



.. Steffi Hochfellner ..

Hund, Katze, Maus

Liebenswerte Kuscheltiere und Handpuppen

zum Stricken



Weltbild

.. Steffi Hochfellner ..

Hund, Katze, Maus



Liebenswerte Kuscheltiere und Handpuppen

Weltbild

Widmung

Dieses Buch ist den Männern in meinem Leben gewidmet:

- › meinem Bruder Maik, der mir bei der Entstehung von »Hund, Katze, Maus« eine riesen-große Hilfe war. Wenn es dich nicht gäbe, liebster Bruder, ich müsste dich erfinden.
- › meinem Vater Eberhardt, dem größten Fan meines Strickzoos,
- › und meinem Mann Sven, der über Monate klaglos Stricknadeln aus dem Bett, Stopfnadeln aus dem Teppich und Stecknadeln aus dem Rest der Wohnung geklaut hat.



Inhalt

Vorwort 4



Grundanleitungen für
die Figuren 5



3

Die Wunder der sieben Weltmeere

Till, die Möwe 64
Leoni und Jonathan,
die kleinen Fische 68
Niels, der dicke Fisch 71
Enno, der Krake 73
Klaus, der Pirat 78
Kai, der Hai 80
Lea, die Robbe 84
Caroline, die Meerjungfrau 85

1



Auf dem Bauernhof

Hannes, der Hund 16
Elena, die Katze 21
Carlotta, die Maus 24
Anton, das Schwein 27
Kristine, das Huhn 30
Lolle, Lentje und Lara,
die Küken 33
Clemens, der Gärtner 34
Viki, das Schaf 36
Sofia, die kleine Katze 39

2



Ein ganz besonderer Waldspaziergang

Annette, die Eule 42
Johanna, das Eulenkid 46
Nane, das Eichhörnchen 47
Peter, der Waldschrat 51
Nicola, Julia und Franzi,
die Vögel 53
Robin, der Fuchs 55
Vera, das Häschen 59

4



Der bunteste Zirkus der Welt

Justus, der Clown 90
Maik, das Äffchen 92
Lili, die Artistin 97
Sven, der Tiger, und Axel,
der Löwe 99
Paula, die Elefantendame 103
Nora, das Regenbogen-
Zebra 106

5



Monster, überall Monster

Karla, das Fusseltier 112
Techno-Tom, der Roboter 115
Martin, der Hausdrache 118
Nicki, der Sockenfresser 121
Hendrik, der Fleckenteufel 124

Tricks und Techniken 126
Danksagung 143
Impressum 144

Vorwort

Liebe Strickerinnen und Stricker,

Stricken finde ich einfach klasse. Im Laufe der Jahre habe ich mir Dutzende Pullover genadelt und so viele Mützen, wie der Winter Tage hat, auch mal ein Paar Socken, hier und da einen Schal. Der Schrank quoll über, die Wollrestekiste ebenso. Kein Einzelschicksal, denken Sie jetzt bestimmt, bei mir sieht's genauso aus.

Die Restekiste inspirierte mich schließlich zu einer Handpuppe, einem kleinen Vogel, den ich der Tochter meiner Freundin zum Geburtstag schenkte. Der Vogel sah ein wenig verbeult aus, aber verliebt hat sich die Kleine trotzdem in ihn. Schon beim Stricken hatte ich Ideen, wie man hier etwas verbessern, dort etwas ändern konnte, und dann ging es richtig los: Ich strickte, bis die Nadeln glühten. Es entstanden Möwen und Tiger, Monster und Hasen, Elefanten, Eulen und viele, viele weitere Tiere und Phantasiewesen. Nach und nach verwandelte sich mein Arbeitszimmer in einen Kuschtierzoo, der nicht nur Kinderaugen zum Leuchten brachte. Die Idee, eine Auswahl der Anleitungen in einem Buch zusammenzufassen, nahm Gestalt an, und voilà – hier ist es!

Viele der Tiere sehen auf den ersten Blick recht kompliziert aus, aber glauben Sie mir: Wer schon einmal gestrickt hat, kann sich getrost an die in diesem Buch beschriebenen Projekte wagen. Manche Figuren sind tatsächlich etwas kniffliger, doch die meisten kommen mit den Grundtechniken aus. Was Sie mitbringen sollten, ist der Spaß an kleinteiligen Arbeiten und ein wenig Geduld. Wer gerne Socken strickt, ist bei den im Buch vorgestellten Tieren und Monstern sicher genau richtig!

Als Muster habe ich hauptsächlich Streifen gewählt, weil sich damit ohne großen Aufwand tolle Effekte erzielen lassen. Außerdem erleichtern Streifen das Zählen ungemein – und gezählt werden muss ziemlich viel. Das soll Sie aber keineswegs davon abhalten, auch aufwendigere Muster einzuarbeiten. Probieren Sie Jacquardmuster, Noppen, Zöpfe und alle anderen Muster aus, die Ihnen gefallen.

