! Der Räuber Hotzenplotz darf uns auf keinen Fall wiedererkennen!

Kasperl: Du, das ist richtig! Aber wie machen wir das?

Seppel: Du setzt meinen Hut auf und ich deine Mütze.

Kasperl: Ja, schnell, lass uns tauschen!

(Sie tauschen ihre Kopfbedeckungen.)

Seppel: Nun wird uns der Räuber Hotzenplotz ganz gewiss nicht erkennen. Komm, gehen wir!

(Beide gehen ab.)

DIALOG 7

Kasperl: *(taucht von rechts auf und ruft zurück)* Seppel! Wo bleibst du denn?

Seppel: *(ebenfalls von rechts kommend)* Bin schon da, Kasperl. – Hast du sie?

Kasperl: Wen?

Seppel: Die Spur.

Kasperl: Selbstverständlich! Da führt sie am Boden hin ...

Seppel: *(sich umblickend)* Ein richtiger Räuberwald! Ein Glück, dass wir gut verkleidet sind!

Hotzenplotz: *(leise, indem er hinter dem Baumstamm hervorlugt)* Sie kommen! Jetzt heißt es gut zielen!

Kasperl: Du, Seppel – da war doch was! Hat da nicht jemand gesprochen?

Hotzenplotz: *(laut)* Jawohl, da hat jemand gesprochen! Und derselbe Jemand wird auch gleich schießen – und zwar aus der Pfefferpistole!

(Er feuert seine Pistole auf Kasperl und Seppel ab.)

Kasperl und Seppel beginnen sofort fürchterlich zu husten und zu niesen, schlagen mit Armen und Beinen um sich und japsen nach Luft.

Hotzenplotz: *(schleppt sie in die Räuberhöhle.)* Los, los, meine Herrschaften! Euch werd ich das abgewöhnen, das mit den Goldkisten voller Dreck und den Sandspuren durch den Wald! Darauf könnt ihr Gift nehmen!

DIALOG 8

Seppel: Ich bin nicht der Kasperl, ich bin der Seppel!

Hotzenplotz: Natürlich, Natürlich! Und ich bin der Kaiser von Konstantinopel, falls dir das neu sein sollte.

Seppel: Ich bin aber wirklich der Seppel!

Hotzenplotz: Ach, lüg doch nicht! Man erkennt ja an deiner Zipfelmütze, dass du der Kasperl bist.

Seppel: *(flüstert)* Du – der verwechselt uns!

Kasperl: *(ebenso)* Lassen wir ihn dabei! Vielleicht nützt es uns.

Hotzenplotz: *(versetzt Seppel einen Rippenstoß.)* Willst du nun endlich zugeben, dass du der Kasperl bist?

Kasperl: Was soll er Ihnen antworten? Sie wissen es ja besser, Herr Plotzenhotz!

Hotzenplotz: Plotzenhotz? Hotzenplotz heiße ich!

Kasperl: Oh, Verzeihung, Herr Lotzenpotz.

Hotzenplotz: Dummkopf!

Kasperl: Wieso?

Hotzenplotz: Weil ich Hotzenplotz heiße, zum Donnerwetter! Kannst du dir nicht mal die einfachsten Namen merken?

Kasperl: Aber natürlich, Herr Potzenlotz!

Hotzenplotz: Potzenlotz? Plotzenhotz? – Mir scheint, du bist wirklich so dumm, wie du aussiehst mit deinem Seppelhut. Dich, Kasperl, behalte ich; du bleibst in der Räuberhöhle und wirst für mich arbeiten! – Und dich, Seppel, dich verkaufe ich.

Kasperl: An wen denn, um Himmels willen?

Hotzenplotz: An wen? An den großen und bösen Zauberer Petrosilius Zwackelmann, meinen Freund.

DIALOG 9

Hotzenplotz: Ich möchte dir ein Geschäft vorschlagen.

Zauberer: Ein Geschäft? Na, da bin ich gespannt. – Wie ich dich kenne, genehmigen wir uns zuerst eine Prise Schnupftabak ...

Hotzenplotz: Eine gute Idee, mein Lieber!

Zauberer: *(holt seine Schnupftabaksdose hervor, lässt den Deckel aufschnappen und bietet Hotzenplotz eine Prise an)* Bediene dich!

Nun bedienen sich beide aus der Schnupftabaksdose und brechen in ein fürchterliches Nieskonzert aus, besonders Hotzenplotz kann sich nur schwer wieder beruhigen.

Hotzenplotz: Teufel, Teufel! Der ist dreimal so scharf wie gestoßene Glasscherben. Wo kriegt man den?

Zauberer: Eigenbau, meine Spezialmischung, Marke „Nasentrost“. Was hast *du* mir denn anzubieten?

Hotzenplotz: Einen Dienstboten!

Zauberer: Was du nicht sagst! Ein Dienstbote? Ist er aber auch dumm genug?

Hotzenplotz: Dümmer geht es auf keinen Fall.

Zauberer: Und wo hast du ihn?

Hotzenplotz: Hier im Sack steckt er.

(Er öffnet den Sack, zum Vorschein kommt Kasperl mit Seppels Hut auf dem Kopf.)

Bitte sehr!

Zauberer: Ist er so dumm, wie er aussieht?

Hotzenplotz: Mindestens.

Zauberer: Das ist gut. Ich nehme ihn!

DIALOG 10

Zauberer: Ist er so dumm wie er aussieht?

Hotzenplotz: Mindestens.

Zauberer: Das ist gut. Das ist sehr gut. Wie heißt er denn?

Hotzenplotz: Seppel.

Zauberer: Also, Seppel, kannst du Kartoffeln schälen?

