

Das Kind im Wertewandel

Begleitbroschüre zur gleichnamigen Ausstellung
im Museum der Stadt Bad Schwartau
mit Spielzeugen aus der Sammlung Helga Martens
1996

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur Ausstellung	Seite 2
Inhaltliche Aspekte zum heutigen Stand	Seite 3
Entwicklung von Spielzeug seit dem 2. Weltkrieg bis in die 1990er Jahre in der Bundesrepublik Deutschland	Seite 4
Spielzeug aus der DDR	Seite 6
Vielfalt der Würfelspiele einst und jetzt	Seite 8
Nur ein Kartenspiel? Entwicklung und Vielfalt	Seite 11
Strategiespiele	Seite 13
Andere Tischspiele, die einfach Spaß machen	Seite 15
Spielzeug als Werbung für Produkte und Dienstleistungen	Seite 17
Lehrreiches Spielzeug für kleine und große Leute	Seite 19
Kinderspiel als Lernfeld zur Vorbereitung auf das Leben	Seite 21
Spielzeug überwiegend für Mädchen	Seite 23
Spielzeug überwiegend für Jungen	Seite 25
Spielzeug in Eigenherstellung	Seite 27
Entwicklung in den letzten Jahrzehnten	Seite 29

Impressum:

Autorin	Helga Martens
Texte	Helga Martens
Abbildungen	Privatarchiv

Die Verwendung von Texten und Fotos in diesem Artikel ist gestattet, unter Berücksichtigung der presserechtlichen Vorschriften wie dem Urheberrecht.
Lübeck, überarbeitet 2024

Vorwort zur Ausstellung

In der Ausstellung „Das Kind im Wertewandel“, Museum der Stadt Bad Schwartau, werden Exponate gezeigt, die überwiegend von Flohmärkten aus der Umgebung von Lübeck stammen und Teil der privaten Sammlung „Kindheits(T)räume“ von Helga Martens aus Lübeck sind. Neben dem üblichen Spielzeug wie Puppen und Zubehör und technisches Spielzeug soll ein Schwerpunkt der Ausstellung sein:

Die Spielzeuge werden in ihrem Wandel gezeigt: Ende des 19. und Beginn des 20. Jahrhunderts, während des 2. Weltkriegs, Zeit des Wirtschaftswunders der 1950er Jahre, von 1960 bis in die 1990er Jahre.

Die ausschließliche Präsentation von Spielzeugen würde der Dokumentation vom Spielen in seiner Bandbreite nicht gerecht werden, weil dann ein Zusammenhang zum spielenden Kind und seiner sich ständig wandelnden Umwelt und Werte nicht zu erkennen wäre. Die Ausstellung stellt Spielzeuge aus einer erweiterten Sicht dar. Die meisten Spielzeuge sind sogenannte Gebrauchs- oder Wegwerfspielzeuge.

Die Besucher und Besucherinnen werden vielleicht an viele Spielzeuge erinnert und sich in die eigene Kindheit zurückversetzt fühlen. Das ist gewollt. Gleichzeitig soll eine kritische Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Bedingungen in den letzten Jahrzehnten erfolgen. Die vorliegende Dokumentation soll inhaltlich durch die Ausstellung führen. Die Abbildungen, die ausschließlich ausgestelltes Spielzeug darstellen, sollen einerseits die aufgestellten Thesen unterstreichen, andererseits eine Rückbesinnung an hoffentlich Erinnerungen in der Ausstellung sein.

All denen, die beim Zustandekommen der Ausstellung behilflich waren, sei hier recht herzlich gedankt: Barbara Paulsen hat mir mit wertvollem Rat und Tat von Anbeginn zur Seite gestanden und viele Ideen eingebracht. Sie hat am Zustandekommen dieses Begleitheftes mitgewirkt. Der Leiter des Museums, Herr Kaczkowski, hat die Ausstellung in den Räumen des Museums Bad Schwartau möglich gemacht. Mitglieder des Bad Schwartauer Bürgervereins „Der Gemeinnützige“ haben tatkräftige Hilfe geleistet.

Helga Martens
1996

Inhaltliche Aspekte zum Artikel

Gesellschaftliche, wirtschaftliche, politische Entwicklungen und Herrschaftsverhältnisse haben von jeher den Menschen und seine Handlungsweisen geprägt. Wertvorstellungen sind von daher nicht für alle Zeiten festgelegt, sondern unterliegen einem ständigen Wandel, beeinflusst durch die jeweiligen Rahmenbedingungen.

Das Kind steht da nicht außen vor. Es wird vielmehr für bestimmte Prozesse auf sehr subtile Art eingesetzt, im Interesse bestimmter gesellschaftlicher, besonders wirtschaftlicher Gruppierung. Besonders in den letzten Jahrzehnten nach dem 2. Weltkrieg haben verschiedene gesellschaftliche Kräfte versucht, mit vielfältigen Methoden Kindern Wertvorstellungen von Gesellschaft durch gezieltes Vorhalten von Spielzeug überzustülpen. Mit dem Vorhalten bestimmter Angebote werden Kinder stark geprägt. Noch nie in der Vergangenheit hat sich gerade die Wirtschaft um Kinder über das Spielzeug bemüht.

Sicher ist dieses auch schon in der Vergangenheit erfolgt. Allerdings sind die heutigen Voraussetzungen andere.

Hier seien nur einige Punkte genannt:

- Schnelllebigkeit der Gesellschaft
- technische Entwicklung im Bereich der Medien und deren vielfache Verfügbarkeit
- Vorherrschaft der industriellen Produktion von Spielsachen einhergehend mit schneller und billiger Herstellung
- schnelle Verbreitung von Konsumgütern
- Globalisierung
- oftmals kritikloses Konsumverhalten der Erwachsenen
- billige Massenangebote und immerwährende Verfügbarkeit.

Die hier in dieser Schrift aufgeführten Spielzeuge stammen überwiegend von Flohmärkten, es wurde Spielzeug ab Mitte der 1920er Jahre zu geringen Preisen und in großen Mengen angeboten. Der materielle Wert von Spielzeugen wurde damals und wird noch heute vielfach als Geldanlage gesehen, gepaart mit Sammelleidenschaft und betrifft vielfach Blechspielzeug, Puppen und besondere Sparten von Spielzeugen. Andere Spielsachen, insbesondere Würfel- und Brettspiele, Kartenspiele oder Papierspielzeug, haben eher einen geringen Sammelwert und waren gerade zur Zeit 1980 - 1995 für Pfennigbeträge zu erhalten.

Ab ca. 1995 wandelte sich das Bild in einem kurzen Zeitraum. Es gab mit einem Mal nur wenig älteres Spielzeug und wenn, dann fast nur mit antiquarischem Wert, verkauft von Händlern zu hohen Preisen. Museen greifen zwar das Thema „Spielsachen“ mit unterschiedlichen Schwerpunkten vermehrt auf, doch werden oft Spielzeuge gezeigt, die mehr aus den zahlungskräftigeren gesellschaftlichen Bevölkerungsschichten stammten.

Spielzeuge der letzten 50 bis 100 Jahre liegen weniger im Focus von Museen, ebenso Spielzeug als Massenware und Marke Eigenbau.

Dieser Artikel zeigt beispielhaft die Entwicklung der letzten 100 Jahre und befasst sich mit der schier unübersehbaren Bandbreite von Spielzeug. Es soll eine ganz andere Sicht darstellen: sogenannte Gebrauchs- oder Wegwerfspielsachen.

Helga Martens

Entwicklung von Spielzeug in der Bundesrepublik Deutschland seit dem 2. Weltkrieg bis in die 1990er Jahre

Handarbeit und aufwendige Technik zeichnete die Herstellung von jahrhundertealtem Spielzeug aus. Die Aufmachung war teilweise recht kompliziert, aber auch ansprechend. Viele Spielzeuge waren Unikate. Diese alten musealen Spielzeuge sind begehrte Sammelobjekte vieler Museen und Liebhaber. Vielfach dienen sie bei Sammlern der Geldanlage. Mit fortschreitender Technisierung und Spezialisierung bis hin zu neuen Materialentdeckungen in der Industrie wurde Spielzeug immer einfacher und billiger in der Herstellung. Aus individuell wirkenden Spielsachen (noch 1930 wurden die Augen von Celluloid-Puppen handgemalt oder per Hand eingesetzt) wurde Massenware. Die Gesichter der Puppen wurden maschinell bedruckt, die Individualität des Spielzeuges ging verloren.

