

Barbara Himmelsbach

HABT IHR EINE  
IDEE?



# HANDPUPPEN-STÜCKE FÜR **STARKE** KINDER

35 Spielanregungen zur Förderung  
sozialer und emotionaler Kompetenzen



# INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung .....	4
<b>EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL MIT HANDPUPPEN</b>	
<b>Spieltechnik</b> .....	<b>6</b>
Eine Puppe lebendig werden lassen .....	6
Den Charakter formen .....	7
Das Sprechen üben .....	9
Mimik, Gestik und Handbewegungen nutzen .....	10
Beim Spielen beachten .....	11
<b>Puppenspiel für Kinder</b> .....	<b>13</b>
Die Puppe auswählen .....	13
Allein oder im Team spielen? .....	14
Texte sprechen oder improvisieren? .....	14
Den Start mit der Handpuppe planen .....	14
Häufigen Kinderfragen begegnen .....	15
Weitere Einsatzmöglichkeiten von Handpuppen .....	16
Eigene Handpuppen-Stücke schreiben .....	18
<b>Pädagogischer Hintergrund der Handpuppen- Stücke in diesem Buch</b> .....	<b>19</b>
Die pädagogische Grundhaltung – anleitende Erziehung .....	19
Die Rolle der realen Person .....	20
Die Rolle der puppenspielenden Person und der Handpuppe Nele .....	21
Worauf es beim Gespräch mit Kindern ankommt .....	23
<b>PRAXISTEIL: HANDPUPPEN-STÜCKE</b>	
<b>Die Handpuppen-Stücke</b> .....	<b>26</b>
Zu den Themen der Handpuppen-Stücke .....	26
Nele stellt sich vor – das Handpuppen-Stück zum Start .....	27
<b>Thema: Ich bin ich</b> .....	<b>29</b>
Fünf Beine .....	29
Alle sind einmalig .....	31
Alle sind anders .....	33
Das kann ich schon .....	35
Trödel-Nele und Quasselstrippen-Nele .....	36
Nele als Lösungserfinderin .....	39
<b>Thema: Gesundheit</b> .....	<b>41</b>
Das Vitaminwunder .....	41
Bunte Pflaster und Kühlpacks .....	43
Toben erlaubt! .....	45
Zahnputzlangeweile .....	47
Der Arzttermin .....	49
<b>Thema: Gefühle</b> .....	<b>51</b>
Alle Gefühle .....	51
Der Wuttag .....	53
Wut ist gut .....	55
Taschenlampe gegen Angst .....	57
Angsthasen sind schlau .....	59
Trauer über die verlorene Haarspange .....	61
Trauer ist doof .....	63
Ein Freudentag .....	65
Eifersüchtig auf den großen Bruder .....	67
<b>Thema: Konflikte</b> .....	<b>69</b>
Der Marmeladen-Streit .....	69
Tom will nur mit anderen spielen .....	71
Der Riesenstreit .....	73
Halt, Stoppl! Ich will das nicht! .....	75
Das „Küssen verboten“-Schild .....	77
Aber das ist meine Puppe .....	79
Die Immer-Bestimmerin .....	81
<b>Thema: Gutes Miteinander</b> .....	<b>83</b>
Schlimme Wörter .....	83
Spitze Namen .....	85
Räuber*innen und Prinzessinnen und Prinzen .....	87
Feine Leute .....	89
Das ist von allein kaputtgegangen .....	91
Schokolade teilen .....	93
Regeln sind doof? .....	95

Puppentheater und Puppenspiele begeistern Kinder. Und auch viele Erwachsene lassen sich von diesem Medium faszinieren. Deshalb findet man Stab- und Klappmaufiguren, Hand- und Fingerpuppen oder sogar Marionetten in Kinderzimmern und verschiedenen pädagogischen Einrichtungen. Auch viele Kindersendungen arbeiten mit charakterstarken Figuren. In den meisten Grundschulklassen gibt es ein Klassentier und viele Kindertagesstätten und andere Einrichtungen haben eine (Hand-)Puppe, die besondere pädagogische Angebote, wie z. B. Sprachförderung, begleitet. Sie ist bei der Durchführung von Themenwochen dabei und taucht ab und zu im Gruppenalltag oder bei besonderen Festen auf. Dieses Buch wendet sich an alle, die für ihr Puppenspiel Hintergrundwissen, Anregungen und Ideen suchen. Dabei ist unerheblich, ob die Puppe bei Ihnen schon jahrelang im Einsatz ist oder ob Sie neu und ohne Vorerfahrung mit dem Puppenspiel beginnen. Die hier gezeigte Handpuppe ist eine menschliche Kinderfigur. Sie wird mit einer Hand von hinten im Kopf und mit der anderen Hand in der Spielhand geführt.

