

Zeitschrift: Schweizerische Lehrerinnenzeitung
Herausgeber: Schweizerischer Lehrerinnenverein
Band: 57 (1952-1953)
Heft: 22

Artikel: Eine Kasperfigur entsteht
Autor: Keller, Therese
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-316111>

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: 29.01.2026

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

Eine Kasperfigur entsteht

Therese Keller

Unzählige Kasperfiguren schlafen landauf, landab in Kisten und Truhen und harren vergeblich der belebenden Menschenhand; denn es fehlt an Einfällen für ein Kasperstück. Oft liegt es aber an der Unhandlichkeit der Figuren; sie sind zu groß, zu schwer, zu unbeweglich.

Hier sind einige Winke zur Herstellung einer kleinen, leichten, beweglichen, in allen Teilen gehorsamen Handpuppe:



Holzschnitt
Gertrud Werner

Der Kopf wird um ein spitz zulaufendes Halbkartonröhrchen herum gebildet. Das Röhrchen muß innen vollkommen rund sein und die zwei obern Glieder des Zeigfingers locker umhüllen. Das Innere des Kopfes ist ein holz- wollegefüllter Stoffball von zirka 15 cm Umfang. Der wird auf das Hals- röhrchen gespießt und mit ein paar Stichen befestigt. Nun wird ein Kleister aus Stärke gekocht oder aus Perfax (im Farbwarengeschäft erhältlich) an- gesetzt und ein Blatt Zeitungspapier damit überstrichen. Darauf kommt ein zweiter Zeitungsbogen zu liegen, der verkleistert wird, und dasselbe wieder- holt sich ein paarmal. Nun knüllt man das Ganze kräftig zusammen, preßt den überschüssigen Kleister heraus und breitet es wieder glatt aus. Mit dieser nassen Zeitungsmasse wird der kleisterbestrichene Holzwollebball überkleidet. Die Schicht muß mindestens 1 cm dick sein. Der Umfang des Kopfes darf 18 cm, seine Höhe 7 bis 8 cm betragen. Soll ein König entstehen, darf der Hals 4 bis 5 cm herausragen; ein Zwerg hingegen bekommt nur ein ganz

kleines Stümpchen. Nun muß das Gebilde hart und trocken werden; das Gesicht läßt sich nachher viel besser auf die feste Unterlage aufmodellieren. Nach dem Trocknen des Kerns werden kleine Stücke von den kleisterigen Zeitungsschichten abgetrennt und lagenweise auf das Gesicht aufgetragen. Dabei dürfen keine Hohlräume entstehen! Natürlich wird auch ein Hinterkopf aufgesetzt, sofern es sich um eine intelligente Puppe handelt, der Hals glatt überklebt und zuunterst am Röhrchen rundherum ein Wulst angeklebt, damit später das Kleid darüber befestigt werden kann. Schaut einem das Gesicht nach dem Trocknen öd und flach an, darf man ruhig zum Messer greifen und tiefverschattete Augenhöhlen, ausdrucksvolle Mundfalten und Stirnrunzeln einschneiden. Die Form muß ja vor allem sprechen, die Farbe ist bloß Ergänzung. Licht und Schatten sollen auf dem Gesicht ihr lebendiges Spiel treiben können. Es ist ratsam, dies schon während des Modellierens einzubeziehen und das Licht von oben her über die Maske fallen zu lassen. Auch sollte der Kopf von allen Seiten geprüft werden. Obwohl für jedes Zufallsprodukt schließlich doch eine Rolle gefunden wird, ist es schön, nach einem innern Vorstellungsbild zu arbeiten. Wer Kasperfiguren modelliert, wird unfehlbar zum scharfen Beobachter. In der Eisenbahn, auf der Straße, in der Schule «sammelt» er menschliche Nasen, Augenwinkel und Backenknochen; er verliert sich ganz in den Anblick eines ausdrucksvollen Angesichts und versucht es dann zu reproduzieren. Zeitungspapier ist aber widerspenstig diesem Vorhaben gegenüber. Für ein feines Gesicht bereiten wir uns besser eine Knetmasse zu. Hier ist das Rezept: 1 bis 1½ Teile Fischkleisterpulver, 1 Teil Wasser, 2 Teile Papierfaser, 1 bis 1½ Teile gesiebtes Schleifmehl aus der Schreinerei, 1 Teil Pfeifenerde aus der Drogerie.

Die Zutaten werden ineinandergewalkt, bis eine feine, lehmartige Masse entsteht. Papierfasern können aus der Papierfabrik bezogen oder selbst hergestellt werden: Zwei Zeitungen werden angenetzt und gerollt, dann auf einer Raffel zu Fetzen zerrieben. Diese kocht man mit viel Wasser unter stetigem Rühren zu einer dicken Suppe. Sobald die Fetzen in allerfeinste Fasern zerfahren sind, wird die Masse auf ein Sieb gegossen und kräftig ausgepreßt.

Die Knetmasse ist schwerer als Papiermaché und daher nur für kleine Gesichter zu verwenden. Für den Hinterkopf darf sie nicht gebraucht werden. Hingegen lassen sich geschrumpfte Zeitungspapiergesichter sehr gut mit der Knetmasse verbessern. Auf dem glatten Papiermachékopf haftet sie ohne weiteres, wenn die betreffende Stelle mit Kleister angefeuchtet ist.

