

Badepuppe, die schwimmt

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **43 (1950)**

Heft [1]: **Schülerinnen**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

GUTSITZENDE KLEIDUNGSSTÜCKE UND NÜTZLICHE HANDARBEITEN.

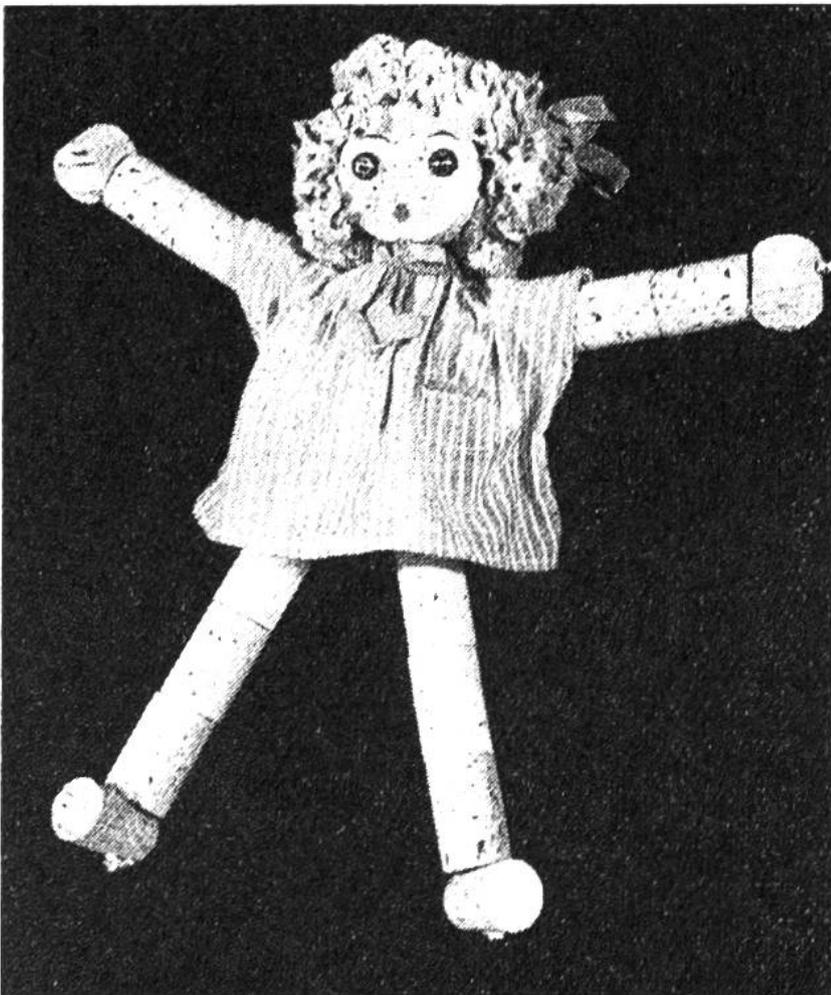
Der dazu gehörende Schnittmusterbogen befindet sich in der Tasche hinten im Kalender.

Dieses Jahr bringen wir wieder nützliche Sachen, praktisch für euch und eure Geschwister und als Geschenke. Sicher werden alle von euch mit Freuden arbeiten und sich interessieren, wie ein Stück nach dem andern entsteht. — Wir wünschen gutes Gelingen zu der unterhaltenden und nützlichen Beschäftigung.

BADEPUPPE, DIE SCHWIMMT.

Material: 18 gerade Korkzapfen von 3,7 cm Länge, 2 Spundkork von 6 und 5 cm Durchmesser, ein Stück Schwamm, ca. 1,5 m Hutgummischnur, 2 alte Druckknöpfe.

