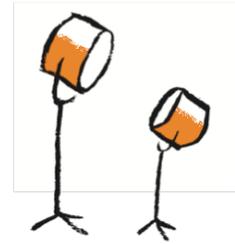


Verlag für Kindertheater

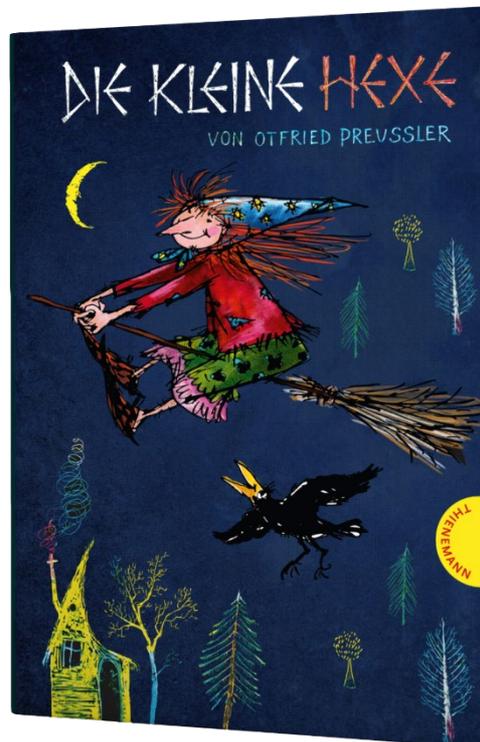


Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Die kleine Hexe



Autorin: Agnes Gerstenberg

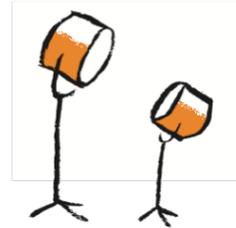
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Die kleine Hexe

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 1. bis 4. Klasse

Die kleine Hexe ist leider erst 127 Jahre alt und wird deshalb von den großen Hexen nicht für voll genommen. Da sie nun keine große Hexe ist, will sie wenigstens eine gute sein. Mit diesem Entschluss beginnt ein aufregender Wirbel.

Auswahlliste Deutscher Jugendbuchpreis 1958
Übersetzt in 47 Sprachen

Das Buch erscheint im Thienemann-Esslinger Verlag.

Alle Aufführungsrechte liegen bei:
Verlag für Kindertheater
Weitendorf GmbH
Max-Brauer-Allee 34
22765 Hamburg

Agnes Gerstenberg, 1985 in Berlin geboren, schrieb mit 18 Jahren ihr erstes Theaterstück. Sie studierte Literatur- und Theaterwissenschaften an der FU Berlin und absolvierte den Lehrgang FORUM Text zum szenischen Schreiben an der uniT Graz. Ihre Theaterstücke wurden u.a. am Thalia Theater Halle aufgeführt und vom SWR als Hörspiel produziert. Im April 2023 ist mit „Unberührt“ ihr Debütroman erschienen.

www.AgnesGerstenberg.com



INHALT

1. Einstieg in die Geschichte	S. 3
a) Nacherzählen Mit allen Mitteln	S. 3
b) Schreibübung Weil ich eine Hexe bin	S. 4
c) Rezept Maroni rösten	S. 5
2. Sprache	S. 6
a) Reimen Zaubersprüche	S. 6
b) Philosophieren Gut oder Böse?	S. 6
3. Bewegung und Darstellendes Spiel	S. 8
a) Theaterübung Lasst es Frösche regnen	S. 8
b) Medien Zaubern mit der Kamera	S. 8
c) Theaterübung Das ist ein Küken	S. 9
d) Theaterübung Der verflixte Besen	S. 10
e) Tanz Der verflixte Besen	S. 10
f) Rollenspiel Der Hexenzirkel	S. 11
g) Übung Der Hexenrat tagt	S. 12



© Marionettentheater Thomas Zürn

1. Einstieg in die Geschichte

a) Nacherzählen | Mit allen Mitteln

Versucht euch aus dem Kopf an die Geschichte der kleinen Hexe zu erinnern.
Was passiert wann?