Der erste Teil dieses Buches ist besonders für diejenigen interessant, die ihr intuitives Puppenspiel durch Technik verfeinern oder bereichern möchten und sich näher mit der Umsetzung für Kinder beschäftigen wollen. Das Setting der Handpuppen-Stücke im zweiten Teil des Buches, die Rollen der spielenden Personen und des Publikums werden hier genauso beleuchtet wie der pädagogische Hintergrund. Der zweite Teil des Buches enthält 35 ausgearbeitete Handpuppen-Stücke, die sofort und ohne große Vorbereitung dargestellt werden können. In den Stücken spielen eine erwachsene Person und eine Handpuppe als Figur Nele mit. Nele „erzählt“ in den Handpuppen-Stücken der erwachsenen Person – dargestellt von der spielenden Person oder einer weiteren pädagogischen Fachkraft – von ihren Erlebnissen, teilt

Gefühle und denkt über die Welt sowie das Leben nach. Dabei werden die Kinder immer wieder am Gespräch beteiligt und oft mit der Frage „Habt ihr eine Idee?“ in die Lösungsfindung einbezogen. Diese Handpuppen-Stücke können passend zu Themenwochen, zu Alltagssituationen in der Gruppe oder einfach so als Gesprächsanregung eingesetzt werden.

### Info-Box

**Unterschied zwischen einer Handpuppe bzw. einer Puppe und einer Figur:**  
Von Puppe oder Handpuppe wird in diesem Buch immer dann gesprochen, wenn die reale Stoffpuppe gemeint ist.  
Zur Figur wird eine Puppe dann, wenn sie durch den Puppenspieler bzw. die Puppenspielerin lebendig wird und ihre Persönlichkeit, ihr Charakter gemeint ist.

Puppenspiel für Kinder und die Arbeit mit diesem Buch gelingt, wenn die Figur mit allen pädagogischen Hintergedanken weniger Mittel zum Zweck ist, sondern vielmehr ein Teil der Kindergruppe wird. (Hand-)Puppenspiel fasziniert fast unabhängig vom Geschick der spielenden Person, also nur Mut! Wenn der Anfang gemacht ist, werden leuchtende Kinderaugen der Dank sein.

*Viel Freude wünscht  
Barbara Himmelsbach*

P.S. Mehr über mich und meine Arbeit erfahren Sie auf meiner Website [rikes-seite.de](http://rikes-seite.de).



## EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL MIT HANDPUPPEN



Puppenspiel gelingt den meisten Menschen intuitiv. Und doch gibt es einige Dinge, die man beachten kann. Deshalb geht es in diesem Kapitel um Grundlagen, Charaktere sowie Sprech- und Spieltechnik.

## EINE PUPPE LEBENDIG WERDEN LASSEN

Eine Figur lebt, sobald sie sich regt, sie spricht, sobald sie sich im Sprachrhythmus bewegt. – Dieser Satz beinhaltet die beiden grundlegenden Regeln des Figurentheaters. Beachten Sie das, kann eigentlich jeder Gegenstand zu einer lebendigen Figur werden. Mit der folgenden Übung können Sie es ausprobieren:



### Übung „Lebendiger Gegenstand“

Greifen Sie sich einen beliebigen Gegenstand aus Ihrer Umgebung und geben Sie ihm einen Namen. Besonders einprägsam wird dieser, wenn Sie eine Alliteration benutzen (z. B. Rudi Radiergummi, Steffi Stift, Tanja Taschentuch, Burghard Buch, Lina Lippenstift). Fügen Sie noch ein Adjektiv hinzu, bekommt der Gegenstand sogar einen ersten Charakterzug (z. B. Rudi, das rasende Radiergummi, oder Burghard, das bekümmerte Buch).

Nun holen Sie diesen Gegenstand „ins Leben“, indem Sie ihn Geh- oder Hüpfbewegungen machen lassen. Auf diese Weise kann sich der Gegenstand umschauen und sich mit einer Bewegung seiner oberen Hälfte auch Sachen anschauen. Wenn Ihnen dies gelingt und Sie mit einem Augenzwinkern den Gedanken „Was sollen die Leute denken?“ beiseiteschieben, um die kindliche Spielfreude (wieder) zu beleben, sind Sie auf dem Weg, ein guter Puppenspieler bzw. eine gute Puppenspielerin zu werden.

Die Puppe lebt, wenn Sie als puppenspielende Person es wollen. Sie sollten die Puppe bewusst aufwecken und einschlafen bzw. auf- und abgehen lassen. In einer Kulissee ist das sehr einfach: Die Puppe lebt, sobald sie für die Zuschauenden zu sehen ist, und sie hört erst dann auf, sich zu bewegen, wenn sie abgegangen ist. Auch wenn eine Puppe nicht spricht, lebt sie also trotzdem weiter, d. h. sie bewegt sich leicht, verfolgt z. B. das Gespräch, indem sie die sprechende Person ansieht, oder sie macht kleine Bewegungen mit der Hand. Diese Bewegungen sollten tatsächlich minimal sein, da sie sonst vom Geschehen ablenken. Spielen Sie nicht in einer Kulissee, sondern benutzen die Puppe einfach so, ist es trotzdem wichtig, die Figur bewusst ins Leben zu holen. Entweder Sie lassen sie