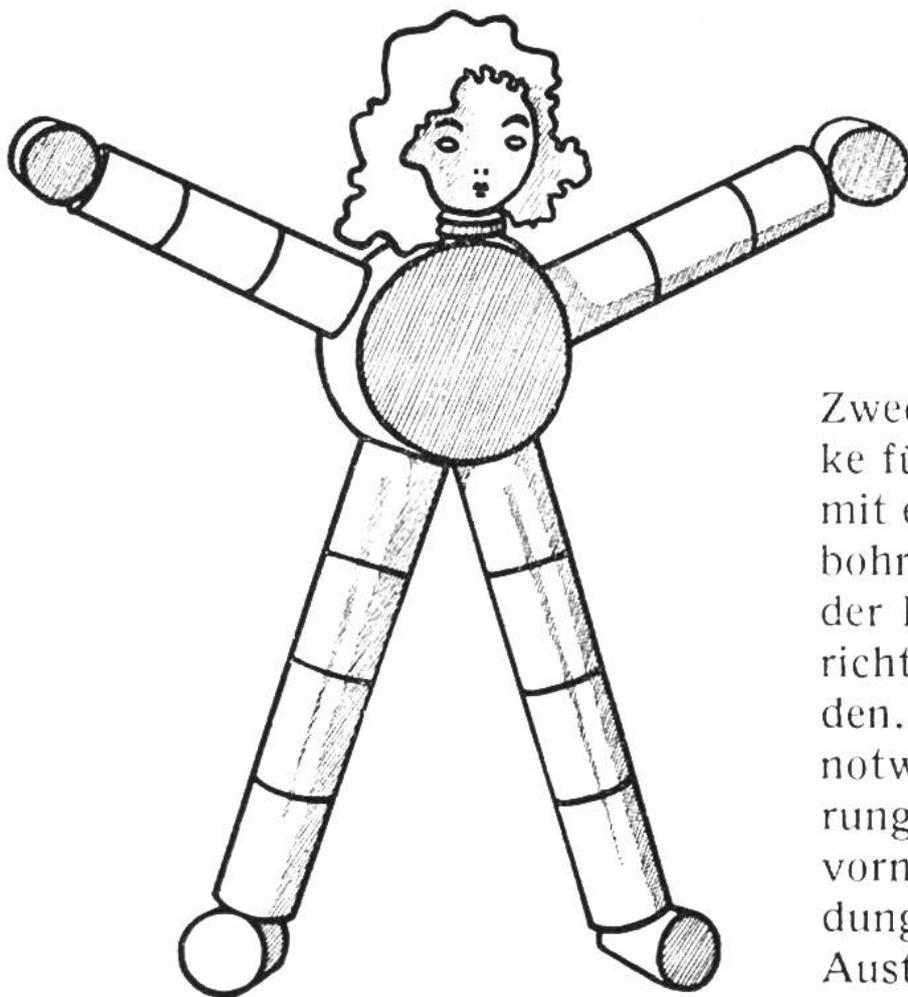
Zunächst legt man die Korke in der richtigen Anordnung auf den Tisch: kleiner Spundkork für den Kopf, grosser Spund-



kork für den Rumpf (Schmalseite nach vorn), dazwischen

schmale Korkscheibe als Hals. Beidseitig vom Leib nach schräg oben die Arme: je drei kleine Korkzapfen in

Längsrichtung und ein halbiertes Kork quer als Hand. Die Beine bestehen aus je vier Korkzapfen in Längsrichtung und einem halben Kork quer als Fuss.



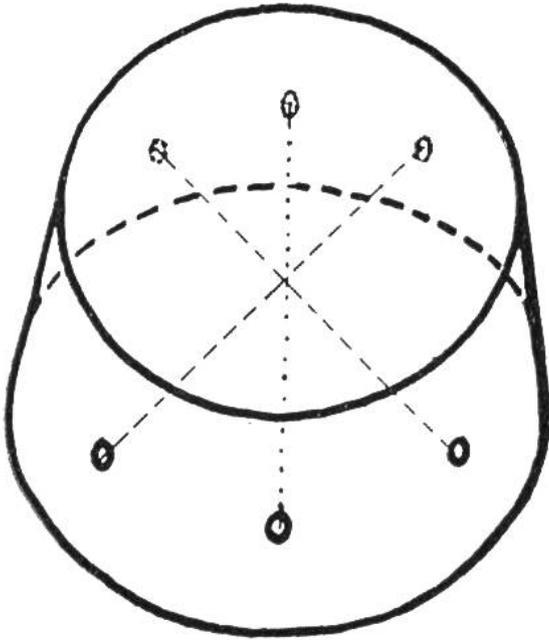
Anordnung der durch Gummischnüre
zusammengehaltenen Korkzapfen.

