

Magdalena Gasser



SEID IHR ALLE DA? KINDER!

Lustige Stücke für's Kasperltheater,
praktische Tipps, pfiffige Kasperljausen

ATHESIA



TRITRAT

Dieses Praxishandbuch macht Eltern, Großeltern und Erziehern Mut, einfach hineinzuschlüpfen in die lustigen Kasperlpuppen und mit den Kindern abzutauchen in die Magie der Märchenwelt: Sie finden jede Menge spannende Kasperlstücke mit detaillierten Regieanweisungen, die Sie problemlos nachspielen können. Die Stücke sind für ein bis zwei Spieler konzipiert und richten sich an Kinder bis zu 6 Jahren.

Als Einsteiger lernen Sie die faszinierende Welt des Kasperltheaters kennen und entdecken eine neue Dimension, mit Ihren Kindern spielend zu lernen. Auf unterhaltsame Weise eignen Sie sich das Einmaleins der überzeugenden Puppenführung an. Sie erfahren, wie Sie mit einfachen Mitteln mühelos eine Kasperlbühne aufstellen und theatertaugliche Spezialeffekte zaubern können. Die anschaulichen Illustrationen unterstützen Sie dabei. Wer schon Profi ist oder wer nicht Lust auf langes Lesen hat, sucht sich im Inhaltsverzeichnis ruckzuck das passende Stück aus, klappt die Schnellanleitung auf und schon geht's los. Die Checkliste in der Rückklappe hilft Ihnen, bei der Aufführung an alles zu denken.

Und weil Kasperltheater hungrig macht, gibt's für danach Anregungen zu lustigen Kasperljausen: passend zum Stück und schnell und einfach zubereitet. Viel Spaß!



Schnellanleitung

Kasperltheater ist lachen, staunen, Spannung und Begeisterung – und auch etwas Können. Hier das nötige Werkzeug in Kürze. Wollen Sie ein Thema vertiefen, lesen Sie einfach auf der passenden Seite weiter.

Handpuppen richtig führen

- Zeigefinger in den Kopf der Handpuppe, Mittelfinger und Daumen in die Arme.
- Puppen möglichst hoch über dem Bühnenrand halten, ohne dass der Spielerarm sichtbar wird.
- Puppen ruhig und langsam führen.
- Puppen von der Seite auftreten lassen.
- Bösewichter sehr plötzlich erscheinen und verschwinden lassen.
- Puppen in Richtung Publikum halten.
- Kopf und Körper der Puppe bewegen, die gerade spricht.
- Gefühlsregungen mit dem Puppenkörper zeigen.

Wie Ihre Puppen richtig lebendig werden, entdecken Sie auf S. 8.

Richtig sprechen

- Langsam, laut und deutlich sprechen.
Silben und Endungen nicht verschlucken.
- Jede Figur in einer eigenen, charaktertypischen Sprechweise sprechen.
- Je größer der Raum, desto lauter die Stimme.
- Nach vorne ins Publikum sprechen.
- Lautstärke und Sprechtempo je nach emotionaler Befindlichkeit der Figuren variieren.
- Laut und hörbar »flüstern«.
- Gefühlsregungen überstark zum Ausdruck bringen.
- Neue Elemente mehrmals vorstellen (Faustregel 3-mal).
- Dem Spielpartner nicht ins Wort fallen.
- Spannungspausen lang genug wirken lassen.
- Welchen Charakter jede Figur hat und wie dieser mit Ihrer Stimme am besten zum Ausdruck kommt, erfahren Sie auf S. 12.

Die wichtigsten Handpuppen für das Kasperltheater

- Hauptrollen: Kasperl, Seppl, Gretl, Großmutter, Prinzessin, König, Hexe, Räuber.
- Nebenrollen: Zauberer, Polizist, Jäger, Krokodil, Gespenst.

Wie Sie Puppen mit einfachen Mitteln selbst herstellen können, lesen Sie auf S. 27 und 28.

Kinder in das Stück einbeziehen

- Auf Zurufe aus dem Publikum reagieren.
- Kinder um Rat fragen, in Pläne einweihen, mit auf Abenteuer nehmen.
- Kinder berichten lassen, ihnen Aufgaben erteilen, mithelfen lassen.
- Am Ende für die Mithilfe bedanken.
- Interaktionen mit dem Publikum kurz halten.

Was Ihre Kinder rund ums Kasperltheater noch gerne tun möchten, erfahren Sie auf S. 19.

Umgang mit dem Text

- Passendes Stück auswählen und vervielfältigen.
- Text an den Spielanlass anpassen: bekannte Namen, Lieder, Orte und Ereignisse einbauen, Rollen abändern.
- Rollen unter den Spielern aufteilen, mit Leuchtstift anstreichen.
- Text mehrmals laut durchlesen, mindestens 2 Proben machen.
- Regieanweisungen (in Klammern und kursiv) beachten.
- Textvorlage zur Sicherheit an der Bühnen-Innenseite für die Spieler gut sichtbar aufhängen.
- Frei sprechen kommt besser an als stur ablesen.

Wie Sie und Ihre Kinder viel Spaß mit Kasperl haben können und was Sie beim improvisierten Spiel beachten sollen, finden Sie auf S. 19 und 20.

Zuschauerraum

- Publikum richtig platzieren, damit alle Kinder gut zur Bühne sehen.
- Polster, Matten, Stühle, Bänke, Sofas und Tische als Sitzgelegenheiten verwenden.
- Stuhlreihen versetzt aufstellen. Sitzplätze bis max. 45 Grad seitlich der Bühne.
- Kleine vorne, Große hinten.

Was Sie den Erwachsenen vor Beginn noch mit auf den Weg geben sollten, erfahren Sie auf S. 31.

Improvisierte Bühne

- 2 Stühle mit Rückenlehne so in den Türrahmen stellen, dass die Sitzflächen zum Publikum zeigen.
- Umgedrehten Eimer als Ablage auf einen der beiden Stühle stellen.
- Große Decke bodenlang über Stühle und Eimer legen.
- Hintergrund neutral und dunkel halten.

Wie eine einfache Bühne und phantasievolle Kulissen das Publikum in Kasperls Welt entführen, erfahren Sie auf S. 24, 25 und 26.

Requisiten

- Requisiten Bühnenwirksam gestalten: groß, glänzend, überdeutlich.
- Puppengesichter nicht durch Requisiten verdecken.
- Requisiten müssen nicht im Original vorhanden sein: auf Karton malen und ausschneiden.
- Requisiten unauffällig auftauchen und verschwinden lassen.

Wie Sie mit Requisiten zusätzliche Magie in Ihr Stück zaubern, lesen Sie auf S. 28.

Beleuchtung

- 2 Lampen links und rechts vor der Bühne aufstellen.
- Elektrokabel kindersicher legen.

Wie Ihr Stück mit den richtigen Lichteffekten zum Thriller wird, lesen Sie auf S. 29.

Geräuschkulisse

- Mit klassischem Tri Tra Trallala das Kasperltheater beginnen lassen.
- Lieder und Reime einbauen.
- Auftritt und Abgang der Bösewichter mit dramatischen Geräuschen untermalen.
- Magische Situationen und Gestalten mit feinen Tönen begleiten.
- Zaubersprüche mit Trommelwirbel verstärken.
- Kulissenwechsel mit Pausenmusik verkürzen.

Wie Sie mit der passenden Geräuschkulisse die Kinder begeistern, erfahren Sie auf S. 31.

BIBLIOGRAFISCHE INFORMATION DER DEUTSCHEN NATIONALBIBLIOTHEK
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar:
<http://dnb.d-nb.de>

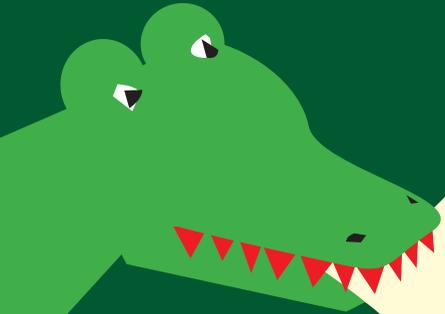
Auch als E-Book erhältlich:
ISBN 978-88-6839-329-8

2018 · Vierte Auflage
Alle Rechte vorbehalten
© by Athesia Buch GmbH, Bozen (2010)
Noten: Hans Gantioler
Design & Layout: Athesia-Tappeiner Verlag
Druck: GZH, Zagreb
ISBN 978-88-6839-328-1
www.athesia-tappeiner.com
buchverlag@athesia.it

Magdalena Gasser

SEID KINDER! IHR ALLE DA?

