

Christof Kämmerer

Prinz Pico und die Zaubermasken

...ein(e Art) Märchenspiel

Die Hexe Knöttelfax stiehlt bei einem Überraschungsbesuch im Schloss dem König Sopholus die Kristallkugel, die ihm Weisheit und Tatkraft verleiht, um klug und gerecht zu regieren.

Sofort ziehen die beiden ältesten Söhne los, um der Hexe die wertvolle Kugel wieder abzuholen. Doch sie kommen und kommen nicht zurück, und so macht sich der jüngste, Prinz Pico, auf den Weg, obwohl ihm niemand Erfolg zutraut.

Trollinchen, ein guter Waldgeist, bringt Pico zu Graf Masko, der über ganz besondere Masken verfügt: Zaubermasken, die ihrem Träger die Eigenschaften verleihen, deren Ausdruck sie zeigen. Prinz Pico ist fasziniert - und darf sich eine aussuchen... als sie ihm vom Grafen angelegt wird, spürt er sogleich wie sie kräftigt und stärkt!

Es gelingt ihm, die Knöttelfax zu überwinden, die Kristallkugel zurück zu holen und auch seine Brüder zu befreien, die von ihr in fürchterliche Ungeheuer verzaubert worden waren.

BV 056 / Regiebuch
IMPULS-THEATER-VERLAG

Postfach 1147, 82141 Planegg
Tel.: 089/ 859 75 77; Fax: 089/ 859 30 44

PERSONEN:

König Sopholus
Hexe Knöttelfax
Zwei Hexenhelfer, die ihr zur Hand gehen (stumme Rollen)
Minister
Hofdame
Prinz Konrad / Roter Feuerdrache
Prinz Karlo / Nigramaul
Prinz Pico
Blauer Riese
Trollinchen
Graf Masko
Sauertopf
Lachmuck
Fuseli
Mutilax

Die meisten Rollen können auch von Mädchen gespielt werden!

ORT/ DEKORATION:

Bühne (Vorschläge):

Die Spielfläche stellt einen Wald vor. Im Hintergrund stehen drei Stellwände, die zu Beginn des Stückes die „Waldseite“ zeigen. Die linke Stellwand zeigt auf der Rückseite viele Masken in allen Farben und Größen. Die mittlere Stellwand zeigt die Hexenhöhle mit einem Hocker davor, auf dem die Kristallkugel liegt. Die rechte Stellwand ist der „Thronsaal“ mit dem Königsthron, der dann immer mit aufgestellt wird, wenn die Stellwand umgedreht wird. Wenn möglich, stehen die Stellwände auf Rollen.

Diese Stellwände können einfache Lattengerüste sein, die auf stabilen Füßen stehen. Man beklebt sie mit Rauhfaserpete und bemalt sie. Oder aber man fertigt dreieckige Prismen (etwa 2m hoch) ebenfalls aus Holzlatten. Wenn man mehrere Prismen nebeneinander stellt, entstehen drei verschiedene größere Flächen, die man gestalten kann. Und das Umstellen für eine andere Szene ist relativ einfach.

Kostüme (Vorschläge):

Denkbar ist z.B., dass die fünf Maskendarsteller/innen schwarze Gymnastikanzüge tragen, mit langen Ärmeln, weißen Handschuhen, weißen Strümpfen. Dazu bunte Masken die den Mund frei lassen, damit keine Verständigungsschwierigkeiten entstehen. Dazu evtl. Perücken.

Die drei Gestalten tragen weiße, lange fließenden Umhänge, die über und über mit Masken versehen sind (evtl. schwarz/weiß).

Der Blaue Riese bekommt seine Riesengestalt durch eine besondere Maske: Grundlage ist ein Karton, den der Darsteller über den Kopf zieht und auf seine Schulter stellt, damit ein Halt gewährleistet ist. Für die Augen und den Mund werden im unteren Bereich Löcher geschnitten. Das Gesicht des Riesen und seine wüsten Haare werden dann sozusagen ein Stockwerk höher gestaltet. Die Kleidung wird entsprechend angepasst.

Masken:

Masken sollen von der Gruppe oder einer getrennt laufenden AG oder Projektgruppe selbst hergestellt werden. Immer die Bespielbarkeit bedenken!

Musik/Lieder:

Das Stück kann auch als reines Sprechstück aufgeführt werden, ohne dass die Handlung darunter leidet.

SPIELALTER:

ca. 8-10 Jahre

SPIELDAUER:

ca. 30 Minuten (ohne Lieder), ca. 45 Minuten (mit den Liedern)
Je nach Spielweise können 10 Minuten hinzukommen, wenn die Maskenszenen oder die Kämpfe ausgedehnt werden, was dem Stück gut täte.

WAS NOCH?

