Helmut Blecher

Damals spielten wir noch draußen

Unsere Kinderspiele

in den **50er und 60er** *Jahren*

Wartberg Verlag

Helmut Blecher

Damals spielten wir noch draußen

Unsere Kinderspiele

in den ***50er und 60er*** *Jahren*

Wartberg Verlag

Bildnachweis

Archive:
Stadtarchiv Düsseldorf: S. 25, 30, 37, 13 u., 33 o.r., 33 u.r., 33.u.l., 39 u.l.
Stadtarchiv München, Rudi-Dix-Archiv: S. 6 u., 8 o., 9 o.l., 12 u.l., 12 u.r., 19 u., 29 o., 36, 41 (3), 42

Fotografen:
Bettina Deuter: S. 22 u.
Erich Borrmann S. 7 r., 23 u.r., 26 l., 27 u., 33 o.l., 48 o., 56 u., 60, 62 o.l., 62 o.r., 62 u.r., 63 o.l.
Eugen Sauter S. 21, 27 o.l., 28 o., 38 o., 43, 52 o., 52 M., 56 o., 58 o.
Georg Eurich S. 11 u., 31, 32 o.
Gustav Hildebrand S. 16 o., 16 u., 24, 34 u., 53 u.
Presse Bild Poss S. 7 l., 8 u., 9 o.r., 10 o., 12 o., 13 o., 14, 15, 17 (2), 18, 19 o., 20, 22 o.l., 34 o.l., 49 o.l., 50, 61
ullstein bild S. 9 u. (Kühn), 22 o.r. (Oskar Poss), 23 o.l., 34 o.r. (United Archives/Hans Rudolf Uthoff), 58 u. (Oskar Poss)

Museen:
Spielzeugmuseum Alsfeld, Fotos Helmut Blecher: 40 (3), 44, 45 u., 46 o.r., 52 u., 54 (3), 55 o., 57, 59 (2),
50er-Jahre-Museum Büdingen, Fotos Helmut Blecher: 46 (3), 47 u. (2), 48 u.

Private Bildgeber:
Archiv Helmut Blecher: S. 4, 6 o., 10 u., 23 o.r., 28 u., 32 u., 35 o., 39 o.l., 39 o.r., 55 u., 63 u.
Sammlung Wodarz: S. 6 r., 23 u.l., 26 r., 27 o.r., 47 o., 49 o.r., 49 u.r., 62 u.l.
Gisela und Walter Adam, Eschwege: S. 29 u.
Hans-Ulrich Kreß, Moers: S. 45 o.
Lydia Linsen, Moers: S. 63 o.r.
Willi Luther, Wolfsburg: S. 5
Markus Moehring, Lörrach: S. 53 o.r.
Helmut Orwat, Castrop-Rauxel: S. 35 u.
Norbert Pechmann, Gelsenkirchen: S. 53 o.l.
Ernst Günter Schweizer: S. 38 u.
Werner Ziegler, Halle-Neustadt: S. 11 o.

Besuchen Sie das 50er-Jahre-Museum
in Büdingen mit seinen unzähligen Exponaten
aus einer spannenden Epoche:

50er-Jahre-Museum e.V.
Auf dem Damm 3
63654 Büdingen

Impressum

6. Auflage 2016
Alle Rechte vorbehalten, auch die des auszugsweisen Nachdrucks und der fotomechanischen Wiedergabe.
Gestaltung und Satz: Ravenstein und Partner, Verden;
Simone Voßwinkel, Berlin
Druck: Druckerei Thiele und Schwarz, Kassel
Buchbinderische Verarbeitung: Buchbinderei Büge, Celle

© Wartberg Verlag GmbH & Co. KG
34281 Gudensberg-Gleichen • Im Wiesental 1
Telefon: 0 56 03/9 30 50 • www.wartberg-verlag.de

ISBN 978-3-8313-1616-8

Liebe Leserin, lieber Leser,

aus den Ruinen, die der Zweite Weltkrieg hinterließ, erwuchs ein neuer Spieltrieb, der nicht mehr von totalitärem Gedankengut und absoluter Gleichmacherei geprägt war. Der Weg von der Mangelwirtschaft zum Wirtschaftswunder war aus heutiger Sicht kurz. Für die Kinder der 50er Jahre war er allerdings lang. Für den Kauf von Spielzeug fehlte das Geld und gutes Material bei den Herstellern war knapp.

Die Wohnverhältnisse boten wenig Gelegenheit sich spielerisch zu entfalten. Die Straße war der Tummelplatz für Spiele, die Kreativität und Teamgeist erforderten. Ob man Fußball nach Regeln spielte, die nicht vom DFB autorisiert wurden oder einfach nur Froschhüpfen und Blindekuh, man wusste sich zu beschäftigen – noch ohne Fernsehen und Computer.