Während der Zeit des 2. Weltkrieges war Material, Zeit und Arbeitskräfte für die Herstellung von Spielzeug rar, ein Großteil der Bevölkerung verarmt, ausgebombt, auf der Flucht. Dennoch gab es Spielzeug käuflich zu erwerben, aber sehr, sehr wenig. Wer Kinder hatte und wenig Geld, hat sich zu Weihnachten und Geburtstagen viel einfallen lassen.

Spielzeug wurde aus alten Materialien, aus Resten hergestellt:

- Stoffreste wurden zu Puppen
- Hölzer zu Autos
- Blechdosen zu Waagen für den Kaufmannsladen.

Bereits Ende der 1940er Jahre erteilten die Besatzungsmächte die Erlaubnis, Spielzeuge von alten Vorlagen wieder neu zu produzieren, wie z.B. Blechspielzeuge der Firma Lehmann mit dem zusätzlichen Aufdruck: Made in U.S. Zone Germany. In den 1950/60er Jahren war die Zeit des Aufschwunges, der neuen Ideen. Es wurde viel Wert gelegt auf Tradition, Schönheit und Vielfalt.

Blechspielzeug „Rollender Kofferträger“,
1950er Jahre



Flügelschlagendes Osterhuhn,
das ein Ei legt, wenn es
heruntergedrückt wird
Hersteller unbekannt
Hartplastik, 1950er Jahre

Neue Varianten von Plastik und neue Fabrikationstechniken unter Einsatz von Computertechnik förderten diesen Trend zusehends. Die Folge waren Spielwaren, die nicht nur eine Massenware

wurden, schlimmer, sie degradierte immer mehr zu einem wegzuwerfenden Gebrauchsgegenstand. Was defekt war, kaum auf den Müll. In den folgenden Jahren hielten unaufhaltsam neue Techniken und Materialien Einzug in die Spielzeugherstellung. Kunststoffe verschiedenster Art ermöglichten schnellere, einfachere und billigere Produktionen. Die Massenproduktion ging immer mehr zu Lasten der Individualität.



Köpfe für Handpuppen,
Weichplastik
1960er/70er Jahre

Der Einfluss des „American Way of Life“ in den 1970er Jahren machte auch vor den Kinderzimmern nicht halt. Die stärker werdende Konkurrenz ließ zwar vielfaches Spielzeug auf dem Markt erscheinen, dieses ging jedoch zu Lasten der Schönheit, Individualität und Haltbarkeit. Natürlich gab es dazu eine Gegenentwicklung: wertvolles, haltbares Spielzeug, allerdings oft verbunden mit hohen Preisen.



Mon-Chichi, 1970er Jahre

Spielzeug aus der DDR

Wurde und wird noch heute die DDR im Zusammenhang mit Spielzeug genannt, so wird meist an das Spielzeug aus Seiffen im Erzgebirge oder Sonneberg in Thüringen gedacht. Im Erzgebirge und in Thüringen, ebenso wie im Bayrischen Wald und in Nürnberg entstanden in diesen waldreichen Gebieten Deutschlands die herkömmlichen Gebiete der Spielzeugherstellung.

Aus der sozialen Not heraus mussten Handwerker und Arbeiter im Auftrag von Unternehmern mit ihren Familien Spielzeug aus Holz herstellen, Kinderarbeit war an der Tagesordnung. Die Unternehmen wussten diese Not auszunutzen und es entstand eine Heimarbeitsindustrie ohne jegliche soziale Absicherung für die Arbeitenden. Das unter den schwierigen Bedingungen entstandene vielfältige und schöne Spielzeug wurde aus all diesen Gebieten in die ganze Welt und insbesondere in die USA exportiert.

Schaf – und Hühnerställen
Sonneberg, Thüringen
um 1900



Diese Geschichte des Spielzeugs ist ein Teil der Geschichte Deutschlands und zu bestimmten Zeiten auch ein Teil der Geschichte der DDR. So wurde zur DDR-Zeit im Erzgebirge und im Thüringer Wald die Spielzeugindustrie weiter betrieben und die Spielzeuge überwiegend exportiert. In vielen Betrieben der DDR wurden zusätzlich aus Materialien, die bei der Produktion abfielen, Spielzeuge für die einheimische Bevölkerung hergestellt. Da Rohstoffe knapp waren und es keine Konkurrenz auf dem Markt gab, wurden Spielsachen mit einfachen Mitteln, aber dennoch liebevoll und ideenreich industriell hergestellt.



Zwei Generationen **Sandmännchen**

Rechts: Erste Ausführung mit Gipskopf

Link: 1970er Jahre mit Kopf aus Hartplastik

Die Spielsachen, meist von schlechterer Qualität, schlechten Drucken und blassen Farben waren für die einheimische Bevölkerung, die guten lediglich für den Export bestimmt.

Wie heißt es im Märchen vom Aschenbrödel: Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten in Kröpfchen. Technische Entwicklungen lassen sich am verwendeten Material erkennen. So waren die Gesichter der ersten Sandmännchen aus bemaltem Gips. Kurz darauf folgte Gips mit einem Glanzüberzug, dann helles Hartplastik bis später zum fleischfarbenen Weichplastik.

Brett- und Kartenspiele waren oft einfallsreich, mit schönen Zeichnungen, teilweise lehrreich, aber eben auch aus schlechtem Material.

Erst späte Puppen wurden den Puppen aus dem Westen angeglichen.

Die für den Westen typische Amerikanisierung kam nur zögerlich zum Tragen. Dafür waren die fast nicht zu erstehenden Spielsachen aus dem Westen äußerst beliebt, weil nicht erreichbar.

Gerade die Spielzeuge aus dem Erzgebirge wie Spielzeug in Schächtelchen oder die Weihnachtspyramiden wurden nach der Grenzöffnung in Ausstellungen im Westen gezeigt. Bundesweit ist auf Weihnachtsmärkten dieses Angebot nicht mehr wegzudenken.



Puppe aus den 1970er Jahren, DDR

Material war das gängige, minderwertige „Plaste“, das nur in der DDR verwendet wurde und Nylon-Stoff

Vielfalt der Würfelspiele einst und jetzt

In diesem Zusammenhang dargestellt sind die sogenannten **Laufspiele**.

Gemeint sind nicht diejenigen Würfelspiele, die als reine Glücksspiele gelten.

Bei den Laufspielen wird auf einer Spielfläche mit Spielfiguren entsprechend der Spielregel ein bestimmter Weg genommen. Wer das Ziel erreicht, hat gewonnen, wer als letztes ins Ziel kommt, hat verloren.

Der Vorläufer aller Laufspiele ist das **Gänsepiel**,



Gänsepiel, vermutlich 1920er Jahre,
Hersteller unbekannt

Es hat seinen Ursprung 1820/30 und im Laufe der Zeit sehr unterschiedlich gestaltet wurde. Alle weiteren Spiele haben sich daraus entwickelt.

Wenig Material ist erforderlich zur Herstellung dieser Spiele:

- Tisch, auf dem gespielt werden kann
- Spielfläche, meist aus Pappe
- Würfel
- Spielfiguren in unterschiedlichster Art und Anzahl
- und Spielregeln

Laufspiele galten von jeher als reine Unterhaltungsspiele. Dennoch werden bestimmte Verhaltensweisen und Leistungen gefördert:

- bei vielen Laufspielen muss Geduld geübt werden
- ein Unterordnen der Spielregel ist erforderlich
- Verlieren muss gelernt werden; Fassung muss gewahrt werden können
- bei etlichen Spielen wird eine intellektuelle Leistung gefördert; Kombinationsgabe, taktisches Verhalten und anderes mehr werden spielerisch geübt.



este eines selbstgefertigten Monopoli-
Spiels vermutlich 1930/40er Jahre

Es gibt lehrreiche Laufspiele wie **Weltreise**, **Europareise** u.s.w., die sich meist durch einen einfachen Spielverlauf auszeichnen. Durch das Spiel werden Entfernungen, Städtenamen und

Länder eingeübt. Laufspiele sind zum Teil Glücksspiele, da der Wurf des Würfels nicht beeinflussbar ist.

Das Grundmaterial zur Herstellung der Laufspiele war und ist einfache Pappe, die mit einem Druck beklebt oder bespannt wurde. In den Anfängen handelte es sich dabei um kolorierte Stiche. Dieses Verfahren war sehr aufwendig und die Spiele von daher teuer und nicht für jedermann zu erstehen.

Luftreisespiel „Flug um die Welt“,
1950er Jahre,
Fa. O & M Hausser



Die Drucktechniken veränderten sich im Laufe der Zeit zusehends, die Spiele waren von daher immer einfacher herzustellen, wurden billiger und von immer mehr Bevölkerungsschichten zu erstehen. Mit fortschreitender Technisierung wurden die Druckverfahren immer einfacher, die Vielfalt konnte zum Tragen kommen. Und dieses zum Teil noch zu sehr geringen Preisen !

