



Voller Wunder



Karate Magic und der Buzzer-Pilz

Ein fantastisches Theaterstück

Betty Schiebel



217

Karate Magic und der Buzzer-Pilz

Ein fantastisches Theaterstück

Idee: Betty Schiebel, Text: Claus Gigler, Betty Schiebel

AUFFÜHRUNGSRECHT (für Schulen und Laienspielgruppen)

Mit dem Kauf dieses Theaterstücks haben Sie das Recht erworben, das Theaterstück an Ihrer Schule bzw. Laienbühne, ohne kommerziellen Zweck, aufzuführen. Das Recht ist zeitlich ab dem Erwerb auf ein Jahr begrenzt und beinhaltet innerhalb dieser Zeit beliebig viele Aufführungen.

Vervielfältigungen dürfen nur für den eigenen Bedarf gemacht werden. Die Weitergabe der Texte an andere ist nicht gestattet.

Der UNDA Verlag behält sich alle Rechte, wie zum Beispiel die der Übersetzung, Streaming- und Rundfunkübertragung, Verfilmung sowie aller anderen Medien, vor.

Diese Bestimmungen schützen das geistige Eigentum der an der Reihe beteiligten Autoren und Bearbeiter.

Charakter-Identitäten: Während einige Rollen als männlich oder weiblich vermerkt sind, steht es frei jede Identität zu erweitern. Fast alle Rollen können männlich, weiblich oder nicht-binär sein. Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in den Stücken auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet.

© by UNDA Verlag

www.unda.at

Inhalt

Ein funtastisches Abenteuer voller Spaß, Spannung und fantastischer Wesen! Im Zauberwald herrscht große Aufregung! Die magischen Kräfte des Buzzer-Pilzes schwinden, weil er keine Freunde hat und einsam ist. Der Buzzer-Pilz ist das einzige Wesen weit und breit, das magische Missgeschicke wieder ungeschehen machen kann. Leider ist er aber auch die allergrößte Nervensäge im Zauberwald und wird deshalb von allen gemieden, sofern er nicht gerade nützlich ist. Aus diesem Grund ruft der Koboldboss zu einer Versammlung, bei der ein Freund, Gefährte und Beschützer für den Buzzer-Pilz gefunden werden soll. Der draufgängerische Karate Magic stößt zufällig zur Konferenz der Waldwesen und wird prompt dazu auserwählt, der neue Freund des Buzzer-Pilzes zu werden. Mit dieser Entscheidung ist Karate Magic gar nicht einverstanden, denn er weiß von der Nervigkeit des Zauberpilzes. Noch dazu will er seine Frau, die Hexe Gundula, nicht verlassen. Doch es muss sein und so macht er sich auf seine Mission. Vom weisen Blabla-Baum erfährt Karate Magic, dass er nur Erfolg haben wird, wenn er sich Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding zulegt. Dazu muss der Wackelpuddingbär und die magische Quelle gefunden werden. Beides gelingt erfolgreich, aber dann kommt es zu einem Angriff der Böslinge. Diese Bande von Bösewichten möchte verhindern, dass Karate Magic der Beschützer des Buzzer-Pilzes wird. Karate Magic wird von den Böslingen gefangen genommen, doch die schlaue Hexe Gundula kann ihren Mann in allerletzter Minute befreien. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Buzzer-Pilz. Dort angekommen, erweist sich der Pilz tatsächlich als riesengroße Nervensäge und Hexe Gundula muss eine schwere Entscheidung treffen...

In der Reihe „Funtastisches Theater“ ebenfalls erschienen:

Koch Schmackofatz im Zauberwald (UNDA Stück Nr. 214)

Personen

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| Waldgeist 1, Erzähler*in..... | 18 Einsätze |
| Waldgeist 2, Erzähler*in..... | 17 Einsätze |
| Karate Magic..... | 50 Einsätze |
| Hexe Gundula | 15 Einsätze |
| Koboldboss..... | 9 Einsätze |
| Wesen 1..... | 4 Einsätze |
| Wesen 2..... | 2 Einsätze |
| Wesen 3..... | 3 Einsätze |
| Böskartoffel..... | 13 Einsätze |
| Drachenboss..... | 8 Einsätze |
| Irrlicht..... | 9 Einsätze |
| Herr der Schatten..... | 13 Einsätze |
| Blabla-Baum..... | 14 Einsätze |
| Wackelpuddingbär..... | 15 Einsätze |
| Lehrling..... | 8 Einsätze |
| Magische Quelle..... | 6 Einsätze |
| Buzzer-Pilz..... | 8 Einsätze |
| Sprechendes Schild..... | 2 Einsätze |
| Drachen-Gefolgschaft (optional)..... | ohne Text |
| Kartoffel-Armee (optional)..... | ohne Text |
| Irrlichter-Gruppe (optional) | ohne Text |

