

ISBN 3-7695-0286

Copyright: Deutscher Theaterverlag Weinheim

<http://www.dtver.de>

Alle Rechte vorbehalten

Inhalt

Seite

Vorwort 4

Puppen 8

"Prinzessin Heuleschön" - Ein Märchen für Kinder und Puppen

Vorwort 11

Bühnenbild 15

Personen 16

"Der Zauberkreis" - Ein Märchen mit Musik für Kinder und Puppen

Vorwort 46

Bühnenbild 48

Personen 49

"Zaubertöne" - Ein Märchen für Kinder, Puppen und Töne

Vorwort 69

Personen 70

"Die Kartoffelvögel" - Ein Märchen für Kinder und Puppen

Vorwort 81

Bühnenbild 82

Personen 83

Vorwort:

"Zauberzeit" enthält vier Theaterstücke für Grundschul Kinder. Die Texte haben Wesentliches gemeinsam.

1. Alle vier Stücke sind Märchen.

Sie entsprechen also inhaltlich weitgehend dieser literarischen Gattung. Unschuldige Opfer befinden sich, scheinbar hoffnungslos verwünscht, im Bann feindlicher Mächte, teilweise personifiziert durch Hexen, teilweise durch Zauberer. Eher durch Zufall mit dem dramatischen

Geschehen konfrontierte Helfer erweisen sich als fähig, mutig den Gefahren zu trotzen und ideenreich die notwendigen Aufgaben für die Erlösung zu bewältigen. Wie im Märchen üblich, werden die Guten zwar am Schluss dadurch belohnt, dass der Bann gebrochen ist. Auf die ebenfalls märchengerechte grausame Vernichtung des Bösen in Gestalt der Hexen oder Zauberer aber wird verzichtet. Sie wird durch ebenso endgültige Verwandlung in Gutes, mindestens aber Ungefährliches, ersetzt.

Dieser Stilbruch in allen vier Stücken hat mit einer weiteren Gemeinsamkeit, nämlich ihrer Entstehungsgeschichte, zu tun.

2. Die Kinder haben an der Entstehung mitgewirkt.

Am Beginn eines jeden Theaterprojektes stand nichts weiter als eine knappe inhaltliche Grundidee, die ich der Klasse vorstellte. In unseren gewohnten Gesprächskreisen auf dem Fußboden erarbeiteten wir gemeinsam einen stimmigen Handlungsrahmen, füllten ihn mit phantasievollen inhaltlichen Details und erfanden die Personen der Handlung.

Die Kinder hatten im Unterricht viele Märchen kennengelernt, waren also vergleichsweise sicher im Umgang mit dieser Textgattung. Sie kannten Geschichten, in denen das Böse durch grausame Todesstrafen unschädlich gemacht und damit aus der Welt geschafft wurde. Solche Schrecken erregende Maßnahmen wollten sie in ihrer Erzählung aber nicht dulden. Daher entwickelten wir also friedvollere, jedoch genauso effektive Möglichkeiten, Ängste abzubauen. Am Schluss dieser ersten Arbeitsphase und bevor ich begann, das Stück zu schreiben, wusste jedes Kind genau, welche Rolle es spielen wollte und ich wusste es auch.

3. In allen vier Stücken sind Puppen integriert.

Eine meiner Grundbedingungen für Theaterspiel in der Grundschule war es, dass die ganze Klasse ausnahmslos und gleichwertig beteiligt war.

Mit allen Mitschülern zusammen ein Theaterstück zu ersinnen, zu diskutieren, seine eigenen Ideen deutlich zu machen, durchzusetzen und in die Planung einzubringen, kritisch zu beobachten und zu beurteilen, wie das Werk Gestalt annahm, trauten sich alle zu und konnten es auch.

Etwas ganz anderes war die Herausforderung, auf der Bühne eine Rolle zu spielen und sich der Beobachtung

und möglicherweise auch der Kritik durch das Publikum auszusetzen, ohne die Möglichkeit, sich klein zu machen und zu verstecken. Diese Vorstellung versetzte in jeder Klasse einige Kinder in Panik. An sich wollten sie gerne mit den anderen das Klassenstück vorführen, aber sie konnten ihre Ängste nicht überwinden.

Ich habe deshalb einige Rollen in die Stücke eingebaut, in denen die Spieler sich klein machen und verstecken konnten. Auf der Bühne, halb durch die Kulisse versteckt, als Puppenspieler zu agieren, wurde auch von ganz scheuen Kindern ohne Weiteres akzeptiert. Sie mussten ja nicht auf der Bühne spielen, denn das tat ja die Puppe für sie. Sie mussten für ihren Stellvertreter nur das tun, was er nicht konnte: ihn auf die Bühne zu begleiten, ihn festzuhalten und ihm ihre Stimme und ihre Hände zu leihen. Dafür übernahm er alles andere, das Wichtige und Schwierige, das sie nicht konnten: das Spielen. Und er übernahm sozusagen die ganze Verantwortung für Erfolg oder Misserfolg.

Zwischen der unüberwindlich scheinenden Angst vor der Bühne und der ersehnten Teilnahme der Kinder am Geschehen vermittelte die Puppe. Die starke Wirkung dieses "Mittlers" zeigte sich, als die Puppenspieler schon nach kurzer Zeit damit begannen, genau wie alle anderen mit dem ganzen Körper zu spielen und die Aktivitäten ihrer Puppe pantomimisch zu begleiten.

Bei meiner Arbeit habe ich Erfahrungen mit verschiedenen Arten von Puppen gesammelt: Stockpuppen wie in dem Stück "Die Kartoffelvögel", traditionelle Figuren des Kasperletheaters, Marionetten, handgefertigte Flickerpuppen und, wie in "Prinzessin Heuleschön", eine Kombination von Kasperlepuppen und Flickerpuppen.

Für die Kinder aber, die ohne ihren Stellvertreter niemals einen Schritt auf die Bühne gewagt hätten, war es wichtig, ihn für sich nicht nur in ihrer Vorstellung, sondern auch in der Realität zu erschaffen und mit eigenen Händen ihre Phantasie in greifbare Wirklichkeit umzugestalten. Die Puppe hatte eine von den Kindern als sehr schwer empfundene Arbeit zu leisten, musste also optimal den Anforderungen der Kinder entsprechen. Da wir zudem nirgendwo sonst absolut rollengemäße Puppen hätten finden können, mit denen die Kinder die für sie so wichtige Bühnensymbiose eingehen konnten, war die eigene Herstellung nicht nur die einzig mögliche, sondern auch vor allem die richtige

Lösung. Mit jeder Stunde der Gestaltungsarbeit wuchs die innere Beziehung der Kinder zur Puppe, ganz abgesehen von der Geschicklichkeit beim Führen einer Handpuppe. Am Schluss waren die Kinder der festen Überzeugung, dass sie sich einen Stellvertreter geschaffen hatten, auf den sie sich verlassen konnten. Darüber hinaus ließen sich auf diese Weise auch die märcheneigenen Handlungselemente von Verwandlung und Erlösung schlüssig darstellen, ein dramaturgisches Problem, das sich sonst im Schultheater kaum hätte lösen lassen.

Der Umgang mit den Puppen erleichterte auch das Zusammenspiel untereinander. Denn mit Puppen gab es keine solchen Berührungsängste, wie sie mit anderen Kindern häufig vorkommen. Eine Puppe oder mit der Puppe auf der Hand ein Kind zu streicheln, ergab sich bei allen ganz natürlich.

Über alle diese Vorteile des integrierten Puppenspiels hinaus entdeckten wir noch einen weiteren sehr wesentlichen: Die ganze Klasse konnte gemeinsam auf einer Bühne spielen, ohne den unvermeidbaren Eindruck von chaotischer Unübersichtlichkeit zu erzeugen. Jeder, der einmal versucht hat, dergleichen zu organisieren, kennt dieses Problem.

