

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 32 (1972-1973)
Heft: 3

Artikel: Kasperlikopf
Autor: Michel, Toni
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-356428>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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!