

Eva Sommer · Ursula Schwab

# Woodleedboos

Tierische Holzbotschafter



Ohne Plastik  
kein Preis!

Detailieren  
zwecklos

Las's mal  
abquaken!

Let's  
Move!

Über 50  
Botschaften  
zum  
Download

Gute  
Reise



In den Downloadvorlagen finden Sie alle Botschaften, Varianten und Schablonen zum Download. Laden Sie sich die Datei herunter. Die farbigen Botschaften können Sie direkt auf stärkeres Papier drucken, ausschneiden und alternativ zu den handgeschriebenen Botschaften anbringen. Ebenso können Sie die Botschaften ohne Farbe verwenden und diese von Hand ausmalen. Die Vorlagen mit einfacher, schwarzer Kontur dienen hingegen nur als Silhouetten für eigene Botschaften aus farbigem Karton. Diese können auch, wie in der Grundanleitung beschrieben, abgepaust werden.

## BOTSCHAFTEN-DOWNLOAD

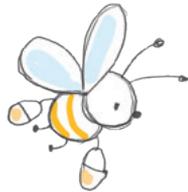


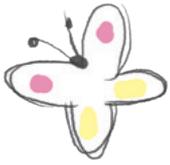
Die Vorlagen zu diesem Buch sowie die Botschaften stehen in der Digitalen Bibliothek unter [www.topp-kreativ.de/digibib](http://www.topp-kreativ.de/digibib) nach erfolgter Registrierung zum Ausdrucken bereit. Den Freischalte-Code finden Sie im Impressum.

## VOM WOODLEBERG ZUM WOODLEWALD, TIERE VON ÜBERALL

3	Vorwort	60	Laila Lama
4	Der Baukasten	64	Pao Pao Panda
<b>8</b>	<b>Es war einmal im Woodlewald ...</b>	<b>68</b>	<b>Hinter den Woodlebergen ...</b>
10	Elfie Einhorn	70	Aladin Affe
14	Birgitt Biene	74	Fabiola Faultier
18	Fritz Frosch	78	Flavio Flamingo
22	Florian Fuchs	82	Lovis Löwe
26	Harry Hase	86	Terry Tukan
30	Eulalia Eule	90	Ende gut, alles gut
<b>34</b>	<b>Auf, nach Woodlehausen ...</b>	92	Vorlagen
36	Shally Schaf	96	Impressum
40	Schorsch Schwein		
44	Esteban Esel		
48	Martha Maus		
52	Kathi Katze		
56	Hubert Hund		







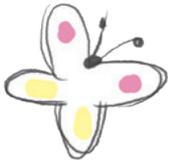
# Vorwort



Lassen Sie sich von Einhorn Elfi in die Welt der Woodledoos entführen. Entdecken Sie nicht nur Anleitungen zu putzigen Tieren mit persönlichen Botschaften, sondern auch eine Geschichte zu Einhorn Elfi und ihren Freunden. Sie werden sich in die Woodledoos verlieben. Finden Sie Ihren persönlichen Holzbotschafter, der zu Ihnen passt und suchen Sie sich witzige Charaktere für Ihre Freunde oder die ganze Familie heraus. Die Woodledoos eignen sich hervorragend als persönliches Geschenk und Übermittler von Botschaften, Gutscheinen oder auch nur einem einfachen „Danke“.

Die Tiere können gebohrt oder einfach nur mit Heißkleber zusammengefügt werden. Verfolgen Sie vor der jeweiligen Anleitung zu jedem Tier die Geschichte von Elfi und lassen Sie sich von der Einhorn-Dame durch das Buch führen. Lassen Sie die Magie auf sich wirken oder lesen Sie die Geschichte Ihren Kindern vor und erwecken Sie die tierischen Holzbotschafter selbst zum Leben.





# Der Baukasten

Die folgende Grundanleitung kann wie ein Baukasten genutzt werden. Suchen Sie sich Ihre eigenen Botschaften heraus oder bauen Sie nur das Tier. Zudem können Sie mit den Arm- und Beinstellungen variieren und damit ganz individuelle Tiere zaubern.

## Botschaften

Auf Seite 93 finden Sie den Download für eine Datei mit Botschaften für Ihre Holztiere. Sie können die Botschaften direkt auf starkes Papier drucken und ausschneiden oder Sie verwenden die farblosen Vorlagen wie die abgedruckten Silhouetten im TOPP Download-Center als Schablonen. Folgend die Anleitung zum Abpausen.

