

## Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!

In der neuen, partizipativen Bürgerausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ geht das Spielzeugmuseum vom 16. November 2018 bis 2. Juni 2019 der grundsätzlichen Frage nach, warum der Mensch spielt.

### Vorbemerkung der Direktion der Museen der Stadt Nürnberg

Nürnberg ist **die** traditionsreiche Spielzeugstadt! Von den „Dockenmachern“ des Mittelalters über herausragende Zinnfigurenhersteller bis hin zu den zahlreichen Blechspielzeugfabrikanten des Industriezeitalters und den namhaften Spielverlagen zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Heute ist das Nürnberger Spielzeugmuseum ein Magnet für Besucher jeglichen Alters aus aller Welt, das Deutsche Spielearchiv im Pellerhaus hat sich zum Dorado für Brettspiel-Fans entwickelt und auch das Germanische Nationalmuseum glänzt mit bedeutenden Spielzeugsammlungen. Spiele- und Spielzeugfirmen von Weltruf waren und sind in der Region ansässig und seit 1949 findet in der „ToyCity“ die weltgrößte Fachmesse der Spielwarenbranche statt, die Nürnberger Spielwarenmesse.

Aufbauend auf dieser Tradition, wollen wir in Nürnberg das Thema Spiel, Spielzeug und Spielen zum Markenzeichen der Nürnberger Kulturlandschaft ausbauen. Dieses Alleinstellungsmerkmal Nürnbergs eignet sich nicht nur als Sympathieträger für das Stadtmarketing, sondern ist auch ein perfektes Thema für die Kulturhauptstadtbewerbung – vor allem aber bietet es ein in vielerlei Hinsicht bereicherndes Angebot für die Menschen, die hier leben und arbeiten. Wie vielfältig das Thema ist, werden wir in den nächsten Wochen und Monaten aufzeigen.

Mit „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ stellen wir den ersten Aufschlag vor: Mit dieser Ausstellung betreten Dr. Karin Falkenberg, Leiterin des Spielzeugmuseums und des Deutschen Spielearchivs, und ihr Team Neuland!

- Es ist die flächenmäßig bislang größte Ausstellung des Spielzeugmuseums. Der 2020 bevorstehende Umbau des Foyers macht die temporäre Erweiterung der Präsentationsfläche auf knapp 350 Quadratmeter möglich. Diese Chance haben wir genutzt, um im Kulturhauptstadt-Bewerbungsjahr 2019 in einem Experiment zu zeigen, dass das traditionsreiche Spielzeugmuseum mit seiner einzigartigen Sammlung von Spielen und Spielzeug einen großen innovativen und partizipativen Bogen spannen kann bis hin zu den spannenden Neuentwicklungen der Gegenwart.

#### Kontakt:

#### Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Hirschelgasse 9-11

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-54 20

Fax: 09 11 / 2 31-1 49 81

presse-museen@stadt.nuernberg.de

#### Spielzeugmuseum

Karlstraße 13-15

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-32 60

Fax: 09 11 / 2 31-54 95

spielzeugmuseum@stadt.nuernberg.de

[www.museen.nuernberg.de](http://www.museen.nuernberg.de)

- Es ist die erste, tatsächlich auch beispielbare Ausstellung für Jung und Alt. Neben hochkarätigem, sammlungswürdigem Nürnberg-Spielzeug zum Bestaunen stehen bekannte und weniger bekannte Spielsachen und Spiele zum Ausprobieren bereit.
- Es ist damit die erste Ausstellung, die digitale Spiele und elektronisches Spielzeug des 21. Jahrhunderts gleichberechtigt neben traditionellem Nürnberg-Spielzeug präsentiert.

### **Die Idee der Ausstellung**

#### **„Warum spielt der Mensch?“**

Gespielt wird überall auf der Welt. Wir wollen wissen, warum das Thema „Spiel“ für uns in der Metropolregion Nürnberg so besonders wichtig ist. Klar: Nürnberg – die Spielzeugstadt mit Tradition. Klar: das Spielzeugmuseum – international bekannt und weltberühmt. Klar: das Deutsche Spielearchiv – mit über 30.000 Brett- und Kartenspielen. Klar: die Internationale Spielwarenmesse – ebenso weltberühmt und wirtschaftlich extrem wichtig. All das befindet sich in Nürnberg, jedoch etwas versteckt, wie ein geheimer Schatz: in Vitrinen, im Depot, nur für Fachpublikum.

Doch wir lieben es, zu spielen. Fast jede und jeder von uns! Deshalb wollen wir das Thema „Spiel“ für unser gelingendes Zusammenleben nutzen. In Nürnberg, in der Metropolregion, in Deutschland und Europa. Die Ausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ ist ein partizipativer Auftakt dazu.

### **Wichtige Stichpunkte zur Ausstellung**

- Die Ausstellung ist analog und digital, in den Objekten wie in der Vermittlung.
- Die Ausstellung ist partizipativ: Menschen der Metropolregion sind inhaltlich beteiligt.
- Die Ausstellung ist interaktiv und multiperspektivisch: zum Mitmachen und Mitspielen auf verschiedenen Ebenen.
- Die Ausstellung ist inklusiv und multimedial: zum Lesen, Hören, Sehen, Fühlen, Spielen.
- Die Ausstellung ist klassisch-museal: Es gibt Objekte und Führungen.
- Die Ausstellung ist dynamisch: Monatlich gibt es neue Spiele.
- Die Ausstellung ist europaweit verständlich: Alles Wesentliche wird zweisprachig, auf Deutsch und Englisch, erklärt.
- Die Ausstellung ist ein Projekt für Erwachsene und Kinder und zugleich ein Impuls für die Bewerbung Nürnbergs zur Kulturhauptstadt 2025.



