

Die Maunzer-Hexe

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

Puppen für P1: Prinzessin Trullala, Frosch, (kleines) Krokodil, Katze (Kater Maunzer), Gretel

Puppen für P2: Kasperle, König, Verkäufer Johann, Kuh, Lamm, Hexe Hihhi, Doktor Seppel, Hofzauberer

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

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

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

Bei Kasperle zu Hause (Wohnzimmer-Tuch)

Requisiten (*in der Spielvorlage jeweils unterstrichen*): Gong, Mundharmonika, Handy, Bürste, Kaffeetasse, Taschentuch, Fläschchen Baldrian, 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 Schloß", "Im Hexenwald!" etc.).

Im Schloß (Schloß-Tuch; Krone)

Kasperle (P2) erscheint mit Tritrullala-Lied: *Halihalo,, da bin ich wieder, euer Kasperle ... Heute erzähle ich euch die Geschichte, wie Prinzessin Trullala eine richtige Katze als Haustier bekam und wie die Hexe Hihhi dadurch zu einer Katzenhexe werden konnte. Aber keine Angst - am Ende ist die freche Hexe doch die Dumme ... ab.*

Prinzessin Trullala (P1) tritt auf: *Hallo Kinder! Wißt ihr, was? Ich möchte so gerne ein eigenes Haustier haben. Alle meine Freundinnen haben ein solches Tier zum Knuddeln und Schmusen, nur ich nicht. Mein Papa König sagt immer nur "Nein, nein, nein ..."*

Man hört den **König** (P2 - linke Hand) kommen: *Nein, nein, nein! Es kommt mir kein Tier ins Haus - er tritt auf. Trullala* stürzt auf ihn zu und umarmt ihn: *Bitte, bitte, liebster Papi, erlaube mir doch ein Haustier. Ich werde mich auch ganz allein um das Tier kümmern - versprochen!*

König: *Das glaube ich dir nicht. Am Ende habe ich das Tier am Hals. Trullala*: *Biitte, Papi, vertraue doch mal deiner Tochter!* **König**: *Also gut, ich kann dir ja doch nichts abschlagen. Ich habe schon einen Haustier-Verkäufer ins Schloß bestellt. Der wird dir verschiedene Tiere vorstellen, aus denen du wählen kannst - aber bitte keine Nackt-Schnecken, Frösche oder Spinnen!*

Es klopft. - **König**: *Ah, da kommt schon der Verkäufer. - Herein!*

Verkäufer Johann (P2) tritt auf und verbeugt sich: *Eure Majestät, Papa König - Eure Königliche Hoheit, Prinzessin Trullala! Mein Name ist Johann. Ich habe eine Reihe von entzückenden Haustieren mitgebracht. König*: *Danke, Johann. Die Auswahl überlasse ich der Prinzessin. Ich muß arbeiten. (Zu Trullala:) Denk' daran: Keine Hops- und Kriechtiere und so - aber auch keine zu großen Tiere wie Elephanten, Krokodile oder Kühe. Trullala*. *Keine Angst, Papi. Ich mach' das schon. König*: *Na, da bin ich ja gespannt - meine Regierungsgeschäfte warten - ab.*

Johann: OK, liebe Prinzessin. Hier kommt das erste Haustier ...

Ein **Frosch** (P1) taucht auf (*Quak, quak ...*). **Trullala:** Ach ist der niedlich, aber mein Papa mag leider keine Frösche - es sei denn, es ist ein Froschkönig. **Johann:** Verstehe! Einen Froschkönig kann ich leider nicht bieten. Wir sind doch hier nicht im Märchen. - Dann das nächste Tier ...

Der Frosch verschwindet, und eine **Kuh** (P2) kommt hervor (*Muh, Muh ...*). **Trullala:** Hm, die würde ich gerne haben, aber die Kuh ist einfach zu groß. Du hast ja Papa König gehört! **Johann:** Dann eben nicht. - Der nächste bitte ...

Die Kuh verschwindet, und ein (kleines) **Krokodil** (P1) taucht auf (*Uah, Uah ...*) **Trullala** entsetzt: *Oh nein! Geh' weg, du Bestie!* **Johann:** Ist ja gut! Das Krokodil ist bei anderen Kindern eigentlich sehr beliebt. Aber es stimmt schon - manchmal schnappt es zu, und dann ist irgend etwas ab - ein kleiner Finger oder ein großer Zeh, aber es tut gar nicht weh. Vielleicht gefällt dir das nächste Tier ...