Wer eine der Handpuppen strickt, kann sich auf ein besonderes Detail freuen: Sie haben ein separat gestricktes Innenleben! Damit werden sie im Handumdrehen zu Kuschluppen mit gestopften Bäuchen und Schlenkerbeinen, die ganz stabil auf ihrem Allerwertesten sitzen. Bei den Handpuppen müssen Sie darauf achten, dass die Maschenprobe übereinstimmt, bei allen anderen ist es im Prinzip egal, welches Garn und welche Garnstärke Sie verwenden. Aber sagen Sie nicht, ich hätte Sie nicht gewarnt: Mit einem Garn für 12 mm dicke Nadeln wird selbst aus dem kleinen Fisch Jonathan ganz schnell ein Pottwal in Originalgröße, der Unmengen an Füllwatte frisst. Nun aber ran an die Nadeln! Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Nacharbeiten Ihrer neuen Freunde,

Ihre
Steffi Hochfellner



Handpuppen, die optional mit einem Inlett versehen werden können, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.



Vollständig ausgestopfte Kuschtiere und Puppen erkennen Sie an diesem Symbol.

Grundanleitungen für die Figuren

In diesem Kapitel lernen Sie Elemente und Arbeitsschritte kennen, die Ihnen bei der Arbeit an den Tieren und Puppen immer wieder begegnen. Den eingesparten Platz habe ich dazu genutzt, noch das ein oder andere Tier einzuschmuggeln. In den Einzelanleitungen finden Sie immer die entsprechenden Verweise auf die Anleitungen in diesem Kapitel.

Material

GARN

Das wichtigste Material ist natürlich das Strickgarn. Ich habe mich nach langem Probieren für die Qualität Cool Wool Merino Superfein (100 % Schurwolle; LL 160 Meter/50 g) von Lana Grossa entschieden. Dieses Garn wird von vielen Handarbeitsläden geführt und verfügt über eine Farbkarte, die keine Wünsche offen lässt. Als weiteres Plus ist anzuführen, dass ähnliche Qualitäten auch von anderen Herstellern angeboten werden. Meine Farbangaben entsprechen nicht den Angaben des Herstellers. Auch habe ich bewusst keine Farbnummern genannt, da sich die Farben von Saison zu Saison ändern, wenn auch oft nur in Nuancen. Betrachten Sie meine Farbnamen als Vorschläge und lassen Sie sich im Handarbeitsgeschäft zu eigenen Kombinationen inspirieren. Cool Wool ist robust, weich, waschbar und nahezu filzfrei. Sie können natürlich andere Qualitäten verwenden, allerdings sollten Sie bei

den Handpuppen darauf achten, dass die Maschenprobe übereinstimmt, da die Figuren sonst zu groß oder zu klein werden und nicht mehr spielbar sind. Bei den anderen Puppen ist es im Prinzip egal, welches Garn Sie wählen – sie werden je nach Garnstärke größer oder kleiner. Wenn Sie Reste verwerten, sollten die Garnstärken einigermaßen übereinstimmen.

Wenn keine Angabe zur Menge gemacht wird, benötigen Sie einen Knäuel oder weniger, lediglich wenn für ein Modell mehrere Knäuel erforderlich sind, ist das explizit erwähnt. Sollten Sie trotzdem unsicher sein, so kaufen Sie lieber einen Knäuel mehr. Die meisten Handarbeitsläden nehmen unangebrochene Knäuel zurück.

Bei Resten handelt es sich immer um Mengen von weniger als einem Viertelknäuel. Wenn Sie alle Farben neu kaufen, lässt es sich leider nicht vermeiden, dass Sie zum Teil recht üppige Reste übrig behalten. Doch daraus können Sie die Inletts der Handpuppen stricken, die wahre Restefresser sind. Gerade bei winzigen Mengen wie den Sohlen oder Fußspitzen gibt der eigene Restevorrat (oder der der Freundin, Nachbarin oder Oma) bestimmt etwas her. Da spielt es auch keine Rolle, wenn das Garn ein klein wenig dicker oder dünner ist.

DIE ANLEITUNGEN

Bei allen Anleitungen werden nur die Runden oder Reihen aufgeführt, in denen Zu- oder Abnahmen vorgenommen werden oder andere Besonderheiten auftreten. Alle anderen Runden und Reihen werden glatt rechts gestrickt: In Runden jede Runde rechts

stricken, in Reihen Hinreihen rechts und Rückreihen links stricken.

Wenn nicht anders angegeben, zählt die Randmasche als 1. Masche und wird ebenfalls glatt rechts gestrickt, also in Hinreihen rechts, in Rückreihen links.