Birgit Schrader

Puppen

Materialien:

Stoffquadrat: Hell, einfarbig, 60-70 cm Kantenlänge. Eine Anfrage bei den Eltern fördert meistens Schätze zutage.

Styroporkugel: Als Kopf.

Gardinenspitze: In Gardinengeschäften nach Resten für Schulbedarf fragen. Wirkt immer!

Geschenkbund: Löckchenband, viel, unterschiedliche Farben.

Stoffreste: Farbig (einfarbig oder gemustert). In Stoffgeschäften erbitten.

Knöpfe: Mindestens zwei als Augen.

Schmuck: Möglich ist alles, was farbenfroh ist, leuchtet oder glitzert. Farbige Stoffe und Bänder, Metallband, Metallfolie, Gold- oder Silberstoffe, Stoffblumen, Filz, Perlen, Pailletten, Modeschmuck und vieles andere mehr.

Gestaltung:

Styroporkugel in die Mitte des Stoffquadrates legen.

Mit Löckchenband abbinden.

Mehrfach umschlingen, so dass eine Art Hals entsteht. Wenn das Band fest, aber nicht zu stramm angezogen wird, können die Kinder später einen Finger in die Öffnung stecken, um die Puppe zu führen.

Ein Stück Gardinenspitze über den Kopf legen, mit Löckchenband abbinden.

Je nach der Form und Größe des Spitzenstückes kann der am Hals gebauschte Stoff als Kragen, Umhang, Schleppe oder Jacke benutzt werden.

Zwei Zipfel des Quadrates als Arme etwa zur Hälfte nach innen umklappen und an den Schultern, an den Händen und möglicherweise auch an den Ellenbogen mit Löckchenband abbinden.

Je nach der Farbe des Bandes kann es an den Handgelenken schon wie ein Armband wirken.

Bei den anderen beiden Zipfeln nur die Ecken nach innen umklappen, als Füße abbinden, natürlich mit Löckchenband.

Stoff als Beine etwas raffen, ausfransende Kanten nach innen stecken, am Knie und im Schritt abbinden.

Eine weibliche Puppe mit langem Kleid braucht nicht unbedingt Beine, lässt sich aber mit dem manchmal notwendigen prachtvollen Gewand besser gestalten und auch besser führen.

Durch die Maschen der Spitze auf dem Kopf viele Stücke Löckchenband ziehen, gut festknoten, Löckchen machen, Frisur gestalten.

Das ist eine langwierige Arbeit, bei der die Kinder schnell die Lust verlieren. Für die Wirkung der Puppe besonders auf der Bühne ist eine üppige Haarpracht aber wesentlich.

Knöpfe als Augen annähen, Gesichtchen nach Wunsch weiter gestalten.

Malen ist selten bühnenwirksam.

Die "nackte" Puppe bekleiden und schmücken, je nach Phantasie, Geschmack und Rolle.

Natürlich können die Kinder auch alles Mögliche anheften, annähen, ankleben, aber Löckchenband löst im Notfall jede Menge Probleme. Auf der Bühne kann die Puppe gar nicht farbenprächtig und glitzernd genug sein.

Bei der Gestaltung der Puppen ist es natürlich sehr vorteilhaft für Arbeit und Lehrernerven, wenn sich einige Eltern (oder Großeltern) hilfreich zur Verfügung stellen.

"Prinzessin Heuleschön"

Ein Märchen für Kinder und Puppen

Vorwort

Der Inhalt des Stückes entspricht märchengerechten Strukturen: Böse Hexe verwandelt schöne Prinzessin und beraubt sie damit ihrer Schönheit und ihrer Würde. Schöner und liebenswürdiger Prinz löst drei schwere Aufgaben und verwandelt so "Heuleschön" wieder in "Morgenschön" zurück.

Wie in vielen Märchen sind auch hier einige Helfer unscheinbar und wirken daher denkbar ungeeignet: ein in seiner Bewegungsfreiheit erheblich eingeschränkter Zwergenstamm aus Flickenpuppen und die traditionelle Belegschaft einer Kasperbühne.

Die Handlung folgt zwar gattungseigenen Mustern und wird auch märchengerecht mit "Es war einmal ..." in die ferne Vergangenheit versetzt, verlagert sich aber im Verlauf des Spiels allmählich in den Grenzbereich zwischen Märchen und Wirklichkeit. Es spielt, zur Freude der Kinder, gewissermaßen gleich hinter der durchlässigen Grenze zwischen Irrealität und Realität. Der Spielleiter als reale Person eröffnet das Spiel wie der Erzähler einer in sich abgeschlossenen Geschichte. Aber schon mit den Worten "In dieser Zeit beginnt also unsere Geschichte ..." zieht er das Geschehen gleichsam in die Gegenwart und lässt andere reale Personen daran mitwirken. Er selbst greift von Anfang an immer wieder in die Ereignisse ein und beeinflusst den Verlauf des Geschehens. Gelegentlich wechselt er auch vorübergehend auf die irrationale Seite hinüber, wird als Gegenbild der bösen Hexe zum guten Zauberer und haucht den Puppen Leben ein. Er ermutigt die Personen des Märchens und hilft ihnen in kritischen Situationen. Unterstützt wird er bei der Vergegenwärtigung von den Kindern im Publikum, die ebenfalls die Handlung beeinflussen. Prinz Immerfroh folgt z.B. dem Zuruf eines Kindes und kitzelt die Hexe. Die Schauspieler im Publikum - selbstbewusste Persönlichkeiten allesamt, da sie in einer isolierten Position ohne den Schutz der Bühnentruppe spielen müssen - verhalten sich wie kleine Zuschauer im Kaspertheater und animieren andere durch ihr Beispiel mitzuspielen. Sie knüpfen eine Verbindung zwischen Bühne und Publikum und vermitteln ihm die Illusion, dass es mitarbeiten muss, um das Geschehen zu einem guten Abschluss zu führen. Nur mit Hilfe des

Publikums kann ja schließlich die dritte Aufgabe gelöst werden.

Schon beim ersten Vorlesen des Theaterstückes waren einigen Kindern die scheinbar unlogischen, verfremdenden Textstellen aufgefallen. Sie wunderten sich über die Kenntnis des Prinzen, dass im Märchen Prinzen immer die erlöste Prinzessin heiraten müssen und über den tröstenden Hinweis des Spielleiters, in diesen Geschichten seien Prinzessinnen immer schön. Es fiel ihnen dann auch auf, dass der Prinz von den drei notwendigen Aufgaben wusste. Sie fanden es aber amüsant und wollten diese Stellen unbedingt behalten. Ihnen gefiel auch die Beteiligung des Publikums, das bei den Aufführungen seinerseits das Angebot sehr positiv aufnahm. Es waren natürlich vor allem die zuschauenden Kinder, die mitmachten, gelegentlich ließ sich jedoch auch ein Erwachsener vernehmen. Bei der Lösung der dritten Aufgabe, der Suche nach dem Tuch, geriet das ganze Publikum, Kinder und Erwachsene gleichermaßen, in heftige Bewegung, während die Schauspieler auf der Bühne aufgeregt hin und her zappelten. Nur der Spielleiter verfolgte das Ganze mit rollengerechter Gelassenheit, und es gelang ihm mit Hilfe vorher einstudierter beschwichtigender Handbewegungen, die Ruhe wieder herzustellen. Auf der Bühne entwickelt sich die Geschichte auf drei Ebenen: zwei verschiedene Puppenbühnen und die "Menschenbühne". Bei unserer Aufführung waren auf der Kasperpuppenbühne die Spieler wie gewöhnlich unsichtbar. Wir machten jedoch nicht den Versuch, die Zwergendarsteller zu verstecken. Sie waren meistens als Äste oder Wurzeln sichtbar, während sie ihre Puppen rollengemäß bewegten.

