Otfried Preußler

Der Räuber Hotzenplotz

SO EIN THEATER!

INHALT

1 Stab mit Magnet,
mit dem die Figuren auf der
Bühne bewegt werden können

1 Bühnenaufbau,
der in der Schachtelunterseite
aufgebaut wird

25 Figurenkarten

30 Figuren und Gegenstände aus
der Welt von Räuber Hotzenplotz

23 Szenenkarten, die eine
Szene auf der Bühne zeigen

30 Standfüße
mit magnetischer Folie

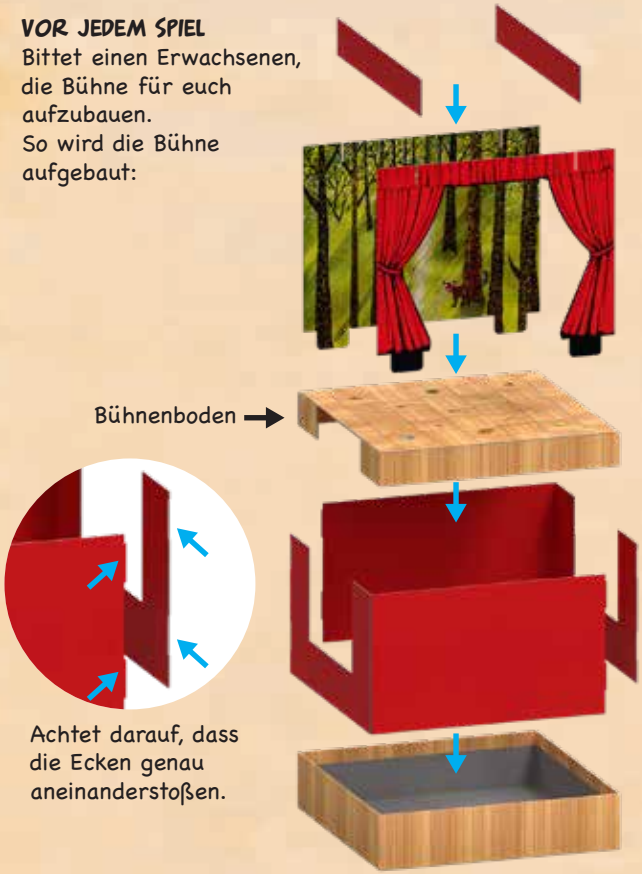
VORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Brecht die Kreise vorsichtig aus der Magnetfolie heraus. Klebt unter jeden Standfuß einen Kreis. Am besten lasst ihr euch von einem Erwachsenen dabei helfen.
Steckt anschließend in jeden Standfuß eine Figur.

VOR JEDEM SPIEL

Bittet einen Erwachsenen, die Bühne für euch aufzubauen.
So wird die Bühne aufgebaut:

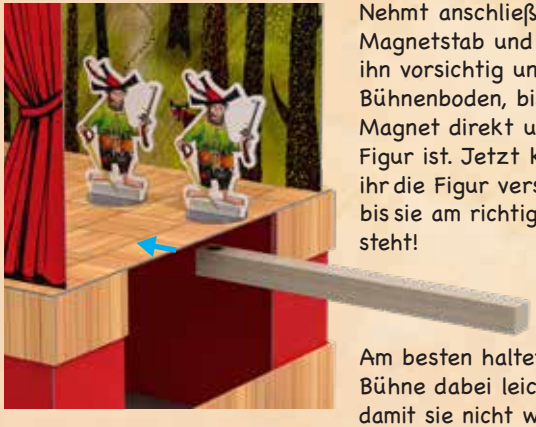


Achtet darauf, dass die Ecken genau aneinanderstoßen.

Hinweis: Beim ersten Aufbau sind die Schlitze im Bühnenboden noch nicht zu sehen, ihr könnt sie aber spüren. Durchstecht die Papierschicht, indem ihr den Vorhang und den Bühnenhintergrund vorsichtig durch das Papier in die Schlitze steckt.

SO STELLT IHR EINE FIGUR MIT MAGNETSTAB AUF DIE BÜHNE

Sucht euch eine Figur aus und stellt sie irgendwo an den Rand der Bühne.