Heute ist eine grobe Einteilung in drei Kategorien möglich:

1. Billigware aus der Massenfabrikation
2. aufwendige Herstellung aus besserem, haltbarerem Material, vielfach Holz; dann allerdings zu höheren Preisen
3. Luxusausführungen

Lange Zeit der Renner:
DAS MALEFIZ-SPIEL
Verlag Otto Maier, Ravensburg,
1960er Jahre



Wie bei allen Spielsachen spiegeln sich auch hier im Spiel die politischen Verhältnisse wieder. Als Beispiel sei hier genannt das gute und immer noch beliebte Spiel: **Mensch, ärgere dich nicht!**

Mensch, ärgere Dich nicht!
Ausführung J.F. Schmidt
München
vermutlich 1930er Jahre



Daraus wurde in den 1930er Jahren in Österreich ein Spiel mit denselben Spielregeln heraus unter dem Titel: **Marsch raus mit ihm!**



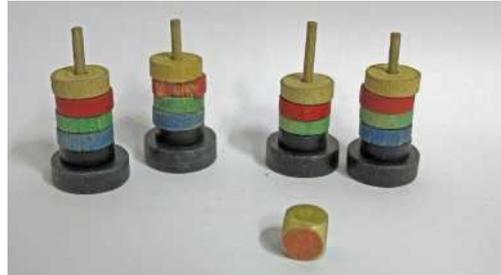
Stockinger & Morsack,
Wien
vermutlich 1920/30er Jahre

Auf dem Deckel des Spieles ist abgebildet: Ein offensichtlich gut situierter Herr mit Schnurrbart packt einen Mann mit Schiebermütze beim Kragen und gibt ihm mit einem Knie einen Stoß in den Rücken. Auf der Spielfläche wird letzterer von einem Polizisten am Kragen befördert. Demuthaltung und Obrigkeitsdenken verbunden mit Machtausübung wird hier deutlich dargestellt. Solche wie hier dargestellten Szenen haben sich in Deutschland und in Österreich nach der Weimarer Republik in den 1920er und den 1930er Jahren tatsächlich abgespielt.

Neben den klassischen Laufspielen gibt es weitere Spielarten:

- Spiele mit Farbwürfeln, besonders für kleinere Kinder geeignet
- Reisespiele
- Würfel-Lotto
- Backgammon

Farbwürfelspiel für die Kleinen
1960/70er Jahre



In den letzten Jahrzehnten entstand eine unübersehbare Vielfalt andersartiger Lauf- und Würfelspiele. Viele wichen von den klassischen Formen ab.

So entstanden u.a. aus der 1968er-Bewegung heraus die Miteinander-Spiele, bei denen es keinen Sieger und keinen Verlierer gibt, die Gruppe spielt miteinander wie beim Ich baue eine Stadt, Das Drachenspiel, Das Bärenspiel oder Räuber Hotzenplotz. Bei dem Spiel Heimlich und Co. oder Scotland Yard ist die Spielfigur nicht sichtbar dem Spieler zuzuordnen oder es gibt unsichtbare Spielgegner, die sich nur ab und zu zeigen müssen. Eine andere Form findet sich im Spiel Hamstern, bei dem das Helfen belohnt wird.

In diesem Zusammenhang soll auf das Spiel des Jahres aufmerksam gemacht werden. Seit 1979 finden jährlich die Essener Spieltage statt. Besucher und Besucherinnen testen neu auf dem Markt erschienene Spiele und geben ihre Eindrücke dazu ab. Eine Jury kürt daraufhin das Spiel des Jahres. Hierbei handelt es sich nicht nur um Würfel- bzw. Laufspiele, sondern um Spiele aller Arten.

Hase und Igel, Otto Maier,
Ravensburg,
das erste Spiel, das mit dem
Kritikerpreis
„Spiel des Jahres“ ausgezeichnet
wurde



Ein Spiel bleibt unübertroffen: **Mensch, ärgere dich nicht.**

Es ist immer noch das am meisten verkaufte Spiel. Selbst Vertreter der jährlich stattfindenden Spielwarenmesse in Nürnberg mussten das neidvoll anerkennen. Es ist mit diesem Spiel einfach phänomenal!

Nur ein Kartenspiel ?

Entwicklung und Vielfalt

Kartenspiele kommen vermutlich aus dem Osten. In Europa wurden sie erstmalig 1377 erwähnt und schon ein Jahr später in Regensburg verboten. Das Argument: Spiele ergeben Streit und Unzufriedenheit unter Spielern.

Später, im 17. Jahrhundert, wurden Kartenspiele dann schließlich als lehrreich angesehen und anfangs sogar im Philosophieunterricht angewendet. Kartenspiele sind in ihrer Unterschiedlichkeit vielfältig und stehen den Laufspielen darin in keinster Weise nach.

Eine erste grobe Unterteilung kann vorgenommen werden zwischen:

1. Kartenspiele für Erwachsene oder die klassischen Kartenspiele und 2. Kartenspiele für Kinder bzw. die ganze Familie.

Bei ersteren kann wiederum die Unterteilung vorgenommen werden in Glücksspiele wie Siebzehn- und-Vier oder Poker oder die Denkkartenspiele wie Skat, Rommé, Bridge oder Canasta. Auf diese Kartenspiele wird hier nicht eingegangen.

Die zweite Kategorie wird auch Das kleine Kartenspiel genannt, obwohl dieser Begriff mehr ausdrückt, dass es sich hier um ein Kartenspiel für jüngere Menschen handelt als dass es ein minderwertiges Spiel sei.

Unterscheidungsmerkmale sind:

- die unübersehbare Zahl von Quartett-Spielen,
- das allzeit beliebte Schwarzer-Peter-Spiel,
- verdeckte Kartenspiele wie Lotto,
- Frage- und Antwortspiele.

Bei all diesen Kartenspielen muss nur wenig Wissen vorhanden sein, die Spielregeln sind einfach. Demnach eignen sie sich für jung und alt, für Spiele in der ganzen Familie oder für Kinder unter sich ohne viel Spielleitung.

Beim Quartett-Spiel gibt es immer ein Thema, das behandelt wird und zum Allgemeinwissen zählt:

- Geschichte, Sprachen, Länder und Städte, Reisen
- berühmte Personen wie Dichter und Denker, Komponisten, bekannte Herrscher, allerdings geht es hier ausschließlich um Männer; Frauen werden seltener dargestellt
- Tier- und Pflanzenwelt (Blumenquartett, Tiere des Waldes, Nutzpflanzen)
- Welt der Phantasie, Film (Märchenquartett, Pinocchio)
- Technik (Autos, Bergbau)
- und vieles mehr.

Es gibt wohl kaum ein Gebiet, das nicht aufgegriffen wurde.



Blumenquartett, Otto Maier, Ravensburg, 1950er Jahre

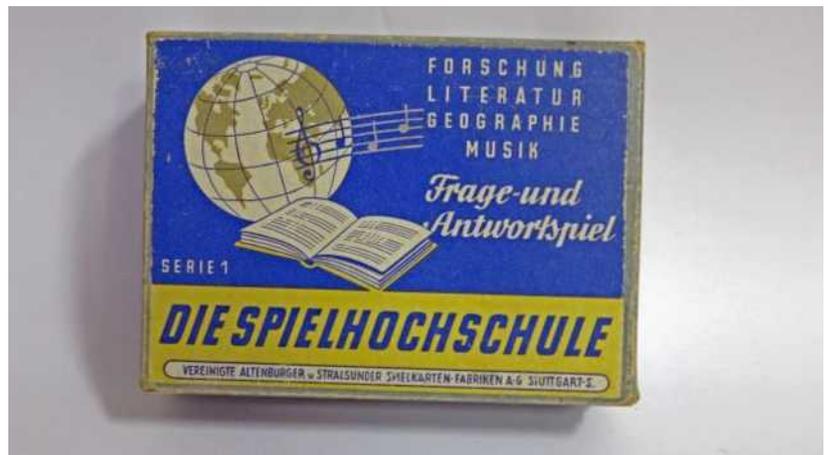
Selbiges gilt auch für das Spiel Schwarzer Peter. Alles, was nur paarweise zusammengefasst werden kann, taucht auf im Spiel aus den Bereichen Menschen, Berufe, Natur, Tiere, Technik, Fantasiefiguren usw.

