



Dreifinger-Klappmaulpuppen



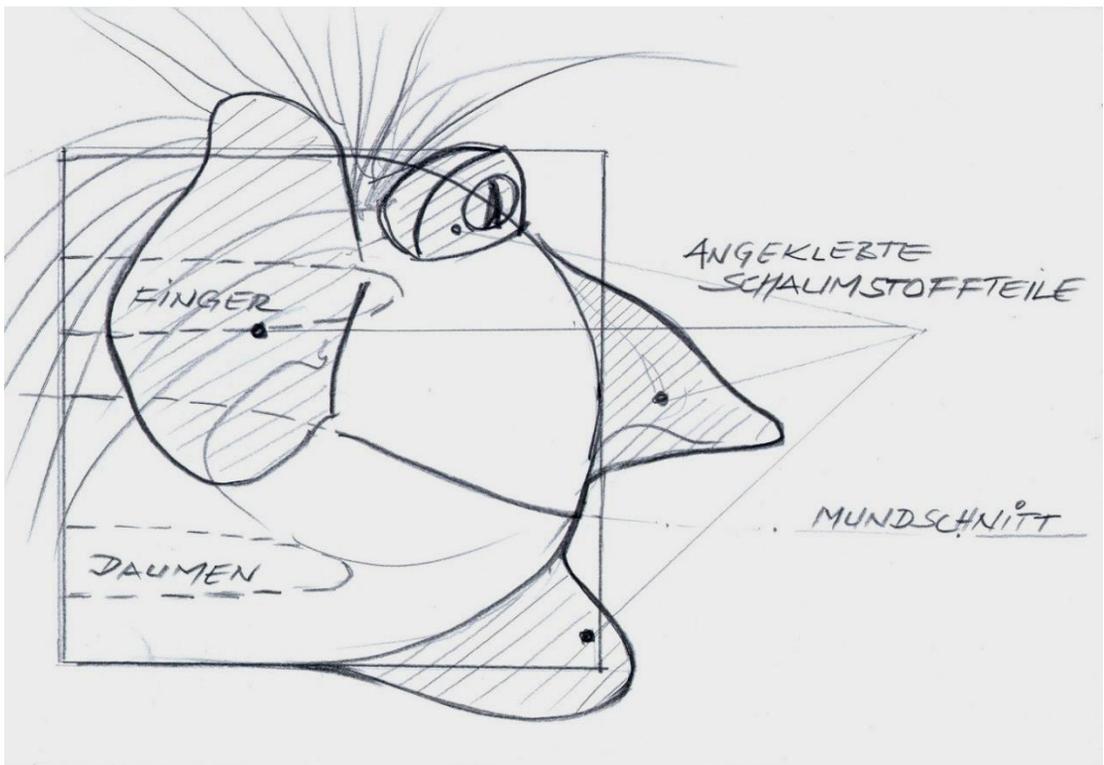
Klappmaulpuppenbau

Kopfformen und Ausdruck

- lustig
- frech
- debil
- traurig
- listig
- launisch
- abstrakte Formen

Jede Puppe sollte ihren eigenen unverwechselbaren Charakter haben (z.B. ein ‚kleiner, sich dumm stellender kindlicher Bär‘, oder eine ‚freche, vorlaute Maus‘ usw.). Die Puppe darf frech, vorlaut, direkt, klein, ängstlich, angeberisch... alles sein, was wir auch sind oder uns manchmal wünschen zu sein.

Ein gezeichneter Entwurf im Maßstab 1 : 1 ist beim Bau des Kopfes sehr hilfreich und führt sicher zu einem guten Ergebnis. Nach der anschließend beschriebenen Additionsmethode ist der Ausdruck/Physiognomie sehr gut optimierbar.