Nehmt anschließend den Magnetstab und schiebt ihn vorsichtig unter den Bühnenboden, bis der Magnet direkt unter der Figur ist. Jetzt könnt ihr die Figur verschieben, bis sie am richtigen Platz steht!

Am besten haltet ihr die Bühne dabei leicht fest, damit sie nicht wegrutscht.

SPIEL 1: BÜHNE FREI!

WER KOMMT WANN AUF DIE BÜHNE?

KOOPERATIVE SPIELVARIANTE

ZIEL DES SPIELS

Ein Theaterstück mit dem Räuber Hotzenplotz soll aufgeführt werden. Doch keiner weiß, wann wer auf die Bühne muss! Könnt ihr helfen? Mit den Figurenkarten wird festgelegt, wann welche Figur auf die Bühne gebracht werden soll. Die Reihenfolge müsst ihr euch gut merken, denn die Karten werden wieder verdeckt!
Gelingt es euch gemeinsam, die Figuren und Gegenstände in der richtigen Reihenfolge auf die Bühne zu bringen?

SPIELVORBEREITUNGEN

Baut die Bühne wie beschrieben auf und stellt sie für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Stellt die Figuren daneben auf und legt den Magentstab bereit.

Mischt die Figurenkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor die Bühne. Die Szenenkarten werden für diese Spielvariante nicht benötigt.

Am besten setzt ihr euch so, dass ihr alle gut von vorne auf die Bühne schauen könnt.

SPIELABLAUF

Ihr spielt so viele Runden, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Seid ihr also zu dritt, spielt ihr 3 Runden.

Eine Runde

Spielt ihr zum ersten Mal, nehmt die obersten 8 Karten vom Stapel und legt sie offen in einer Reihe aus, z.B. so:

Habt ihr schon ein paar Runden gespielt, könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen: Legt einfach mehr Karten offen aus!

Merkt euch alle gut die Reihenfolge der Figuren von links nach rechts. In dieser Reihenfolge müssen sie gleich auf die Bühne gebracht werden.
Dreht nun alle Karten um, so dass ihr nur noch die Rückseiten seht.
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Startspieler ist, wer als Letztes ein Theaterstück besucht hat.

Wenn du an der Reihe bist

Überlege, welche Figur unter der **nächsten** Karte abgebildet ist. Als Startspieler überlegst du, was unter der **ersten** Karte zu sehen ist.
Nimm die passende Figur und stelle sie zunächst auf den Rand der Bühne. Drehe anschließend die erste verdeckte Karte in der Reihe um.
Prüft nun gemeinsam, ob du die richtige Figur auf die Bühne gestellt hast.

Die Figur ist richtig

Gut gemacht! Ihr seid auf dem richtigen Weg. Nimm nun den Magnetstab und bewege die Figur auf die Bühne, wohin es dir gefällt. Dein Zug ist nun zu Ende. Gib den Magnetstab dem nächsten Spieler.

Hinweis: Das Bewegen der Figuren mit dem Magnetstab erfordert etwas Übung. Bekommt ihr das noch nicht so gut hin, könnt ihr auch ohne Magnetstab spielen.

Die Figur ist falsch

Leider Pech gehabt! Du hast dir die Figur falsch gemerkt. Nimm die Figur wieder vom Bühnenrand. Du scheidest für diese Runde aus. Nimm die Karte, zu der du die falsche Figur auf die Bühne gestellt hast, aus der Reihe als Fehlerpunkt und lege sie vor dir ab. Gib den Magnetstab dem nächsten Spieler. Er ist nun an der Reihe.

Achtung! Unterläuft euch ein **zweiter Fehler**, habt ihr die Aufgabe nicht geschafft und verliert die Runde sofort gemeinsam.

Rundenende

Eine Runde endet, wenn ...
... ihr alle Figuren richtig auf die Bühne gestellt habt
ODER
... ihr zwei Fehler gemacht habt.