Zum Verbinden der verschiedenen Teile wird die Gummischnur durch vorgebohrte Löcher gezogen. Zu diesem Zweck müssen die Korke für Arme und Beine mit einem feinen Nagelbohrer mittendurch in der Längs-, resp. Quer- richtung gebohrt werden. Bevor man die drei notwendigen Durchbohrungen des „Rumpfes“ vornimmt (siehe Abbildung), sind die Ein- und Austrittsstellen der Löcher mit Bleistift aufzuzeichnen. Fällt die erste Bohrung nicht gut aus,

indem der Bohrer nicht an der bezeichneten Stelle herauskommt, so muss eine zweite, korrigierte Bohrung ausgeführt werden. Der Kopf wird einmal in der Senkrechten durchstossen, dazu kommen noch vier Löcher von vorn nach hinten – für die Befestigung der Augen. Das Durchziehen des Gummis mit Hilfe einer feinen Ahle (evtl. lange, stumpfe Durchziehnadel) wird beim Rumpf begonnen.

1. Doppelter Knoten am Ende des Gummis; Gummi mit der Ahle von Mitte Rumpf unten nach Mitte oben führen, dann durch den Hals und den Kopf sowie den Schwamm; Gummi anziehen, nicht zu stark, aber doch so, dass die verschiedenen Teile gut aneinanderstossen. Gummi wieder doppelt knüpfen und abschneiden.

2. Arme und Beine. Der Gummi wird vom linken Fuss durch die 4 Beinkorke schräg durch den Rumpf (--- Linie) und den rechten Arm gezogen, sodann an beiden Enden wie-



Der grosse Spundkork für den RumpfmussindreiRichtungen durchbohrt werden: . . = senkrechte Verbindung mit Hals. -- = Verbindung Arm-Bein.

der mit zwei Knoten befestigt. Zum Schluss wird noch ein Gummi vom rechten Fuss schräg durch den Rumpf und den linken Arm geführt.

3. Kopf. Das Schwammstück (Kopfhaar) wird nicht aufgeklebt; es genügt, dieses beim Befestigen der beiden Augen (je die Hälfte eines alten Druckknopfs!) mit der Gummischnur mitzufassen. Der Mund und die Bäckchen sind mit etwas roter, die Augenbrauen mit schwarzer Farbe (Ölfarbe) aufzumalen.

4. Kleidchen und Höschen sind sehr einfach zu nähen. Zu-

schneiden nach Muster auf dem Schnittmusterbogen, Nähte zugeben. Das abgebildete Kleidchen ist aus blauweiss gestreiftem Hemdenstoff angefertigt. Halsausschnitt und Tasche sind mit schmalen rotem Seidenband eingefasst. Das Kleidchen wird hinten am Hals mit einem Druckknopf geschlossen.

PUPPENKLEIDCHEN

für Puppe von 35 cm Grösse.

Länge des Röckchens: ca. 18 cm. Oberweite ca. 26 cm.

Material: 50 g Grundfarbe, andersfarbige Wollrestchen zum Besticken, Nadeln Nr. 2 1/2.

Strickmuster: 1. und 2. Reihe 1 Masche rechts, 1 Masche links, wiederholen. Dann die nächsten 4 Reihen das gleiche Muster versetzen. Wieder 2 Reihen 1 r., 1 l. und wieder 4 Reihen versetzen usf.

Vorderteil: Anschlag = 76 Maschen. 8 Reihen im Strickmuster stricken, dann auf der rechten Seite alles in Rechtsmaschen. Nach 10 cm Länge auf die halbe Maschenzahl abnehmen und im Strickmuster 3,5 cm weiterstricken. Für die Armlöcher beidseitig je 3, 2 und 2mal 1 Masche abketten, noch 3 cm weiterstricken und für den Halsausschnitt die mitt-