Musiknoten kommen mit dem Rollensatz, Noten-Muster und Soundfiles (Drache, Riese) siehe <http://www.buschfunk.de/>

FEEDBACK? JA!

zum Autor: christof.kaemmerer@gmail.com

zum Verlag: info@buschfunk.de; www.buschfunk.de

Eins

König Sopholus kommt mit seinem Gefolge auf die Bühne.

Alle: *(singen Lied 1)*

1.) Es ist das schönste Königreich,
kein andres ist ihm gleich.
Der König herrscht mit rascher Tat,
hat immer weisen Rat:
Es ist die Kugel aus Kristall,
sie schützt uns überall.
Erhaltet sie mit großem Mut,
sie unser höchstes Gut.

2.) Die Kugel ist an sich'rem Platz,
Ist unser größter Schatz.
Sie ist die Kraft, die unser Land
seit jeher fest verband.
Sie ist ein Segen für das Reich,
macht alle Menschen gleich.
Erhaltet sie mit großem Mut,
sie unser höchstes Gut.

König Sopholus: *(laut)*

Bringt die Kristallkugel herein!

(Der Diener, begleitet von der Hofdame und dem Minister, bringt auf einem seidenen Kissen die Kristallkugel und legt sie auf ein Tischchen.)

Diener: *(mit Verbeugung)*

Hier bringe ich dir die Kristallkugel, Herr König.

König Sopholus: *(hat auf seinem Thron Platz genommen)*

Liebe Söhne, unser Volk verehrt uns. Es geht ihm gut, die Staatsfinanzen könnten besser nicht sein. Kurzum, alle Könige beneiden uns. Und wem haben wir das zu verdanken?

Alle: *(laut im Chor)*

Der Kristallkugel.

König Sopholus:

Solange wir sie haben, kann uns nichts passieren. Und deshalb hüten wir sie als unseren größten Schatz.

Prinz Konrad:

Auch ich setze all meine Kräfte ein, damit die Kristallkugel in unseren Händen bleibt.

Prinz Karlo:

Ich stehe meinem Bruder immer hilfreich zur Seite, denn einen größeren Schatz kann kein König besitzen.

Prinz Pico:

Ich helfe auch. Zu dritt kann uns überhaupt nichts passieren.

Prinz Konrad:

Dich brauchen wir nicht, Kleiner. Das schaffen wir ganz gut ohne dich.

Prinz Karlo:

Da musst du erst einmal meine Größe erreichen. Dich pusten sie ja alle weg! *(reckt und streckt sich gewaltig)*

König Sopholus: *(energisch)*

Das ist jetzt nicht der richtige Augenblick, um zu streiten, meine Söhne.

Hofdame: *(vorwurfsvoll)*

Dabei habe ich versucht, euch klar zu machen, wie ihr euch in dieser feierlichen Stunde zu benehmen habt. Immer klug und würdevoll! *(knicksend zum König)* Verzeihung, Herr König.

König Sopholus: *(winkt königlich ab)*

Schon gut, meine Liebe. - Nun, Minister, die heilige Formel!

Minister: *(geht zur Kristallkugel und hält seine Hände über sie)*

Heilige Kugel dieses Reiches,
nirgends gibt es etwas Gleiches!
In deinem Innern ruht die Kraft,
die überall nur Gutes schafft.
Unserm König gibst du Weisheit,
unserm Volk Zufriedenheit.

Möge deine helle Klarheit
strahlen bis in alle Zeit.

Alle: *(im Chor)*

Unserm König gibst du Weisheit,
unserm Volk Zufriedenheit.
Möge deine helle Klarheit
strahlen bis in alle Zeit.

(Ein lauter Beckenschlag erklingt und erschreckt alle zutiefst. Vor ihnen steht die böse Hexe Knöttelfax.)

Knöttelfax: *(lacht gemein)*

Ha, ha, ha! Das könnte euch so passen! *(schubst den Minister zur Seite und schnappt sich die Kristallkugel)* Jahrelang habe ich auf diese Gelegenheit gewartet. Alle Wächter waren abgelenkt durch eure dämliche Feier hier. Und nun habe ich sie! Ha, ha, ha! *(tanzt mit der Kristallkugel hin und her)* Und niemand nimmt sie mir wieder weg.

König Sopholus: *(hilfflos)*

Aber, aber... liebe Hexe Knöttelfax...

Knöttelfax: *(hässlich grinsend)*

Liebe, liebe, liebe... versuch's erst gar nicht, König Sopholus. Ich habe jetzt die Kristallkugel! Und damit ihr erst gar nicht versucht, sie mir wieder wegzunehmen, mache ich euch für eine kleine Weile unschädlich. Geht ganz schnell und tut auch überhaupt nicht weh. Und wenn ich weg bin, könnt ihr weiter jammern! *(schwingt ihren Zauberstab)*

Eins, zwei, drei und hin und wieder,
stock und steif sind eure Glieder!

