

BACKE, BACKE KUCHEN

KASPERLTHEATER

Inhalt	Gefahrensituationen in der Küche <ul style="list-style-type: none">▪ Finger weg von der Steckdose▪ Küchenmesser sind kindersicher verwahrt▪ Brotschneidemaschine ausstecken▪ Sicherung des Herdes durch Schutzgitter▪ den Pfannenstiel nach innen drehen▪ Haushaltschemikalien (Putzmittel) gut wegsperren▪ Medikamente versperrt im Medikamentenschrank aufbewahren▪ Plastiksäcke bzw. -taschen für Kinder unerreichbar
weitere Inhalte	<ul style="list-style-type: none">▪ giftige Pflanzen im Haus und im Garten entfernen▪ offene Getränke mit Alkohol wegräumen▪ Zigaretten und ebenso Zigarettenstummel wegräumen
Dauer	30 Minuten (alle Szenen zusammen) spielbar für 1-2 Personen
Bühnenbild	Küche zum Spielen im Kinderzimmer Großmutter's Küche (nicht sichtbar, hinter der Bühne)
Requisiten	Herd mit Backrohr, ev. Pfanne und Topf, Schüssel für Teig, Mixer, Kochlöffel zum Teig mischen, Kuchenform, Zutaten für Teig (Mehl, Eier, Salz, Milchflasche), Steckdose, Medikamentenschrank, Tabletten im Glas, Messer, Spülmittelflasche, Totenkopf-Kleber, Musik (CD-Player)
Figuren	Kasperl Gretel
1. Szene	Die Steckdose
2. Szene	Die Nylontasche
3. Szene	Das Herdschutzgitter
4. Szene	Die unbekannte Flasche
5. Szene	Der Mixer
6. Szene	Der Medikamentenschrank
7. Szene	Das heiße Backrohr
8. Szene	Das große Küchenmesser

1. Szene DIE STECKDOSE

- Kasperl (spielt auf der Mundharmonika) Zippel di zappel die zup, einmal schwipp und einmal schwupp, tri tra trallala und der Kasperl, der ist auch schon da. Kinder, seit ihr auch alle da?
- Kinder Ja**
- Kasperl Krawuzikapuzi, Kinder, seit ihr auch wirklich alle da?
- Kinder Ja**
- Kasperl Na, dann kann ich euch ja erzählen, was ich heute machen möchte. Kinder, soll ich es euch sagen?
- Kinder Ja**
- Gretel Was willst du haben?
- Kasperl Nicht haben, ich soll es sagen.
- Gretel Was sollst du fragen?
- Kasperl Krawuzikapuzi, Gretel, hast du dir die Ohren nicht gewaschen?
- Gretel Aber klar doch, ich habe die Ohren geputzt, die Zähne geschruppt, die Füße gewaschen und ...
- Kasperl ... und jetzt schaust du aus wie ein gerupftes Huhn.
- Gretel Was?! Kinder, stimmt das wirklich?
- Kinder Ja**
- Kasperl Gretel, hast du vielleicht in eine Steckdose gegriffen?
- Gretel He Kasperl – hast du Stroh in deinem Kopf?!
- Kasperl Wieso denn, deine Haare schauen aus wie ein abgewetzter Kuhstallbesen.
- Gretel Aber Kasperl, das wissen sogar die Kinder, dass man nicht in eine Steckdose greifen darf, damit darfst du keine Scherze machen, nicht wahr Kinder?

Kinder **Ja**

Kasperl OK, keine Scherze mehr, jetzt will ich den Kindern erzählen, was wir heute machen.

Gretel Einen Kuchen.

Kasperl Woher weißt du das schon wieder?

Gretel Weil die Großmutter gesagt hat, dass sie noch Einkaufen geht, und danach für uns einen Kuchen machen wird.

Kasperl Oje!

Gretel Wieso denn oje?

Kasperl Na, wenn die Großmutter in die Stadt gefahren ist, dann müssen wir noch sehr, sehr lange auf den Kuchen warten.

Gretel Ja, da hast du recht, das kann noch sehr lange dauern.

Kasperl Pssst!

Gretel Wieso denn pssst?

Kasperl Ich bin am Nachdenken.

Gretel Ahso.

Kasperl Mal überlegen, Kinder helft ihr bitte beim Überlegen?

Kinder **Ja**

Kasperl Ich bin ganz verspannt, ich kann gar nicht klar denken.

Gretel Na dann strecke dich doch.

Kasperl Genau das mach ich – also Kinder, jetzt müsst ihr alle aufstehen. Und dann streckt ihr beide Hände nach oben, so wie ich – ganz weit nach oben. So, dann schüttelt ihr die Hände, die Füße, und dann werden wir langsamer ... und alle setzen sich wieder.

 Krawuzikapuzi, jetzt fühle ich mich wieder pudelwohl.

Gretel Und hast du eine Idee?

- Kasperl Das Beste ist, das Beste ist, das Beste ist, wir machen selbst einen Kuchen! Unseren eigenen Gugelhupf! Ist das eine gute Idee, Kinder?
- Kinder Ja**
- Gretel Au ja, fein – komm Kasperl hilf mir den Spielzeugbackofen herzuholen.
- Kasperl Ho-ruck, ho-ruck ...
- Willst du einen Kuchen backen, dazu brauchst du viele Sachen. Kinder, was brauchen wir denn alles, um einen Kuchen zu backen?
- Kinder Mehl, Eier, ...**
- Kasperl und Gretel (sammeln alle Zutaten zusammen)

2. Szene DIE NYLONTASCHE

Gretel Kinder, schaut mal, was ich da gefunden habe. Wisst ihr was das ist?

Kinder Ein Nylonsack

Gretel Genau, und damit werde ich mich jetzt als Geist verwandeln um dann den Kasperl erschrecken!
(stülpt sich einen Nylonsack über den Kopf)

Kasperl Gretel, wo bist du denn?

Gretel Uhaaa – ich bin ein Geist!

Kasperl (hüpft vor Schreck davon)
Hilfe!
Kinder, ist das wirklich ein Geist?

Kinder Nein, das ist die Gretel

Kasperl Waaas, die Gretel? Das glaube ich einfach nicht, was ist denn das?
(nimmt den Nylonsack vom Kopf)
Wirklich – die Gretel.