Schwarzer Peter, Klee - Rothsiegel, vermutlich 1930er Jahre



Verdeckte Kartenspiele wie Elferraus oder Mau-Mau werden oft mit dem herkömmlichen Skatblatt gespielt. Beim Elferraus gibt es auch gesonderte Spielkarten, es funktioniert aber auch mit einem Quartett-Spiel. Aus Mau-Mau wurde das neuere Kartenspiel Uno entwickelt. Eine ganz andere Form von Kartenspiel sind die Frage- und Antwortspiele. Diese gibt es in vergnüglicher Art für Kinder, aber auch für Erwachsene. Einfache Fragen können witzig, bei Erwachsenenspielen manchmal etwas frivol beantwortet werden. Titel wie Lach Dich gesund oder Bieg Dich vor Lachen oder Für die reifere Jugend sind sehr häufig. Daneben gibt es Spiele mit lehrreichem Inhalt, geographische Fragen oder mit Text in Fremdsprachen.

Die Spielhochschule, Frage- und Antwortspiel aus verschiedenen Wissensbereichen, Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken AG, Stuttgart, 1950er Jahre



Während sich die klassischen Kartenspiele nicht geändert haben, ist bei den kleinen Kartenspielen weiterhin eine Entwicklung zur Vielfältigkeit zu verzeichnen.

Strategiespiele

- Ursprünglich wurden Spiele als Zeitvertreib angesehen, sie dienten Kindern wie Erwachsenen als Erbauung.
- Dazu wurden auch lehrreiche Inhalte im Spielen gesehen. Fertigkeiten und Erkenntnisse sollten spielerisch erlernt werden.
- Spiele spiegeln jeweils politische und gesellschaftliche Verhältnisse wieder!
Darin sind sich die meisten einig.

Dass aber Spiele zu bestimmten Zeiten versteckt oder offensiv eingesetzt wurden, um bei Erwachsenen und Kindern bestimmte andere Werte zu verinnerlichen und damit insbesondere in Krisenzeiten die Akzeptanz von z.B. Kriegshandlungen zu wecken und zu erhöhen, lässt vielen einen Schauer über den Rücken laufen. Vielfach wird dieser Sachverhalt einfach verneint, die Augen davor verschlossen.

Bei den Spielpanzern oder -gewehren kann keiner es leugnen. Aber gerade bei Strategiespielen wird dieses vielfach nicht erkannt, verneint, gar abgestritten. Spiele, die das strategische Denken fördern, sind an sich ja gar nicht zu verdammen, sondern vielmehr die entsprechende Zielsetzung bei einigen Strategiespielen.

Zielsetzung von Strategiespielen generell ist es, die Strategie des Gegners zu erkennen. Bei Strategiespielen mit Inhalten von Kriegshandlungen gilt es, seine Wege zu kreuzen, um ihn kampfunfähig zu schlagen. Das Feld wird geräumt. Es gibt hier keine Kompromisse, keine Verhandlungen. Das Spielfeld wird zum Schlachtfeld, die Spielsteine verschwinden aus dem Geschehen.

Erst wenn alles ausgereizt, der Gegner handlungsunfähig oder seine mächtigste Figur geschlagen worden ist, gibt es einen Sieger und einen Besiegten, einen Geschlagenen. Die Strategie zur Vernichtung des Gegners wird deutlich in angebotenen Spielen während der Zeit des Dritten Reiches und des 2. Weltkrieges wie Blau gegen Rot – Das neue Wehrsportspiel und ihrer Führer, Das Wehrmachtspiel oder Mars-Spiel. Sie gehören zu den Strategiespielen mit einem eindeutigen kriegerischen Charakter und wurden gespielt von Erwachsenen, Kindern und Jugendlichen, in der Familie oder in Jugendgruppen. Ein neueres Strategiespiel ist Risiko. Obwohl oder gerade weil es ein spannendes Spiel ist, fällt es erst einmal gar nicht auf, dass es sich hier um ein Spiel mit einem militärischen Hintergrund handelt.

Zu den weiteren bekanntesten klassischen Strategiespielen gehören Mühle, Dame, Halma, ohne kriegerischen Hintergrund.

Drei Spiele, die unter etwas anderen Aspekten betrachtet werden, seien hier hervorgehoben:

1. Das allseits bekannte Spiel **Schifferversenken** ist ein altes klassisches Spiel, in dem Schiffe vernichtet werden (auf Schiffen sind auch immer Menschen!). Das Spiel ist erst zu Ende, wenn eine Partei alle gegnerischen Schiffe versenkt hat. Das Spiel, früher in der Schule unter der Schulbank auf Rechenpapier gespielt, gibt es heute als Flottenmanöver, in der DDR hieß es Treffer. Auch diese dürfen nicht zu den reinen Kriegsspielen gezählt werden, da das Gewinnen vielmehr mit Glück zu tun hat als mit strategischem Handeln.
2. Das klassische, sehr alte Strategiespiel ist das **Schachspiel** (Schach matt bedeutet Scheich tot). Hier gilt es den König so einzuengen, dass er nicht mehr handlungsfähig ist, es werden die anderen Figuren vom Feld geräumt und damit der König vernichtet. Er muss sich geschlagen geben. Das Spiel lässt allerdings eine Patt-Situation als Möglichkeit des Spiel-Endes zu.

3. Eine ganz andere Variante der Strategiespiele ist das nahezu vergessene Spiel **Salta, das Spiel von Sonne, Mond und Sterne**. Hier geht es darum, die Spielfiguren spiegelbildlich auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes zu bringen. Auch hier muss die Strategie des Mitspielenden erkannt und die eigene entwickelt werden. Ein Strategiespiel mit einem hohen Anspruch. Dabei wird niemand vernichtet oder vom Feld geräumt, alle Spielfiguren bleiben im Geschehen. Leider wurde gerade dieses Spiel vor dem 1. Weltkrieg benutzt, um die Akzeptanz des anstehenden Krieges zu erhöhen. Die Spielanleitung wurde entsprechend formuliert, an den Regeln wurde nichts verändert.

Um in fairen Verhandlungen ein Maximum zu erreichen, ohne den Verhandlungspartner zu vernichten, ihn vielmehr zu überzeugen, ist diplomatisches Geschick in Verbindung mit strategischem Denken Voraussetzung. Es steht eine andere Lebensphilosophie dahinter, als der Einsatz von Strategien zur Vernichtung des Gegners.

Salta, das Spiel der Sonne, Mond und Sterne
vermutlich um 1900/1910



Blau gegen Rot, erst wägen dann wagen
Das neue Wehrsportspiel der deutschen Jugend und ihrer Führer,
H. Lorenz-Moeller, Parchim, 1930er Jahre,
Urheberrecht von 1910



Andere Tischspiele, die einfach Spaß machen

Neben der Vielfalt der Würfel- und Kartenspiele gibt es noch weitere Spiele, die bekannt sind und einfach viel Spaß bereiten. Diese Spiele können grob in zwei Gruppen eingeteilt werden:

1. Geschicklichkeitsspiele:

Hier ist überwiegend eine große Portion an Konzentration gefordert, neben Geschick und schnellem Reaktionsvermögen.

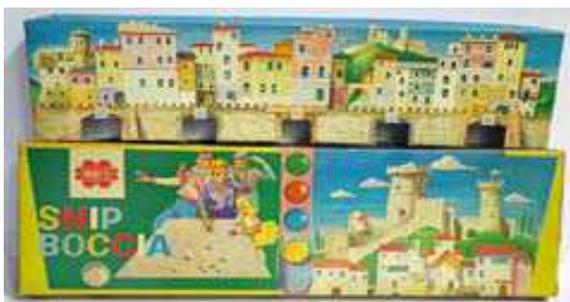
Sie machen einfach viel Freude und werden in fröhlicher Runde gespielt.

Spiele dieser Art sind:

- Tischsportspiele wie Tischkegeln, Boccia, Tischfußball
- Angelspiele in verschiedenen Variationen
- Mikado
- Flohspiele
- Spitz, pass auf, ein fröhliches Spiel nicht nur für kleine Leute
- Geduldspiele, hierzu gehört das Puzzle, das früher Legespiel oder Geduldsspiel hieß. Diese Spiele waren oft aus Holz gesägt und geklebt, von daher sehr haltbar, oder aus starker Pappe geschnitten. Vielfach entstanden sie in Eigenproduktion. Zu Geduldspielen gehören auch kleine runde Spiegelchen, die auf der anderen Seite ein Bild zeigten mit einigen Löchern, offenen Käfig oder Tor. In diese müssen kleine Kügelchen gebracht werden. Heute gibt es hunderte von Varianten mit hohem Anspruch.
- Zauberspiele, mit denen Kinder andere mit Tricks überraschen konnten. Alle diese Geschicklichkeitsspiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie für Groß und Klein gleichermaßen geeignet sind. Die Spielregeln sind denkbar einfach und fördern die Zusammengehörigkeit über den Spaß aller am Spiel.

