

Magdalena Gasser



SEID IHR ALLE DA? KINDER!

Lustige Stücke für's Kasperltheater,
praktische Tipps, pffiffige Kasperljausen

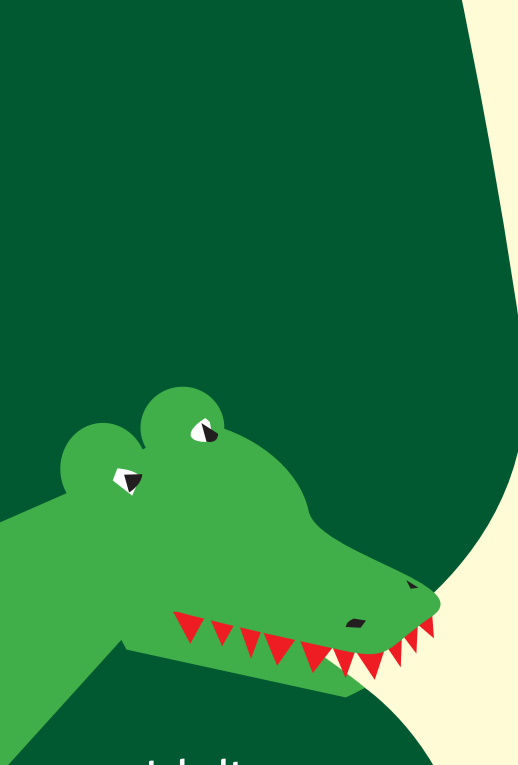
ATHESIA

KINDER!
SEID IHR ALLE DA?

Magdalena Gasser

SEID KINDER! iHR ALLE DA?

Lustige Stücke für's Kasperltheater,
praktische Tipps, pfiffige Kasperljausen



Inhalt

Dank	6
So was wie ein Vorwort	7

Kasperl ist für alle da!

Profitipps für Einsteiger	8
Zuerst das Wichtigste	8
So bewegen Sie die Handpuppen richtig!	8
So sprechen Sie jede Figur überzeugend!	12
So begeistern Sie die Kinder für Ihr Spiel!	19
So improvisieren Sie ohne Textvorlage!	19
So gehen Sie richtig mit dem Text um!	21
So gestalten Sie Anfang und Ende!	22
So helfen Sie sich aus schwierigen Situationen!	22

Eins, zwei, drei, Bühne frei!	
Die Vorbereitungen	24

Ihre Bühne	24
Ihre Kulisse	26
Ihre Handpuppen	26
Ihre Requisiten	28
Ihre Beleuchtung	29
Ihre Geräuschkulisse	30
Ihr Zuschauerraum	31

Lieder	32
--------	----





11 lustige Kasperlstücke

Vorsicht, gefährliche Pilzsuppe!	36
Kasperl und der silberne Hatschi Hatschi	44
Gretl und der Nikolaus	52
Ein Koffer verschwindet!	58
Kasperl und das Schlossgespenst	66
Gretl und die Furzelwurzel	74
Kasperl und sein kleiner Bruder	82
Balthasar sucht das Jesukind	90
Kasperl, wo sind die Weihnachtskekse?	98
Wer ist hier der Räuber?	108
Das Osterfest ist in Gefahr!	118

11 lustige Kasperljausen

Hunger!	128
Verzaubertes Spiegelei	128
Krokodilstränen	129
Zauberstäbe	129
Kasperl-Spieße	130
Räuber-Spieße	130
Kroko-Maul	131
Prinzessinnen-Herz	131
Pfui-Teufel-Suppe	132
Hexentrunk	132
Goldtaler	133
Eiszauber	133
Quellenverzeichnis	135



So was wie ein Vorwort



Psst! Seid ihr alle da?

Ich möchte euch ein Geheimnis verraten! Aber nicht weitersagen!

Theater ist das Wichtigste.

Wie? Das glaubt ihr nicht?

Also: Schiller hat schon gesagt, dass der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt.

Und Shakespeare hat gesagt: »Die ganze Welt ist Bühne.«

Und jeder weiß, dass deren Bretter die Welt bedeuten.

Die, die meinen, andere Dinge seien wichtiger ... Ha! Von wegen! Mittlerweile haben sogar schon die Verhaltensforscher herausgefunden, dass Verspieltheit bei allen Tieren ein Zeichen besonders hoher Intelligenz ist. Denn durch das Spiel werden Möglichkeiten von Lebenssituationen erprobt und die Fähigkeit trainiert, differenzierte, flexible Problemlösungsstrategien zu entwickeln.