Gretel (ganz außer Atem)

Kasperl Du Gretel, das war aber ein ganz dummer Einfall von dir.

Gretel Stimmt, ich habe fast keine Luft mehr bekommen.

Kasperl Genau, eine Nylontasche gehört niemals über deinen Kopf, damit könntest du ersticken –
darum ist das so gefährlich.

Gretel Uiuuiuiui – Kinder, habt ihr das gewusst?

Kinder Ja

Kasperl Komm Gretel, machen wir den Kuchen fertig.

Gretel OK, mal sehn. Haben wir alles was wir brauchen?

3. Szene DAS HERSCHUTZGITTER

Kasperl Noch nicht ganz, wir brauchen noch einen Topf, sonst können wir den Kuchen gar nicht kochen.

Gretel Hahaha – aber Kasperl, der Kuchen wird doch nicht gekocht!

Kasperl Na was denn sonst? Kinder wisst ihr wie das geht?

Kinder Backen-Backrohr

Gretel Genau, zuerst rühren wir den Teig in einer Schüssel, danach kommt der Teig in die Gugelhupfform, und dann kommt das Ganze in das heiße Backrohr.
(Gretel kommt langsam zum Backofen und schaut in ganz genau an)

Kasperl Ach so geht das.

Gretel Du Kasperl, wozu ist denn das komische Gitter an unserem Herd?

Kasperl Welches denn?

Gretel Na das da.
(zeigt auf das Herdschutzgitter)

Kasperl Na du bist mir eine saubere Köchin.

Gretel Wieso denn?

Kasperl Das ist doch etwas ganz, ganz Wichtiges.

Gretel Aha! Und wozu? (interessiert)

Kasperl Na ganz einfach, damit die kleinen Kinder nicht auf die heiße Herdplatte greifen können und sich dabei schrecklich verbrennen.

Gretel Du Kasperl, das ist aber eine supertolle Erfindung.

Kasperl Komm Gretel, machen wir beim Kuchen weiter.

Gretel Also Kasperl, du kannst schon mal das Backrohr einschalten.

Kasperl Einschalten, OK, und auf wieviel Grad muss ich den Schalter drehen?

Gretel Auf sehr heiß natürlich.

Kasperl

Sehr heiß – OK, ich drehe den Schalter einfach mal ganz um. Da bin ich ja froh, dass unser Spielzeugbackofen nicht wirklich heiß wird, sonst würde ich mich bestimmt noch verbrennen, so tollpatschig wie ich bin.

4. Szene DIE UNBEKANNTE FLASCHE

Gretel Kommst du wieder zu mir? Dann machen wir zusammen den Teig.
(die Zutaten kommen nun in den Topf)

Kasperl Du Gretel, da fehlt noch Milch.

Gretel Das ist gar kein Problem, ich habe da eine Flasche gesehen – warte mal ...
(geht in Großmutter's Küche und kommt mit einer Flasche zurück)

 So da ist sie.

Kasperl Und da ist Milch drinnen?

Gretel Na schau doch selbst – da drinnen ist Milch – weiße Milch.

Kasperl Woher hast du denn die Flasche?

Gretel Die war unter dem Spülbecken versteckt – hihi, aber ich habe sie gefunden.

Kasperl Gretel?

Gretel Ja Kasperl?

Kasperl Ich glaube nicht, dass in dieser Flasche Milch ist.

Gretel Na was soll es denn sonst sein? Kinder, habt ihr eine Ahnung, was in der Flasche ist?

Kinder Ja – Putzmittel

Kasperl Ja, das glaube ich auch, in der Flasche ist Großmutter's Putzmittel.

Gretel Aber, woher soll ich das wissen? Auf der Flasche steht gar nichts oben.

Kasperl Oje, die Großmutter hat bestimmt vergessen, die Flasche zu beschriften. Gretel, da –
riech mal.

Gretel Pfui – das riecht ja ganz stark.

Kasperl Also, da habe ich eine Idee. Warte Gretel, ich bin gleich wieder da.

(geht und kommt wieder mit einem Totenkopf-Etikett)

 So, und nun kleben wir eine Warnung auf die Flasche, damit wir beim nächsten mal gleich
wissen, dass in dieser Flasche Putzmittel ist.

Gretel Das ist aber eine gute Idee, nicht wahr Kinder?

Kinder **Ja**

Gretel Und der Großmutter erzählen wir, dass wir die Flasche beschriftet haben.

Kasperl Und nun Gretel, holst du bitte die Milch vom Kühlschrank?

Gretel Jaja natürlich.
 (holt die Milch)

 So, bitteschön.

5. Szene DER MIXER

Kasperl So, dankeschön.

Gretel Uhi, jetzt wird es spannend.

Kasperl Wieso?

Gretel Weil ich jetzt den Teig mixen darf.

Kasperl So ein Pech aber, das geht ja gar nicht!

Gretel Wieso?

Kasperl Weil doch die Großmutter gesagt hat, dass wir mit dem Mixer nicht spielen dürfen.

Gretel Aber wir spielen doch gar nicht – wir backen einen Kuchen!

Kasperl Und bist du dir sicher, dass dabei nichts passieren kann?

Gretel Mal überlegen – Kinder, ist der Mixer gefährlich?

Kinder Ja

Kasperl So Gretel, hier ist die Teigmischmaschine.

Gretel Na dann steck mal den Stecker in die Steckdose.

Kasperl Wieso denn ich?

Gretel Die Großmutter hat zu mir gesagt, Gretel hat sie gesagt, du bist noch zu klein, und darum - Finger weg von der Steckdose!

Kasperl Du, Gretel, das hat die Großmutter auch zu mir gesagt? Was machen wir jetzt?

Gretel Hmm, die Großmutter hat sich bestimmt was dabei gedacht, wenn sie nicht will, dass wir mit dem Mixer spielen.

Kasperl Nicht nur der Mixer.

Gretel Stimmt, die Großmutter hat auch noch gesagt, Gretel hat sie gesagt, das ist sehr gefährlich, darum – Finger weg von der Brotschneidemaschine!
Kinder, ist die Brotschneidemaschine wirklich so gefährlich?

Kinder **Ja**

Kasperl Also Gretel, komm, bringe Großmutter's Mixer wieder in die Küche zurück.

Gretel Schade ...

(Gretel geht in Großmutter's Küche und kommt wieder zurück)

Kasperl Du Gretel, wir haben in unserem Kinderzimmer irgendwo einen eigenen Spielzeugmixer.