Beginnt nun die nächste Runde, indem ihr die Karten wieder mischt und neue Karten auslegt. Ausgeschiedene Spieler sind nun wieder mit dabei.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ihr die vorgegebene Anzahl an Runden gespielt habt. Schaut nach, wie viele Fehlerkarten ihr insgesamt gesammelt habt.

0 Fehlerkarten: Ihr habt es echt drauf! Ihr seid tolle Theaterregisseure.
1-2 Fehlerkarten: Schon nicht schlecht. Beim nächsten Mal macht ihr es noch besser!
3-4 Fehlerkarten: Das könnt ihr besser! Übung macht den Meister.
5 oder mehr Fehlerkarten: Das war wohl nichts. Spielt am besten gleich noch mal eine Runde!

VARIANTE GEGENEINANDER:

Spielt wie gerade beschrieben mit folgenden Unterschieden: Es gibt keine Begrenzung der Fehler mehr, es können also auch mehr als 2 Fehler pro Runde gemacht werden. Wer nach der festgelegten Anzahl an Runden die wenigsten Fehlerkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Gibt es mehrere Spieler mit gleich vielen Fehlerkarten, haben die Spieler mit gleich vielen Karten gemeinsam gewonnen.

SPIEL 2: VORHANG AUF!

WER STEHT WO AUF DER BÜHNE?

ZIEL DES SPIELS

Ein Theaterstück mit dem Räuber Hotzenplotz soll aufgeführt werden! Doch nichts klappt so richtig – ständig steht auf der Bühne irgendwas am falschen Ort. Könnt ihr helfen? Die Szenenkarten verraten euch, was an welcher Stelle auf die Bühne gebracht werden soll. Die Szene müsst ihr euch gut merken, denn die Karte wird wieder verdeckt!
Wem gelingt es, die Figuren und Gegenstände an der richtigen Stelle auf die Bühne zu bringen? Passt gut auf, dass niemand etwas an den falschen Platz stellt!
Wer zuerst 4 Szenenkarten als Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Baut die Bühne wie beschrieben auf und stellt die Figuren daneben.

Legt den Magnetstab bereit.

Mischt die Szenenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die Figurenkarten benötigt ihr für diese Spielvariante nicht.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt.
Nimm die oberste Karte und decke sie auf. Alle Spieler müssen sie gut sehen können. Schaut euch die Karte **kurz** an.
Merkt euch genau, was ihr seht! Wo steht wer auf der Bühne?

Der Startspieler dreht die Karte spätestens nach einer Minute wieder um und legt sie zur Seite. Ihr dürft erst am Ende der Runde wieder unter die Karte gucken!
Der Startspieler nimmt nun eine der Figuren, die er auf der Karte gesehen hat, und stellt sie mit dem Magnetstab an die Stelle auf der Bühne, von der er meint, dass er sie dort gesehen hat.
Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.
Er muss als Erstes entscheiden, ob er dem vorherigen Spieler glaubt, dass er die richtige Figur genommen und an die richtige Stelle auf der Bühne gestellt hat.

Glaubst du, dass die richtige Figur an der richtigen Stelle steht?
Dann bist du jetzt an der Reihe mit deinem Zug. Nimm eine Figur, die du auf der Karte gesehen hast, und stelle sie auf die richtige Stelle auf der Bühne. Der nächste Spieler muss dann wiederum entscheiden, ob er dir glaubt oder nicht.

Glaubst du, dass die Figur nicht richtig steht und/oder es nicht die richtige Figur ist?
Rufe laut „Stopp, das glaube ich nicht!". Nimm anschließend die Szenenkarte und drehe sie um. Schaut alle gemeinsam nach, ob die richtige Figur auf die Bühne gebracht wurde und ob sie richtig steht.

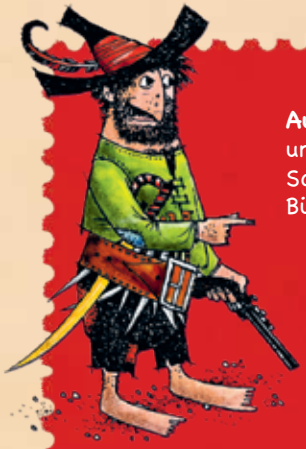
- **die Figur steht richtig:** Pech gehabt. Der Spieler vor dir hat Recht gehabt. Er erhält die Szenenkarte und legt sie vor sich ab.
- **die Figur ist falsch/steht nicht richtig:** Du hattest den richtigen Riecher! Nimm dir die Szenenkarte und lege sie vor dir ab.

