

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Spielwaren F. Wilhelm Döring

Bitte aufbewahren!



Bitte aufbewahren!

F. Wilhelm Doering

Spielwaren und Korbwaren

Gegründet 1831

Ritterstrasse,
nächst der Kaiserstrasse

Karlsruhe,

Ritterstrasse,
nächst der Kaiserstrasse

empfiehlt nachstehende Beschäftigungsspiele, welche für Knaben von 6—12 Jahren zur Unterhaltung und Belehrung ganz besonders geeignet sind.

Jeder einzelne Teil in diesen Beschäftigungsspielen ist fertig zugeschnitten und genau abgepasst. Die Bauten sind ohne Anwendung von Nägeln oder sonstiger Bindemittel fest zusammzusetzen. Alle beweglichen Gegenstände können als Betriebsmodelle für kleine Dampfmaschinen verwendet werden.

Die Windmühle.



Aus dem Materiale ist eine Windmühle zusammenzustellen, welche durch Sand oder mittelst einer Dampfmaschine in Bewegung gesetzt werden kann.

Grösse I per Stück $\text{M } 4.50$, (kleine Mühle 45 cm hoch),
Grösse II per Stück $\text{M } 7.-$, (grosse Mühle, 55 cm hoch),
Grösse III per Stück $\text{M } 9.-$, (wie Abbildung).

Die Hammerschmiede.



Ein reizender und gefälliger Bau ist mit dem Materiale aufzuführen. Das Hammerwerk kann mit Sand oder mit einer kleinen Dampfmaschine in Bewegung gesetzt werden.

Grösse I
per Stück
 $\text{M } 4.-$
(kleines
Haus mit
2 Häm-
mern).

Grösse II per Stück $\text{M } 6.-$, (Haus mit Turm und 4 Hämmern).
Grösse III per Stück $\text{M } 9.-$.

Die Eisenbahnbrücke.



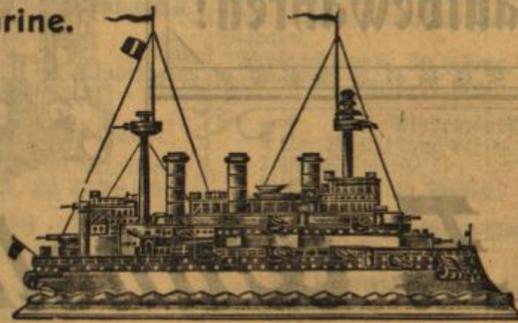
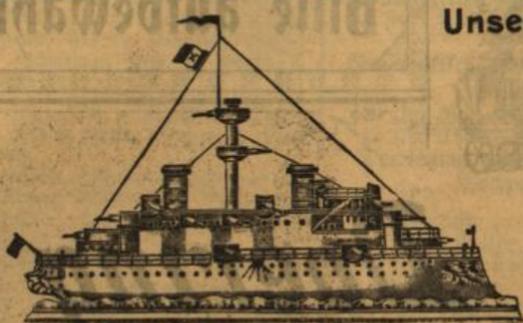
Eine sehr hübsche Brücke ist aufzubauen. Dieselbe kann mit Schienen belegt werden und können Eisenbahnzüge über diese fahren.

Grösse I, Brückenlänge 95 cm, mit 1 Bogen
per Stück $\text{M } 4.-$,
Grösse II, Brückenlänge 155 cm, mit 3 Bogen
per Stück $\text{M } 7.50$.

F. Wilhelm Doering

Karlsruhe, Ritterstrasse, nächst der Kaiserstrasse.

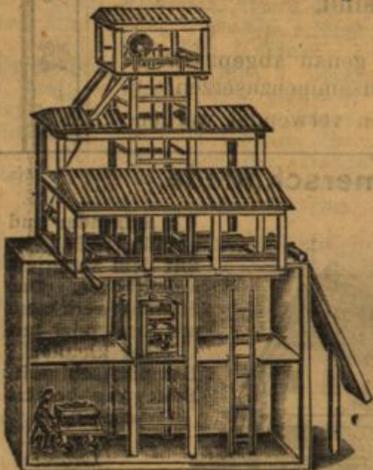
Unsere Marine.