(Ein Paukenschlag lässt alle in ihren Bewegungen erstarren.)

Ich kann geh'n, wohin ich will,
ihr bleibt hier und steht ganz still.
Hikos, Pikos, eins, zwei, drei,
Schlangenspucke, Krötenei!
Fünf und sieben, das sind acht,
ihr steht ganz in meiner Macht!

(Knöttelfax tippt König Sopholus böse grinsend an die Nase und verschwindet dann laut lachend von der Bühne, ein Beckenschlag beendet die Szene. Ein paar Sekunden stehen alle regungslos, jeder in seiner Bewegung „eingefroren“.)

(Laut und unheimlich von hinten, mit allerlei Geräuschen verbunden:)

Schweinezahn und Ochsenfett,
jetzt ist meine Macht komplett!

(Nach den Geräuschen ein langes Zischen, dann ein zarter Glockenspielton, der den Bann aufhebt.)

Diener: *(berappelt sich als erster und rennt ihr ein paar Schritte nach)* Weg ist sie! Spurlos verschwunden. Mann, hat die vielleicht ein Tempo drauf!

König Sopholus: *(sehr niedergeschlagen, nachdem alle probiert haben, ob sie sich wieder bewegen können)* Oh, was für ein Unglück! Die Kristallkugel war unser höchstes Gut.

Minister: *(ebenso)*

Sie hat uns bei allen schweren Entscheidungen geholfen, das Richtige zu tun!

König Sopholus:

Durch sie waren wir immer gut beraten.

Hofdame: *(weinerlich)*

Immer klug und würdevoll.

Prinz Konrad: *(unternehmungslustig)*

Aber lieber Vater, lass uns gehen und die böse Hexe Knöttelfax suchen.

Prinz Karlo: *(begeistert von dem Vorschlag)*

Ja! - Und wenn wir sie gefunden haben, nehmen wir ihr die Kristallkugel wieder ab und werfen die Olle in den Gefängnisturm.

Prinz Pico: *(etwas zurückhaltender)*

Ich gehe auch mit.

Prinz Konrad: *(abfällig)*

Ach, Pico, du bleibst besser hier. Da sind Männer gefragt.

Prinz Karlo: *(grinsend)*

Einer muss ja auch das Schloss bewachen.

Prinz Pico: *(traurig)*

Immer schließt ihr mich aus. Ich bin gar nicht so klein, wie ihr immer denkt.

(Die beiden Brüder stoßen sich feixend an.)

König Sopholus:

Na, also gut. Ich gebe euch meine Erlaubnis, aufzubrechen.

Bringt mir die Kristallkugel zurück und passt gut auf euch auf.

Minister:

Ich lasse euch die beste Ausrüstung heraussuchen. *(gibt dem Diener ein Zeichen)*

Diener: *(eilt voraus)*

Ich sage allen Bescheid!

Hofdame: *(wischt eine Träne aus dem Augenwinkel, als die drei gehen)* Und bleibt immer klug und würdevoll!

Prinz Pico: *(enttäuscht)*

Nie darf ich mit.

König Sopholus: *(steht auf und geht mit ihm ab)*

Aber, mein Sohn. Wenn du auch gehst, bin ich ja ganz allein!

(Die Hofdame folgt ihnen; Stellwand mit Thron wird umgedreht.)

Zwei

Im dunklen Wald; beide singen, vom Chor unterstützt, Lied 2 nach der Melodie von „La Cucaracha“

Alle:

1.) Die Hexe müssen wir schnell kriegen,

Denn wir wollen sie besiegen.

Sie hat feige uns bestohlen,

und das woll'n wir wieder holen.

Wo ist die Hexe, wo ist die Hexe?

Ja, die nehmen wir uns vor.

Und wer uns hindert, und wer uns hindert,

klatsch, dem hau'n wir eins auf's Ohr!

Wo ist die Hexe...

2.) Die Knöttel darf auch nicht verschwinden,

Darum müssen wir sie finden.

Wir woll'n jetzt schnell zu der Alten,

nie darf sie den Schatz behalten!

Wo ist die Hexe, wo ist die Hexe?

Sie versteckt sich in dem Wald.

und wenn sie jetzt nicht von selbst herauskommt,

holen wir sie uns recht bald.

Wo ist die Hexe ...

Prinz Konrad: *(sich umblickend)*

Keine Hexe zu sehen, Karlo. Weit und breit nichts als Bäume und Bäume und Bäume.

Prinz Karlo:

Na ja, so weit und so breit kann man ja auch nicht kucken. Aber irgendwie ist mir, als beobachte mich jemand.

Prinz Konrad:

Dir spukt immer noch die Hexe Knöttelfax im Kopf herum.

