



Unbek. Künstler: Märchenwürfelpuzzle (Mitte 20. Jahrhundert).

Brettspiel der Sammlung datiert aus dem Jahr 1896 und wurde in Ravensburg von der Firma Mayer nach einer Vorlage der Münchner Kinderbuchautorin Emilia Giehl (1837–1915; Pseud.: „Tante Emmy“) gefertigt und von Mary Altheimer (Lebensdat. unbek.) fein illustriert. Ein weiteres Spiel zu „Sneewittchen“ wurde um 1920 aus Holz und Papier in den Kunstgewerblichen Werkstätten von Heinrich Paulmann als großes bewegliches Märchen-Diorama in Nürtingen gefertigt.



Unbek. Künstler: Märchenwürfelpuzzle (Mitte 20. Jahrhundert).

Gleichzeitig übernahmen auch die großen Bilderbogen- und Kinderbuchverlage z.B. in Eßlingen, Neuruppin oder Mainz aus ihrer graphischen Produktion immer wieder Motive zur

Ausgestaltung von Kulissenbildern, Märchenspielen und Ausschneidebögen.

Nach dem Zweiten Weltkrieg kamen im geteilten Deutschland, aber auch in vielen anderen Ländern zahlreiche weitere Märchenspiele heraus. Später fanden Märchenmotive auch Eingang in diverse Computerspiele. Zuletzt konnte die Brüder Grimm-Gesellschaft ein Schachspiel mit großen Märchenfiguren aufstellen, das der Künstler Horst-Peter Sadewasser (Frankfurt a.d. Oder) aus Anlaß des 200. Jubiläums der „Kinder- und Hausmärchen“ gefertigt hat.

Bernhard Lauer (Kassel)



Unbek. Hersteller: Schneewittchen-Nähmaschine für Kinder (um 1920).



Brüder Grimm-Gesellschaft e.V.

Brüder Grimm-Zentrum Kassel

Brüder Grimm-Platz 4 · 34117 Kassel

Tel.: 0561-103235 · Fax: 0561-713299

grimm.museum@gmail.com

www.grimms.de

Spiel und Wettbewerb im Märchen



Eine Ausstellung
der Brüder Grimm - Gesellschaft e.V.
im Brüder Grimm-Zentrum Kassel

11. Juli bis 30. September 2024



Emilia Giöhrl u. Mary Altheimer: Brettspiel zu dem Märchen „Schneewittchen“ (1896).

In vielen Märchen der Brüder Grimm, aber auch in japanischen Märchen obsiegt der Held oder die Heldin in der Regel durch Klugheit und eine List, und oft ist es gerade der vermeintlich Schwache, der im Wettbewerb mit den Übermächtigen und Bösen durch Geschicklichkeit, Ausdauer oder geistige Frische am Ende gewinnt. In den „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm können Spiel und Wettbewerb beispielsweise mit dem „Wettlauf von Hase und Igel“ oder dem „Tapferen Schneiderlein“ veranschaulicht werden. Auch japanische Märchenhelden, wie z.B. „Momotaro, der Junge aus dem Pfirsich“ (桃太郎) oder „Kintaro, der starke Krieger“ (金太郎) bewähren sich ebenfalls durch körperliche Geschicklichkeit und geistige Stärke.

Die Brüder Grimm-Gesellschaft verfügt zu allen Aspekten der weltweiten Rezeptions- und Wirkungsgeschichte der Märchen über reichhaltige Sammlungen in einem länderübergreifendem Kontext, der mehr als 200 Sprachen



Unbek. Künstler: Würfelpuzzle zu „Hänsel und Gretel“ und fünf weiteren Märchen (um 1950).

und Kulturdiakete aller Erdteile umfaßt. Neben zahlreichen Gemälden, Handzeichnungen, Druckgraphiken, Skulpturen, Porzellanfiguren und Porzellantellern, Briefmarken, Postkarten und Kaufmannsbildern, Partituren und Tonträgern und noch vielem mehr finden sich in der Sammlung auch spezielle Märchenspiele vom späten 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart als Zusammensetzpuzzles, Brett- und Kartenspiele, Dioramen, Würfelspiele, Märchenlotto, Drehscheibenspielen, modernen Popup-Büchern sowie auch modernen Computerspielen.

Im Mittelpunkt der Ausstellung stehen zunächst berühmte deutsche Märchen, gefolgt von den bekanntesten japanischen Märchendichtungen. Gezeigt werden herausragende graphische Il-

lustrationen des 19. und 20. Jahrhunderts; aus der Kasseler Japonica-Sammlung werden u.a. wertvolle Märchenblockbücher präsentiert, die in den beiden letzten Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts auf speziellem sog. „Chirimenbon“-Papier mit wunderbaren Farbholzschnitten von Takejirō Hasegawa (長谷川武次郎, 1853–1938) gedruckt wurden.



C. Offterdinger: Rotkäppchen-Puzzle (1870)

Das älteste Puzzle in der Kasseler Sammlung stammt aus den 70er Jahren des 19. Jahrhunderts und ist dem Märchen „Rotkäppchen“ gewidmet; es verwendet Motive des bekannten Stuttgarter Künstlers Carl Offterdinger (1829–1889). Etwa um das Jahr 1880 datiert werden kann ein weiteres „Zusammensetzspiel“ (so die hier aufgedruckte Bezeichnung) aus dem Münchner Verlag von Theo Ströfer mit den Märchen „Dornröschen“, „Aschenputtel“, „Rotkäppchen“ und „Sneewittchen“. Das älteste



Unbek. Künstler: Sneewittchen-Diorama-Spiel (um 1920).