Natürlich fängt es bei den Kindern an. Aber hey, nicht gar so pädagogisch. Geben wir es doch einfach zu: Das Theaterspielen macht auch hinter den Kulissen einen Riesenspaß. Und mit diesem Buch kann es jeder ausprobieren. Aber Vorsicht! Die Kinder werden wohl ziemlich bald die Regie an sich reißen!

Was noch? Soll ich es wirklich sagen?

Wir wissen es doch ohnehin: dass das Theater Zauber birgt, dass es die Seele zum Schwingen und Singen bringt, dass es die Fantasie anregt. Und dass ohne die Überhöhung durch schöpferische Vorstellungskraft alles hohl ist – das glänzendste Fest, der schönste Luxus bleibt fad und arm. Also: Theater ist doch das Wichtigste.

Ja, Kasperl! Wir sind alle da!

Katalin Fischer

Kulturjournalistin (Bayerischer Rundfunk, Südwestfunk, Deutschlandradio)

Profitipps für Einsteiger

Zuerst das Wichtigste

Beim Kasperltheater ist es wie beim Essen: Gut gewürzt ist halb gekocht! Hier die Gewürzmischung für Ihre gelungene Vorstellung:

Versetzen Sie die Kinder in Spannung: mit einer fesselnden Handlung, unerwarteten Ereignissen und geschickt eingelegten Spannungspausen – denn Kasperltheater ist der Krimi für die Allerkleinsten.

Bringen Sie die Kinder zum Lachen: mit lustigen Versprechern, einfachen Wortverdrehungen und einem Bösewicht, der dem Kasperl auf den Leim geht – denn Kasperltheater ist das Kabarett für die Allerkleinsten.

Bringen Sie die Kinder zum Staunen: mit magischen Momenten, unerwarteten Verzauberungen, glitzernden Requisiten und viel Zeit für das gemeinsame Bewundern – denn Kasperltheater ist der Zirkus für die Allerkleinsten.

Beziehen Sie die Kinder in die Handlung ein: mit vielen Fragen, mit der dringenden Bitte um Rat und Hilfe und gemeinsam zu bestehenden Abenteuern – denn das Kasperltheater ist das Improvisationstheater für die Allerkleinsten.

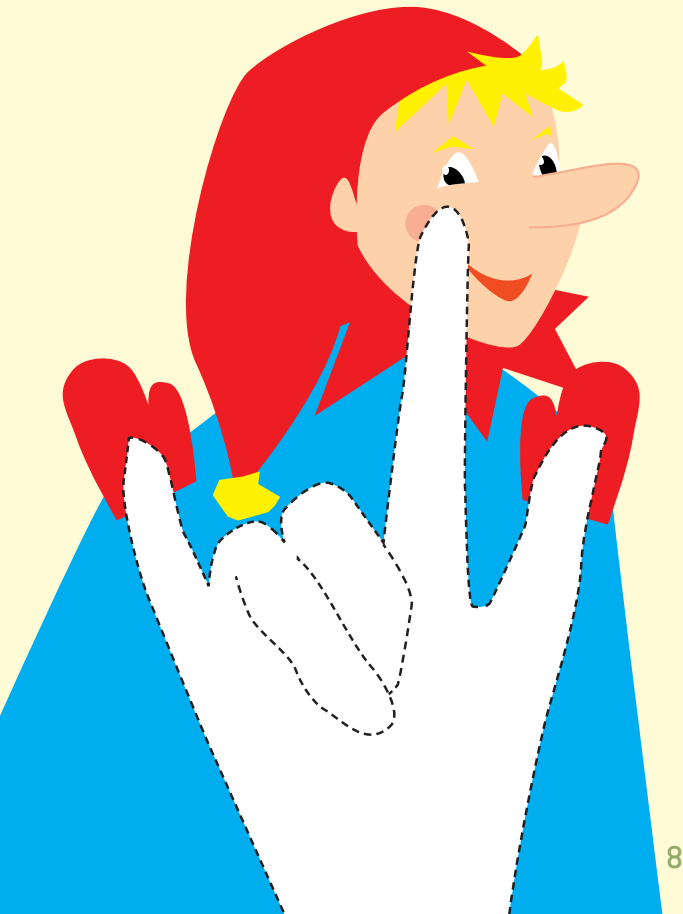
Spielen Sie selbst mit Begeisterung und Freude.

So bewegen Sie die Handpuppen richtig!