Gretel Ja genau – da schau, ich habe ihn schon gefunden.

Kasperl Dann kann es ja weitergehen. So, dann schalte ich jetzt den Mixer ein.
(nichts rührt sich)

Gretel Kinder, ich glaube, wir müssen dem Kasperl beim Umrühren helfen. Auf 3 summen wir alle wie ein Mixer. 1 – 2 – 3 – und ssssss ...

Kinder **ssssss ...**

Gretel Stoop, Kasperl! Der Teig ist ja schon fast fertig. Ich muss kurz mal probieren, wie der Teig schmeckt.

Kasperl Warte – zuerst muss ich den Mixer abstellen! Und dann, dann will ich auch Naschen!

Gretel Also gut, aber nur ganz wenig.

Kasperl Mmmmh – sehr gut.

Kasperl Achtung!
Gretel, bitte lass jetzt die Finger weg, ich muss noch ein bisschen mixen.

Kinder **ssssss ...**

6. Szene DER MEDIKAMENTENSCHRANK

Gretel Ich bin so neugierig, ich muss einfach probieren. Kinder, soll ich noch einmal probieren?

Kinder Ja/Nein

Gretel (greift mit dem Finger in die Teigschüssel)

Kasperl Gretel! (laut)

Gretel Was ist denn, Kasperl?

Kasperl Hast du jetzt in die Schüssel gegriffen?

Gretel Nein – habe ich nicht.

Kasperl Kinder, stimmt das?

Kinder Nein

Gretel Aber ich wollte doch nur ganz wenig stibitzen.

Kasperl Aber Gretel, die Teigmischmaschine war noch eingeschaltet.

Gretel Hihhi - die ist doch gar nicht echt.

Kasperl Da hast du aber ein Glück, mit Großmutter's Mixer wäre jetzt deine Hand verletzt.

Gretel Stimmt das Kinder?

Kinder Ja

Gretel Auuuu!

Kasperl Was ist denn jetzt mir dir los?

Gretel Kasperl, ich möchte einen Verband.

Kasperl Ojemine, du kommst auf Ideen. Warum denn das?

Gretel Na, weil ich doch in die Schüssel gegriffen habe, und darum will ich jetzt einen Verband.

Kasperl Kinder, soll ich der Gretel einen Verband machen?

Kinder	Ja
Kasperl	Also gut. (holt den Verband) Komm Gretel, setz dich. (verbindet der Gretel die Hand) Und Gretel, beim nächsten mal, wenn wir einen Teig mixen, dann darfst du mit den Fingern nicht in die Schüssel greifen.
Gretel	Das mache ich auch ganz bestimmt nicht – nie mehr! So, danke Kasperl. Dafür bringe ich jetzt den restlichen Verband wieder zum Medikamenten- schrank. (in Großmutter's Küche).
Kasperl	OK.
Gretel	(kommt mit einer Dose mit roten Tabletten zurück) Hmmm – so gute Bonbons mag der Kasperl sicher auch.
Kasperl	Gretel, wo bleibst du denn?
Gretel	Da bin ich doch schon.
Kasperl	Uhi, Kinder schaut mal – rot ist meine Lieblingsfarbe! Gretel, woher hast du denn die Zuckerle?
Gretel	Die habe auf dem Küchentisch gefunden. Da steht sogar was oben.
Kasperl	Lass mich mal schauen, Gretel – Tabletten. Krawuzikapuzi, Gretel!
Gretel	Ja, Kasperl?
Kasperl	Aber das sind doch gar keine Zuckerle!
Gretel	Aber was denn sonst?
Kasperl	Das sind doch Tabletten für die Großmutter. Die braucht sie, wenn sie Kopfschmerzen hat.
Gretel	Das sind gar keine Zuckerle? (kleinlaut)

- Kasperl Nein - es wäre aber auch besser, wenn die Großmutter die gefährlichen Tabletten im Medikamentenschrank einsperrt, dann kann so was gar nicht mehr passieren.
- Gretel Genau! Kinder, und was machen wir jetzt damit?
- Kinder** **Zurück in den Medikamentenschrank**
- (bei beide bringen die Tabletten in den Schrank zurück)

7. Szene DAS HEISSE BACKROHR

Gretel So, und jetzt wird es Zeit, dass wir den Kuchen ins Backrohr geben.

Kasperl Genau, sonst wird er niemals fertig.

Gretel Zuvor aber müssen wir den Teig noch in die Gugelhupfform geben.

Kasperl Ja genau – also Gretel – das machen wir zusammen, auf 3 ja.
1 – 2 – 3, und ho-ruck, ho-ruck.

Gretel Und nun Kasperl, machst du bitte das Backrohr auf?

Kasperl (öffnet das Backrohr)
Huiii – Kinder, da drinnen ist es aber heiß!

Gretel Aber Kasperl, das stimmt ja gar nicht.

Kasperl Aber Gretel, wir spielen doch Kuchenbacken.

Gretel Ja, stimmt.

Kasperl Und darum spielen wir auch, dass das Backrohr heiß ist.

Gretel Na denn, Kasperl, pass auf, dass du dich nicht verbrennst!

Kasperl Ich pass schon auf.

Gretel So, und den Kuchen hinein – und jetzt ...

Kasperl ... und jetzt ist er gleich fertig.

Gretel Aber nein doch, das dauert ein paar Minuten.

Kasperl Was, so lange – ein paar Minuten?

Gretel Das geht schnell vorbei – du kannst den Kindern ja ein Lied vorsingen.

Kasperl Kinder, soll ich euch das Backe-backe-kuchen-leid vorsingen?

Kinder Ja

Kasperl Also gut ...
[Lied]

Gretel Super, Kasperl, das war ganz toll!

Kasperl Und ist unser Kuchen schon fertig?

Gretel Ja bestimmt – den holen wir jetzt aus dem Backrohr.

Kasperl Du Gretel, der Kuchen duftet aber gut. Kinder, könnt ihr den Kuchen auch riechen?
Hmmm!

Gretel Kasperl, vorsichtig, nicht so schnell, sonst verbrennst du dich noch!

Kasperl Aber ich habe doch so einen Hunger.

Gretel Trotzdem aufpassen.

Kasperl Jaja, so und pusten, damit er schnell kalt wird. Kinder, helft bitte alle mit beim Pusten!

