Die Zauberkette

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

Puppen für P1: Kasperle, Oma, Zauberer Simsalabim (abwechselnd mit P2), Prinzessin Trullala

Puppen für P2: Onkel Doktor Joe (Seppel-Puppe), Hexe Hihihi, Räuber Hotzenplotz, Papa König, Wolf, Känguruh, Krokodil, Zauberer Simsalabim (abwechselnd mit P1)

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

Bei Kasperle zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)
Wo die Hexe wohnt (Wald-Tuch - teils grün lackierte Tannenzapfen als Bäume rechts und links auf der Bühne) - ***Im Hexenwald*** (Wald-Tuch - *ohne* Bäume auf der Bühne)
Im Schloß (Schloß-Tuch - Kronen-Symbol rechts oder links auf der Bühne)

Requisiten *(in der Spielvorlage jeweils unterstrichen):* Gong, Mundharmonika, Kissen, Fieberthermometer, Bettdecke, Handy, Hörgerät ("Stethoskop"), Zäpfchen, Tropfen, Löffel, Tasse, Perlenkette, Zauberstab (zerbrechbar), Krönchen, Spiegel, Stock, 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 ("Im Hexenwald!", "Im Schloß!" etc.).

Bei Kasperle zu Hause (Wohnzimmer-Tuch; Handy auf der Bühne)

Begrüßung durch **Kasperle** (P1) mit Tritratrulla-Lied und Ansprechen einzelner Kinder (dabei hustet er). - Er ist erkältet und möchte ins Bett - ***ruft nach Oma***.

Oma (P1) kommt, faßt Kasperle an die Stirn (*fiebrig*), holt Kissen, legt ihn ins Bett und will Fieber messen (Fieberthermometer). **Kasperle:** *Aber nicht im Popo!* **Oma:** *Dann eben unter der Zunge, mach mal den Mund auf (Aaaa...) - 41 Grad!* - Sie greift nach einer Decke und deckt Kasperle damit zu. **Kasperle** friert (*Schüttelfrost*).

Oma ruft mit dem auf der Bühne liegenden Handy den Doktor an: *Hallo, Hallo, Onkel Doktor Joe. Kasperle ist krank. Komm schnell, du mußt ihn heilen!*

Doktor (P2) taucht *sofort* auf mit Hörgerät um den Hals (Oma: *Huch!*). Er hört Kasperles Brust und Rücken ab (Kasperle muß dabei *husten*): *Oh, eine gefährliche Bronchitis! Da muß ich dir mal ganz schnell ein Zäpfchen verabreichen.* **Kasperle:** *Nein, nein, nein, kein Zäpfchen!* **Doktor:** *Dann eben bittere Tropfen* - ruft Oma: *Ich brauche Wasser oder Tee!*

Oma kommt mit einer Tasse Tee. **Doktor** zählt die Tropfen auf einem Löffel ab und gibt sie Kasperle in den Mund. Danach trinkt **Kasperle** aus der Tasse (reicht ihm Oma). **Doktor:** *Jetzt schlaf schön, mein Süßer. Komm, Oma, wir ziehen uns zurück!* - beide ab.

Kasperle verschwindet mit Kissen und Decke von der Bühne (nach unten ab).

Wo die Hexe wohnt (Wald-Tuch - Bäume rechts und links auf der Bühne)

Hexe Hihihi (P2) freut sich, daß Kasperle krank ist: *Jetzt kann ich hexen so viel ich will!*

Es klopft. - **Zauberer Simsalabim** (P1) mit Zauberstab kommt zu Besuch. Herzliche Begrüßung (Zauberer liebt *die große Warze auf der Nase der Hexe*).

Hexe erzählt ihm, daß Kasperle krank ist und niemandem helfen kann.

Zauberer freut sich und berichtet ihr dann, daß er sein Herz verloren hat. **Hexe:** *Wo, wo?* - hört an seiner Brust - *tatsächlich, es schlägt nicht mehr, ein Wunder!* **Zauberer:** *Stell dir vor, ich habe mich in Prinzessin Trullala verliebt. Sie will mich aber nicht und hat mir schnöde den Rücken gezeigt. Jetzt will ich Rache, Rache! Was rätst du mir, Hihihi?* **Hexe:** *Ich schlage vor, du schenkst Trullala zu ihrem heutigen Geburtstag eine verzauberte Kette. Wenn sie diese anlegt, fällt sie um* (macht es vor: *Bumm*). **Zauberer** ist von dieser Idee begeistert.

Hexe holt die Kette. **Zauberer** verhext diese mit dem Zauberstab: *Hex, Hex - Bumm, Bumm - Wer dich trägt, der fällt um!* Zur Probe legt sich **Hexe** die Kette um den Hals: *Wo ist ein Spiegel?* - Spiegel kommt hoch - Hexe betrachtet sich: *Wie ist mir, ist mir übel!* - fällt um. **Zauberer** nimmt ihr die Kette ab. **Hexe** wird wieder wach und sagt zum Zauberer: *Geh du jetzt mal nach Hause. Ich hole Räuber Hotzenplotz. Der soll die Kette zu Trullala bringen.* - Zauberer ab.

Hexe ruft **Hotzenplotz** (P2), der *sofort* erscheint: *Wer ruft mich da?...* **Hexe:** *Geh zu Prinzessin Trullala und überreiche ihr diese verzauberte Kette mit einem schönen Gruß von der Waldfee. Sie soll die Kette gleich anlegen. Wenn sie umfällt, trägst du sie sofort zu mir. Sie soll nämlich Zauberer Simsalabim heiraten.* - **Hotzenplotz** mit Kette ab (*okay, okay, okay ...*).