Das Krokodil verschwindet, und ein **Lamm** (P2) kommt hervor (*Bääh, Bääh*). **Trullala:** O, ein großes Lämmchen, ganz reizend - streichelt es. Würde ich ja gerne nehmen - nur: Papa König liebt Lambraten ... **Johann:** Ach du mein Güte, dann schnell wieder weg mit dem Tier - es verschwindet. Tja, dann zum letzten Tier ...

Eine **Katze** (P1) erscheint (*Miau, Miau ...*) **Trullala:** Die ist aber süß! - Sie schmust und gault das dabei maunzende und schnurrende Tier (P2: *Miau, Grrrr ...*) - Die will ich unbedingt haben. **Johann:** Prima, dann lasse ich die Katze gleich hier. Es ist übrigens ein Kater. **Trullala:** Au fein, dann nenne ich ihn Maunzer. **Johann:** Sehr gut, das paßt zu ihm. Dann gehe ich mal zum König und teile ihm deine Entscheidung mit - ab.

Man hört **Kasperle** (P2) kommen: *Hallo, Trullala. Hier kommt dein Freund Kasperle! Papa König hat mich zum Essen eingeladen - er tritt auf.*

Trullala: Schau mal, Kasperle, ich habe doch ein Haustier bekommen - einen Kater, er heißt Maunzer (*Miau, Miau ...*). **Kasperle:** Der Kater ist ja wirklich allerliebste - gault das Tier (*Grr, Grr ...*). Da hast du jetzt aber eine große Verantwortung. Paß auf, daß er dir nicht wegläuft. Das tun nämlich Katzen sehr gerne, weil sie Mäuse fangen wollen oder einfach, weil sie neugierig sind. Oft finden sie dann nicht mehr zurück. **Trullala:** Ich weiß schon, Kasperle.

Man hört den **König** (P2) rufen: *Trullala, komm mit Kasperle zum Essen!* **Trullala:** Wir kommen! -Zu Maunzer: *Du kannst leider nicht mitkommen. Warte hier schön auf mich und lauf ja nicht weg. Ich bin bald wieder zurück!* - mit Kasperle ab.

Maunzer (P1) allein, schnuppert herum etc. (*Miau, Miau ...*) - und läuft davon.

Im Hexenwald (Wald-Tuch; Bäume)

Man hört **Maunzer** (P1) kommen: *Miau, Miau ...* Er taucht auf und maunzt jämmerlich: *Miau, Miauuu ...*

Hexe Hihih (P2) erscheint: *Nanu, wen sehe ich denn da?! Du bist doch bestimmt der neue Kater Maunzer von Prinzessin Trullala.* - Der Kater maunzt weiter. - *Ist ja gut, mein Süßer* (streichelt ihn). *Vor mir brauchst du keine Angst zu haben. Ich werde nur mal kurz in dich hineinschlüpfen. Dann können wir beide zusammen die Trullala und ihren Freund Kasperle ein bißchen ärgern* (*Hi, Hi, Hi!*). *Das macht dir sicher auch Spaß.*

Maunzer versucht schreiend davonzulaufen. **Hexe:** *Halt, hier geblieben! - Stopp!*
“Eene, meene Maunzertatze, und schon bin ich in der Katze. Hex, Hex!”

Sie verschwindet in Maunzer, der entsetzt aufschreit (*Miau, Miauu!*).

Trullala (P1) naht rufend: *Miez, Miez, Miez ... Wo bist du, mein Maunzerle.* - Sie tritt auf. *Da bist du ja endlich* (schmüst ihn selig). *Wie kannst du nur einfach in den Wald laufen. Ich hatte solche Angst um dich. Komm mit nach Hause, mein dummer Liebling!*
Sie trägt den (zur Maunzerhexe gewordenen) schnurrenden Kater (*Grrr, Grrr*) mit sich fort (Hexen-Stimme [P2]: *Hihi! Daß ich in Maunzer stecke, errät sie nie*) - ab.

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

Kasperle (P2) kommt aus dem Schlafzimmer mit einer Tasse Kaffee in der Hand: *Ach, ich bin ja noch so müde* - trinkt aus der Tasse - *das tut gut.*

Es miaut und kratzt an der Wohnungstür (Geräusch mit einer Bürste am Bühnengestell).
Kasperle: *Nanu, Wer ist denn das? Etwa Maunzer?* Er stellt die Tasse ab und schaut nach. Herein kommt **Maunzer-Hihihi** (P1): *Miau, Miau.* **Kasperle:** *Ja, was machst du denn hier?* Er krault das schnurrende Tier (*Grr, Grr*). Maunzer-Hihihi beißt Kasperle in den Arm und springt davon. **Kasperle:** *Aua, was soll denn das.* (Ruft:) *Gretel, Gretel!*

