

Vorwort

Liebe Freundinnen und Freunde
des Spielzeugmuseums,

nach 12 Jahren wird Museumsleiterin Karin Falkenberg das Spielzeugmuseum verlassen, um ab Oktober die Leitung des Freilandmuseums in Bad Windsheim zu übernehmen. Sie sagt, es stünden „Push- und Pull-Faktoren“ hinter ihrer Entscheidung. Thomas Lappe schaut auf das, was Karin in Nürnberg und bundesweit angestoßen, entwickelt und realisiert hat – trotz hochproblematischer Rahmenbedingungen, die man keiner Museumsleitung wünscht.

Karin Falkenberg hat sich nie entmutigen lassen. Sie hat mit ihrer Kompetenz für Ausstellungen, Museumsprojekte und Veranstaltungen gezeigt und bewiesen, welches Potenzial in dem menschlichen Herzensthema des Spielens liegt. Die Kulturpolitik der Stadt hat sich nach der verlorenen Kulturhauptstadtbewerbung für andere Prioritäten entschieden. Es sei daran erinnert, dass seit 2019 das mehrfach ausgezeichnete Konzept MENSCH, SPIEL! von Karin Falkenberg für die Gesamtanierung des Spielzeugmuseums vorlag. Auch sei daran erinnert, dass die Neuausrichtung von Foyer und Auftaktraum im Jahr 2021, die auf MENSCH, SPIEL! fußt, primär durch private Erbschaften, Spenden und den Förderverein möglich war. Die Stadt hätte die Chance für eine erfolgreiche Gesamtmodernisierung gehabt. Es bleibt nun die Frage offen, ob eine andere Chance in Zukunft überhaupt genutzt wird. Thomas Lappe spricht mit Karin Falkenberg und schaut auf die Wege und Erfolge der vergangenen 12 Jahre.

Heft 12 von „Mein Spielzeugmuseum“ ist erneut künstlerisch gestaltet von Martin Küchle und Harald Bosse. Hier lebt und bebt das Spielzeug! Im Heft erwarten Sie Bilder von Ausstellungen, Veranstaltungen und Projekten, die jüngst im

Spielzeugmuseum stattgefunden haben. Sie finden Berichte und Geschichten, die zeigen, wie Museumsleiterin Karin Falkenberg das Spielzeugmuseum geöffnet und wie lebendig und vielfältig sie es inspiriert und bis heute gestaltet.

Chefredakteurin Claudia Stich nimmt Sie mit auf eine spannende Reise durch die Spielzeug- und Objektgeschichte. Was sie diesmal entdeckt und erzählt? In der aktuellen Ausgabe widmet sie sich dem faszinierenden Thema „Alles, was fliegt“ – von den ersten Flugträumen der Menschheit bis zu den technischen und kulturellen Entwicklungen, die das Fliegen im Spielzeug möglich machten. Dabei zeigt sie, wie das Spiel mit dem Fliegen Kinder und Erwachsene gleichermaßen begeistert. Ein besonderer Fokus liegt auf Asien, wo Windvögel und andere Flugspielzeuge nicht nur zur Unterhaltung dienten, sondern tief in religiöse und gesellschaftliche Rituale eingebettet waren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen und Staunen – und freuen uns darauf, Sie bald wieder im Spielzeugmuseum begrüßen zu dürfen!

Übrigens: Eine Kooperation zwischen dem Museum der Herzen (= Spielzeugmuseum) und dem Paradies-Museum (= Freilandmuseum) ist nicht ausgeschlossen! Wir empfehlen die Mitgliedschaft in beiden Institutionen.

Herzliche Grüße

J. Junge

Jens Junge
Vorsitzender des Fördervereins
Spielzeugmuseum Nürnberg e.V.



ASC Japan
Batmobil, Blech, 29 cm,
mit Batterie-Antrieb





Ernst Plank
Laterna Magica, chinesische Pagode, 1878,
in Original Holzkiste, H: 25 cm



Inhalt



- 3 Vorwort
- 6 „Es war mir Ehre und Vergnügen, dieses Haus zu leiten“ – Interview mit Karin Falkenberg
- 10 Plattgedruckte Kindernasen
- 12 Nämberch, Blues und Sprachspielereien – Günter Stössel (1944–2023) in Szene gesetzt
- 14 Madame Butterfly
- 16 Der Vogelhändler
- 18 Japan öffnet sich der westlichen Welt
- 19 Asien in Nürnberg
- 20 Stratego – Das Spiel der Strategie und Täuschung
- 22 Plastic forever!
- 24 Über den Wolken mit Antoine de Saint-Exupéry
- 26 „Waßd ders nu?!“ – Der fränkische Kabarettist Sven Bach im Spielzeugmuseum
- 28 Spielzeuggeschichte digital
- 30 „Tierheim der Kuscheltiere“ auf der Kinderweihnacht 2024
- 32 Hotel-Geschichten im Spielzeug-Format
- 34 „In meinen Koffer packe ich ... Spielzeug aus Nürnberg!“
- 40 Der Traum vom Fliegen – von Ballonen und Zeppelinen
- 42 Spielzeug im Rampenlicht
- 44 „Von Kindern erprobt, von Fachleuten für gut befunden“
- 46 UNESCO-Anerkennung – Brettspielkultur in Deutschland ist Immaterielles Kulturerbe
- 48 „Unser Spielzeug waren Wehrmachtswaffen und Munition“
- 50 Reale Kriegsobjekte als Spielzeug
- 52 Raubkunst-Spiel macht Franken zur „Kolonialbeute“
- 54 Straßenverkehr in Asien
- 56 Kinder der Zwangsarbeit
- 57 „Der Hundertjährige“ als literarische Spielfigur
- 58 „Made in Japan“
- 60 „Oh, wie schön ist Omaha!“
- 62 Spielträume und Alltagshelden – 50 Jahre BRUDER Spielwaren
- 66 Brettspielprofis
- 68 Abschied von Spielzeug-Profis
- 70 Dank & Impressum

Chinesische mit Karre, 1920er Jahre,
Spiralfederwerk, L: 14,5 cm (li.).

Laterna Magica „Bouddha“ Aubert,
Paris 1879 (re.).



Fotos: Ladenburger Spielzeugauktion

Thomas Lappe im Gespräch mit Karin Falkenberg

„Es war mir Ehre und Vergnügen, dieses Haus zu leiten“



Laufende Medienauftritte bei allen großen Institutionen für das Spielzeugmuseum, hier 2023

Besucherumfrage im Spielzeugmuseum, 2017 bis 2019

Karin Falkenbergs Tochter Maxie (re.) auf dem Museumsspielplatz, 2014

Abendliche Gesprächsrunde im Museumscafé mit Karin Dornberger, Eva Steiner, Karin Falkenberg, Claudia Stich, 2018 (v.l.n.r.)



Eine Zäsur für das 1971 eröffnete Spielzeugmuseums in der Karlstraße: Prof. Dr. Karin Falkenberg (56) verlässt die Nürnberger Kulturinstitution und wechselt zum 1. Oktober 2025 ins Freilandmuseum Bad Windsheim, das zweitgrößte Deutschlands, als dessen neue Direktorin. Thomas Lappe sprach mit der zum Thema „Museum und Emotion“ habilitierten Karin Falkenberg über ihre spannende Zeit im Spielzeugmuseum seit 2014, über Erfahrungen, Erfolge und Wünsche.

Frau Falkenberg, Sie verlassen nach zwölf Jahren das renommierte Spielzeugmuseum. Welche Gefühle kommen Ihnen angesichts des Wechsels?

Ich lasse das Spielzeugmuseum „in Liebe los“ – so würde ich es nennen. Das Museum ist eine Institution, deren unkomplizierte Botschaft weltweit verstanden wird. Jeder Mensch assoziiert mit „Toy Museum“ etwas Wunderbares. Spielen ist ein Urphänomen des Menschen und wird universell verstanden. Unsere Gäste kommen aus aller Welt. Die Hälfte von ihnen spricht weder Deutsch noch Englisch und trotzdem ist das Spielzeugmuseum ein Magnet. Natürlich verlasse ich dieses emotionale Haus mit einem weinenden Auge. Ich hätte mir gewünscht, dass die Stadt Nürnberg das Potenzial dieses Museums gesehen und genutzt hätte, um die anstehende Modernisierung umzusetzen. Spielzeug erzählt Menschheitsgeschichte. Mein wissenschaftliches Konzept dafür lag seit 2019 fertig vor und ist zwischenzeitlich mehrfach ausgezeichnet worden. Das andere Auge lacht, und ich freue mich sehr auf meine neue Aufgabe in einem deutlich größeren und ganz besonderen Museum.



Verraten Sie, welche Ihre Lieblingsobjekte waren? Und welche Ihre tollsten Ausstellungen?

Aussagestark sind alle Objekte. Was ich im Museum zauberhaft finde, ist die „Omaha-Bahn“, eine Modellbahn der Spur S. Diese Eisenbahn hat sich im wahrsten Sinne in mein Herz geratert und ist jetzt, kurz vor meinem Weggang, online einsehbar unter www.omaha-in-nuernberg.de.

... und die spannendsten Ausstellungen?

Hm, viele... „Notspielzeug“ gehört definitiv zu den Highlights. Die Präsentation hatte über 40.000 Besucherinnen und Besucher und war der geplante Auftakt für meine – damals – neuen Schwerpunkte der inhaltlichen Partizipation und der Emotionen im Spielzeugmuseum. „Schnee von gestern“, „Mein kleiner grüner Traktor“, „Spielzeug aus Kaugummi-automaten“ oder „Spielzeug der Türkei“ waren auch sehr intensive und lebendige Ausstellungen. Mit diesen Themen habe ich viele neue Besuchergruppen in unser Museum gebracht. „Spielzeug und Rassismus“ war ein einzigartiges Projekt. Die Ausstellung hatte eine extrem arbeitsintensive Vorbereitungszeit und war eigentlich klein angelegt. Wir haben dafür mit dem Anti-Rassismus-Profi Jürgen Schlicher, einem Schwarzen Beraterteam und dem Gestaltungsbüro Markelos zusammengearbeitet. Die Ausstellung wurde dann von Medien, Menschen und auch Museen in ganz Deutschland überaus positiv wahrgenommen. Kolleginnen und Kollegen aus anderen Häusern haben unsere Methode des „Empowerment der Objekte“ kopiert – und Nachahmung ist bekanntlich das beste Kompliment.





Was haben Sie für das Spielzeugmuseum erreicht? Welche Erfolge schreiben Sie sich auf die Fahne?

Eines der wichtigsten Projekte war der Umbau von Foyer und Erdgeschoss als Auftakt für die eigentlich geplante Komplettmodernisierung. Wir haben hier inhaltlich sieben Weltnarrative des Spiels entwickelt. Mit diesen Aussagen versteht man, welches Potential im Thema Spiel steckt. Das gesamte Spielzeugmuseum, die Spielzeugstadt Nürnberg und unser Menschsein werden verständlich – und das ist nicht gerade wenig. Die Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaften ist 2025 in Frankfurt gegründet worden. Die Forscherinnen und Forscher dort suchen nach solchen klaren Erkenntnissen wie denen, die wir bereits 2020 in Nürnberg vorgelegt haben. Dank Stiftungsgeldern, Erbschaften und Spenden konnten wir den Umbau im Erdgeschoss 2021 abschließen. Das Spielzeugmuseum ist heute viel mehr ein Haus zum Anfassen und Spielen – und weniger Glasvitrinen-lastig.

Ich höre da 'raus, Sie gehen „erhobenen Hauptes“?

Absolut. Mit den engagierten Menschen in meinem Team, Haupt- und Ehrenamtlichen, haben wir extrem viel gewuppt. Der Förderverein ist seit 2014 auf über 500 Menschen angewachsen. Das Spielzeugmuseum ist „the place to be“ geworden, es ist ein lebendiges Museum und kein Elfenbeinturm mehr. Meine Haltung ist bekannt: Museen sind den Menschen, der Wissenschaft und der Freiheit verpflichtet. Ich habe die deutschlandweit erste Nachhaltigkeitsstrategie eines Museums vorgelegt und die weltweit erste Gemeinwohlbilanz. Das Spielzeugmuseum ist Referenzmuseum für Klimaschutz des Rathgen-Instituts der Stiftung Preußischer Kulturbesitz und wurde in den letzten Jahren vielfach ausgezeichnet. Für die gesamte Brettspielbranche habe ich gemeinsam mit Tom Werneck, Jens Junge, Ernst Kick, Gaby Orymek und Christian Wallisch die Anerkennung der Deutschen Brettspielkultur bei der UNESCO auf Bundesebene als Erfolg erzielt. Wir haben großartige Kooperationspartner,



wie zum Beispiel die Spielwarenmesse, die jetzt ihr 75. Jubiläum feiert, Spielzeugfirmen, Stake Holder aus Stadt und Land. Wir haben in den letzten Jahren diskutiert und geackert und zu vielen Ausstellungen Kataloge erarbeitet – und das alles mit einem Mitarbeiterstab von gerade mal fünf festen Stellen für dieses weltbekannte und hervorragend besuchte Museum. Nur zur Einordnung: Das Spielzeugmuseum hat über 120.000 Besucherinnen und Besucher. Das in der Größe sehr ähnliche Hansemuseum in Lübeck hat 100.000 Besuchende und 85 feste Mitarbeitende.

Sie haben nur fünf Stellen für das Spielzeugmuseum?

Als ich 2014 angefangen habe, waren es noch fünfzehn Stellen – das ist mit ein Grund, warum ich wechsele. In den vergangenen



Treffen des Fördervereinsvorstands beim Glühschwein, 2018. Foto Horst Dornberger

Team mit Leonie Kästner, Mascha Eckert, Gerhard Kohler, Samira Entezari, Gaby Schwaiger und Karin Falkenberg, 2023

Spielzeug-Führung auf dem Volksfest, 2019 (v.l.n.r.)

Karin Falkenberg mit Clyde Capybara am Internationalen Tag des Spiels, 2025





Spielzeug-Führung auf der Fürther Kirchweih, 2019

Karin Dornberger, Museumscafé, mit Karin Falkenberg, Museumsleitung, 2019

Interimseingang ins Spielzeugmuseum mit Florian Hess, Karin Falkenberg, Jens Pflüger und Christian Ulrich, CEOs der Spielwarenmesse (v.l.), 2021



Falkenbergs Motto: Fünf Augen sehen mehr als zwei, 2018

zwölf Jahren wurde immer mehr Arbeitsdeputat auf immer weniger Menschen verteilt. Zwar gab es die sogenannte „Aufgabenkritik“ und es durften ausgewählte Arbeiten und Teilprojekte weggelassen werden. Aber trotzdem: Das Spielzeugmuseum ist ein Aushängeschild für Nürnberg, und Museen sind tourismuswirtschaftliche und wissenschaftliche Einrichtungen und sollten – eigentlich – personell und finanziell einigermaßen solide ausgestattet sein. Dann funktioniert's auch. Anders leidet die Qualität und nicht zuletzt leiden die Menschen. Die extremste Zeit war, als meine Museumstechnikerin und ich über eineinhalb Jahre lang nahezu die gesamte Museums- und Verwaltungsarbeit alleine wuppen mussten – neben den Sonderausstellungen, Veranstaltungen und den hunderten von Aufgaben und Anfragen und all dem Kümmer- und Eingreif-Bedarf, der täglich in einem internationalen und hervorragend besuchten Haus, wie dem Spielzeugmuseum, anstehen. Ich habe durchgearbeitet, um das Haus am Laufen zu halten.

Wie haben sich die Besucherzahlen entwickelt?

2024 kamen, nach der Corona-Zeit, wieder 126.000 Gäste. Für Menschen, die hier aus der Gegend kommen,

ist es wichtig, immer wieder Neues und Spannendes zu präsentieren. Das ist eine – ich darf das so sagen – riesige Arbeit, die mit „Dienst nach Vorschrift“ völlig unvorstellbar wäre. Ein Museum braucht Leidenschaft, sonst verstaubt es.

Ich darf nochmal nachhaken: Warum verlassen Sie das Spielzeugmuseum? Sie brennen doch spürbar für dieses Haus!

Hm. Ja. – Es gibt Push- und Pullfaktoren, das sage ich offen. Noch vor einem Jahr hätte ich nicht gedacht, dass ich das Spielzeugmuseum mal freiwillig verlassen würde. Doch dann haben mir mehrere Personen intensiv erklärt, wie viel besser im Freilandmuseum allein schon die Rahmenbedingungen sind. Das Museum hat 45 Hektar Fläche, das entspricht in der Größe circa 64 Fußballfeldern. Und – ganz emotional: Das Wort „Frei“ in Freiland- oder Freilichtmuseum hat mich berührt. Mein Vater war jahrelang im Vorstand des Freundeskreises in Bad Windsheim, deshalb war ich als Kind oft dort, er hat mich damals immer mitgeschleppt und wir haben herrlich gespielt, denn andere Fördervereinsleute hatten auch ihre Kinder dabei. In meinem Studium haben wir als Kommilitonen fast alle Freilichtmuseen in Bayern besucht – jeder Besuch war ein kleines Fest! In Bad Windsheim stehen 130 translozierte Gebäude, von denen etwa die Hälfte bespielt wird. Die andere Hälfte und das gesamte Gelände darf und soll für die Zukunft neu durchdacht und mit Ausstellungen weiter verdichtet werden. Das ist genau Meins, das liebe ich! Und es gibt dort ein tolles Team mit mehr als 100 Menschen. Der jetzige Museumsleiter sagt: Sie sind alle großartig! Das spüre ich auch. Die Übergabe- und Einarbeitungszeit läuft bereits seit Monaten. Ich fühle mich wohl und willkommen. In Nürnberg ist die Situation allein schon finanziell schwieriger, weil kulturpolitisch andere Prioritäten gesetzt werden. Ich musste in der Vergangenheit einige interne „Museums Glaubenskriege“ miterleben und aushalten, bei denen es unter anderem darum ging, was ein „richtiges“ und „wichtiges Museum“ sei. Der





Internationale Museumrat ICOM definiert „Museum“, und für Glaubenskriege ist das Leben zu wertvoll und zu kurz. Mit dem Zeigen von Objekten und Beschriftungen und „Das war schon immer so“ ist es nicht getan. Museen sind ein bedeutender Teil unserer Kultur. Und Kultur im Ganzen ist – für mich als Museumsprofi – Vision unserer Gesellschaft, unseres Lebens, unseres Menschseins.

Sie haben einen riesigen Fan-Kreis aufgebaut. Ihre Ausstellungseröffnungen platzen immer aus allen Nähten ...

Ja, ich bin dankbar dafür und sage dazu, dass ich das keinesfalls alleine gemacht habe. Museum ist Teamwork, Ausstellungen und Projekte stemmt man am besten und erfolgreichsten gemeinsam und miteinander. Menschen zu inspirieren, ist für mich eine wesentliche Aufgabe von Museen. Dass jetzt so viele Menschen hier im Spielzeugmuseum ein- und ausgehen und besonders, dass das auch viele Menschen aus Nürnberg und der Metropolregion sind, freut mich. Viele waren als Kind schon mal im Spielzeugmuseum und waren zwar begeistert von den Objekten, aber traurig darüber, dass es nur wenige Bereiche zum Spielen gab. Doch Spielzeug hat Aufforderungscharakter, man will hinlangen, ausprobieren, spüren dürfen. Die Ebenen 1 bis 3 sind weiterhin im Stil des Sammlungsmuseum der 1970er Jahre, aber trotzdem konnten wir vieles deutlich verändern.

Was wünschen Sie dem Spielzeugmuseum als Institution für die Zukunft?

Der Wunsch der Gründungsdirektorin war es bereits, das Museum zu erweitern.

1989 kam die Karlstraße 15 zum ursprünglichen Renaissance-Fassadenhaus Karlstraße 13. 2020 konnten wir das bis heute unsanierte Haus Karlstraße 17 als Gebäude für das Spielzeugmuseums dazugewinnen. Das Museumsareal besteht jetzt insgesamt aus fünf Häusern, plus Innenhof plus Spielplatz. Mir wäre wichtig, dass die Menschen in Nürnberg und Umgebung ihr Spielzeugmuseum wertschätzen. Denn: Spielestädte gibt es mehrere: Ravensburg, Altenburg, Essen. Aber die Spielzeugstadt Nürnberg ist einzigartig.

Wer folgt Ihnen nach? Was würden Sie dieser Person wünschen?

Wer, ist noch nicht bekannt –, und es kommt darauf an, was der- oder diejenige daraus macht – im Museumsalltag wie für die Ausstellung. Es wird im Spielzeugmuseum der Stadt Nürnberg wohl immer wieder Zeiten geben, in denen man sich eine Ritterrüstung anlegen muss und – wenn man die Berufung „Museumsleitung“ ernst nimmt – Zeiten des monatelangen Durcharbeitens. Ich wäre positiv überrascht, wenn sich das ändert. Der kommenden Leitung wünsche ich, dass sie die Unterstützung bekommt für die Umsetzung ihres eigenen inhaltlichen Konzepts. Jedoch: Mir war es definitiv Ehre und Vergnügen, dieses Haus zu leiten! Ich wünsche allen Beteiligten viel Begeisterungsfähigkeit und ein gutes Miteinander!

Liebe Frau Falkenberg, vielen Dank. Ich wünsche Ihnen an Ihrer neuer Wirkungsstätte weiterhin genau diese Begeisterungsfähigkeit und weiterhin so viele Ideen und gutes Gelingen.



Umbau des Museumsfoyers, hier der Aufbau des Räderpferdchen-Schwarms, 2021

Erfindung von Karin Falkenberg: Das Museumsgespent, hier vor dem Spielzeugmuseum unterwegs, 2023

Karin Falkenberg, Mascha Eckert, Gaby Schwaiger, 2023

Frauenpower im Spielzeugmuseum, haupt- und ehrenamtlich. (o.v.l.n.r.)

Karin Falkenberg in ihrem orangenen Projektbüro in der alten Hausmeisterküche im Museum, 2025

Museumsleiterin, die alles mitmacht, hier im viel zu kleinen Auto beim Corso der Museen, 2021

Gruppenbild mit Dame, (v.l.) Richard Bartsch, Konrad Bedal, Herbert May, Karin Falkenberg, Ulrich Herz, Peter Daniel Forster (u.v.l.n.r.)



Jürgen Reiche

Plattgedrückte Kindernasen

Die Spielzeugausstellung in der Dresdner Bank Filiale Nürnberg, 1970



Mein komplettes Berufsleben habe ich in der Finanzwelt verbracht und absolvierte meine Ausbildung von September 1968 bis Januar 1971 bei der Dresdner Bank Niederlassung Nürnberg mit damaligem Sitz in der Karolinenstraße. Das Bankgebäude befand sich auf einem Teil des Grundstücks des heutigen Galeria-Kaufhof-Komplexes und war dem steten Wachstum der Dresdner Bank bald nicht mehr gewachsen. Somit wurde im Jahr 1968 ein Neubau beschlossen und hierfür das Areal an der Bischof-Meiser-Straße, gegenüber dem Heilig-Geist-Spital, vorgesehen. Die Planung und Durchführung übernahm das Architekturbüro Kappler in Zusammenarbeit mit dem Architekten Schlegten-dal. Die Eröffnung des Gebäudes, das teilweise bei der Nürnberger Bevölkerung auf Ablehnung stieß, fand am 19. April 1970 statt. In derselben Zeit entstand der Neubau des Spielzeugmuseums am heutigen Standort in der Karlstraße. Das Museum wurde 1971 eröffnet. Und hier ist die Geschichte aus meiner Ausbildungszeit:

Die Dekorationsabteilung der Zentrale der Dresdner Bank in Frankfurt sollte damals die Schaufensterdekoration des Neubaus an der Bischof-Meiser-Straße ausführen und benötigte zur Durchführung der Arbeiten „helfende Hände“ aus der Niederlassung in Nürnberg. Als auslernender Auszubildender hatte ich mich hierfür gemeldet und durfte nach Vorgaben bei

KESTNER
Googly, Biskuit-Porzellan-
Kurbelkopf, 31 cm, mit
original Kleidung
und Perücke



CKO KELLERMANN
Dame mit Kinderwagen, Kind mit
Luftballon, Blech lithografiert,
vor dem 2. Weltkrieg, 11 cm





der Gestaltung der Vitrinen, der Stellwände, und der Auswahl und Anordnung der Dekorationsobjekte mithelfen. Es war noch nichts entschieden, klar war lediglich, dass die neu dekorierten Schaufenster der Dresdner Bank einen besonderen Bezug zu Nürnberg ausstrahlen sollten.