Da die Helfer des Prinzen alle an ihren Standort gebunden waren, wurde eine der traditionellen Rollen, der Seppel, dem Kaspertheater entzogen und als Mensch auf die Bühne gestellt. Mit einiger Berechtigung hätte es eigentlich der Kasper als Leitfigur der Kasperbühne sein sollen, aber der Junge, der den Helfer des Prinzen spielen wollte, lehnte es energisch ab, ein Kasper zu sein.

Mit seinen widersprüchlichen Charaktereigenschaften - tollpatschig, aber sehr beweglich, begriffsstutzig, aber pfiffig und mutig, zum Flunkern und Stibitzen geneigt, aber vertrauenswürdig - ist der Seppel ein geeigneter Diener und Partner für den würdigen Prinzen. Er ist die

komische Figur des Stückes und spielt damit die Starrolle, deren angemessene Besetzung wesentlich für den Erfolg der Aufführung ist. Er kommuniziert mehrfach mit den Puppen, spielt also häufig mit dem Rücken zum Publikum. Daher muss er intensiver als die anderen daran arbeiten, auch seine Rückseite vom Kopf bis zu den Fußspitzen pantomimisch einzusetzen. Die zappelige Geschwindigkeit und die Tatsache, dass er "beträchtlich klebt", erlauben ihm eine Menge akrobatischer und pantomimischer Kunststückchen, die aber viel Körperbeherrschung voraussetzen. Der Seppel unserer Aufführung war nicht von den üblichen Schulerfolgen verwöhnt und hatte zunächst einige Mühe, seinen Text zu lernen. Danach aber zeigte sich sein eindrucksvolles komödiantisches Talent, und er spielte seine Rolle mit Bravour.

Der Prinz hat es besonders wegen des Kontrastes zu Seppel schwer. Aber auch seine Rolle ist nicht als hölzerne Heldenfigur angelegt, sondern verlangt Beweglichkeit, Schnelligkeit und Witz.

Eine Hexe zu spielen, gehört bei vielen Kindern zu den pantomimischen Grunderfahrungen. Ein Kind, das diese Rolle übernimmt, sucht sofort nach einem Stock, krümmt den Rücken und humpelt schrill kichernd los. Die Bereitschaft, sich auf der Bühne mit einer bösen Hexe zu identifizieren, setzt nach meinen Erfahrungen bei den kleinen Schauspielern allerdings meistens eine ausgeglichene, selbstsichere Persönlichkeit voraus, die jederzeit die Distanz zwischen sich selbst und der Rolle halten kann. Darüber hinaus muss die Hexenspielerin über besondere stimmliche Kapazitäten verfügen können. Das Gleiche gilt in diesem Stück auch für die Prinzessin und den lauten Zwerg. Das Kichern und Krächzen der Hexe belastet die Stimme ebenso wie das Heulen der Prinzessin und die Überlautstärke des einen Zwerges.

Eine Prinzessin zu spielen, ist natürlich eine Traumrolle für viele Mädchen. In diesem Fall machte allerdings die Einigung der Bewerberinnen untereinander vergleichsweise wenige Schwierigkeiten, da ja der Auftritt in königlicher Pracht auf die kurze Schlusszene beschränkt ist. Das Heulen von Heuleschön an den richtigen Stellen, in unterschiedlichen Tonlagen und mit unterschiedlicher Lautstärke und Dauer dem Spiel der Anderen überzeugend anzupassen, brauchte sehr viel mehr Übung, als ich erwartet hatte. Zum Schluss aber

hatte die Prinzessin eine erstaunliche Variationsbreite erarbeitet.

Auch diesmal beobachtete ich wie bei allen anderen Stücken mit integriertem Puppenspiel, dass die Spieler schon nach kurzer Übung begannen, unbewusst mit dem ganzen Körper zu spielen. Der Zwergenkönig-Spieler z.B. richtete sich instinktiv auf, wenn die Zwergenkönigin ihren Gemahl wegen seiner schlechten Haltung kritisierte. Wuschelsofts Spieler hob seinen Kopf in den Wind, wenn der Hund an seiner Hand schnüffeln sollte.

Die Kinder hatten große Freude bei der Herstellung der Flickenpuppen.

So wurden denn die Zwerge prachtvoll ausgestaltet und besonders die Würdenträger mit "kostbaren" Kleidern aus glitzerndem Stoff versehen. Sie wurden liebevoll behütet und durften unter keinen Umständen mittags in der Schule bleiben.

Bei der Premiere waren einige Puppen schon leicht angeschmuddelt, aber so nah kam das Publikum nun doch nicht an sie heran.

Bühnenbild

Bei unseren Aufführungen war *das Schloss* aus bemalten Kartons "gemauert", die um den hinteren Bühneneingang herum befestigt waren.

Der silberne Berg bestand aus gestapelten Tischen, über die versilberter Stoff, Krepppapier und Alufolie drapiert waren.

Der Baum der Zwerge aus bemalter Pappe war auf der Rückseite durch aufgeklebte dünne Leisten verstärkt und zwischen als Bäume verkleidete Kartenständer gespannt. Zwischen den Ästen, an den Seiten des Baumes und neben dem Stamm traten die Zwerge auf. Die Spieler waren in Baumfarben gekleidet.

Die Kasperbühne war ein Häuschen, das zum Theaterfundus der Schule gehörte. Mit angehefteten Bäumen wurde es dem szenischen Umfeld angepasst

Personen:

1. Menschen:

Spielleiter

Fünf Kinder im Publikum

Seppel

Prinz Immerfroh

Diener

Hexe Giftiggrün

Wächter

Prinzessin Morgenschön

2. Kasperpuppen:

Kasper

Binchen

Hund

Vogel (*Prinzessin*)

3. Selbstgestaltete Handpuppen (oder Ähnliches):

Zwergenkönig

Zwergenkönigin

Zwergenminister

Drei weitere Zwerge

1. Akt

(*Wald, Schloss, Silberberg*)

(*Die Bühne ist als Wald gestaltet. Im Hintergrund sind ein Schloss und ein silberner Berg zu sehen. Die Kasperbühne im Vordergrund hat eine Waldkulisse, die Zwergenbühne ist ein großer Baum*)

Spielleiter:

Unsere Geschichte beginnt vor langer, langer Zeit, als in den Wäldern noch alte, krumme Hexen hausten und als man die Bösen noch daran erkennen konnte, dass sie hässlich waren.

Die Prinzen und Prinzessinnen lebten in goldenen Schlössern und setzten ihre kostbaren Kronen nur nachts ab, weil sie im Bett nämlich so drückten. Wenn die Prinzen auf die Jagd gingen, mussten sie ihren königlichen Kopfputz wahrscheinlich mit güldenen Bändern unter dem Kinn befestigen, um ihn nicht dauernd im dichten Gestrüpp zu verlieren.

In dieser Zeit also beginnt unsere Geschichte, und sie beginnt, wie alle Märchen, mit

Es war einmal ...

(*Der Spielleiter zieht den Vorhang der Kasperbühne auf. Kasper, Binchen und der Hund werden sichtbar. Sie liegen allerdings noch leblos auf der Bühne. Der Spielleiter haucht ihnen Leben ein. Sofort beginnen sie sich zu bewegen*)

Spielleiter:

Kasper, du musst singen!

Kasper:

(*singt - Melodie: Vogelhochzeit*)

Ein Kasper wollt spazieren gehen

in des Königs Walde

Kasperallala, Kasperallala, Kasperallalalala.

(Kind im Publikum klatscht den Refrain mit)

(Kasper und Binchen singen zusammen)

Von Binchen war begleitet er,

von Nüssen war die Tasche schwer

Kasperallala ...

(Kasper, Binchen und Hund singen)

Der Hund, der hieß wohl Wuschelsoft

hob an den Bäumen 's Beinchen oft

Kasperallala ...

