



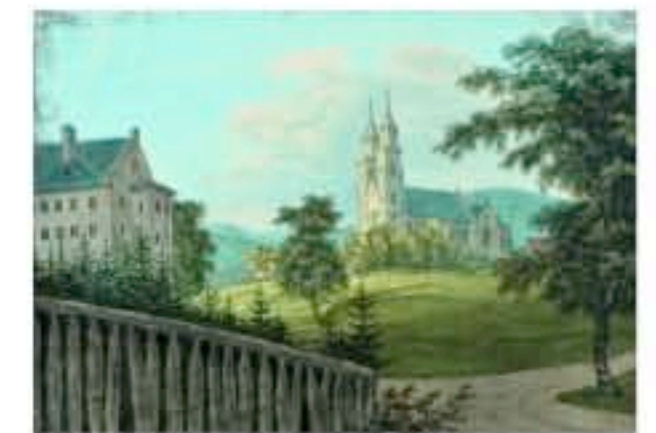
1 | Michael Bandorf (1792 – 1856):  
Blick auf Sonneberg von Norden. 1843  
Öl auf Leinwand, 35 x 104 cm  
Inv.-Nr. 70/88

Als 1814 nach der Aufhebung der napoleonischen Kontinentalsperre der Weltmarkt auch wieder für Sonneberger Waren geöffnet war, erblühte die Wirtschaft im Meininger Oberland. In der nachfolgenden Biedermeierzeit, in der man das Familienleben pflegte und der Kindererziehung mehr Aufmerksamkeit als vordem schenkte, begannen sich die Schenkbräuche der bürgerlichen Familie auszuprägen. Der Bedarf an Spielzeug stieg beträchtlich. Der Sonneberger Handel wuchs nun beständig, ab 1834 nach dem Fallen der Grenz- und Zollschranken durch das Inkrafttreten der Verträge des Deutschen Zollvereins in intensiver Weise, zwar von Krisen unterbrochen, doch nicht dauerhaft beschnitten.

Im Jahr 1853 schildert Georg Brückner (1800 – 1881) in der »Landeskunde des Herzogthums Meiningen« die Stadt Sonneberg: »Die Seele und belebende Strömung der Stadt ist allein das Kaufmännische. Dadurch ist Sonneberg zu einer Stadt geworden, wo Alles klopft, hämmert, sägt, formt, malt, packt, Facturen schreibt, rechnet, die Weltconjunctionen erwägt und wo schweres Fuhrwerk die Straßen erschüttert; dadurch hat sich in ihr überwiegend der gesellschaftliche Charakter ausgeprägt, der jede menschliche Größe und Ehre mit dem Maßstab der Geschäftsgröße mißt und jeden Sinn und jede Richtung und Freude auf Materielles stellt; dadurch ist die Stadt Herrin der Umgegend, besonders des oberländischen Waldes geworden, der an ihren Verkehr, aber auch an ihre Furcht und Hoffnung gebunden ist; eben dadurch hat sich der einst unbedeutende Ort zu einer weltbekannten Stadt erhoben.«



3 | Theodor Gottl. Hartung (1820 – 1874):  
Breite Straße mit Rathaus in  
Alt Sonneberg. o.J.  
Gouache. 29,5 x 37,2 cm  
Inv.-Nr. 64/134



4 | Eduard Diez (1800 – 1871):  
Sonneberg, Schlossberg. 1865  
Aquarell, 25,4 x 36,6 cm  
Inv.-Nr. 75/757

5 | Eduard Diez (1800 – 1871):  
Sonneberg, Markt mit Stadtwaage. 1855  
Aquarell, 36,5 x 37,7 cm  
Inv.-Nr. 75/773

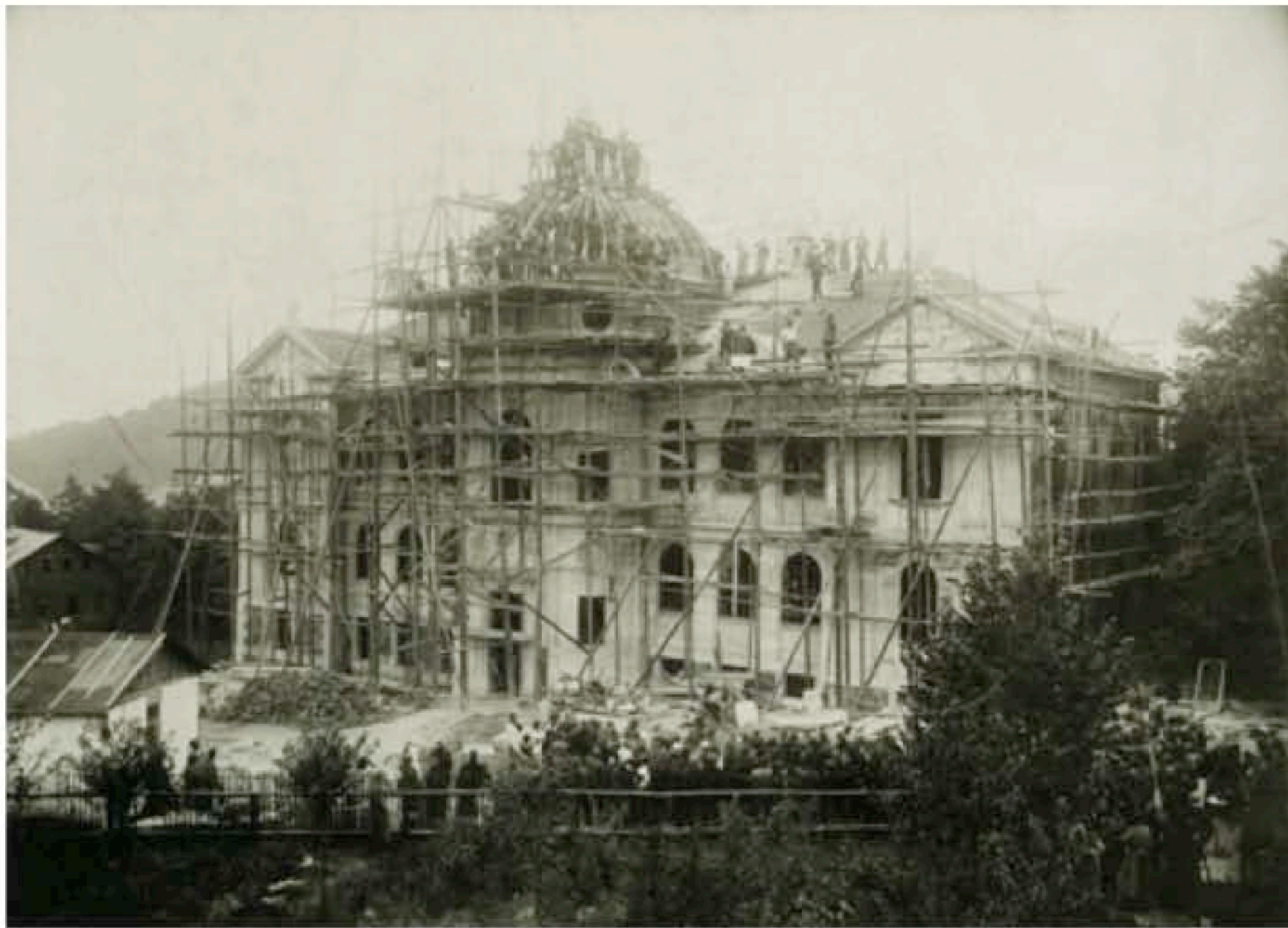
6 | Eduard Diez (1800 – 1871):  
Sonneberg, Stadtkirche und  
Villa Amalie. 1858  
Aquarell, 25,7 x 37 cm  
Inv.-Nr. 75/757