Trollinchen: *(steht plötzlich hinter ihnen)*

Guten Tag. Prinz Konrad und Prinz Karlo, wenn ich richtig sehe.

Prinz Konrad: *(erstaunt)*

Woher kennst du unsere Namen? Und wer bist du?

Trollinchen: *(leichthin)*

Och, hier im Wald spricht sich alles ziemlich schnell herum. Ich bin Trollinchen.

Prinz Karlo: *(sieht sich suchend um)*

So, so, Trollinchen. Komisch, aber ich sehe sonst niemanden.

Trollinchen:

Dir fehlt die Übung, Prinz Karlo. Wenn du erst so lange hier im Wald lebst wie ich, siehst du auch mehr als jetzt.

Prinz Konrad:

Wie lange lebst du denn schon hier?

Trollinchen:

Noch nicht lange. 120 Jahre ungefähr.

Prinz Karlo: *(wechselt mit Konrad einen erstaunten Blick)*

Ach so, 120 Jahre. Na, das ist ja auch noch nicht viel.

Trollinchen:

Sag' ich ja. --- Wie ich hörte, sucht ihr die Hexe Knöttelfax. Vielleicht könnte ich euch dabei helfen.

Prinz Konrad: *(wütend)*

Da hast du richtig gehört, Trollinchen. Und wenn ich die kriege, dann mach' ich die zu Mus!

Prinz Karlo: *(ebenso)*

Und ich streue noch Pfeffer drauf. Sie hat nämlich dem König die Kristallkugel geklaut.

Trollinchen:

Oh, oh, oh, das ist schlimm!

Prinz Konrad:

Du sagst es.

Trollinchen:

Also, ich biete euch noch einmal meine Hilfe an.

Prinz Karlo: *(überheblich)*

Lass mal. Das schaffen wir schon. Du siehst nicht gerade aus, als könntest du mit der ollen Hexe fertig werden.

Prinz Konrad: *(nicht ganz so arrogant)*

Weißt du Trollinchen, so eine Aufgabe erfordert richtige Männer.

Prinz Karlo:

Bleib' du lieber hier. Aber vielen Dank, dass du uns deine Hilfe angeboten hast.

Prinz Konrad:

Vielleicht sehen wir uns ja mal wieder. Bis dahin und viel Glück.

Trollinchen: *(ärgerlich)*

Na, dann nicht, ihr arroganten Prinzen!

(Versteckt sich hinter einen Baum; als die Prinzen weitergehen, macht sie eine beschwörende Bewegung, die beiden stolpern und fallen hin.)

Von wegen, richtige Männer! Da kann ich ja nur lachen! Hi, hi, ha!

Prinz Konrad: *(verduzt)*

Was war das denn? Lacht uns da jemand aus?

Prinz Karlo:

Ich hab' nichts gehört. Komm, lass uns weitersuchen.

(Sie gehen vorsichtig weiter, blicken sich suchend um und stehen plötzlich vor der bösen Hexe Knöttelfax.)

Prinz Konrad:

Aha, du kommst uns gerade recht! *(zu Karlo)* Komm, hilf mir, die schnappen wir uns!

Knöttelfax: *(schwingt ihren Zauberstab)*

Ha, haaaaa! Die kleinen Jungs!

(Die beiden halten sich jammernd die Hände vor die Augen.)

Prinz Karlo:

Was hast du gemacht, du olle Hexe? Meine Augen brennen so!

Knöttelfax: *(umkreist sie fauchend und schwingt über Prinz Konrad den Zauberstab)*

Hölleweisheit, Hexenmacht,

böser Prinz, nun gib fein Acht.

Mache deinen Rücken krumm,

halt den Mund und stehe stumm.

*(Prinz Konrad bleibt gebückt regungslos stehen, sie wendet sich
Prinz Karlo zu und verhext auch ihn mit dem Zauberstab.)*

Hikos, Pikos, eins, zwei, drei,
Schlangenspucke, Krötenei!
Fünf und sieben, das sind acht,
jetzt bist du in meiner Macht!

*(Auch Prinz Karlo steht wie versteinert. Kichernd schleicht die Hexe
um beide herum.)*

Und nun geht's an's Eingemachte,
immer schlau und immer sachte.
Nur ein Wort falsch ausgesprochen
und mein Zauber ist gebrochen.
Darum still und samm'le dich,
denk' erst nach und danach sprich:

*(Die folgenden Zeilen können mit schaurigen Klängen unterlegt
werden, während sie Prinz Konrad in ein Ungeheuer verwandelt.
Das kann so geschehen, dass zwei „Helfer“ - in weite Gewänder
gehüllt - auf die Spielfläche kommen und ihm ein Kostüm oder eine
Maske anlegen.)*

Weg mit deinem Menschengesicht,
niemand soll erkennen dich.
Eine Fratze soll dich zieren,
wie bei bösen, wilden Tieren.
Um deinen Körper werf' ich weit
dieses Ungeheuerkleid!
Und ich freu mich und ich lache,
von nun an heißt du Feuerdrache!

