Kasperstück

Gute-Nacht-Kasperletheater: Kasper hat Angst im Dunkeln

Im Dunkeln hört Kasper ein Rufen und ein Kratzen am Fenster, und eine Eule hilft ihm, nachzuschauen, statt sich zu verstecken.

Alter
etwa ab 3 Jahren

Dauer
etwa 7 Minuten, mit Nachgespräch etwa 15 Minuten

Figuren
3 Handpuppen: Kasper, Großmutter, Eule; dazu ein Kind als Lichtkind

Material
ein Tuch als Bettdecke, ein kleiner Zweig, ein kleines Kuscheltier, ein Lichtschalter oder eine Lampe in Reichweite des Lichtkinds

Vorbereitung

1 Person: Kasper auf der rechten Hand, Großmutter und Eule nacheinander auf der linken, dazu ein Kind als Lichtkind. Zu zweit übernimmt die zweite Person Großmutter, Eule und das Kratzgeräusch.

Rollen

Kasper
müde, aber im Dunkeln ängstlich

Eule
nachts wach, ruhig und klug

Großmutter
bringt Kasper ins Bett und kommt wieder, als er ruft

Lichtkind
ein Kind, das auf Ihr Zeichen das Licht aus- und wieder anmacht

Das brauchen Sie

- ✓ Tuch als Bettdecke
- ✓ kleiner Zweig
- ✓ kleines Kuscheltier
- ✓ Lichtschalter oder Lampe

Vorbereitung

Lehnen Sie den Zweig an den rechten Rand der Bühne (aus Sicht der Kinder), dort ist Kaspers Fenster. Tuch und Kuscheltier liegen hinter der Spielleiste. Wählen Sie ein Kind als Lichtkind und zeigen Sie ihm den Schalter. Prüfen Sie vorher, ob es bei ausgeschaltetem Licht hell genug bleibt, dass alle Kinder die Figuren sehen.

Hinweise zum Spiel

1. Machen Sie den Raum nie ganz dunkel. Wenn ein Kind ängstlich wird, bleibt das Licht an, und das Stück wirkt trotzdem.
2. Das Kratzen machen Sie mit dem Fingernagel an der Bühnenwand oder auf dem Tisch, das „Uhuu“ rufen Sie mit hohler Hand.
3. Kasper flüstert, sobald das Licht aus ist. Die Kinder flüstern dann von selbst mit.
4. Die Eule spricht langsam und tief. Sie lacht Kasper nie aus.
5. Zum Schluss passt ein Schlaflied, das Ihre Gruppe schon kennt. Danach können die Kinder gleich in eine Ruhephase übergehen.

Spieltext

Regieanweisungen stehen in Grau. Die Rufe der Kinder sind vorgegeben, aber jede Antwort ist willkommen.

Kasper kommt nach oben und gähnt.

Kasper: *(gähnt)* Tri, tra, trullala … Seid ihr alle da?

Kinder: *Jaaa!*

Kasper: Huch, so laut! Ich bin schon ganz müde. Es ist nämlich Abend. Die Großmutter bringt mich gleich ins Bett.

Die Großmutter kommt.

Großmutter: So, Kasper. Zähne geputzt?

Kasper: Geputzt!

Großmutter: Schlafanzug an?

Kasper: Angezogen!

Großmutter: Dann ab unter die Decke. *(deckt Kasper mit dem Tuch zu)* Gute Nacht, Kasper. Schlaf gut.

Kasper: Gute Nacht, Großmutter.

Großmutter: Ich mache jetzt das Licht aus.

Die Großmutter geht ab. Sie geben dem Lichtkind ein Zeichen: Licht aus.

Kasper: *(flüstert)* Kinder? Seid ihr noch da?

Kinder: *(flüstern) Jaaa.*

Kasper: Gut. Im Dunkeln ist es so … so dunkel.

Sie rufen leise: „Uhuu, uhuu."

Kasper: *(fährt hoch)* Was war das? Habt ihr das gehört? Ist das ein Gespenst?

Kinder antworten lassen. Oft kennen einige den Eulenruf.

Kinder: *Eine Eule!*

Kasper: Eine Eule? Na, wenn ihr das sagt … *(legt sich wieder hin)*

Sie kratzen mit dem Fingernagel an der Bühnenwand: kratz, kratz.

Kasper: *(fährt hoch)* Und jetzt? Da kratzt etwas am Fenster! Das ist bestimmt ein Monster mit langen Krallen!