Somit kam ich auf die Idee, einzelne Objekte aus dem Spielzeugmuseum für diese Dekoration auszuleihen und erhielt nach vorheriger Absprache mit der Dekorationsabteilung der Dresdner Bank Frankfurt die Genehmigung zur Kontaktaufnahme mit der damaligen Leiterin des Museums, Frau Dr. Lydia Bayer. Diese sagte erfreut zu und schlug ein Treffen im Spielzeugmuseum vor, um geeignete Objekte sowohl auf dem Speicher des Museums als auch im noch nicht eröffneten Museumsneubau auszusuchen. Es war unbeschreiblich für mich: Puppen, Puppenstuben, altes Blechspielzeug, Kaufläden inklusive Waren und Holzspielzeug – alles war vorhanden und durfte, vorausgesetzt die Größe passte, ausgeliehen werden. Die von mir ausgesuchten Spielzeugobjekte wurden in die Dresdner Bank Niederlassung Nürnberg transportiert und dort unter der Leitung der beiden Dekorateure geschickt und attraktiv auf die Schaufenster verteilt.

Die zeitlich befristete Spielzeugausstellung der neuen Dresdner Bank Filiale wurde ein voller

Erfolg! Nicht nur die damaligen – im Vergleich zur heutigen Zeit wenigen – Nürnberg-Touristen, sondern auch die Nürnberger Bürger blieben vor den Fenstern stehen und bestaunten die hübsche Ausstellung. Die vorbeilaufenden Kinder drückten sich ihre Näschen an den Scheiben platt und ihre Eltern hatten Mühe, sie zum Weitergehen zu bewegen.

Obwohl ich kurze Zeit später als angelernter „Jungbanker“ zu einem anderen Bankinstitut in Nürnberg wechselte, freute ich mich während der Ausstellungsdauer immer an „meinen“ Schaufenstern in der Bischof-Meiser-Straße und habe seit dieser Zeit ein besonderes inniges Verhältnis zum Spielzeugmuseum Nürnberg.



KARL BUB
Limousine, Nürnberg, um 1908

KARL BUB

Der Adler, kleine Tischbahn,
Blech lithografiert, zum 100-jährigen
Jubiläum, 7.12.1935



Karin Falkenberg

Nämlerch, Blues und Sprachspielereien

Günter Stössel (1944–2023) in Szene gesetzt



Spielereien mit Worten –
Günter Stössel an seinem
Schreibtisch, 2019

Open-Air-Ausstellung als Hommage an Günter Stössel

Eine Open-Air-Ausstellung auf dem Museumsspielplatz des Spielzeugmuseums porträtiert Günter Stössel als Grenzgänger zwischen Kunst, Technik und Alltagskultur. Die Ausstellung mit dem Titel „Spielereien des Fränkischen Barden Günter Stössel“ bietet bekannte und überraschende Einblicke und zeigt, wie kreativ, eigensinnig und vielschichtig Günter Stössel sein Verständnis des „Franke-Seins“ gelebt und gestaltet hat. Die Präsentation ist seit dem 2. August 2024 zu sehen. An diesem Tag wäre Günter Stössel 80 Jahre alt geworden

Warum eine Ausstellung über Günter Stössel im Spielzeugmuseum?

Günter Stössel war seit 2015 bis zu seinem Tod im Jahr 2023 engagiertes Mitglied im Förderverein Spielzeugmuseum Nürnberg e.V. und hat das Museum in vielfältiger Weise unterstützt. Er bot sich bei haupt- und ehrenamtlich Mitarbeitenden stets als engagierter Diskussionspartner an, arbeitete aber auch konkret bei der

Durchführung von Ausstellungen mit. Für die bundesweit beachteten Präsentation „Notspielzeug – die Phantasie der Nachkriegszeit“ verfasste er die Texte zum „Läbberli“ und für die Ausstellung „Mein kleiner grüner Traktor – Spielzeugliebling für Stadt und Land“ steuerte er fränkische Texte und Fotografien bei. Hervorzuheben ist sein Einsatz in der museumspädagogischen Arbeit: Stössel leitete Drachengebäudekurse für Kinder und Erwachsene im Spielzeugmuseum und gab zahlreiche Konzerte, stets ohne dafür Gage zu verlangen. Darüber hinaus war er Zeitzeuge bei Erzählcafés, bei denen er sein Wissen, seine Erfahrungen und seine Begeisterung für Sprache und Spielzeug mit den Besucherinnen und Besuchern teilte. Ihm zu Ehren fand die Verabschiedung seiner Freundinnen, Freunde und Weggefährten nach Stössels Tod im Frühjahr 2023 im Spielzeugmuseum statt.

Inhalte der Open-Air-Ausstellung

Im Zentrum der Open-Air-Ausstellung stehen die Musikklassiker von Günter Stössel. Sie geben Einblick in sein musikalisches

Open-Air-Ausstellung auf
dem Museumsspielplatz als
Hommage an Günter Stössel





Werk und zeigen die Bedeutung des fränkischen Dialekts in seinen Blues-, Folk- und Ragtime-Stücken. Cover von Schallplatten und Musikkassetten dokumentieren Stössels kreativen Umgang mit Musik und Sprache.

Die Ausstellungstafel „Derham“ bietet fotografische Einblicke in das private Umfeld und die Arbeitsweise des Künstlers. Fotografien von persönlichen Objekten und Aufnahmen aus seiner Wohnung in der Nürnberger Nordstadt eröffnen einen authentischen Zugang zu seinem Alltag.

Unter dem Titel „Nachtgieger“ widmet sich die Ausstellung Stössels Lebensstationen und Leidenschaften. Hier werden Fotos aus seinem Leben gezeigt: Stössels Eltern, Stössels Familie und die Vereine, in denen Günter Stössel aktiv war – und nicht zuletzt das Seida Bier, das ihn sein Leben lang begleitete.

Eine weitere Tafel dokumentiert Stössels Bühnenpräsenz, sein Abend- und Nachtleben an fränkischen Auftrittsorten. Stössels Auftritte waren geprägt von Improvisation, Interaktion mit dem Publikum und seiner besonderen gepflegt phlegmatischen Lebendigkeit, mit der er die fränkische Mundartliteratur auf die Bühne brachte. Bühnenfotos,

und Bilder seiner Bühnenpartner illustrieren diese Facette seines künstlerischen Wirkens.

Freunde – Stössels enger Freundeskreis

Die Ausstellung richtet den Blick auch auf Günter Stössels Freundeskreis, auf die Menschen, die seinen Alltag und künstlerisches Schaffen begleiteten. Weggefährten und künstlerische Partner werden vorgestellt. Sie machen die Bedeutung der Sozialkontakte sichtbar, die Stössel Zeit Lebens brauchte, obgleich er von seinen Liebsten eher als eigenbrötlerischer Einzelgänger beschrieben wird.

Stössels kreative Wortschöpfungen, Sprachspiele, Übersetzungsprojekte und humoristischen Glossen werden im Kontext fränkischer Sprachkultur präsentiert. Die Ausstellungsbesucher erfahren, wie Stössel mit Witz und Originalität neue Begriffe prägte und den fränkischen Dialekt spielerisch weiterentwickelte.

Als Diplom-Ingenieur, Motorradliebhaber, Tüftler und Bastler verband Stössel technisches Know-how mit künstlerischer Kreativität. Fotos seiner selbstgebauten Objekte und ungewöhnlichen Erfindungen zeigen, wie vielfältig er als Grenzgänger zwischen Technik, fränkischem Alltagsleben und Kunst war.

Uschi und Uli Sander, Karin Falkenberg und Elli Schmid-Rößler mit Regine und Thomas Greger am 2.8.2024, Günter Stössels 80. Geburtstag, vor der Open-Air-Ausstellung auf dem Museumsspielplatz

Claudia Stich

Madame Butterfly



Kinderrassel aus Silber



J. D. KESTNER 243 JDK
36 cm, mit Original Kleidung
und Original Mohair-Perücke



Zwei Porzellan Puppen,
Japan, 1920er Jahre

das Kind mit nach Amerika nehmen möchte. Nun erkennt Butterfly die ganze Wahrheit, will aber ihrem Sohn die bessere Zukunft nicht verbauen. In der letzten Szene verbindet sie dem Kleinen die Augen und drückt ihm die amerikanische Flagge in die Hand, bevor sie sich hinter einem Wandschirm mit einem Dolch das Leben nimmt.

Ob Butterflys Sohn in den USA wirklich dauerhaft ein besseres Leben gehabt hätte? Eine schöne Kindheit sicherlich. Kurz nach dem Angriff der japanischen Armee auf Pearl Harbor im Dezember 1941 erklärten die USA Japan den Krieg und gleichzeitig alle im Land lebenden Japaner oder Bürger mit japanischer Abstammung zu einem Sicherheitsrisiko. Schätzungsweise 120.000 Japaner und japanisch-stämmige Amerikaner, die teilweise in zweiter oder dritter Generation in Amerika lebten, wurden in Lagern interniert. Trotzdem dienten viele japanische Amerikaner während des Zweiten Weltkrieges in den US-amerikanischen Streitkräften und viele wurden mit Tapferkeitsmedaillen ausgezeichnet.

Vermeintliche Staatsfeinde als Vaterlandsverteidiger – welche Ironie.

Armand Marseille
34 cm, Biskuitporzellan,
alte Original Kleidung





Kurzchronik: Bru Jne, Puppenmanufaktur

Das Unternehmen, kurz „Bru“ genannt, wurde 1866 von Léon Casimir Bru gegründet und war in der Rue Saint Denis, Paris und in Montreuil ansässig. Gefertigt wurden Puppen aus Porzellan, Holz, Kunststoff und Pappmaché. 1883 wurde die Firma an Henri Chevrot verkauft und firmierte dann als Bru Jne. & Cie. Unter Chevrots Leitung entstanden wohl die schönsten Bru Puppen, die viele Auszeichnungen erhielten und heute begehrte, teure Sammlerstücke sind. 1889 wurde Bru von Paul

Girard als Firmenleiter übernommen, der noch bis 1899 Bru Puppen herstellen ließ. Danach ging die Firma in die S.F.B.J. (Société Française de Fabrication de Bébés and Jouets) über, die viele der französischen Puppenhersteller übernommen hatte. Da die Einfuhr aus Thüringen preiswert und qualitativ sehr hochwertig war, wurden in Frankreich fast keine Biskuit Puppenköpfe mehr hergestellt. SFBJ benutzte die Bru Vorlagen noch bis in die 1930er Jahre hinein.

Asiatische Mignonettes, Puppenstuben-Puppen, Biskuit-Porzellan, Original-Kleidung, 10 cm

Christbaumschmuck Schmetterlinge, mit bemalten Glasflügeln, teilweise von Lauscha, 7–10 cm

Asiatische Aufstellpuppen, 11 cm, Pappe mit Stoffkleidung (oben von links nach rechts)

SIMON & HALBIG Burmesin Biskuit-Porzellan, S&H 1129 Germany DEP 7½, Gliederkörper, in asiatischer bestickter Seidenrobe und alter Perücke, 44 cm

SIMON & HALBIG Biskuit-Porzellan, S.H. 199 DEP Nr. 6, Schlaufen, Gliederkörper, 38 cm, alte Kleidung sowie alte Perücke

BRU JNE, Nr. 5 extrem seltenes französisches Bébé, Biskuitporzellan-Kurbelkopf, Biskuit-Brustplatte, Lederkörper, alter Schmuck, ca. 44 cm

Burmesin, gemarkt: 164, Biskuitporzellan-Kurbelkopf, kunstvoll frisierte schwarze Mohair Perücke mit Haarschmuck, getönter Holz Gliederkörper mit 10 Gelenken, Original-Kimono, um 1900



Fotos: Ladenburger Spielzeugauktion

Claudia Stich

Der Vogelhändler



Vogelkäfig mit 2 Holzvögeln

PENNY TOY
Vogelkäfig mit Ständer,
von Johann Andreas Issmayer,
Blech, lithografiert, um 1910



„Der Vogelfänger bin ich ja“ schmettert Papageno in Mozarts Zauberflöte, uraufgeführt in Wien 1791. In dem Operettenklassiker „Der Vogelhändler“ von Carl Zeller aus dem Jahr 1891 schenkt der Adam aus Tirol seiner Christel von der Post rote Rosen. Diese Beispiele zeigen, dass bis ins 19. Jahrhundert das Fangen und das Handeln mit Vögeln in Europa als ehrbare Tätigkeit galt.

In Asien scheint diesbezüglich die Zeit stehen-geblieben zu sein. Dort werden auf den Märkten noch immer eingefangene Vögel in engen Käfigen angeboten. In Deutschland ist der Handel mit Zuchtvögeln gestattet. Gibt man im Internet „Stieglitz kaufen“ ein, kann man den bunten Vogel zu einem Preis von circa 150 Euro erwerben und dabei nur hoffen, dass es sich auch wirklich um ein gezüchtetes Tier handelt. Hat man früher für manche Exemplare sogar ihr Gewicht in Gold bezahlt, scheint der Handel auf dem Schwarzmarkt auch heute noch sehr lukrativ zu sein.

Das Halten von Vögeln in Käfigen ist seit der Antike bekannt. Ab dem 16. Jahrhundert kam Vogelhaltung an den Fürstenhöfen und in wohlhabenden Haushalten in Europa groß in Mode. Natürlich mussten sich die Käfige der farbenfrohen Schönheiten durch kunstvolle Gestaltung aus wertvollen Materialien, dem Zeitgeist entsprechend dekoriert, in das prunkvolle Ambiente ihrer meist vermögenden Besitzer einfügen. Da machten die Puppenstuben auch keine Ausnahme.

PENNY TOY
von Johann Phillip Meier,
Blech, 8 cm



PENNY TOY
Blech, Vogelkäfig,
9 cm, mit Papagei



Von artgerechter Haltung konnte bei aller optischen Attraktivität der Vogelkäfige natürlich nicht die Rede sein.

Heute weiß man es besser oder sollte es zumindest besser wissen. Man hält die Tiere hoffentlich nicht mehr in engen Behausungen und in Einzelhaft. Die Käfige sind zwar nicht mehr so dekorativ, dafür aber zweckmäßiger.

Das Fliegen in Freiheit gehört unter anderem zu den Grundbedürfnissen eines Vogels. Wäre es daher nicht viel besser ihre Anmut, ihre Schönheit und ihren Gesang in der Natur zu genießen? Ein chinesisches Sprichwort sagt: Ein einfacher Zweig ist dem Vogel lieber als ein goldener Käfig.

Japanische Papiermaché-Brustblattkopf-Puppe, Masse-Arme, Holz-Beine, mit ausmodellierten. Schuhen, Stoffkörper, alte Kleidung, 32 cm





Kurzchronik: Erhard & Söhne

1844 gründete Carl Gottlob Erhard eine Firma zur Herstellung feuervergoldeter Metallwaren in Schwäbisch Gmünd. Seine Söhne Carl und Julius wurden zu Ziseleuren und Graveuren ausgebildet. Mit der Anwerbung entsprechender Fachleute gelang es ihnen, ein Unternehmen von überregionaler Bedeutung aufzubauen. Gebrauchs- und Luxusgüter, Kirchengeräte wie Weihkessel oder Monstranzen, Knöpfe, Schnallen und vor allem Puppenstubenmöbel aus vergoldetem Messing gehörten zu der umfangreichen Produktpalette. Das Puppenstubenzubehör war besonders in den Jahren zwischen 1900 und 1910 der große Exportschlager in die USA. Die Firma wuchs auf ca. 3000 Beschäftigte an und bereits um 1900 ließ die Enkelgeneration Caro und Paul Hermann weitere Fabrikgebäude

errichten. Innovation, Design und technische Ausführung gingen erfolgreich Hand in Hand. Spätestens mit der Erfindung des Schleuder-Drehaschenbechers „Roulette“ 1938 und der Patentierung und Produktion einer doppelwandigen Isolier- bzw. Thermoskanne ab 1956 wurde die Firma weltbekannt.

Nach 1945 war die Firma Erhard & Söhne maßgeblich an der Entwicklung und Produktion des weltweit in Einsatz gebrachten Unimog beteiligt.

Über Generationen war das Unternehmen in Familienbesitz bis es 2011 im Zuge der Finanzkrise als Automobilzulieferer Magna Steyr Fuel Systems GmbH, Werk Schwäbisch Gmünd, in den österreichischen Magna Steyr Konzern überging.

Alle Vogelkäfige auf dieser Seite von Erhard & Söhne aus vergoldetem Messingblech mit Wachsvögeln

ICHIMATSU-NINGYO

Japanische Spielpuppe mit beweglichen Stoffgelenken, Kopf und Glieder aus Gofun, (Muschelweiß) original Kimono mit Unterkleidung, um 1920, 36 cm



Muschelkalk-Puppe, Japan, mit Echthaar-Perücke, 35 cm



Japan öffnet sich der westlichen Welt

CHAD VALLEY
Chinese, 59 cm,
mit Original Filzkleidung



250 Jahre lang hatte sich Japan fast vollständig von der übrigen Welt abgeschottet. In zwei Anläufen 1853 und 1854 erzwang die sogenannte „schwarze Flotte“ der Amerikaner unter Kapitän Matthew Perry die Öffnung des Landes.

Westliche Techniken gelangten nun nach Japan, während japanische Kunstwerke, vor allem Farbholzschnitte den umgekehrten Weg nach Europa nahmen. In Europa wurde deren hoher künstlerischer Wert erkannt und es entstand eine regelrechte Sammelwut. Der französische Kunstkritiker Philippe Burty prägte 1872 den Begriff Japonismus als Bezeichnung für die Liebe zur und die Imitation der japanischen Kunst. Bei Werken von Claude Monet, Paul Gauguin, Vincent van Gogh, Édouard Manet, Edgar Degas, Gustav Klimt und vielen anderen lässt sich deutlich der Einfluss japanischer Kunst erkennen. Auf den Weltausstellungen 1867 und 1878 in Paris und 1873 in Wien wurde das neue „alte“ Japan auch in Form von Puppen präsentiert.

Puppen spielen in der japanischen Kultur seit Hunderten von Jahren eine wichtige Rolle und auch sie sind wahre Kunstwerke. Allerdings ist der traditionelle

Umgang mit Puppen und deren Bedeutung in Japan deutlich anders als in Europa. Sie sind Kinderspielzeug, stellen jedoch auch einen spirituellen Gegenstand der Verehrung dar. Bis heute wird unter anderem jährlich am 3. März das „Mädchenfest“ Hina-Matsuri zelebriert. Traditionell orientierte japanische Familien bitten um Gesundheit, Glück und Wohlstand für ihre jungen Töchter und stellen dafür einen Satz Puppen auf, bestehend aus Kaiser, Kaiserin, Dienerinnen und Musikern in offizieller Hofkleidung. Nin-Yo Puppen beschützen Kinder vor Krankheiten. Wenn das Kind gesund bleibt und erwachsen ist, dankt man der Puppe und kann sie zu einem Tempel bringen. Die kegelförmigen Kokeshi-Puppen gelten als Glücksbringer.

Auch die europäischen Spielzeughersteller folgten dem Trend. Asiatische Puppen und Zubehör zogen in die Kinderzimmer ein. Auch wenn die „europäischen Asiaten“ wenig gemeinsam hatten mit der japanischen Verwandtschaft sind auch sie hochwertig hergestellt, sehr hübsch anzusehen und spiegeln die damalige Begeisterung für die asiatische Kultur wider.

Kleines japanisches Puppenstuben-
Tee-Set, Silber, in Original-Schatulle,
Schatulle 11,5 x 10 cm



Kinder-Porzellanservice,
1960/1970



China Vasen
4,5-7,5 cm, emailliert mit
Blumenmalerei



Claudia Stich

Asien in Nürnberg

Können Sie sich noch an den Genuss Ihrer ersten Frühlingsrolle erinnern? Ich bekam meine im China Restaurant Mandarin der Familie Chong in der Nürnberger Luitpoldstraße Anfang der 1970er serviert. An Fernreisen war damals zumindest für mich noch nicht zu denken und so empfand ich das Ambiente als sehr exotisch. Die runden Tische und der drehbaren Innenteil ermöglichten es, die verschiedensten Gerichte zu kosten, wie zum Beispiel Peking Ente, Schweinefleisch süßsauer oder die Acht Kostbarkeiten, bestehend aus acht edlen Zutaten, die ein Symbol für Reichtum und Glück in der chinesischen Küche bedeuten. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die Glückskekse, die mit der Rechnung als kleines Dankeschön verschenkt wurden. In der Kaiserstraße gab es im Chin Laden alles zu kaufen, was der asiatische Markt so hergab. Von Esstäbchen, Teedosen, Lackkästchen, Fächern zu Kimonos und nicht zu vergessen, der damals so beliebte Ballon-Lampenschirm aus Papier. Der sorgte auch in meiner ersten Wohnung in der Albrecht-Dürer-Straße für fernöstliches Flair. Genau gegenüber hatten Roland Kraus und seine thailändische Frau Pieroh 1972 ihr kleines thailändisches Restaurant NID NOI, auf Deutsch „ein Bisschen“, eröffnet. War einem der sehr spezielle Wirt wohlgesonnen und an diesem Tag auch gut gelaunt, konnte man in den Genuss von Köstlichkeiten wie Tom Yam Gung, Laab oder Nua Isan, von Pieroh an der Theke im Wok frisch zubereitet, kommen.

Unvergesslich sind für mich auch die Abende im vietnamesischen Restaurant „Ngango“ am Laufer Schlagturm 4, das Christina Häßler mit einer vietnamesischen Köchin seit 1980 betrieben hatte.

Alle genannten Küchen muteten damals exotisch an, aber mit der Zeit und ihrer zunehmenden Ausbreitung sind sie gleichsam eingebürgert worden.

Was war noch asiatisch in den 1970er/1980er Jahren? Zur Jugend-Pflichtlektüre zählte „Siddhartha“ von Herman Hesse und mit den Weisheiten Laotses übten wir uns in fernöstlicher Gelassenheit. Deep Purple brachten 1972 ihr Livealbum „Made in Japan“ auf den Markt. David Bowie besang ein „China Girl“ und in den Discotheken wurde ab 1974 auf „Kung Fu Fighting“ von Carl Douglas getanzt. Bruce Lee kämpfte sich über Kinoleinwände und David Carradine als Shaolin-Mönch in der Serie „Kung Fu“ über TV-Bildschirme. Litschis in Dosen und Papierschildchen auf Eisbechern. Das waren meine asiatischen Jugenderinnerungen – woran erinnern Sie sich?



Fächer mit asiatischer Handmalerei

LENCI

Geisha, 42 cm, Filz, im Original Filz-Kimono, mit Blumenschmuck (unten)

Erhard & Söhne

Paravent, 15,5 cm, Messingblech vergoldet und bemalt (unten links)



Teekanne
Tee-Spardose, um 1910, fein lithografiert, durch Drehen der kleinen Teekanne auf dem Deckel fällt portionsweise Tee am Boden heraus, H: 24 cm

Erhard & Söhne
Ständer mit Teekanne, Blech, vergoldet, 15,5 cm



Stratego – Das Spiel der Strategie und Täuschung

Präsentation im Spielzeugmuseum beleuchtet die Geschichte des Kultspiels



Stratego-Feldmarschall, gestaltet von der Fürther Künstlerin Christiane Altzweig

Manche Gesellschaftsspiele sind sowohl in spieltechnischer als auch in intellektueller Hinsicht so herausfordernd, dass sie als Disziplinen für internationale Wettbewerbe und sogar Weltmeisterschaften dienen. Zu diesen herausragenden Brettspielen zählt das Strategiespiel „Stratego“. Seit dem 22. August 2024 widmet das Spielzeugmuseum Nürnberg diesem Klassiker der Gesellschaftsspiele eine eigene Präsentation, die die bislang unerforschte Geschichte von Stratego beleuchtet.