ähnlich wie an einer Kulissee, z. B. unter einem Tisch, hervorschauen oder Sie schaffen einen Aufgang, indem Sie sich umdrehen, die Puppe auf die Hand nehmen und sie erst im Zurückdrehen für die Zuschauenden sichtbar wird. Schön ist es auch, wenn die Figur (wie im zweiten Teil des Buches vorgeschlagen) in einem alten Koffer lebt und aus ihm hervorklettert. Eine weitere Möglichkeit ist, dass Sie die Figur mit den Kindern zusammen wecken, z. B. dadurch, dass Sie 3-mal ihren Namen rufen. Auch eine typische Bewegung oder ein Gähnen kann den Start der Puppenspielsequenz kennzeichnen. Der Abgang der Figur sollte ebenfalls bewusst gestaltet werden, etwa mit immer demselben Satz (z. B. „Ich geh dann mal, Tschüss!“).



### Übung „Schlafende Puppe“

Nehmen Sie die Handpuppe auf die Hand und legen Sie sie mit dem Kopf in die andere Armbeuge. Lassen Sie die Figur schlafend „atmen“, indem Sie sie gleichmäßig leicht bewegen. Schon diese kleinen Bewegungen erzeugen bei den Zuschauenden die Vorstellung, dass die Puppe lebendig ist. Wecken Sie nun die Figur auf, indem Sie ihren Namen rufen. Die Figur erschrickt und schaut sich um.

## DEN CHARAKTER FORMEN

Das klassische und seit Jahrhunderten erfolgreiche Kaspertheater hat sehr eindeutige Charaktere. Es gibt dort z. B. den Räuber, der immer böse ist, den Polizisten, der für Ordnung sorgt, die Oma, die lieb ist, die Prinzessin, die gerettet werden muss, und schließlich den Kasper, der als Identifikationsfigur das Geschehen lenkt. Sobald eine Figur auftaucht, weiß der\*die Zuschauer\*in, in welche Richtung sich das Stück entwickeln wird. Die klare Rollenzuschreibung hilft enorm, denn anders als z. B. in einem Roman haben die Zuschauenden nur eine sehr begrenzte Zeit, die Figur kennenzulernen.

Erschaffen Sie also eine neue Figur oder spielen Sie mit mehreren Charakteren, lohnt es sich, einzelne Elemente des menschlichen Daseins überspitzt darzustellen oder sehr starke Charaktere zu kreieren. Erfinden Sie z. B. die gefühlsgeladene Opernsängerin, den lässigen Punker und den übergenaue Bürokraten, haben alle Zuschauenden allein durch die Namensgebung Bilder im Kopf und Erwartungen,

wie die Figuren sich verhalten. In Kindergruppen könnten in diesem Sinne etwa ein extrafrecher Rabe oder eine superschüchterne Schnecke in den Dialog treten. Sie würden einzelne Situationen, z. B. Streit um ein Spielzeug, sehr unterschiedlich angehen und so eine Bandbreite von Wahrnehmungs-, Reaktions- und Handlungsmöglichkeiten repräsentieren.

Etwas anders sieht es aus, wenn eine große Puppe als einziger und kindlicher Charakter in einer Kindergruppe genutzt werden soll. Hier kann sich die Persönlichkeit über die Zeit entwickeln und einzelne Facetten des Charakters können nach und nach deutlich werden. Trotzdem lohnt es sich, vor Spielbeginn eine Charakterbeschreibung der Figur inklusive Lebenswelt anzufertigen, um sich so in die Figur hineinzuversetzen.

### Der Charakter einer Figur drückt sich hauptsächlich in drei Bereichen aus.

1. **Das Äußere:** Oft erkennt man den Charakter schon am Aussehen der Figur. Hat ein Mädchen etwa lange, zottelige Haare, wirkt es frech; hat es dagegen glatte, blonde Haare, denkt man typischerweise an ein braves Kind. Trägt die Figur eine Brille, wirkt sie schlau, hat sie eine Stupsnase, wirkt sie niedlich und meistens etwas jünger. Auch die Kleidung einer menschlichen Figur lässt auf ihren Charakter schließen. So wirkt ein schickes Kleid anders als eine Latzhose und ein Hemd wiederum anders als ein Sweatshirt mit einem großen Aufdruck. Fertig gekaufte Puppen lassen sich durch Kleidungsstücke so leicht verändern.
2. **Die Stimme:** Sie ist das wichtigste Instrument im Puppenspiel. Gerade bei Figuren, bei denen man im Erscheinungsbild noch keinen Charakter sieht, definiert die Stimme ihn. Dabei sind die folgenden Parameter wichtig: Die Tonlage verrät, ob es sich

\* Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir das Gendersternchen, um sowohl männliche und weibliche als auch nichtbinäre Geschlechtsidentitäten anzusprechen. Alternativ verwenden wir neutrale Formulierungen oder versetzt Doppelformen.

