



Das Kutscherspiel

Die Rollen sind:

- König (Bräutigam)
- Königin (Braut)
- 2 Pferde
- Kutscher
- 4 Räder

Beispiele für weitere Varianten:

- König und Königin: winken, verbeugen sich oder küssen sich
- Pferde: wiehern und mit den Hufen scharren
- Kutscher: Hacken zusammenknallen oder mit der Peitsche knallen
- Räder: sich drehen

Ihr lest die Kutscherspiel Geschichte vor und jeder Spieler muss einfach nur aufstehen, wenn er seinen Namen hört bzw. er muss um seinen Stuhl herumrennen (oder ihr wendet die Varianten an).

Kutscherspiel Geschichte

Ein **KÖNIG** machte mit seiner **KÖNIGIN** eine Ausflug. Sie fuhren in einer schönen Kutsche, die von starken **PFERDEN** gezogen wurde. Auf dem Kutschbock saß der alte **KUTSCHER** der Familie. Der **KÖNIG** hatte vollstes Vertrauen zu seinem **KUTSCHER**. Der **KUTSCHER** hatte **KÖNIG** und **KÖNIGIN** bisher immer sicher nach Hause gebracht. Die **KÖNIGIN** hatte deshalb auch keine Angst, obwohl es schon dunkle Nacht war und es in dieser Gegend nur so von Dieben wimmelte.

Doch plötzlich rumpelte die Kutsche. Die **PFERDE** wieherten und gingen fast durch. Da fragte der **KÖNIG**: „**KUTSCHER, KUTSCHER**, was ist denn mit unseren **PFERDEN** los? Ich glaube wohl, das **LINKE HINTERRAD** ist gebrochen.“

Der **KUTSCHER** erwiderte: „Nein, nein, Herr **KÖNIG**. Ich denke eher, es ist das **RECHTE HINTERRAD**. Geht es der **KÖNIGIN** gut?“

Die **KÖNIGIN** antwortete dem **KUTSCHER** sogleich: „Ja, ja, mein bester **KUTSCHER**. Es ist alles in Ordnung. Aber mir scheint eher, mein guter **KUTSCHER**, dass das **RECHTE UND DAS LINKE VORDERRAD** gebrochen sind. Ich hoffe doch, mit den **PFERDEN** ist alles in Ordnung. Es wäre doch schrecklich, wenn sie fliehen würden.“

Da entgegnete der **KUTSCHER** der **KÖNIGIN**: „Die **PFERDE** haben sich nur ein wenig erschreckt. Ich steige kurz ab und beruhige die **PFERDE** wieder.“

Da sprach der **KÖNIG** zu seinem **KUTSCHER**: „Oh **KUTSCHER, KUTSCHER**, mein treuer **KUTSCHER**, mein bester **KUTSCHER**, gib Acht, dass dir nichts geschieht.“



Da erwiderte der **KUTSCHER** dem **KÖNIG**: „Oh nein, mir geschieht schon nichts. Ich werde die **PFERDE** beruhigen und dann auch die **RÄDER** kontrollieren, ob nichts kaputt ist.“

Der **KUTSCHER** stieg ab, begab sich zu den **PFERDEN** und beruhigte die **PFERDE**. Dann kontrollierte er nacheinander das **LINKE VORDERRAD**, das **LINKE HINTERRAD**, das **RECHTE HINTERRAD** und das **RECHTE VORDERRAD** und dann noch einmal die ganze Kutsche. Dann kletterte er wieder auf den Kutschbock und ergriff die Zügel der **PFERDE**.

Der **KÖNIG** schaute die **KÖNIGIN** an und fragte dann seinen **KUTSCHER**: „**KUTSCHER**, mein bester **KUTSCHER**, welches der **RÄDER** ist denn zerbrochen?“

Da antwortete der **KUTSCHER** dem **KÖNIG**: „Es ist nicht das **LINKE VORDERRAD**, nicht das **LINKE HINTERRAD**, nicht das **RECHTE HINTERRAD** und auch nicht das **RECHTE VORDERRAD**. Auch mit der Kutsche ist alles bestens. Ich nehme an, wir sind nur über einen dünnen Ast gefahren, der brach und die **PFERDE** erschreckte.“

Da sagte die **KÖNIGIN** zu ihrem **KUTSCHER**: „**KUTSCHER**, mein treuer **KUTSCHER**, mein allerbestes **KUTSCHER**, dann können wir ja durch diese dunkle Nacht weiterfahren und bald zu Hause sein.“

Der **KUTSCHER** antwortete der **KÖNIGIN**: „Natürlich, verehrteste **KÖNIGIN**. Bald sind wir zu Hause. Ich werde die **PFERDE** antreiben, damit wir schnell diese dunkle Nacht hinter uns lassen können und wieder im hell erleuchteten Schloss sind.“

Der **KUTSCHER** trieb die **PFERDE** an und bald erreichten sie das Schloss.

Der **KUTSCHER** kletterte vom Kutschbock und half dem **KÖNIG** und der **KÖNIGIN** aus der Kutsche. Er spannte die **PFERDE** aus und überprüfte noch einmal das **LINKE VORDERRAD**, das **LINKE HINTERRAD**, das **RECHTE HINTERRAD** und das **RECHTE VORDERRAD**. Dann gab er den **PFERDEN** zu fressen. Sie hatten es sich redlich verdient.

Der **KÖNIG** und die **KÖNIGIN** waren sehr stolz auf ihren klugen **KUTSCHER**. Und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute, der **KÖNIG**, die **KÖNIGIN**, der **KUTSCHER**, die braven **PFERDE** und die Kutsche mit den vier **RÄDERN**.

ENDE

Tipp:

Als Höhepunkt (und Entschädigung für die Anstrengungen beim Kutscherspiel) könnt ihr dem Brautpaar zum Schluss noch ein passendes Geschenk überreichen. Auch wird mit ein paar passenden Accessoires für die jeweiligen Teilnehmer das Kutscherspiel noch lustiger.

Weitere Infos dazu unter: www.hochzeitsportal24.de/ratgeber/hochzeitsspiel-kutscherspiel/