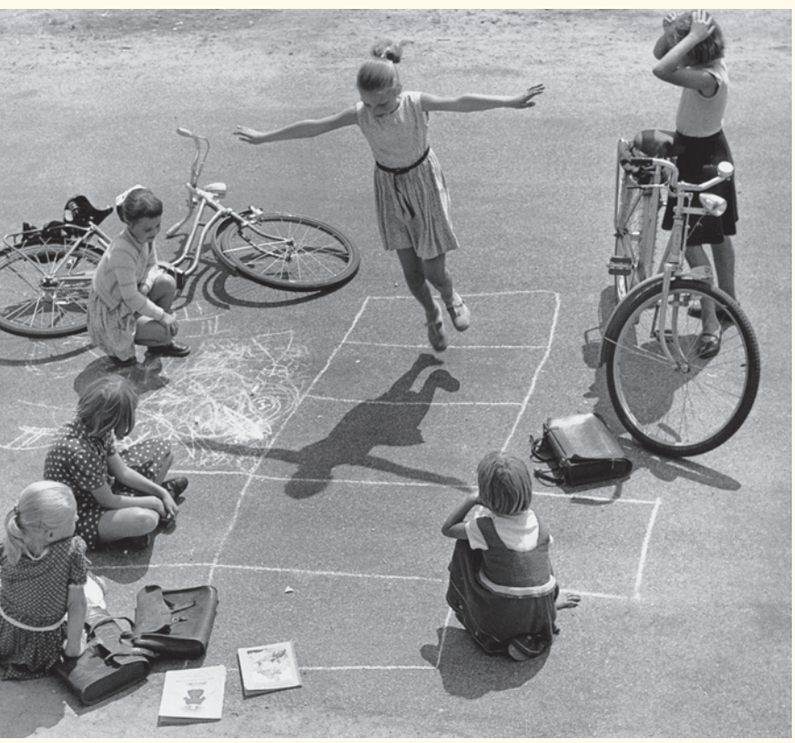
Jungen und Mädchen spielten meistens getrennt. Die jungen Herren der Schöpfung zeigten ihren Heldenmut als Cowboy und Indianer. Die Mädchen rollten in bleischweren Rollschuhen über den rutschigen Asphalt und zeigten ihre Geschicklichkeit beim „Himmel-und-Hölle-Hopsen". Keine Jahreszeit, kein noch so schlechtes Wetter hielt die Kinder im Haus. Der Puppenwagen oder der luftbereifte Tretroller waren Statussymbole, die gezeigt und ausgeführt werden mussten.

Objekte kindlicher Begierde waren Schildkrötpuppen und Märklin-Eisenbahnen. Kult-Spielzeuge waren der Hoola-Hoop-Reifen und Lego-Bausteine, die zu Ende der 50er Jahre den Übergang vom Blechspielzeug zum Spielzeug aus Plastik markierten. Unbeeinflusst vom Zeitgeist blieben Steiff-Teddys, Ritterburgen, Puppenküchen und Kaufmannsläden. Und die elektrische Eisenbahn war sowieso das Lieblingsspielzeug der Väter, die ihren Söhnen allzu oft den Platz am Traforegler streitig machten.

Gespielt wurde mit Gleichaltrigen, während klassische Spiele wie Dame, Mühle, Halma, „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht" und das Wirtschaftspiel „Monopoly" Familiensache waren. Hinzu kamen Karten-, Geschicklichkeits- und Wissensspiele, wie „Schwarzer Peter", „Spitz pass auf" oder „Der magische Roboter", bei denen man es nicht so gerne hatte, wenn sich Erwachsene einmischten. Und beim häuslichen „Tipp Kick" oder dem großen Tischfußballspiel, die in den Hinterstübchen der Eckkneipen standen, blieben die jungen Kicker absolut unter sich.

Vieles aus der Zeit als Holz-, Metall- und Plastikspielzeug – vom Schaukelpferd bis zur Carrera Rennbahn, von der Puppenküche bis zur Barbiepuppe – ist heute zum heiß begehrten und teuer gehandelten Sammlerstück geworden, das tunlichst von Kinderhänden fern gehalten wird. Längst ist das Spielzeug von einst museal geworden. In Vitrinen werden Eisenbahnen von Fleischmann und Märklin, Modellautos von Schuco, Wiking und Siku, mechanisches Spielzeug und Metallbaukästen ausgestellt, die fast nur noch von Erwachsenenaugen betrachtet werden.

Manche Spiele von einst werden heute noch gespielt. Viele Spielsachen aus den Fünfzigern und Sechzigern erleben zurzeit eine neue Blüte oder werden wie viele Traditionsmarken immer noch hergestellt, wenngleich nur noch selten in Deutschland.