Spielmechanik und Faszination von Stratego

Das Ziel des Spiels ist auf den ersten Blick einfach: Erobere die Fahne des Gegners. Doch hinter dieser scheinbar simplen Aufgabe verbirgt sich ein komplexes Kräftemessen, das strategisches Denken, Erinnerungsvermögen und psychologisches Geschick erfordert. Stratego kombiniert Elemente klassischer Strategiespiele wie Schach – etwa das Vorausplanen von Zügen –, das Gedächtnistraining von Memory sowie das Bluffen und Täuschen, wie man es vom Pokerspiel kennt. Zwei Spiele treten gegeneinander an und

stellen jeweils ein Heer aus 40 Spielfiguren auf dem Spielbrett auf. Das Besondere: Es existieren etwa 10.661.066 verschiedene Möglichkeiten, die Figuren zu platzieren, was jede Partie bereits beim Aufbau zu einem Unikat macht. Im Gegensatz zu Schach bleiben die Ränge der Spielfiguren dem Gegner zunächst verborgen. Erst im direkten Aufeinandertreffen werden die Ränge offengelegt und die rangniedrigere Figur entfernt. Bei Gleichstand werden beide Figuren vom Spielfeld genommen. Ziel ist es, durch geschicktes Ziehen und Angreifen entweder die gegnerische Fahne zu erobern oder den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

Historie und Entwicklung von Stratego

Als Erfinder von Stratego gilt der niederländische Kaufmann Jacques Johan Mogen-dorff (1898–1961), der das Spiel während des Zweiten Weltkriegs zur Unterhaltung für seine Söhne entwickelte. Er ließ sich dabei von dem französischen Spiel „L'Attaque“ (1910) inspirieren. Ab 1942 vergab Mogen-

Olga Boelens Van de Grift, der Stratego-Feldmarschall in Lebensgröße und Mila Aleman

Markus Bindner und Mascha Eckert, Kuratorin der Ausstellung, beim Ausstellungsaufbau ▶



Christiane Altzweig, Pappmasché-Künstlerin mit Atelier in Fürth, und Alexander Mayer





Eröffnung mit Familie Krapp, Stratego-Experten und Leihgeber



Eröffnung mit Susanne Krüger, Fa. Jumbo in Fürth, und Karin Falkenberg

dorf die Lizenz an den niederländischen Spieleverlag Hausemann & Hötte, der unter der Marke Jumbo firmiert. Bereits im ersten Produktionsjahr wurden 15.000 Exemplare verkauft; heute sind es weltweit über 40 Millionen. Firma Jumbo hat im Laufe der Jahrzehnte zahlreiche Varianten von Stratego veröffentlicht, darunter eine Reiseversion und eine Junior-Edition für jüngere Spielerinnen und Spieler. Mit der Digitalisierung ist Stratego zudem als Online-Version verfügbar, sodass weltweit Gegnerinnen und Gegner herausgefordert werden können.

Jumbo, seit 2023 mit einer Niederlassung in Fürth ansässig, zählt zu den traditionsreichen Spieleverlagen Europas. Jumbo engagiert sich nicht nur für die Weiterentwicklung klassischer Spiele, sondern setzt auch verstärkt auf Nachhaltigkeit in Produktion und Vertrieb. Das Unternehmen unterstützt die Ausstellung im Spielzeugmuseum und bringt dabei seine langjährige Erfahrung sowie Archivmaterial ein.

Eröffnungsgäste Beate Nijkamp, Bürgermeister der Stadt Fürth Dietmar Helm mit Elke Helm

Die Ausstellung im Spielzeugmuseum

Die Präsentation im Spielzeugmuseum Nürnberg zeigt die Entwicklungsgeschichte von Stratego erstmals umfassend anhand von drei Vitrinen, sieben Texttafeln und Comic-Sprechblasen. Exponate aus der Sammlung des Stratego-Experten Dieter Krapp sowie aus dem Archiv der Firma Jumbo illustrieren die Variantenvielfalt und die kulturelle Bedeutung des Spiels. Im Zentrum der Präsentationsfläche stehen die charakteristischen Fahnen, die es im Spiel zu erobern gilt. Die Ausstellung wurde in Kooperation mit Jumbo vollständig nachhaltig konzipiert. Das Spielzeugmuseum setzt damit seine seit 2020 verfolgte Nachhaltigkeitsstrategie konsequent fort: Alte Vitrinen aus dem eigenen Bestand wurden umgebaut und wiederverwendet, gebrauchtes Ausstellungsmobiliar aufbereitet und für die neue Präsentation angepasst. Damit verbindet die Ausstellung kulturhistorische Vermittlung mit einem verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen.

Eröffnung mit Thomas Eser, Direktor der Museen der Stadt Nürnberg, am 21. August 2024

Stratego – Strategie und Täuschung

Gestaltung der Stratego-Ausstellung im Spielzeugmuseum

Erobre die Fahne, lautet das Spielziel von Stratego

(obere Reihe v.l.n.r)

Der Weltgedanke im Stratego-Spiel, hier mit Stratego-Pferd aus Pappmasché, gestaltet von Christiane Altzweig, Fürth



Eröffnungsgäste aus dem Haus des Spiels im Spielzeugmuseum



Gisela Hoffmann

Plastic forever!

Gibt es Alternativen?

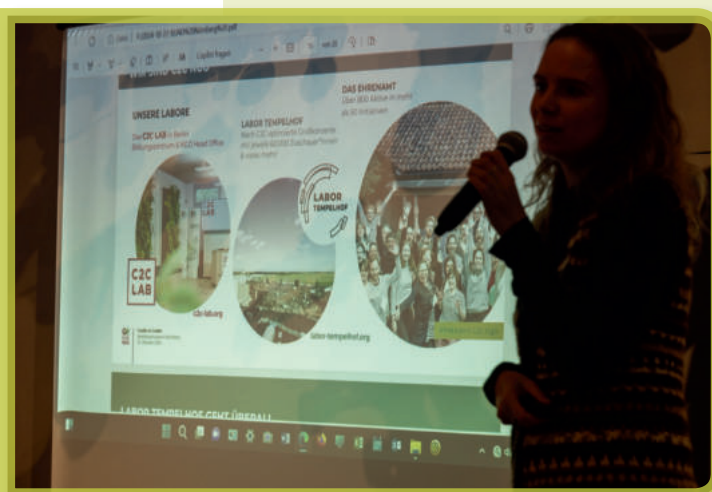
Um die Probleme unserer Zeit langfristig zu lösen, müssen wir umdenken. Wir Menschen verschwenden heute endliche Ressourcen und zerstören so unsere Existenzgrundlage. Durch Verzicht handeln wir zwar weniger schlecht – aber noch lange nicht gut. Wir können Klima- und Ressourcenprobleme nur durch positive Ziele dauerhaft lösen. Indem wir unser Handeln konsequent in biologische Kreisläufe integrieren und technologische Kreisläufe schaffen, erreichen wir einen wirklichen Mehrwert: ökologisch, ökonomisch und sozial. Wie das funktionieren kann und welche Praxisbeispiele es schon gibt, hat die Veranstaltung „Plastic forever! Gibt es Alternativen?“ gezeigt, die am

22. Oktober 2024 zusammen mit dem BUND Naturschutz durchgeführt worden ist.

Vortragende waren Lena Germscheid (C2C NGO), Henning Schmidt (Verband Plastics Europe Duetschland), Dr. Karin Falkenberg (Leitung Spielzeugmuseum als bundesweit erstem Museum mit Nachhaltigkeitsstrategie), Hans-Peter Kauppert (Zweiter Werksleiter des Abfallwirtschaftsbetriebs der Stadt Nürnberg) und Dr. Peter Pluschke (Mitglied der Werksleitung des städtischen Eigenbetriebs Stadtentwässerung und Umweltanalytik). Die Moderation übernahm Lukas Schlapp

Gisela Hoffmann bei der Veranstaltung Plastic Forever im Spielzeugmuseum am 22.10.2024

Lena Germscheid bei der Präsentation der NGO C2C



Karin Falkenberg, Klaus Peter Murawski und Gerhard Kohler (links)

Publikum bei der Veranstaltung Plastic Forever im Spielzeugmuseum (rechts)





(Verlag Nürnberger Presse). Hier stellen wir einige Resultate aus den Vorträgen und der Podiumsdiskussion sowie der Filmvorführung „Plastic Fantastic“ vor.

Seit den 1960er Jahren dominiert Kunststoff die Spielzeugproduktion – eine Entwicklung, die aus ökologischer Sicht kritisch betrachtet wird. Die Herstellung von Kunststoffspielzeug ist äußerst energieintensiv und verursacht Treibhausgasemissionen, da sie fast ausschließlich auf fossilen Rohstoffen wie Erdöl basiert. Diese Ressourcen sind begrenzt und ihr Abbau sowie die Verarbeitung belasten Klima und Umwelt zusätzlich.

Ein zentrales Thema bei Kunststoffspielzeug ist, dass es nach der Nutzungsphase meist auf Deponien landet, wo der Kunststoff nur sehr langsam zerfällt. Dabei entstehen Mikroplastikpartikel, die in Böden und Gewässer gelangen, Ökosysteme schädigen und schließlich auch in die Nahrungskette des Menschen eindringen können. Hinzu kommt, dass viele Kunststoffe Additive wie Weichmacher, Flammschutzmittel oder Farbstoffe enthalten, die beim Abbau freigesetzt werden und

sowohl Umwelt als auch Gesundheit gefährden. Einige dieser Chemikalien, etwa Phthalate oder Bisphenol A, gelten als hormonell wirksam oder sogar krebserregend und können insbesondere für Kinder problematisch sein.

Auch das Recycling von Kunststoffspielzeug ist bislang nur begrenzt möglich, da die meisten Spielzeuge aus Materialmischungen bestehen, die schwer zu trennen und zu reinigen sind. Nur sortenreines, sauberes Material lässt sich hochwertig wiederverwerten. Das allerdings gelingt in der Praxis selten und hat zur Folge, dass der Kunststoff verbrannt oder deponiert wird. Dadurch entstehen weitere Emissionen.

Die Spielwarenindustrie arbeitet aktuell an innovativen, nachhaltigen Kunststoffen, doch deren Einsatz ist bislang noch mit höheren Kosten und technischen Herausforderungen verbunden. Ein bewusster Konsum und die Förderung nachhaltiger Materialien sind daher zentrale Schritte, um die ökologischen Folgen der Spielzeugproduktion zu verringern.

Podiumsdiskussion mit Henning Schmidt, Lena Gerscheid, Peter Pluschke, Lukas Schlapp, Karin Falkenberg und Hans-Peter Kauppert (links)

Fragen aus dem Publikum bei der Podiumsdiskussion im Spielzeugmuseum. (rechts)

Publikum anlässlich der Veranstaltung Plastic Forever. (links)

Studierender und Lehrende der Kadir Has Universität Istanbul bei Plastic Forever in Nürnberg – Lukas Schlapp, Karin Falkenberg und Asker Kartari (rechts)

Fotos: Marie Theres Graf



Claudia Stich

Über den Wolken mit Antoine de Saint-Exupéry



Ernst Plank, Nürnberg
um 1900, Maße: 95 x 140 x 90 mm

Heinrich Fischer
Doppeldecker Wright,
Blech, um 1905, 95 x 180 x 105 mm
(rechts oben)



Für die meisten ist er einfach nur der Autor des „kleinen Prinzen“. Das Fliegen und das Schreiben waren die großen Leidenschaften des Antoine de Saint-Exupéry und die eine bedingte die andere. Als drittes von fünf Kindern verbrachte er trotz des frühen Todes seines Vaters eine behütete Kindheit auf den Gütern seiner adligen Familie um Lyon. Das Erwachsenendasein gestaltete sich schwierig, denn alles „Bodenständige“ lag ihm einfach nicht. Nach dem Erwerb seiner Pilotenlizenz hielt er sich finanziell mit verschiedenen Jobs als Postflieger auf der Strecke Toulouse-Casablanca-Dakar oder mit Rundflügen über Paris über Wasser. Ab 1929 baute er ein Luftpostnetz in Argentinien auf, wo er auch seine spätere Ehefrau Consuelo kennenlernte. Seine Glücksgefühle beim Fliegen, aber auch dramatische Ereignisse wie eine Notlandung in der ägyptischen Wüste 1935 - Rettung erst nach fünf Tagen, abgestürzt und schwer verletzt 1938 in Guatemala beim Versuch eines Rekordfluges von New York nach Feuerland, all das verarbeitete er in zahlreichen Romanen. 1940 wanderte er in die USA aus, wo er als Schriftsteller schon sehr bekannt und erfolgreich war. In seinem Haus auf Long Island entstand sein erfolgreichstes Werk „Der kleine Prinz“. 1943 schloss er sich

in Nordafrika der französischen Luftwaffe an. Ungeübt, eigentlich schon zu alt und wegen seiner früheren Verletzungen und seines Lebensstils körperlich nicht in bester Verfassung, bestand er auf einen letzten Einsatz als Pilot. In depressiver Stimmung startete „Saint Ex“, wie ihn seine Freunde nannten, am 31. Juli 1944 auf Korsika seinen letzten Aufklärungsflug und verschwand für Jahrzehnte ohne jede Spur. Viel wurde spekuliert, bis 1998 ein Fischer vor Marseille in seinem Netz ein Silberarmband entdeckte, in das die Namen Saint-Exupérys, seiner Frau Consuelo und seines New Yorker Verlegers eingraviert waren. Zwei Jahre später entdeckte ein Taucher bei der Île de Riou, also weit ab von der ursprünglich vorgesehenen Route, das Wrack einer Lockheed F-5, das 2003 gehoben und anhand der Motornummern als die Maschine Saint-Exupérys identifiziert wurde. 2008 sollte das späte Bekenntnis des ZDF-Sportreporters Horst Rippert (1922–2013) er habe Saint-Exupéry während eines Aufklärungsfluges abgeschossen, Klarheit bringen. Aber auch dies konnte nicht eindeutig belegt werden. Noch immer ist ungeklärt, was tatsächlich passiert ist.

Stellen wir uns einfach vor, dass er seinem kleinen Prinzen auf dessen Planeten gefolgt ist.

Fallschirmspringer, 25 cm,
1930er Jahre, Uhrwerkantrieb,
Fallschirm wurde automatisch
ausgelöst, mit Papiermaché-Kopf



SCHUCO
Flugzeug,
Länge 9,5 cm



Sigfried Günthermann
Nürnberg, frühes Modell,
22 cm, Blech, lithografiert



TIPP & CO.
Seltene Doppeldecker-Passagiermaschine,
42 cm, Blech lithografiert



MECCANO
Wasserflugzeug,
Baukasten, Blech, 37,5 cm



Bing
Amphibienflugzeug, Blech,
1920-1930, 225 x 350 x 405 mm

„SABA“ Spielwarenfabrik August Bucherer Amriswil

August Bucherer war von 1907 bis 1911 als Mustermacher bei Märklin und anschließend bis 1918 als technischer Leiter bei der Spielwarenfabrik Bruno Ulbricht in Nürnberg tätig.

1918 zog er mit seiner Familie von Deutschland in die Schweiz, ins thurgauische Amriswil. Dort gründete er 1919 das Unternehmen A. Bucherer & Cie. und produzierte dort mit speziellen selbst entworfenen Werkzeugen die 15-20 Zentimeter großen, raffinierten Stahlgelenk Figuren mit 13 Kugelgelenken. Kopf, Hände und Füße wurden aus Roggenmehl, Gipspulver und Holzstaub in selbstgefertigten Pressen hergestellt. Ehefrau Mathilde entwarf die Kleidung dazu. Der Tüftler August Bucherer hatte ein glückliches Händchen als er 1921 ein „Gerippe für Gliederpuppen und andere gegliederte Spielzeuge“ zum Patent anmeldete. Seine Puppen, die anatomisch realistisch in alle möglichen Körperhaltungen

gebracht werden können und als die beweglichsten Puppen der Welt beworben wurden, erfreuten sich in der Schweiz und im übrigen Europa größter Beliebtheit. August Bucherer hatte ein gutes Gespür für den jeweiligen Markt und so entstanden zwischen 1919 und 1930 rund 150 verschiedene Charaktere.

Ein großer Teil wurde in die USA exportiert, dort machten die nackten Kerle „undressed figures“ die von den Abnehmerinnen selbst eingekleidet wurden, oder Figuren wie Buster Keaton, Charlie Chaplin oder Pat und Patachon Furore. In Europa gefielen Puppen wie Max und Moritz, Zirkusclowns, aber auch Polizisten, Landstreicher, Tennisspieler und Boxer.

Aus finanziellen Gründen wurde der Betrieb 1930 nach Diepoldsau verlegt, wo aber vorwiegend die legendäre Spielzeugeisenbahn BUCO, entwickelt von August Bucherers Sohn, produziert wurde.

Aber das ist eine andere Geschichte.

Siegfried Günthermann, Nürnberg
Lithografiertes Blech,
Vorkriegsmodell

SABA
Pilot, 20 cm, Masse-Kopf, -Arme und
-Beinegegliederter Metallkörper,
Original Kleidung

Fotos: Ladenburger Spielzeugauktion



Gescha (Gebr. Schmid),
Stein bei Nürnberg
Überschlagsflugzeug, um 1936



Saba „undressed figure“

Eva Steiner

„Waßd ders nu?!“

Der fränkische Kabarettist Sven Bach im Spielzeugmuseum

Am 25. Oktober 2024 verwandelte sich das Foyer des Spielzeugmuseums Nürnberg in eine Bühne voller Erinnerungen, Lachen und fränkischer Lebensfreude. Sven Bach, der bekannte Mundartkabarettist aus Nürnberg, begeisterte das Publikum mit seinem Programm „Waßd ders nu?!“ und nahm die Gäste mit auf eine ebenso humorvolle wie berührende Reise in die eigene Kindheit.

Besonders charmant: Sven Bach und Museumsleiterin Karin Falkenberg verbindet eine lange gemeinsame Geschichte. Die beiden verbrachten ihre ersten zehn Lebensjahre Seite an Seite – gemeinsam im Kindergarten und in der Grundschule in Höfen. Diese persönliche Verbindung verlieh dem Abend eine ganz besondere, fast familiäre Atmosphäre. Immer wieder blitzten kleine, augenzwinkernde Erinnerungen an die gemeinsame Kindheit auf, die das Publikum zum Schmunzeln brachten.

Mit seinem Akkordeon begleitete Bach sich selbst und ließ fränkische Lieder erklingen, bei denen viele im Foyer mitsangen. Seine Geschichten und Anekdoten waren ein wahres Feuerwerk an Erinnerungen: Geburtstagsfeiern, Fußballspielen auf staubigen Straßen in Nürnberg-Höfen (Karin Falkenberg: „Höfen ist fast Fürth!“), legendäre

Werbesprüche aus Zeiten, als es nur drei Fernsehsender gab, und das unbeschwernte Draußensein mit Freunden – all das wurde lebendig. Beim Rezitieren der Werbeslogans von damals wurde aus dem Publikum begeistert ergänzt.

Sven Bach versteht es meisterhaft, die Eigenheiten der fränkischen Lebensart liebevoll aufs Korn zu nehmen. Sein Humor ist bodenständig, schelmisch, herzlich. Mit gereimten Versen, spontanen Einfällen und viel Nähe zum Publikum schuf er einen Abend, der sowohl eingefleischte Franken als auch Gäste von außerhalb begeisterte.

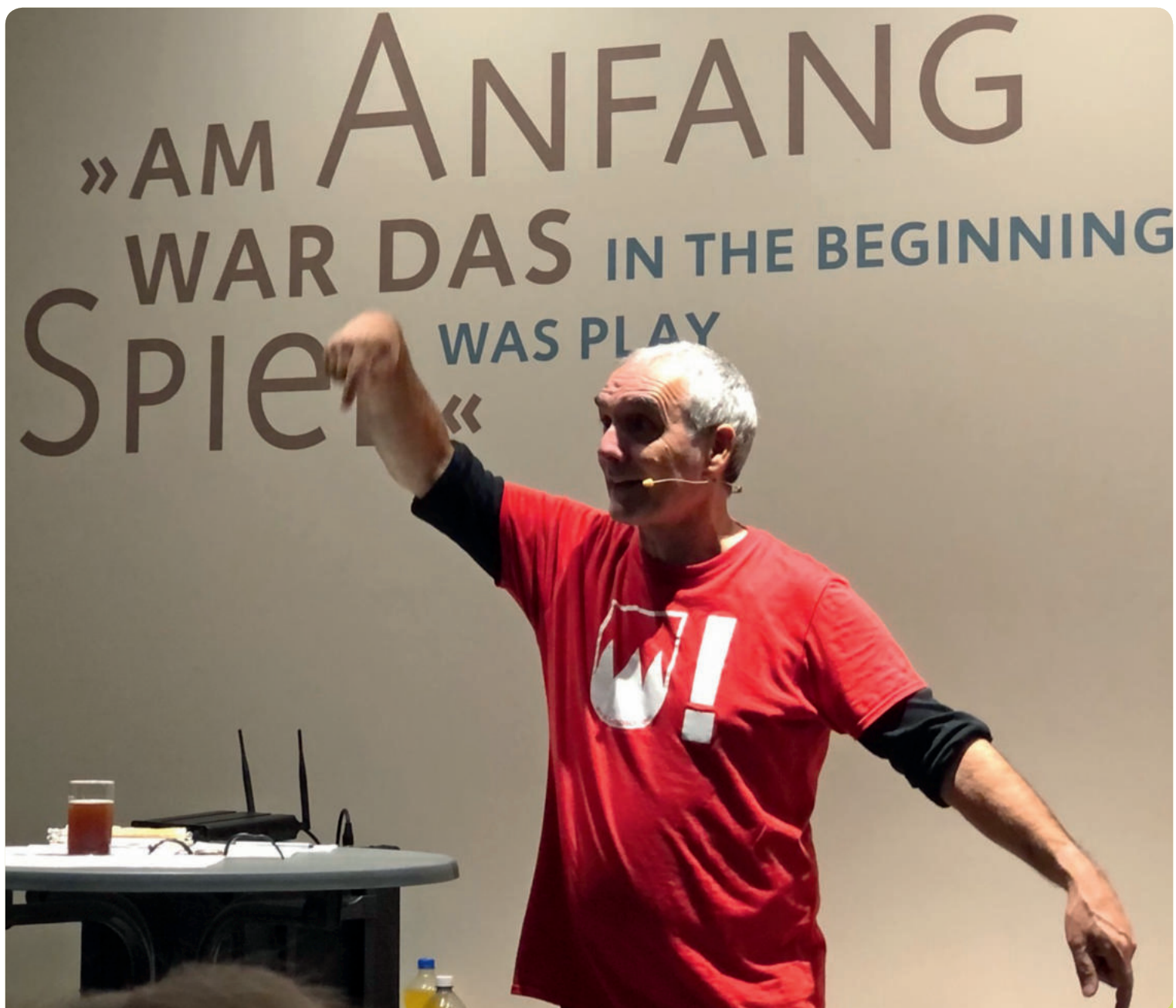
Als mehrfach ausgezeichnete Botschafter der fränkischen Mundart – unter anderem mit dem Bayerischen Dialektpreis – zeigte Bach auch im Spielzeugmuseum, wie viel Charme, Witz und Lebensweisheit in der fränkischen Sprache stecken. Sein Auftritt war ein nostalgischer, aber nie kitschiger Rückblick auf eine Kindheit, die viele im Publikum so oder ähnlich erlebt haben. Wer an diesem Abend dabei war, verließ das Spielzeugmuseum mit einem Lächeln – und dem schönen Gefühl, ein Stück Heimat und Kindheit noch einmal erlebt zu haben.

Publikum im Foyer des
Spielzeugmuseums



Sven Bach sing selbstkomponierte
fränkische Lieder





Sven Bach beim Geschichtenerzählen

Freundschaft seit dem Kindergarten,
Sven Bach und Karin Falkenberg



Sven und Jens – oder Jens und Sven



Sven Bach und Melanie Maar



Spielzeuggeschichte digital

Das 500.000ste Objekt auf bavarikon kommt aus dem Nürnberger Spielzeugmuseum

Ein Spielzeug-Musterbuch des Spielzeugmuseums als 500.000. Objekt auf bavarikon

Das Onlineportal bavarikon, die digitale Schatzkammer des Freistaats Bayern, hat mit der Veröffentlichung seines 500.000sten Objekts einen bedeutenden Meilenstein erreicht. Bei dem Jubiläumsobjekt handelt es sich um ein kunstvoll gestaltetes Spielzeug-Musterbuch aus dem 19. Jahrhundert, das aus dem Bestand des Spielzeugmuseums Nürnberg stammt. Das Musterbuch ist Teil einer Sammlung von sechs erhaltenen Exemplaren, die zwischen 1850 und 1880 entstanden und eine außergewöhnliche kultur- und wirtschaftshistorische Quelle für die Geschichte der Spielwarenbranche darstellen.

