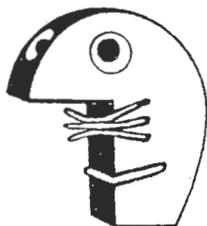


HOBBYTIP der HOBBYTHEK



Nr.42



Diesmal:

PUPPENTHEATER

Grüß Gott, liebe Zuschauer,

das Theaterspielen mit Puppen ist schon sehr alt, in Griechenland läßt es sich bis ca. 500 v. Chr. nachweisen, in Ostasien wahrscheinlich noch länger.

Puppenbühnen sind besonders in den osteuropäischen ^{Ländern} sehr populär, sie gewinnen aber trotz Fernsehens gerade in ~~privatem~~ ^{privatem} Kreis auch bei uns neue Anhänger und nicht nur bei Kindern. Hier gibt es nämlich die vielbeschworene "Rückkopplung", das Einbeziehen des Zuschauers in die Handlung. Andererseits braucht sich der Spieler nicht selbst zu "produzieren", die Puppe spielt für ihn, er leiht ihr nur die Stimme. Wenn Sie unsere Anregungen befolgen und etwas Talent und Freude am Spielen haben, werden Sie viele neue ~~Anhänger~~ ^{Anhänger} des Puppentheaters gewinnen. Doch nun an die Arbeit:

Handpuppen:

Wir wollen mit der einfachsten, aber dennoch sehr wirkungsvollen Puppe beginnen. Jeder von uns hat wohl die Materialien im Hause: Kniestrumpf oder Socke, Wolle, Filz- oder Stoffreste, ein Stückchen Pappe und Pattex oder Uhu hart.

Mit der Hand fahren wir so in den Strumpf, daß der Daumen in der Ferse sitzt und die übrigen Finger dort Platz finden, wo sonst die Zehen sind. Der Daumen bildet dadurch den Unterkiefer und die anderen vier Finger den Oberkiefer der Strumpfpuppe. Zur Verstärkung des Unterkiefers schneiden wir ein Stück Pappe aus, das wir im Innern des Strumpfes über dem Daumen mit ein paar Stichen am Strumpfe befestigen. (Zeichnung 1).

Nun wird eine Zunge aus rotem Filz auf den Unterkiefer geklebt. Beim Aufsetzen der Augen, die ebenfalls aus Filz oder Stoff ausgeschnitten werden, muß man darauf achten, daß man sie etwa in Höhe zwischen erstem und zweitem Fingerglied anbringt, denn nur dann schaut unsere Puppe das Publikum an. Weitere Verzierungen mit Haaren und Ohren geben der Puppe die besondere Note. Sollten die Fingerspitzen den Strumpf vorne nicht ganz ausfüllen, so bindet man mit einem Stück Wolle den vorderen Teil des Strumpfes zu einer Nase ab. (Zeichnung 2)

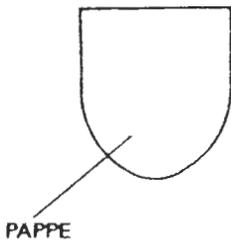


Bild 1

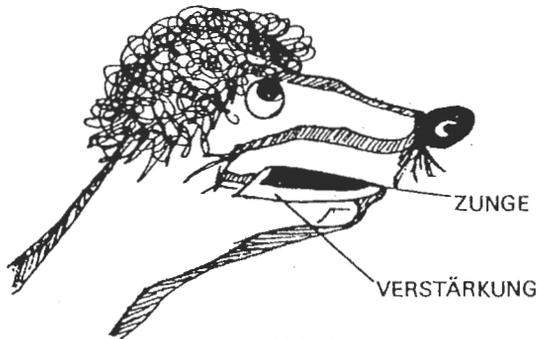


Bild 2

Beim Spiel mit einer solchen Puppe soll das Handgelenk abgeknickt sein, um dadurch eine steile Haltung des Kopfes zu erreichen. Durch die Mundbewegung hat die Puppe ihre stärkste Ausdruckskraft. Sie werden sehr bald feststellen, welche lustige Effekte Sie beim Bewegen Ihrer Finger erzielen können. Kriech- und Schleichbewegungen sind ebenfalls möglich, Sie sollten jedoch nicht den Mund der Puppe bewegen und gleichzeitig eine Vorwärtsbewegung vollziehen, das verwirrt den Zuschauer.

