

Willy Germann

König Florians Tochter haut ab

Baustein-Theater für Kinder

Bestimmungen über das Aufführungsrecht

Dieses Stück ist vollumfänglich urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung sowie die teilweise oder vollständige Verwendung in elektronischen Medien sind vorbehalten.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen oder Weitergeben des Textes, auch auszugsweise, muss als Verstoß gegen geltendes Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt.

Sämtliche Rechte liegen beim Deutschen Theaterverlag Weinheim, <http://www.dtver.de>. Bitte kontaktieren Sie uns.

Kurzinformation:

Der faule, vergrämte König Florian schreibt einen ungewöhnlichen Wettbewerb aus: Wer ihm die Langeweile vertreiben kann, erhält als Preis das halbe Königreich und seine Tochter Rosalyn zur Frau.

Die Königstochter, ein "Powermädchen", lässt sich das nicht gefallen und haut ab. Sie schlägt sich unerkannt bis zur Stadt durch.

Unterdessen treten vor dem König verschiedenste begabte und weniger begabte Künstler auf. Allesamt ohne Erfolg, vor allem, weil der halbe Preis abgehauen ist.

In der Stadt gerät die Königstochter in die Fahndung nach ihrer Person und schließt sich in der Not einer Zirkustruppe an. Niemand erkennt sie, außer ihrer verschwiegene Partnerin. Nach anfänglichen Angstträumen und Misserfolgen macht Rosalyn eine steile Zirkuskarriere. Bald steht der Zirkus vor dem Konkurs. Nichts könnte ihn retten als ein Auftritt vor dem König. Verständlicherweise sträubt sich Rosalyn dagegen, bis ihr zugestanden wird, als Clown verkleidet aufzutreten.

Vor dem König übernimmt Rosalyn die Führung durch das Zirkusprogramm und hält, zum Entsetzen der Truppe, ihren Vater unbarmherzig dazu an, alle Nummern selber auszuprobieren. Und siehe: Plötzlich ist dessen Langeweile verflogen! Und ein dreifaches Happyend liegt auf der Hand.

Spieltyp: Bausteintheater
Spielraum: 5 Akte. Einfache Bühne genügt
Darsteller: Viele Rollen
Spieldauer: Variabel
Aufführungsrecht: Bezug von 12 Textbüchern

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter,

"König Florians Tochter haut ab" ist vorerst ein lustiges Stück wie viele andere Stücke. Ein Stück für Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 14 Jahren, evtl. sogar auch für Erwachsene.

"König Florians Tochter haut ab" ist aber mehr. Es ist buntes Bausteintheater. Im Bausteintheater können sich die Spielenden mit all ihren Fähigkeiten und Begabungen, aber auch mit vielen eigenen Ideen einbringen.

"König Florians Tochter haut ab" besteht vorerst aus einem ausformulierten Handlungsgerüst, das von einigen Schlüsselfiguren gestützt wird: Rosalyn, König, Königin, Marschall und Zirkusdirektor.

Der Text zum Auswendiglernen ist vor allem für Kinder und Jugendliche gedacht, denen die deutsche Sprache nicht schwer fällt.

Innerhalb dieses Gerüsts besteht viel Raum für zahlreiche nonverbale Nebenfiguren. Raum für eigene Ideen aus Improvisationen. Raum nicht zuletzt für Kinder, die sich mit der deutschen Sprache etwas schwerer tun, dafür pantomimisch begabt sind. Die faule Dienerschaft oder die bewegungsfreudigen Zirkusleute bieten den Raum für solche Nebenfiguren.

Die interessantesten Bestandteile des Stücks sind die Bausteine. Sie sind mit Kästchen gekennzeichnet. Bausteine ermöglichen den Spielenden unbeschränkte eigene Gestaltungsmöglichkeiten. Hier können die unterschiedlichsten Ressourcen voll zur Entfaltung gebracht werden:

Tanz, Gesang, Instrumentalmusik, Sport, Akrobatik, Gymnastik, Zauberei, Pantomime, Tiernummern, Figurentheater, Technik, Mode, Kochkunst, usw.

Die Spielenden können zudem einzelne Bausteine als Kurzszenen mit Lieblingsrollen selber gestalten, sei das zum Beispiel eine Clown- oder eine Tigernummer.

Mit Bausteinen sind Sie vorerst mehr Entdecker und Animator als Regisseur. Sie werden überrascht sein, wie viele Kinder und Jugendliche dank ihrer Veranlagung, ihrer (anderen) Kultur oder dank außerschulischer Aktivitäten bereits über ein außergewöhnliches Können verfügen. Hemmungen sind schnell abgebaut, wenn sie ihre Kunst in das Bausteintheater einbringen können.

Mit den Freiräumen der Bausteine ermöglichen Sie nicht zuletzt fremdsprachigen und "intellektuell schwachen" Kindern und Jugendlichen ungeahnte Erfolgserlebnisse. Und Sie werden spüren, dass solche Erfolgserlebnisse beste Gewaltprävention sein können und positiv auf den kognitiven Unterricht ausstrahlen.

Die lustige und zugleich spannende Handlung mit der Identifikationsfigur Rosalyn bildet einen idealen Rahmen für eigene kreative Ideen, für risikoarme Auftritte. Die Geschichte bietet zugleich Halt und Sicherheit, garantiert einen sicheren Ablauf und trägt dazu bei, dass der Vorbereitungsprozess nicht endlos "ausfranst".

Innerhalb des Rahmens der Handlung ist selbst bei den Aufführungen viel Spontaneität und Improvisation möglich,

wobei auch das Publikum einbezogen werden kann. Improvisatorische Fähigkeiten werden vor allem vom Marschall gefordert.

Gehen Sie mit dieser Spielvorlage ungezwungen um: Passen Sie das Stück den Spielenden, dem Spielort und den technischen Möglichkeiten an. Bestimmen Sie zusammen mit den Spielenden selber den Umfang des Stückes. Dank der Bausteine ist fast alles möglich. Denn Bausteine können Sie beliebig einsetzen, weglassen, austauschen, verändern oder gar vollständig selber gestalten. Zusammen mit den Spielenden.

