

BESUCH AUS DEM WELTRAUM

Ein Kasperlespiel nicht nur zur Verkehrserziehung für die Kinderbühne oder das Puppentheater von

Peter Klusen

Kurzinformation

Ausgerechnet auf einer Straßenkreuzung mitten in der Stadt landet der Milchstraßenbewohner CR 93, genannt Blinki, und glaubt, er befinde sich auf dem Mars, wo er an der ersten interplanetarischen Zwergroboter-Rallye teilnehmen will. Es bedarf einiger Mühe der Kinder und des wackeren Polizisten, Blinki davon zu überzeugen, daß er sich nicht auf dem Mars, sondern auf der Erde befindet!

Unglücklicherweise kennt der Roboterzweig nicht einmal die einfachsten irdischen Verkehrsregeln, und er hat einen Computerschaden, den nicht einmal der Kasper beseitigen kann. Als wäre dies nicht schon schlimm genug, ist Blinkis Batterie auch noch so erschöpft, daß sie dringend neu aufgeladen werden muß, und zwar auf dem Mars, den er zu diesem Zweck in spätestens einer knappen Stunde erreicht haben muß, soll er nicht für alle Zeiten als Weltraumschrott bewegungsunfähig auf der Erde verharren.

Schon hat Kasper die rettende Idee, als Atze, der alte Räuber, den leichtgläubigen kleinen Roboter mit einem miesen Trick hereinlegt und ihm die Batterie stiehlt! Werden Kasper und seine Freunde ihn nun noch einmal aus dieser bösen Klemme befreien können ... ?

Spieltyp: Lustiges Kasperlespiel um richtiges und falsches Verhalten nicht nur im Straßenverkehr

Spielanlaß: Schul- oder Kindergartenfest, Elternabend, Theaterveranstaltung in Kindergarten, Schule, Verein oder Gruppe, besonders auch im Rahmen der Verkehrserziehung

Spielraum: Bühne oder Puppentheater

Spieler: 6-8 Kinder ab ca. 8 Jahren oder jünger, wenn ein Erwachsener mitspielt

Spieldauer: Ca. 45 Minuten

VORBEMERKUNG

Das Stück richtet sich an Vorschul- und Grundschulkinder und läßt die bekannten Figuren des traditionellen Kasperletheaters auftreten.

Dementsprechend kann es problemlos ebensogut für die Puppenbühne wie auch für das Theaterspiel auf der Kinderbühne eingerichtet werden und kommt in beiden

Fällen mit wenig aufwendiger Kulisse und Requisite aus - die Gesangseinlagen basieren auf allgemein bekanntem Kinderliedgut und sind leicht einzustudieren.

Soll die Vermittlung der *Lerninhalte* im Vordergrund stehen (richtiges Überqueren der Fahrbahn, Funktion des Zebrastreifens/der Fußgängerampel/der Notrufsäule, nicht mit Fremden gehen), so könnte auf der Kinderbühne sehr gut die Spielleiterin/der Spielleiter die Rolle der Polizistin/des Polizisten übernehmen. Dadurch wäre eine didaktisch wünschenswerte Moderation gewährleistet, indem zum einen das Publikum angemessen in das Geschehen einbezogen und zum anderen die Lerninhalte, wenn nötig, durch Wiederholungen oder Zusammenfassungen besser gesichert werden können. Die Puppenbühne sollte aus ebendiesen Gründen dann auch mindestens einen erwachsenen Spieler haben.

Sollen der *Spaß am Spiel*, *am Verkleiden* und *Selbermachen* eine Aufführung dominieren, so brauchen die Erwachsenen lediglich Hilfestellungen beim Anfertigen bzw. Beschaffen der Kostüme/Puppen und der beiden Kulissen, die am besten auf Pappe, Tapete oder Tuch aufgemalt werden, zu leisten. In die Straßenkulisse (z.B. in der Mitte eine sich nach hinten perspektivisch verjüngende Straße, rechts und links einige Häuserfassaden) gehört allerdings eine Fußgängerampel (Rot-grün-Schaltung) und eine Notrufsäule, deren "Stimme" aus dem Off (über Lautsprecher oder entsprechend verzerrt) kommt. Jeder, der schon einmal eine St.-Martinsfackel gebastelt hat, wird diese beiden Requisiten ohne Schwierigkeiten selbst bauen können. Die Waldkulisse (Bäume, Grün, Haus) wird nach dem ersten Black-out entweder einfach vor die Straßenkulisse geschoben/gehängen oder, auf der großen Bühne, parallel abseits aufgestellt.