Immer wieder zeigt es sich, dass vielfach die kleineren Spieler und Spielerinnen mit Geschick den Erwachsenen weitaus überlegen sind.

Magnetisches Angelspiel



Tisch-Boccia

Spitz, pass auf



2. Wissensspiele und Kombinationsspiele

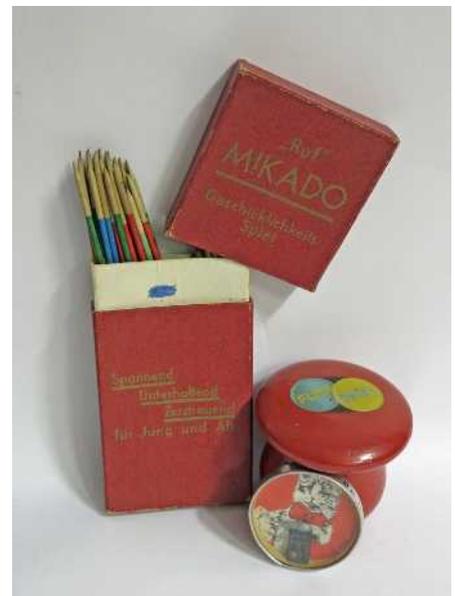
Hier geht es um Wissen, das abgefragt wird oder um Kombinationsgabe. Diese Spiele werden nicht den klassischen pädagogischen Spielen zugeordnet.

Hier sind zu nennen:

- Fragespiele wie der Magische Roboter
- Rechenspiele, Wortlegespiele als Vorläufer von Scrabble.

Das größere Kind oder der Erwachsene ist gefordert und gefragt.

3 Spiele der 1930er bis 1970er Jahre
„Ruf“ Mikado, Geduldspiel, Flohspiel



Der magische Roboter,
ein Frage- und Antwortspiel der 1960er Jahre,
Spiel Schmidt, München

Volle Silben, Das neue Wortspiel
Hammelburg, Fränkische Saale
1930/40er Jahre,



Spielzeug als Werbung für Produkte und Dienstleistungen

So wie gesellschaftliche Strömungen sich im Spielzeug widerspiegeln, erfolgt dieses auch im weiten Bereich der Werbung.

Für Spielzeugkaufmannsläden wurden Dosen und Schachteln in Miniaturausgabe wie in den „großen“ Läden hergestellt. Es geschah aber nicht so sehr zum Zwecke der Werbung für Produkte, sondern vielmehr, um die Welt der Großen im Kleinen darzustellen.

Spielzeug als Werbung gab es z.B. über Sammelbilder, die dann in ein Buch eingeklebt werden konnten, seit neue Drucktechniken diese billig herstellen ließen und damit massenweise als kostengünstige Werbeträger fungieren konnten. Die bekanntesten Werbeträger dieser Art seit den 1930er Jahren sind die Zigarettenbilder.

Nach dem 2. Weltkrieg mit Einsetzen des Wirtschaftswunders wurde die Werbung für Produkte und Dienstleistungen intensiviert. Verstärkt wurden auf Kinder gezielte Sammelobjekte eingesetzt. Das Kind wollte diese Sammelobjekte besitzen, das Produkt musste gekauft werden. Damit beeinflusste die Werbung das Kaufverhalten der Erwachsenen, indem beim Kind Erwartungen geweckt wurden - eine neue Qualität der Werbung. So entstand eine wahre Flut von Werbemitteln.

Die wohl bekanntesten drei Werbemittel sind:

- **Sammelbilder** zu den unterschiedlichsten Themen lagen den Verkaufspackungen bei. Die dazu gehörigen Bücher konnten gesondert gekauft werden und
- **Kartenspiele** (überwiegend Quartett und Schwarzer Peter, meist in sehr kleinem Format) zu sammeln, spornten zum bestimmter Produkte an.

Sammelbild,
Hamburger Margarine-Werke Heinrich Voss



Heute vielfach in Vergessenheit geraten und dennoch bei Sammlern begehrt sind die **Polystyrol-Figuren**, eingesetzt als Werbemittel von Margarinefirmen wie Wagner oder Margarine Union. Zu jedem Paket Margarine gab es Figuren zu Themenbereichen wie Wilder Westen, Weihnachten, Märchen, Bauernhof, Wald und Feld. Einige Figuren gab es sehr häufig, andere nur sehr selten, eine vorherrschende Werbestrategie.



Engelsgruppe, Sammelfiguren aus Polystyrol
1950er Jahre, Firma Wagner, Margarine Union

Immer ausgereifter und raffinierter wurden Werbemethoden seit Psychologen damit befasst sind. Presse und das Aufkommen des Fernsehens machten Kinder immer mehr zu Werbeobjekten. Wieder setzte eine ganz andere Qualität der Werbung ein.

Nicht nur, dass im Fernsehen Werbung für Produkte betrieben wurde, nein, für Film, Funk und Fernsehen an sich wurde Werbung gemacht. Die Vergabe von Lizenzen versprach hohe Gewinne. Wer kennt nicht die Mainzelmännchen, den Mecki mit seiner Familie, Meister Eder und sein Pumuckl, Biene Maja, Fred Feuerstein und eine Familie, Micky Mouse. Alle diese Figuren und deren Geschichten bevölkern bis heute die Kinderzimmer in den verschiedensten Varianten. Von nun an konsumierte das Kind die Sendungen und die dazugehörigen Produkte.



Mainzelmännchen, 1960er Jahre

Für einige Fernsehsendungen wurden Spiele entwickelt:

- Heiteres Beruferaten mit Robert Lemke
- Glücksrad - Fernsehsendung bei SAT 1

Einst wurde Werbung eigens für das Produkt oder eine Dienstleistung entwickelt, heute wird Werbung psychologisch betrieben, gezielt abgestimmt auf bestimmte Konsumenten. Dazu werden Kinder nicht nur beworben sondern gezielt als Werbeträger eingesetzt.

Was bin ich?

Das Spiel der Fernsehsendung
„Das heitere Beruferaten mit Robert
Lemke“
Ein Noris-Spiel,
950/60er Jahre



Lehrreiches Spielzeug für kleine und große Leute

Spielzeug für Kinder (dieses trifft bedingt auch für Erwachsene zu) besitzt neben seinem spielerischen einen pädagogischen Wert - es vermittelt Fähigkeiten und gesellschaftliche Werte und Normen.

Dieses gilt in gewisser Weise für jedes Spielzeug. Ob die Fähigkeiten und Normen, die durch das Spielzeug vermittelt werden, für das Kind wünschenswert sind, liegt in der Entscheidung derer, die dieses Spielzeug dem Kind in die Hand geben. Diejenigen, die diese Entscheidung (bewusst oder unbewusst) treffen, sind Eltern, Verwandte, Freunde, Pädagogen.

Lustiges Einmaleins,
ein Rechenspiel
Rotsiegel,
1920/30er Jahre



Unter pädagogischem Spielzeug wird überwiegend solches verstanden, das bei den Kindern der jeweiligen Altersstufe gezielt eine bestimmte Fähigkeit fördern soll. Das Spielzeug wird dem Kind von Erwachsenen bewusst in die Hand gegeben.

Neben der Förderung der Grob- und Feinmotorik ist meist an eine intellektuelle, kognitive oder soziale Förderung gedacht.

Spielzeuge dieser Art werden vielfach in Kindergärten, Vorschulen und in Schulen angewandt.

Hierzu können gehören: Leselernspiele, Rechenlernspiele, Spiele mit spezieller Wissensvermittlung, Logische Blöcke, Vorschulmappen mit spielerischen Inhalten, spezielle Bausteinsysteme, Testmaterial und vieles mehr.

ABC für die Kleinen, Legen von
Buchstaben,
abwaschbares Hartplastik,
Spiele Schmidt, München,
1960er Jahre



Einer der ältesten und bekanntesten Förderer von pädagogischem Spielzeug ist mit Sicherheit Friedrich Fröbel, 1782 - 1852. Das bekannteste Spielzeug von ihm sind die unbehandelten Holzbausteine, die in ihren Schwierigkeitsgraden aufeinander aufbauen, die **Fröbelkästen**. Viele andere Pädagogen aus der Vergangenheit haben die Denkungsweise über die Entwicklung des Kindes und sein Spiel mit den dazugehörigen Spielzeugen stark beeinflusst. Eine spezielle Art sind die Spielzeuge aus der Waldorfpädagogik, ausgehend von Rodolf Steiner mit seiner Lebensauffassung. Diese sind nur aus Naturmaterialien gefertigt und üben daher einen besonderen Reiz aus. Die Waldorfpuppe ist wohl das bekannteste Spielzeug aus dem Gebiet der Waldorfpädagogik.