Alle [Puuusten]

8. Szene DAS GROSSE KÜCHENMESSER

- Gretel (kommt mit einem Messer)
So, und jetzt schneiden wir den Gugelhupf in kleine Stücke.
- Kasperl Aber Gretel, ist das Messer nicht viel zu groß für dich?
- Gretel Ja schon, aber die Großmutter ist doch gar nicht da, und die Kinder verraten mich bestimmt nicht. Nicht wahr, Kinder?
- Kinder Nein**
- Kasperl Ich finde das aber gar nicht lustig. Das Kuchenmesser ist noch viel zu groß für uns beide! Wir warten doch lieber, bis die Großmutter kommt. Kinder, sollen wir auf die Großmutter warten?
- Kinder Ja**
- Gretel Also gut, ihr habt ja recht. Ich will mir nicht auch noch in den Finger schneiden. Komm Kasperl, wir bringen den Kuchen in den Garten und decken den Tisch.
- Kasperl Ja das machen wir. Du Gretel.
- Gretel Ja Kasperl.
- Kasperl Vorher müssen wir uns aber noch von den Kindern verabschieden.
- Gretel Oh schade, ist es denn schon so spät?
- Kasperl Tja, schon wieder ist die Geschichte aus. Drum kommt alle gut nach Haus. Die Zeit mit euch war wunderschön. Und wir, wir freuen uns auf ein Wiederseh'n.
- Kasperl & Gretel Auf Wiederseh'n

BACKE, BACKE KUCHEN DER SEPPL WILL´S VERSUCHEN

KASPERLTHEATER

Inhalt	Verbrennung Ratschläge beachten
Figuren	Kasperl Seopl Großmutter
Bühnenbild	Küche
Requisiten	Herd, Kochlöffel, Topflappen, Kuchenform, Salbe, Verband

ABLAUF

Seopl erzählt Kasperl vom Kochkurs - Großmutter rät ihm, nicht alleine einen Kuchen zu machen

Seopl will nicht hören, schickt Großmutter und Kasperl in den Garten, weil er von der Schule müde ist und schlafen möchte

Seopl beginnt dann heimlich einen Kuchen zu backen - alles geht schief - schließlich verbrennt er sich und weint

Großmutter und Kasperl kommen hereingestürmt - Großmutter weiß gleich was zu tun ist: Hand unter kaltes Wasser

Großmutter hat Mitleid, weil der Kuchen nichts geworden ist und macht mit dem Seopl zusammen einen neuen.

[Keinen Verband anlegen!!! Bei starken Verbrennungen gleich zum Arzt bzw ins Krankenhaus]

DER ARME SEPPL

KASPERLTHEATER

Inhalt	Vergiftung
Figuren	Kasperl Seppl Zauberer
Bühnenbild	Haus
Requisiten	Paket, Flasche, Zettel, kleines Auto, Zauberstab, Zauberbuch

ABLAUF

Der Zauberer verschickt ein Paket mit einer Flasche und einem Zettel
Seppl öffnet das Paket, trinkt aus der Flasche,
auf einmal haut er den Kasperl;
Seppl setzt sich neben den Sessel

Will hinausgehen, klemmt Finger in der Tür ein,
ein Auto liegt am Boden, er stolpert darüber,
Kasperl tröstet ihn fürsorglich,
rennt gegen die Wand, Seppl bekommt Kopfweg.
Kasperl bringt ihn ins Bett.

Kasperl findet die Flasche und liest den Zettel; die Flasche wäre für die Großmutter
gewesen, zum Einreiben der Füße und nicht zum Trinken.

Kinder helfen dem Kasperl, den Zauberer herzurufen
Zauberer weiß Spruch nicht, Kinder helfen.

Zauberer geht heim und holt den Zauberstab und das Zauberbuch,
Er findet den Zauberspruch,
sprechen den Spruch mit den Kinder lauter
Seppl wird es schon besser, hat großen Hunger, essen gemeinsam, bringen die Flasche
der Großmutter
(kann nur noch gesagt werden)

DER AUSFLUG

KASPERLTHEATER

Inhalt	Umgang mit dem Feuer
Figuren	Kasperl Großmutter Förster Grisu der Feuerdrache
Bühnenbild	im Haus der Großmutter, Wald
Requisiten	Zündhölzer, Rucksack, Hund, Hütte für Förster und Grisu; Rauch, Baum, Schlauch

Szene 1

IM HAUS DER GROSSMUTTER

Kasperl erzählt den Kindern über den Ausflug mit der Großmutter.
Ziel ist der Picknickplatz an der Ach, liegt im Wald. Großmutter tritt auf. Fragt die Kinder, was sie für den Ausflug braucht. Essen, zu Trinken, ect. Kasperl will ein Lagerfeuer, Großmutter sagt nein!
Kasperl packt seinen Rucksack und nimmt ein Feuerzeug mit.

Szene 2

IM WALD

Während der Wanderung erklärt die Großmutter dem Kasperl die Natur.
Am Picknickplatz breitet die Großmutter die Decke aus. Kasperl geht tiefer in den Wald, will dort spielen. Der Förster und sein Hund tauchen auf.
Spricht mit Kasperl, geht dann zur Großmutter. Kasperl bleibt zurück.
Spielt mit dem Holz, holt das Feuerzeug aus der Tasche und zündelt!
Oma ruft; Kasperl geht zur Großmutter.

Szene 3

IM WALD

Während dem Essen beginnt der Hund wild zu Bellen. Förster weiß nicht warum. Hund läuft weg. Förster sieht Rauch, ruft per Handy Grisu, dem Feuerwehrmann und macht sich auf den Weg.
Kasperl will nach Hause. Großmutter will noch warten, will wissen warum es brennt. Grisu tritt auf, schimpft fürchterlich wegen dem Leichtsinn. Kasperl zieht an der Großmutter.
Förster kommt zurück und kommt Kasperl auf die Schliche. Alle gehen zur Großmutter nach Hause.

