

Kinderspielzeug Ein Spiegel der Gesellschaft

Die Geschichte des Spielzeugs ist so alt wie die menschliche Zivilisation. Gliederpuppen oder Bälle aus Bastgeflecht sind Funde schon aus der alten Ägyptischen Kulturwelt. Dabei brachte jede Epoche im Laufe der Jahrtausende ihre eigenen Formen hervor. Ob aus Holz, Wachs, Metall oder Plastik – das verwendete Material spiegelt stets den jeweiligen gesellschaftlichen Entwicklungsstand wider.

Ein Spiegelbild der Gesellschaft ist das Spielzeug auch in anderer Weise: So lernt das kleine Mädchen schon im Spiel mit der Puppenstube, sich auf seine zukünftige Rolle als Hausfrau und Mutter vorzubereiten. Mit Zinnsoldat und Autorennbahn tastet sich hingegen der kleine Junge an die Welt der Erwachsenen heran.

Revolution im Kinderzimmer

Mit der Erfindung der Dampfmaschine bahnte sich Ende des 19. Jahrhunderts auch die industrielle Revolution ihren Weg in die Kinderzimmer. In einer fortschrittsgläubigen Zeit sollten sich schon die

1880

Kinder – vor allem die Jungen – die moderne Technik im Spiel aneignen. Eisen, der zentrale Werkstoff der Industrialisierung, war das Material der neuen Spielzeugepoche. Von Metallbaukästen über Automobile bis hin zu funktionsgetreuen Dampfmaschinen und Modelleisenbahnen: Eine ganze Welt aus Blech entstand.



Die Fahrstrecke der Reichsautobahn von 1936 hatte die Form einer Acht. Ein Regeltrafo lieferte die Spannung für zwei elektrisch angetriebene Autos.

Sklaven für das Spielzimmer

Dampfmaschinenmodelle vermittelten einen Eindruck der sich rasch verändernden Arbeitswelt, da durch die Dampfkraft plötzlich ungeheure Energien zur Verfügung standen.

Überall entstanden Produktionsanlagen mit der Dampfmaschine als zentrales Antriebsmittel. Von einer einzigen Dampfmaschine wurden über Transmissionen viele Werkzeuge bewegt. Die Dampfkraft änderte die Arbeitswelt total. So konnte es nicht ausbleiben, dass auch bald Spielzeugdampfmaschinen in großer Zahl auf den Markt kamen. Es gab sie in Billigausführung oder als Luxusmodell, mit liegendem oder stehendem Zylinder oder eingebaut in eine Lokomotive. Die Bedienung aber war bei allen gleich. Zuerst musste man Wasser auffüllen. Danach wurden ein oder mehrere Esbitwürfel angezündet und damit der Wasserkessel aufgeheizt. Sobald das Manometer den richtigen Druck anzeigte, öffnete man ein Ventil, gab dem Schwungrad einen Schubs und die Maschine schnurrte los wie von Geisterhand getrieben. Es war schon ein Abenteuer so ein Modell

zu betreiben. Faszinierend waren aber auch die vielen bunten Modelle, die man über Transmissionen dahinter arbeiten lassen konnte. Plötzlich war man Herr über eine Schar von Sklaven, die unablässig Holz sägten und hackten, Eisen schmiedeten und Schuhe besohnten.

