Kasperle und Gretel

Spielvorlage für 2 Puppenspieler (P1 / P2) - *Spieldauer:* ca. 25 Min.

Puppen für P1: Kasperle, Räuber Hotzenplotz, Zauberer - Bärchen - (weitere) Tiere

Puppen für P2: Gretel, Oma, Hexe - Känguruh, Wolf, Maus, Krokodil - (weitere) Tiere

Kulissen (im Hintergrund oder als am Bühnenboden herunterhängende bemalte Tücher):
Bei Oma zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)
Im Hexenwald (Wald-Tuch - teils grün lackierte Tannenzapfen als Bäume auf der Bühne)
Vor dem Hexenhaus (Wald-Tuch/Bäume wie oben - dazu ein großer Backofen auf der Bühne)

Requisiten *(in der Spielvorlage jeweils unterstrichen):* Gong, Mundharmonika, 2 Sessel, Tisch, 2 Teller und Löffel, Suppentopf; dünne Kaspar-Figur, Körbchen, Blaubeeren, Handy, Stock, Zauberstab, Kekse, 2 große rechteckige Lebkuchen, 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!").

Bei Oma zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)

Begrüßung durch **Kasperle** (P1) mit Tritratrulla-Lied und Ansprechen einzelner Kinder.
Er erzählt, daß er heute mit seiner Schwester Gretel die Oma besucht zum "leckeren Mittagessen" ... - ab.

2 Sessel und Tisch aufstellen.

Kasperle (P1) und **Gretel** (P2) spielen Haschen + Fangen und Abkitzeln.

Oma (P2) ruft die beiden zum Tischdecken. - *Es gibt heute Suppe*!
Gretel: *Vielleicht Schokoladensuppe?!*

Tisch decken (2 Teller und Löffel).

Oma bringt die Suppe (Suppentopf). **Kasperle** mäkelt wegen *Kartoffel*suppe.

Oma zitiert den *"Suppenkaspar":*

Der Kaspar, der war kerngesund,
ein dicker Bub und kugelrund.
Er hatte Backen rot und frisch;
die Suppe aß er hübsch bei Tisch.
Doch einmal fing er an zu schrein:
"Ich esse keine Suppe! nein!
Ich esse meine Suppe nicht!
Nein, meine Suppe eß ich nicht!"

Und wißt ihr, wie dünn der Kaspar geworden ist? Sooo dünn: sie zeigt eine dünne Kaspar-Figur.

Kasperle und **Gretel** wollen lieber Blaubeeren mit Milch und viel Zucker.

Oma hat keine Blaubeeren, schickt die beiden mit einem Körbchen (trägt Kasperle) in den Wald zum Beerensammeln: *Aber verlauft euch nicht !* - Sie gibt **Gretel** für den Notfall ein Handy mit. Alle drei ab.

Im Hexenwald (Wald-Tuch - Bäume rechts und links auf der Bühne; Handy, Stock)

Kasperle (P1) und **Gretel** (P2) pflücken Blaubeeren. Dann tanzen sie singend herum.

Gretel: *Es wird schon dunkel ...* **Kasperle:** *Ich finde den Weg nicht mehr.* Er will Oma mit dem auf der Bühne liegenden Handy anrufen und muß feststellen, dass der Akku leer ist.

Sei essen beide die Beeren auf und legen sich ins *weiche Moos* zum Schlafen. Zuvor sprechen sie noch ein *Nachtgebet*. Zum Schutz legt Kasperle einen (auf der Bühne befindlichen) Stock bereit.

Verschiedene **Tiere** (P1 + P2) kommen und beäugen sie (machen dabei *Geräusche*). Es folgen **Bärchen** (P1) und **Känguruh** (P2), die Kasperle und Gretel *flüsternd* betrachten. Zum Schluß naht der **Wolf** (P2). Er will Kasperle und Gretel auffressen. **Kasperle** wacht auf, nimmt seinen Stock und prügelt ihn davon.
Gretel wacht auf: ... *Es wird schon hell* ... Es folgt ein *Morgengebet*.

Sie suchen beide den Weg zurück zur Oma - ab.

