

Leseprobe  
Gekürztes Online Ansichtsexemplar



von  
Gerd Knappe

Märchenspiel aus der Reihe  
**„Grimm aus der Kiste oder Der Schlüssel zum Glück“**  
Spielbuch nach Märchen der Grimm Brüder

razzo<sup>®</sup>  
pen  
uto



Kinder- & Jugendtheaterverlag  
Deutschland Österreich Schweiz

## Eine Schlüsselgeschichte

Märchenspiel aus der Reihe:  
**Grimm aus der Kiste oder Der Schlüssel zum Glück**  
Spielbuch nach Märchen der Grimm Brüder

von  
Gerd Knappe



Dauer: ca. 60 Minuten  
Sprache: deutsch

© razzoPENuto 2023  
kontakt@razzoPENuto.de

[www.razzoPENuto.eu](http://www.razzoPENuto.eu)  
[www.razzoPENuto.at](http://www.razzoPENuto.at)  
[www.razzoPENuto.ch](http://www.razzoPENuto.ch)  
[www.razzoPENuto.de](http://www.razzoPENuto.de)

---

razzo<sup>®</sup>  
pen  
uto

## Bestimmungen über das Aufführungsrecht des Stückes:

### Eine Schlüsselgeschichte

von Gerd Knappe

Dieses Bühnenwerk ist als Manuskript erstellt und nur für den Vertrieb an Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen für deren Aufführungszwecke bestimmt. Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen erwerben das Aufführungsrecht aufgrund eines schriftlichen Aufführungsvertrages mit dem

razzoPENuto  
Kinder- & Jugendtheaterverlag GbR  
Möllhausenufer 14  
D – 12557 Berlin

durch die Zahlung einer Mindestgebühr pro Aufführung und einer Tantieme, wie im Vertrag und den AGBs festgelegt.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen, wenn hierfür nicht ausdrücklich mit dem Verlag eine andere Bestimmung in schriftlicher Form vereinbart wurde.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen, Fotokopieren oder Verleihen der Rollen ist verboten. Eine Verletzung dieser Bestimmungen verstößt gegen das Urheberrecht und zieht zivil- und strafrechtliche Folgen nach sich.

Online:  
kontakt@razzopenuto.eu  
www.razzopenuto.eu  
kontakt@razzopenuto.at  
www.razzopenuto.at  
kontakt@razzopenuto.ch  
www.razzopenuto.ch

kontakt@razzopenuto.eu  
www.razzopenuto.eu

Dieses Werk gehört zu dem Spielbuch

**GRIMM AUS DER KISTE ODER DER SCHLÜSSEL ZUM GLÜCK.**

*Spiele aus dem Kasten, der Kiste oder Koffer bzw. Karton.*

*Drei Geschichten nach Grimm & Co.*

*Für Schauspieler, die zu zweit, neun und mehr Rollen spielen können.*

Spiel 1 **EINE SCHLÜSSELGESCHICHTE**

ARMDRAN.

KÄSTCHEN.

Spiel 2 **RUMPELE UND GUTER RAT IST SELTEN.**

Der MÜLLER ist VATER - KÖNIG ist MÄNNLEIN - RUMPELE.

Die TOCHTER ist MÄDCHEN wird FRAU MUTTER KÖNIGIN.

Spiel 3 **LUMPENSTICH UND LEBENSLICHT - EINER GEGEN ALLE  
EROBERT DIE WELT.**

LUMPENSTICH.

RIESE ist EINHORN und WILDSAU ist PRINZIN und

KÖNIGSTOCHTER.

**Jeder Manns oder Fraus Szene:**

*Die Kiste ein Kasten, in und auf ihm, um ihn herum zu spielen.*

**Grundsatz des Spiels – Spielregel:**

*Ich hab was auf dem Kasten.*

*Hast Du auch was auf dem Kasten?*

*Wer was auf dem Kasten hat,*

*kommt in die Kiste*

*oder gut durch.*

*Wer hat was auf dem Kasten*

*oder was ist in der Kiste,*

*dem Koffer, dem Rucksack, das Päckel*

*das jeder mit sich,*

*durchs Leben trägt?*

Bei Interesse, erhalten Sie auch die anderen Werke bei razzoPENuto.