Mehr als bei einem gewohnten Stück sind Sie beim Bausteintheater herausgefordert, für einen geordneten Ablauf zu sorgen. Wer tritt bei einer Fülle von Bausteinen wann und wo auf? Wer wartet wo vor und nach seinem Auftritt? Wo sind die Requisiten jeder einzelnen Spielerin? (Müllsäcke mit Aufschrift haben sich bewährt!) Beim Bausteintheater ist die Spielleiterin in allen Phasen immer auch Organisatorin. Am besten arbeitet sie neben Helfern - mit Spielblättern und Spielplakaten, wo der Ablauf übersichtlich aufgezeichnet ist. Dort können für die einzelnen Spieler mit Farbe auch die Requisiten oder Stichwörter notiert werden.

Das Bausteintheater ermöglicht es, dass neben der Kerngruppe mit den Hauptrollen (z.B. eine Klasse oder ein Erwachsenenteam) verschiedene Gruppen und Spieler parallel proben und danach ohne großen Koordinationsaufwand ins Theater integriert werden können, so z.B.

- eine Musikschule
- eine andere Klasse, vielleicht sogar eine Klasse einer anderen Stufe
- eine Turnergruppe
- eine Tanzschule
- eine Popband
- junge Künstler aus der Gemeinde, der Schule und nicht zuletzt Leute aus dem Publikum.

Nutzen Sie also die Möglichkeiten dieses Stückes, um buntes, ganzheitliches Theater zu machen. Ein Gesamtkunstwerk, das Spielende und Publikum gleichermaßen fesselt und unterhält.

Spannen Sie hemmungslos den Bogen vom Realbezug bis zu komischen Situationen, von dramatischen Traumszenen bis zu feinen Seifenblasentänzen, vom lauten Poptanz bis zur ruhigen Pantomime, von derben Späßen bis zur Modenschau.

Und vor allem: Machen Sie Theater, dass das Publikum zum Lachen bringt. Dies löst und spornt die Spielenden an. Lassen Sie sich nicht durch Perfektionismus, durch eine allzu gepflegte Sprache oder angeblich hohe moralische und stilistische Maßstäbe versklaven. Dieses Stück bietet Raum für Auftritte, wo Perfektion manchmal sogar fehlt am Platz ist, wo Pannen dem König einen erwünschten Vorwand geben, den Preis nicht zu vergeben.

Denken Sie daran: Spielen kennt keine Grenzen. Auch Theaterspielen nicht.

Viel Spass beim Spielen!

Willy Germann

(...): Hier ist auch ein anderes Wort oder ein anderer Satz möglich.

Baustein im Kästchen: Diese Szene kann selber gestaltet, verändert, weggelassen oder durch einen andern Baustein ersetzt werden.

Personen

Prinzessin Rosalyn
König Florian
Königin Lisa
Marschall(in)
Diener/Dienerinnen
Masseur/in
Künstler/Künstlerinnen
Publikum
Stadtbewohner/Passanten
Polizist
2 Jugendliche
5 - 10 Zirkusleute

Vorspiel:

Im und vor dem Schloss. Die Langweile des Königs

Personen:

KÖNIG FLORIAN (dick, mit Krone, im Morgenmantel)
DIENER und DIENERINNEN (ungepflegt)

Bühne:

Offen. Saal im Königsschloss, schreckliche Unordnung, Bett mit zahlreichen Decken, Stuhl, evtl. Schminktisch, Plakate, geschmacklose "Kunst".

Dem eintretenden Publikum werden Handzettel in die Hand gedrückt. Gleichzeitig hängen Spieler/innen überall Plakate auf. Auf Handzetteln und Plakaten steht folgender Text:

Seine Majestät, König Florian lässt verkünden:

Wer ihm die Langweile fentreiben kann, erhält als Preis

1. Das halbe Köhngreich und
2. Prinzessin Rosalyn zur Frau.

Anmeldungen beim Hofmarschall am Schlossthor.

Im Kissen- und Deckenberg liegt der König, isst Nüsschen und Chips und trinkt Cola.

Diener und Dienerinnen spielen im Hintergrund ruhige Brettspiele, lesen Comics oder spielen mit Gameboys. Einer der Diener spielt leise auf einem Musikinstrument. Ein anderer reinigt gelangweilt den Saal. Er gähnt öfters, zieht den Besen hinter sich her und wischt heimlich den Unrat unter die Decken.

1. AKT

Im Schloss

Bewerber wollen den Preis des Königs gewinnen.

Personen:

KÖNIG FLORIAN, KÖNIGIN LISA, PRINZESSIN ROSALYN, MARSCHALL(-in), 3 - 5 DIENER UND DIENERINNEN, BEWERBER (Künstler und Künstlerinnen), evtl. LEUTE AUS DEM PUBLIKUM

MARSCHALL:

(tritt evtl. durchs Publikum auf, sieht sich um, wütend zu Dienern und Dienerinnen)

Was erlaubst du dir, du Faulpelz? - Und du:

los, los, geh Kartoffeln schneiden für die Chips! Und ihr da hängt die Schlossfahnen raus, kocht den Eistee (...)

für das Publikum da! Und ihr putzt die schmutzigen Schuhe der Prinzessin ... los, los!

Und du, Caroline, du bringst dem König noch frischen Kaffee und Kuchen, los, los!

DIENERIN CAROLINE:

Immer iich! Immer die kleinste! Gemein!

(Die Diener, Dienerinnen und der Marschall verschwinden. Die Königin erscheint. Sie zieht eine riesige Strickarbeit hinter sich her. Sie bläst den Staub von einem Polsterstuhl, setzt sich umständlich darauf und strickt. Der König setzt sich Kopfhörer auf und verkriecht sich im Deckenberg)

KÖNIGIN:

Schatz, hast du nicht auch das Gefühl, du hättest ein bisschen übertrieben mit deinem Wettbewerb?