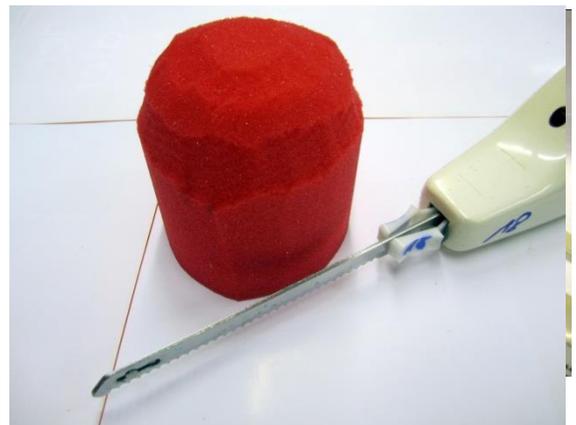


Entwurf der Klappmaulpuppe

Grundkopf



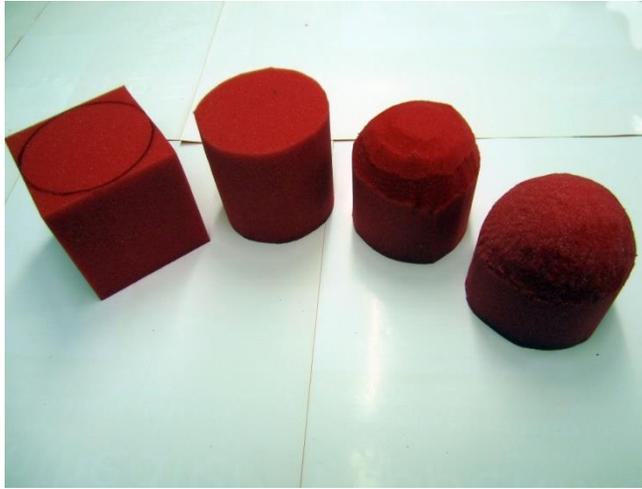
Die Kopfform wird mit Filzstift auf dem Schaumstoffwürfel (120 mm Seitenlänge) vorgezeichnet und mit einem Metallsägeblatt oder einem elektrischen Küchenmesser ausgeschnitten.



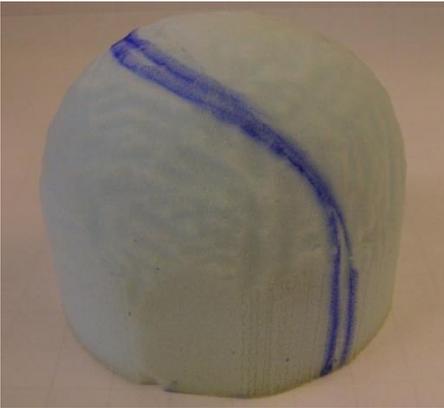
Die Halbkugel wird mit dem elektrischen Küchenmesser grob vorgeschnitten und danach mit der Schere glatt geschnitten.

Kopf, Grundform

Klappmaulpuppen – Kopfgrundform

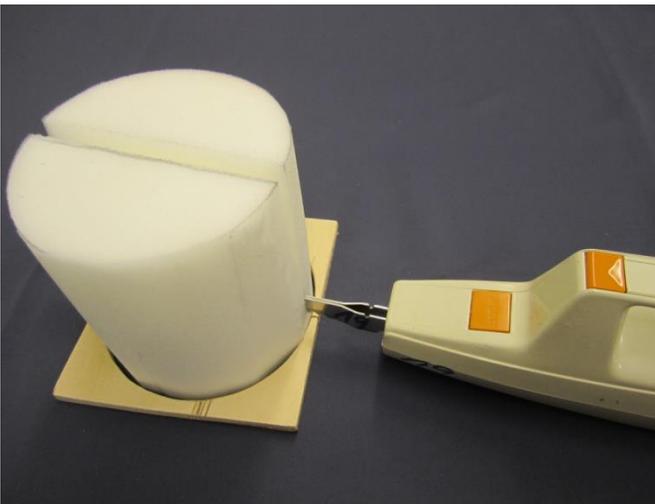


Mund – und Maulschnitt



Einfacher Klappmaulschnitt

Für einen geraden Schnitt wird Mundverlauf (Maul-) angezeichnet und mit dem elektrischen Küchenmesser geschnitten.

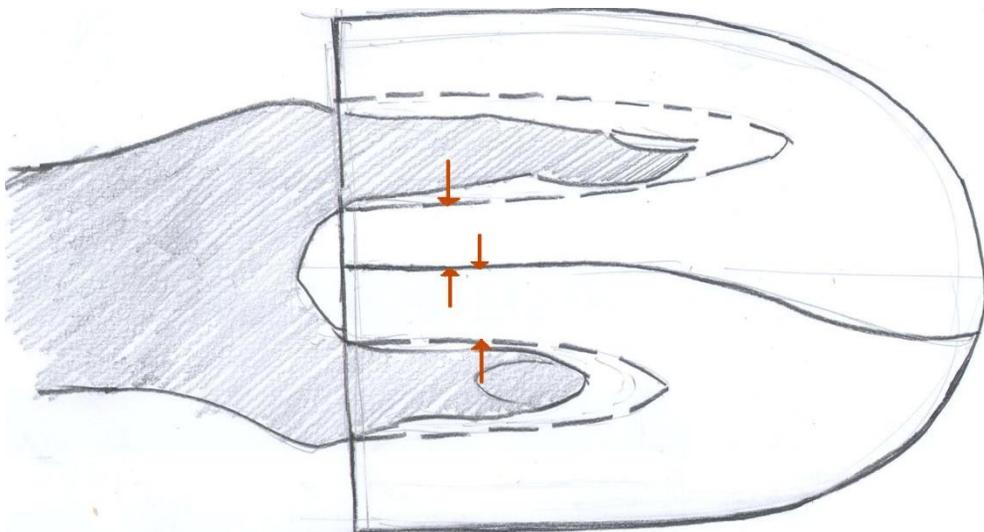


Die Holzschablone sollen verhindern, dass die Kopfhälften durchtrennt werden. Die ca. 5 mm Schaumstoffbrücke soll als Klappscharnier dienen!