Schlüpfen Sie einfach mit Ihrem Zeigefinger in Kasperls Kopf. Ihr Daumen und Ihr Mittelfinger – alternativ Ihr kleiner Finger – kommen in die Puppenarme. Streifen Sie sich das Puppenkleid über Ihren Unterarm und halten Sie Zeigefinger, Hand und Arm in einer senkrechten Geraden. Na, wer schaut Sie da an?

Das große 1x1 der überzeugenden Puppenführung

- Führen Sie die Puppen ruhig und langsam – vermeiden Sie schnelle, hektische Bewegungen.
- Die Puppe, die gerade spricht, bewegt ein wenig Kopf und Körper.
- Die Puppen, die nicht sprechen, stehen aufrecht und in der Regel reglos.
- Halten Sie die Puppe so hoch über den Bühnenrand, dass möglichst alles vom Puppenkleid und möglichst nichts vom Spielerarm sichtbar ist.
- Führen Sie die Puppen ohne Abstand direkt am Bühnenrand.
- Ziehen Sie sich ein schwarzes Hemd oder einen schwarzen Pullover an, falls doch mal Ihr Spielerarm über der Spielleiste herauschaut.





Der Räuber

Figur: Der zweite männliche Bösewicht im Kasperltheater ist der Räuber. Im Gegensatz zum Zauberer besitzt dieser raue Waldschrat keine übernatürlichen Kräfte. Der Räuber haust einsam in seiner Räuberhöhle im Räuberwald und will dort in keinem Fall gestört werden. Manchmal ist ein lautes Schnarchen aus seiner Behausung zu hören. Wenn er wach ist, ist er stets auch hungrig. Seine Waffe ist das Messer, seine Lieblingsbeschäftigung das Stehlen. Das macht ihn zum allgemeinen Feindbild. Jeder meidet ihn, außer der Polizist, der will den Langfinger endlich hinter Schloss und Riegel bringen. Unser Freund Kasperl hat die Aufgabe dem Räuber seine Diebesbeute wieder abspenstig zu machen, um sie seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen.

Charaktereigenschaften: mürrisch, ungehobelt, griesgrämig, unzufrieden, habsüchtig, hinterhältig, einsam, einfältig.

Stimme: Der Räuber spricht mit tiefer, rauer Stimme, ungehobelt und bedrohlich. Er lacht ein ausfallend hämisches »Hohoho«, besonders, nachdem er Beute gemacht hat. Wenn ihm etwas misslingt, schimpft er ungezügelt drauf los und spart nicht mit allerlei Schimpfwörtern. Wenn er gute Laune hat, grölt er eines seiner wüsten Räuberlieder.



Der Polizist

Figur: Unseren Polizisten treffen wir nur im Laufschrift an. Wer für Sicherheit und Ordnung zu sorgen hat, hat es stets eilig. Sein Erzfeind ist der Räuber, den er endlich hinter Schloss und Riegel bringen will.

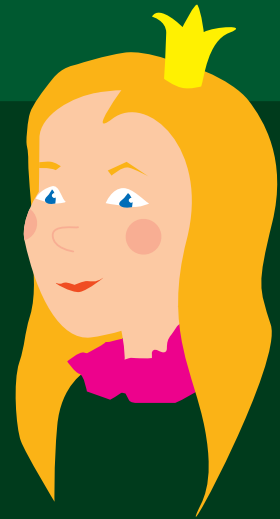
Charaktereigenschaften: streng, geradlinig, humorlos. Etwas schwer von Begriff und bei weitem nicht so gewieft wie unser Kasperl.

Stimme: Der Polizist spricht streng, zackig, abgehackt, barsch und laut. Er kann auch einen Sprachfehler haben.

Figur: Die Prinzessin lebt mit ihrem Vater, dem König, im Schloss. Sie hat Kasperl und seine Freunde in ihr Herz geschlossen und lädt sie immer wieder zu Feierlichkeiten in ihr Schloss ein. Wenn ihr Gefahr droht, ist Kasperl gleich zur Stelle. Und wenn die Prinzessin losheult, stürzt sich Kasperl für sie heldenhaft in jedes Abenteuer. Die Prinzessin selbst zieht nicht aus, um das »Böse« zu bekämpfen. Sie wartet lieber im Schloss.

Charaktereigenschaften: lieb, freundlich, nett, ruhig, zaghaft, zurückhaltend.

Stimme: Die Prinzessin spricht mit hoher, zarter Mädchenstimme, etwas gespreizt.