Zeichnen

- Zeichnet die Geschichte in Bildern.
- Zeichnet einen Comic (Bilder mit Sprechblasen).

Gemeinsam erzählen

- Kommt in der Gruppe zusammen und setzt euch in einen Kreis. Nun beginnt ein Kind damit, den ersten Satz zu sagen, das Kind daneben den zweiten und so weiter. Es darf immer nur das Kind sprechen, das gerade an der Reihe ist. Wichtig ist auch, dass kein Kind das vorhergehende „korrigiert“. Alles, was gesagt wird, ist wahr!
- Erzählt so lange, bis die Geschichte zu Ende erzählt ist. Das Kind, das dieser Meinung ist, sagt: „Ende!“ Auch das muss von allen hingenommen werden.
- Wertet nun einmal aus: Was hat funktioniert? Welchen Teil der Geschichte habt ihr vielleicht vergessen/ausgelassen? Wichtig: Beschuldigt hierbei niemanden, einen Fehler gemacht zu haben. Es gibt bei dieser Übung nämlich kein Falsch und kein Richtig.
- Versucht gemeinsam alle Ereignisse, die ihr als wichtig erachtet, zusammenzutragen.



Theater Koblenz, 2018 © Matthias Baus

Tanzen, Schauspiel, Pantomime

- Um die Geschichte der kleinen Hexe als Schauspiel, pantomimisch und/oder tanzend zu erzählen, sind euch keine Grenzen gesetzt.
- Hilfreich ist es, wenn vor der eigentlichen Probe die Geschichte auf die wichtigsten „Bilder“ oder Szenen heruntergebrochen wird. Was muss wirklich vorkommen, um die Geschichte noch zu verstehen? Versucht euch auf 4-8 Bilder zu einigen. Je nach Größe der Klasse sind das mehr oder weniger Bilder.
- Jede Gruppe übernimmt nun die Aufgabe, eines dieser Bilder szenisch umzusetzen. Ihr könnt euch vorab darauf einigen, ob alles als Schauspiel, pantomimisch oder tänzerisch erzählt werden soll – oder ob das jede Gruppe für sich selbst entscheiden darf.
- Natürlich ist es möglich, die Genres zu mixen. Es könnte zum Beispiel sein, dass eine Gruppe sich für „Tanz“ entscheidet, dann aber sehr pantomimisch arbeitet und vielleicht trotzdem ein einziger Satz (oder mehrere) in ihrer Szene ausgesprochen wird.
- Setzt die einzelnen Bilder nun zu einer Geschichte zusammen, indem ihr sie euch der Reihe nach vorführt.

b) Schreibübung | Weil ich eine Hexe bin

Die kleine Hexe hat es wirklich nicht leicht. Lauter erfahrene, viel ältere Hexen verbieten es ihr, an der Walpurgisnacht auf dem Blocksberg mitzutanzen. Wisst ihr noch, welche Hexen das sind?

- Versucht euch in der Gruppe an die Namen der Hexen auf dem Blocksberg zu erinnern. Erinnert ihr euch auch noch an ein paar äußerliche Merkmale oder Charaktereigenschaften?
- Welche Hexe wärt ihr gern? Erfindet Name, Alter, Eigenschaften und ein paar äußerliche Merkmale. Hat eure Hexe auch einen Raben als Freund? Oder ein anderes Tier?
- Schreibt euch selbst einen Steckbrief mit allen wichtigen Angaben zu eurer Hexe und stellt sie dann den anderen in eurer Gruppe vor.



© Waldbühne Fürth

c) Rezept | Maroni rösten

Die kleine Hexe trifft auf dem Dorfplatz den Maroni-Mann...

MARONI-MANN	Heiße Maroni! Heiße Maroni!
KLEINE HEXE	Komischer Name, „Maroni!“
MARONI-MANN	Wie? Nein, ich heiße doch nicht Maroni, ich – hapschi! – ich röste Maroni und verkauf sie ...
KLEINE HEXE	Die heißen Maroni? Sehen aus wie Kastanien.
MARONI-MANN	Maroni – hapschi! – sind Kastanien.
KLEINE HEXE	Und die kann man essen?