Denkt daran: Es darf immer nur der Spieler, der an der Reihe ist, anzweifeln, ob es die richtige Figur ist/ob die Figur richtig steht. Die anderen Spieler dürfen keine Tipps geben!

Die Runde ist in jedem Fall zu Ende.

Neue Runde
Der Spieler neben dem Spieler, der als Letztes an der Reihe war, wird neuer Startspieler. Nimm die nächste Karte vom Kartenstapel und drehe sie um. Spielt wie beschrieben weiter.

SPIELENDE
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Szenenkarten vor sich abgelegt hat. Er ist der Gewinner.



Aufgepasst! Ein paar Figuren haben auf Vorder- und Rückseite ein paar unterschiedliche Details! Schaut genau hin, wie herum eine Figur auf der Bühne steht!

SPIELVARIANTE „ETWAS IST ANDERS“ (3–4 SPIELER)

Der Startspieler baut eine Szene von einer Szenenkarte seiner Wahl auf der Bühne auf. Anschließend legt er die Szenenkarte verdeckt für alle gut erreichbar aus.
Alle Spieler schauen sich die aufgebaute Szene genau an und prägen sich ein, wer wo auf der Bühne steht.
Alle bis auf den Startspieler schließen nun die Augen.
Der Startspieler darf jetzt ein Detail am Bühnenaufbau verändern, z.B. eine Figur von der Bühne nehmen, eine Figur dazustellen, eine Figur auf ein anderes Feld schieben oder eine Figur umdrehen.
Ist er fertig mit der Veränderung, öffnen alle wieder die Augen. Jetzt schauen alle genau, was sich verändert hat. Wer meint, es zu wissen, schlägt mit der Hand auf die verdeckt ausliegende Szenenkarte und sagt, was seiner Meinung nach verändert wurde. Der Startspieler sagt nun, ob der Spieler Recht hat oder nicht. Die Szenenkarte wird nicht aufgedeckt! Wurde die Veränderung nicht richtig erkannt, verrät er noch nicht, was die Veränderung war!

Richtig erkannt?

Der Spieler bekommt die Szenenkarte und legt sie vor sich ab.

Nicht richtig erkannt?

Es wird weitergespielt und die anderen Spieler haben nun noch die Chance, die Veränderung zu erkennen. Erkennt niemand die Veränderung, bekommt der Startspieler die Szenenkarte.

Tipp: Ihr könnt auch einen Erwachsenen fragen, ob er die Veränderung der Szene übernimmt. Dann kann auch der Startspieler miträtseln, was sich verändert hat! Wenn der Startspieler allerdings nicht die Szene verändert, bekommt er auch nicht die Szenenkarte, falls niemand die Veränderung erkennt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Szenenkarten vor sich abgelegt hat. Er hat das Spiel gewonnen.

Wusstet ihr schon, ...

dass es auch ein echtes Theaterstück zum Räuber Hotzenplotz gibt? Der Autor vom Räuber Hotzenplotz, Otfried Preußler, hat sich eine eigene Fassung der Geschichte für die Theaterbühne ausgedacht.
Wäre das nicht auch was für euch? Wenn ihr gerade nicht spielt, führt mit den Figuren doch einfach euer eigenes kleines Theaterstück auf!
Denkt euch ein eigenes kleines Abenteuer aus, das Kasperl, Seppel und die anderen Figuren mit dem Räuber Hotzenplotz erleben. Wie würdet ihr den Räuber fangen? Was würdet ihr zu ihm sagen?
Wenn ihr fleißig übt, könnt ihr das Stück später eurer Familie oder euren Freunden vorspielen.

© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Kai Haferkamp

3D: Andreas Resch
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

Hersteller + Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Nach dem Buch „Der Räuber Hotzenplotz“ von Otfried Preußler, Illustrationen von F. J. Tripp, koloriert von Mathias Weber © by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.