Mit dem Material des vorliegenden Bauspieles lassen sich die verschiedenartigsten Typen von Kriegsschiffen aufbauen. Es wird nur die Vorderansicht eines Schiffes aufgestellt. Ausserdem ist eine grosse Vorlage beigelegt, darstellend den Querschnitt S. M. S. „Kaiser Friedrich III“. Jede einzelne Kabine etc. ist mit einer Nummer versehen, während auf der beiliegenden Erklärung der Zweck einer jeden Abteilung beschrieben wird.

Grösse I 4 Vorlagen # 3,50. Grösse II 6 Vorlagen # 6,-.

Das Bergwerk.



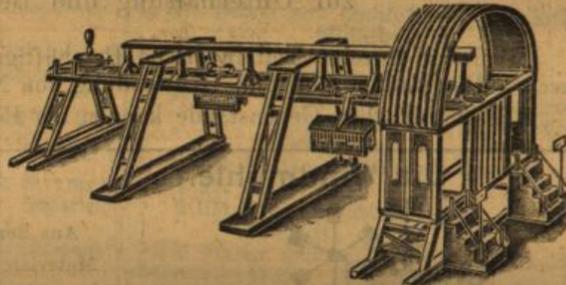
Wenn im Winter in unserem Zimmer der mit Kohlen geheizte Ofen eine angenehme Wärme verbreitet, ist unseren kleinen Freunden doch gewiss schon der Gedanke gekommen, wie das für uns ganz unentbehrliche Feuerungsmaterial, „die Kohle“, aus dem Innern der Erde herausgeschafft wird. Tausende von unseren Mitmenschen fahren täglich mit dem Rufe „Glück auf“ in das, in ewige Nacht gehüllte, Innere unserer Erde und schaffen aus dem Bergwerke die Kohlen zum Schachte, durch welchen sie zu Tage gefördert werden.

Damit unsere Jugend einen solchen Förderschacht mit den Stollen sich veranschaulichen kann, bringen wir als Neuheit das vorliegende Beschäftigungsspiel, welches genau einem grossen Förderschacht nachgebildet ist.

Grösse I, Höhe des Baues 65 cm # 4,-.

Grösse II mit Maschinenhaus, in welchem sich die Drehvorrichtung befindet. Höhe des Baues 75 cm # 7,50.

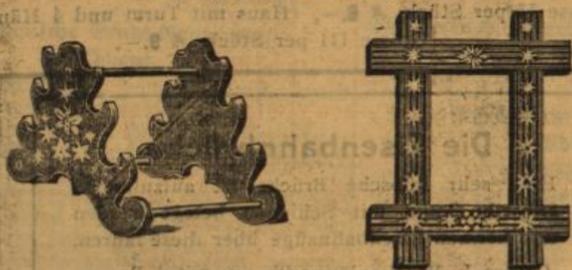
Die Schwebbahn.



Durch die Tüchtigkeit, den eisernen Fleiss und die Ausdauer unserer deutschen Ingenieure und Techniker ist in einem der belebtesten Teile unseres lieben Vaterlandes ein ganz neues Beförderungsmittel „Die Schwebbahn“ entstanden. Diese Bahn verbindet die beiden grossen Industriestädte Barmen und Elberfeld miteinander und wird später weitergeführt. Durch dieses grossartige Bauwerk wird die Zukunft unseres Beförderungswesens in ganz neue Bahnen gelenkt. — Im kleinen, als Beschäftigungsspiel, bringen wir unserer Jugend eine möglichst genaue Nachbildung dieses imposanten Bauwerkes. Möge dasselbe überall Anerkennung u. Freunde finden.

Grösse I 90 cm lang # 4,50, Grösse II 135 cm lang # 7,50, Grösse III 160 cm lang # 10,50.

Galanteriewerke.



Der Inhalt besteht aus kleinen Gebrauchs-Gegenständen, als: „Markenkasten, Photographierahmen, Staffelei für Postkarten“ etc. Die Gegenstände sind sehr sauber aus Eichenholz gearbeitet und liegen in einzelnen Teilen im Kasten. Dieselben werden den Vorlagen entsprechend mit den kleinen Verzierungen benagelt und dann zusammengesetzt. Hammer und Ahle liegt bei.

Grösse I von 4 Gegenständen # 3,-
 „ II „ 6 „ „ 4,50
 „ III „ 8 „ „ 6,-.

Der Leuchtturm.