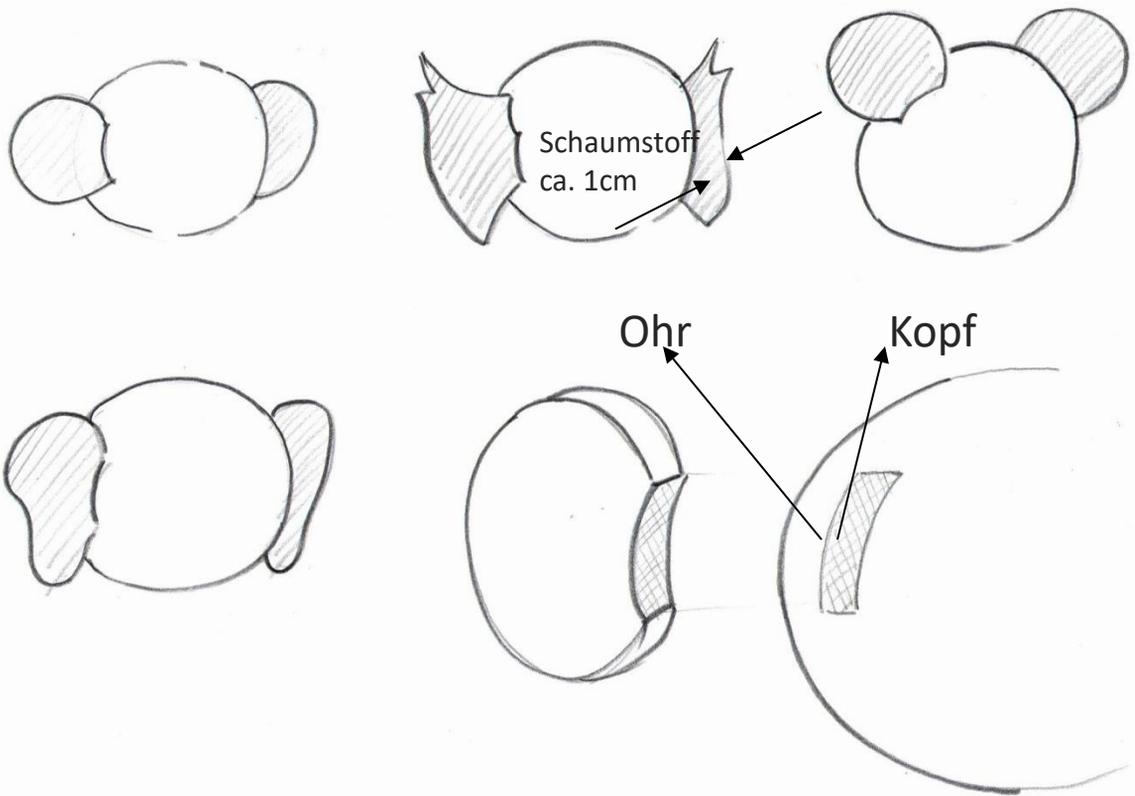
Fingerlöcher



Die Fingerlöcher werden mit einem Bastelskalpell tief in den Schaumstoff geschnitten. Beachtet werden muss, dass der Abstand (Gaumen) möglichst groß bleibt, damit die Finger nicht durch den Schaumstoff greifen. Für die ständige Benutzung sollten die Löcher mit Stoff ausgekleidet werden.