Doch nun zur "klassischen" Handpuppe. Der Grundkörper des Kopfes kann eine Styroporkugel sein (5-7 cm Durchmesser) oder aber ein Knäuel aus Zeitungspapier, das mit Tapetenkleister getränkt wird. Wir haben die Styroporkugel bevorzugt, weil man auf diese die Modelliermasse leichter auftragen kann. Gerade für den noch Ungeübten ist es von Vorteil, wenn die Kopfform bereits vorgegeben ist.

Zunächst einmal brauchen wir einen Hals für die Puppe. Hierzu rollen wir dünne Pappe zwei- bis dreimal über den Mittelfinger und kleben das Ende fest. Dieses Pappröhrchen soll etwa 10 Zentimeter lang sein und zu etwa zwei Dritteln in die Styroporkugel eingeführt werden. Mit einem Messer oder einem Apfelstecher bohrt man ein Loch in die Mitte der Kugel und klebt dann mit Styropor-Spezialkleber das Halsröhrchen darin fest. Nach Aufsetzen der Modelliermasse sitzt der Hals dann im hinteren Drittel des Kopfes. Das Pappröhrchen muß meist gekürzt werden, es darf nämlich nur bis zum zweiten Glied des Zeigefingers reichen, damit der Spieler den Kopf der Puppe optimal bewegen kann.

Unsere Kugel mit Hals setzen wir nun entweder auf einen Flaschenhals oder einen Rundstab, der vorher in einem Brett verankert wurde. Dadurch wird das Modellieren einfacher. Der billigste Werkstoff ist geknülltes, mit Tapetenkleister eingestrichenes Zeitungspapier. Diese Stückchen, auf die Kugel aufgesetzt, ergeben die einzelnen Gesichtsteile.

Weicht man etwa daumennagelgroße Zeitungsfetzchen über Nacht in Wasser ein, drückt das Wasser wieder heraus und rührt das Papier mit dickflüssigem (etwa 1:60 Mischungsverhältnis) Tapetenkleister an, so erhält man Pappmaché, das sich auch recht gut zum Herstellen der Köpfe eignet.

Außerdem gibt es zahlreiche Modelliermassen zu kaufen. Plastika z.B. braucht nur mit Wasser angerührt zu werden, es sind auch bereits gebrauchsfertige Massen erhältlich, die sehr leicht zu bearbeiten sind. (Das Pronto, Keramiplast, Efa-Plast u.s.w.) Köpfe aus diesem Material sind allerdings etwas schwerer und daher für Handpuppen weniger geeignet als solche aus Pappmaché oder geknülltem Zeitungspapier. Jetzt können wir ans Modellieren gehen. Zunächst sollte man sich überlegen, welchen Typ man fertigen möchte. Pöckige, runde oder lange Kopfform etwa und Art und Position der Nase charakterisieren die Puppe bereits in ganz bestimmter Weise.

Sitzt die Nase in der oberen Gesichtshälfte, so ergibt sich zwangsläufig eine ausgeprägte Kinn- und Mundpartie, sitzt sie dagegen sehr tief, dann werden Stirn und Augen größer ausfallen können. Die Nase kann spitz, rund, lang oder kurz sein, der Mund grinsen oder nach unten gezogen sein. Große, kleine, weit-offene, zugekniffene, auseinanderstehende oder eng beieinanderliegende Augen geben dem Gesicht seinen spezifischen Ausdruck, ebenso wie der Abstand zwischen Augen und Brauen. (Zeichnung 3 und 4)



Bild 3



Bild 4

Die Ohren sitzen im hinteren Drittel des Kopfes und enden oben etwa in Augenhöhe. Wir wollen keine zu naturalistischen oder symmetrischen Gesichter modellieren, dennoch ist der Spiegel ein wichtiges Hilfsmittel für uns. Wir können nämlich die gravierenden Veränderungen in unserem Gesicht ablesen, die sich etwa beim Übergang von lachendem zu betrubtem Blick vollziehen.