Kasperl: *(steigt aus dem Sack heraus)* Natürlich Herr Schnackelmann.

Zauberer: Du verdrehst meinen Namen, Kerl? Ich verlange von dir die Anrede „großer und böser Zauberer Petrosilius Zwackelmann“!

Kasperl: Sehr wohl, großer und blöder Zauberer Zeprodilius Wackelzahn.

Zauberer: Beim Satan und seiner Großmutter! Glaubst du, ich dulde es, dass man sich über mich lustig macht? Soll ich dich auf der Stelle in einen Affen verzaubern oder in einen Regenwurm?

Hotzenplotz: Ach, mach doch nicht solche Sprüche!

Zauberer: Was?! Wenn ich will, verzaubere ich ihn sogar in einen Floh. Abrakadabra!

Seppel ist verschwunden.

Hotzenplotz: Was ist jetzt?

Zauberer: Jetzt ist er ein Floh.

DIALOG 11

Hotzenplotz: Was ist los mit dir? Du siehst so traurig aus, Kasperl, das mag ich nicht. Warte, ich will dich ein bisschen aufheitern! (Er reißt Seppel die Mütze vom Kopf.)

Du gefällst mir nicht in der blöden Mütze! Sie passt nicht zu deinem Gesicht – also weg damit!

Seppel: *(ängstlich)* Nicht doch, Herr Hotzenplotz, bitte, nicht doch!

Hotzenplotz: *(spießt die Mütze auf den Säbel, hält ein brennendes Streichholz daran und verbrennt sie)* Siehst du, Kasperl, sie brennt schon! Ist das nicht lustig? Ich finde, es ist zum Totlachen! Zum Totlachen ist das!

Seppel: O weh, o weh, was haben Sie da getan! Kasperls Mütze ist futsch, o weh, o weh!

Hotzenplotz: Maul halten, es gibt heut noch viel zu tun für dich: Holz hacken, Wasser holen, Geschirr waschen, Stiefel putzen! Du bist schließlich nicht zum Vergnügen hier, sondern zum Arbeiten!

DIALOG 12

Unke: Ich warte.

Kasperl: Worauf denn?

Unke: Auf meine Erlösung. Du musst nämlich wissen, dass ich in Wirklichkeit gar keine Unke bin, sondern …

Kasperl: Nun – was?

Unke: Ich weiß nicht, ob ich dir trauen darf. Schickt dich der Zwackelmann?

Kasperl: Nein, der weiß gar nicht, dass ich hier bin.

Unke: Ich war einmal eine Fee – die Fee Amaryllis. Der Zwackelmann hat mich verzaubert und eingesperrt. Und nun sitze ich seit sieben Jahren in diesem Unkenpfuhl.

Kasperl: Sieben Jahre? Entsetzlich!

Unke: Der Zwackelmann ist mein ärgster Feind. Er kann mich nicht leiden, weil ich ihm manchmal ein bisschen dazwischen gezaubert habe. Da hat er mich überlistet und eine Unke aus mir gemacht. Eine – uh chuchuchuuuh – eine Unke!

Kasperl: Kann ich irgendwie helfen?

Unke: Das kannst du. Verschaff mir ein Sträußlein vom Feenkraut. Es wächst auf der Heide hinter dem Zauberschloss. Wenn du mir dieses Kraut bringst bin ich frei. Holst du es mir?

DIALOG 13

Kasperl: Ich kann hier nicht weg. Sobald ich das Schloss verlasse, trifft mich der Blitz.

Unke: Wenn du ein Stück deiner Kleidung im Schloss zurücklässt – ein Stück, das du unmittelbar auf dem Körper trägst, – bist du frei und kannst gehen, wohin du magst. Am besten lässt du dein Hemd hier.

Kasperl: Mein Hemd behalt ich lieber.

Unke: Es kann auch deine Hose sein.

Kasperl: Meine Hose?! Niemals. Ich kann doch nicht ohne Hose rausgehen.

Unke: Oder dein Hut.

Kasperl: Der ist aber nur geborgt, er gehört meinem Freund, dem Seppel.

Unke: Das spielt keine Rolle, er tut es genauso.

Kasperl: Dann lasse ich selbstverständlich den Hut hier. Und nun sage mir, wo ich das Feenkraut finde und wie es aussieht, dann will ich es für dich holen.

Unke: Hinter dem Schloss auf der Hohen Heide steht eine alte Wetterfichte. Dort warte den Aufgang des Mondes ab. Das Feenkraut findet man nur, wenn der Mond scheint. Alles Gute – und viel, viel Glück!

Kasperl: Danke, danke, ich geh gleich los!

DIALOG 14

Zauberer: Beim Satan und seiner neunmal geschwänzten Großmutter – Wer bist du, zum Henker, Kerl? Und wie kommst du hierher?

Seppel: Wie ich hierher komme, weiß ich selber nicht. Eben noch habe ich dem Herrn Hotzenplotz in der Räuberhöhle die Stiefel geputzt ... Aber ich bin der Seppel.

Zauberer: Der Seppel bist du? Das stimmt nicht! Ich kenne den Seppel, er war mein Dienstbote. Dieser Hut da ist von ihm.

Seppel: Sie meinen den Kasperl! Genau wie der Räuber Hotzenplotz! Der hat den Kasperl und mich auch immer verwechselt, weil wir nämlich den Hut und die Mütze getauscht haben.

Zauberer: Hölle und Teufel! Dann ist es kein Wunder, wenn ich mit Hilfe von Seppels Hut nur den richtigen Seppel herbeizaubern konnte und nicht den falschen. Pfui Schwefel und Schusterpech! Was hat dieser Hotzenplotz mir da eingebrockt! Gib mir Kasperls Mütze!