Die o.a. Prioritäten zusammenzuführen, d.h. den *Spaß am Spiel* mit der *Vermittlung von Lerninhalten* zu verknüpfen, bleibt natürlich der Spielleiterin/dem Spielleiter/der Gruppe und den jeweiligen personellen und materiellen Möglichkeiten anheimgestellt. Der Text bietet für beide Bühnen Möglichkeiten der Improvisation, Abweichung und Ergänzung, je nach den spezifischen örtlichen, alters- und bildungsmäßigen Voraussetzungen der Spieler und des Publikums. Ein Wort noch zum kleinen Roboter, der auch im

Puppentheater selbst anzufertigen sein wird: Für sein Erscheinungsbild ist die Phantasie und individuelle Vorstellung der Spielgruppe ausschlaggebend, und beim Bau kann man auf alle Materialien (Kartons, Dosen, Verpackungen jeglicher Art, Pappe, elektronische Bauteile aus Altgeräten, Aluminium-Folie zum Bekleben etc.) zurückgreifen. Ein Sortiment blinkender Birnchen oder elektronischer Lauffleisten (im Elektronik-shop oder -Versand z.B. unter der Bezeichnung "SDM-Lichtlauffleisten" für ein paar Mark zu bekommen) nebst Batterie muß natürlich funktionstüchtig eingebaut bzw. aufgesetzt und verdrahtet werden. Durch die Anordnung der Blinklichter (wie auch diverser Antennen und Phantasiegeräte) erhält der Roboter seine ganz persönliche Physiognomie und Ausstrahlung. Für die sach- und fachgerechte Beratung und die zahlreichen Hinweise danke ich Herrn Polizeioberkommissar Dieter Kerkhoff vom Polizeipräsidium Mönchengladbach, Abt. Verkehrserziehung, auf dessen Anregung hin dieses kleine Spiel zustande gekommen ist.

VORSPIEL

POLIZIST

(Vor geschlossenem Vorhang; der Spielraum ist noch hell):

Ach, Kinder, ist das langweilig! Ist das langweilig!
(Gähnt) Man hat mir gesagt, ich soll auf euch aufpassen! Darauf achten, daß ihr lieb seid, nichts kaputt macht, schön ruhig seid! Was sagt ihr dazu? *(Kinder)* Ach, ich fühle mich auf diesem Posten heute wirklich überflüssig! Versetzt euch nur einmal in meine Situation! Ah, ...ist hier zufällig eine Sandra unter uns? Oder ein Daniel, Benni oder eine Andrea? *(Kinder)* Hallo, Sandra! Sandra, stell' dir einmal vor, du müßtest hier oben stehen und da unten säßen lauter Polizisten, auf die du aufpassen sollst! Stellt euch das vor! Sandra soll gucken, daß die Polizisten keinen Quatsch machen, sich nicht hauen, nicht in der Nase bohren, schön ruhig sind... Sag' mal ehrlich, Sandra, fändest du das nicht entsetzlich langweilig!?

(Kurze Erörterung der Situation, Gespräch mit den Kindern je nach Resonanz, bis der Polizist oder ein Kind - anregt, den Kasper zu rufen, damit der die Langeweile vertreibt. Die Kinder zählen gemeinsam bis drei und rufen dann den Kasper, gegebenenfalls mehrmals, bis der

KASPER

(erscheint und dabei zu der Melodie von "Alle meine Entchen" lauthals singt):

Wer hat mich gerufen, wo ist was passiert? Wo ist was passiert? Hüpf über alle Stufen, komme garantiert!

(Wiederholung)

POLIZIST (erfreut):

Kasper! Prima, daß du gekommen bist!

KASPER:

Herrje! Wer ist das denn da unten?

POLIZIST:

Kasper, das sind die Kinder!