Hexe verschwindet (nach unten ab). - ***Spiegel*** bleibt stehen.

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

Prinzessin Trullala (P1) tritt auf, singt, tanzt und springt vor Freude über ihren Geburtstag hin und her.

Papa König (P2) kommt gratulieren. **Trullala** fragt ihn nach seinem Geschenk. **König:** *Ich habe eine Überraschung für dich. Es ist ein kostbares Krönchen aus dem Staatsschatz.*

Das Krönchen erscheint auf der Bühne. König versucht, Trullala das Krönchen aufzusetzen, aber es fällt immer wieder runter. Er schlägt vor, das Krönchen erst einmal auf dem Geburtstagstisch im Kronsaal abzulegen, und geht damit ab.

Es klopft. - **Hotzenplotz** (P2) kommt mit der Kette als Geschenk von der Waldfee.

Trullala legt begeistert die Kette an, sieht in den Spiegel und fällt um. **Hotzenplotz** schleppt sie weg in den Wald - ab. - ***Spiegel*** entfernen.

Wo die Hexe wohnt (Wald-Tuch - Bäume rechts und links auf der Bühne)

Hexe (P2) wartet sehnsüchtig auf Hotzenplotz.

Hotzenplotz (P2) kommt mit der ohnmächtigen ***Trullala*** *(P1)* im Arm. **Hexe** freut sich. Zum Dank darf er ihre Warze küssen (*iih*). - **Hotzenplotz** ab.

Hexe ruft **Zauberer** (P1). Dieser eilt herbei. Entzückt sieht er Trullala ohnmächtig auf dem Boden liegen. Er weckt sie auf, indem er die Kette entfernt. **Trullala** (P1) schreit um Hilfe. **Zauberer** erklärt ihr erneut seine Liebe und will sie umarmen. **Trullala** schubst ihn weg und will nach Hause rennen. **Zauberer** wirft sie nach unten in den Keller und ruft den Wolf. **Wolf** (P2) kommt hervor (*Uah!*). **Zauberer:** *Bewache mir Trullala gut. Sie darf aus dem Keller nicht entkommen.* **Zauberer** und **Hexe** ab. - Wolf verschwindet von der Bühne (nach unten ab).

Bei Kasperle zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)

Kasperle (P1) ist wieder gesund, ruft **Oma** (P1) und knuddelt sie.

Ausruf: *Der König kommt, der König kommt!*

König (P2) erscheint und erzählt Kasperle schluchzend, was passiert ist: *Wie ich gehört habe, hat Räuber Hotzenplotz Trullala mit einer verzauberten Kette ohnmächtig gemacht und sie zur Hexe Hihihi geschleppt. Dort hält sie der Zauberer Simsalabim in einem Keller gefangen. Ich flehe dich an - du mußt die Prinzessin aus der Macht des Zauberers befreien.*
Kasperle ist dazu gern bereit, nimmt seinen Stock (liegt auf der Bühne) und eilt davon - ab.
Oma tröstet König: *Kasperle wird es schon richten* - beide ab.

Im Hexenwald (Wald-Tuch - *ohne* Bäume auf der Bühne)

Kasperle (P1) tritt auf (mit Stock): *Wenn ich nur wüßte, wo die Hexe wohnt.* Ein **Känguruh** (P2) kommt hervor (*hüpf, hüpf*). Kasperle fragt es nach dem Weg zur Hexe Hihihi. **Känguruh:** *Immer geradeaus* - hoppelt davon (ab).

Krokodil (P2) kommt, will ihn fressen - Kasperle verjagt ihn mit seinem Stock. - Geht weiter *geradeaus* - ab.

Wo die Hexe wohnt (Wald-Tuch bleibt - Bäume rechts und links auf der Bühne aufstellen)

Wolf (P2) bewacht **Trullala** (P1), welche versucht, aus dem Keller rauszukommen.

Im Hintergrund ruft **Kasperle** nach Trullala. **Wolf** versteckt sich schnell hinter den Bäumen (oder taucht unter). **Trullala** ruft aus dem Keller um Hilfe. **Wolf** guckt lechzend (hinter den Bäumen) hervor: *Gleich werde ich Kasperle auffressen.*

Kasperle (P1) tritt auf (mit Stock). **Wolf** stürzt sich auf ihn. Kasperle verliert seinen Stock. Er ringt mit dem Wolf und wirft ihn in den Abgrund. Dann steigt er hinab in den Keller zu Trullala.

Zauberer (P2) mit Zauberstab kommt, stellt fest, daß der Wolf weg ist, und will im Keller nachsehen. **Kasperle** steigt aus dem Keller, entreißt dem Zauberer den Zauberstab und verzaubert ihn damit: *Hex, Hex - Bumm, Bumm - Fall um!* **Zauberer** fällt um.

Kasperle hilft **Trullala** aus dem Keller, zerbricht den Zauberstab und eilt mit Trullala zum Schloß (beide ab).

Hexe (P2) kommt und sieht den Zauberer am Boden liegen: *Das kann doch nicht wahr sein!* - Sie schaut in den Keller: *Trullala ist fort. Kasperle hat Simsalabim ohnmächtig gemacht und Trullala wieder befreit!* Sie streichelt heulend den Zauberer: *Mein Kuscheltier, was hat man mit dir gemacht?!* - und schleppt ihn davon (ab).

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

König (P2) weint und klagt ... - **Kasperle** (P1) und **Trullala** (P1) eilen herbei.

Alle freuen sich, tanzen und singen "*Und sänge und spränge im Zimmer herum ...*".

Die Puppenspieler kommen hoch und werfen Bonbons in die Kinderschar.