Lustige Stücke für's Kasperltheater,
praktische Tipps, pfiffige Kasperljausen



Inhalt

| | |
|------------------------|---|
| Dank | 6 |
| So was wie ein Vorwort | 7 |

Kasperl ist für alle da!

| | |
|---|----------|
| Profitipps für Einsteiger | 8 |
| Zuerst das Wichtigste | 8 |
| So bewegen Sie die Handpuppen richtig! | 8 |
| So sprechen Sie jede Figur überzeugend! | 12 |
| So begeistern Sie die Kinder für Ihr Spiel! | 19 |
| So improvisieren Sie ohne Textvorlage! | 19 |
| So gehen Sie richtig mit dem Text um! | 21 |
| So gestalten Sie Anfang und Ende! | 22 |
| So helfen Sie sich aus schwierigen Situationen! | 22 |

Eins, zwei, drei, Bühne frei!

| | |
|---------------------------|-----------|
| Die Vorbereitungen | 24 |
| Ihre Bühne | 24 |
| Ihre Kulisse | 26 |
| Ihre Handpuppen | 26 |
| Ihre Requisiten | 28 |
| Ihre Beleuchtung | 29 |
| Ihre Geräuschkulisse | 30 |
| Ihr Zuschauerraum | 31 |



| | |
|---------------|-----------|
| Lieder | 32 |
|---------------|-----------|



11 Erfolgsstücke für das Kasperltheater

| | |
|--|-----|
| Vorsicht, gefährliche Pilzsuppe! | 36 |
| Kasperl und der silberne Hatschi Hatschi | 44 |
| Gretl und der Nikolaus | 52 |
| Ein Koffer verschwindet! | 58 |
| Kasperl und das Schlossgespenst | 66 |
| Gretl und die Furzelwurzel | 74 |
| Kasperl und sein kleiner Bruder | 82 |
| Balthasar sucht das Jesukind | 90 |
| Kasperl, wo sind die Weihnachtskekse? | 98 |
| Wer ist hier der Räuber? | 108 |
| Das Osterfest ist in Gefahr! | 118 |

11 lustige Kasperljausen

| | |
|------------------------|-----|
| Hunger! | 128 |
| Verzaubertes Spiegelei | 128 |
| Krokodilstränen | 129 |
| Zauberstäbe | 129 |
| Kasperl-Spieße | 130 |
| Räuber-Spieße | 130 |
| Kroko-Maul | 131 |
| Prinzessinnen-Herz | 131 |
| Pfui-Teufel-Suppe | 132 |
| Hexentrunk | 132 |
| Goldtaler | 133 |
| Eiszauber | 133 |
| Schnittmuster | 134 |
| Quellenverzeichnis | 135 |



So viele Menschen haben mich wohlwollend bei der Arbeit zu diesem Kasperlbuch unterstützt. Ganz besonders danke ich: meiner Mutter, die mir die Freude zum Kasperltheater geschenkt hat. Meinen Kindern Felix und Jonathan, mit denen ich diese Freude wiederentdecken durfte. Meinem Mann, Elmar Teutsch, der mich zu diesem Buch ermuntert hat und mich während der gesamten Entstehungszeit unterstützt hat. Ursula Holzer und Angelika Steinmair fürs Querlesen. Evelyn Haller und Brunhilde Teutsch für ihre fachlichen Tipps. Susanne Fügenschuh und Marion Prossliner für die grafische Gestaltung. Karin Longariva für ihre kulinarische Beratung. Angelika Gasser, Verena Plattner, Helene Schenk, Martha Stocker und den Verantwortlichen im Elki Bozen für ihre Unterstützung. Julia Andrae, Marianne Ilmer-Ebnicher und Toni Pizzocco für ihre Ratschläge als Autoren. Im Besonderen danke ich meiner Lektorin Astrid Fleischmann, die dieses Buch von Anfang an mit Begeisterung und großem Einsatz begleitet hat.

Danke

So was wie ein Vorwort



Psst! Seid ihr alle da?

Ich möchte euch ein Geheimnis verraten! Aber nicht weitersagen!

Theater ist das Wichtigste.

Wie? Das glaubt ihr nicht?

Also: Schiller hat schon gesagt, dass der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt.

Und Shakespeare hat gesagt: »Die ganze Welt ist Bühne.«

Und jeder weiß, dass deren Bretter die Welt bedeuten.

Die, die meinen, andere Dinge seien wichtiger ... Ha! Von wegen! Mittlerweile haben sogar schon die Verhaltensforscher herausgefunden, dass Verspieltheit bei allen Tieren ein Zeichen besonders hoher Intelligenz ist. Denn durch das Spiel werden Möglichkeiten von Lebenssituationen erprobt und die Fähigkeit trainiert, differenzierte, flexible Problemlösungsstrategien zu entwickeln.

Natürlich fängt es bei den Kindern an. Aber hey, nicht gar so pädagogisch. Geben wir es doch einfach zu: Das Theaterspielen macht auch hinter den Kulissen einen Riesenspaß. Und mit diesem Buch kann es jeder ausprobieren. Aber Vorsicht! Die Kinder werden wohl ziemlich bald die Regie an sich reißen!

Was noch? Soll ich es wirklich sagen?

Wir wissen es doch ohnehin: dass das Theater Zauber birgt, dass es die Seele zum Schwingen und Singen bringt, dass es die Fantasie anregt. Und dass ohne die Überhöhung durch schöpferische Vorstellungskraft alles hohl ist – das glänzendste Fest, der schönste Luxus bleibt fad und arm. Also: Theater ist doch das Wichtigste.

Ja, Kasperl! Wir sind alle da!

Katalin Fischer

Kulturjournalistin (Bayerischer Rundfunk, Südwestfunk, Deutschlandradio)

Profitipps für Einsteiger

Zuerst das Wichtigste

Beim Kasperltheater ist es wie beim Essen: Gut gewürzt ist halb gekocht! Hier die Gewürzmischung für Ihre gelungene Vorstellung:

Versetzen Sie die Kinder in Spannung: mit einer fesselnden Handlung, unerwarteten Ereignissen und geschickt eingelegten Spannungspausen – denn Kasperltheater ist der Krimi für die Allerkleinsten.

Bringen Sie die Kinder zum Lachen: mit lustigen Versprechern, einfachen Wortverdrehungen und einem Bösewicht, der dem Kasperl auf den Leim geht – denn Kasperltheater ist das Kabarett für die Allerkleinsten.

Bringen Sie die Kinder zum Staunen: mit magischen Momenten, unerwarteten Verzauberungen, glitzernden Requisiten und viel Zeit für das gemeinsame Bewundern – denn Kasperltheater ist der Zirkus für die Allerkleinsten.

Beziehen Sie die Kinder in die Handlung ein: mit vielen Fragen, mit der dringenden Bitte um Rat und Hilfe und gemeinsam zu bestehenden Abenteuern – denn das Kasperltheater ist das Improvisationstheater für die Allerkleinsten.

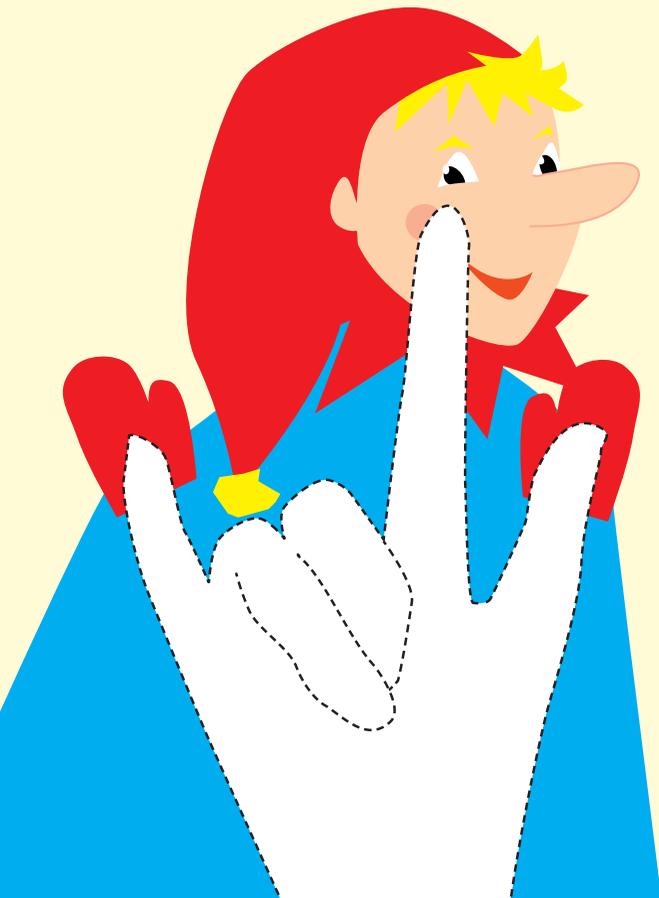
Spielen Sie selbst mit Begeisterung und Freude.

So bewegen Sie die Handpuppen richtig!

Schlüpfen Sie einfach mit Ihrem Zeigefinger in Kasperls Kopf. Ihr Daumen und Ihr Mittelfinger – alternativ Ihr kleiner Finger – kommen in die Puppenarme. Streifen Sie sich das Puppenkleid über Ihren Unterarm und halten Sie Zeigefinger, Hand und Arm in einer senkrechten Geraden. Na, wer schaut Sie da an?

Das große 1x1 der überzeugenden Puppenführung

- Führen Sie die Puppen ruhig und langsam – vermeiden Sie schnelle, hektische Bewegungen.
- Die Puppe, die gerade spricht, bewegt ein wenig Kopf und Körper.
- Die Puppen, die nicht sprechen, stehen aufrecht und in der Regel reglos.
- Halten Sie die Puppe so hoch über den Bühnenrand, dass möglichst alles vom Puppenkleid und möglichst nichts vom Spielerarm sichtbar ist.
- Führen Sie die Puppe ohne Abstand direkt am Bühnenrand.
- Ziehen Sie sich ein schwarzes Hemd oder einen schwarzen Pullover an, falls doch mal Ihr Spielerarm über der Spielleiste herauschaut.