Kostümtipps

Wie in der Geschichte selbst, darf auch bei den Kostümen der Fantasie freien Lauf gelassen werden! Ob einfach oder aufwendig, die Waldwesen können ganz individuell gestaltet werden. Folgend ein paar konkrete Anregungen für einige der Rollen:

Böskartoffel:

Kartoffelsack, Jutesack, braune Kleidung

Irrlicht:

Batteriebetriebene Lichterketten am Körper, Glitzerkleidung

Herr der Schatten:

dunkler Umhang, Halloween-Maske oder dunkle Schminke

Karate Magic:

Karate- oder Judoanzug, Jogginghose, Stirnband

Waldgeister:

grüne Seidentücher, Blattwerk und Zweige

Bühnenbild

Die meisten Szenen spielen sich im Zauberwald ab und müssen nur um wenige Requisiten oder DarstellerInnen ergänzt werden. Die Höhle der Böslinge kann mit Regalen, Töpfen, Puddingformen und einer Feuerstelle sehr einfach zur Höhle des Wackelpuddingbären umgebaut werden. Auch die Lichtstimmung kann dementsprechend angepasst werden.

1. Szene

Personen:

Waldgeist 1, Waldgeist 2, Koboldboss, Wesen 1, Wesen 2, Wesen 3, Karate Magic

Bühnenbild:

Im Zauberwald

*Die zwei Waldgeister (Erzähler*innen) kommen auf die dunkel gehaltene Bühne bzw. vor den Vorhang. Als sie das Publikum erblicken, wenden sich die beiden erfreut an die Zuschauer*innen.*

Waldgeist 1: (positiv überrascht, schaut ins Publikum)

Na, wen haben wir denn da? Besuch im Zauberwald?

Waldgeist 2: (neugierig)

Wie aufregend! Herzlich willkommen im Zauberwald, liebe...
(bricht ab, schaut ins Publikum, unsicher zu Waldgeist 1)
...nun WAS sind die denn?

Waldgeist 1: (zeigt achselzuckend ins Publikum)

Keine Ahnung? Zuerst dachte ich an Waldtrolle, aber so hässlich sind Waldtrolle nicht.

Waldgeist 2: (schnüffelt ins Publikum)

Riechen tun sie auch etwas streng.

Waldgeist 1: (überlegend)

Ich glaube, es könnte sich hierbei um Menschen handeln!
(schnüffelt auch ins Publikum) Ja, tatsächlich: Menschen!

Waldgeist 2: (erfreut)

Ja, von denen hab ich auch schon mal gehört...

(lächelnd zum Publikum) Auf alle Fälle herzlich willkommen im Zauberwald, liebe Nemschen!

Waldgeist 1: (bessert Waldgeist 2 aus)

M-E-N-S-C-H-E-N, nicht Nemschen!

Waldgeist 2: (versucht es noch einmal)

Ach so, nun gut: Herzlich willkommen im Zauberwald, liebe Menschen!

Waldgeist 1: (zum Publikum)

Wir sind die zwei Waldgeister und bei uns im Zauberwald ist immer was los!

Waldgeist 2: (aufgeregt)

Genau! Zum Beispiel beginnt hier an der Koboldlichtung gleich eine große und wichtige Konferenz der Waldwesen!

Waldgeist 1: (führt aus)

Bei dieser Konferenz wird über das Schicksal des berühmten Buzzer-Pilzes beraten. Dieser magische Pilz ist das mächtigste Wesen hier und hat einzigartige Kräfte: haut man auf ihn drauf (*zeigt es demonstrativ an Waldgeist 2 vor*), dann kann man jedes magische Missgeschick wieder rückgängig machen.