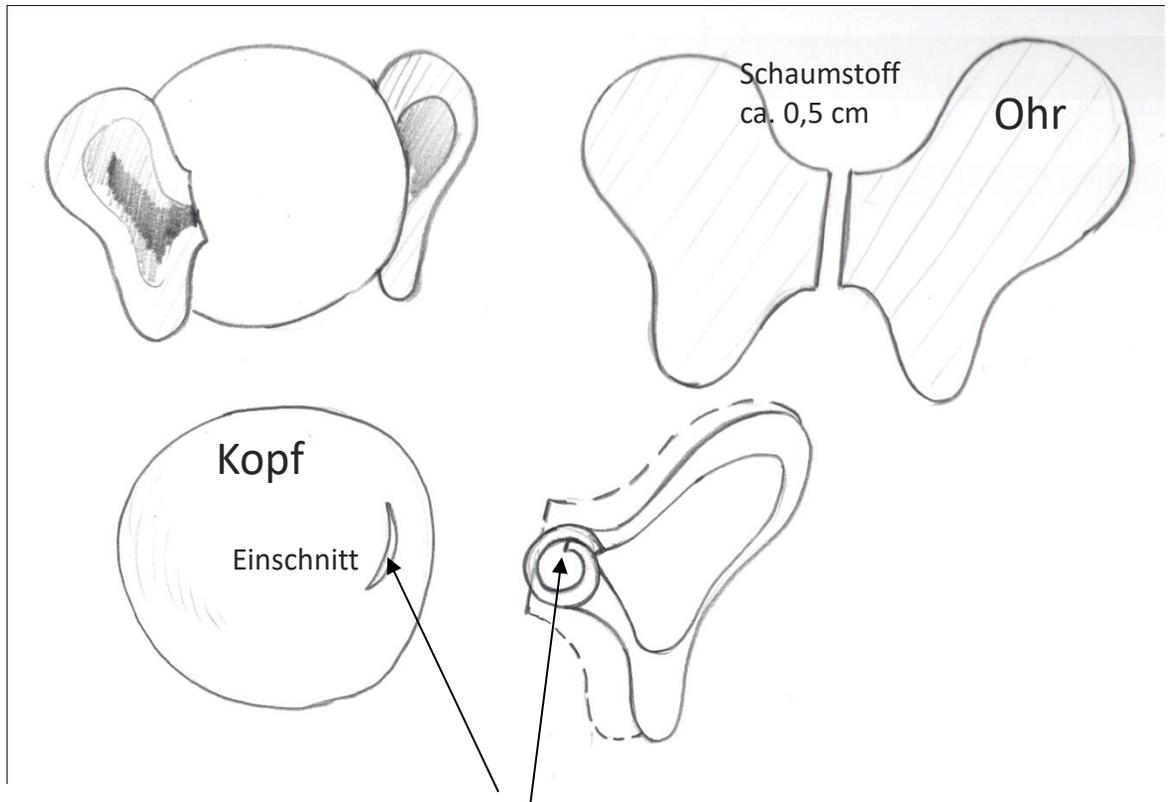


Angeklebte Ohren

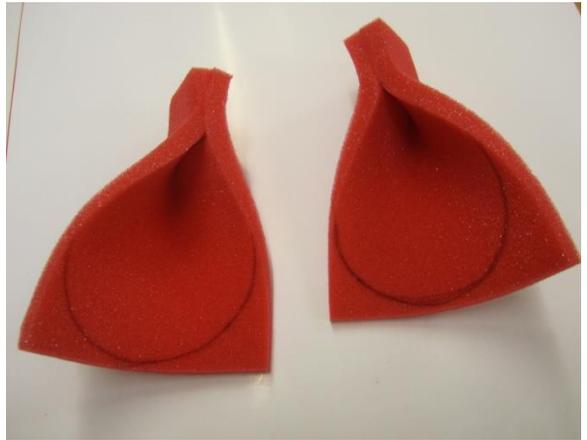


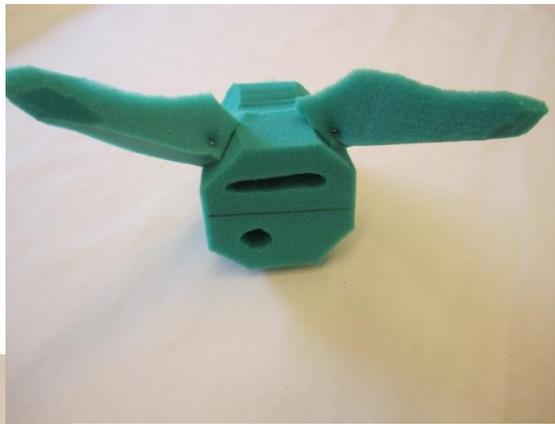
Die Klebeflächen werden beidseitig – sehr dünn – mit **Pattex transparent** bestrichen. Teile durch Druck zusammenfügen, wenn der Klebstoff angetrocknet ist.