Bereits im 18. Jahrhundert entwickelte sich Nürnberg zum zentralen Umschlagplatz des deutschen Spielwarenhandels. Der Vertrieb erfolgte über Messen und zunehmend auch über reisende Händler und Musterlager. Um die hohen Kosten für Musterlager zu reduzieren, wurden bebilderte Musterkarten und -bücher eingesetzt.

Die im Spielzeugmuseum Nürnberg bewahrten Musterbücher gelten als Vorläufer moderner Warenkataloge und sind international seltene Zeugnisse der Spielzeugindustrie. Die enthaltenen Spielwarenabbildungen sind aufwendig von Hand mit Aquarell- und Temperafarben koloriert und häufig zusätzlich lackiert. Besonders bemerkenswert ist, dass in einigen Musterbüchern handschriftliche Notizen zu Herstellern und Bezugsquellen erhalten sind – ein Umstand, der in dieser Zeit selten war. Einige dieser Firmen lassen sich noch heute in Nürnberger Gewerberegistern nachweisen.

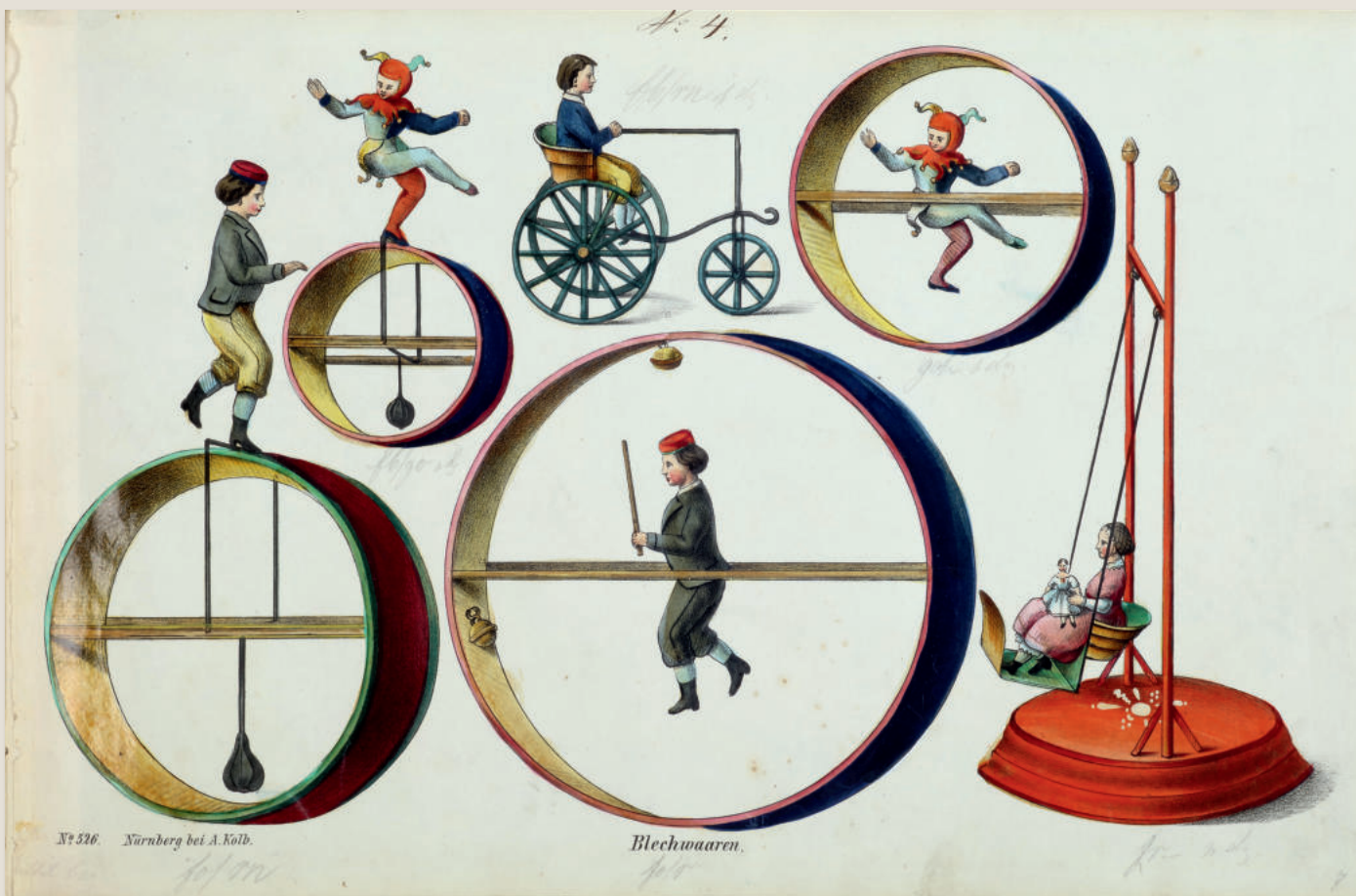
Bedeutung und Funktion von bavarikon

Seit dem Start im Jahr 2013 bietet bavarikon einen kostenlosen, weltweiten Zugang zu hochwertigen Digitalisaten aus der bayerischen Kulturlandschaft. Inzwischen sind über 500.000 Objekte aus rund 170 Museen, Archiven, Bibliotheken und weiteren Kultureinrichtungen online verfügbar. Das Portal umfasst eine große Bandbreite an Objekttypen, darunter Alltagsgegenstände, Fotografien, Karten, Skulpturen, Münzen, Handschriften, Nachlässe, Gemälde sowie Audio- und Videodokumente.

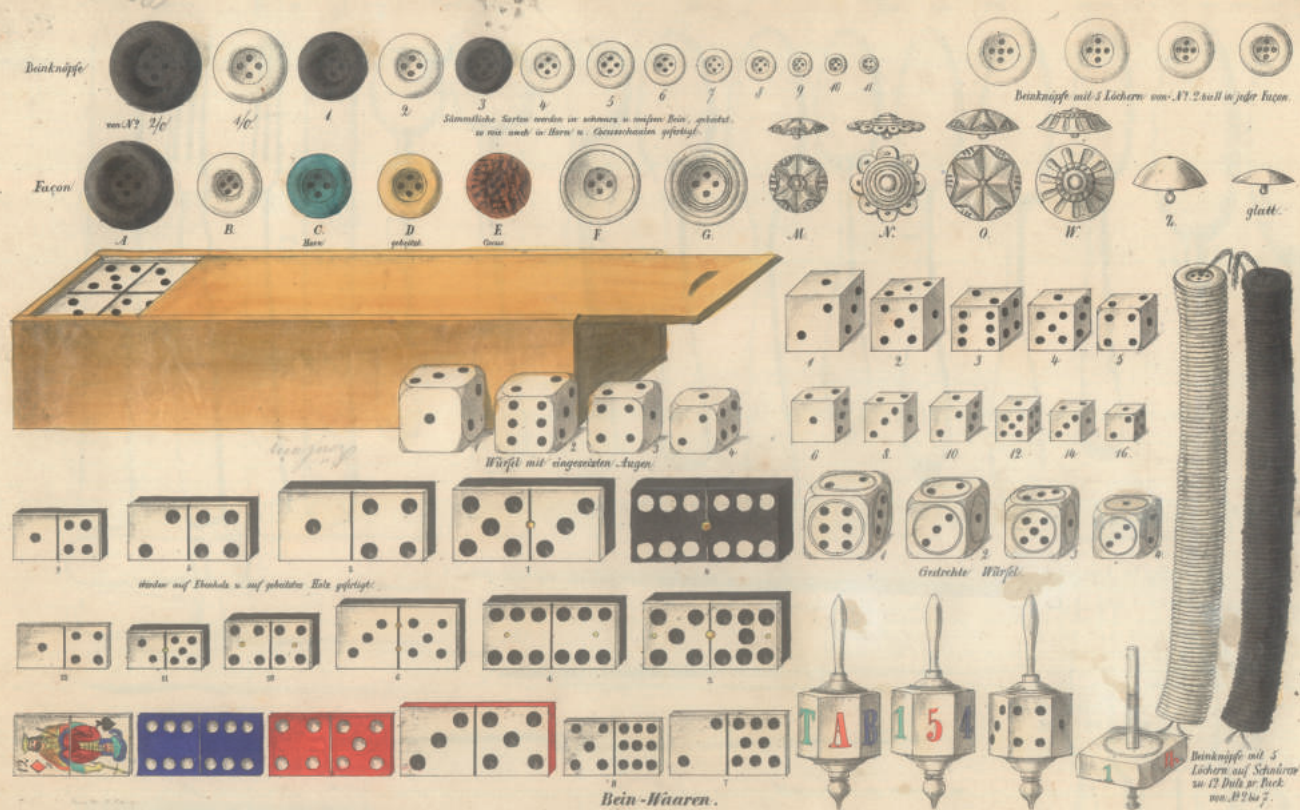
bavarikon leistet einen bedeutenden Beitrag zur Wissenschaft und Forschung, indem es relevante Quellenbestände digitalisiert, erschließt und dauerhaft öffentlich zugänglich macht. Die digitale Präsentation schließt auch Objekte ein, die aufgrund ihrer Fragilität im Original kaum noch gezeigt werden können.

Darüber hinaus bietet bavarikon innovative Präsentationsformen wie hochauflösende Zoomfunktionen und eigens produzierte 3D-Modelle, die eine detaillierte Betrachtung der Objekte ermöglichen. Das Portal wird kontinuierlich erweitert und wächst sowohl inhaltlich als auch hinsichtlich der beteiligten Partnerinstitutionen. Die Bayerische Staatsbibliothek übernimmt dabei die redaktionelle, technische und organisatorische Betreuung des Projekts.

Spielzeug-Musterbuch, hier mit Knöpfen, Dominosteinen und Würfeln



Spielzeug-Musterbuch aus der Sammlung
des Spielzeugmuseums



„Tierheim der Kuscheltiere“ auf der Kinderweihnacht 2024

Rückblick auf die Ausstellung des Spielzeugmuseums

Mascha Eckert und Markus Bindner beim
Ausstellungsaufbau im Spielzeugmuseum,
wo die Präsentation nach der Zeit auf der
Nürnberger Kinderweihnacht hinwanderte

Ein besonderes Highlight der Nürnberger Kinderweihnacht 2024 war die Ausstellung „Tierheim der Kuscheltiere“, die das Spielzeugmuseum in einer kleinen Ausstellungshütte auf dem Hans-Sachs-Platz präsentierte. Diese einzigartige Schau entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Tierheim Nürnberg und verband auf fantasievolle Weise die Welt der Kuscheltiere mit dem vertrauten Bild eines echten Tierheims.

In der Hütte konnten die Besucherinnen und Besucher rund 70 historische Plüschtiere aus der umfangreichen Sammlung des Spielzeugmuseums entdecken, die nach

Tierarten wie Hunde, Katzen, Vögel, Hasen und sogar Reptilien sortiert waren. Besonders beeindruckend waren die großformatigen Porträts von 15 ausgewählten Kuscheltieren, die jeweils mit einer fiktiven und bewegenden Lebensgeschichte versehen wurden. So erzählte die Ausstellung etwa von einer Katze, die Bürgermeisterin werden möchte, oder von einem Hund, der in einem früheren Leben Drogenschmuggler enttarnte. Jedes Kuscheltier erhielt auf diese Weise eine eigene Persönlichkeit und eine abenteuerliche Vergangenheit, die in einem glücklichen Ende gipfelte. Die anrührenden und frech-fröhlichen Texte verfasste Mascha Eckert.

Die Kombination aus emotionaler Inszenierung, detailreicher Gestaltung und der Zusammenarbeit mit dem Tierheim Nürnberg machte die Ausstellung zu einem besonderen Erlebnis für Kinder und Familien. Sie regte nicht nur zum Staunen und Träumen an, sondern auch zum Nachdenken über Fürsorge, Verantwortung und Empathie – sowohl für Kuscheltiere als auch für

Tierheim-Schildkröte Elfie,
Tierheim-Katze Muezza aus Istanbul
und Tierheim-Hund Hugo





echte Tiere. Die Ausstellung war ein großer Publikumsmagnet auf der Kinderweihnacht und wurde ab Januar 2025 mit den Original-Kuscheltieren im Spielzeugmuseum fortgeführt.

Mit „Tierheim der Kuscheltiere“ gelang eine kreative und nachhaltige Präsentation, die Spiel, Fantasie und pädagogische Impulse auf einzigartige Weise verband. Die Ausstellung hinterließ viele berührte Herzen und setzte ein Zeichen für Wertschätzung und Mitgefühl.

Markus Bindner, Karin und Michael Falkenberg sowie Mascha Eckert beim Ausstellungsaufbau auf der Kinderweihnacht.

Tierheim-Hase Jürgen,
Tierheim-Katze Lucy und
Tierheim-Papagei Papageno



Karin Falkenberg und Anna Heidenhain

Hotel-Geschichten im Spielzeug-Format



Wo, wenn nicht im Hotel



Hotel-Rezeption/
Hotel-Reinigungskraft

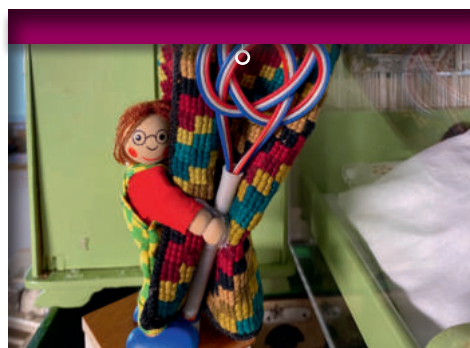
Hotel-Reinigungskraft/
Hotel-Schlüssel

Das Hotel als Bühne: Zwischen Faszination und Fremdheit

Was macht Hotels zu diesen magischen Orten, die einen gleichermaßen anziehen und irritieren? Sie sind Schauplätze unzähliger Geschichten – von Romanzen bis zu Skandalen, von Alltagsflirts bis zu historischen Dramen. Jeder von uns hat mindestens eine kleine Hotel-Anekdote parat. Schon beim Betreten eines Hotels wird man von einer ganz eigenen Atmosphäre erfasst. Plötzlich ist alles anders – Jetlag, Orientierungslosigkeit und das Gefühl, zwischen den Welten zu schweben, inklusive. Doch kaum steigt einem der Duft frisch gestärkter Laken in die Nase, verwandelt sich das Hotel in ein temporäres Zuhause. Die Mischung aus Fremde und Vertrautheit ist der eigentliche Zauber.

Hotelpersonal und perfekte Abläufe: Service mit Stil

Die erste Begegnung im Hotel beginnt meist mit dem höflichen Angebot, das Gepäck abzunehmen – ein Hauch von 19. Jahrhundert in moderner Verpackung. Während die Gäste sich wie Lords und Ladies fühlen dürfen, läuft hinter den Kulissen ein perfekt inszeniertes Schauspiel: Arrangieren, organisieren, kochen, putzen, servieren – alles diskret und effizient. Das Hotel ist ein kuratierter Traum, ein Paradies auf Zeit, in dem alles aufeinander abgestimmt ist. Und natürlich steht und fällt alles mit den Gästen, die den Traum erst lebendig machen.

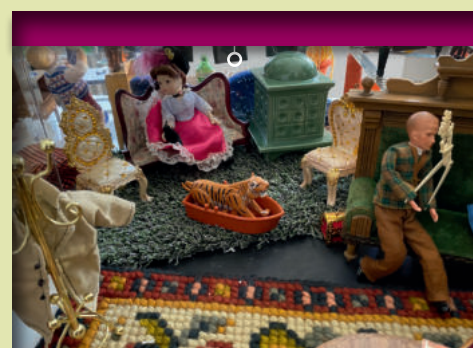


Hotelgäste und ihr Gepäck: Die wahren Dramen

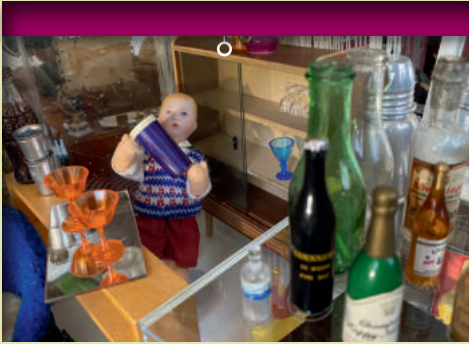
Der wichtigste Mensch im Hotel? Ganz klar: der Gast. Doch mit ihm hält das Chaos Einzug. Denn das schwerste Gepäck ist selten der Koffer – es sind die Stimmungen, Erwartungen und Lebensgeschichten, die jeder mitbringt. Zwischen Müdigkeit, Vorfreude und gelegentlicher Schlaflosigkeit wird das Hotel zum Spiegel der eigenen Befindlichkeiten.

Die Hotellobby: Wohnzimmer auf Zeit

Die Hotel-Lobby ist der Zwischenraum zwischen Ankunft und Abschied, irgendwo zwischen Wartehalle und Wohnzimmer. Sessel, Tische, Teppiche – und natürlich der Tresen der Rezeption, hinter dem sich ein Meer aus Schlüsseln verbirgt. Je größer das Hotel, desto mehr wird die Außenwelt ausgesperrt: Manche Hotels sind kleine Städte mit allem Drum und Dran – von Restaurants über Friseur bis zum Swimmingpool.



Hotel-Lobby/Hotelloobby mit Geburtstagsfeier
im Hotel



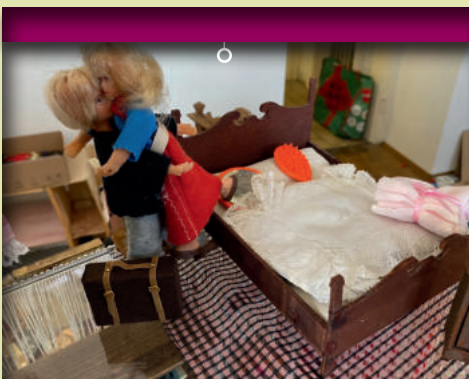
Der Barkeeper/die Hotel-Bar

Die Hotelbar: Zufluchtsort und Bühne der Nacht

Tief im Inneren des Hauses liegt die Hotelbar – ein fensterloser Zufluchtsort, an dem die Zeit stillsteht. Hier kann man den Welt-schmerz mit einem Drink ertränken, serviert von einem Barkeeper, der mehr Seelsorger als Tresenkraft ist. Der Weg ins Bett ist von hier aus erfreulich kurz.

Das Hotelbett: Zentrum des Geschehens

Das Hotelbett ist der Mittelpunkt jedes Zimmers – mal raumgreifend, mal spektakulär inszeniert. Immer aber mit klinisch weißen Laken und stramm gezogenen Decken, gegen die selbst erfahrene Gäste manchmal kapitulieren. Wer sich abends ohne Vorbereitung unter das Laken quetscht, wacht garantiert mit bandagierten Füßen auf.



Hotelbett



Wilde Künstlerin im Hotel/
Mord im Hotel



Hotel-Frühstück



Hotelküche

Hotelfrühstück: Der perfekte Start

Das Hotel-Frühstück ist das Schlaraffenland am Morgen: Büffets, Aussicht, Kaffee – und der Alltag bleibt draußen. Egal ob Blick auf Berge, den Nil oder den Central Park, hier genießt man die Welt mit sicherem Abstand.

Exzesse und Skandale im Hotel: Der Ort als Sündenpfehl

Hotels sind nicht nur Orte der Erholung, sondern auch der Ausschweifung. Von wilden Partys über Affären bis zu legendären Geburtstagsfeiern – alles ist möglich. Legendar: Die Party eines US-Millionärs im Savoy, inklusive Gondel, Elefantenbaby und Caruso als Dessert. Kein Wunder, dass Hotels als Hauptquartier für Affären, geheime Treffen und gelegentlich sogar für Verbrechen gelten. Wo sonst, wenn nicht hier?



Fotos: Spielzeugmuseum / Lohar Mantel

Karin Falkenberg und Ralph Meyer

„In meinen Koffer packe ich ... Spielzeug aus Nürnberg!“

Hotel-Ausstellung im NH Collection Nürnberg City
mit den Künstlerinnen Anna Heidenhain und Birgit Osten

Basierend auf dem Kinderspiel-Klassiker „In meinen Koffer packe ich ...“ zeigt das Spielzeugmuseum in Kooperation mit den Künstlerinnen Anna Heidenhain und Birgit Osten eine Ausstellung außerhalb der Museumsmauern – genau an dem Ort, an dem Touristinnen und Touristen ihren ersten Kontakt mit der Spielzeugstadt Nürnberg erleben: Im Hotel.

Der Haupteingang des NH-Hotels Nürnberg City wird von zwei ungewöhnlich großen, fast drei Meter langen Vitrinen flankiert. Sie führen direkt zur Rezeption und in das Foyer. Wie eine Schleuse wirken diese beiden gläsernen Ausstellungsorte, die die Außenwelt der „Spielzeugstadt Nürnberg“ von der Innenwelt des Hotels abgrenzen – und genau hier nimmt die kleine Pop-Up-Präsentation ihren Auftakt.

Das Spielzeug-Hotel

Das Spielzeug-Highlight ist ein Hotel, konzipiert und komplett aus Puppenhausmöbeln erbaut von der Berliner Künstlerin Anna Heidenhain, die im Foyer des Spielzeugmuseums bereits die „Spielzeugstadt Nürnberg“ realisiert hat (ermöglicht von der Gerd-von-Coll-Stiftung). Das Spielzeug-Hotel ist als drei Meter langes, dreidimensionales Wimmelbild beidseitig zu bewundern. Heidenhains künstlerisch freie Version des Hotels zeigt neben alltäglichen Szenen lustige, vergnügliche, verspielte Momente, die typisch für das Leben im Hotel sind und das Spielzeug-Hotel zugleich zu einem Ort des Innehaltens, des mit den Augen Spazierens und der vergnüglichen Betrachtung machen. Anna Heidenhain springt bewusst in den Maßstäben, kombiniert Objekte im Spielzeugformat mit Dingen realer Größe. Ihre Inszenierungen erzählen Geschichten.

„Happy Spielzeugstadt“

Die Künstlerin Birgit Osten, bekannt durch ihre „Happy Skylines“, interpretiert für die Präsentation die Spielzeugstadt Nürnberg in leuchtenden Aquarellfarben als innovative Pop-Art-Kunst. In Birgit Ostens Werk wird Nürnberg zum Kosmos des Spielzeugs, mit Teddybär auf der Kaiserburg und Schaukelpferd auf dem Hauptmarkt. Lebendige Farben und eine humorvolle Gestaltung vermitteln die Stadt als fröhlich-bunten und einzigartig sympathischen Ort. Exklusiv für das Hotel NH Collection Nürnberg City kreiert, hängt Birgit Ostens aufsehenerregendes Werk zentral im Hotelfoyer, mitten in der Ausstellung „In meinen Koffer packe ich ... Spielzeug aus Nürnberg!“ – eine Liebeserklärung an Nürnberg.



Planungsrunde für das Projekt
„In meinen Koffer packe ich ... Spielzeug aus Nürnberg!“, Herbst 2024

Umsetzung der Hotel-Geschichten
ins Puppenhaus-Format



Fotodokumentation des Spielzeug-Hotels mit Lothar Mantel ▶



Recherchen nach Hotel-Geschichten und prototypischen Hotel-Darstellungen

Transport des Puppenhaus-Spielzeugs aus dem Museum ins Hotel, hier Anna Heidenhain und Gaby Schwaiger



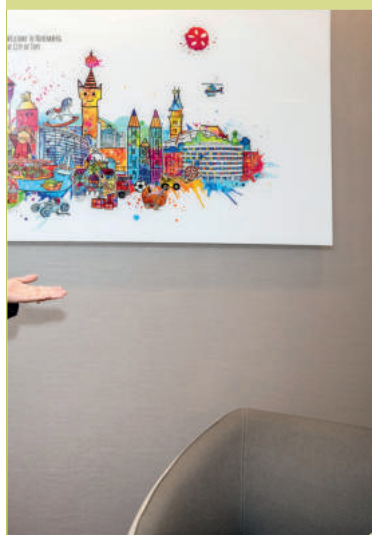
Ausstellungsaufbau im Hotel NH Collection Nürnberg City, Januar 2025

Ausstellungsaufbau mit Gerhard Kohler-Hoffmann und Gaby Schwaiger



Workflow beim Aufbau des Spielzeug-Hotels aus Puppenhaus-Möbeln ▲

Ausstellungsaufbau – Michael Falkenberg, Gaby Schwaiger, Karin Falkenberg und Hotel-direktor Ralph Meyer ▶



Birgit Osten vor ihrem Werk City of Toys, im Foyer des Hotels NH Collection Nürnberg (links)

Präsentation der Details am Eröffnungsabend durch Birgit Osten

Spielzeugstadt-Logos von Birgit-Osten
als Give Aways des Hotels an
die Eröffnungsgäste

Broschüre des Fördervereins und
Logo von Birgit Osten (v.l.n.r.)