Sie wollten weiter noch marschier'n

und hör'n die Vögel jubilier'n

Kasperallala ...

(In diesem Augenblick hört man ein fürchterliches

Geheule, die drei Puppen erschrecken und verstecken

sich)

Kasper:

Wawawawa-was war das denn? Das war bestimmt kein jubilierender Vogel!

Binchen:

(zittert)

Schrecklich, Kasper, grauenhaft, füüüüürchterlich!

Schnell, Kasper, lass uns weglaufen!

Wuschelsoft:

(zittert auch)

Ja, bittebitte, schneller als schnell! Ich bin zwar groß, aber so ängstlich! Wu!

(Die drei wollen fliehen, der Spielleiter aber streckt seine Hände aus und hält Kasper und Binchen fest)

Spielleiter:

Aber Kasper, du kannst doch nicht einfach weglaufen!

Wir brauchen doch deine Hilfe. Sonst erfahren die Leute hier gar nicht, wer da so schreit.

1. Kind im Publikum:

Bitte, Kasper, guck mal nach! Wenn es gefährlich wird, schreien wir alle. Das hilft immer!

Kasper:

Naja, aber lasst mich bloß nicht im Stich! Ich bin ja so mutig! O-o-o-o-o, was bin ich mutig!

(singt zitternd)

Ka-ka-kaspera-a-a-llala-a-a.

(Kasper geht ängstlich durch den Wald, Binchen und Wuschelsoft folgen zögernd. Das Geheule setzt wieder ein)

Spielleiter:

Nur Mut, Kasper! Wir sind ja bei dir!

(Kasper entdeckt den schreienden Vogel, hält sich die

Ohren zu und betrachtet den Vogel von allen Seiten.

Wuschelsoft stimmt in das Geheule ein)

Wuschelsoft:

Wuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu!

(Dadurch wird der Vogel aufmerksam und hört auf zu heulen)

Vogel:

O, endlich bist du da, Kasper. Seit siebeneinhalb Wochen und drei Stunden heule ich schon. Ich bin schon ganz heiser. Kasper, du musst mir helfen!

Kasper:

Wie, beim Heulen? Unter keinen Umständen! Das kannst du allein ganz vortrefflich. Allerdings, wenn du heiser bist, könnte vielleicht Wuschelsoft ein bisschen für dich einspringen. Was meinst du?

(Der Vogel heult wieder, allerdings leiser)

Vogel:

Nicht beim Heulen sollst du helfen! Außerdem finde ich übrigens, dass Wuschelsoft es gar nicht so gut kann wie ich.

Wuschelsoft:

(empört)

Wu-u-u-u! Ich bin ja auch nicht in Übung!

Binchen:

(streichelt den Vogel)

Na komm, kleiner Heuler, erzähl uns mal, wobei der Kasper dir unbedingt helfen muss! Aber bitte, ganz ohne Heulen!

2. Kind im Publikum:

Ja, los! Erzähl es endlich, wir sind schon ganz gespannt.

Vogel:

Ich bin doch die Prinzessin Morgenschön.

Wuschelsoft:

(erstaunt)

Wu?

(Kasper beäugt den Vogel noch einmal von allen Seiten)

Kasper:

Nun ja, wenn du es sagst! Obwohl ... So schön finde ich dich eigentlich nicht, wenn du erlaubst! Das mag natürlich daran liegen, dass jetzt nicht Morgen ist. Wenn du Morgenschön heißt, brauchst du natürlich auch nur morgens schön zu sein!

Binchen:

(energisch)

Also, wirklich, Kasper, jetzt lass den hässlichen Vogel ausreden! Verzeihung, Prinzessin Morgenschön!

Prinzessin:

Ich bin wirklich die schönste Prinzessin unter der Sonne - und unter dem Mond! Aber die böse Hexe Giftiggrün hat mich verzaubert. Und nun muss ich als hässlicher Vogel im Wald herumheulen, bis ich erlöst werde.

Kasper:

Also, weißt du, Prinzessin Heuleschön! Das soll ich dir glauben? Haben wir heute vielleicht den 1. April?
(Auf der Zwergenbühne erscheint der Zwergenkönig, mit ihm einige Zwerge aus seinem Volk. Der Spielleiter haucht auch ihnen Leben ein)

Zwergenkönig:

Kasper!

(Kasper hört den Ruf zwar, weiß aber nicht, woher er kommt und sucht an falschen Stellen)

Zwergenkönig:

Kasper, hörst du mich?

Zwergenkönigin:

Doch, er hört dich. Aber er kann dich nicht sehen. Du bist auch wirklich zu klein für einen König! Steh wenigstens gerade!

(Der Spielleiter macht Kasper nun auf die Zwerge aufmerksam. Kasper, Binchen und der Hund beugen sich aus der Kasperbühne heraus. Wuschelsoft fällt dabei fast herunter)

Zwergenkönig:

Ich bin der Zwergenkönig Mario Nett. Leider kann ich nicht zu dir kommen, denn ich darf mein Reich nicht verlassen. Die böse Hexe Giftiggrün hat uns an diesem Baum gefesselt. Aber wir wollen uns nicht beklagen, denn wir sind klein und haben reichlich Platz.

(Kasper und Binchen verbeugen sich. Wuschelsoft sagt höflich Wu)

Binchen:

Kasper, er hat auch von der Hexe gesprochen. Hast du das gehört?

Kasper:

Richtig, Binchen! Er hat von ihr gesprochen.

Prinzessin:

Bitte, König Mario Nett, erzähl diesem Kasper von meiner Verzauberung. Mir glaubt er nicht.

HUUUUUUUU!

Zwergenkönigin:

Mario, jetzt geht das Heulen schon wieder los! Mein ganzes Leben lang werden meine zarten, kleinen Ohrchen nie mehr richtig hören können.

Spielleiter:

Prinzessin Morgenschön! Höre jetzt bitte mit dem Heulen auf! Das nervt uns sehr!

Zwergenkönig:

Was sollen wir erst sagen? Seit dem Tag, an dem die wunderschöne Prinzessin Morgenschön hier an dieser Stelle verzaubert wurde, sitzt sie hier und heult. Heult Tag und Nacht, heult bei Wind und Wetter.

1. Zwerg:

Wir haben schon alles Moos verbraucht, um uns die Ohren zuzustopfen. So schnell wächst dieses Kräutlein gar nicht nach!

Zwergenkönigin:

Seit ihrer Verzauberung führt sie ein jammervolles Leben. Aber das eine muss ich doch sagen: wir auch!

Zwergenkönig:

Darum bitte, Kasper, hilf ihr rasch, damit wir wieder schlafen können. Ich kann vor lauter Gähnen schon nicht mehr meine Suppe löffeln. Hol den Prinzen Immerfroh, denn nur er kann sie erlösen.

2. Akt

(Wald, Schloss, Silberberg)

(Kasper, Binchen und Wuschelsoft sind allein auf der Kasperbühne. Die Prinzessin hat sich zurückgezogen. Man hört sie von Zeit zu Zeit heulen. Seppel liegt vor der Kasperbühne und schnarcht gelegentlich. Die Zwerge sind in ihrem Baum verschwunden. Vor dem Schloss steht ein grimmiger Diener)

Spielleiter:

Kasper, nun geh schon zum Prinzen Immerfroh! Wenn wir die Prinzessin noch weiter heulen lassen, läuft uns das Publikum noch davon.

Binchen:

Ja, und die Prinzessin wird ihr ganzes Leben lang wie ein hässlicher Vogel krächzen, selbst wenn der Prinz sie erlöst hat.

Kasper:

Ich traue mich nicht!

1. Kind im Publikum:

Warum denn nicht?

Kasper:

Ich habe doch heute meine Sonntags-Zipfelmütze nicht auf. Der Diener da, der sieht mir ganz so aus, als ließe er nie Kasper ohne ihre Sonntags-Zipfelmützen ins Schloss.