Mit der Einführung der Gewerbefreiheit am 1. Januar 1863 verlor das »Privilegium« von 1789 seine Geltung. Für die Verleger entfiel das Handelsmonopol auf Sonneberger Waren. Zugleich bot sich ihnen die Möglichkeit, selbst zu produzieren. Mit ihnen nutzten neue Kräfte die Chance zu Firmengründungen. Die Investitionen für die Einrichtung von Manufakturen beschränkten sich meist auf die erforderlichen Räumlichkeiten und eine Anzahl von Modellen und Formen. Maschinen waren für die Spielzeugproduktion in nur begrenztem Maße erforderlich. Die überkommenen Wirtschaftsstrukturen blieben von der neuen Gewerbegesetzgebung zunächst unberührt. Die alteingesessene Kaufmannschaft behielt die von ihr geknüpften und gepflegten Handelsbeziehungen fest in der Hand. Auch die 1866 gegründete Handels- und Gewerbekammer trug dazu bei, deren wirtschaftliche und soziale Stellung zu festigen. Der Export florierte unter den Bestimmungen des Freihandels der 1860er-Jahre. Nach dem Sieg über Frankreich und der Reichsgründung 1871 erfuhren Industrie und Handel enormen Aufschwung. Doch die Gegenmaßnahmen des Auslandes auf die deutsche Schutz Zollpolitik des Jahres 1879 trafen die exportorientierte Spielzeugindustrie hart. Man reagierte, indem man einige der ausländischen Schutzzölle zu unterlaufen suchte. Die Bestrebungen, Spielwaren mit möglichst geringem Gewicht herzustellen, gehen auf diese Zeit zurück. 1881 bestanden in Sonneberg 51 Exportfirmen, unter denen seit Anfang der 1870er-Jahre 20 entstanden waren.

Die Warensortimente der großen Verlagshäuser umfassten Spielwaren aller Art. Die Vielfalt spiegelt sich in den Spielzeugmusterbüchern dieser Zeit in handgezeichneten, meist lithografierten und kolorierten, später in fotografischen Abbildungen. Eines der Musterbücher der Sonneberger Kaufmannsfamilie Lindner aus den Jahren 1840 bis 1850 lässt sich über ein gedrucktes Preisverzeichnis erschließen, in dem handschriftliche Eintragungen Hinweise auf die Bezugsquellen des Verlagshauses geben. 1842 erschienen, wurde diesem Verzeichnis der »Fabrik-Preise Louis Lindner & Söhne in Sonneberg bei Coburg in Sachsen« eine aktualisierende Fassung beigeheftet, einer handschriftlichen Notiz zufolge im Jahr 1875. Durch die Art der Seitennummierung lässt sich eine weitere Beiheftung unterscheiden, wohl aus dem Jahr 1880. Für den gesamten Zeitraum werden 5144 Artikel aufgeführt, überwiegend Spielwaren. Die detaillierte Erschließung dieser Quelle bleibt eine künftige Aufgabe des Museums. Doch bereits die Übersicht verdeutlicht die Formenfülle des Spielzeugs dieser Zeit und ermöglicht erste Rückschlüsse auf Verlagsbeziehungen und Lieferanten des Lindner'schen Verlags.

In der Tradition der Sonneberger Handelshäuser führte das Verlagshaus neben heimischen Erzeugnissen auch Waren aus anderen Herstellungsgebieten. Einen großen Teil des Holzspielzeugs, darunter Archen, Spielzeugwaffen, »Spielzeuge in Schachteln«, »Baukästen mit weißen Steinen« sowie einen Teil der Musikinstrumente bezog man aus dem Erzgebirge. Auffallend ist die weitgehende Beschränkung auf zwei erzgebirgische Handelspartner, C.F. (Christoph Friedrich) Drechsel in Grünhainichen, und Chr. (Christian) Kutzleb in Olbernhau. »Spielwaren von Blech, Messing, Eisen, Zinn etc.«, »Mechanische und optische Spielwaren«, »Gesellschaftsspiele« und andere Artikel wurden von einem Handelspartner aus Nürnberg, Carl Loschge, bezogen. Neben Glasspielwaren aus Lauscha und Ernstthal sowie Porzellanspielwaren aus Suhl, Limbach und Großbreitenbach stammen nahezu alle weiteren Artikel des Verlagsprogramms von Herstellern aus dem weiten Sonneberger Wirtschaftsraum, dem auch das benachbarte Neustadt zugehörte.