um einen Mann oder um eine Frau handelt. Hohe Stimmen wirken dabei eher „zickig“ oder aufgeregt, tiefe Stimmklänge lassen auf einen gemütlichen Typen schließen. Die Sprechgeschwindigkeit bestimmt das Temperament zu einem großen Teil, z. B. wie aufgeregt bzw. gemächlich ein Charakter reagiert. Sie macht außerdem Zustände und Emotionen wie Nervosität oder Müdigkeit deutlich. Die Wortwahl ist ein weiteres Indiz des Charakters. Schon die Begrüßungsworte „Guten Tag“, „Hey“, „Hallo“ bzw. „Hallöchen“ deuten auf unterschiedliche Charaktere hin. Welche Wörter benutzt die Figur sonst? Rütscht ihr schon mal „Sch\*\*\*\*“ raus oder verwendet sie eher ein gestelztes „Oh, das ist aber dumm“?

Besonderheiten in der Sprache prägen einen Charakter enorm. Das können etwa Lispeln, Stottern oder ein Akzent sein. Je nach Akzent bekommt die Figur die Eigenschaften, die dem jeweiligen Land zugeschrieben werden (z. B. Amerikaner = cool, Spanierin = temperamentvoll usw.).

3. **Die Bewegungen:** Schon beim Auftreten einer Figur bekommt man eine erste Vorstellung ihres Charakters. Wichtig ist hier, wie schnell und mit welcher Schrittgröße sie erscheint. Die Schrittgröße wird durch die Bewegung der Puppe bestimmt. Puppen „gehen“ normalerweise, indem sie U-Bewegungen machen (siehe dazu auch S. 10). Nervöse Typen machen z. B. schnelle, kleine Schritte, verträumte Typen gehen langsam und gucken schon mal in die Luft, forsche Typen gehen dementsprechend zielstrebig mit großen Schritten usw. Falls der Figurentyp eine Hand hat, sind auch die Handbewegungen und Gesten charaktergemäß, z. B. Begrüßungsgesten, Haare raufen, sich über die Haare streichen, die Brille hochschieben.



### Was einen Charakter noch kennzeichnet

Schon der Name einer Figur ist keineswegs beliebig. Auch er kann Ausdruck des Charakters sein. So wird beispielsweise Freddy anders agieren als Arthur und Lilly anders als Mechtild. Die Wirkung hängt mit den Assoziationen zusammen, die beim Publikum durch den Klang und die Art des Namens geweckt werden. Auch die Hobbys der Figur sind charakterabhängig. Was macht die Figur gern? Spielt sie Fußball? Oder geht sie zum Ballett und spielt Klavier? Beschäftigt sie sich mit dem Computer oder baut sie Staudämme im Bach? Ist die erwachsene Figur ein Surfer oder eine Leserratte?

Um ein vollständiges Bild einer kindlichen Figur zu bekommen, fehlen nun nur noch das Alter, eine kurze Beschreibung der Familie und des Freundeskreises. Auch eine Beschreibung der Lebenssituation (Wohnen, Arbeit, ggf. Familie) ist wichtig. Je genauer Sie hier im Vorfeld arbeiten, desto klarer ist die Figur nachher und damit für die Zuschauer\*innen greifbarer und realer.

### Übung „Charakterbeschreibung“

Schauen Sie sich die Puppe genau an und entwickeln Sie eine Charakterbeschreibung. Als Gerüst dafür können die folgenden Fragen dienen:

- Wie **heißt** die Figur?
- Wie **alt** ist sie?
- Wie sieht ihre **familiäre Situation** aus?
- Wie heißen ihre **Freund\*innen**?
- Welche **Merkmale in ihrem Äußeren** sind wichtig?
- Welche **Hobbys** hat sie?
- Wie lässt sich ihr **Charakter** beschreiben?

Daraus leiten sich dann weitere Eigenschaften ab: Wie spricht die Figur (Stimmklänge, Sprechgeschwindigkeit, Wortwahl, Besonderheiten in der Sprache)? Wie bewegt sie sich (Gehen, Gesten und Handbewegungen)?

### DAS SPRECHEN ÜBEN

Eine Figur spricht, sobald sie sich im Sprachrhythmus bewegt. Hat die Figur keinen beweglichen Mund (z. B. im Objekttheater, bei Marionetten oder bei Stockpuppen), sind kleine Bewegungen entscheidend für das Gefühl der Zuschauer\*innen, dass die Figur wirklich lebt und redet.

Der Sprachrhythmus und damit die Bewegung folgt grundsätzlich den Silben der Wörter. Das Wort „Hallo“ hätte dementsprechend zwei Bewegungen. Da zwei Bewegungen kurz hintereinander jedoch zu viel wären, werden nur die Anfangsilben in Bewegung umgesetzt. Bei „Hallo“ würde also eine Bewegung der Figur auf „Ha-“ erfolgen. Der Satz: „Hallo, hier bin ich.“ hat (außer bei sehr hektischen Charakteren) zwei Bewegungen, bei „Ha-“ und „bin“ bewegt sich die Figur leicht. Das lange Wort „Regenbogenstraße“ hat drei Bewegungen auf „Re-“, „bo-“ und „stra-“. Es gibt keine Regel, welche Anfangsilben der Wörter in einem Satz betont werden. Das Gefühl dafür ist jedoch bei vielen Menschen intuitiv da oder stellt sich nach ein wenig Übung schnell ein. Wenn weder lange Bewegungspausen entstehen noch die Puppe „hektisch agiert“, ist es gut.