Die einzelnen Gesichtsteile werden nun auf die Kugel aufgesetzt. Die Puppe soll stark profiliert sein. Aus dem Raum zwischen aufgesetzter Stirn und den Wangen ergeben sich die Augen; Unter- und Oberkiefer, und damit der Mund, entstehen zwischen Nase und Kinn.

Wichtig ist, daß Kopf und Hals vollständig mit der jeweiligen Masse überzogen sind.

Bei fertigen Modelliermassen wird mit befeuchteten Fingern gearbeitet, denn dadurch können wir die Oberfläche und die Übergänge zwischen den aufgesetzten Teilen glätten. An das Halsröhrchen wird am unteren Ende eine Art Halskrause (wie bei einer Büste) aus Masse modelliert. Daran wird später das Puppenkleid befestigt. Nach ein bis zwei Tagen Trockenzeit kann man die Köpfe dann bemalen. Bei Plastika empfiehlt

es sich, die Oberfläche vorher mit Sandpapier etwas abzuschleifen. Pappmaché und Zeitungspapier braucht etwa einen Tag zum Trocknen und muß vor dem Bemalen kaschiert werden: Sie bekleben den Kopf schuppenartig mit beidseitig bekleisterten Papierfetzchen bis die Oberfläche glatt und die Übergänge geebnet sind. Der Kopf wird dadurch haltbarer und ist leichter zu bemalen. Dazu verwenden wir am besten Plaka- oder Deckfarben. Der Grundton für die Hautfarbe ist eine Mischung aus Weiß, Gelb, etwas Zinnoberrot und evtl. einem Tupfer Blau. Für die Schatten verwenden wir Violett aus Karmimrot und Preußischblau.

Um die Leuchtkraft des Kopfes zu erhöhen, grundiert man ihn mit einer dünnen Schicht weiß. Dann trägt man die eigentliche Gesichtsfarbe auf und zwar zuerst die dunklen Töne für die Schatten, die mittleren für die Übergänge und dann die hellen Töne. Die Übergänge zwischen den einzelnen Schattierungen sollen fließend sein, mit einem feuchten Pinsel oder Mischtönen läßt man die Konturen ineinander übergehen.

Was ist dunkel, was hell zu malen? Es gibt folgende Grundregel: Vorsprünge und Erhebungen (Wangen, Stirn) sind hell, Vertiefungen (Nasenränder, Augenhöhlen) dunkler. (Zeichnung 5)



Bild 5

Damit die Konturen auch auf größere Entfernung noch erkennbar sind, werden die Augen nochmal mit Schwarz oder Braun nachgezogen. Die Pupille wird von außen nach innen dunkler. Der Blick darf nicht nach oben oder unten gerichtet sein, sonst sieht die Puppe den Zuschauer nicht an. Kleine Pupillen, die oben und unten nicht an die Augenränder heranreichen, verleihen einen stechenden Blick, große Pupillen einen erstaunten oder freundlichen Blick.

Mit etwas Lack kann man den Pupillen Leuchtkraft geben, ansonsten soll Lack vermieden werden, weil der Kopf sonst im Licht zu sehr glänzt und der Zuschauer irritiert wird.

Ist der Mund geöffnet, bemalt man das Innere mit Weiß oder rotbraun, ein Querstrich deutet die Zahnreihen an. Rote Päckchen dürfen nicht kugelförmig und farblich zu stark von der Umgebung abgesetzt sein. Das Innere der Ohren ist dunkler als die Außenränder.

Mit etwas Geschick können Sie nun farblich phantasievolle Köpfe herstellen. Auch grüne, blaue oder andersfarbige Köpfe sind lustig. Sie sollten aber nicht zu viele Farben bei einer Figur verwenden, sonst hat sie keine Fernwirkung mehr, die Konturen werden unscharf.

