

# Kinderspiele und Kinderspielzeug des vorigen Jahrhunderts



**13. Mai 2018  
bis  
14. April 2019**

**Heimatmuseum Wemmetsweiler**

geöffnet von 15.00 bis 17.00 Uhr  
jeden 2. Sonntag im Monat





Heimatmuseum Wemmetsweiler

## Kinderspiele und Spielzeuge des vorigen Jahrhunderts



**Wechselausstellung**

**Eröffnung am 13. Mai 2018**

**Internationaler Museumstag**

**von 15.00 Uhr bis 18.00 Uhr**

## **Impressum, Herausgeber**

Arbeitskreis Heimatkunde, Heimatmuseum Wemmetsweiler (Träger des Heimatmuseums ist die Gemeinde Merchweiler, Betreuung durch die ehrenamtlichen Mitarbeiter des Heimatmuseums Wemmetsweiler).

Leiter des Heimatmuseums: Hans-Jürgen Glaab, 66557 Illingen, Auf der Schlecht 11

Mitarbeiter/innen: Petra Bast, Hans-Jürgen Glaab, Hans Groß, Kurt Horn, Manfred Licht, Martin Schneider, Mia Stragand.

Technische Leitung Ausstellung: Petra Bast, Hans Groß, Kurt Horn.

Redaktion: Hans-Jürgen Glaab

Ausstellungseröffnung: Sonntag, 13. Mai 2018 – Internationaler Museumstag

Weitere Öffnungszeiten: (jeweils von 15.00 – 17.00 Uhr)

10. Juni, 12. August, 9. September, 14. Oktober, 11. November, 2. Dezember 2018 (Nikolausmarkt in Wemmetsweiler), geöffnet von 14.00 bis 18.00 Uhr und am 9. Dezember geöffnet von 15.00 bis 17.00 Uhr sowie nach Terminabsprache mit Hans-Jürgen Glaab, Tel. 06825 48765

**[www.heimatmuseum-wemmetsweiler.de](http://www.heimatmuseum-wemmetsweiler.de)**

## Vorwort

25 Jahre Heimatmuseum – 25 Jahre Wechselausstellungen! Seit nunmehr 25 Jahren gibt es das Heimatmuseum in Wemmetweiler. Fester Bestandteil des Museums und somit schon Tradition sind die jährlich wechselnden Ausstellungen in unserem kleinen Museum, die jeweils am Internationalen Museumstag im Monat Mai eröffnet und über ein Jahr den interessierten Besuchern präsentiert werden.

Auf die einzelnen Wechselausstellungen der vergangenen Jahre will ich nicht näher eingehen, da dies erst jüngst in der letzten Ausgabe der Merchweiler Heimatblätter erfolgte.

Zum 25-jährigen Jubiläum des Museums wollen wir die Besucher zu einer besonderen Wechselausstellung einladen und zwar zu „Kinderspiele und Spielzeuge des vorigen Jahrhunderts“. Wir waren darauf bedacht, das ganze vorige Jahrhundert abzudecken, ohne für einen bestimmten Zeitraum einen Schwerpunkt abzubilden, was nicht so ganz einfach war. Sämtliche Spiele und sämtliche Spielzeuge zu zeigen ist fast unmöglich, daher finden sich in dieser Ausstellung die bekanntesten und beliebtesten Kinderspiele und Spielzeuge, wobei natürlich Kultspiele und Kultspielzeuge nicht fehlen durften.

Spielen liegt wohl in der Natur des Menschen. Wahrscheinlich haben sich die grundlegenden Spiele als auch das dabei verwendete Spielzeug über Jahrhunderte unverändert erhalten und sind von Generation zu Generation weitergegeben worden. Als Beispiel dafür steht das Gemälde von Pieter Bruegel d. Ä. aus dem Jahr 1560 (Abdruck nachfolgende Seite), auf dem zahlreiche Kinderspiele, die auch heute noch geläufig sind, durch den Künstler der Nachwelt erhalten wurden. Das Gemälde ist über 450 Jahre alt und erstaunlicherweise kennt man die meisten in den gemalten Szenen dargestellten Spiele noch heute. Dies sind, um nur einige zu nennen: mit Puppen spielen, Puppenstube, Murmeln spielen, Blinde Kuh, Bockspringen, Reifen schlagen, Purzelbaum, Ballspiele, Schaukeln, Seifenblasen, Huckepack, Kaufmannsladen, Bauklötze, Nachlaufen, Stelzenlaufen, Kegeln, Fangen, Versteckspiele usw.

Erst in den letzten Jahrzehnten sind die für die heutigen Kinder altmodischen Spiele durch elektronische Spielgeräte ersetzt worden, die immer mehr in den Kinderzimmern dominieren. Sicherlich hat auch die demografische Entwicklung, der Trend zum Einzelkind und die Gefährlichkeit des Straßenverkehrs dazu beigetragen, dass viele Gruppenspiele einfach heute nicht mehr in der früheren Form möglich sind. Gespielt wird aber trotzdem, auch mit Puppen, Lego-Steinen, Actionfiguren und Playmobil. Auch die neueren Brettspiele sind gefragt, die Erfinder sind kreativ und in jedem Jahr wird das „Spiel des Jahres“ gekürt. Für die körperliche Ertüchtigung stehen Sportvereine zur Verfügung, die eine vielfältige Angebotspalette aufweisen.

Auch hier und da sieht man noch vereinzelt Kinder, die mit Hilfe der Erwachsenen einmal einen Drachen steigen lassen, einen Schneemann bauen oder im Garten auf einem Trampolin springen.

Welche Spiele im vorigen Jahrhundert gespielt und welche Kinderspielzeuge von den Kindern favorisiert wurden, das will unsere neue Wechselausstellung zeigen.



*Hans-Jürgen Glaab*

Museumsleiter



## Spielzeuge

Als das älteste Spielzeug ist die Puppe anzusehen. Bereits aus der jüngeren Steinzeit lassen sich puppenähnliche Gebilde aus Ton nachweisen. Spielzeug wurde zunächst auf einfachste Weise selbst gefertigt, z. B. durch Schnitzerei. Auch waren Puppen mit beweglichen Gliedmaßen aus Holz, Ton, Terrakotta, Knochen und Gips im gesamten antiken Mittelmeerraum bekannt. Auf griechischen Vasen sind häufig Kinder mit Spielzeug abgebildet. Im antiken Rom gab es gar vollständige Puppenmöbelgarnituren. Messingpferdchen, Holz- und Tontiere waren im 12. Jahrhundert von kleinen Jungen ebenso begehrte Spielsachen wie gewappnete Ritter im Kleinformat. Auch Schaukelpferde erfreuten sich großer Beliebtheit, hatten sie doch neben der beruhigenden Wiegefunktion auch den Zweck, das Reiten vorzubereiten. Aufgrund der sich verfestigenden gesellschaftlichen Rollendefinition fand man nun in der privilegierten Adelschicht und im aufkommenden Bürgertum vermehrt geschlechtsspezifisches Spielzeug. Mädchen wurden spielerisch auf ihre Rolle als Mutter (Puppe, Puppenhaus) und Bewahrerin der häuslichen Ordnung (Stick-, Spinn- und Schmuckarbeiten) vorbereitet. Die Kinder der sogenannten niederen Stände hatten hingegen weniger Spielzeit und das Spielzeug beschränkte sich oft auf selbstgefertigte Murmeln, Bälle aus Bast und Holzkreisel.

Im Zuge der Industrialisierung hat sich die Spielzeugindustrie entwickelt. Seit dem 15. Jahrhundert ist Nürnberg ein Mittelpunkt des Handels und der Produktion von Spielzeug. Der sogenannte *Nürnberger Tand*, worunter man vollständig eingerichtete Puppenstuben, Holzsoldaten, Steckenpferde, Trommeln und sogar kleine Messingkanonen verstand, eroberte den bis dahin bekannten Weltmarkt.

Seit Ende des 17. Jahrhunderts wird Holzspielzeug von hausindustriellen Spielzeugmachern des Erzgebirges über Hausierer vertrieben. Noch heute befindet sich etwa 70 Prozent der bundesdeutschen Spielwarenindustrie im süddeutschen Raum. Der Großteil allen Spielzeugs wird heute in der Volksrepublik China hergestellt (Quelle: Wikipedia).



Neue Spielzeuge erhielten die Kinder meist zu Weihnachten, wobei sich auch die Kinderwünsche von Jahrzehnt zu Jahrzehnt änderten. Waren es anfangs noch militärisch ausgerichtete Wünsche, wie im Liedtext zu Hoffmann von Fallersleben 1835 verfasstem Weihnachtslied „Morgen kommt der Weihnachtsmann“ niedergeschrieben, also „Trommel, Pfeife und Gewehr, Fahn und Säbel und noch mehr“, „Musketier und Grenadier, Zottelbär und Panthertier, Roß und Esel, Schaf und Stier“, „möchte ich gerne haben“, so richteten die Händler für Weihnachten Festgeschenke für die Kinder in ihren Spielwarenlagern her, darunter Pferde aller Art, Pferdeställe, Puppenzimmer, Läden, Küchen, Festungen, Panoramas, Laterna-Magika, Trommeln, Schießscheiben, Menagerien, Puppenmöbel, Puppen, Blechinstrumente, Hanswurst, Geduldspiele, Baukästen und Bälle.

Ältester Puppenhersteller, der bis heute durchgehend Puppen produziert, ist die Firma Schildkröt. 1896 wurde die erste Puppe, eine wasserfeste „Badepuppe“, aus Zelluloid hergestellt. Das gesetzliche Warenzeichen, die „Schildkröte“, wurde im Kaiserlichen Patentamt in Berlin 1899 eingetragen

und rückwirkend seit 9. Oktober 1889 geschützt. Die „Schildkröte“ als Firmenlogo sollte mit ihrem harten Panzer der Schildkröte das neuartige, robuste Material für Spielzeugpuppen symbolisieren. Zelluloid als Material war eine Revolution in der Puppenherstellung, da es bruchfest, abwaschbar, farbecht und hygienisch ist.



Schildkröt -Werbung 1947



Puppensalon 1950 mit Zelluloidpuppen

Durch die Zusammenarbeit mit Käthe Kruse wird 1954 eine erschwingliche Puppe aus Tortulon, einem Kunststoff auf Polypropylenbasis, der in Gegensatz zu Celluloid nicht so leicht brennbar ist, entwickelt.



Zu unserem Titelbild Schildkrötpuppen „Modell Käthe Kruse“ in der natürlichen kindlichen Gestaltung der Käthe-Kruse-Puppen, jedoch aus Tortulon hergestellt, mit Kämmhaar, in Zöpfen geflochten oder pagenartig frisiert, und hübscher Kleidung nach Entwürfen von Käthe Kruse.

Rheinische Gummi- und Celluloid-Fabrik, Mannheim-Neckarau

Schildkrötpuppen „Modell Käthe Kruse“, das war die große Überraschung der diesjährigen Spielwaren-Fachmesse. Wie uns Frau Professor Käthe Kruse dazu mitteilt, hat sie sich zu diesem Schritt entschlossen, um ihre Puppen weiteren Kreisen der Bevölkerung zugänglich zu machen. Durch den technischen Fortschritt bei der Rheinischen Gummi- und Celluloid-Fabrik wurde die Möglichkeit geschaffen, die neuen Schildkrötpuppen „Modell Käthe Kruse“ wesentlich billiger herzustellen. Das nebenstehende Bild zeigt die berühmte Puppenmutter zusammen mit Karl Kühn, dem Verkaufsleiter der Puppen-Abteilung in der Rheinischen Gummi- und Celluloid-Fabrik, dem die Püppchen ihr Entstehen mit zu verdanken haben.



Nicht nur Puppen, sondern auch Bälle, insbesondere auch Tennisbälle, stellt die Firma Schildkröt her.





Aber auch zahlreiche weitere Puppenhersteller überschwemmen in der Nachkriegszeit den Spielzeugmarkt mit ihren Produkten.

**VERKAUF-SCHLAGER**  
FÜR DAS GANZE JAHR!



*Laufend  
weitere  
Neuheiten!*

Verlangen Sie mein  
Angebot!

Westdeutsche Puppen- und Steingutfabrik  
Inhaber Erich Dittmann · Mehlem/Rhein



Unzerbrechlich  
badefähig und  
nicht entflammbar

**ELASTICBABY**

GRÖSSEN  
3,60; 1,8; 10,5 cm  
ab Lager lieferbar

NEUHEITEN  
„Plastic-Crawler“  
Kindersaubauger  
Typ „Piccolo“  
Kleinmotore

*Preh*  
WERKE, ABT. SPIELWAREN (13a) BAD NEUSTADT/SAALE UNTERFRANKEN

*Cellba*



*meine  
Lieblingspuppe*

**Caco** PUPPEN- UND SPIELZEUG-WERKSTÄTTEN  
*Fritz Canzler*  
COBURG · JUDENBERG 42



Biegepüppchen für Puppenstuben · Puppenbekleidung aller Art  
Puppenausstattungen, Puppengarnituren und Puppenartikel

**Emaso**



**E. MAAR & SOHN** · Puppenfabrik · Mönchröden Coburg

Zur 5. Deutschen Spielwarenmesse  
Nürnberg, Wislizenhofstr. 1, Stand 111



MARIANDL  
PFIFFIKUS  
MONI  
BOY

**Krimmel**

**DREI-M-PUPPEN**



*Wachheit für aussergewöhnliche Geschmacks und beste Qualität*

*„Eines der Drei-M-Puppenkinder aus der neuen Serie „Leysen““*

*Drei-M-Puppenfabrik*  
**MA. E. MAAR KG. MÜNCHRODEN-OGBURG**

Wachheit für aussergewöhnliche Geschmacks und beste Qualität. Drei-M-Puppenfabrik KG, Münchroden-Ogburg, 1964



*Lilli*

*Ihre guter auf allen Ihren Fahrten*



**GILD**

IN KLEINER: 21-M-PUPPENFABRIK MA. E. MAAR KG. MÜNCHRODEN OGBURG  
 Für 1. Preis beim Wettbewerb über 4 Jahre lang - München - 1964

*Mäthe Kruse Puppen*

Kinder für die Kinder




Original Barbie von Mattel 1964

# Knuddelbären und Plüschtiere

Margarete Steiff gründete im Jahr 1880 die Margarete Steiff GmbH und begann mit eigenhändig angefertigten Filzelefanten, der gut ankam und bald zum ersten Verkaufsschlager wurde. Recht schnell weitete sie ihre Produktion aus. 1892 wurde der erste Verkaufsslogan kreiert, ein Spruch, der bis heute Gültigkeit besitzt: „Für Kinder ist nur das Beste gut genug.“

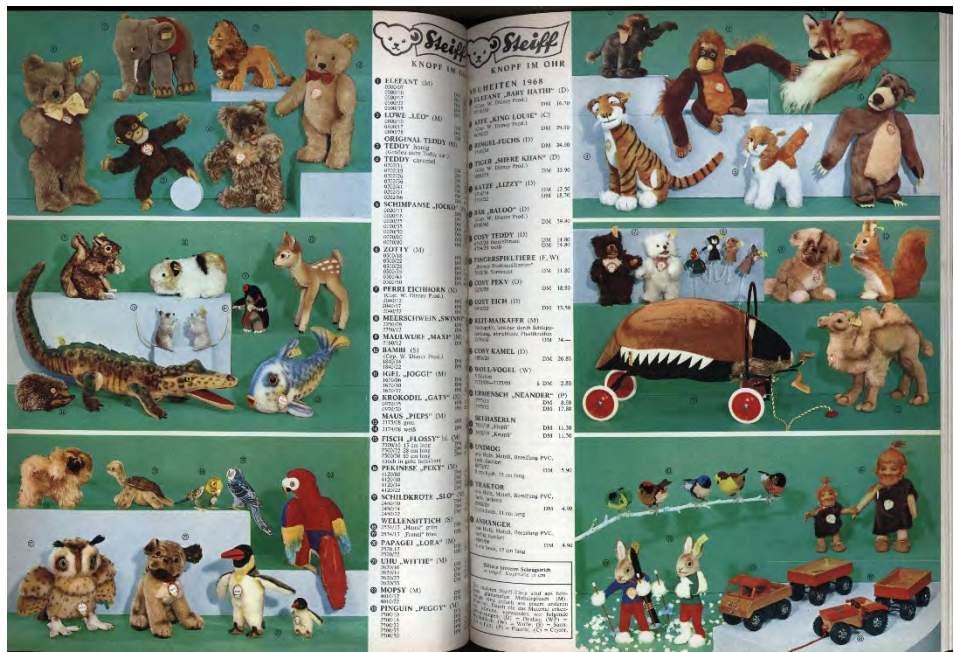
Um die Jahrhundertwende war die Margarete Steiff GmbH bereits international tätig, und 1902 gelang ihr mit einem von Richard Steiff, dem Neffen der Firmengründerin, designten Bären der große Durchbruch. Der nach dem amerikanischen Präsidenten Theodore Roosevelt benannte Teddybär in gegliederter Form mit beweglichen Armen, Beinen und Kopf ist der Urahn aller bis heute hergestellten Teddys.

Um sich von der schnell zunehmenden Konkurrenz abzuheben, suchte man fieberhaft nach einem unverwechselbaren Markenzeichen. Das fand man im Jahre 1904. Seit damals haben fast alle Steiff-Tiere einen Knopf im Ohr, und zwar im linken.

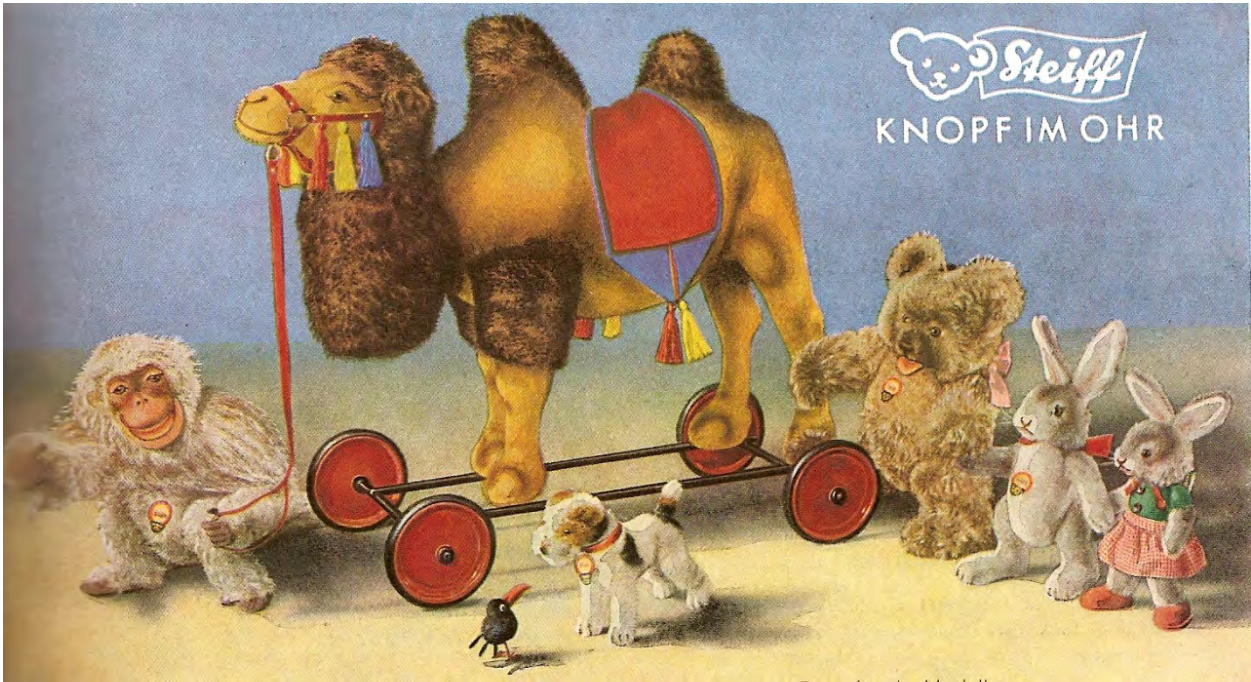


In den folgenden Jahrzehnten entwickelte sich das Unternehmen dann zum weltweit wichtigsten und vor allem bekanntesten Hersteller von Stofftieren.

