Die verzauberte Gretel

Spielvorlage für 2 Puppenspieler (P1 / P2) - *Spieldauer*: ca. 30 Min.

Puppen für P1: Kasperle, Gretel (im Wechsel mit P2), Teufel, Hexe (1x ganz kurz, sonst nur P2), Schwein, kleines Krokodil, Frosch, Prinzessin Trullala, Kuh

Puppen für P2: Zauberer Simsalabim, Hexe, König, Räuber Hotzenplotz (= verzauberte Gretel), Gretel (im Wechsel mit P1)

Kulissen (am Bühnenboden vorne herunterhängende *bemalte* Tücher):

Im Hexenwald (Wald-Tuch - teils grün lackierte Tannenzapfen als Bäume rechts und links auf der Bühne)

Im Schloß (Schloß-Tuch - Kronen-Symbol rechts oder links auf der Bühne)

Bei Kasperle zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)

Requisiten (in der Spielvorlage jeweils unterstrichen): Gong, Mundharmonika, Stock, Eimer mit etwas Wasser, Kopftuch für Hexe, Zauberstab, kleiner roter Apfel, Spritze, Spiegel, Bonbons

Der Beginn der Aufführung wird mit drei Schlägen auf einem *Gong* angekündigt. Vor dem ersten Auftritt von Kasperle (Begrüßung des Publikums) und während jedes Kulissenwechsels spielt einer der beiden Puppenspieler auf der *Mundharmonika* (zu Beginn Tritrullala-Melodie, ansonsten beliebige Melodien).

Nach jedem Kulissenwechsel wird der neue Ort von einem der beiden Puppenspieler angesagt ("Im Hexenwald!", "Im Schloß!" etc.).

Im Hexenwald (Wald-Tuch; Bäume - Stock auf der Bühne)

Kasperle (P1) erscheint mit Tritrullala-Lied: *Hallo, ihr Spatzen, da bin ich wieder, euer Kasperle. Ich erzähle euch heute die Geschichte, wie ich mein Gedächtnis verloren habe und Gretel verzaubert worden ist. Aber keine Angst - alles wird gut ... ab.*

Simsalabim (P2 - linke Hand) tritt auf: *Hallo, Kinder! Ich bin der größte Zauberer der Welt. Ich kann alles verzaubern und verhexten, was ich will. Aber immer kommt mir der blöde Kasperle dazwischen und hilft den Leuten, die ich verhext habe. Ich muß ihn unbedingt kaltstellen. (Ruft:) Hexe Beißinsgras, komm' doch mal her!*

Hexe (P2) kommt: *Was ist denn, mein Süßer? Simsalabim: Ich habe einen neuen Plan, wie wir Kasperle kraftlos machen können. Hexe: Auja, wir verzaubern ihn in eine kleine Maus, dann ist es mit dem Kasperle aus. Simsalabim: Ach Quatsche, du dumme Hexe. Kasperle findet doch immer einen Weg, wieder entzaubert zu werden. Ich werde ihn mit einem harten Stock wie diesem hier (hebt ihn vom Boden auf) ganz fest auf den Hinterkopf schlagen, so daß er ohnmächtig umfällt - Bums! Und wenn er aufwacht, hat er sein Gedächtnis verloren und weiß nicht mehr, wer er ist. Hexe: Das klingt gut. Aber wie willst du das bei dem listigen Kasperle bewerkstelligen? Simsalabim: Ganz einfach. Wir lauern ihm beide auf, wenn er durch den Wald schlendert. Du gehst dann auf ihn zu und sagst zu ihm: Hallo, Kasperle, wie geht es dir? - oder so ähnlich. Während er irgend etwas antwortet, schleiche ich schnell hinter ihn und versetze ihm einen Schlag auf den Kopf. - **Am besten üben wir das mal rasch.***

Also: *Wir lauern hinter den Bäumen dort (zeigt auf diese hinter sich). - Sie stellen sich beide hinter die Bäume. - Simsalabim: Da kommt Kasperle. Hexe: Wo denn? Simsalabim: Wir tun doch jetzt nur so. Weiter: Du trittst hervor und sprichst Kasperle an. Hexe tut dies: Hallo, Kasperle, ich freue mich dich zu sehen.*

Simsalabim: *Inzwischen komme ich hervor, trete hinter Kasperle und schlage zu. - Er tritt hinter die Hexe und schlägt sie auf den Kopf. **Hexe:** Aua, du spinnst wohl. Das tut doch weh!
Simsalabim: Na und, ich muß doch den Schlag üben. Außerdem war er gar nicht so fest. Er will der Hexe noch einmal auf den Kopf schlagen. **Hexe:** Untersteh' dich!*

Man hört **Kasperle** (P1 - rechte Hand) im Hintergrund singen: *Tritratrullala, wie ist der Wald so wunderbar ...* **Simsalabim:** *Komm schnell hinter die Bäume! - tun dies beide (nach unten).*