- Die Puppen schauen in erster Linie Richtung Publikum.
- Im Zwiegespräch schauen sich die Puppen abwechselnd gegenseitig an und dann wieder ins Publikum.
- Bewegen Sie Ihre Finger, bewegt die Puppe Kopf oder Arme.
- Bewegen Sie Ihre Hand, beugt oder dreht sich die Puppe.
- Bewegung Sie Ihren Unterarm, springt oder geht die Puppe.
- Die Puppen treten von der Seite entlang des Bühnenrandes auf und gehen auf gleiche Weise wieder ab. Sie gehen ruhig, hüpfen fröhlich oder schleichen kummervoll.
- Bösewichter erscheinen und verschwinden sehr plötzlich – sie schnellen aus unerwarteter Richtung hervor.
- Die Puppen bringen ihre Gefühle mit dem gesamten Körper zum Ausdruck, da sie die Mimik nicht verändern können. Übertreiben Sie deshalb Gefühlsbewegungen wie erschrecken, weinen oder lachen.



PROFI-TIPP

Wenn Sie ohne Bühne spielen, schauen Sie Ihrem Publikum nie in die Augen, das lenkt die Kinder ab. Schauen Sie während des gesamten Spiels auf den Puppenkopf. Stellen Sie sich vor, Sie sehen Ihr Publikum durch die Puppenaugen hindurch an.

Ihr Trockentraining mit einer Puppe

Zum Aufwärmen trainieren Sie die unten angeführten Bewegungsmöglichkeiten mit *einer* Puppe. Ihr freier Arm dient Ihnen dabei als fiktiver Bühnenrand. Sie können Ihrer Puppe direkt in die Augen schauen oder vor dem Spiegel trainieren. Dazu sprechen Sie laut mit, was Ihre Puppe während jeder Bewegung sagen würde.

Ja nicken: Ihr Zeigefinger bewegt den Puppenkopf vor und zurück.

Nein schütteln: Ihr Zeigefinger bewegt den Kopf so weit wie möglich nach links und rechts.

Auftreten: Die Puppe startet vom Bühnenrand und geht langsam entlang der Spielleiste Richtung Bühnenmitte. Dabei bewegt Sie sich leicht auf und ab und schaut zur Seite. Sobald Sie steht, wendet sie sich dem Publikum zu.

Applaus entgegennehmen: Der gesamte Puppenkörper beugt sich mit Schwung vornüber. Unserem Kasperl fliegt dabei die Zipfelmütze vors Gesicht.

Verabschieden: Mit einer Puppenhand winken.

Entdecken, bewundern: Die Puppe stellt sich seitlich neben den Gegenstand, senkt leicht den Kopf und staunt.

Näher betrachten: Die Puppe steht seitlich neben dem Gegenstand und beugt ihren Körper zum Gegenstand hinunter.

Sich freuen: Die Puppe spreizt die Arme seitlich und macht mit erhobenem Kopf einen leichten Sprung nach oben. Diese Bewegung können Sie mehrmals wiederholen.

Vorfreude: Die Puppe reibt sich die Hände.

Lachen: Die Puppe spreizt die Arme seitlich, der Kopf bewegt sich im Lachrhythmus locker vor und zurück.

Lauschen: Die Puppe dreht sich zur Seite und hält die dem Publikum zugewandte Hand vor das Ohr.

Ausschau halten: Die Puppe dreht sich ruckartig nach rechts und links, indem Sie Ihre Spielerhand drehen.

Gähnen: Die Puppe hält sich beide Hände vor den Mund.

Müde sein: Die Puppe reibt sich mit beiden Händen die Augen.

Einschlafen: Zuerst kippt der Puppenkopf zur Seite. Dann legt sich der Puppenkörper der Länge nach auf die Spielleiste. Wenn diese Bewegung abgeschlossen ist, hält sich die Puppe beide Hände vor das Gesicht.

Schnarchen: Die Puppe liegt in Schlafposition. Beim schnarchenden Einatmen hebt sich der Puppenkopf leicht, beim schnarchenden Ausatmen senkt er sich wieder.

Aufwachen: Die Puppe kommt aus der Schlafposition wieder in die aufgerichtete Haltung und reibt sich mit beiden Puppenhänden die Augen.

Besorgt sein, zweifeln: Der Puppenkopf kippt zur Seite, die Puppenhände sind vor dem Bauch überkreuzt.

Erschrecken: Die Puppe schlägt beide Hände vor dem Gesicht zusammen und macht dabei einen kleinen Sprung nach hinten.

Weinen: Der Puppenkopf kippt nach vorne, die Puppenhände schlagen vor dem Gesicht zusammen. Der Puppenkörper bewegt sich im Rhythmus des Wein-Stakkatos leicht vor und zurück.

Ängstigen: Die Puppe schlägt die Arme vor der Brust zusammen, zieht den Kopf ein und zittert.

Traurig sein: Die Puppe lässt Kopf und Arme hängen.

Schämen: Die Puppe wendet sich ab oder versteckt sich.

Übungen mit zwei oder mehr Puppen

Sobald Ihnen das Spiel mit einer Puppe vertraut ist, probieren Sie es mit zwei Puppen. Lassen Sie die Puppen miteinander agieren und üben Sie: begrüßen, verabschieden, küssen, hintereinander abgehen, verstecken spielen, sich verfolgen und festhalten.

Ängstigen mit der zweiten Figur: Die ängstliche Puppe (z.B. Seppi) packt mit beiden Händen das Puppenkleid der tapferen Puppe (z.B. Kasperl) und versteckt sich seitlich dahinter. Der Kopf der ängstlichen Puppe ist dabei für das Publikum noch gut sichtbar.



PROFI-TIPP

Das Spiel mit zwei und mehr Puppen

- Alle Puppen sollen für das Publikum gut sichtbar sein und dürfen sich gegenseitig nicht verdecken.
- Die Puppen verteilen sich über die gesamte Spielleiste.
- Die Puppen schauen sich beim Sprechen immer wieder an.

Besondere Puppenführung für besondere Puppen

Kasperl: Kasperls Erkennungszeichen ist seine lange, rote Zipfelmütze, an deren Ende ein Glöckchen baumelt. Die Kasperlmütze können Sie immer wieder in das Spielgeschehen einbauen: Kasperl lacht, wenn ihm seine Mütze wieder einmal ins Gesicht hängt und die Sicht verdeckt. Bei Gefahr wirft er die Mütze absichtlich vors Gesicht und versteckt sich dahinter. Verbeugt sich Kasperl vor den Kindern, wirbelt gleichzeitig seine rote Kopfbedeckung nach vorne.

Wenn Ihr Kasperl Beine hat, will er diese auch zeigen. Er setzt sich auf den Bühnenrand und lässt die Beine locker herunterbaumeln. Zu passenden Gelegenheiten sitzt er auch im Reitersitz. Dann ist nur ein Bein sichtbar. Zum Gehen sind die Beine nicht geeignet. Da verschwinden sie besser hinter der Bühne.

Krokodil/Wolf: Bei unseren beiden »Kriechtieren« dreht sich alles ums Maul. So schlüpfen Sie fachgerecht hinein: Daumen in den Unterkiefer, die restlichen 4 Finger in den Oberkiefer. Nun kneten Sie das Maul nach Lust und Laune – so sind viele effektvolle Bewegungen möglich.

Hier einige Beispiele:

- Maul weit aufreißen zum Fressen oder Niesen.
- Zähne aneinander reiben und bedrohlich fletschen.
- Mahlende Kieferbewegungen beim Schmatzen und Fressen.
- Kiefer zusammenpressen, Nase nach vorne und schnupfern.
- Erschöpft oder traurig den Kopf vorn über den Bühnenrand hängen lassen.



So sprechen Sie jede Figur überzeugend!

Jede Figur hat ihren typischen Charakter und ihre eigene Sprechweise und zwar das gesamte Stück hindurch. Seien Sie am Anfang großzügig mit sich selbst, wenn der Seppl plötzlich wie die Hexe krächzt und die Großmutter zur Abwechslung wie der Räuber brummt. Der schnelle Wechsel zwischen den Stimmen gelingt mit der Zeit immer besser.

So sorgen Sie für eine Stimme, die ankommt

- Sprechen Sie langsam, laut und deutlich.
- Verschlucken Sie keine Silben oder Endungen.
- Sprechen Sie jede Figur in einer eigenen, charaktertypischen Sprechweise.
- Je größer der Raum, desto lauter müssen Sie sprechen – machen Sie unbedingt eine Stimmprobe.
- Sprechen Sie immer nach vorne ins Publikum.
- Variieren Sie je nach emotionaler Befindlichkeit der Figuren Lautstärke und Sprechtempo.
- »Flüstern« Sie laut und hörbar.
- Bringen Sie Gefühlsregungen stark zum Ausdruck. Übertreiben Sie dabei unbesorgt.

Wenn Sie im Verlauf der Handlung neue Elemente z.B. einen Gegenstand, einen Plan, eine Figur oder ein Gefühl einführen, benennen Sie diese in abgeänderter Form mehrmals. Als Faustregel gilt: 3-mal wiederholen, damit alle Kinder sich mit dem Neuen vertraut machen und der Handlung leicht folgen können.

Das Spiel zu zweit

Zu zweit spielt sich's leichter und es macht auch doppelt so viel Spaß. Schlüpfen Sie als Mann in Frauenrollen und umgekehrt, das erhöht die Komik. Treten zwei Figuren häufig zusammen auf, wie beispielsweise Kasperl und Seppl, übernimmt jeder Spieler eine der beiden Rollen. Klären Sie bei der Probe, wer auf welcher Seite spielt und wie die Figuren auf- und abtreten. Fallen Sie Ihrem Spielpartner während der Aufführung nicht ins Wort, sondern lassen Sie ihn ausreden.