## **Projekt 1**

### **„Warum spielst du?“ – Die partizipative Bürgerausstellung**

Die Ausstellung ist eine partizipative Bürgerausstellung, das heißt: jede und jeder kann mitmachen und ihr oder sein Porträt als „Spielender Mensch“ im Museum zeigen. Wir haben über 100 Interviews zur Frage „Warum spielst du?“ geführt und zwar mit Kindern, jungen Menschen und Erwachsenen, querbeet durch Nürnberg und die Metropolregion. Als Pretest. Um zu sehen, ob wir mit dieser Methodik weiterkommen. Wir sind nicht nur weiter, sondern ganz schön weit damit gekommen: Man lernt schnell, dass die Menschheit in zwei Stämme zerfällt. Die einen spielen, die anderen – dann aber kategorisch – nicht. Doch vielleicht sehen die Nicht-Spieler nur nicht, dass im Grunde alle Menschen spielerisches Potential haben? Beispielsweise spielen Zocker um ihr eigenes Geld und sind damit klar definiert „Spielende“. Aber vielleicht spielen Banker ja kreativ mit dem Geld anderer Menschen?

In so manchem Museum wäre es nach monatelangen Vorbereitungen schwer vorstellbar, dass der Tag der Ausstellungseröffnung nicht das Ende des Prozesses ist, sondern der Anfang. Nicht so im Spielzeugmuseum. In unserer demokratischen Gesellschaft wandeln sich Museen – es sind nicht mehr primär die behelrenden, wissenschaftlichen Institutionen, die „außerschulischen Lernorte“, sondern auch Orte für den konkreten, lebhaften gesellschaftlichen Diskurs. Klassische Aufgabe des Spielzeugmuseums ist es, zu fragen und zu recherchieren und die erarbeiteten Impulse anschaulich zu präsentieren. Museen haben generell die große Stärke, ihre sehenswerten Objekte kombinieren zu können mit Textquellen, Zitaten, Bildern, Medien, mit Interaktion und Partizipation. Ausstellungen erreichen mehr Sinnlichkeit und „Wupptizität“ als ein Computer, ein Smartphone oder ein bedrucktes Blatt Papier.

Was wir in dieser Bürgerausstellung entdecken können: Fragt man die Menschen, was sie spielen und warum sie das tun, belegen die Antworten – empirisch fundiert – einen „erweiterten Spielebegriff“. Das ist die Umkehr unserer Fragestellung und unseres langjährigen Verständnisses vom Spielen als Angelegenheit für Kinder. Spielen ist mehr als Spielzeug, Spiele und Spielveranstaltungen. Nürnberg, Fürth und Zirndorf sind die historische Heimat des Spielzeugs und zugleich die Heimat eines Verständnisses vom „Spiel“ als einem Lebenselixier für uns Menschen, für unser „Spiel des Lebens“. Ich spiele, also bin ich. Schließlich haben wir alle „das Zeug zum Spielen“!

### **Methodik der Ausstellung und zu Grunde liegende Spieltheorien**

Methodenkritisch ist klar: Weder in Nürnberg noch anderswo auf der Welt gibt es nur 9 Spielmotivationen, also Gründe, warum ein Mensch spielt – sondern mindestens 900 oder vielleicht sogar 9.000, 90.000 oder 900.000? Denn: Spielen ist Leben.



Natürlich haben wir im Spielzeugmuseum vorab klassisch-wissenschaftlich gearbeitet und die Ausstellung methodenkritisch konzipiert und strukturiert. Die Fragestellung der Ausstellung lautet: „Warum spielt der Mensch?“ Die Frage, die wir rasch daraus weiterentwickelt haben, lautet: „Warum spielst du? Warum spiele ich?“, also fort von der Theorie – hin zur Empirie. Dennoch – ohne Theorie hat Wissenschaft keinen Halt. Deshalb haben wir uns parallel mit Spieltheorien beschäftigt. Gleich vorneweg: Es gibt Hunderte davon! Die meisten Spieltheorien sind Resultate ihrer Entstehungszeit und Resultate der Sichtweisen der jeweiligen Theoretikerinnen und Theoretiker. Für die Auswahl der Theorien in unserer Ausstellung wurde deshalb als Kriterium die Frage wichtig: „Welche Aspekte in den Spieltheorien sind in unserer heutigen Gesellschaft relevant?“ Hier sind die Ergebnisse:

#### **Die „Flow-Erlebnisse“ beim Spielen**

Das Tolle am Spielen ist das Spielen selbst. Spezifisch ist beim Flow das Gefühl der Spannung mit möglichst wenigen Frustrationserlebnissen. Der Flow beim Spielen ist vergleichbar mit dem Workflow, dem Flow beziehungsweise der Adrenalinausschüttung beim Sport, dem Flow beim gemeinsamen Musikmachen. Der Flow ist das angestrebte, anhaltende Glückserlebnis der Spielerinnen und Spieler.

#### **Das „Entrückt sein“ oder die „Polarisation der Aufmerksamkeit“**

Ein besonderer Zustand beim Spielen ist die absolute Vertiefung in und die absolute Konzentration auf das Spiel, in sein Thema, seine Ideen, seine Phantasien. Der spielende Mensch ist „entrückt“ mit allen seinen Gedanken und Handlungen – ähnlich wie beim Beten oder beim Liebesspiel.

#### **Das „Außer-Alltägliche“**

Spielen geschieht in einem definierten Raum mit definiertem Anfang und Ende. Es hat in der Regel keine Auswirkung auf den Alltag. Doch zahlreiche Ausnahmen bestätigen genau diese Regel – und sind zum Beispiel Impulse für Spielfilme wie Jumanji (1995), Pans Labyrinth (2006) oder James Bond 007: Casino Royale (2006).