Nach dem Trocknen ist die Masse hellgrau und braucht sehr wenig oder gar kein Deckweiß, während die Druckbuchstaben auf den Zeitungsköpfen erst mit Deckfarbe geweißt werden müssen. Das Bekleben mit buntem Seidenpapier gibt sehr schöne Farbwirkungen, verwischt aber leider die markanten Gesichtszüge. Auf flaches Gelände gemalte Augen wirken manchmal ausdruckslos. Versucht das nächstemal, sie plastisch aufzusetzen! Vielleicht hilft ein Nagelkopf oder eine Glasperle mit, einen Blick in den toten Augen zu entfachen. Ein grüner Stanniolblick kann unheimlich wirken.

Pelze, Tannenbärte, Stahlwolle, Garn, Hobelspäne warten darauf, als Haarschöpfe anerkannt und aufgepflanzt zu werden. Von großer Bedeutung ist die Farbe der Kleider. Auch ihre Form richtet sich nach dem Charakter der Puppe.

Die Puppenhände sind am leichtesten zu führen, wenn sie wie Filzfäustlinge gestaltet und vorn an das Ärmelchen genäht werden. Ausdrucksvoller

wirken modellierte Hände. Sie sitzen auf konischen Röhrchen von 3 bis 5 cm Länge, welche locker auf das äußere Daumenglied passen. Oben am Armröhrchen wird aus Draht der Umriß einer Hand befestigt und fest mit kleisterigem Papier umkleidet. Diese Hände wirken aber starr und mißlich, wenn der Puppenspieler sie nicht vollkommen in der Gewalt hat. Sie ragen steif in die Höhe oder rutschen vom führenden Finger. Dagegen gibt es zwei Mittel: Die Armröhrchen an einem Untergewand befestigen und stundenlang mit der Figur vor dem Spiegel üben! Das Unterkleid, ein Stück festes Strumpfrohr, wird an den Puppenhals genäht. 8 bis 10 cm weiter unten muß links und rechts je ein senkrechter Schlitz geschnitten werden. Den Rand der Schlitzte näht man an den Rand der Armröhrchen. Das Strumpfrohr soll die Hand mit sanfter Spannung umschließen. Der unterste Teil des Untergewandes besteht aus festem Stoff. Die Verbindungsstelle von Stoff und Trikot sitzt 5 cm unter dem Armröhrchen. Das Untergewand ist unten genau gleich weit wie das Kleid und wird am Saum mit diesem zusammengenäht. Dieses Kleid gewährt der Hand des Puppenspielers blitzschnellen Einschlupf und hält die Öffnung der Röhrchen immer in Reichweite seiner Fingerspitzen. Zum Führen der Ärmchen werden meistens Daumen und Mittelfinger oder Damen und kleiner Finger gebraucht. Üblich ist es, den Kopf auf den Zeigfinger zu stecken.

Hier sind ein paar Regeln zur Führung der Handpuppen: Die Figur gerade, locker halten, spiele man nun mit frei aufgerecktem oder mit leicht auf der Ellbogenleiste gestütztem Arm. Von der Seite auftreten, seitlich abgehen, nicht im «Sumpf» versinken. Puppenärmchen nach unten halten, aus der Ruhestellung heraus sparsames, ausdrucksvolles Gebärdenspiel im Rhythmus der Worte entwickeln. Die Puppe soll ihrem Gesprächspartner in die Augen sehen. Das Bücken nicht durch Versinken, sondern durch rechtwinkliges Abbiegen des Handgelenks andeuten. Beide Hände unabhängig bewegen. Die Figuren mit den Blicken lenken.

Sobald es gelingt, Formen und Farben, Stimme, Bewegung, Wort und Tat zur Einheit zu verdichten, erwacht die Puppe zu sprühendem Leben.

Antonie Heman 80 Jahre alt

Am 29. August feiert Antonie Heman ihren 80. Geburtstag. Von 1901 bis 1933 unterrichtete sie Deutsch, Französisch und Geschichte an den untern Klassen der Basler Töcherschule, die seither in Mädchengymnasium umgetauft worden ist.

Einer kurzen Krankheit unseres Französischlehrers verdankt unsere damalige Fortbildungsklasse (andernorts Seminaristinnen geheißen) die erste Begegnung mit Antonie Heman. Unsere Neugierde stellte alsbald mit Respekt ihre präzise Arbeitsweise, ihr energisches Tempo, ihr sicheres Auftreten fest, hinter dem sich — wie sie später lachend gestand — ziemlich viel Angst vor den kritischen, großen Mädchen versteckt hatte. Einige Jahre später traten unser zwei als junge Lehrerinnen mit ebenso versteckter Angst in das hochwürdige Kollegium unserer Schule ein. Die gestrenge Antonie Heman nahm sich des jungen Gemüses mit so viel köstlichem und gütigem Humor an, daß es im Nu Wurzel faßte und sich üppig entfaltete. Mit Tony Heman haben wir viele gute Gespräche geführt, köstliche Stunden und frohe Ferien verlebt.