PROFi-TIPP

Spannungspausen

Geschickt gesetzte Pausen erhöhen die Spannung und verstärken die Gefühle: Kasperl lauscht zusammen mit den Kindern den unheimlichen Geräuschen im Räuberwald. Der Räuber beschnüffelt mit Genuss die Pilzsuppe, bevor er zugibt, dass sie doch etwas sonderbar riecht. Nehmen Sie sich Zeit und kosten Sie zusammen mit den Kindern jede sinnliche Wahrnehmung während der Aufführung aus.

Figur: Ohne Kasperl geht gar nichts, denn er ist der unumstrittene Held in unserem Spiel. Er verkörpert das Gute, das stets bereit ist, das Böse mit List und Intelligenz in die Schranken zu weisen und das am Ende immer siegt. Kasperl und die Kinder sind ein Herz und eine Seele. Er weilt sie in alle Abenteuer ein, dafür stehen sie ihrem Freund mit Rat und Tat zur Seite. Unser Held lebt mit Seppel und Gretl bei der Großmutter. Kasperl hat, wie alle Puppen, an seiner Hand keine Finger – und deshalb auch keinen moralischen Zeigefinger. Seinen pädagogischen Auftrag erfüllt er schon durch seine bloße Anwesenheit und seine liebenswerte Art.

Charaktereigenschaften: gut gelaunt, lustig, hilfsbereit, schlau, einfallreich, abenteuerlustig, mutig, sanges- und reimfreudig. Was er nicht ist: ironisch, besserwisserisch, angeberisch, belehrend, beleidigt, nachtragend, hinterhältig. Ärgern und reinlegen tut er nur die »Bösen« – für einen guten Zeck, versteht sich.

Stimme: Kasperl spricht sanft und fröhlich. Verwenden Sie am besten Ihre eigene Sprechstimme in angenehmer Tonlage, dadurch wirkt die Figur natürlich.

Figur: Was der Clown in der Manege, ist der Seppel im Kasperltheater. Über ihn dürfen alle lachen, denn Seppel hat noch mehr Angst als die Kinder und macht noch mehr verkehrt. Er verspricht sich oft und kann sich Namen schlecht merken. Seppel ist Kasperls bester Freund und sein genaues Gegenteil: Ein einfacher, gutmütiger Kerl, den oft der Mut verlässt und der selbst tollpatschig in so manche Falle tappt. Auf Abenteuer geht er nur, weil Kasperl ihn dazu überredet. Und wenn es all zu brenzlich wird, versteckt er sich schlotternd und stotternd hinter Kasperls Rockzipfel. Seine absoluten Lieblingsbeschäftigungen sind: essen und schlafen.

Charaktereigenschaften: langsam, tollpatschig, ängstlich, gutmütig, gutgläubig, einfältig, etwas schwer von Begriff.

Stimme: Seppel spricht langsam. Zwischendurch gähnt er verschlafen und wenn er Angst bekommt, beginnt er zu stottern. Sie können diese Figur auch im Dialekt sprechen. Bei zwei Spielern sollte der eine die Kasperlrolle, der andere die Seppelrolle übernehmen. In diesem Fall können Sie für den Seppel Ihre natürliche Sprechstimme verwenden.



Der Kasperl –
auch Kasper oder Kasperle
genannt



Der Seppel –
auch Seppel genannt

So begeistern Sie die Kinder für Ihr Spiel!

Kinder sind ein wunderbares Publikum. Mit roten Wangen und großen Augen folgen Sie begeistert den Geschehnissen auf der Bühne. Sie wollen immer dabei sein, auch wenn es in den finsternen Räuberwald geht. Deshalb ist es sehr wichtig, dass Sie die Kinder von Anfang an in Ihr Stück einbeziehen. Richten Sie situationsbezogene Fragen an Ihr Publikum, holen Sie die Meinung der Kinder ein, geben Sie ihnen Aufgaben, reagieren Sie auf Zurufe und nehmen Sie Ihr Publikum mit zu Ihrem nächsten Abenteuer. Damit das spontane Gespräch mit den Kindern klappt, sollten Sie möglichst frei sprechen und nicht am Text kleben.

So gelingen Interaktionen mit dem Publikum

- Zu Beginn begrüßt Kasperl die Kinder, verwickelt sie in ein Gespräch, stellt ihnen passende Fragen und schon sind alle mittendrin in der Handlung.
- Tritt eine neue Figur auf, begrüßt sie die Kinder.
- Jede Figur reagiert auf die ihr typische Weise auf Zurufe aus dem Publikum.
- Beim Szenenwechsel bittet Kasperl die Kinder, mitzukommen.
- Wenn es brenzlich wird, fragt Kasperl sein Publikum um Rat und weicht es in seine Pläne ein.
- Wenn der Räuber überlistet wird, helfen die Kinder dabei.
- Die kleinen Zuschauer wissen, was in Kasperls Abwesenheit vorgefallen ist und erzählen es ihm.
- Manchmal braucht es alle Kinderstimmen, um eine Figur auf die Bühne zu rufen.
- Das Publikum warnt Kasperl und seine Freunde vor Gefahren.
- Am Ende bedanken sich Kasperl und seine Freunde bei den kleinen Helfern.

Sie werden bald merken: Kinder lassen sich leicht in Fahrt bringen, schwieriger wird es, sie wieder zu beruhigen. Deshalb sollen die Interaktionen nie zu lange dauern. Kehren Sie nach kurzer Zeit wieder spielerisch zum Hauptstrang der Handlung zurück. Verlieren Sie Ihren roten Faden nie. Sonst verlieren sie bald die Aufmerksamkeit Ihres Publikums. Wenn es allzu laut wird, bittet Kasperl die Kinder: » Psst! Seid mal ganz leise, damit wir hören ...«

Was Kinder rund um das Kasperltheater sonst noch alles tun wollen

- Ihre Kinder wollen schon bei den Vorbereitungen dabei sein: Bühne aufstellen, Requisiten basteln, Einladungen schreiben.
- Größere Kinder wollen die Geräuschkulisse oder die Beleuchtung übernehmen, manchmal auch eine einfache Rolle.
- Kinder wollen nach dem Kasperltheater selbst mit den Puppen weiterspielen. Unterstützen Sie die Kinder dabei.

So improvisieren Sie ohne Textvorlage!

Braucht es überhaupt einen Text, eine fortlaufende Handlung, ein komplettes Stück? Wenn Kleinkinder bis zu ca. drei Jahren noch keiner komplizierten Handlung folgen oder komplexe Zusammenhänge erfassen können, brauchen Sie weder Bühne noch Stück. Auch wenn Sie zu Hause im Familienkreis spielen, können Sie ohne Textvorlage improvisieren. Aber wie geht das?

Eine Geschichte entsteht

Schlüpfen Sie einfach in Ihre Kasperlpuppe, begrüßen Sie die Kinder und kommen Sie mit ihnen ins Gespräch. Greifen Sie ein Thema auf, das sich aus der unmittelbaren Situation ergibt oder in die Erfahrungs-

welt Ihrer Kinder passt. Daraus kann sich schnell eine fiktive Geschichte entwickeln. Die Kasperlpuppe und Ihre Kinder sind dabei die Hauptpersonen, das gesamte Zimmer ist die Bühne. Weitere Figuren und umliegende Gegenstände können Sie ins Spiel einbauen. Wenn die Handlung ins Stocken gerät, so lassen Sie die Kinder Vorschläge bringen, wie es weitergehen soll. Und irgendwann ist der Kasperl wieder müde, oder er muss schnell zur Großmutter laufen. Er verabschiedet sich von den Kindern und verschwindet wieder in seiner Puppenkiste.

Kasperl als treuer Begleiter

Das Stegreifspiel kann spontan entstehen oder Sie bauen es als Ritual in den Tagesablauf ein: Dann begleitet Kasperl die Kinder beim Zähneputzen und lässt sich von ihnen zeigen, wie man das richtig bewerkstelligt. Oder er hilft den Kindern beim Ausziehen und wünscht ihnen eine gute Nacht. Wenn Kleinkinder mit ihrem Kasperl erst einmal vertraut sind, dann teilen sie ihm ihre Erlebnisse und Erfahrungen mit, weihen ihn in ihren Kummer ein und lassen sich von ihm trösten. Dann fühlt Kasperl mit den Kindern mit, denn zufällig ist ihm genau dasselbe widerfahren. Er erzählt von seinen Erlebnissen und davon, wie er sich auf lustige Weise vom Kummer befreit hat.

Sie können Kasperlpuppen auch im therapeutischen Bereich einsetzen, indem Sie verschiedene Facetten der Seele, der Gefühle und der Beziehungen darstellen.

Situationsbezogene Kasperl-Improvisationen können Sie als Erzieherin in der Spielgruppe oder im Kindergarten einsetzen.

Kasperl erzählt bekannte Märchen und alte Sagen

Haben Sie keinen Text zur Hand, können Sie bekannte Märchen, Sagen und Legenden nachspielen. Versuchen Sie es mit Rotkäppchen, Hänsel und Gretel, Dornröschen, St. Martin oder dem hl. Nikolaus. Der Kasperl tritt als Erzähler oder Conferencier vor, zwischen und nach den Akten auf. Aber mit welchen Puppen stellen Sie all die Märchenfiguren dar? Funktionieren Sie einfach vorhandene Puppen um: Aus Seppl wird Hänsel, aus Gretl das Rotkäppchen, aus dem Jäger der hl. Martin.