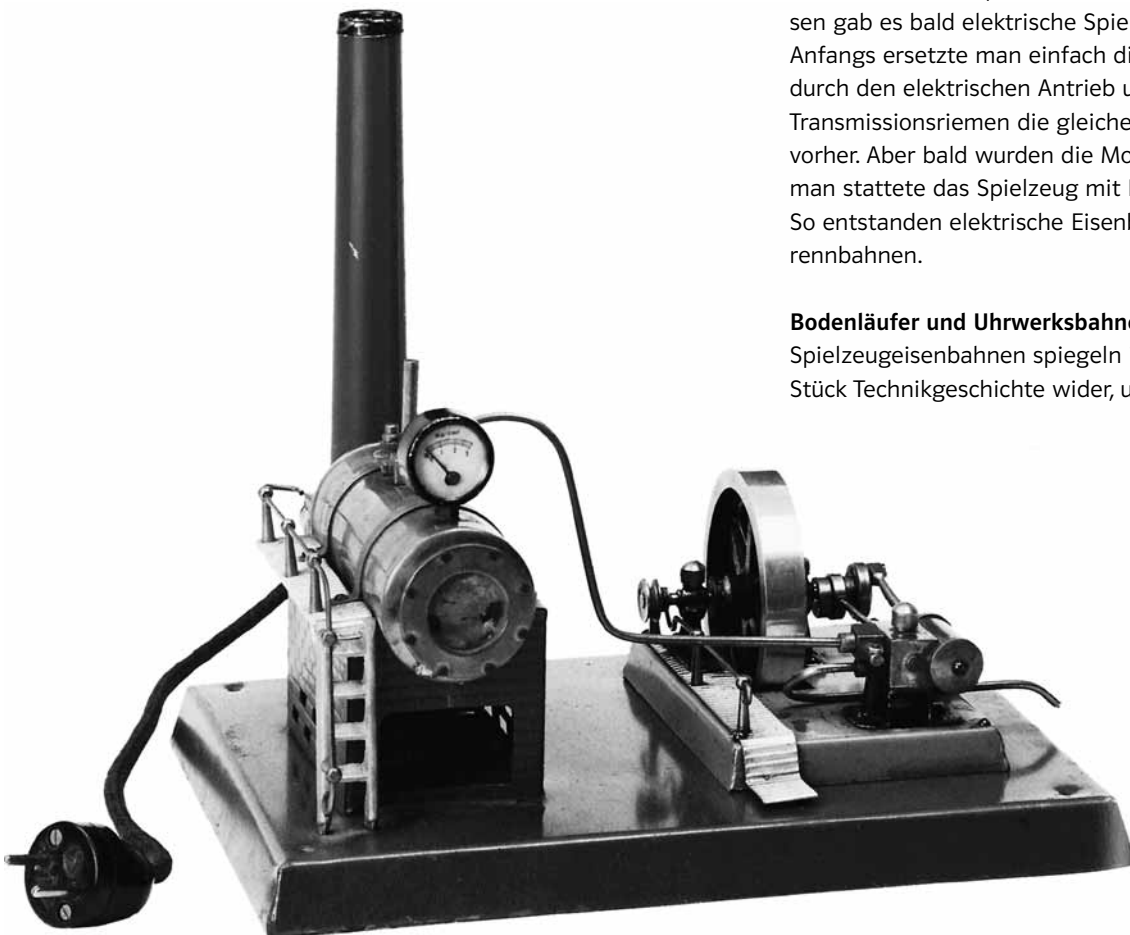
Die technische Entwicklung ging weiter. Um 1900 entstanden kleine Kraftwerke, die mit Dampfmaschinen Strom erzeugten, um elektrische Beleuchtungsanlagen zu versorgen. Auch für die Spielzeugdampfmaschinen konnte man jetzt als weitere Antriebsmodelle Dynamos kaufen und damit Lämpchen erleuchten.

Nach und nach wurde in den Fabriken die Dampfmaschine durch den Elektromotor ersetzt. In den Kraftwerken benötigte man dadurch weit höhere Leistungen als vorher. Durch die Erfindungen von Francis und Kaplan wurden aus den behäbigen Kolbendampfmaschinen schnell laufende Dampfturbinen, deren Schaufelspitzen nahezu mit Schallgeschwindigkeit rotierten. Auch heute noch benötigen moderne Kraftwerke, ob Kohle befeuert oder mit Kernenergie betrieben, die Dampfturbine als unentbehrliches Zwischenglied. Die Spielzeughersteller machten den Sprung von der Dampfmaschine zur Dampfturbine nicht mit. Statt dessen gab es bald elektrische Spielzeugmotoren. Anfangs ersetzte man einfach die Dampfmaschine durch den elektrischen Antrieb und betrieb über Transmissionsriemen die gleichen Modelle wie vorher. Aber bald wurden die Motoren billiger, und man stattete das Spielzeug mit Einzelantrieb aus. So entstanden elektrische Eisenbahnen und Autorennbahnen.