Beim „Häuserhüpfen“, „Himmel und Hölle“ und „Paradiesspringen“ waren die Mädchen in ihrem Element. Mit Kreide wurden Felder auf Schulhöfen und glatt geteerten Straßen gezogen oder „Hickelhäuschen“ in den Boden geritzt, um anschließend im Zick-Zack-Sprung den Balancesinn zu testen, ohne dabei die Linien der einzelnen Felder zu berühren.

Hickelhäuschen oder Spuren im Sand und auf Asphalt

Wo der Boden geeignet war, kratzten vornehmlich die Mädchen mit Stöckchen und mit Kreide Felder in den Erdboden oder auf den asphaltierten Straßen, wohl wissend, dass sie vom Autoverkehr in ihrem Treiben noch nicht gestört wurden. Am gängigsten war es eine Figur zu bilden, die dem menschlichen Körper nachgebildet war. Den Unterbau bildeten drei Felder, denen zwei Felder als Arme seitwärts angefügt wurden. Auf diese setzte man ein kleineres Feld als Hals, und drauf saß der Kopf als eine große Rundung, die man auch den Himmel nannte. Zu dem Spiel war ein flacher Stein oder eine Tonscherbe erforderlich. In der entsprechenden Reihenfolge wurden die Felder anvisiert. Das Feld, in dem der Stein lag, musste, ohne es mit den Füßen zu berühren, übersprungen werden. Gelang dies der ersten Spielerin nicht, wurde gewechselt und die nächste kam an die Reihe. Sieger war, wer als Erste den Stein in den Himmel bringen konnte. Was mit einfachen Schritten begann, wurde beim zweiten Durchgang auf einem Bein – im „Hickelgang“ – bewältigt. Das erforderte Sprungkraft und Gleichgewichtsgefühl. Noch schwieriger war der Scherengang, der mit gekreuzten Beinen vorgenommen wurde.

Stelzen, Rollschuhe und Hickelhäuschen

Äußerste Geschicklichkeit war beim „Gummitwist" gefragt. Für das Spiel, das sich von dem benutzen Hosengummi und dem Modetanz aus den frühen Sechzigern ableitete, benötigte man vier Meter Gummiband, das an beiden Enden zusammengeknotet wurde. Zwei Mädchen spielten sich in das Gummiband, dann grätschen beide die Beine, bis das Band leicht gespannt war. Ein drittes Mädchen sprang schließlich in die verabredeten Figuren. Machte sie einen Fehler, war die nächste an der Reihe.

Beim Seilhüpfen musste man flink und geschickt sein, Außerdem konnte man das Körpergefühl für die Fein- und Grobmotorik trainieren. Und das schien bei den Mädchen wesentlich ausgeprägter zu sein als bei den Jungen. Alleine oder paarweise sprangen sie sich je nach Lust und Laune, Kraft und Ausdauer in den Hüpfvorgang hinein oder heraus.

Auf dem Heinweg von der Schule hatten es sowohl die Jungen als auch die Mädchen nicht besonders eilig, mussten sie doch ihren Müttern meistens als Küchenhilfen zur Hand gehen. Lieber vergnügten sich diese Mädchen – noch mit dem Schulranzen auf dem Rücken – beim Seilhüpfen. Dazu sangen sie Abzählreime, bis ihnen die Puste ausging.

Mit viel Fingerspitzengefühl wurden Murmeln, Klicker oder Schusser in eine dafür ausgehobene Kuhle – meistens vor Hauswänden – befördert. Der Zeigefinger wies zwar nach anfänglichen Hautabschürfungen eine konsistente Hornhaut auf. Doch was tat man nicht alles, um seine Sammlung aus vielen bunten Glas-Murmeln zu vergrößern, die man in einem Murmelbeutel mit Kordelzug ständig bei sich führte. Für ein schnelles Spiel hatten die kleinen Zocker immer und überall Zeit.

Natürlich wusste man auch damals schon, das Murmelspiel in vorgegeben Bahnen zu lenken. Eine geradezu prophetische Vorausschau, wird doch heute das Murmelspiel als Sportart mit festen Regeln auf einer sandbestreuten, kreisrunden Betonplatte gespielt.

Das Murmelspiel – schon im alten Ägypten bekannt

Schon die frühen Hochkulturen kannten das Murmelspiel, dessen Name sich von Marmor ableitet, aus denen die Murmeln am häufigsten hergestellt wurden. In ägyptischen Kindergräbern fand man Murmeln ebenso wie bei Ausgrabungen auf Kreta. Die Produktion von Glasmurmeln begann um 1850 als im thüringischen Lauscha der Glasbläser Christoph Simon Greiner die bunte Murmel erfand, die im Inneren allen möglichen Farben mit kunstvoll geschwungenen Spiralmustern aufwiesen. Möglich wurde das durch die Zugabe von Farben oder farbigen Glasbändern, die in die Glasmurmel eingeblasen wurden.