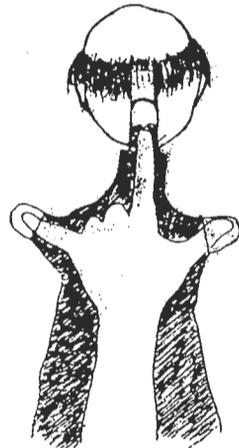
Haare aus Wollresten, Bändern, Hanf, Holzwolle, Draht und Ähnlichem werden später noch aufgeklebt. Unsere Puppe braucht aber auch ein Kleid. Bei der Wahl der Stoffe sollten Sie darauf achten, daß die Muster nicht zu groß und zu grell sind, das lenkt sonst vom Kopf ab.

Den Grundschnitt erhalten wir folgendermaßen: Man faltet ein Stück Karton in der Mitte, breitet es wieder auseinander und legt die Hand so auf das Papier, daß der ausgestreckte Zeigefinger und die Handwurzel auf dem Falz liegen. Mit einem Bleistift umfährt man nun die Hand und verlängert den Strich nach unten, bis er zur Ellbogenbeuge des Armes reicht. Dann klappen wir den Schnitt am Falz zusammen, schneiden ihn aus und haben den Schnitt des Kleides. Wir legen ihn auf den Stoff und schneiden ihn mit etwas Zugabe für die Nähte aus.

An den Ärmeln schneiden wir nach den Zusammennähen noch soviel weg, daß die Fingerspitzen herausragen. Das Kleid darf auf keinen Fall weiter sein, als die Spannweite zwischen kleinem Finger und Daumen, weil es sonst beim Spiel von den Fingerspitzen abrutscht.

(Zeichnung 6)

Bild 6



In den Hals des Kleides zieht man entweder einen Gummi ein, oder man näht den Stoff an der Verbreiterung des Halsröhrchens fest. Wenn man Puppen für Kinder herstellt, muß natürlich die kindliche Hand für das Kleid und das Halsröhrchen, ebenso wie für den Durchmesser der Styroporkugel berücksichtigt werden.

Die Hände sind aus Filz. Dieser wird doppelt genommen und wir nähen einen Fäustel auf. Die Hände sollen proportional die richtige Größe haben, d.h. sie sollen bei der Puppe vom Kinn bis zum Stirnanfang reichen. Nun umnähen wir die Hand mit einem Steppstich, lassen aber das untere Ende offen und schneiden sie aus. Das bereits fertig genähte Kleid auf die linke Seite wenden, die rechte Seite der Hand mit dem Daumen nach oben und mit der Handspitze nach vorn von außen in das Armloch schieben, Handinnenseite an Ärmelkante festnähen und Kleid wenden.

Weitere Überkleider, Westen, Mäntel, Umhänge, Schürzen und ähnliches kann man dann noch zur Verschönerung an das Grundkleid nähen oder kleben. Hosenbeine und Schuhe lassen sich auch daran setzen.

Stabpuppen:

Etwas komplizierter ist die Fertigung der Stabpuppe. Für Kopf und Hals verwendet man dieselben Materialien wie bei der Handpuppe. Die Styroporkugel muß etwas größer sein (10-14 cm Durchmesser), ansonsten gelten dieselben Gestaltungsprinzipien wie für den Kopf.

Mit etwas Phantasie und einer Spülmittel- oder Weichspülerflasche kann man ebenfalls sehr dekorative Puppenköpfe herstellen.

(Zeichnung 7 und 8)



Bild 7

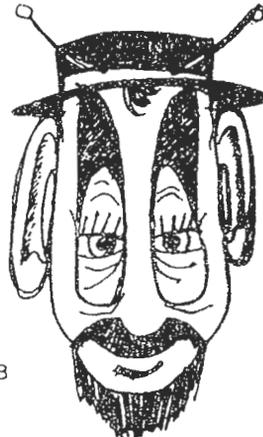


Bild 8

Eine Plastikflasche wird dabei so auf den Kopf gestellt, daß der Verschuß den Hals bildet. Nase und Augen sind durch den Menkel bereits vorgegeben. Die Grundzüge dieses Gesichts können dann mit Farbe oder aufgeklebten Augen, Brillen, Haaren, Hüten oder ähnlichem individuell verändert werden.