DER DURSTIGE SEPPL

KASPERLTHEATER

Inhalt	Vergiftung durch Beeren Trink´ nichts was Du nicht kennst, auch wenn es noch so verlockend aussieht!
Figuren	Kasperl Seppl Hexe
Bühnenbild	Zimmer
Requisiten	Getränkeflasche, Flasche mit Spülmittel, Kuchen

ABLAUF

Seppl kommt, bittet den Kasperl um Hilfe, weil er zuhause ein Fest machen möchte, es ist im langweilig, er ist alleine zu Hause -
sie zählen verschiedene Gäste auf (sonst macht das immer die Großmutter) - die Hexe zählen sie nicht - diese hört im Hintergrund zu
Seppl und Kasperl richten alles her und gehen noch einige Sachen einkaufen

die Hexe kommt - sie ist erbost, weil sie nicht aufs Fest kommen darf - sie findet eine Spülmittelflasche und stellt sie zu den anderen Getränken
die Hexe bittet die Kinder nichts zu verraten und versteckt sich

Seppl und Kasperl kommen wieder nach Hause und sind sehr durstig
Seppl sieht die schöne, rote Saftflasche und will sie trinken
Kasperl gibt ihm noch schnell einen festen Stoss
der Seppl verschüttet somit das Spülmittel
beide sind entsetzt, dass diese Gifflasche überhaupt hier steht

die Kinder werden gefragt, wo diese Flasche herkommt
so erfahren Seppl und Kasperl, dass die Hexe hier war – sie machen sich auf die Suche nach der Hexe

Nachdem sie die Hexe endlich gefunden haben fragen sie die Hexe warum sie das gemacht hat – sie sagt, es tue ihr leid und bringt dafür einen Kuchen mit
Kasperl erklärt, dass eine Vergiftung schlimme Folgen hat, darum immer zuerst nachschauen, was auf der Flasche steht oder sicherheitshalber einen Erwachsenen fragen.

DER GESTOHLENE GEBURTSTAGSKUCHEN

KASPERLTHEATER

Inhalt	Verbrennung Verdeutlichung der Gefahr von Feuer
Figuren	Kasperl Seppl Hexe Großmutter
Bühnenbild	Küche im Wald
Requisiten	Geburtstagskuchen, Handschuhe, Zündhölzer, Kübel und Wasser (mit Schüssel), Verband

ABLAUF

Kasperl	Begrüßung
Großmutter	kommt und erzählt, dass sie für Gretel's Geburtstag einkaufen geht (Zutaten, Kerzen, Zündhölzer)
Kasperl	sucht ein Geschenk für Gretel
Großmutter	backt einen Kuchen
Seppl	kommt und fragt, was sie macht - Gespräch
Großmutter	geht in den Garten, Seppl startt den Kuchen an
Seppl	spricht mit den Kindern (Kerzen) - schläft ein – Kinder sollen helfen
Hexe	schaut herein - lacht - will den Kuchen klauen, nimmt Kuchen, Kerzen und Zündhölzer mit ins Hexenhaus
Großmutter	kommt und weckt den Seppl - fragt die Kinder, was los ist; ist ratlos
Kinder	Die Kinder rufen Kasperl zu Hilfe, wollen die Hexe im Wald suchen

Hexe	hat den Kuchen - freut sich und hält die Zündhölzer in der Hand - sie will die Kerzen anzünden, verbrennt sich die Finger, lässt das Streichholz fallen, es beginnt zu brennen
Kasperl	und Seppi hören das Geschrei der Hexe und eilen zu Hilfe; Kasperl löscht das Feuer, die Hexe wird verarztet
Hexe	jammert, hat große Schmerzen
Kasperl	Kein Feuer im Wald, nicht mit Streichhölzern spielen!!!

DER OBSTKUCHEN

KASPERLTHEATER

Inhalt	Vergiftung durch Beeren Iß nichts was Du nicht kennst! <i>[außer es wird dir von Deiner Mama/Papa (Erwachsene) serviert]</i>
Figuren	Kasperl Seppl Hexe
Bühnenbild	Wald
Requisiten	Besen, 2 Körbchen, Perlen (Beeren), Becken für Hexenzauber, 2 große Beeren (Bälle)

ABLAUF

Kasperl und Seppl suchen Beeren im Wald - für die Großmutter, denn sie möchte einen Obstkuchen backen → sie suchen getrennt

Hexe hat extragroße Beeren gezüchtet - den Besen legt sie als Kennzeichen zu ihrem Strauch → sie verhext ihren Strauch!

Seppl isst Beeren der Hexe, fällt um und wird zu einer Riesenbeere die spricht
Kasperl kommt und wundert sich, Seppl gibt sich zu erkennen

Kasperl legt den Besen zum anderen Strauch und versteckt sich
Hexe kommt und hilft Seppl aber nicht!
Da der Besen auf der anderen Seite liegt, glaubt sich die Hexe sicher zu sein, die nichtverhexten Beeren zu essen - zu spät auch die Hexe wird eine Riesenbeere
Sie kann nun nicht mehr anders, sie entzaubert sich und Seppl.

[durch dieses Stück wird den Kindern ganz ohne verbale Erklärung, rein nur durch die Handlung sehr gut aufgezeigt, dass Beeren auch giftig sein können]

DIE HEXE HAT EINEN SONNENSTICH

KASPERLTHEATER

Inhalt	Sonnenschutz
Figuren	Kasperl Seppl Großmutter Hexe Krokodil
Bühnenbild	Sonne
Requisiten	Sonnenschirm, Sonnenhüte, Badetücher, Cremedose, Koffer, Rucksack, Fläschchen von Großmutter

ABLAUF

Kasperl erzählt vom Urlaub, Koffer packen, redet vor sich hin, Großmutter kommt und fragt nach, ob er alles hat, gibt Tipps und gibt ihm eine Creme mit, wünscht ihm einen schönen Urlaub → Großmutter geht wieder, Hexe kommt und will mit in den Urlaub, Kasperl lässt sie nicht → Hexe ist beleidigt und geht

Kasperl ist fertig mit Packen und geht zu Seppl, fragt ihn, ob er alles hat, Seppl hat nur unnutze Sachen dabei (Spielzeug, Schal, Fahrradhupe,...), Kasperl fragt die Kinder, ob er das alles zum Baden braucht → Kasperl schickt Seppl nochmals zum Packen, dann geht's auf die Reise

Am Urlaubsort angekommen, gehen die beiden gleich zum Strand; mit Sonnenschirm, Hut, Creme – sie sonnen sich ...
Hexe kommt mit Krokodil, legt ihr Handtuch hin und liegt neben den Beiden in die Sonne, Krokodil geht,
Kasperl fragt sie nach Hut oder Creme, sie sagt, dass sie das nicht brauche, sie wolle ja schließlich braun werden, wieder sonnen sich alle,

Kasperl und Seppl gehen baden, Hexe schläft ein
Kasperl und Seppl kommen zurück, Hexe jammert,
Kasperl und Seppl legen sie unter den Sonnenschirm, Kasperl gibt ihr Tröpfchen gegen Kopfschmerzen und cremt sie ein → Hexe will nach Hause, sie rufen das Krokodil, Kasperl ist froh, dass er alles dabei hat, beide freuen sich noch auf einen schönen Urlaub.