Seppel: Kasperls Mütze? Das geht nicht. Weil sie der Räuber Hotzenplotz doch verbrannt hat. Aus purer Bosheit.

Zauberer: Aus Bosheit, sagst du? Aus Dummheit! Aus Unverstand! Oh, dieser Hotzenplotz, dieser verdammte Blödian!

DIALOG 15

Hotzenplotz: *(reibt sich verdutzt die Augen)* Zwackelmann, alter Spaßvogel, du gefällst mir! Zauberst mich einfach aus meiner Höhle in dein Schloss! – Und der Kasperl ist auch hier!

Zauberer: Erstens ist das der Seppel und nicht der Kasperl und zweitens hörst du sofort mit dem blöden Geschwafel auf, sonst vergess ich mich!

Hotzenplotz: Aber Zwackelmann, alter Freund, was ist los mit dir? Warum bist du so wütend?

Zauberer: Was los ist? Der Bursche, den du mir gestern verkauft hast, ist ausgerissen. Der war nicht der dumme Seppel, sondern der Kasperl!

Hotzenplotz: Das habe ich nicht gewusst. Aber du bist ja ein großer Zauberer. Warum zauberst du dir den richtigen Kasperl nicht einfach herbei?

Zauberer: Das kann ich nicht, weil du die Zipfelmütze verbrannt hast. Es ist zum Verrücktwerden! Oh, du Gimpel von einem Räuber, du Obergimpel!

Hotzenplotz: Ich ein Gimpel? Das wirst du gefälligst zurücknehmen!

Zauberer: Wenn ich dich einen Gimpel nenne, dann stimmt das. Ein Mann, ein Wort! – Abrakadabra, Gimpuli Gampuli, Hotzenplotz piep-piep-piep!

(Blitz und Donner, die Bühne verdunkelt sich für einen Augenblick, dann ist Hotzenplotz verschwunden; an dem Platz, wo er vorher gestanden hat, steht nun ein Vogelkäfig, worin mit ängstlichem Gezwitscher und Flügelschlagen ein Gimpel umherhüpft.)

Das hast du dir wohl nicht träumen lassen, wie? Du Gimpel!

DIALOG 16

Seppel: (sein Blick fällt auf die Fee) Oha – wer ist denn die schöne Dame?

Kasperl: Die Dame ist eine Fee, die Fee Amaryllis.

Fee: Kommt jetzt. Wir wollen das Schloss verlassen!

Seppel: *(auf den Vogelkäfig zeigend)* Ich muss aber den da mitnehmen.

Beide folgen der Fee Amaryllis. Plötzlich bleibt Kasperl stehen.

Kasperl: Was soll übrigens aus dem Schloss werden, wo es den großen und blöden Zauberer Zwackelmann ja in tausend Stücke zerrissen hat?

Fee: Du bringst mich auf einen Gedanken, Kasperl! (Sie hebt beschwörend beide Arme.)

Ich, die Fee Amaryllis, Gebiete dir, altes Gemäuer: Verschwinde!

Kraft meiner Feenmacht – Kraft meiner Feenmacht - Gebiete ich dir: Verschwinde!

Musik erklingt, rosiges Gewölk steigt auf, das Schloss verwandelt sich bei offener Bühne in einen Blumengarten oder eine liebliche Waldlandschaft.

Seppel: Donnerwetter, die kann das aber!

Kasperl: Und ganz ohne Blitz und Donner!

Fee: Bevor ich ins Feenreich zurückkehre, will ich dir danken, Kasperl. Nimm diesen Ring, er ist ein Wunschring. Drei Wünsche stehen dir frei. Wenn du sie aussprichst und drehst dabei an dem Ring – er erfüllt sie dir. Ade nun, ihr beiden!

Während Kasperl und Seppel zum Abschied winken, hüllt sich die Fee Amaryllis in eine Wolke und entschwindet bei lieblicher Musik.

Kasperl: *(nach einer Weile)* Weg ist sie!

DIALOG 17

Der Garten vor Großmutters Häuschen, wie 1. Bild

Großmutter: Was mag bloß mit Kasperl und Seppel passiert sein? Ich mache mir schreckliche Sorgen um die beiden.

Wachtmeister: *(betritt den Garten)* Na, Großmutter, ich muss doch mal nachsehen, wie es Ihnen geht. Aber Sie sind ja so aufgeregt!

Großmutter: *(eilt auf ihn zu)* Lieber, guter Herr Wachtmeister Dimpfelmoser! Stellen Sie sich bloß vor: Kasperl und Seppel sind noch immer nicht zurück! Was soll ich nur machen, ich hab ja solche Sorge!

Wachtmeister: Tja, es ist eben keine Kleinigkeit, einen Räuber zu fangen. So was kann leicht ins Auge gehen.

Großmutter bricht in lautes Weinen aus.

Wachtmeister: Na, na, na, Großmutter, wer wird denn gleich verzweifeln! Wissen Sie was? Wir lassen Kasperl und Seppel suchen!

Großmutter: Glauben Sie, dass das hilft?

Wachtmeister: Man muss alles versuchen, Großmutter.

DIALOG 18

Kasperl: Herr Wachtmeister Dimpfelmoser! Wir haben Ihnen hier etwas mitgebracht, das Sie freuen wird ...

Wachtmeister: Nämlich?

Kasperl und Seppel: Den Räuber Hotzenplotz!

Wachtmeister: Nicht möglich! Wo habt ihr ihn?