Ein Holzstab von 1 cm Durchmesser, der fest und tief im Hals der Puppe verankert wird, bildet das Grundgerüst für eine verhältnismäßig einfache Konstruktion. An ihm werden die Schultern befestigt.

Wir sägen aus Sperrholz folgende Figur aus (Zeichnung 9) und bohren ein Loch in die Mitte. Das Loch sollte so groß sein, daß unser Holzstab etwas Spiel hat.

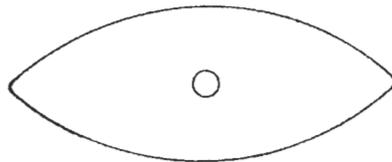


Bild 9

Eine kleine Scheibe unter dem Schulterstück gewährleistet, daß Kopf und Körper unabhängig voneinander drehbar werden. Ein kleines Holzstäbchen (2 mm dick), das wir in einem vorgebohrten Loch unterhalb des Scheibchens festkleben, befestigt die Schulterkonstruktion am Stab. Unterhalb dieses Stäbchens sollte der Halsstab noch so lang sein, daß wir ihn bequem mit der Hand halten können.

Für die Arme nehmen wir etwa 3 cm breite und 20 cm lange Lederstücke, die wir seitlich an den Schultern mit zwei Nägelchen befestigen. Dann ziehen wir der Puppe das Kleid über und führen die Lederstreifen durch die Ärmel. Mit Pattex oder Uhu-hart befestigen wir die Arme und Ärmel an den Händen. Diese werden aus geknülltem, bekleistertem Papier gefornrt, kaschiert und hautfarben bemalt. Die Handwurzel muß breit auslaufen, damit die Ärmel besser halten. (Zeichnung 10) Die Hände werden beweglich gemacht, indem man sie mit etwa 35 cm langen, geraden Drahtstückchen (2 mm Durchmesser) versieht.

Dazu durchbohren wir mit einer Ahle oder einer Stricknadel die Hand dort, wo der Ärmel aufhört und stechen den Stab hindurch. Mit einer Zange biegen wir ihn oben etwas um und führen ihn daneben wieder in die Hand ein. Wir ziehen den Stab noch einmal etwas heraus und kleben ihn in den Löchern fest. (Zeichnung 11)
Zur besseren Führung dieser Drahtstäbe und damit der Hände, müssen wir die Stäbe in vorgebohrten Rundstäben von etwa 6 cm Länge festleimen.

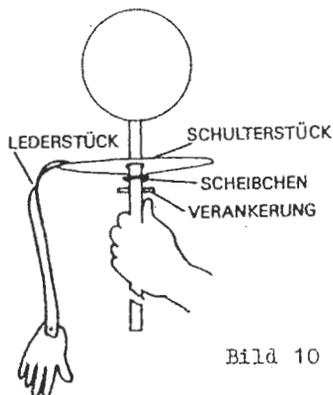


Bild 10

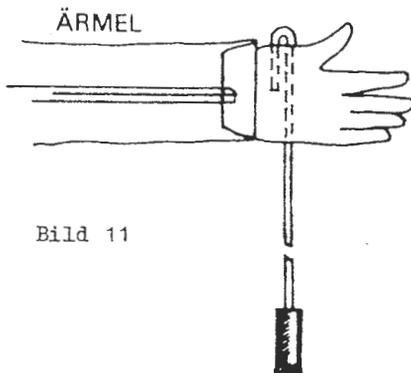


Bild 11

Jetzt fehlt nur noch das Kleid. Folgender Grundschnitt ist in Weite und Schulterbreite variierbar, je nachdem, ob Sie dicke, schlanke oder breitschultrige Typen machen wollen. Das Kleid soll bis zur Armbeuge reichen, wenn Sie die Puppe am Stab halten. (Zeichnung 12)