Tip: *Viele Teile werden mit einem Anschlag von 6 oder 8 Maschen begonnen, der dann sofort zur Runde geschlossen wird. Um sich die Arbeit ein wenig zu erleichtern, kann man auch mit 9 oder 12 Maschen beginnen, also die erste Runde einfach weglassen. Mit dem Fadenende wird dann zum Schluss das Loch zusammengezogen, ebenso wie beim Anschlag mit 6 oder 8 Maschen.*

MASCHENPROBE

Schlagen Sie 36 M an und stricken Sie etwa 46 Reihen glatt rechts. Stricken Sie fester als gewohnt, damit später die Füllung nicht durchscheint. Legen Sie das Strickstück flach auf den Tisch und markieren ein 10 cm x 10 cm großes Quadrat mit Stecknadeln. Innerhalb des Quadrats zählen Sie nun die Maschen auf einer Breite von 10 cm und die Reihen auf 10 cm Höhe aus. Optimal gelingen die Puppen und Tiere mit einer Maschenprobe von 27 Maschen x 38 Reihen auf 10 cm x 10 cm, wobei eine Abweichung von 2 Maschen oder Reihen nach oben oder unten noch akzeptabel ist. Wenn Sie mehr Maschen und Reihen für dieselbe Fläche gebraucht haben, stricken Sie sehr fest und sollten ein weiteres Probequadrat mit dickeren

Nadeln stricken. Falls Sie sehr locker stricken (= weniger Maschen und Reihen auf 10 cm x 10 cm), wechseln Sie zu dünneren Nadeln. Experimentieren Sie mit den Nadelstärken, bis die Maschenprobe stimmt und Ihnen das Maschenbild zusagt.



ALLGEMEINE TECHNIKEN FÜR DIE PUPPEN UND TIERE

Rundgestrickte Strickstücke abschließen

Bei vielen Strickstücken haben Sie am Ende nur noch wenige Maschen auf den Nadeln, die nicht abgekettet, sondern zusammengezogen werden. Schneiden Sie den Faden ab, fädeln Sie ihn in eine Stopfnadel und ziehen Sie ihn zweimal im Kreis durch alle Maschen. **1** Dabei die Stricknadeln entfernen und beiseitelegen. Ziehen Sie die Maschen mit dem Faden fest zusammen, stechen Sie durch die Mitte nach innen, befestigen Sie den Faden mit mehreren Stichen und vernähen Sie ihn. **2** Sollte das Strickstück schon ausgestopft sein und durch den letzten Arbeitsschritt endgültig verschlossen werden, befestigen Sie den Faden möglichst unsichtbar außen, stecken die Nadel dann durchs Strickstück und lassen sie an beliebiger Stelle wieder austreten. Den Faden dicht am Gestrick abschneiden; er zieht sich von selbst nach innen.

Fadenenden vernähen

Wenn nicht anders angegeben, werden alle losen Fäden auf der Innenseite bzw. linken Seite des Strickstücks vernäht. Bei sehr geringen Durchmessern von rundgestrickten Teilen, beispielsweise bei geringelten Schwänzen, die sich nur



mühsam auf rechts wenden lassen, empfiehlt es sich, lose Fäden schon während des Strickprozesses nur wenige Runden später zu vernähen. Sie können solche Fäden aber auch außen hängen lassen, später unauffällig mit einigen Stichen fixieren und nach innen ziehen.

Ausstopfen

Ich stopfe die verschiedenen Körperteile meist unterschiedlich fest aus. Der Körper bleibt eher weich, der Kopf wird fester. Bei Armen und Beinen stopfe ich die Pfoten, Hände und Füße fester als den Ansatz, der später an den Körper genäht wird, damit die Gliedmaßen beweglich bleiben. Grundsätzlich gilt: Dehnen Sie die Maschen so wenig wie möglich, damit die Füllwatte nicht durchscheint. Je fester Sie also stricken, desto fester können Sie stopfen.

Teile zusammennähen

Die Teile werden im Matratzenstich und/oder im Überwindlingsstich zusammengenäht (siehe Kapitel »Techniken«). In einigen Fällen nähe ich die Gliedmaßen und die Ohren stumpf an den Rumpf **3** **4**, in anderen flach liegend **5** **6**. Zur besseren Veranschaulichung habe ich für die Fotos Kontrastfarben verwendet und die Stiche nicht angezogen. Benutzen Sie zum Nähen grundsätzlich die Farben des Gestricks und ziehen Sie die Stiche fest an, damit die Naht unsichtbar wird.