Das häufigste Murmelspiel der Kinder der 50er und 60er Jahre war das Loch oder Einlochen. Im Freien wurde mit dem Schuhabsatz ein faustgroßes Loch in den festen Erdboden gebohrt und eine Abwurflinie gekennzeichnet. Jeder Spieler warf drei Murmeln oder Klicker (das Wort leitet sich von dem klackenden Geräusch ab, das die aneinander stoßenden Kugeln erzeugten) in Richtung Loch ab. Derjenige, der seine Kugeln im oder am nächsten zum Loch platziert hatte, durfte dann mit dem Einschießen der Murmeln beginnen. Verfehlte er das Loch, war der nächste Spieler dran. Wer die letzte Kugel einlochte, hatte alle eingesetzten Murmeln gewonnen.

Das in den 50er und 60er Jahren noch weit verbreitete Straßenspiel mit den bunten Kugeln aus Ton ist unter den Kindern von heute kaum noch verbreitet. Asphaltierte Straßen, mit Platten versiegelte Plätze und Höfe haben die Murmeln buchstäblich der Bodenhaftung beraubt.

Pfützen, Bäche und Weltmeere

Fürs Spiel ihrer Kinder mit den Elementen Wasser und Wind mussten Väter Mützen, Flugzeuge und Schiffe aus Zeitungspapier basteln können. Nur so konnten sich kleine Jungen als wahre Pfützenkapitäne fühlen.

Für einen echten Seemann war kein Tümpel zu klein, um seinen Spielzeug-Zweimastsegler aus robustem Balsaholz zu Wasser zu lassen. Für den nötigen Wind musste man meistens selber sorgen, auch wenn das für die beiden Skipper bedeutete, sich ebenfalls in die „Fluten" zu stürzen.

Der Bollerwagen war für unternehmungslustige Jungen ein Muss. Was konnte man damit nicht alles transportieren: Spielsachen, Mutters Einkauf und die jüngeren Geschwister, die man hier mit größter Vorsicht – unter Aufbietung sämtlicher Muskelkraft – in den geschlossenen Wagen bugsierte.

Früh übt sich, wer eine gute Mutter werden will. Die Puppenkinder mussten schließlich an die frische Luft. Liebevoll wurden sie gehegt, gepflegt und stolz präsentiert. Und wenn man schon mal draußen war, durfte ein Schwätzchen mit den anderen Puppenmüttern natürlich nicht fehlen.

Arbeitsburschen und Puppenmütter auf der Rolle

Bei einem Kinderumzug mit lustigen Kostümen und Masken durfte oftmals auch der Aufmarsch der Puppenmütter nicht fehlen, die im Sonntagstaat ihre modernen Sportwagen hinter dem Klapperstorch herfuhren.

Flotte Flitzer geben Gas

Rennfahrer und Karosserie-Konstrukteure hatten in der ersten Hälfte der Fünfziger die Chance, ganz groß herauszukommen. In ihren schon bald immer raffinierter aussehenden Vehikeln aus Holz und Blech traten sie zu regionalen Seifenkistenrennen an, die unter großer Anteilnahme der Bevölkerung stattfanden. Die Gewinner bekamen Fahrräder und die Chance, sich für die Bundesmeisterschaften zu qualifizieren, die mit 5000 Mark dotiert waren. Obendrein winkte noch eine Reise nach Amerika zu den Weltmeisterschaften im Seifenkistenrennen.

Autos in jeder Größe und Form ließen schon immer Jungenherzen höher schlagen. Wer in seinem so sportlichen Kinderauto mit Pedalantrieb, wie der von Renault nachempfundenen „Caravelle" Platz nehmen durfte, der konnte sich der neidvollen Blicke anderer Jungen und der Bewunderung der Mädchen sicher sein.

Städtische Schwimmbäder mit Schwimmer- und Nichtschwimmerbecken waren zu Anfang der 50er Jahre noch eine Seltenheit. Man badete entweder in gesetzlich vorgeschriebenen Feuerwehrteichen oder an den Wehren von Flüssen, da hier meistens das Wasser tief genug war. Als Ersatz für Sprungbretter dienten Stege und Brücken. Den Kindern machte es nichts aus, im wahrsten Sinne des Worts im Trüben zu fischen.

Das trübe und das kühle Nass

Das trübe Nass der Teiche und Flüsse wurde ab Mitte der 50er Jahre zunehmend gegen gechlorte Schwimmbäder eingetauscht, wo es feste Baderegeln gab. Für die Vorschulkinder war das Planschbecken das erste Terrain auf dem Weg zum perfekten Schwimmer, Taucher und Kunstspringer vom Drei-Meter-Brett.

