Brüderchen und Schwesterchen

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

Puppen für P1: Kasperle, Oma, Sophie (Gretel), Krokodil, Hofzauberer

Puppen für P2: Simon (Seppel), Hexe, Wolf, Känguruh, Prinz Bibi

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

Bei Oma zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)
Im Hexenwald (Wald-Tuch - teils grün lackierte Tannenzapfen als Bäume rechts und links auf der Bühne; in der Mitte *fallweise* Alufolie als Bach)
Im Schloß (Schloß-Tuch - Kronen-Symbol rechts oder links auf der Bühne)

Requisiten *(in der Spielvorlage jeweils unterstrichen):* Gong, Mundharmonika, 2 Sessel, Tisch, 2 Löffel, Suppentopf, Zauberstab, 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 Tritratrulla-Melodie, ansonsten beliebige Melodien).

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

Bei Oma zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)

Begrüßung durch **Kasperle** (P1) mit Lied und Ansprechen einzelner Kinder ...
Tri tra trullala, tri tra trullala, der Kasperle ist wieder da! Ahhh, wen sehe ich denn da? Da sind ja ... und lauter andere niedliche Kinder!
Er erzählt: Ihr seht heute die Geschichte von Brüderchen Simon und Schwesterchen Sophie. Sie werden von einer bösen Hexe bedroht, aber das Gute wird siegen. Das Spiel beginnt ... (ab).

2 Sessel und Tisch aufstellen; 2 Löffel rechts und links auf der Bühne ablegen.

Oma (P1) kommt mit der Suppenterrine: *Wo bleiben nur meine Kindeskinder Simon und Sophie. Die Suppe wird kalt.* - **Stimmen:** *Oma, wir kommen schon!* - **Simon** (P2) und **Sophie** (P1) treten auf. **Simon:** *Hmm, es riecht nach Chili-Suppe; die ist ganz scharf und macht sehr durstig - ich liebe das!* ***Beide*** essen aus der Schüssel bzw. "füttern" sich gegenseitig: *Hm, wie lecker, lecker, lecker!* - **Oma:** *So, jetzt könnt ihr im Wald hinterm Haus ein bißchen spielen. Geht aber nicht zu weit, sonst verlauft ihr euch wie schon Hänsel und Gretel und landet bei der bösen Hexe, die nur auf euch wartet.* **Sophie:** *Ich passe schon auf mein Brüderchen auf. Tschüss, Oma!* - alle ab.

Im Hexenwald (Wald-Tuch; Bäume)

Hexe (P2) erscheint: *Hi,hi - ich bin die böse Hexe, ich möchte Simon und Sophie so gerne in Tiere verwandeln, aber wir mache ich das nur?? Ich habe eine gute Idee: Ich werde alle Bäche im Wald verzaubern. Wenn Simon und Sophie im Wald spielen und aus einem Bach trinken, dann werden sie zu Tieren - hi, hi!*

Alufolie als Bach auslegen.

Hexe verzaubert nacheinander drei Bäche (immer dieselbe Bach-Folie, welche jeweils kurz weggezogen und dann erneut ausgelegt wird):

1. Bach: *Wer daraus trinkt, wird ein dummes **Känguruh** - Hex, Hex!*

2. Bach: *Hex, Hex - Wer daraus trinkt, wird ein wilder **Tiger** - Hex, Hex!*

3. Bach: *Hex, Hex - Wer daraus trinkt, wird ein reißender **Wolf** - Hex, Hex!*

Sie prüft die Wirkung und trinkt aus dem letzten Bach: aus der Hexe wird tatsächlich ein **Wolf** (P2). **Wolf-Hexe** freut sich und verschwindet mit jaulendem Gelächter.

Simon (P2) und **Sophie** (P1) spielen im Wald Haschen und Fangen und Abkitzeln.
Simon hat Durst vom Chili und dem Gerenne und will aus dem Bach (3) trinken.
Stimme (P2) aus dem Bach (2 mal, Alufolie dabei schütteln): *Wer aus mir trinkt, wird ein **Wolf**.*
Sophie zu Simon: *Brüderchen, ich bitte dich, trinke nicht, sonst wirst du ein Wolf und frissest mich!*
Simon: *Ich will warten, bis wir zum nächsten Bach kommen. Aber dann muß ich trinken, mein Durst ist gar zu groß.*

Sie kommen zum nächsten Bach (2).
Stimme (P2) (2 mal, Alufolie dabei schütteln)): *Wer aus mir trinkt, wird ein **Tiger**.*
Sophie zu Simon: *Brüderchen, trink nicht, sonst wirst du ein wildes Tier und zerreissest mich!*
Simon: *Nun gut, ich will noch einmal warten bis zum dritten Bach.*

Sie kommen zum nächsten Bach (1).
Stimme (P2) (2 mal, Alufolie dabei schütteln)): *Wer aus mir trinkt, wird ein **Känguruh**.*
Sophie zu Simon: *Trink nicht, sonst wirst du ein Känguruh und läufst mir fort!*
Simon trinkt trotzdem und wird zum **Känguruh** (P2).
Känguruh-Simon hoppelt davon, weil seine Beine ihn dazu zwingen. **Sophie** eilt ihm weinend nach (beide ab).

Wolf (P2) erscheint, schüttelt sich und wird wieder zur **Hexe** (P2). Sie tanzt vor Freude herum, weil der Zauber bei Simon funktioniert hat und dieser nun ein Känguruh ist. Da hört sie **Kasperle** (P1) kommen (*Tri tra trullala*). Sie verzaubert erneut den Bach (1): *Wer daraus trinkt, wird ein gefräßiges **Krokodil** - Hex, Hex!* - Dann versteckt sie sich hinter den Bäumen.