Halsfinger

Die meisten meiner Tiere – sowohl Handpuppen als auch komplett ausgestopfte Figuren – verfügen über einen Halsfinger, der bei Handpuppen als Führung für den Zeigefinger dient und bei vollplastischen Figuren verhindert, dass der Kopf zur Seite kippt (Anleitung für die Halsverstärkung siehe Seite 12). Wie bei den Handspielpuppen müssen Sie auch bei komplett gefüllten Tieren schon beim Stopfen des Kopfs ein Loch in die Füllung bohren. Nun den Kopf auf den Körper setzen, dabei den Halsfinger bis zur Schulter in den Kopf stopfen. Den Kopf ausrichten und ringsherum fest annähen. **7 8 9**

HANDPUPPEN

Es ist sinnvoll, erst die Arme bzw. die Ärmel anzustricken, und danach, bei angestrickten Armen, die separat gestrickten Arme einzunähen. Im nächsten Schritt die Beine, den Kopf und den Schwanz annähen. Die Arme werden bei den Handpuppen grundsätzlich nicht ausgestopft, damit man die Figuren spielen kann.

Körper und Saum

Flach liegend sind die Körper aller Handpuppen ca. 11,5 cm breit und ohne Hals ca. 17 cm hoch. Der Hals ist im Grunde ein Finger, der später in den Kopf gesteckt und über den der Kopf beim Spielen bewegt wird.

Fast alle Modelle haben an der Unterkante einen doppelten Saum für mehr Festigkeit. Dafür wird die untere Kante des Körpers an der Falzkante, die sich durch das Stricken einer linken Runde (bzw. einer rechten Reihe, siehe Einzelanleitungen) oder eines Mäuse-

zähnenrands ergibt, nach innen gefaltet und mit Überwendlingsstichen angenäht. **10** Achten Sie dabei darauf, dass die Stiche nicht auf der Außenseite zu sehen sind. Es ist sinnvoll, die Kante erst anzuhäften.

Angestrickte Arme

Aus dem Armloch mit 3 Nd eines Ndspiels insgesamt 20 M auffassen: 6 M unten (1. Nd), jeweils 7 M aus den Seiten (2. und 3. Nd). Rundenbeginn ist unten rechts. Glatt re in Rd str. **11**

1.–21. Runde: Alle M re str. Unterschiedliche Muster sind bei den jeweiligen Modellen beschrieben.

22. Runde: Die M von 1. Nd re str. Nun die letzten beiden M von 3. Nd auf 1. Nd schieben. Die Runde zu Ende str. Nun die ersten 2 M von der 2. Nd auf die 1. Nd schieben. Die M sind jetzt wie folgt verteilt: 1. Nd = 10 M, 2. Nd = 5 M, 3. Nd = 5 M.

23. Runde:

1. Nadel: Die 4. und 5. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 16 M).

24. Runde:

1. Nadel: Die 3. und 4. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 12 M).

25. Runde:

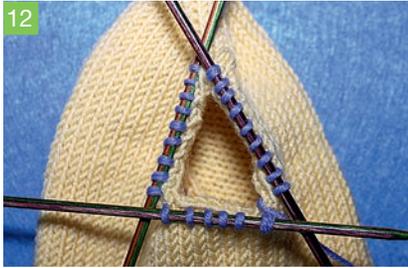
1. Nadel: Die 2. und 3. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 8 M).

Nach der 25. Runde das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). Die Arme nicht ausstopfen!





Angestrickte Ärmel

Aus dem Armloch insgesamt 24 M mit 3 Nd eines Ndspiels und Garn in der gewünschten Farbe auffassen: 6 M unten, jeweils 9 M aus den Seiten. Rundenbeginn ist unten rechts. Glatt re in Rd str. **12**

Gärtner: 12 Rd in Rotviolett str.

Pirat: 9 Rd in Türkis, 5 Rd in Dunkelblau str.

Clown: 9 Rd in Sonnengelb, 5 Rd in Dunkelviolett str.

Waldschrat: 10 Rd in Olivgrün li str, 5 Rd in Tannengrün re str.

Bei allen Puppen in den jeweiligen Farben weiterstr: 1 Rd li M str (= Umbruchkante), 4 Rd re M str, dann alle M abk. Den Saum an der Umbruchkante nach innen falten und annähen.

Separat gestrickte Arme

18 M in der Fb Sand anschl, auf 3 Nd verteilen (1. Nd = 5 M, 2. Nd = 8 M, 3. Nd = 5 M) und glatt re in Rd str.

1.–22. Runde: Alle M re str.

23. Runde:

1. Nadel: Die 3. und 4. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 14 M).

24. Runde:

1. Nadel: Die 2. und 3. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 10 M).

25. Runde:

1. Nadel: Die 1. und 2. M re zusstr, die folg 2 M re abgeh zusstr.

2. Nadel: Die letzten 2 M re zusstr.

3. Nadel: Die ersten 2 M re abgeh zusstr (= 6 M).

Nach der 25. Runde das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«,

Seite 6). Den Arm auf rechts lassen und in den Ärmel stecken. Von innen im Überwendlingsstich an die Kante nähen.