Wollt ihr auch Maroni rösten? Hier kommt ein Rezept:

1. Weiche die Maroni zunächst für eine Stunde in einer Schüssel mit lauwarmem Wasser ein. Sortiere dabei alle Maroni, die oben schwimmen, aus. Diese sind nicht mehr gut und schmecken bitter.
2. Danach werden die Maroni an der gewölbten Seite kreuzweise mit einem scharfen Messer eingeritzt, damit sie beim Rösten nicht zerplatzen. Auch die braune Haut unter der Schale sollte mit eingeschnitten werden. Lasse dir von einem Erwachsenen dabei helfen!
3. Heize den Backofen auf 180 Grad vor. Lege die Maroni mit der eingeritzten Seite nach oben auf ein Backblech und röste sie für 20 Minuten im Ofen. Damit die Maroni nicht zu trocken werden kannst du eine feuerfeste Schale mit Wasser auf den Ofenboden stellen.
4. Wenn die Maroni fertig sind, ist die Schale aufgerissen und das gelbe Fruchtfleisch sichtbar.
5. Nach dem Abkühlen kannst du die Maroni schälen. Guten Appetit!



© Marionettentheater Thomas Zürn

2. Sprache

a) Reimen | Zaubersprüche

Die kleine Hexe übt fleißig ihre Zaubersprüche. Aber manchmal klappt das Zaubern noch nicht so, wie sie sich das vorstellt, und dann regnet es plötzlich Buttermilch. Bäh!

Könnt ihr auch zaubern? Helft der kleinen Hexe mit euren Zaubersprüchen!

- Sammelt zunächst besondere Zauberwörter (Abrakadabra, Hokus Pokus Fidibus, Simsalabim, Ene mene usw.).
- Kennt ihr vielleicht auch Zauberwörter in anderen Sprachen?
- Nun geht es ans Erfinden von Zaubersprüchen. Was würdet ihr gern zaubern können? Denkt euch einen Zauberspruch dazu aus. Benutzt euer liebstes Zauberwort – ihr könnt euch auch selbst eins ausdenken – und reimen sollte sich der Zauberspruch natürlich auch!
- Noch mehr Spaß macht das Zaubern, wenn ihr euch vorher einen Zauberstab bastelt.



© Marionettentheater Thomas Zürn

b) Philosophieren | Gut oder Böse?

Um auf dem Blocksberg mittanzeln zu dürfen, ist die kleine Hexe noch zu jung. Doch für sie steht fest, dass 223 Jahre zu warten überhaupt nicht in Frage kommt. Viel zu ungeduldig ist sie dafür. Sie nimmt ihren Besen, fliegt zum Blocksberg und tanzt mit den großen Hexen fröhlich ums Feuer. Die Hexe Muhme Rumpumpel erwischt sie allerdings, verpetzt die kleine Hexe an die Oberhexe und sorgt dafür, dass die kleine Hexe für ihr Vergehen bestraft wird. Doch die Oberhexe macht ihr Hoffnung: Wenn Sie in einem Jahr vor dem Hexenrat beweisen kann, eine „gute“ Hexe geworden zu sein, darf sie die Walpurgisnacht mitfeiern.

Obwohl es der kleinen Hexe schwerfällt, sich plötzlich benehmen zu müssen, auf die Ratschläge von Abraxas zu hören und den spaßigen Schabernack aufzugeben, lernt sie im Laufe der Geschichte, ihre eigenen Interessen, nämlich Spaß zu haben, hinter das Wohl anderer zu stellen.

Als sie sich nach einem Jahr „Gutes-tun“ siegessicher dem Hexenrat stellt, muss sie jedoch feststellen, dass ihr Freund Abraxas und die Hexen unterschiedliche Definitionen von „gut“ und „böse“ haben und dass eine gute Hexe nur an sich selbst denkt und niemals anderen hilft.

