

# Ratternde Bienen und klappernde Hunde

Wie Kinder-Spielzeug sich verändert.



**W**ohl jeder erinnert sich noch an das Spielzeug, das er hatte als er klein war. Ich jedenfalls habe immer noch das Bild vor mir von diesem knarrenden und klappernden Hund am Seil, den ich hinter mir herziehen konnte. Oder von der Biene. Dieser ratternden statt summenden Biene mit liebevollem Blick, den sich wild drehenden gelben Flügeln und Fühlern, die wippten, wenn man sie ansties. Und dann erst dieses tolle weiss-rote Telefon, das auf Knopfdruck alle möglichen und unmöglichen Geräusche von sich gab und das erste Telefon war, das ich besass.

## Moden gibt es auch beim Spiel: vom steinernen Püppchen hin zu Skates mit Solarantrieb.

Sicher – es gab auch «normale» Spielzeugautos und Stofftiere in der Spielzeugkiste, aber das meiste gab doch relativ laute Töne von sich. Eine Generation vorher war das noch anders. Fragt man Eltern oder sogar Grosseltern, was sie damals für Spielzeug hatten, so werden diese wohl fast ausschliesslich von der schweigsamen Lieblingspuppe, dem kuscheligen, aber leider stillen Teddybären oder dem Schaukelpferd (stumm) schwärmen. Geräusche machendes Spielzeug? Fehlanzeige.

Ab etwa Mitte des vergangenen Jahrhunderts beginnt sich Kinderspielzeug sicht- und hörbar zu verändern. Es rumpelt, quietscht, trillert und ist zunehmend nicht mehr aus Holz oder Metall, sondern aus Plastik: dem Trend-Stoff der Zeit. Denn auch im Alltag galt: Plastik ist in. Dies hatte auch der Spielzeughersteller Fisher-Price ab etwa 1930 erkannt und setzte schnell auf dieses neue Material. Mit Erfolg, denn das neue Spielzeug aus Plastik war robuster und hielt länger.

«Spielzeug spiegelt stets die Verhältnisse der Zeit und ist immer schon ein Abbild der Gesellschaft gewesen», bestätigt Dr. Kathleen Alfano, langjährige Leiterin des Spiele-Labors von Fisher-Price in den USA. Das gelte weltweit – völlig unabhängig von der Kultur, in der die Jungen und Mädchen leben. Kinder schauen auf ihre Eltern und wollen so sein wie sie, wollen das machen, was die Eltern machen. Das zeigt sich zum Beispiel am Plapper-Telefon von Fisher-Price, dem Plattenspieler, der Anfang der 70er-Jahre herauskam oder am «MP3-Player». «Mama und Papa sprechen am Telefon oder hören Musik, und das möchten die Kinder eben auch... Das ist das beste Training für ein Leben als Erwachsener», erklärt Frau Alfano.

Auf der einen Seite repräsentiert das Spielzeug unsere moderne Gesellschaft, auf der anderen Seite haben sich stets auch die Klassiker des «stummen Spielzeugs» erhalten: die bunte Ringpyramide – mit dem gelben Pinn in der Mitte einer kleinen Platte, auf den bunten Plastikringe in verschiedener Grösse aufgestapelt werden können; der Schmusebär; Pappkisten, die als Haus dienen, oder leere Klo-Rollen zum Basteln. Manche Spiele kommen und gehen nach zwei Monaten wieder unter, andere Spielideen werden vererbt. Eigentlich schon seit der Steinzeit. Fand man doch in Kindergräbern winzige steinerne Puppen und Tiere. 200 vor Christus liessen kleine Ägypter Holzkrokodile mit dem Maul klappern, im Mittelalter schaukelten Kinder auf hölzernen Pferdchen und Ball hat man wohl seit der Erfindung des Runden gespielt.

Irgendwo zwischen der Nachahmung der wirklichen Welt und dem angeborenen Bedürfnis von Kindern zu hüpfen, Probleme der wirklichen Welt spielerisch zu lösen und ihre Fantasie ausleben zu können – ist das Spielzeug.

Seit 80 Jahren bemüht sich der Spielzeug-Hersteller Fisher-Price, all dem gerecht zu werden. «Spielzeugentwicklung ist immer ein wenig Bauchgefühl», sagt Kathleen Alfano vom Play Lab. «Wer Spielzeug macht, muss immer auch ein wenig seiner Zeit voraus sein, Trends erkennen und auch schauen, was bei den Kindern dann tatsächlich ankommt.» Dies sei eine grosse Herausforderung an jeden Spielzeughersteller, so Alfano. Und gerade im Hinblick auf die rasante technische Entwicklung unserer Gesellschaft lässt sich kaum in die Zukunft spekulieren. Sicher aber ist: Was auch immer es an Spielzeug geben wird: rattern, tuten, quietschen oder klingeln wird es ganz bestimmt.

Dennis Härtig