Die Prinzessin

Figur: Der König repräsentiert die weltliche Macht. Er wohnt mit seiner Tochter in einem prunkvollen Schloss. Als Würdenträger bewegt er sich majestätisch langsam. Er setzt sich für das Gute ein und belohnt jeden, der Gutes tut. In gleicher Weise können König Balthasar und der Nikolaus auftreten.

Charaktereigenschaften: vornehm, ehrwürdig, gütig, gerecht, wohlmeinend.

Stimme: Der König spricht mit tiefer, getragener Stimme, langsam und bedächtig.



Der König

welt Ihrer Kinder passt. Daraus kann sich schnell eine fiktive Geschichte entwickeln. Die Kasperlpuppe und Ihre Kinder sind dabei die Hauptpersonen, das gesamte Zimmer ist die Bühne. Weitere Figuren und umliegende Gegenstände können Sie ins Spiel einbauen. Wenn die Handlung ins Stocken gerät, so lassen Sie die Kinder Vorschläge bringen, wie es weitergehen soll. Und irgendwann ist der Kasperl wieder müde, oder er muss schnell zur Großmutter laufen. Er verabschiedet sich von den Kindern und verschwindet wieder in seiner Puppenkiste.

Kasperl als treuer Begleiter

Das Stegreifspiel kann spontan entstehen oder Sie bauen es als Ritual in den Tagesablauf ein: Dann begleitet Kasperl die Kinder beim Zähneputzen und lässt sich von ihnen zeigen, wie man das richtig bewerkstelligt. Oder er hilft den Kindern beim Ausziehen und wünscht ihnen eine gute Nacht. Wenn Kleinkinder mit ihrem Kasperl erst einmal vertraut sind, dann teilen sie ihm ihre Erlebnisse und Erfahrungen mit, weihen ihn in ihren Kummer ein und lassen sich von ihm trösten. Dann fühlt Kasperl mit den Kindern mit, denn zufällig ist ihm genau dasselbe widerfahren. Er erzählt von seinen Erlebnissen und davon, wie er sich auf lustige Weise vom Kummer befreit hat.

Sie können Kasperlpuppen auch im therapeutischen Bereich einsetzen, indem Sie verschiedene Facetten der Seele, der Gefühle und der Beziehungen darstellen.

Situationsbezogene Kasperl-Improvisationen können Sie als Erzieherin in der Spielgruppe oder im Kindergarten einsetzen.

Kasperl erzählt bekannte Märchen und alte Sagen

Haben Sie keinen Text zur Hand, können Sie bekannte Märchen, Sagen und Legenden nachspielen. Versuchen Sie es mit Rotkäppchen, Hänsel und Gretel, Dornröschen, St. Martin oder dem hl. Nikolaus. Der Kasperl tritt als Erzähler oder Conferencier vor, zwischen und nach den Akten auf. Aber mit welchen Puppen stellen Sie all die Märchenfiguren dar? Funktionieren Sie einfach vorhandene Puppen um: Aus Seppl wird Hänsel, aus Gretl das Rotkäppchen, aus dem Jäger der hl. Martin.



PROFI-TIPP

- Kasperl nimmt die Position der Kinder ein, denn er ist selbst ein Kind.
- Kasperl schimpft niemals mit seinen kleinen Freunden.
- Kasperl ist niemals belehrend oder besserwisserisch.
- Kasperl stellt den Kindern Fragen, denn oft ist er hilflos.
- Kasperl staunt über Unbekanntes und lässt es sich von den Kindern erklären.
- Kasperl ist ein Spaßvogel, der alles verkehrt macht.
- Kasperl lässt sich von den Kindern helfen und bittet sie um Rat.
- Kasperl führt Alltagsgegenstände vor.
- Kasperl tröstet bei Enttäuschungen und Krankheit, denn er hat genau dasselbe erlebt.
- Kasperl entdeckt mit den Kindern Neues und Wissenswertes.

So gehen Sie richtig mit dem Text um!

Ob Geburtstag, Kinderfest oder Familienfeier, ein Kasperltheater ist immer ein Höhepunkt. Ihr Kasperlstück soll ca. 15–30 Minuten dauern, denn so lange reicht auch die Aufmerksamkeit der Kinder. 11 publikumswirksame Stücke für ein bis zwei Spieler finden Sie in den nächsten Kapiteln. Aber wie gehen Sie mit der Textvorlage richtig um?