(sie überzeugt sich, ob alles richtig sitzt...)

Und nun, du Bestie, mach' dich fort
Und such dir einen andern Ort!

*(Die Starre löst sich und Prinz Konrad verschwindet nach hinten.
Sie wendet sich Prinz Karlo zu und verwandelt auch ihn, so wie
oben angegeben.)*

Und jetzt zu dir, du frecher Knabe,
hör' mal, was ich für dich habe:
Arme weg und Beine weg,
'nen Schuppenpanzer, oh, mein Schreck!
Große Tatzen, scharfe Klauen,
keiner kann dir mehr vertrauen.
Fiese Fratze! --- Und ich hexe
dich in eine wilde Echse!
Und mit einem schwarzen Maul
Sollst du heißen Nigramaul!

*(sie überprüft alles, löst die Starre und jagt ihn nach hinten weg.
Sie tanzt noch eine wilde Runde.)*

Bald --- bald --- bald habe ich es geschafft, und dann gehört
das ganze Königreich mir. Mir ganz allein, mir, der Hexe Knöt-
telfax! Ha, ha, ha.....

Knöttelfax/ Alle: *(singt, vom Chor unterstützt, Lied 3)*

1.) Ja, ich bin da, ha, ha, ha,
Prinzen weg, das war ein Gag!
König klein, ja, das ist fein,
könnte gar nicht besser sein.
Alle Leute, gebt fein Acht, denn ich hab' jetzt große Macht.
In meinem Reich, da bin ich groß, ja, ganz groß, ja, ganz reich!
Hua huah eh,
ja, ich tu euch gerne weh!

2.) Ja, meine Macht reicht sehr weit
bis in alle Ewigkeit.
Zauberstock macht, was ich will,
macht die Feinde stumm und still,
lässt sie stolpern, lässt sie fallen, dass sie auf die Nase knallen,
und dann sind sie winzig klein. Das ist fein, das ist fein!
Hua hua eh...

(Sie tanzt ab; im Hintergrund wird die Thronwand umgedreht; es wird hell.)

Drei

Der König - krank und schwach - erscheint mit dem Minister und der Hofdame.

König Sopholus:

Ach, lieber Minister. Zwei Söhne habe ich verloren, die Kristallkugel ist und bleibt gestohlen. Und nun hat die böse Hexe Knötelfax auch noch ein Auge auf mein Reich geworfen. Was soll ich nur machen?

Minister:

Ich habe keinen anderen Rat, Herr König, als den: schick' deinen dritten Sohn. Er ist der Einzige, der jetzt noch helfen kann.

Hofdame:

Ich glaube, der Minister hat Recht.

König Sopholus:

Aber Minister! Prinz Piccolo ist doch viel zu schwach und viel zu klein und viel zu unerfahren, als dass er eine solch schwere Aufgabe lösen könnte.

Minister:

Das weiß ich ja alles. Aber hast du einen besseren Vorschlag?

König Sopholus: *(seufzt sehr lang von ganz oben nach ganz unten)* Nein, lieber Minister, nein. Ich habe keinen besseren Vorschlag. Aber es zerreit mir das Herz, wenn ich daran denke, meinen jngsten Sohn ins Verderben rennen zu lassen.

Hofdame: *(zaghaft)*

Vielleicht ist Prinz Piccolo ja gar nicht so schwach. Klein sein, heit noch lange nicht schwach sein.

König Sopholus: *(etwas hoffnungsfroher)*

Meinst du, liebe Grfin?

Minister:

Ich glaube, die Grfin sieht das gar nicht so falsch. Und auerdem...

König Sopholus: *(unterbricht ihn)*

Ich wei, wir haben keine andere Wahl.

Hofdame:

Die Hauptsache ist doch, er handelt immer...

Minister: *(unterbricht sie genervt)*

klug und wrdevoll.

Hofdame:

(nickt sehr wrdevoll)

König Sopholus:

Also gut! Schweren Herzens gebe ich meinem jngsten Sohn die Erlaubnis, nach seinen Brdern und der Kristallkugel zu suchen.

(Alle drei langsam ab; es wird dunkler.)

Vier

Prinz Pico erscheint langsam und vorsichtig und blickt sich sehr oft um. Trollinchen huscht herbei...

Prinz Pico: *(sehr erschrocken)*

Hilfe! Ein Ungeheuer!

Trollinchen: *(beruhigend)*

Keine Angst, Prinz Pico, ich bin kein Ungeheuer. Ich heie Trollinchen und wohne hier im Wald.

Prinz Pico: *(erstaunt)*

Hier im Wald? Hast du denn gar keine Angst? So ganz allein?