Claudia Voigt-Grabenstein blickt
in die Vitrine des Spielzeug-Hotels

Plüschelopard im Foyer

Museumsleiterin Karin Falkenberg
und Hoteldirektor Ralph Meyer
mit Spielzeug (v.l.n.r.)



Vitrine mit dreidimensional
umgesetzten Spielzeugstadt-Logo.
Plüschelopard im Foyer

Spielzeugkatze des
Hotels NH Collection

Spielzeug-Igel im Foyer
des Hotels (v.l.n.r.)





Hotel-Geschichten im Comic-Format

Statt klassischer Ausstellungstafeln wurde mit Unterstützung des Fördervereins eine Ausstellungshandreichung zum Spielzeug-Hotel entwickelt. Die Handreichung ist frisch-fröhlich im Comic-Stil gehalten und vermittelt mit markanten Fotos und in kurzen Texten das Besondere, was ein Hotel ausmacht. Zudem entwickelte Birgit Osten aus ihrem Kunstwerk „City of Toys“ ein verspieltes Logo mit Nürnberger Stadtturm und Bär, das als kleines Einzelbild für jedes Hotelzimmer produziert worden ist.



Spielen im Hotel

Spielen ist im Hotel NH Collection nicht erst seit der Pop-Up-Ausstellung möglich. Anfang 2024 haben Hoteldirektor Ralph Meyer und sein Team das Hotel zum Ort des Spielens in der Spielzeugstadt Nürnberg entwickelt. Im Foyer werden regelmäßig neue Puzzles, Geschicklichkeits- und Geduldsspiele sowie Spielzeug ausgelegt. Wer kurz an der Rezeption wartet, vervollständigt zwischenzeitlich vergnügt ein Puzzle als Gemeinschaftsprojekt aller Menschen im Hotel. Holzspielzeug und Plüschtiere sitzen im Foyer in zwei Raumteilern. Auch mit ihnen darf jederzeit nach Herzenslust gespielt werden. Bei den Hotelgästen kommt der Spielzeug-Schwerpunkt sehr gut an: Sie knobeln begeistert, genießen die Spieltische und die verspielte Atmosphäre des Hauses.



Hoteldirektor Ralph Meyer als Playmobil-Figur im Foyer

Gesamtansicht des Spielzeug-Hotels aus Puppenhausmobiliar

Holzspielzeug-Autos im Foyer (v.l.n.r.)





Peter Kühnl, Gerd-von-Coll-Stiftung
Bezirkstagspräsident Peter Daniel Forster
mit Tourismus-Chefin Ivonne Coulin
Hoteldirektor Ralph Meyer
Projekterläuterung zur Eröffnung
im NH-Hotel, 2025
(v.l.n.r.)



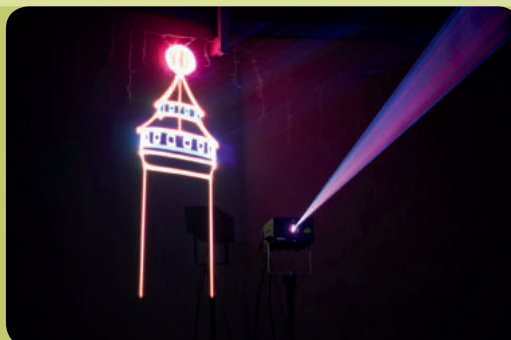
Sylvia Rachinger und das Hotel-Team



Küchenchef und Team



Hoteldirektor und Spielzeug-
museumsdirektorin





Große und kleine Gäste am 21. Januar 2025

Eintreffen der Eröffnungsgäste,
21. Januar 2025

Eröffnungsgäste, 21. Januar 2025

Eröffnungsgäste und Fördervereins-
mitglieder

(v.l.n.r.)



Die Barkeeper

Künstlerinnen Birgit Osten, Nürnberg
und Anna Heidenhain, Berlin

Eröffnung „In meinen Koffer packe ich ...
Spielzeug aus Nürnberg!“

Eröffnungsgäste

(v.l.n.r.)



Fördervereinsmitglied Horst Honeiser ▲
Angie Reißz, Uli Friedhoff und Steffi Rudolf ►



Gerhard Kohler und Anna Heidenhain
am Eröffnungsabend

Lasershow im Innenhof
des NH-Hotels für die
Freundinnen und Freunde
des Spielzeugmuseums



Wie kam es zum Projekt „Spielzeug-Hotel“?

Impulsgeber für das Gesamtprojekt ist Hotel-
direktor Ralph Meyer. Er knüpfte 2024 Verbin-
dungen zum Spielzeugmuseum, um dem touris-
tisch wirkungsvollen und vergnüglichen Thema
„Spielzeugstadt Nürnberg“ eine starke neue
Bühne zu geben. Die Hotel-Ausstellung ist
täglich 24 Stunden durchgehend geöffnet.

Claudia Stich

Der Traum vom Fliegen – von Ballonen und Zeppelinen



PENNY TOY
Luftschiff, Blech, lithografiert,
ca. 1910, 12 cm

PENNY TOY
Johann Distler, Nürnberg,
Zeppelin, 15 cm
(rechts oben)

TIPP & CO.
Zeppelin, Hindenburg,
28 cm (rechts unten)



Johann Leonhard Hess
Ballonfahrt,
„Made in Germany“,
Blech, um 1905,
620 x 220 x 110 mm

Der geniale Leonardo da Vinci soll bereits 1513 Papst Leo X. zu dessen Amtseinführung mit schwebenden Heiligenfiguren in Erstaunen versetzt haben. Diese schwebenden Ballone waren jedoch noch nicht für den Transport geeignet. Es sollte noch rund 270 Jahre dauern, bis die Brüder Michel Joseph de Montgolfier und Étienne Jacques im Juni 1783 in Annonay bei Lyon dem staunenden Publikum ihren ersten großformatigen Ballon aus Leinwand und Papier präsentierten. Der Ballon soll 2,5 km in zehn Minuten gefahren sein. Die Nachricht über diese Sensation erreichte auch König Ludwig XVI, der sich umgehend selbst ein Bild machen wollte. So fand nur wenige Monate später die zweite Fahrt am Hof von Versailles statt. Der König, seine Gattin Marie Antoinette und rund 130.000 Zuschauer waren dabei, als ein Ballon mit tierischen Passagieren abhob. Die Insassen, eine Ente, ein Hahn und ein Schaf, überstanden das Abenteuer gut, nur der Hahn soll sich bei der etwas unsanften Landung ein Bein gebrochen haben. Nachdem dieser Versuch so gut verlaufen war, war das nächste Ziel natürlich, Menschen zu transportieren.

So kam es am 21. November 1783 zur ersten bemannten Ballonfahrt. Nachdem man

LEHMANN
Fessel-Luftschiff, Luna 400



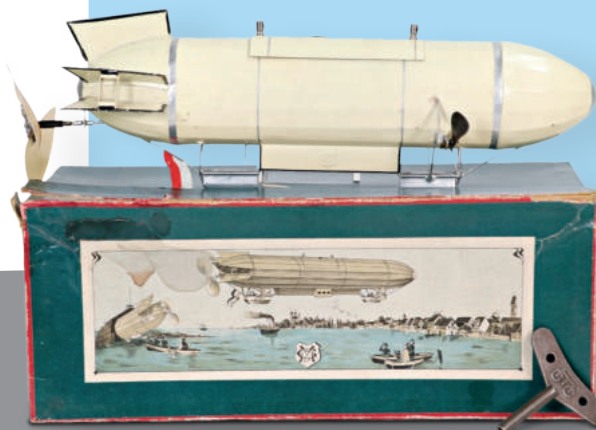
zunächst Strafgefangene in die Luft schicken wollte, gebührte die Pioniererehre dann zwei Adligen. An Bord waren schließlich der Physiker Jean-François Pilâtre de Rozier und der Marquis François d'Arlandes.

Circa neun Kilometer hatten sie zurückgelegt, bevor sie nach 25 Minuten wohlbehalten landeten.

Im Dezember 1783 entwickelte der Physikprofessor Jacques Charles einen gummierten Seidenballon der mit Wasserstoff gefüllt war. Der Ballon war von einem Netz ummantelt, an dem ein kleines Boot hing. Er schaffte es, rund 43 Kilometer zurückzulegen. Die Ballone wurden immer weiterentwickelt und wurden so zu einem wichtigen Transportmittel ihrer Zeit. Durch den 1873 von Jules Verne veröffentlichten Roman „In 80 Tagen um die Welt“ begeisterten sich immer mehr Menschen für die Ballonfahrt.

Der deutsche Graf Ferdinand von Zeppelin hatte die Idee, ein Luftschiff zu entwickeln, das mit Hilfe von Wasserstoff oder Helium längere Strecken überwinden konnte und auch für die zivile Luftfahrt einsetzbar war. Im Jahr 1899 gründete Zeppelin die Luftschiffbau Zeppelin GmbH.

MÄRKLIN
Zeppelin, 31 cm, Blech, handlackiert,
altes MÄRKLIN Zeichen



Zeppelin Hamburg-America-Line,
Blech mit Uhrwerkantrieb und
Celluloid-Flügeln, 26 cm, um 1900



Bing
Graf Zeppelin, Blech, 23 cm



Zeppelin, Hindenburg,
Blech, lithografiert, 43 cm

Zeppelin, Celluloid, 17 cm,
Aerobus S.N.F.



Trotz vieler Rückschläge gab er nicht auf. Am 1. Juli 1908 flog der Zeppelin LZ 4 zwölf Stunden am Stück. Die Menschen waren begeistert, die Regierung in Berlin bewilligte Gelder für weitere Entwicklungen und alles schien in bester Ordnung zu sein. Doch nach einer Tour wurde LZ 4 in Echterdingen am Boden mit Seilen befestigt, aber ein Sturm riss den Riesen aus den Verankerungen. Nachdem sich der Wasserstoff entzündet hatte, explodierte das Luftschiff und brannte völlig aus. Eine Katastrophe! Der Graf hatte sein komplettes Vermögen in die Entwicklungen gesteckt. Es soll ihm Tränen der Rührung in die Augen getrieben haben, als ihn Spenden seiner Fans in Höhe von rund sechs Millionen Goldmark und säckeweise Briefe, die ihm Mut machen und ihn motivieren sollten weiterzumachen, erreichten. Er entwickelte seine Zeppeline weiter und perfektionierte sie so, dass sie verlässlich flogen. Eine Zeppelinreise bot den Passagieren unvergleichlichen Luxus. Sanft und ruhig schwebend konnten sie die meist spektakuläre Aussicht genießen. Als Ferdinand Graf von Zeppelin im Jahr 1917 starb, galten seine Luftschiffe als voller Erfolg. Selbst der Kaiser reiste zu seiner Beerdigung.

Das Ende der zivilen Zeppelinära wurde durch eine verheerende Katastrophe am 6. Mai 1937 eingeleitet. Die „Hindenburg“ hatte gerade die Transatlantikreise von Frankfurt nach New York abgeschlossen und wurde sicher auch dieses Mal mit Hupkonzerten begrüßt, während sie über den Wolkenkratzen dahinglitt. Doch dann passierte das Unglück. Kurz vor der Landung brach ein Feuer aus und der Zeppelin brannte völlig aus, wobei 36 Menschen ihr Leben verloren. Obwohl die Ursache nie vollständig geklärt werden konnte, verloren die Menschen das Vertrauen in die Technologie der Zeppeline und die Flugzeugindustrie entwickelte sich rasant fort. Flugzeuge wurden immer sicherer, schneller und effizienter.

Auch das gehört zu dieser Geschichte: Sowohl die Ballone als auch die Zeppeline wurden militärisch und zu Propagandazwecken eingesetzt.

Heute sind Heißluftballone und Zeppeline immer noch zu Forschungszwecken im Einsatz. Sie dienen als Freizeitspaß und Werbemittel. Damals wie heute freuen sich die Menschen über ihren Anblick und winken ihnen gerne zu.



Heißluftballon als Drehspeil,
Frankreich, um 1900-1910,
Maße: 450 x 315 x 130 mm

STEIFF
Onkel Zeppelin,
hergestellt 1908,
Handmuster aus
dem Steiff-Archiv



Kleine Dampfmaschine
Heißluftballon mit
oszillierendem Zylinder,
Transmission,
Blech handlackiert



Karin Falkenberg

Spielzeug im Rampenlicht

Auf der Spielwarenmesse 2025 machte die Branche ihr Thema sichtbar



Politik und Kultur zum Thema
Kulturgut Spielzeug, 2025

Das Spielzeugmuseum Nürnberg war auch 2025 wieder auf der renommierten Spielwarenmesse vertreten und profitierte dabei von der großzügigen Unterstützung der Spielwarenmesse eG, die dem Museum erneut einen Messestand kostenfrei zur Verfügung stellte. Diese Geste unterstreicht die Wertschätzung, die das Museum als kulturelle Institution in der internationalen Spielwarenbranche genießt.

Mit fachlicher Neugier begab sich das Team des Museums auf die jährlichen strukturierten Rundgänge durch die zwölf Messehallen, um gezielt nach Neuheiten Ausschau zu halten, die für die Sammlung des Hauses heute und in Zukunft von Bedeutung sein könnten. Die Spielwarenmesse 2025, die über 2.000 Aussteller aus aller Welt und ein breites Spektrum von Klassikern bis hin zu Hightech-Gadgets präsentierte, ist dafür der ideale Rahmen.

Ein Messehöhepunkt war der Besuch von Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, der die neueste Ausgabe der Zeitschrift „Politik & Kultur“ mit dem Schwerpunkt Spielzeug vorstellte und damit die Bedeutung des Themas weit über die Messe hinaus sichtbar machte. Die Ausgabe 2/25 der Zeitschrift „Politik & Kultur“ des Deutschen Kulturrats setzte mit dem Schwerpunkt „Kulturgut Spielzeug“ ein Zeichen für die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung des Spiels. In Kooperation mit dem Deutschen Verband der Spielwarenindustrie (DVSI) und der Spielwarenmesse eG wurden zentrale Akteurinnen und Akteure aus Kultur, Politik, Wirtschaft und Design zusammengebracht.



Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des
Deutschen Kulturrats, beim Treffen auf der
Spielwarenmesse 2025 mit Karin Falkenberg
und Jens Junge

Die Ausgabe vereinte namhafte Autorinnen und Autoren, die das Thema Spielzeug aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchteten – von der Rolle des Spiels für Kreativität und gesellschaftlichen Zusammenhalt über die Herausforderungen der globalen Spielzeugproduktion bis hin zu Fragen von Nachhaltigkeit, Vielfalt und Innovation.

Durch die breite inhaltliche Aufstellung und die prominente Präsentation auf der Spielwarenmesse 2025 gelang es der Zeitschrift, das Thema Spielzeug als Kulturgut und Wirtschaftsfaktor in die kulturpolitische Debatte zu rücken. Die Ausgabe förderte die Anerkennung von Spielzeug als Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Damit hat „Politik & Kultur“ die Weichen für eine nachhaltige kulturpolitische Verankerung des Spiels gestellt.

CEO Christian Ulrich und Museumsleiterin Karin Falkenberg am Stand des Spielzeugmuseums, 2025

Standpersonal 2025, Irina Pertseva, Karin Falkenberg und Gaby Schwaiger

Spielzeugprofis rund um
Olaf Zimmermann

Stand der Fair Toys Organisation,
Kooperationspartner des
Spielzeugmuseums.

(v.l.n.r.)





Uli Brobeil, Olaf Zimmermann und Christian Ulrich bei der Präsentation von Politik und Kultur auf der Spielwarenmesse 2025

Vortragsbühne auf der Spielwarenmesse 2025

Toy Night der Spielwarenmesse 2025

Publikum der Vorträge auf der Spielwarenmesse 2025

Ein weiteres Highlight war die Einladung als Speakerin auf die Große Bühne der Spielwarenmesse. Als Museumsleitung durfte ich über das von der Spielwarenmesse gewünschte Thema „Spielzeug im Wandel“ referieren und entwickelte hier Impulse für die Diskussion um die spielerisch-anthropologischen Konstanten unseres Menschseins. Generell kamen gesellschaftliche und persönlich-fachliche Begegnungen auf der Spielwarenmesse 2025 nicht zu kurz: Das Team des Spielzeugmuseums war zur festlichen Toy Night eingeladen, einer der wichtigsten Netzwerkveranstaltungen der Branche.

Die Spielwarenmesse 2025 hat einen inspirierenden Einblick in die aktuellen und zukünftigen Entwicklungen der Spielzeug-

welt ermöglicht und das Spielzeugmuseum als weiterhin lebendigen Akteur im regionalen, nationalen und internationalem Auftritt gestärkt.

Jubiläum! 2026 steht die Spielwarenmesse im Rampenlicht

2026 feiert die Spielwarenmesse ihr 75. Jubiläum. Die Jubiläumsfeier findet während der Messelaufzeit vom 27. bis 31. Januar 2026 statt. Messemitarbeiter Christian Medelnik sammelt dafür persönliche Erinnerungen an Messe-Ereignisse, vorwiegend aus den frühen Jahren der Spielwarenmesse. Wer dazu etwas beitragen kann und möchte, darf sich direkt bei ihm melden:

c.medelnik@spielwarenmesse.de

Spielzeugprofis auf der Spielwarenmesse 2025, hier Oliver Schaffer, Karin Falkenberg, Volker Mehringer und Jens Junge

Toy City Fahne der Spielwarenmesse vor dem Spielzeugmuseum



„Von Kindern erprobt, von Fachleuten für gut befunden“

Spiel gut! Eine Auszeichnung für gutes Spielzeug



Spiel gut, Siegel von Otl Aicher, 1954

Kindgerechtes, reduziertes Design und hohe Funktionalität – das ausgezeichnete Schaukelpferd

In Kooperation mit dem Arbeitsausschuss Kinderspielzeug und Spielzeuge e.V. hat das Spielzeugmuseum vom 22. Februar bis 6. April 2025 die Kabinett-Ausstellung „Spiel gut! Eine Auszeichnung für gutes Spielzeug“ präsentiert. (Der Impuls für die Ausstellung kam durch Gerhard Kohler-Hoffmann, der auf der Spielwarenmesse 2025 Kontakt zu Spiel gut aufgenommen hatte.) Das Besondere am Projekt: Die Präsentation im Museum verwies grafisch auf die erste Spiel-gut-Ausstellung, die Otl Aicher an der Hochschule für Gestaltung in Ulm 1954 entwickelt hat.

Wer war Otl Aicher?

Schlanke Linien – klare Formen. Der Grafiker Otl Aicher (1922–1991) gilt als Vor-denker einer sozialen und gesellschaftlich verantwortlichen Produktgestaltung. Die Ausstellung „Spiel gut!“ griff sein Design auf. Aicher war einer der bedeutendsten deutschen Grafiker des 20. Jahrhunderts. Er prägte unter anderem das Erscheinungsbild der Olympischen Spiele 1972 sowie die Markenauftritte von Lufthansa, BASF und Braun.

Aicher war Schulfreund von Werner Scholl und kam ab 1939 in engen Kontakt mit dessen Geschwistern Hans und Sophie, den späteren Mitgliedern der Widerstandsgruppe „Weiße Rose“. Während der

NS-Zeit verweigerte Aicher die Mitgliedschaft in der Hitlerjugend, wurde deshalb inhaftiert und durfte zunächst das Abitur nicht ablegen. Nach der Hinrichtung von Hans und Sophie im Jahr 1943 wurde er ein enger Freund der Familie Scholl. 1952 heiratete Otl Aicher Inge Scholl, die älteste Schwester von Hans und Sophie. 1953 gründete er zusammen mit ihr die legendäre Hochschule für Gestaltung (HfG) in Ulm.

Kriterien für gutes Spielzeug

Aicher setzte sich auch nach der NS-Zeit konsequent gegen enge und autoritäre Vorstellungen zur Wehr. Sein Design war weltweit offen und verstand sich als radikaler Neuanfang, der sich klar von vor 1945 abgrenzte.

Die Idee für das Spiel-gut-Siegel war einige Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden und basierte darauf, den Spielwarenherstellern aus wissenschaftlicher und künstlerischer Sicht zu zeigen, was unter gutem Spielzeug zu verstehen ist. 1954 entwarf Otl Aicher das Signet für den „Arbeitskreis Gutes Spielzeug“, heute spiel gut e.V., das bis heute als Auszeichnung für besonders empfehlenswertes Spielzeug verwendet wird. Die erste Spielzeug-Ausstellung zu Kriterien des verantwortlichen Produktdesigns fand um die Jahreswende 1954/1955 im Museum Ulm statt. Der Ratgeber „Gutes Spielzeug – kleines Handbuch für die richtige Wahl“, gestaltet von Aicher und Fritz Querengässer, begleitete die Präsentation.





Für die Beurteilung von Spielzeug wurden 12 Grundsätze zur Fragestellung erarbeitet: „Wie muss modernes Spielzeug vom pädagogischen Standpunkt gestaltet sein?“ Die einzelnen Kriterien helfen bis heute bei der Prüfung, ob das Spielzeug die Entwicklung von Kindern unterstützt, die Fantasie anregt statt sie einzuengen, Erwartungen erfüllt statt zu enttäuschen und zugleich vielfältige wie fortwährende Spielmöglichkeiten bietet. Die Prüfungen umfassen auch Fragen, ob das Spielzeug umweltverträglich und sicher ist und ob es eine gute Haltbarkeit und eine entsprechend lange Lebensdauer aufweisen kann.

Zur Bedeutung des Spiel-gut-Siegels

Seit 1954 werden jedes Jahr Spielzeug-Neuheiten für die Siegel-Verleihung vorgeschlagen. Alle Spielwaren werden vorher in Kindergärten

und von Familien auf die Spiel-gut-Kriterien getestet. Als Grundlage dienen die bereits in den 1950er Jahren entwickelten Fragebögen, die dem Spiel-gut-Ausschuss wiederum für die Vergabe des Siegels dienen. Der Ausschuss ist bis heute ein ehrenamtliches und von Spielwarenindustrie und Spielwarenhandel unabhängiges Gremium. Seine Mitglieder sind Profis aus den Bereichen Pädagogik, Psychologie, Medizin, Technik, Design, Chemie, Physik und Umwelt. Etwa 250 Spielzeuge bekommen jährlich die Auszeichnung verliehen. Eingereicht wird eine vielfach höhere Anzahl.

Heute ist das Spiel-gut-Siegel eine der wichtigsten und renommiertesten Auszeichnungen für gutes und pädagogisch wertvolles Spielzeug in Deutschland. Über 8000 Spielzeuge konnten seit 1954 ausgezeichnet werden.

Hochschule für Gestaltung in Ulm, 2024.
Foto: Karin Falkenberg

Spiel-gut-Ausstellung
im Spielzeugmuseum 2025.
Foto: Spielzeugmuseum, Rudi Ott

Auswahl ausgezeichneten Spielzeugs
in der Ausstellung im Spielzeugmuseum,
März bis April 2025

Team von Spiel gut e.V. mit
Gaby Schwaiger und Karin Falkenberg
im Spielzeugmuseumsteam beim
Ausstellungsaufbau, Februar 2025



UNESCO-Anerkennung

Brettspielkultur in Deutschland ist Immaterielles Kulturerbe



Urkunde zur Anerkennung der Deutschen Brettspielkultur als Immaterielles Kulturerbe der UNESCO, 2024

Die deutsche UNESCO-Kommission hat gemeinsam mit der Kultusministerkonferenz des Bundes und der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien (BKM) die Aufnahme der Kulturform „Brettspiele spielen – Brettspielkultur in Deutschland“ in das bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes bekanntgegeben. Damit wird die lebendige und vielfältige Brettspielkultur in Deutschland offiziell als schützenswertes Kulturgut gewürdigt.