Weitere Erfolge konnte man verbuchen, als es 1951 gelang, die Rechte am „Hörzu“-Igel Mecki zu bekommen und Steiff direkt von Walt Disney die Genehmigung erhielt, eine Stoffvariante des Zeichentrickfilmstars Bambi herzustellen. In den folgenden Jahren wurde das Programm konsequent ausgebaut. Der Händlerkatalog des Jahres 1966 war über 60 Seiten stark und umfasste ein Angebot von mehreren hundert verschiedenen Tieren.



Katalog 1968



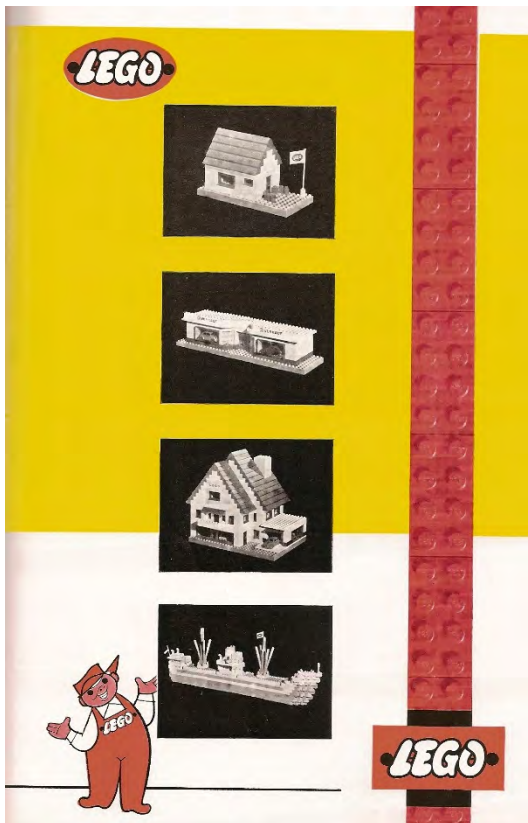
Werbung 1952



Werbung 1967

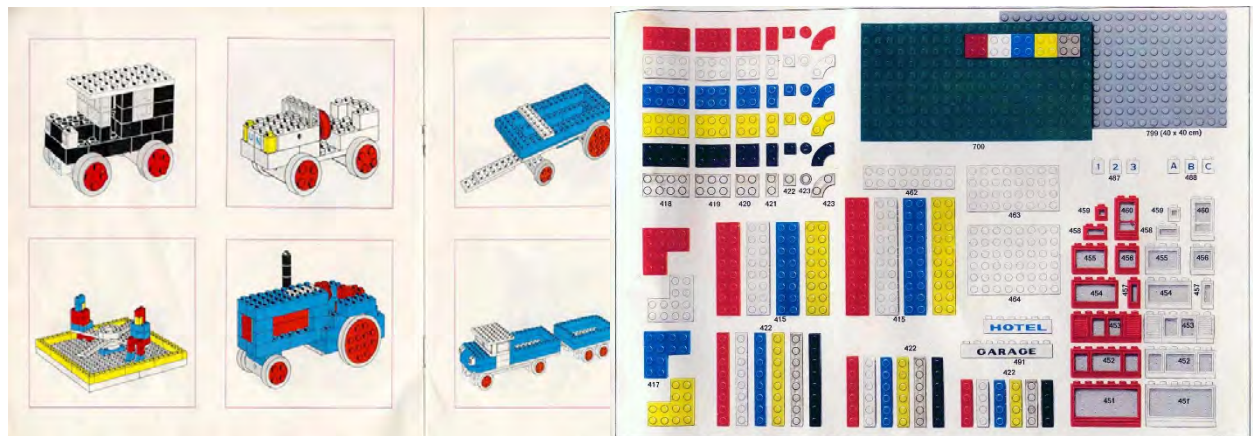
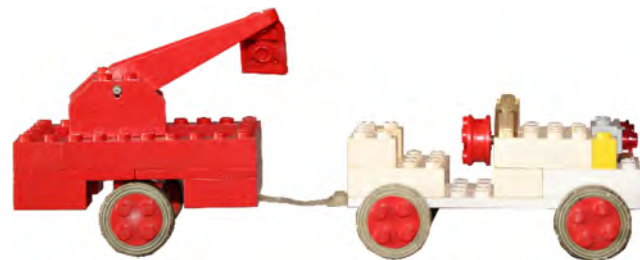
# Lego

Die Firma LEGO ist ein dänisches Unternehmen und größter Spielzeughersteller der Welt, die durch die mittlerweile als Spielzeugklassiker geltenden *Legosteine* bekannt wurde. Dabei handelt es sich um ein Baukastensystem, bei dem aus farbigen Kunststoff-Klötzchen Häuser und anderes gebaut werden. Heute werden vor allem Bausätze mit Zahnrädern, Figuren und anderen Kleinteilen verkauft, die man zu vorgegebenen Modellen zusammensetzen kann.



**Neuheiten!**

	<b>400</b> kleines Drehelement Preis: DM 2,-		Spezial-Geschenkkarton Drehelemente Art.-Nr. 314 - DM 8,90
	<b>401</b> großes Drehelement Preis: DM 2,-		Alle Neuheiten sind sofort lieferbar
	<b>402</b> Drehscheibe Preis: DM 2,-		



## Modelleisenbahnen

Die ersten Modelle für den Spielzeugmarkt wurden von einem aufziehbaren Uhrwerk angetrieben. Die Gleise für die *Uhrwerkbahnen* waren aus Metall, bei denen linke und rechte Schiene miteinander elektrisch verbunden waren. Für die aufkommenden elektrisch angetriebenen Lokomotiven wurden im Sinne größtmöglicher Kompatibilität die Gleise um eine mittige Schiene ergänzt. Diese ist elektrisch vom restlichen Gleiskörper isoliert.

Nach dem Zweiten Weltkrieg begann der Wandel von der Spiel- zur Modellbahn, die Miniaturisierung und die Ansprüche an die Modelltreue schritten voran. Der Mittelleiter wurde deshalb als störend empfunden. Märklin ist der letzte bedeutende Anbieter, der einen Mittelleiter verwendet; seit etwa 1955 wird dieser jedoch in Form von optisch unauffälligeren Punktkontakten realisiert. Die meisten nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten Systeme verwenden Kunststoffgleise, bei denen die beiden Schienen elektrisch voneinander getrennt sind. Dieses Zweischienensystem wird heute von allen Herstellern außer Märklin benutzt.

Das erste nachgewiesene Lok-Modell mit Uhrwerkantrieb stammt von 1886. Wohlgermerkt ist es das erste *nachgewiesene* Modell, denn technisch machbar wäre es schon ab ca. 1855 gewesen, als bereits erstmals andere Spielsachen mit Uhrwerkantrieb auftauchten.

1891 präsentierte der heute noch führende deutsche Modellbahnhersteller Märklin Eisenbahnmodelle. Märklin ordnete als erster Hersteller die Spurweiten seines Programms: 0, 1, 2 und 3, Bezeichnungen, die heute noch Gültigkeit haben. 1895 war es ebenfalls Märklin, die erstmals Weichen und Eisenbahnzubehör (Gebäude, Signale, Tunnel) anboten.

Die Spurweite 00, später H0 (H steht für „halb“, die Spurweite war gegenüber Spur Null halbiert), mit 16,5 mm Spurweite, hatte 1922 ihr Debüt.

Nach dem Zweiten Weltkrieg (zwischen 1949 und 1952) wurde die Spur 00 als Spur H0 bezeichnet.



Märklin Modellbahn 1959

1927 führte der VDE für Spielzeug und Modelleisenbahnen eine Begrenzung der Betriebsspannung auf maximal 24 Volt ein. Die bis dahin üblichen Anschlussgeräte mit Lampenvorwiderständen durften ab diesem Zeitpunkt wegen des Stromschlagrisikos (Lebensgefahr) nicht mehr vertrieben und verwendet werden. Nun kamen Transformatoren mit galvanischer Trennung der Spulen und Überlastschalter zum Einsatz (bzw. rotierende Umformer in Haushalten mit Gleichstromnetz). Das entsprechende Symbol zur Kennzeichnung ist daher bis heute eine stilisierte Elektrolokomotive.



Fleischmann  
1952



Zubehörhersteller Faller 1957

Titelseite Märklinkatalog 1935

# MÄRKLIN

Unaufhaltsam schreitet die Entwicklung der Technik vorwärts und beeinflusst alle Gebiete unseres täglichen Lebens. Daß sie dabei auch am Spielzeug nicht vorübergeht, ohne ihm ihren Stempel aufzudrücken, ist nicht verwunderlich. Die Jugend von heute lebt mit den Errungenschaften der Technik auf viel vertrautem Fuße als dies früher der Fall gewesen ist; die vielen technischen Erfindungen und Neuerungen, welche das Alter nur langsam heranreifen sah, sind für sie etwas Gegebenes und ganz Selbstverständliches. Es ist deshalb begreiflich, daß sie den brennenden Wunsch hat, diese Dinge, welche sie tagtäglich im Großen um sich herum sieht, nun auch im Kleinen teils zum Spielen, teils zum Lernen zu besitzen.

Schon seit Jahrzehnten haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, diesem Wunsche unserer Jugend nachzukommen. Genau wie im Großen die Technik nach möglichster Vollkommenheit strebt, genau so machen wir es im Kleinen und auch dieser neue Katalog wird an vielen Beispielen zeigen, wie wir Schritt mit der Entwicklung der Technik halten und wie sehr wir bemüht sind, unsere Erzeugnisse den neuesten Modellen der großen Wirklichkeit nachzubauen. Abbildungen und Maßangaben können durch etwaige Verbesserungen u. dgl. abweichen und sind deshalb nicht für alle Fälle bindend. Unsere Metallspielwaren sind in allen einschlägigen Geschäften zu denselben Preisen erhältlich; nicht vorrätige Artikel können in kürzester Frist beschafft werden. Im Bedarfsfalle sind wir gerne bereit, Bezugsquellen nachzuweisen; Lieferungen der Fabrik unmittelbar an Private finden nicht statt.

Beim Einkauf achte man auf unsere Schutzmarken, denn nur die mit einer unserer Schutzmarken

oder mit dem Namen

MÄRKLIN versehenen Spielwaren sind **MÄRKLIN-METALLSPIELWAREN**

Wohl sind die Zweckmäßigkeit der Konstruktion, die Gediegenheit in der Ausführung beim Einkauf zu erkennen, hinsichtlich der guten Funktion dagegen ist der Käufer auf den Ruf eines Fabrikates angewiesen. Unsere Erzeugnisse sind das Produkt jahrzehntelanger Erfahrungen, hervorragender Fabrikationseinrichtungen sowie eines gut-geschulten Personals und als Qualitätsware seit vielen Jahren überall in der Welt bekannt. Wir verwenden zur Fabrikation jeweils das für den Artikel zweckmäßigste, wenn auch manchmal etwas teurere Material und erzielen dadurch eine Ware, die als eine Höchstleistung ihrer Art angesprochen werden kann. Billig „erscheinende“ Artikel fertigen wir nicht an; wir haben uns stets von dem Grundsatz leiten lassen, daß nur das Beste auf die Dauer das Billigste ist und wollen an diesem bewährten Grundsatz festhalten.

GEBR. MÄRKLIN & Cie., G. m. b. H., Fabrik feiner Metallspielwaren, GÖPPINGEN (Wttbg.)

## Figurenwelten

Spielfiguren waren bereits im römischen Reich bekannt. Es handelte sich um die noch heute bekannten Zinnfiguren. Die älteste bekannte deutsche Zinnfigur stammt aus dem 13. Jahrhundert. Ab etwa 1550 erhielt die Zinnfigur einen immer größeren Raum im gesellschaftlichen Leben.

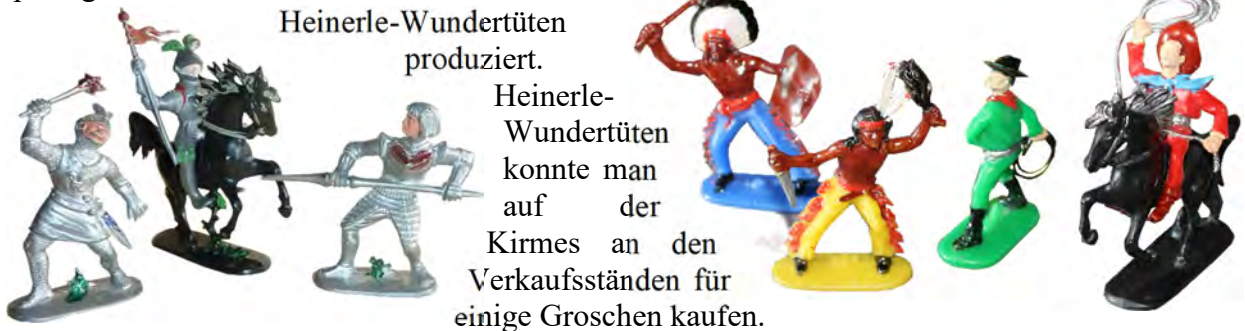


Nürnberg und später auch Fürth waren die wichtigsten Zentren in

Deutschland, von denen diese Entwicklung ausging. Ab Mitte des 18. Jahrhunderts trat die Zinnfigur ihren Siegeszug in die deutschen (und ausländischen) Kinderzimmer an, der erst durch den Ersten Weltkrieg ein abruptes Ende fand.

Erst Spielfiguren aus Kunststoffen (Plastik) liefen den Zinnfiguren in den Kinderzimmern den ‚Rang ab, so z.B. die Indianer- und Cowboyfiguren der Firma Jean Höfler, welche zu gleicher Zeit auch Ritterfiguren produzierte und dies etwa von 1960 bis Mitte der 70er Jahre. Die ersten Spielfiguren der Firma Jean Höfler wurden für die

Heinerle-Wundertüten produziert.



Heinerle-Wundertüten konnte man auf der Kirmes an den Verkaufsständen für einige Groschen kaufen.

Aber auch andere Hersteller brachten Spielfiguren in den Handel. Die Firma Hauser z.B. war bekannt für ihre Elastolin-Figuren, hier z.B. Karl Mays bekannte Schöpfungen „Winnetou und Old Shatterhand“ nachempfunden den Filmdarstellern Pierre Brice und Lex Barker.



Die Firma Schleich ist bekannt für naturgetreue handbemalte Tierfiguren aus Hartgummi im Spritzgussverfahren. In den 70er Jahren produzierte sie auch Comic-Figuren, wie die Schlümpfe, Biene Maja,



Figuren aus der Muppet-Show oder Micky Maus.

Ältere und seltene Spielfiguren sind zwischenzeitlich begehrte Sammlerstücke. Wie viele „Schätze“ noch auf dem Dachboden schlummern, weiß niemand zu sagen.





## Playmobil



**Playmobil** ist ein System-Spielzeug des deutschen Unternehmens Geobra Brandstätter mit Sitz in Zirndorf bei Nürnberg. Hauptelement ist eine 7,5 cm große Spielfigur aus Kunststoff. Daneben gibt es seit 1981 auch 5,5 cm große Figuren, die Kinder darstellen sollen. Hände, Arme, Beine und der Kopf lassen sich bewegen. An die Hände können verschiedene Teile, wie Werkzeuge oder Waffen, angesteckt werden.

Der Bundesgerichtshof bescheinigte den 7,5 cm großen Playmobil-Figuren, sie entfalteten auf den Betrachter bzw. den Spieler die „Wirkung von einem Kind, nett und noch unsicher auf den Beinen“, obwohl sie Erwachsene darstellen. In diesem Arrangement ist die Situation des Kindes gespiegelt, das ebenfalls ein Kind ist, aber die Figuren „erwachsene Dinge tun“ lässt.

Die Markteinführung erfolgte 1974 mit den ersten Figuren Ritter, Indianer und Bauarbeiter.

*Playmobil*-Gegenstände sind industriell hergestellte Massenware der Gattung Aufstellfiguren und von ihrer Funktion her Nachfolger von Kinderspielzeug nach Art von Zinnsoldaten

Die Figuren wurden im Laufe der Jahre nur leicht modifiziert – so kamen bewegliche Hände und verschiedene „Haartrachten“ hinzu –, blieben aber immer an den ursprünglichen, in ihrer Reduziertheit unverkennbaren Formen ausgerichtet.

Nur wenige Jahre nach der Markteinführung von Playmobil wurde das Unternehmen Geobra Brandstätter der umsatzstärkste deutsche Spielwarenhersteller und rangiert seitdem an der Spitze.



Playmobil Ritterburg aus dem Jahre 1993 mit den typischen Spielfiguren

## Quartette - Kartenspiele

**Quartett** ist ein vor allem bei Kindern beliebtes Kartenspiel. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele *Quartette*, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, zu sammeln.

*Quartett* wird meist mit einem Paket spezieller Motivkarten gespielt, die gerade für Kinder auch mit dem Ziel verbunden sind, Symbole, Zusammenhänge und Inhalte zu lernen. Es ist aber auch möglich, mit traditionellen Spielkarten zu spielen. Ein Paket Quartettkarten besteht meistens aus acht Quartetten, d. h. aus 32 Karten. Welche Karten jeweils zu einem Quartett gehören, wird durch Symbole oder einen Index angezeigt, so bilden z. B. die Karten E1, E2, E3 und E4 ein Quartett.