#### **Lost in Translation**

„Spielen“ bedeutet die halbe Welt. Zumindest auf Deutsch. In anderen Sprachen ist das nicht der Fall. Zum Beispiel auf Englisch. Die Ausstellung und ihr Titel sind typisch für die deutsche Kultur und mit dem Sprachspiel „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ nur schwer übertragbar – eben ins Englische: Unser US-amerikanischer Übersetzer Jess Nierenberg schafft es normalerweise, innerhalb von zwei Tagen komplexe wissenschaftliche Fachtexte für die Museen der Stadt Nürnberg auf Englisch zu liefern. An den Übersetzungen für die Ausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ saß Jess Nierenberg zu unser aller Überraschung fast zwei Wochen. Und sagte dann: „Das geht nur auf Deutsch. So eine Ausstellung kann man nur auf Deutsch erklären. Das ist deutsche Kultur!“



Das Heikle an dem Begriff und dem Thema „Spielen“ ist, dass im Englischen zwischen „game“ und „play“ unterschieden wird. „Playing“ ist nicht so vielsinnig wie „spielen“ und kann deshalb für mehrere Spielmotivationen nicht verwendet werden. „Play“ hat Doppeldeutigkeiten, die im Englischen ungewollte Konnotationen entstehen lassen. Jess Nierenberg lieferte schließlich eine brillante Übersetzung des Mottos: „In Nuremberg, Play's the Thing“ ist eine Anspielung auf das Zitat von William Shakespeare aus Hamlet, zweiter Akt, 2. Szene: „The play's the thing wherein I'll catch the conscience of the king“ – „Das Schauspiel sei die Schlinge, in die den König sein Gewissen bringe.“

Sprache bedingt unser Denken und Sprache bedingt die Möglichkeiten dessen, was wir denken und uns vorstellen können. Andere Sprachen und Kulturen haben Worte und Begriffe, für die wir auf Deutsch mehrere Sätze zur genauen Erklärung benötigen.

### **Das große Wort „Spielen“**

Für unser großes Wort „Spielen“ sind in anderen Sprachen und Kulturen meist mehrere differenzierende Begriffe verfügbar. Wir Deutschsprachigen spielen hingegen mit der halben Welt, mit Spielsachen und Spielen, mit Wörtern und Gedanken, mit Tönen und Instrumenten, im Sport, im Hörspiel und auf der Bühne – mit der Phantasie und mit der Liebe. Wir sehen Spielfilme an, wir geben Beispiele. Wir spielen uns gegenseitig etwas vor. Wir spielen mit unserem Leben und mit dem Leben anderer. Wir spielen um Geld, um Glück, wir spielen Golf oder das Lied vom Tod.

### **Projekt 2**

#### **Nürnbergers Spielzeug-Klassiker und Spiele, dargestellt in 9 Spielmotivationen: historisch und gegenwärtig, analog und digital**

Wir zeigen in dieser Ausstellung Nürnberger Spielzeug-Klassiker aus der großen Sammlung des Spielzeugmuseums und fragen an 9 Themeninseln: Warum spielen wir heute? Und warum haben Kinder und Erwachsene früher gespielt? Welche Motivationen stehen hinter all unserem „Zeug zum Spielen“? Es ist erstaunlich: Manche Spielmotivation ist heute noch genauso aktuell wie vor vielen Jahrzehnten. Nur das „Zeug zum Spielen“ hat sich weiterentwickelt. Neues „Zeug“ zeigen wir neben historischem: Brettspiele und digitale Spiele, aus der Metropolregion wie aus ganz Europa. Beispielbar. Zum Ausprobieren!



Die 9 Themen der Spielmotivationen sind als Antworten auf die immer gleiche Frage „Warum spielst du?“ konzipiert:

### **Spielmotivation 1: „... weil ich gerne in neue Rollen schlüpfel!“**

In neue Rollen schlüpfen, sich verkleiden oder eine Maske aufsetzen – das sind weltweit beliebte Spiele! Hinter einer Maske darf alles gesagt und vieles erprobt, erlebt und ausgelebt werden. Neue Rollen setzen der Phantasie, den Träumen und Wünschen keine Grenzen. Kinder schlüpfen gern in die Schuhe von Erwachsenen, sie „träumen sich groß“. Kinder ahmen Menschen, Tiere oder Phantasiewesen im Spiel nach. Das spielende Nachahmen unterstützt die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit. In andere Rollen schlüpfen Kinder auch beim Spielen mit Puppen, Plüschtieren oder Spielfiguren.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*

Die „Bild-Lilli“, Modepuppe und Maskottchen, Entwurf Max Weißbrodt, Otto Hausser, Neustadt bei Coburg 1955/1964

Die „Steffi LOVE – Urban Fashion“ von Simba Toys GmbH & Co. KG, Fürth 2010/2018

„Hans und Liesl“ als Ankleidepuppen mit Volkstrachten, J.W. Spear & Söhne, Nürnberg 1955/1965

Die „Englische Puppe“, eine Ankleidepuppe von Johann Ludwig Stahl, Nürnberg 1794

Die Kruseler Tondocke, Nürnberg 1350/1500

Holzgelenkpuppen, Sonneberger Gelenkdocken, Sonneberg, 1. Hälfte 19. Jahrhundert

Masken als Ausschneidebogen, „Indianer“, „Afrikaner“, Verlag M. Kamm, Fürth um 1930

*Spiel aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Digitales Spiel MSQRD, Spieleautoren: Eugene Zatepyakin, Eugene Nevgen, Sergey Gonchar, Studio: Masquerade Technologies / Facebook, Erstveröffentlichung 2016

### **Spielmotivation 2: „... weil ich gerne baue und konstruiere – und danach alles wieder einreißel!“**

Bei ihren Bauaktivitäten durchlaufen Kinder unterschiedliche Entwicklungsschritte. Sie sortieren Bauklötze oder andere Gegenstände nebeneinander und aufeinander. Beim Bauen erfahren Kinder Raum und Lage. Sie erleben Statik, Maßeinheiten und Relationen. Bauen und Konstruieren schult die Koordination, die Feinmotorik, es trainiert die Geduld, die Ausdauer und die Genauigkeit. Sie erfassen, dass es physikalische Gesetzmäßigkeiten in unserer Welt gibt. Kleine Kinder zeigen große Lust daran, Türme aus Bauklötzchen immer wieder gezielt umzustößen. Beim Bauen lernen Kinder, dass nichts Menschgemachtes auf dieser Welt ewigen Bestand hat. Kinder lernen beim Bauen, ihre Misserfolge zu überwinden – und immer wieder von vorne anzufangen.