Trollinchen:

N! Hab' ich nicht. Und allein bin ich auch nicht. Spielkameraden gibt es genug.

Prinz Pico:
Na ja, ist ja auch egal.

Trollinchen:
He, mir scheint, so ganz locker bist du nicht.

Prinz Pico:
Wie denn auch? Die Hexe Knöttelfax hat uns die Kristallkugel geklaut. Und meine Brüder sind auch weg.

Trollinchen:
Ich weiß. Und deine Brüder kenne ich auch. Waren nicht gerade sehr freundlich.

Prinz Pico:
Sind sie zu mir auch nicht immer. In ihren Augen bin ich ein Versager.

Trollinchen:
Von wegen! Du hast mehr Grips im Kopf als die beiden zusammen.
(Prinz Pico freut sich sehr.)
Und? Was machst du hier so?

Prinz Pico:
Ich soll dem König die Kristallkugel zurückbringen. Meine Brüder soll ich auch suchen.

Trollinchen:
Tja. Das ist nicht so einfach. Die Hexe Knöttelfax ist gefährlich.

Prinz Pico:
Ich habe sie erlebt. Vielen Dank. --- Das Schlimme ist: ich habe Angst.

Trollinchen: (ungerührt)
Kann ich mir denken.

Prinz Pico:
Also, Angst ist eigentlich nicht der richtige Ausdruck. *(etwas leiser)* Ich habe Schiss! Und mir schlottern die Knie.

Trollinchen:
Brauchst gar nicht leise zu sprechen. Und zu schämen brauchst du dich auch nicht. Wir haben alle Angst vor der Knöttelfax.

Prinz Pico:
Ehrlich?

Trollinchen:
Was denkst du denn? Du brauchst sie nur schief anzugucken, schon schwingt sie ihren Zauberstab. Und dann gute Nacht Oma und ihr Enkel. Da gibt's nur eins.

Prinz Pico:
Und?

Trollinchen:
In ein Mauselloch flitzen und die Ohren anlegen.

Prinz Pico:
Und ich dachte, Angst haben nur die Kleinen. So welche wie ich.

Trollinchen:
Hast du 'ne' Ahnung. Angst haben alle. Selbst Wölfe, Bären und Wildscheine.

Prinz Pico:
Als die Knöttelfax vor uns stand, dachte ich, jetzt müsste ich zehnmal so groß sein wie die und hundertmal so stark. Dann würde ich sie so schütteln, dass sie nicht nur ihren Zauberstab verliert, sondern auch ihr Hexengehirn!

Trollinchen:
Wenn das einer schaffen würde, wäre er der Größte auf der ganzen Welt.

Prinz Pico: (wieder traurig)
Ja, wenn...

Trollinchen: (dreht sich um, horcht in den Wald hinein)
Schnell! Sie kommt!

(Die Beiden verstecken sich hinter den Bäumen. Ein Beckenschlag erklingt. Die Hexe Knöttelfax kommt mit viel Getöse auf die Bühne, mit ihr der blaue Riese.)

Knöttelfax:

Hast du alles verstanden, was ich dir gesagt habe.

Blauer Riese: *(nickt einfältig)*

Klar.

Knöttelfax:

Wenn du also so einen kleinen Winzling siehst, der aussieht wie ein Prinz, dann machst du ihn alle. Verstanden?

Blauer Riese: *(nickt wieder)*

Klar. --- Wie tut denn ein Prinz aussehen?

Knöttelfax:

Dumm, faul und gefräßig.

Blauer Riese: *(nickt)*

Klar.

Knöttelfax:

Hoffentlich. Und wehe, du machst was falsch!

Blauer Riese: *(dümmlich)*

Häääh?

Knöttelfax: *(drohend)*

Dann verhex' ich dich in eine Maus und sag' der Katze Bescheid.

Blauer Riese: *(schüttelt sich vor Schreck)*

Brrrr! Ich tu alles richtig machen, Knöttelfax. Tu ich wirklich!

Knöttelfax:

Na gut.

Blauer Riese:

Aber wie tu ich ihn denn alle machen?

Knöttelfax: *(genervt)*

Du Döskopp kannst vielleicht fragen. Erst hängst du ihn. Dann ertränkst du ihn. Dann schlachtest du ihn. Und dann --- dann frisst du ihn auf. Kapiert?

Blauer Riese: *(zählt an den Fingern ab)*

Hängen tu ich ihn. Ertränken tu ich ihn. Schlachten tu ich ihn. *(grinst genüsslich vor sich hin)* Auffressen tu ich ihn! Hö...hö...hö...hö...hööööööööööööö!

(Beide tanzen einen wilden Tanz. Dann verschwindet die Hexe, der Riese hockt sich unter einen Baum und schläft ein. Er schnarcht fürchterlich.)

