

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,  
anbei finden Sie einige Übungen zur Nachbereitung der Lesung DER RÄUBER  
HOTZENPLOTZ, die Sie mit ihrer Klasse im Unterricht umsetzen können. Die Übungen  
eignen sich als Einheit im Turnsaal oder auch im Klassenzimmer, wenn alle Tische und  
Stühle an die Seite geräumt werden. Sie können den Ablauf als Ganzes machen  
(Gesamtdauer ca. 1 Schulstunde) oder einzelne Übungen herausnehmen.

## Einleitung

In der Geschichte geht es um einen Räuber, den Räuber Hotzenplotz. Was macht ein  
Räuber? Warum macht der Räuber das?

## Wie geht ein Räuber?

Spielform: Bewegung im Raum

Dauer: ca. 5 Min

Wie geht ein Räuber? Die Kinder probieren im Raum für sich selbst aus, wie ein Räuber  
geht. Aber vorsichtig ein Räuber darf nicht entdeckt werden. Er muss sehr leise und  
geschickt sein. Alle Kinder gehen wie Räuber durch den Raum. Wenn die Spielleitung  
stehen bleibt, bleiben alle Räuber stehen. Wenn die Spielleitung losgeht, gehen auch alle  
Räuber wieder los.

**Variante:** Nach dem Stoppen geht ein Räuber wieder los und gibt vor, wie sein Räuber  
geht, alle anderen Räuber machen den Gang nach. Sobald ein Räuber stoppt, stoppen  
alle. Dann kann der nächste Räuber mit seinem Gang losgehen, und die anderen folgen  
ihm.

## Überleitung

Der Räuber Hotzenplotz besitzt sieben Messer und eine Pfefferpistole. Er wäscht sich nie  
und stiehlt der Großmutter die singende Kaffeemühle.

## Die Großmutter wird bestohlen

Spielform: Bewegung im Raum

Dauer: ca. 5 Min eine Runde

Die Spielleitung wird zur Großmutter und steht mit dem Gesicht den Kindern abgewandt  
(z.B. vor einer Wand). Die Kinder stehen auf der anderen Seite des Klassenzimmers in  
einer Reihe von ihr entfernt. Sie sind die Räuber, die der Großmutter die Kaffeemühle  
stehlen möchten. Die Großmutter ruft: „Eins – zwei – drei – und dreht sich nach kurzem  
Abwarten (oder auch sofort) zu den Räubern um. Während die Großmutter nicht zu den  
Räubern schaut, schleichen sich diese vorsichtig immer näher an sie heran. Sobald sie sich  
aber umdreht, müssen alle Räuber erstarren und dürfen sich nicht mehr bewegen. Dann  
kann die Großmutter sie mit ihren schlechten Augen nicht sehen. Wer aber wackelt, den

entdeckt die Großmutter und der Räuber muss zurück an den Start. Der Räuber, der es als erster schafft die Großmutter (Linie, auf der sie steht) zu erreichen, stiehlt ihr die Kaffeemühle.

### Überleitung

Die Großmutter ist traurig, dass ihre schöne Kaffeemühle gestohlen wurde. Zum Glück hat sie Kasperl und Seppel. Die sind beste Freunde. Was Kasperl macht, das macht auch Seppel. Wo Seppel hinget, da geht auch Kasperl hin.

## Blind führen

Spielform: Bewegung im Raum

Dauer: ca. 10 Min

Die Kinder gehen zu zweit zusammen (wenn es nicht aufgeht eine Gruppe zu dritt). Einer der beiden führt den anderen, ohne zu sprechen durch den Raum, dabei sind die Paare nur mit ihrem rechten Zeigefinger verbunden. Das führende Kind lenkt seine\*n Partner\*in durch den Raum und passt auf, dass er/sie mit keinem anderen Paar oder Gegenstand zusammenstößt. Es kann auch versuchen, dass der/die Partner\*in ganz hoch, niedrig oder rückwärts geht. Wenn das gut funktioniert, kann das geführte Kind die Augen schließen und seinem\*r Partner\*in blind vertrauen. Das Kind, das führt, muss nun besonders gut achtgeben, dass seinem/ihrer Partner\*in nichts zustößt. Danach wird gewechselt.

### Überleitung

Kasperl und Seppel wollen der Großmutter helfen. Dafür brauchen sie einen guten Plan: sie tauschen die Mützen, damit der Räuber sie nicht erkennt.

## Tausch der Mützen

Spielform: im Kreis

Dauer: ca. 10 Min.