Kasperle tritt auf: *Ach, wie ist es doch im Wald so schön. **Hexe** kommt hinter den Bäumen hervor: Hallo, mein Schnuckelchen, wie schön, dich hier zu treffen. **Kasperle:** Das glaube ich kaum. Bestimmt hast du was ganz Gemeines vor. - Während dessen schleicht **Simsalabim** hinter Kasperle und schlägt ihn nieder, so daß er ohnmächtig liegen bleibt: *So, das ist geschafft. Beißinsgras, gieß' Kasperle kaltes Wasser ins Gesicht, damit er wieder zu sich kommt. **Hexe:** Sofort! - Ein Eimer mit etwas Wasser kommt hoch (P1). Hexe gießt das Wasser auf Kasperles Kopf.**

Kasperle erwacht und steht auf: *Wo bin ich? Wer bin ich? Wer seid Ihr? **Simsalabim** und **Hexe** singen (P2 + P1): Der Wind, der Wind, das himmlische Kind! - gehen beide hohnlachend ab.
Kasperle setzt sich hin: *Was waren denn das für merkwürdige Gestalten?**

Man hört **Gretel** (P1) rufen: *Kasperle, wo bist du?! Ich mache mir Sorgen, daß dir etwas passiert ist. - Sie tritt auf, sieht Kasperle und eilt auf ihn zu: Da bist du ja, mein Liebling! Aber dein Gesicht ist ja ganz naß. - Sie wischt sein Gesicht mit ihrer Schürze ab und befühlt seinen Kopf. - Du hast ja eine dicke Beule am Hinterkopf! Was ist geschehen?*

Kasperle: *Ich weiß es nicht. Und ich weiß auch nicht, wer du bist. **Gretel:** Ich bin doch Gretel, deine Frau! Anscheinend bist du über eine Baumwurzel gestolpert und auf den Kopf gefallen und hast dadurch dein Gedächtnis verloren. Komm, ich bringe dich nach Hause.*

Kasperle: *Nach Hause? Ich weiß nicht, wer ich bin und wo ich wohne. **Gretel:** Du wirst dich schon wieder an alles erinnern. Alles wird gut! - Sie zieht Kasperle hinter sich her - beide ab.*

Im Schloß (Schloß-Tuch; Krone)

König (P2 - linke Hand) tritt auf: *Das ist ja furchtbar. Ich habe gehört, daß Kasperle sein Gedächtnis verloren hat. Er kann mir nicht mehr helfen, meine Untertanen vor bösen Hexen, Räubern, Teufeln und wilden Tieren zu schützen. Ich habe deshalb die Stelle eines Hofzauberers ausgeschrieben, der mir mit seinem Zauberstab zur Seite stehen kann.*

Es klopft. - **König:** *Ah, da ist wohl schon ein Bewerber für diese Stelle. - Herein!*

Simsalabim (P2 - mit Zauberstab) tritt ein und verbeugt sich: *Eure Majestät! Ich bin der größte Zauberer der Welt und daher genau der Richtige für Euch. **König:** Hm, das muß du mir erst einmal mit deinem Zauberstab beweisen.*

Simsalabim: *Bitte sehr! - schwingt den Stab:*

Hokus pokus fidibus, eine Hexe hier erscheinen muß - Simsalabim!

Hexe (P1) kommt hervor (*Hihhi*).

Hokus pokus fidibus, die Hexe wieder verschwinden muß - Simsalabim!

Hexe taucht wieder unter.

König: *Fabelhaft. Mach weiter!*

Simsalabim: **Hokus pokus fidibus, ein Teufel jetzt erscheinen muß - Simsalabim!**

Teufel (P1) kommt hervor mit glühenden Augen (*Hahaa!*).

Hokus pokus fidibus, der Teufel wieder verschwinden muß - Simalabim!

Teufel taucht wieder unter.

König: *Grandios. Und jetzt ein wildes Tier!*

Simalabim: **Hokus pokus fidibus, ein wildes Tier erscheinen muß - Simalabim!**

Ein *Schwein* (P1) kommt hervor mit Grunzgeräuschen.

König: *Huch! Simalabim: Oh, Entschuldigung!* (Schreit:) *Verschwinde, du Schwein!*

Schwein taucht unter und ein *Krokodil* (P1) kommt hervor (*Uah*).

König: *Na also, es geht doch!*

Simalabim: **Hokus pokus fidibus, das Krokodil verschwinden muß - Simalabim!**

Krokodil taucht wieder unter.

