



DIE RÄUBER- PARTY

Anleitungsbroschüre mit Spielen, Rezepten, Tipps und mehr
rund um den Räuber Hotzenplotz

THIENEMANN

DIE GROßE RÄUBER- HOTZENPLOTZ-PARTY

Hoch die Kaffeemühlen! Mit dieser Anleitungsbroschüre könnt ihr ohne großen Aufwand eine waschechte Räuberparty organisieren. Dabei messen sich eure Gäste mit niemand geringerem als dem berühmtesten Räuber aller Zeiten, dem Räuber Hotzenplotz höchstpersönlich!

Mit dabei sind räuberstarke Mitmachspiele, Basteleien und Ideen für echte Räuber-Leibspeisen.

Die Party eignet sich für rund 12 kleine Räuber im Alter von 6–10 Jahren. Mindestens 2 Personen sollten die große Räuber-Hotzenplotz-Party betreuen.

FOLGENDE MATERIALIEN STELLEN WIR ZUR VERFÜGUNG:

- Diese Anleitungsbroschüre
- Ankündigungsplakat
- Bastelbogen für Räuberbart und -hut
- Räuber-Experten-Urkunde
(mit Rätsel und Ausmalbild
zum mit nach Hause nehmen)



CHECKLISTE FÜR DIE VORBEREITUNG

7 Wochen vor der Party

- Ankündigungsplakat aufhängen und weitere Werbung starten
- Anmeldungen entgegennehmen

2 Wochen vor der Party

- Zutaten für Großmutter's Pflaumenkuchen und die Räuber-Frikadellen kaufen bzw. Einkaufszettel schreiben
- Deko organisieren
- Spielmaterialien kaufen
- Bestückung des Büchertischs planen

3 Tage vor der Party

- Fotokamera laden
- Büchertisch aufbauen
- Getränke, Servietten und ggf. Süßigkeiten organisieren
- Scheren, Klebstoff, Buntstifte und ggfs. Gummiband für Räuber-Verkleidung
- Zwei Stiefel
- Zwei Schuhputzbürsten
- Zwei alte Hemden
- Mehl
- Zwei Tennisbälle
- Sechs Dosen
- Jutesack
- Gegenstände zum Erfühlen (z. B. Stein, Kartoffel, Hotzenplotz-Buch, Nuss, Ledergürtel, Geld, Socke, Schlüssel)
- Zwei Kartoffeln
- 2 Löffel
- Zutaten für Pflaumenkuchen & Frikadellen

Am Tag der Party

- Party-Bereich vorbereiten
- Platz für die Spiel-Stationen schaffen
- Tisch für Verpflegungen freiräumen
- Ablagetisch/Garderobe & Mülleimer bereitstellen
- Alle Materialien bereitlegen



Denn Knoten im Taschentuch sind oft schon recht nützlich gewesen

ABLAUF DER RÄUBER-PARTY

1. Vorbereitung:

Die Spiel-Stationen aufbauen bzw. vorbereiten, die Verpflegung bereitstellen und die Materialien auslegen. Fotokamera vorbereiten.

2. Eintreffen der Kinder:

Die ersten Kinder kommen und können sich schon einmal einen Räuberbart und Räuberhut basteln, bis alle da sind.

3. Vorleserunde:

Wenn alle Kinder mit ihrem Räuberbart und -hut richtig schön hotzenplotzig aussehen, wird aus „Der Räuber Hotzenplotz“ oder „Der Räuber Hotzenplotz und die Mondrakete“ vorgelesen. So können alle ein bisschen zur Ruhe kommen und die erste Aufregung verfliegt wie von allein.

4. Jetzt wird geräubert:

Der Räuber Hotzenplotz hat einen Brief verfasst, den der Spielleiter den Kindern zu Beginn vorliest:

Hö hö hö, ihr Schlawiner!

Ich habe gehört, hier soll heute eine Räuberparty stattfinden!
Eine Räuberparty ohne mich, den großen Räuber Hotzenplotz???
Na, Donnerwetter, ihr traut euch ja was!