... Schatz, ich befürchte, unsere Tochter wird nicht begeistert sein, dass sie als Preis verschenkt werden soll. Sie ist in der letzten Zeit schon schwierig genug.

(Der König greift nach Nüsschen und Chips)

KÖNIGIN:

Du solltest keine Nüsschen und Chips essen, Schatz!

Du weißt ja, die Kalorien. Wie willst du 20 Kilo ...

Hörst du mir überhaupt zu, Florian?

... Ob du mir überhaupt zuhörst!?

(Die Königin springt auf und guckt in den Deckenberg)

Hast du mir überhaupt zugehört?

(Der König taucht aus dem Deckenberg auf)

KÖNIG:

Hä?

KÖNIGIN:

Immer das gleiche Lied:

Du hörst mir einfach nicht zu!

(Der König nimmt die Kopfhörer ab)

KÖNIG:

Ist was?

KÖNIGIN:

Siehst du, du hörst mir einfach nicht zu! Ich kann reden, soviel ich will, und du hörst mir einfach nicht zu.

KÖNIG:

Ja, ja, ich weiß: Ich bin zu dick. Die Nüsschen haben Kalorien. Ich sollte Cola light trinken. Ich sollte 20 Kilogramm abnehmen ...

KÖNIGIN:

Nein, Rosalyn!

KÖNIG:

Was, Rosalyn sollte 20 Kilogramm abnehmen?

KÖNIGIN:

Nein, nein, nein! Aber deine Idee mit Rosalyn führt in eine Katastrophe, glaub mir! Wie kannst du nur unsere Tochter als Preis ausschreiben!

KÖNIG:

Das ist allein meine Sache, verstanden! Ich bin schließlich der König.

KÖNIGIN:

Und ich bin die Mutter. Es ist mir seit jeher ein tiefes Anliegen, meiner Tochter den Weg in eine glückliche Zukunft zu ebnen!

KÖNIG:

Komm mir nicht wieder mit solchen Sprüchen, gelt! Wer hat Rosalyn all die Jahre verwöhnt? Wer hat ihr dauernd neue Kleider genäht? Wer hat ihr nicht Hausarrest geben wollen, wenn sie sich im Wald herumgetrieben hat? Wer, ja, wer?

KÖNIGIN:

Das tut jetzt nichts zur Sache. Jetzt geht es um deinen Wettbewerb, Florian. Was machst du, wenn ein dummer Kerl den Preis gewinnt?

KÖNIG:

Wer mir die Langeweile vertreiben kann, ist nicht dumm.

KÖNIGIN:

Und wenn er hässlich ist? Ach Gott, denk nur an die Enkelkinder!

KÖNIG:

Du bist auch nicht gerade eine Miss World!

KÖNIGIN:

Also, das verbitte ich mir! ... Und was ist, wenn der Gewinner mausarm ist?

KÖNIG:

Mit dem halben Königreich ist er nicht mehr mausarm! Und nun lass mich in Ruhe! Ich lass' mir meinen schönen Plan nicht verderben.

(Der König setzt wieder die Kopfhörer auf, trinkt aus der Coca-Büchse und verschwindet im Deckenberg. Die Königin setzt sich an den Schminktisch oder nimmt einen Handspiegel und macht sich schön. Später strickt sie weiter)

BAUSTEIN A – KAFFEE UND KUCHEN

Die Dienerin Caroline schlurft herein: nachlässig gekleidet, ein Tablett mit Kaffee und Kuchen in der Hand. Sie bleibt vor dem Deckenberg stehen, räuspert sich. Nochmals. Sie macht eine freche Bemerkung, trinkt aus der Kaffeetasse, nascht vom Kuchen, schaut umher, gibt auch einer Zuschauerin ein kleines Stück, stellt das Tablett neben den Deckenberg. Alles unter missbilligenden Blicken der Königin.

(Der Marschall erscheint mit einem auffällig gekleideten Bewerber. Er hebt die Decken)

MARSCHALL:

Herr König, da will Ihnen jemand die Langeweile vertreiben. Er sagt, er sei der beste Trompeter
(Blockflötenspieler, Geiger... usw.)
der Welt. Er sei schon vor Präsident Bush (...) und der Königin Elisabeth (...) aufgetreten.

KÖNIG:

So, so? Sieht aber ein bisschen komisch aus.

BEWERBER:

I am sure, Mister King, that you will be delighted! I am sure!

KÖNIG:

Hä? Aber nichts Gefährliches, gelt!

(Der Bewerber spielt, allerdings einige Töne schrecklich falsch. König, Königin und Marschall reagieren schmerzhaft darauf)

KÖNIG:

Stop! Stop! Das klingt ganz falsch! Verschwinde, hopp, hopp! Los!

(Er wirft wütend ein Kissen nach dem Bewerber, der Bewerber flieht. Zum Marschall)

Trottel, warum führst du den herein, bevor der halbe Preis da ist? Wo ist sie überhaupt, meine Tochter, wo, hä?

MARSCHALL:

Keine Ahnung, ich bin schließlich nicht ihr Kindermädchen!

(Der König verkriecht sich im Deckenberg, der Marschall zieht murrend ab)

(Prinzessin Rosalyn erscheint hinten im Zuschauerraum: in zerrissenen Jeans, mit poppigem T-Shirt. Sie bleibt vor dem ersten Plakat stehen, liest laut)

ROSALYN:

Das ist die Höhe! Das lass' ich mir nicht gefallen!

(Sie wendet sich an mehrere Zuschauer)

Hast du das aufgehängt? ... Sie?... Du? Wer denn?...

(Die Prinzessin reißt einige Plakate herunter, zerreißt sie, zerreißt auch einige Flugblätter, schimpft. Mit einem Plakat stürmt sie auf die Bühne)

ROSALYN:

(zum König)

Hast du diese Scheißidee (...) gehabt?