Die Kinder holen ihre Mütze/einen Gegenstand von sich und suchen sich eine\*n neue\*n Partner\*in (wenn es nicht aufgeht eine Gruppe zu dritt). Sie übergeben dem anderen Kind ihre Mütze/den Gegenstand und werden zu ihrem Gegenüber. Sie stellen sich im Kreis auf und stellen sich als ihr\*e Partner\*in vor. Dazu sagen sie den Namen des anderen Kindes und was das Kind gut kann (z.B. Ich bin Lisa und kann gut zeichnen).

### Überleitung

Kasperl und Seppel haben also einen Plan. So wollen sie der Großmutter helfen und den Räuber Hotzenplotz fangen. Sie machen sich auf den Weg zur Höhle des Räubers, dabei laufen sie in eine Falle und werden vom Hotzenplotz gefangen, der den Kasperl gegen eine Kiste Schnupftabak an den unheimlichen Zauberer Petrosilius Zwackelmann verkauft.

### Ich verwandle euch alle

Spielform: Bewegung im Raum

Dauer: ca. 5 Min

Alle Kinder schließen die Augen. Die Spielleitung geht durch die Kinder hindurch und tippt dabei ein Kind an. Dieses Kind ist der Zauberer Petrosilius Zwackelmann. Wenn der Zauberer einem Kind zuzwinkert, dann verwandelt sich das Kind nach 3 Sekunden in ein Tier (welches ihm/ihr gerade einfällt) und bewegt sich als das Tier durch den Raum. Die anderen Kinder bleiben Kasperl und versuchen herauszufinden, wer unter ihnen der Zauberer ist. Hat ein Kind einen Verdacht ruft es „Stopp“ und sagt: „Ich glaube XY, ist der Zauberer.“ Hat das Kind recht, ist der Zauberer enttarnt und seine Zauberkraft versiegt. Hat das Kind sich getäuscht, wird es selbst zum Tier.

### Überleitung

Kasperl aber bleibt mutig und schafft es zum Schluss den Zauberer und den Räuber hereinzulegen. Könnt ihr euch an eine Person aus eurer Familie oder eine Figur in einer Geschichte erinnern, die einmal besonders mutig war? Was hat sie gemacht?

### Standbild Mut

Spielform: im Raum

Dauer: ca. 10 Min + 10 Min Präsentation

Die Kinder gehen zu zweit zusammen und bauen ein Standbild zu dem Titel: „Als ich/jemand einmal sehr mutig war“. Nachdem die Kinder das Standbild gebaut haben, darf jedes Kind eine kleine Bewegung und einen Satz für die eigene Figur einbauen, was die Szene verdeutlicht. Wenn alle Kinder fertig sind, zeigen sie sich gegenseitig ihre Mut-Standbilder.

**Variation:** Die Kinder entwickeln aus dem Standbild und der Figur eine kleine Geschichte.

### Abschluss

Was hat euch Spaß gemacht? Was fandet ihr interessant?

### Variation

### Szenen

Die Kinder spielen eine Szene mit Bewegungen und Geräuschen ohne Text.

SZENE: Die Großmutter möchte sich gerade mit ihrer musikalischen Kaffeemühle einen Kaffee machen. Hotzenplotz schleicht sich an und nimmt der Großmutter die Kaffeemühle fort.

SZENE: Seppel und Kasperl denken sich einen Plan aus: Sie holen eine Kiste, befüllen sie mit Sand, bohren ein Loch hinein und schreiben „Vorsicht Gold!“ darauf. Sie legen die Kiste in den Wald und verstecken sich.

SZENE: Der Räuber Hotzenplotz findet die Kiste, freut sich und nimmt sie mit. Plötzlich merkt er, dass er eine Sandspur in Richtung seiner Höhle zieht. Er macht eine zweite Spur und versteckt sich. Kasperl und Seppel freuen sich und machen sich auf den Weg zur Höhle, dabei laufen sie in eine Falle und werden vom Hotzenplotz gefangen.

SZENE: Der Räuber Hotzenplotz und der böse Zauberer treffen sich. Sie wollen sich gegenseitig etwas verkaufen und verhandeln. Räuber Hotzenplotz verkauft schließlich Kasperl gegen eine Kiste Schnupftabak an den Zauberer.

SZENE: Kasperl muss dem Zauberer dienen. Der Zauberer ist sehr streng und gibt Befehle. Kasperl muss Kartoffeln schälen (Boden wischen, das Bett machen...).

SZENE: Kasperl schleicht im Schloss des Zauberers umher, dabei entdeckt er im Keller die Fee Amaryllis. Er befreit sie und die Fee zaubert Räuber Hotzenplotz in einem Vogel.

SZENE: Kasperl, Seppel drehen am Zauberring. Die Kaffeemühle erscheint und sie geben sie der Großmutter zurück. Dann essen alle glücklich Kuchen.