13 14 Die Arme nicht ausstopfen.

Beine

Diese Anleitung gilt für folgende Modelle:

- › Gärtner
- › Pirat
- › Waldschrat
- › Eichhörnchen
- › Artistin
- › Clown

Bis auf die Beine des Gärtners werden alle Beine einfarbig gestrickt:

- › Pirat: sandfarben (nur ein Bein!)
- › Waldschrat: dunkelgrau
- › Eichhörnchen: rotbraun
- › Artistin: sandfarben
- › Clown: sonnengelb oder hellorange

Abweichende Angaben stehen jeweils in Klammern bei den einzelnen Arbeitsschritten.

20 M in entsprechender Farbe anschl, gleichmäßig auf 3 oder 4 Nd verteilen. Es wird, wenn nicht anders angegeben, glatt re in Runden gearbeitet.

36 Runden einfarbig str (**Eichhörnchen:** 30 Rd; **Gärtner:** in Dunkelviolett 25 Rd re M str und 3 Rd li M str, in Hellorange 2 Rd re M str, in Dunkelrot 2 Rd re M str, in Hellorange 2 Rd re M str, in Dunkelrot 2 Rd re M str).

Die M auf 3 Nd wie folgt verteilen:

1. Nd = 10 M, 2. Nd = 5 M, 3. Nd = 5 M. Nun eine Jojo-Ferse über die 10 M der 1. Nd arb wie folgt. Achtung! Es wird zum Teil in Reihen, zum Teil in Runden gearbeitet. (**Gärtner:** Die Ferse wird komplett in Hellorange gestrickt.) Die sogenannten verkürzten Reihen werden im Kapitel Technik ausführlich erklärt (siehe Seite 136).

1. **Reihe (Hintr):** 10 M re, Arbeit wenden (Aw).
 2. **Reihe (Rückr):** WM, 9 M li, Aw.
 3. **Reihe (Hintr):** WM, 8 M re, Aw.
 4. **Reihe (Rückr):** WM, 7 M li, Aw.
 5. **Reihe (Hintr):** WM, 6 M re, Aw.
 6. **Reihe (Rückr):** WM, 5 M li, Aw.
 7. **Runde (!):** WM, über alle M der 1., 2. und 3. Nd eine volle Rd re M str, dabei die doppelt erscheinenden WM jeweils wie 1 M abstr. Eine Rd besteht also nach wie vor aus 20 M.
 8. **Reihe (Hintr):** 8 M re, Aw.
 9. **Reihe (Rückr):** WM, 5 M li, Aw.
 10. **Reihe (Hintr):** WM, 6 M re, Aw.
 11. **Reihe (Rückr):** WM, 7 M li, Aw.
 12. **Reihe (Hintr):** WM, 8 M re, Aw.
 13. **Reihe (Rückr):** WM, 9 M li, Aw.
 14. **Runde (!):** WM, über alle M der 1., 2. und 3. Nd eine volle Rd re M str, dabei die doppelt erscheinenden WM jeweils wie 1 M abstr. Eine Rd besteht also nach wie vor aus 20 M. Bild 15 zeigt die Maschenverteilung nach der 14. Rd. Auf der vorderen Nadel ist die rechte Masche als WM (Doppelmasche) zu erkennen. **15**
- Die hintere Hälfte der M von der 1. Nd (5 M) auf eine neue Nd schieben, mit 4 Nd weiterarb. Die Rundenzählung beginnt wieder bei der 1. Nd.
- 12 Rd re str (**Eichhörnchen:** 18 Rd re str; **Gärtner:** 3x 2 Rd in Dunkelrot und 2 Rd in Hellorange im Wechsel str). Die nächsten 3 Rd jeweils gleich str. (**Gärtner:** dunkelrot):
1. und 3. **Nadel:** Jeweils die ersten 2 M re abgeh zusstr.
 2. und 4. **Nadel:** Jeweils die letzten 2 M re zusstr.
- Nach der letzten Rd das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). **16** Wenn nichts anderes erwähnt wird, beide Beine gleich arb.

Hosenbeine

Der Pirat und der Clown haben Hosen an – aber die anderen Figuren können natürlich auch welche bekommen, wenn Sie möchten. Die Hosenbeine werden einzeln gearbeitet.

26 M in Rot (**Pirat**) bzw. Taubenblau (**Clown**) anschl, auf 3 Nd verteilen.

1 Rd re str, 2 Rd li str, 24 Rd re str, alle M abk – fertig! Nähen Sie nun Bein und Hosenbein zusammen, wie auf dem Bild ersichtlich. **17**

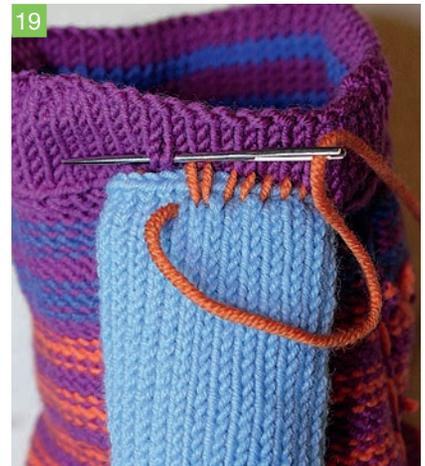
Beide Hosenbeine gleich arb.