Prinz Pico: *(kommt hinter Trollinchen wieder nach vorn)*

Oh Mann! Wenn der schnarcht, beb't die Erde.

(Prompt schnarcht der Riese.)

Trollinchen:

Lass ihn bloß schnarchen. Dann tut er wenigstens nichts.

Prinz Pico:

Ich werde mich hüten, den zu wecken. Wenn ich jetzt einen Hammer hätte...

Trollinchen:

Das ist ja die Idee! Prinz Pico, du bist ...warte einen Moment. *(verschwindet hinter Bäumen und kommt gleich darauf wieder, ein dickes Seil in der Hand)* Hier. Darin rollen wir ihn ein. Los, hilf mir mal.

(Prinz Pico ist sehr zögerlich.)

Mach schon, ehe der Kerl aufwacht.

(Sie legen das Seil der Länge nach auf den Boden und rollen den Riesen darin ein. Anschließend rollen sie ihn in den Hintergrund der Bühne.)

Prinz Pico:

So, jetzt sind wir weit genug von ihm entfernt. *(ist eine Weile still)* Ich weiß aber immer noch nicht, wie ich an die Kristallkugel kommen soll.

Trollinchen:

Ich werde dir helfen. Dafür muss ich dich aber für eine kurze Zeit allein lassen.

Prinz Pico:

Das find' ich aber gar nicht gut.

Trollinchen:

Es ist wirklich nicht so schlimm. Du bekommst gleich Besuch. Aber hab' keine Angst, es sind Freunde von mir und die einzigen, die dir helfen können. Also, bis dann. *(schon ist sie weg)*

Prinz Pico / Alle: *(singt, vom Chor unterstützt, Lied 4)*

1. Ich fürchte mich in diesem Wald.
Es ist dunkel, es ist kalt.
Hoffentlich wird alles gut,
denn ich habe keinen Mut.
Ohne Hilfe ist es aus,
und ich komm' hier nicht mehr raus.
Ach, Trollinchen, komm zurück,
hol' mich aus dem Missgeschick.

2. Die Bäume sehen riesig aus,
und kein Vogel, keine Maus.
Alles ohne Leben hier,
ach, säh' ich doch nur ein Tier.
Wär' doch alles schon vorbei,
und ich könnte froh und frei
aus dem Wald mich hier verzieh'n
und ganz schnell nach Hause flieh'n.

(Während des Liedes ist es dunkler geworden. Graf Masko und seine Helfer sind aus dem Wald gekommen. Sie haben die zweite Stellwand, die über und über mit Masken behängt ist, umgedreht und haben sich im Halbkreis hinter Prinz Pico gestellt.)

Graf Masko: *(freundlich zum Prinzen)*

Guten Tag, Prinz Pico.

(Prinz Pico erschrickt und will fliehen.)

Bleib ruhig hier, wir tun dir nichts. Trollinchen hat gemeint, du könntest unsere Hilfe gebrauchen.

Prinz Pico: *(kommt unsicher wieder zurück)*

Wie ihr ausseht! Da muss man sich ja erschrecken.

Graf Masko:

Du meinst unsere Masken? Wenn du uns öfters siehst, dann fallen sie dir gar nicht mehr auf.

Prinz Pico:

Was hat denn das alles zu bedeuten? Und was wollt ihr von mir?

Sauertopf: *(seine Maske sieht aus, als wäre er ständig sauer)*

Graf Masko sagte es doch. Trollinchen hat uns gebeten, dir zu helfen.

Lachmuck: *(sieht aus, als wäre er ständig lustig)*

Und sie meinte auch noch, du hättest es ziemlich nötig.

Prinz Pico: *(unsicher)*

Kann schon sein.

Fuseli: *(sieht mit seiner Maske sehr traurig aus)*

Sie sagt, du sähst immer so aus wie ich: traurig und niedergeschlagen.

Mutilax: *(hat ein mutiges und draufgängerisches Gesicht als Maske)* Und wir sollten mal schleunigst dafür sorgen, dass das anders wird.**Prinz Pico:**

Wie soll das denn gehen? Ich kann doch nicht plötzlich anders sein als sonst.

Graf Masko:

Lass uns nur machen, Prinz Pico, wir haben da so unsere Möglichkeiten.

Prinz Pico: *(schnell und aufgeregt)*

Ach, wär' das schön. Ich weiß nämlich gar nicht, was ich machen soll. Weil ich doch die Kristallkugel finden soll, und meine

Brüder. Und weil die Hexe Knöttelfax doch viel stärker ist als ich.

Graf Masko:

Weißt du, wenn du schwach bist, kommt dir die Hexe unbesiegbar vor. Aber wenn du selbst stark bist, dann ist alles ganz anders.

Sauertopf:

Schau dir nur mal unsere Masken an.

Lachmuck:

Da gibt es für jeden etwas.