*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*  
Nürnberger Stadtturm als Baukasten – diesen Turm kann man durch Eindrücken der Tür zum Einstürzen bringen, unbekannter Hersteller, Nürnberg um 1890  
Flugzeug „Legoland Nr. 613“, LEGO GmbH, Billund (Dänemark), 1974

*Spiele aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*  
Analog: La Boca, Bauspaß von zwei Seiten, Autoren: Inka und Markus Brand, Verlag: Franckh-Kosmos 2013  
Digital: Minecraft, Spieleautor: Markus „Notch“ Persson, Studio: Mojang / Microstudios, Erstveröffentlichung: 2009

### **Spielmotivation 3: „... weil ich beim Spielen immer geschickter werde!“**

Geschicklichkeitsspiele sind kulturunabhängig. Es gibt sie überall auf der Welt! Geschicklichkeit bezieht sich auf die Feinmotorik des Menschen, auf seine Balance, den Rhythmus und die Schnelligkeit. Geschicklichkeitsspiele fördern uns Menschen dabei, schneller zu werden, genauer zu werden und vermeintlich mühelos zu handeln. Geschicklichkeit lässt sich durch Übung und Routine und durch die allmähliche Erhöhung von Geschwindigkeit und Schwierigkeitsgraden spielerisch verbessern.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*  
Nürnberger Zankeisen, Murmeln, Kreisel

*Spiel aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*  
Analog-digital: Doodle-Jump. Spielautoren: Igor und Marko Pusenjak, Studio: Lima Sky LLC, Erstveröffentlichung 2009

### **Spielmotivation 4: „... weil ich meine Gefühle spielerisch ausleben kann!“**

Fühlen ist fundamental. Wir können zwar wählen, was wir tun wollen. Doch niemand kann wählen, ob er fühlen will oder nicht. Spielsachen wie Puppen und Plüschtiere sind nicht einfach nur Gegenstände zum Spielen, sie sind in der Phantasie von Kindern lebendig, sie sind „Subjekte“, keine Objekte. Puppen und Plüschtiere werden als lebendige Gegenüber empfunden. Zu diesen Spielsachen haben Menschen oft lebenslange Beziehungen.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*  
Fatschenkind, Wachskopfpuppe aus Deutschland, 1801/1850  
Holzdocken, Wickelpuppen aus Oberamergau, 19. Jahrhundert  
Zelluloidpuppe, Bruno Schmidt, Waltershausen, um 1925

*Spiel aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*  
Digital: My Talking Tom. Studio: Outfit 7, Erstveröffentlichung: 2013



### **Spielmotivation 5: „... weil ich unsere Welt im Kleinen gestalten kann!“**

Spielzeug zeigt im Prinzip immer „Die Welt im Kleinen“, hergestellt für Kinder. Und das ist das Faszinierende an Spielzeug: Es vermittelt im kleinen Maßstab ein Idealbild von der echten Welt. Aufstellspielzeug zeigt kleine Phantasiewelten oder reale Geschichte und Geschichten, dargestellt in Miniatur-Objekten.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*

Diorama „Almhütte“, Design: Playmobil geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf 2013

Fränkische Kleinstadt mit Erzgebirge-Miniaturen, 1930er Jahre

Arche Noah mit Strohintarsien, Hallbach/Seiffen um 1900

*Spiele aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Analog: Spiel des Lebens. Das Original seit 1960. Autor: Reuben Klamer, Verlag: Hasbro Deutschland, 2016

Digital: Die Sims 4 / Mobile App, Spieleautor: Will Wright, Studio Maxis, The Sims Studio, Erstveröffentlichung „The Sims“: 2000, Veröffentlichung Mobile-Version „Sims 4“: 2015

### **Spielmotivation 6: „... weil ich am liebsten meinen Verstand herausfordere!“**

Ein magisches Quadrat ist eine quadratische Anordnung natürlicher Zahlen, sodass die Summe der Zahlen aller Zeilen, Spalten und der beiden Diagonalen gleich ist. Diese Summe wird als „die magische Zahl“ des magischen Quadrats bezeichnet. Magische Quadrate gehören zur „Unterhaltungsmathematik“, zu den Zahlenrätseln oder mathematischen Spielereien. Aus dieser Spiel-Idee entstand Sudoku. Sudoku heißt auf Japanisch „Isolieren Sie die Zahlen“.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*

Albrecht Dürer Quadrat, D. Bamberger, Lichtenfels 1936

„Dürer Magisches Quadrat“, W.H. Cremer Junior, London 1880

„Albrecht Dürer Spiel – Das Spiel der 15“, vermutl. J.G. Papst, Nürnberg um 1910

„Dürer Magisches Quadrat, ein Spiel für unterwegs“, Otto & Max Hausser, Neustadt bei Coburg, 1970er Jahre

*Spiel aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Analog: Pentago Jubiläum. The Mind Twisting Game. Autor: Thomas Flodén, Verlag: Franckh Kosmos, 2016

Digital: Game Boy Classic / Game Boy Color: Tetris



### **Spielmotivation 7: „... weil ich Technik faszinierend finde!“**

Ab Mitte des 19. Jahrhunderts bis in die 1970er Jahre ist Nürnberg das Weltzentrum der Blechspielwaren. Während der Industrialisierung sind viele Menschen begeistert von den technischen Erfindungen. Sie wollen die moderne Maschinen- und Verkehrstechnik in Spielzeuggröße besitzen. Die Nürnberger Handwerker beherrschen damals die Metallverarbeitung – das war die beste Voraussetzung, auch modernes technisches Spielzeug herzustellen. Eisenbahnen, Hochseedampfer, Projektionsapparate, Dampfmaschinen mit Antriebsmodellen – später auch Flugzeuge und Automobile – werden bald zu den beliebtesten Artikeln der Spielwarenbranche.