Waldgeist 2: (erzählt weiter)

Es gibt nur ein Problem: Der magische Buzzer-Pilz wird zwar oft zum Buzzern aufgesucht, aber sobald das Problem rückgängig gemacht wurde, machen sich alle Besucher schnell aus dem Staub. Denn der Buzzer-Pilz ist nicht nur das mächtigste Wesen im Zauberwald...

Waldgeist 1: (achselzuckend)

...sondern auch das Nervigste.

Waldgeist 2: (augenrollend)

Ich würde sogar das Extranervigste sagen!

Waldgeist 1:

Der Buzzer-Pilz ist also einsam und dadurch schwinden seine magischen Kräfte und die sind wichtig für alle hier! Deshalb braucht er jetzt dringend einen Freund, Gefährten und Beschützer!

Waldgeist 2: (dramatisch)

Mit Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding! (*zu sich selbst*) Oder so ähnlich...

Waldgeist 1: (zeigt zur Bühne/Vorhang)

Wer immer auch der neue Freund, Gefährte und Beschützer des Buzzer-Pilzes wird, wir werden es bald herausfinden!

Der Vorhang geht auf bzw. die Bühne wird erleuchtet.

Die beiden Waldgeister begeben sich an den Rand und betrachten von dort aus das weitere Treiben.

Auf der Waldlichtung haben sich der Koboldboss und drei Waldwesen zur Konferenz versammelt.

Koboldboss: (ernst)

Willkommen zur koboldischen Konferenz, liebe Waldwesen! Ich habe euch rufen lassen, weil wir ein großes Problem haben: Der Buzzer-Pilz verliert aufgrund akuter Einsamkeit seine magischen Kräfte!

Wesen 1: (fragend)

Was soll das heißen, werter Koboldboss?

Koboldboss: (ernst)

Das soll heißen: Bald könnt ihr so fest auf den Buzzer-Pilz buzzern wie ihr wollt – keines unserer magischen

Missgeschicke wird mehr rückgängig gemacht werden können! Und wir alle wissen, davon gibt es mehr als genug!

Wesen 2: (geschockt)

Das darf nicht passieren! Die magische Umkehr-Kraft des Buzzer-Pilzes muss unbedingt erhalten bleiben!

Koboldboss:

Genau! Und deswegen brauchen wir dringend einen Freund für den Buzzer-Pilz.

Wesen 3: (skeptisch)

Fragt sich nur, wer sein Freund sein will...

Wesen 1: (zögerlich)

Ja, er ist wirklich mächtig... nervig.

Alle Anwesenden nicken zustimmend.

Koboldboss:

Aber auch mächtig wichtig! Ohne die Buzzer-Pilz-Magie wird auch der Wald früher oder später seinen Zauber verlieren und dann...

Wesen 3: (ängstlich)

Und dann??

Koboldboss: (dramatisch)

Dann wird's dunkel und wir verschwinden alle!

Alle Wesen schrecken ängstlich auf. Da kommt Karate Magic gut gelaunt auf die Bühne.

Karate Magic: (betont cool, zu den Wesen)

Was macht denn ihr für geschockte Gesichter? Hat euch der tollwütige Waldtroll in den Hintern gebissen?

Koboldboss: (wohlwollend)

Das kann ja wohl nur unser charmanter Karate Magic sein...
Übst du wieder deine Karate Tricks an unschuldigen Büschen
und Bäumen?

Karate Magic: (übertrieben dramatisch)

Keine Scherze über meine Kampfkünste! Man nennt mich
nicht umsonst überall Karate Magic!

Wesen 1: (achselzuckend)

Naja, hauptsächlich nennst du dich so...

Karate Magic: (etwas beleidigt)

Themenwechsel! Zurück zu meiner Frage: Was ist hier los?
Raus mit der Sprache!

Wesen 2: (sorgenvoll, aufgeregt)

Der Buzzer-Pilz braucht sofort einen Freund, sonst wird es
dunkel und wir verschwinden alle!

Karate Magic: (cool)

Der Buzzer-Pilz? Diese Obernervensäge? Dieser gigantische
Griesgram? Angeblich soll es kein nervigeres Wesen im
ganzen Zauberwald geben... Wer will da schon die dämliche
Aufgabe übernehmen und den Freund für den komischen
Pilz spielen?

Koboldboss: (erhebt sich, zeigt bestimmend auf Karate Magic)

Du!