Ihr mögt vielleicht wie Räuber aussehen, mit euren Hüten und Bärten. Aber seid ihr denn auch wirklich echte Räuber? Könnt ihr denn überhaupt schon alles, was ein Räuber können muss?
Na, das wollen wir doch mal sehen! Ich habe mir ein paar Aufgaben für euch ausgedacht. Wenn ihr die schafft, dann ernenne ich euch zu echten Räubern. Wenn nicht, dann schicke ich euch alle zum Kartoffeln schälen zum alten Zwackelmann! Und glaubt bloß nicht, dass es einfach wird! Also, dann zeigt mal, was ihr könnt!

Viel Spaß dabei, hö hö hö!
Und viele Grüße vom einzig wahren, echten

HODSEN BLODZ

5. Der Räuber-Schmaus:

Räuber-Frikadellen verspeisen und Großmutter's Pflaumenkuchen naschen. (Rezepte gibt es auf Seite 8/9)

6. Hotzenplotz-Quiz:

Während die Räuber-Lehrlinge es sich schmecken lassen, überprüft der Spielleiter ihre Räuber-Kenntnisse mit einigen Fragen. (Fragen auf Seite 10/11)

7. Räuber-Experten und ggfls. Mal- und Rätsel-Aktion:

Übergabe des Bogens mit der Urkunde, dem Rätsel und der Ausmalvorlage. Je nachdem, wie viel Zeit ihr noch zur Verfügung habt, können die Kinder gleich damit anfangen, den Räuber bunt auszumalen und das Rätsel zu lösen. Andernfalls dürfen die Kinder das zu Hause machen.

OPTIONAL:

Auch Räuber-Aufkleber und Räuber-Magazine können überreicht werden, wenn ihr diese vorrätig habt. Sie sind aber nicht Teil der Party.



WER EIN ECHTER RÄUBER SEIN WILL ...

... der muss die folgende Aufgaben meistern. Man kann die Spiele in der beschriebenen Reihenfolge spielen oder sie als Stationen aufbauen, hier kommt es darauf an, wie viele Kinder es sind und auch darauf, wie viel Platz zur Verfügung steht. Ausgenommen ist hier die Räuber-Post, diese spielen alle zusammen.

STIEFEL PUTZEN

Saubere Stiefel sind für Räuber Ehrensache! Also ran an die Stiefelbürsten!

Ihr benötigt:

Zwei Stiefel
Mehl um sie „dreckig“ zu machen
Zwei Schuhbürsten
Zwei alte Hemden (damit die Lehrlinge nicht dreckig werden)

Ablauf:

Jeweils zwei Kinder können an dieser Station fleißig Stiefelputzen, denn schließlich muss ein Räuber mit ordentlich geputzten Stiefeln seine Räuber-Taten vollbringen.



PFEFFERKÖRNER SCHIEßEN

Triffst du ins Ziel? Mit der Pfefferpistole muss ein Räuber richtig umgehen können!

Ihr benötigt:

Sechs leere Dosen
Zwei Tennisbälle

Ablauf:

Je zwei Kinder können der Reihe nach versuchen, mit ihren Pfefferkörnern (Tennisbällen) die Dosen umzuschießen.

KARTOFFELLAUF

Als Räuber muss man immer einen guten Räuberschmaus im Haus haben. Am liebsten Kartoffeln! Weil der Sack ja aber für die Beute gebraucht wird, müssen die Kartoffeln einzeln mit dem Löffel von A nach B transportiert werden.

Ihr benötigt:

Mind. zwei Kartoffeln
Zwei Löffel

Ablauf:

Jedes Kind muss eine Kartoffel bis zu einem bestimmten Punkt (und zurück) auf dem Löffel balancieren, ohne dass sie herunterfällt. Gern kann dafür auch ein kleiner Parkour aufgebaut werden.



RÄUBER-POST

Als Räuber muss man ganz still sein können, sich anschleichen und auch besonders leise Flüstern können.

Ihr benötigt folgende Räuber-Sprüche:

Plotztausender Mondraketen-Mumpitz
Pfefferpistolen-Lauf-Putzer
Schnupftabak-Sack
Reprozilium Fackelspan
Dumpfelmieser Dimpfelmoser
(Oder ihr erfindet selber welche ...)

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Sie flüstern einen der Sprüche in das Ohr ihres Nebensitzers und so geht es einmal im Kreis – welche lustige Kreation kommt am Ende heraus?

BEUTE-IM-BEUTEL-FÜHLEN

Fühl mal, was der Räuber heute alles erbeutet hat. Kannst du es erraten?