PROFI-TIPP

- Kasperl nimmt die Position der Kinder ein, denn er ist selbst ein Kind.
- Kasperl schimpft niemals mit seinen kleinen Freunden.
- Kasperl ist niemals belehrend oder besserwisserisch.
- Kasperl stellt den Kindern Fragen, denn oft ist er hilflos.
- Kasperl staunt über Unbekanntes und lässt es sich von den Kindern erklären.
- Kasperl ist ein Spaßvogel, der alles verkehrt macht.
- Kasperl lässt sich von den Kindern helfen und bittet sie um Rat.
- Kasperl führt Alltagsgegenstände vor.
- Kasperl tröstet bei Enttäuschungen und Krankheit, denn er hat genau dasselbe erlebt.
- Kasperl entdeckt mit den Kindern Neues und Wissenswertes.



Tri tra trallala



Tri tra tra - la - la. Der Kas - perl, der ist wie - der da.



Wir gehen in den Räuberwald



Wir ge - hen in den Räu - ber wald.



Das Räubern ist des Seppls Lust



... Melodie siehe Lied 4

Das Räu - bern ist des Sepp - ls Lust, das ...

... Räubern ist des Seppls Lust, das Räu-äu-bern!



Das Wandern ist des Kasperls Lust

Das Wan - dern ist des Kas - perls Lust, das
Wan - dern ist des Kas - perls Lust das Wan -
dern. Wenn drau - ßen al - le
Blu - men blühen, dann will ich ger - ne auf die Wie - se gehn, dann
will ich auf die Wie - se gehn, die Wie - se.

2. Strophe: Wir wandern jetzt zum Zauberer, wir wandern jetzt zum Zauberer, zum Zauberer. La la la ...

3. Strophe Wir gehen in den Hexenwald! Wir gehen in den Hexenwald!
Und wird es dort auch finster sein, so bin ich doch nicht ganz allein.
Die Kinder werden bei mir sein, ja bei mir sein.

Vorsicht, gefährliche Pilzsuppe!

- Spieldauer: ca. 15'
- Anzahl der Spieler: 1
- Anzahl der Figuren: 2
- Alter: ab 2,5 Jahre
- Anlass: zu jeder Zeit

Inhalt

Kasperl hat Lust auf Pilzsuppe und macht sich auf in den Wald, wo bekanntlich der heiß begehrte Rohstoff wächst. Das missfällt dem grimmigen Räuber Krautkopf, der in seinem Revier lieber ungestört bleibt. Als er jedoch hört, dass Kasperl Pilze für seine viel gerühmte Pilzsuppe sammelt, gibt sich der Räuber großzügig, schmiedet aber insgeheim einen Plan: Er will die fertige Pilzsuppe dem Kasperl vor der Nase wegstehlen und in seinen eigenen Bauch verschwinden lassen. Doch diesen Plan durchkreuzen Kasperl und die Kinder.

Spielfiguren

- Kasperl
- Räuber

Requisiten

- Korb
- 1 Steinpilz, 1 Fliegenpilz aus Pappe
[Schnittmuster siehe S. 134] -----
- Kleiner Kochtopf
- Essigflasche
- Pfeffermühle
- Rasierschaum
- Kochlöffel
- Salzstreuer
- Waschpulver
- Schüssel

Kulissen

- Wald
- Kasperls Küche

Profi-Tipp

- Ein Erwachsener sitzt mit im Publikum und schaut, dass die vielen Köche den Brei auch richtig verderben und dass die Kocherei reibungslos abläuft.





Es geht los! ▶

VORSPIEL

Kasperl tritt vor geschlossenem Vorhang auf.

Kasperl: Tri tra trallala, tri tra trallala, der Kasperl, der ist wieder da! Hallo liebe Kinder, seid ihr alle da?

Kinder antworten.

Ja schön. Kinder, wer von euch mag Pilze?

Kinder antworten.

Ich mag Pilze für mein Leben gerne ... am liebsten als Pilzreis und noch lieber als Pilzsuppe, mmmmh ... Und pflückt ihr die auch selbst, die Schwammerln?

Kinder antworten.

Aha, dann wisst ihr auch, welche Pilze man pflücken darf und welche giftig sind? Ja fein, dann könnt ihr mir ja helfen. Ich gehe jetzt nämlich in den Wald, Pilze sammeln. Kommt ihr mit, Kinder?

Kinder antworten.

Schön! Ich hole noch meinen Korb. Wir treffen uns gleich im Wald.

Geht ab

1. AKT

Vorhang auf. Im Wald. Kasperl tritt mit einem Korb auf.

Kasperl: Hallo Kinder! Ihr ward jetzt aber schnell hier im Wald. Habt ihr schon Pilze gefunden?

Kinder antworten.

Gut, dann lasst uns gemeinsam suchen.

Schaut sich um. Ein Steinpilz erscheint am Bühnenrand.

Ah, da ist ein Pilz! Kinder, soll ich den pflücken? Kann man den essen?

Kinder antworten.

Ja richtig, das ist ein Steinpilz. Der schmeckt wunderbar in meiner Pilzsuppe.

Pflückt den Pilz, gibt ihn in seinen Korb und sucht weiter

So, jetzt suchen wir weiter, Kinder! Ein Pilz steht ja bekanntlich selten alleine.

*Ein roter Fliegenpilz mit weißen Punkten erscheint am Bühnenrand.
Kasperl erblickt ihn.*

Hoppla, was haben wir da für ein hübsches Früchtchen! Ob dieser Pilz so gut schmeckt, wie er aussieht, Kinder?

Kinder antworten.

Nein? Schade! Wie heißt denn dieser freche Täuschling?

Kinder antworten.

Was sagt ihr, Fliegenpilz! Kann dieser Pilz wirklich fliegen, Kinder?

Kinder antworten.

Also einen Pilz, der giftig ist und nicht einmal fliegen kann, den lass ich lieber stehen.

Räuber tritt plötzlich auf.

Räuber: Donner und alle Wetter! Was treibst du hier in meinem Räuberwald, du Kasperl-Knilch!

Kasperl: Oh, schönen guten Tag Räuber Krautkopf. Ich bin beim Pilzesuchen. Aber sag, wieso ist das *dein* Wald? Hast du den Wald etwa gekauft?

Räuber: Nein, natürlich nicht. Aber ich wohne hier, Kasperl-Knilch.

Kasperl: Aha. Und weil du hier wohnst, denkst du, er gehört dir? Und was ist dann mit den Tieren, die hier wohnen? Mit den Rehen und den Füchsen? Eigentlich gehört der Wald dann auch ihnen!

Räuber: Hör auf mit dem dummen Gequassel und verschwinde von hier, aber dalli. Sonst ...

Kasperl: Schade, schade, dann wird eben nichts aus meiner Pilzsuppe.

Räuber: Pilzsuppe?

Kasperl: Ja, ich wollte heute Pilzsuppe kochen.

Räuber beiseite zu den Kindern

Räuber: Habt ihr gehört, Kinder, der Kasperl will Pilzsuppe kochen. Kasperl ist doch der beste Pilzsuppen-Koch der Welt. Ja, Pilzsuppe, das wäre das Richtige für meinen ausgehungerten Räubermagen. Kinder, wenn der Kasperl seine Pilzsuppe gekocht hat, ruft ihr mich sofort. Dann stehle ich sie. In meinem Räuberwald kann ich sie dann in Ruhe verspeisen.

Plötzlich freundlich zum Kasperl

Kasperl! Von mir aus, nimm dir ein paar Pilze. Aber dann raus aus meinem Räuberwald. Ist das klar!

Kasperl: Oh, untertänigsten Dank, hoch verehrter Räuber Suppentopf – ähm Krautkopf.

Räuber zu den Kindern

Räuber: Unverschämter Kasperl-Knilch, aber der wird mich noch kennenlernen.

Also Kinder, dass ihr mich ja ruft, sobald die Suppe fertig ist, verstanden!

Geht ab

Kasperl: Kinder, was hat der Räuber Krautkopf da vorhin zu euch gesagt?

Kinder erzählen.

Ach so, der Halunke will mir meine wunderbare Pilzsuppe stehlen. Hmhm – da werde ich ihm ein Süppchen kochen, dass ihm hören und sehen vergeht! Oh, ich habe eine gute Idee. Kinder, kommt mit zu mir nach Hause, jetzt wird es lustig.

Kasperl geht lachend ab. Vorhang zu

2. AKT

Vorhang auf. In Kasperls Küche. Kasperl tritt mit Topf und Kochlöffel auf. Pilze liegen auf der Ablage.

Kasperl: Willkommen in meiner Kasperl-Küche. Kinder, wir mischen dem Räuber jetzt eine Pilzsuppe, an die er sich noch in 100 Jahren erinnern wird. Also was brauchen wir?

Zeigt auf die Pilze

Meine Pilze – hm – die sind mir zu schade. Nein, die Pilze behalten wir uns für ein andermal auf. Jetzt Kinder, machen wir eine richtig grausliche Pfui-Teufel-Suppe für unseren lieben Freund, den Räuber. Das wird lustig. Als Erstes brauchen wir – Moment – ich schaue in meiner Vorratskammer nach.

Verschwindet kurz hinter der Bühne und kommt mit einer Essigflasche zurück

Nein, kein Wasser Kinder! Wasser geht gut für normale Suppen. Wir nehmen lieber richtig sauren Essig. Wer von euch Kindern möchte den Essig in den Suppentopf gießen?

Ein Kind meldet sich, kommt nach vorne und gießt Essig in den Topf.

Und jetzt salzen wir unser gutes Süppchen.

Kasperl holt den Salzstreuer und ruft ein Kind zum Salzen.

Ja, gib nur richtig viel Salz hinein, richtig viel! Diese Suppe versalzen wir ihm schön, dem alten Krautkopf ... So, danke schön, nun geh nur wieder auf deinen Platz.

Holt die Pfeffermühle und zeigt sie ins Publikum

Wer von euch Kindern kennt diesen Apparat?