Karate Magic: (verwirrt)

Ich???

Koboldboss: (ernst)

Ja, du! So kannst du vielleicht einmal dein komisches Karate
anwenden und dich gleich selbst davon überzeugen, ob der

Buzzer-Pilz wirklich so nervig ist. (*schaut in die Runde*) Wer ist dafür, dass Karate Magic der neue Gefährte des Buzzer-Pilzes wird?

Alle Wesen der Konferenz stimmen dem Vorschlag begeistert zu.

Karate Magic: (fassungslos)

Wieso ich? Ich bin doch verheiratet! Wer soll sich denn um meine Frau kümmern, wenn ich weg bin?

Wesen 3:

Also deine Frau kommt sicher auch alleine gut zurecht.

Wesen 1: (vorlaut)

Nimm deine geliebte Gundula doch mit zum Buzzer-Pilz, dann hat er gleich zwei neue Freunde! (*lacht*)

Karate Magic: (protestierend)

Sicher nicht!

Koboldboss: (unterbricht, befehlend)

Der Koboldboss und die Wesen des Zauberwaldes haben es so beschlossen: Karate Magic, du bist fortan der neue Freund, Gefährte und Beschützer des Buzzer-Pilzes! Du hast die Erlaubnis deine Frau, die Hexe Gundula, mit auf diese Reise zu nehmen... (*räuspert sich, spricht etwas leiser*) ...sofern sie dich freiwillig begleiten will.

Karate Magic: (resigniert, etwas geknickt)

Scheint, als würde mein gemütlicher Fernsehabend mit den besten Karatefilmen aller Zeiten ins Wasser fallen...

(*zu sich selbst, unsicher*) Beschützer des Buzzer-Pilzes... wie soll ich das nur Gundula erklären?

Licht aus / Vorhang

2. Szene

Personen:

Waldgeist 1, Waldgeist 2, Hexe Gundula, Karate Magic, Böskartoffel, Drachenboss, Irrlicht, Herr der Schatten

Bühnenbild:

In der Höhle der Böslinge

Die zwei Waldgeister kommen wieder auf die dunkel gehaltene Bühne bzw. vor den Vorhang zurück.

Waldgeist 1: (im Gespräch zu Waldgeist 2)

Ausgerechnet der verrückte Karate Magic soll also der neue Freund des Buzzer-Pilzes werden...

Waldgeist 2: (besorgt)

Ja, ob das wohl gut geht? Vor allem wird seine Frau, die Hexe Gundula, darüber ganz und gar nicht erfreut sein!

Wir hören die verärgerte Stimme von Hexe Gundula aus dem Off. Sie ist nicht zu sehen. Waldgeist 1 und Waldgeist 2 zucken bei jedem Schrei leicht zusammen.

Gundula: (schreit erzürnt)

Wie bitte?!? (kurze Pause) Wer bitte?!? (kurze Pause) Was bitte?!?

Waldgeist 1: (verschreckt)

Das hört sich gar nicht gut an!

Da kommt plötzlich Karate Magic von einer Seite über die Bühne gelaufen und verschwindet dann gleich wieder auf der anderen. Vorhang bleibt noch zu bzw. Bühne dunkel.

Karate Magic: (eilt über die Bühne, kopfschüttelnd, zu sich selbst)
Das ist gar nicht gut! Das ist wirklich gar nicht gut!

Waldgeist 2: (sieht Karate Magic nach, zu Waldgeist 1)
Da hast du wohl recht...

Da kommt plötzlich Hexe Gundula von einer Seite über die Bühne gelaufen. Als sie die zwei Waldgeister entdeckt, stoppt sie kurz und macht ihrem Ärger über Karate Magic Luft. Danach verschwindet sie wieder auf der anderen Seite. Vorhang bleibt weiterhin zu bzw. Bühne dunkel.

Gundula: (stapft verärgert über die Bühne, zu den Waldgeistern)
Na, ist das zu fassen? Allein will er sich auf den Weg machen! Und mich hier zurücklassen? Das glaubt der ja wohl selber nicht. Außerdem ist er ohne mich sowieso verloren, so tollpatschig und leichtsinnig wie der immer ist. Da kann ein bisschen helfende Hexenpower nicht schaden. Ich werde ihm unbemerkt folgen! (*tippt an ihren Hexenhut, zu Waldgeist 1 und Waldgeist 2*) Wir sehen uns!