Bild 12

Sehr originelle und plastische Puppenköpfe kann man mit Pappkugeln oder Pappeiern fertigen. Kugeln und Eier gibt es in den Größen 3, 4, 5, 7, 9, 11, 13 cm Durchmesser, bzw. 4, 6, 9, 11, 14 cm Länge. (Erhältlich bei Fa. Gerstäcker, 5208 Eitorf/Sieg Obere Hardt 27, Postfach 349).

Verschiedene Kugel-segmente und Halbschalen in unterschiedlichen Größen bilden die einzelnen Teile des Gesichts. Wir kleben sie mit Uhuhart an und kaschieren nach dem Trocknen des Klebstoffes Kopf und Hals der Puppe.



Bild 13

(Zeichnung 15)

Einfache Bühnen:

Bevor wir uns überlegen, welche Stücke wir spielen können, müssen wir die Frage klären, wo wir überhaupt spielen. Das ist in erster Linie eine Platzfrage. Wenn die Größe Ihrer Wohnung das Aufstellen und Unterbringen einer Puppenbühne nicht zuläßt, müssen wir auf schon vorhandenes Mobiliar zurückgreifen: zwei Tische geben die einfachste Art einer Bühne ab. Dazu kippen wir einen Tisch um 90° und legen ihn auf den zweiten. Unter dem gekippten Tisch haben wir nun Platz für die Puppen und andere Utensilien. Allerdings ist dabei der Bühnenausschnitt seitlich und oben nicht begrenzt. Die Spieler agieren im Sitzen, was nicht ideal ist, aber das soll uns bei der Spielfreude nicht weiter stören.

Im Stehen spielen kann man, wenn der Türrahmen zur Hilfe genommen wird. Eine Teleskopstange wird zwischen die Pfosten geklemmt, eine Decke darüber gelegt und fertig ist die Bühne. Die Höhe der Stange richtet sich nach der Kopfhöhe des oder der Spieler, denn als Faustregel sollten wir beachten, daß die Spielleiste, der Körpergröße des Spielers entsprechen soll. Mit dieser Faustregel

kann man leicht Schwierigkeiten bekommen. Denn wenn ein Spieler sehr groß ist, die Mitspieler aber kleiner sind, sollte man einen Kompromiß finden, denn richtet man sich nach dem größten Spieler, so wird erstens der Bühnenausschnitt nach oben kleiner, zweitens können die anderen ihre Puppen kaum bis zur Spielleiste führen. Außerdem ist es sehr ermüdend für die Zuschauer, die immer nach oben schauen müssen, was dann der Fall ist, wenn die Zuschauer recht nah an der Bühne sitzen müssen und zusätzlich ein großer Spieler die Spielleiste ziemlich hoch anbringt. Was macht man nun mit großen Spielern? Entweder er spielt mit seinen Puppen mehr im Hintergrund, denn man muß ja nicht nur auf der Spielleiste spielen, oder er geht etwas in die Knie, was auf die Dauer recht ermüdend ist.

