Die Prinzessin auf der Erbsen

sehr frei
erzählt und
besungen von
Marc Hohl
nach einer
Geschichte
von Hans
Christian
Andersen

Für Friederike,
die das Singspiel eigentlich an ihrer Schule aufführen wollte,
und für Johanna,
die damit ihren Einstand in Sachen Singspiele an unserer Schule gibt.

© 2014 Marc Hohl

nhaltsverzeichnis

Mitwirkende	ii
Requisiten	ii
Es war einmal ...	1
♪ „Aller guten Dinge sind drei“	1
1 Die Prinzessin	2
♪ „Der Finsterwald“	2
♪ „Die Ballade vom tapferen Drachentöter“	4
2 Der Prinz	6
♪ „Gemüseallerlei“	6
♪ „Viele Prinzessinnen“	9
3 Die Reise	10
♪ „Wenn einer eine Reise tut“	10
♪ „Unwetter“	12
4 Auf Schloss Erbsenstein	13
♪ „Schlaflied“	14
♪ „Traumhochzeit“	16
Ende gut, alles gut!	17
♪ „Zu guter Letzt“	17
Ausgestaltung des Singspiels	18
Begriffe und Namen	19

Mitwirkende

PRINZESSIN SIEBSE vom Finsterwald	}	die Familie der Prinzessin
KÖNIG BALDUR vom Finsterwald		
KÖNIGIN SILVA vom Finsterwald†		
PRINZ MENDEL von Erbsenstein	}	die Familie des Prinzen
KÖNIGIN BAEDEKE, geborene Erbsenzähler		
KÖNIG GREGOR von Vogelstein†		
eine PRINZESSIN	}	mehrere Prinzessinnen, die am Hofe des Prinzen leider kein Glück hatten ...
eine andere PRINZESSIN		
ggf. noch mehr erboste PRINZESSINNEN		

Christian Ganz-Andersen, ein CHRONIST, der durch die Handlung führt

ein Prinz und DRACHENJÄGER, der mit Lanze oder Schwert bewaffnet durch die Lande reitet, um Prinzessinnen aus der Gewalt von Drachen und sonstigen Ungeheuern zu befreien

ein CHOR von einfachen Leuten, Bauern, Handwerkern, Zofen, Dienern, ...

Die mit † markierten Rollen stellen bereits vor dem Einsetzen der Handlung verstorbene Personen dar, die demzufolge *nicht* besetzt werden müssen.

Requisiten

ein paar getrocknete ERBSEN

ein PAPIERDRACHE

eine LANZE oder ein SCHWERT

ein BETT mit vielen MATRATZEN

eine große LEINWAND, die das Bett komplett verdeckt und auf der die „Bettszene“ als Schattenprojektion sichtbar wird

ein REDNERPULT oder ähnliches, das an einer Ecke der Bühne aufgestellt wird

Es war einmal ...

Alle Schauspieler und Chormitglieder stellen sich vor der Bühne auf und stimmen das Lied an.

Aller guten Dinge sind drei

Marc Hohl

beschwingt und heiter (♩ = 150)

1. Die „Hauptperson“ in der Geschichte: die klei-ne grü - ne Erb - se. Wenn
2. Als zwei - tes stel-len wir euch vor die hol-de, schö - ne Sieb - se. Und
3. Der gu - ten Din-ge sind stets drei, drum folgt zu-letzt Prinz Men - del. Weil

man da-raus 'ne Sup - pe kocht, find't man-cher dann sü - perb se. So
wer sie mal ge - se - hen hat, der fin - det nett und lieb se. Lebt
er bis jetzt noch le - dig ist, gibt's al - ler - lei Ge - tän - del. Beim

man-ches Mal, ist man auch klein, kann man doch rich - tig wich-tig sein.
mit dem Va - ter ganz al - lein und denkt bei sich: „Das soll nicht sein!“
Bonn-Du - ell starb der Pa - pa, seit-dem ist selt-sam die Ma - ma.