Mit steigendem Umweltbewusstsein in der Bevölkerung gibt es vermehrt Spiele, die dieses Thema zum Inhalt haben. Sehr schnell hat die Spielzeugindustrie sich dieses pädagogischen Spielzeugs angenommen. Bereits in den 1960er Jahren begann der Markt zu blühen. Eine wichtige Rolle in dieser Entwicklung spielte die Zeit der außerparlamentarischen Opposition, der APO, der 1968er-Bewegung. Kinderläden neben den traditionellen Kindergärten entstanden. Begriffe wie antiautoritäre Erziehung, emanzipative Erziehung, Curriculum u.ä. prägten und beeinflussten stark die Spielzeugherstellung.

Mit dem stetigen Anwachsen der Kindertagesstätten und Horte sowie dem Elternwillen, etwas für sein Kind tun zu wollen, entstand ein unübersehbarer Markt für pädagogisches Spielzeug. Bei einigem Spielzeug sei aber dann doch manchmal die Frage nach der Sinnhaftigkeit erlaubt. Vieles ist von guter Spielqualität, vieles gut gemeint, aber auch vieles, das nur einen geringen oder sogar negativen pädagogischen Wert für die Entwicklung des Kindes aufweist.

Neben all der pädagogischen Förderung darf nicht vergessen werden: für das Kind liegt in seinem Teddy / seiner Puppe oder was es auch immer sein mag, ein für den Erwachsenen nicht zu erfassender Wert und entzieht sich dem Blick der Erwachsenen. Und das ist auch gut so, denn als Individuum hat das Kind ein Recht auf seine individuelle Gedankenwelt.

Sonderheft der Zeitschrift
Sesamstraße
1973
Verlag Grunar und Jahr



Kinderspiel als Lernfeld

zur Vorbereitung auf das Leben

Im 18. Jahrhundert wurde nach J. G. Kränitz das Kinderspiel definiert als „ein Spiel, womit sich Kinder zu belustigen pflegen“. Dieses ist nur zu einem, dennoch wichtigen Teil richtig. In der Welt des Kleinen lebt das Kind, probiert das Kind, setzt es sich mit sich selbst und seiner Umwelt im Spiel auseinander. Die Umwelt wird im Sinne des Wortes begreifbar.

Ein ganzheitliches Denken, ein ganzheitliches Umgehen mit sich selbst und der Umwelt setzt voraus, dass Detailkenntnisse in Bezug zum Ganzen erfahren werden.

Goethe formulierte es folgendermaßen:

„Willst du dich am Ganzen erquicken, so musst du das Ganze im Kleinsten erblicken“.

Im Kleinen tun (Spiel mit Bausteinen) und im Großen betrachten (Blick auf eine Landkarte) lässt die Fähigkeit entwickeln, zu planen und zu realisieren. Das Kind lernt im Kleinen Abläufe zu beherrschen. Dieses fördert Sicherheit und kann dann später eventuell im Großen umgesetzt werden. Dieses ist die andere Sichtweise des kindlichen Spiels.

Mit Sicherheit ist das heute bekannt. Dennoch messen Erwachsene dem Spiel oftmals eine geringe Bedeutung zu: „Geh‘ man spielen“ oder „Sei nicht so laut“ geben dem Kind das Signal, dass das Spiel und somit das Kind nicht ernst genommen wird.

Jeder Mensch, und damit selbstverständlich auch das Kind, erlebt sich einerseits als Individuum und gleichzeitig einer Masse von Menschen, der Gesellschaft, zugehörig.

Diese Gesellschaft setzt Werte und Normen für einzelne Individuen. Eltern, Erzieher, Lehrer, Freunde vermitteln durch den Umgang mit sich selbst und mit anderen bestimmte Werte, leben nach diesen Werten, bewusst oder unbewusst. Politik, Wirtschaft und Verbände vermitteln Werte. Medien sind ein Transportmittel zur Übermittlung von Werten.

Aus dieser Komplexität heraus ist es als selbstverständlich anzusehen, dass im Anbieten von Spielzeugen dem Kind Werte und Normen im Sinne von Erfahrungen sammeln vermittelt werden.

Spielzeug (Teddy, schießende Panzer oder reines Lernspielzeug) vermitteln unterschiedliche Werte. Auch ein Zuviel an Spielzeug vermittelt Werte.

Wertvorstellungen von Eltern einerseits und Gesellschaft andererseits sind manchmal deckungsgleich und manchmal gegensätzlich. Vieles liegt irgendwo dazwischen.

Wertvorstellungen sind einem stetigen Wandel unterworfen. Was gestern Gültigkeit hatte, kann morgen der Vergangenheit angehören. Diesem Wertewandel unterliegt z.B. das Angebot von typischem Mädchen- und Jungenspielzeug.

Pauschaliert und oberflächlich ausgedrückt heißt dieses: Mädchen spielen mit Puppen und Jungen spielen mit Autos, als Vorbereitung auf das spätere Leben. Damit wird herkömmliches Rollenverhalten manifestiert. Dieses ist lange Zeit eine Wertvorstellung gewesen. Oft verhalten sich Erwachsene unbewusst auch heute noch so. Trotz aller Diskussion, ob es nun typisches Mädchen oder Jungenspielzeug gibt oder nicht, ist es dennoch so, dass unbewusst Mädchen eher zum Spiel mit Puppen neigen und Jungen eher zu technischem Spielzeug; was selbstverständlich in keinsten Weise die Ausschließlichkeit darstellen soll.

Nur aus dieser Sicht wird eine Differenzierung vorgenommen.

Heute herrscht ein vielschichtiges Angebot von beidem vor. Das kann einer zu starken Rollenfixierung entgegenwirken:

- das Mädchen als behütende Mutter und Hausfrau
- der Junge als Ernährer der Familie, als in der Technik bewanderter Mann.

Die Diskussionen um das Rollenverhalten von Mann und Frau in der Gesellschaft, die Förderung von Frauen in der Arbeitswelt haben einen erheblichen Teil dazu beigetragen, dass sich die Rollen zum Teil verwischt haben.

Dennoch ist in allen Bereichen eine Fixierung vorhanden, ja teilweise sogar wieder eine gegenläufige Entwicklung zu beobachten.

Zelluloidpuppe und selbstgefertigte Stoffpuppe, Schlenkerpuppe beide 1930/40er Jahre



Blechauto
Japan
1960er Jahre

Spielzeug überwiegend für Mädchen

Gemeint ist hier das Spielzeug, das überwiegend für Mädchen hergestellt und entsprechend gekauft und angenommen wird.

Das bedeutet nicht, dass Jungen sich nicht in die häusliche Welt versetzen.

Von alters her haben diese Spielzeuge sich nur in ihrem Aussehen und Material geändert. Die Vermittlung der Rolle des Mädchens als zukünftige behütende Frau ist geblieben.

Selbstverständlich wird bei Mädchenspielzeug sofort an Puppen, Puppenzubehör und Puppenhäuser gedacht. Aber auch Spielsachen zur Förderung von Fähigkeiten, die in den typischen Frauenberufen noch heute eingefordert werden, gehören dazu:

- Kinderschreibmaschinen - Büroarbeit
- Nähmaschinen - industrielle Weißschneiderei
- Haushaltsgeräte - Berufe im Gaststätten- und Hotelgewerbe.

Nähmaschinen aus verschiedenen Zeiten

links: Metall, blau gespritzt, Fuß Holz, Batteriebetrieb, 1960/70er Jahre

rechts: Metall, schwarz gespritzt mit Goldbrunze bemalt, 1930er Jahre



Kinderschreibmaschine, 1960er Jahre

Bei der Nähmaschine lässt sich die technische Entwicklung der Erwachsenen im Kleinen gut nachvollziehen:

- früher aus Metall, reich verziert
- heute Batterie-/elektrischer Betrieb, aus Plastik
- zwischenzeitlich die entsprechenden technischen Entwicklungsstufen.



Puppenstube, Selbstanfertigung 1940er Jahre

Bei Puppenhäusern verhält es sich ebenso. Das Inventar spiegelt den Möbelgeschmack der jeweiligen Epoche wieder. Das Material wechselte zusätzlich von Holz nach Plastik.