- 1** Zum Übertragen der Vorlagen legen Sie einen Bogen festes Transparentpapier auf das gewünschte Motiv und zeichnen Sie es mit einem Bleistift nach.
- 2** Danach drehen Sie das Transparentpapier um und schraffieren auf der Rückseite alle Linien mit einem weichen Bleistift nach.
- 3** Legen Sie das Transparentpapier mit der schraffierten Seite nach unten auf das Papier oder den Filz und fixieren Sie es mit Klebeband. Fahren Sie dann vorerst nur die äußeren Konturlinien des Motivs mit einem harten Bleistift und etwas Druck nach, sodass das Bleistiftgraphit auf das Papier oder den Filz übertragen wird.

## Tiere kleben

Die Woodledoos können geklebt oder gebohrt werden. Wenn Sie mit Heißkleber arbeiten möchten, finden Sie die Anleitungen sowie die Material- und Werkzeugangaben direkt bei den Tieren. Diese Variante ist einfacher und schneller. Arbeiten Sie zu Ihrer Sicherheit immer mit Arbeitshandschuhen. Besonders beim Schleifen der kleinen Teile ist dies wichtig, damit Daumen und Zeigefinger nicht verletzt werden.

### Körper und Kopf verbinden

Rohholzkugeln und andere Holzteile mit Lacküberzug mit feinem Schleifpapier abschleifen. Zeichnen Sie auf die Kopf- und die Körperkugel mit Bleistift einen Kreis mit einem Durchmesser von ca. 2,2 cm – 2,4 cm. Am Besten geht dies mit einer Lochkreisschablone. 80er Schleifpapier zuschneiden und auf den Schleifblock spannen bzw. bei kleinen Flächen um den Radiergummi wickeln und mit der Reibfläche die Kugel bis zum entsprechenden Durchmesser abschleifen. Tragen Sie mit der Heißklebepistole mittig einen Klebkecks auf die abgeschliffene Stelle der Körperkugel auf. Den Kopf zügig an der planen Stelle aufsetzen und entsprechend Herstellerangaben lange zusammendrücken.

### Schnauze

Manche Tiere haben eine Halbkugel aus Holz als Schnauze. Zum Ankleben zuerst die Fläche der Schnauze kreisförmig mit Bleistift an entsprechender Stelle am Kopf aufzeichnen.

Schleifen Sie diese Stelle, wie oben beschrieben, ab. Die Halbkugel mit Acrylfarbe grundieren und trocknen lassen. Fertige Schnauze (ggf. nach Anbringen der Nase wie unten beschrieben) vorerst mit wieder ablösbarem Klebepad oder doppelseitigem Klebeband fixieren.

### Nase

Die meisten Nasenlöcher sind aufgemalt. Manche Tiere haben aber eine schwarze Perle als Nase. Dazu die schwarze Perle hinten auf einen feinen Pinsel stecken. Halten Sie den Pinsel am Griff und ziehen Sie die Perle auf 100er Schleifpapier so lange hin und her, bis sich die Perle auf die Hälfte reduziert hat. Kleben Sie die halbe Perle auf die grundierte Halbkugel. Anschließend Mund und sonstige Details mit sehr feinem Pinsel und Acrylfarbe oder mit lichtechem schwarzen Fineliner aufzeichnen.

### Arme und Beine

Messen Sie die Arm- und Beinlänge mit einem Lineal ab und zeichnen Sie diese mit Bleistift auf dem Rundstab an. Am besten den Rundstab in die Gehrungslade einlegen und mit der Feinsäge am Bleistiftstrich gerade absägen. Die Arm- und Beinstücke mit 180er Schleifpapier an den entstandenen Sägekanten glatt schleifen.

Bei abgeschrägten Bein- und Armden markieren Sie das Schrägemaß als Punkt mit Bleistift. 100er Schleifpapierblatt der Länge nach vor sich hinlegen. Die Sägekante des Bein- oder Armstückes mit der Spitze nach unten aufsetzen und schräg

nach unten über das Schleifpapier ziehen. So lange wiederholen, bis die gewünschte Schräge erreicht ist. Ziehen Sie unbedingt Arbeitshandschuhe dazu an! Sind beidseitig Schrägen an einem Arm oder Bein, geben Sie acht, dass die Schrägen genau parallel und im richtigen Winkel sind. Die höchste, nicht abgeschliffene Stelle außen am Bein mit Bleistift markieren.