Das Holzspielzeug, aus dem die Spielwarenindustrie hervorgegangen war, nahm in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einen noch immer beachtlichen Anteil der Spielzeugproduktion des Sonneberger Landes ein. So stellte man die einfachen Artikel der »Harlekens [Hampelmänner], Springbüchsen, Schnorren, Kreisel, Hausgeräte etc.« in Orten des Sonneberger



SCHULEN FÜR DIE PRODUZENTEN

Die Ausbildungsregelungen für die Sonneberger Spielzeugindustrie beschränkten sich lange Zeit auf die festgelegten Lehrzeiten und normierten Gesellen- und Meisterstücke, wie sie die Innung der Wismutmaler und die Innung der Bossierer und Puppenmacher vorgaben. Erste Anregungen zu einer schulischen gewerblichen Ausbildung gingen 1826 von der herzoglichen Regierung in Meiningen aus. Mit dem akademischen Maler Johann Michael Bandorf (1792 – 1856) schlug diese 1831 der Stadt Sonneberg einen geeigneten Lehrer vor. 1833 konnte die Ausbildung beginnen. Der Unterricht im Zeichnen, Modellieren, Schnitzen und Formgießen wandte sich an die künftigen Bossierer und Modelleure – wie auch an im Beruf stehende Interessierte. Bandorf, der überdies als Fabrikant und »Erfinder von Rohmassen« tätig war, wurde über die schulischen Unterweisungen hinaus zu Entwurfsarbeiten verpflichtet. Als Bandorf 1849 Sonneberg verließ, empfahl er Johann Nicol Horn (1811 – 1887) zu seinem Nachfolger. 1851 erstellten Lehrer und Schüler die Präsentation der Sonneberger Spielzeugindustrie für die Weltausstellung in London. Die Schule wurde acht Jahre unter Horns Leitung geführt.

1 | Gebäude der Industrieschule, Richtfest 1901

2 | Alwin Seifert:  
Porträt Professor Reinhard Möller. 1893/1896  
Kohle, Kreide auf Karton, 48 x 63,5 cm  
Inv.-Nr. 56/118

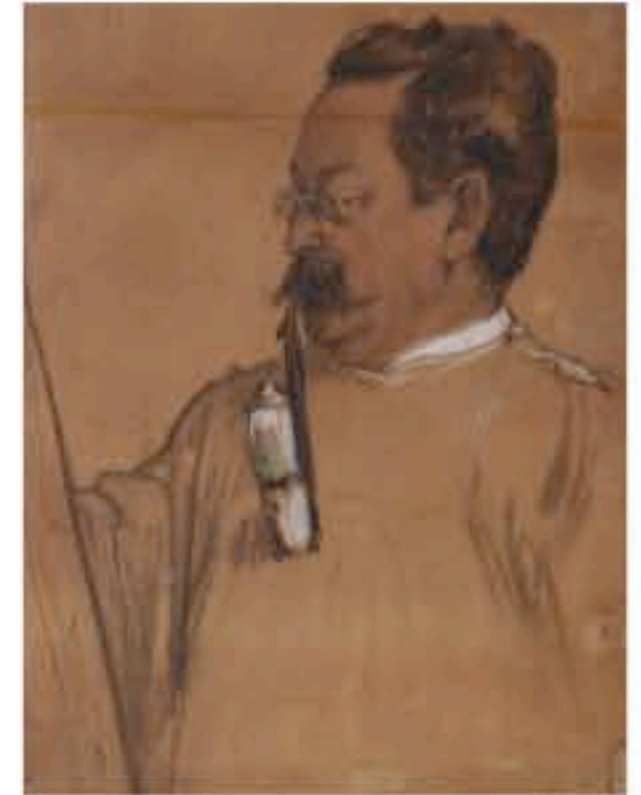
3 | Karl Staudinger  
Direktor der Industrieschule

In der nachfolgenden langen Phase der Ideen, Pläne und Versuche gingen wichtige Impulse von dem Kaufmann Adolf Fleischmann und dem Erbprinzen und späteren Herzog Georg II. von Sachsen-Meiningen (1826 – 1914) aus, die einander freundschaftlich verbunden waren. Beide erhofften sich von der Förderung der Kunst im Gewerbe eine Anhebung der Qualität der Fabrikate und damit »frischen Aufschwung der Industrie in künstlerischer Beziehung«. 1860 entwickelte Adolf Fleischmann das Projekt einer »Industrie-Schule«. Doch schon 1861 sah sich der Erbprinz veranlasst zu bedauern: »Das ist ja eben die traurige Geschichte, daß der größte Teil der Kaufmannschaft aus gewöhn[lichen] Menschen besteht, die nicht capieren, wozu eine Industrieschule nützt [...]«. Die Absicht des Erbprinzen, eine Schule für Zeichnen und Modellieren in Sonneberg zu etablieren, glückte ebenso wenig wie das von beiden verfolgte Unterfangen, eine Schnitzschule ins Leben zu rufen, um »[...] aus dem wohlfeilen Material [Holz] eine kostbare Ware zu fertigen.« Seit dem Jahr 1867 zeigte sich, dass weder das Modell, die gewerbliche Ausbildung der allgemeinen Volksschule anzugliedern, noch das, die Gewerbliche Fortbildungsschule mit der Realschulausbildung zu verbinden, zum Erfolg führten.

Absatzeinbrüche in der Spielwaren- und Porzellanindustrie infolge der erhöhten Zölle mehrerer Länder als Reaktion auf die deutsche Schutzzollpolitik gaben zu intensivierten Bemühungen um die gewerbliche Ausbildung Anlass. 1883 empfahl die Handels- und Gewerbekammer die Gründung einer Industrieschule. Nachdem sich auch die Herzogliche Staatsregierung zustimmend geäußert hatte, traten Kaufleute und Fabrikanten zu einem Gründungskomitee zusammen. Ein öffentlicher Aufruf forderte zur Unterstützung der zu gründenden Schule auf und formulierte deren Ziele: Die »Industrie-Schule« sollte die Zeichner und Modelleure für die ansässige Spielwaren- und Porzellanindustrie heranbilden, Fabrikanten und Hausindustriellen ästhetische Bildung vermitteln, sie sollte das gesamte Gewerbe des Industriebezirks künstlerisch beeinflussen und durch Übernahme von Aufträgen »selbständige Fabrikanten [...] wo nötig kostenfrei unterstützen.« Noch im selben Jahr erfolgte die Aufnahme des Unterrichts. Allerdings litten die Unterweisungen der bald zahlreichen Schüler unter dem Mangel an Räumlichkeiten. Mit einer Stiftung, die 1895 die Option auf einen Schulneubau eröffnete, und einer zweiten, die auch den Bauplatz sicherte, erfüllte Amalie Fleischmann, die Witwe Adolf Fleischmanns, das Vermächtnis des bedeutenden Kaufmanns. Jetzt sei der Augenblick gekommen, die Schule zu dem zu machen, was sie sein soll und zu sein verdient, schrieb 1898 der Vorsitzende des Industrieschulvereins Carl Craemer (1844 – 1924) an das für die Schulaufsicht zuständige Staatsministerium in Meiningen. 1901 hielt man Einzug in das neue Industrieschulgebäude.