Beine annähen

Die Beine werden nach oben hin sehr locker gestopft und dann flach vorne innen auf die Oberkante des Saums genäht. Die Beine liegen doppelt, wenn die Puppe Hosenbeine hat, sogar vierfach. Nähen Sie zuerst die obere Kante im Überwendlingsstich an und fixieren Sie das Bein dann auch von unten, hier eignet sich der Matratzenstich besser. **18 19** Benutzen Sie zum Annähen grundsätzlich einen Faden in der Farbe des Bauchs.

Stiefel

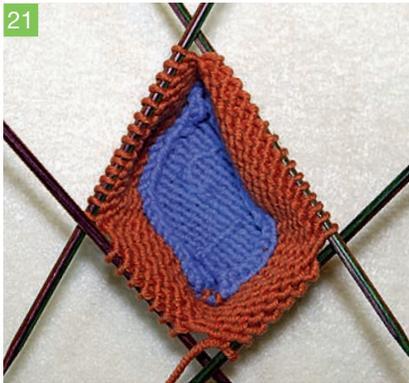
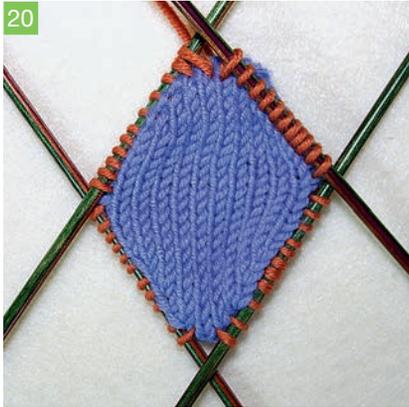
Wer sich die Modellfotos ganz genau anschaut, wird erkennen, dass die Stiefel von Gärtner, Waldschrat (s. Fotos rechts) und Clown sich in puncto Abnahmen unterscheiden. Das liegt daran, dass ich selbst herumprobiert habe, bis ich – natürlich beim letzten Versuch – das beste Ergebnis erzielt hatte. An dieser Stelle beschreibe ich nur den schönsten Stiefel (es ist der Stiefel des Clowns) für alle drei Puppen.



Waldschrat

Gärtner





Für die Sohle 7 M anschl (**Gärtner**: hellorange; **Waldschat**: graubraun; **Clown**: knallblau), glatt re str, mit einer Rückr beginnen (li M).

2., 4. und 6. Reihe: Jeweils aus dem QF nach der 2. M 1 ML herausstr und aus dem QF vor der vorletzten M 1 MR herausstr (= 13 M).

7.–17. Reihe: Glatt re str ohne Zu- oder Abnahmen.

18., 20. und 22. Reihe: Jeweils die 2. und 3. M re verschr zusstr und jeweils die drittletzte und die vorletzte M re zusstr (= 7 M).

In der 23. Reihe alle M abk. Fäden auf der linken Seite vernähen (bei den Gummistiefeln des Gärtners die Fäden auf der rechten Seite vernähen – die linke Seite liegt außen; er bekommt Profilsohlen!).

Aus der Sohle 44 M auffassen (**Gärtner**: gelb; **Waldschat**: tannengrün; **Clown**: dunkelblau). Dafür beginnend in der Mitte der Sohlen-Anschlagkante aus jedem Kreisviertel mit jeweils einer neuen Nd des Ndspiels 11 M auffassen. Fassen Sie die M nicht direkt aus den Kanten auf, sondern um etwa 1 M bzw. R nach innen versetzt, um Löcher zu vermeiden. [20](#) Glatt re in Rd weiterstr.

1.–6. Runde: Alle M re str.

Nach der 6. Rd die M umverteilen: 4 M von der 1. Nd auf die 2. Nd schieben und 4 M von der 4. Nd auf die 3. Nd schieben (1. Nd = 7 M, 2. Nd = 15 M, 3. Nd = 15 M, 4. Nd = 7 M). [21](#)

7.–16. Runde:

1. Nadel: Alle M re str.

2. Nadel: Jeweils die viertletzte und die drittletzte M re zusstr.

3. Nadel: Jeweils die 3. und die 4. M re abgeh zusstr.

4. Nadel: Alle M re str.

Die verbliebenen 24 M auf 3 Nd verteilen. 4 Rd re str (**Clown**) bzw. 10 Rd re str (**Gärtner**) bzw. 12 Rd re str (**Waldschat**), 1 Rd li str, 4 Rd re str, alle M abk.