Gundula geht ab.

Waldgeist 1: (sieht Gundula nach)
Na, das kann ja heiter werden...

Waldgeist 2: (zum Publikum)
Auch nicht heiter ist die Stimmung bei den Böslingen. Die Böslinge sind ein Zusammenschluss von mehreren Bösewichten des Zauberwaldes.

Waldgeist 1: (zählt die Böslinge auf)
Da haben wir die Böskartoffel – eine ganz üble Knolle! Dann gibt's den Drachenboss, fieser Herrscher über die bösen Drachen. Und der oder die Dritte im Bunde ist das Irrlicht, Meister oder Meisterin der Verwirrung.

Waldgeist 2: (erklärt weiter)

Angeführt wird diese dunkle Truppe vom Herrn der Schatten!
Unter seiner Führung wird eine schandhafte Schandtät nach
der anderen geplant. Doch dieses Mal scheint ihnen jemand
einen Strich durch die Rechnung zu machen...

Der Vorhang geht auf bzw. die Bühne wird erleuchtet.

*Die beiden Waldgeister begeben sich an den Rand und
betrachten von dort aus das weitere Treiben. Die Böslinge haben
sich um einen Tisch mit großen Kerzen und gruseliger Deko zur
Konferenz versammelt. Sie warten ungeduldig auf die Ankunft
des Herrn der Schatten.*

Böskartoffel: (ungeduldig, polternd)

Wo bleibt der werthe Herr der Schatten nur? Ich werde hier
noch zur Bratkartoffel!

Irrlicht: (besänftigend)

Geduld, verehrte Böskartoffel! Wir können nur hoffen, dass
der Herr der Schatten gute Neuigkeiten für uns hat!

Drachenboss: (aufbrausend)

Ich bin noch immer dafür, dass wir den Buzzer-Pilz mit dem
mächtigen Feuer meiner Drachen grillen – ein leckeres Pilz
Barbecue in Sekunden!

Böskartoffel: (lachend)

Oder wir machen Pilzpuée aus dem Buzzer, hahaha!

Irrlicht: (ernst)

Aber ihr wisst doch ganz genau, dass wir den Buzzer-Pilz
lebendig brauchen, um die Macht im Zauberwald an uns zu
reißen!

Da erscheint der Herr der Schatten.

Herr der Schatten: (listig, theatralisch)

Habe ich hier Macht gehört? Ich liebe Macht!

Irrlicht: (respektvoll)

Verehrter Herr der Schatten, bösester aller Böslinge! Endlich sind sie zurück!

Herr der Schatten: (dramatisch)

Ja, das Böse ist endlich zurückgekehrt!

Böskartoffel: (ungeduldig)

Jetzt wollen wir mal nicht übertreiben, es waren ja gerade mal zwei Stunden und zwanzig Minuten. Nun erzähl schon, was du rausbekommen hast! Spann uns nicht so auf die Kartoffelreibe!

Herr der Schatten: (dramatisch)

Fürwahr, ich habe Neuigkeiten von der Konferenz der Waldwesen und Klobolde... äh Kobolde!

Drachenboss: (bangend)

Gute oder schlechte?

Herr der Schatten: (zögernd)

Nun ja... sie haben tatsächlich einen Freund, Gefährten und Beschützer für den Buzzer-Pilz gefunden!

Böskartoffel:

Ein Freund, Gefährte und Beschützer für diese unglaublich nervige Nervensäge? Wer bitte hat solche Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding für diesen Job?

Herr der Schatten:

Dieser komische Karate Magic soll die Aufgabe übernehmen!

Drachenboss: (verärgert)

Ich könnte Feuer speien!

Irrlicht:

Und was bedeutet das nun für uns?

Herr der Schatten: (erklärend)

Wenn der Buzzer-Pilz einen Freund und Beschützer hat, steigen nicht nur seine magischen Kräfte wieder, sondern er wird für uns auch schwerer zu entführen sein.

Wir müssen uns was einfallen lassen! Strengt eure Hirne an!

Böskartoffel:

Meine Armee von bösen Kartoffeln könnte sich durchs Erdreich wühlen und Karate Magic den Weg versperren!

Herr der Schatten: (unzufrieden)

Wir brauchen was Besseres!

