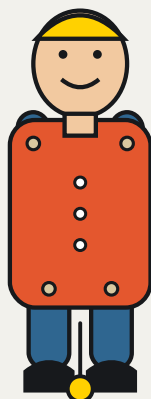


Hampelmann basteln

Vorlage in Originalgröße mit allen Umrissen und Bohrlöchern, dazu die Schnurführung, die bestimmt, ob Arme und Beine hochschnellen oder sich nur verdrehen.

**GRÖSSE**

rund 27 cm hoch ohne Schnur

MATERIAL

Sperrholz 8 mm oder fester Bastelkarton

VORLAGE

Seite 2 im Maßstab 1:1 mit Prüfmaß

GELENKE

4 Stifte aus Rundstab Ø 4 mm

WERKZEUG

Laubsäge, Bohrer 2, 3, 4 und 4,5 mm

ALTER

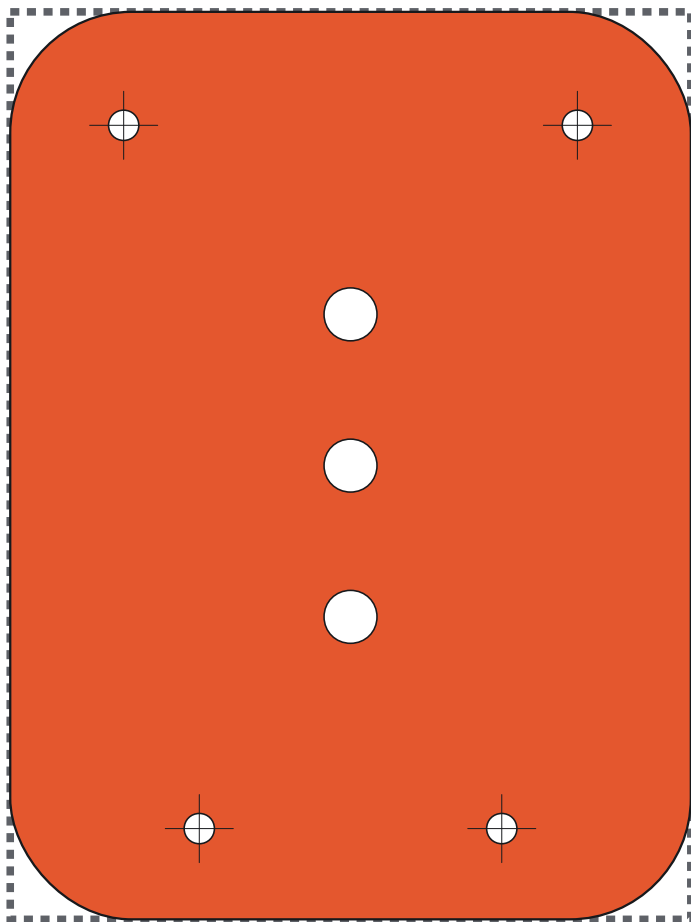
nicht für Kinder unter 3 Jahren

Inhalt: Vorlage 1:1 · Zuschnitt und Bohrungen · Schnurführung · 6 Bauschritte · Fehlersuche

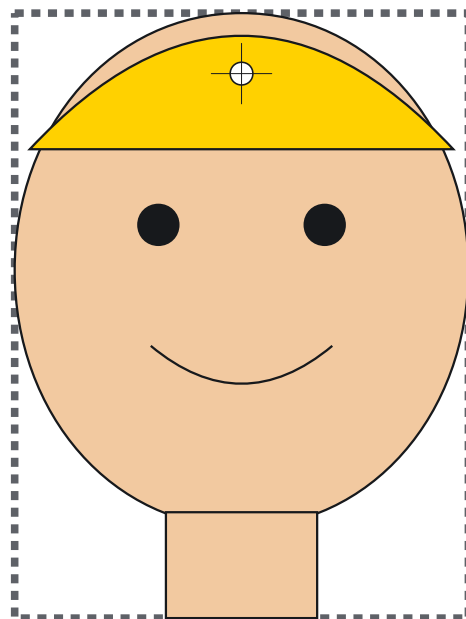
Herausgegeben von [bauplan-bauanleitung.de](https://www.bauplan-bauanleitung.de). Online-Fassung mit allen Maßen: <https://www.bauplan-bauanleitung.de/hobby/bauanleitung-hampelmann/> · Stand Oktober 2026. Maße in Zentimetern, wenn nicht anders angegeben.