Bei der Gestaltung von Quartett-Spielkarten werden Motive aus unterschiedlichsten Wissensgebieten verwendet, so etwa Karten mit Abbildungen von Tieren, Märchenfiguren, Städten oder bekannten Persönlichkeiten. Es gibt Quartette, die vorwiegend für Kinder hergestellt werden und teilweise auch pädagogischen Zwecken dienen, auf der anderen Seite Spielkarten für Erwachsene zur Unterhaltung bis hin zu reinen Erwachseneninhalten.

Heute dominieren vor allem technische Themen. Das erste Autoquartett wurde 1952 von der deutschen Firma ASS herausgegeben. Neben Autoquartetten erfreuen sich Karten mit Fahrzeugen aller Art, wie Motorrädern, Schiffen und Flugzeugen großer Beliebtheit.

Mehr als 50 Quartette erschienen damals im deutschsprachigen Raum pro Jahr, also durchschnittlich ein neues Quartett pro Woche. Neben den großen Firmen ASS (Altenburger) und F.X. Schmid, überschwemmten unzählige Kleinverlage mit Quartetten den Markt.

Autos, Flugzeuge, Eisenbahnen, Schiffe, Panzer, jedes nur denkbare technische Thema wurde als Quartett auf den Markt gebracht.



Bereits Anfang der 1960er startete das Management von Bielefelder Spielkarten mit „Fury und die Mustangs“ sowie „Lassie“ einige neuartige Versuche in Richtung TV-Quartett. Der Erfolg bestätigte diese Entscheidung und so beschritt das Verlagshaus F.X. Schmid mit den modernen Filmquartetten Ende der 1960er Jahre zu den überaus populären Karl-May-Werken um Winnetou und Old Shatterhand einen ähnlichen Weg. Fast wie von selbst verkaufte sich diese Idee, und noch heute werden in Sammlerkreisen Quartette wie „Winnetou“ oder „Unter Geiern“ gerne gehandelt. Auf diesen Spuren folgten im selben Verlag „Siegfried – die Nibelungen“ und „Krimhilds Rache“. Der österreichische Verlag Piatnik regierte und warf Anfang der 1970er Jahre eine Reihe von Fernseh-Quartetten auf den Markt: „Daktari“, „Flipper“, „Bonanza“, „Big Valley“, u.a..

Das Kultspiel „Quartett“ erlebte in den 1960/1970ern seine Blütezeit.

## Beginn des Computerzeitalters

### Commodore C 64

1983 war das Jahr, als der 1982 in den USA entwickelte **Commodore 64** (kurz **C64**, umgangssprachlich „**Brotkasten**“) den deutschen Markt erreichte. Der C64 ist ein 8-Bit-Heimcomputer mit 64 KB Arbeitsspeicher.

Bis Ende der 1980er Jahre war der C64 sowohl als Spielcomputer als auch zur Softwareentwicklung äußerst populär. Der C64 ermöglichte mit seiner umfangreichen Hardwareausstattung zu einem – nach einer teureren Einführungsphase – erschwinglichen Preis in den 1980er-Jahren erstmals Zugang zu einem für die damalige Zeit leistungsstarken Computer. Er



kam Anfang 1983 zum Startpreis von 1495 DM (in heutiger Kaufkraft 1.476 €) auf den deutschen Markt und war in

Deutschland, wie in allen wichtigen Märkten der Welt (mit Ausnahme von Japan), sehr erfolgreich. Schon Ende 1983 sank der Preis auf 698 DM. Commodore produzierte den C64 etwa elf Jahre lang; über 22 Millionen Stück wurden verkauft (andere Quellen geben 17 Millionen an) Damit ist der C64 der meistverkaufte Computer der Welt.

Im Gegensatz zu modernen PCs verfügte der C64, wie es zu dieser Zeit bei Heimcomputern üblich war, über keinerlei interne Massenspeichergeräte. Alle Programme mussten von externen Laufwerken, wie dem Kassettenlaufwerk Datasette oder dem 5¼"-Diskettenlaufwerk VC1541, oder von einem Steckmodul (*Cartridge*) geladen werden. Natürlich war es auch möglich in der verwendeten Computersprache „Basic“ selbst zu programmieren, oder stundenlang die in den Computerzeitschriften abgedruckten „Listings“ abzutippen.

### Mephisto (Schachcomputer)

**Mephisto** war der Markenname einer Reihe von Schachcomputern der Münchner Firma Hegener + Glaser (H+G), die in den 1980er-Jahren in Deutschland eine beherrschende Stellung einnahmen. Während dieser Zeit gewannen unterschiedliche Modelle des *Mephisto* regelmäßig die jährlich stattfindenden Schachweltmeisterschaften für Mikrocomputer.



Die Erfolgsgeschichte beginnt 1980 mit dem Modell *Mephisto I*, einem schwarzen handlichen Kästchen mit den Abmessungen (L×B×H) 11 cm × 17 cm × 4 cm. Auf dessen rechter Seite befindet sich eine Tastatur mit 17 Tasten zur Eingabe der Züge des menschlichen Gegners. Und auf seiner linken Seite gibt es eine vierstellige alphanumerische LCD-Anzeige zur Anzeige der Züge des Computers in der Form „E2E4“. Aufgrund seiner Form und Farbe erhielt das Gerät den Spitznamen „Das Brikett“.

Im Dezember 1981 kam das erste Nachfolgemodell auf den Markt, *Mephisto II*, der sich äußerlich kaum vom ersten Mephisto unterschied Allerdings verfügte er, im Gegensatz zu seinem Vorgänger, über einen doppelt so großen Programmspeicher (16 kByte statt 8 kByte), eine erweiterte und spielstärkere Software sowie eine deutlich vergrößerte Eröffnungsbibliothek (4000 statt 220 Halbzüge). Darüber hinaus konnte er die Stellungsbewertung und die Zugnummer anzeigen. Ende 1981 wurde noch die Taktfrequenz von 3,5 MHz auf 6,1 MHz nahezu verdoppelt, was die Spielstärke weiter erhöhte.

## Super Nintendo (SNES)

Das **Super Nintendo Entertainment System** (meist abgekürzt mit **Super Nintendo**, **Super NES**, **Super-NES** oder **SNES**; ist eine 16-Bit-Spielkonsole von Nintendo. Es ist die zweite Heimkonsole von Nintendo

Das Nachfolgemodell des *NES* erschien in Deutschland im August 1992). Der Einführungspreis betrug in Deutschland 329 DM (entsprechen heute ungefähr 258 €), inklusive des Spiels *Super Mario World*; etwa drei Monate nach der Einführung wurde der Preis auf 299 DM gesenkt. Später folgten noch weitere *SNES*-Paketangebote, in denen sich meist aktuellere Spiele und/oder zwei Controller befanden. Das *SNES* wurde bis 1998 produziert und weltweit ca. 49 Millionen Mal verkauft.

In Europa wurden zirka 530 Super-Nintendo-Titel veröffentlicht. Das meistverkaufte Spiel war *Super Mario World*. Weitere äußerst erfolgreiche Spiele waren *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Donkey Kong Country*, *Secret of Mana* und *Super Mario Kart*. Diese Titel genießen auch heute noch einen hohen Grad an Popularität.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



## **Kinderspielzeug und Kinderspiele in früherer Zeit**

### **Weihnachten nach dem 2. Weltkrieg**

Weihnachten war schon immer eine aufregende Sache. In der unmittelbaren Nachkriegszeit hatten die Menschen sehr wenig Geld und konnten sich vieles, was wir heute als selbstverständlich ansehen, nicht leisten. Die Besorgung des Allernotwendigsten zum Leben, war das, was die Menschen damals umtrieb. Allerdings zu den hohen kirchlichen Feiertagen wurde versucht der Familie etwas Besseres als das alltägliche ärmliche Einerlei auf den Festtagstisch zu bringen. Und an Weihnachten wurde versucht den Kindern mit einem kleinen Geschenk eine besondere Freude zu bereiten.

Der Weihnachtsbaum war unter "Ausschluss der Öffentlichkeit" geschmückt worden, d.h. das Wohnzimmer war dann abgeschlossen. Das „spitzen durchs Schlüsselloch“ war nicht möglich, weil auf der anderen Seite ein Tuch über dem Türgriff den Durchblick dummerweise verhinderte.

Die Kinder warteten nach dem Abendessen nervös, mich persönlich kam es damals stundenlang vor, bis endlich das Läuten eines Glöckchens den Eintritt erlaubte und man hineindurfte. Das Licht war ausgeschaltet, am mannshohen Tannenbaum brannten etwa 20 Kerzen und die Kugeln glitzerten mit dem großzügig verteilten Lametta um die Wette. Das Lametta aus den Vorjahren wurde mehrmals verwendet. Ein herrlicher Anblick, der die Familie jedes Jahr in Begeisterung versetzte. Wenn nur nicht immer diese Inquisition durch den Weihnachtsmann gewesen wäre - und das Gedicht, das war Pflicht. Je nach Alter war es unterschiedlich schwer und unterschiedlich lang. Tja, man musste sich die Geschenke redlich "verdienen".

Der Weihnachtsmann war in meiner Kinderzeit immer sehr beeindruckend. Was der alles von mir wusste!!! Nur merkwürdig, dass er immer dann gerade kam, wenn der Vater auf der Toilette war. Vater hatte ihn jahrelang verpasst! Mit der Zeit dämmerte mir, dass da wohl ein direkter Zusammenhang bestand. Ich wagte einmal in der Vorweihnachtszeit am Abendbrottisch zaghaft diesen Verdacht zu äußern und siehe da, an Heiligabend ist der Weihnachtsmann gekommen, OBWOHL mein Vater an diesem Abend bei uns am Tisch saß! - Er war nicht auf der Toilette - ich kam aus dem Staunen nicht mehr heraus und meine Zweifel waren für eine gewisse Zeit beseitigt.

Es war ja damals ein beliebtes Mittel der Kindererziehung, gerade zu Weihnachten, das eigentlich das Fest der Liebe sein sollte, den Weihnachtsmann mit dem Prügel drohen zu lassen, um das kindliche Wohlverhalten zu fördern. Typisch dafür ist das folgende Kindergedicht, das viele Kinder damals ängstlich aufgesagt haben, wenn der „Niggelos“ ins Wohnzimmer gekommen war:

**Lieber guter Weihnachtsmann,  
schau mich nicht so böse an,  
stecke deine Rute ein,  
ich will auch immer artig sein!**

Der Weihnachtsmann fragte dann auch mit dumpfer, grollender Stimme: "Warst du denn auch wirklich immer artig?" Darauf kam von mir ein zögernd „gelogenes“ "ja".

Und dann musste er auch noch die Mutter fragen: "Stimmt denn das auch?" Und die Mutter "Naja, meistens stimmte das, meistens hat er sich geschickt". Diese Aussage war für mich die pure Erleichterung.

"Na, dann hab' ich auch was mitgebracht!", Nikolaus öffnete einen großen Sack, holte Sachen heraus und Mutter half ihm dabei. Ausgepackt wurden die Päckchen aber noch nicht gleich. Wenn der Weihnachtsmann gegangen war, wurden erst einmal Lieder gesungen, bis die Kerzen einigermaßen heruntergebrannt waren. Natürlich konnte man die Weihnachtslieder komplett auswendig, das wurde schon Wochen vorher in der Schule geübt. Mutter sang zu den Liedern

gerne die zweite Stimme, das klang besonders schön. Ich glaubte aber, dass die ganze Prozedur nur veranstaltet wurde, um mich auf die Folter zu spannen.

Das Auspacken der Geschenke war natürlich die Krönung, wobei ich eigentlich nur auf Spielzeug scharf war. Es gab aber auch Kleidung, darüber musste ich mich auch freuen, sonst wäre die Mutter schwer enttäuscht gewesen. Irgendwann gab es auch eine Blecheisenbahn, die der Vater sogleich zusammenbaute, er hat an dem Abend dann mehr damit gespielt, als ich.

Zu Weihnachten 1956, inzwischen war ich 10 Jahre, hatte ich mir ein Fahrrad gewünscht. Aber bei der Bescherung war weit und breit kein Fahrrad zu sehen. O, welch ein Jammer, die Augen wurden feucht. Da meinte mein Vater "ich hätte ja beinahe etwas vergessen", er ging ins Schlafzimmer nebenan und dann hörte ich eine Fahrradklingel; - dann war der Weihnachtsabend gerettet.



Damals – ein typischer Weihnachtsbaum mit sehr viel Lametta.



## **Leben nach dem Krieg**

Kindliche Phantasie und Kreativität und der aus dem Mangel geborene Ideenreichtum der Elterngeneration der Nachkriegszeit spiegeln sich auch in dem Spielzeug dieser Zeit wider.

Es wurden damals alle Materialien genutzt derer man habhaft werden konnte. Beispielsweise wurden brauchbare Bruch- oder Backsteine von Putz und Mörtelresten freigeschlagen und wiederverwendet oder sorgfältig aufgeschichtet, als Reserve für eine weitere Verwendung. Die Mörtelreste wurden gesammelt, gesiebt, dann das Grobe als Schotter verwandt, das Ausgesiebte mit Kalk oder Zement versetzt und als Mörtel genutzt.

Was wurde nicht alles für den Haushalt selber hergestellt! Essig machte man daheim aus Essigmutter und Fruchtsaft, die von Haus zu Haus verteilt wurde. Häufig wurde Sauermilch mit Bratkartoffeln serviert oder zur Abwechslung aus Sauermilch gemachter Quark zu Bratkartoffeln. Mit wenig Eiern stellte man Nudeln selbst her und Gerste, wenn geröstet, verwandelte sich in Malzkaffee. Echte Kaffeebohnen, abgezählt, erfuhren eine Verlängerung durch Zichorie. Kam man an den Kaffeesatz von echtem Kaffee, so wurde dieser nochmals aufgebrüht. Als Luxus galt es, aus Zuckerrübensirup Schnaps herzustellen. Aus Milch und Zucker kochte man Bonbons selber, und sollten sie als Hustenheilmittel dienen, gab man Zwiebel und Gänseschmalz hinzu. Kartoffeln bildeten den Hauptnahrungsanteil, nur dunkles Mehl wurde notgedrungen verwendet, ebenso der braune Zucker, viel Milchprodukte kamen auf den Tisch, dafür wenig Fett und Fleisch und dabei war der Abfall auch noch minimal!

Bei uns im ländlichen Bereich hatten die Bergmannsfamilien etwas mehr zu essen, da der Vater als Bergmann von der Grube im Henkelmann eine kräftige Suppe mit nach Hause brachte. Nach jeder Schicht erhielt ein Bergmann in der Grubenkantine eine kräftige Suppe. Viele nahmen diese Suppe in einem Kochgeschirr mit nach Hause, wo sie mit Gartengemüse oder sonstigen Zutaten von der Mutter noch "gelängt" wurde, damit sie für die ganze Familie reichte.

## **Selbstgefertigtes Kinderspielzeug aus der Nachkriegszeit**

Während des Zweiten Weltkriegs wurde die Spielzeugproduktion allmählich eingestellt. Die Spielzeugfabriken mussten für die Kriegswirtschaft produzieren, deshalb fertigten die Kinder und deren Eltern nun selbst die Spielsachen aus Munitionshülsen und Fallschirmseide, aus Holzresten oder Blechdosen. Trotz großer Not, vor allem während der Nachkriegszeit entstanden erstaunlich kreative Spielsachen. Beim Blick in den Alltag wird deutlich, wie der Krieg den Alltag beeinflusste. Spielsachen die in jener Zeit, in der allgemein Mangel und Hunger herrschte, gefertigt wurden, zeigen, dass kleine Wunderwelten entstanden, in denen sich die kindliche Phantasie voll entfalten konnte. Oft konnte man dem Vater helfen diese kleinen Wunderwerke zu fertigen und hat so sich selbst schon in früher Kindheit ein gewisses handwerkliches Geschick angeeignet.

Man ist zwar als Kriegs- und Nachkriegskind in einer emotional kargen Umwelt aufgewachsen, in der es vor allem um das Überleben gegangen ist und die Väter ihre Kriegstraumata verarbeiten mussten. Aber mit den wenigen selbstgefertigten Spielzeugen konnte man seiner kindlichen Phantasie freien Lauf lassen. Eltern und Großeltern haben manchmal auch direkt nach dem Krieg mit der „Zigarettenwährung“ Spielsachen der Kinder aus der Vorkriegszeit eingetauscht. So konnte man z.B. auf dem Schwarzmarkt auch schon einmal eine Schildkröt-Puppe, eine Puppenküche oder eine Dampfmaschine gegen ein Paar Schuhe oder ein Stück Sohlenleder eintauschen. Die selbstgemachten Spielsachen durch die Eltern oder den handwerklich begabten Großvater, haben in der Tat auch heute noch eine sozialgeschichtliche Zeitzeugenfunktion mit hohem ideellen Wert, wie etwa der mit Holzwolle ausgestopfte Teddy oder das Stofftier, das die Großmutter in den Nachkriegsjahren anfertigte und so bleibende Freude auslöste, die heute noch gegenwärtig ist.

## Spielzeug aus Kriegshinterlassenschaften

Auch die Überreste des Krieges kamen zu letzter Ehre, wenn aus Stahlhelmen, Gasmaskenfiltern und Patronenhülsen Trommeln, Pfeifen und Flöten wurden; und selbst ein rostiger Nagel noch zu einem Figürchen umgebogen wurde, das einer künstlerischen Skulptur nicht nachsteht.

**Babyrassel**, um 1946 aus einer deutschen Eierhandgranate Modell 39 hergestellt, hierzu 2 Schalllöcher in obere Hälfte gebohrt, Ring entfernt und die Brennzünderhülse einfach umgekehrt und als Stiel eingebördelt, Holzkugel eingelegt und farbig lackiert



Sie war original etwa so groß wie eine Orange, 76 mm hoch, hatte einen Durchmesser von 60 mm, wog etwa 230 gr und wurde aus dünnem Stahl gefertigt. Als Sprengstoff dienten 112 gr Donarit. Konstruiert wurde sie 1939, dann 1940 an die Wehrmacht ausgegeben und bis 1945 durchgehend gebaut.



Kleiner Trichter mit halbkugelförmigem Behälter mit breitem Rand, zylindrische, 45mm lange Tülle, vernickelt, um 1946 aus Rohlingen von Eihandgranaten Modell 1939 gefertigt.



**Patronenhülse**, die zur Pfeife umfunktioniert wurde. Auch Feuerzeuge aus Patronenhülsen des Kalibers 7,92 mm (8x57IS) wie sie bei den Wehrmachtsskarabiner 98k, G41 und den Maschinengewehren MG34 und MG42 verwendet worden waren.