Eingeklebte Ohren



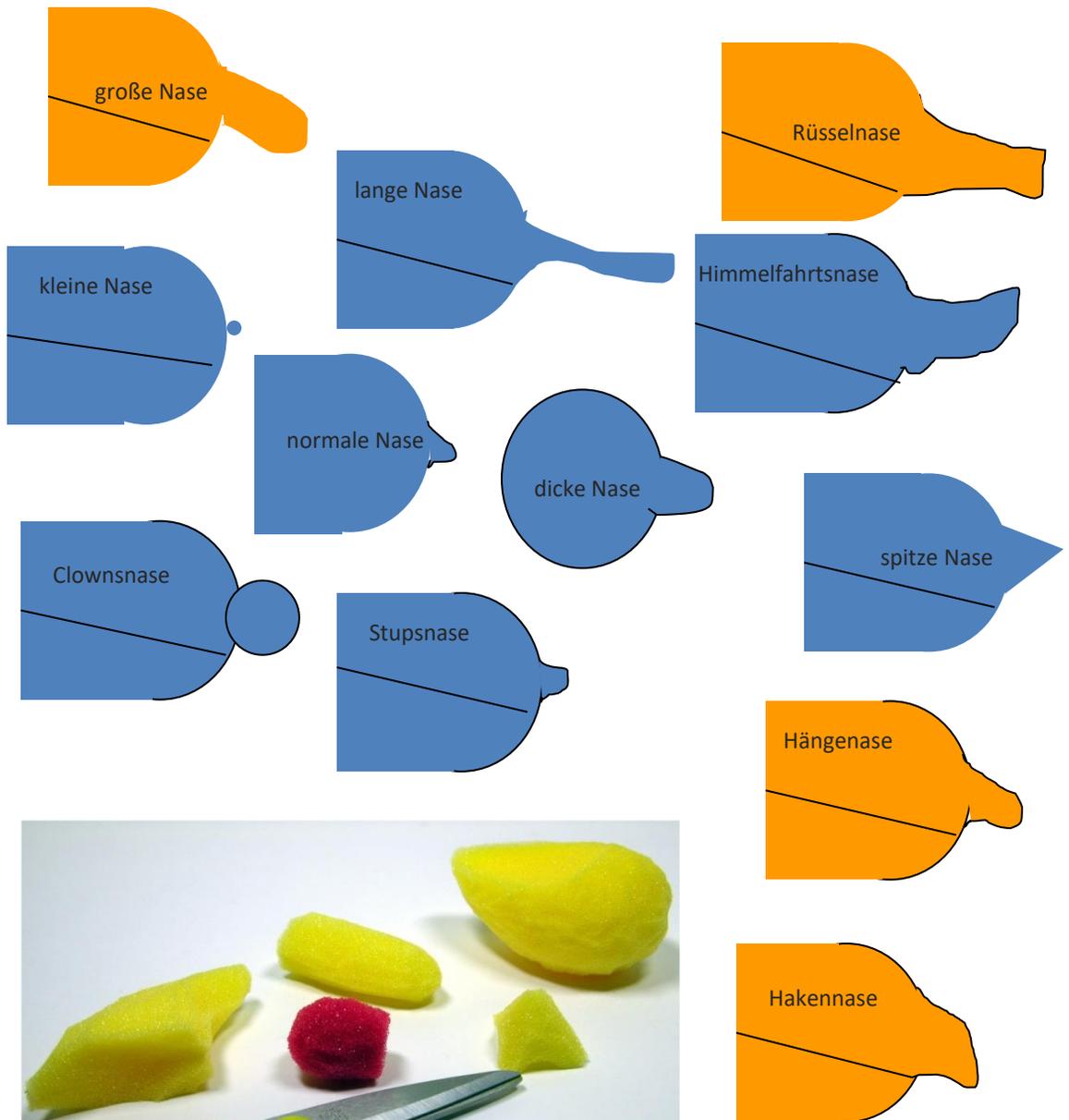
Einschnitt mit **Pattex transparent** bestreichen. Ohr einrollen, vor der (!!) Trocknungsphase in den Kopf (Einschnitt) einführen und den genauen Sitz fixieren.

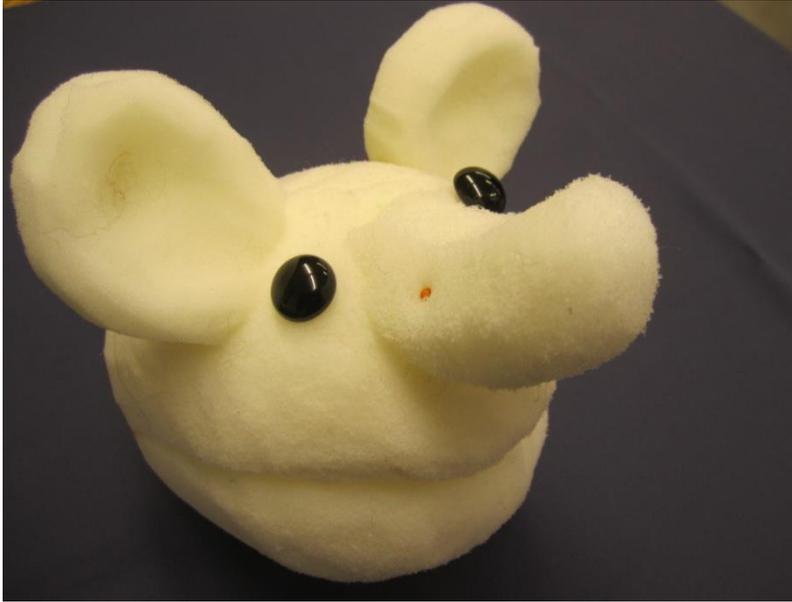
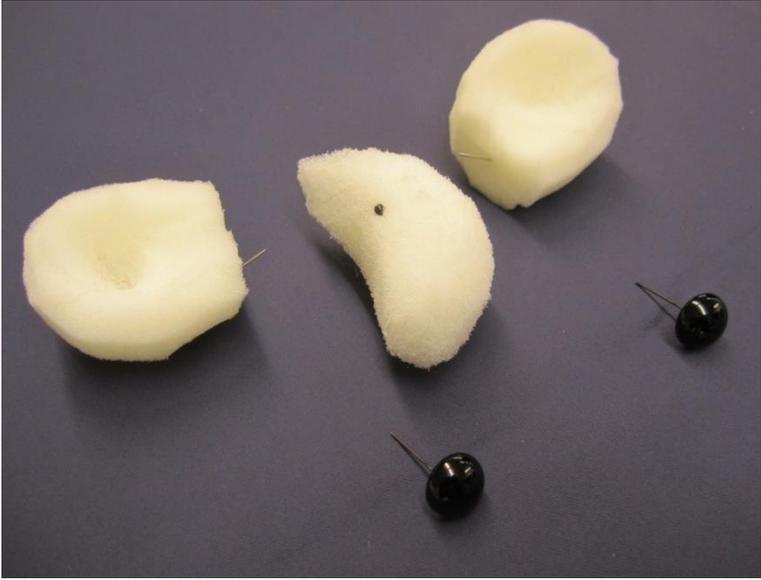