### Übung „Ein Gegenstand spricht“

Nehmen Sie einen Gegenstand in die Hand. Holen Sie ihn ins Leben, indem Sie ihn bewegen (laufen, hüpfen). Nun lassen Sie ihn „sprechen“, indem Sie etwas sagen und passende kleine Bewegungen im Sprachrhythmus machen. So kann der Gegenstand z. B. zu einem anderen Gegenstand „gehen“, ihn begrüßen, sich wundern, warum der Gegenstand nicht antwortet, weitergehen etc.

Bei Figuren, die einen beweglichen Mund haben, sollte dieser beim „Sprechen“ der Silben geöffnet werden. Die Auf-Bewegung ist die Entscheidende. Der Mund schließt sich automatisch, bevor die nächste Auf-Bewegung folgt. Es passiert leicht, dass es so wirkt, als würde die Figur nach Wörtern schnappen. Dies geschieht, wenn der Mund zu schnell wieder geschlossen wird.

Grundsätzlich sollte die Figur immer in die Richtung „schauen“, in die sie spricht oder handelt, da die Zuschauer\*innen ihren Blick verfolgen und die Aufmerksamkeit auf das gerichtet ist, was die Figur ansieht. Für einige Figurenarten ist es wichtig, dass sich der Daumen der spielenden Person im Unterkiefer der Puppe beim Sprechen nach unten bewegt, nicht die Finger im Oberkiefer nach oben. So bewegt sich nur der Unterkiefer der Figur und nicht der ganze Kopf. Dies ist notwendig, da die Figur den Augenkontakt zu den Zuschauer\*innen behalten soll und ein Nach-hinten-Kippen des Kopfes unnatürlich wirken würde.

### Übung „Mundbewegungen der Puppe“

Nehmen Sie Ihre Puppe und setzen Sie sich nach Möglichkeit vor einen Spiegel. Lassen Sie die Figur nun z. B. über das Wetter klagen, von ihrem letzten Zoobesuch erzählen oder von dem, was sie gestern auf dem Spielplatz erlebt hat. Konzentrieren Sie sich auf die Auf-Bewegung des Mundes zu den Anfangsilben und erzählen Sie so lange, bis Sie ein gutes Gefühl für die Bewegungen haben. Prüfen Sie: Bleibt die Figur dabei im Augenkontakt?

## MIMIK, GESTIK UND HANDBEWEGUNGEN NUTZEN

Die in diesem Buch genutzte Handpuppenart hat den großen Vorteil, dass sie mit einem gewissen Anteil an Mimik und Gestik gespielt werden kann. Wie auf den Bildern (z. B. S. 32, 40, 45) zu sehen ist, kann sie über Kopf- und Handbewegungen und auch über die Körpersprache Zustände und Gefühle ausdrücken. Auch viele weitere Puppenarten haben zumindest eine bewegliche Hand, die das Spiel unterstützen kann. Wie schon angesprochen, kann die Handpuppe auch „gehen“. Die Schrittlänge wird dabei durch die Bewegung der Puppe bestimmt: Puppen „gehen“, indem sie U-Bewegungen machen. Das heißt, Sie starten an einem Punkt, führen die Puppe in Form eines U nach unten und wieder nach oben und schließen direkt das nächste U an. Je nachdem, wie weit Sie dabei nach unten gehen und wie lang gezogen das U ist, entstehen verschiedene Schrittlängen und damit auch Hinweise auf den Charakter.



### Übung „Gefühle darstellen“

Nehmen Sie Ihre Puppe auf die Hand und setzen Sie sich nach Möglichkeit vor einen Spiegel. Nun lassen Sie die Figur bewusst übertrieben folgende Emotionen ausdrücken:

- sehr traurig: Figur kommt „angeschlurft“, also langsame Geh-Bewegungen in gedehnter, flacher U-Form, Kopf nach unten geneigt, sie nickt beim Gehen nur leicht, dann hinsetzen, Kopf immer noch nach unten, Mund geknautscht, Satz: „Manno, manno, manno, das ist alles sooo doof!“
- erschreckt: Figur springt auf, ruckartige Kopfbewegung, schaut sich um, Mund ist geöffnet, Satz: „Huch, was ist das denn?“
- fröhlich: Figur macht hüpfende Bewegungen, Kopf schwingt deutlich erkennbar hin und her, dann Kopf geradeaus, Satz: „Oh, da ist ja meine Freundin Sara!“
- nachdenklich: Figur hält den Kopf geradeaus, Mund leicht geknautscht, Zeigefinger kratzt am Kopf, Satz: „Hm, warum sagt die nichts?“
- wütend: Figur macht stampfende Geh-Bewegungen, Hand in die Hüfte gestemmt, Kopf nach vorn gereckt, Mund beim Sprechen extraweit öffnen, Satz: „Ey, du blöde Kuh!“
- entschuldigend: Figur weicht zurück, hält Hand erschrocken vor den geöffneten Mund, dann vor die Augen, Mund geschlossen, Satz: „Oh, du hattest mich gar nicht gesehen.“
- beruhigend: Figur macht mit der Hand eine wegwerfende Geste nach unten, Satz: „Ach, ist doch nicht so schlimm.“

Weiche weiteren Situationen oder Gefühle fallen Ihnen ein, die man in Mimik und Gestik umsetzen kann?