## „Sackarwed“ - Spielzeug von Erwachsenen am Arbeitsplatz hergestellt

Die Schwerindustrie an der Saar hat die Arbeiterschaft in vielfältiger Weise geprägt, - in sozialer, gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Hinsicht. Besonders die Lebensart der heutigen Saarländer ist besonders vom Bergbau geprägt. Von der deftigen Bergmannskost über das Schwenken bis hin zum "organisieren", dem werken am Eigenheim und der "Saggarwed". Es galt der Grundsatz: "E Berschmann kann alles, awwa nix rischdisch". Es wurde mitunter jegliches verwertbare Material, das auf der Grube scheinbar unnütz herumlag oder "organisiert" werden konnte, zu Hause zwischengelagert oder sofort am Arbeitsplatz zur "Saggarwed" verarbeitet. Die Produkte waren oft "geknaubt". Die "Saggarwed" wurde so bezeichnet, weil sie unerlaubt und heimlich im "Sagg" (Hosentasche) oder der "Schafftasch" durchs Werkstor, am "Gruwehieter" (Wächter) vorbeigeschafft wurde. Von dem allseits verwertbaren Schießdraht bis hin zum Grubenholz, das als „Moddakletzje“ den Heimweg nach "hemm" fast wie von selbst antrat, fand



so mancher ursächlich mit dem Bergbau in Verbindung stehende Gegenstand auch im Eigenheim seine Verwendung; manchmal notgedrungen nur damit "ess off da Arwed aus da Fieß war" oder weil man es Zuhause "noch dringend gebrauchte konnt".

Die Sackarbeit bedeutete aber auch ein großes Innovationspotential für die Betriebe, die von dem praktischen Denken der Belegschaft langfristig profitierte. Besonders in den Notzeiten des Ersten und Zweiten Weltkrieges sowie den entsprechenden Nachkriegszeiten dienten die Sackarbeiten der Linderung der eigenen Not. Es wurden mit flinken Fingern, hochkonzentriert und großer Ausdauer vor allem Gebrauchsgegenständen für den Haushalt, die Nebenerwerbslandwirtschaft und den eigenen Garten der Arbeiterfamilien hergestellt. Außerdem Schuhe, Taschen oder Spielzeuge. Die Gegenstände wurden nicht zur persönlichen Bereicherung hergestellt. Das Material war in der Regel Schrott, die Herstellungsmethoden waren oft rustikal, die Produkte waren meist nicht zu vergleichen mit sauber produzierter Industrieware. Viele Sachen wurden zuhause gefertigt. Ich kann mich erinnern, dass mein Vater in der Nachkriegszeit aus Bandgummi Schuhe hergestellt hat.

Jedes Gramm Metall wurde gesammelt, teils an den „Lombekrämer“ für ein paar Franken abgegeben, teils wiederhergerichtet oder aber in Handarbeit per Hammer und Feile in einen Nutzgegenstand umgewandelt. Besonders die Bergleute die alles können, „awwa nix so rischdisch“ waren besondere Spezialisten in der Herstellung von allerlei Gebrauchsgegenständen und Spielzeug. Wenn die Gegenstände im Betrieb hergestellt wurden, spricht man bei uns von „Sackarwed“. Sackarwed deshalb, weil das Material oder die Gebrauchsgegenstände in dem „Hosensack“ oder der Arbeitstasche heimlich nach Hause gebracht wurde. Spielzeug und z. B. die beliebten Schuhe wurden meist in häuslicher Arbeit hergestellt.

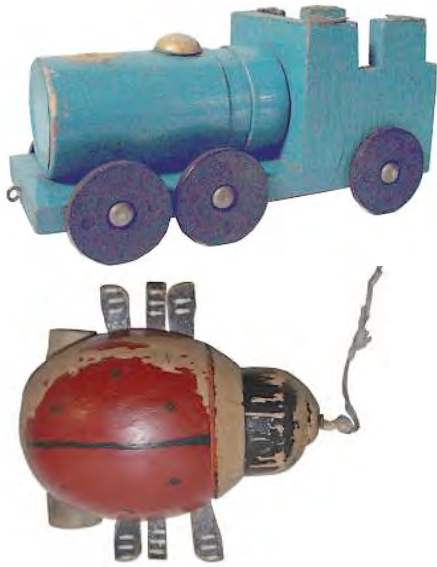


### **Spielzeug in Heimarbeit hergestellt**

Reste von Holzhandläufen von Treppengeländern eigneten sich durch das vorgegebene Profil vorzüglich zur Fertigung von Motorhauben von Spielzeugautos und Eisenbahnkesseln. Einfach ein entsprechend langes Stück absägen und Radscheiben annageln und - fertig. Bemalt, wenn überhaupt, wurden diese Spielzeuge häufig mit Wehrmachtsfarben, den einzigen Farben, die zur Verfügung standen. Häufig aus herrenlosen Wehrmachtsfahrzeugen, Eisenbahnwagen oder Depots im eigenen Keller gesichert und einer sinnvollen Verwendung zugeführt.

Viele Holzspielsachen der damaligen Zeit oder andere Holzwaren sind daran erkennbar, dass sie entweder aufwendig aus einem Stück gefertigt wurden, wodurch sich Leimverbindungen erübrigten, oder aber genagelt waren. Allerdings waren auch Nägel, Schrauben und andere Verbindungselemente damals Mangelware, sodass oft viel zu große und ungeeignete Nägel verwendet wurden. Es wurden krumme und rostige Nägel aus dem Altholz gezogen oder sonst wie gesammelt und in einer Blechdose aufbewahrt. Noch heute findet man in alten Haushalten regelmäßig solche alten Nagelkisten oder Nageldosen mit rostigen, krummen Nägeln. Die Nägel wurden sorgfältig auf einem Stück Schiene gerichtet und nach Größen sortiert. Das war die Arbeit für den Opa.

Kinderspielzeug um 1946, 16cm lange Holzlokomotive, Kessel aus Papphülse, Räder 35mm große Bakelitscheiben, Kamin und Dach fehlen, blau lackiert, handwerkliche Fertigung aus Holz.



Gedrechselter Marienkäfer, Holz, bunt bemalt

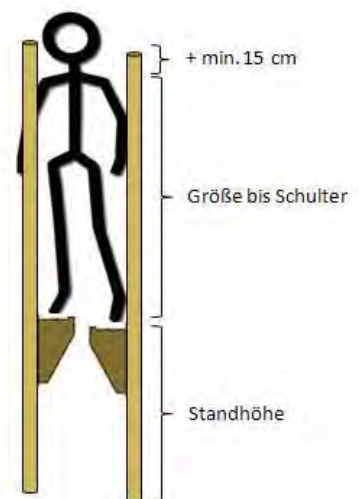
Lastwagen aus Sperrholz als Laubsägearbeit.



1950. Rustikales Spielzeugauto aus einem Stück Brennholz.

### Stelzen laufen

Stelzen sind Holzstangen oder Dachlatten, an denen in etwa 30 cm Höhe Fußstollen zum Stelzenlaufen angebracht sind. Der Stelzenläufer muss sehr geschickt sein und sein Gewicht gut ausbalancieren können. Damals liefen wir damit noch auf den verkehrsarmen Straßen herum. Stelzenmänner mit sehr langen Hosen sind auch heute noch in den Fußgängerzonen mancher Städte zu sehen. Wenn man sein Gleichgewicht sehr gut balancieren kann, können die Fußstollen an den Holzstangen bis zu 1 Meter hoch angebracht werden. Der Stelzenläufer besteigt seine Stelzen am besten, wenn er sich zunächst mit dem Rücken gegen eine Hauswand lehnt.



## Dosen-Stelzen

Heute gibt es sie aus Plastik im Spielwarenhandel, früher waren es echte Konservendosen, aus denen die Dosen-Stelzen gebastelt wurden. In zwei Dosen werden jeweils oben, unter dem Rande, gegenüberliegend, ein Loch gebohrt, dadurch kommt eine Schnur - und los geht es auf zwei wackeligen "Hufen". Der Gleichgewichtssinn, die Konzentration und das Koordinationsvermögen haben hier kräftig zu tun.



## Flöten schnitzen

In unserer Kinderzeit nach dem Krieg wurden als Spielzeuge auch Flöten in den verschiedensten Ausführungen gebastelt. Gerade im Frühjahr machte es unheimlich viel Spaß damit zu „peife“ und mit den Tönen zu experimentieren.

Die erste Anleitung zum Bau gaben meist die Väter. Im Spätfrühling, Ende April bis Anfang Mai, sobald die Bäume und Hecken richtig im Saft stehen und sich die Rinde von den Ästen schälen lässt, ist die beste Zeit dazu. Am besten eignet sich das Holz von Holunder, Hasel, Esche, Pappel oder Weide. Hat man einen schönen, geraden Ast gefunden, schneidet man einen frischen Trieb ab. Dieser sollte daumendick und 15-20 cm lang sein.

Verwendet man Holz des Holunders, so schneidet man mit dem Taschenmesser ein entsprechendes Stück Ast ab. Das Mark aus den Holunderästen lässt sich mit einem Draht leicht entfernen, weil es sehr weich ist. Jetzt fängt man an zu schnitzen. Das Mundstück muss besonders sorgfältig gearbeitet werden. Am besten ist ein festes Holzstück aus Birnbaum- oder Ahornholz. Die Zunge ist größer als die Grifflöcher. Der Holunderast muss etwas austrocknen, sonst kann er beim Schnitzen leicht platzen. Das schnabelförmige Mundstück ist mit einem Holzblock aus Ahorn oder Birnbaum so weit verschlossen, dass zwischen der Holunderrohrwand und dem Block nur an einer Stelle ein schmaler Spalt offen bleibt. Durch diesen Windkanal bläst man die Luft. Der Luftstrom trifft auf die Zunge. Dort entstehen Luftwirbel, die die Luft im Rohr in Schwingungen versetzen. Dadurch entstehen Töne.



Pfeife aus Holunder



Pfeife  
aus  
Weide



## Anleitung zum Bau einer Pfeife

### Wichtig:

Die beste Zeit zum Bau einer Pfeife ist das Frühjahr, wenn Bäume und Sträucher besonders gut im Saft stehen. Altes Holz lässt sich nicht von der Rinde lösen.

Zum Bau einer Flöte oder Pfeife eignet sich neben Holunder auch das Holz von Esche, Kastanie, Hasel oder Weide. Die Stücke müssen ca. 2cm im Durchmesser dick und etwa 15 - 20cm lang sein. Das Stück für die Pfeife sollte absolut "augenfrei" sein.

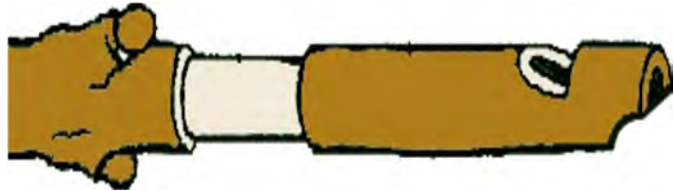
### Schritt 1

Die Rinde am unteren Ende des Astes rundum einschneiden. Am oberen Ende, ca. 2cm vom Rand entfernt, das Luftloch vorbereiten. Die Rinde darf nicht einreißen. Ganz vorn das Mundstück zuschneiden.



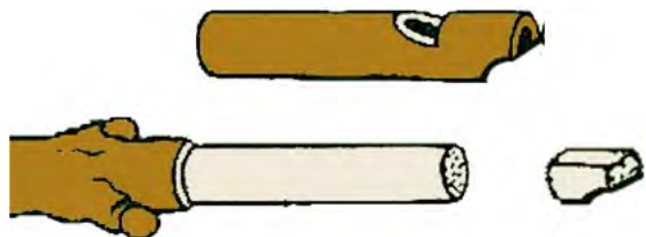
### Schritt 2

Nun muss die Rinde vom Kern befreit werden. Dafür die Pfeife auf eine glatte Unterlage legen und mit dem Griff des Taschenmessers weichklopfen bis sich die Rinde löst. Auch hier darauf achten, dass die Rinde nicht beschädigt wird, sonst war die Arbeit umsonst.



### Schritt 3

Wenn sich die Rinde vom Kern löst, diese abziehen. Das Mundstück wird auf die Länge der Luftöffnung gekürzt und oben etwas abgeflacht.



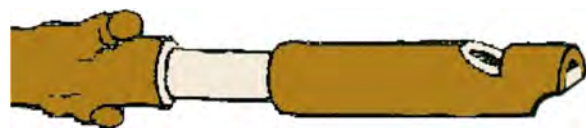
### Schritt 4

Das abgeflachte Mundstück wird nun wieder von oben in die Rinde gesteckt.



### Schritt 5

Zu guter Letzt wird der Kern von unten vorsichtig in die Flöte geschoben. Wie immer darauf achten, dass die Rinde keine Risse bekommt.



Die Flöte ist nun spielbereit.

Durch herausziehen des Kerns kann die Tonhöhe variiert werden.



### **Blechtröten.**

Die einfachen Blech-Instrumente (Saxophone!) geben laute und etwas heisere Töne von sich, wenn man hineinbläst. Die Schallplättchen sitzen oben auf der Seite und sind auswechselbar. Die eigneten sich sehr gut als Radaumacher. Zu kaufen gab es sie in Merchweiler bei Franz Zieger oder beim Glutsche (Meiser).

### **Das Rauchkesselsche (Räucher- oder Schleuderbüchse)**



Zum Bau einer Räucher- oder Schleuderbüchse benötigt man eine große, leere Blechdose, einen Hammer, Schießdraht und einen Nagel. In den Boden der Dose schlägt man ein paar Löcher mit Hammer und Nagel, so dass sie wie ein Sieb aussah. Um diesen Vorgang besser auszuführen, setzte man die Dose auf einen passenden runden Gartenpfosten.

Oben an die Seitenwand gegenüberliegend schlägt man je ein Loch. Zwei Meter Schießdraht werden doppelt durch die beiden Löcher gezogen und an den Seiten verdrillt.

In der Büchse entzündete man mit Holzwolle ein kleines Feuer, das immer wieder mit abgetrocknetem Gras aufgefüllt wurde, bis es gut brannte. Manchmal füllte man auch Kohlestückchen oder Teerpappe auf, das tat besonders gut stinken. Durch das Herumschleudern der Büchse entfachte man immer wieder das Feuer, denn die Löcher dienten der Luftzufuhr. So quoll stetig der Rauch aus dieser Räucherbüchse, das hat uns Buben sehr erfreut.

Der Schleuderdosen-Weitwurf in der Abenddämmerung war ein besonders schönes Schauspiel, wenn die Schleuderbüchse einen Feuerschweif hinter sich herzog und beim Aufprall auf dem Boden die heiße Glut auseinanderspritzte. Es zeigte sich dann ein schöner Funkenregen. Vor dem Nachhause gehen schleuderten wir die Büchse mit dem restlichen glühenden Inhalt hoch in die Luft und ließen sie auf den Boden fallen.

### **Brennglas**

Jeder Junge in der damaligen Zeit besaß auch ein Brennglas zur Bündelung des Sonnenlichtes, um damit leicht entzündliche Materialien wie Papier, Schnürsenkel oder Heu entzünden zu können. Trotz gelegentlicher Wegnahme des Glases durch die Eltern gelang immer wieder eine Neubeschaffung von Gläsern einer alten Brille oder aus einer Taschenlampe.

### **Jetzt kommen die von den Buben so geliebten selbstgebastelten „scharfen Waffen“**

Buben werden seit Jahrhunderten und in allen Kulturen spielerisch an den Gebrauch von Waffen und das Erlernen kämpferischer Fertigkeiten herangeführt. Militärisches Blech-, Blei- und Zinnspielzeug lässt sich anhand von Warenkatalogen bis zum frühen 19. Jh. zurückverfolgen. Die uralte Leidenschaft der Nachahmung findet nur beim Kind eine vollkommene Erfüllung. Der Knabe mit Helm, Trommel, Trompete, Säbel und Gewehr glaubt wirklich ein echter Soldat zu sein. In Jungenspielzeugen sind Männlichkeitsideale enthalten, die von den spielenden Jungen nachempfunden und durchlebt werden. Dabei werden sie in der Wahrnehmung ihrer

Geschlechterrolle nachhaltig beeinflusst. Vor allem Kinder im Alter von vier bis zwölf Jahren spielten gern mit Waffen. Das ging auch auf Einflüsse im Elternhaus zurück, denn nach dem Krieg hörte man in Erzählungen von den Kriegserlebnissen der Eltern- und Großelterngeneration. So im Alter von 12, als die ersten Pubertätspickel zwickten, verlegten wir unser Interesse auf Fußballspielen und das andere Geschlecht.



Die Kampfspiele wurden meist in der Schule für den Nachmittag verabredet. Treffpunkte waren Wald und Feld. Auf dem Schulhof waren Rangeleien und Hahnenkämpfe tabu, da ein oder zwei Lehrer in den Pausen als Hofaufsicht die Schüler im Auge hatten und Rabauken sofort disziplinierten. Ist jemand unangenehm aufgefallen, wurde er umgehend zum Säubern des Schulhofes abkommandiert.

Es galt auch ein gewisser Ehrenkodex bei den Kampfhandlungen. Wenn das erste Blut floss, wurde der Kampf eingestellt und die Wunden versorgt.

Die Faszination des Kämpfens ging später allerdings zurück, als sich die Interessen mehr und mehr auf die zwischenmenschliche Kommunikation mit dem anderen Geschlecht verlagerten.

Zum klassisch weiblichen Rollenbild gehören Kampf und Waffen hingegen nicht. Mädchen leben ihre Aggressionen meist versteckter aus.

1953. Waldstraße. Fußballmannschaft der „Fröhner“ Buben.  
v.l.n.r. hinten: Hans Raab, Lothar Ries, Horst Kläser,  
Mitte: Kurt Drechsler, Raimund Janischewski,  
Gerd Hermann, Günter Hermann  
Vorne: Kurt Meilchen, Wolfgang Roth, Hans-Walter Roth

In einem Aufruf der Spielzeugbranche von 1933 heißt es „Jeder Deutsche Junge muss zu Weihnachten wieder Bleisoldaten erhalten zur Pflege des deutschen Wehrgedankens“.

Unterschiedliche Spiele wie „Cowboy und Indianer“, „Räuber und Gendarm“, „Ritter“, oder „Drachentöter“ werden genauso eingesetzt wie „Kampf gegen befeindete Gruppen“ (Bandenbildung) oder „Selbstverteidigung“.

Seit den 1970er Jahren wird der Sinn solcher Spiele immer wieder infrage gestellt.

Ob sich aber Kampf und Kriegsspiele auf die Einstellung und das Verhalten der Kinder und Jugendlichen auswirken lässt sich wissenschaftlich oder statistisch nicht belegen. Auf die Faszination des Kriegsspielens und die Begeisterung für entsprechende Waffen, die Stärke, Macht und Einfluss suggerieren und hochgradige Spannung versprechen, hatten die pädagogischen Bestrebungen bei den Spielbegeisterten bis heute jedoch nahezu keinen Einfluss. Das Interesse der Spielenden hat sich mit dem Wachsen der medialen Welten lediglich aus dem körperlichen stärker in die virtuellen Spielräume verlagert.