Nasen

Für die Nase wird ein Schaumstoffteil entsprechender Größe ausgewählt und die Nase zugeschnitten.

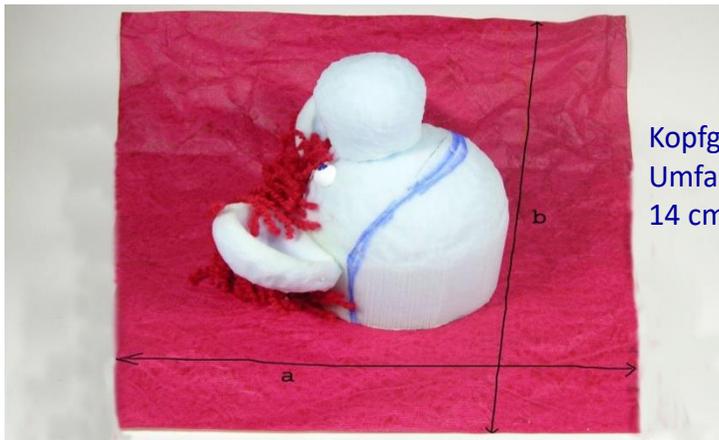




Puppenkleid (Schlauch)

Das Puppenkleid muss der Kopfgröße entsprechend zugeschnitten und zuerst mit 1,5 cm Breite um die Kopfhälften geklebt werden. Erst danach wird die Längsnaht des Schlauches zusammengeklebt.

	Schlauchlänge a	Umfang b
Kinder	25 cm	*
Jugendliche	30 cm	*
Erwachsene	50 cm	*



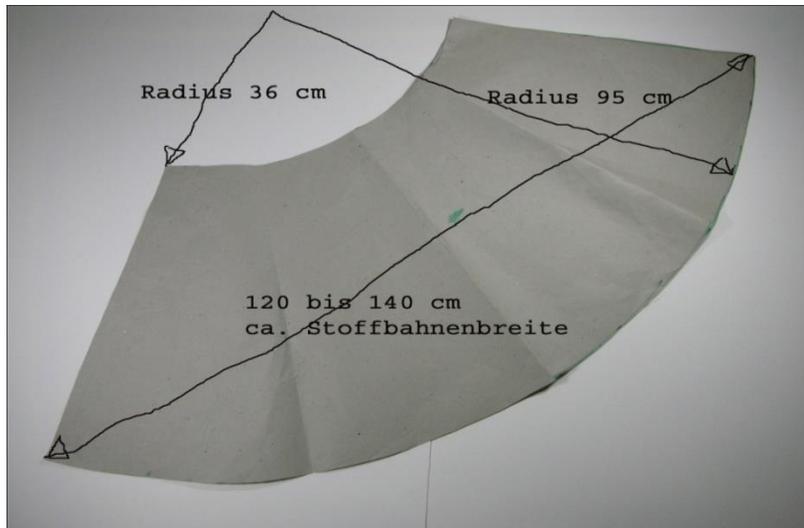
Kopfgröße 14 cm Durchmesser:
Umfang **b**:
 $14 \text{ cm D} \times 3,14 + 2 \text{ cm Naht} = \text{ca. } 46 \text{ cm}$



Seehund mit einem Puppenkleid (Schlauch) aus creatyl; bemalt mit Stoffmalfarbe (grau).

Spielhand (Baumwollhandschuh) als Flosse ausgearbeitet.

Puppenkleid (Rock oder Kegelstumpf)



Schnittmuster



Vampir mit einem Puppenkleid (Rock) aus Stoff mit einer Spielhand. Für die Spielhand wird das Kleid geschlitzt – in maximalem Abstand vom Kopf für die optimale Bewegungsfreiheit beim Spiel – und von innen durchgesteckt.