Den Saum an der Umbruchkante nach innen falten und annähen. Der Clown bekommt auf jeden Stiefel 2 Pompons, der Waldschat Schnürsenkel. [22](#) [23](#) Beide Stiefel gleich arb.

Menschenkopf

20 M in der Fb Sand anschl, auf 4 Nd verteilen (= 5 M je Nd) und glatt re in Rd str.

2., 4., 6., 8., 10., 12., 14. und 17.

Runde:

1. und 3. Nadel: Jeweils aus dem QF zwischen der 3. und 4. M 1 ML herausstr.

2. und 4. Nadel: Jeweils aus dem QF zwischen der drittletzten und der vorletzten M 1 MR herausstr (= 52 M).

18.–23. Runde: Alle M re str.

24., 27., 29., 31., 33., 35., 36., 37., 38. und 39. Runde:

1. und 3. Nadel: Jeweils die 3. und 4. M re abgeh zusstr.

2. und 4. Nadel: Jeweils die drittletzte und die vorletzte M re zusstr (= 12 M). Nach der 39. Runde Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). Den Kopf mit Füllwatte ausstopfen, dabei darauf achten, dass ein Loch für den Hals bleibt. Dann einen Finger in den Halsfinger des Körpers stecken und in den Kopf bohren. Den Kopf am Hals annähen, dabei den Finger im Hals lassen, um nicht versehentlich den Hals zusammenzunähen. [24](#) [25](#) [26](#)



Menschengesichter

Für die **Ohren** von Pirat und Waldschrat 12 M in in der Fb Sand anschl, auf 3 Nd verteilen (1. Nd = 3 M, 2. Nd = 6 M, 3. Nd = 3 M). 4 Runden re str.

5. Runde:

1. **Nadel:** Die ersten 2 M re abgeh zusstr.
2. **Nadel:** 1 M re, 2 M re zusstr, 2 M re abgeh zusstr, 1 M re.
3. **Nadel:** Die letzten 2 M re zusstr (= 8 M).

6. Runde:

1. **Nadel:** 2 M re abgeh zusstr.
2. **Nadel:** 2 M re zusstr, 2 M re abgeh zusstr.
3. **Nadel:** 2 M re zusstr (= 4 M).

Nach der 6. Runde das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). Beide Ohren gleich arb und annähen; sie werden nicht ausgestopft.

Für die **Nase** des **Piraten** und des **Waldschrats** 9 M in der Fb Sand anschl, auf 3 Nd verteilen und zur Rd schließen. 6 Rd re str, danach das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). Die Nase ausstopfen und stumpf an den Kopf nähen.

Für die **Nase** des **Clowns** 15 M in Rot anschl, auf 3 Nd verteilen und zur Rd schließen. 6 Rd re str, in der 7. und 8. Rd jeweils die letzten 2 M jeder Nd re zusstr (= 6 M). Das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). Die Nase ausstopfen und annähen.



Die **Nasen** des **Gärtners**, der **Artistin** und der **Meerjungfrau** werden mit sandfarbenem Garn aufgestickt. Sticken Sie 3 horizontale Spannfäden über 4 M. **27** Dann umsticken Sie die Spannfäden in der ganzen Breite mit überwendlichen Stichen. **28**

Für die **Augen** und **Wangen** zwei Kreise aus weißem bzw. rosafarbenem oder violetterm Filz frei Hand ausschneiden und mit farblich passendem Nähgarn im Schlingstich applizieren. Dann Halbperlen (Ø 8 mm) aufkleben.

Tipp: Verstärken Sie den Filz mit aufbügelbarem Vlies (z. B. Vlieseline): Das wirkt Wunder! Auf diese Weise lässt sich der Filz viel einfacher weiterverarbeiten.



29



30



Tiergesichter

2 kleine Kreise aus schwarzem Filz oder Papier ausschneiden und so lange auf dem Kopf herumschieben, bis Ihr neuer Freund zufrieden in die Welt schaut. Fixieren Sie die Kreise mit Stecknadeln. Einen Faden in der Farbe des Kopfes in eine Stopf- oder Bastelnadel einfädeln, unter dem Filz oder Papier des einen Auges in den Kopf einstechen und die Nadel unter dem anderen Auge wieder ausstechen. Stecknadeln und Kreise entfernen. Etwa 1 M neben dem Fadenaustritt wieder einstechen und die Nadel zurückführen, bis sie ca. 1 M neben dem Einstichpunkt wieder herauskommt. Die beiden Fadenenden einfach verknoten und fest zusammenziehen. Es bilden sich zwei Augenhöhlen, deren Tiefe Sie mit den Fadenenden steuern können. Verknoten Sie die Fadenenden doppelt. Jetzt führen Sie beide Fäden noch einmal auf die andere Seite, verknoten wieder doppelt und stechen die Nadel quer durch den Kopf, bis sie an beliebiger Stelle austritt. Faden eng am Gestrick abschneiden. Mit dem verbleibenden Faden ebenso verfahren. Klebstoff auf die Rückseite der Plastikhalbperlen streichen und die Augen in die Höhlen drücken. Sie halten nach wenigen Minuten ausgezeichnet! Alternativ können Sie natürlich auch schwarze Perlen in die Höhlen nähen. **29** Tiernasen stickt man am besten im Plattstich auf (siehe auch Seite 142). **30**