Von 1887 bis 1912 leitete Reinhard Möller (1855 – 1912) die Industrieschule. Der Bildhauer, der an der Akademie zu Nürnberg studiert und die Modellierabteilung der Porzellanfabrik in Scheibe geleitet hatte, orientierte die Ausbildung an den Erfordernissen der Industrie. Er unterteilte die Lehre in zwei spezialisierte Fachklassen und führte neben anderen Fachgebieten das Naturstudium ein. Möller sorgte für eine Erweiterung der Mustersammlung, band neue Lehrkräfte an die Schule und präsentierte das erreichte Leistungsniveau in alljährlichen Ausstellungen. Mit den von ihm konzipierten und mit Hilfe seiner Schüler ausgeführten Gemeinschaftsausstellungen der Sonneberger Spielzeugindustrie auf den Weltausstellungen von Chicago, Paris, St. Louis und Brüssel erwarb sich die Industrieschule internationales Ansehen.

1912 wurde Karl Staudinger (1874 – 1962) zum Leiter der Industrieschule berufen. Der Maler, Grafiker und Illustrator hatte an der Akademie der Bildenden Künste in München bei Franz von Stuck studiert und freischaffend in der Künstlerkolonie Dachau gearbeitet. Staudinger wurde nicht müde, seine von den Reformbewegungen dieser Jahre geprägten Auffassungen über den erzieherischen und ästhetischen Wert des Spielzeugs den vorherrschenden kommerziellen Betrachtungsweisen entgegenzusetzen. Mit Lehrkonzeptionen, die sich an der Reformpädagogik





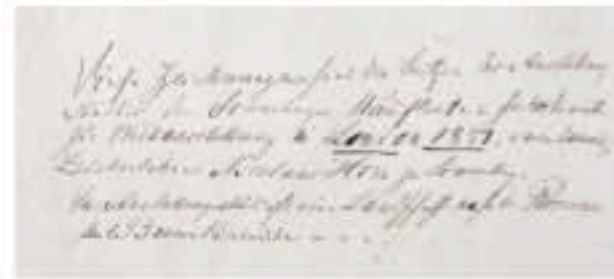
Weltausstellungsgruppe  
 »Thüringer Kirmes« nach Abschluss  
 der Gesamtrestaurierung 2014  
 Inv.-Nr. 96/2529

Szene, die Menschen verschiedener sozialer Herkunft vereint, entspricht in verklärender Rückschau der festlichen Stimmung eines Kirchweihtags einer vergangenen Zeit, vielleicht auch einem Wunschbild des Künstlers.

Möller wählte das Motiv des Festplatzes, um die Erzeugnisse der Sonneberger Spielzeugindustrie in Bilder fassen. Im Katalog heißt es: »So diente die Zucker- und Obsthändlerin der Attrappenfabrikation, die Schießbude mit ihren Scheiben, Reitern und Fußvolk der Holzspielwarenindustrie. Das Karussell führte Reittiere aus Holz, gekleidete Puppen sowie Lametta und Glasschmuck vor, die Puppenklinik diente in ihrem Innern der Fabrikation von Gelenk- und Lederpuppen, ihre Außenwand zeigte Schiffe, Nußknacker, Stofftiere und sonstiges größeres und kleineres Spielzeug. Felltiere und gekleidete Schaufiguren bis zur Lebensgröße sowie fahrende Artikel und bemalte Papiermachéfiguren waren in der lebendigen Szenerie des Festplatzes vertreten.« Für den Betrachter kaum merklich, werben die Erzeugnisse der Spielzeugindustrie als Elemente dieser Szene für sich selbst. Die »Thüringer Kirmes« darf als ein frühes Zeugnis der Industrieklampe gelten, als ein Dokument der Selbstdarstellung und Werbestrategie der Spielzeugindustrie am Beginn des 20. Jahrhunderts.

1912 kehrte die »Thüringer Kirmes« nach Sonneberg zurück. 1913 wurde sie in einer für diesen Zweck erbauten Ausstellungshalle an der Handelsschule präsentiert. Seit 1914 ist sie Teil des heutigen Deutschen Spielzeugmuseums. Von 1938 an fand sie in einem Verbindungsbau zwischen dem Museumsgebäude und der Handelsschule über viele Jahrzehnte Aufstellung. Im Herbst 2005 begann eine neue »Kirmesgeschichte«. Schäden veranlassten eine Bestands- und Zustandsuntersuchung. Aus bürgerschaftlichem Engagement wuchs eine breite Bewegung für die Restaurierung der »Thüringer Kirmes«. 2007 konnte mit den Arbeiten begonnen werden. Die »Thüringer Kirmes« bildet nun das zentrale Ausstellungsstück im neuen Erweiterungsbau des Deutschen Spielzeugmuseums.





Auswahl aus: Das Fest auf der Rosenau  
Feder in Tusche und Bleistift auf Karton  
Inv.-Nr. 932 a-m



Das Schloss Rosenau, das mit Park und umliegender Landschaft die Kulisse des Ausstellungsstückes bildete, war der Geburtsort von Prinz Albert und der beliebte Aufenthaltsort der königlichen Familie während ihrer Besuche in Coburg. Das Schaustück war von Johann Nicol Horn (1811 – 1878) entworfen worden, dem auch die Aufsicht über die Herstellung oblag. Der einer Sonneberger Malerfamilie entstammende vielseitig begabte Künstler lehrte an der Sonneberger Gewerbeschule und war als Entwerfer für Sonneberger Firmen tätig. »Das Fest auf der Rosenau«, das als sein Hauptwerk zu betrachten ist, ist heute verloren. Erhalten blieben dreizehn Entwurfszeichnungen eines vermutlich noch umfangreicheren Konvoluts.