Wir rutschen über Schnee und Eis

Nach modischen Erwägungen wurde die Winterbekleidung nicht ausgewählt, mit der sich die Jungen und Mädchen in den 50er Jahren auf die Rodelbahn begaben. Wärmen sollte sie, ohne dass sie wirklich vor Nässe schützten. Man musste allerdings schon blau angelaufen sein, um sich von dem mit Gebrüll begleiteten („Bahn frei, Kartoffelbrei …“) Abfahrten auf buckligen Pisten vorzeitig zu verabschieden. Erst bei Einbruch der Dunkelheit begab man sich widerwillig auf den Nachhauseweg.

Die Winter waren kalt und lang. Von Dezember bis Anfang März waren Flüsse und Seen mit einer dicken Eisfläche überzogen, die Gelegenheit zu vielfältigsten sportlichen Aktionen und Spielen bot. Blutige Nasen, aufgeschlagene Knie und jede Menge blaue Flecken konnten Eislaufkünstlerinnen auf rostigen Schlittschuhen und Eishockey-Cracks, die auf unebenen Eisflächen hinter Blechdosenpucks herjagten, nicht bremsen.

Die Schildkröt-Puppenwelt

Als 1975 die Schildkröt AG in Neckarau ihre Pforten schloss, war die Trauer der Schildkröt-Puppen-Gemeinde groß. Die Firma Schildkröt-Puppen, vormals Rheinische Gummi- und Celluoidfabrik, die 1873 in Mannheim gegründet wurde, revolutionierte 1896 die Puppenherstellung, als sie die erste Puppe aus Celluloid produzierte. Puppen aus Celluloid waren bruchfest, abwaschbar und hygienisch. Seit 1995 ist die Marke „Schildkröt" in Rauenstein bei Sonneberg im Thüringer Wald beheimatet. Neben Spielpuppen für den Einsatz im Kinderzimmer werden Repliken von Schildkröt-Klassikern wie Hans, Bärbel, Inge, Erika oder der Stehpuppe Christel hergestellt. Darüber hinaus boomt der Markt für die durchnummerierten Schildkröt-Originale, die schon lange zuvor Kinderhänden entrissen wurden, um in den Vitrinen von leidenschaftlichen Sammlern zu verschwinden.

Schildkrötpuppen waren die begehrtesten Objekte für die Kinderpuppenstuben. Es gab sie in verschiedenen Größen, mit verschiedenen Funktionen, aufgemalten Frisuren oder Flachsperücken. Sie hießen „Strampelchen", „Schlummerle", „Bärbel", „Ursel", „Hans", „Christel", „Inge" oder „Peterle", die man wahlweise in Nachthemden, züchtiger weißer Unterwäsche oder bunten Kostüme kleidete. Für die kleinern Puppen gab es Schnittbögen aus Papier.