König: *OK, du bist eingestellt. Komm mit zum Vertragsabschluß! - ab.*

Simalabim: *Ich folge!* (Zu den Kindern:) *Triumph, jetzt regiere ich das Königreich! - ab.*

Im Hexenwald (Wald-Tuch; Bäume)

Simalabim (P2) und **Hexe** (P2) treten auf. **Hexe:** *Ich gratuliere dir, Simalabim, zu deinem neuen Job als Hofzauberer. Kein Kasperle kann dir in die Quere kommen. Simalabim: Ich weiß nicht. Vielleicht schafft es Gretel doch, daß Kasperle sein Gedächtnis wieder findet. Wir müssen dem vorbeugen. Hexe: Und wie willst du das anstellen? Simalabim: Mit einem Zauber-Apfel. Wenn Kasperle in den Apfel beißt, wird er zu Räuber Hotzenplotz und verliert dadurch für immer sein Kasperle-Gedächtnis. Hexe: Und wo ist der Apfel? Simalabim: Na hier!*

Ein roter Apfel kommt hoch (P1). - **Simalabim:** *Jetzt muß ich nur noch eine Zauberflüssigkeit hineinspritzen.* - Eine Spritzte kommt hoch (P1). Er steckt die Spritzte in die Vertiefung am Apfel-Stiel. - *So, das wär's!*

Hexe: *Nun gut, den Apfel haben wir. Aber wie bringen wir Kasperle dazu, hineinzubeißen?*

Simalabim: *Das ist deine Aufgabe. Du verkleidest dich mit einem Kopftuch, gehst mit dem Apfel zu Gretel und sagst ihr, daß dieser Heil-Apfel dem Kasperle durch einen einzigen Biß sofort das Gedächtnis zurückgeben wird.*

Hexe: *Ich schaff das nicht. Simalabim: Sei kein Frosch!* - **Frosch** (P1) kommt hoch (*Quack*) und taucht wieder unter. - *Mit Zunge, List und Tücke fängt der Frosch - äh, ich meine die Hex' eine Mücke. Hexe: Ist ja gut, ich versuch's. Komm, hilf mir beim Verkleiden! - beide ab.*

Bei Kasperle zu Hause (Zu Hause-Tuch - Spiegel auf der Bühne)

Gretel (P1 - rechte Hand) tritt auf: *Ich bin einfach ratlos. Kasperle ist nicht zu helfen. Er erinnert sich an nichts und will immer nur im Bett liegen und schlafen.*

Es klopft. - **Gretel:** *Wer mag das sein? - Herein!*

Hexe (P2 - rechte Hand) mit Kopftuch und Apfel kommt herein: *Hallo, liebe Gretel! Ich habe von eurem Unglück gehört und kann Kasperle mit diesem Wunder-Apfel helfen, daß er sich wieder an alles erinnert. Er muß nur kräftig reinbeißen. Gretel: Wirklich?? Wer bist du überhaupt? Hexe: Ich bin eine Heilerin. Mit einem solchen Apfel habe ich schon vielen Menschen geholfen, die wie Kasperle ihr Gedächtnis verloren hatten. Vertraue mir! Den Apfel schenk'ich dir (legt ihn auf den Boden). Ich muß weiter. Gretel: Aber ... Hexe geht ab.*

Kasperle (P1) kommt: *Was macht denn der Apfel da?* **Gretel:** *Nanu, du bist ja auf?! Den Apfel hat mir eine Heilerin gebracht. Wenn du kräftig reinbeißt, bekommst du dein Gedächtnis zurück.* **Kasperle:** *Ach laß mich. Ich gehe lieber wieder ins Bett.* **Gretel:** *Nein, bleib doch bitte da. Wenn du willst, beiße ich zuerst in den Apfel. Er sieht so lecker aus. - Sie beißt hinein. - Hm, schmeckt der köstlich - aber wie wird mir? - Sie sinkt auf den Boden, schüttelt sich und wird zu Räuber **Hotzenplotz** (P2).*

Gretel-Hotzenplotz (P2) befühlt sich, rennt zum Spiegel und schaut hinein: *O nein, ich sehe ja plötzlich ganz anders aus - wie der gruselige Räuber Hotzenplotz.! **Kasperle:** Gretel, was ist da passiert?! Der Apfel stammt bestimmt vom Zauberer Simsalabim. Und die Heilerin, die ihn gebracht hat, war bestimmt seine Freundin, Hexe Beißinsgras. Nur sollte ich in den Apfel beißen und in Räuber Hotzenplotz verwandelt werden, nicht du! Aber durch den Schock bei deinem Anblick habe ich immerhin mein Gedächtnis zurück.* **Gretel-Hotzenplotz:** *Bitte, hilf mir Kasperle, daß ich wieder zur Gretel werde.* **Kasperle:** *Das werde ich. Aber dazu müssen wir beide Simsalabim aufsuchen.* **Gretel-Hotzenplotz:** *Wie ich gehört habe, ist Simsalabim jetzt Hofzauberer im Schloß.* **Kasperle:** *Na dann rasch auf zum Schloß! - beide ab.*

Im Schloß (Schloß-Tuch; Krone - Stock auf der Bühne)

Simsalabim (P2 - mit Zauberstab) tritt auf: *Ich fühle mich großartig. Zum Spaß werde ich mal wieder Prinzessin Trullala verzaubern, heute in eine dumme Kuh - Muh. (Ruft:) Trullala, komm doch mal her!* **Trullala** (P1) kommt: *Ach bitte nicht mehr verzaubern!* **Simsalabim:** *Halt den Mund!*

Hokus pokus fidibus, zu einer Kuh du werden muß - Simsalabim!