Marionettenfüße bzw. Handkugeln mit 100er Schleifpapier an der gewünschten Aufklebefläche plan schleifen. Entfernen Sie eventuell vorhandene Lackierungen mit 140er Schleifpapier. Bohrlöcher in den Füßen mit Heißkleber auffüllen. Geben Sie einen Heißkleberklecks auf die angeschrägte bzw. ebene Arm- oder Beinfläche. Handkugel bzw. Marionettenfuß auf das Bohrloch aufkleben. Besonders bei den Füßen die richtige Ausrichtung beachten! Füße beim Ankleben auf den Tisch stellen.

### Arme und Beine an den Körper kleben

Bei stehenden Tieren immer erst das Standbein ankleben, dann den freistehenden bzw. anderen Fuß.

Positionieren Sie bei sitzenden Tieren zuerst die beiden Füße mittig links und rechts. Erst wenn das Tier richtig sitzen kann, die Arme fixieren.



Tiere, die auf vier Beinen stehen, benötigen unten am Körper Markierungen. Dazu vom Übergang Kopf und Körper den jeweiligen Abstand unten Richtung Körper mit einem Maßband abmessen und mit Bleistift markieren. Messen Sie von diesem Punkt nach links und rechts den beim Tier angegebenen Abstand und zeichnen Sie die Positionen der Vorderbeine an. Vorderbeine an die Markierungen vom Rumpf kleben. Geben Sie oben auf ein Hinterbein Kleber. Körper mit den Vorderbeinen plan auf den Tisch stellen und mit einer Hand festhalten. Schieben Sie das nächste Bein mit der anderen Hand unter den Hinterkörper, sodass das Tier auf diesem Bein steht. Auf der anderen Seite diesen Vorgang wiederholen. Bei den Hinterbeinen ist die markierte, längere Seite hinten.

Halten Sie vor dem Ankleben grundsätzlich immer erst Arme und Beine an den Rumpf. Prüfen Sie die Abstände und probieren Sie die Bein- bzw. Armstellungen vorher aus. Sitzen Arme und Beine nicht an der richtigen Stelle oder wackelt das Tier, machen Sie die entsprechenden Arme und Beine so schnell wie möglich wieder ab. Entfernen Sie den Kleber an den Teilen und der Klebefläche am Rumpf, bzw. schaben Sie ihn mit dem Skalpell ab. Die Teile erneut ankleben.

Wenn die Arme und Beine am richtigen Platz sind und das Tier richtig sitzen oder stehen kann, füllen Sie eventuell entstandene größere Lücken mit Heißkleber auf. Wenn der Kleber gut getrocknet ist, mit einem Skalpell oder sehr scharfen Messer den überstehenden Kleber abschneiden.

.....

**Hinweis:** Ist in den folgenden Anleitungen von Kleben und Kleber die Rede, ist in der Regel Heißkleber gemeint. Soll ein anderer Kleber verwendet werden, wird dies im Text besonders erwähnt.

.....

## Bemalung

Radieren Sie Bleistiftmarkierungen vor dem Bemalen weg. Falls eine Schnauze aus einer Halbkugel benötigt wird, wird diese zuerst grundiert und nach dem Trocknen mit einem Haarpinsel, Größe 0/5 oder lichtechtem Fineliner bemalt. Nehmen Sie die Halbkugelschnauze nach dem Zusammenkleben des Tieres vom Körper ab. Zeichnen Sie ggf. mit dem Bleistift bestimmte Körperteile vor. Wichtig: Die Kopfstellung, Lage des Gesichtes, der Ohren usw. werden nur aufgrund der entsprechenden Bemalung erreicht! Körper und Kopf mit entsprechender Acrylfarbe und einen Pinsel, Größe 6, deckend grundieren und die Farbe trocknen lassen. Größere weiße oder hellere Flächen zuerst aufmalen. Bemalen Sie kleinere Teile und Stellen mit dem kleineren Pinsel, Größe 1.