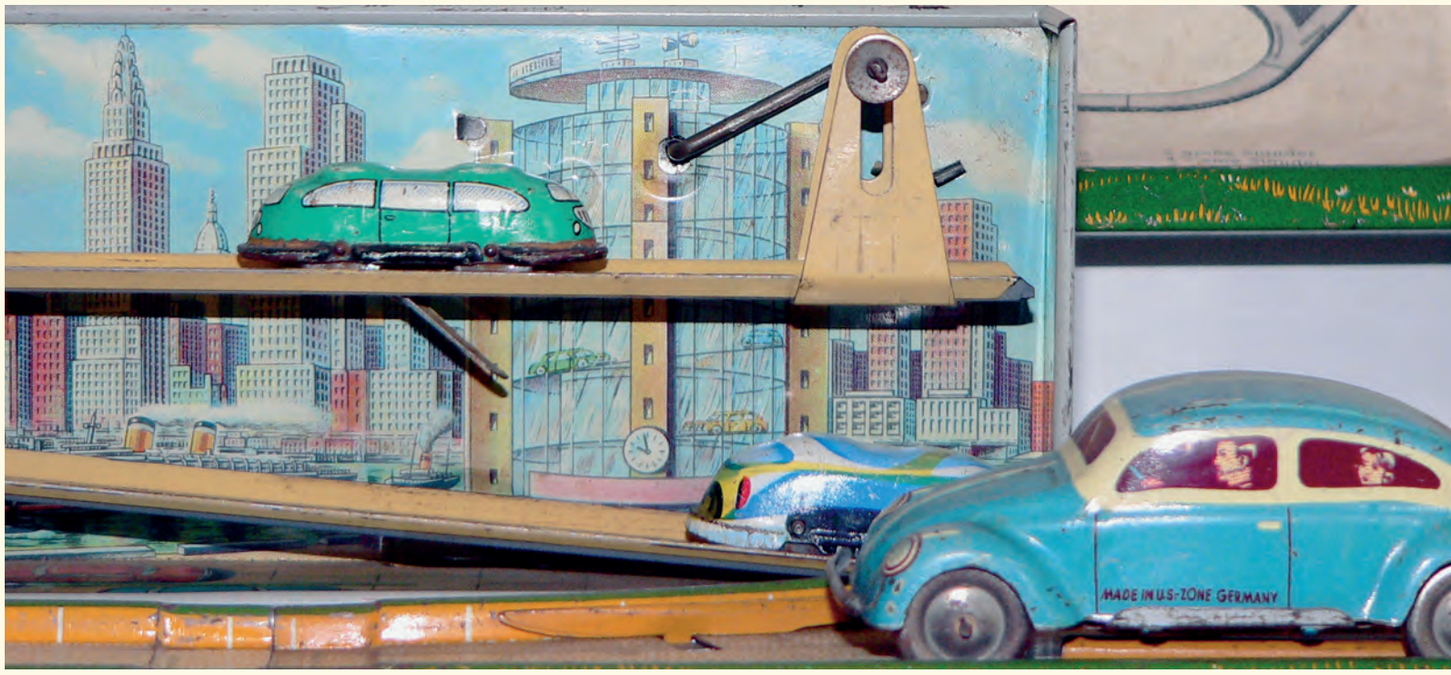
Mit Puppen die Mutterrolle üben

Bei diesen beiden Brüdern hatten Stofftier und Bauklötze bereits ausgedient. Und auch das Pferdegespann des Jüngeren geriet, neben dem modernen Traktor mit Gummibereifung, Vorderachse und Anhängerkupplung, ins Hintertreffen.

Bevor es technisch mit Metall und Plastik zur Sache ging, waren die Vorschulkinder noch mit dem seit Generationen bewährten Holzbauskasten beschäftigt. Vom Vater angeleitet ließen sich die beiden Brüder über die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten aufklären, die man mit den bunten Holzklötzen hatte.

Schöne bunte Spielwelt

Aufziehbares Blechspielzeug wie Motorräder, Flugzeuge, Autos, Cowboys zu Pferde, Kutschen u. v. m. wurde in den 50er Jahren in großer Zahl von den Firmen Doll, Carette, Gamo, Arnold, Schuco und Gebr. Einfalt hergestellt.