Wer entscheidet eigentlich, was richtig oder falsch ist, ob jemand gut oder böse ist?

Teilt euch in kleine Gruppen und macht euch Gedanken darüber...

- Was auf jeden Fall eine gute Tat ist / eine schlechte Tat ist
- Wer auf jeden Fall ein guter / böser Mensch ist. (Es können reale Beispiele oder fiktive aus Büchern, Film und Fernsehen herangezogen werden).
- Was eine „gute“ Hexe ausmacht und was nicht?
- und begründet jeweils, warum ihr euch sicher seid.



Saarländisches
Staatstheater, 2018
© Martin Kaufhold



Theater Koblenz, 2018
© Matthias Baus

Die kleine Hexe durchlebt – stellvertretend für die Kinder im Publikum – den Prozess des Erwachsenwerdens. Die meisten Jugendlichen wollen vieles anders machen als ihre Eltern und Großeltern, wodurch es zum Generationenkonflikt kommen kann, denn nicht immer ist die Abgrenzung zur älteren Generation und die Suche nach dem eigenen Lebensweg eine einfache Angelegenheit. So reibt sich auch die kleine Hexe an den Ansichten der alten Hexen. Sie findet schließlich ihren eigenen Weg und ihre eigene Vorstellung von richtig und falsch und lernt, sich zu positionieren und Verantwortung zu übernehmen. Am Ende entscheidet sie sich für die Seite von Abraxas, die im Gegensatz zu den traditionellen Ansichten der älteren Hexen steht.

- Kennt ihr das? Dass ihr euch so auf etwas freut, dass ihr viel zu ungeduldig seid, um euch an die „Regeln“ zu halten?
- Auf was freut ihr euch, wenn ihr erst alt genug dafür seid?
- Kennt ihr das, dass ihr anderer Meinung als eure Eltern seid?

Spannende Artikel zu dem Thema:

- Frankfurter Allgemeine Zeitung: **Hirnforschung – die Ungeduld der Teenager**, Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/wissen/leben-gene/hirnforschung-warum-jugendliche-ungeduldiger-sind-als-erwachsene-13681706.html> (Stand: 20.11.2019)
- Pignitter, Melanie: **Erwachsen werden – Muss das sein**, Online unter: <https://www.honigperlen.at/2017/11/erwachsenwerden/> (Stand: 19.11.2019)

3. Bewegung und Darstellendes Spiel

a) Theaterübung | Lasst es Frösche regnen!

Überlegt euch, wie man die Zaubereien der kleinen Hexe im Theater darstellen kann. Findet euch dazu in Kleingruppen zusammen und überlegt euch zunächst eine kurze Szene, in der die kleine Hexe versucht, zu zaubern – wobei dann aber leider etwas ganz anderes herauskommt.

- Welche Figuren kommen in eurer Szene vor? Was tun sie? Und wie stellt ihr den Zauber dar? Lasst es Frösche und Buttermilch regnen, verwandelt euch gegenseitig in Mäuse oder zaubert euch einen Berg von Goldmünzen. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
- Benutzt dazu nur eure körperliche Ausdruckskraft und evtl. ganz einfache Mittel, die ihr in eurem Raum zur Verfügung habt.



Mainfranken Theater Würzburg, 2017
© Nik Schölzel

b) Medien | Zaubern mit der Kamera

Auch im Film kann man zaubern: Mit dem Stopp-Trick könnt ihr z.B. Gegenstände weg- und herbeizaubern oder euch verwandeln.

Material

- Tablet oder Digitalkamera
- Stativ
- Computer/Beamer zur Präsentation

Überlegt euch zunächst in Kleingruppen, was ihr zaubern möchtet. Für den Anfang empfiehlt es sich, einen Gegenstand, den ihr in der Hand haltet, verschwinden zu lassen, oder ein Kind zu verwandeln.

Besprecht auch, wer welche Rolle übernimmt: Wer möchte die Kamera bedienen, wer vor der Kamera stehen? Wer ist für Requisiten und Kostüme zuständig?