Eins, zwei, drei, di-del du-deldei, die klei - ne grü - ne Erb - se.
Eins, zwei, drei, di-del du-deldei, so ist Prin - zes - sin Sieb - se.
Eins, zwei, drei, di-del du-deldei, hat ei - nen an der Erb - se.

1 Die Prinzessin

Im Hintergrund ist Wald zu sehen. Auf der Bühne ein Tisch und ein paar Stühle, eine angedeutete Wirtshausszene.

CHRONIST Hallo und herzlich willkommen! Mein Name ist Christian Ganz-Andersen, und ich werde euch heute die Geschichte von der Prinzessin auf der Erbse erzählen. Einige von euch werden das Märchen sicher kennen, aber in Wirklichkeit hat sich alles ganz anders zugetragen, als es mein werter Kollege Hans Christian Andersen vor vielen Jahren aufgeschrieben hat.

Wir fangen am besten mit der Hauptperson an: die Prinzessin, um die es geht, heißt Siebse.

Prinzessin Siebse kommt auf die Bühne.

PRINZESSIN SIEBSE Hallo, ich bin Prinzessin Siebse. *(Sie macht einen Knicks, geht ab.)*

CHRONIST Prinzessin Siebse lebt im Finsterwald, von dem man sich viel Gruseliges erzählt. Aber hört selbst! *(Er deutet auf die Wirtshausszene und geht von der Bühne, während das Lied gesungen wird.)*

Der Finsterwald

Marc Hohl

erzählend (♩ = 56)

1.-5. Den Rücken hinunter läuft es mir kalt,

den - ke ich nur an den Fin - ster - wald. 1. Mein
2. Kein
3. Er
4. Der

9

Nach - bar kennt ei - nen, der kennt ei - nen Mann, der
Licht ist im Fin - ster - wald, nur Düs - ter - nis, doch
fing an zu lau - fen, er rann - te und schrie. Ihm
Mann kann - te flie - hen, kam schließ - lich ins Tal. Dort

13

wan - der - te einst durch den fins - te - ren Tann. Da
sah er ganz plötz - lich ein gro - ßes Ge - biss. Ein
wurd's heiß wie Feu - er, das ein Dra - che spie. So
ging er ins Wirts - haus zu lin - dern die Qual. Er -

17

hör - te er lei - se, wie's knis - tert und knackt, schon
Mon - ster mit Klau - en, die Au - gen blut - rot: „Das
laut wie es pocht ist das Tier nicht al - lein, das
zählt' die Ge - schich - te bei drei, vier, fünf Bier. Nun

21

hat ihn die eis - kal - te Furcht ge - packt.
Tier will mich fres - sen, schock - schwe - re - not!“
muss ei - ne Dra - chen - fa - mi - li - e sein.
wisst ihr: dort haust wil - des Dra - chen - ge - tier!

CHRONIST Nun wisst Ihr, was man sich über den Finsterwald erzählt. Allerdings ist in Wirklichkeit nur der Wald finster, das Dorf und das Schloss selber liegen auf einer Anhöhe; dort ist es luftig und sonnig.

Im Schloss lebt Prinzessin Siebse zusammen mit ihrem Vater, König Baldur vom Finsterwald. Die Königin Silva starb leider schon vor vielen Jahren, daher ist die Prinzessin oft einsam und langweilt sich.

Übrigens: dass Prinzessinnen den lieben langen Tag mit goldenen Kugeln spielen, ist nur ein Gerücht, denn kein vernünftiger König gibt seiner Tochter einen schweren Goldbatzen zum Spielen, der soviel wert ist wie zehn edle Pferde – und dann doch nur im Burgbrunnen landet.

Die Prinzessin geht mit einem Papierdrachen über die Bühne.