(Nichts regt sich. Die Prinzessin wirft nun Kissen und Decken weg. Sie fuchtelt mit dem Plakat hin und her. Der König duckt sich erschreckt und nimmt die Kopfhörer vom Kopf. Die Königin ist entsetzt, sammelt einige Kissen und Decken wieder ein)

ROSALYN:

Hast du diese Scheißidee (...) gehabt, hä?

KÖNIG:

So redet man nicht, verstanden! Und überhaupt: Was fällt dir eigentlich ein, mich so zu erschrecken?

ROSALYN:

Und was fällt dir eigentlich ein, mich als Preis zu verschenken? Merk dir eins: Wenn ich heirate, heirate ich

einen, den ich will. Von mir aus kannst du dein ganzes Königreich verschenken. Aber mich, mich verschenkst du nicht. Verstanden?

KÖNIGIN:

Rosalyn, beruhige dich doch, bitte! Papa meint es nicht ernst.

KÖNIG:

Natürlich meine ich es ernst! Was ich sage, gilt. Ich bin schließlich der König!

ROSALYN:

Schöner König, der den ganzen Tag herumliegt wie ein Sack Kartoffeln.

KÖNIG:

Das mach ich schließlich nur, weil es mir langweilig ist. Darum habe ich den Wettbewerb ausgeschrieben. Du kannst mir doch jetzt nicht das Spiel verderben!

ROSALYN:

Spiel verderben, Spiel verderben, ha! Wie kann man nur auf eine so doofe Idee kommen und seine Tochter verschenken!

KÖNIG:

Aber in einem Märchen kommt das auch vor.

ROSALYN:

Aber wir sind hier nicht in einem Märchen, merk dir das! ... Also ich hau ab. Ich halte es in diesem Schloss nicht mehr aus. Ich lass mich nicht verschenken wie eine Barbie oder eine Schachtel Pralinen.

KÖNIGIN:

Bitte, Rosalyn, ist alles nur halb so schlimm. Ist alles nur Spass!

(Die Prinzessin rennt davon. Der König schellt und schreit nach der Dienerschaft)

KÖNIG:

Bringt mir Rosalyn her! Der halbe Preis darf nicht davonlaufen! Los! Los!

DIENER UND DIENERINNEN:

(rennen schreiend ins Publikum)

Haltet sie! Aufhalten, aufhalten! Los, aufhalten! Wo ist sie? ... Da! ... Nein, daaa! ... Nein hier ...

(Die Diener und Dienerinnen verschwinden. Ihr Geschrei verebbt. Die Prinzessin erscheint in einem einfachen Kleid. Sie trägt einen kleinen Rucksack auf dem Rücken)

ROSALYN:

So, also tschüss, ich hau ab.

KÖNIG:

Waaas? ... Du meinst es doch nicht ernst, Rosalynchen!

ROSALYN:

Doch, ich hoffe, wir sehen uns mal wieder!

KÖNIGIN:

Wo willst du überhaupt wohnen, Rosalyn? Ach jee, du erfrierst und verhungerst ja, armes Rosalynchen.

ROSALYN:

Pah, ich schlag mich schon durch!

KÖNIG:

Ja, ja und dann kommen die Wölfe und Bären, wirst schon sehen!

ROSALYN:

Hört auf! Ihr könnt mir keine Angst einjagen. Ich bin kein kleines Kind mehr. Ich hau ab. Ich halt's hier nicht mehr aus!

KÖNIG:

(gebieterisch)

Nein, du bleibst hier! Ich befehl es dir! Ich bin der König!

ROSALYN:

Für mich bist du nicht der König. Also tschüss!
(rennt kreuz und quer durch die Zuschauerreihen nach draußen)

KÖNIG, KÖNIGIN:

(am Bühnenrand)

Rosalyn, bleib hier! ... Oh jee!! Rosalynchen, bitte!! Komm zurück! ... Komm her, sofort, ich befehl es dir!

KÖNIG:

(schreit immer lauter)

Diener, Diener, Diiiiieenerrrr! Los, folgt ihr, aber dalli! Bringt sie zurück, los, los!

(Die Dienerinnen und Diener verfolgen die Prinzessin mit viel Lärm. Sie rennen nervös durch die Zuschauerreihen und fragen die Zuschauer/innen, wohin die Prinzessin verschwunden sei)

(Der König sammelt noch vereinzelt Decken ein und verkriecht sich dann wieder unter dem Deckenberg. Die Königin setzt sich weinend auf ihren Stuhl und fährt fort zu stricken. Dazwischen reibt sie sich mit dem gestrickten Schal die Tränen von den Wangen und seufzt)

KÖNIGIN:

Arme Rosalyn! ... Oh je, oh jeee! ...

(wütend zum König unter dem Deckenberg)

Du bist allein schuld! Neben dir hält es niemand aus: nur noch faul herumliegen, Nüsschen naschen ... und ... und ... immer dicker und dicker... Keine Spur mehr von Würde und Eleganz!

(Die Königin macht sich am Schminktisch oder mit einem Handspiegel schön)

Ach, ist das ein Leben mit dir. Ohne Rosalyn wird alles noch viel schlimmer! ... Hörst du mir überhaupt zu? ...

BAUSTEIN B – TANZ

(Der Marschall erscheint, verneigt sich vor dem Deckenberg, hebt eine Decke, dann noch eine)

MARSCHALL:

(sehr laut ins Ohr des Königs)

Majestät, da will ihnen einer die Langeweile vertreiben, ein berühmter Tänzer aus der Türkei (...) mit seiner Truppe.

KÖNIG:

Geht doch nicht, wenn der halbe Preis auf und davon ist, du Schwachkopf!

MARSCHALL:

Dann geben Sie den Preis halt später. Diese Tanztruppe sollten Sie auf keinen Fall verpassen, Majestät. Diese Leute können Ihnen die Langeweile vertreiben.

KÖNIG:

Mmh, s'geht um einen Versuch.

(Die Tanztruppe tritt auf. Lauter, wilder Tanz)

KÖNIG:

Stop, Stop! Mir wird ganz schwindlig! Und diese Musik find' ich doof. Die Zillertaler (...) sind besser ... Ach, mir ist immer noch langweilig, also auf Wiedersehen! Haut ab, weg, weg!