Kasperl: Hier im Käfig. *(Er stellt den Vogelkäfig auf die Gartenschaukel.)*

Wachtmeister: *(bekommt einen Wutanfall)* Was? Wie? Im Vogelkäfig? Das ist doch kein Räuber, das ist ein Gimpel! Wer sich über mich lustig macht, kommt ins Gefängnis!

Kasperl: Sachte, sachte, Herr Wachtmeister!

(leise zu Seppel) Aufgepasst, Seppel – der dritte Wunsch!

(dreht an dem Wunschring und spricht) Jetzt wünsch ich mir, dass aus dem Gimpel im Vogelkäfig wieder der Räuber Hotzenplotz wird!

Musik erklingt, eine Wolke steigt auf. Wenn sie sich verzogen hat, steht auf der Schaukelbank anstelle des Gimpels der Räuber Hotzenplotz; er steht in Hausrock und Strumpfsocken da, sein Kopf steckt bis an die Schultern im Vogelkäfig.

Wachtmeister: He – Sie da! Runter von Großmutters Gartenschaukel! Was fällt Ihnen ein, da hinaufzusteigen! Wer sind Sie denn eigentlich?

Kasperl: Aber, aber, Herr Wachtmeister Dimpfelmoser, das ist doch der Räuber Hotzenplotz! Wollen Sie ihn nicht festnehmen?

Wachtmeister: Selbstverständlich wird er gefesselt und abgeführt ...

(Er holt einen Strick aus der Tasche und bindet dem Räuber die Arme auf den Rücken.)

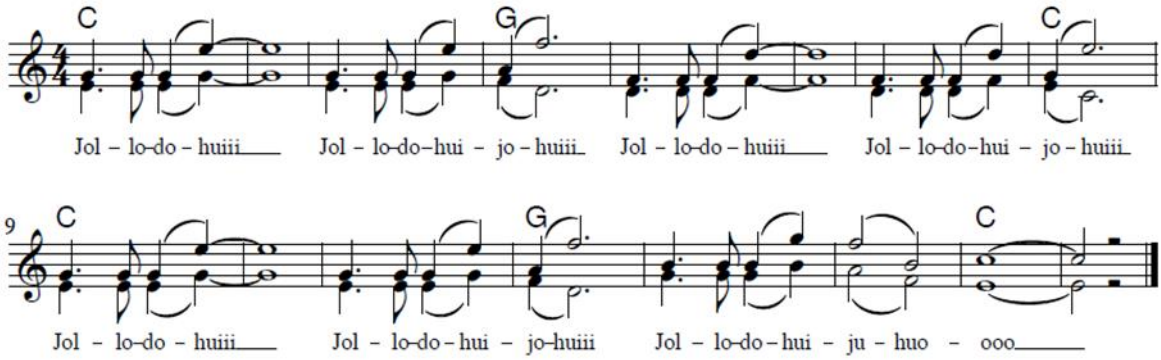
Und wie ich ihn fessle, den Burschen! Nach allen Regeln der Polizeikunst! – So – fertig! Und nun ab durch die Mitte!

Hotzenplotz: Ich hab eine große Bitte, Herr Wachtmeister. Könnten Sie mir den Vogelkäfig nicht runternehmen?

Wachtmeister: Nein, der bleibt drauf! Mit dir bin ich vorsichtig!

Kasperl: Auf Wiedersehen, Herr Wachtmeister Dimpfelmoser, auf Wiedersehen!

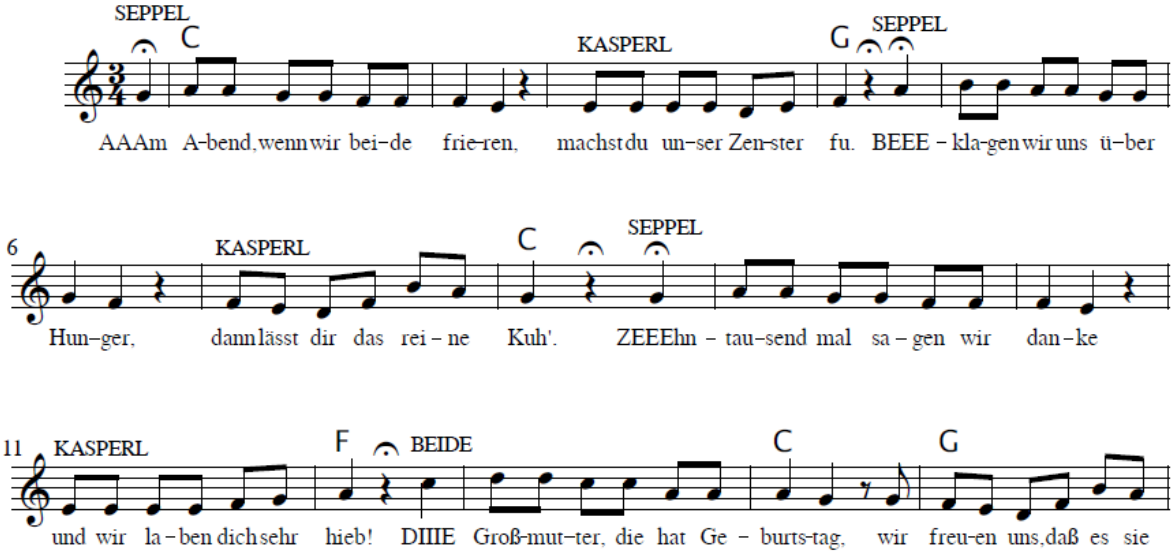
Jodler


C
G
C
Jol – lo-do – huiii
Jol – lo-do–hui – jo – huiii
Jol – lo-do – huiii
Jol – lo-do–hui – jo – huiii
9
C
G
C
Jol – lo-do – huiii
Jol – lo-do – hui – jo–huiii
Jol – lo-do – hui – ju – huo – ooo