#### *Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*

Militärflugzeug von Tipp & Co, Nürnberg 1930er Jahre

Flugzeug „Komet“ von Georg Kellermann & Co, Nürnberg 1948

Playmobil-Flugzeug-Bausatz von Geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf 2001

Modell-Flugzeug „Lufthansa Boeing 727“ von Tipp & Co, Nürnberg 1960er Jahre

Spielzeug-Drohne mit Funkfernsteuerung, Silverlit Toys Manufactory Ltd., Hong Kong (China) 2017

Schuco „Mercedes Maybach Vision Coupé“, Handmuster von Dickie Spielzeug GmbH & Co. KG, Fürth 2018

Vis-à-Vis Automobil von Simon Günthermann, Nürnberg 1890er Jahre

Motorrad mit Beiwagen T-686 von Tipp & Co, Nürnberg 1930er Jahre

Antriebsmodell Scherenschleifer, Karl Arnold, Nürnberg um 1920

Hammerwerk „Dynamobil“ von Johann Leonard Hess, Nürnberg um 1920

Transmission für Dampfmaschinen, Peter Doll & Co., Nürnberg um 1930

Fellhammer „Dynamobil“ von Johann Leonard Hess, Nürnberg um 1920

Antriebsmodell „Unterhaltendstes Spiel der Welt“ von Jean Schoenner, Nürnberg um 1900

Eisenbahn-Anlage (Spurweite 0) mit Zubehör von Peter Doll & Co, Nürnberg 1930er Jahre

#### *Spiele aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Analog: Gum Gum Machine, Autoren: Stefan Dorra, Ralph zur Linde, Verlag: Huch! & Friends, 2015

Digital: RollerCoaster Tycoon Classic. Spielautor: Chris Sawyer, Studios:

Micro Pose / Hasbro interactive / Atari / Frontier Developments,

Erstveröffentlichung: RollerCoaster Tycoon 1999, Veröffentlichung:

Classic-Mobile-Version 2016

### **Spielmotivation 8: „... weil ich gern Wirtschaftsprofi sein will!“**

Wirtschaften ist für Nürnberg eines der wichtigsten Themen – in der realen Welt und im Spielzeug-Pendant. Zum Wirtschaften gehören die Läden und die Küchen. Kleine historische Marktstände und Spielzeug-Kaufläden zeigen die Waren, die früher auch real verkauft wurden. Kinder werden mit Spielzeug auf das Leben vorbereitet. Miniaturmärkte und Kaufläden sind ein Beispiel dafür. Die „Nürnberger Rauchfangküche“ mit dem karierten Fußbodenmuster gehört zu den ersten serienmäßig hergestellten „Spielküchen“. Sie sind durch die Spielwarenkataloge des Nürnberger Händlers Georg Hieronimus Bestelmeier um 1800 überliefert.

*Spielzeug-Klassiker aus der Sammlung des Spielzeugmuseums:*  
Puppenküche, verschiedene unbekannte Hersteller, Nürnberg 18. Jahrhundert

Ausschnitt aus dem Katalog von Georg Hieronimus Bestelmeier, VII. Magazin von verschiedenen Kunst- und anderen nützlichen Sachen, Nürnberg 1803

Kaufladen „Gemischtwarenladen“, Christian Hacker, Nürnberg um 1910  
Wochenmarkt mit Gänsemännchenbrunnen, Thüringen/Nürnberg um 1850

*Spiel aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Analog: Anti-Monopoly. Das Wirtschaftsspiel des 21. Jahrhunderts. Autor: Ralph Anspach, Verlag: University Games Europe 2007

Digital: Playata – Zero Hero

Arcade: „Can't drive this“

### **Spielmotivation 9: „... weil ich digital mit Menschen auf der ganzen Welt spielen kann!“**

Wer spielt heute digital? Fast alle! So vielfältig wie die technischen Medien sind auch die Spiele und damit das Publikum, an das sie sich richten. Digitale Spiele haben eine große Öffentlichkeit – das ist sichtbar an den vielen Geräten, die ständig verändert, weiterentwickelt und verbessert werden. Smartphone und Tablet stehen derzeit an erster Stelle der genutzten digitalen Spielzeuge. Das ist nicht verwunderlich, denn häufig ermöglichen einfache App-Spiele einen leichten Einstieg. In Gegensatz dazu erfordern manche Konsolen- und Computerspielen wahres Können am Controller. Eines wird deutlich: Digitales Spielen ist eine neue Kulturtechnik. Wer als Kind den Joystick bediente, die entsprechenden Tastenkürzel in die Tastatur hämmerte und am Controller verschiedenste Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drückte, weiß das.

*Spiele aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs:*

Analog: Pac Man

Digital: Pac Man

Cubetto, Verlag: Primo Toys, 2016

Whacky Wit, Autor: Norman Sommer, Verlag: Whacky Wit / Spielquader 2013

### **Projekt 3**

#### **Mitmach-Ausstellung: analog-digitaler Audioguide**

Für „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ haben wir den wohl weltweit ersten analog-digitalen Audioguide entwickelt und realisiert. Zum Selbstbauen für alle Besucher, zum Spielen und zum Hören.