Der lange Weg zur Anerkennung

Die Aufnahme in das bundesweite Verzeichnis ist das Ergebnis eines jahrzehntelangen Engagements zahlreicher Akteure – und insbesondere des beharrlichen und engagierten Einsatzes von Prof. Dr. Karin Falkenberg, Prof. Dr. Jens Junge und Dr. Tom Werneck. Sie haben über viele Monate und Jahre hinweg maßgeblich und konkret an den Antragsunterlagen gearbeitet und damit den entscheidenden Beitrag für diesen Erfolg geleistet.

Bereits 1985 setzte sich der Spieleautor Reinhold Wittig, Initiator der Göttinger Spieleautorentreffen, für eine politische Anerkennung der Brettspielkultur ein. Unter dem Motto „Spiel kann Buch“ wandte er sich an Landes- und Bundesministerien und legte damit den Grundstein für den heutigen Erfolg.

2010 hob Professor Max J. Kobbert, Wahrnehmungspsychologe und Spieleautor, in seinem Buch „Kulturgut Spiel“ die elementare Bedeutung des Spiels für die kognitive und soziale Entwicklung von Kindern und Erwachsenen hervor. Er betonte: „Das Spiel ist nicht nur ein Teil des Lebens, sondern Leben selbst.“

Ein weiterer Impuls kam 2017 von Ferdinand de Cassan, dem langjährigen Leiter des Österreichischen Spielzeugmuseums. Er regte kurz vor seinem Tod an, die Anerkennung der Brettspielkultur in Deutschland als Immaterielles Kulturerbe zu beantragen. Diesen Vorschlag griffen Karin Falkenberg, Leiterin des Spielzeugmuseums und damalige Leiterin des Deutschen Spielearchives in Nürnberg, und Tom Werneck, Gründer des Bayerischen Spiele-Archives Haar e.V., auf. Sie waren es, die die Idee im Team in die Tat umsetzten und den Antrag mit viel Engagement und Sachkenntnis ausarbeiteten.

Vier Anläufe bis zum Erfolg

Der Weg zur Anerkennung war von Ausdauer und Beharrlichkeit geprägt. Der erste Antrag wurde 2017 in Bayern von Prof. Dr. Karin Falkenberg und Dr. Tom Werneck, unterstützt durch Gutachten

Arbeit am UNESCO-Antrag, Jens Junge, Tom Werneck und Karin Falkenberg am 27. April 2019

Anerkennung der Deutschen Brettspielkultur in Thüringen, hier mit Prof. Dr. Jens Junge, Dr. Tom Werneck und Prof. Dr. Karin Falkenberg





Eintrag im
Bundesweiten Verzeichnis

Brettspiele spielen –
Brettspielkultur in Deutschland

Prof. Dr. Jens Junge und Ernst Kick, damals CEO der Spielwarenmesse, formuliert, jedoch weder angenommen noch abgelehnt, sondern zur Überarbeitung vorgeschlagen.

Nach der Überarbeitungsphase folgte 2019 ein zweiter Antrag. Ab diesem Zeitpunkt wirkte Karin Falkenberg privat mit, da ihre damalige Vorgesetzte die Leitung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg übernommen hatte und den UNESCO-Antrag nicht unterstützte. Statt dessen sollte das Spielearchiv für die Kulturhauptstadtbewerbung 2025 vorbereitet werden. Jedoch wurde Chemnitz Europäische Kulturhauptstadt, nicht Nürnberg.

Ein dritter Versuch, den UNESCO-Antrag zum Erfolg zu führen, lief über das Bundesland Thüringen. Erneut war das engagierte Antragstrio Falkenberg, Junge und Werneck federführend, doch diesmal scheiterte der Vorstoß zunächst an den Prioritäten der Landesregierung. Erst der vierte Antrag, erneut mit Unterstützung aus Thüringen und nach weiteren Anpassungen, führte zum Durchbruch: Am 16. Mai 2024 wurde die Brettspielkultur auf die Landesliste gesetzt und von der thüringischen Landesregierung zur Aufnahme auf die Bundesliste vorgeschlagen.

Mit der Zustimmung der Kultusministerkonferenz Anfang 2025 wurde die Brettspielkultur in Deutschland schließlich offiziell als Immaterielles Kulturerbe der UNESCO anerkannt – ein Erfolg, der ohne das jahrelange Engagement, ohne das Herzblut und die Ausdauer von Prof. Dr. Karin Falkenberg, Prof. Dr. Jens Junge und Dr. Tom Werneck nicht möglich gewesen wäre.

Ein bedeutender Schritt für die Brettspielkultur

Die Anerkennung hebt insbesondere das Engagement zahlreicher Brettspielcafés, Spieleclubs und Vereine hervor, die diese Kulturform ehrenamtlich prägen und gestalten. Sie gewährleisten einen öffentlichen, nicht kommerziellen Zugang zu dieser gemeinschaftlichen Kulturpraktik und tragen maßgeblich dazu bei, das Spielen als generationsübergreifende und integrative Aktivität zu fördern.

Die Aufnahme würdigt die Tradition und Vielfalt des Brettspielens in Deutschland sowie das ehrenamtliche Engagement der vielen Akteure, die diese Kultur lebendig halten. Sie ist ein starkes Signal für die gesellschaftliche Bedeutung des Spiels und dessen Beitrag zu Bildung, Gemeinschaft und kultureller Identität.

IKE 2025, Kombilogo Brettspiele

Verleihung der UNESCO-Urkunde
in Thüringen, 16. Mai 2024





„Unser Spielzeug waren Wehrmachts Waffen und Munition“

Zeitzeuge Peter Lemcke, Jahrgang 1937, im Gespräch mit Karin Falkenberg und Jens Junge
4. April 2025



Jens Junge, Karin Falkenberg, Helga Lemcke-Knoll und Peter Lemcke mit der Flugzeugtank-Seifenkiste im Spielzeugmuseum, Foto: Peter Kunz

Nach dem Zweiten Krieg waren liegengebliebene Panzerfäuste und Flugzeugtanks Spielzeug der Kinder. Peter Lemcke erzählt, wie er als Junge mit Freunden aus Wehrmachtsresten Boote baute, Maschinengewehre als Abenteuerrequisiten nutzte und Sprengladungen wie Trophäen zum Bürgermeister trug. Seine Erinnerungen bieten einen Blick in eine Kindheit, in der die Grenzen zwischen Spiel und Gefahr fließend waren.

Frage: Peter, du hattest als Kind ein Boot aus einem Flugzeugtank. Wie kam es dazu?

Peter Lemcke: Es war, glaube ich, im Jahr 1946 – da war ich zehn Jahre alt. Wir Jungs wollten uns unbedingt Boote machen zum Paddeln. Wir wussten, dass auf dem Militärflughafen bei uns in der Nähe leere Flugzeugtanks lagen.

Frage: Woher wusstet Ihr das?

Peter Lemcke: Das war so: Auf dem Flugplatz gab es eine Betriebsbahn und der Sohn des Lokführers war einer

meiner Freunde aus dem Dorf, in dem meiner Mutter und ich während des Krieges untergekommen waren. Er kannte das Gelände ganz genau und wusste, wo die leeren Flugzeugtanks gelagert waren.

Frage: Und wie seid Ihr dann an die Flugzeugtanks ran gekommen?

Peter Lemcke: Die Besitzer hatten Polen, die während der NS-Zeit Knechte auf den umliegenden Höfen waren, zur Bewachung des Militärflughafens eingesetzt. Wir Jungs haben uns gesagt: „Wir müssen die Aufpasser in eine Falle locken, sonst kommen wir nicht an die Flugzeugtanks ran“. Das haben wir dann so gemacht: Wir sind mit unseren Fahrrädern erst mal die zwölf Kilometer von unserem Dorf durch den Wald zum Militärflughafen gefahren, immer zwei Räder nebeneinander, und hatten jeweils hinten Munitionskästen und zwei Maschinengewehre quer über die Gepäckträger gelegt.

Frage: Wo hattet Ihr die denn her?

Flugzeugtank-Seifenkiste des Spielzeugmuseums, Foto: Rudi Ott





Peter Lemcke: Wir hatten alles. Wir hatten die ganzen Waffen, die die deutschen Soldaten auf der Flucht in den Wäldern zurückgelassen hatten. Wir hatten Panzerfäuste, Maschinengewehre, Munition. Alles haben wir nach Kriegsende eingesammelt und versteckt. Wir hatten ein Waffenlager – das war unsere Spielzeugkiste. Man hat uns „die Kartoffelbrenner“ genannt, weil sie uns einmal erwischt haben, als wir mal wieder eine Panzerfaust geöffnet hatten und über der Flamme Kartoffeln gebraten haben. Das schmeckte so schön schwefelig.

Frage: Wie viele Jungs wart Ihr?

Peter Lemcke: Wir waren zu viert. Eigentlich waren wir acht Jungs im Dorf, aber die Flugzeugtank-Aktion haben wir zu viert gemacht. Als wir am Flughafen angekommen waren, haben wir die Maschinengewehre in Stellung gebracht und zwar so, dass sie auf eine Mauer gerichtet waren. Wir haben darauf geachtet, dass sie an einer Stelle standen, wo normalerweise keine Menschen laufen. Das war unsere Regel: Wir haben mit unseren Waffen nie lebende Wesen bedroht. Wir wussten, dass die Polen, wenn sie die Maschinengewehrfeuer hören, das als Angriff sehen. Alle würden sich in Stellung bringen. Und so kam es. Wir haben je zwei Munitionskästen aneinander geschlossen und die beiden Maschinengewehre in Gang gesetzt. Wir wussten, wie lange das rattern würde. Die Polen würden sich alle versammeln und den Angriff parieren. In der Zwischenzeit sind wir um den Flugplatz herum geradelt und haben zwei von den leeren Flugzeugtanks quer auf unsere Fahrräder geladen und los gings – zurück in unser Dorf, während die Polen noch beschäftigt waren.

Frage: Wie habt Ihr die Tanks denn auf die Fahrräderstände gekriegt? Die sind doch groß und wiegen die nicht auch einiges?

Peter Lemcke: Die Tanks waren nicht schwer, nur sperrig. Sie waren aus Aluminium, deshalb

konnte man leicht Löcher reinschneiden. Wir haben Sitze aus Holz eingesetzt, und dann ging's los. Allerdings waren die Dinger rund und deshalb kippte man blitzschnell ins Wasser. Dann haben wir Steine reingelegt, aber es wurde nicht besser. Und so mussten wir unten Kiele anbauen. Der letzte Schritt war dann noch eine Art Ruder, das wir anmontierten. Aber wir sind trotzdem immer wieder baden gegangen, also gekentert, weil die Tanks einfach nicht gut im Wasser lagen. Wir saßen meist eh in Badehosen in den Booten und man konnte die Boote leicht wieder aus dem Wasser ziehen.

Frage: Wussten Eure Eltern das alles?

Peter Lemcke: Wir haben nicht gefragt, wir haben nichts gesagt. Einmal sind wir bis zu der alten Steinbrücke gepaddelt, die beide Teile unseres Ortes miteinander verbindet. Dabei haben wir Sprengladungen entdeckt, die von der Wehrmacht angebracht waren, um die Brücke beim Rückzug in die Luft zu jagen. Diese Sprengladungen hatten die deutschen Soldaten auf der Flucht nicht mehr gezündet. Sie fingen schon an zu rosten. Da sind wir ausgestiegen und haben sie abgebaut. Dann sind wir damit in unseren Badehosen durchs Dorf zum Bürgermeister gegangen und haben ihm die Sprengsätze auf den Tisch gelegt. Es gab einen Riesenaufstand. Der Bürgermeister hat nur noch geschrien: „Polizei, Polizei, Feuerwehr, Feuerwehr!“ Alle mussten aus dem Haus. Auch wir wurden raus gejagt. Ich sollte sogar von der Schule fliegen und dabei fühlten wir uns doch als die Helden. Wir hatten schließlich die Dorfbrücke gerettet.

Jens Junge im Gespräch mit dem Zeitzeugen Peter Lemcke im Spielzeugmuseum, 24. April 2025.
Foto: Peter Kunz

Eröffnungsbesucher der Objektpräsentation, 24. April 2025,
Foto: Peter Kunz

Zusatztank an einem US-amerikanischen Bomber, vermutlich North American P-51 Mustang

Boot aus einem Flugzeugtank, Leihgabe des Rundfunkmuseums an das Haus der Bayerischen Geschichte, Regensburg



Reale Kriegsobjekte als Spielzeug

Objektpräsentation zum 80-jährigen Ende des Zweiten Weltkriegs

In den letzten Kriegs- und in den Nachkriegsjahren war Spielzeug eher eine Seltenheit. Die Eltern, Kinder und Jugendlichen mussten sich inmitten allgegenwärtigen Mangels selbst behelfen und bastelten und bauten mit viel Kreativität eigene Spielsachen aus Alltagsmaterialien – wobei nicht zuletzt der Abfall des Krieges wie ausrangierte Gasmaskenfilter, Fallschirmseide und Munitionshülsen verarbeitet wurde. Zum 80-jährigen Ende des Zweiten Weltkriegs zeigt das Spielzeugmuseum eine besonders spektakuläre Variante dieses friedfertigen Upcyclings von militärischem Gerät: In der Nachkriegszeit noch bis weit in die 50er Jahre waren auf Flüssen und Straßen Boote und Seifenkisten unterwegs – selbst gebaut aus den abgeworfenen Zusatztanks alliierter Militärflieger und Bomber.

Nach Kriegsende 1945 glichen viele von den Alliierten bombardierte deutsche Städte Trümmerlandschaften, auch auf dem Land gab es Verwüstungen und viele Überreste der Kampfhandlungen. Eine drückende Last für die oft genug vom Krieg traumatisierten Erwachsenen, die nun die Ärmel hochkrempeln und den Wiederaufbau anpacken mussten. Für die in diesen Jahren quasi ohne jegliche elterliche Aufsicht aufwachsenden Kinder aber waren die vom

Krieg versehrten Landschaften – Zeitzeugen bestätigen das immer wieder, und viele kennen noch entsprechenden Geschichten von den Eltern und Großeltern – ein einziger großer Abenteuerspielplatz. Die Kinder waren in den Ruinen und auf den Schuttbergen unterwegs, spielten mit Steinen, Erde, Sand und Wasser und, nicht selten voller Gefahren, mit dem Alltagsmaterial, das der Krieg hinterlassen hatte – mit zerstörtem Inventar, Schrott, aber auch Munitionsresten und zurückgelassenem Kriegsgerät. Denn richtiges Kinderspielzeug gab es so gut wie keines. Bereits im April 1943 war die industrielle Produktion von Spielzeug aller Art durch die NSDAP per Gesetz verboten worden. Die Hersteller und ihre Firmen hatten nun stattdessen die Rüstungsindustrie zu unterstützen. Bis Kriegsende wurde nur noch in Ausnahmefällen Spielzeug hergestellt, meist organisiert von der Hitlerjugend oder dem Bund Deutscher Mädel.

Woher also Spielsachen nehmen, als nun endlich Frieden war? In den ersten Nachkriegsjahren bastelten, schnitzten und bauten Eltern und auch Kinder nun ihr Spielzeug selbst. Der Kreativität schienen inmitten des Mangels keine Grenzen gesetzt. Blechdosen, Fahrradspeichen und Stoffreste wurden ebenso verarbeitet wie

Fritz Brandl in seinem Flugzeug-tank-Boot auf der Mangfall, 1951





ausgerüstete Gasmaskenfilter, Fallschirmseide, Munitionshülsen – und sogar Benzintanks von Kampfflugzeugen.

Im Verlauf des Krieges hatten die Bomber und Aufklärungsflieger der Alliierten immer weiter ins Landesinnere Deutschlands vordringen können. Das lag zum einen an verbesserter Radartechnik, aber auch an der Erfindung von Zusatztanks, die es ermöglichten weitere Strecken zurückzulegen – bis nach Franken. Am Ziel warfen die Piloten dann nicht nur ihre Bomben, sondern auch die leeren Zusatztanks ab; den Rückflug bestritten sie mit dem Treibstoff im regulären Tank. Die auf den Wiesen und Feldern liegenden Tanks gerieten dann rasch ins Visier von Kindern und Jugendlichen, und nicht selten fanden sich kreative Kräfte, die sie zu Booten oder Seifenkisten umbauten.

Eine Seifenkiste ist ein selbstgebauter, antriebsloser Rennwagen für Kinder, der auf abschüssigen Strecken allein durch die Schwerkraft in Bewegung kommt. Der Name stammt von den hölzernen Verpackungskisten, die ursprünglich für Seifen und andere Waren verwendet wurden und als Grundlage für den Bau dieser Fahrzeuge dienten. In Deutschland sind Seifenkistenrennen seit Anfang des 20. Jahrhunderts nachweisbar.

Auch für den Bau von kajakartigen Booten eigneten sich die Flugzeugtanks mit ihrer länglichen Zigarrenform. Damit spielten und paddelten die Kinder auf Flüssen und Teichen. Wenn die Boote kenterten, liefen sie voll Wasser, so dass die Kapitäne es wegen des Gewichts mitunter nicht schafften, ihre Errungenschaft wieder an Land zu ziehen.

Nur einige wenige Boote und Seifenkisten aus Flugzeugtanks der Alliierten sind heute erhalten, und zu Beginn unserer Recherchen über reale Kriegsobjekte als Kinderspielzeug im Jahr 2015 schienen sie einzigartige Objekte zu sein. Doch mehr und mehr Zeitzeugen, Kriegs- und Nachkriegskinder berichten, dass sie selbst Spielzeug aus militärischen Relikten kannten oder sogar damit gespielt haben. Und so darf man wohl davon ausgehen, dass die heute noch erhaltenen Flugzeugtankgefährte nur die letzten von einst vielen sind. Ein Flugzeugtank-Boot befindet sich derzeit als Leihgabe des Rundfunkmuseums der Stadt Fürth im Haus der Bayerischen Geschichte in Regensburg. Und das Spielzeugmuseum Nürnberg hat eine Flugzeugtank-Seifenkiste in der Sammlung; sie ist bis zum 19. November 2025 anlässlich des Jubiläums 80 Jahre Kriegsende in Deutschland in einer Objektpräsentation zu sehen.

Seifenkistenrennen in Leipzig, Deutsche Fotothek, Roger und Renate Rössing

Flugzeugtank-Boot als Polizeiboot gestaltet, 1957. Foto: Horst Michel

Flugzeugtank-Boot, 1955. Foto: Horst Eilhardt

Flugzeugtank-Boot auf der Pegnitz, Ende 1940er Jahre

Flugzeugtank-Boot 1952. Foto: Rudolf Paksa



Raubkunst-Spiel macht Franken zur „Kolonialbeute“



Geraubte Puppe, Leihgabe Susi Kunz,
Foto: Rudi Ott

„Warum drehen wir nicht einfach den Spieß um?“, fragte der belgo-brasilianische Franke Jean-François Drozak. Die Idee seines spielerischen Experiments: Für sein „Raubkunst-Spiel“ schlüpfte er mit zwei weiteren People of Color aus Nürnberg, Akim Gubara und Vanessa Omoigui, in die Rolle von Kolonialherren. Sie raubten – mit Ankündigung und Zustimmung – Objekte aus Museen, kirchlichen und städtischen Institutionen. Das Raubgut war in den Räumen seines Nürnberger Kulturfördervereins Nordkurve zu sehen. Dort präsentierten schwarze Kolonialisten von oben herab „fränkische Ureinwohner“ und deren Lebenswelt.

Sprache und Blick der Kolonisatoren

Die Ausstellungstexte setzen die Idee fort. Da ist in Anlehnung an die „Unterdrückung und Entmenschlichung in der Kolonialzeit“, wie Drozak erklärt, ein Einführungstext zum Charakter der Franken zu lesen. Sie seien als einst protestantische Hochburg calvinistisch, sauber und alles sei perfekt geputzt. Im pseudowissenschaftlichen Ton eines Kolonialherrschers werden sie weiter beschrieben. Charakteristisch sei ein oft leerer Gesichtsausdruck. Und im Schädel des Franken seien Willens- und Begehrensimpulse mächtiger als alle Hemmungen. Aufgrund einer sprachlichen Einschränkung bezeichneten sie ihre Hauptlinge als „Bolli-Digger“.

„Wir haben uns über die Franken gestellt“, sagt Drozak im Foyer des Spielzeugmuseums. Der Tenor der spielerischen Aktion sollte sein: „Ich kann mit dir machen, was ich will.“ Und deswegen sehen die Nürnberger Bratwürste, eingelegt in Reagenzgläsern mit Formaldehyd, nicht zufällig wie abgeschnittene Finger aus. Die Nähe zu Exponaten in Naturkunde- oder Völkermuseen, in denen Skelette afrikanischer Menschen standen, ist ebenfalls unübersehbar.

Künstlerische Intervention als Dialogprozess

Das Künstlertrio beschäftigt sich seit Jahren mit der europäischen Kolonialisierung. Dabei geht es auch um die schleppende Rückgabe von Raubkunst in deutschen oder belgischen Museen. „Unsere künstlerische Intervention ist als Dialogprozess angelegt“, betont Drozak bei der Buchpräsentation im Spielzeugmuseum. Er möchte mit einem spielerischen Perspektivwechsel den unreflektierten Blick auf Afrika verändern.

„Das Spiel ist perfekt geeignet für ein künstlerisches Experiment“, ergänzt Karin Falkenberg, Chefin des „beraubten“ Nürnberger Spielzeugmuseums. „Selbst Spielzeug ist nie unschuldig, sondern politisch.“ Es transportiere immer gesellschaftliche Werte und Anschauungen. Ein Tiefpunkt vermeintlicher Aufklärungsarbeit seien die „menschenverachtenden Völkerschauen“.



Aktionstrio Akim Gubara,
Vanessa Omoigui,
Jean-François Drozak,
Foto: Rudi Ott



Geraubt Blechspielzeug-Tänzerinnen,
Marke Technofix, Leihgabe Karin
Falkenberg, Foto: Rudi Ott

Fränkischer Brezelstapel,
Foto: Philipp Kuhn



Dafür wurden Menschen in anderen Kontinenten geraubt und etwa im Zirkus Hagenbeck wie Tiere ausgestellt. Falkenberg beschäftigt sich seit Jahren mit Rassismus im Spielzeug. Und sie sieht eine durchgehende Linie von den mittelalterlichen Kunst- und Wunderkammern der Fürsten und Kirchen bis zu manchem ethnologischen Museum in der Gegenwart.

Das Raubkunst-Spiel als umgedrehte Kolonialgeschichte hat noch ein weiteres Kapitel. So wie sich Kolonialisten mit falschen Versprechungen in Afrika oder Amerika Vorteile verschafften, machte es auch das Aktionstrio der Nordkurve. Sie gaben die Objekte, etwa die Richard-Wagner-Büste vom Opernhausplatz, den Thron des Nürnberger Christkinds, eine Statue vom Nürnberger Menschenrechtsbüro sowie ein Spielzeugauto, nicht wie vereinbart zurück.

Stattdessen mussten Museum, Staatstheater und Ämter mit einem überzeugenden Schreiben den Rückgabewunsch begründen. Für die beraubten Institutionen hörte da oft der spielerische Charakter auf – man pochte nach gut deutscher Manier auf die Eigentumsrechte.

Das Buch zum Raubkunst-Spiel

Das gesamte spielerische Experiment mit seinen Facetten haben Drožak und Falkenberg gemeinsam im Buch dokumentiert. Allerdings wurde zuvor unter den drei Aktivisten der Nordkurve diskutiert, ob Falkenberg „als Weiße“ überhaupt am Buch über Frankens kurzzeitige Kolonialisierung mitarbeiten durfte. Das Büchlein ist mit aktualisierten Texten und Erfahrungsberichten angereichert.

So berichtet Aktivist Akim Gubara in Safarikleidung und Tropenhelm, wie ein Passant einschreiten will, als er bei seinem Raub mit seinem Fuß auf der Richard-Wagner-Büste in Großwildjäger-Manier für ein Foto posiert.

An eine Fortsetzung des spielerischen Experiments denkt Drožak nicht. „Das Spiel ist nicht wiederholbar und es lebt vom Überraschungseffekt.“ Aber er sei gerade mit der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit im Gespräch, ob sich der spielerische Wechsel der Sichtweisen nicht für Schulen aufbereiten lässt.