An den gefährlichen Stellen der Küsten steht oft weit im Meere draussen, auf felsigem Grunde gebaut, ein Leuchtturm. Den mit Wind und Wellen kämpfenden Schiffen zeigt er am Tage durch seine grellen Farben und des Nachts durch seine weit leuchtenden Feuer den richtigen Weg zum schützenden Hafen.

Mit unserem neuen Bauspiel lässt sich ein solcher Leuchtturm aufbauen. Wettersignal, Rettungsboot, Laternen und Flaggen sind angebracht. Der Turm kann auch mittelst einer beigegebenen Vorrichtung in einen Sandhügel eingesteckt und so auch im Sommer zum Spielen und Bauen verwendet werden.

Grösse I 38 cm hoch # 4,-
 „ II 50 „ „ „ 6,-.

F. Wilhelm Doering

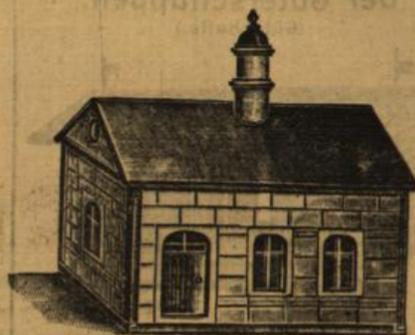
Karlsruhe, Ritterstrasse, nächst der Kaiserstrasse.



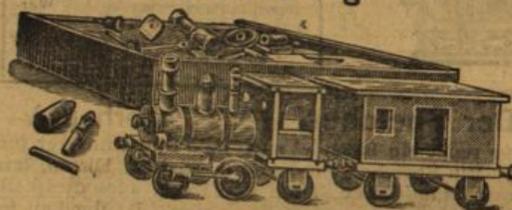
Der Maurer.

Mit kundiger Hand baut unser kleiner Maurer die verschiedenartigsten Häuser auf. Das Material besteht aus kleinen Holzbausteinen und Balken. Die Bauart ist ganz leicht. Die Thüre ist zum Oeffnen und die Fenster zum Beleuchten.

Grösse I 3 Vorlagen M 3.—
 " II 4 " " 5.—
 " III 5 " " 7.50.



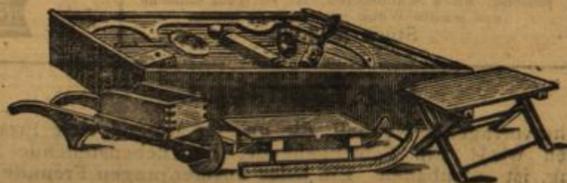
Der Blitzzug.



Wenn dieser Kasten vor uns steht, so staunen wir, wie es möglich ist, dass aus dem Materiale ein ganzer, über 1 Meter langer Eisenbahnzug gefertigt werden kann. Aber nur flott an die Arbeit, und siehe da, ein Wagen nach dem andern wird gebaut, und zwar wird kein Nagel, kein Leim etc. zum Zusammenbauen verwendet. Der ganze Zug ist zum Fahren und kann beladen werden.

Grösse I M 4.—, Grösse II M 6.—, Grösse III M 9.—.

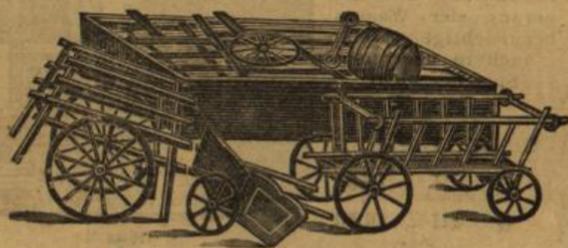
Der Tausendkünstler.



Kaum ein Spiel hat noch so viel Anklang bei Knaben und Mädchen gefunden, als gerade dieses. Sandwagen, Tisch, Bank, Leiter, Schubkarren u. s. w. entstehen spielend unter den Händen. Dabei ist das Ganze so solid und sauber aus Holz gearbeitet, dass es eine Freude ist, sich damit zu beschäftigen.

Grösse I M 2.—, Grösse II M 4.—, Grösse III M 6.—.

Der Wagenbau.



Die verschiedensten Wagen, als Sport-, Leiter-, Sandwagen u. s. w. sind aus dem Material zusammenzustellen. Jeder Wagen ist ca. 25 cm lang.

Grösse I M 3.—, Grösse II M 4.50,
 Grösse III M 6.—, Grösse IV M 9.—.