Der analog-digitale Audioguide funktioniert so: Jeder Museumsgast bekommt zusammen mit der Eintrittskarte ein Blatt mit einem aufgedruckten und vorgestanzten Würfel. Der Würfel lässt sich leicht zusammenbauen. Anschließend kann man mit ihm spielen und würfeln. Der Würfel ist ein komplett analoges Spielzeug.

Auf jeder der neun Spielmotivationsinseln befindet sich eine digitale Vorrichtung mit Lautsprecher. Der analoge Papier-Würfel wird in die digitale Vorrichtung hineingesteckt: Schon ertönen Sprache und Musik.

Die Inhalte des analog-digitalen Audioguides: Die erste Würfelseite – mit dem Logo des Spielzeugmuseums – erläutert den Zuhörern die Idee der Ausstellung. Auf den fünf weiteren Seiten des Würfels befindet sich für jede Tonspur ein Motiv.

Was ist im analog-digitalen Audioguide zu hören? Die fünf „Führungslinien“ auf den fünf weiteren Würfelseiten sprechen fünf unterschiedliche Besuchergruppen an: „Young Dürer“, die kreativ-verspielte Ikone Nürnbergs, begutachtet und kommentiert das Spielzeug seiner Stadt aus der Sicht des Künstlers. Lara Croft, gesprochen von Anja Seidel, beurteilt das „Zeug zum Spielen“ knallhart und futuristisch. Das „Dadaistische Paar“, entwickelt und gesprochen von Michael Ziegler, schlendert durch die Ausstellung und assoziiert mit dem „Zeug zum Spielen“ eigene Lebenserfahrungen. Wissenschaftlich fundierte Spielzeuggeschichten erzählt Museumsleiterin Dr. Karin Falkenberg. Und nicht zuletzt besingt und bespielt die Peterlesbom Revival Band das Thema „Spiel“ in 18 Nürnberger Liedern.

Alle fünf Führungslinien gibt es auch auf Englisch! Und nach dem Museumsbesuch kann man den analogen Würfel natürlich auch mit nach Hause nehmen.



## **Projekt 4**

### **Orte voller „Zeug zum Spielen“: Die Spielzeug-Stadtpläne Nürnberg, Fürth und Zirndorf**

Wann waren welche Spielzeughersteller an welchen Orten in Nürnberg, Fürth und Zirndorf tätig? Und welche Spielzeug- und Game-Entwicklerfirmen gibt es aktuell? Für unsere Freundinnen und Freunde der klassischen Spielzeugforschung haben wir für das Projekt „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ systematisch historische Adressbücher der Spielwarenindustrie sowie Nürnberger Adressbücher durchgearbeitet. Unser Ziel war, alle auffindbaren Adressen auf großen Stadtplänen kartografisch anschaulich darzustellen. Begleitend haben wir das „Adressbuch der Spielwarenhersteller in Nürnberg, Fürth und Zirndorf“ erstellt, das ebenfalls vom Team des Spielzeugmuseums recherchiert und für die Ausstellung als Nachschlagewerk gestaltet wurde.

Die Forschungs idee wird in die Gegenwart und Zukunft fortgeführt. Auch hierfür gilt der partizipative Ansatz: Welche Game-Entwicklerfirmen gibt es aktuell in der Metropolregion? Dieser Stadtplan wird als interaktives Projekt mit dem Input der Games-Entwicklerszene in der Metropolregion erarbeitet.

## **Projekt 5**

### **Die Magie und die Dynamik der Spielwarenmesse**

Die bezauberndste aller Messen findet in Nürnberg statt. Die Menschen hier sind stolz auf „ihre Spielwarenmesse“, obwohl die wenigsten jemals dort waren. Wenn die weltgrößte Spielwarenmesse läuft, wehen an vielen Gebäuden in Nürnberg weiße Fahnen mit einem roten Schaukelpferd samt Turm. Das ist das Erkennungszeichen! Die Metropolregion ist dann voller Menschen aus aller Welt. Alle Hotels sind ausgebucht. Busse, U-Bahnen und Straßenbahnen fahren häufiger als sonst. Fernsehen, Internet, Rundfunk und Zeitungen berichten über die Veranstaltung. Die Spielwarenmesse umweht einen Hauch von Magie. Sie ist eine klassische Fachmesse – keine Publikumsmesse. Insbesondere Kinder fragen im Spielzeugmuseum immer wieder, warum ausgerechnet sie nicht zur Spielwarenmesse dürfen. Wir haben die Fragen an Ernst Kick, den Chef der Spielwarenmesse, weitergeleitet. Er hat sie exklusiv für die Besucher des Spielzeugmuseums beantwortet!

Das Spielzeugmuseum schenkt dem wichtigen Nürnberger Wirtschaftspartner, der Spielwarenmesse, zum 70. Jubiläum eine kleine „Geschichte der Spielwarenmesse in Spielzeug-Objekten“. Es ist die Kombination aus historischen Messe-Werbungen und dazu passendem Spielzeug aus den Beständen des Spielzeugmuseums. Um Einblicke in die aktuelle Spielwarenmesse zu geben, läuft außerdem ein Film mit Messe-Impressionen, Spielzeugneuheiten und Spiel-Ideen aus dem Jahr 2018.



## **Projekt 6**

### **Bibliothek der Wissenslust**

Das Thema „Spiel“ rückt zunehmend auch in den Fokus der Wissenschaften – und auch hier hat Nürnberg mit einem weltweit einzigartigen Objektbestand aus Spielzeug, Spielen und Ideen zur Zukunft des Spiels eine herausragende Stellung. Für wissenschaftliche Recherchen steht eine Bücherwand mit Klassikern zum analogen und digitalen Spiel und gut lesbaren Titeln im Foyer bereit. Mittendrin ist „Das A – Z der Spielwarenbranche“ zu finden, der aktuelle Katalog der Spielwarenmesse, das wohl beste internationale Nachschlagewerk, erarbeitet und hergestellt in Nürnberg.