Wollt ihr einen Stift in einen Apfel verwandeln? Oder eure beste Freundin in einen Löwen? Dann sucht jetzt die Materialien zusammen, die ihr dafür braucht. Vielleicht müsst ihr auch noch etwas basteln oder ein Kostüm designen.

Überlegt euch einen tollen Zauberspruch und übt eure Zauberszene.

Nun bringt ihr die Kamera auf dem Stativ an und stellt den Bildausschnitt so ein, dass die darstellenden Kinder ganz zu sehen sind. Ihr könnt auf dem Boden Markierungen aufkleben, damit die Darstellenden wissen, wo sie stehen müssen.

Jetzt wird gefilmt: Wenn ihr z.B. einen Stift in einen Apfel verwandeln wollt, stellt sich das darstellende Kind vor die Kamera und wird dabei gefilmt, wie es den Stift auf der flachen Hand hält, so dass er gut sichtbar ist. Dabei spricht es seinen Zauberspruch und macht passende beschwörende Bewegungen.

Nun wird die Kamera angehalten und die Szene verändert: Der Stift wird gegen einen Apfel getauscht. Dann wird die Kamera wieder eingeschaltet.

Wichtig: In der Filmpause darf sich die Position der Darstellenden und der Kamera nicht ändern, damit es hinterher so aussieht, als ob gezaubert worden wäre.

Bei manchen Smartphones oder Tablets gibt es bei der Videoaufnahme eine Pause-Taste. Dadurch ist es nachher nicht nötig, die gefilmte Szene mit einem Videoschnittprogramm zu bearbeiten.

Die Videos können am Computer oder auch am Tablet / Smartphone nachbearbeitet werden. In diesem Schritt könnt ihr auch Effekte wie Musik oder Übergänge hinzufügen.

Anschließend könnt ihr eure Zaubertricks den anderen präsentieren.

c) Theaterübung | Das ist ein Küken

Zaubern ist gar nicht so einfach. Auch die kleine Hexe hat oft ihre Schwierigkeiten damit. Aber es gibt einen Trick, wie ihr Dinge herzaubern könnt – allein durch eure Fantasie oder Vorstellungskraft. Das wusste schon der Autor der kleinen Hexe, Otfried Preußler.

"Ich bin ein vergleichsweise simpler Geschichtenerzähler, der seine Geschichten aus guten Gründen mit besonderer Vorliebe Kindern erzählt. Auch erwachsenen Kindern übrigens. Und weshalb erzähle ich ihnen meine Geschichten so, wie ich sie ihnen erzähle?"

Weil es mir Freude macht, nicht nur meine eigene Phantasie dabei mit ins Spiel zu bringen; sondern weil es mir darauf ankommt, mit Hilfe solcher Geschichten auch die Phantasie meiner Leser und Zuhörer zu aktivieren, sie zum Gebrauch ihrer Phantasie zu ermuntern, sie darin einzuüben." Otfried Preußler

Wollt ihr auch einmal ausprobieren, mithilfe eurer Fantasie und Vorstellungskraft zu zaubern?

- Stellt euch zunächst im Kreis auf.
- Nun beginnt ein Kind, einen Gegenstand oder ein Tier mit seinen Händen hervorzuzaubern und es dem Kind rechts von sich auf der geöffneten Handfläche zu reichen. Dabei sagt es laut und deutlich, was genau es ist, z.B.: **„Das ist ein Küken.“**
- Das Kind, das das Küken entgegennehmen soll, zögert nun und schaut skeptisch. Dabei fragt es: **„Was ist das?“**
- Das erste Kind wiederholt, mit einer anderen Betonung des Satzes, vielleicht etwas energischer: **„Das ist ein Küken.“**
- Daraufhin fragt das zweite Kind erneut nach: **„Was soll das sein?“**
- Und das erste Kind verkündet noch einmal: **„Das ist ein Küken!“**
- Jetzt hat das zweite Kind verstanden und ruft aus: **„Ach so! Das ist ein Küken!“** Und nimmt das Küken entgegen.
- In der Hand des zweiten Kindes verwandelt sich der Gegenstand nun und ein neuer Gegenstand wird zum nächsten Kind rechts weitergegeben, z.B. ein Stift.
- Das geht nun immer reihum, bis jedes Kind an der Reihe gewesen ist.