(Die Tanztruppe ist enttäuscht und beleidigt und zieht sich zurück. Evtl. Kommentar der Königin)

BAUSTEIN C – ROCKSÄNGER

(Zwei, drei Rocksänger stürzen mit ihren Gitarren herein und suchen nach dem König)

1. ROCKSÄNGER:

Hallo, wo ist der Alte? He, wo steckst du, Alter? Hallo?

(Die Königin klemmt sich die Nase zu und rutscht beiseite. Dann rettet sie ihre Strickarbeit. Die zwei Sänger suchen unter dem Deckenberg)

2. ROCKSÄNGER:

Ah, da! Komm, Alter, wir spielen dir was vor, um dir deine Langeweile zu vertreiben! Heute sind wir nämlich gut drauf. Die Preise haben wir so gut wie sicher im Sack.

KÖNIG:

Aber ... aber wer von den beiden soll den Preis erhalten?

1. ROCKSÄNGER:

Ich das halbe Königreich und er deine Tochter zur Frau. Und jetzt hör gut zu, Alter!

(Evtl. Playback. Die Königin hält sich die Ohren zu. Der König entreißt einem Sänger die Gitarre und jagt damit die Gruppe davon)

KÖNIG:

Schrecklich! Da wird man ja krank davon! Schrecklich!

(Die Diener und Dienerinnen kehren müde und ängstlich - durch den Zuschauerraum - zurück)

KÖNIGIN:

Wo habt ihr Rosalyn?

DIENER UND DIENERINNEN:

Wir haben ... wir haben sie nicht gefunden ... Sie war nirgends! ... Nirgends!

KÖNIG:

Nicht gefunden! Faule Ausrede! Ich hab's euch befohlen, sie zu finden! Und was ich befehle, wird gemacht.

DIENERIN:

Aber wir haben sie überall ...

KÖNIG:

Halt's Maul! Was ich sage, wird gemacht und damit basta! Wie soll ich jemandem Rosalyn zur Frau geben, wenn sie abgehauen ist?

DIENER:

Majestät, Sie könnten doch ... ich mein': Caroline könnte doch die Prinzessin spielen, ich mein' halt nur ...

(Der König geht um Caroline herum, mustert sie von oben bis unten. Dann nimmt er der empörten - Königin die Krone vom Haupt und setzt sie Caroline auf. Der König tritt zurück, mustert die Dienerin nochmals und schüttelt schließlich den Kopf)

KÖNIG:

Zu wenig hübsch! Das nimmt mir niemand ab, dass das meine Tochter sein soll. Ein hübscher König hat in der Regel auch eine hübsche Tochter.

**BAUSTEIN D –
SCHLANGE ODER RIESENWURM**

(Der Marschall rennt verängstigt herein)

MARSCHALL:

(stotternd)

D...d...raußen steht einer mit einer R...r...iesen...sch...schlange (einem Riesenzwurm, einem Drachen ...) und w...w...will Ihnen d...die Langeweile vertreiben.

(Der Marschall führt in gebührendem Abstand den "Dompteur" herein. Die Königin rettet sich wimmernd auf ihren Stuhl. Der König versteckt sich hinter einer Decke. Die Diener und Dienerinnen rennen kreischend davon. Der Dompteur stellt in gebrochenem Deutsch oder in einer Fremdsprache sein Tier vor. Kind in Rollkiste mit Figur an Stäben oder mit Arm in Isolierschlauch. Das Tier tanzt zu Musik und vollführt verschiedene Kunststücke, antwortet mit Kopfschütteln oder Nicken auf einzelne Fragen, folgt plötzlich nicht mehr den Intentionen des Dompteurs, bedroht den König)

KÖNIG:

(Königin wiederholt als Echo)

Raus, raus! ... Raus, raus! ... Raus, hab ich gesagt! ... Hab ich gesagt! ... Raus! Aber schnell! ... Schnell, schnell!

**BAUSTEIN E –
NEUIGKEITEN AUS DER LOKALZEITUNG**
MARSCHALL:

Majestät, vielleicht hat jemand aus dem Publikum eine Idee, wie man Ihnen die Langeweile vertreiben könnte. Soll ich mal fragen?

KÖNIG:

Mmh, von mir aus!

MARSCHALL:

Ist da jemand, der dem König die Langeweile vertreiben könnte?

(nach Absprache zu Junge oder Mädchen aus dem Publikum)

Du? ... Aber du könntest nur das halbe Königreich gewinnen.

(Der König, die Königin stellen einige Fragen: Name, Schule, Hobby)

JUNGE oder MÄDCHEN:

(aus dem Publikum)

Ich habe wichtige Neuigkeiten aus (...). Wollen Sie die hören?

(Das Mädchen oder der Junge liest erfundene oder nicht erfundene lustige Neuigkeiten aus der Schule, dem Ort, von bekannten Persönlichkeiten vor)

KÖNIG:

Hör auf, das langweilt mich alles! Ich kenn' die Leute eh nicht.

JUNGE oder MÄDCHEN:

Ach, dir ist nicht zu helfen. Tschüss, Fettsack (...)!

BRÜCKENBAUSTEIN F

(s. auch S. 8 unten)

KÖNIG:

Mühsam, diese Leute und ihre Vorführungen, schrecklich anstrengend. Ich brauch' dringend was zu essen. Zur Erholung.

(läutet und ruft nach Diener)

Bring mir schnell ein Hühnchen, zwei Schweizer Schokoladen, drei Wiener Schnitzel, vier Stück Linzertorte und fünf Hamburger und ... und sechs Büchsen italienische Coca Cola, aber dalli!

KÖNIGIN:

Aber alles ohne Fett und nur mit Assugrin (Süßstoff)!

DIENER:

Jawohl, zwei Wiener Hühnchen, drei Büchsen Linzertorten, fünf Schweizer Hamburger, vier CocaSchnitzel

...