Stöbern Sie auf unserer WebSite oder wenden Sie sich direkt per Email an uns.

## EINE SCHLÜSSELGESCHICHTE

Für zwei Schauspieler nach Grimm 'Der goldene Schlüssel'.

ARMDRAN  
KÄSTCHEN



## ARMDRAN UND DER SCHLÜSSEL ZUM GLÜCK

*Armdran springt aus dem Kasten.*

ARMDRAN      Genug Brennholz gesammelt.  
                  Ich muss mal eine Pause haben.  
                  Setze ich mich hier oder dort oder gar nicht, doch da hin.

*Setzt sich nieder. Zieht die Beine an. Es staubt. Armdran springt auf.*

Nicht mal sitzen kann man.

*Schaut durch die Gegend und ins nahe Umsich.*

Da funkelt, glänzt, blinkt doch was.  
Was blinkt, glänzt, funkelt da?

*Greift herab, findet, hebt auf. Fand den Schlüssel im SchneoderSand.*

Ein Schlüsselchen!  
Wie er blitzt und flimmert,  
schön anzusehen.  
Ist es Gold oder nicht?  
Habe kein Gold je gesehen.  
Muss Gold sein.  
Gold rostet nicht, hab ich gehört.  
Wird einer verloren haben,  
der ihn sucht und sucht  
und sucht vielleicht immer noch.  
Wird schon lange hier liegen.  
Ich habe dich gefunden.  
Dich darf ich nicht verlieren.  
Binde ich ein Band dran,  
kann ich ihn mir um den Hals hängen.  
Aber da sieht ihn jeder.  
Werde ihn in die Hose stecken  
und an ihr festbinden.  
Sieht ihn keiner.  
Ein Schlüssel ist zum Schließen da.  
Was man wohl damit aufschließen kann?  
Eine Kiste oder ein Koffer?  
Einen Kasten oder eine Kasette?  
Eine Tür oder ein Tor?  
Eine Schachtel oder eine Schatulle?  
Oder ein Schloss?!

(Was man damit aufschließen kann,  
ist mein.)  
Wo ein Schlüssel ist,  
muss auch ein Schloss sein.  
Ein kleiner Schlüssel.  
Wird das Schloss klein sein.  
Ein Schlüssel muss klein sein.  
Soll man mit sich herumtragen,  
immer dabei haben können.  
Da kann er nicht groß und schwer sein.  
Ein Schloss muss groß sein.  
Sonst ist es kein Schloss.  
Wird das Schloss so schön,  
wie der Schlüssel sein?  
Oder noch schöner?  
Nur wo ist es?  
Ein Schloss kann stehen, wo es will.  
Werde ich es finden?  
Welcher Weg führt zum Schloss?  
Wird er lang oder kurz sein?  
Gehe ich dort oder da lang?  
Nach links oder nach rechts?  
Den Berg hinauf oder das Tal herunter?  
In die Stadt oder zum Dorf?  
Gehe ich weiter in den Wald  
oder in Richtung zum See?  
Gehe ich den Weg lang oder nicht.  
Aber hier ist kein Weg.  
Schnee über Schnee.  
Sand über Sand.  
Ein Weg muss immer sein.

## SCHLOSS ODER SCHATULLE? KASTELL ODER KASTEN?

*Armdran gräbt mit den Händen im SchneederSand?*

ARMDRAN      Muss ich mal den SchneederSand,  
das hier beiseite machen.  
Vielleicht finde ich den Weg.  
Gebe ich auf,  
werde ich den Weg nicht finden.  
Habe schon manches mal aufgegeben.  
(Aber) jetzt nicht.  
Wann findet man schon mal einen Schlüssel im Wald?

Da ist doch ...  
Was ist denn da?  
Das ist doch ...  
Was haben wir denn da?  
Das ist kein Weg.  
Ach schade?

*Macht mit den Händen SchneederSand beiseite.*

Da schaut doch was raus.

*Gräbt mit den Händen im SchneederSand.*

Da guckt doch was vor.  
Was ist das?

*Schlägt auf was drauf.*

Da klingt was.  
Das klingt hohl.

KÄSTCHEN

Na höre mal.

ARMDRAN

Ich höre doch.

*Gräbt mit den Händen im SchneederSand?*

Ist das flach oder hoch,  
breit oder schmal,  
groß oder klein?  
Das ist groß.