Neuerscheinung – unterstützt durch den Internationalen Museumsrat (ICOM Deutschland)
Karin Falkenberg – Jean-François Drožak:
Das Raubkunst-Spiel. Franken wird Kolonie.
Michael-Imhof-Verlag, 2025
www.imhof-verlag.de
ISBN 978-3-7319-1470-9, 12,95 Euro

Jean-François Drožak bei der Präsentation des Projekts „Das Raubkunst-Spiel“, 27. Mai 2025

Präsentationstrio Karin Falkenberg, Jean-François Drožak und Jens Junge am 27. Mai 2025 im Spielzeugmuseum

Szene der Projekt- und Buchpräsentation des Raubkunst-Spiels im Spielzeugmuseum, 27. Mai 2025 (v.l.n.r)

Übergabe des vom Internationalen Museumsrat ICOM geförderten Projekts an die Vorsitzende Felicia Sternfeld, hier mit Jens Junge, Juni 2025 ▼



Nürnberger Preis für diskriminierungsfreie Unternehmenskultur,
Foto: Rudi Ott

Claudia Stich

Straßenverkehr in Asien



Walter Stock
Blech, lithografiert,
vor 1939, 11 cm

Asienreisende werden schon im Vorfeld gewarnt und sollten sich darauf vorbereiten, dass der Straßenverkehr so gar nicht unseren Vorstellungen von Verkehrsordnung entspricht. Wer schon einmal versucht hat, eine Straße in Asien zu überqueren, weiß wovon die Rede ist. Vor allem für Ho-Chi-Minh-Stadt oder Hanoi gilt, wenn man einen Einheimischen fragt: „Sag mal, wie bist du eigentlich auf die andere Straßenseite gekommen?“ dann wird er antworten: „Ich bin da geboren worden“. Es herrscht anscheinend das totale Chaos und ist doch auf eine besondere Art erstaunlich geregelt, denn es gibt nur eine Möglichkeit: Sich an den Straßenrand stellen, nicht zögern, selbstbewusst und in gleichbleibender Geschwindigkeit vorangehen, bloß nicht stehenbleiben. So wird man erleben, dass sich die gefühlten Hunderte von Mopedfahrer auf das Hindernis und dessen Bewegung einstellen. Das Zauberwort ist „Achtsamkeit“. So kommt es vergleichsweise zu wenigen Unfällen. Mopeds sind die absoluten Favoriten unter den Fahrzeugen und es gibt scheinbar nichts, aber auch gar nichts, was damit nicht transportiert werden könnte. Egal wie groß, schwer oder unförmig alle möglichen und unmöglichen Lasten, sie

werden auf die Zweiräder gepackt. Ganze Großfamilien finden irgendwie ihren Platz. Vom Kühlschrank bis hin zum quiekenden Schwein, ein Dutzend Hühnern in Käfigen oder gar kompletten Garküchen, kurz alles, was bewegt werden muss, passt auch irgendwie auf einen Motorroller. Dazwischen bewegen sich dann noch die Fahrräder, Tuk-Tuks und viele selbst gebastelte abenteuerliche Fortbewegungsmittel. Laut einer 2021 veröffentlichten Statistik der Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) standen zu Beginn dieses Jahrzehnts über 240 Millionen Motorrädern und Motorrollern gerade einmal 75 Millionen Autos gegenüber. Die Anschaffung eines Autos ist für die meisten unerschwinglich. Lediglich im kleinen Sultanat Brunei Darussalam, im Stadtstaat Singapur und ganz knapp in Malaysia sind die zugelassenen Autos in der Mehrzahl.

Auch in Europa geht der Trend ja wieder zum Fahrrad, Lastenfahrrad, E-Bike und E-Scooter. Beobachtet man hier den Umgang der verschiedenen Verkehrsteilnehmer miteinander, wünscht man sich doch oft ein bisschen mehr asiatische Gelassenheit und vor allem mehr Rücksicht und Umsicht.

Ruckzuck
Dreirad-Fahrer, Blech, lithografiert,
Vorkrieg, 17 cm



PENNY TOY
Johann Phillip Meier, handlackiert, Marke
auf dem Trittbrett der Hinweis „Ges. GESCH“,
Deutschland, Nürnberg, um 1920,
Maße: 70 x 110 x 40 mm



PENNY TOY
Johann Phillip Meier
Motorrad, Triumph, 7 cm, ca. 1910



GELY
Georg Levy, Nürnberg
Motorrad, ca. 1910, 15,5 cm



LEHMANN
Echo 725, 22 cm





Lehmann
Motorrad Radzirkel

Lehmann
Ampol

Lehmann Blechspielzeug – Kurzchronik

- 1881** gründete Gustav Ernst Paul Lehmann, geboren am 9. Juni 1856 in Berlin, mit dem aus der Spielwarenbranche stammenden Nürnberger Fabrikantensohn Jean Eichner in Brandenburg die „Blechspielwaren-Fabrik Lehmann & Eichner“ später „Firma Ernst Paul Lehmann Patentwerk“. Produziert wurde innovatives, qualitativ hochwertiges, mechanisches Blechspielzeug in großen Stückzahlen. Die international patentgeschützten Spielzeuge waren farbenfroh, trugen originelle Namen und orientierten sich am Zeitgeschehen und den Branchentrends im In- und Ausland.
- 1884** verstarb Jean Eichner, so dass Lehmann sehr erfolgreich die Fabrik allein fortführte. Mit im Schnitt 600 bis 800 Beschäftigten zählte das Unternehmen zeitweise zu den größten Arbeitgebern der Stadt. Vor dem ersten Weltkrieg wurden bis zu 90% der Produktion nach Amerika, China oder Australien exportiert.
- 1934** verstarb Ernst Lehmann in Brandenburg. Sein Vetter Johannes Richter, der Anfang der 1920er Jahre in die Firma eingetreten war, führte das Unternehmen als Alleininhaber fort und bereicherte es mit neuen Ideen, vor allem bei der Entwicklung von technischem Spielzeug.
- 1948** wurde das Familienunternehmen enteignet und als „VEB Mechanische Spielwaren Brandenburg“ bis 1991 weitergeführt.
- 1950** begann die Familie Richter in Nürnberg in einem Hinterhof in der Rosenaustraße mit einer Maschine und drei Mitarbeitern, wieder eine Spielzeugproduktion aufzubauen.
- 1956** verstarb Johann Richter und die Söhne Eberhard und Wolfgang Richter übernahmen.
- 1959** konnte durch zahlreiche Neuentwicklungen, auch mit Kunststoff und durch den Aufschwung in der Zeit des Wirtschaftswunders, ein neues Fabrikgebäude bezogen werden.
- 1968** kam die elektrische Lehmann Groß-Bahn (L.G.B) im Maßstab 1:22,5 mit 45mm Spurweite (Spur G, IIm) auf den Markt und wurde zum Verkaufsschlager im In- und Ausland.
- 2006** musste trotz des anfänglich großen Erfolges das Ernst Paul Lehmann Patentwerk Insolvenz anmelden.
- 2007** übernahm Märklin den Gartenbahnhersteller.
- 2013** wurde Märklin durch die Fürther Simba-Dickie-Gruppe übernommen.

Lehmann
Mandarin in Sänfte

Distler Pennytoy
H: 9 cm

Lehmann
Kadi

Lehmann
Masuyama



Karin Falkenberg

Kinder der Zwangsarbeit

Biografien von Fremdarbeiter-Kinder in Nürnberg während der NS-Zeit

Als Gabi Müller-Ballin am 17. März 2025 im Foyer des Spielzeugmuseums aus ihrem Buch „Andreas, Lubov, Jacques – vergessene Fremdarbeiterkinder in Nürnberg während des Zweiten Weltkrieges“ las, rückte sie damit ein bislang wenig beachtetes Kapitel der Stadtgeschichte ins Licht: Mit eindringlichen Recherchen und bewegenden Biografien gab sie den Kindern von Zwangsarbeiterinnen ihre Identität zurück und erzählte von ihrem Leid und ihrer oft vergessenen Existenz im Schatten des Nationalsozialismus.

Gabi Müller-Ballin, Diplompolitologin, Autorin und Referentin, war viele Jahre Leiterin der Geschichtswerkstatt des Bildungszentrums der Stadt Nürnberg. In ihren Publikationen hat sie sich intensiv mit dem Schicksal der nach Nürnberg verschleppten Frauen während der NS-Zeit auseinandergesetzt. Ihre aktuelle Forschung stellt einen wichtigen, bislang wenig

beleuchteten Beitrag zur NS-Geschichte und zur Erinnerungskultur dar. Jahrelang hat sie in Archiven recherchiert und die Lebenswege von über 400 Kindern rekonstruiert, die während der NS-Zeit in Nürnberg geboren worden waren. Ihre Mütter waren als Zwangsarbeiterinnen hierher verschleppt worden. Müller-Ballin verleiht diesen Kindern erstmals ihre individuelle Biografien. Vertieft schildert sie in ihrem Buch die Schicksale von Andreas, Lubov und Jacques, die für die Vielfalt der Kinder, ihrer Herkunftsländer und für den Kampf ums Überleben stehen. Die Lebensspuren dieser über 400 kleinen Menschen führen in Lager, Kinderheime und Kliniken, aber auch in die Nachkriegsgesellschaft, wo

Gabi Müller-Ballin bei der Lesung zu Nürnberger Fremdarbeiter-Kindern der NS-Zeit im Spielzeugmuseum, 17. März 2025

die wenigen Überlebenden vielfach weiterhin stigmatisiert blieben.

Müller-Ballins Forschung leistet durch die systematisch erarbeitete Sichtbarmachung der Opfer einen wichtigen neuen Beitrag zur Aufarbeitung der NS-Zwangsarbeit. Sie sensibilisiert damit zugleich für die Gegenwart, in der Kinder weiterhin zu den Hauptleidtragenden von Krieg, Vertreibung und Ausbeutung gehören.

Buchtipp

Gabi Müller-Ballin: Andreas, Lubov, Jacques. Vergessene Fremdarbeiterkinder in Nürnberg während des Zweiten Weltkrieges. Mit Illustrationen von Lisa Ott Metropol-Verlag, Berlin, 2024 ISBN: 978-3-86331-759-1 Ladenpreis: 24,00 Euro



Fotos Karin Falkenberg

„Der Hundertjährige“ als literarische Spielfigur

Lesung im Spielzeugmuseum von Patricia Litten, mit Klavierbegleitung von Budde Thiem

Allan Karlsson, die Romanfigur von Jonas Jonasson in „Der Hundertjährige“, der aus dem Fenster stieg und verschwand“, lebt sein Leben voller Improvisation und Zufall. Ohne große Pläne, sondern mit Gelassenheit und Humor reist er durch die Weltgeschichte, begegnet Diktatoren und sprengt Konventionen. Sein Lebenslauf ist ein Paradebeispiel für das spielerische Potenzial des Menschen: flexibel, unberechenbar und stets mit einem Augenzwinkern. Allan ist die charmante Spielfigur seines eigenen Lebens – und wird zum Helden eines ebenso klugen wie lustigen Abenteuers.

Gisela Hoffmann ist Mitgründerin, ehemalige künstlerische Leiterin und Geschäftsführerin des Gostner Hoftheaters in Nürnberg. Sie prägte rund 40 Jahre lang, von der Gründung 1979 bis 2019 maßgeblich das Theater. Vor Kurzem las sie den „Hundertjährigen“ von Jonas Jonasson. Mit Schmackes und Professionalität wählte Hoffmann die wesentlichen Szenen aus, schrieb sie zu einer Bühnenfassung um und fragte Patricia Litten, ob diese im Spielzeugmuseum die Geschichte interpretieren wolle. Litten sagte zu.

Patricia Litten ist schweizerisch-deutsche Schauspielerin und zusätzlich zu ihrer Kunst auch aus biografischen Gründen eine interessante Persönlichkeit, denn Littens Biografie ist eng mit der Widerstandsgeschichte gegen den Nationalsozialismus verknüpft. Der Onkel von Patricia, Hans Litten (1903–1938), war von 1928 bis 1933 Strafverteidiger in Berlin. 1931 lud er Adolf Hitler im sogenannten Edenpalast-Prozess als Zeugen vor. In diesem Verfahren zur Auf-

klärung eines SA-Überfalls konfrontierte der Strafverteidiger Litten Adolf Hitler mit dessen eigenen Schriften, trieb ihn inhaltlich in die Enge und entlarvte dadurch die NSDAP-Strategie, Gewalt als Mittel zur Machtergreifung einzusetzen. Hitler verlor in diesem Kreuzverhör die Fassung und brüllte Litten an. Nach 1933 wurde Hans Litten verhaftet, durchlief Folter in Konzentrationslagern und nahm sich 1938 im KZ Dachau das Leben.

Die Verbindung zwischen Littens Nichte Patricia und Gisela Hoffmann ist durch die künstlerische Zusammenarbeit am Gostner Hoftheater geprägt. Beide Frauen teilen das Interesse an gesellschaftlich relevanten Stoffen und an der Vermittlung von Literatur und Geschichte durch Theater.

Bei der Lesung aus dem „Hundertjährigen“ war es allerdings die Freude am Schauspiel, an Stimme, Sprache und der begleitenden Musik des herausragenden Pianisten und Komponisten Budde Thiem.

Mit sichtlicher Begeisterung ließen sich die Gäste im Spielzeugmuseum von Patricia Littens lebendiger Lesung und Budde Thiems virtuoser Klavierbegleitung in die abenteuerliche Welt des „Hundertjährigen“ entführen. Der Nachmittag wurde zu einem inspirierenden Erlebnis, das Literatur, Musik und Spielfreude miteinander verbunden hat.



Budde Thiem und Patricia Litten

Budde Thiem, Patricia Litten und Gisela Hoffmann bei der Lesung von „Der Hundertjährige“ im Spielzeugmuseum, 12. Mai 2025

Patricia Litten liest aus „Der Hundertjährige“ im Spielzeugmuseum, 2025

Gaby Schwaiger, Karin Falkenberg, Budde Thiem und Gisela Hoffmann am 12. Mai im Spielzeugmuseum (v.l.n.r.)



Fotos: Rüdert

„Made in Japan“

Blech Roboter mit Batterieantrieb,
Arme Kunststoff, 33 cm



Neben der traditionellen Fertigung von Spielzeug entwickelte sich in Japan auch die Fertigung von Blechspielzeug. Während sich die deutschen Hersteller von zum Beispiel Modellautos eng an das Original anlehnten, stellten die japanischen Produzenten bald die kindliche Phantasie in den Vordergrund. Die Vorkriegsmodelle wurden hauptsächlich in die USA exportiert, aber nach dem Zweiten Weltkrieg eroberten Spielwaren „Made in Japan“ auch den europäischen Markt. Diese Entwicklung läutete gleichzeitig das Aus für viele deutsche Firmen ein. Die Japaner hatten rechtzeitig die Zeichen der Zeit erkannt, Herstellungsabläufe optimiert und weit vor den europäischen und deutschen Konkurrenten die Produktion von Blech mit Zelluloid oder Plastik kombiniert oder ganz auf

Apollo Mondfähre, Blech lithografiert,
Batterieantrieb, 23 cm



die neuen Werkstoffe umgestellt. Optisch ähnelten die Modelle zwar denen der westlichen Hersteller, technisch aber waren sie unter anderem durch die Ausstattung mit batteriebetriebenen Elektromotoren bei Kindern sehr begehrt. Mehrere Funktionen konnten gleichzeitig ausgeübt werden. Schnell und flexibel reagierten die Produzenten auf aktuelles Zeitgeschehen. Die Entwicklung der Raumfahrt, Weltraumserien im Fernsehen und Comics führten zu einer ständigen Erweiterung der Produktpalette. Bewegliche Roboter, Raketen und Ufos eroberten blinkend und geräuschvoll die Kinderzimmer. Auch die Produktion von Plastikspielzeug wurde stetig aktualisiert. So wurde zum Beispiel die erste Generation Barbies in Japan hergestellt. Bei Sammlern von Blechspielzeug waren die teilweise sehr hochwertig gefertigten Modelle „Made in Japan“ anfangs zwar verpönt, aber mittlerweile gibt es auch hierfür einen Liebhaberkreis und so manches Exponat erzielt auf Börsen fast identische Preise wie Modelle der bekannten deutschen Hersteller.

FIAT 1800, Bj. 1963, 24 cm

BANDAI, Japan
Isetta 300, Blech,
Friktionsantrieb, 16,5 cm

BANDAI
Messerschmitt, Kabinenroller, 20 cm
(von links nach rechts)



DKW 3, Bj. 1957, 21 cm

GHIA, Japan
VW Karmann, Bj. 1955, 24 cm

BANDAI
Cadillac, 29 cm





Kurzchronik Bandai & Co Ltd., Tokio

Für Sammler, die sich auf ausländische Hersteller spezialisiert haben, stehen Erzeugnisse der Firma Bandai sicherlich ganz oben auf der Wunschliste.

Bandai-Ya wurde 1950 von dem Textilgroßhändler Naoharu Yamashina, einem Veteranen des Zweiten Weltkrieges, in Tokio gegründet. Das Unternehmen begann als Vertreiber von Metallspielzeug und Gummischwimmringen, bevor es auf Metallautos und Flugzeugmodelle umstieg. Der Anspruch war nicht die Produktion von Billigware in großer Stückzahl, sondern die Herstellung von hochwertigem Spielzeug nach Vorbild der deutschen Hersteller.

Für den Exportmarkt wurden u.a. Modelle namhafter deutscher Automobile hergestellt und sie können dem Vergleich mit der hiesigen Modellautoproduktion in vielen Punkten durchaus standhalten. Das Unternehmen wurde 1961 in Bandai Co., Ltd. umbenannt und erzielte mit seinen Actionfiguren, basierend auf dem Anime Astro Boy, beachtliche

Erfolge. Nach der Fusion mit dem Videospiele-Hersteller Namco ist Bandai seit 2006 ein Teil der Unternehmensgruppe Bandai-Namco.

Als einer der Spitzenreiter der weltweiten Unterhaltungsbranche veröffentlicht und vertreibt BANDAI NAMCO Videospiele, sowie Unterhaltungsprodukte in Europa, im Nahen Osten, in Afrika und in Asien/Pazifik. Die Mission der Gruppe lautet „Mehr Spaß für alle auf der ganzen Welt“. Und damit will man zum führenden Wegbereiter weltweiter Unterhaltung aufsteigen.

AOSHIN

Ford Capri Sedan,
Friktionsantrieb, 28 cm

Toyota, 2000 GT, Blech,
Friktionsantrieb, 38 cm

„Fliegende Untertasse“,
Blech, lithografiert, Boden
Kunststoff, Batterieantrieb
(v.l.n.r.)

Blink-A-Gear Robot,
Blech- und Kunststoffteile, 36 cm



BANDAI

Fiat 600, Blech, Stoffschiebedach,
Friktionsantrieb, 17,5 cm



Karin Falkenberg

„Oh, wie schön ist Omaha!“

Modelleisenbahn-Ikone im Spielzeugmuseum jetzt digital erlebbar

Spendenübergabe des Lions Club Nürnberg Noris mit Asiye Kazanci, Thomas Eser und Gaby Schwaiger von den Museen der Stadt Nürnberg (links), Georg Hörath und Klaus Küspert mit Karin Falkenberg (Mitte) sowie Chris Weinland, CEO von Nord-Süd-Design, der die Omaha-Bahn online gebracht hat (www.omaha-in-nuernberg.de) am 21. Juli 2025 im Spielzeugmuseum. Foto: Spielzeugmuseum / Marie Theres Graf

Im Spielzeugmuseum Nürnberg ist die berühmte Omaha-Bahn, eine der außergewöhnlichsten Modelleisenbahnanlagen der Welt und ein Nürnberger Meisterwerk, ab sofort in völlig neuer Form erlebbar. Dank einer umfassenden Digitalisierung können Interessierte die detailreiche Anlage jetzt weltweit unter www.omaha-in-nuernberg.de virtuell entdecken. Das Projekt wurde vom Designer Chris Weinland gemeinsam mit Museumsleiterin Dr. Karin Falkenberg entwickelt und mit Unterstützung des Lions Club Metropolregion um Prof. Dr. Franz Janecek und Klaus Küspert realisiert.

Was ist neu?

Im Jahr 2024 hat der Nürnberger Designer Chris Weinland die gesamte Omaha-Bahn gemeinsam mit dem Fotografen Torsten Hönig fotografisch dokumentiert und mit diesem Material eine moderne, interaktive Webseite

gestaltet. Hier sind erstmals alle Lokomotiven mit Waggonen, alle Gebäude und figürlichen Darstellungen der Omaha-Bahn in bislang unerreichter Detailtiefe online zugänglich – ein Mehrwert, da die 30 Quadratmeter große Modellbahnanlage im Spielzeugmuseum hinter Vitrinenglas geschützt ist und viele Feinheiten dem bloßen Auge vor Ort allein aufgrund der Distanz verborgen bleiben.

Zukunftsfähigkeit des kulturellen Erbes Nürnbergs

Die digitale Umsetzung der Omaha-Bahn erfolgte auf Impuls und in enger Zusammenarbeit zwischen Chris Weinland (www.nordsued.design) und Karin Falkenberg, begleitet und unterstützt vom Lions Club Metropolregion. Karin Falkenberg, die noch bis 30. September 2025 das Spielzeugmuseum leitet, stellt mit diesem Projekt ein lange vorbereitetes, innovatives Vermittlungsformat vor. Das Digitalisierungs-





Renate Schmidt zu Gast bei Ulrich Friedhoff für eine Vorführung der Omaha-Bahn, 2022

Bahnhof Omaha in Nebraska, hier die Modellvariante im Spielzeugmuseum Nürnberg,
Foto: Torsten Hönig



Eisenbahn Union Pacifik, 1841,
Foto: Torsten Hönig

Union Pacific Getreidespeicher,
Foto: Torsten Hönig



Klaus Küspert und Prof. Dr. Franz Janecek, Lions Club Metropolregion, haben das Projekt unterstützt,
Foto: Karin Falkenberg

Lok auf dem 30 qm großen Areal der Omaha-Bahn in Nürnberg,
Foto: Torsten Hönig

projekt macht ein Meisterwerk des kulturellen Erbes Nürnbergs zukunftsfähig. Die Omaha-Bahn ist als technisches und künstlerisches Highlight ein einzigartiges Exponat.

Mit der neuen Online-Präsenz wird die Omaha-Bahn für Besucherinnen und Besucher vor Ort sowie für das internationale Publikum dauerhaft zugänglich. Die Initiative steht beispielhaft für die Verbindung von Tradition, Leidenschaft und Digitalisierung in der Museumsarbeit.

Ein Nürnberger Meisterwerk: Die Omaha-Bahn

Die Omaha-Bahn gilt als eines von Nürnbergs Meisterwerken und ist das Herzstück der Dauerausstellung „Welt der Technik“ im Spielzeugmuseum Nürnberg. Erbaut im Maßstab 1:64, entstand die Modellbahnanlage in 24 Jahren Bauzeit zwischen 1950 und 1974. Der Nürnberger Geologie Dr. Wolfram Bismarck fertigte sie mit ausgewählten Helferinnen und Helfern in jahrelanger Handarbeit.

Obwohl Bismarck nie selbst in den USA war, rekonstruierte er den Eisenbahnknotenpunkt Omaha Union Station im Bundesstaat Nebraska mit außergewöhnlicher Präzision und künstlerischem Anspruch. Bismarck gilt als

„der Karl May der Modellbahnwelt“. Ohne Computer entwickelt, machen die 43 selbstgebauten Gebäuden und Brücken, die 136 meist handgebauten Loks, Züge und Wagons auf 172 Metern selbstgemachten und verlegten Gleisen und über 300 handgeschnitzten Holzfiguren die Anlage zu einem einzigartigen Zeitdokument. Geschätzte 10.000 Meter Kabel befinden sich auf 30 Quadratmetern Fläche in und unter der Bahn.

Die Bahn nahm zur Bauzeit den gesamten Platz in Bismarcks Nürnberger Wohnung ein. Gegen Ende schloß das Ehepaar Bismarck auf Klappbetten in der Küche, da Wohnzimmer, Esszimmer und Schlafzimmer bereits zugebaut waren, doch dann erklärte sich Dr. Lydia Bayer, Gründungsdirektorin des Spielzeugmuseums, bereit, die Bahn für das Museum zu übernehmen.

Nach dem Tod ihres langjährigen Betreuers Bismarck drohte der komplex aufgebauten Anlage die Betriebsunfähigkeit. Durch das Engagement der Ehrenamtlichen im Spielzeugmuseum, Ulrich Friedhoff, Gerhard Kohler und Chris Weinland, wurde die analoge Bahn erhalten und bis heute gepflegt.