Wählen Sie das Stück aus und passen Sie den Text an

Wählen Sie ein Kasperlstück aus dem Buch und lesen Sie es in Ruhe durch. Passen Sie das Stück ungeniert an Ihre Gegebenheiten an: Ändern Sie den Spielanlass. Bauen Sie bekannte Namen, Lieder, Orte und Ereignisse aus der Erfahrungswelt Ihres Publikums ein. Streichen Sie Nebenrollen, fügen Sie neue hinzu oder ersetzen Sie fehlende Figuren durch passende aus Ihrer Puppenkiste.

Regieanweisungen helfen Ihnen

In Klammern und kursiv geschriebene Anmerkungen sind nur für die Spieler bestimmt. Diese Regieanweisungen geben Ihnen Auskunft über Handlungsverlauf und Puppenführung, über Auf- und Abtritte und über die jeweilige Stimmung der Figuren. Falls Sie mit improvisierter Spontanbühne spielen, überspringen Sie die Hinweise bezüglich Vorhang und Kulissen. Spricht eine Figur aus dem *Off*, bedeutet das, dass die Figur nicht auf der Bühne zu sehen ist.

So studieren Sie die Rollen ein

Wenn Sie zu zweit spielen, teilen Sie nun die Rollen untereinander auf. Jeder streicht seine Rollen in einer eigenen Leuchtstiftfarbe an. Lesen Sie Ihre Rollen einige Male durch, am besten laut, bis Sie den Handlungsablauf gespeichert haben. Sie brauchen nicht

den ganzen Text auswendig zu lernen. Nur Redewendungen, Versprecher, Schimpfwörter, Lieder und Reime sollten Sie wörtlich wiedergeben.

Wie oft proben?

Machen Sie mindestens eine Hauptprobe und eine durchlaufende Generalprobe mit Ihrem Spielpartner. Dafür kleben Sie die Textvorlage für beide Spieler gut sichtbar auf die Bühnen-Innenseite unter die Spiel-leiste. Bei der Aufführung brauchen Sie nicht strikt abzulesen – aber die Textvorlage gibt Ihnen Sicherheit, falls Sie nicht mehr weiter wissen!

Nur für Profis

Wenn Sie schon mindestens zehn Kasperle-Aufführungen erfolgreich hinter sich haben, dann trauen Sie sich doch, frei zu sprechen – ohne Textvorlage. Für das freie Sprechen gibt es fünf gute Gründe:

- Sie sprechen flüssiger, Sprachduktus und Stimmführung entsprechen der natürlichen, gesprochenen Sprache.
- Sie können in dieselbe Richtung sprechen, wie Ihre Puppen, nämlich nach vorne, zum Publikum. Beim Ablesen haben Sie den Kopf ständig nach unten gerichtet.
- Die improvisierte Interaktion mit den Kindern gelingt besser: Sie können auf Zurufe reagieren, den Kindern Fragen stellen, sie zur Ruhe auffordern.
- Sie haben die Puppenführung stets im Auge. Beim sturen Ablesen kann es passieren, dass Ihre Figuren plötzlich erstarren oder unnatürlich hin und her hopsen.
- Sie können besser auf Ihren Spielpartner reagieren. Lässt dieser eine Textstelle aus, überspringen Sie die Ihre. Macht er eine situationsbezogene Zusatzbemerkung, können Sie darauf reagieren.



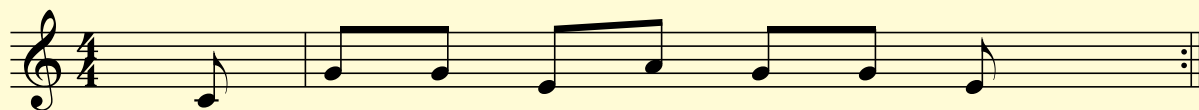
Tri tra trallala



Tri tra tra - la - la. Der Kas - perl, der ist wie - der da.



Wir gehen in den Räuberwald



Wir ge - hen in den Räu - ber wald.



Das Räubern ist des Seppls Lust



... Melodie siehe Lied 4

Das Räu - bern ist des Sepp - ls Lust, das ...

... Räubern ist des Seppls Lust, das Räu-äu-bern!



Das Wandern ist des Kasperls Lust

Das Wan - dern ist des Kas - perls Lust, das

Wan - dern ist des Kas - perls Lust das Wan -

dern. Wenn drau - ßen al - le

Blu - men blühn, dann will ich ger - ne auf die Wie - se gehn, dann

will ich auf die Wie - se gehn, die Wie - se.

2. Strophe: Wir wandern jetzt zum Zauberer, wir wandern jetzt zum Zauberer,
zum Zauberer. La la la ...
3. Strophe Wir gehen in den Hexenwald! Wir gehen in den Hexenwald!
Und wird es dort auch finster sein, so bin ich doch nicht ganz allein.
Die Kinder werden bei mir sein, ja bei mir sein.