WEITERE BAUSTEINE G – ZUR AUSWAHL

Solche Bausteine können auf bereits vorhandenen Fähigkeiten der Kinder aufbauen. Zusätzlich muss nur noch überlegt werden, wie sich die Bewerber dem König vorstellen und warum sie ohne Preis weggeschickt werden. Unvollkommene Kunst ist in diesem Fall sogar erwünscht. Der König muss schließlich einen Grund haben, um die Bewerber zum Teufel zu jagen. Die folgenden Vorschläge sind unverbindlich. Eigene Ideen sind immer am besten. Sie können ausformuliert oder stichwortartig notiert werden. Auch für improvisatorische Sequenzen kann Platz geschaffen werden. Ein spontaner, kreativer Marschall bekäme ungeahnte Entfaltungsmöglichkeiten. Insgesamt sollten höchstens 10 Bausteine gespielt werden. Wenn das Publikum einbezogen wird, wird es allenfalls mit einem vereinbarten Zeichen (z.B. Gong) um Ruhe gebeten.

G 1: Zauberer mit Assistentin

Der König hat bloß Augen und nette Worte für die hübsche Assistentin. Die Königin ist eifersüchtig und jagt Zauberer und Assistentin davon.

G 2: Boxer

(2 Muskelprotze)

Einer boxt schließlich gegen den König. Er verursacht diesem ein blaues Auge.

(Am Boden verdeckt ein geschlossenes Auge mit blauer Kreide bemalen)

G 3: Turnergruppe

(evtl. mit Trampolin und Matte)

Sprünge über das Bett des Königs. Der König wird ganz nervös, verkriecht sich.

G 4: Flohzirkus

Die Flöhe entweichen, springen auf die Königin und den König, ins Publikum.

Evtl. Jucktanzen mit Publikum zu passender Musik.

G 5: Geigerin

Die Dienerinnen tanzen dazu. Sie holen Partner aus dem Publikum (z.B. deren Eltern). Der König ärgert sich über die Disziplinlosigkeit.

G 6: Schrille, beleibte Opersängerin

Sie singt sich mühsam ein, dann schrecklich laut und hoch. Der König bekommt Ohrenweh.

G 7: Hypnotiseur

(spricht gebrochen Deutsch)

Er hypnotisiert zur Probe das Publikum: Alle frieren ein, stop. Alle weinen, stop. Alle Jungen bellen, stop ...

Er hypnotisiert darauf den König (der schlottert), dann die Königin (die gackert), löst Hypnose.

G 8: Monster

(aus 4 Spieler/innen in großem Rundtrikot)

Es kann nur mit Kopfnicken Antwort geben, geht zuerst ins Publikum. Nähert sich nach den königlichen Fragen bedrohlich dem König. Dieser bekommt Angst.

G 9:

Japanische Schwertkämpfer mit lauten Schreien.

G 10: Populärer Jodlerin (...) mit Assistent, der nicht sprechen, nur jodeln kann

(...) Das Publikum wird aufgefordert, lautstark mitzumachen, der König beschimpft es deswegen.

Alternative: bekanntes Lied gemeinsam singen.

G 11: Glücksmaschine gegen die Langeweile

(evtl. auf Rädern, mit Lämpchen und Geräuschen)

Sie wird am König angeschlossen: Elektrokappe (halber Gummiball), Drähte. Der König erstarbt. Tot? Der Techniker ist überfordert, die Königin ist besorgt.

G 12: Wahrsagerin

Sie liest aus der Hand der Königin, dass diese zur Miss World ernannt werde. Dem König weissagt sie ein Idealgewicht von 60 kg und eine Zukunft als glücklicher Brautvater von Rosalyn.

Evtl. vorher oder nachher einer Person aus dem Publikum aus der Hand lesen.

G 13: Fremdsprachige Kunstmalerin

Sie setzt den König in Pose und malt ihn mit begeisterten Kommentaren.

Das Resultat: ein Strichmännchen.

G 14: Medizinmann mit Medizin gegen Langeweile.

Er spricht eine unheimliche Fantasiensprache, beschwört, gibt dem König eine scheußliche Medizin. Der Medizinmann sucht ein (instruiertes) Opfer im Publikum, das wie echt auf die scheußliche Medizin reagiert.

G 15: Rapper

Frecher Königsrap. Das Publikum muss mitkatschen.

G 16: Witz

Eine Zuschauerin erzählt (nach Vereinbarung) einen Witz.

Wer einen zweiten?

G 18: Modenschau

(zur Musik)

Der Modeschöpfer kommentiert dosiert, evtl. in einer Fremdsprache. Die hübschen Models gefallen dem König. Die Königin wird eifersüchtig.

G 19:

Fremdsprachiger Künstler mit lebender Puppe

(evtl. an Fäden)

Die tanzende Puppe fällt beim Musikstopp plötzlich zusammen.

G 20: Gruppe mit Fernseher

Kinderprogramm, Interview mit erfolglosem Bewerber.

G 21: Journalistin

Eine Journalistin macht ein Interview mit König und Königin und fasst die Antworten völlig falsch zusammen.

G 22: Wundersuppe

Eine Köchin und ihr Gehilfe kochen eine Wundersuppe mit seltsamen Zutaten (Plastikspinnen, Schlangen, Glas voll Salz ...)

Echte "Suppe" fürs Publikum in der Pause ankündigen.