## BEIM SPIELEN BEACHTEN

Eine Hand, die etwas greifen kann, ermöglicht über die Gestik hinaus Aktionen und lässt das Spiel lebens-echter wirken als z. B. bei Puppen, bei denen die Hände über einen Stab bewegt werden.

Nimmt die Figur etwas in die Hand, sollte sie das konzentriert tun. Der Blick der Figur ist dabei auf die Hand gerichtet, da die Blickrichtung die Aufmerksamkeit der Zuschauenden lenkt.

Wird die Hand gerade nicht genutzt, liegt sie locker auf dem Bein der Puppe. Achtung: Die Hand greift nicht an den Bauch, denn dann sieht es für das Publikum so aus, als habe die Figur Bauchschmerzen! Also locker auf das Bein oder beim Spiel an einer Kulisse auf den Kulissenrand legen.



### Übung „Bewegungen ausführen“

Setzen Sie sich mit der Puppe möglichst vor einen Spiegel. Nun machen Sie mit der Figur folgende Handbewegungen:

- über die Haare streichen, Satz: „Oh, bin ich schön heute!“
- in der Nase popeln, Satz: „Hi, hi, das darf aber niemand sehen.“
- auf etwas zeigen, Satz: „Da schaut mall“, dabei in die gezeigte Richtung blicken
- mit den Fingern zählen, Satz: „Eins, zwei, drei“, dabei auf die Finger schauen
- einen Gegenstand aufheben, beim ersten Mal geradeaus in den Spiegel schauen, beim zweiten Mal auf den Gegenstand schauen – fällt Ihnen der Unterschied auf? In der Regel wirkt es echter, wenn die Figur auf den Gegenstand schaut.
- eine Tasse in die Hand nehmen und trinken, beim Greifen der Tasse auf die Tasse schauen
- eine Pappe in die Hand nehmen und anschauen (z. B. Schatzkarte), die Pappe unterhalb des Gesichtes halten und darauf schauen, Achtung: weit genug weg von den Augen halten, sonst wirkt es unnatürlich

Die Figur lebt für die Zuschauenden tatsächlich. Auch wenn Kinder ab ca. vier Jahren wahrnehmen, dass ein Mensch die Puppe spielt, können sie gleichzeitig direkt mit der Puppe sprechen und sie als Spielpartner\*in akzeptieren. Ab ca. sieben Jahren ist Kindern bewusst, dass die Puppe gespielt wird, sie lassen sich jedoch, wie viele Erwachsene auch, gern auf das Spiel ein.

Dass die Figur für die Zuschauenden real ist, hat für den Umgang mit der Puppe Konsequenzen. Zumindest Kinder sollten die Puppe nicht in die Hand bekommen und sie möglichst auch nicht „leblos“ herumsitzen sehen. Zu groß wäre die Enttäuschung und schon manches Kind hat verzweifelt versucht, eine Puppe durch Schütteln aufzuwecken. Also sollte die Puppe besser sofort nach ihrem Spieleinsatz so weggepackt werden, dass sie für die Kinder nicht erreichbar ist. Dies gilt natürlich nur für die Puppen, die, wie im zweiten Teil des Buches vorgeschlagen, bewusst von einem Erwachsenen im Spiel eingesetzt werden. Kasperfiguren oder weitere Puppen, die für das Spiel der Kinder bereitgestellt werden, sind genau wie anderes Spielzeug einfach im Gruppenraum vorhanden.

Wenn die Person, die die Puppe spielt, sichtbar ist, ist entscheidend, wohin sie schaut. Ihre Aufmerksamkeit lenkt immer die Aufmerksamkeit des Publikums. Schaut der Puppenspieler bzw. die Puppenspielerin das Publikum direkt an, wird kaum jemand auf die Puppe schauen. Schaut die Person dagegen auf die Puppe, so kann die Figur in Aktion treten. Die Kleidung des Puppenspielers bzw. der Puppenspielerin sollte auch deshalb möglichst unauffällig sein. Eine bunt gemusterte Bluse eignet sich ebenso wenig wie ein kariertes Hemd, da beides von der Puppe ablenkt. Am besten geeignet ist ein einfarbig dunkles oder sogar schwarzes Oberteil.