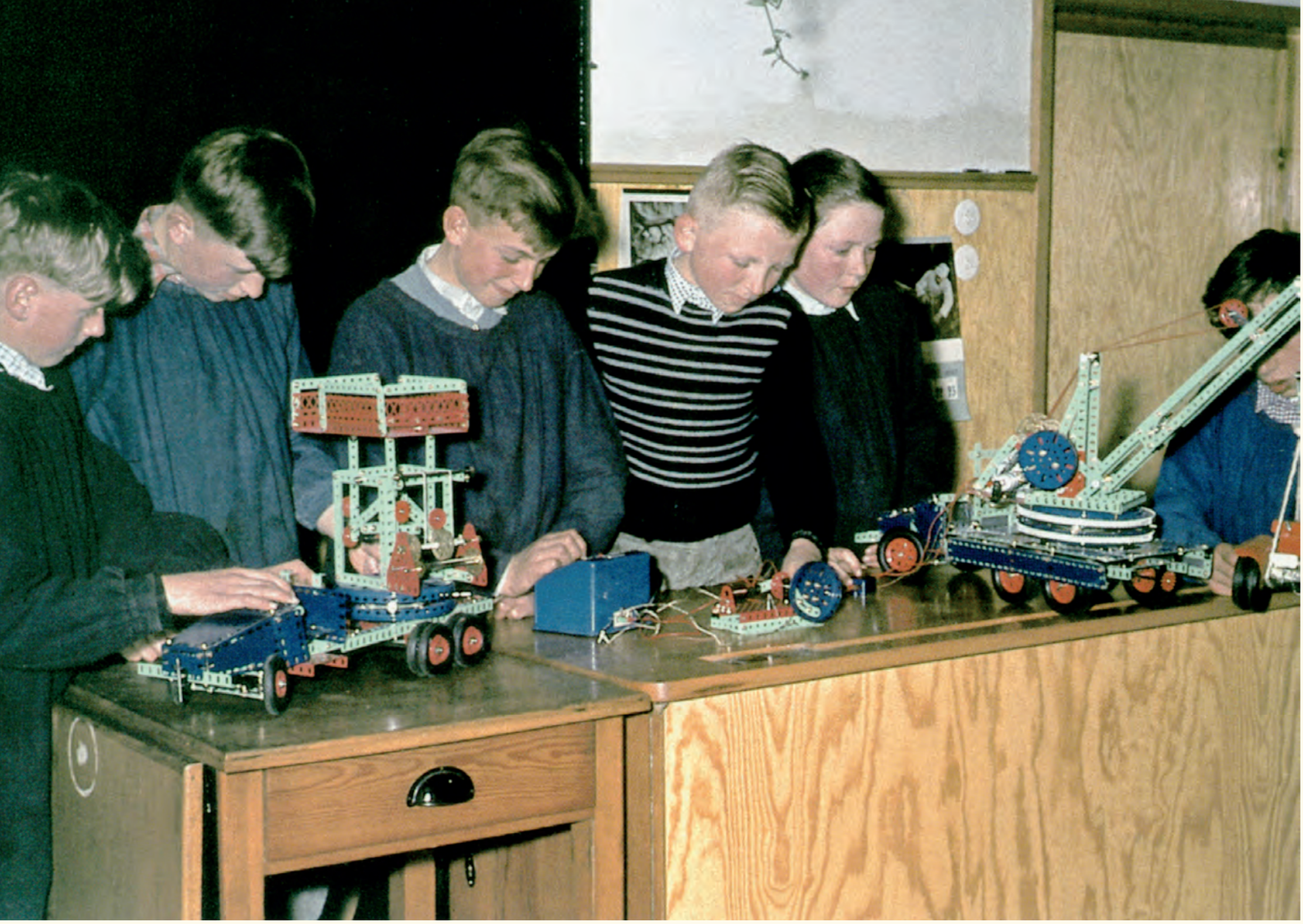


SCHUCO: Perfektion en miniature

Die wechselvolle Geschichte von SCHUCO ist gleichzeitig auch eine Geschichte des Perfektionismus. Untrennbar mit dem Namen Heinrich Müller verbunden, der bereits als Jugendlicher Spielzeug produzierte, gründete er 1912 zusammen mit dem Kaufmann Heinrich Schreyer die Spielzeugfirma „Schreyer & Co“, die sich zunächst auf Plüschspielwaren beschränkte. 1921 in SCHUCO umbenannt, begann man mit der Herstellung von mechanischem Spielzeug. Die Legende reifte allerdings erst heran, als SCHUCO Spielzeugautos herstellte. Das Wende-Auto, das nicht von Tisch fällt, war ebenso ein Verkaufsschlager wie der Mercedes Silberpfeil. Nach dem Krieg (1952) zum größten Spielzeughersteller in Nürnberg aufgestiegen, belegten in den Folgejahren 100 Millionen verkaufte Autos, Motorräder, Boote und Flugzeuge die weltweite Verbreitung der Marke. Ende der Sechziger musste SCHUCO der Veränderung auf dem Spielzeugmarkt Tribut zollen. Die Spielzeugfirma hatte die Umstellung von Blech auf Kunststoff regelrecht verschlafen und meldete 1976 Konkurs an. Heute ist SCHUCO ein Unternehmen der Fürther Simo-Dickie-Group, die sich schwerpunktmäßig auf den traditionellen und klassischen Sammlermarkt konzentriert.

Noch nicht so ausgereift wie eine Faller-Rennbahn, mit der man z. B. den Nürburgring auf eine Größe von 2,50 x 1,50 Meter nachbauen konnte, war dieser Straßenbaukasten der Firma „Tipp & Co“ aus dem Jahr 1952.

Selbst in den Campingferien wollten die Jungen nicht auf ihre Modellauto-Flotte verzichten. Akkurat reihten diese beiden Brüder ihren Fuhrpark vor dem Zelt auf.



Metallbaukästen von „Märklin“ und „Trix“ eröffneten mit ihrer Schraubtechnik, gelochten Flachbändern und vielseitig gestalteten Bauteilen, ergänzt durch Autoreifen und elektrische Elemente, ungeahnte Variationen. Sie förderten die Kreativität und das technische Verständnis bei diesen staunenden Schülern, die sich in ihrer Klasse von den Möglichkeiten, die ein Metallbaukasten bot, überzeugen konnten. Stundelang konnte man sich mit diesem Spielzeug beschäftigen und immer wieder neue Konstruktionen ersinnen, wie einen Wolkenkratzer in Skelettbauweise.

Ingenieure von morgen

Für die Ingenieure der Zukunft waren die Auslagen der Spielwarengeschäfte eine unerschöpfliche Quelle der Inspiration. Da war die Qual der Wahl, welcher Technikbauskasten es zu Weihnachten sein sollte, sehr groß.

Ein witziger Zeitvertreib war das 1960 von Ravensburger herausgebrachte Malefiz-Spiel. Ähnlich wie bei Mensch-Ärgere-Dich-Nicht ging es bei Malefiz darum, als Erster ins Ziel zu kommen. Allerdings musste man den Barrikadesteinen ausweichen, die einem von den Mitspielern in den Weg gelegt wurden.