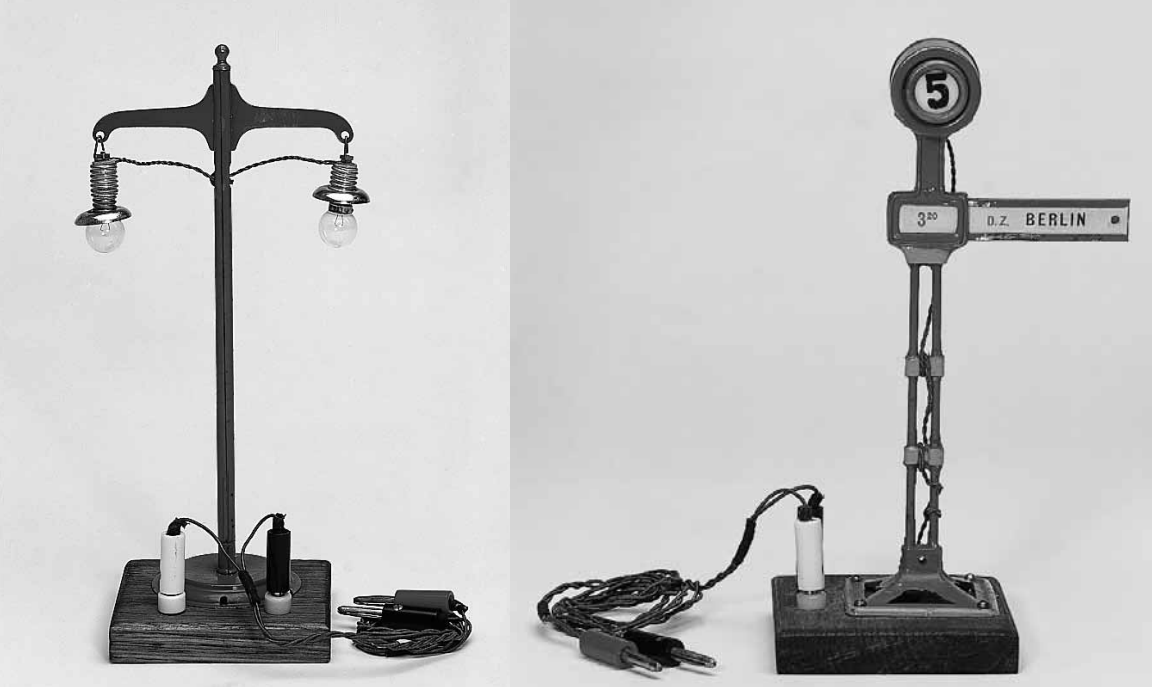
Bodenläufer und Uhrwerksbahnen

Spielzeugeisenbahnen spiegeln im kleinen ein Stück Technikgeschichte wider, und vieles aus der

1900



Bei dieser Spielzeugdampfmaschine konnte man den Wasserkessel wahlweise mit Esbit, wie sonst üblich, oder elektrisch aufheizen.



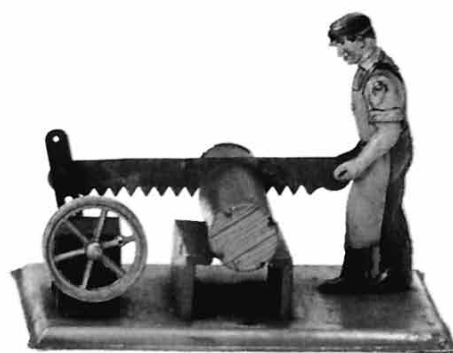
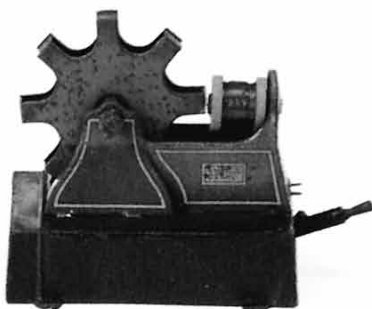
Bei diesem Eisenbahnzubehör wird nur die Bahnsteignummerierung elektrisch beleuchtet. Die Tafeln für die Ankündigung des nächsten Zugs hingen an einem Haken bereit und mussten, wie damals auf Bahnhöfen üblich, auch bei Modelleisenbahnen von Hand ausgetauscht werden.