Das etwa 400 Figuren umfassende Exponat war eine wahrhaft »lebendige« Darstellung, denn die zahlreichen Figuren waren beweglich. Die mechanischen Einrichtungen hatte der Feinmechaniker und Optiker Moritz Carl Hensoldt (1821 – 1903) geschaffen. Es kann angenommen werden, dass die Figuren aus dem zeittypischen Material Papiermaché gefertigt waren. In den Angaben für den Transport nach London heißt es: »Dieses mechanische Tableau, zu dessen Herstellung 50 Fabrikanten unter Leitung des hiesigen Zeichenlehrers ihre Kräfte vereinigen, ist kein gewöhnlicher Handelsartikel, sondern wird nur zu dem Zwecke angefertigt, um ein Bild von der Sonneberger Spielwarenfabrikation, welche 1000 Menschen beschäftigt, zu verschaffen. Dieses Stück wird mit seinem Gestell vollständig geliefert, so daß zu dessen Aufstellung nichts als ein leerer Raum auf dem Fußboden von 15 Fuß Länge und 10 Fuß Breite erforderlich ist [...].« In einer Beschreibung Karl Neumanns nach den Zeichnungen Nicol Horns klingen Volksfest-Motive an: »Der Platz ist umsäumt von allerlei Buden und Zelten. Von Kindern umdrängt, zeigt ein Guckkasten seine Wunder, noch mehr Anklang bei dem kleinen Völkchen findet das Kasperl-Theater, natürlich fehlt auch der Bratwurstrost nicht. Für die Herrschaften ist ein geräumiges, mit Tannenbäumchen geschmücktes Bierzelt errichtet.« Die Teilnahme an der Londoner Weltausstellung lohnte sich für die Sonneberger Spielzeugindustrie. Erfolg war allein, dass es gelungen war, diese Industrie »des meist als nebensächlich betrachteten bunten Tandes« als eine anderen Gewerbebezweigen gleichwertige zu präsentieren. Neben dem erwünschten Werbeeffect bot die Weltausstellung wichtige Anregungen, vor allem für die Puppenindustrie.



Auch in Wien 1873 und in Melbourne 1880 nutzte die Sonneberger Spielzeugindustrie die Foren der Weltausstellungen, um ihre Erzeugnisse bekannt zu machen. Zu geradezu geschichtlicher Bedeutung gelangten die Gemeinschaftspräsentationen, die Reinhard Möller gemeinsam mit Schülern der Industrieschule und Sonneberger Firmen schuf. Möllers erste Ausstellungsgruppe entstand 1893 für die Weltausstellung in Chicago. Karl Neumann entnahm dem Jahresbericht der Industrieschule Anhaltspunkte für eine begeisterte Schilderung: »Die Sonneberger Ausstellungsarbeit für Chicago nahm eine Fläche von 80 qm ein. In der Mitte des nach vorn offenen Raumes erhob sich auf einem 4 m langen, 2 m breiten und 50 cm hohen, verzierten Postament die Hauptgruppe bis zu 5 m Höhe. Dieselbe stellte einen Triumphwagen der Sonneberger Industrie dar. Der Wagen, in modernisierter Spätrenaissance gehalten und reich figürlich und ornamental geschmückt, trug an seinen Wandungen auf Etageren die verschiedenartigsten Erzeugnisse Sonneberger Gewerbefleißes. Die Spitze krönte ein Weihnachtsmann mit geschmücktem Christbaum. Von hohem Sitze aus lenkte eine lebensgroße weibliche Gestalt, die Allegorie des friedlichen Welthandels, kostbar gekleidet, das vorgespannte lebensgroße Pferd [...].« Für die folgenden Weltausstellungen entwarf Möller ähnliche Inszenierungen, für Paris 1900 einen Prachtschlitten, mit zwei Hirschen bespannt, mit Puppen und Spielzeug bestückt, für St. Louis 1904 eine Karawane, beladen mit Sonneberger Waren. Doch allein die für die Weltausstellung in Brüssel entworfene Schaupuppe »Thüringer Kirmes« kehrte wieder nach Sonneberg zurück.



## Spieltiere und Puppen für die Kinder des Altertums

Die ersten fassbaren Hinweise auf Spiele und Spielzeug sind aus den frühen Hochkulturen des Vorderen Orient, aus dem alten Ägypten und besonders zahlreich aus der griechischen und römischen Antike erhalten. Spuren und Wegzeichen der frühen Kinderwelten finden sich in literarischen und bildkünstlerischen Zeugnissen aus dem klassischen Altertum sowie in den erhaltenen Spielsachen selbst. Die kostbaren Seltenheiten der ältesten Spielzeugfunde werden in namhaften Museen aufbewahrt. Die Literatur der Spielzeuggeschichte nennt in verschiedenen Zusam-

menstellungen Klicker aus Diorit und Alabaster (Prädynastische Zeit, um 3000 v. Chr.), Puppen aus bemaltem Holz mit Haaren aus Lehmperlen (Mittleres Reich, um 2000 v. Chr.) und einen Kreisel aus glasierter Mischmasse (Theben, Neues Königreich, um 1250 v. Chr.). Zwei Spieltiere aus Kalkstein – Löwe und Stachelschwein – ließen sich bereits auf Rädern ziehen (Susa in Persien, um 1100 v. Chr.). Um Prototypen vielerlei späteren Holzspielzeugs handelt es sich in einem Tiger mit beweglichem Rachen (spätägyptisch, um 1000 v. Chr.) und einem ebensolchen



1



2

Krokodil (ägyptisch, um 1100 v. Chr.). Das schönste Spielzeug dieser Art befindet sich in einem Museum in Leyden – eine in Holz geschnittene Figur mit beweglichen Armen und Beinen, die auf einem schiefen Brettchen Brotteig knetet (ägyptisch, um 2000 v. Chr.). Die Kinder im alten Ägypten waren demnach durchaus mit Spielzeug vertraut. Sie kannten Rasseln, Kreisel und Bälle ebenso wie Spieltiere und Puppen, die zum Teil mit beweglichen Armen versehen waren.