Fuseli:

Für traurige Leute, für saure, griesgrämige, hinterlistige, gemeine Leute.

Mutilax:

Für mutige und starke Menschen, für solche, die mal ganz groß rauskommen wollen.

Prinz Pico: *(nachdem er sich einige Masken angeguckt hat)*

Stimmt schon, die sehen tatsächlich so aus, wie ihr sagt. Aber wenn ich so eine Maske aufsetze, habe ich ja immer noch Angst vor der Hexe Knöttelfax.

Graf Masko: *(legt seinen Arm um Pico)*

Aber das ist ja gerade das große Geheimnis unserer Masken. Unsere Masken sind nämlich Zaubermasken.

Prinz Pico:

Zaubermasken? Wie geht das denn?

Graf Masko:

Wirst du gleich merken. Hör zu.

(Er geht im Folgenden um Prinz Pico herum, deutet immer wieder auf die Masken und spricht sehr geheimnisvoll. Seine Helfer tun es ihm nach.)

Die Maske ist nicht nur Gesicht mit Ohren, Augen. Wirklich nicht!

(Zusammen im Chor mit den Helfern:)

Wenn du sie trägst, dann klebt sie an, sie macht aus dir 'nen ganzen Mann. Du bist nicht mehr so ängstlich klein, ein Held wirst du ganz plötzlich sein, ein Kämpfer, groß und schnell und stark, der sich in alle Kämpfe wagt.

(Sie nehmen ihn und stellen ihn vor die Masken.)

Alles, alles ändert sich, du kriegst ein völlig neues Ich. Die Maske gibt dir große Macht, selbst Knöttelfax nimmt sich in Acht.

Prinz Pico: *(ist ganz aufgeregt und hoffnungsvoll)*

Graf Masko, wenn das so wäre, dann... dann...

Sauertopf:

Dann sähe die Welt gleich ganz anders aus.

Lachmuck:

Du würdest sagen: ach, kleiner Blauer Riese, halt doch mal eben still, damit ich dir eins auf die Nase gebe.

Fuseli:

Oder: guten Tag lahmer Roter Feuerdrache, dich spieß' ich auf und leg' dich auf einen Grill.

Mutilax:

Oder: Hallo, du wackeliges Ungeheuer, verzieh dich ganz schnell, sonst geht's dir an den Kragen.

Prinz Pico: *(zu Graf Masko)*

Und das ist wirklich alles so, wie ihr sagt?

Graf Masko:

Ja. Es ist alles ganz genau so.

Prinz Pico: *(deutet auf eine Maske)*

Die da! Diese Maske möchte ich haben.

Graf Masko: *(nimmt die Maske von der Stellwand)*

Prinz Pico, da hast du eine gute Wahl getroffen. Und nun schließe deine Augen und spüre, wie die Zaubermacht in dich hinein fährt.

(Sie setzen Pico die Maske auf, geben ihm ein Schwert und sprechen beschwörend. Drei Gestalten huschen herbei, umkreisen Pico und sprechen beschwörend:)

Gestalten: *(im Chor zu Prinz Pico)*

Deine Ängste, deine Sorgen
sind für immer jetzt verborgen.
Diese Maske macht dich neu
und von allen Ängsten frei.
Mutig, kraftvoll, schnell, gewandt
geht dir alles von der Hand.
Was dir sonst nie möglich war,
das wird jetzt ganz offenbar.
Jetzt bist du der stärkste Held
in der großen, weiten Welt.

1. Gestalt: *(stellt sich ganz dicht neben ihn, wie auch die beiden anderen, wenn sie eindringlich zu ihm sprechen)*

Du bist groß und stark, Pico.

2. Gestalt:

Du bist mutig und entschlossen.

3. Gestalt:

Du hast keine Angst mehr vor der Hexe Knöttelfax.

1. Gestalt:

Du bist schlau und gewitzt.

2. Gestalt:

Du bist ausdauernd und wendig.

3. Gestalt:

Du bist ein richtiger Siegertyp.

Alle: *(singen, vom Chor unterstützt, Lied 5 nach der Melodie „Seasons in the Sun“)*

1.) Du kommst dir jetzt ganz anders vor,
du bist nicht mehr der dumme, kleine Tor,
der Böses sieht und dann schnell flieht.
Großer Held in dieser Welt,
der sich allen Kämpfen stellt.
Hast ein Ziel vor dir steh'n,
du musst deinen Weg jetzt geh'n.
Wenn du's dann hast erreicht,
gibt's hier keinen, der dir gleicht,
der dir gleicht.



Ganz können wir Ihnen diesen Spieltext hier nicht geben. Ist doch klar, oder?! Wenn Sie dieses Stück spielen wollen – rufen Sie uns an:

**Impuls-Theater-Verlag
Tel.: 089 / 859 75 77**

Dann besprechen wir alles weitere!