Diese Übung bietet sich nicht nur an, um die Vorstellungskraft jedes einzelnen Kindes zu trainieren, sondern auch um die Stimme, die Mimik und das aufmerksame Spiel miteinander zu trainieren.

d) Theaterübung | Der verflixte Besen

Diese Übung ist perfekt für eine größere Gruppe oder eine ganze Klasse. Ihr braucht dafür nichts weiter als einen leeren Raum oder freien Platz, damit ihr euch gut bewegen könnt.

Lauft zunächst im Schrittempo durch den Raum. Versucht dabei folgende Regeln zu beachten:

1. nicht sprechen
2. niemanden im Vorbeigehen berühren
3. gleichmäßig im Raum verteilen, also immer dahin laufen, wo eine Lücke ist.



St. Pauli Theater, 2017
© Oliver Fantitsch

Stellt euch nun vor, ihr würdet auf einem Besen fliegen. Wie sieht das aus? Habt ihr beide Hände vorne um den Stiel geklammert? Fliegt ihr rückwärts?

Wenn alle Kinder sichtbar auf einem Besen durch den Raum fliegen, gibt die Spielleiterin einen Defekt des Besens vor, zum Beispiel:

„Euer Besen kann nur seitwärts fliegen“ oder „euer Besen hält immer wieder plötzlich an“ oder „euer Besen versucht euch abzuwerfen“

Wenn das gut funktioniert, ist es möglich, einem Kind die Rolle des Spielleiters zu übertragen, das sich dann lustige Defekte für die Besen der anderen Kinder ausdenkt.

e) Tanz | Der verflixte Besen

Ausgehend von der Übung mit dem verflixten Besen könnt ihr euch auch eine Choreografie für den Hexentanzplatz ausdenken.

Entweder alle zusammen oder ihr teilt euch in Gruppen mit unterschiedlicher Musik und führt euch nach etwas Übung eure Besentänze vor.

Aber vergesst das Feuer in der Walpurgisnacht nicht – das solltet ihr beim Tanzen besser umrunden.



theater junge generation, 2013 © Klaus Gigga

f) Rollenspiel | Der Hexenzirkel

Diese Übung ist perfekt für eine größere Gruppe oder eine ganze Klasse. Ihr braucht dafür nichts weiter als einen leeren Raum oder freien Platz, damit ihr euch gut bewegen könnt.

Raumlauf

- Lauft zunächst im Schrittempo durch den Raum. Versucht dabei, nicht zu sprechen und euch gleichmäßig im Raum zu verteilen, also immer dahin zu laufen, wo eine Lücke ist.
- Wenn die Spielleiterin klatscht, verwandelt ihr euch in die Hexe, die ihr euch vorher ausgedacht habt. Wie ist ihre Körperhaltung? Ist es eine buckelige Hexe mit einer schiefen Haltung oder eine, die sich aufrecht im Kreis dreht? Und was macht ihr Gesicht? Wen oder was fixiert sie mit den Augen? Wackelt sie selbst im Stehen hin und her? Wie geht sie? Oder fliegt sie nur auf ihrem Besen?
- Begegnet euch nun beim Laufen durch den Raum. Immer wenn ihr eine Hexe trifft, begrüßt sie auf eure Art. Wie klingt die Stimme eurer Hexe? Krächzt sie nur oder singt sie jeden Satz? Und ist sie freundlich oder benutzt sie nur Schimpfworte?