Kasperl und der silberne Hatschi Hatschi

- Spieldauer: ca. 15'
- Anzahl der Spieler: 1
- Anzahl der Figuren: 3
- Alter: ab 3 Jahre
- Anlass: zu jeder Zeit

Inhalt

Kasperl findet auf seinem Spaziergang einen merkwürdigen Glitzerstein. Sofort macht er sich auf zum großen Zauberer Zotelkopf, um den Stein bestimmen zu lassen. Er ahnt nicht, welchen Fund er da gemacht hat. Und dass die Hexe Donnerknall auch hinter dem Glitzerstein her ist.

Spielfiguren

- Kasperl
- Hexe
- Zauberer

Requisiten

- Rucksack
(Stöckchen mit einem Stoffbündel)
- Blumen
- Glitzerstein (aus Alufolie)
- Zauberstab
- Eingangstor zum Zauberschloss
- Knoblauch
- Hexenbuch

Kulissen

- Wiese
- Zauberschloss
- Hexenwald

Musik

- Trommelwirbel





Es geht los!



VORSPIEL

Kasperl tritt vor geschlossenem Vorhang auf.

Kasperl: Tri tra trallala, tri tra trallala, der Kasperl, der ist wieder da! Hallo liebe Kinder, seid ihr alle da?

Kinder antworten.

Kinder, heute ist ein herrliches Wetter! Die Sonne zwitschert, die Blumen scheinen und die Vögel blühen und ich ...

Kinder verbessern den Kasperl.

Was, bei mir zwitschert es auch? Ach ja, ich bin in Ferienlaune. Am liebsten würde ich einen Spaziergang machen. – Warum eigentlich nicht? Kinder, habt ihr Lust auf einen Spaziergang?

Kinder antworten.

Ja schön! Ich hole nur schnell meinen Rucksack. Wir treffen uns gleich auf der großen Wiese.

Geht ab. Trällert dabei die 1. Strophe des Wanderliedes



(siehe S. 33)

1. AKT

Vorhang auf. Wiese mit Blumen. Der Glitzerstein liegt auf der Ablage. Kasperl tritt auf. Er trägt einen Rucksack und trällert wieder die 1. Strophe des Wanderliedes.

Kasperl: Hallo Kinder, hier bin ich wieder. Oh, ist das schön hier! Schaut mal die vielen Blumen.

Geht zu einer Blume, bestaunt sie und riecht daran.

Und wie die duften.

Entdeckt den Glitzerstein

Hoppla, was haben wir denn hier?

Hebt den Stein auf. Schaut ihn an und zeigt ihn den Kindern

Ein Osterei ist es nicht, da bin ich mir sicher. Zu dieser Zeit arbeitet kein normaler Osterhase. Vielleicht kann man das Ding ja essen. Ich beiß mal hinein.

Beißt hörbar schmatzend in den Glitzerstein

Au, steinhart ist das Ding! – steinhart? Kinder, ich hab es! Das ist ein Stein. Und was für einer. Ein richtiger Glitzerstein. Ob der wertvoll ist, Kinder?

Kinder antworten.

Vielleicht ist es ein Edelstein? Aber die Großmutter sagt immer: »Es ist nicht alles Gold, was glänzt!« Womöglich ist es nur ein wertloser Klumpen! Kinder, ich habe eine Idee. Ich zeige den Glitzerstein dem Großen Zauberer Zottelkopf. Der Zauberer ist ein gelehrter Mann und kennt sich auch mit Steinen aus. Er wird mir sagen können, was das für ein Stein ist. Vielleicht habe ich am Ende ein richtiges Juwel gefunden. Dann schenke ich es der Prinzessin für ihre neue Krone.

Packt den Stein in seinen Rucksack. Nesteln Sie dazu am Rucksack und lassen Sie den Stein dabei unauffällig hinter der Bühne verschwinden.

So, in meinem Rucksack wirst du mir nicht zu schwer, du Glitzerstein. Kommt, Kinder! Auf zum Großen Zauberer Zottelkopf!



Geht ab. Singt dabei die 2. Strophe des Wanderliedes

Trommelwirbel. Hexe Donnerknall tritt mit ihrem Zauberstab auf.