Franky's Railroad Inn,
Foto: Torsten Hönig

Spielträume und Alltagshelden

50 Jahre BRUDER Spielwaren



Plakat Ausstellung Spielzeugmuseum
Spielträume und Alltagshelden

Kinder mit MB Sprinter Polizeieinsatzwagen
und RAM Polizei

Das Spielzeugmuseum präsentiert vom 31. Juli 2025 bis 1. Februar 2026 die Sonderausstellung „Spielträume und Alltagshelden. 50 Jahre BRUDER Spielwaren“. Sie läuft in Kooperation mit dem Spielwarenhersteller und Global Player BRUDER aus Fürth-Burgfarrnbach. Die Firma feiert 2025 ihr 50-jähriges Markenjubiläum und 2026 die 100-jährige Unternehmensgeschichte im Spielzeugmuseum.

Die Idee zur Ausstellung

Eine Gesellschaft braucht Helden – Alltagshelden. Das Standbein der Firma BRUDER entwickelt genau diese als Figuren mit ihren Fahrzeugen. Im Maßstab 1:16 bringt sie bespielbare Modelle auf den Markt, die das gesellschaftliche Miteinander im Spielzeugformat darstellen: Feuerwehr- und Polizeiautos, Krankenwagen, Baustellenfahrzeuge wie Bagger, Kräne und LKWs – und natürlich die umfangreiche Palette an Landwirtschaftsfahrzeugen und -geräten. Traktoren aller bedeutenden Herstellerfirmen stehen als Lizenz-Spielwaren von BRUDER in den Regalen der Spielwarenläden. Traktor-Fans finden hier ihre Lieblingsmarke, kombinierbar mit Ladewagen, Eggen, Pflügen, Dünganhängern, Bewässerungsvorrichtungen oder Kartoffelerntern.

Die Alltagshelden stehen im Mittelpunkt der Ausstellung: Polizei und Rettungsdienst, Feuerwehrleute, Straßenbauarbeiter sowie Landwirtinnen und Landwirte. Sie thematisiert am Beispiel der Firma BRUDER

Mädchen mit ROADMAX Bagger
und Volvo Radlader



Jungs mit John Deere Harvester und Case
Traktor mit Forstanhänger

Junge mit John Deere Traktor

eine aktuelle gesellschaftliche Herausforderung: Alltagshelden sind wichtig – jedoch fehlen den Industrie- und Handelskammern sowie den Handwerkskammern seit Jahren Auszubildende, die handwerksbasierte Berufe erlernen wollen. Hier setzt die Präsentation an und veranschaulicht im Spielzeugformat, welche Bedeutung die Berufe der Alltagshelden für die Gesellschaft haben. Die spannend aufgebauten Inszenierungen zeigen die jeweiligen Arbeitsbereiche mit originalen Objekten, kombiniert mit den lebendigen und realitätsnahen Spielzeugwelten der Firma BRUDER.

Spot on: Die Leihgeber

Die Leihgaben, die in der Ausstellung die Spielwaren von BRUDER ergänzen, sind selbst kein Spielzeug. Die Alltagsobjekte stammen direkt von der Polizei Mittelfranken in Nürnberg, vom Amt für Abfallwirtschaft und dem Servicebetrieb Öffentlicher Raum, von der Feuerwehr oder auch den Hofläden Helm und Rotter in Fürth. Ein Polizei-Sicherheitshelm, echte Handschellen und ein Walkie-Talkie

komplettieren die ausgestellten Spielzeugwelten ebenso wie reale Kälbchen-Fütterer, Mistgabel, Feuerwehrschauch und Sicherheitswesten. Sie beleuchten auf einzigartige Weise die großen und die kleinen Alltagshelden-Welten.

Was gibt es sonst noch?

Ausgestellt sind zahlreiche historische Spielwaren von 1926 bis heute. Die Präsentation bietet darüber hinaus ein Kino, das preisgekrönte Kurzfilme mit Fahrzeugen von BRUDER zeigt, und jede Menge Angebote zum Mitspielen. Eine große, reich bebilderte Ausstellungswand illustriert zudem die Firmen- und Familiengeschichte mit ihren jeweils zeittypischen Besonderheiten. Der Förderverein Spielzeugmuseum Nürnberg e.V. hat zusammen mit der Firma BRUDER einen reich bebilderten, grafisch lebendigen Katalog zu Jubiläum und Ausstellung entworfen, der zum Preis von 12,80 Euro im Museumsshop erworben werden kann.





Verwaltungsgebäude

Geschichte der Firma BRUDER

Das Unternehmen entstand aus der Not heraus. Paul Bruder (1903-1990) war gelernter Elektriker, fand jedoch in der Weltwirtschaftskrise der 1920er Jahre keine Anstellung. Also machte er sich 1926 als Zulieferer selbstständig und stanzt eigenhändig Stimmen für Spielzeughersteller der Region. „Stimmen“ ist in der Spielwarenbranche ein Sammelbegriff für akustische Bauteile, die es ermöglichen, dass Teddybären brummen oder Spielzeugtrompeten tuten.

Ab 1955 wirkte Sohn Heinz in der Firma mit. Er war ausgebildeter Werkzeugmachermeister und legte mit seinem Können und durch Automatisierung der vorher handbetriebenen Stanzmaschinen das Fundament für die industrielle Fertigung. Gegen Ende der 1950er Jahre entwickelte Heinz Bruder die Idee, die Stimmenhülsen aus Pappe durch den damals neuen Werkstoff Kunststoff zu ersetzen. Er erlernte autodidaktisch, Formen zu bauen und mit einer gebrauchten Spritzgießmaschine die ersten Kunststoffhülsen für Stimmen zu produzieren. Die Basis für die spätere Marke Bruder war gelegt. Neben den Stimmen aus Kunststoff entstanden erste eigene Spielzeuge. Die ersten Exporterfolge der Stimmen nach England, später auch in die USA, stellten sich ein und ermutigten zu weiteren technischen Entwicklungen und zum Neubau einer Produktionsstätte.

Spielzeug, vor 1975



1959, erste Spielzeuge





Die Besonderheit der Kunststoffspielzeuge jener Zeit war die Kombination der Stimmen mit Spielzeugideen. Es entstanden Spielzeugtrompeten, Sirenenheuler oder ein Sirenenflugzeug mit sich drehendem Propeller. Später kamen eine voll funktionierende Mundharmonika und andere Blasinstrumente hinzu. Weitere Entwicklungen versorgten die Süßwarenindustrie mit Spielzeugen, die in Kombination mit Schokolade oder Zuckerperlen in Bäckereien und Konditoreien verkauft wurden. Einige der Kunden waren Haribo, Frankonia und Riegelein. Das Angebot an Artikeln wuchs kontinuierlich und es kamen neben den bereits genannten Spielzeugen Scherzartikel, Spritzpistolen und erste Fahrzeuge für die Baustelle und Landwirtschaft hinzu, die sich vor allem an Großhändler, andere

Spielwarenhersteller und Schausteller verkauften. Der Hersteller Bruder war im Spielwarenmarkt nicht bekannt, aber erfolgreich.

Von der lokalen Größe zum Global Player

1975 präsentierte die Firma BRUDER erstmals unter eigenem Markennamen Spielwaren auf der Spielwarenmesse in Nürnberg. Ende der 1980er Jahre spezialisierte sich BRUDER unter Leitung von Paul Heinz Bruder, der heute in dritter Generation das Unternehmen leitet, mehr und mehr auf die Produktion originalgetreuer Fahrzeuge im Maßstab 1:16. Das Besondere: Die Fahrzeuge sind aus hochwertigen technischen Kunststoffen gefertigt und beispielbar – Baggerschaufeln, Kippanhänger oder Kräne funktionieren.

Paul Heinz Bruder und
Senior Chef Heinz Bruder, 1990

Heinz Bruder, Paul Heinz Bruder
Beitritt Geschäftsführung, 1997



Brettspielprofis

Menschen und ihre Geschichten auf dem Weg vom Brettspiel zur Branche Ein Projekt und ein Buchtipp

Deutschland hat eine starke, ungewöhnlich vielfältige und einzigartig schillernde Brettspielbranche. Weltweit stellt sie den Leitmarkt dar. Doch – wie kam es eigentlich dazu? Warum hat sich gerade diese Branche im Herzen Europas entwickelt, die auf den ersten Blick als vergnüglich-unterhaltsam und lehrreich und auf den zweiten als grundlegend und wegweisend für die menschliche Kulturentwicklung erkannt worden ist? Warum gibt es in Deutschland und im deutschsprachigen Raum so viele Brettspielfans, Spielgruppen, Spieleerfinder, -redakteure, -illustratoren, -gestalter, -verlage, eine beachtliche Sammlerszene und nicht zuletzt die wachsende akademische Gesellschaft der Spielwissenschaften? Was steckt hinter dieser jung-dynamischen Entwicklung?

Gesellschaftlich-kulturelle Veränderungen werden von Menschen gemacht. Menschen treiben Entwicklungen voran, sie durchdenken und strukturieren, analysieren und interpretieren, erarbeiten, gestalten und verändern damit laufend kulturelle Standards – bewusst und unbewusst, aber jeden Tag auf's Neue.

Das Besondere an der Spielebranche: Sie ist prall gefüllt von auffallend klugen, durch und durch kreativ-umtriebigen und persönlichkeitsstarken Menschen. Um diese Menschen geht es in dem neuen Buch des Spielzeugmuseums, „Brettspielprofis“ (Arbeitstitel). Ermöglicht wurde es von Spiel des Jahres e.V. und die Projektleitung lag in den vergangenen Jahren bei mir.

Die Vorgeschichte

Als ich 2014 die Leitung des Spielzeugmuseums und des Deutschen Spielearchivs in Nürnberg übernahm, förderte ich ein Zusammentreffen aller Sammlerinnen und Sammler von Brettspielen im deutschsprachigen Raum zum Arbeitskreis „Spielend bewahren“. So lernte ich die seit Jahrzehnten im Einsatz für das Kulturgut Spiel Aktiven in Deutschland kennen, die in Personalunion zumeist auch einen großen Anteil an der Entstehung und dem Erblühen der Brettspielbranche haben. Aus diesem Personenkreis erwuchs 2017 die Initiative, die Anerkennung der Deutschen Brettspielkultur als Immaterielles Kulturerbe bei der UNESCO zu beantragen und ich befasste mich nochmals intensiver mit den jeweiligen Akteurinnen und Akteuren der Szene.

Gemeinsam mit Dr. Tom Werneck, Prof. Dr. Jens Junge und Ernst Kick, CEO der Spielwarenmesse eG hatte ich 2017 den ersten Antrag zur Aufnahme der Brettspielkultur in das bayerische Landesverzeichnis der UNESCO initiiert. Nach einem Teilerfolg arbeiteten wir weiter an der wissenschaftlich korrekten und

zu den Kriterien der UNESCO passenden Antragsformulierung. Das führte zu einem ersten Teilerfolg: Das Spielzeugmuseum Nürnberg, das Deutsche Spielearchiv und das Bayerische Spielearchiv wurden als Best-Practice-Orte der Förderung des Brettspiels ausgezeichnet. Mit enger Vernetzung in die Spieleszene, wissenschaftlicher Expertise und einer enormen Portion privatem Durchhaltevermögen (denn ab 2018 leitete Gabriele Moritz das Spielearchiv Nürnberg, um es zum Leuchtturmprojekt der Kulturhauptstadtbewerbung weiterzuentwickeln, die dann ja leider nicht geklappt hat) haben wir die Entwicklung des bundesweiten Antrags realisiert und den Antrag eingereicht – mit Erfolg! Die Deutsche Brettspielkultur wurde 2024 zunächst in das Landesverzeichnis Thüringen aufgenommen und 2025 bundesweit als Immaterielles Kulturerbe durch die Deutsche UNESCO-Kommission anerkannt. So ist das Kulturgut Spiel in Deutschland jetzt als wesentlicher Bestandteil der Alltags- und Bildungskultur sichtbar gemacht und seine gesellschaftliche Bedeutung gestärkt worden. Die UNESCO-Auszeichnung ist der Ritterschlag für die Spielebranche. Sie würde nicht existieren ohne die einzigartigen Persönlichkeiten, die wir im Buchprojekt „Die Brettspielprofis“ porträtieren.

Wie die Studie entstand

Seit vielen Jahren wollte der Journalist, Spielekritiker und Jurymitglied von Spiel des Jahres Udo Bartsch die „alten Recken der Spielebranche“ interviewen, war aber aus zeitlichen Gründen immer nur sporadisch dazu gekommen. Er trug den Impuls zu vorliegendem Buch an mich heran und wollte wissen ob wir im Team des Spielzeugmuseums Kapazitäten für ein konsequent geplantes und wissenschaftlich durchgeführtes Projekt hätten. Trotz drängender Terminfülle interessierte mich der Gedanke. Nach einer Reflexionsphase einigten sich Spiel des Jahres e.V. und das Spielzeugmuseum im Jahr 2020 final darauf, das Projekt bei den Museen der Stadt Nürnberg anzusiedeln und unter Leitung des Spielzeugmuseums zu realisieren.

Im Mittelpunkt der Brettspielentwicklung stehen Menschen, das hatte Udo Bartsch treffend auf den Punkt gebracht. Doch der Projektauftritt kollidierte mit dem Beginn der Pandemie. In den Jahren 2020/2021 gestaltete es sich als schwierig, mit zum Teil hochbetagten Herren und Damen tragfähige Treffen und Gespräche durchzuführen, die einer persönlichen Annäherungsphase und Vertrauensbasis bedurften. Das Projekt startete erst postpandemisch ab 2022/2023 – dann aber mit Schwung.



Um den Pool der zu Befragenden möglichst umfassend zu gestalten und im Projektverlauf zu erweitern, wurde jede Person, die einem Gespräch zugestimmt hatte, nach den Namen weiterer Personen gefragt, die ebenfalls entsprechend der Forschungsfrage Teil der Untersuchung werden sollten. Mit dieser demokratischen Vorgehensweise vervollständigte und verdichtete sich die Bandbreite der Interviewpartner. Im Schneeballprinzip wurden auch noch unbekanntere und jüngere Menschen in die Untersuchungsstichprobe aufgenommen. Sie ermöglichen den Blick auf die Gegenwart und auf zukünftige Ziele des Spielekosmos. Spiel des Jahres e.V. erstellte begleitend im Jahr 2023 eine Wunschliste von 41 Personen, die befragt werden sollten, um auf jeden Fall solche Brettspielprofis zu besuchen und zu befragen, die in ihrer beruflichen Tätigkeit oder als Hobby die Entstehungsdekaden zwischen 1950 bis 2000 geprägt hatten.

Die Durchführung

Für die Befragungen entwickelten wir einen strukturierten Leitfaden mit 20 Fragen, die im Lauf jedes Gesprächs beantwortet werden sollten. Nachdem der freie wissenschaftliche Mitarbeiter des Spielzeugmuseums, Toni Janosch Krause, eine Festanstellung im Spielkartenmuseum Altenburg in Thüringen bekommen hatte und die wissenschaftliche Mitarbeiterin Mascha Eckert im Spielzeugmuseum selbst stark eingebunden war, musste das Befragungsteam neu aufgestellt werden. Zur Durchführung der Interviews erklärten sich drei wissenschaftlich ausgebildete Journalisten bereit: Gabriele Koenig, Jana Mantel und Peter Budig – drei Profis mit hervorragendem Zugang zu Menschen, Begeisterung und Kenntnissen im Thema Spiel sowie der Fähigkeit, Fakten zu prüfen und Alltagsgeschichten auf den Punkt konzentriert und gut lesbar wiederzugeben. Verpflichtend war die Beantwortung der Fragen des Leitfadens, wobei die Interviewpartner im Blick auf ihre eigene Biografie mitentscheiden konnten, wie kurz oder lang, wie knapp oder ausführlich über ihre Themen gesprochen wurde. Wie die drei Journalisten ihre Texte dann formulierten und welche Schwerpunkte sie in Absprache mit den Interviewpartnern setzten, blieb im kreativ-demokratischen Forschungsdesign freigestellt.

Die Ergebnisse

Die Befragungsergebnisse wurden transkribiert und von der Mündlichkeit in die Schriftlichkeit

transferiert. Alle Interviews sind entsprechend presserechtlicher Vorgaben von den Interviewpartnern geprüft oder korrigiert und anschließend schriftlich zur Veröffentlichung freigegeben worden. Mit der Oral-History-Methode wurden im Rahmen der Studie 77 Personen qualitativ-lebensgeschichtlich mit Unterstützung des Leitfadens befragt.

Wir haben uns dazu entschlossen, generell auf Angaben zu Geburts- und Todesjahren zu verzichten. Diese Informationen sind mit wenigen Klicks im Internet recherchierbar, wo die biografischen Informationen zur Riege der Brettspielprofis erweitert wird. Die Illustratorin Elke Schillai entwickelte zu allen Befragten anmutig-treffende und lebendig wirkende Porträts im Memory-Karten-Stil.

Primäres Ziel des Projekts Brettspielprofis war es, mit dem zeitlichen Schwerpunkt der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Menschen der Spielebranche exemplarisch mit von ihnen selbst erzählten Lebensgeschichten vorzustellen. Die Geschichten sind wertschätzend den Wünschen und dem Mitteilungsumfang der Interviewpartner angepasst. Alle haben gemeinsam, dass sie die Meilensteine von Menschen, Spielen und Branche festhalten und hier öffentlich und strukturiert zugänglich machen.

Dank

Dank für die wertschätzende Begleitung und Unterstützung in der Durchführung des Projekt Brettspielprofis gebührt insbesondere den Herren Udo Bartsch, Guido Heineke und Harald Schrapers sowie allen Mitgliedern der Jury Spiel des Jahres. Sie haben mit ihrer finanziellen Unterstützung dieses Projekt ermöglicht. Dank geht ebenso an Peter Budig, Dr. Thomas Eser, Prof. Dr. Jens Junge, Gabriele Koenig, Toni Janosch Krause, Jana Mantel, Dr. Alexander Mayer, Elke Schillai, Eva Schürmann-Lanwer und Eva Steiner für die konstruktive Zusammenarbeit. Nicht zuletzt danken wir gemeinsam allen Brettspielprofis, die sich auf das Abenteuer der lebensgeschichtlichen, spielorientierten Befragung eingelassen und dem Projekt mit Informationen, Geschichte und Geschichten zur Seite standen.

Buchtipp

Karin Falkenberg (Hrsg.): Brettspielprofis. Menschen und ihre Geschichten auf dem Weg vom Brettspiel zur Branche. Petersberg 2025

Projektgespräch mit Guido Heinecke, Peter Budig, Gabriele Koenig, Karin Falkenberg, Mascha Eckert und Harald Schrapers (links)

Redaktions- und Gestaltungsteam, Karin Falkenberg, Jana Mantel und Elke Schillai, 2025. (rechts)



Abschied von Spielzeug-Profis

Sieben Menschen verlassen innerhalb weniger Monate das Spielzeugmuseum

Das Spielzeugmuseum steht vor einem grundlegenden personellen Wandel. Viele Impulsgeber und tatkräftige Teammitglieder – Spielzeug-Profis wie Heldinnen und Helden des Museumsalltags rund um Karin Falkenberg – verlassen fast zeitgleich das Haus.

- 1) Abschied von **Samira Entezari**, Verwaltungskraft, die seit Januar 2024 in Elternzeit ist.
- 2) Abschied von **Mara Zec**, Profi-Hygienekraft für Museum und insbesondere den Kinderbereich. Sie verließ das Museum im April 2025.
- 3) Abschied von **Christine Bielefeld**, Verwaltungsleiterin der Museen der Stadt Nürnberg. Sie ist im Mai 2025 in den Vorruhestand gegangen.
- 4) Abschied von **Mascha Eckert**, erst Volontärin, dann wissenschaftliche Mitarbeiterin im Spielzeugmuseum. Sie hat im Juni 2025 das Spielzeugmuseum verlassen.
- 5) Abschied von **Irina Pertseva**, Allrounderin. Sie verlässt im Dezember 2025 das Spielzeugmuseum als feste Mitarbeiterin.
- 6) Abschied von **Markus Bindner**, Hilfskraft für die Museumstechnik. Er verlässt im Februar 2026 das Spielzeugmuseum.
- 7) Abschied von Museumsleiterin **Prof. Dr. Karin Falkenberg**. Sie wird ab Oktober 2025 das Freilandmuseum in Bad Windsheim leiten.



Prof. Dr. Karin Falkenberg

Team des Spielzeugmuseums, 2025,
Foto: Marie Theres Graf





Samira Entezari



Mara Zec



Christine Bielefeld



Mascha Eckert



Irina Pertseva



Markus Bindner



Dank & Impressum

Der Förderverein bedankt sich herzlich bei

der Ladenburger Spielzeugauktion
Dr. Karin Falkenberg und dem Team des Spielzeugmuseums Nürnberg.

Alle in diesem Heft gezeigten Fotografien und Abbildungen unterliegen dem Copyright der hier genannten Personen, Firmen und Institutionen.

Der Druck erfolgt, wie auch bei den Vorgängern durch die in Nürnberg ansässige, inhabergeführte City Druck Nürnberg, mit Ökofarben in CO₂ neutraler Produktion. Für diese und weitere Ausgaben haben wir uns, der Umwelt zuliebe, für Recycling Papier aus 100 % Altpapier entschieden. Das Druckverfahren entspricht der zertifizierten Premium PSO-Norm.

Impressum

Zeitschrift „Mein Spielzeugmuseum“

Heft 12/2025

Herausgeber: Förderverein Spielzeugmuseum Nürnberg e.V., Geschäftsstelle, Karlstraße 13-15, 90403 Nürnberg,

1. Vorsitzender Prof. Dr. Jens Junge

Erscheinungsort: Nürnberg

Redaktion: Claudia Stich, Eva Maria Steiner, Annette Sand

Gestaltung: Martin Kühle, Harald Bosse, Nürnberg

Druck: City Druck Nürnberg

Für Mitglieder des Fördervereins Spielzeugmuseum Nürnberg e.V. ist der Bezug der Zeitschrift im Mitgliedsbeitrag enthalten. Preis für das Einzelheft: 4 Euro zzgl. 2 Euro für Porto und Verpackung innerhalb Deutschlands.

Alle Rechte vorbehalten. Der Förderverein kann den Inhalt der Zeitschrift auch in digitaler Form unter seiner Homepage bzw. der Homepage der Museen der Stadt Nürnberg oder in Form eines Datenträgers veröffentlichen. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

Mitteilungen über Organisationen, Firmen und andere juristische Personen erscheinen außerhalb der Verantwortung der Redaktion. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung der jeweiligen Autorin/des jeweiligen Autors wieder. Diese müssen nicht mit derjenigen der Redaktion bzw. des Fördervereins übereinstimmen.

Alle verwendeten Namen, Zeichen und Bezeichnungen können eingetragene Marken oder Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Beiträge für „Mein Spielzeugmuseum“ sind jederzeit willkommen. Texte und Bilder müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion behält sich das Recht vor, Texte zu bearbeiten und erforderlichenfalls zu ergänzen oder zu kürzen.

Eine Haftung für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder und Datenträger kann nicht übernommen werden. Bei Verletzung des Urheberrechtsgesetzes in Wort und Bild haftet die Autorin/der Autor. Es wird empfohlen, vor der Erstellung größerer Beiträge mit der Redaktion Kontakt aufzunehmen. Die Autorin/der Autor behält das Recht der Zweitveröffentlichung am eigenen Artikel.

Beiträge an: Claudia Stich, Sandbergstraße 4, 90419 Nürnberg, E-Mail: claudi.stich@googlemail.com oder an: Förderverein Spielzeugmuseum Nürnberg e.V., Karlstraße 13-15, 90403 Nürnberg

IBAN: DE08 7635 1040 0020 509790 Sparkasse Forchheim, BYLADEM1FOR

Steuernummer: 241/108/34469, Finanzamt Nürnberg, Freistellungsbescheid vom: 26.10.2023.

Der Verein ist gemeinnützig. Beiträge und Spenden sind steuerlich absetzbar.

Der Verein ist berechtigt, jedoch nicht verpflichtet, für Mitgliedsbeiträge und Spenden Zuwendungsbestätigungen nach amtlich vorgeschriebenem Vordruck (§ 50 Abs. 1 EStDV) auszustellen.

Japanische Muschelkalk-Puppe,
ca. 1890, 40 cm, Muschelkalk-Körper,
Stoff-Oberarme, gegliederte Beine,
bewegliche Füße, Original Kleidung