Wuschelsoft:

Wu, der ist grimmig! Neulich hat er mich weggejagt. Dabei habe ich nur ein ganz klein wenig an seinem Stiefel das Beinchen gehoben.

Binchen:

Kasper, ruf doch Seppel zu Hilfe. Der braucht keine Zipfelmütze.

Kasper:

Richtig, Binchen. Das tun wir sofort. Wo mag er bloß stecken?

2. Kind im Publikum:

Ruf ihn doch!

Kasper:

Seppel! ... Seppel!

(Seppel schnarcht einmal laut auf. Dann dreht er sich um und schläft weiter)

Kasper, Binchen:

Seppel! Wir brauchen dich!

1. und 2. Kind:

Seppel, aufwachen!

Spielleiter:

Kasper, er schläft. Ich werde ihn wecken! Wartet!

(Der Spielleiter geht zu Seppel und rüttelt ihn wach)

Spielleiter:

Nun wach endlich auf, Seppel!

(Seppel fährt schlaftrunken hoch und reibt sich die Augen)

Seppel:

Es ist gar nicht wahr! Ich habe den Honigtopf nicht ausgeschleckt. Wer das behauptet, lüüüüüüügt!

Spielleiter:

Seppel, wer spricht denn von einem Honigtopf? Du träumst wohl noch? Obwohl, ich muss schon sagen, du klebst ja ganz verdächtig.

Seppel:

Ich klebe nie! Was willst du eigentlich von mir?

Spielleiter:

Du musst schnell in den Schlosswald zum Kasper. Der braucht dich.

Seppel:

Wenn Kasper mich braucht, dann flitze ich aber jetzt. *(zum Publikum gewandt)*

Honig gibt ordentlich Kraft. Wusstet ihr das schon? *(Seppel läuft einmal um die Bühne herum und bleibt dann vor der Kasperbühne stehen)*

Kasper:

Na endlich, Seppel. Dich muss man ja rufen, bis einem die Zipfelmütze vom Kopfe fällt! Du musst schnell ins Schloss und den Prinzen Immerfroh hierher holen.

(In diesem Augenblick heult die Prinzessin wieder auf. Seppel schrickt zusammen)

Seppel:

Hä! Was ist das?

Kasper:

Darum geht es ja gerade. Das ist die Prinzessin Heuleschön ...

Binchen:

Prinzessin Morgenschön, Kasper.

Kasper:

Das ist also die Prinzessin Heul-am-Morgen-schön. Der Prinz muss sie erlösen.

Seppel:

Wer so heult, muss auch erlöst werden. Wenigstens aber muss er uns von ihr erlösen. Das hält man ja im Kopf nicht aus. Ich flitze!

(Seppel flitzt ein paar Schritte auf der Stelle)

Binchen:

Halt, Seppel. So kannst du nicht ins Schloss. So einen Struwwelkopf lässt der Diener gar nicht erst ein. Ich muss dich erst kämmen. Komm her!

(Binchen holt einen Kamm hervor und frisiert Seppel. Er schreit ein paarmal "Au")

Binchen:

liiiiii, du klebst ja!

Seppel:

Meinst du mich? Ich klebe nie!

Spielleiter:

Er klebt wohl! Aber lass ihn endlich laufen!

(Seppel läuft zum Schloss. Kasper ruft ihm nach)

Kasper:

Fass bloß im Schloss nichts an! Sonst bleibst du dran hängen.

(Seppel baut sich vor dem Diener auf. Der Diener tut so, als ob er Seppel nicht sieht. Seppel tippt ihn an)

Seppel:

He, du!

(Der Diener haut Seppel auf die Finger)

Diener:

Ää, was klebst du! Bleib mir bloß mit deinen Pfoten von meinem prächtigen Wams! Was willst du überhaupt hier?

Seppel:

Lass mich zum Prinzen Immerfroh! Er muss sofort kommen. Wir brauchen ihn.

Diener:

Ha, ihr braucht ihn? Der allergnädigste Prinz hat anderes zu tun als zu springen, wenn deinesgleichen ihn braucht.

(Seppel geht auf die Schlosstür zu)

Seppel:

Lass mich sofort zu ihm. Es ist dringend. Wenn ich schon klebe, kann ich dir auch noch eine kleben.

(Der Diener bedroht Seppel mit seiner Lanze)

Diener:

Verswinde jetzt sofort! Sonst klebst du gleich hier vorn auf meiner Lanze drauf.

(Seppel zieht sich etwas zurück)

Seppel:

Oje, oje, oje! Was mach ich nun?

3. Kind im Publikum:

Seppel, wir helfen dir schreien. Das hilft immer!

Alle Kinder im Publikum:

Prinz Immerfroh! Prinz Immerfroh! Prinz Immerfroh!

(Der Prinz steckt seinen Kopf aus der Schlosstür)

Prinz:

Mein Volk ruft mich? Was ist los?

Seppel:

Prinz Immerfroh, du musst mit mir in den Wald kommen. Dort sitzt ein Vogel und heult erbärmlich.

Prinz:

Nun ja, gewöhnlich gehört es eigentlich nicht zu meinen Regierungsgeschäften, heulende Vögel zu trösten.

Seppel:

Aber der Kasper ruft nach dir.

Prinz:

Der Kasper, so! Seit wann ist denn der Kasper ein Vogel?

Seppel:

Nein, Majestät, nein! Da ist eine heulende Prinzessin im Baum.

Prinz:

Diese Sache wird fürwahr immer konfuser. Wenn jedoch eine Prinzessin im Baum sitzt, werde ich sie wohl herunterholen müssen. Hoffentlich ist sie nicht so schwer! Dann lass uns gehen!

Diener:

Aber, Euer Gnaden, dieser Mensch klebt!

(Der Prinz fasst Seppel an)

Prinz:

In der Tat! Du sagst es. Er klebt beträchtlich! Doch gleichgültig! Ich bin ein guter Prinz, ich helfe auch klebrigen Untertanen.

Seppel:

Ich klebe nie!

(Prinz und Seppel gehen in den Wald zur Kasperbühne. Die Prinzessin heult. Die Kasperpuppen und die Zwerge halten sich die Ohren zu. - Als der Prinz kommt, heult sie weiter. Kasper, Binchen und Wuschelsoft reden dabei leise auf den Prinzen ein. Alle Puppen zappeln dabei aufgeregt)

Prinz:

Ihr meint, dieser Heuler ist wirklich eine verwunschene Prinzessin? Und ich muss sie erlösen?

Kasper:

Wirklich, Prinz Immerfroh. Du bist der einzige, der es kann.

Zwergenkönig:

Du musst die Hexe Giftiggrün dazu bringen, dir die Aufgaben zu verraten. Sie ist ein böses Weib, die wird es dir bestimmt nicht freiwillig sagen.

Zwergenkönigin:

Versuch es mit Kitzeln. Das hilft!

4. Kind im Publikum:

Oder wir schreien alle. Das hilft auch.

Prinz:

Ich will euch glauben, dass der hässliche Vogel eine Prinzessin ist. Aber Prinzen, die Prinzessinnen erlösen, müssen sie hinterher immer heiraten. Wenn sie nun aber eine hässliche Prinzessin ist, was dann? Dann habe ich sie mein ganzes Leben lang am Hals!

Spielleiter:

Aber Prinz Immerfroh! Im Märchen sind verzauberte Prinzessinnen immer lieblicher als die Sonne und schöner als der Mond.

Prinz:

Ich will dir vertrauen. Dann werde ich also jetzt der bösen Hexe Giftiggrün gnädigst meine Aufwartung machen.

Zwergenkönig:

Vergiss dein Schwert nicht!

Zwergenkönigin:

Um sie damit zu kitzeln ...