DIE VERFLIXTE LIMONADE

KASPERLTHEATER

Inhalt	unbekannte Flaschen nicht aus unbekanntem Flaschen trinken
Figuren	Kasperl Seppi Großmutter Doktor
Bühnenbild	Stadt und Küche
Requisiten	Limonadenflasche, Spülmittelbehälter, Brille, Seifenblasen, Blatt, Besen

Szene 1

STADT

Kasperl begrüßt die Kinder und erzählt vom schönen Wetter, es ist heiß und er will mit seinem besten Freund Seppi Fußball spielen → Kasperl fordert die Kinder auf, den Seppi zu rufen, Seppi und Kasperl gehen

Szene 2

KÜCHE

Die Großmutter räumt in der Küche auf, mit Besen.
Sie überlegt, was sie noch tun wollte, nachdenklich.
Sie braucht eine leere Flasche um das Spülmittel umzuleeren, weil Kasperl ihr eine zu große Flasche gekauft hat und die ist viel zu schwer für sie.

Die Großmutter entdeckt eine leere Limonadenflasche und geht hinaus zum umschütten, kommt mit der gefüllten Flasche wieder und stellt sie in die Küche. Inzwischen ist ihr eingefallen, dass sie die Betten noch machen muss, geht hinaus.

Szene 3

KÜCHE

Kasperl und Seppi hört man schon von draußen sagen, wie durstig sie sind. Sie kommen in die Küche, Seppi trinkt aus der Flasche, legt dann über den seltsamen Geschmack und spuckt Seifenblasen aus.

Kasperl riecht an der Flasche und merkt, dass es Spülmittel ist.
Seppi legt sich hin (jammert)

Kasperl ruft den Doktor und die Großmutter den Notarzt – Nummer 144, Doktor untersucht den Seppi und erklärt der Großmutter, dass man giftige Flüssigkeiten (wie zB Spülmittel) nie in eine Getränkeflasche umfüllen darf und auch den Kindern: nicht aus jeder Flasche trinken! Wenn man sich nicht sicher ist, sollte man einen Erwachsenen fragen.

EIN ABENTEUER IM WALD

KASPERLTHEATER

Inhalt	Feuerzeug
Figuren	Kasperl Sepl Großmutter Hexe
Bühnenbild	Wald – Pilze und Blumen, Hexenhaus, Haus der Großmutter
Requisiten	Feuerzeug, Korb und Pilze

ABLAUF

Sepl geht Pilze sammeln *[einen giftigen Pilz lässt er stehen]*
er findet aber auch ein Feuerzeug, weiß aber nicht was es ist.

Sepl sucht sich Rat bei der Hexe, die ihr Hexenhaus ganz in der Nähe hat.
Gemeinsam überlegen sie, um was es sich handeln könnte.
Schütteln, Rädchen drehen, Gas herauslassen (es zischt).
Sepl nimmt es wieder mit und geht.

Im Laufe des Heimweges trifft er den Kasperl (den Schlaunen). Dieser hat einen Einfall. Er kennt dieses Etwas von der Großmutter, die es zum Anzünden der Kerze verwendet.
Also auf zur Großmutter, vielleicht hat sie es verloren.

Vor dem Haus treffen die Beiden die Großmutter. Sie erklärt den Beiden, dass das Feuerzeug kein Spielzeug ist und dass nur sie damit eine Kerze oder den Ofen anzünden darf.

[es ist zu überlegen, ob es nicht besser wäre, den Kindern beizubringen, dass sie alles, was sie nicht kennen, unbedingt liegen lassen sollen, besonders hinsichtlich von technischen Geräten]

GROSSMUTTER BEKOMMT BESUCH

KASPERLTHEATER

Inhalt	Verletzungen im Haushalt - vernünftiger Umgang mit dem Messer Fahrradhelm
Figuren	Kasperl Seppl Großmutter Krokodil Polizist
Bühnenbild	Haus der Großmutter Landschaft
Requisiten	Rührschüssel, Messer, Kuchen, Kochlöffel, Verband, Fahrrad mit Helm, Pfeife für Polizist, Blumenstrauß

ABLAUF

Kasperl begrüßt die Kinder
Großmutter in der Küche
Kasperl und Seppl kommen zu Besuch, sind hungrig, wollen Kuchen
gemeinsam backen sie einen Kuchen
Seppl schneidet Nüsse mit einem übergroßen Messer und schneidet sich in den Finger –
Großmutter verbindet ihn und erklärt Seppl den richtigen Umgang mit Messern
Kuchen zum Auskühlen abstellen - alle 3 gehen in den Garten

Krokodil klaut Kuchen
alle drei kommen zurück → der Kuchen ist weg
Kasperl verfolgt das Krokodil mit dem Rad → Polizist hält Kasperl auf - Helm aufsetzen!
Der Polizist erklärt, wie man einen Helm richtig aufsetzt
[Helmeinstellung beachten!]

Krokodil mag den Kuchen nicht, lässt ihn liegen
Kasperl findet den Kuchen, er ruft nach der Großmutter und dem Seppl
gemeinsam gehen sie nach Hause um den Kuchen zu essen
nun schneidet die Großmutter den Kuchen – aber richtig!

KASPERLS FAHRT INS GRÜNE

KASPERLTHEATER

Inhalt	Gurt im Auto
Figuren	Kasperl Sepp Polizist Großmutter
Bühnenbild	Landschaft mit Straße
Requisiten	Auto, Gurte

ABLAUF

Kasperl möchte mit Sepp und Großmutter einen Ausflug machen. Alle fahren im Auto, bestens gelaunt → werden von einem Polizisten angehalten.