Ihr benötigt:

Jutesack
„Beute“ (z. B.: Stein, Kartoffel, Hotzenplotz-Buch, Nuss, Ledergürtel, Geld, Socke, Schlüssel)

Ablauf:

Jedes Kind muss mind. drei Dinge aus dem Beute-Beutel erfühlen und sie dem/der Spielleiter/-in ins Ohr flüstern.



TIPP:

Ihr könnt die Spiele auch in eine Schatzsuche integrieren. Nach jedem Spiel könnte ein Puzzlestück einer Schatzkarte überreicht werden. Am Ende werden die Teile zusammengesetzt und mit deren Hilfe eine Schatzkiste gefunden. Tipps zur Erstellung einer Schatzkarte findet ihr im Internet.

REZEPTE FÜR RÄUBER-LEIBSPEISEN

RÄUBER-FRIKADELLEN

Für ca. 25 Frikadellen

250 g Hackfleisch, gemischt
1 Ei
1 kleine Zwiebel, klein gewürfelt
2 EL Semmelbrösel
½ Knoblauchzehe, gepresst
Paprikapulver (edelsüß)
Senf
Salz und Pfeffer



1. Das Hackfleisch mit Zwiebeln, Eiern, Semmelbröseln, Knoblauch und Senf gründlich vermengen, mit Paprika, Senf, Salz und Pfeffer abschmecken.
2. Mit feuchten Händen kleine Bällchen formen und diese etwas flach drücken. Im Kühlschrank 1 Stunde ziehen lassen.
3. Bei mittlerer Hitze in einer Pfanne mit heißem Öl die Frikadellchen von beiden Seiten knusprig braun braten. Schmecken kalt oder warm räuberlecker!



GROBMUTTERS PFLAUMENKUCHEN VOM BLECH:

Für 24 Stücke

2 kg Pflaumen
200 g Butter oder Margarine
160 g Zucker
1 Paket Vanillezucker
1 Prise Salz
300 g Mehl
1 Paket Puddingpulver „Vanille-Geschmack“
(für 1/2 l Milch; zum Kochen)
3 TL Backpulver
Fett und Mehl für die Fettpfanne
2 EL Hagelzucker zum Bestreuen
2 Eier

1. Pflaumen waschen, halbieren und die Steine herauslösen. Weiches Fett, Zucker, Vanillezucker und Salz cremig rühren. Eier einzeln unterrühren. Mehl, Puddingpulver und Backpulver mischen, darüber sieben und unterrühren.
2. Die Fettpfanne des Backofens (32 x 38 cm) mit Fett austreichen und mit Mehl bestäuben. Den Teig darauf geben und mit einer Teigkarte oder einem Teigschaber gleichmäßig darauf glatt verstreichen. Pflaumen darauf verteilen.
3. Den Kuchen im vorgeheizten Backofen bei 175°C 45–50 Minuten backen. Kuchen aus dem Ofen nehmen und mit Hagelzucker bestreuen. Auf einem Kuchengitter auskühlen lassen. In Stücke schneiden und anrichten.



HOTZENPLOTZ- EXPERTEN-QUIZ

Nur waschechte Hotzenplotz-Experten können diese Fragen beantworten!

1. Wie heißt Großmutter's Lieblingslied, welches die Kaffeemühle beim Mahlen spielt?

- a Alle meine Entchen
- b Alles neu macht der Mai
- c Brüderchen, komm tanz mit mir