Wenn der Hintergrund, vor dem gespielt wird, beeinflusst werden kann, sollte auch hier eine ruhige Variante gewählt werden. Also zum Beispiel eher eine weiße Wand als ein volles Spielzeugregal, da auch

dieses vom Spiel ablenken würde. Wird an einer Kulisse gespielt, sollten besonders die Auf- und Abgänge mit der Puppe geplant und geübt werden. Dabei taucht die Puppe nicht einfach auf, sondern geht auf bzw. ab. An einer frei stehenden Kulisse ohne Seitenteil bewegt sich die Puppe aus dem nicht sichtbaren Bereich (hinten/unten) in den sichtbaren Bereich (vorn/oben) und beim Abgang dann entsprechend umgekehrt. Je nach Charakter geschieht dies wie beschrieben in mehr oder weniger großen U-Bewegungen und mit mehr oder weniger Kopfbewegungen. Auch das Tempo ist dabei charaktergemäß. Kommt die Puppe aus einem Koffer oder einer Tasche und ist das Verhältnis für das Publikum sichtbar, sollten Sie auch hier genau schauen, wie das geschieht: Die Puppe sollte eher aus ihrer Behausung klettern, als herausgezogen zu werden.

Die größte Herausforderung beim Spielen vor Kindern ohne Kulisse ist, dass die Kinder die Puppe anfassen wollen und dies häufig auch tun. Hier kann sich die Figur mit Sätzen wie „Aua, Mensch, lass das!“ oder einem deutlichen „Halt, Stopp! Ich will das nicht!“ zur Wehr setzen. Machen die Kinder weiter, holt sich die Figur die Hilfe einer erwachsenen Person: „Hilfe, ich will das nicht! Mach mal die Kinder da weg!“ Die Figur kann nun das Spiel beleidigt abbrechen und in ihrem Koffer verschwinden oder beim nächsten Mal erst dann rauskommen, wenn die Kinder ihr versprechen, sie nicht anzufassen.



### Übung „Zur Figur werden“

Zum Abschluss dieses Technikteils nehmen Sie nun Ihre Puppe auf die Hand. Holen Sie sie bewusst ins Leben und gehen Sie mit ihr im Raum umher. Lassen Sie sie zum Beispiel aus dem Fenster schauen und das Wetter kommentieren, lassen Sie sie Gegenstände in die Hand nehmen und wieder hinstellen, reden Sie ggf. mit anderen Puppen oder lassen Sie die Puppe Selbstgespräche führen. Wenn Sie für diese Zeit in den Charakter der Puppe hineingehen und ein Stück weit die Figur „sind“, wird das auch für das Publikum spürbar sein.



Im letzten Kapitel wurden Grundlagen des Figurentheaters behandelt, wie sie für jedes Publikum gelten. Nun geht es speziell um das Puppenspiel für, vor und mit Kindern.

## DIE PUPPE AUSWÄHLEN

Wenn Sie neu mit dem Puppenspiel beginnen, stehen Sie vor der Frage, welche Puppenart am besten geeignet ist. Für die Entscheidung sind drei Parameter wichtig. Zunächst die Zielgruppe, also die Frage, wer sitzt im Publikum? Einem feinfühligem Marionettenspiel zu folgen, braucht z. B. mehr Beobachtungsfähigkeit, als einem einfachen Handpuppenspiel zuzuschauen. Ebenso erfordert ein Fingerpuppenspiel mehr Konzentration als ein wild durch die Gegend fliegender Rabe. Dieser fokussiert selbst die Aufmerksamkeit sehr unruhiger Kinder durch seine großzügigen Bewegungen immer wieder auf sich.

Das Alter der Zuschauenden ist ebenfalls wichtig. Eine Identifikation mit der Figur gelingt Kindern im Kindergartenalter eher, je ähnlicher ihnen die Puppenart ist. Eine Tierfigur braucht im Kopf der Kinder eine „Denkbewegung“ mehr als eine Kinderfigur, da die Kinder die Tierwelt erst auf ihre übertragen müssen. Für Kinder im Grundschulalter sind dagegen eher Tierfiguren zu empfehlen, da Kinder in diesem Alter Kinderfiguren (zumindest ohne Kulisse) leichter als „nicht echt“ abtun. Bei Tierfiguren lassen sie sich eher auf das Spiel ein.

Ein zweiter Parameter für die Entscheidung, welche Puppenart Sie wählen, ist die Frage, was gespielt werden soll. Geht es um einzelne kurze Aktionen, wie z. B. eine Geschenkübergabe oder eine Ansage, oder sollen komplexere Situationen gespielt werden, die ggf. eine Figur mit bespielbarer Hand benötigen? Sollen Emotionen dargestellt werden und hat die Puppenart die dafür sinnvollen Möglichkeiten an Gestik und ggf. sogar Mimik?

Ein dritter Parameter ist die Vorliebe des Puppenspielers bzw. der Puppenspielerin. Mit welcher Puppenart ist das Spiel am einfachsten für die spielende Person?

Mit welcher Puppenart gelingt die Handhabung mühelos? Und bei welcher ist die Identifikation mit der entstehenden Figur am einfachsten?