Drachenboss:

Meine Gefolgschaft von bösen Drachen könnte den Zauberwald überwachen und herausfinden, wo sich der Buzzer-Pilz gerade befindet.

Irrlicht:

Meine Irrlichter werden Karate Magic verwirren!

Herr der Schatten: (nicht ganz überzeugt)

Und was dann?!

Böskartoffel: (zum Herr der Schatten)

Ganz einfach! Dann kommst du und steckst den verwirrten Karate-Kerl in einen Sack!

Irrlicht: (verdutzt, skeptisch)

In einen Sack stecken?

Böskartoffel: (beiläufig erklärend)

Ja, das ist ein alter Trick der Kasperltheater-Bösewichte, aber funktioniert auch in Märchen und anderen Fantasiegeschichten immer noch bestens!

Herr der Schatten: (begeistert, voller Tatendrang)

Das klingt einfach genial! Also los! *(zeigt auf Drachenboss)*
Deine Drachen überfliegen den Zauberwald und halten Ausschau nach dem Buzzer-Pilz! *(zeigt auf Böskartoffel)*
Deine Kartoffelarmee gräbt sich durchs Erdreich und hält Karate Magic auf! *(zeigt auf Irrlicht)* Und deine Irrlichter werden ihn völlig verwirren und dann komm ich und ziehe diesem Karate Komiker einen Sack über den Kopf!

Drachenboss: (begeistert)

Das klingt nach einem wunderbar bösen Ende!

Böskartoffel:

Aus dem Karate Magic mache ich Kartoffelbrei!

Herr der Schatten: (motivierend)

Und schon bald wird der Zauberwald uns Böslingen gehören!
Und dann heißt es endlich:

Herr der Schatten, Böskartoffel, Irrlicht & Drachenboss:

Böse ist gut und gut ist böse!

Licht aus / Vorhang

3. Szene

Personen:

Waldgeist 1, Waldgeist 2, Karate Magic, Blabla-Baum, Hexe Gundula, Magische Quelle

Bühnenbild:

Im Zauberwald

Die zwei Waldgeister kommen wieder auf die dunkel gehaltene Bühne bzw. vor den Vorhang zurück.

Waldgeist 1: (zum Publikum)

Und so machte sich Karate Magic auf den Weg zum Buzzer-Pilz. Doch zuerst stattete er dem weisen Blabla-Baum einen Besuch ab.

Waldgeist 2: (zum Publikum)

Ihr Nemschen müsst nämlich wissen...

Waldgeist 1: (unterbricht, bessert aus)

Menschen nennt man die, nicht Nemschen! Jetzt merke dir das doch ähnlich!

Waldgeist 2: (konzentriert)

Ihr (*betont es ganz genau*) M-E-N-S-C-H-EN müsst nämlich wissen, dass jedes Waldwesen dem weisen Blabla-Baum einen Besuch abstattet, bevor es ein Abenteuer antritt. Und so tat es nun auch Karate Magic...

Der Vorhang geht auf bzw. die Bühne wird erleuchtet.

Die beiden Waldgeister begeben sich an den Rand und betrachten von dort aus das weitere Treiben.

*In der Mitte der Bühne steht der Blabla-Baum. Neben dem Baum liegt regungslos ein*e Darsteller*in im blauen Kostüm (= später die magische Quelle). Karate Magic kommt auf die Bühne und nähert sich dem Baum vorsichtig.*

Karate Magic: (zaghaft)

Ähm... Bist... bist du der weise Blabla-Baum?

Blabla: (bedacht, hochgestochen, das „Nun“ immer lang gezogen)

Nun, wer will das wissen?

Karate Magic: (tritt etwas nach vor)

Mein Name ist Karate Magic und ich habe eine Mission zu erfüllen. Dafür soll ich mir Rat von dir holen.

Blabla:

Nun, das ist eine weise Entscheidung, denn ich bin schließlich der weise Blabla-Baum. Bei mir gibt's immer einen guten Rat! Wie also lautet deine Mission, Karate Magic?

Karate Magic:

Ich wurde auserwählt der Freund, Gefährte und Beschützer des Buzzer-Pilzes zu werden.

Blabla: (mitfühlend)

Oh, du armer Karate Magic! Der Buzzer-Pilz ist nun wirklich das nervigste Wesen im ganzen Zauberwald.