Folgende Waffen waren damals traditionell verbreitet:

Bogenwaffen:	Pfeil und Bogen, Armbrust
Schusswaffen:	Pistole, Gewehr, Steinschleuder
Wurfwaffen:	Speer, Bumerang, Lasso, Wurfaxt, Wurfmesser
Hieb- und Stichwaffen:	Messer, Holzschwert

Kinder verwendeten einfache Stöcke als „Schwert“, „Dolch“ oder „Speer“, oder einen gekrümmten Ast als „Pistole“. Sie bauten sich ihren eigenen Bogen aus Haselnussstöcken und einer Schnur, schnitzten sich kunstvoll verzierte Spitze und scharfe Schwerter, Dolche und Speere. Auch Steinschleuder und Bumerang wurden selbst gebaut oder geschnitzt.



Kampf- oder Ritterspiel mit selbstgefertigten Holz Waffen

### Zwille, Katapult, Schleuder oder „Schnerr“

Diese bastelte man, um auf alles und allerlei zu „snerre“, wie Dosen, Katzen, Spatzen. Oder man zog als Bandenmitglied in den „Krieg“ gegen „feindliche Banden“. In den 1950er Jahren schlossen sich vornehmlich mit der Pubertät kämpfende Buben einer Straße oder eines Reviers zu sogenannten Straßen- oder Ortsteilbanden zusammen. Die Bandenmitglieder trugen „scharfe Waffen“ die selbst gebastelt wurden. Jeder von ihnen trug eine solche „Schnerr“ mit sich in der Hosentasche oder sie steckte griffbereit im „Arschsack“. Den Zuggummi, der zur Anfertigung einer solchen Schleuder benötigt wurde, besorgte man sich zuhause in Form von Einmachgummi oder einem alten Fahrradschlauch. Manchmal bekam man auch einen alten Autoschlauch.



Den Schlauch schnitt man in Streifen und befestigte diese mit „Schießdroht“ an einer Y-förmigen Astgabel, die wir aus Hasel oder Weiden herausschnitten. Schießdraht, der auch „Berschmannsnäaz“ genannt wurde, gab es damals in fast jedem Haushalt im Überfluss.

*„Berschmannsnäaz“ deshalb, weil die Bergleute mit diesem z. B. „Latze- odda Boxeknepp“ annähten, oder große Löcher im Kittel auf die Schnelle „zugenäht hann“.*

Zwischen dem Gummiband wurde ein Lederstück befestigt, mit dem später die „Munition“ gefasst wurde. Dazu nutzte man Kieselsteine, Murmeln oder alte Schraubenmutter. Die „Munition“ wurde durch Ziehen des Gummiverbunds auf die 4-6 fache Länge und loslassen desselben, auf das Ziel verschossen.

*„Schnerre losse“ kommt in seiner Bedeutung von „loslassen“. Es hat aber noch die Bedeutung von „pupsen“, wenn er „ääna Schnerre geloss hat“.*

## Blasrohr

Für den „zarten“ Beschuss von Mädchen oder alten Weibern benutzte man aus ausgehöhlten Aststücken eines Holunderbaumes gefertigte Blasrohre, aus denen man z. B. Holunderbeeren oder mit Spucke benetzte Papierkügelchen verschießen konnte. Die Munition in Form von Holunderbeeren wurde aus Holunderbeer-Dolden gewonnen. Eine solche wurde seitlich durch den Mund gezogen und die abgestreiften unreifen grünen Beeren im Mund gespeichert, mit Speichel angefeuchtet, damit sie flutschten, und dann per Blasrohr „abgefeuert“.

## Knallpistolen - Hauptsach, es knallt!

### „Stobbeschieß“

Fast alle pubertierenden Mitglieder der „Gang“ waren auch im Besitz einer „Stobbeschieß“. Das war eine Spielzeugpistole, bei der man vorne am Lauf einen mit Schwarzpulver gefüllten Korken draufsetzte. Wenn man den Abzug betätigte, dann schnellte eine nagelartige Eisenspitze in das Pulver und ließ so den Korken mit einem lauten Knall explodieren. Schießen musste man am besten mit gestrecktem Arm, um sich nicht selbst im Gesicht zu verletzen. Die „Stobbeschieß“ konnte man in verschiedenen Papier- und Spielwarenläden am Ort, wie Otto Barleben, Simon Meiser oder Franz Zieger kaufen.

Zur weiteren Bewaffnung der „Bandenmitglieder“ gehörte auch ein „Flitzebogen“ mit Pfeilen. Der Bogen wurde aus dicken Weidenruten und einer Schnur, bekannt als „Fissääl“, gebastelt. Die Pfeile waren aus Haselnussstöcken gefertigt, die manchmal mit eisernen Spitzen versehen waren.



„Stobbeschieß“

### „Plättsches-Schieß“

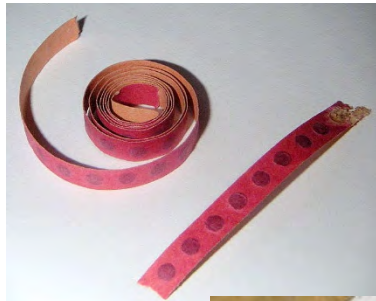
Die Verwendung von in Knallpistolen eingesetzten Zündplättchen wurde von uns Kindern damals technologisch fortentwickelt. So besorgte man sich 2 Stück 8 mm dicke Schrauben und eine dazu passende Mutter. Die Schrauben drehten wir auf beiden Seiten der Mutter in diese halb hinein. Es blieb ein Spalt von 2-3 mm in der Mutter zwischen den Schrauben frei, den wir mit abgeschabter roter Zündmasse von Streichhölzern oder aus Zündplättchen füllten. Ließ man nun die Schrauben aus 1 m Höhe auf einen der Schraubenköpfe fallen, dann explodierte die Zündmasse krachend. Manchmal wurde dabei auch schon mal eine Schraubenhälfte aus der Mutter herausgerissen und flog weg. Als wir größer und mutiger wurden, besorgten wir uns aus Schlossereien (beim Keezi off da Hauptstroß), Karbid und Wasser, füllten beides schnell in eine verschließbare Flasche und warfen diese dann in hohem Bogen in einen der Gräben. Die Flasche explodierte dann zu unserer aller Belustigung mit lautem Knall.

Zündplättchen (Knallplättchen) imitieren ein Schussgeräusch durch einen lauten Knall und erzeugen dabei ein wenig Rauch mit einem charakteristischen Geruch. Die „Mini“-Zündpulverladungen werden ähnlich wie bei echten Feuerwaffen beim Betätigen des Abzugs



durch einen starken Schlag des Hammers in der Spielzeugwaffe gezündet. Zündplättchen, Zündringe und Zündbänder sind verschiedene Ausführungsformen für unterschiedliche Waffen. Die aus Kaliumchlorat und rotem Phosphor zusammengesetzte Spielzeugmunition gab es in verschiedener Form und auf verschiedenem Trägermaterial:

- Papierstreifen (100er)
- einzeln in Papierform



Zündplättchen auf Rolle  
oder einzeln

„Plättsches-Schieß“



## Kinderspiele

**Drelles** schlagen, Seilchenspringen oder „Schweinchen auf der Leiter“ waren schon vor dem Krieg in den 1930er und 1940er Jahren aktuelle Kinderspiele. Gespielt hat die damalige Generation auf der Straße und Wegen, in den Höfen und Gärten des Ortes. Die damaligen Kinderspiele zeichneten sich durch viel kreative Fantasie aus. Viele Spielgeräte wurden selbst angefertigt, wobei nur einfache und billige Materialien verwendet wurden. Oft halfen Eltern oder auch ältere Geschwister beim Bauen aus und so entstand ein solches „Spielgerät“, wie das „Rauchfässje“ und die Stelzen.

Beliebt waren auch Spiele, die ohne großen technischen Aufwand die Kinder früher gespielt haben. Wie z. B.: Reifenspiele, Hüpfspiele, Drehspiele, Huckepackspiele, Murmeln aus dem Säckchen, Himmel und Hölle, Gummitwist, Dosenstelzen ... und vieles mehr.

Gespielt wurden diese Spiele zumeist auf den Straßen, die damals noch recht autofrei waren. Was heute streng verboten und gefährlich ist, war damals Alltag. Eine aktuelle Studie, welche die Lebensbedingungen von Kindern in westdeutschen Großstädten untersuchte, stellte gerade hier in dieser Hinsicht ein Defizit fest, es fehlt vor allem an Freiraum, den Kinder brauchen, um sich entfalten zu können. „Beim Spielen lernt der Mensch fürs Leben, da entwickelt er ein Stück Persönlichkeit“, lautet ein Motto. Das gilt nicht nur für Kinder: „Auch für Erwachsene ist Spielen wichtig, viele von uns „Großen“ haben das verlernt oder verdrängt.

Diese zu den rauen Nachkriegsjahren passenden Spiele verschwanden Anfang der 1950er Jahre mit dem aufkommenden Verkehr, der uns Kinder mehr oder weniger von der Straße vertrieb, und dem steigenden Wohlstand. Für die betreffende Generation allerdings waren diese Jahre prägend und ein wesentlicher Bestandteil ihrer Entwicklung.

## Mützen klauen

Ein besonders bei den Buben beliebtes Spiel auf dem Schulhof. In Gegenwart von Mädchen tat man es am liebsten bei der, für die man schwärmte! Allerdings machte man sich bei der dann oft unbeliebt.

## Juckpulver aus Hagebutten – „Arschkrazzelscha“

Die Fruchtknoten der **Hunds-Rose sind deren Scheinfrüchte. Man nennt sie Hagebutte**. Diese sind scharlachrot, kahl und eiförmig bis kugelig. Ihr Inneres verbirgt zwischen Haaren mit Widerhaken die zahlreichen steinharten Nüsschen. Fälschlicherweise werden die Nüsschen als Samen bezeichnet, sie sind jedoch die eigentlichen Früchte. Diese verwendeten die Kinder gerne als Juckpulver. Einige erinnern sich sicher an Erlebnisse in Kindertagen: Die herzliche Umarmung nutzte so mancher „Freund“, um einem hinterrücks einige Hagebuttensamen unters Hemd zu befördern. Wenn das Jucken begann, freuten sich alle Umstehenden diebisch.



## Reiterkampf, Hahnenkampf

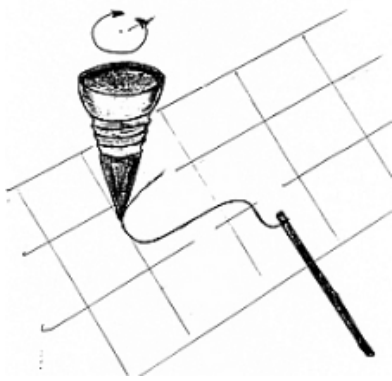
Häufig auf dem Schulhof oder im Schwimmbad gespielt. Zwei Kinder verschränkten ihre Arme und hüpfen auf einem Bein. Sie mussten sich Anrempeln, um sich aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer ein Bein auf den Boden stellte, hatte verloren.

Wenn es zu viert gespielt wurde, dann jedoch saß je 1 Spieler auf dem Rücken seines tragenden „Pferdes“.

## Drelles, Danzknopp, Kreisel schlagen



Der Kreisel ist ein etwa 7 cm hoher, gedrehter Holzkegel mit einer Nadelspitze an seinem Fußende. Er misst an seiner größten Stelle ca. 4 cm im Durchmesser und hat am Umfang 4 Rillen. Um diese Rillen wickelt man stramm eine Schnur, Fissääl genannt, das oben an einem Stock befestigt ist. Das ist die Peitsche. Wenn man das Peitschenband sehr rasch vom Drelles abzieht und den Kegel dabei senkrecht hält, bekommt der Kreisel eine um seine Achse rotierende Bewegung. Diese drehende Bewegung kann man durch das Schlagen mit dem Peitschenseil auf das Fußende beibehalten oder beschleunigen. Die Peitsche lässt sich selbst herstellen. Sie knallt besonders laut, wenn am Ende des Seils ein paar Knoten geknüpft werden. Am ruhigsten und am besten läuft der Kreisel auf Asphaltbelag, auf einem gut plattierten Bürgersteig oder auf einem ebenen, festen Plattenboden. Die Kreisel sind bunt bemalt und kosten heute in Spielzeuggläden oder bei Kunsthandwerkern etwa 5 bis 7 Euro.



## Seilspringen

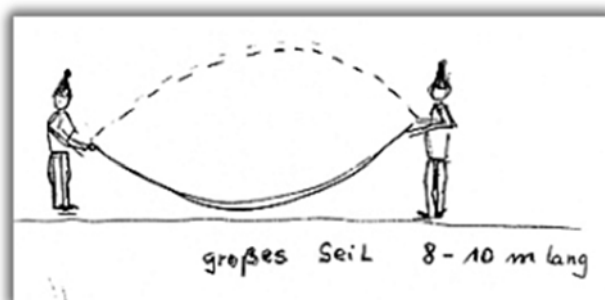
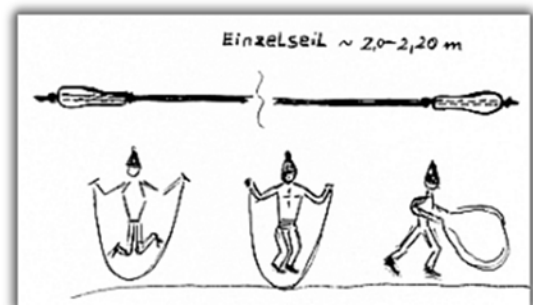
Das Seilspringen kann einzeln und mit mehreren Kindern betrieben werden. Es gehört auch heute noch zum festen Bestandteil bei den Konditionsübungen unserer Sport- und Turnvereine.

Wir nahmen ein Stück von Mutters alter Wäscheleine als Springseil. Bei den gekauften Seilen waren am Ende des Seils häufig Holzgriffe angebracht.

Einzelspringen: Seillänge ca. 2,50 Meter  
mit einem Bein hoch springen  
mit zwei Beinen hoch springen

Großes Seilspringen: Seillänge ca. 8 Meter

Zwei Kinder drehen das Seil in einem hohen Bogen. Ein Kind, zwei oder mehrere Kinder springen von der Seite in das sich drehende Seil hinein und hüpfen dann auf der Stelle über das Seil immer hinweg. Waren nicht genug Spielkameraden beieinander, so diente ein Baum als Seilhalter. So benötigte man nur zwei Kinder.



## Flohspiel



Flohspiel: gedrechselte Holzdose, Nylonchips.

Jeder Spieler erhält eine große Marke und eine entsprechende Anzahl kleiner Marken. Zu Beginn des Spiels stellt man den geöffneten Becher in die Mitte des Tisches, den man am besten mit einer dicken Decke belegt. Jeder Teilnehmer legt die kleinen Marken in gleicher Entfernung vom Becher auf die Tischdecke. Der Reihe nach wird nun von jedem Teilnehmer einmal geknipst, d.h. mit der großen Marke wird auf den Rand der kleinen Marke dermaßen gedrückt, daß letztere durch einen Sprung in den Becher fällt. Wer eine seiner Marken in den Becher gebracht hat, darf noch einmal knipsen. Sobald eine Marke vom Tisch fällt, muss sie wieder an ihren Ausgangspunkt gelegt werden. Wer zuerst alle Marken in den Becher bringt, hat gewonnen.

## JoJo



## Ball spielen



### Federball



### Abklatschen



### Blindekuh



### Seifenblasen



### Drachen steigen lassen



Der Herbst war für uns die traditionelle Jahreszeit, um Drachen zu bauen und steigen zu lassen. Das liegt wohl daran, dass dann genügend Wind und auf den Stoppelfeldern und Wiesen genügend Platz war.

Ein Papierdrachen war schnell und fast umsonst gebaut. In einer Schreinerei holte ich mir Leistenabfälle. Mit diesen manchmal ungleichen Abfalleisten mit Packpapier, Mehlkleister und Bindfaden und gekauftem grünen Seidenpapier, womit auch die Schulhefte eingeschlagen wurden, baute ich mir fast jedes Jahr einen viereckigen gleichseitigen Drachen. Die genaue Drachenform war nicht so entscheidend, nur symmetrisch musste der Drachen sein, damit er sich besser ausbalancieren ließ. Das genagelte und zusammengebundene Leistenkreuz mit der Bindfaden-

Umspannung nahm man auch als Schablone für die Papierbespannung. Man legt es einfach auf den Bogen Seidenpapier und schnitt mit einer Zugabe zum Verkleben rundherum. Dann schlug man den Überstand um die Schnur der Verspannung (Ecken dabei einschneiden und eventuell mit passenden Papierstückchen aufdoppeln) und klebte ihn mit Mehlkleister fest. Die Waage sollte etwa 1,5 mal so lang sein wie der Drachen hoch ist, plus einer Zugabe für die Knoten. Sie wurde oben an den äußeren Eckpunkten und in der Mitte des Drachens am Kreuzungspunkt der Leisten angeknötet.

Grob ausbalanciert ließ man den Drachen steigen. Die Feineinstellung nahm man nach den ersten Flugversuchen und unter Ausnutzung des stabilisierenden Schwanzes vor, der aus einer Schnur mit eingeknoteten Papierstreifen bestand.

### Hibbelhäusje (Himmel und Hölle)



Das Kind malt mit Kreide sieben quadratische Felder in Form eines Kreuzes auf die Erde. Ein Stein wird ins erste Feld geworfen, das Kind überspringt auf einem Bein dieses Feld, hüpfert ins zweite und dritte und springt dann mit dem rechten und dem linken Fuß in die beiden äußeren Felder. Auf einem Bein geht es in oberste Feld, und von hier aus nach einer Drehung (natürlich auch auf einem Bein) wieder zurück. Zum Schluss wird der Stein aufgesammelt, und ein letzter Sprung führt aus dem Hibbelhäusje hinaus. In der

nächsten Runde wird der Stein ins zweite Feld geworfen, dann ins dritte usw. Wichtig ist, den Stein immer im Feld zu platzieren; liegt er daneben oder auf der Linie, muss die Runde wiederholt werden. Ebenso, wenn die Füße beim Springen nicht im betreffenden Feld landen.

### Murmeln - Kleggert spille (Murmeln schießen)

Dieses Spiel ist ein beliebter Klassiker. Es fördert die Koordination von Augen und Händen, schult die Fähigkeit, Entfernungen einzuschätzen und trainiert die Geschicklichkeit.

Die Regeln sind unterschiedlich, die einfachste lautet so: Die Kinder graben eine kleine Mulde in die Erde und versuchen nun der Reihe nach, aus etwa zwei bis drei Metern Entfernung, ihre Murmeln in die Kuhle zu kullern oder zu schnipsen. Nach einigen Durchgängen wird gezählt: Wer die meisten Murmeln ins Ziel rollen konnte, hat gewonnen und darf sich die Murmeln der anderen nehmen.