BRÜCKENBAUSTEINE g – ZUR AUSWAHL

Um die kleinen Pausen zwischen den Auftritten auszufüllen, können Brückenbausteine erfunden werden. Eigene Ideen sind auch hier besser. Sie können ausformuliert oder stichwortartig festgehalten werden. Auch improvisatorische Teile sind erwünscht.

g 1:
Nonverbales Spiel (Pantomime) zu passender Musik:
König isst, hört Musik mit Kopfhörer, schläft ein ...
Königin macht sich schön, strickt, liest, schaut aus dem Fenster nach ihrer Tochter, telefoniert mit einer Freundin ...
Nachlässige Diener putzen unbeholfen, verschwinden wieder.

g 2:
Der Marschall kommentiert jeden Auftritt mit Spott, ahmt die Bewerber nach.

g 3:
Dem König werden unerwünschte Speisen serviert. Tadel.

g 4:
Der König ärgert sich über die "ewige" Strickarbeit seiner Frau, über die Flucht der undankbaren Tochter, über faule Diener und Dienerinnen, die herumliegen, Kaugummi kauen, von den Speisen des Königs essen, Comics lesen, sich mit Games beschäftigen, Karten spielen ...

g 5:
Die Königin ärgert sich über ungepflegte, schmutzige Bewerber. Sie hält die faulen Diener immer wieder an, zu putzen, zu lüften, sich besser zu pflegen ...

g 6:
Selbstmitleid des Königs: Seine Langeweile wird immer schlimmer, Bauchweh ... Kopfweh ... Zehen ...

g 7:
Die Königin verabreicht dem König Tabletten gegen Langeweile und Fettsucht. Oder der Masseur macht den König fit.

g 8:
Eine Dienerin führt mit dem Handy ein Telefongespräch mit ihrem Freund (einem Spieler im Publikum).

g 9:
Eine Dienerin kündigt oder verlangt mehr Lohn.

g 10:
Der Marschall schaut mit dem Fernrohr ins Publikum, berichtet, was er sieht. (Herr X kratzt sich am Bart, Frau Y hat schöne Augen, berühmter Sänger ...)

g 11:
Gespräch zwischen König und Königin: über TV-Sendungen, das Wetter, über die Erziehung der Tochter ...

g 12:

Der König oder der Marschall tadelt das Publikum: Sie seien schlecht gekleidet, es sei dicke Luft, X säße nicht anständig da, Y bohre immer in der Nase ...

usw.

KÖNIGIN:

Florian, meinst du nicht auch, wir sollten unsere Tochter im ganzen Land suchen lassen? Eine Fahndung, wie sie der Bulle von Tölz (..) macht.

KÖNIG:

Mmm! Nicht schlecht, diese Idee. Marschall! Im ganzen Land sollen morgen Fahndungsplakate aufgehängt werden. Und zwar mit folgendem Text: Die Prinzessin hat sich aus dem Schloss entfernt. Sie trägt eine hellblaue Hose ...

KÖNIGIN:

Nein, einen gelben Rock ...!

KÖNIG:

... hellblaue Hose!!

MARSCHALL:

(schreibt)
... hellblauer Rock ...

KÖNIG:

... und eine rote Jacke ...

KÖNIGIN:

Nein, nein, es war eine hellgrüne Bluse!

KÖNIG:

Ich bin doch nicht blind: Es war eine rote Jacke!

MARSCHALL:

(schreibt)
... rote Bluse ...

KÖNIGIN, KÖNIG, MARSCHALL:

(durcheinander)

Nein, eine rote Jacke ... Nein, eine hellgrüne Bluse ...

Ich bin sicher: eine hellgrüne Bluse.

Baustein H – Fahndungstext

Der Streit um Rosalyns Kleidungsstücke (Socken, Schuhe, Gürtel) geht weiter, steigert sich, während sich der Vorhang schließt.

(Dämmerung. Die Musik wird von Verkehrsgeräuschen im Hintergrund abgelöst)

(Rosalyn tritt vom Publikum her auf, schaut sich um, liest das Fahndungsplakat, schmunzelt, setzt sich müde auf die Bank, beißt evtl. in einen Apfel. Die andern Personen verschwinden nach und nach. Der Polizist taucht auf, evtl. vom Publikum her, schaut gestreng umher, weist einen Zuschauer zurecht ...)

POLIZIST:

(betrachtet kopfschüttelnd das fremde Mädchen)

Was tust du hier allein um diese Zeit?

ROSALYN:

liich? Mmh, ich ruhe mich aus.

POLIZIST:

Ist zum Ausruhen aber eine ziemlich gefährliche Gegend hier. Weißt du das denn nicht?

ROSALYN:

Nein, ich bin nicht von hier.

POLIZIST:

(mustert Rosalyn von oben bis unten)

Ja, das sieht man. Aber du solltest dich in acht nehmen. Es gab schon einige Raubüberfälle hier.

ROSALYN:

Pah, vor Raubtieren habe ich keine Angst. Ich habe sogar mit Wölfen und Bären gespielt.

POLIZIST:

Sag, spinnst du, junge Dame? Raubtiere und Bären hier in der Stadt? Bist du vom Mond, he?

ROSALYN:

Nein, vom Schl... von weit weg.

POLIZIST:

Also ich rate dir, mach dich auf den Weg nach Hause. Ich will nicht noch mehr Ärger in meinem Revier. Gute Nacht ...

Äh, noch was, junge Dame, komm mal her!

(zeigt auf das Fahndungsplakat)

Bist du zufällig dieser jungen Dame da begegnet?

ROSALYN:

Wer soll das sein?

POLIZIST:

Die Prinzessin Rosalyn, die ist nämlich abgehauen.

ROSALYN:

Aha.

POLIZIST:

Du bist ihr nicht zufällig begegnet?

ROSALYN:

Ich - der da begegnet? Nein, der sicher nicht.

POLIZIST:

Falls du sie siehst, solltest du es sofort der Polizei melden. Könntest 1000 Goldstücke verdienen. Nicht schlecht, gell!

ROSALYN:

Wie sieht sie denn aus?

POLIZIST:

(liest)

Da stehts: blonde (...) Haare, etwa 1 Meter 60 groß, blaue Augen. Mmh, ähnlich wie du. Aber sie hat ... einen hellblauen Rock und eine rote Bluse ...

Also Augen auf, junge Dame! Tschüss!

2. AKT

In der Stadt

Rosalyn schließt sich einer Zirkustruppe an.

Personen:

ROSALYN mit Rucksack, STADTBEWOHNER, PASSANTEN, POLIZIST, (ZWEI JUGENDLICHE), 5 - 10 ZIRKUSLEUTE, u.a.: ZIRKUSDIREKTOR, MARIO, SEILTÄNZERIN SONJA, CLOWN EVELINE.