Kinder raten.

Ja genau, das ist eine Pfeffermühle mit lauter scharfen Pfefferkörnern drinnen. Buhuhu!

Schüttelt die Pfeffermühle

Hört ihr die Pfefferkörner? Wer von euch Kindern möchte Pfeffer mahlen?

Kasperl ruft ein Kind heraus.

Damit machen wir jetzt unsere Pfui-Teufel-Suppe feurig scharf. Ja, schön! Dem Räuber wird der Mund brennen wie ein heißes Bügeleisen. – Und womit sollen wir unsere Suppe cremig werden lassen? Ich schau einmal nach.

Verschwindet hinter der Bühne. Spricht aus dem Off

Mehl? Nein, Mehl schmeckt viiiiiel zu gut. Da nehmen wir lieber das hier.

Tritt mit Waschpulver auf

So, wer von euch möchte unsere wunderbare Suppe mit einem Schuss Waschpulver schön cremig rühren?

Ein Kind erledigt das.

So Kinder und obendrauf spritzen wir noch ein schönes Sahnehäubchen – aber natürlich nicht aus richtiger Sahne. Ich habe etwas viel Besseres.

Bringt Rasierschaum

Wer von euch erratet, was hier drinnen ist, darf damit unsere Pfui-Teufel-Suppe garnieren.

Ein Kind erledigt das.

So, danke Kinder! Unsere Pfui-Teufel-Suppe ist fertig!

Riecht an der Suppe

Mmmmh ...Buähhh!

Beginnt angewidert zu husten

Kinder, dieses Höllen-Gebräu ist uns gut gelungen. Nun stellen wir es ans Fensterbrett – damit unser Räuber die Suppe gleich findet. Und nun, Kinder, ruft laut den Räuber Krautkopf. Ich verstecke mich inzwischen.

Versteckt sich, Kinder rufen den Räuber. Räuber tritt gut gelaunt auf.

Räuber: Ja, ja, bin schon da. Kinder, wo ist die Pilzsuppe?

Kinder zeigen sie ihm.

Ahh, ja, da steht sie.

Riecht an der Suppe

Mmmhh, gut – na ja, ein bisschen seltsam riecht sie schon. Aber das gehört wohl dazu. Die Pilzsuppen von Kasperl sind auf der ganzen Welt bekannt. Und jetzt ab in den Räuberwald, bevor mich dieser Kasperl-Knilch noch erwischt.

Geht mit dem Suppentopf ab. Kasperl kommt erfreut aus seinem Versteck hervor.

Kasperl: Kinder, der Räuber ist reingefallen. Er hat diese stinkende Brühe wirklich mitgenommen. Kommt, wir schleichen ihm hinterher. Wir wollen zusehen, wie der alte Gauner die Suppe verspeist.

Geht ab. Vorhang zu

3. AKT

Vorhang auf. Im Räuberwald. Kasperl tritt auf.

Kasperl: So Kinder, da vorne ist die Räuberhöhle. Seid ganz leise, damit uns der Krautkopf nicht bemerkt. Ich verstecke mich hier.

Kasperl versteckt sich. Räuber tritt mit dem Suppentopf auf. Die Pfui-Teufel-Suppe haben Sie in der Zwischenzeit hinter der Bühne in eine Schüssel geleert.

Räuber: So, her damit! Mir rinnt schon das Wasser im Mund zusammen. Jetzt komme ich endlich auch einmal in den Genuss der berühmten Pilzsuppe vom Meisterkoch Kasperl.

Stürzt die Suppe mit großer Gier und lautem Schmatzen hinunter bis der Topf leer ist

Aahh, war das gut – Oh, was ist das? –

Räuber bekommt Schluckauf und Bauchschmerzen.

Mein Bauch – Hicks – Au! Das zwickt ja ganz fürchterlich – Hicks! Oh, oh, oh, ich habe plötzlich schreckliche Bauch ... – Hicks – schmerzen. Und dieser lästige Schluckauf! Donner und alle Wetter, Kasperl! – Hicks – Was hast du in diese elende Su ...– Hicks – Suppe gerührt?

Kasperl kommt aus seinem Versteck.

Kasperl: Ach, nichts Spezielles, verehrter Räuber Schnagglkopf. Ein bisschen Salz, ein bisschen Pfeffer und noch ein paar Kleinigkeiten.

Räuber: Au, au! U ...– Hicks – und was waren das für schreckliche – Hicks – Kleinigkeiten?

Kasperl: Kinder, wollen wir dem Räuber Krautkopf wirklich verraten, was wir in die Suppe gemischt haben?

Kinder antworten.

Tut mir leid, Krautkopf! Das kann ich nicht verraten. Das ist ein Geheimrezept von mir und den Kindern. Und merke dir: Stehlen tut man nicht! Wenn du nicht gestohlen hättest, hättest du jetzt keine Bauchschmerzen.

Räuber: Oh, au – Hicks – ja, du hast Recht – Hicks! Ich werde mich bessern und nie wieder steh – Hicks – stehlen.

Kasperl: Gut, Räuber Krautkopf, wenn du versprichst, nicht mehr zu stehlen, dann verrate ich dir die beste Medizin gegen Bauchweh.

Räuber: Ja, bei meiner Räuberehre – Hicks! Ich verspreche es!

Kasperl: Gut, dann trink eine Tasse lauwarme Milch und leg dich ins Bett. Wenn du wieder aufstehst, werden deine Bauchschmerzen vorüber sein.

Räuber geht stöhnend ab.

Räuber: Oh, au – Milch, ja, die trinke ich jetzt gleich, oh, au – hicks!

Kasperl: Kinder, das hat gewirkt. Der Räuber Krautkopf wird so schnell niemanden mehr beklauen. Danke, dass ihr mir geholfen habt. Auf Wiedersehen.

Tritt winkend ab. Vorhang zu

ENDE



Gretl und die Furzelwurzel

- Spieldauer: ca. 20'
- Anzahl der Spieler: 2
- Anzahl der Figuren: 5
- Alter: ab 3 Jahre
- Anlass: zu jeder Zeit

Inhalt

Gretl hat beim Kinderfest viel zu viel Erdbeertorte gegessen und ist nun von schrecklichem Bauchweh geplagt. Dagegen hilft nur eins: die Furzelwurzel. Kasperl und Seppl machen sich auf in den Hexenwald, um die Furzelwurzel für Gretl zu holen.

Spielfiguren

- Kasperl
- Seppl
- Gretl
- Hexe
- Drache

Requisiten

- Girlanden, Papierschlangen, Luftballons
- Taschenlampe
- Schaufel
- 2 Äste als Fichtenbäume
- Furzelwurzel (großer Grissino)
- Stein

Kulissen

- Drachenhöhle mit Stalaktiten aus Papier
- Kinderfest
- Hexenwald

Musik

- Trommel
- Rassel

Der Drache

Der Drache grölt mit tiefer, unheimlicher Stimme. Er giftet seine Widersacher an und faucht unverständliches Zeug. Sinnvolle Sätze bringt er keine heraus. Für die Drachenrolle können Sie die Krokodil-Puppe nehmen und ihr Zacken und ein Flügel-Paar auf den Rücken nähen.





Es geht los!



VORSPIEL

Kasperl tritt vor geschlossenem Vorhang auf.

Kasperl: Tri tra trallala, tri tra trallala, der Kasperl, der ist wieder da! Hallo liebe Kinder, seid ihr alle da?

Kinder antworten.

Ach Kinder, geht es mir heute gut! Ich bin so guter Dinge! Ich freue mich so! Wisst ihr warum? Soll ich es euch verraten?

Kinder bejahen.

Die Gretl hat mich zum Kinderfest eingeladen. Und bei so einem Kinderfest gibt es viele lustige Spiele und sicher wieder einen wunderbaren Kuchen. Wollt ihr auch mitkommen, Kinder?

Kinder antworten.

Gut, dann helft mir mal den Vorhang aufziehen.

Zieht den Vorhang auf

Hau ruck! Hau ruck! Hau ruck!

1. AKT

Kinderfest mit Girlanden, Papierschlängen und Luftballons

Kasperl: Oh, wie bunt hier alles ist auf dem Kinderfest. Schaut einmal, Kinder!

Seppl tritt auf.

Ahh, da kommt ja schon der Seppl. Hallo Seppl!

Seppl: Hallo Kasperl. Du bist aber spät dran. Von dem ganzen Kuchen ist nicht mehr viel übrig.

Kasperl: Kinder, habt ihr das gehört? Da kommt man 5 Minuten zu spät zum Kinderfest und schon hat unser Seppl alles aufgemampft.

Seppl: Halt, halt, das war ich nicht alleine. Frag nur die Gretl.

Kasperl: Ach ja, die Gretl. Wo ist sie denn überhaupt? Gretl, Gretl! ... Kinder, helft mir die Gretl rufen. Gretl, Gretl!

Gretl tritt stöhnend auf.

Gretl: Auuuuuu! Auuuuuu! Auuuuuu!

Kasperl: Hallo Gretl. Ja, was ist denn mit dir los? Du heulst ja wie ein verkühlter Löwe.

Gretl: Kasperl, ich habe ... Auuuuuu!

Kasperl: Nun sag schon, Gretl!

Gretl: Auuuuuu! Auuuuuu! Auuuuuu!

Kasperl: Seppl sag, was hat das arme Gretelchen?

Seppl: Ich weiß auch nicht, vorher hat die Gretl noch ganz quietschfidel Erdbeertorte gegessen.

Kasperl: Gretl, wie viel Erdbeertorten-Stücke befinden sich jetzt in deinem Bauch?