## Reifen schlagen



Das Ring- oder Reifenschlagen ist ein altbekanntes Laufspiel für Kinder. Viele Leser kennen gewiss aus dem Buch „Der Struwwelpeter“ die Geschichte von den schwarzen Buben, in der es heißt:

"Und auch der Wilhelm war nicht steif und brachte seinen runden Reif".

Ich stelle dieses Spiel deshalb vor, weil unser Ring oder Reif eine abgelegte Fahrradfelge war und kein teurer Reif. Aus einem alten Fahrrad wurden die Speichen entfernt. Ein starker Stock oder eine kurze Latte von 50 cm Länge diente dazu, das Spielgerät in Bewegung zu setzen und zu lenken. Als Kinder liefen wir damit allein,

zu zweit oder mit mehreren Spielkameraden durch die Straßen und Gassen und gingen dabei auf Entdeckungsreise. Eine Fahrradfelge ist stabil, sie lässt sich gut lenken, antreiben und noch schön bunt bemalen oder bekleben.

## Ringelrein, Kinderreigen



Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann  
in unserm Haus herum dideldum.  
Er rüttelt sich, er schüttelt sich.  
Er wirft sein Säckchen hinter sich.  
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann  
in unserm Haus herum.

„Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann“ war ein beliebter Kinderreigen aus den 1950er Jahren.



Ich geh mit meiner Laterne  
und meine Laterne mit mir.  
Dort oben leuchten die Sterne,  
und unten leuchten wir.  
Mein Licht ist aus, ich geh nach Haus,  
ra-bim-mel, ra-bam-mel, ra-bum.



Backe, backe Kuchen,  
der Bäcker hat gerufen!  
Wer will guten Kuchen backen,  
der muß haben sieben Sachen:  
Eier und Schmalz,  
Zucker und Salz,  
Milch und Mehl,  
Safran macht die Kuchen geht.  
Schieb, schieb, in Ofen 'nein.



## Verstecken



Ein Spieler („Sucher“) steht bei Spielbeginn z.B. an einem Baum und muss die Augen zuhalten und laut z.B. bis 50 zählen. Danach ruft er: „Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein, hinter mir und vor mir da gilt es nicht, eins zwei drei jetzt komme ich“.

Nun verlässt er den Baum und beginnt zu suchen.

Wenn er jemanden gefunden

hat, muss er schnell zum Baum laufen, dagegen schlagen und sagen, wen er gefunden hat. Ist der Gefundene jedoch schneller am Baum, kann der sich frei schlagen. Derjenige, der zuerst vom Sucher gefunden wird und am Baum ausgerufen wurde, ist der nächste Sucher



## Wippen, Schaukeln



Seit ewigen Zeiten gibt es Geräte zum Wippen, Schaukeln oder Rutschen. Auch das Karussell gehört zu diesen Geräten. Schon kleine Kinder können stundenlang schwingen, schaukeln oder sich drehen. Wilde Karussellfahrten, die kein Erwachsenen-Magen aushält, machen ihnen den größten Spaß.

Schaukeln, Wippen und Drehen regen das Gleichgewichtsorgan an. Wie wichtig diese Anregung für die gesunde körperliche und geistige Entwicklung von Kindern ist, wurde in den vergangenen Jahrzehnten immer mehr erkannt. Der Gleichgewichtssinn sorgt dafür, dass ein Kind lernt, seine Bewegungen zu koordinieren, ein positives Körpergefühl zu entwickeln und sein Konzentrationsvermögen zu verbessern.

## Mit Puppen und Bären spielen



Alter Teddybär, noch im alten Stil mit spitzer Schnauze und dünnem hellem Fell, Strohfüllung und mit an Bändern drehbar befestigten Armen und Beinen, wie 1930er Jahre

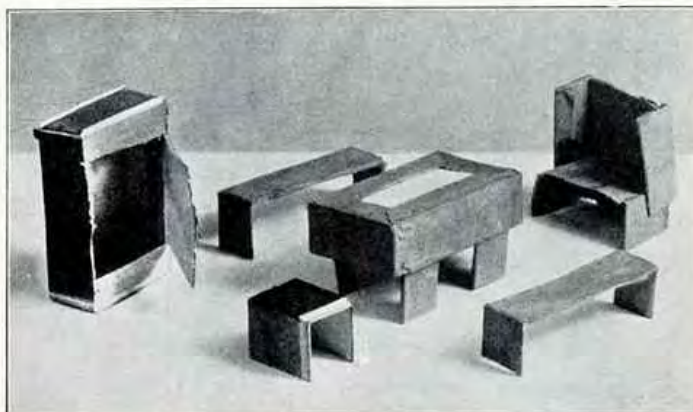


Abb. 132 Puppenmöbel

## Puppenstuben

Einfachste, aus Streichholzschachteln zusammengebastelte Puppenmöbel. Foto aus einem Bastelbuch von 1945



Puppenstube aus Sperrholz, 2- Zimmer, beige angelegt mit blau/weißen Gardinen, um 1955



Puppenstubeneinrichtung, Laubsägearbeit um 1946, mangels Leim 2 Stühle, Tisch, Hocker und 2 Truhen aus einem massivem Block Eichenholz gesägt,



Puppenstubeneinrichtung um 1945/46, Teile verleimt, Schlafzimmer, Schrank, Bett, Frisierkommode und 2 Nachttische, mittelbraun lackiertes Fichtenholz,

## Industriell hergestelltes Spielzeug

Mit der Währungsreform kamen die ersten industriell hergestellten Spielzeuge in zunehmend großer Zahl auf den Markt. Im Mädchenspielzimmer kam jetzt jedes Jahr etwas Neues zum nostalgischen Kaufladen oder zur niedlichen Puppenküche dazu.

Die Spielwarenindustrie fing an zu boomen und schuf wunderbare Beispiele der ersten Wirtschaftswunderjahre. Fabrikate wie „Märklin“ und „Schuco“ sind auch heute noch sehr begehrt.

Diese Jahre der Kriegs- und Nachkriegszeit waren geprägt von der Liebe und Anhänglichkeit zu all diesen Sachen, die die damaligen Kinderherzen so begeistert haben, und die auch dann nicht weggeworfen wurden, als alles „viel schöner“ aber auch emotionsloser und beliebiger wurde.

Die deutsche Spielzeugindustrie stellte Kinderspielzeug aus den verschiedensten Materialien und verschiedenster Art her:

- Holzspielzeug
- Puppen und Teddybären, Reit- und Plüschtiere
- Kaufläden und Puppenstuben, -küchen
- Metall-, Stein- und Holzbaukästen
- Dampfmaschinen und Antriebsmodelle
- Zinnfiguren und Ritterburgen
- Tierfiguren, Zoo und Bauernhöfe
- Optisches Spielzeug
- Brett- und Würfelspiele
- Papier- und Kasperletheater
- Sommerspielzeug, Kreisel, Dreirad, Holländer und Tretauto
- Kinder-, Bilder- und Bastelbücher
- Eisenbahnen und Autos
- Blechspielzeug

**Blechspielzeug** ist ein Sammelbegriff für Spielzeug, das aus Weißblech hergestellt wird. Dazu gehören Modelleisenbahnen und -autos, aber auch diverse mechanische Spielzeuge. Modernes Spielzeug besteht jedoch aus Kostengründen meist aus Kunststoff, teilweise auch aus Holz. Das Blechspielzeug ist daher selten und ein Sammelobjekt geworden; für alte Stücke werden mitunter sehr hohe Preise bezahlt. Zu den nach wie vor verkauften Klassikern gehört der Brummkreisel.

## Schuco - Vom Plüschtier zum Silberpfeil

**Schuco** ist ein Hersteller von Spielzeug, insbesondere Modellautos aus Zinkdruckguss sowie von Blechspielzeug.



„Schreyer und Co“

Die Nürnberger Firma Schuco wurde im Jahre 1912 vom Werkzeugmacher Heinrich Müller sowie dem Kaufmann Heinrich Schreyer gegründet. Das Unternehmen firmierte zuerst unter dem Namen „Schreyer und Co“. Der Name SCHUCO wurde

1921 eingetragen nachdem die Firma einen hohen Bekanntheitsgrad erreicht hatte und sich die Abkürzung „SCHUCO“ in der Bevölkerung längst eingebürgert hatte. Das „Sch“ stand hierbei für Schreyer, das „u“ für sowie das „co“ für den Compagnon Heinrich Müller.

Die eigentliche Triebfeder des frühen Erfolges war Heinrich Müller, der schon als 17-jähriger Spielzeugideen entwickelte. Er war gleichzeitig Chef und Ideenproduzent, Gestalter und Konstrukteur. Unzählige Patente meldete er an. Das Unternehmen traf mit seinen mechanischen Blechspielzeugen den Nerv der Zeit.

Die meisten Entwürfe und Patente stammten von Müller selbst, der seine Autos immer wieder testete, verbesserte und auf Tauglichkeit für die raue Behandlung im Kinderzimmer prüfte – etwa indem er jedes Modellmuster im Konstruktionsstadium auf den Boden warf. Überliefert ist sogar, dass er später die kleineren Spielzeugautos über die ans Firmengelände grenzende Straße warf. In Produktion gingen dann die Modelle, die diese „Alltagstests“ überlebten.

Mitte der 1930er Jahre entstanden dann die noch heute bekannten Spielzeugautos wie Radio-, Kommando- und Wende-Auto, das nicht vom Tisch fällt oder der legendäre Silberpfeil zum Verkaufsschlager.

### **Entwicklung des Unternehmens**

Hatte man mit Plüsch- und Fahrtieren, Kasperle-Puppen und mechanischem Spielzeug begonnen, wurde Schuco mit der in den 1930er Jahren beginnenden Produktion von Spielzeugautos zur Legende. Ausschlaggebend für den Erfolg der verschiedenen mechanischen Modelle waren vor allem die originellen Finessen, mit denen diese ausgestattet waren. Ein echter Verkaufsschlager war beispielsweise die „Schuco Wendelimousine“ – ein Modell, „das beim Fahren nicht vom Tisch fällt“, weil es von selbst umkehrt.

Nachdem im 2. Weltkrieg die Produktion von Spielzeugen zugunsten der Kriegswirtschaft aufgegeben werden musste, nahm man die Produktion von Blechspielzeug nach dem Krieg wieder auf und galt im Jahre 1952, mit 800 Angestellten, als größte Spielzeugfabrik Nürnbergs. Bis in die 1960er Jahre hatten die Blechautos von Schuco Hochkonjunktur und eroberten nicht nur deutsche Kinderzimmer und Kinderherzen. Doch so rasant der Aufstieg war, so rasch kam das Ende: Nach Umsatzeinbrüchen Ende der 1960er Jahre, bedingt durch die Konkurrenz von Plastik- und Elektronikspielzeug, musste die Firma 1976 Konkurs anmelden. Heute gibt es sie wieder und mit ihr die berühmten wie soliden Blechautos, die mittlerweile mehr Sammlermodelle als Spielzeug sind.

Heute gehört SCHUCO zu der SIMBA DICKIE GROUP, die zu den größten Firmen der Branche zählt.

### **Schuco Examico 4001**

Meine Liebe zu Schuco entdeckte ich bereits im Kindesalter Anfang der 1950er Jahre. Mein Spielkamerad Erich Meiser hatte einen Schuco Examico 4001, den er zu Weihnachten als Geschenk bekam. Nun das Auto war normalerweise unter Verschluss. Aber manchmal, wenn Erichs Vater gut gelaunt von der Schicht kam, durfte Erich das Auto mit größter Vorsicht uns vorführen. Mit leuchtenden Augen bestaunten wir das Wunderwerk der Spielzeugtechnik. Durfte man dann das Lenkrad oder die Gangschaltung noch kurz betätigen, war es ein wunderschöner Tag. Wenn dann der Vater nach einer scheinbaren kurzen Zeitspanne erschien und mit klarer Stimme meinte: „genuch gespielt, es scheint die Sonn, mache eisch ennaus“ holte uns der Alltag wieder ein. Doch das Wunderwerk war noch eine zeitlang für uns ein wichtiges Gesprächsthema.

Das Vorbild für den Schuco Examico 4001 war der legendäre BMW 328 Roadster aus den 1930er Jahren.

In dieses so genannte Examico-Auto mit der Zusatzbezeichnung '4001' hat Schuco eine funktionierende Viergang-H-Schaltung eingebaut. Das BMW-Cabrio ist also eine Art Fahrschulauto, das Kindern die Funktionsweise und die Betätigung der Gangschaltung zeigt. Durch Drücken der seitlichen Kupplung kann das Auto sogar in den Rückwärtsgang geschaltet werden. Die Achsen sind nicht starr, die Lenkung funktioniert wie im Original. Die Kupplung wird durch eine schwarze Taste links außen betätigt. Auch eine Handbremse ist vorhanden. Der Antrieb erfolgt über ein Uhrwerk mit Handaufzug.

Gebaut wurde der Examico bis Mitte der 1950er Jahre. Rot, Blau, Grün und Schwarz waren die Farben, in denen es auf den Markt kam, wobei Rot am besten ankam.



1948. Schuco Examico 4001, made in U.S.-Zone Germany. Spielzeugauto mit Uhrwerk als Antrieb, Viergangschaltung, Kupplung (schwarze Taste links außen), Lenkung, Handbremse und Windschutzscheibe.

## Schuco - Studio

### "Für den kleinen Rennwagen-Monteur".



Dieses Modell wird als „lenkbares Fahrschul-Auto zum Einüben der Fahrkunst“ angeboten.

Vorbild für das Modell in hochwertiger Verarbeitung aus dem Hause SCHUCO, war der 1936 eingesetzte legendäre Rennwagen „Mercedes-Benz Silberpfeil“. Dieses Fahrzeug ist bis heute eine wahre Legende für jeden Sammler und Spielzeug begeisterten.

Im Set enthalten ist ein bereits vormontierter Studio-Mercedes mit abnehmbarem Lenkrad, einem Werkzeug-Satz und Wagenheber. Zu den normalen Gummireifen ist zusätzlich ein Satz profilierter Regenreifen beigelegt, sowie eine Aufziehkurbel. Das Differentialgetriebe mit Reibrad ist sichtbar. Der Antrieb erfolgt mittels aufziehbarem Uhrwerk.



## Verkehrsschilder aus Blech



Aus meinem Bestand werden noch Verkehrsschilder aus Blech vorgestellt. Diese haben das Spiel mit dem Schuco-Studio wunderbar ergänzt. Die Schildchen hat die Firma Werner & Mertz aus Mainz ihren Produkten **Erdal**, **Waxa**, **Ena Blitz** und **Rexino** nach dem Krieg, zwischen 1955 und 1960 im Saarland als Werbebeilage beigelegt. Sie waren bei uns Kindern als Sammelobjekte sehr begehrt. Auf der Rückseite der Schilder war deren Bedeutung in deutscher Sprache aufgedruckt. Damit sie stehen blieben, hat man den schwarzen Fuß rechtwinklig umgebogen.



## Märklin

Die Gebr. Märklin & Cie. GmbH ist ein Spielzeughersteller im schwäbischen Göppingen. Märklin ist heute vor allem für seine Modelleisenbahnen bekannt und war 2011 mit 108,8 Millionen Euro Jahresumsatz Marktführer der europäischen Modelleisenbahnbranche.

Das zunächst mit der Herstellung von Puppenküchen beschäftigte Unternehmen wurde 1859 von Theodor Friedrich Wilhelm Märklin gegründet. Dieser war seit 1840 in Göppingen wohnhaft, als Flaschnermeister selbständig und heiratete ebenfalls 1859 Caroline Hettich, die in der Firma mitarbeitete und als Vertreterin ganz Süddeutschland und die Schweiz bereiste. Sie soll die erste weibliche Handelsreisende ihrer Zeit gewesen sein. 1866 starb Theodor Friedrich Wilhelm Märklin, seine Frau konnte das Unternehmen aber für die Söhne erhalten. Eugen und Karl Märklin übernahmen das Unternehmen ab 1888 als Gebr. Märklin. Die Produktpalette umfasste zu dieser Zeit Puppenküchen, Karren jeglicher Art, Modelle von Schiffen, Karussells, Kreisel und Bodenläufer.

909 umfasste die Produktpalette 90 verschiedene Dampfmaschinenmodelle, Puppenstuben- und Küchenzubehör, Karussells, Autos, Flugzeuge, Schiffe, Kreisel und Metallbaukästen.

## Märklin Metallbaukästen

Ein Metallbaukasten, auch Stabilbaukasten ist ein Baukasten, mit dem aus unterschiedlichen metallenen Teilen Modelle gefertigt werden können. Diese Modelle können entweder frei erfunden oder nach Vorlage angefertigt werden. Bei den Teilen handelt es sich um Lochbleche, Lochbänder und Winkel aus Stahl, ergänzt durch Achsen, Radfelgen, Reifen, Zahnrädern und weiteren Spezialteilen die mittels Metallschrauben und Muttern zusammengebaut werden. Den Baukästen liegen ein passender Schraubendreher und Maulschlüssel bei.

Der Märklin-Metallbaukasten ist ein Stück deutscher Spielzeuggeschichte. Ehemals ein Lizenzprodukt der Firma Meccano, erwarb Märklin die Markenrechte im Jahre 1915 und nahm 1919 die Produktion mit anderen Farben auf. Märklin stellte die Produktion dieser Metallbaukästen anfangs der 2000er Jahre bis auf Sonderaktionen ein.



1930



1970. Märklin Metallbaukasten.

## Spielzeug der Firma GAMA

### Kriegsspielzeug

GAMA war der Name einer Fabrik für Blechspielzeug, die 1881 in der Stadt Fürth bei Nürnberg gegründet wurde. Die Buchstaben des Firmennamens sind die Initialen des Firmengründers Georg Adam Mangold.

Ab 1882 stellte GAMA vor allem Blechtiere her, später vor allem Fahrzeuge und Panzer. 1924 wurden das Firmenlogo und der Markenname als Warenzeichen eingetragen. Die GAMA-Panzer waren in den 1930er Jahren legendär und wurden noch lange nach dem Krieg hergestellt. GAMA war einer der ersten Hersteller, die nach dem Krieg von den Alliierten eine Produktionsgenehmigung erhielten.

1960 übernahm GAMA die Panzerproduktion der Nürnberger Firma Gescha.