Hampelmann-Vorlage, Maßstab 1:1

Gestrichelt: Plattenmaß aus der Zuschnittliste. Umriss aussägen, Löcher mit Kreuz bohren.



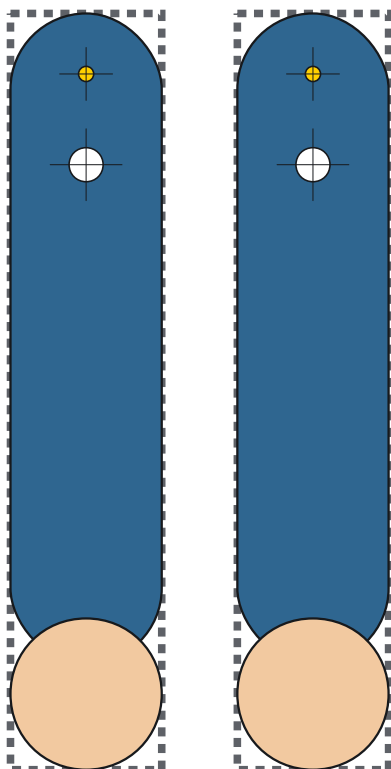
Körper, 12 × 9



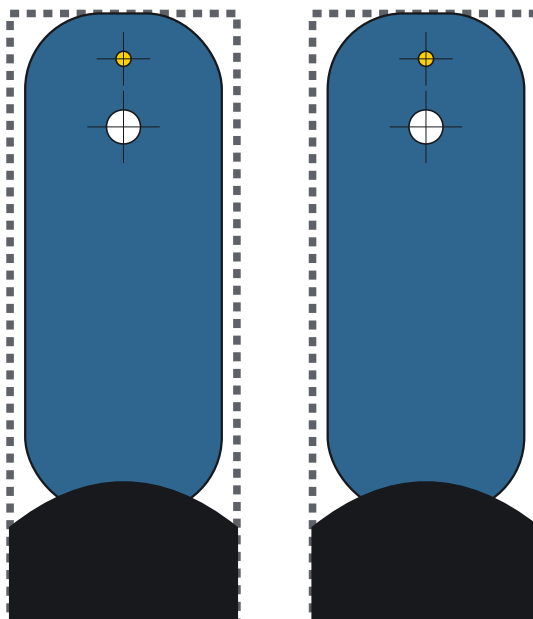
Kopf, 8 × 6

 Drehpunkt

 Schnurloch

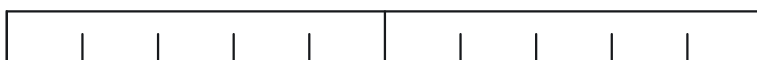


Arme, 2 × aus 10 × 4



Beine, 2 × aus 8 × 6

Prüfmaß 10 cm



Zuschnitt und Bohrungen

Ein Hampelmann ist eine Gliederpuppe, deren Arme und Beine an einer Zugschnur gleichzeitig hochschnellen. Dafür hat jedes Glied zwei Löcher: unten den Drehpunkt am Körper, darüber das Loch für die Querschnur. Die Plattenmaße entsprechen der Online-Fassung; diese Vorlage legt zusätzlich die Umriss und die Lage aller Löcher fest.

NR.	TEIL	ANZ.	PLATTE (CM)	TEIL (CM)	OK
1	Körper	1	12 × 9	12 × 9	☐
2	Kopf	1	8 × 6	8 × 6	☐
3	Arm	2	10 × 4	je 10 × 2	☐
4	Bein	2	8 × 6	je 8 × 3	☐
5	Stift, Rundstab Ø 4 mm	4	–	2,2 lang	☐
6	Holzperle Ø 3 cm	1	–	Zuggriff	☐

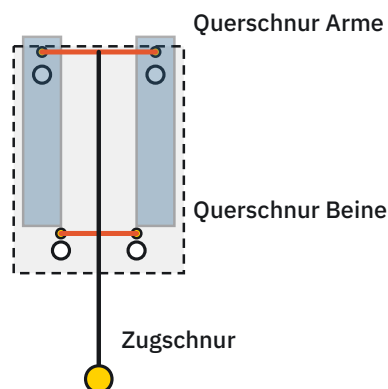
TEIL	LOCH	Ø MM	LAGE (CM)	ZWECK
Körper	2 oben	4	1,5 vom Rand, 1,5 unter der Oberkante	Drehpunkt Arme, Stift verleimt
Körper	2 unten	4	2,5 vom Rand, 1,2 über der Unterkante	Drehpunkt Beine, Stift verleimt
Arm	unten	4,5	2,0 unter dem oberen Ende, mittig	Drehpunkt, Stift läuft frei
Arm	oben	2	0,8 unter dem oberen Ende, mittig	Querschnur
Bein	unten	4,5	1,5 unter dem oberen Ende, mittig	Drehpunkt
Bein	oben	2	0,6 unter dem oberen Ende, mittig	Querschnur
Kopf	oben	3	0,8 unter dem Scheitel, mittig	Aufhängung