Bühne:

Stadtkulisse mit Schaufenster (evtl. mit lebenden Puppen), Fahndungsplakat mit entstelltem Portrait von Rosalyn, Sitzbank, Zeitung am Boden, Schilder (Bus) ...

PANTOMIME BAUSTEINE A zu Musik: STADTLEBEN (zur Auswahl)

A 1:

Ein junges Paar flirtet auf einem Bänklein. Es fühlt sich durch einen betagten Zeitungsleser gestört und verschwindet.

A 2:

Ein Geschäftsmann wartet ungeduldig auf den Bus, telefoniert mit seinem Handy.

A 3:

Eine Frau geht mit ihrem Hund spazieren. Der Hund verrichtet sein Geschäft an einer Tafel oder am Geschäftsmann.

A 4:

Zwei bis vier Touristinnen gehen durch die Stadt und fotografieren (evtl. mit Blitz) . Sie entdecken auch interessante Leute im Publikum.

A 5:

Ein Dekorateur richtet ein Schaufenster mit lebenden Schaufensterpuppen ein. Rosalyn bestaunt später die Puppen, die sich evtl. auf ein Zeichen hin leicht bewegen.

A 6:

Ein Skater fährt durch die Stadt, stürzt, rappelt sich mühsam auf.

A 7:

Weitere Personen und Situationen erfinden, z.B. Straßenmusikanten, Mutter mit Baby, Kundinnen, Straßenarbeiter ...

(Rosalyn legt sich auf die Bank, versucht zu schlafen)

FREIWILLIGER BAUSTEIN B:

(Zwei Jugendliche kommen aus einer Disco und bleiben in der Nähe Rosalyns stehen. Einer entdeckt am Boden eine Zeitung mit der Schlagzeile: "Prinzessin abgehauen!")

1. JUGENDLICHER:

Da ist jemand abgehauen. Rate mal wer?

2. JUGENDLICHE/R:

Dein Chef (Klassenlehrer)?

1. JUGENDLICHER:

Leider nicht. Nein, eine ganz berühmte Person.

2. JUGENDLICHE/R:

Der (Popstar ...)?

1. JUGENDLICHER:

Nein, nein, jemand aus unserm Land!

2. JUGENDLICHE/R:

Also eine Frau. Dann kann es nur die Frau ...
(bekannte Persönlichkeit) sein.

1. JUGENDLICHER:

Nein, eine ganz junge Frau, aber wahrscheinlich furchtbar doof!

2. JUGENDLICHE/R:

Mach's nicht spannend, zeig her! ... Hoo, die Prinzessin, die Rosalyn!

(Die Jugendlichen lachen schallend und spotten nach jedem Satz)

1. JUGENDLICHER:

(liest vor)

Hör mal: "Die Prinzessin hat sich vorgestern aus dem Schloss entfernt. Der König bittet um schonendes Anhalten. Zweckdienliche Hinweise werden mit 1000 Goldstücken belohnt."

2. JUGENDLICHE/R:

Der hat Pech, der Dicksack. Jetzt kann er sie nicht mehr als Braut verschenken, ha, ha!

1. JUGENDLICHER:

Die hätte eh niemand haben wollen. Kannst dir vorstellen, wie die aussieht: krumme Nase, dicker Hintern ...

2. JUGENDLICHE/R:

... abstehende Ohren ...

1. JUGENDLICHER:

... Borstenhaare wie ein Wildschwein ...

2. JUGENDLICHE/R:

Jetzt wird der Fettsack von König noch viel mehr saufen als vorher.

1. JUGENDLICHER:

Und die Königin füttert ihn noch mehr mit Kuchen

und Würsten. Die will halt ein Fass als Mann!

(Rosalyn springt wütend auf und entreißt den Jugendlichen die Zeitung)

ROSALYN:

Ihr seid gemein, stimmt alles nicht, ihr Lügner!

1. JUGENDLICHER:

Hoo! Die hat aber Haare auf den Zähnen ...

Warum kennst du dich so gut aus mit dem König, hä?

2. JUGENDLICHE/R:

Bist sicher die Schlossköchin, gelt, und hast zu fett gekocht.

1. JUGENDLICHER:

Nein, die ist die Modeschöpferin im Schloss, schau doch ihre Kleider an!

(Rosalyn schlägt mit der Zeitung auf die Jugendlichen ein, diese fliehen lachend und spottend)

ROSALYN:

Ihr seid gemein, gemein, gemein ...!

(Rosalyn setzt sich müde und niedergeschlagen auf die Bank, stützt den Kopf in die Hände ...

Von Ferne ertönt fröhliches Lachen und Singen.

Zirkusleute kommen daher. Wie sie Rosalyn sehen, gruppieren sie sich locker um sie; der Zirkusdirektor, der Clown, Mario und Sonja vorne neben Rosalyn)

SONJA:

Hallo, Mädchen! Was ist los mit dir? Warum so allein und so traurig?

ROSALYN:

Ich bin neu in der Stadt und kenn' mich hier noch nicht aus!

ZIRKUSDIREKTOR:

Woher kommst du denn, junge Dame?

ROSALYN:

Aus dem Wolfsgebirge.

ZIRKUSDIREKTOR:

Das ist ja fast am Ende der Welt. Dort gibt's ja nur das Königsschloss und einige Bauernhöfe.

CLOWN:

Was suchst du hier in der Stadt?

ROSALYN:

Weiß nicht. Zuerst einmal eine Unterkunft.

MARIO:

Bist doch nicht etwa abgehauen, oder? So wie die Tochter des Königs? ... Aber du siehst wenigstens gut aus. Die Königstochter aber wird wie eine Vogelscheuche aussehen und furchtbar dumm sein.

(Die Zirkusleute lachen und spotten)

ROSALYN:

Woher weißt du so genau, wie sie aussieht?

MARIO:

Oh, das weiß jeder. Diesem Drachen möcht' ich jedenfalls nie über den Weg laufen!