Vor dem Hexenhaus (Wald-Tuch/Bäume wie oben - dazu ein großer Backofen auf der Bühne)

Hexe (P2) tritt auf mit Zauberstab. Sie hat Hunger, riecht *Menschenfleisch* ...
Sie legt ihren Zauberstab ab, holt Kekse und breitet sie auf dem Waldboden aus, um Kasperle und Gretel anzulocken. Dann greift sie nach ihrem Zauberstab (damit will sie beide zu steifen "Puppen" verzaubern) und versteckt sich hinter den Bäumen (oder taucht unter).

Kasperle (P1) und **Gretel** (P2) kommen und naschen von den Keksen.
Hexe ruft aus ihrem Versteck: *Knusper, knusper, knäuschen, wer nascht **vor** meinem Häuschen?*
Kasperle und **Gretel**: *Der Wind, der Wind, das himmlische Kind!*

Hexe erscheint, verzaubert beide und dirigiert **Kasperle** mit dem Zauberstab in den Keller (Kasperle nach unten ab). Dann entzaubert sie **Gretel** und schickt sie zum Ofen Feuermachen (legt Zauberstab wieder ab). Danach füttert sie **Kasperle** mit vielen Keksen (nimmt sie vom Boden), damit er ganz fett wird. Und *wenn er fett genug ist*, will sie ihn *im Ofen braten*.

Hexe tanzt vor Freude und fliegt auf dem Zauberstab davon -ab.

Gretel kommt und öffnet den Keller. **Kasperle** guckt raus und warnt Gretel vor dem Ofen. Er hört die **Hexe** kommen (*Hihihi, gleich werde ich sie braten ...)* und taucht in den Keller unter.

Hexe erscheint (mit Zauberstab) und fordert Gretel auf, in den Ofen zu gucken. **Gretel** stellt sich ungeschickt. **Hexe** ruft **Räuber Hotzenplotz** (P1). Dieser eilt herbei (*Ich komm' ja schon!*). Er soll Gretel zeigen, wie man in den Ofen guckt, tut dies und wird von der Hexe hineingeschupst.

Hexe lacht gehässig, legt den Zauberstab ab und beugt sich in den Ofen, um nachzusehen, ob Hotzenplotz schon braun ist. **Kasperle** steigt aus dem Keller und stößt die Hexe in den Ofen.

Kasperle und **Gretel** tanzen und singen: *Die Hex' ist tot, die Hex' ist tot ...!*

Wolf (P2) naht heran. **Kasperle** greift nach dem auf dem Boden liegenden Zauberstab und verzaubert den Wolf in eine **Maus** (P2), die sogleich wegläuft. Danach legt er achtlos den Zauberstab wieder auf den Boden.

Im Hintergrund ruft **Oma** (P2) nach Kasperle und Gretel. - Freudiges Wiedersehen.

Gretel schlägt vor, die restlichen Kekse vom Boden aufzusammeln. **Oma:** *Die braucht ihr nicht mehr. Zu Hause wartet auf euch die leckere Kartoffelsuppe ...* Alle drei nach Hause - ab.

Zauberer (P1) erscheint und sucht nach der Hexe. Er schaut in den Ofen, zieht einen Lebkuchen heraus, betrachtet ihn (*hmm, lecker*) und beißt hinein.
Hexe (*Stimme* von P2) schreit laut auf: *Aua, ich bin es doch, deine geliebte Hexe, du mußt mich entzaubern!*

Zauberer greift nach dem Zauberstab auf dem Boden und schwingt ihn über dem Lebkuchen.

Hexe lebt wieder, beschimpft den Zauberer, daß er sie gebissen hat, und will ihn in den Ofen stoßen. Sie ringen miteinander und fallen beide in den Ofen.

Lautes Geheule. - **Hexe** und **Zauberer** maschieren aus dem Ofen als Lebkuchen (P1).

Krokodil (P2) kommt (*Uah!*), frißt die Lebkuchen auf und taucht nach unten ab.

Die Puppenspieler zeigen sich. - P2:So, liebe Kinder, die Geschichte ist aus. Wer von euch flink ist, der fängt die Maus. - P1 und P2 werfen Bonbons in die Kinderschar.