Vorstellungsrunde

- Wenn jede Hexe jede einmal begrüßt hat, stellt euch im Kreis auf und nehmt eine neutrale Haltung ein: Beide Beine fest auf den Boden, locker in den Knien, die Hände in die Hüften gestemmt, den Kopf erhoben und die Schultern zurück.
- Wenn die Spielleiterin klatscht, nehmt ihr wieder die Haltung eurer Hexe ein, bleibt aber am Platz.
- Wenn die Spielleiterin erneut klatscht, geht ihr zurück in die neutrale Position.
- Das macht die Spielleiterin ein paar Mal, bis ihr in der Haltung eurer Hexe bleibt und die eigentliche Vorstellungsrunde beginnt.
- Eine von euch macht den Anfang, bewegt sich als Hexe in die Mitte des Kreises und nennt laut und deutlich ihren Namen sowie eine Eigenschaft, die diese ausmacht, z.B.: „*Ich bin die Kräuterhexe Basiliko und koche nur gesunde Grütze.*“ Danach bewegt sie sich auf ihre Art zurück an ihren Platz im Kreis.
- Das geht nun reihum, bis jeder einmal dran gewesen ist. Wichtig ist, dass jede Hexe sich die Zeit nimmt, als Hexe in den Kreis zu treten und sich den anderen Hexen laut und deutlich vorzustellen.

VARIANTE

- Die Übung kann mit einer Geste ergänzt werden. Zusätzlich dürfen die anderen den Satz und die Geste im Chor wiederholen, also zum Beispiel:
„*Ich bin die Kräuterhexe Basiliko und koche nur gesunde Grütze.*“ (dazu eine Geste, z.B. wie sie in einem Kochtopf den Löffel rührt). Daraufhin wiederholen die anderen im Kreis: „*Sie ist die Kräuterhexe Basiliko und kocht nur gesunde Grütze.*“ Und führen die Geste ebenfalls aus.

g) Übung | Der Hexenrat tagt

Auch diese Übung bietet sich für die ganze Klasse an – als Fortsetzung zum Hexenzirkel. Es ist aber auch möglich, diese mit einer kleinen Gruppe von 4-20 Kindern durchzuführen.

Nun, da ihr eine echte Hexe seid, überlegt euch, was sie über den Tanz bei der Walpurgisnacht denkt: Soll die kleine Hexe bei der nächsten Walpurgisnacht mittanzen dürfen? Oder nicht? Oder nur unter bestimmten Voraussetzungen? Oder nur, wenn sie für ihr diesjähriges Vergehen eine Bestrafung erhält? Welche?

Vorbereitung

- Versetzt euch in eure Figur und sammelt – jeder für sich – aus ihrer Sicht Argumente dafür oder dagegen.
- Teilt die Klasse nun in drei Gruppen, die folgenden Schwerpunkt haben:

1. Die kleine Hexe soll auf jeden Fall bei der nächsten Walpurgisnacht mittanzen dürfen, weil...	2. Die kleine Hexe darf nächstes Jahr mittanzen unter folgenden Bedingungen ...	3. Die kleine Hexe darf auf keinen Fall nächstes Jahr mittanzen, weil...
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.

Der Hexenrat

- Legt eine Oberhexe fest, die sich alle Argumente einmal anhört.
- Wiederholt nun den Hexenzirkel mit eurem Namen und einem Argument, z.B.: „*Ich bin die Kräuterhexe Basiliko und dafür, dass die kleine Hexe mittanzen darf...*“
- Die Oberhexe legt ein Urteil fest – mit Begründung! Welches Argument der Hexen hat sie schlussendlich überzeugt und dazu gebracht?

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke von Otfried Preußler beim Verlag für Kindertheater

<u>Titel</u>	<u>Regiehandreichung</u>	<u>Pädagogische Handreichung</u>
Das kleine Gespenst	x	x
Der Engel mit der Pudelmütze	x	
Der goldene Brunnen		
Der kleine Wassermann		x
Der Räuber Hotzenplotz		x
Der starke Wanja		x
Die dumme Augustine		
Die kleine Hexe		x
Hörbe mit dem großen Hut		x
Ich bin Pumphutt		
Krabat	x	x

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.kindertheater.de.

Alle Texte und Handreichungen können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden.
Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail oder über das Bestellformular auf unserer Homepage auf.

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de

kindertheater@vgo-kindertheater.de

Tel: 040-607 909 916