*Gräbt mit den Händen im SchneederSand?*

Nicht so groß, wie ich dachte.  
*Versuch es an- und herauszuheben.*  
Aber schwer ist das.  
Schwerer als ich dachte.  
Also nicht hohl.  
Muss was drin sein.  
Ist das schwer.  
Zum Glück ist hier keiner,  
der mir helfen kann.  
Sonst müsste ich noch,  
was abgeben.  
Sonst müsste ich noch teilen,  
was ich fand.



KÄSTCHEN Wenn du, was findest.

ARMDRAN Na schau mal an.  
Ein eisernes Kästchen.

*Wischt mit einer Hand den letzten SchneederSand ab.  
Holt das Kästchen vielleicht aus dem Kasten.*

Muss nur noch der Schlüssel passen.

*Holt den Schlüssel aus der Hosentasche.*

Merkwürdig.  
Ein goldener Schlüssel für ein eisernes Kästchen?

*Sucht das Schlüsselloch.*

Passt denn das?  
Das passt nicht.

*Späht durch das Schlüsselloch hinein.*

Was ist wohl da drin?

KÄSTCHEN Wer wird denn so neugierig sein?

ARMDRAN Wenn man schon mal, was gefunden,  
will man auch wissen, was es damit auf sich hat.  
Ein Kästchen mit einem Haufen Glück drin.  
Glück könnt ich schon brauchen.

KÄSTCHEN Des einen Glück ist des anderen Unglück vielleicht.

ARMDRAN Warum sollte ich nicht auch mal Glück haben.  
(Unglücklich war ich schon.)  
Holz sammeln, um Feuer machen zu können,  
damit man es warm hat, ist schon gut.  
Aber gut ist nicht alles.  
Ich will es auch mal schön haben.  
Nicht nur schön warm.  
(Man kann noch mehr im Kasten, auf dem Kasten haben.  
Da ist noch mehr drin.)  
Es muss der richtige Schlüssel sein?

*Hält den Schlüssel verkehrt rum. Versucht das Kästchen zu  
öffnen.*

Sag mir doch, was in dir drin ist.

KÄSTCHEN Weiß es nicht.

ARMDRAN Aber du siehst es doch.

KÄSTCHEN In mir ist es dunkel.

ARMDRAN Riechst du nicht was?

KÄSTCHEN Habe ich denn eine Nase?

ARMDRAN Fühlst du denn nichts?

KÄSTCHEN Ich bin nur drum herum.

ARMDRAN Also bist du leer?

KÄSTCHEN So fühle ich mich nicht.

*Armdran schüttelt das Kästchen.*

Vorsichtig.  
Sonst geht noch was ab.

ARMDRAN Was soll denn abgehen?  
Was bist du schwer.

KÄSTCHEN Ich bin aus Eisen.

ARMDRAN Wenn da, was reingekommen ist,  
muss es auch wieder rauszuholen sein.

KÄSTCHEN Wer weiß, weiß mehr.

ARMDRAN Wie geht das nur auf?

KÄSTCHEN Ich bleibe zu!

ARMDRAN Was zugegangen ist,  
muss auch aufgehen.

KÄSTCHEN Wer weiß?

ARMDRAN Ich weiß es.

- KÄSTCHEN Mehr weißt du nicht.  
Ich bleibe ein Geheimnis.
- ARMDRAN Was könnte da nicht alles drin sein?
- KÄSTCHEN Wirst es sehen,  
wenn du mich aufgetan hast.
- ARMDRAN Eine warme Jacke wäre schon,  
ein Kleid oder Schuh?
- KÄSTCHEN Da bin ich zu klein dazu.
- ARMDRAN Vielleicht Schal und Handschuh?  
Ist vielleicht ein böser Geist drin,  
der ins Freie will.  
Der einem alles verspricht,  
was er dann nicht hält.  
Den ich ins Freie lasse,  
wenn ich das Kästchen auftue.  
Hat deswegen einer den Schlüssel weggeworfen?
- KÄSTCHEN Wer weiß?

**Achtung: Ende des Online-Ansichtsexemplars!**

**[kontakt@razzopenuto.de](mailto:kontakt@razzopenuto.de)**