KASPERL
SEPPEL

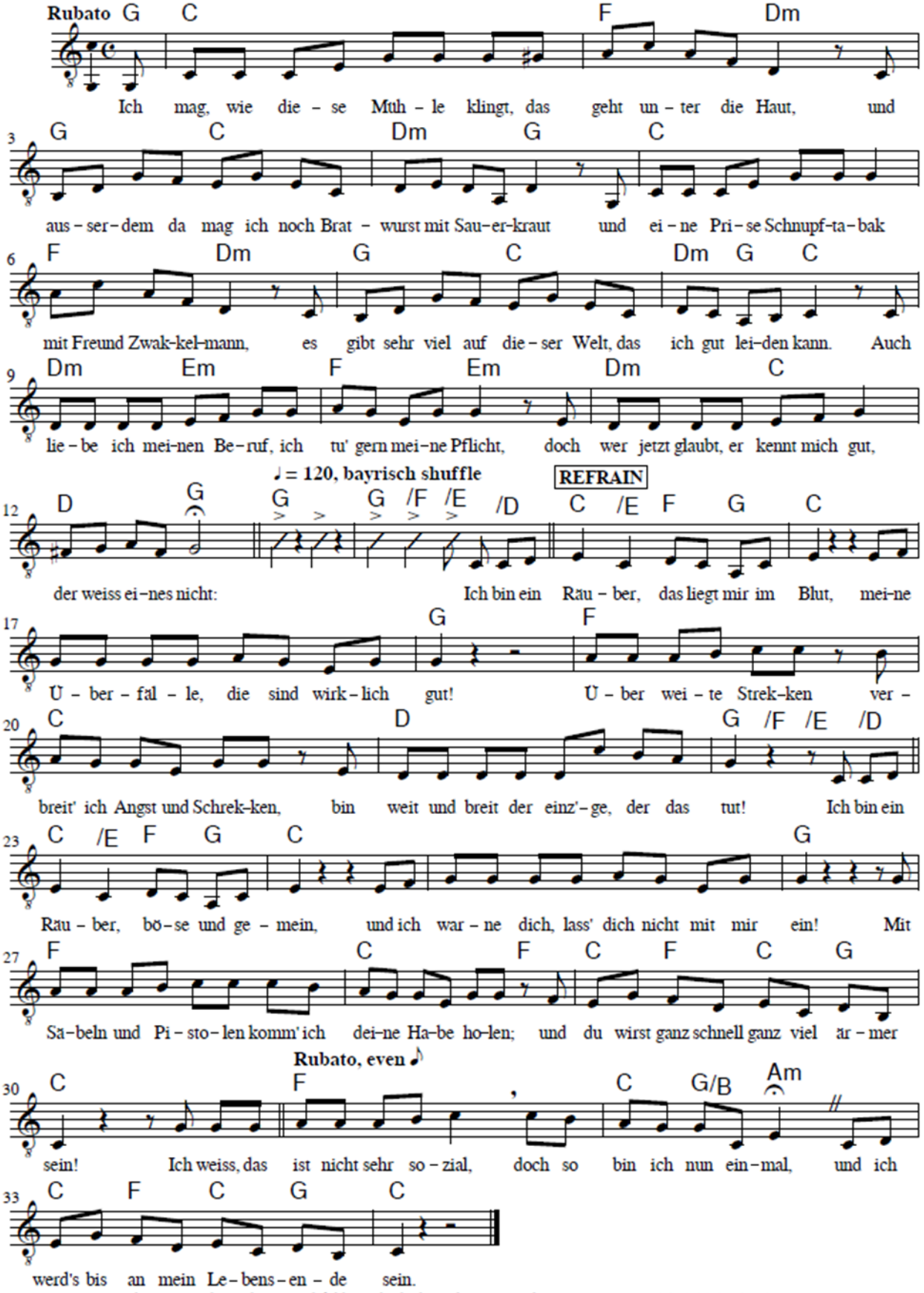
Geburtstagslied

suchend, aber inbrünstig; zunehmend sicherer werdend

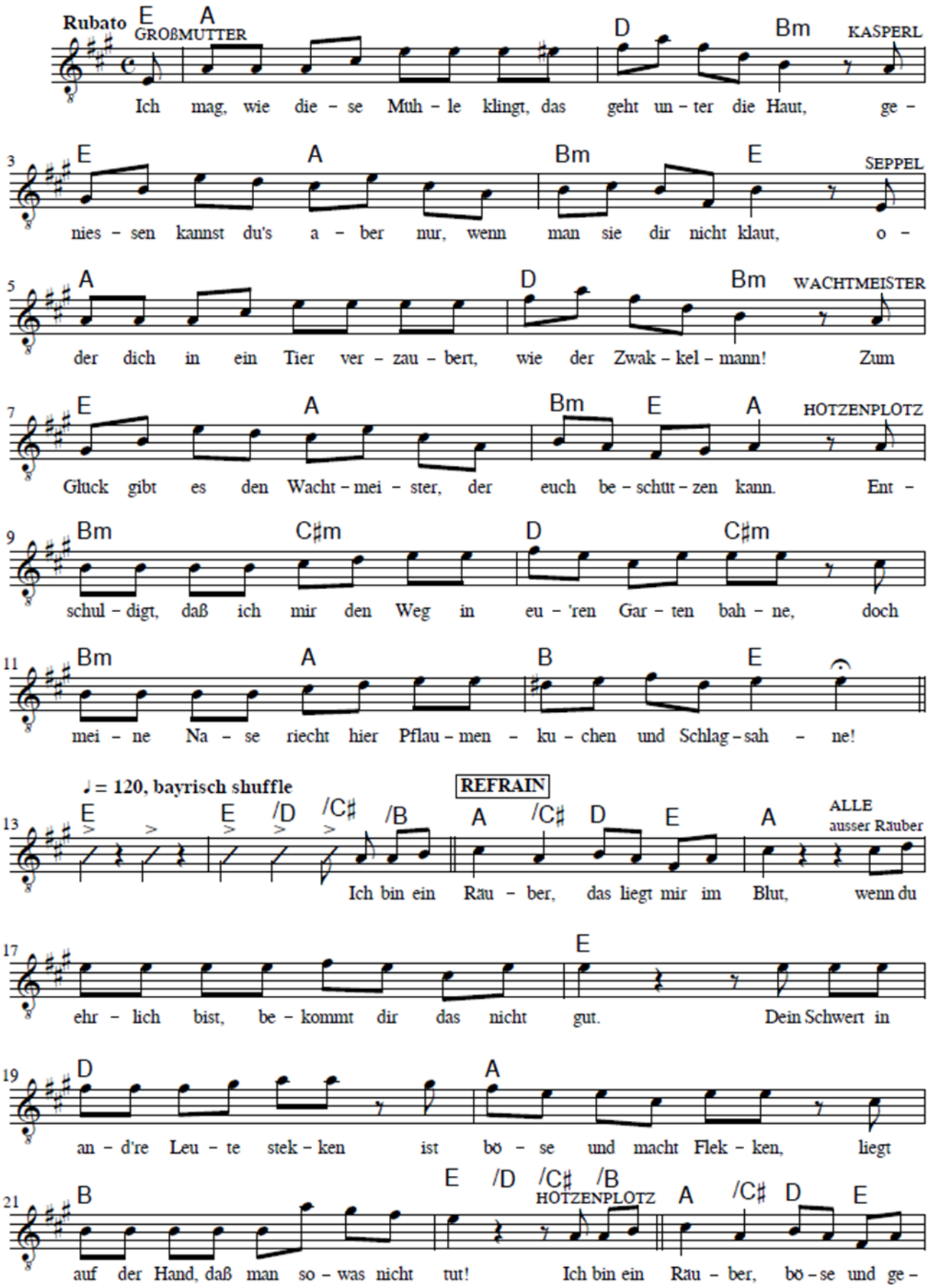


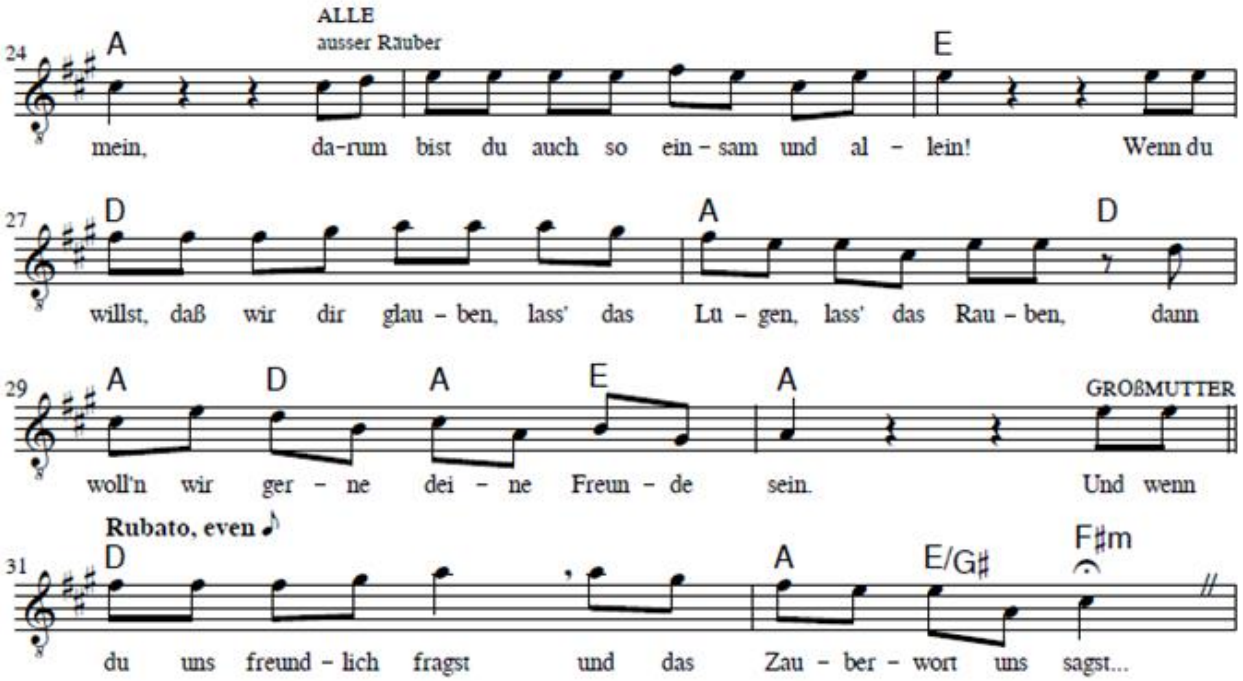
Räuber Hotzenplotz

Räuberlied



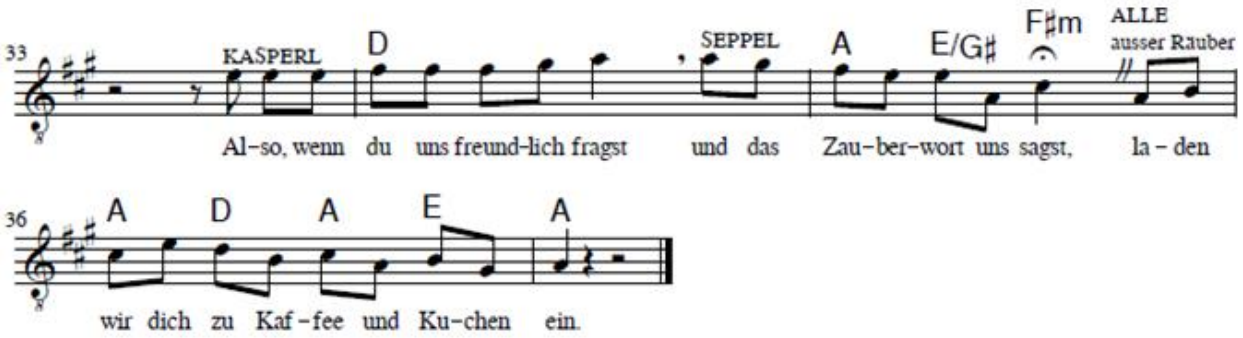
Schlusslied





HOTZENPLOTZ (gesprochen) Moment mal! Ich bin Räuber und kein Zauberer!...
Was soll denn dieses "Zauberwort" überhaupt sein?

DIE KINDER (hoffentlich) BIIIITTEEEEEEE!!!



Hotzenplotz-Lückentext

Der beste Freund von Kasperl heißt _____.

Die beiden schenken der Großmutter zum Geburtstag eine Kaffeemühle, die_____kann. Der Räuber Hotzenplotz raubt die _____. Er hat eine Waffe dabei: eine _____. Da kommt der Wachtmeister _____. Er verspricht, den Räuber zu fangen, doch _____ und Seppel wollen das selber schaffen. Sie nehmen eine Kiste und schreiben darauf: _____. In dieser Kiste ist aber in Wirklichkeit nur lauter _____.

Als der Räuber den Trick durchschaut, nimmt er Kasperl und Seppel gefangen und sperrt sie in seine _____. Dann verkauft er _____ an den Zauberer _____. Dort lernt Kasperl die Fee Amaryllis kennen. Der Zauberer hat sie vor ____ Jahren in eine _____ verwandelt. Um sie zu erlösen, muss Kasperl etwas_____ besorgen. Der