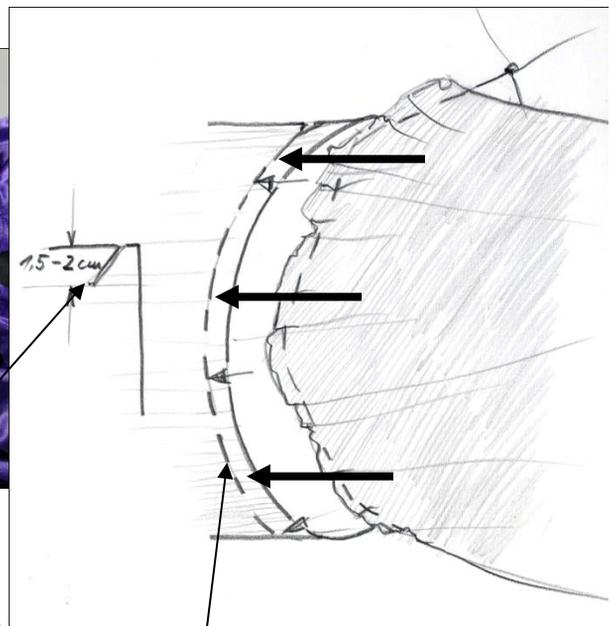
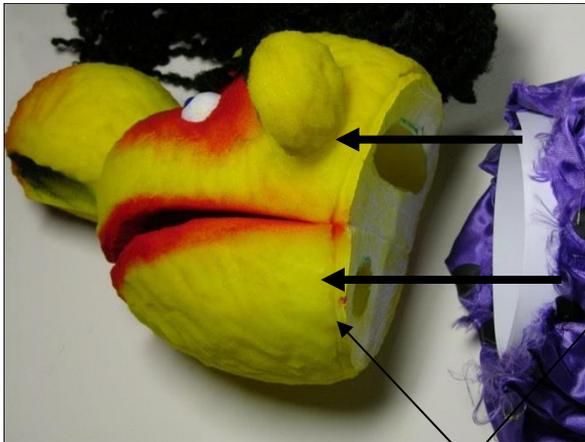
Spielhand (Baumwollhandschuh) als Vampirkralle ausgearbeitet.



Klappmaulpuppen – Kleid

Kleidbefestigung

Einziehen eines Gummifadens und einschnüren auf einen Durchmesser, etwas kleiner als der Kopfdurchmesser!



Einschnitt mit dem Bastelskalpell ca. 1,5 bis 2 cm tief /in 45 Grad

Kleideinschnürung in den Einschnitt eindrücken und verkleben

Stichwortartige Hinweise zum Spiel mit Klappmaulpuppen

Klappmaulpuppen sind eine spezifische Form von Handpuppen

Lange vor den *Muppets* von *Jim Henson (USA)* gab es Klappmaulpuppen im klassischen Kaspertheater.

Häufig waren es die Tierfiguren, z. B. das Krokodil oder bei den *Hohnsteinern* z.B. der Hund *Wuschel*, der in den 70er-Jahren auch durch das Fernsehen so populär wurde wie der *Hase Cäsar*.

Daneben gab es immer schon ‚menschliche‘ Puppen mit einem Klappmaul, häufig wurden sie für Nummernprogramme entwickelt; z. B. die berühmte Sängerin von *S. W. Obraszow (1901-1992)*, dem Maler, Sänger, Schauspieler, Puppenspieler und ehemaligen Leiter des *Zentralen Staatlichen Moskauer Puppentheaters* (heute: *S.-W.-Obraszow-Puppentheater*).

Wir kennen Klappmaulpuppen auch bei Bauchrednern. Vergleichbare Puppen soll es schon bei den Griechen gegeben haben, dort wurden sie *Eurykliden* genannt (nach *Eurykles*, der in Athen diese Kunst ausübte).

Heute treten Klappmaulpuppen häufig ‚offen‘, d.h. mit einem sichtbaren Spieler auf, der gar nicht mehr vorgibt, mit dem ‚Bauch‘ zu reden, sondern erkennbar seine Puppe spielt und spricht.

Führung der Klappmaulpuppe

- Das Wesentliche ist der klappende Mund, das klappende Maul, der bewegliche Schnabel:
In den ‚Oberkiefer‘ der Puppe werden vier Finge gesteckt und in den ‚Unterkiefer‘ der Daumen. In kleine Klappmaulpuppen wird oben der Zeigefinger und unten der Daumen in den Kopf gesteckt.
- Die Puppe sollte immer irgendwo ‚geerdet‘ sein; nicht frei im Raum schweben. Das heißt, sie sollte immer hinter eine Spielleiste oder hinter einer anderen Abdeckung oder aus einem Behältnis heraus agieren. Der Puppenspieler kann sie auch auf dem Bein, dem Arm oder in der zweiten Hand halten. Es geht dabei darum, dass die Zuschauer den ‚unteren Teil‘ der Figur nicht vermissen; oder wenn sie Beine hat, sollten diese auch nicht in der Luft hängen. Beides macht die Figur unlebendig, zu einem Stück Material.