Gretl schaut zu ihrem Bauch hinunter.

Gretl: Ahmm ... 1 – 2 – 3 – ...

Wird immer leiser und zählt für sich weiter. Kasperl schaut sie erstaunt an. Dann flüstert sie Kasperl die Zahl ins Ohr.

Kasperl: Waaaas?! Zehn? Zehn riesen-mega-galaktische Stück Erdbeertorte in diesem winzig kleinen Gretl-Bauch? Da wundert mich nichts mehr.

Gretl nickt schuldbewusst.

Gretl: Mhm. Und jetzt habe ich solche Bauchschmerzen. Ich kann mich kaum noch rühren. Auuuu! Es zwickt und zwackt! Auuuu! Es zieht und zerrt! Auuuu! Ich reiße mir gleich meinen eigenen Bauch heraus.

Kasperl: Kinder, habt ihr das gehört? Ein typisches Zeichen von Erdbeertorten-Vergiftung. Da hilft nur eins: Furzelwurzel kauen. Gretl hast du Furzelwurzel zu Hause?

Gretl: Nein. Auuuu!

Kasperl: Kinder, hat jemand von euch eine Furzelwurzel dabei?

Kinder verneinen.

Ja, dann holen wir eben eine.

Seppl: Aber ohne mich, Kasperl! Du weißt, wo die Furzelwurzel wächst! Ich geh da nicht hin!

Kasperl: Ich weiß, wo sie wächst. Im Hexenwald. Aber wir müssen hin, sonst können wir der Gretl nicht helfen. Wir müssen die Furzelwurzel aus dem Hexenwald holen. Kinder, kommt ihr mit und helft mir?

Kinder antworten.

Seppl, komm auch mit, wir brauchen dich unbedingt.

Seppl: Ja gut, aber nur der Gretl zu Liebe. Und wenn's mir zu gefährlich wird, dann laufe ich sofort zurück.

Gretl: Oh, danke Seppl, und dir Kasperl, und euch Kinder, dass ihr diese Gefahr wegen mir auf euch nehmt!

Kasperl: Auf Wiedersehen, Gretl, wir sind bald zurück. Komm Seppl, kommt Kinder. Wir holen Taschenlampe und Schaufel und dann geht's auf in den Hexenwald.

Beide treten ab. Vorhang zu

2. AKT

Vorhang auf. Hexenwald. Kasperl tritt mit eingeschalteter Taschenlampe auf. Leuchtet kurz ins Publikum. Seppl geht verängstigt mit der Schaufel hinterher. Bühnenbeleuchtung verringern, damit es finsterner wird und man die Taschenlampe besser sieht!

Kasperl: Ahh! Da ist ja der Hexenwald. War gar nicht schwer zu finden.

Plötzliches Heulen. Seppl zuckt zusammen, klemmt sich ängstlich an Kasperls Rockzipfel.

Seppl: Huch, Kasperl, hast du das gehört? Ein Gespenst! Ich mach gleich in die Hose.

Kasperl: Nein, nein, das war nur eine Eule. Komm nur, Seppl! Kinder, habt ihr Angst?

*Kinder antworten.
Plötzliches Rauschen*

Seppl: Ka ... Ka ... Kasperl, da hat sich etwas bewegt. Ich hab Angst. Die Hexe Donnerknall kommt!

Kasperl: Nein, nein, das sind nur die Äste von den Bäumen, die sich im Wind biegen. So, da vorne sehe ich schon die zwei Fichten. Hier drunter wächst die Furzelwurzel. Seppl, gib mir die Schaufel. Halte du die Taschenlampe.

Sie tauschen Taschenlampe und Schaufel. Kasperl beginnt zu graben.

So, genau hier unter der Erde wächst die Furzelwurzel. Hau ruck, hau ruck! – Ahh, da spüre ich schon etwas Hartes. Das muss die Furzelwurzel ...

Plötzlich springt die Hexe hinter dem Fichtenbaum hervor.

Hexe: Ha, wer wagt sich in meinen Hexenwald? Was habt ihr hier zu suchen?

Kasperl: Das ist aber eine freundliche Begrüßung, Hexe Donnerknall. Aber keine Angst. Wir sind gleich wieder draußen aus deinem finsternen Stübchen.

Seppl: Ja, ja, ich gehe schon.

Vor Aufregung geht er direkt auf die Hexe zu und leuchtet ihr direkt in die Augen.

Hexe: He, du Dummkopf, du blendest mich mit deiner Kerze. Blas gefälligst deine Kerze aus. Sonst hexe ich einen Kerzen-Ausblas-Wind.

Kasperl: Kinder, ich glaube, die alte Donnerknall hat noch nie eine Taschenlampe gesehen.

Zur Hexe

Probier's doch, Hexe Hühnerstall ... äh, ich meine Donnerknall! Zaubere nur deinen Wind! Davon geht unsere Kerze nicht aus. Eher bläst dir der Wind deinen letzten Zahn aus deinem Mund.

Hexe: Du wirst mir langsam zu frech, du Mützen-Würstchen. Und der kleine Kerzenständer da drüben auch. Verschwindet sofort von hier, oder ich verhexe euch in zwei Glühwürmchen! Dann könnt ihr leuchten, soviel ihr wollt.

Kasperl: Wir verschwinden fast ganz sofort. Wir graben nur noch schnell die Furzelwurzel aus. Weißt du, allerliebste Hexe Donnerknall, die Gretl hat nämlich fürchterliche Bauchschmerzen. Und wie du selber weißt, hilft dagegen nur die Furzelwurzel.

Hexe: Hihhi, sehr gut!

Lacht höhnisch

Die Bauchschmerzen soll eure Gretl nur behalten. Furzelwurzeln findet ihr hier gleich keine mehr. Ich hexe die Furzelwurzel jetzt weg:

Eidapfui und Eidagraus, Furzelwurzel komm heraus!

Eidapfui und Eidadpföhle! Furzelwurzel sei in der Drachenhöhle!

Trommelschlag. Die Hexe verschwindet höhnisch lachend.

Seppl: Komm Kasperl, ich sterbe vor Angst und mach gleich noch einmal in die Hose. Lass uns abhauen. Schnell!!

Kasperl: Abhauen? Kommt nicht in Frage! Der alten Donnerstall werden wir es zeigen. Wir holen uns die Furzelwurzel.

Seppl: Ja, aber, hast du nicht gehört, wohin die Knall-Donner die Wurzel hingefurzelt hat?

Kasperl: Ja, in die Drachenhöhle, na und? Kinder, habt ihr Angst vor der Drachenhöhle?

Kinder antworten.

Ja, dann auf zur Drachenhöhle.

Beide gehen ab. Vorhang zu

3. AKT

Vorhang auf. Vor der Drachenhöhle. Hinter einem großen Stein liegt der Drache und schnarcht fürchterlich. Kasperl und Seppl schleichen sich an. Sie verstecken sich hinter einem Baum.

Seppl: Kasperl, hörst du das? Ich will nach Hause!!!

Kasperl: Keine Angst Seppl, das schaffen wir schon. Bleib nur hier. Ich habe einen Plan: Ich ärgere den Drachen ein wenig mit meiner Taschenlampe, hihhi!

Leuchtet den Kindern mit der Taschenlampe ins Gesicht und lacht schelmisch

Sobald der Drache herauskommt, läufst du, Seppl, in die Höhle und nimmst die Furzelwurzel.

Seppl: Ja, aber, aber ... wenn der Drache Feuer spuckt? Oder wenn er mich auffrisst?

Kasperl: Das wird er nicht. So ein zähes Seppl-Fleisch, noch dazu mit Erdbeertorte im Bauch. Das schmeckt doch keinem Drachen. Und jetzt los, Seppl, verstecke dich! Kinder, ihr müsst ganz leise sein.

Kasperl geht zur Höhle. Leuchtet zuerst die Kinder an, schwenkt dann den Lichtkegel genau auf den Drachen. Der Drache bewegt sich kurz, grunzt und schläft dann weiter.

Kasperl: Wach doch endlich auf, du fauler Schnarch-Haufen!

Kasperl geht näher zum Drachen und blendet ihn weiter. Der Drache wacht auf und schaut schnaubend umher.

Kasperl: Ahh endlich! Ich glaub der faule Feuerspucker hat's kapiert. So, und nun komm heraus, Drache!

Drache: Uff. Uff. Uff. Böähhh!

Kriecht verwirrt schnaubend auf die Lichtquelle zu

Drache: Uff. Uff. Uff. Böähhh! Uff. Uff!

Kasperl springt jauchzend auf einen Baum und leuchtet auf den Drachen herunter. Dieser reckt sich geblendet nach oben. Eine kleine Hetzjagd beginnt, bei der sich Kasperl immer versteckt, dann unerwartet aus einer anderen Ecke wieder hervorspringt und den Drachen blendet. In der Zwischenzeit schleicht Seppl in die Drachenhöhle und kehrt mit der Furzelwurzel zurück. Der Drache ist nun fuchsteufelswild.

Seppl: Ich hab die Furzelwurzel. Komm, schnell weg!

Kasperl: Ja, gut. Ich komme gleich.

Zum Drachen

So du elender Feuerspucker! Hier hast du gutes Futter.

Hält ihm die Taschenlampe hin. Der Drache frisst ahnungslos die Taschenlampe, spuckt sie aber gleich wieder angeekelt aus. Die Taschenlampe verschwindet hinter der Bühne.

Drache: Uff. Uff. Bähhh! Uff. Uff!