Gretel (P1) eilt herbei: *Was ist denn los? Du blutest ja!* **Kasperle:** *Maunzer war hier und hat mich gebissen, während ich ihn kraulte.* **Gretel:** *Das muß sofort verbunden werden, sonst verblutest du mir.* Sie holt ein Taschentuch hervor und verbindet damit die Wunde. Kasperle fällt in Ohnmacht. **Gretel** entsetzt: *Das ist ja furchtbar!* Sie schüttelt Kasperle vergeblich. - *Ich muß den Doktor anrufen.* - Sie beugt sie sich über das Handy auf dem Boden, tippt **1-2-3-4-5** ein und ruft: *Hallo, Doktor Seppel, ich brauche deine Hilfe. Kasperle ist vom Kater Maunzer gebissen worden und liegt jetzt ohnmächtig auf dem Boden.*

Doktor Seppel (P2) taucht sofort auf (**Gretel:** *Du bist aber schnell ...*) und untersucht Kasperle: *Merkwürdig ... Von einem Katzenbiß wird man eigentlich nicht ohnmächtig.* **Gretel:** *Wenn du nicht helfen kannst, muß ich halt zum Hofzauberer im Schloß eilen. Vielleicht weiß der einen Rat* - ab.

Doktor Seppel kopfschüttelnd: *Merkwürdig, sehr merkwürdig* - ab (Kasperle verschwindet von der Bühne).

Im Schloß (Schloß-Tuch; Krone)

Trullala (P1) schmüst mit **Maunzer-Hihihi** (P1) (*Grr, Grr*): *Du warst ja schon wieder weg, mein Süßer. Aber jetzt bleibst du bei mir.* **König** (P2) kommt: *Na, dein Maunzer ist ja wirklich allerliebste.* Er streichelt den Kater. **Maunzer-Hihihi** kratzt und beißt ihn und verschwindet von der Bühne. **König** fällt ohnmächtig um. **Trullala** schreit auf: *Papi, Papi, was ist mit dir geschehen?!*

Hofzauberer (P2) tritt auf: *Was sehen da meine entzündeten Augen? Papa König liegt am Boden?!* **Trullala:** *Mein Maunzerle hat ihn gekratzt und gebissen. Und dann ist Papa umgefallen.* **Hofzauberer:** *Oje, und wo ist jetzt der Kater?* **Trullala:** *Der ist einfach verschwunden.* **Hofzauberer:** *Also, irgend etwas stimmt mit diesem Tier nicht ...*

Gretel (P1) stürmt herein: *Lieber Hofzauberer, du mußt uns helfen. Mein Kasperle wurde von Maunzer gebissen, und seitdem ist er ohnmächtig.* **Hofzauberer** zu den Kindern: *Wißt ihr vielleicht, was los ist?* - **Die Kinder erzählen** von der Hexe Hihihi, die jetzt in Maunzer steckt.

Hofzauberer: *So etwas habe ich mir schon gedacht. Kasperle muß dem Kater die Hexe austreiben. Ich selbst kann gegen den Zauber der Hexe nichts ausrichten. Komm, Gretel, wir müssen zu Kasperle. Papa König wird bestimmt gleich wieder zu sich kommen - beide ab.*

König erwacht (*Was ist denn mit mir los?*) und steht auf. **Trullala:** *Ein Glück, daß du wieder wach bist. Maunzer hat dich gebissen oder besser die Hexe Hihhi, die in ihn geschlüpft ist. Der Hofzauberer ist bereits auf dem Weg zu Kasperle; der soll die Hexe aus Maunzer vertreiben.*

König: *Das ist ja alles unglaublich. Komm, laß uns das Tier erst einmal im Schloß suchen - beide ab.*

Bei Kasperle zu Hause (Zu Hause-Tuch)

Kasperle (P2) liegt noch auf dem Boden. Er erwacht (*Mir ist so komisch ...*), steht auf und schüttelt sich: *Der böse Maunzer hat mich gekratzt und gebissen. Was ist nur mit dem Kater los?*

Hofzauberer (P2) und **Gretel** (P1) kommen herein. **Gretel:** *Liebes Kasperle, bist du wieder OK?* **Kasperle:** *Ich glaube schon ...* schwankt dabei etwas. **Hofzauberer:** *Wir wissen inzwischen, daß die Hexe Hihhi in Maunzer steckt. Ich bin in einem solchen Fall leider machtlos. Da kannst nur du uns helfen. Du mußt die Hexe zwingen, den Körper des Katers auf immer zu verlassen.* **Kasperle:** *Fragt sich nur, wie?!* **Hofzauberer:** *Na, dann lass dir mal was einfallen. Ich muß nach Papa König sehen; er dürfte jetzt auch wieder wach sein.* **Gretel:** *Ich komme mit - beide ab.*