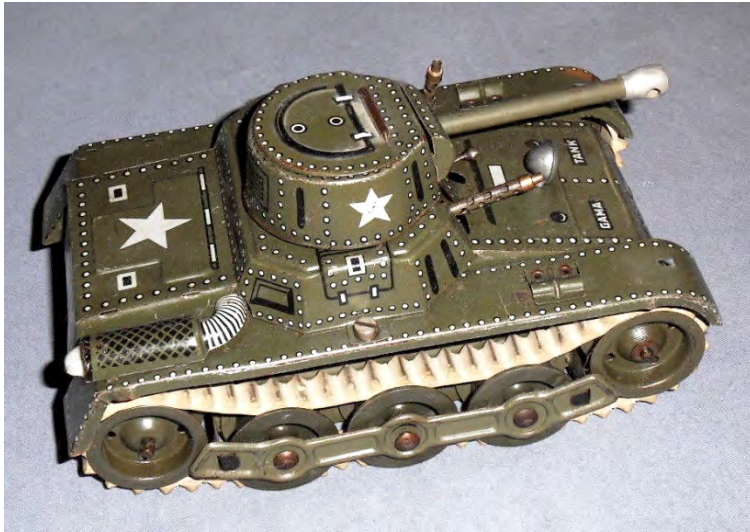
1971 kaufte GAMA die TRIX Vereinigte Spielwarenfabriken Ernst Voelk KG in Nürnberg auf und führte sie als TRIX-Mangold GmbH & Co KG weiter. 1980 erwarb der Mutterkonzern Gama-Mangold die Rechte an Schuco von der insolventen britischen DCM (Dunbee-Combex-Marx)-Gruppe und verlegte den Sitz von Schuco nach Fürth.

1993 wurden die Marken Schuco, GAMA und Trix von der Konzernmutter zusammengelegt.

1996 wurden die Marken GAMA und Trix an Märklin verkauft.







1950. GAMA Blech-PANZER, TANK 71. Start-Stopp Hebel neben Geschützturn. Funkensprühender Spielzeugpanzer mit Federaufzug und Gummikette. Während der Fahrt macht der Panzer Knattergeräusche, die Luke öffnet sich und der Fahrer kommt zum Vorschein, Die Funken der Kanone wurden durch einen Feuerstein und Reibrad erzeugt.

### Blechspielzeug



Gama-LKW aus der U.S.-Zone. Der LKW ist mit Kippmechanismus u. mechanischem Federaufzug



1950. Gama-Feuerwehrauto aus Blech mit Uhrwerksantrieb und Drehleiter. Zweiachsig, lenkbare Vorderachse, Gummibereifung.

## O. & M. Hausser – Elastolinfiguren, Blechspielzeug, Gesellschaftsspiele



Die Firma **O. & M. Hausser** (1912-1983) war ein deutscher Spielwarenhersteller, der insbesondere für seine Elastolin-Massefiguren bekannt war.

Seit 1910 produzierte die Firma **Hausser** Spiele und plastische Figuren in Ludwigsburg. Der Unternehmensname wurde 1912 in **O. & M. Hausser** geändert. Im Jahr 1936 ist das Unternehmen nach Neustadt bei Coburg umgezogen. Die

Firma Hausser war zu der Zeit einer der bedeutendsten Spielzeughersteller in Deutschland. Bekannt wurde Hausser neben seinen Gesellschaftsspielen und Bilderbüchern vor allem wegen des „Elastolin“. Allein im Jahr 1938 wurden 3 Millionen Elastolin Figuren von Hausser hergestellt und in aller Welt verkauft.

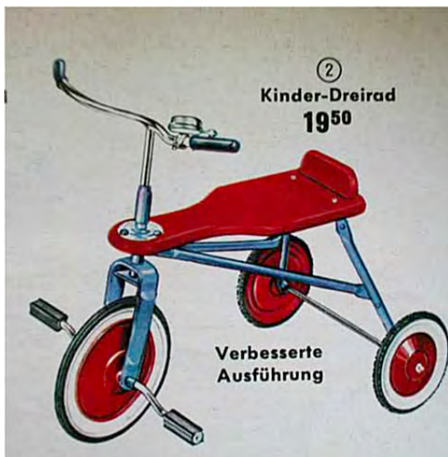
Die Firma Hausser hat sich bei seinen Spielen immer auch sehr schnell den aktuellen Umständen angepasst und die Spiele dem entsprechenden Zeitgeschmack, bzw. der politischen Richtung angepasst. Nach dem 2. Weltkrieg, hat es die Firma Hausser aber nicht geschafft, ihr sehr auf Spielzeugsoldaten und Nationalsozialismus ausgerichtetes Sortiment umzustellen. Das Elastolin wurde in den 50er Jahre durch neue Kunststoffe verdrängt und der Versuch einer Spielzeugpuppe, der sogenannten „Bild-Lilly“ wurde kein Erfolg.



Neben den Figuren und Spielen stellte Hausser auch Roller und Dreiräder für Kinder her.

Im Jahr 1983 kam das endgültige Aus für die Firma Hausser mit einem Konkurs

Sehr bekannt in den 1950er Jahren war das Hütchen-Spiel von Hausser



Ein Hausser - Dreirad aus den 1950er Jahren und Roller-Prospekt aus den 1940 Jahren.


**Kinder-Dreirad für Mädels und Jungen im Alter von 2 bis 4 Jahren. Ein buntlackiertes, standsicheres Bubirad mit rotem Holzstuh, mit weiß-roten, gummibereiften Scheibenrädern. Vorderrad mit Gleitlager, vernickelter Lenker, Pedalkurbeln, Gummigriffe und Fahrradglocke. — Für die Kleinsten das Richtige! So beginnt das Selbstfahren.**

Bestell-Nummer 01442	DM 19.50
----------------------	----------

Angebot aus dem Quelle-Katalog von 1961

## Barbie und Ken ließen die Mädchenherzen höherschlagen

### Bild-Lilli, die eigentliche Mutter von Barbie

Die Vorläuferin, der von Generationen von Mädchen geliebten Barbi-Puppe von Mattel, war die **Bild-Lilli**. Ihre Geschichte beginnt mit der Bildzeitung. Die Geschichte der Lilli ist also auch die Geschichte der Zeitung mit den vier Buchstaben.

Die erste Ausgabe der Bildzeitung erschien am 24. Juni 1952. In ihr wurde auch die erste Folge eines Comics namens „Lilli“ veröffentlicht. Der Comic entstammte der Feder des Karikaturisten Reinhard Beuthien. Die erste Grafik sollte eigentlich als Lückenfüller für die erste Ausgabe der BILD-Zeitung dienen. Aus dem Lückenfüller wurde dann allerdings ein fester Bestandteil der Bildzeitung. Die Comics erschienen vom 24. Juni 1952 bis zum 5. Januar 1961.



Lilli war eine Frauengestalt, wie sie typisch für das deutsche Wirtschaftswunderland der Nachkriegszeit war. Sie war schon durchaus erotisierend und deutlich US-amerikanisch geprägt. Der neu aufkommende Zeitgeist kündete von Konsum, Mode und neuen Freiheiten.

Entsprechend der Mode der damaligen Zeit, war Lilli mit Ponyfrisur und Pferdeschwanz, mit schwarzen Wimpern und rotgeschminktem Mund ausgestattet. Im Gegensatz zu den eher pruden jungen Frauen der deutschen Nachkriegszeit hatte ihr Auftreten immer etwas Pikantes. Vermutlich hat dies auch viel zum Anfangserfolg der Bildzeitung beigetragen.

Die **Lilli** wurde mit der Bildzeitung derart bekannt und erfolgreich, dass man in der Redaktion der **BILD** im Jahre 1953 beschloss, die **Lilli** als Werbepuppe für die Zeitung einzusetzen. Nach dem Vorbild des Comics schuf der Modeller Max Weißbrodt, der beim bayrischen Spielwaren-

Hersteller O.&M. Hausser/Elastolin in Neustadt bei Coburg beschäftigt war, eine Werbepuppe auf der Grundlage der Zeichnungen von Reinhard Beuthien.



Diese von Max Weißbrodt geschaffene Puppe wurde von der Firma **O.&M. Hausser** dann von 1955 bis ins Jahr 1964 produziert. Immer hatte Lilli eine **BILD-Zeitung** dabei.

Insgesamt wurden 130.000 Puppen hergestellt. Sie wurden in den Größen 30 cm und 19 cm vertrieben. Sie war in einer durchsichtigen Plastikröhre, welche mit **Bild-Lilli** beschriftet war, verpackt.



Parallel wurden in den Geschäften Zubehörteile und Kleidung für Lilli angeboten. So gab es Badeanzüge, Pyjamas, verschiedene Kleider, Dirndl oder entsprechend dem damaligen Trend auch Cocktailkleider.

Die Originalkleidung der Lilli ist immer an den Druckknöpfen der Firma **PRYM** zu erkennen. Das Familienunternehmen **Prym** aus Stolberg ist mit seiner Gründung im Jahre 1530, eines der ältesten deutschen Familienunternehmen, vor allem bekannt für Handarbeits- und Nähzubehör, Verschlusssysteme und Accessoires für die Bekleidungsindustrie und heute einer der Weltmarktführer bei der Produktion von Druckknöpfen.

Die einzelnen Glieder der Lilli waren beweglich. Typisch war der Pferdeschwanz und die in die Stirn fallende Locke. Die Haarfarbe war in der Regel blond. Die Ausnahmen waren brünette oder rothaarige Modelle.

Die 30 cm-Puppen wurden für ca. 12 DM, die 19 cm-Exemplare für ca. 7,50 DM verkauft. Verpackt war sie in einer

durchsichtigen Plastikröhre, die mit „**Bild-Lilli**„ beschriftet war. Die Lilli war in Deutschland derart populär, dass 1957 sogar ein Film „Lilli – ein Mädchen aus der Großstadt“ mit Ann Smyrner und Rudolf Platte in den Hauptrollen gedreht wurde.

Mit dem Verkaufserfolg des Originals kamen auch Kopien, vor allem aus Fernost auf den Markt. Die bekannteste Kopie kam aus den USA und wurde später als „Barbie“ bekannt. Die Kopien waren Plagiate der **Bild-Lilli**.

Die US-Amerikanerin Ruth Handler, die gemeinsam mit ihrem Mann Elliot und Harold Matson 1945 die Spielzeugfirma "Mattel Creations" gegründet hatte, entdeckte 1958 beim gemütlichen Bummel durch die Gassen von Luzern in der Schweiz in einer Schaufensterauslage eine **Bild-Lilli** und kauft die "Mannequin-Puppe" kurzentschlossen für ihre Tochter Barbara Joyce. Es ist ein Mitbringsel mit Nebenwirkungen, denn nicht nur die Tochter ist von ihrer "German Doll" fasziniert. Rasch reift bei Ruth der Entschluss, nach dem Vorbild der Lilli für Mattel selbst eine Puppe zu entwickeln. Sie soll den Rufnamen der Tochter tragen: **Barbie**. Am 9. März 1959 wird auf der New Yorker Spielzeugmesse die erste "Barbie"-Puppe als "Teen Age Fashion Model" vorgestellt. Sie ist 29,5 Zentimeter groß, in blonder und brünetter Haarpracht erhältlich, und **Lilli** aus dem Gesicht geschnittenen. Im ersten Jahr verkaufen sich bereits 350.000 Exemplare.

Die Firma **Mattel** erwarb von der Firma O.&M. Hausser dann im Jahre 1964 die Rechte an der **Lilli**. Mit unlauteren Geschäftspraktiken hatten die US-Amerikaner Rolf Hausser über den Tisch gezogen und mit lausigen 70.000 DM abgespeist. **Dabei hatten die Amerikaner die Idee bei der**

**"Bild"-Zeitung geklaut.** Durch diesen Deal machte Mattel ein Milliardengeschäft und die Firma Hauser kurz darauf Konkurs.

## **Barbie das Kultobjekt der Mädchen**

**Rote Lippen, blondes Haar und lange Beine: Die Barbie-Puppe ist in ihren 60 Lebensjahren das Kult-Objekt von Generationen junger Mädchen geworden.** Heute sind Barbie-Puppen mit entsprechendem Zubehör aus keinem Mädchenzimmer mehr wegzudenken. Sie gilt als eine der bekanntesten und meistverkauften Puppen der Welt und gehört damit zu den Spielzeugklassikern. Barbie ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Mattel und bezeichnet die Produktionsreihe von Modepuppen im Maßstab 1:6.

Im Jahre 1959 kam das erste Modell der erfolgreichen Anziehpuppe in einem schwarz-weiß geringelten Badeanzug sowie mit knallroten Lippen und Fingernägeln auf den Markt. Kokett blickte damals „Barbara Millicent Roberts“ zur Seite, ein dicker blonder Pony fiel ihr in die hohe Stirn. Inzwischen hat Barbie mehrfach Gesichtsform und Hautfarbe gewechselt, ihre Haare sind von Schulterlänge auf bis zu 27 Zentimeter gewachsen, sie bekam vier Schwestern und jagte ihren Freund Ken am Valentinstag 2004 nach 43 gemeinsamen Jahren in die Wüste.

Als 1959 die ersten 300.000 Exemplare der knapp 30 Zentimeter großen Puppe für je drei US-Dollar über den Ladentisch gingen, ahnte Mattel-Gründerin Ruth Handler wohl kaum, welchen Verkaufsschlager sie kopiert hatte. In Europa wurde Barbie 1961 eingeführt - und schied schon bald die Geister: Während so manche Eltern die langen Haare, die Wespentaille und die großen Brüste als sexistisches Klischee verachteten, zogen deren Töchter bei ihren Freundinnen stundenlang neue Kleider über die steifen Gummiglieder.

Ruth Handler hatte zu ihren Lebzeiten stets betont, dass die Puppe von Anfang an für die Wahlmöglichkeit der Frauen gestanden habe. In der Tat war Barbie schon früh nicht nur modesüchtig, sondern auch berufstätig: etwa als Stewardess, Chirurgin, Basketballspielerin, Präsidentschaftskandidatin und Fernseh-Chefin.

Mehr als 100 Jobs nahm Barbie im Laufe der Zeit an. Das hielt sie aber nicht davon ab, inzwischen mehr als eine Milliarde Schuhe und einen überquellenden Kleiderschrank zu besitzen. «Fast 100 Millionen Meter Textilien wurden für Barbies Modeartikel und die ihrer Freunde verarbeitet, wodurch Mattel zu einem der größten Bekleidungshersteller der Welt wurde», heißt es im Deutschlandsitz des US-amerikanischen Unternehmens im hessischen Dreieich.

Barbies Kleidung spiegelte immer die Mode der Zeit wider: In den 1960ern stand sie auf den Stil Jackie Kennedys und auf bunte, wallende Kleider. In den 1970ern trug sie die langen Haare offen zu blumigen Hippie-Klamotten. In den 1980ern blieb auch Barbie nicht von Schulterpolstern, Leggings und breiten Gürteln verschont.

Und zehn Jahre später eiferte sie den glamourösen Laufsteggrößen der Zeit nach: Cindy Crawford, Linda Evangelista und Claudia Schiffer hießen die Vorbilder. Zu Beginn des neuen Jahrtausends erhielt Barbie einen athletischeren Körper, eine biegbare Taille und zum ersten Mal einen Bauchnabel.

Barbie orientierte sich von Anfang an, an aktuellen Modetrends und ist daher immer eine Verkörperung des jeweiligen Zeitgeistes. Entsprechend hat sich ihr Erscheinungsbild immer wieder geändert:

Die erste Barbie gab es in blond und brünett, jeweils mit Pferdeschwanz und gelocktem Pony. Ihre Kopfform mit geschlossenem Mund und anmodellierten Wimpern war der der Lilli nachempfunden, und genau wie diese hat sie einen Körper mit weiblichen Formen und trägt kräftiges Make-up. Anders als die meisten anderen Puppen spreizt sie ihre Beine beim Hinsetzen nicht, sondern hält sie damenhaft parallel (dies war ebenfalls schon bei Lilli so). Später gab es sie auch mit Kurzhaarfrisuren und in anderen Haarfarben.

1967 bekam Barbie ein neues Gesicht. Die Lippen sind leicht geöffnet und die Wimpern sind aufgemalt oder aus richtigen Haaren. Insgesamt wirkt sie mädchenhafter als die Vorgängerin.

1977 erschien die Superstar Barbie. Sie hatte als Erste den Kopf, der 20 Jahre lang für Barbie verwendet wurde: ein breit lächelndes Gesicht mit großen Augen und Grübchen am Kinn. Es ist die von Mattel am häufigsten verwendete Kopfform. Die Vielfalt der Haarfarben wurde mit dieser Puppe aufgegeben: Barbie war von nun an grundsätzlich blond. Erst ab 1991 gab es Barbie wieder mit anderen Haarfarben.

Seit 1996 hat Barbie ein neues Gesicht mit geschlossenem Mund. 2000 wurde das Gesicht modifiziert; es ist seitdem schmaler und das Grinsen nicht mehr so übertrieben. Diese beiden Kopfformen werden heute noch verwendet; seit 2005 allerdings in einer Version, die etwas größer ist.

Zu Anfang des Jahres 2003 brachte Mattel Puppen mit einer neuen Körperform auf den Markt; Rumpf und Beine sind kürzer und die Hüften breiter. Diese Form wurde aber schon nach zwei Jahren wieder aufgegeben und Mattel kehrte zur vorherigen Größe zurück.

Seit Anfang 2016 gibt es "Barbie" mit verschiedenen Körpern in dick, groß und klein.

Um das Spielen mit Barbie interessanter zu gestalten, entwickelte Mattel im Laufe der Jahre ständig Veränderungen, zum Beispiel knickbare Beine, auswechselbare Perücken oder färbbare Haare. Regelmäßig kamen auch sprechende Puppen auf den Markt.

Schon die erste, 1959 auf den Markt gebrachte Barbie wurde nicht in den USA, sondern vollständig in Japan produziert. Wenige Jahre später wurde nicht nur Barbies Kleidung, sondern auch die Figuren in China hergestellt. 1990 kommen wichtige Maschinen zur Produktion der Barbie aus USA und Europa nach China. Vorprodukte werden zum Beispiel aus Japan, Taiwan oder USA zu den Produktionsstandorten geliefert. Somit kann dieses Spielzeug als typisches Beispiel für die Globalisierung dienen.

### **Barbies Kleidung**

Der kommerzielle Erfolg von Barbie beruht zu einem wesentlichen Teil darauf, dass sie von Anfang an mit einer reichhaltigen Garderobe für jede Gelegenheit ausgestattet war. Da Barbie ursprünglich nur im Badeanzug verkauft wurde, brauchte sie dringend etwas zum Anziehen. Die ersten Kleider waren von den Modellen der Haute Couture beeinflusst und trugen wie diese Namen. Anfang der 1960er Jahre war Jacqueline Kennedy stilbildend, dieser Einfluss ist auch in Barbies Kleidung spürbar. Ab 1967 trug Barbie Modelle, die sich an den Kleidern der Carnaby Street orientierten. Auch spätere Trends wie die von der Fernsehserie „Denver-Clan“ beeinflussten die Mode der 1980er Jahre, Discomode und Designerjeans gingen an Barbie ebenfalls nicht spurlos vorüber.