KASPER:

Das sehe ich!

POLIZIST:

Warum fragst du dann?

KASPER:

Ich kann es nicht glauben!

POLIZIST:

Was?

KASPER:

So viele liebe Kinder! Habt ihr mich etwa gerufen?

(Kinder) Aah, ihr langweilt euch! Du auch, Herr Polizist?

POLIZIST:

Furchtbar schrecklich, Kasper! Kannst du uns nicht eine Geschichte erzählen? Eine ganz spannende!?

KASPER:

Ich?

POLIZIST:

Bitte, Kasper!

KASPER:

Och, äh, ich, ich...

POLIZIST:

Kasper! Kinder, helft mir! Bittet den Kasper, uns eine Geschichte zu erzählen! *(Kinder)*

KASPER:

Ruhe! Ruhe! Gut! Na, schön, aber unter einer Bedingung: Ihr müßt mir helfen!

(Polizist und die Kinder versichern es)

Gut! Dann kann es losgehen! Seid ihr bereit? Wir fangen an!

(Beide ab, Licht aus)

1.SZENE (Straßenkulisse)

(Es ist noch dunkel, und ein schrilles Pfeifgeräusch ertönt, das immer lauter wird und näher kommt und schließlich in einem heftigen Scheppern und Krachen

endet - CR 93, der raketentriebene Zwergroboter ist gelandet. Während das Scheppern allmählich abnimmt, hört man ihn jammern und stöhnen. Spots beleuchten die Bühne, und der Vorhang geht auf. CR 93 steht etwas schräg in der Straßenkulisse. Seine Antennen wackeln, und es wackelt auch sein Kastenkopf über seinem kantigen Rumpf. Bunte Lauflichterlämpchen um Augen, Nase und Mund etc. blinken ununterbrochen. Wenn er spricht, tut er das in einer eher hellen, abgehackt-monotonen Computerstimme.)

CR 93:

Au! Autsch! Bei allen schwarzen Löchern des Weltalls war das eine Landung! (*Schüttelt sich*) Brrr! Noch mal Glück gehabt. Nichts kaputt! Achtung! Check! Achtung! (*Dreht sich brummend um die eigene Achse*)

Alles klar! CR 93 in Topform!

(*Schaut in alle Richtungen*)

Doch, doch, der Mars gefällt mir! Schöner, kleiner Planet. Schön bunt! Schöner Mars!

(*Beugt sich weit nach vorn und schaut die Kinder an*)

Oh, wie reizend! Ganz viele kleine Marsmännlein und Marsweiblein!

(*Räuspert sich und spricht die Kinder auf marsianisch an*)

Dingeli bingeli mars mars? Schlingeli tingeli? (*Kinder*) Wie? Was höre ich da? Nix Mars? Wo bin ich? Auf der Erde!? Das gibt es doch gar nicht! Seid ihr sicher, daß wir hier nicht auf dem Mars sind? (*Kinder*) Ohje! Dann hat mein Bordcomputer einen Defekt. Aber ich muß doch auf den Mars, Kinder! Dort startet heute die erste interplanetarische Milchstraßenrallye für Zwergroboter! Ich habe mich schon das ganze Lichtjahr darauf gefreut! Ohje! Was soll ich denn jetzt bloß machen? (*Kinder*) Nein, nein, nein! Psst! Seid bitte einmal ganz leise! Ich rufe jetzt zuerst zuhause an und sage, wo ich bin! Die machen sich doch Sorgen!

(*Er fährt eine weitere Antenne aus und spricht im folgenden etwas lauter*)

Hier CR 93! CR 93 ruft MS 33! MS 33 bitte kommen! MS 33! Könnt ihr mich hören?

MS 33 (Lautsprecherstimme aus dem Off):

Hier MS 33, hier MS 33! CR 93 bitte kommen!

CR 93:

Ja, es hat geklappt! Hallo, MS 33, ich habe mich verflogen! Statt auf dem Mars bin ich auf der Erde gelandet! Schätze, ein Computerfehler!

MS 33:

Computerfehler? Unmöglich! Computer machen keine Fehler!

Du bist auf dem Mars, CR 93!

CR 93:

Die glauben mir das nicht! Hallo, MS 33!