Kasperle: *Der Hofzauberer hat gut reden. Vielleicht gelingt es mir mit einer List, die Hexe aus Maunzer herauszulocken. Aber wie kann ich verhindern, daß sie wieder in ihn hineinschlüpft? Ha, da kommt mir eine Idee - **Baldrian-Tropfen!!** Katzen werden schon allein durch den Geruch von Baldrian ganz verrückt und beißen dann gerne Hexen (das habe ich mal im Internet gelesen). Wenn ich die Hexe mit diesem Saft vollspritze, wird Maunzer sie anspringen und ihr in die Nase oder in den Hintern beißen. Das wird ihr bestimmt nicht gefallen ... Meine Gretel hat immer ein Fläschchen Baldrian als Schlafmittel im Haus. Da ist das Fläschchen (wird hochgereicht). Aber erst einmal muß ich den Kater - oder genauer die Maunzerhexe - finden; bestimmt ist sie im Wald. Wünscht mir Glück, Kinder! - mit dem Fläschchen ab.*

Im Hexenwald (Wald-Tuch; Bäume)

Trullala (P1) sucht Maunzer: *Miez, Miez ...* **Maunzer-Hihhi** (P1) kommt (*Miau, Miau*). **Trullala:** *Da bist du ja, du böse Maunzerhexe! Du hast meinem Papa und meinem Freund Kasperle wehgetan. **Maunzer-Hihhi** spricht (Stimme von P2): *Selbst schuld! Du hättest doch besser die Kuh oder den Frosch als Haustier auswählen sollen. Ich fühle mich in Maunzer katzenwohl.**

Trullala: *Verlasse sofort meinen Maunzer!* **Maunzer-Hihhi:** *Na gut, für **eine** Minute. Die **Hexe Hihhi** (P2 - linke Hand) kommt aus dem (miauenden) Kater hervor: *Bätsch, bätsch! Als deine Katze kann ich alle, die du lieb hast, kratzen und beißen und ohnmächtig machen. Das macht Spaß!* **Trullala:** *Das ist ja schrecklich - Hilfe!* **Hexe:** *Da kann dir niemand helfen - auch der Hofzauberer und dein Freund Kasperle nicht. Aber jetzt wieder flugs in den Körper von Maunzerle - tut dies (Miau).**

Man hört **Kasperle** (P2) rufen: *Maunzer, wo bist du? Miez, Miez, Miez ...* - Er tritt auf (mit offenem Fläschchen): *Da ist ja der Kater!* **Trullala:** *Ein Glück, daß du kommst. In Maunzer steckt jetzt die Hexe Hihhi.* **Kasperle:** *Das glaube ich nicht.* **Trullala:** *Aber das mußt du mir glauben. Eben noch ist die Hexe aus Maunzer herausgekommen und hat mich ausgelacht.* **Kasperle:** *Rede doch keinen Unsinn! So etwas kann niemand, auch kein Zauberer und noch weniger eine Hexe ...*

Hexe Hihhi (P2) steigt aus Maunzer und sagt zu Kasperle: *Was heißt hier Unsinn? Ich, die größte Zauber-Hexe der Welt, kann zur Maunzerhexe werden, so oft ich will.* **Kasperle:** *Aber nicht mehr lange. Nimm das!* - Er bespritzt die Hexe mit dem Baldrian. **Hexe** empört: *Du spinnst wohl. Ich stinke ja jetzt nach Baldrian - gräßlich!*

Maunzer (P1) wird ganz wild, springt auf die Hexe zu und beißt sie. **Hexe:** *Aua! Geh weg, du Vieh!* - stößt Maunzer von sich. **Kasperle:** *Tja, liebe Hexe, den Baldrian-Geruch wirst du nicht so schnell wieder los. Am besten meidest du künftig den Kater.* **Hexe:** *Du bist ja so gemein. Ich habe mich in Maunzer so wohl gefühlt. Aber ich werde mich rächen, rächen ...* ab.

Kasperle zu Trullala: *Das wäre geschafft. Ich habe die Hexe überlistet. Da hast du deinen Maunzer als Haustier wieder.* **Trullala** umarmt **Maunzer** (P1) (*Grr, Grr ...*) und sagt zu Kasperle: *Ich danke dir, mein bester Freund. Du bist der Größte! (Zu Maunzer:) Komm nach Hause, mein Süßer!* - beide ab.

Kasperle zu den Kindern: *Ja, liebe Kinder, gebt fein acht, daß in eurem Haustier keine Hexe lacht. Hihhi!* - ab.

Die Puppenspieler kommen hoch und werfen Bonbons in die Kinderschar.