2. Wie heißt der Zauberer, an den Hotzenplotz Kasperl für einen Beutel Schnupftabak verkauft?

- a Petrosilius Zwackelmann
- b Merlin
- c Harry Potter

3. Worin wohnt der Räuber Hotzenplotz, weil er ein richtiger Räuber ist?

- a In einer Holzhütte
- b In einer Villa
- c In einer Höhle

4. Wie sieht Wasti, der Dackel von Frau Schlotterbeck aus?

- a Wie ein Gorilla
- b Wie ein Krokodil
- c Wie ein Tiger

5. Was kann Kasperl's Großmutter besonders gut backen?

- a Pflaumenkuchen
- b Weihnachtsplätzchen
- c Dinkelbrot

6. Was wollen Kasperl und Seppel bauen, um den Räuber Hotzenplotz wieder einzufangen?

- a Eine Räuber-Falle
- b Eine Mondrakete
- c Ein Boot

7. Was ist Frau Schlotterbeck von Beruf?

- a Hellseherin
- b Polizistin
- c Köchin

8. Wie wird das Wirthaus vom Räuber Hotzenplotz heißen?

- a Schlotterbecks
- b Großmutter's Küche
- c Zur Räuberhöhle



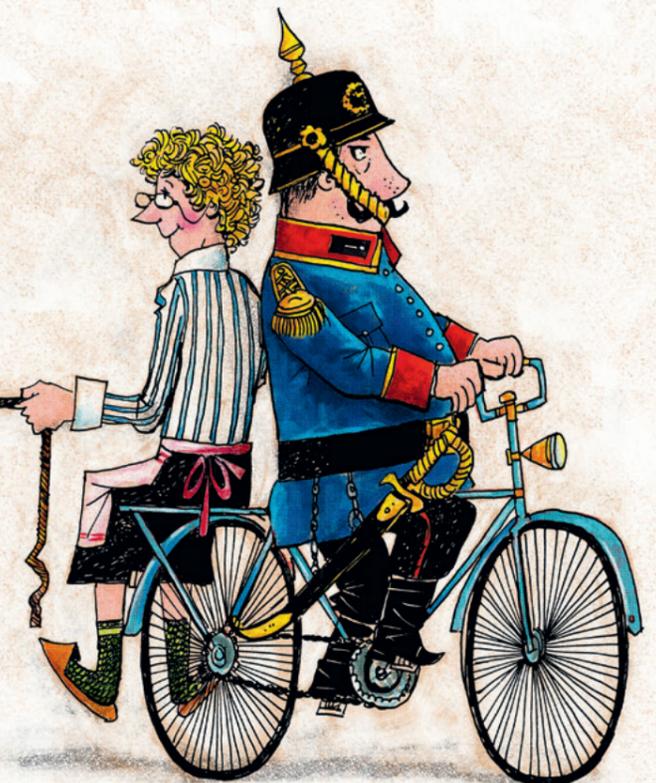
Lösung: 1b, 2a, 3c, 4b, 5a, 6b, 7a, 8c

TIPPS

Kommen Gäste zu früh, können sie sich schon einmal an das Basteln von Hotzenplotz-Hut und Räuberbart machen.

Die Reihenfolge der Spiele bestimmt ihr – auch, ob ihr vielleicht ein Spiel weniger im Programm habt, ist komplett eure Entscheidung.

Das gesamte Programm könnt ihr auch als Schnitzeljagd aufbauen, bei der man am Ende eine „Vorsicht-Gold“-Kiste mit Räuberschatz findet.



ALLES RUND UM DEN RÄUBER HOTZENPLOTZ



je 120 Seiten · je 14,99 €

Band 1 – ISBN 9783-522-18319-2

Band 2 – ISBN 9783-522-18320-8

Band 3 – ISBN 9783-522-18321-5

NEUES ABENTEUER



64 Seiten · 12,00 €
ISBN 9783-522-18510-3

Der Räuber Hotzenplotz ist mal wieder ausgebrochen. Seppel und Kasperl sind fest entschlossen, ihn wieder einzufangen – und haben eine Idee: Sie wollen den Räuber ein für allemal auf den Mond schießen! Dafür basteln sie aus Pappe, Kleister und jeder Menge Kleband eine Mondrakete. Der Räuber Hotzenplotz wird schon drauf reinfallen – oder?



144 Seiten · 15,00 €
ISBN 9783-522-18505-9

Dieses ultimative Räuber-Handbuch braucht jeder, der das Einmaleins des Räuberseins vom berühmtesten aller Räuber lernen will: Wie man jemandem auflauert, ein Lager für die Nacht baut, Feuer macht und Knoten bindet – das und noch viel mehr steht in diesem Nachschlagewerk. Und das Beste: Der Räuber Hotzenplotz verrät seine geheimsten Tricks!



128 Seiten · 8,99 €
ISBN 9783-522-18504-2



Postkartenaufsteller
54 Blatt · 12,99 €
EAN 40-49985-00407-4



Twinbox mit Doppelnutzen:
Spardose oder Stiftebox
12,99 €
EAN 40-49985-00409-8



Stoffbeutel mit langen Henkeln
38 x 42 cm · 9,99 €
EAN 40-49985-00406-7