Sehr deutlich ist die Materialentwicklung bei den Puppen zu erkennen. Individualität und Ausstrahlung machten das Wesen der Puppen noch in den 1950er Jahren aus. Vielfältige Gesichtszüge machten auf verschiedene Charaktere aufmerksam, deutsche Puppen hatten andere Gesichtszüge als französische Puppen.



Zapf-Puppe,
1970er Jahre

Während des Krieges sind **Puppen Marke Eigenbau** vielfältigster Art entstanden. Leider sind hiervon nur wenige erhalten. Sie sind wohl meist kaputt gespielt worden oder verloren gegangen. Im Laufe der Jahre entstanden immer neue Puppenarten, die immer stärker industrialisierte Massengesichter bekamen. Der Einfluss der **Massenproduktion** und der Amerikanisierung machten sich zusehends bemerkbar. Zu denken ist an die Masse von kleinen Puppen aus einfachster, industrieller Herstellung von schlechter Qualität, die Preise meist entsprechend niedrig.

Dagegen stehen die sogenannten **Künstlerpuppen**, kostspielig, aber auch die schon genannten Waldorfpuppen. Die Künstlerpuppen sind oftmals Sammelobjekte in limitierter Auflage zu hohen Preisen und von daher auch gar nicht als Spielzeug gedacht.

Dazwischen liegt der sogenannte **Mittelklassewagen der Puppen**. Da gibt es z.B. die Zapf-Puppen, Puppen von guter Qualität mit ansprechendem Gesichtsausdruck zu einem Preis, der noch für viele durchaus erschwinglich ist.

Eine besondere Stellung nehmen die **Barbie-Puppen** ein. Bis zur Pubertät üben diese Puppen mit ihrem überaus schlanken Körper, ihrer eleganten Kleidung eine starke Faszination auf Mädchen aus. Sie setzen sich in dieser Zeit mit der Rolle der eleganten, selbstbewussten Frau von Welt auseinander. Es ist eine andere Welt als die der Hausfrau mit Baby und Haushalt.

Spielzeug überwiegend für Jungen

Auch hier gilt, wie schon beim Mädchenspielzeug ausgeführt, dass es sich um Spielzeug handelt, das überwiegend für Jungen hergestellt und von diesen auch entsprechend bespielt wird.

Beim Jungenspielzeug ist Spielzeug vorherrschend, das mit Technik im weiteren Sinne zu tun hat. Bausteine aus Holz oder Metallbaukästen in Serien wurden hergestellt, später kam Plastik z.B. in Form von Lego-Bausteinen dazu. Für das kleinere Kind waren die Holzbausteine gedacht. Die Formen waren einfach, unbehandelt, lasiert oder bemalt. Damit konnten Türme, Häuser und Städte gebaut werden und riefen den Planer und Städtebauer im Kind wach. Hier hatten auch Bauernhöfe, Tiere und anderes Zubehör in vielfältigster Art ihren Platz. Der Junge konnte damit seine Rolle als zukünftiger Bauer spielerisch erlernen.

Für das konstruierende Denken, für den zukünftigen Ingenieur und Techniker waren die teilweise recht komplizierten Metallbaukästen entwickelt worden.



Metallbaukasten DUX - Universal,
vor 1945

Immer wieder hat neue Technik im Kleinen Einzug in die Kinderzimmer gehalten: Eisenbahnen, Schiffe, Autos in einfacher Ausführung aus Holz oder Blech, mit fortschreitender Technik immer realitätsnäher werdend. Dampfmaschinen in den 1950er Jahren wurden abgelöst von Flugzeugen und Robotern bis hin zu Tele- und Computerspielen in der heutigen Zeit. Der technische Fortschritt macht schließlich auch vor den Kinderzimmern nicht halt. Die Vielfalt der technischen Erneuerungen in den letzten Jahrzehnten und deren kleine Nachbildungen sind nicht mehr überschaubar.

Als bestimmte Berufe nicht mehr gefragt waren, hielten andere Spielzeuge Einzug in die Kinderzimmer. Dafür waren Dinosaurier aus den Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Über die Wertigkeit gerade von Tele-, PC- und Internetspielen lässt sich streiten, sie sind aus dem Spielalltag aber nicht wegzudenken und auch nicht nur zu verdammen.

Ein ganz anderes Kapitel ist das Kriegsspielzeug.

Seit Jahrhunderten hat es dieses gegeben: Zinnsoldaten, Schießgewehre und Indianerspielzeug in früherer Zeit, heute Spielzeugpistolen, die von den Originalen nicht mehr zu unterscheiden sind, Panzer in höchster technischer Perfektion, Spielzeug mit Lasertechnik. Ob nun Zinnsoldaten oder Lasertechnik, es ist und bleibt bei aller Diskussion ein Kriegsspielzeug. Dieses Spielzeug ist immer wieder hergestellt worden, um die Akzeptanz von Kriegshandlungen zu erhöhen. Da die Politik keine Entscheidung über eine Verbreitung dieses „Spielzeuges“ trifft, aber eine treffen könnte, bleibt es den Erwachsenen überlassen, dieses den Kindern zu geben oder es ihnen vorzuenthalten. Eine weitere Entwicklung von Spielzeug in dieser Richtung sind die Figuren und deren Zubehör, aus Weltraum und Sciencefiction. Kriegerische und aggressive Auseinandersetzungen finden

in einem Raum statt, der nicht mehr konkret erfahrbar ist. Krieg und Aggressionen werden damit scheinbar unreal.

Militärspielzeug aus England,
Plastikfiguren der amerikanischen
Infanterie zur Zeit 1941 im Krieg
Amerika / Japan und 2. Weltkrieg,
960er Jahre



Ebenso verhält es sich mit den Phantasiewesen der letzten Jahrzehnte als Figuren oder in Computerspielen. Es erfolgte ein scheinbarer Aggressionsabbau. Unreale Wesen werden vernichtet. Da sie unreal sind, können sie nach Auffassung vieler auch ruhig vernichtet werden. Sie sind ja „nur“ Spielzeug.

Erwachsene (Eltern, Pädagogen, Psychologen) streiten sich seit jeher um den Wert dieses Spielzeuges. Von unterschiedlichster Seite wird dieses Spielzeug abgelehnt, ja sogar bekämpft. Dennoch wird es hergestellt, gekauft und bespielt. Mögliche Folgen sind zwar nicht messbar, aber vorausschauend zu ahnen.

Da es bis vor wenigen Jahrzehnten (und leider auch noch heute) verpönt war, Jungen Puppen zu schenken, aber dem vorhandenen Bedürfnis nach kuscheligem Spielzeug dennoch gerecht werden zu wollen, wird hier kurz auf Kuscheltiere eingegangen. Kuscheltiere begeistern Mädchen und Jungen gleichermaßen. Für den Jungen war es unverfänglich, ein Kuscheltier zu haben, denn der Hirte hütet die Schafe und der Bauer betreibt Viehzucht. Beides sind klassische männliche Berufe. Ist von daher nicht auch der Siegeszug des Teddybären in die Kinderzimmer zu verstehen?



Der allzeit beliebte Teddy
Hersteller unbekannt,
1960er Jahre

Sicher ist dieser Aspekt nicht ganz von der Hand zu weisen. Kuscheltiere sind in den letzten 30 Jahren in einer riesigen Vielfalt entstanden und ähneln ihren Vorbildern immer mehr. Sie sind für eine lange Zeit in der Kindheitsphase neben dem Teddy und der Puppe die Lieblinge Nummer 1 im Kinderzimmer, für Mädchen und Jungen gleichermaßen.

Spielzeug in Eigenherstellung

Ein Sprichwort lautet: „Not macht erfinderisch“. Dieses galt und gilt in allen Zeiten für Menschen mit schmalen Geldbeutel.

Nicht nur gekauftes Spielzeug wurde repariert (die Puppe musste zum Pupp doktor), sondern neues wurde in Eigenarbeit hergestellt. Dieses geschah mit mehr oder weniger Geschick.

Die Puppe bekam ein neues Kleid und stand als „neue“ Puppe zu Weihnachten unter dem Tannenbaum. Das Schaukelpferd wurde neu gestrichen und war damit ein neues Geschenk. Das so gestrichene, reparierte, neu eingekleidete Spielzeug wurde von Generation zu Generation weitergegeben bis es nicht mehr zu reparieren war. Dann verschwand es für immer.

Geliebt wurde es deshalb auf keinen Fall weniger. Manchmal blieb es in der Erinnerung als etwas Wertvolles, manchmal wurde es vergessen als ein weniger „gutes“ Spielzeug.