Kasperle (P1) tritt auf, sieht den Bach, hat großen Durst und will trinken.
Stimme (P2) (2 mal, Alufolie dabei schütteln): *Wer aus mir trinkt, wird ein **Krokodil**.*
Kasperle glaubt das nicht, trinkt und wird flugs zum **Krokodil** (P1).
Hexe kommt hervor, lacht Krokodil-Kasperle aus und erzählt ihm, daß so auch Brüderchen Simon in ein Känguruh verwandelt worden ist.
Krokodil-Kasperle ergreift die Hexe mit seinem Maul und warnt sie: *Ich fresse dich sofort auf, wenn du mich nicht zum Känguruh führst und es in Simon zurückverwandelst.*
Hexe stimmt kreischend zu. **Krokodil-Kasperle** läßt sie aus seinem Maul fallen und stößt sie vor sich her in Richtung Känguruh - beide ab.

Alufolie entfernen.

Känguruh-Simon (P2) taucht auf, setzt sich nieder und weint herzzerreißend.
Prinz Bibi (P2) erscheint und sieht erfreut das Känguruh, denn er ist auf der Jagd nach Känguruhs für seinen königlichen Zoo. Er tröstet das vermeintliche Tier damit, daß er es doch nur in seinen gemütlichen Zoo bringen wolle, wo es ihm an nichts fehlen werde.

Man hört **Sophie** (P1) nach Simon rufen. Sie tritt auf und umarmt schluchzend das Känguruh als ihr Brüderchen Simon. - **Prinz Bibi** verliebt sich sofort in Sophie und fragt sie, was geschehen sei. Sie erzählt ihm alles. Bibi will seinen Hofzauberer aus dem Schloß holen, damit dieser das Känguruh in Simon zurückverwandelt, und geht ab.

Krokodil-Kasperle (P1) taucht mit der **Hexe** (P2) auf, die es vor sich her stößt. Er erzählt den Geschwistern, daß er in Wirklichkeit Kasperle ist etc., und zwingt die Hexe, das Känguruh in Simon zurückzuverwandeln. Sie tut es (*Hex, Hex! ...*). **Simon** (P2) ist wieder da und fällt Sophie dankbar in die Arme.
Hexe rennt davon, **Krokodil-Kasperle** hinter ihr her.

Simon und **Sophie** fragen sich, wie sie Krokodil-Kasperle helfen könnten.

Prinz Bibi (P2) erscheint mit dem **Hofzauberer** (P1 - mit Zauberstab) und hört von **Sophie**, was geschehen ist: *Kasperle ist durch den von der Hexe verzauberten Bach ein Krokodil geworden und hat die Hexe gezwungen, das Känguruh wieder in Simon zurückzuverwandeln; dann ist die Hexe weggerannt und Krokodil-Kasperle hinterher.*
Bibi schickt Simon und Sophie in sein Schloß (beide ab) und geht mit dem Zauberer auf die Suche nach Krokodil-Kasperle und der Hexe (beide ab).

Hexe (P2) erscheint (*Krieg mich doch!*), hinter ihr das schnappende **Krokodil** (P1).
Beide sind außer Atem, können nicht mehr und schlafen vor Erschöpfung ein (*Schnarch ...*).

Prinz Bibi (P2) und **Hofzauberer** (P1 - mit Zauberstab) kommen zurück.
Zauberer verwandelt das ***Krokodil*** wieder in **Kasperle** (P1) und verzaubert die ***Hexe*** in ein **Känguruh** (P2). - Beide wachen auf: **Kasperle** freut sich, **Kängruruh-Hexe** heult.
Prinz Bibi ruft: *Auf zum Schloß und zu meiner Sophie!* - alle ab (Hofzauberer stößt dabei Känguruh-Hexe vor sich her).

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

Simon (P2) und **Sophie** (P1) erscheinen. **Simon** sorgt sich um das ***Krokodil*** (*hoffentlich hat es der Hofzauberer wieder in Kasperle zurückverwandelt*), Sophie sehnt sich nach ***Bibi***.
Prinz Bibi (P2) kommt mit **Kasperle** (P1) - großes *Hallo!* - Umarmungen (Bibi/Sophie - Kasperle/Simon). - **Bibi:** *Kommt alle mit zum Polterabend. Morgen heirate ich Sophie!* - alle ab.

Hofzauberer (P1 -) erscheint mit **Känguruh-Hexe** (P2). Er erklärt es zu seinem Hofhund und befiehlt ihm, Männchen zu machen und *"Sitz!"*. Lobend stellt er fest: *Na also, es geht doch!* Dann sagt er: *Komm, wir gehen jetzt "Gassi"*.

Känguruh schüttelt sich und wird wieder zur **Hexe** (P2). Diese sagt *"Denkste, Puppe!"*, entreißt dem Hofzauberer seinen Zauberstab und schlägt damit auf ihn ein. **Hofzauberer** entflieht (ab).

Hexe bleibt zurück: *So ein Pech! Jetzt muß ich wieder so lange warten, bis ein dummes Kind oder Kasperle aus dem verzauberten Bach trinkt.*

Alufolie auslegen.

Hexe zu den Kindern: *Na, wollt **ihr** nicht einmal aus dem Bach trinken? Schmeckt wie Apfelsaft ... Nein? Dann eben nicht. Ich kann warten ...* (geht kichernd ab).

Stimme (P2): ***Die Geschichte ist aus - da, fangt die Maus!***

Die Puppenspieler kommen hoch und werfen Bonbons in die Kinderschar.