◀ Aus allem, was man über das Spielzeug aus ferner Vergangenheit weiß, lässt sich schließen, dass sich ein Grundbestand an Formen über Jahrtausende hinweg kaum verändert hat. Die erste dieser zeitüberdauernden Spielzeugformen ist der Ball, durch die Form der Kugel findet er in den Klickern, Murmeln oder Schussern enge Verwandtschaft. Der Kreisel zählt ebenso zu diesen Spielzeug-Archetypen wie die Rassel, die von vielen Forschern als das älteste Spielzeug überhaupt angesehen wird. Tierfiguren, gleich ob Vogel oder vierbeiniges Tier, gehören ebenfalls zu den tausendfach variierten Spielzeugformen wie der Mensch, sei es als Puppe oder Krieger. Daneben gaben verkleinerte Nachbildungen von Geräten und Waffen den Heranwachsenden von jeher Gelegenheit, die Tätigkeiten der Erwachsenen nachzuahmen. Mit ihrer Hilfe erlernten sie lebensnotwendige Fertigkeiten und wurden in die Lebenswelt der Erwachsenen einbezogen.

◀ Erstaunlich groß ist der Schatz an Zeugnissen des Kinderlebens aus der antiken Welt. Nicht wenige der Dichter und Philosophen der Griechen und Römer berichten über die Spiele der Kinder und das Spielzeug, das sie verwendeten. Die bildende Kunst der Antike spiegelt das Kinderspiel in Statuen und Vasenbildern, in Grabstelen und Sarkophagreliefs sowie in Wandbildern aus römischer Zeit. – Einen besonders reichen Motivschatz bieten die Choenkännchen, die als eine Art Weihespielzeug dienten. Man schenkte diese Kännchen den zwei- und dreijährigen Kindern am Choentag, dem zweiten Tag des attischen Blütenfests, an dem man Dionysos, den Gott des Frühlings und der Fruchtbarkeit, verehrte. In anmutigen Darstellungen zeigen die Choenkännchen kleine Szenen, in denen sich bekränzte Kinder ihrem Spiel widmen. In der Antike war es Brauch, einem früh verstorbenen Kind Spielzeug mit ins Grab zu geben. Beim Eintritt in das Erwachsenenalter weihte die griechische und römische Jugend das Spielzeug der Kindertage einer Gottheit, um symbolisch von der Kindheit Abschied zu nehmen. Daher stammen die erhaltenen Spielsachen vorwiegend aus Kindergräbern und Kultstätten.

1 Pferdgespann auf Rädern  
5. Jh. v. Chr., ägyptisch  
Holz, Spuren von Bemalung. L 20 cm  
Inv.-Nr. 75/686

2 Puppe  
4. Jh. v. Chr., ägyptisch  
Holz, Spuren von Bemalung,  
Arme beweglich. H 17 cm  
Inv.-Nr. 75/690

3 Choenkännchen  
1. Jh. v. Chr., griechisch  
Terrakotta bemalt. H 10 cm  
Inv.-Nr. 75/713

4 Topf  
2.–1. Jh. v. Chr., römisch, Pompeji  
Terrakotta bemalt. H 4 cm  
Inv.-Nr. 75/706

5 Öllämpchen  
1. Jh. v. Chr., römisch  
Ton. L 7 cm  
Inv.-Nr. 75/705



3

5

Die Bilderbogenhersteller suchten das Interesse ihres jungen Publikums mit ansprechenden Themen zu gewinnen. Begehrte waren Märchen- und Sagedarstellungen. Das eigentliche Gebiet des Kinderbilderbogens aber waren die mit kurzen Texten oder kleinen Versen versehenen Anschauungsbilder. Sie widmeten sich zeitaktuellen Themen, lustigen und belehrenden Begebenheiten oder Wissenswertem aus der Geschichte, der Mythologie und der Natur. Diesen Blättern waren die Guckkastenbilder verwandt, die Landschaften, Städte und Bauwerke in fernen Ländern zeigten. Doch Kinderbilderbogen boten darüber hinaus eine Menge ideenreicher Spiele und Beschäftigungen. Sie dienten als Ausgangsmaterial für vielerlei Papierspielzeug. Mit Farbe,

Schere und Leim ließen sich aus Spielbilderbogen in großer Vielfalt Gesellschaftsspiele herstellen: Würfelspiele, Laufspiele, Lotteriespiele und Ratespiele, Festungs- und Belagerungsspiele, Legespiele und Spielkarten für Kinder. Aus Beschäftigungs- und Bastelbogen entstanden Hampelmänner, Ankleidefiguren mit allen erdenklichen Kleidungsstücken und Accessoires sowie Aufstellspielzeug aller Art. Ohne große Mühe war das papierene Aufstellspielzeug mittels kleiner Holzblöcke standfest zu machen. Die Herstellung von eigener Hand verschaffte den Kindern das schöpferische Erlebnis, die zweidimensionale Darstellung in dreidimensionale Figuren zu verwandeln, aus denen sich variable Spielzeugwelten entwickeln ließen. Fast alle Bilderbogenhersteller fertigten und

vertrieben Papiersoldaten. Doch diese machten nur einen Teil der Sortimente aus, die Auswahl an Bogen mit friedlichen Themen überwog. Weihnachtskrippen bildeten eine herausgehobene Gruppe ebenso wie Papiertheater. Hier wandelten sich die Spielzeugfiguren zu Akteuren und das grafisch gestaltete Umfeld zu Bühne, Bühnenhintergrund und Kulissen. Texthefte mit kindgemäß gekürzten Fassungen der Stücke vervollständigten die Ausstattung. Im Handel wurden auch gebrauchsfertige Kindertheater geführt, doch das selbsthergestellte Aufstellspielzeug in all seinen Formen verband sich mit dem Vorzug des preiswerten und somit allen sozialen Schichten zugänglichen Spielzeugs.