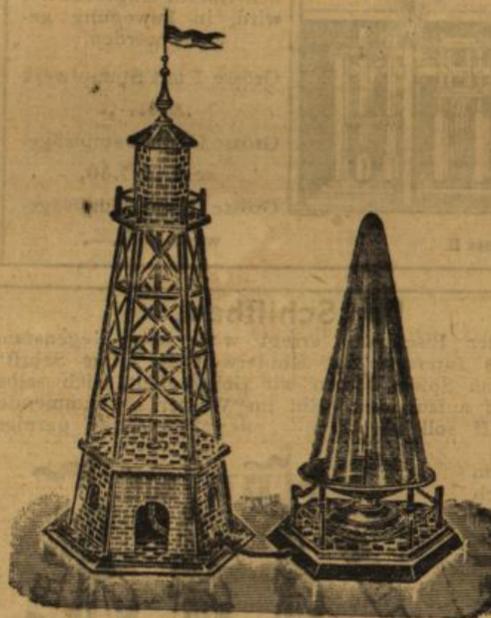


Die Mühle.

Etwas ganz Neues auf dem Gebiete der Beschäftigungsspiele ist hier geboten. Nach den Vorlagen baut man eine Mühle auf, deren grosses Rad durch Sand getrieben wird. Das Mühlrad setzt die Mühlgänge in Bewegung und lustig klappert die Mühle.

Grösse I mit 1 Mühlgang M 5.—,
 " II " 2 Mühlgänge " 7.50,
 " III " 3 " " 10.—.

Der Wasserturm.



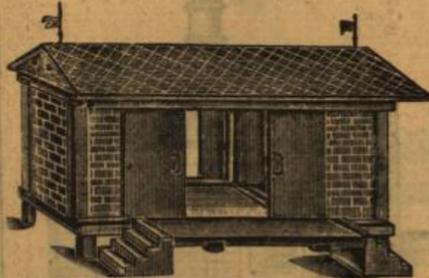
Ein äusserst zierlicher Turm ist aufzubauen. In demselben befindet sich oben ein Wasserreservoir, dessen Inhalt die Fontaine speist.

Grösse I per Stück M 4.—, (Turmhöhe ca. 50 cm)
 " II " " " 6.—, " " 70 "
 " III " " " 8.—, " " 90 "

F. Wilhelm Doering

Karlsruhe, Ritterstrasse, nächst der Kaiserstrasse.

Der Güterschuppen. (Güterhalle.)



Zu einer Bahnhofsanlage gehört auch ein Güterschuppen. Da es nun für die Jugend doch entschieden von grossem Interesse ist, wenn sie derartige Bauten selbst aufführen kann, so geben wir hier Gelegenheit dazu. Ein Güterschuppen zu Bahnhof I und II passend, mit 4 Schubthüren, ist auf ganz einfache und leichte Weise zusammen zu bauen.
Stück **2.60.**

Der Bahnhof.

Das grosse Interesse, welches heute unsere Jugend für „Die Eisenbahn“ an den Tag legt, veranlasst uns, mit unseren Beschäftigungsspielen auch auf diesem Gebiete zu folgen. Wir bringen als neues Bauspiel ein herrliches Bahnhofsge-



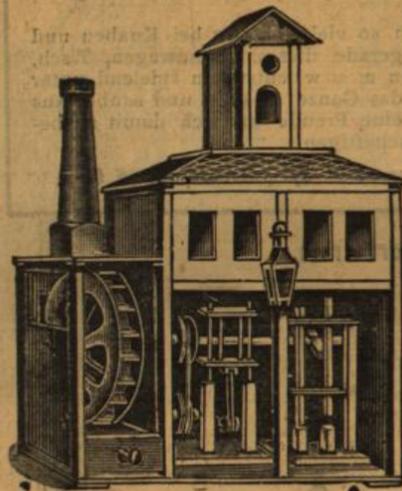
Das Bahnwärterhaus.



Ein reizendes Bahnwärterhaus zum Aufbauen. Signalmast, Glockensignal, verschliessbare Schranke mit Warnungstafel fehlen auch hier nicht und tragen zur Sicherheit der Bahnhofsanlage bei. Stück **2.-.**

Der Fabrikbau.