(Der Prinz geht leise einmal um die Bühne herum, Seppel schleicht ihm nach, stolpert einige Male und fällt einmal

hin. Der Prinz legt den Finger auf die Lippen, denn man hört die Hexe hinter der Kasperbühne kichern. Beide gehen an die Bühne heran und stellen sich rechts und links davon auf. Die Hexe tritt kichernd auf)

Hexe:

Hihihhi! Niemals wird die schöne Prinzessin Morgenschön erlöst werden! Bis ans Ende ihrer Tage muss sie heulen. Welch lieblicher Gesang in meinen Ohren. Niemals wird der Prinz Immerfroh in diesen Wald kommen, um sie zu erlösen.

(Der Prinz stellt sich rasch vor die Bühne und hält die Hexe fest)

Prinz:

Da irrst du aber ganz gewaltig, alte Hexe Giftiggrün! Hier bin ich schon und sofort sagst du mir, wie ich sie erlösen kann.

Hexe:

(zitternd)

O, Majestät, welch große Freude! Welch unerwartete Ehre. Was führt dich denn zu mir?

Seppel:

Gib's ihr, Prinz! Gib's ihr!

Prinz:

Du weißt ganz genau, was ich von dir will. Die Aufgaben, aber rasch! Sonst ...

Hexe:

Soso, die Aufgaben willst du wissen. Lass mich nachdenken! O, welches Unglück, sie sind mir entfallen.

1. Kind im Publikum:

Kitzel sie, schnell. Du weißt doch, was die Zwergenkönigin gesagt hat.

(Der Prinz kitzelt die Hexe mit seiner Schwertspitze. Die Hexe kichert und krümmt sich)

Hexe:

Erbarmen, Majestät, hab Erbarmen mit einer armen, alten Frau! Ich werde dir die beiden Aufgaben sagen.

Prinz:

Nun, ich bin ganz Ohr. Seppel, merke dir auch, was sie sagt.

2. Kind im Publikum:

Wir passen auch auf!

Hexe:

(kichernd)

Du musst der Prinzessin die Rose bringen. Die schönste Rose der Welt.

(Hexe spricht zum Publikum)

Er wird sie nie finden!

Prinz:

Weiter, Giftiggrün, weiter!

Hexe:

Du musst aus dem silbernen Berg den Ring für sie holen.
(wieder zum Publikum)

Nie kommt er in den Berg hinein.

Hexe:

Zwei Aufgaben, sagte ich. Nun weißt du sie!
(Sie will davonschleichen)

Prinz:

Halt! Du lügst mich an. Es fehlt noch eine Aufgabe. Im Märchen sind es immer drei!

Hexe:

Du musst das kostbare Tuch über die Prinzessin werfen!
(zum Publikum)

Ich habe es zu gut versteckt. Das schafft er nicht.
(Die Hexe geht kichernd ab. Seppel steckt seinen Kopf in die Kasperbühne und schaut ihr nach. Dann kratzt er sich nachdenklich)

Seppel:

Die ist noch ganz verdächtig fröhlich. Das wird schwer.
(Der Spielleiter zieht den Vorhang zu)

3. Akt

(Wald, Schloss, Silberberg)

(Auf der Kasperbühne sind Kasper und Wuschelsoft. Irgendwo auf der Bühne sitzen der Prinz und Seppel. Sie haben den Kopf in die Hände gestützt und wirken verzweifelt. Der Spielleiter steht schweigend abseits. Im Hintergrund heult von Zeit zu Zeit die Prinzessin. Die Zwergenbühne betreten jetzt ein Zwergenminister und drei weitere Zwerge)

Minister:

Nun seht sie euch an! Hunderte von wundervollen Rosen hat der Prinz der Prinzessin gebracht. Und bei jeder wurde ihr Heulen lauter und verzweifelter: es war nicht die richtige Rose. Nun sitzt er da, der arme Prinz, und weiß nicht, wo in seinem Reich er noch suchen soll.

1. Zwerg:

Wir Zwerge wissen wohl, wo diese Rose wächst. Aber keiner von uns darf es ihm verraten.

Minister:

Unser allergnädigstes Königspaar hat sich tief unter die Wurzeln unseres Baumes zurückgezogen, weil sie nicht mehr mit ansehen können, wie der Prinz schon an der ersten Aufgabe scheitert.

3. (leiser) Zwerg:

Immer war unsere liebliche Königin gütig und freundlich gegen jedermann, aber nun quält sie sogar ihren geduldigen Gemahl mit ihrer schlechten Laune.

Zwergenkönigin:

(im Hintergrund)

Also, wirklich, Mario, jetzt hör doch freundlichst mit dem Gähnen auf. Ich dachte, ich hätte einen wohlerzogenen König geheiratet.

Minister:

Hört ihr das? So geht das den ganzen Tag.

2. (lauter) Zwerg:

Also ich verstehe nicht, warum wir dem Prinzen nicht sagen dürfen, wo die Rose wächst.

(Wuschelsoft wird aufmerksam und stößt den Kasper an. Beide spitzen die Ohren)

3. (leiser) Zwerg:

Schrei doch bitte nicht immer so! Es kann dich am Ende noch jemand hören.

2. Zwerg:

Ich kann doch nichts dazu. Die Hexe Giftiggrün hat mir armen Zwerg eine Riesenstimme angehext, nur um euch damit zu ärgern.

1. Zwerg:

Das ist ihr auch gelungen. Wie gut, dass ich Moos in den Ohren habe.

3. Zwerg:

Hat der Prinz wohl auch Moos in den Ohren?

1. Zwerg:

Gewiss nicht! Man stelle sich vor, ein schöner Prinz mit Moos in den Ohren. Warum stellst du so dumme Fragen?

3. Zwerg:

Ich habe eine Idee.

Was wolltest du eigentlich vorhin über die Rose sagen, du Schreihals?

(Kasper und Wuschelsoft machen den Prinzen aufmerksam. Kasper winkt und flüstert)

Kasper:

Prinz Immerfroh!

(Kasper und der Spielleiter lenken die Aufmerksamkeit des Prinzen auf die Zwergenbühne. Der Spielleiter legt

seinen Finger auf die Lippen. Der Prinz und Seppel schleichen näher an die Bühne heran)

2. Zwerg:

Ich darf ja nichts über die Rose verraten. Dabei blüht sie nur noch heute.

3. Zwerg:

Weißt du denn genau, wo sie blüht?

1. Zwerg:

Ja, erzähl es mal. Aber bitte, sprich leise!

2. Zwerg:

Ich sehe das schon. Jetzt seid ihr beiden durch dieses dauernde Geheule schon um den Verstand gekommen. Ihr wisst doch wohl ganz genau, dass sie in unserem Baum blüht!

3. Zwerg:

Ach, wirklich? Ja wo denn?

2. Zwerg:

Na, hier doch, gleich hinter der dicken Wurzel.

Prinz:

Ich danke euch!

(Der Prinz versucht jetzt, die Rose aus dem Baum zu holen, während die Zwerge aufgeregt hin und her hopsen)

Prinz:

Ich kann sie nicht ganz erreichen. Ich fühle sie, aber immer rutscht sie mir weg.

Seppel:

Lass mich mal versuchen. Ich krieg sie bestimmt.

(Seppel zieht die Rose aus dem Baum. Er überreicht sie dem Prinzen, der sie vorsichtig zur Kasperbühne trägt)

Prinz:

Prinzessin Heuleschön! Prinzessin Heuleschön!

(Binchen und die Prinzessin treten auf. Als die Prinzessin die Rose sieht, heult sie einmal begeistert auf)

Prinz:

Ist es deine Rose, Prinzessin?

Prinzessin:

Ich danke dir, Prinz Immerfroh. Ich fühle mich schon sehr viel froher.

Kasper:

Heulst du jetzt etwa nicht mehr?

Prinzessin:

Weniger, Kasper. Ein bisschen weniger.