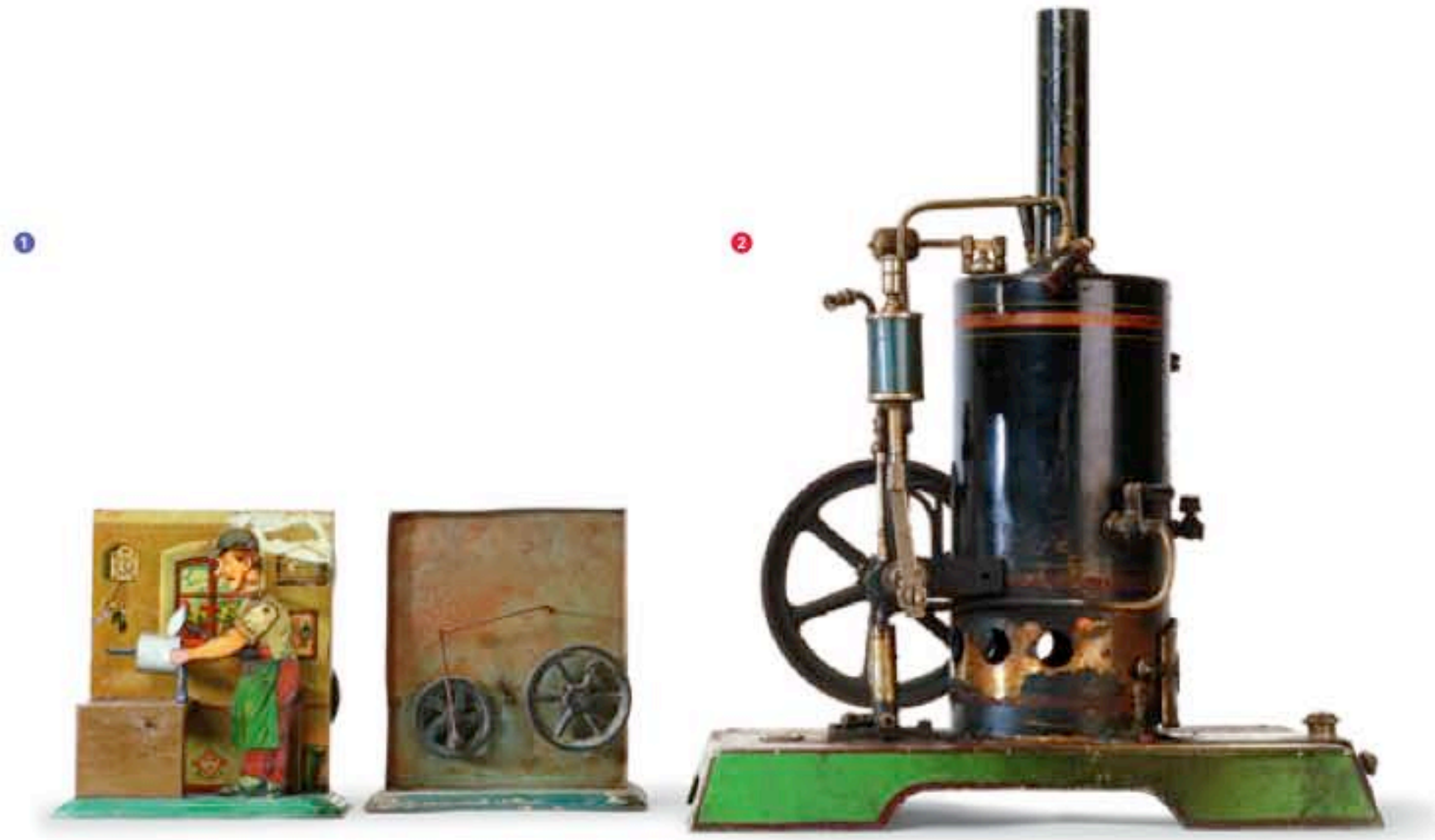


1 Verwandlungsspiel als Frage- und Antwortspiel 1815, Deutschland  
Papier lithografiert. 38 x 56 cm  
Inv.-Nr. 73/218

2 »Gewerbeausstellung Berlin 1896«, Teleorama 1896, Berlin  
Papier lithografiert. H 15,5 cm  
Inv.-Nr. 65/49

3 »Die erste Eisenbahn in Deutschland«, Diorama Um 1840, Nürnberg  
Pappe, Papier lithografiert. H 14,5 cm  
Inv.-Nr. 61/407





1 Antriebsmodelle  
1912 – 1917, Nürnberg, Gebr. Bing  
Blech lithografiert. H 12 und 16,5 cm  
Inv.-Nr. 90/56, 90/58

2 Dampfmaschine mit stehendem Kessel  
Um 1914, Göppingen, Gebr. Märklin  
Blech lackiert, Messing, Stahl. H 32 cm  
Inv.-Nr. 89/26



3 Mann mit Hammer  
auf Klingel schlagend  
Antriebsmodell  
Um 1910, Zschopau/Sachsen  
Blech handlackiert. H 9,3 cm  
Inv.-Nr. 90/76

4 Mann am Arbeitstisch  
mit Schraubstock  
Antriebsmodell  
Um 1910, Zschopau/Sachsen  
Blech handlackiert. H 12,2 cm  
Inv.-Nr. 80/3806

5 Clown mit Schirm  
Antriebsmodell  
Um 1915, Zschopau/Sachsen  
Blech handlackiert. H 17 cm  
Inv.-Nr. 90/74

Mit der Erfindung der Dampfmaschine bahnte sich die industrielle Revolution ihren Weg auch in die Kinderzimmer. Nachdem Ernst Plank 1867 die erste Spielzeugdampfmaschine mit senkrechtem Kessel auf drei Beinen, den sogenannten »Dreibeiner«, in den Handel gebracht hatte, erkannte man in ihr schnell das »beste Lehrmittel zur Erläuterung der Dampfkraft«, wie es im Katalog des Nürnberger Spielwaren-Versandhauses Wahnschaffe aus der Zeit um 1895 heißt. Dampfmaschinenmodelle vermittelten einen Eindruck von der sich rasch verändernden Arbeitswelt, in der durch Dampfkraft nun ungeheure Energien zur Verfügung standen.

