

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 10 (1934)
Heft: 2

Rubrik: Kleine Welt

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

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



Die Wände der Kiste sind herausgenommen, der Vorhang ist schon bereit, nun werden die Soffitten und der Hintergrund eingesetzt.

Kleine Welt



Die Puppenköpfe aus weichem Brot bemalt ihr in recht grellen Farben.

Liebe Kinder!

Wer von euch ist schon in einem Kasperle-Theater gewesen? Sicher fast ein jedes! Wie habt ihr da gelacht über die drolligen Sprünge des Kasper und habt euch gefreut, wenn er den bösen August erschlägt. Vielleicht hieß er bei euch zwar gerade nicht August, aber das macht ja nichts aus.

Wäre das nun nicht herrlich, wenn ihr selbst auch so ein Kasperle-Theater besitzen würdet? Das ist nämlich gar nicht so schwierig, wie ihr vielleicht glaubt. Ich will euch einmal erzählen, wie man ein Kasperle-Theater bauen kann, und vielleicht erhält dann sogar eines oder das andere von euch vom Vater die Erlaubnis, sich auch so ein schönes Theater herzurichten.

Zuallererst braucht ihr eine ziemlich große, tiefe Kiste. Wenn ihr keine zu Hause findet, so gibt euch der Krämer ganz gewiß eine. Von dieser Kiste müßt ihr nun den Boden, den Deckel und auch die Vorderwand wegnehmen, so daß also nur noch die beiden Seitenwände, die Rückwand und die vorspringenden Leisten übrigbleiben. Diese überzieht ihr schön straff mit bunten Stoffresten, die ihr sicher von der Mutter erbetteln dürft. Wenn ihr geschickt seid, könnt ihr auf Karton einen recht schönen Hintergrund malen, dazu ein paar schmale Seitenteile, die hintereinander aufgestellt werden, mit einem ziemlich breiten Zwischenraum. Soffitten heißt man diese Seitenteile. Innen an der Vorderwand müßt ihr einen ziehbaren Vorhang anbringen. — Nun kommen die Figuren an die Reihe. Die Köpfe macht ihr am einfachsten aus — weichem Brot! Sicher, glaubt mir's nur! Das läßt sich nämlich herrlich kneten und formen, ganz so wie ihr es haben wollt. Als

Augen steckt ihr zwei Glasperlen ein, für den Hals befestigt ihr eine leere Fadenspule. Darüber wird dann später das Kleid gezogen und festgemacht. Die Brotköpfe läßt ihr etwa zwei Tage trocknen, bis sie schön hart und fest sind. Dann nehmt ihr eure Farben zur Hand und malt die Köpfe recht buntfarbig an. Eine geschickte Schwester, oder vielleicht sogar die Mutter selbst, näht gewiß aus alten Stoffresten die Kleider für die Figuren. Die Füße und Hände habt ihr auch aus Brot geformt und dann gefärbt, die werden einfach in die Kleider hineingesteckt und festgenäht. — Aber auf eines müßt ihr gut aufpassen: daß die Kleider hinten offen sind, denn dort muß der Kasperle-Direktor seine Hand hineinstrecken können. Ihr stellt euch doch nicht etwa vor, daß so ein Kasper ganz von allein redet und sich bewegt? Das ist ja die Hauptsache und das Lustigste dabei, daß ihr selber den Kasperle spielen könnt. Aber dabei kann ich euch jetzt nicht mehr helfen, das müßt ihr ganz allein ausprobieren, wie ihr die Hände bewegen müßt, damit der Kasper seine lustigen Sprünge recht echt und natürlich macht. Versucht es ein paar mal, dann wird's schon gehen. Nun muß allerdings der Kasperle-Direktor noch einen bequemen Platz haben, wo er sitzen oder stehen kann und man ihn doch nicht sieht. Vielleicht habt ihr einen Tisch, den



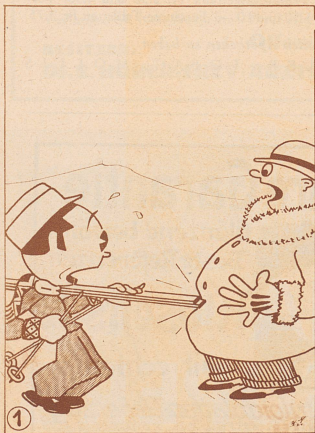
So sieht das fertige Kasperle-Theater aus.

ihr an der Wand hochstellen dürft, so daß ihr das ganze Theater an den Tischbeinen befestigen könnt. Auch das Gestell von einem alten eisernen Kinderbettli würde gut passen. Rings um dieses Gestell müßt ihr einen Vorhang machen, und nun wird der Herr Direktor von keinem Menschen gesehen.

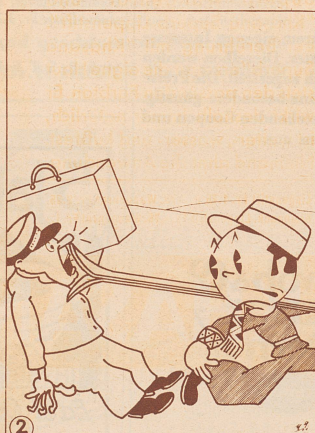
Jetzt glaubt ihr wohl, daß alles schön fix und fertig sei? Ja, was soll denn der Kasperle reden? Da müßt ihr euch eben eine hübsche, lustige Geschichte ausdenken. Das ist ja gerade das Feine: ihr könnt immer neue Geschichten ausdenken und die Kasperle-Figuren spielen lassen. Da habt ihr selber Freude dran und eure Zuschauer auch. Denn Zuschauer braucht ihr natürlich, wie in einem richtigen Theater! Und wenn ihr dann recht viel könnt, kriegt mal der Kasperle ein neues Kleid, ihr malt einen anderen Hintergrund und neue Soffitten, und dann ladet ihr alle Kinder und auch Erwachsene ein zu der großen GALA-KASPERLE-VORSTELLUNG!

Herzlich grüßt euch euer Unggle Redakter.

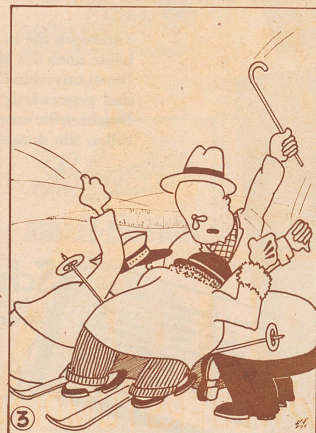
SKIHEIL MAX!



Der Skisport bringt dem Max kein Glück, Seht hier sein neues Mißgeschick!



Die Bretter muß man tragen können Und nicht damit all' Leut anrennen!



Die werden sonst gar sehr erbot, Verprügeln dich zu ihrem Trost.



Als Sieger zieh'n sie dann davon, --- Der arme Max hat seinen Lohn!