MS 33:

Wir wünschen dir viel Erfolg bei der interplanetarischen Milchstraßenrallye!

CR 93:

Die spinnen! Kinder, wo bin ich? Auf der Erde oder auf dem Mars? (*Kinder*) Halt, halt! Noch einmal ganz laut! Wir zählen zusammen bis drei, dann ruft ihr es so laut, daß man es am anderen Ende des Weltraums hören kann! Eins, zwei, drei... (*Kinder*) Hallo, MS 33? Habt ihr es gehört?

MS 33 (hüstelnd, räuspernd):

Äh, hm, nun ja, es könnte sein, daß bei dir eine Schraube locker ist. Tut uns leid, aber da können wir von hier aus nichts machen. Du mußt sehen, daß jemand deinen Bordcomputer repariert!

CR 93:

Bordcomputer reparieren, verstanden!

MS 33:

Äh, CR 93?

CR 93:

Ja?

MS 33:

Und dann mußt du schleunigst wieder starten!

CR 93:

Klar! Ich muß doch zur Rallye!

MS 33:

Nein, nein, äh, ja, ja! Aber wir sehen gerade, daß deine Batterie nur noch Energie für 58 Minuten und 22 Sekunden hat! 58, 21 - 58,20 - 58,19 - 18 - 17

CR 93:

Was, was soll das heißen?

MS 33:

58, 12 ... Das heißt, daß du so schnell wie möglich die Batterieladestelle auf dem Mars anfliegen mußt!

CR 93:

Die Batterieladestelle auf dem Mars!

MS 33:

Wenn du den Mars nicht innerhalb der nächsten 57 Minuten und 38 Sekunden erreichst, können wir nichts mehr für dich tun. Dann wirst du die nächsten 200 Lichtjahre als Weltraumschrott durchs All segeln oder für

immer auf der Erde bleiben müssen!

Verstanden?

CR 93 (noch tonloser als sonst):

Ver-stan-den!

MS 33:

Ende!

CR 93:

Ende! Ja, das ist das Ende! Wer kann auf der Erde schon einen Zwergroboter-Bordcomputer reparieren! Und das in

(schaut auf seine übergroße Armband-Digitaluhr, rechnet still)

56 Minuten und 17 Sekunden!

(Wendet sich dann an die Kinder)

Vielleicht jemand von euch? Oder kennt ihr jemanden, der das kann? Oh, ihr müßt mir helfen, Kinder!

(Kinder) Ein gewisser Knaster? (Kinder) Kasper? Kasper!

Wo ist er? Wie finde ich ihn? Schnell, schnell!

(Kinder rufen Kasper, während CR 93 nervös hin- und herläuft und aufgeregt blinkt, bis er plötzlich verschwindet. Fast gleichzeitig kommt Kasper)

KASPER (singt das schon bekannte Lied):

Wer hat mich gerufen? Wo ist was passiert? Wo ist was passiert? Hüpf' über alle Stufen, komme garantiert!

Wer hat mich geru...

(Ein lautes Scheppern unterbricht Kaspers Gesang. CRs Stimme ist zu hören, er flucht und jammert.)

KASPER:

Herrje! Habt ihr das auch gehört? Was war denn das? Ich glaube, da ist eine Mülltonne mit dem Omnibus zusammengeraselt! Das war doch ganz in der Nähe! Wer jammert denn da so furchtbar? *(Kinder) Was? Kinder, das ist doch nicht euer Ernst! Kinder! Unsinn! Das gibt es nicht, das ...*

(Gretel und der Polizist erscheinen, in ihrer Mitte befindet sich blinkend und jammernd ein arg lädierter CR 93.)

GRETEL:

Vorsichtig, langsam, soo! Der Ärmste!

POLIZIST (vorwurfsvoll, ironisch):

Der Ärmste! *(Ernst)* Von wegen Ärmster! Rennt einfach über die Straße! Ohne zu gucken! Er kann von Glück sagen, daß er jetzt nicht platt ist wie eine Blechbriefmarke!

KASPER:

Blechbriefmarke? Seit wann sind Briefmarken aus Blech?