Er erklärt ihnen, dass man nicht ohne angeschnallten Gurt fahren darf und erklärt wie gefährlich das ist. Kinder brauchen einen passenden Autokindersitz. Auch darin muss man sich immer anschnallen.

Jetzt muss Kasperl eine Strafe bezahlen. Danach haben die Ausflügler kein Geld mehr und müssen die Fahrt abbrechen. Traurig fahren sie nach Hause.

PILZE FÜR DEN KÖNIG

KASPERLTHEATER

Inhalt	Vergiftung
Figuren	Kasperl Gretl Seppl Hexe König
Bühnenbild	Wald und Schloss
Requisiten	Kräuter, Kamille, Topf, Kochlöffel, Pilze, Beeren, Korb, eventuell Sack oder Seil

ABLAUF

Kasperl und Gretel sammeln Pilze für den König, Hexe stiftet Seppl an Fliegenpilze zu sammeln. → Seppl sammelt alleine, wunderschöne, giftige Fliegenpilze in einem Korb.

Seppl macht Pause und schläft unter einem Baum ein.

Hexe kommt und klaut den Korb, geht ins Hexenhaus, nimmt Kräuter, mixt und kocht daraus eine "Giftspeise", mit Hexenspruch (Lebensmittelfarbe, es raucht).

Seppl erwacht, Korb ist weg, er geht zum Kasperl (weg von der Bühne).

Hexe geht ins Schloss zum König und gibt ihm die "Suppe". Der König, der Pilze sehr gerne hat, isst die Suppe und wird auf einmal selbst ein Pilz (gr. Fliegenpilz).

Gretel, Seppl und Kasperl laufen zum Schloss, finden den König als Pilz verhext.

Gretel bleibt beim König und tröstet ihn.

Seppl und Kasperl laufen in den Wald, um die Hexe zu suchen.

Sie fangen die Hexe (mit Sack oder Seil) und bringen sie zum Schloss, dort muss sie einen Kamillentee kochen (Dose mit Kamille öffnen - Duft), der König trinkt ihn, der Hexenspruch verliert seine Kraft.

Strafe für Hexe: sie muss schauen, dass die Kinder keine Pilze zertrampeln, egal ob sie giftig sind oder nicht.

PUDDING FÜR SEPPL´S GEBURTSTAG

KASPERLTHEATER

Inhalt	Verhalten gegenüber fremden Hunden Verbrennung Gefahren im Haushalt
Figuren	Kasperl Großmutter Seppl Räuber Gretl Hund
Bühnenbild	Küche
Requisiten	Pudding, Topf, Früchte, Messer, Tasche, Pflaster, Scherben

ABLAUF

Großmutter kocht mit Gretel Pudding für Seppl zum Geburtstag.

Seppl geht einkaufen (für sein Geburtstagsfest), Kasperl eilt ihm nach und hilft ihm die Tasche tragen. → Auf dem Weg treffen sie einen Hund
Seppl will ihn streicheln, Kasperl belehrt Seppl, dass man fremde Hunde nicht streicheln soll, und dass sie sich nun wieder auf den Weg machen müssen.

Seppl und Kasperl kommen heim, Seppl will probieren, will den Topf vom Herd nehmen, Großmutter verbietet es, holt einen Stuhl damit Seppl zusehen und rühren kann

Großmutter schickt Gretel ein Messer holen
Gretel trägt es in der Höhe,
Großmutter erklärt ihr, wie sie das Messer richtig halten muss, sie stellen einen Teil vom Pudding zum Auskühlen vors Fenster.

Der Räuber sieht das, will den Pudding klauen, der Topf ist aber noch sehr heiß, er verbrennt sich die Finger und lässt den Topf fallen

(Scherben liegen am Boden),
Räuber verletzt sich,
Großmutter erwischt den Räuber, weil er so laut schreit.
Großmutter verpflostert seine Hand und lädt ihn zur Geburtstagsfeier vom Seppl ein.

Der restliche Pudding wird geschmaust.

SEPPL IN DER BUNDESLIGA

KASPERLTHEATER

Inhalt	richtige Vorbereitung zu einem fairen Fußballspiel
Figuren	Kasperl Seppl Gretl
Bühnenbild	Wiese
Requisiten	Fußball, Tor, Schienbeinschoner, Zeitung

ABLAUF

Kasperl	liest in der Zeitung: Bundesliga sucht Torschützen
Seppl	Was steht da genau? Das wäre was für mich, ich bin ein guter Stürmer!
Kasperl	Um 10.00 Uhr findet die Vorausscheidung statt. Jeder, der mehr als 10 Tore schießt kommt in die Endrunde. Wer noch mitmachen möchte soll kommen.
Seppl	Da geh ich hin! Vorher werde ich noch ein bisschen üben.
Kasperl	Was? Du und Tore schießen? Das glaube ich nicht. Du triffst ja nicht einmal den Korken in die Flasche.
Seppl	Das wirst du schon noch sehen. Komm doch mit auf den Fußballplatz. Der Gretel werden wir auch Bescheid sagen, sie kann mich ja anfeuern.
Kasperl	Das ist eine gute Idee. Kinder, kommt wir rufen gemeinsam die Gretel.
Gretel	kommt - Kasperl erklärt ihr alles - gehen zum Fußballplatz
Seppl	teilt Kasperl als Tormann ein und Gretel soll die Tore zählen
Kasperl	erklärt - zuerst aufwärmen - Kasperl und Gretel machen es vor
Seppl	Was aufwärmen? Ich möchte spielen, nicht essen.

Kasperl Was essen - Muskeln aufwärmen, damit du dich nicht verletzt.
Ich zeig es dir, komm mach' mit
[vielleicht machen auch die Kinder mit]

Seppl wird ungeduldig - Können wir jetzt anfangen?!

Kasperl Hast du nicht etwas vergessen?

Seppl Was vergessen? Ball, Tor, Füße - alles da!

Grete! Ich weiß, was Kasperl meint. Die im Fernseher haben Schienbeinschoner.

Kasperl Ja genau. Schienbeinschoner. Schau, ich hab welche für dich mitgebracht, weil ich auch mal Fußball gespielt habe.

Seppl Zieht sie an - gar nicht einfach

Grete! So und jetzt kann's losgehen - feuert ihn an. Mit richtigen Schuhen, gut aufgewärmt, und mit Schienbeinschonern bist du gut gerüstet.