Zauberer ist wütend, dass Kasperl entwischt ist, und verzaubert den Räuber Hotzenplotz in einen _____. Als Kasperl die Fee erlöst, schenkt sie ihm einen _____. Nun hat Kasperl _____ Wünsche frei. Er wünscht sich eine neue_____, Großmutters _____ und am Ende verwandelt er damit den Gimpel wieder in den _____. Die Großmutter freut sich riesig, dass Kasperl und Seppel wieder da sind und ihr sogar ihre schöne _____wiederbringen.

Ende gut, alles_____!

Auf Wörtersuche

Hier haben sich 10 Wörter versteckt, die alle mit dem Räuber Hotzenplotz zu tun haben. Sie stehen senkrecht und waagerecht. Finde und umkreise sie!

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

Diese Wörter sind versteckt:

Hotzenplotz, Gold, Fee, Kiste, Pistole, Vogelkäfig, Höhle, Räuber, Zauberer, Kaffeemühle

Auflösung

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

Handlung

Großmutter hat Geburtstag. Ihr Enkel Kasperl und sein Freund Seppel schenken ihr eine schöne Kaffeemühle, die gleichzeitig eine Spieluhr ist.

Leider gibt es im Dorf den gefährlichen Räuber Hotzenplotz. Der Räuber klaut der Großmutter ihre Kaffeemühle.

Mit einem Trick schaffen es Kasperl und Seppel, das Geheimversteck des Räubers zu finden. Doch als sie dort eintreffen, werden sie vom Räuber gefangen genommen.