Anfangszeit ist heute zu fast unerschwinglichen Sammlerobjekten geworden. Die Geschichte der Spielzeugeisenbahn beginnt etwa Mitte des 19. Jahrhunderts mit den so genannten Bodenläufern, unförmigen Blechapparaten ohne Schienen, die man von Hand bewegen und dirigieren musste. Aber schon bald bekamen die Lokomotiven einen Antrieb mit Federaufzug und Uhrwerk oder Spiritusbefuerung. Auch das ganze Zubehör zum Bahnbetrieb wie Schienen, Weichen, Signale und Schranken wurde wie im Großen hergestellt. Es gab spezielle Brems- und Umschaltgleise, mit deren Hilfe man Uhrwerksbahnen automatisch anhalten, ja sogar in die andere Richtung fahren lassen konnte. Weichen, Signale und Schranken konnten ab 1908 durch Druckluft-Stellwerke der Firma Märklin pneumatisch fernbetätigt werden. Die gleiche Firma baute um 1920 ein Bahnbetriebswerk, dessen Lokdrehzscheibe durch eine stehende Dampfmaschine angetrieben wurde.

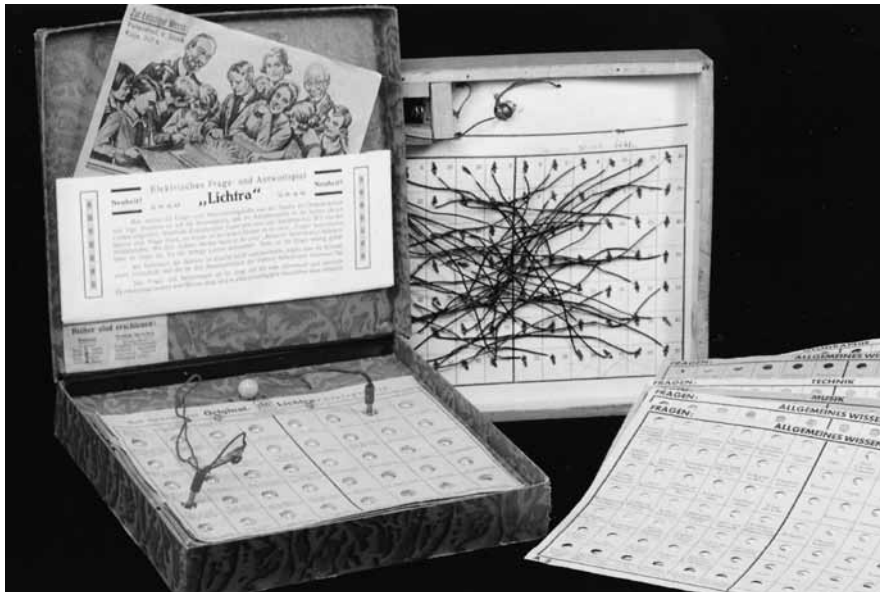
1908

Aber die Elektrizität machte auch vor den Spielzeugeisenbahnen nicht halt. Als erstes bekamen die Uhrwerkslokomotiven um 1900 eine elektrische Beleuchtung. Als Stromquelle dienten meist so genannte Klingelelemente. Die ersten elektrischen Bahnen waren Starkstrombahnen und bezogen ihren Strom aus der Lampenfassung. Man schraubte die Glühlampe heraus und ersetzte sie durch einen Schraubstöpsel, praktisch eine Steckdose. Zwischen Schraubstöpsel und Anschlussgleis setzte man einen Widerstandskasten, auf dem eine oder mehrere in Reihe geschaltete Glühlampen dafür sorgten, dass man nur mit 40 Volt auf das Gleis ging und nicht mit 110, 150 oder 220 Volt, was es damals alles gab. Neue Sicherheitsvorschriften sorgten für ein Verbot dieser Starkstrombahnen und es kam ein neues sicheres 20-Volt-System auf den Markt. Hauptbestandteil des neuen Systems war ein Regulierkasten, der bei Wechselspannung einen Trafo, bei Gleichspannung einen Motor als