Meist deckt die Farbe das erste Mal nicht. Dann den Vorgang nach dem Trocknen wiederholen. Zeichnen Sie die Details leicht mit Bleistift auf. Bleistiftstriche bleiben auch nach dem Übermalen noch sichtbar! Deshalb überflüssige Striche noch vor dem Bemalen wegradieren. Malen Sie Mund, Nase und



Augen mit dem Pinsel, Größe 0/5, auf oder verwenden Sie lichtechten Fineliner. Schnauze nach dem vollständigen Bemalen des Tieres richtig aufkleben.

## Filzteile

Benötigte Filzteile auf der Rückseite ggf. mithilfe einer Schablone aufmalen und ausschneiden. Für Ohren oder dickere Filzteile verwenden Sie 2 mm – 2,5 mm starken Filz, sogenannten Modellierfilz. Alternativ können Sie aber auch 1 mm starken Bastelfilz mit einem Klebestift doppelt zusammenkleben und feststreichen. Filzteile vorsichtig mit Heißkleber aufkleben oder hier alternativ Alleskleber verwenden.

## Tiere bohren

Falls Ihnen eine Bohrmaschine, ein Holzbohrer mit  $\varnothing$  8 mm, ein Bandschleifer, ein Schraubstock und Holzleim zur Verfügung stehen, ist die gebohrte Variante zu empfehlen. Diese Variante benötigt zwar mehr handwerkliche Erfahrung, allerdings werden die Tiere auch etwas stabiler, da die Gliedmaßen gesteckt werden.

### Kopf, Körper, Arme und Beine vorbereiten

Bei Kopf- und Körperkugel je eine Fläche mit einem Durchmesser von 2,2 cm – 2,4 cm mit Bandschleifer oder mit Schleifblock und Schleifpapier plan schleifen. Hier jeweils ein ca. 1 cm tiefes Loch mittig mit der Bohrmaschine bohren. Stecken Sie die beiden Kugeln mit einem 2 cm langen Rundstabstück zusammen. Das Stück erst am Ende mit Holzleim einkleben. Bei der Länge der Arme und Beine geben Sie für das Bohrloch 1 cm, für Fußloch 0,5 cm Länge dazu. Zeigen die Arme nach oben, das Bohrloch weiter oben am Körper ansetzen. Schälen Sie die Löcher für die Marionettenfüße nur mit dem Bohrer

von Hand, ohne Maschine, aus dem Holz. Die Kugeln für die Hände an einer Stelle etwas plan schleifen und die Arme mit Holzleim ankleben.

### Tiere auf einem Bein stehend

Vom „Hals“ ausgehend je nach gewünschter Kopfneigung, 3 cm – 4,5 cm nach unten messen und mit Bleistift markieren. Körper mit Markierung nach oben in den Schraubstock spannen. Bohren Sie senkrecht von oben ein 1 cm tiefes Loch.

Das Standbein mit dem eingeklebten Marionettenfuß in das Bohrloch stecken und ggf. drehen, bis das Tier auf dem Bein stehen kann. Bein einkleben.

### Sitzende Tiere

Vom Übergang von Kopf und Körperkugel 4 cm nach unten messen und mit Bleistift anzeichnen. Von diesem Punkt ausgehend nach links und rechts 1,7 cm anzeichnen. Den Körper mit der Markierung nach oben in den Schraubstock einspannen. Bohren Sie senkrecht von oben ein 1 cm tiefes Loch. Kugel drehen, festspannen und ein weiteres Loch senkrecht von oben 1 cm tief einbohren. Beine mit Füßen einkleben.

### Tiere auf vier Beinen stehend

Messen Sie vom Übergang Kopf- und Halskugel je nach Kopfneigung des Tieres 1,5 cm – 3,5 cm nach unten und markieren Sie den Punkt mit Bleistift. Von diesem Punkt nochmal in gerader Linie 3 cm nach unten messen und markieren. Vom ersten Punkt aus links und rechts bei 1,5 cm weitere Markierungen setzen. Vom zweiten Punkt aus links und rechts bei 1,2 cm weitere Markierungen setzen. Den Körper mit der ersten Markierung exakt nach oben in den Schraubstock spannen. Die Markierungspunkte der Beine mit dem Bohrer von Hand etwas vorbohren, um ein Abrutschen zu vermeiden. Bohren Sie jeweils von oben ein 1 cm tiefes Loch. Die Kugel drehen, und diesen Vorgang für die restlichen drei Beine wiederholen. Die Beine hinein stecken und mit Holzleim festkleben.