## **Projekt 7**

### **Albrecht Dürer als Spielzeugfigur unterwegs in Nürnberg**

Dass Spielsachen ihr Eigenleben haben, ist spätestens seit der Filmreihe „Toy Story“ kein Geheimnis mehr. Die Idee vom lebendig werdenden Spielzeug ist alt und bezaubernd zugleich. Der Kinderbuchheld „Felix Hase“ reist mit dem Flugzeug durch die Welt, der Gartenzwerg im Film „Die fabelhafte Welt der Amélie“ besucht moderne Weltwunder und das ostdeutsche Ampelmännchen wird seit Jahren in Tokyo gesichtet.

Der Nürnberger Fotograf Hermann Klink hat diese Idee aufgegriffen und ein Jahr lang die Spielzeugfigur „Albrecht Dürer“ auf fotografische Streifzüge durch Nürnberg mitgenommen. Anfangs waren die Fotografien mit Albrecht Dürer im Playmobil-Format als kleines Begleitprojekt für „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ geplant, doch Hermann Klink entdeckte mit Albrecht Dürer seine Heimat neu – und nahm das Playmobil-Männchen überall mit hin: In Museen, in Biergärten und sogar ins Fitness-Studio. Im Foyer ist die Bilderstrecke grafisch als Domino-Wegespiel umgesetzt. Gezeigt werden über 100 Fotografien – 40 analog und 60 digital.

## **Projekt 8**

### **Young Dürer und das Spielzeug**

Der Maler und Comic- und Cartoon-Zeichner Gerhard Glück ist ein spielzeug-affiner Mensch – das wissen wir seit der Ausstellung „Glück im Spielzeugmuseum“. Seine Cartoons zu Spielzeugthemen werden bis heute im Treppenhaus des Museums präsentiert.



Gerhard Glück hat sich mit der Ikone Nürnbergs, Albrecht Dürer, beschäftigt und ihn sich als spielenden Menschen vorgestellt. Neun neue Dürer-Bilder hängen nun im Spielzeugmuseum: „Young Dürer“ oder „Junior AD“, wie Gerhard Glück den Spielenden betitelt hat. Die neun Bildmotive entstanden im Bildformat 21 x 29,7 cm auf Karton in Acryl / Tempera, für die Ausstellung wurden sie auf DIN A1 vergrößert gedruckt und in Holz gerahmt. Und wem der Kleine Dürer ans Herz gewachsen ist, für den gibt es die Postkartenserie „Albrecht Dürer Junior“ im Spielzeugmuseum zum Verschicken oder als Wand-Deko!

## **Projekt 9**

### **Fotografien von Spielorten, Spielplätzen und Spielgründen in Nürnberg**

Das Spielzeugmuseum hat für die Ausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ zu einem Online-Fotowettbewerb aufgerufen. Gesucht wurden Fotografien von öffentlichen Orten und privaten Plätzen in Nürnberg, an denen leidenschaftlich gespielt wird. Zum Fotowettbewerb waren alle eingeladen, die Einblicke in ihre Spielwelten und ihre Spielmotivation geben wollten oder spannende Spielorte in Nürnberg entdeckt hatten. Im Mittelpunkt stehen dabei das Spiel und die spielenden Menschen. An den Foto-Sammlungen beteiligten sich Laien wie Profis.

## **Projekt 10**

### **Begleitpublikationen**

... gibt es zu dieser Ausstellung gleich zwei! Die wissenschaftliche Begleitpublikation „Kulturgut Spiel“ liegt vor, die Ausstellungspublikation „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ folgt im Januar 2019, um weitere Spielerporträts der partizipativen Bürgerausstellung zu berücksichtigen. Probedrucke liegen zur Einsicht und zum Mitnehmen bereit.

#### **Max Kobbert: Kulturgut Spiel**

Herausgegeben für die Museen der Stadt Nürnberg von Karin Falkenberg (Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg)

Preis: 19,90 Euro, erhältlich an der Museumskasse und im Buchhandel

#### **Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!**

Herausgegeben für die Museen der Stadt Nürnberg von Karin Falkenberg (Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg)

Preis: 19,90 Euro, erhältlich an der Museumskasse und im Buchhandel



## **Das Ausstellungsteam – Partizipation auf allen Ebenen**

### **Die Bürgerausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“ basiert auf der Lust zum Mitspielen dieser Menschen in der Metropolregion**

Wolfgang Abart, Gaby Athmann, Marijan Badar, Renate Badar, Leon Beck, Monika Berthold-Hilpert, Andrea Bieber, Alexander Blanke, Patricia Büchner, Rebecca Büchner, Julia Buortesch, Susanne Carl, Kevin Dardis, Juliane Drees, Petra van Dreuten, Janine Ehemann, Barbara Engelhardt, Markus Esch, Sandra Ettl, Nadja Feichtenbeiner, Alvin Frauenknecht, Alice Graf, Volker Graf, Agnes Graf-Then, Nikola Hähnlein, Volker Heißmann, Susanne Helmer, Barbara Herbst, Franz Herrmann, Michael Herrschel, Tim Hetzner, Siegfried Hochstein, Dr. Franz Höhe, Monsignore Jakob Hofmann, Sven Homburg, Lisa Hrubesch, Diana Kaliciak, Nina-Maria Kellner, Evelyn Kincses, Hermann Klink, Ronny Kossyk, Blanka Koza, Carina Kremer, Fabian Küffner, Wolfgang Kunert, Verena Lenhart, Patrick Lientscher, Tracy Lipski, Ben Lochmann, Christin Lumme, Norbert März, Veronika Maucher, Herbert Meier, Berny Meyer, Linda Mund, Bodo von Neuhaus, Eva von Neuhaus, Andreas Radlmaier, Sebastian Reich und Amanda, Gunther Rissmann, Andreina Rosario, Prof. Dr. Manuel Sand, Ullrich Sander, Kamran Salimi, Maria Schalk, Max Schalk, Sigrid Schillmeier, Andreas Scholz, Ernst Schultz, Alexander Schwab, Anja Seidel, Andreas Sigl-März, Devidas Spasenko, Fritz Stahlmann, Julian Stahlmann, Barbara Steiner, Eva Maria Steiner, Odile Steiner, Dominik Stockmann, Günter Stössel, Tanja Stößlein, Brigitte Sulzer, Branco Tomic, Johanna Tissot, Oliver Tissot, Timur Vermes, Marc Vogel, Christian Wallisch, Ferdinand Weidmann, Susi Wendl, Tom Werneck, Sabrina Wiest, Ulrike Wolf, Hans-Jürgen Zeitler und Michael Ziegler