1920



Antriebsmodelle aus Blech für Dampfmaschinen gab es in reichhaltiger Auswahl. Eine Rarität ist der Dynamo zur Stromerzeugung in der Mitte.



Um 1910 wurde auf der Leipziger Messe das elektrische Frage- und Antwortspiel „Lichttra“ herausgebracht. Der Spieler kann mit Hilfe vorgestanzter Schablonen und elektrischer Stecker sein Wissen überprüfen – war eine Frage richtig beantwortet, so leuchtete ein farbiges Lämpchen auf.

Umformer enthielt und die Ausgangsspannung auf ungefährliche 20 Volt herabsetzte.

Diese Geräte waren anfangs wesentlich teurer als die Widerstandskästen der Starkstrombahnen, und so konnte sich die elektrische Bahn nicht so schnell durchsetzen. Heute sind diese Entwicklungsschritte längst vergessen, und die Spielzeugeisenbahnen haben sich zu detailgetreuen Modelleisenbahnen entwickelt. Moderne Elektronik macht nun den unabhängigen Betrieb vieler Lokomotiven auf einem Gleis möglich. Die ungeliebte dritte Mittelschiene, zum gleichzeitigen Betrieb zweier Lokomotiven, gehört längst der Vergangenheit an.

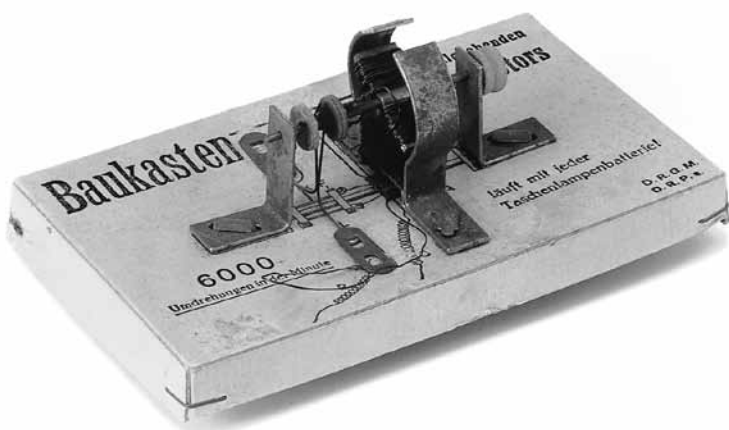
Von Panzern und Playmobil

Die beiden Weltkriege machten auch vor der Kinderzimmertür nicht halt. Mit Soldaten, Panzern und Kanonen gingen die Spielzeughersteller an die Front. Das Wenige, was in den Trümmern der Nachkriegsjahre übrig geblieben war, wurde liebevoll geflickt und restauriert. Puppen aus Stofflumpen und improvisierte Bastelwerke waren heiß begehrt.

Erst in den 1960er Jahren verdrängten Kunststofffabrikate wie Lego, Barbie und Playmobil das traditionelle Metallspielzeug. Das Wirtschaftswunder brachte eine wahre Flut von Massenartikeln zu erschwinglichen Preisen auf den Markt.

Mit Tamagotchi und Game-boy drang Ende der 1980er Jahre auch die elektronische Datenverarbeitung in die Spielwelt vor. Der Computer – das Arbeitsmittel der Erwachsenen – ist mittlerweile auch zum Spielgefährten der Kinder geworden.

1942



Die Verpackung des kleinen Baukastenmotors diente gleichzeitig als Fundament.

1965