

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Des Lahrer hinkenden Boten neuer historischer Kalender für den Bürger und Landmann

Karlsruhe, Im Digitalisierungsprozess: 1814-1994

[Werbung]

urn:nbn:de:bsz:31-62031

Unbist ist eine Dumm

Bücher zur Selbstanfertigung lehrreicher Apparate, praktischer
Haushaltungsgegenstände und allerhand Spielsachen

Preis jeder Nummer 50 Pfg., franko 55 Pfg. Doppelnummer 100 Pfg., franko 110 Pfg.
Zahlung am einfachsten auf Postcheckkonto Leipzig 58050 des Verlags Arwed Strauch und Angabe der gewünschten
Nummern auf Abschnitt der Zahlkarte.



SO BAUE ICH MIR

- | | | | |
|---|---|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Allerh. Wagen (Briefwaage, Ibrömerwaage, Präzisionswaage Schnellwaage, W. II. rad usw. 2. Springbrunnen 3. Heber. 4. Wasserpumpen. 5. Flugtuchige Drachen. 6. Spielflächen aus Streichholzschachteln. 7. Puppentheater. 8. H. usbühhne. 9. Drehpyramide. 10. Chrisbaum schmuck. 11. Zigarrenschränkchen. 12. Puppenheim. 13. Puppenmöbel. 14. Segelschiff. 15. Elektrische Klingel. 16. Klingeleitung u. elektrische Lichtanlagen. 17. Galvanische Elemente. 18. Fernrohr. 19. Zauberalat. ne (Laterna magica). 20. Mikroskop. 21. Betriebsfähige Telegraphenstation. 22. Herbarium. 23. Terrarium. 24. Buchbinderarbeit. 25. Schreibstischausstattung. 26. Bücherregal. 27. Zimmerschaukel. | <ol style="list-style-type: none"> 28. Bewegl. Modelle f. Dampfmaschine 29. Werkzeugschrank. 30. Vernicklung von Münzen und Schmucksachen. 31. Kegelspiele. 32. Nützliche Sachen aus Draht. 33. Kleine Spielsachen. 34. Bilderrahmen 35. Theaterrequisiten für die Jugendbühne 36. Photographischer Apparat. 37. Zeichenapparat. 38. Eisenbahn 39. Marionettentheater. 40. Schattentheater. 41. Wunderkamera. 42. Geometrische Körper. 43/43a. Theaterkostüme. 44. Aeroplan. 45. Lustige Sachen aus Papp und Papier. 46. Vogelhaus 47. Käfersammlung. 48. Weihnachtskrippe (Weihnachtsberg) 49. Photographieren. 50. Naturabdrücke aus Papier (Neujahrstrübe usw.). 51. Geographische Spiele. 52. Aquarium. 53. Dynamomaschine. 54. Lustige Sachen für die Elektrisiermaschine | <ol style="list-style-type: none"> 55. Reibungselektrisiermaschine 56. Telephon und Mikrophon. 57. Zementbaukasten für Burg. 58. Gegenstände aus Naturholz. 59. Gas- und Wasserräder. 60. Elektrisierapparat. 61. Kaleidoskop. 62/63. Schwebebahn. 64/65. Drahtseilbahn. 66/67. Zahnradbahn. 68. Futterhäuschen, Nistkästch. 69/70. Funkenindikator 71. Tesla'sche Apparate. 72/73. Funkenleugn. Station. 74/75. Wanduhr. 76. Küchengeräte. 77/78. Heliograph. 79. Schmetterlingssammlung. 80. Metall- und Glas-Ahungen. 81/82. Musikinstrumente. 83. Plastilina-Arbeiten I. 84. Wasserturbine. 85/86. Christbaumschmuck aus Pflanzen, Früchten usw. 87. Verschiedene Mühlen. 88/89. Kerbschnittarbeiten. 90. So richte ich ein Aquarium ein. 91/92. Statue. 93/94. Schmiede für die Dampfmaschine. 95. Windturbine. 96. Metallarbeiten. 97. Plastilina-Arbeiten II. 98. Plastilina-Arbeiten III. | <ol style="list-style-type: none"> 99. Elektromotor. 100. Schießgeräte. 101. Sonnenuhren. 102. Akkumulatoren. 103. Stereoskop. 104. Kamplertaube. 105. Kreiselpumpe für den ... 106. Vexiergegenstände au. Holz. 107. Elektrische Straßenbahn. 108. Freifliegendes Wasserflugzeugmodell. 109. Karussell. 110. Regullerwiderstand. 111. fehlt z. Zt. 112. Mikroskopische Präparate. 113. Künstlerischer Festschmuck. 114. Haushaltungsgegenstände. 115. Kunst des Einrahmens. 116. Kaninchenfall. 117. Kaninchenzucht. 118. Naturwissensch. Präparate und Skelette 119. Garten-(Gemüse-)bau. 120/120a. Der Saltschnitt. 121. Chinesischer Treppenläufer. 122/122a. Schokoladen-Automat. 123. fehlt z. Zt. 124. Photographisch. Vergrößerungsapparat. 125. Kaspertheater. 126. Schachspiel. 127/128. Radio-Detekt.-Empfänger. 129/130. Radio-Röhren-Empfänger. |
|---|---|---|--|