Hexe: Donnerblitz und zugenäht! Kinder, was muss die Hexe Donnerknall da hören? Dieses Würstchen von einem Kasperl hat ihn gefunden! Den silbernen Hatschi Hatschi! Diesen Edelstein suche ich schon lange! Der silberne Hatschi Hatschi ist ein Zauberstein. Wenn eine Hexe ihn besitzt, kann sie damit die schlimme Nieskrankheit über die Welt hexen. Hihhi. Könnt ihr euch das vorstellen, Kinder? Alle Menschen müssen ununterbrochen niesen, der Kasperl, der Seppl, die Gretl, alle. Vor lauter Hatschi und Hatschi kommt keiner mehr zum Reden. Nach jedem zweiten Wort muss einer niesen. Auf immer und ewig! Hihhi. Das wird ein Spaß!

Wieder böseartig

Aber zuerst muss der silberne Hatschi Hatschi her!

Ich hab's! Ich werde dem Kasperl seinen Stein einfach aus dem Rucksack heraushexen.

Trommelwirbel. Die Hexe schwingt ihren Zauberstab.

Abrahadabra Edelstein, komm zu mir, hier sollst du sein!

Lauter Trommelschlag. Die Hexe hält den Glitzerstein in der Hand.

Hier bist du ja, schönes Glitzersteinchen, endlich! Brav so! Nun trage ich dich heim in mein Häuschen – und dann kann es losgehen. Dann werde ich endlich die schreckliche Nieskrankheit über die Menschen hexen. Hihhi!

Geht hämisch lachend ab. Vorhang zu

Kasperl-Spieße

Früchtefondue

Zutaten für 10 Portionen

1	Eigelb
3 EL	Honig
2 EL	Kakaopulver
500 g	Magerquark
200 ml	Sahne
je 1	Apfel, Banane, Birne, Kiwi, Mandarine, Pfirsich
10	Erdbeeren
3	Marillen
1	Zitrone, Saft

Weiteres

10	Holzspieße
----	------------

Zubereitung

1. Eigelb mit Honig sehr schaumig rühren, Kakaopulver und Quark untermengen.
2. Sahne steif schlagen und vorsichtig unter die Quarkmasse heben.
3. Obst waschen, eventuell schälen und in mundgerechte Stücke oder Würfel schneiden. Obst mit Zitronensaft beträufeln und jede Obstsorte getrennt in Schüsselchen geben.
4. Kinder können sich nun ihren Kasperlspeiß selbst zusammenstellen und in die Kakao-Quark-Soße tauchen.

Tipp

Falls Sie die Quarksoße nicht zubereiten wollen, versüßen sich die Kinder ihre Kasperl-Spieße auch einfach mit Himbeersirup.



Zubereitungszeit: 25 Minuten Schwierigkeitsgrad: Einfach

Räuber-Spieße

Gemüse-Spieße

Zutaten für 10 Portionen

1	Salatgurke
10	Cocktailtomaten
1	gelber Peperoni*
5	milde Radieschen
5	Essiggurken
200 g	milder Käse (Fontal oder Emmentaler)
200 g	Fleischwurst (Max-und- Moritz-Wurst oder Lyoner)
10	Mozzarelline*
5	Scheiben Vollkornbrot

Weiteres

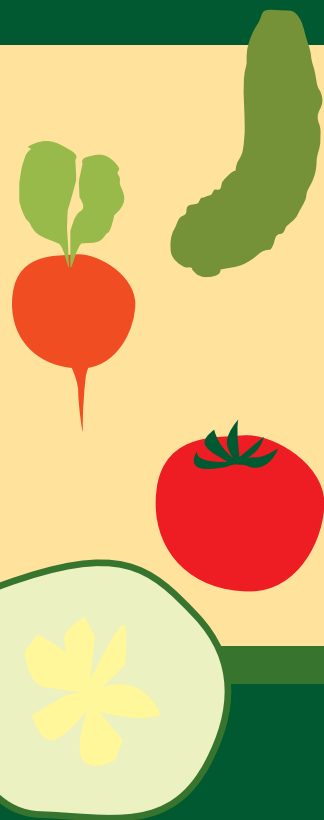
10	Holzspieße
----	------------

Zubereitung

1. Gemüse waschen und putzen. Salatgurken, Peperoni, Essiggurken, Käse, Fleischwurst und Vollkornbrot in dicke Scheiben oder Würfel schneiden.
2. Cocktailtomaten, Radieschen und Mozzarelline im Stück lassen.
3. Alle Zutaten getrennt in Schüsselchen geben.
4. Holzspieße bereitstellen.
5. Kinder können sich ihren Lieblings-Räuberspeiß selbst zusammenstellen.