GRETEL:

Daß er das Auto aber auch nicht gesehen hat!

POLIZIST:

Nicht gesehen und nicht gehört hat! Ein großes, rotes Feuerwehrauto ist doch nicht zu übersehen und auch nicht zu überhören - oder?

CR 93:

54 Minuten und 13 Sekunden!

POLIZIST:

Er scheint nicht ganz richtig im Kopf zu sein.

GRETEL:

Aber er ist richtig süß!

KASPER:

Donner und Doria! Was ist das denn hier für ein Theater!?

Wer ist diese blinkende Heulboje?

POLIZIST:

Keine Ahnung! Aber eins ist klar: Er kann schöne dicke Beulen in große rote Feuerwehrautos machen!

KASPER:

Und er kann bis 54 zählen!

CR 93:

53, 17.

GRETEL:

Aber er zählt rückwärts und ganz durcheinander!

POLIZIST:

Ich sag' ja, der hat einen Knall!

KASPER:

Knall! Kinder! Kinder, ich hab's! Das ist der kleine Roboter, von dem ihr vorhin gesprochen habt! *(Kinder) Ja, natürlich! Jetzt geht mir ein Licht auf! Und ihr habt mich gerufen, damit ich ... damit ich... ja, weswegen habt ihr mich eigentlich gerufen?*

(Kinder erzählen es, Dialoge improvisieren)

POLIZIST:

Ja, Kasper, kannst du denn einen Zwergroboter-Bordcomputer reparieren?

CR 93:

In 52 Minuten und 11 Sekunden!

KASPER (zu CR 93):

Komm' mal her! Dreh' dich um! Laß' gucken!

GRETEL:

Nun? Kannst du?

KASPER (nach einer bedeutungsvollen Pause):

Nein!

ALLE (laut, ungläubig, entsetzt):

Nein?

KASPER:
Ja!

POLIZIST:
Also doch!?

KASPER:
Nein! Kann ich nicht!

CR 93:
Oje! Und jetzt?

KASPER:
Jetzt will ich erst einmal wissen, wie ein ausgewachsener Zwerg-roboter dazu kommt, einfach die Straße zu überqueren, ohne vorher nach links und nach rechts und nach links und nach rechts zu sehen! Das weiß doch bei uns jedes Kind, daß man das tun muß - hab' ich nicht links, äh, rechts, Quatsch, recht, Kinder? (*Kinder*) Na, also!

GRETEL:
Aber, Kasper, wie kannst du jetzt an so etwas denken! Die Zeit läuft uns doch davon...

KASPER:
Papperlapapp! Für "so etwas", liebe Gretel, muß immer Zeit sein! Das ist lebenswichtig, hörst du: le-bens-wichtig! So!

GRETEL:
Aber die Reparatur seines Computers ist für ihn doch auch lebenswichtig!

KASPER:
Eins nach dem anderen!

POLIZIST:
Genau!

KASPER (zu CR 93):
He, du, Zebra 93! Wie überquert man eine Straße? Es gibt auf der Erde davon jede Menge und wenn du das nicht weißt, bist du spätestens in zwei Minuten und 13 Sekunden mausetot! Dann gibt es gar nichts mehr zu reparieren! Also?

CR 93:
Was ist eine Straße?

ALLE:
Wie bitte?

CR 93:
Ich kenne nur die Milchstraße!

KASPER:
Nur eine Straße? Nicht mal die Gartenstraße? Oder wenigstens die Bahnhofstraße?

POLIZIST:
Kasper! Die Milchstraße besteht aus unendlich vielen Sternen und ist im Weltraum! Das ist keine richtige Straße.

KASPER:
Ja, wenn die Milchstraße keine richtige Straße ist, woher soll er dann wissen, was eine richtige Straße ist?!

POLIZIST:
Äh, hm?

CR 93:
49, 17.

KASPER:
Dann kennt er auch keine Fußgängerampel und keinen Zebra-streifen und weiß nicht, daß auf Straßen Autos fahren!

POLIZIST:
Genau!

KASPER:
Armer kleiner Zeh...

CR 93:
... CP, 93! Ihr könnt aber auch Blinki zu mir sagen! Alle meine Freunde nennen mich Blinki.