Da die Freunde ihre Mützen vertauscht haben, werden sie von Hotzenplotz verwechselt. Den klugen Kasperl verkauft er an seinen Freund Petrosilius Zwackelmann, einen bösen Zauberer, obwohl der einen dummen Diener wollte. Er selbst behält Seppel, der für ihn Kartoffeln schälen muss.

Im Zauberschloss schafft Kasperl es, die Fee Amaryllis, die von Zwackelmann in eine Unke verzaubert wurde und seit 7 Jahren gefangen ist, zu befreien.

Als Dank schenkt Amaryllis ihm einen verzauberten Ring. Mit diesem Ring kann Kasperl am Schluss der Geschichte für ein gutes Ende sorgen…

Wissenswertes über Otfried Preußler

Der Autor Otfrid Preußler ist einer der wichtigsten deutschsprachigen Kinderbuchautoren. Seine Geschichten sind im zeitgenössischen Kindertheater allgegenwärtig. Zu seinen bekanntesten Geschichten gehören außer *Der Räuber Hotzenplotz* auch *Der kleine Wassermann, Die kleine Hexe, Das kleine Gespenst* und *Krabat.* Er erhielt für seine literarischen Verdienste zahlreiche Preise – darunter den deutschen und den polnischen Jugendbuchpreis sowie das Bundesverdienstkreuz. Seine Werke wurden in 55 Sprachen übersetzt, und etwa 50 Millionen Exemplare seiner Bücher wurden bislang weltweit gedruckt.