* Paprikaschote

* kleine Mozzarellakugeln



Zubereitungszeit: 15 Minuten Schwierigkeitsgrad: Einfach

Kroko-Maul

Karotte mit Käse

Zutaten für 4 Portionen

- 4 Karotten
- 40 g Käse [Edamer, Fontal oder Emmentaler]

Zubereitung

1. Karotten waschen, bei Bedarf schälen und längs von der Spitze her einschneiden, sodass sie nur noch am dicken Ende zusammenhängen.
2. Käse in der Größe der Karotte zurechtschneiden und in die Karotte klemmen.

Tipp

Legen Sie einen Teller mit frischen grünen Salatblättern aus und legen Sie die Krokomauler darauf.



Zubereitungszeit: 5 Minuten

Schwierigkeitsgrad: Einfach

Prinzessinnen-Herz

Wurst- und Käsebrötchen

Zutaten für 10 Brötchen

- 150 g milder Käse [Gouda, Fontal oder Emmentaler]
- 250 g Fleischwurst [Extra-wurst, Max-und-Moritz-Wurst oder Lyoner]
- 1 Baguette
- 100 g Butter
- je 5 Essiggurken, Oliven

Weiteres

Herzchen-Backförmchen zum Ausstechen

Zubereitung

1. Käse und Fleischwurst in $\frac{1}{2}$ cm dicke Scheiben schneiden.
2. Aus den Käse- und Wurstscheiben Herzchen ausstechen.
3. Baguette in Scheiben schneiden, mit Butter bestreichen und mit je 3 Herzchen belegen.
4. Mit Oliven oder Essiggurken garnieren.

Tipp

Dekorative Party-Spießchen oder einfache Zahnstocher halten die Prinzessinnen-Herzen zusammen. Umwickeln Sie eine leere 1-Liter-Flasche mit einem glitzernden Tuch, heften Sie es mit Sicherheitsnadeln fest und setzen Sie die Prinzessinnen-Puppe drauf. Stellen Sie die Puppe mit auf den Esstisch.



Zubereitungszeit: 20 Minuten

Schwierigkeitsgrad: Einfach

Bibliografische Information

der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
abrufbar: <http://dnb.d-nb.de>

5. Auflage 2025

© Athesia Buch GmbH, Bozen (2010)

Weinbergweg 7

I-39100 Bozen

buchverlag@athesia.it

Noten: Hans Gantioler

Design & Layout: Athesia-Tappeiner Verlag

Druck: Athesia Druck, Bozen

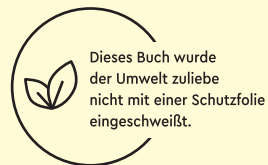
Papier: Innenteil Gardamatt Ultra

Gesamtkatalog unter

www.athesia-tappeiner.com

ISBN 978-88-6839-328-1

ISBN 978-88-6839-329-8 (e-Book)



 **designed + produced**
IN SÜDTIROL

TRITRALLALA

Ein unterhaltsames Praxishandbuch für Eltern, Großeltern und Erzieher.

Das 1 x 1 des erfolgreichen Kasperlspiels:
übersichtlich, anschaulich, leicht verständlich

11 lustige Kasperlstücke:
witzig, spannend, einfach nachzuspielen
mit detaillierten Regieanweisungen

11 lustige Kasperljausen:
Zauberstab und Räuberspieß, ... einfach zubereitet
und ein Hit bei jedem Kinderfest

Mit Checkliste, Pannenhilfe und Schnellanleitung!

- Für 1 oder 2 Spieler
- Für Einsteiger und Profis
- Für Kinder bis zu 6 Jahren
- Für Weihnachten, Ostern, Nikolaus, Fasching, Geburtstag und zwischendurch
- Auch zum Vorlesen geeignet
- Einfache Spielanleitungen
- Hilfen zur Vorbereitung
- Checkliste für kurz davor
- Pannenhilfen, wenn etwas schief läuft
- Übersichtliche Schnellanleitung
- Profitipps für Einsteiger

»Aus jeder Zeile dieses Buches sind Lebenslust und Freude am Spiel zu spüren.
Es unterstützt Kinder und Erwachsene, viele Alltagssituationen mit Fantasie,
Spannung und Freude neu zu leben. Übersichtlich aufgebaut, begeistert es
sowohl erfahrene Kasperlspieler als auch jene, die es werden wollen.
Die Kinder dürfen sich schon freuen!«

Prof. Ursula Holzer, Lernberaterin, Wien

ISBN 978-88-6839-328-1



9 788868 393281

athesia-tappeiner.com

19,90 € (I/D/A)