3. Kind im Publikum:

Was für ein Glück! Seppel, wie hast du es eigentlich geschafft, die Rose aus dem Baum zu ziehen?

Seppel:

Nun, weißt du, das ist so:

(flüstert ins Publikum)

Ich klebe immer.

Spielleiter:

Prinz Immerfroh, du hast noch zwei Aufgaben zu lösen.

Wir können diese Leute hier nicht ewig warten lassen!

Binchen:

Ja, Prinz, wie kommst du jetzt in den silbernen Berg hinein?

Prinz:

Ich habe mir den Berg schon angesehen. Es steht ein äußerst unfreundlicher Wächter davor.

"Das Zauberwort!" schnarrt er. "Wenn du das Zauberwort nicht weißt, tut sich der Berg nicht auf. Aber das weiß nur meine Herrin, die Hexe Giftiggrün!"

Kasper:

Warte ein Weilchen, Prinz Immerfroh! Binchen und ich werden dieses Zauberwort aus der alten Hexe herauskitzeln. Ich weiß auch schon wie. Schleiche du hinter uns her, so dass sie dich nicht bemerkt. Komm, Binchen!

Binchen:

Aber Kasper, wenn sie mich nun in eine dicke, fette Kröte verwandelt, wirst du mich dann erlösen?

Kasper:

Aber immer, Binchen! Obwohl ich natürlich gerade dicke, fette Kröten sehr mag!

(Kasper und Binchen schleichen durch den Wald.

Wuschelsoft hinterher. Der Prinz und Seppel gehen leise auf die andere Seite der Kasperbühne. Seppel stolpert wieder einmal)

4. Kind im Publikum:

Vorsicht, Kasper! Ich höre die Hexe schon kichern.

Spielleiter:

Pst!

(Kasper, Binchen und Wuschelsoft bleiben stehen. Die Hexe tritt kichernd auf)

Kasper:

(laut)

Weißt du, Binchen, was der Wächter des silbernen Berges dem Prinzen gesagt hat?

Binchen:

Nein, Kasper, sag es mir. Hier hört es ja keiner.

Wuschelsoft:

Wu, hier ist ja keiner außer uns. Meine dicke Nase hätte

ihn sonst längst erschnüffelt.

(Die Hexe kichert leise)

Kasper:

Also, dieser Wächter scheint nicht viel von seiner Herrin zu halten. Lacht er doch tatsächlich dem Prinzen ins Gesicht und sagt: Die Hexe Giftiggrün ist schon so uralt, dass sie das Zauberwort längst selbst vergessen hat.

(Die Hexe erschrickt)

Hexe:

Nein, dieser Frechling! Ich und alt! Ich weiß das Wort noch ganz genau.

Mäusemilch und Fliegendreck.

Der gold'ne Ring ist im Versteck!

(Die Hexe geht kichernd ab. Der Prinz eilt zu dem silbernen Berg. Der Wächter steht davor)

Wächter:

Das Zauberwort!

Prinz:

Mäusemilch und Fliegendreck.

Der gold'ne Ring ist im Versteck!

Nun geh mir aus dem Weg, du ungehobelter Klotz!

(Der Prinz und Seppel verschwinden im Berg. Man hört sie weitersprechen)

Prinz:

Nie würde ich in meinem Schloss einen so griesgrämigen Wächter dulden.

Seppel:

Hast du dir mal deinen Torwächter genau beäugt? Er wollte mich auf seiner Lanze festkleben.

Prinz:

Solche Vorschläge kann er nur einem Menschen auf der Welt machen, nämlich dir. Keiner klebt so schön wie du. Ah, da ist ja der Ring!

(Die beiden kommen aus dem Berg heraus. Der Prinz hat den Ring bei sich)

Seppel:

Ich klebe nie!

(Der Prinz übergibt der Prinzessin den Ring)

Prinzessin:

Ich danke dir, ich fühle mich schon viel, viel froher.

Spielleiter:

Versuch es mal mit dem Heulen!

(Die Prinzessin heult ein wenig, leise und schwach. Dann lacht sie)

Prinzessin:

Ich kann es nicht mehr richtig.

Zwergenkönigin:

Hast du das gehört, mein lieber Mann? Es klappt nicht mehr mit dem Heulen.

Zwergenkönig:

Aber ich kann immer noch gut gähnen.

1. Kind im Publikum:

Bald kannst du wieder schlafen, König Mario Nett.

Spielleiter:

Du hast noch nicht die dritte Aufgabe gelöst, Prinz. Diesmal werde ich dir ein bisschen helfen. Versteckt euch schnell!

(Alle verstecken sich)

Spielleiter:

Hexe Giftiggrün! Komm einmal her zu mir!

(Die Hexe tritt auf)

Hexe:

Ach, was ist nur mit mir? Ich kann gar nicht mehr so richtig herzhaft böse kichern. Was ist das schon für eine böse Hexe, die nicht richtig kichern kann. Ich werde meinen Beruf aufgeben müssen.

Spielleiter:

Wir werden sehen, Giftiggrün.

Wo hast du denn das Tuch versteckt?

Hexe:

Das werde ich nie verraten. Und die Leute, bei denen ich es versteckt habe, werden es auch nie finden.

(geht ab)

Kasper:

(in seinem Versteck)

Es ist bei den Leuten. Habt ihr das gehört?

(Nach und nach kommen die Puppen aus ihrem Versteck und sehen das Publikum an)

4. Kind im Publikum:

Wir sind die Leute. Sie hat es bei uns versteckt. Wir müssen suchen.

Spielleiter:

Du bist ein kluges Kind.

1. Kind im Publikum:

Wir finden das Tuch viel schneller, wenn alle Leute, die hier sitzen und zugeschaut haben, mitsuchen.

2. Kind im Publikum:

Dann ist die Prinzessin endlich erlöst.

(Das Tuch wird gefunden. Der Prinz wirft es über den Vogel. Der heult noch einmal kurz auf und verschwindet hinter der Bühne. Es gibt ein Getöse. Kasper und Binchen sehen mit dem Rücken zum Publikum nach

unten)

Kasper:

O, sie ist wirklich schön.

Binchen:

Obgleich jetzt gar nicht Morgen ist.

Wuschelsoft:

Wu!

(Die Prinzessin kommt hinter der Bühne hervor. Sie hat das Tuch noch auf dem Kopf. Sie nimmt es ab, läuft auf den Prinzen zu und gibt ihm die Hand. Er hält sie fest. Seppel macht einen Luftsprung)

Seppel:

Für eine so schöne Prinzessin würde ich sogar aufhören zu kleben.

(Der Spielleiter stellt sich vor die Schauspieler)

Spielleiter:

Nun ist unser Märchen fast zu Ende. Der Prinz hat die Prinzessin natürlich geheiratet und weil sie so schön war, hat er es sogar recht gern getan. Sie lebten glücklich und in Freuden und weil sie nicht gestorben sind, so leben sie noch heute.

König Mario Nett, seine Königin und all die anderen Zwerge haben das Moos aus den Ohren genommen und erst einmal gründlich ausgeschlafen. Der König gähnt nur noch manchmal am späten Abend. Die Königin aber ist wieder gütig und freundlich zu jedermann, auch zu ihrem Gemahl.

Königin:

Mein liebster Mario, du bist der größte König, den es gibt.

König:

Ich danke dir, liebe Frau! Ich stehe auch immer sehr gerade.

Spielleiter:

Der Zwerg mit der Riesenstimme kann jetzt auch leise sprechen.

2. Zwerg:

Das ist ein Glück! Früher bin ich nämlich immer von meiner eigenen Stimme aufgewacht, wenn ich im Traum sprach.

Spielleiter:

Kasper, Binchen und Wuschelsoft, der Hund, können durch den Schlosswald spazieren, ohne heulenden Prinzessinnen zu begegnen.

Kasper, Binchen und Wuschelsoft:

Kasperallala, kasperallala, kasperallalalala.