Stichwortartige Hinweise zum Spiel mit Klappmaulpuppen

Bewegungen der Klappmaulpuppe

- Wenn die Puppe beim Sprechen ihren Mund, das Maul oder den Schnabel im Sprechrhythmus öffnet und dabei die wichtigen Silben betont, ‚spricht‘ sie glaubhaft.
- Bei Tierpuppen ist nicht die naturalistische Nachahmung von Bewegung wichtig, sondern die ‚arttypische‘. Jedes Tier hat typische Bewegungsabfolgen (Hund = schnüffeln, Katze = sich lecken, usw.). Sie zu entdecken und mit der Puppe abstrahiert nachzuahmen macht Tierpuppen lebendig.
- Die mit der Puppe möglichen Bewegungen sollten vor dem Spiegel erarbeitet werden, um ihre Wirkung zu entdecken und um sie dann gezielt einsetzen zu können. Auch elektronische Aufzeichnungen sind ideale Kontrollmöglichkeiten.

Grundsätzliches zu Bewegungen von Klappmaulpuppen

- Die Bewegungen der Puppe sollten zum Charakter passen. Zu einem kleinen ängstlichen Typen passen keine forschen Bewegungen.
- Auch ein ‚hektischer Typ‘ sollte beim Puppenspiel zwischendurch zur Ruhe kommen.
Der Spieler/die Spielerin sollte sich immer die Zeit nehmen, die Zuschauer mit der Puppe anzugucken; das hilft auch, wenn man als Spieler nicht sofort eine Antwort auf einen Einwurf oder eine Frage eines Zuschauers weiß.
- Grundsätzlich gilt für alle Bewegungen: Weniger ist mehr!



Klappmaulpuppen – Spielanleitung

Stichwortartige Hinweise zum Spiel mit Klappmaulpuppen

Charakter der Puppe

- Jede Puppe sollte ihren eigenen unverwechselbaren Charakter haben (z.B. ein ‚kleiner, sich dumm stellender kindlicher Bär‘, oder eine ‚freche, vorlaute Maus‘. usw.). Die Puppe darf frech, vorlaut, direkt, klein, ängstlich, angeberisch... alles sein, was wir auch sind oder uns manchmal wünschen zu sein.
- Die Gedanken, die sich der Spieler über den ‚Charakter‘ seiner Puppe gemacht hat, stellt er dar, er erzählt sie nicht.
- Zum Charakter der Puppe gehört auch ein eigener Name. Die Stimme der Puppe.
- Entdecke in dir selbst Anteile der Figur! Das ist der schnellste Weg, um zu einer passenden Stimme zu kommen. Jeder von uns hat auch ‚teuflische‘, ‚hexische‘, ‚tierische‘, ‚idealisierende, melancholische, ärgerliche, liebliche, hinterhältige, naive, wütende und/oder charmante Anteile! Lass sie zu, und die für dich dazu passende Stimme stellt sich wie von selbst ein.
- Für die Puppe die eigene Stimme nur in Tonlage, und/oder Rhythmus modifizieren oder mit einer Dialektfärbung arbeiten.

Die Stimme nicht verstellen, damit das Sprechen nicht zu anstrengend wird.

Ausführlich zum Thema, siehe auch: P.K.Steinmann, >Die Theaterfigur auf der Hand – Grundlagen und Praxis<, Frankfurt am Main 2005, ISBN 3-935011-55-5

Hinweise für Pädagogen

- Die Puppe ist als positiv besetzte Figur ein idealer Partner des Lehrers/der Lehrerin. Sie kann Gesprächspartner des/der Lehrerin sein, um das Verhalten der Kinder zu ‚spiegeln‘. Das Spiegeln ist eine sehr effektive Interventionsstrategie für Kinder in der Vorschule sowie in der ersten und zweiten Klasse. Spiegeln ist eine beschreibende, nicht wertende Aussage darüber, was ein Schüler/eine Schülerin, eine Gruppe oder die Klasse tut. Häufig wird ein Fortschritt, ein gezeigtes angemessenes Verhalten oder eine Erinnerung an eine momentane oder generelle Anforderung benannt; z.B. an die Puppe gewandt: „Hast du gesehen, wie prima Eleonore schon ganz alleine...?“
 - In der Sprachförderung lassen sich Wiederholungen von z.B. einzuübenden Adjektiven (Farben, Formen usw.) und/oder Satzformen mit kleinen Geschichten, die der Puppe erzählt werden, abwechslungsreich präsentieren.
 - Auch zur Kontaktaufnahme und Kontaktverstärkung bei sehr ‚zurückgenommenen‘ Kindern eignet sich die Puppe gut.
 - Mit der Puppe kann ich Kinder emotional berühren, ohne ihnen zu nahe zu kommen!
- Wenn Sie spezifische Fragen zum pädagogischen Einsatz haben oder von positiven Erfahrungen in diesem Bereich berichten wollen, schicken Sie mir eine Mail : buresch@hamburg.de