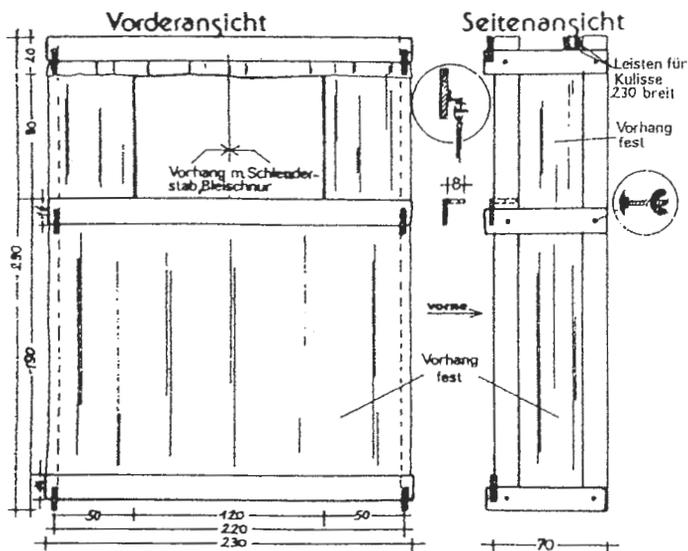
Nimmt man eine "Spanische Wand" oder "Paravent" als Bühne, so ist die Bühnenhöhe festgelegt und man muß sich eben arrangieren. Als Hintergrund für die drei einfachen Bühnen können wir entweder eine Decke aufhängen oder eine Diaprojektionswand aufstellen. Ein neutraler Hintergrund ist deshalb wichtig, weil man dann von der Spielhandlung oder den Puppen nicht so sehr abgelenkt wird.

Im Sommer kann man ein Puppentheater im Garten aufführen. Dann spannen wir eine Wäscheleine auf und hängen eine Decke darüber. Bei all diesen Bühnen haben wir keinen Bühnenvorhang und mit Ausnahme der Bühne im Türrahmen keine seitliche Begrenzung. Wenn wir unsere ersten Puppenspielversuche hinter uns haben und auf Vorhang, seitliche Begrenzung, Licht und Kulissen nicht mehr verzichten wollen oder können, dann sollten wir auf eine richtige Bühne umsteigen, die leicht herstellbar und vor allem leicht zerlegbar und verstaubar ist.

Die Hobbytheater - Bühne

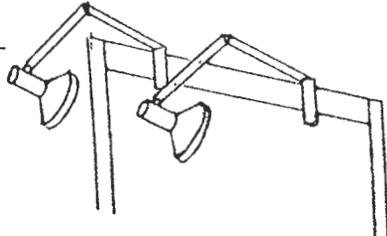
Die Größe des Spielausschnitts ergibt sich aus der Größe der Puppen, die wiederum von der Größe der Hand (s. Handpuppen) abhängig ist. Soll mit Stabpuppen gespielt werden, sollten die Maße 80 cm Höhe mal 120 cm Breite nicht unterschritten werden.

Für die kleineren Handpuppen reicht evtl. noch ein Ausschnitt von $60 \times 90 \text{ cm}^2$. Die Höhe der Bühne ist durch die Deckenhöhe (in Neubauwohnungen meist nicht mehr als 230 cm) bestimmt. Verzichtet man auf eine besondere obere Begrenzung, wird die Spielleiste nur noch 230 cm - 60 cm = 170 cm hoch, größere Spieler müssen sich ducken. Können Sie in einer Altbauwohnung oder einem Saal spielen, dann übernehmen Sie am besten die Originalmaße unserer Hobbythek-Bühne. Die Spielleiste kann in der Höhe der Größe der Spieler angepaßt werden, der Spielausschnitt ist durch die Seitenvorhänge und den oberen Vorhang flexibel begrenzt. Wir haben die Bühne so konstruiert, daß sie billig herzustellen ist (ohne Beleuchtung höchstens 150.- DM) und leicht zerlegt und transportiert werden kann. Wie aus der Zeichnung ersichtlich, sind die Seitenteile mit wenigen Flügelschrauben verbunden. Seitenteile und die drei Bretter der Vorderseite werden zusammengesteckt. Die erforderlichen Ausschnitte in den Brettern sägen wir mit dem Fuchsschwanz oder der Stichsäge aus oder die Schreinerei erledigt es, bei der wir die Bretter kaufen. Wenn Sie keine Bohrmaschine besitzen lassen Sie dort auch die Schraubenlöcher bohren. Zweckmäßigerweise verspannt man das untere Rechteck der Vorderseite noch mit diagonalen Schnüren, sonst gerät die Bühne leicht in Schwingungen. Für die Befestigung der Vorhänge reichen Reißzwecken, nur der Bühnenvorhang läuft in einer Schiene. Alle wichtigen Teile und Maße können der folgenden Zeichnung entnommen werden:



Für eine effektvolle Aufführung benötigen wir eine Mindestausstattung an Beleuchtung.