Nicht viel ist von diesem Spielzeug übriggeblieben, obwohl es mit Sicherheit zu allen Zeiten eine große Vielfalt gegeben hat.



Holzisenbahn,
Selbstanfertigung,
1950er Jahre

Die häufigsten Spielzeuge, die auf Dachböden ihr Dasein fristeten und daher erhalten geblieben, sind Puppenstuben, mit und ohne Inventar, Bauernhöfe usw. Anderes wie z.B. Puppen, Holzautos, selbst gebastelte Spiele gibt es kaum noch. Es liegt die Vermutung nahe, dass Spielzeug aus Eigenherstellung nicht zu finden ist, weil es entweder als wertvolle Erinnerung unter Verschluss gehalten wird oder so bespielt wurde, dass nichts mehr davon übriggeblieben ist. Vielleicht wurde es aber auch achtlos als Müll zum Abfall geworfen, denn es war ja „nur“ selbstgemacht. Antiquitätenhändler und Sammler interessieren sich nicht dafür. Diese Art von Spielzeug stellt keinen materiellen Wert dar.

Dennoch gilt ein nicht zu vergessener Grundsatz:

Jedes Spielzeug hat seine Geschichte. Damit würden mit Sicherheit meterweise Bücher gefüllt. Leider können diese Spielzeuge ihre Geschichte nicht erzählen. Daraus ergäbe sich eine ganz andere Seite der Kulturgeschichte.

Verwendet wurden Materialien, die gerade zur Hand waren:

Wolle, Stoffreste, Papier, Pappe, Wachs, Holz, ausgediente Strümpfe. Ja, sogar Blech aus Dosen wurde herausgeschnitten, gebogen, gedrückt und bemalt. Hier waren mehr die Grenzen im Material als in der Phantasie zu finden. Gerade in Kriegs- und Nachkriegszeiten, wo Rohstoffmangel herrschte, wurde Spielzeug selbst hergestellt.

Holzauto, bemalt,
Selbstanfertigung
vermutlich 1930er Jahre



Selbstgefertigte Puppen

links: zwei Puppen aus Wolle gestrickt,
1995

rechts: drei Puppen
Zeit des 2. Weltkriegs,

Material: Stoffreste, Strick- und Häkelgarn
Zum Stopfen Watte oder Stoffreste

Je größer der Wohlstand und das Angebot an fabrikmäßig hergestelltem Spielzeug, desto weniger wird es selbst hergestellt. Es sei denn, Erwachsene stellen es aus ideellen Gründen her oder weil es ihnen einfach Spaß macht.

Wer denkt da nicht an die Geschichte von „Mary Poppins“, in der zum Ende der Vater mit seinen Kindern einen von ihnen gefertigten Drachen steigen lässt?

Die Herstellung von Waldorfpuppen z.B. macht Spaß, lässt aber auch im Sinne des ökologischen Denkens und Handelns eine bestimmte Lebensauffassung erkennen.

Die Eigenherstellung von Spielzeug ist ein großer weißer Fleck in der Kulturgeschichte des Menschen. Diesen Fleck gilt es zu füllen mit den Entdeckungen, die noch zu machen sind. Eine Spurensuche besonderer Art steht den Entdeckenden bevor.

Entwicklung in den letzten Jahrzehnte

Das erste Begleitheft zur Ausstellung „Das Kind im Wertewandel“ von 1996 beinhaltet die Entwicklung von Spielzeug unter Einbeziehung von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen bis Mitte der 1990er Jahre. In diesem vorliegenden, überarbeitenden Artikel soll hier vorrangig auf den Zeitrahmen ca. 1995 bis 2014 eingegangen werden.

Die ständig fortschreitende Entwicklung von Technik und EDV und die ebenso stärker werdende Globalisierung der Märkte veränderte Spielzeug in einem rasanten Tempo. Asiatische Länder, besonders China, haben einen immensen Einfluss auf die Spielzeugentwicklung. Der globale Markt überschwemmt uns, die Regale der Spielzeugmärkte und Discounter sind angefüllt mit billiger Massenware. Kinder werden mehr und mehr über die Werbung direkt angesprochen und sie wollen diese Spielzeuge natürlich besitzen. Der zunehmend problemlose Bezug von Waren über das Internet vergrößert die Marktanteile auch an schnelllebigem Spielzeug. Peergroups (Gleichaltrige aus den jeweiligen Lebensbezügen wie Kindergarten, Hortgruppen, Schule, Vereine, Kirchen) üben einen verstärkten indirekten Druck auf die Wünsche des Einzelnen aus.

Neben der Massenware Spielzeug gibt es eine ebenso unüberschaubare Vielfalt von Spielzeugen aus der Welt des Handwerks, der Kunst, der Pädagogik und ökologisch gefertigtes Spielzeug. Wie schon in früheren Zeiten sind diese Spielzeuge um vieles teurer als die Massenware. Daher ist dieses Spielzeug nicht jedem Kind zugänglich.

Auf einen Nenner gebracht: Hat sich über die Zeit, seit es fabrikmäßig hergestelltes Spielzeug gibt, etwas geändert? – Nein! Wer über keine oder wenig finanzielle Mittel verfügt, stellt Spielzeug selber her oder kauft die kostengünstige Massenware, wer über mehr Mittel verfügt, kann sich Spielzeug der gehobenen Klasse für seine Kinder leisten.

Handy (mobile phone)
Plastik
1980er Jahre
Zum Preis von 4,99 DM, das wären heute 2 €.



Ob etwas negativ oder positiv ist, definiert sich immer aus der Sichtweise des Betrachters. Neben der Produktion von Spielen und Spielzeugen schlechthin, muss dieses unter Einbeziehung von

Elektrik und Elektronik gesondert betrachtet und kann in folgenden Entwicklungsschritten beschrieben werden, um nur einige zu nennen:

- Spielzeug versehen mit Batterien und/oder Akkus, um Bewegungen zu erzeugen, wie laufende Hunde oder sprechende Puppen,
- mit Elektronik versehene ferngesteuerte Spielzeuge wie Autos, Carrera-Rennbahnen,
- elektronische Spiele am Fernseher,
- Spiele am Computer wie Action-, Strategiespiele,
- Spiele über Spielekonsolen wie z.B. Nintendo,
- Onlinespiele über das Internet,
- Spieleparties über Netzwerke,
- Spiele über iPad oder Smartphone, mit und ohne Internet.

Tamagotchi
Plastik
2.Hälfte der 1990er Jahren



Ein erstes Spielzeug, das viele kontrovers beschäftigt hat, war das **Tamagotchi**. Das kleine Gerät, das die Gemüter von Eltern, Pädagogen, Psychologen und anderen Verantwortlichen auf den Plan rief, beschäftigte diese mehr als die Kinder selber. Es stellt ein virtuelles Küken dar, um das man sich vom Zeitpunkt des Schlüpfens an wie um ein echtes Haustier kümmern muss. Es hat Bedürfnisse wie Schlafen, Essen, Trinken, Zuneigung und entwickelt auch eine eigene Persönlichkeit. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten meldet sich das Tamagotchi und verlangt nach Zuwendung. Wird es vernachlässigt, stirbt es, kann jedoch über einen Reset-Schalters wiederbelebt werden, das Spiel geht von vorn los. In Schulen war es teilweise verboten, wie heute Handy oder Smartphone. So sehr sich auch die Gemüter der Erwachsenen erhitzten, die Kinder sahen es weitaus gelassener. Erwachsene wurden von ihnen einfach umfunktioniert in Betreuer des Tamagotchi. Stellt sich nun die Frage, wer nutze dieses Spielzeug mehr – Kinder oder „gezwungenermaßen“ die Erwachsenen?

Weitere Spielzeuge füllen die Regale der Kinderzimmer aus der Welt der Phantasie: Anfangen von Dinosauriern über Drachen, Feen bis hin zu Wesen aus dem Weltraum, Robotern, Mischwesen, die nichts reales mehr an sich haben. Großer Beliebtheit erfreuen sich weiterhin die Figuren, die aus Filmen und Fernsehsendungen auf vielfältige Weise vermarktet werden. Wohin die Reise mit der Technisierung von Spielzeugen gehen wird, vermag niemand zu prognostizieren.

Einige Spielzeuge allerdings konnte bislang nicht entthront werden: Kuscheltiere, gleich ob als Teddy oder Tier, realitätsbezogen oder aus dem Reich der Fantasie, und Puppen wie Babypuppe, Stehpuppe oder gar Barbie und ihre Anverwandten.