Kinder reagieren lassen. Kasper traut sich nicht, nachzuschauen.

Kasper: Ich ziehe mir die Decke über den Kopf. Dann sieht mich das Monster nicht.

Kasper verschwindet unter dem Tuch. Die Eule landet auf der Spielleiste.

Eule: Uhuu! Uhuu! Wer liegt denn da und zittert so?

Kasper: *(unter der Decke, mit zittriger Stimme)* Niemand. Hier liegt keiner.

Eule: Dieser Niemand zittert aber ganz schön. Kinder, wer liegt da unter der Decke?

Kinder: *Der Kasper!*

Kasper: *(schaut vorsichtig heraus)* Oh. Eine Eule. Warst du das mit dem Uhuu?

Eule: Natürlich. Ich bin nachts wach und rufe nach meinen Freunden. Hast du dich erschreckt?

Kasper: Ein bisschen. Und am Fenster ist noch ein Monster. Es kratzt!

Eule: Ein Monster? Das schauen wir uns an. Aber dafür brauchen wir Licht.

Kasper: Ich trau mich aber nicht.

Eule: Weißt du, Kasper: Mutig sein heißt nicht, dass man keine Angst hat. Mutig ist, wer trotz Angst nachschaut. Und Hilfe holen darf man auch. Ich bin bei dir, und die Kinder sind es auch.

Kasper: Kinder, seid ihr bei mir?

Kinder: *Jaaa!*

Kasper: Dann zählt ihr bis drei, und das Lichtkind macht das Licht an.

Kinder: *Eins, zwei, drei!*

Das Lichtkind macht das Licht an. Kasper schaut langsam zum Fenster, wo der Zweig lehnt.

Kasper: Da ist ja … ein Zweig!

Eule: *(schiebt den Zweig mit dem Kopf hin und her)* Das ist ein Zweig vom Apfelbaum. Wenn der Wind weht, kratzt er am Fenster. Kratz, kratz.

Kasper: Kein Monster, nur ein Zweig! *(lacht)* Kinder, habt ihr auch schon mal etwas gehört und wusstet nicht, was das ist?

Kinder erzählen lassen.

Eule: Und was hilft dir jetzt beim Einschlafen, Kasper?

Kinder Ideen sammeln lassen: ein Kuscheltier, ein kleines Licht, ein Lied, die Großmutter rufen.

Kasper: Ich rufe die Großmutter!

Eule: Gute Idee. Ich fliege jetzt in den Wald. Gute Nacht, Kasper! Uhuu!

Die Eule fliegt davon.

Kasper: Großmuuutter!

Die Großmutter kommt.

Großmutter: Kasper, was ist denn los?

Kasper: Ich hab mich erschreckt. Erst hat die Eule gerufen, dann hat der Zweig gekratzt. Aber ich habe nachgeschaut! Darf ein kleines Licht anbleiben?

Großmutter: Natürlich. Ich lasse die Tür einen Spalt offen, dann kommt Licht vom Flur herein. Und hier ist noch dein Kuschelhase. *(gibt Kasper das Kuscheltier)*

Kasper: Danke, Großmutter. Singst du mir noch ein Lied?

Großmutter: Wenn die Kinder mitsingen.

Alle singen gemeinsam ein Schlaflied, das die Gruppe kennt. Danach geben Sie dem Lichtkind ein Zeichen: Licht wieder aus.

Kasper: *(flüstert)* Gute Nacht, Kinder.

Kinder: *(flüstern) Gute Nacht, Kasper.*

Kasper legt sich mit dem Kuscheltier unter das Tuch. Die Großmutter geht ab. Das Licht geht wieder an.

Nach dem Spiel: Fragen an die Kinder

- Was hat Kasper im Dunkeln gehört, und was war es wirklich?
- Was hat Kasper geholfen, mutig zu sein?
- Was hilft euch beim Einschlafen?
- Welche Geräusche hört man nachts draußen?

Passende Figuren: Kasper und Großmutter aus einem Satz Kasperlepuppen, dazu eine Eulen-Handpuppe; jeder andere Nachtvogel passt auch, dann ändern Sie den Ruf. Kasperlepuppen bei Daliono

Frei für Kita, Schule und Familie, auch zum Abwandeln. Nicht für kommerzielle Zwecke. Lizenz: CC BY-NC 4.0 · Puppenspiel-Werkstatt · Daliono