Nach der bürgerlichen Auffassung war die Technik ein männliches Wirkungsfeld, demzufolge gehörte auch die Dampfmaschine zu den ausgesprochenen Jungenspielzeugen. So konnte es nicht ausbleiben, dass bald Spielzeugdampfmaschinen in großer Zahl auf den Markt kamen. Noch vor der Jahrhundertwende fertigten Nürnberger Firmen wie Bing, Carette, Doll & Mohr, Schoenner oder die Göppinger Firma Märklin Dampfmaschinen in großen Stückzahlen. Es gab sie in Billigausführung oder als Luxusmodell, mit liegendem oder stehendem Kessel, in Form der Lokomobile oder in abgewandelter Variante als Heißluftmotor.



Mit Beginn des 20. Jahrhunderts begannen Medien die Kinderkultur zu prägen. An die Seite traditioneller Formen der Kinder- und Jugendliteratur traten etwa ab 1900 die Bild-Text-Geschichten der Comics. Die zunächst in Zeitungen und Zeitschriften veröffentlichten Comicstrips wandten sich an ein breites Publikum, doch gerade für Kinder schien dieses Medium wie geschaffen. Auch das Kino, dem Comic verwandt, fand in den Kindern ein begeistertes Publikum. Der Hörfunk und besonders das Fernsehen veränderten die Medienwelt und entwickelten bald eigens für Kinder erdachte Formate.

↳ Kinder identifizieren sich mit den Figuren der Medienwelten. Sie wählen sich diejenigen zu ihren Favoriten, in denen sie sich wiedererkennen. Ihre Vorlieben sind eng mit ihren Interessen und Bedürfnissen verbunden. Die Wahl wird auch von der Familie, von Freunden und Freundinnen und von gesellschaftlichen Vorstellungen beeinflusst. Die Helden und Heldinnen der Medienwelten leben den Kindern etwas vor. Nach dem Prinzip der Märchen machen sie sich auf den Weg, begegnen Gefahren und müssen sich bewähren. Kinder lieben es, in die Rollen ihrer Helden und Heldinnen zu schlüpfen, um sich auszuprobieren und über sich hinauszuwachsen. Sie nehmen ihre Lieblingsfiguren in ihren Alltag mit, integrieren sie in ihr Spiel, verbinden sie mit eigenen Ideen und machen sie zu ihren Gefährten. Jede Generation hat ihre Helden. Waren es in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts Comic- und Leinwandhelden, so lieferte seit den 1950er-Jahren das Fernsehen Figuren, die Mut, Stärke, aber auch liebenswerte Schwächen verkörperten. Lassie, Fury, Pumuckl, Pippi Langstrumpf, die Figuren der Sesamstraße, Biene Maja, Alf, Wickie und andere wurden zu Begleitern der Kindheit. Das Angebot der Protagonisten erneuerte sich in immer kürzeren Abständen. Schließlich eroberten die Film- und Fernsehhelden auch die Computerspiele. Mit Begeisterung tauchen Kinder und Jugendliche in die immer komplexer werdenden Scheinwelten der Computerspiele ein. Ausgerüstet mit Playstations, Notebooks, Tablets, Smartphones und Apps, spielen sie weltweit vernetzt – doch in der Regel für sich allein. Nicht ohne Bedenken betrachten Eltern den kaum mehr kontrollierbaren Medienkonsum ihrer Kinder. Ihre Sorge, Fernsehen und Computerspiel seien wenig fantasieanregend und gewaltverherrlichend, ist nicht unbegründet, und so bemühen sie sich um ein regulierendes, ausgleichendes und aufarbeitendes Verhalten. An die Medienhelden ihrer eigenen Kindheit erinnern sie sich nicht ohne nostalgische Gefühle.

↳ Früh erkannte man das kommerzielle Potenzial beliebter Medienhelden. Ein Beispiel ist der Hund »Bonzo«, eine Schöpfung des britischen Zeichners George E. Studdy (1878 – 1948). Anfänglich nur als »Studdy-Hund« bekannt, wurde der rundliche Hund mit dem schwarzgetupften Fell ab 1912 als Comic-Held berühmt. Man vermarktete ihn als Postkarten- und Zigarettenbildmotiv, in Illustrierten, Bilderbüchern und auf Postern, schließlich dreidimensional als Spielzeugfigur. Eine andere Figur der noch jungen Comicwelt war die sprechende Katze »Krazy Kat« des Zeichners George Herriman (1880 – 1944). Herrimans Comic-Strips erschienen von 1913 bis 1944 in den Zeitungen des Verlegers William Randolph Hearst. »Krazy Kat« wurde zum Vorbild für viele spätere antropomorphe Tierfiguren, wohl auch für »Felix the Cat« (Otto Messner/Pat Sullivan), den noch berühmteren Kater. Auch die Karriere von »Mickey Mouse« (Ub Iwerks/Walt Disney) begann 1928 mit einem Zeichentrickfilm. 1930 erschien der erste Comic-Strip mit der Maus, im selben Jahr das erste Lizenz-Produkt. Walt Disney (1901 – 1960) verdiente innerhalb weniger Jahre mit Mickey-Mouse-Lizenzprodukten Millionen. Mit vielen Kinderliteratur- und Märchenverfilmungen knüpfte Walt Disney an die erfolgreiche Verbindung von Massenmedium und Spielzeug an. Seither sind die Helden und Heldinnen der Medienwelten eine wichtige Inspirationsquelle für die Spielzeugindustrie und ein lukratives Geschäft. Mit dem Film »Star Wars« (George Lucas, 1977) erreichte das Phänomen eine bisher unbekannte Dimension. Gesteuert von multimedialen Kampagnen, erzielten und erzielen Figurenserien nach Comic-Helden – Batman, Spider-Man, die Teenage Mutant Ninja Turtles und andere – nach international erfolgreichen Film- und Fernsehproduktionen millionenfache Umsatzzahlen.

1 »Bonzo«  
Comicfigur nach George E. Studdy  
Um 1928, England, Chad Valley  
Textil, bemalt. H 21 und 30,5 cm  
Inv.-Nr. 84/663, 84/664

2 »Krazy Kat«  
Comicfigur nach George Herriman  
Um 1928, USA  
Plüsch. H 24 und 42 cm  
Inv.-Nr. 84/668, 84/669