Geboren wurde Otfried Preußler 1923 im böhmischen Reichenberg, das heute unter dem Namen Liberec zu Tschechien gehört. Seine Großmutter erzählte ihm von klein auf Märchen des Iser- und Riesengebirges, die unter anderem von Hexen, Wassermännern und Zauberern handelten. „Das Geschichtenbuch meiner Großmutter, das es in Wirklichkeit nie gegeben hat, ist das wichtigste aller Bücher für mich, mit denen ich je im Leben Bekanntschaft gemacht habe.“ (www.preussler.de) Seine Eltern waren beide Lehrer; sein Vater betätigte sich nebenbei auch als Schriftführer in einem Verlag sowie als Heimatforscher: Auch er sammelte die böhmischen Märchen und Sagen. In der weiteren Verwandtschaft existierten auch zwei Zauberer. Otfried Preußler machte das Abitur und wurde anschließend direkt zum Kriegsdienst eingezogen. Er geriet in sowjetische Gefangenschaft und kehrte 1949 nach 5 Jahren Arbeitslager nach Deutschland zurück. In Bayern fand er seine heimat-vertriebene Familie sowie seine Braut, die er noch im selben Jahr heiratete. Er begann nun mit 26 Jahren ein Lehramtsstudium und arbeitete bis 1970 als Lehrer und Schulrektor. Sein Durchbruch als Kinderbuchautor gelang ihm 1956 mit Der kleine Wassermann, seinem ersten großen Erfolg.

Den Räuber Hotzenplotz hat Preußler selbst für die Bühne bearbeitet, und auch ins Kino hat es der Antiheld Hotzenplotz geschafft: 1974 spielte Gert Fröbe den liebenswert-schusseligen Halunken und 2006 verkörpert ihn Armin Rohde. Von Japan bis Südafrika ist er bekannt, nur in dem kleinen, tschechischen Dorf, dem der Räuber seinen Namen verdankt, kennt man ihn nicht: in Hotzenplotz – zu Tschechisch: Osoblaha. Ausgerechnet diese Geschichte wurde nämlich bislang nicht ins Tschechische übersetzt. (siehe hierzu: Thomas Kirschner „Die böhmische Großmutter“)

Schreiben

Neue Namen für die Helden

Otfried Preußler hat sehr lange nach dem richtigen Namen für den Räuber Hotzenplotz gesucht! Erfinde für alle Helden der Geschichte neue Namen. Dann erfinde für alle Dinge in der Geschichte (Kaffeemühle, Seppelmütze, Sandkiste und so weiter) andere Dinge! Vielleicht fällt dir dann auch ein ganz anderer Verlauf der Geschichte ein?! Und vielleicht steckt in dir ja auch ein großer Erzähler bzw. eine große Erzählerin!

Durch Dick und Dünn – schreiben über Freundschaft

Kasperl und Seppel sind beste Freunde. Man könnte auch sagen, sie gehen gemeinsam durch dick und dünn. Vielleicht hast Du auch eine beste Freundin oder einen besten Freund. Ihr beiden habt sicher schon eine ganze Menge zusammen erlebt. Schreib euer schönstes oder aufregendstes gemeinsames Erlebnis auf.

Oder du wünschst dir einen Freund/eine Freundin – wie sollte er bzw. sie sein? Denk dir ein Erlebnis mit dieser Person aus!

Eine gute Freundschaft ist sehr wertvoll. Was ist in einer Freundschaft wichtig? Welche Regeln könnte es geben? Welche Tipps gibst Du Kasperl und Seppel, damit sie noch lange beste Freunde sind? Schreibe sie auf.

Wie gut kennst du deinen Freund / deine Freundin?

Dieses kleine Quizz könnt ihr durchführen, um zu schauen, wie gut ihr euch wirklich kennt! Am besten ein anderes Freundespaar interviewt euch so, das ihr nicht hört, was die/der andere sagt!

Nachher könnt ihr das vor der Gruppe präsentieren – und die Übereinstimmungen zählen. Würdest du deinem Freund/deiner Freundin verzeihen, wenn sie einmal schlecht über dich gesprochen hat?

- Würdest du ein Geheimnis deiner Freundin/deines Freundes für dich behalten?
- Nenne zwei Dinge, die du mit deiner Freundin teilen würdest.
- Wie habt ihr euch kennen gelernt?
- Was ist dein Lieblingsessen?
- Was ist das Lieblingsessen deiner Freundin/deines Freundes?
- Was spielst du am liebsten?
- Was spielt dein Freund/deine Freundin am liebsten?
- Was ist dein Hobby?
- Was ist das Hobby deiner Freundin/deines Freundes?
- Wenn du dir aussuchen könntest, was für ein Tier du bist, welches würdest du wählen?
- Was wäre dein Freund/deine Freundin als Tier?

Das Freundespärchen mit den meisten Übereinstimmungen bekommt einen Best-friends-Kasperl-und Seppel-Orden! Wie der aussieht entscheidet ihr.

Schreibt uns!

Liebe Kinder,

wenn ihr einem der Schauspieler*innen etwas sagen wollt oder eine Frage stellen möchtet, schreibt einen Brief! Die freuen sich riesig über Fanpost. Vielleicht malt ihr sogar ein Bild von eurer Lieblingsfigur oder eurer Lieblingsszene dazu?

Wenn ihr Fragen und Wünsche habt, wenn ihr uns Bilder oder Gedichte schicken wollt: Wir freuen uns! Richtet eure Post an:

Theater Bielefeld, Abteilung jungplusX Stichwort „Hotzenplotz“, Brunnenstraße 3-9, 33602 Bielefeld. (Oder wendet euch per E-Mail an martina.breinlinger@bielefeld.de)

Ganz viel Spaß und Freude im Theater wünscht euch

Das jungplusX-Team

Martina Breinlinger, Beate Brieden, Gianni, Cuccaro, Britta Grabitzky und *Kerstin Tölle*

THEATER
BIELEFELD