### **Kinder und Jugendliche**

Alaara, Aleyah, Aline, Amra, Anton, Azra, Benjamin, Carina, Ella, Emilia, Emma, Giulia, Harris, Jolina, Jonas, Kilian, Lasse, Leon, Maria, Mattis, Maurice, Maxie, Milan, Minou, Nala, Noah, Oskar, Patricia, Rafael, Rebecca, Valentina, Veronika, Kinder im Kindergarten der Frauenkirche Nürnberg und Kinder im Naturkindergarten Waldwichtel Nürnberg

### **Ideen und Umsetzung**

Ingrid Bierer, Dr. Karin Falkenberg, Lisa Hrubesch, Stefanie D. Kuschill, Dr. Urs Latus, Christin Lumme, Dr. Gabriele Moritz, Christiane Reuter

### **Teilprojekte**

Alexander Biersack, Peter Budig, Johannes Dornisch, Gerhard Glück, Hermann Klink, Prof. Dr. Max Kobbert, Berny Meyer, Sebastian Pfaller, Klaus Schamberger, Dr. Annette Scherer, Dr. Axel Schwaiger

### **Ausstellungs- und Grafikgestaltung**

Markelos. Büro für Gestaltung und Produktion, Nürnberg:  
Silke Lederer, Katrin Lederer-Wisura, Christian Werner

### **Projektleitung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“**

Dr. Karin Falkenberg



## **Das Begleitprogramm**

### **Führung „Neuer Monat – Neue Spiele“**

Der Games-Experte Alexander Biersack stellt monatlich neue Spiele im Computerspielbereich vor. Hier kann nach Herzenslust alles ausprobiert und bespielt werden.

**Von Brett bis Pad: Co-Evolution von analogen und digitalen Spielen**  
Sa, 01.12.2018, 11 Uhr

**Flink verlinkt: Strategie- und Lernspiele**  
Sa, 05.01.2019, 11 Uhr

**Höher, schneller, weiter: E-Sports**  
Sa, 02.02.2019, 11 Uhr

**Spielen fürs Leben: Serious Games**  
Sa, 02.03.2019, 11 Uhr

**Total real: Virtual and Augmented Reality**  
Sa, 06.04.2019, 11 Uhr

**Games made in Franken: Spieleentwicklerstudios aus der Region**  
Sa, 04.05.2019, 11 Uhr

### **Programm „Testspiele – von analog bis digital“**

Wer gerne spielt, beim Spielen zusieht, ein neues Spiel ausprobieren oder sogar selbst herstellen will, mehr über das Spielen und über Spieleprofis erfahren möchte oder einfach nur Spaß mit vielen Mitspielern möchte, ist im Deutschen Spielearchiv im Pellerhaus genau richtig!

Ab 14. Dezember 2018 bietet dort ein reichhaltiges analog-digitales Veranstaltungsprogramm für jeden Geschmack und für jedes Alter das Passende: von Spieleabenden, Spiele-Walks und Exit-Games über (Kreativ-)Workshops, Spieleturniere und Game Jams bis hin zu Vortragsreihen, Beratungsangeboten und Fortbildungen ist alles dabei!

Mehr dazu in Kürze!





15.11.2018



Seite 17 von 17

## **INFORMATIONEN KOMPAKT**

### **Laufzeit**

16. November 2018 bis 2. Juni 2019

### **Eintritt**

Der Eintritt in die Sonderausstellung ist im Museumseintritt von 6 Euro, ermäßigt 1,50 Euro, bereits enthalten.

### **Öffnungszeiten**

Dienstag bis Freitag 10-17 Uhr

Samstag und Sonntag 10-18 Uhr

Zum Christkindlesmarkt

auch Montag 10-17 Uhr

### **Anfahrt**

Straßenbahnlinie 4: Haltestelle Hallertor

Buslinie 36: Haltestelle Weintraubengasse

U1/11: Haltestelle Lorenzkirche, Ausgang in Richtung  
Hauptmarkt

### **Kontakt**

Spielzeugmuseum

Karlstraße 13-15 (Museum)

Irrerstraße 21 (Verwaltung)

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-31 64 (Museum)

Telefon: 09 11 / 2 31-32 60 (Verwaltung)

Fax: 09 11 / 2 31-54 95

E-Mail: [spielzeugmuseum@stadt.nuernberg.de](mailto:spielzeugmuseum@stadt.nuernberg.de)

[www.spielzeugmuseum-nuernberg.de](http://www.spielzeugmuseum-nuernberg.de)

### **Hinweise**

Im Pressebereich unserer Website stehen diese Presseinformation sowie Fotos der Ausstellung zum Download bereit:

[www.museen.nuernberg.de/spielzeugmuseum/presse/pressematerial/](http://www.museen.nuernberg.de/spielzeugmuseum/presse/pressematerial/)

Weitere Informationen erhalten Sie direkt beim Spielzeugmuseum unter Telefon 09 11 / 2 31-32 60 sowie bei der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Museen der Stadt Nürnberg unter Telefon 09 11 / 2 31-54 20.