Am wichtigsten ist das Vorderlicht, das im einfachsten Fall aus zwei schwenkbaren Schreibtischlampen besteht, in die 100 W-Spiegellampen geschraubt werden. Neuerdings



gibt es klemmbare Leselampen mit flexiblen Zuleitungsrohr für 40 W-Spiegellampen mit E 14 Sockel. Mit 4-5 solcher Lampen läßt sich eine besonders gleichmäßige Beleuchtung erreichen. Besondere Lichtstimmungen ergeben sich durch den Einsatz farbiger Lampen (in E 14 noch nicht erhältlich, müssen mit Glühlampenlack selbst bemalt werden, auch bei anderen Spiegellampen die billigere Lösung!). Ein dazwischen geschalteter Lichtregler (ein "Tischdimmer" mit Zwischensteckdose kostet ca. DM 35.-) hilft ebenfalls Stimmung (Abend, Nacht, Hölle etc.) zu schaffen.

Für die Beleuchtung des Hintergrundes eignen sich Strahlerfassungen (Stück ca. DM 10.-) mit klaren oder bunten Spiegellampen von 60 W ... 150 W (7 ...15 DM). Homogene Farbflächen, Farbkleckse einfarbig oder bunt oder verteilte Helligkeit auf gemaltem Hintergrund, der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Als Hintergrund genügt im einfachsten Fall ein schwarzes Tuch, das spart die Beleuchtung. Ein weißes Tuch ermöglicht die verschiedenen Farbeffekte. Ein gemalter Hintergrund (er kann auch mit buntem Papier geklebt sein) sollte ziemlich abstrakt sein und die Szene (Stadt, Wald, Zimmer etc.) nur andeuten. Die besten technischen Voraussetzungen ersetzewallerdings nicht die Spielpraxis. Am Anfang sollten wir uns möglichst auf das "Spiel ohne Worte" konzentrieren; wenn der Ausdruck der Puppen stimmt, wählen wir zunächst Stoffe mit einfacher Handlung, bei der das Wort noch nicht zu sehr im Vordergrund steht. Auch später, wenn wir "perfekt" sind, nie vergessen, die Zuschauer anzusprechen und einzubeziehen, auch wenn es keine Kinder sind. Und nun toi,toi, toi !

Literatur:

Weitergehende Informationen können Sie den folgenden Büchern entnehmen, die auch uns von Nutzen waren:

"Das Finger- und Schattenspiel" von Susanne Dill
Don Bosco-Verlag München

"Puppenspiel ganz einfach" von Friedrich Arndt
Don Bosco-Verlag, München

"Das Handpuppenspiel" von Friedrich Arndt
Bärenreiter-Verlag, Kassel

"Puppenspiel" von Hans Jürgen Fettig
Deutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart

PROGRAMMVORSCHAU 1979

WDR	NDR	HR	vorg. Themen	von
2.3. -19.00	11.3. -21.00	2.3. -21.15	Rasen	NDR
Südkette	BR	- - - -		
5.3. -21.30	10.3. -21.30	- - - -	Rasen	NDR
2.4. -21.30	7.4. -21.05	- - - -	Terrarium	WDR
WDR	NDR	HR		
6.4. -19.00	8.4. -21.00	13.4. -21.15	Terrarium	WDR
4.5. -19.00	13.5. -21.00	4.5. -21.15	Mikroskopie	BR
Südkette	BR	- - - -		
14.5.-21.30	12.5. -21.35	- - - -	Mikroskopie	BR

Text: Michael Böttcher, Margit Kinzinger / Grafik: Manfred Kraus /

Manuskriptgestaltung: Elisabeth Plattensteiner

Redaktion: Eckhard Huber

Für die freundliche Unterstützung danken wir Herrn Schlamp,
Schyren-Gymnasium, Pfaffenhofen