Schaut sich nach allen Seiten um. Kann den Kasperl nicht mehr finden und zieht sich grunzend in seine Höhle zurück. Vorhang zu

4. AKT

Vorhang auf. Kinderfest. Kasperl und Seppl treten auf. Seppl hält die Furzelwurzel in der Hand.

Kasperl: So Kinder, das hätten wir geschafft.

Seppl: Dieses lustige Kinderfest hier ist mir 1000 Mal lieber als die finstere, stinkende Drachenhöhle!

Kasperl: Ja, nun müssen wir nur noch die Gretl finden. Gretl, Gretl!

Gretl tritt stöhnend auf.

Gretl: Auuuu! Da seid ihr ja! Ich halte es nicht mehr aus! Auuuu, mein Bauch tut so weh!

Seppl: Hier ist die Furzelwurzel. Dafür habe ich mit wilden Hexen gekämpft und 12 feuerspeiende Drachen besiegt.

Kasperl: Ah ja, und feuchte Hosen bekommen hat er auch!

Gretl: Ach Seppl, danke dir. Du bist ein Held.

Küsst Seppl und nimmt die Furzelwurzel

Seppl: Du musst sie fest kauen, dann gehen deine Bauchschmerzen sofort weg.

Gretl schmatzt hörbar an der Furzelwurzel.

Gretl: Mmmmm, schmeckt gut. Habt ihr noch von dem Zeug?

Kasperl: Hurra, die Gretl hat wieder Appetit. Sind deine Bauschmerzen auch vorbei?

Gretl: Ehm – ja! Mein Bauchweh ist verschwunden! Danke, Kasperl, danke, Seppl. Und euch Kinder, vielen Dank. Jetzt kann ich endlich weiterfeiern.

Kasperl: Willst du vielleicht noch ein Stück Erdbeertorte?

Gretl: Nein, nein, besser nicht.

Kasperl: Ja, zum Glück ist unsere Geschichte doch noch gut ausgegangen. Auf Wiedersehen, Kinder! Bis zum nächsten Mal.

Alle treten lachend ab. Vorhang zu

ENDE

11 lustige Kasperljausen

Hunger!

Soll Kasperl seine kleinen Freunde verzaubern, auch wenn das Stück schon zu Ende ist? Dann ist eine kleine Kasperljause genau das Richtige. Wer von den Kindern beißt nicht gerne in einen Zauberstab und kaut nicht gerne an einem Räuberspieß? Die hier angeführten Kasperljausen können Sie bereits vor der Aufführung in Ruhe herrichten. Die Zubereitung geht schnell und einfach – so einfach, dass auch Ihre Kinder mithelfen können. Und was dabei herauskommt, ist genau so lustig und zum Staunen wie das Kasperltheater selbst. Für jeden Geschmack ist etwas dabei: Obst und Gemüse, Salziges und Süßes, Festes und Flüssiges. Wählen Sie das Rezept, das zu Ihrem Stück passt und Ihren Kindern garantiert schmeckt. Zu jedem Rezept finden Sie Tipps für die passende Dekoration oder eine Zubereitungsvariante. Gutes Gelingen und Wohl bekommt's!

Verzaubertes Spiegelei

Quarkcreme mit Marillen oder Pfirsichen

Zutaten für 6 Portionen

- 500 g Sahnequark
- 3 EL Zucker
- 1 Pkg. Vanillezucker
- 6 EL Milch
- 1 kleine Dose Marillen- oder Pfirsichhälften

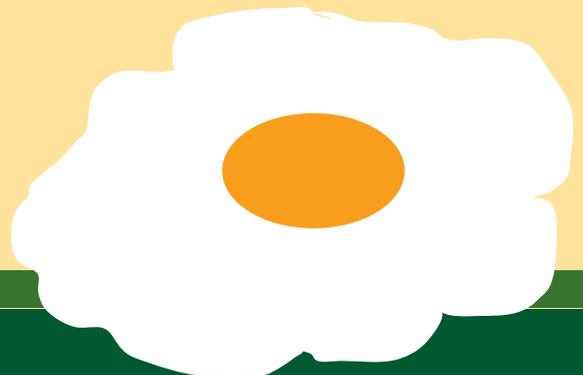
Zubereitung

1. Sahnequark, Zucker, Vanillezucker und Milch in eine Schüssel geben und alles glatt rühren.
2. Creme auf vier große Teller aufteilen. Marillen- bzw. Pfirsichhälften mit der Wölbung nach oben auf die Creme setzen und servieren.

Tipps

Füllen Sie einen Salzstreuer mit Zucker und fordern Sie zum »Nachsalzen« auf.

Zubereitungszeit: 15 Minuten Schwierigkeitsgrad: Einfach



Krokodilstränen

Grießbrei fein dekoriert

Zutaten für 10 Krokodilstränen

250 ml Milch
1 Prise Salz
1 EL Zucker
20 g Butter
60 g Grieß
Kakaopulver, Staubzucker,
Zuckerstreusel

Weiteres

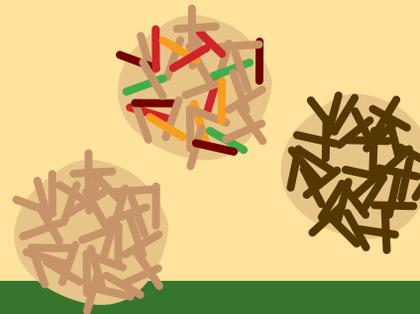
Papierbackförmchen, 3 cm

Zubereitung

1. Milch, Salz, Zucker und Butter aufkochen.
2. Grieß langsam einrühren, aufkochen und ausquellen. Anschließend Grießmasse vom Herd nehmen und abkühlen lassen.
3. Aus der Masse kleine Kugeln formen und diese nach Lust in Kakaopulver, Staubzucker oder Zuckerstreusel wälzen.
4. In Papierbackförmchen setzen und auf einem Teller servieren.

Tipp

Servieren Sie die Krokodilstränen auf einem in Alufolie verpackten Teller. Das Krokodil aus der Puppenkiste können Sie daneben legen.



Zubereitungszeit: 25 Minuten Schwierigkeitsgrad: Einfach

Zauberstäb

Grissini im Schokolade-Streusel-Mantel

Zutaten für 10 Zauberstäbe

150 g Kochschokolade
100 g Zuckerstreusel
10 Grissinstangen (natur)

Zubereitung

1. Schokolade grob hacken und über Wasserdampf im Wasserbad schmelzen.
2. Zuckerstreusel auf einen Teller geben.
3. Jede Grissinstange zu $\frac{2}{3}$ mit flüssiger Schokolade bestreichen.
4. Zuckerstreusel sofort auf die noch warme Schokolade streuen. Grissinstange aufrecht in ein Glas stellen und erkalten lassen.

Tipp

Umwickeln Sie das Glas mit Alufolie und streuen Sie mit dem Zuckerstreusel ein Schlangemuster auf den Esstisch.



Zubereitungszeit: 20 Minuten Schwierigkeitsgrad: Einfach

KI TRATRALLAL



MAGDALENA GASSER

Romanistikstudium an der Ludwig-Maximilians-Universität München mit Schwerpunkt Linguistik. Ausgebildete Sängerin. Leiterin von TELOS – Institut für Psychologie und Wirtschaft. Freie Mitarbeiterin im Eltern-Kind-Zentrum, Schwerpunkte musikalische Früherziehung und Kasperltheater. Autorin zahlreicher Kasperlstücke. Leiterin einer eigenen Kasperltruppe.



MARION PROSSLINER

Seit jeher sind Malfarben und Zeichenstift ihre steten Begleiter und Garanten für ihre Kreativität, ihre Fantasie und ihre Schaffensfreude. Ein Studium des Grafikdesigns und die Freude am Spiel mit Farben, Formen und Ideen begleiteten ihren Werdegang. Neben der Gestaltung unzähliger Bücher und vieler Illustrationen stellt sie nun Kasperl und seine Freunde ins Rampenlicht und wünscht allen Kindern viel Spaß.

TRITRALLALA

Ein unterhaltsames Praxishandbuch für Eltern, Großeltern und Erzieher.

Das 1x1 des erfolgreichen Kasperlspiels:

übersichtlich, anschaulich, leicht verständlich

11 erfolgserprobte Kasperlstücke:

witzig, spannend, einfach nachzuspielen mit detaillierten Regieanweisungen

11 lustige Kasperljausen:

Zauberstab und Räuberspieß, ... einfach zubereitet und ein Hit bei jedem Kinderfest

Mit Checkliste, Pannenhilfe und Schnellanleitung!

- Für 1 oder 2 Spieler
- Für Einsteiger und Profis
- Für Kinder bis zu 6 Jahren
- Für Weihnachten, Ostern, Nikolaus, Fasching, Geburtstag und zwischendurch
- Auch zum Vorlesen geeignet
- Einfache Spielanleitungen
- Hilfen zur Vorbereitung
- Checkliste für kurz davor
- Pannenhilfen, wenn etwas schief läuft
- Übersichtliche Schnellanleitung
- Profitipps für Einsteiger

»Aus jeder Zeile dieses Buches sind Lebenslust und Freude am Spiel zu spüren. Es unterstützt Kinder und Erwachsene viele Alltagssituationen mit Phantasie, Spannung und Freude neu zu erleben. Übersichtlich aufgebaut, begeistert es sowohl erfahrene Kasperlspieler als auch jene, die es werden wollen. Die Kinder dürfen sich schon freuen!«

Prof. Ursula Holzer, Lernberaterin, Wien

15,90 € (I) 17,90 € (D/A)

ISBN 978-88-6839-328-1



9 788868 139328 1

athesia-tappeiner.com