Glanzbilder fürs Poesiealbum waren in den 50er Jahren bei den Mädchen der Renner. Ob Engel mit Goldrand, Märchenfiguren, Blumen, Pferde, Hunde oder Katzen, die mit Silbersternchen besprenkelt waren, alles wurde gesammelt, getauscht und verklebt. Vertieft in ein lebhaftes Tauschgeschäft waren diese beiden Mädchen. Aufbewahrt wurde die „Ware“ meistens in einer Zigarrenkiste.

Auch Monopoly und Brettspiele wie Mühle und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht lockten uns bei schlechtem Wetter jederzeit hinterm Ofen hervor. In den Familien wurde damals noch viel gemeinsam gespielt, einen Fernseher hatten schließlich nur die wenigsten.

Ravensburger: Spiele, Spiele, Spiele

Einer der bekanntesten deutschen Spieleverlage ist zweifellos Ravensburger. Die heute unter dem blauen Dreieck firmierenden Brettspiele und Puzzles kennt buchstäblich jedes Kind. Zum Ende des 19. Jahrhunderts von Otto Robert Maier gegründet, war Ravensburger bis 1950 hauptsächlich Buchverlag (Otto-Maier-Verlag). Heute ist Ravensburger ein großes Medienunternehmen, das mit immer neuen Spielen und Puzzles aufwartet. Zu den Klassikern von Ravensburger gehören das 1927 auf den Markt gebrachte „Fang den Hut“, „Memory“ (1959) und das lustige Familienspiel „Malefiz“ (1960), bei dem es darum geht, einen von fünf Spielsteinen ins Ziel zu bringen. Auf dem Weg dorthin gilt es allerdings einige Hürden zu nehmen und den Mitspielern das Leben schwer zu machen. Von dem Gedächtnisspiel „Memory“, bei dem alle Bilder erst versteckt werden müssen, um sie als Pärchen nach und nach aufzuspüren, verkauften sich bis heute über 50 Millionen Einheiten.

Liebe Leserin,
lieber Leser,

wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Lektüre dieses Buches, beim Betrachten der Fotografien, dem Sich-Erinnern ...!

Wenn Ihnen dieses Buch gefallen hat, haben Sie vielleicht auch Lust auf mehr? Der Wartberg Verlag hält für Sie ein umfangreiches Programm mit Bildbänden über Städte und Regionen, historischen Themenbänden, aber auch Freizeitführern und aktuellen Farbbildbänden bereit. Gerne senden wir Ihnen unser aktuelles Verlagsprogramm kostenfrei zu:

Wartberg Verlag GmbH & Co. KG
Im Wiesental 1
34281 Gudensberg-Gleichen
Tel. 0 56 03 / 93 05-0
Fax 0 56 03 / 93 05-28
info@wartberg-verlag.de

Informieren Sie sich auf unserer Homepage oder in Ihrer örtlichen Buchhandlung über die aktuellen Neuerscheinungen aus dem Wartberg Verlag!

www.wartberg-verlag.de

Wir wünschen viel Vergnügen beim Stöbern!

Das ganz persönliche
Geschenkbuch

... für Frank zum 40. Geburtstag,
... für Lisa, meine beste Freundin aus der ersten Klasse,
... für Tante Marie, die so gerne jung war,
... für den Kollegen Kalle zum Dienstjubiläum
... und: für mich.

Erinnern Sie sich an die ersten 18 Lebensjahre – an Ihre Kindheit und Jugend!

je Band nur **12,90** Euro

Tolle Fotos und Geschichten mitten aus dem Alltag, geschrieben von Autoren aus Ihrem Jahrgang, lassen eigene Erinnerungen lebendig werden.

www.**kindheit**und**jugend**.de
www.**jahrgangsbaende**.de

Unsere Kinderspiele

in den 50er und 60er Jahren

Straßen, Wiesen und Wälder waren unser Tummelplatz. Ob Fußball oder Blindekuh, wir wussten uns zu beschäftigen. Die Jungen zeigten ihren Heldenmut als Cowboys und Indianer und ihr Geschick beim Murmelspiel. Die Mädchen fuhren auf Rollschuhen und bewiesen ihre Ausdauer im Gummitwist oder Seilspringen. Kein noch so schlechtes Wetter hielt uns im Haus. Puppenwagen und Tretroller waren Statussymbole, die ausgeführt werden mussten.

Mit dem Wirtschaftswunder füllten mehr Spielsachen die Kinderzimmer: Wir träumten von Kaufmannsläden und Märklin-Eisenbahnen, von Lego-Steinen und Barbie-Puppen.

Erinnern wir uns noch einmal an die Zeit, als wir mehr Fantasie denn Spielzeug besaßen.

ISBN 978-3-8313-1616-8
9 783831 316168
€6,95 (D)