Für die Puppenspiele im zweiten Teil dieses Buches habe ich bewusst die abgebildete Handpuppe gewählt. Dafür gibt es die folgenden Gründe:

- Eine Kinderfigur erleichtert die Identifikation für die Zielgruppe Kindergartenkinder.
- Die Beweglichkeit der Puppe und der große Mund erzeugen eine schnelle Fokussierung der Aufmerksamkeit.
- Die Spielhand ermöglicht den Einsatz von Requisiten. Ein Rabe könnte sie beispielsweise nur im Schnabel halten. Die Hand ermöglicht auch Gestik und damit die Darstellung von Gefühlsinhalten.
- Diese Puppenart ist gut spielbar und das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.
- Die kleinere Größe ist für die Kinder angenehmer, die bei größeren Puppen eher Respekt oder etwas Angst entwickeln.
- Mehr Kinder haben dunkle Haare als z. B. blonde oder rote.

### Tipp

Da die Puppen durch die Fertigungsweise in Handarbeit leicht unterschiedlich genäht werden, empfiehlt es sich, sie in einem Spielzeuggeschäft vor dem Kauf auszuprobieren.

## ALLEIN ODER IM TEAM SPIELEN?

Die Puppenspiele im zweiten Teil dieses Buches sind bewusst für ein Team, bestehend aus zwei Personen, ausgelegt. Eine Person führt die Figur und die andere ist als reale Person dabei. Diese bezieht die Kinder in das Spiel mit ein. Alle drei Aufgaben als Einzelperson zu managen, ist eine sehr große Herausforderung. Soll oder kann jedoch nur eine Person spielen, gibt es folgende Möglichkeiten zur Vereinfachung des Spiels:

- **Eine andere Puppenart:** Nehmen Sie eine Puppe ohne bespielbare Hand, z. B. ein Tierpuppe, vereinfacht sich das Spiel, da die Handbewegungen wegfallen.
- **Die Puppe flüstert nur:** Die Figur könnte so schüchtern sein, dass sie nichts „laut“ sagt, sondern alles der spielenden Person ins Ohr flüstert. So fällt der Wechsel der Stimmen und ggf. die Spielhand weg. Beides ist eine große Erleichterung für das Spiel. Dann wird natürlich auch nicht der komplette Dialog gespielt. Nach einer Begrüßung nimmt die spielende Person die Figur an ihr Ohr, erzählt den Kindern dann, was die Figur gesagt hat, und lädt die Kids ein, sich dazu zu äußern und mitzudenken.

## TEXTE SPRECHEN ODER IMPROVISIEREN?

Von der wortgenauen Wiedergabe geschriebener Texte bis zur freien Improvisation, bei der höchstens ein Thema im Raum steht, gibt es eine Bandbreite an Spielmöglichkeiten. Die Vorteile der wortgenauen Wiedergabe, also des Auswendiglernens, sind die folgenden:

- Die **Sicherheit** für alle spielenden Personen ist größer.
- **Stichworte**, auf die die nächste sprechende Person eingehen soll, kommen rechtzeitig und genau.
- Die **Aufteilung und die Länge von Redebeiträgen** während der gesamten Spielszene stimmen.

- Die Figuren sprechen und handeln ihrem Charakter gemäß.
- **Bewusst eingebrachte sprachliche Raffinesse, geplante Handlungen und Regieanweisungen** werden umgesetzt.

All diese Punkte sind bei einem Spiel mit vielen Beteiligten und/oder vor einem anspruchsvollen Publikum wichtig. Bei einem Spiel zwischen einer Handpuppe und einer realen Person unter Einbeziehung des Publikums, wie es im zweiten Teil dieses Buches beschrieben wird, kann vor allem mit wachsender Erfahrung gut mehr improvisiert werden.

## DEN START MIT DER HANDPUPPE PLANEN

Es ist es sinnvoll, im Team genau zu besprechen, wann, wo und wie oft eine Handpuppe in der Kindergruppe eingesetzt werden soll. So wird für alle deutlich, in welchem Kontext die Puppe zu erwarten ist und wann nicht. Für den Start mit einem Handpuppen-Stück gilt: Je jünger die Kinder sind und je weniger Erfahrung sie mit Handpuppen-Stücken haben, desto vorsichtiger sollte eine Handpuppe eingeführt werden. Fast alle Kinder lassen sich von einem Handpuppen-Stück begeistern. Manche Kinder haben jedoch zumindest am Anfang großen Respekt bis hin zu Angst vor einer Puppe.

### Pädagogischer Hintergrund



Für kleine Kinder ist die Handpuppe zunächst ein Ding, das sie nicht einordnen können. Es bewegt sich selbstständig, ist aber kein Tier. Es spricht, ist aber kein Mensch, und die bekannte Person, die die Puppe spielt, verhält sich so anders als gewohnt. Die Frage, ob das Ding gefährlich ist, kann also nicht eindeutig beantwortet werden und die dadurch entstehende Unsicherheit muss zunächst überwunden werden.