Karate Magic: (zähneknirschend)

Erzähl mir nichts, was ich schon weiß! Hast du jetzt einen Rat für mich?

Blabla:

Nun, natürlich habe ich das! (*atmet tief durch*) Nun, du brauchst Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding. Die musst du dir besorgen!

Karate Magic: (überlegend)

Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding... Und wo bekomme ich die her?

Blabla:

Nun, die Muskeln bekommst du vom Wackelpuddingbär. Und die Nerven aus Stahl von der magischen Quelle.

Karate Magic: (reibt sich den Bauch)

Dann starte ich mit dem Wackelpuddingbär! Das klingt lustig und hungrig bin ich inzwischen auch schon ein bisschen. Also, wo wohnt der fellige Geselle?

Blabla:

Nun, der Wackelpuddingbär lebt in einer Höhle mit seinem Lehrling. Dort kochen die beiden immerzu Wackelpudding. Diesen musst du dir dann einverleiben.

Karate Magic: (freudig)

Haufenweise Pudding essen? Na, das klingt ja mal nach einer einfachen Aufgabe!

Blabla: (deutet den Weg)

Nun, dann gehe hier entlang, bis du zum Fels des Feuers kommst. Da biegst du rechts in die Wünschelwälder ab. Sobald du über die Blumenbrücke bist, gehst du dann einfach immer der Nase nach. Der Vanilleduft wird dich direkt zur Höhle des Wackelpuddingbären führen.

Karate Magic:

Ich danke dir für deinen Rat, weiser Blabla-Baum! Ich mache mich sofort auf den Weg!

Karate Magic läuft los und verlässt die Bühne. Hexe Gundula folgt unbemerkt.

Blabla: (ruft Karate Magic nach)

Gute Reise! Und nimm mir was von dem Pudding mit!

Licht aus / Vorhang

4. Szene

Personen:

Karate Magic, Puddingbär, Lehrling

Bühnenbild:

In der Höhle vom Wackelpuddingbär

Der Puddingbär und sein Lehrling stehen in der Höhle vor einem großen Topf und rühren eifrig Wackelpudding an.

Puddingbär: (hüpft fröhlich um den Topf, würzt immer wieder)

Ich glaube, das wird der beste Wackelpudding den wir je gekocht haben, mein lieber Lehrling!

Lehrling: (rührt freudig)

Ja, Meister Puddingbär! Ich freue mich schon soooooo aufs Abschmecken des Puddings.

Puddingbär: (schnüffelt in den Topf)

Gleich ist er fertig, der gute feine Pudding und dann werden meine Muskeln noch wackeliger werden!

Der Puddingbär schnappt sich den Lehrling und beide tänzeln zusammen um den Puddingtopf.

Lehrling & Puddingbär: (singend)

Wackelig wie ein Pudding – ja so ist das Leben!

Wackelig wie ein Pudding – ja so ist das eben!

Ein Klopfen ertönt. Puddingbär und Lehrling halten inne und spitzen die Ohren.

Lehrling: (unsicher)

Wer könnte das nur sein, Meister Puddingbär?

Puddingbär: (sorglos)

Das ist wahrscheinlich nur meine Wackelessenz-Lieferung.
(ruft in Richtung Eingang) Kommen Sie nur herein!

Da betritt Karate Magic die Bühne.

Karate Magic:

Hallo, bist du der Wackelpuddingbär?

Puddingbär:

Ja, der bin ich. Bist du meine Wackelessenz?

Karate Magic: (verwirrt)

Was? Wie? Essenz? Ich hab keine Essenz, ich bin hier um mir Muskeln aus Wackelpudding zu holen!

Lehrling: (abweisend)

Warum sollten wir gerade dir etwas von unserem kostbaren Wackelpudding geben? Wer glaubst du, wer du bist?

Karate Magic: (tritt etwas nach vor)

Mein Name ist Karate Magic und ich habe eine Mission zu erfüllen. Und dafür brauche ich Nerven aus Stahl und Muskeln aus Wackelpudding.

Puddingbär: (neugierig)

Eine Mission?

Karate Magic:

Genau! Ich wurde auserwählt der Freund, Gefährte und Beschützer des Buzzer-Pilzes zu werden.

ENDE DER LESEPROBE



Voller Wunder