Barbie ging immer mit der Mode und trug die aktuellen Farben der Saison. In den 1950er und frühen 1960er Jahren waren das eher Pastelltöne, erst Ende der 1960er Jahre kamen leuchtende Farben in Mode. In dieser Zeit ging Mattel dazu über, die Puppen in pinkfarbene Kartons zu verpacken.

Ab den 1990er Jahren wurden nicht mehr nur Kleider für mehr oder weniger alltägliche Situationen angeboten, sondern Barbie konnte sich nun auch als Meerjungfrau, Blumenelfe oder Märchenprinzessin verkleiden.

Schon in den 1960er Jahren bot Mattel Kleidungsstücke an, die von den Kindern mittels beigefügter Stoffmal Farben, Applikationen oder Pailletten selbst neu gestaltet werden konnten. Derartige Stücke werden bis heute produziert und stellen eine erhebliche Erweiterung der Spielmöglichkeiten dar.

## **Barbies Verwandte, Freunde und Freundinnen**

Zum Erfolg der Puppe trug nicht nur bei, dass sie modisch immer aktuell war. Die Spielmöglichkeiten wurden bald dadurch erweitert, dass weitere Puppen hinzukamen. Auf der Packung wurde kurz erklärt, in welcher Beziehung sie zu Barbie standen; also Freundschaft oder Verwandtschaft. Darin unterscheidet sich das Produkt wesentlich von anderen Modepuppenreihen, die außer der Hauptfigur in der Regel nur noch eine männliche und eine kindliche Puppe enthalten. Wenn zu der Hauptfigur noch Freundinnen angeboten werden, so handelt es sich allenfalls um die gleiche Puppe in anderen Haar- und/oder Hautfarben. Dagegen hat Mattel von Anfang an die Freundinnen und Freunde mit eigenen Gesichtern gestaltet. Neben den Barbie-Puppen produzierte Mattel noch zahlreiche andere Reihen von Modepuppen, zum überwiegenden Teil im gleichen Maßstab wie Barbie (in diesem Fall wird auf der Packung oft darauf hingewiesen, dass diesen Puppen Barbies Kleidung passt, manchmal liegt der Packung auch noch ein Barbie-Prospekt bei). In diesem Artikel werden aber nur jene erwähnt, die laut Packungsaufschrift zu Barbies Welt gehören.

Dieses Gebiet ist unübersichtlich, da viele der Freundinnen und Freunde mit verschiedenen Gesichtern verkauft wurden: die, die über längere Zeit im Programm blieben, bekamen im Lauf der Jahre oder sogar Jahrzehnte immer wieder neue – dem gewandelten Zeitgeschmack angepasste – Gesichter. Umgekehrt wurden bereits bekannte Köpfe oft für Puppen mit neuen Namen eingesetzt. Wie bei Barbie sind seit 2005 die Köpfe um rund 10 % größer als früher.

Die meisten Nebenfiguren in Barbies Welt wurden nur ein oder zwei Jahre lang verkauft. Bemerkenswert ist Becky von 1997, die als einzige der Puppen im Rollstuhl sitzt. Hier werden kurz jene Figuren vorgestellt, die mehrere Jahre lang produziert wurden:

### **Verwandte**

Die erste Figur aus Barbies Familie war Skipper (1965), die kleine Schwester mit kindlichen Zügen. Kurz darauf folgte Barbies Cousine Francie (1966). Sie ist die erste Puppe, von der es eine dunkelhäutige Version gab, die damals allerdings wenig Anklang bei den Käufern fand und deshalb bald wieder aus den Läden verschwand. Die Geschwister Tutti und Todd (1968) waren etwa sechs Jahre alte Zwillinge. Anders als die anderen Puppen bestanden sie nicht aus Vinyl, sondern aus einem mit Gummi überzogenen Drahtgestell. Francie, Tutti und Todd gab es bis in die 1970er Jahre. 1991 erschien die acht Jahre alte Schwester Stacie, die bis 2000 produziert wurde. Mitte der 1990er erschien Schwesterchen Kelly (1996), die in Europa den Namen Shelly trägt. Die Puppe stellt ein zwei- bis dreijähriges Kind dar. 1999 erschien noch eine Babyschwester namens Krissy. Nachdem Mattel die Produktion von Skipper 2003 einstellte, wurde Kelly als einziges Familienmitglied noch hergestellt. Seit 2007 gibt es von Stacie und Shelly eine eigene Linie. Diese passt aufgrund der Größe der Puppen nicht zu der Barbie-Linie. 2009 wurden Skipper und Stacie neu aufgelegt. Obwohl Skipper gegen Ende der 1990er als Teenager Skipper genauso groß wie Barbie war, wird die Neuauflage wieder in der ursprünglichen Größe hergestellt.

### **Freunde und Freundinnen**

Barbie hatte seit 1961 als festen Freund Ken (benannt nach Ruth und Elliot Handler's Sohn Kenneth). Er war etwas größer als seine Freundin und hatte bis 2000 meistens modelliertes Haar. Weitere männliche erwachsene Puppen wurden als Kens Freunde bezeichnet. Im Jahr 2004 trennte sich Barbie von Ken und ließ sich darauf mit einem australischen Surfer namens Blaine ein. Ken setzte aber nach Jahren des Trennungsschmerzes zu Beginn des Jahres 2011 alles daran, Barbie zurückzugewinnen und ließ den Hersteller Mattel in ganz New York großformatige Plakate platzieren, auf denen er seine ungebrochene Liebe zu Barbie kundtat („Barbie, we may be plastic but our love is real.“). Pünktlich zum Valentinstag erklärte eine Sprecherin Barbies dann in der Today Show, dass Barbie und Ken wieder offiziell ein Paar seien.

Ihre älteste Freundin Midge (1963) verkörperte einen völlig anderen Typ als die schicke Barbie; nämlich das nette Mädel von nebenan. Anders als Barbie durfte Midge heiraten (Kens Freund

Allan) und eine Familie gründen, zuletzt 2003 unter dem Markenzeichen Happy family. Christie (1968) war Barbies afro-amerikanische Freundin, die es bis 2006 gab. P.J. (1970) war die englische Freundin, die gerne die damals hochaktuelle Mode aus der Carnaby Street trug. Als einzige der langjährigen Freundinnen hatte sie kein eigenes Gesicht, sondern es wurden die Köpfe der 1963er Midge und der Steffi verwendet. Die letzte P.J. wurde 1984 verkauft. Barbies Freundin Steffie (1972) war nur ein paar Jahre im Programm, aber die für sie entwickelte Kopfform wurde zu einer der am meisten verwendeten bei Mattel. Diese Kopfform wurde auch oft für afroamerikanische und hispanische Barbies sowie für die Dolls of the World-Puppen genommen. Seit 1986 gab es Kira, die asiatische Freundin (die Puppe hieß in Deutschland Marina). Kiras Kopf wurde regelmäßig für Puppen asiatischer Abstammung verwendet, obwohl ihre Züge eher europäisch sind (ihr fehlt z. B. die Epikanthus medialis-Falte). Seit 2001 gibt es keine Puppen mit diesem Gesicht mehr. Die einzige von Barbies alten Freundinnen, die heute noch verkauft wird, ist Teresa (1988). Sie ist von der Abstammung her Latina und hatte lange eine eigene Kopfform. Seit 2007 heißen die dunkelhaarigen Puppen mit Barbies Kopfform Teresa. Barbies afroamerikanische Freundin Shani (1990) war zunächst die Hauptfigur einer eigenen Reihe mit reichlich Kleidung, wurde aber in den folgenden Jahren immer stärker in Barbies Welt integriert. Die letzte Shani erschien 1994. Die Köpfe von ihr und ihren Freundinnen wurden bis 2006 weiterhin für afroamerikanische Puppen genutzt. Kayla und Lea (2002) haben die gleiche Kopfform, sind aber aufgrund verschiedener Bemalung nicht zu verwechseln: Kayla ist eine Latina, Lea ist asiatischer Abstammung. Auch sie beide gab es bis 2006.

Auch Barbies Schwestern hatten Freundinnen, die die gleiche Kleidung wie sie tragen konnten. In den 1960er Jahren wurden dafür noch eigene Kopfformen entwickelt. Später erhielten die Freundinnen die jeweils aktuelle Kopfform der betreffenden Schwester mit dunklen Haaren und anderem Make-up.

### **Von der Luxuspuppe zum Massenspielzeug**

*Barbie* kostete 3 Dollar im Jahre 1959– zu dieser Zeit waren das etwa 12 DM. Das Anfangsgehalt eines kaufmännischen Angestellten lag zu dieser Zeit bei etwa 200 bis 300 DM monatlich. Dazu kamen noch die Kosten für ihre Kleider, die oft aus edlen Materialien wie Seide oder Brokat bestanden und aufwendig geschneidert waren (gefüttert und mit funktionierenden Knöpfen oder Reißverschlüssen versehen). Unter diesen Umständen konnten sich nur Angehörige der oberen und mittleren Klassen den Kauf dieses Spielzeugs leisten. Entsprechend orientierte sich der Stil der Puppe und ihrer Kleidung an den Frauen dieser Schichten. Ab der Mitte der 1960er Jahre wurde der aktuelle Trend der Mode von britischen Modeschöpfern bestimmt, die bewusst auf Jugendliche der Unterschicht als Käufer abzielten. Der Trend zu preiswerter Kleidung setzte sich auch in den 1970er Jahren fort, in denen der Verzicht auf „Konsumterror“ gepredigt wurde. Mattel folgte diesen Trends und stellte die Kleidung für *Barbie* nunmehr vorwiegend aus Synthetikstoffen her. Weiter wurde keine dezente Garderobe für die elegante Dame mehr angeboten, sondern Kleidung nach dem Massengeschmack; das heißt die Schnitte wurden verspielter und die Farben kräftiger. Auch die Puppe selbst folgte diesem Trend: mit wallender blonder Mähne, breitem Grinsen, üppigem Dekolleté und knappen Miniröckchen entsprach sie nun dem Schönheitsideal der Unterschicht. Sie besuchte keine Vernissagen und Tennisplätze mehr, sondern widmete sich populären Sportarten wie Rollerskating oder Bowling und ging zu Popkonzerten. Dies alles ließ die Umsätze in die Höhe schnellen.

### **Barbie als Sammelobjekt**

Barbie wurde ursprünglich als Spielpuppe konzipiert. Mitte der 1980er Jahre bemerkte man bei Mattel jedoch, dass ältere Puppen gesammelt wurden und teilweise hohe Preise erzielten. Seitdem werden neben den Spielpuppen auch Barbie-Puppen produziert, die für den erwachsenen Sammler gedacht sind. Da sie in kleineren Auflagen hergestellt werden, sind sie auch teurer als die Spielpuppen. Einige dieser Sammlerstücke tragen Kleider und Accessoires, die von bekannten Modeschöpfern entworfen wurden, z. B. Karl Lagerfeld, Byron Lars oder Christian Louboutin.



Andere sind wie Figuren aus Filmen oder Fernsehserien gekleidet; oft sind ihre Köpfe den Darstellern nachempfunden. In der Dolls of the World-Serie führte Barbie die Trachten verschiedener Länder vor. Seit 1994 gibt es wieder Puppen mit der Kopfform der ersten Barbie. Seit 1986 gibt es Barbie-Puppen auch aus Porzellan, seit 2000 aus dem porzellanähnlichen Hartplastikmaterial „Silkstone“. Wie viele der Sammlerpuppen sind sie für Kinder nicht geeignet, da sie die gesetzlichen Sicherheitsbestimmungen für Spielzeug nicht erfüllen. Seltene Barbie-Puppen erzielen heute bei Sammlern Preise von mehreren Tausend Euro.

### **"Masters Of The Universe" - Barbies barbarische Brüder**

**Was für die Mädchen Barbie und ihre Freunde waren, wurde für die Jungen He-Man und seine barbarische Horde.**

**Wer Anfang der 1980er Jahre als Junge groß geworden ist, konnte kaum an He-Man vorbeikommen. Ob es die Serie war, die Comics oder einfach nur das geniale Spielzeug, jeder Junge kannte den Prinzen, der sich gegen das Böse stellt.**

Die wilde Gang um He-Man, Stinkor und Man-E-Faces stürmte 1982 die Kinderzimmer. Fünf Jahre beherrschten die Muskelprotze aus Plastik, die "Masters of the Universe", die irdischen Spielzeugläden.

Masters of the Universe ist der Name einer von 1982 bis 1988 vertriebenen Action-Figuren-Serie des US-Spielzeugherstellers Mattel. Eine limitierte und überarbeitete Neuauflage einiger Figuren wurde von 2000 bis 2001 herausgebracht. 2002 brachte Mattel die Action-Figuren mit modernisiertem Design erneut regulär auf den Markt.

Wegen ausbleibenden Erfolgs wurde die Produktion aber bereits 2004 wiedereingestellt.

He-Man und die Masters of the Universe waren durch ihre allgegenwärtige Präsenz in den Kinderzimmern der westlichen Industrienationen Teil der Populärkultur der 1980er Jahre geworden. Die Actionfiguren aus der Serie He Man and the Masters of the Universe sind absolute



Kultobjekte aus diesen Jahren. In fast jedem Kinderzimmer wurde damals der Kampf des Guten gegen das Böse nachgespielt. Für das Gute verantwortlich waren He Man und die Heroic Warriors, für das Böse Skeletor und die Evil Warriors. Die erste Figurenserie wurde von Mattel zwischen 1982 und 1988 vertrieben. Sie sind unter dem Begriff Vintage-Figuren bekannt, und ein beliebtes Tausch- und Sammelobjekt.

He-Man, dessen Name so viel bedeutet wie starker, tugendhafter Held, wohnte auf dem fantastischen

Planeten Eternia, und fühlte sich dazu berufen, diesen vor dem Bösen zu retten. Vier Zeichentrickserien, mehrere Comicserien und Hörspiele, sowie eine Verfilmung aus dem Jahre 1987 mit Dolph Lundgren als He-Man berichten davon. Eine Neuverfilmung ist schon seit langer Zeit geplant, wurde aber bis heute noch nicht realisiert. Von 1982 bis 1987 waren Masters of the Universe-Figuren einer der größten Erfolge der Firma Mattel, bis sie 1988 aufgrund von Umsatzeinbrüchen fast zehn Jahre aus dem Handel verschwanden.

Zu Beginn der 1970er Jahre entwickelte sich in den USA der Markt für Action-Figuren, den George Lucas mit *Star Wars* dominierte. Mattel konnte sich mit seiner damaligen Action-Figurenserie *Big Jim* nicht etablieren. Mit Barbie und Hot Wheels verfügte Mattel zwar über anhaltend sehr erfolgreiche Spielwarenserien, das Geschäftsfeld der Action-Figuren wurde damit aber nicht abgedeckt.

He-Man entstand aus einer Fehlentscheidung der Firma Mattel. Diese hatte in den 70er Jahren die Rechte an der Produktion von Star-Wars Spielzeug nicht kaufen wollen. Als Star Wars dann zu einem riesen Erfolg wurde, war Mattel natürlich wütend. Sie wollten auf den Hype aufspringen und brachten eine eigene Serie heraus. Conan war dabei zu nackt und Star-Wars zu teuer, daher entschied man sich He-Man zu erschaffen.

Der Designer Roger Sweet entwickelte bei Mattel eine etwa 24 Zentimeter große, übermenschlich muskulös und in kampfbereiter Pose modellierte Figur namens **He-Man**. Diese machte Mattel zur zentralen Action-Figur im Bereich Science-Fiction und Fantasy.

Das Vorbild des He-Man war das Aussehen des Conan-Darstellers Arnold Schwarzenegger.

Auch wenn unser Lieblingsprinz ziemlich gefährlich aussieht, hat er in seinen 130 Episoden niemanden ernsthaft verletzt. Natürlich wurden die Bösen hochgehoben, oder auch mal ins Wasser geworfen, aber wirklich verletzt hat He-Man niemanden.

Die Größe der dafür entwickelten Figuren wurde zur Markteinführung auf 14 Zentimeter verringert, um den Verkaufspreis einer Figur mit 4,99 US-Dollar unter der psychologisch wichtigen Marke von fünf US-Dollar zu halten.

Im ersten Jahr 1982 erzielten die Masters of the Universe in den USA einen Umsatz von 38,2 Millionen US-Dollar, was klar über den Erwartungen von sieben bis 19 Millionen lag.

1983 stieg der Umsatz auf 80 Millionen US-Dollar, 1984 auf 111 Millionen, 1985 wurden es dann 250 Millionen. 1986 war mit 400 Millionen US-Dollar Umsatz in den USA der Höhepunkt erreicht. 1987 brach der Umsatz auf sieben Millionen ein. Dies führte zur Einstellung der Reihe. Die letzten Produkte wurden 1988 nur noch in Italien veröffentlicht, danach verschwanden die Masters of the Universe für über zehn Jahre weltweit aus den Regalen der Spielwarenhändler.

Ursache dieses beispiellosen Rückgangs waren Fehleinschätzungen des Action-Figurenmarktes seitens Mattel. Nachdem die Masters-of-the-Universe-Reihe zuerst unterschätzt worden war, ging das Management nach den erfolgreichen ersten drei Jahren dazu über, die Produktionszahlen drastisch zu erhöhen und den Markt mit Merchandise-Produkten zu überfluten. Dazu kam, dass andere Action-Figuren wie die Transformers in Mode kamen und den Händlern hohe Rabatte gewährt werden mussten, damit sie weiterhin die Masters of the Universe in ihre Regale stellen.



Dennoch gelten die Masters of the Universe als einer der größten Erfolge Mattels. Die Action-Figuren alleine erreichten einen weltweiten Umsatz von 1,2 Milliarden US-Dollar, in den USA überschritt der Umsatz von Figuren und Ableger-Produkten wie Bettwäsche oder Kuchenformen die Zwei-Milliarden-Grenze. Zu Hochzeiten waren die Masters of the Universe zusammen mit Barbie für 75 Prozent des Gesamtgewinns von Mattel verantwortlich.

Nach dem Ende der "Masters" wurde deren Schöpfer Roger Sweet bei Mattel in die Abteilung für Barbie-Accessoires verbannt. 1991 lag das Kündigungsschreiben auf seinem Tisch. Trotz Sweets Renommee stellte ihn kein anderer

Spielzeugfabrikant ein - seine Vorgesetzten hätten ihn auf eine "schwarze Liste" gesetzt, vermutete Sweet 2009. Große Ersparnisse hatte er nicht, denn für seine Erfindung von He-Man war Sweet mit einer kleinen Prämie abgespeist worden. Und so musste Sweet sich nun als Gabelstaplerfahrer über Wasser halten.

Dennoch blickt der He-Man-Schöpfer ohne Verbitterung auf die Anfänge der "Masters" zurück. Ihm sei es immer nur darum gegangen, dass sein "Baby" erfolgreich werde. Außerdem, so sagt Sweet: "He-Man hätte das Gleiche für mich getan."



