

# Kasperlikopf

Autor(en): **Michel, Toni**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl  
scolastic grischun**

Band (Jahr): **32 (1972-1973)**

Heft 3

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-356428>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

fach nicht recht, eine arme, alte Frau, die sich nicht wehren kann, so zu behandeln... Wo ist mein Zauberstock? (Zum Publikum.) Sagt mir's sofort, sonst verwandle ich euch alle in grasgrüne Frösche! Sagt's! Sofort!! Gut, dann verzaubere ich euch eben in... ach, ich kann ja gar nicht zaubern ohne Stab! (Sie geht unter schrecklichem Gejammer ab.)

Kasper: Kinder, ist sie weg? Gut. Den Zauberstab haben wir hinuntergeworfen ins — ihr wisst ja wo. Ihr habt den Ort aber nicht verraten? Gut. Sabineli, wir decken die Falltür wieder zu. (Er klappt den Deckel zu; Sabinchen hilft ihm den Stein wieder drauf legen.) Nur damit niemand hinunterfällt...

Sabineli: Ja gelt, wenn jemand hier Erdbeeren suchen will...

## Kasperlikopf

Toni Michel, Chur

### Material:

Simalit (Schaumstoff, Firma Schuberger, Winterthur)

Wanarit (in jedem Baugeschäft erhältlich)

Sagex (Verpackungsmaterial, oft gratis)

Diese Schaumstoffe lassen sich gut schneiden und feilen. Sie eignen sich für alle plastischen Arbeiten. Auch zur Herstellung von Kasperfiguren verwenden wir zur Ab-

Kasper: Dann kann er ruhig sammeln, die Falltür bleibt zu, und die Hexe kann nicht mehr zaubern. Ade, Kinder, wir gehn nach Hause. Ihr dürft auch gehen, das Stück ist fertig!

(Aus: Der musikalische Bär, vier Kasperstücke mit Anleitungen und Hinweisen für die Spieler von Therese Keller.)

Von Therese Keller sind im Verlag Paul Haupt, Bern, weiter erschienen:

**Kasperli**, ein Leitfaden des Kasperspiels.

**Der dreiköpfige Drache**, drei Stücke für Handpuppentheater mit einer Anleitung zum Spielen und Anfertigen von Tierfiguren.

wechslung einmal einen dieser Kunststoffe. Die Köpfe sitzen leicht auf unseren Spielfingern.

### Arbeitsgang:

1. Wir formen den Kopf am besten auf einem selbstgebastelten Ständer (Grundbrett mit Dübelstab — fingerdick).
2. Zuerst bohren wir in den roh zugeschnittenen Kunststoffwürfel ein fingerdickes Loch und stecken ihn auf den bereitgestellten Ständer.
3. Nun beginnt das plastische Gestalten: Vorteilhaft zeichnen wir das Seitenprofil auf den Würfel und schneiden dann die rohen

Formen aus dem Block (Stirne, Nase, Lippen, Kinn, Hals). Eine Profilschablone erleichtert anfangs die Arbeit in der Klasse. Erst jetzt sägen und schneiden wir den Kopf auch seitlich zurecht (Kopfoval am Hinterkopf aufzeichnen).

4. Hat der Kopf seine Charakterzüge erhalten, überziehen wir ihn mit einer dünnen Schicht Schu-bimehl. Wichtig ist der Wulst am Halsende, damit das Kleidchen festen Halt findet. Der Teig wird

sorgfältig auf der Kunststoffunterlage verstrichen. Erst jetzt modellieren wir alle Kopfdetails heraus: Runzeln, Ohren, Nasenlöcher, Lippen, Backenknochen, Augenform usw.

5. Nach 2—3 Tagen können wir den Kopf endgültig schleifen, bemalen und lackieren.

Aber das Wichtigste folgt erst: Die eigene Puppenbühne und das selbstgespielte Kasperstück!