Seppl Spielt - schießt ein Tor - alle jubeln - und gehen gemeinsam zur Großmutter

SEPPL UND DIE SCHLEIFE

KASPERLTHEATER

Inhalt	richtige Vorbereitung zu einem fairen Fußballspiel
Figuren	Kasperl Seppl Großmutter Räuber
Bühnenbild	Stadt und Wald
Requisiten	reflektierende Schleife, dunkle Schleife, Taschenlampe

ABLAUF

	reflektierende Schleife liegt auf der Bühne
Seppl	kommt - schaut - kennt sich nicht aus, probiert sie als Stirnband (hinter der Bühne)
Kasperl	kommt - sieht Seppl, der sich an der schönen Schleife freut - erklärt ihm, warum reflektierende Schleife sehr wichtig - dann gehen sie und vergessen die Schleife
Räuber	sieht die Schleife und klaut sie
Seppl	kommt zurück und will die Schleife holen, findet sie nicht - weint
Großmutter	kommt – tröstet ihn und gibt ihm eine dunkle Schleife
Seppl	will die dunkle schleife nicht Schleife nicht
Kasperl	mit Seppl im Wald, Seppl fürchtet sich, weil es so dunkel ist – Kasperl hat aber eine Taschenlampe mitgenommen
Räuber	schläft,
Kasperl	sieht die reflektierende Schleife leuchten und sagt zum Seppl „siehst du jetzt, warum man eine reflektierende Schleife tragen sollte
Seppl	freut sich, dass er seine Schleife wieder gefunden hat und verspricht diese im Straßenverkehr immer zu tragen (Kasperl geht mit Seppl heim - HAPPY END!

SEPPL´S ERSTER KINDI-TAG

KASPERLTHEATER

Inhalt	Fahradhelm, Kindergartenweg kein Stress – vorzeitiges bereitlegen der Kindisachen Kindergartenkinder dürfen ohne Beleitperson nicht am Straßenverkehr teilnehmen
Figuren	Kasperl Seppl Hexe
Bühnenbild	Wald, Wiese und Zimmer
Requisiten	Helm, Verbandszeug, Kindi-Tasche, Fahrrad, Ast

ABLAUF

Kasperl erzählt, dass Seppl heute seinen ersten Kindergarten tag hat
die Kinder rufen nach Seppl
Seppl überlegt, was er alles in den Kindi mitnehmen soll - muss noch vieles besorgen und erledigen - die Zeit wird knapp -
Seppl will mit dem Rad fahren und ruft dem Kasperl
der kommt nicht gleich - Seppl fährt ohne Helm auf und davon

Hexe schaut aus dem Fenster und will dem Seppl einen Streich spielen [lass dir einen Grund einfallen]
Seppl fährt mit dem Rad schnell und unkontrolliert
die Hexe bringt den Seppl mit einem Ast zu Fall - Seppl stürzt und schreit
die Hexe entschuldigt sich, tröstet ihn und ruft den Kasperl

Kasperl kommt mit Verbandskoffer und Helm – er hilft dem Seppl wieder auf die Beine -
Rad bleibt stehen - alle gehen zu Fuß weiter.

[auch mit Helm dürfen Kinder nicht ohne Begleitung Radfahren]

ZUCKERLE FÜR SEPPL

KASPERLTHEATER

Inhalt	Sicherheit überall
Figuren	Kasperl Seppl Großmutter Räuber
Bühnenbild	Haus, Garten mit Schaukel und Baum
Requisiten	Medikamentenschrank mit Inhalt (Tablettenröhrchen), Verband, leine Flasche, Pflaster, Stein

1. Szene

GARTEN MIT SCHAUKEL UND BAUM

Seppl schaukelt, winkt dabei den Kindern, fällt beinahe herunter, als Kasperl kommt will er ihm zeigen, dass er freihändig schaukeln kann;
Kasperl warnt den Seppl, aber es ist schon zu spät, Seppl ist rückwärts von der Schaukel gefallen.

Er jammert und weint, hat eine Schürfwunde am Ellenbogen.
Kasperl hilft Seppl auf und geht mit ihm zu Großmutter's Haus.

2. Szene

IM HAUS VON GROSSMUTTER

Großmutter ist nicht zu Hause.
Kasperl holt den Medikamentenschrank. Er nimmt einen Verband heraus.
Seppl erkundigt sich nach dem Inhalt.
Kasperl erklärt ihm die verschiedenen Medikamente und warnt ihn vor dem Gebrauch.
Kasperl geht Tee kochen.

Seppl packt die Neugier und nimmt sich die bunten Pillen aus dem Koffer, da er meint, es handle sich um Zuckerle. → Seppl möchte die Pillen heimlich essen ...

3. Szene GARTEN MIT SCHAUKEL UND BAUM

...und versteckt sich hinter dem Baum im Garten.
Während er die Pillen in seinen Händen betrachtet schleicht sich der Räuber an.

Der Räuber will wissen, was Seppl in der Hand hat.
Seppl sagt ganz geheimnisvoll, dass er ganz besondere Zuckerle hat.

Der Räuber will auch solche Zuckerle haben, darum überlistet er den Seppl.

Er zeigt ihm einen Stein, dem er jedes Geheimnis anvertrauen kann.
Seppl tauscht die Pillen gegen den Stein ein.
Der Räuber verschlingt die Pillen sofort.
Unterdessen erzählt Seppl dem Stein sein Geheimnis von den gestohlenen Pillen.

Dem Räuber wird plötzlich furchtbar schlecht.
Seppl holt aufgeregt den Kasperl.
Kasperl fragt, was der Räuber alles gegessen hat.
Räuber zählt viele Dinge auf, unter anderem auch die Zuckerle.

Nun muss Seppl erzählen, dass er die Pillen aus Großmutter's Medikamentenschrank genommen hat, weil er gemeint hat, es wären Zuckerle.

Kasperl schlägt die Hände zusammen und sagt, dass es keine Zuckerle, sondern Großmutter's Tabletten waren.
Kasperl fragt die Kinder um Rat.

Der Räuber wird zum Doktor gebracht, der kann dem Räuber helfen.

4. Szene IM HAUS VON GROSSMUTTER

Als sie zurück kommen ist die Großmutter zu Hause. Kasperl und Seppl erzählen ihr alles.
Großmutter kocht Tee für alle!
[Wiederholung – Kinder helfen mit]