Spielleiter:

Der Seppel klebt nicht mehr.

Seppel:

Ich klebe nie!

3. Kind im Publikum:

Und die Hexe? Was ist aus der Hexe geworden?

Spielleiter:

Ach, richtig. Die Hexe hätte ich fast vergessen.

Schließlich ist sie ja gar keine Hexe mehr. Sie hat ihren Beruf aufgegeben, und jetzt ist sie eine liebe alte Blumenfrau.

Ihr habt sie gewiss schon gesehen. Sie sitzt mittwochs auf dem Markt immer gleich rechts neben dem Brunnen und verkauft die schönsten Blumen im ganzen Dorf.

(Auf der Kasperbühne rücken Kasper, Binchen und Wuschelsoft dicht zusammen. An der anderen Ecke erscheint die Hexe)

5. Kind im Publikum:

Guten Tag, Frau Saftiggrün. Ich möchte bitte einen besonders schönen Blumenstrauß.

Hexe:

Sollst du haben, Söhnchen, sollst du haben. Ich weiß schon, für wen er ist.

5. Kind:

Das ist beinahe unheimlich. Sie wissen alle Dinge im Dorf, lange bevor sie geschehen. Wie gut, dass keiner mehr an Hexen glaubt.

Hexe:

Ja, du sagst es, Söhnchen.

(oder Töchterchen)

Das ist gut für mich!

(Das Kind überreicht der Prinzessin den Blumenstrauß. Die Prinzessin macht einen Hofknicks. Alle Schauspieler und Puppen verbeugen sich vor dem Publikum)

"Der Zauberkreis"

Ein Märchen mit Musik für Kinder und Puppen

Vorwort

Die Grundidee für das Stück "Der Zauberkreis" kam mir, weil in der Klasse vergleichsweise viele Kinder Musikinstrumente spielten. Sie fanden es faszinierend, mit Musik eine verwunschene Märchenprinzessin zu erlösen. Die Kollegin, die die kleinen Musiker sehr intensiv förderte, erklärte sich bereit, ein entsprechendes "Erlösungskonzert" mit den Kindern einzustudieren. In dem Märchen repräsentiert ein Zauberer das Böse, das auch hier nicht durch grausame Bestrafung, sondern durch endgültige Verwandlung in Gutes vernichtet wird. Der "Held", der die Erlösung erreicht, ist diesmal kein Prinz, sondern ein Hirte. Wie in vielen Märchen ist er der Jüngste von drei Brüdern. Die beiden Älteren, großmäulig, dumm-dreist und unfähig, fühlen sich dem Flötenspieler überlegen, flüchten aber vor der gefährvollen Aufgabe, die Jochen dann mit der Hilfe seiner musikalischen Freunde meistert.

Der Erzähler beginnt das Märchen mit "Es war einmal ..." und will es auch gattungsgemäß schließen. Sein Versuch, auch das märchengerecht zu tun, scheitert aber, weil das Geschehen in der Wirklichkeit weiter zu

gehen scheint.

Die Aufgabe, die Vorgeschichte weiter zu erzählen, wird von fünf Personen der Handlung übernommen, von denen einer, der Knecht, sich aktiv am Verlauf des Geschehens beteiligt, während die anderen - Wanderer, alte Leute - abtreten.

(Sie wurden bei uns noch als Musiker gebraucht)

Der Bösewicht dieses Stückes ist kein unheimlicher Zauberer, eiskalt und mit messerscharfem Verstand, sondern der böse Zauber in seinem Kopf macht ihn eher zu einem tumben, eitlen Gewalttäter, der seine ahnungslosen Opfer in der Falle seines Zauberkreises gefangen hat und sie quält, weil sie klein und wehrlos sind. Er hält sich selbst für unbesiegbar und macht nicht einmal ein Geheimnis daraus, wie sie erlöst werden können. Trotz seiner Gefährlichkeit ist er eher eine lächerliche Figur, über die sich alle lustig machen, sogar die "Mickerlinge" auf der Mauer.

Eine wirklich tragikomische Figur ist der unglückliche Zauberlehrling, der der Erlösung ebenfalls bedarf. Um seine komische Seite zu betonen, hatten wir ihn mit einem Zaubererkostüm ausstaffiert, das mit seiner Überdimensionierung seine Überforderung verdeutlichte. Der Mantel war zu weit und zu lang und außerdem schief geknöpft, was zusammen mit den großen Schuhen dafür sorgte, dass er dauernd stolperte. Der Hut rutschte ihm über die Ohren. Er beteiligt sich jedoch pfeifig daran, den Zauberer zu überlisten, ebenso wie die Prinzen, die ihn ablenken.

Wie sich das für ein Märchen gehört, vollzieht sich der Vorgang der Erlösung in drei Schritten, von denen der letzte mit Topf und Deckel als Rhythmusinstrument eine dem Zauberer angemessene grobe Maßnahme darstellt. Zum Höhepunkt hin nimmt das Spiel auf der Bühne an Geschwindigkeit und Aktivität stetig zu. Da mehrere Geschehnisse gleichzeitig ablaufen, bedarf die dritte Szene, abgesehen von ihrer Länge, intensiver Probenarbeit, um die Tätigkeiten aller Spieler sicher zu koordinieren. Der Zauberer muss den richtigen Moment für sein Erscheinen genau abpassen. Die rennenden Musiker müssen lernen, dies leise zu tun und dem Publikum nicht den Blick auf das Spiel an der Mauer zu verstellen. Das Gewimmel, das durch das Verstecken entsteht, muss wie ein Chaos wirken, was es aber natürlich nicht sein darf. Während des "Erlösungskonzertes" muss der Zauberer bis zu seinem

"Stichwort" durch Topf und Deckel mit zunehmendem Tempo anscheinend panisch weitersuchen, um dann plötzlich umzufallen.

Die kurze Schlusszene ist gewissermaßen der Nachweis, dass nun alles in bester Ordnung ist. Der Zauberer schläft seinen Rausch böser Zauberei aus, alle Verzauberten betreten in voller Pracht und Größe die Bühne und die Musiker spielen zum Tanz auf. Die Spieler derer, die vorher "in Karnickelgröße" auf der Mauer zu hocken hatten, fühlten sich bei unseren Aufführungen auch selbst erlöst, was in ihrem übermütigen Tanz in ihren Staatsgewändern deutlich wurde.

Alle verlassen den Worten des Erzählers entsprechend tanzend die Bühne, zuletzt auch der Zauberer, der sich aufrappelt, zunächst desorientiert um sich blickt und dann dem Publikum freundlich zuwinkt. Schließlich sind außer dem Erzähler nur noch die Musiker und der Knecht da, der verhindert, dass das Geschehen völlig in die Märchenvergangenheit abgeschoben wird.

Bühnenbild

Bei unseren Aufführungen konnten wir davon profitieren, dass unsere Bühne hinten von einer halbhohen Mauer begrenzt war, hinter der die Spieler auf Tischen standen und ihre Puppen hochreckten. Damit ihre Arme nicht lahm wurden, hatten sie sich angewöhnt, abwechselnd zwei Puppen zu führen, damit einer sich immer zwischendurch etwas entspannen konnte. Denkbar sind für die Mauer auch Stellwände oder aneinander geklebte Kartons.

Auf unserer teilweise mit grünen Teppichen belegten Bühne standen einige Topfbäumchen und lange Zweige mit großen Papierblüten in Sandeimern, die von ein paar mit braunem und grauem Stoff bedeckten Polstern verdeckt waren.

Der Erzähler saß während des Spiels auf dem Bühnenrand. Mit den Musikern trat Jochen vom Zuschauerraum aus auf, wo sie sich später auch versteckten.

Personen:

Menschen:

Erzähler

Jochen

Zwei Brüder

Zwei Wanderer

Alter Mann

Alte Frau