Drollige Kasperstücke v. Dr. Paul

Preis pro Heft 50 Pfg., franko gegen Einlieferung von 55 Pfg.

1. Heft: Der Schweineleb oder Kasper als Polizist. Eine Diebeskomödie in 3 Aufz.
2. Heft: Die beiden Geldsäcke oder Kasper unter den Räubern. Ein gefährl. Erlebnis.
3. Heft: Rosalinde, das Wundertier des Mohrenfürsten. Kasper holt sich das Wundertier des Fürsten der Mpampamschokken.
4. Heft: Todgalgen, Hexenvieh und Teufelspanorama oder Kaspers Kämpfe mit dem Höllenfürsten. Ein grauseliges Drama.
5. Heft: Der faule König oder Kasper, der Page, wird Minister.
6. Heft: Zweifelhafte Geschicklichkeit oder Kasper als Handwerker. Lustiges vom Kasper in drei Werkstätten.
7. Heft: Die gute Fee Angelika oder Kasper heilt die kranke Königs Tochter. Ein zartes Märchenspiel.
8. Heft: Die Soldatenkuh oder Kasper im russischen Heere. Heldentaten Kaspers
9. Heft: Der Geisterat oder Kasper schafft Ordnung. Ein Revolutionsstückchen.
10. Heft: Wenn jemand eine Reise tut! oder Kasper unterwegs. Reiseerlebnisse.
11. Heft: Der Zauberzweig oder Kasper beim Hexenmeister.
12. Heft: Die drei geheimnisvollen Ringe oder Kasper holt einen Christbaum.
13. Heft: Bestrafte Neugier oder Kaspers Frau holt der Teufel.
14. Heft: Die versteckten Goldstücke oder Kaspers Heimkehr aus Sibirien

Kurze Kasperstücke

1. Heft: Des Teufels Irrtum zur Mitternacht oder Kasper bekommt eine Frau. — Gelernt ist gelernt oder Kasper im Harem des Sultans.
2. Heft: Merkwürdige Kuren. — Borgen macht Sorgen oder Kasper und der Jude. — Barlicke, Barlacke oder Kasper mit der Wunderbüchse.
3. Heft: Das Drehdärfort. — Die Wohnungsnot. — Das Plagehemd.
4. Heft: Das weiße Mädchen in schwarzen Händen oder Kasper auf dem Affenhandel. — Albrerner Klatsch oder Kasper macht Tote lebendig. — Selbstverdiente Kartoffeln oder Kasper bei den Bauern.
5. Heft: Das Krokodill an der Angel oder Kasper und der unglückliche Fischer. — Für mein gutes Geld oder Kasper im Wirtshaus. — Der Halsabschneider oder Kasper gleich aus. — Die Pollzei auf falscher Fahrt oder Kasper mordsverdächtig.
6. Heft: Adelgunde und Rosmarie oder Kasper als Brautwerber. — Das blutige Messer am Waldrand oder Kasper klärt alles auf. — Die Wunschcappe des frühlichen Geistes oder Kaspers Christabend.
7. Heft: Die aufgefrorene Königs Tochter oder Kasper in Ägypten. — Das vornehme Schwein oder Kasper und der geizige Bauer.

Verlag Arwed Strauch, Leipzig C I, Gellertstr. 7/9

Kollerei durch Buchverlag Arwed Strauch, Leipzig



Kallista Kasper-Puppen

Nach aus Holz modelliert, mit Wollse gezeichnet, leicht beweglich, unzerbrechlich, Heiß- u. Stichtest, ausdrucksvoll, ist leicht, leichtbeweglich, gutmütig, jeder Puppe ein eigenes Entwurf u. Ausführung von Master Ed. Kallista Puppen werden bei Bestellung stets extra angefertigt.

Zu allen Spielen können die Puppen geliefert werden.

Man verlange Preisverzeichnis.