Trullala taucht unter und kommt als **Kuh** wieder hervor (*Muh, Muh, Milch*).

Simsalabim: *Das ist lustig. . Trullala-Kuh weint. - Weinende Kühe kann ich nicht ausstehen.*

Hokus pokus fidibus, die Kuh wieder Trullala werden muß - Simsalabim!

Kuh taucht unter und kommt als **Trullala** wieder hervor.

Simsalabim: *Das nächste Mal denke ich mir ein lustigeres Tier für dich aus - lachend ab (Puppe anlassen).*

Man hört **Kasperle** (P1) rufen: *Trullala, wo bist du?* **Trullala:** *Nanu, das ist ja die Stimme von Kasperle. Ich bin hier!* **Kasperle** und **Gretel-Hotzenplotz** (P2) treten auf. **Trullala:** *Hallo, Kasperle, du bist ja wieder ganz der Alte! Aber wer ist in deiner Begleitung?* **Kasperle:** *Das ist meine Gretel, die durch einen von Simsalabim vergifteten Apfel in Räuber Hotzenplotz verwandelt worden ist.* **Trullala:** *Das ist ja schrecklich. Arme Gretel!*

Gretel-Hotzenplotz: *Kasperle wird mich retten.* **Kasperle:** *Ja, ich habe schon einen Plan, wie ich Simsalabim überlisten kann. Dazu brauche ich aber einen Stock - Da ist ja einer (hebt ihn vom Boden auf).*

Man hört die Stimme von **Simsalabim** (P2): *Trullala, ich komme. Gleich wirst du ein Kuschtier!*

Kasperle: *Ich muß mich verstecken. Verratet mich nicht! - taucht mit dem Stock unter.* **Simsalabim** mit seinem Zauberstab tritt auf: *Nanu, da ist ja unser Kasperle als Räuber Hotzenplotz. Das hat ja mit dem Apfel prima geklappt. - **Kasperle** kommt von hinten hoch und schlägt Simsalabim auf den Hinterkopf. Simsalabim fällt ohnmächtig zu Boden.*

Kasperle: *Das hat erst mal geklappt. Als nächstes muß ich Gretel entzaubern. Dazu brauche ich den Zauberstab von Simsalabim - nimmt Simsalabim den Zauberstab ab und hebt ihn hoch:*

Hokus pokus fidibus, Hotzenplotz wieder zu Gretel werden muß - Simsalabim!

Hotzenplotz taucht unter und kommt als **Gretel** (P2) wieder hervor.

Herzliche Umarmungen von Gretel mit Kasperle und Trullala.

Simsalabim erwacht: *Wo bin ich? Wer bin ich?* (Zu Kasperle:) *Und wer bist du?* **Kasperle:** *Das sag' ich nicht ...* **Simsalabim** verstört: *Wer bin ich nur, wer bin ich? - geht ab.*

Kasperle spricht zum Zauberstab: **Hokus pokus fidibus, deine Zauberkraft du verlieren mußst - Simsalabim!** - Er wirft den Zauberstab weg (hinter die Bühne).- *Jetzt kann sich Simsalabim einen neuen Zauberstab suchen, wenn er mit Hilfe der Hexe sein Gedächtnis wieder erlangt hat - hoffentlich nicht so bald!*

König (P2) kommt: *Mein liebes Kasperle, du bist ja wieder gesund! Aber was ist mit meinem Hofzauberer Simsalabim geschehen? Er lief gerade ganz verwirrt an mir vorüber und sprach immerzu vor sich hin "Wer bin ich?"*.

Kasperle: *Simsalabim war daran schuld, daß ich mein Gedächtnis verlor. Er wollte dein ganzes Reich beherrschen und tyrannisieren. Aber damit ist Schluß. Denn ich habe dafür gesorgt, daß er nicht mehr weiß, wer er ist. Zumindest eine Zeit lang kann er uns nicht mehr schaden.*

König: *Ich danke dir, liebes Kasperle. Du bist der Größte!*

Kasperle zu den Kindern: **Hokus pokus fidibus, das Stück jetzt zu Ende sein muß - Hex, Hex! Alle ab.**

Die Puppenspieler kommen hoch und werfen Bonbons in die Kinderschar.