INLETT

Die Inletts sind nicht mit den Körpern der Handpuppen verbunden. Sie können sie nach Belieben hineinstopfen und herausziehen, je nachdem, ob die Puppen gerade zum Handspielen verwendet werden oder – mit Inlett – zum Kuscheln mit unter die Bettdecke dürfen.

Für die Inletts benötigen Sie einen knappen Knäuel der Qualität Lana Grossa Cool Wool Merino Superfein (LL 160 m/50 g). Sie können dafür wunderbar Reste verwerten, gestreift oder sogar Muster stricken, allerdings empfehle ich, mit der Puppe harmonisierende Farben zu verwenden, denn bei zu starken Farb- oder Hell-Dunkel-Kontrasten kann das Inlett durchscheinen. Ich stricke meist die letzten 10 Runden und den Boden in der Saumfarbe der Puppe.

Außerdem brauchen Sie dunkle oder helle Füllwatte und einen ca. 11 cm x 3,5 cm großen Streifen Bastelfilz, 3 mm stark.

Bereiten Sie zuerst die **Halsverstärkung** vor. Dazu falten Sie den Bastelfilzstreifen längs und umwickeln ihn in der ganzen Länge in mehreren Lagen fest mit einem Wollfaden. Die Verstärkung wird dadurch sehr stabil. Fädeln Sie den Faden in eine Polsternadel und befestigen Sie ihn, indem Sie mehrfach durch Wolle und Filz stechen. **31 32**

Das Inlett wird von oben nach unten glatt re in Rd gearbeitet.

6 M anschl, auf 3 Nd verteilen (= 2 M je Nd) und zur Rd schließen. Glatt re in Rd str wie folgt:

1. und 2. Runde: Jeweils aus der letzten M jeder Nd 2 M herausstr (= 12 M).

3.–16. Runde: Alle M re str, danach die M auf 4 Nd verteilen (= 3 M je Nd).

**17.–27. Runde:**

1. und 3. Nadel: Jeweils aus dem QF nach der 2. M 1 ML herausstr.

2. und 4. Nadel: Jeweils aus dem QF vor der vorletzten M 1 MR herausstr (= 56 M).

28.–79. Runde: Alle M re str.

80. Runde: Nur diese Rd li str.

81. Runde: Die 27. und 28. M sowie die 55. und 56. M re zusstr (= 54 M).

82. Runde: 9 x die 5. und 6. M re zusstr (= 45 M).

84. Runde: 9 x die 4. und 5. M re zusstr (= 36 M).

86. Runde: 9 x die 3. und 4. M re zusstr (= 27 M). [33](#)

Jetzt alle Fadenenden vernähen, dann die Halsverstärkung in den Halsfinger schieben und von außen fest umwickeln. Das Inlett ausstopfen, dabei darauf achten, dass die Halsverstärkung in der Mitte liegt. Stopfen Sie dafür nacheinander in kleinen Portionen Füllwatterings um die Halsverstärkung. [34](#)

88. Runde: 9 x die 2. und 3. M re zusstr (= 18 M).



90. Runde: 9 x die 1. und 2. M re zusstr (= 9 M).

Falls nötig, Füllwatte nachstopfen. Nach der 90. Rd das Strickstück beenden (siehe »Allgemeine Techniken«, Seite 6). [35](#) [36](#)

Um das Inlett in der Handpuppe zu plazieren, sollten Sie es weit oben fassen. Scheuen Sie sich nicht, die ganze Hand in die Puppe zu schieben, um den Halsfinger des Inletts in den Hals der Puppe zu zwingen – Strick ist elastisch. Die beiden Teile sind ein wenig auf Spannung gearbeitet, damit das Inlett nicht herausrutscht.



Auf dem



Bauernhof

Auf einem Bauernhof gibt es tagein, tagaus furchtbar viel zu tun. Das Heu muss eingefahren und der Hof gegen Hühnerdiebe verteidigt werden; die Küken sind schon wieder ausgerissen, und im Schweinestall sieht's aus wie ... nun ja: wie im Schweinestall eben. Bauernsohn Clemens ist Gärtner und hat ein großes Herz für alle Tiere auf dem Hof.