Die Stifte sitzen im Körper fest (Loch 4 mm, verleimt) und laufen in den Gliedern frei (Loch 4,5 mm). Hinten hält je eine kleine Holzperle mit 4-mm-Loch das Glied auf dem Stift. Die Online-Fassung nennt bewusst keinen Bohrdurchmesser, sondern Spiel als Bedingung; diese Vorlage setzt dafür einen halben Millimeter an.

Rückseite

weiß: Drehpunkt

gelb: Schnurloch



Rückseite: Querschnüre durch die oberen Löcher, Zugschnur an beiden Querschnüren.

Warum das obere Loch über dem Drehpunkt liegt

Wird die Querschnur nach unten gezogen, zieht sie das kurze Ende des Glieds über dem Drehpunkt mit. Das lange Ende schwingt dadurch nach außen und oben. Sitzt das Schnurloch auf Höhe des Drehpunkts oder darunter, verdreht sich das Glied nur.

Der Abstand zwischen beiden Löchern ist der Hebel: 1,2 cm bei den Armen, 0,9 cm bei den Beinen. Größer heißt weiterer Ausschlag, aber auch kräftigeres Ziehen.

Schritt für Schritt bauen

1 Vorlage drucken und übertragen

Seite 2 mit 100 % drucken und das Prüfmaß von 10 cm nachmessen. Mit Kohlepapier auf das Sperrholz durchpausen oder die Teile ausschneiden und aufkleben.

2 Aussägen und schleifen

Mit der Laubsäge entlang der Umrissse sägen, Kanten mit feinem Schleifpapier brechen. Bei Karton: Schere oder Cutter, unter jedes Gelenk eine zweite Kartonlage kleben.

3 Bohren

Erst den Körper bohren. Dann Arme und Beine an ihre Position hinter den Körper legen, Drehpunkte durch den Körper anzeichnen und mit 4,5 mm bohren. Schnurlöcher mit 2 mm, Kopfloch mit 3 mm.

4 Bemalen

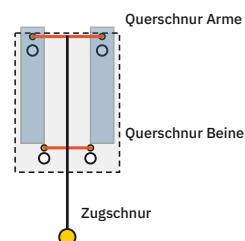
Alle Teile bemalen, Bohrungen frei lassen. Für Kinderspielzeug speichel- und schweißechte Farbe nach DIN 53160 verwenden. Kopf auf den Körper leimen.

5 Schnüre und Gelenke

Eine Querschnur durch die oberen Löcher beider Arme ziehen und verknoten, ebenso bei den Beinen. Dann die Glieder mit den Stiften hinter dem Körper befestigen: Stift in den Körper leimen, hinten die Perle aufleimen.

Rückseite

weiß: Drehpunkt
gelb: Schnurloch



6 Zugschnur und Aufhängung

Zugschnur in der Mitte der Armschnur festknoten, nach unten über die Mitte der Beinschnur führen und dort ebenfalls festknoten. Perle ans Ende. Querschnüre so kürzen, dass alle Glieder in Ruhe senkrecht hängen. Aufhängeschnur durch das Kopfloch.



Gelingt-Kontrolle

- ☐ alle vier Glieder hängen in Ruhe senkrecht
- ☐ ein kurzer Zug hebt alle vier gleichzeitig
- ☐ Glieder fallen beim Loslassen von selbst zurück
- ☐ keine Perle und kein Stift lässt sich abziehen

Was schiefgeht

- **Glied verdreht sich:** Schnurloch nicht über dem Drehpunkt.
- **Gelenk klemmt:** Loch im Glied zu eng, auf 4,5 mm aufbohren.
- **Eine Seite bleibt zurück:** Querschnur ungleich geknotet.
- **Karton reißt aus:** Gelenk ohne zweite Lage.

Sicherheit: Perlen und Stifte können sich lösen und verschluckt werden. Der fertige Hampelmann gehört nicht in die Hände von Kindern unter drei Jahren. Sägen und Bohren übernehmen Erwachsene.