CHRONIST Der Finsterwald wird aufgrund der Gerüchte weitgehend gemieden; er wäre eigentlich eine Herausforderung für Prinzen, die sich Ruhm und Ehre (und eine Prinzessin!) verdienen wollen, aber weil das Dorf und die Burg so friedlich sind und keinerlei Drachen vorzuweisen haben, verirrt sich nie ein Prinz in die Gegend – das heißt: fast nie. Einmal kam tatsächlich ein Prinz, der sich nach Drachen erkundigte.

Der Drachenjäger betritt kämpfend die Bühne.

DRACHENJÄGER Ha! Nimm das! Hinfort!

Der Kämpfer schlägt mit seiner Waffe wild auf imaginäre Ungeheuer ein. Der Sprecher duckt sich hinter sein Rednerpult. Als der Prinz den Chor der Dorfbewohner sieht, stellt er den Kampf ein und deutet ein Gespräch mit ihnen an. Die Dorfbewohner zeigen in die Richtung, in die die Prinzessin vorher verschwunden ist. Der Drachenkämpfer folgt – nun wieder die Waffe schwingend – der Prinzessin nach.

DRACHENJÄGER Haha! Hüte dich, Drachenmonster, jetzt komme ich!

Die Ballade vom tapferen Drachentöter

Marc Hohl

heroisch, mit einem Augenzwinkern ($\text{♩} = 60$)

1. Einst kam ein Prinz nach Finsterwald zu suchen und töten den
2. So stand er vor dem Tor und rief: „Wo steckt denn der Drache, das
3. Ihm war's egal, er spießte ihn auf, durchbohrte den flatternden

Drachen. Schon viele Fräulein rettete er vor
 Tier?“ Im Sonnenschein blinkt hell das Schwert, der
 Drachen. Ritt stolz und tief beleidigt davon, das

Monstern und schrecklichen Sachen. Ja, ja, die rettete
 Drache war nur aus Papier. Hei, hei, blinkt hell das
 ist doch nun wirklich zum Lachen! Ha, ha, das hat er da -

20

Em H⁷ Em E⁷ Am

er, vor Monstern und schreckli-chen Sachen. Ja, ja, die
Schwert, der Dra-che war nur aus Pa - pier. Hei, hei, blinkt
von, das ist doch nun wirk-lich zum Lachen! Ha, ha, das

27

Em H⁷ Em

ret - te - te er, vor Monstern und schröckli-chen Sa-chen.
hell das Schwert, der Dra-che war nur aus Pa - pier.
hat er da - von, das ist doch nun wirk-lich zum La-chen!

Während der letzten Strophe geht der Prinz stolz und ein bisschen beleidigt über die Bühne zurück. An seiner Waffe hängt der durchbohrte Drachen. Der Chor zeigt auf ihn und deutet ein Lachen an.

CHRONIST Nachdem Prinzessin Siebse für ihr Empfinden lange genug gewartet hat, beschließt sie, auf eigene Faust nach einem Prinzen zu suchen.

Prinzessin Siebse und König Baldur kommen auf die Bühne. Die Prinzessin hat einen Reisemantel an und trägt einen Rucksack, eventuell auch einen Wanderstab.

PRINZESSIN SIEBSE So, Vater, ich breche auf. Hier im Finsterwald werde ich nie einen Prinzen finden. Der letzte, der sich zu uns verirrt hat, war ja recht seltsam ...

KÖNIG BALDUR So soll es denn sein. Pass gut auf dich auf, meine Tochter! Ich wünsche dir viel Glück bei deiner Suche!

Die Prinzessin verabschiedet sich von ihrem Vater und zieht los. Alle ab.

Mit unserem Angebot an Bühnenwerken möchten wir einen Vertriebsweg beschreiten, der sich von dem üblichen Verlagsangebot abhebt:

Sie fordern das gewünschte Stück per Mail unter info@singspielschmiede.de an; wir senden Ihnen dann einen Link, unter dem Sie das Stück komplett herunterladen können.

Wenn Ihnen das Stück gefällt und zum Einsatz kommt, würden wir uns über Fotos, Videos und/oder Presseberichte von der Aufführung sehr freuen.

Viel Spaß wünscht die Singspielschmiede!