Eine hervorragende Neuheit, die unserer Jugend viele Freude bereiten wird! Ein Fabrikgebäude, wie nebenstehende Abbildung, ist aufzubauen. Ein jeder unserer jungen Freunde ist sicher im Besitze einer kleinen Dampfmaschine. Wird diese nun mit unserer Fabrik in Verbindung gebracht, so wird die Einrichtung derselben, ein Stampf- und Sägewerk, in Bewegung gesetzt. Wo die Dampfmaschine fehlt, kann das Werk auch ebensogut mit feinem Sand, welcher in den Kamin eingeschüttet wird, in Bewegung gesetzt werden.

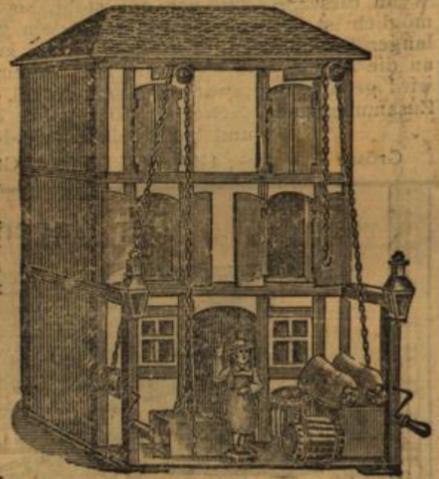


Grösse II.

Grösse I mit Stampfwerk **4.-,**
Grösse II mit Dampfsägewerk **7.50,**
Grösse III mit Dampfsägewerk **9.-.**

Der Speicher. (Das Lagerhaus.)

Das ist so recht ein Bauspiel nach dem Sinne unserer jungen Freunde. Ein Speicher mit Fässern, Säcken, Kisten, letztere zum Öffnen, Handwagen, Tisch und Bank, alles dies soll mit kundiger Hand zusammengestellt werden. Ist der Bau fertig, so wird er mit Laternen, die zum Beleuchten sind, geschmückt. Ein Aufzug mit Ketten, mit welchem die Waaren in die Lagerräume gebracht werden, befindet sich am Speicher. Der Lagermeister, welcher die richtige Behandlung und Lagerung der Waaren beaufsichtigt, fehlt auch in unserem Speicher nicht.



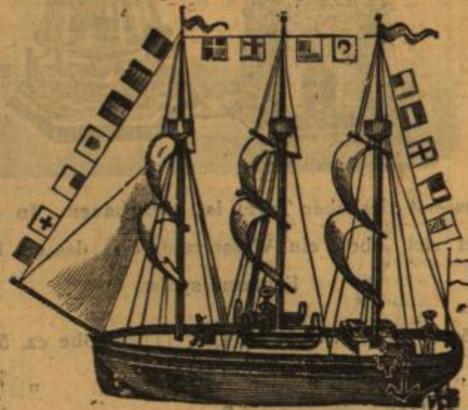
Grösse II.

Grösse I **4.-,**
" II **7.50,**
" III **10.50.**

Der Schiffbau.

Neben der Eisenbahn erregt wohl kein Gegenstand mehr das Interesse der Kinderwelt als „Das Schiff“. Mit diesem Spiele bieten wir Gelegenheit, sich selbst ein Schiff aufzubauen. Ein im Wasser schwimmendes Blechschiff soll als Dampf- oder Segelschiff garniert werden.

Ausserdem sind noch zur Ausschmückung: Anker, Matrosen, Ballast, Rettungsboot beigegeben.
Gr. 0 **2.50**
gew. Schiff, Gr. I **3.50** feines Schiff 20 cm lg.
Gr. II **4.50** f. Schiff 25 cm lg.
Gr. III **4.70** f. Schiff 30 cm lg.
Gr. IV **4.90** f. Schiff 35 cm lg.



Der Pferdestall.

Für einen Jungen kann es wohl kaum ein schöneres Bauspiel geben als der vorliegende Kasten. Ein reizender Stall mit Heuboden ist aufzubauen. Schubkarren, Pferde und Wagen zum Anspannen sind beigegeben. Die beiden grossen Sorten sind noch mit einer kl. Mühle versehen, welche mit Sand oder mit einer kl. Maschine in Bewegung gebracht werden kann. Grösse I mit 2 Pferden **4.50,** Grösse II mit 3 Pferden, Kutscher und Mühle **7.50,** Grösse III mit 4 Pferden, Kutscher, Scheune und Mühle **10.50.**