GRETEL (schwärmt):
Ist er nicht süß?

CR 93:
Was ist eine Straße?

KASPER (leicht verzweifelt):
Kinder, erklärt ihr es ihm! (*Kinder*)

POLIZIST:
Und bevor man so eine Straße überquert ...

CR 93:
Stoppe ich an der Bordsteinkante, schaue nach links, schaue nach rechts, schau noch einmal nach links und noch einmal nach rechts und wenn kein Auto kommt, überquere ich schnell die Straße.

KASPER:
Bravo, Blinki!

POLIZIST (anerkennend):
Er scheint sehr intelligent zu sein!

GRETEL:
Aber am besten überquerst du eine Straße an der Fußgängerampel oder an einem Zebrastreifen!

CR 93:
Was ist eine Zebraampel und ein Fußgängerstreifen?

POLIZIST:
Nicht Streifenzebra ... äh, Ampelstreifen,

Fußballstreifenzebra ... oohh, nein! Ich bringe alles durcheinander! Kinder, helft mir! Wie heißt das doch gleich?

(Kinder, evtl. zusammen mit dem Kasper)

CR 93:

Zebrastreifen! Fußgängerampel!

POLIZIST:

Genau!

GRETEL:

Vor einem Zebrastreifen müssen Autos anhalten, wenn ein Fußgänger davor steht, der die Straße überqueren will.

POLIZIST:

Und eine Fußgängerampel haben wir gleich hier an der Kreuzung! Siehst du?

CR 93:

Fußgängerampel? Kreuzung? Ist das hier nicht der Roboterlandeplatz?

KASPER:

Aber Blinki! Wir sind doch hier nicht auf dem Mars! Das ist eine Straßenkreuzung! Und solange die Ampel rot anzeigt, darfst du die Straße nicht überqueren! Bei grün kannst du gehen!

CR 93:

Bei rot stehen, bei grün gehen!

POLIZIST:

Genau!

KASPER:

Und bei einer Fußgängerampel fehlt das Gelb in der Mitte, das haben nur die Verkehrsampeln für Autos! Für alle Fußgänger gilt aber genau wie für jedes Auto das, was unser Blinki gerade gesagt hat: Bei rot stehen, bei grün gehen!

ALLE

(singen nach der Melodie "Wer will fleißige Handwerker seh'n")

Willst du über die Straße gehn, bleibst du vorher erst mal stehn! Schaust nach links, schaust nach rechts, wenn nichts kommt, dann kannst du gehn!

Willst du über die Straße gehn, mußt du nach der Ampel sehn! Ist sie rot,

bleibst du stehn,

zeigt sie grün, dann kannst du gehn!

Willst du über die Straße gehn, bleib' am Zebrastreifen stehn! Schau nach links, schau nach rechts, wenn nichts kommt, dann kannst du gehn!

KASPER:

Das war ein schönes Lied!

POLIZIST:

Genau!

CR 93:

44 Minuten und 33 Sekunden!

GRETEL:

Oh Gott! Blinkis Batterie!

CR 93:

Blinkis Bordcomputer!

KASPER:

Wird repariert!

GRETEL:

Kasper! Von wem denn? Es gibt doch hier niemanden, der das kann!

POLIZIST:

Genau!

KASPER:

Hier nicht, aber nicht weit von hier!

GRETEL:

Wer?

KASPER:

Der Seppel!

GRETEL:

Der Seppel?

POLIZIST:

Genau!

KASPER:

Der Seppel hat einen eigenen Computer. Den hat er zu Weihnachten bekommen! Ich habe mal zugesehen, wie der damit umgeht! Ich kann euch sagen, mir ist Hören und Sehen vergangen! Der weiß genau, wie so ein Ding funktioniert!

POLIZIST:

Genau!

KASPER:

Und deshalb holen wir jetzt den Seppel, und der Seppel repariert Blinkis Computer!

POLIZIST:

Genau!

KASPER:

Damit wir keine Zeit verlieren und ihn rechtzeitig finden, geht die Gretel jetzt sofort nachsehen, ob der Seppel zuhause ist! Schnell! Bring' ihn sofort hierher!

GRETEL (im Abgehen):