

# Kapsel-Reportage

Heute möchte ich mich den zwar recht bekannten, aber dennoch nur von wenigen Sammlern geschätzten Kapsel - Geduldspielen widmen. Ich werde mich dabei ganz der Chronologie nach in diesem Bericht ausschließlich mit Spielen beschäftigen, die vor 1986 erschienen sind, alle neueren Geduldspiele ergänzen dann die folgenden Berichte.

Zusammenfassen lässt sich eine Reihe von Spielen, bei denen es um das Fangen bzw. Platzieren eines bestimmten Gegenstandes an einem bestimmten Ort geht. So haben wir hier den Wal, der einen roten Fisch in sein Maul bugsieren soll, den Papagei, den es auf seine Stange zu setzen gilt, den Pinguin, dem ein roter Ring über den emporragenden Schnabel zu stülpen ist (alle drei Spiele erschienen mit Aufkleberfolie), den Fangbaum, dem zwei Kugeln in



seinen Greifarm zu legen sind, obwohl nur für eine Platz ist (?), die Kugelschleuder, bei der man 3 kleine Kugeln mittels Fingerschnipp in

einer dünne Röhre platzieren soll, den Ast, der eine Art Hantel auffangen soll sowie die Eule, der durch zwei schwarze Plättchen die Pupillen eingesetzt werden müssen.



Allen Spielen ist gemeinsam, dass ihnen, sofern die durchsichtige Kapsel mal verloren ging, mit hoher Sicherheit der zu werfende Gegenstand abhanden kam. Besonders häufig ist dies bei der Eule, dem Wal und der Kugelschleuder der Fall. Die Objekte bilden jedoch keine Serie, sondern erschienen in loser Folge im Zeitraum 1980 bis 1985.

Eine zweite Großgruppe bilden die Kugellabyrinth. Hier kann ich diverse Spiele zeigen, die noch aus den 70er Jahren stammen dürften, denn die transparente Kapsel hat noch eine wesentlich ovalere Form als die späteren Kapseln, sie ist an den Enden weniger abgeflacht und das Material ist dünner und damit bruchempfindlicher.



Ein weiteres Objekt unter dieser Zuordnung bildet das gelbe Labyrinth mit dem roten Dach. Schwierig ist es allerdings zu sagen, wo denn bei diesem Spiel Anfang und Ziel sind, diese Punkte sind nämlich nicht markiert worden.



In einem weiteren Spiel muss die Kugel von der oberen Scheibe durch diverse Löcher bis in die unterste Etage befördert werden, ein zugegebenermaßen wenig anspruchsvolles Spiel, denn das schafft nun wirklich jedes kleine und große Kind binnen drei Sekunden.





Spiele, nämlich Junge und Mädchen mit Kettennase. Diese Spiele gibt es auch in ähnlicher Fassung als Neuauflage.



Allen Spielen wurde wahrscheinlich eine kleine Zusammenbauanleitung beigelegt, die ich hier zeigen kann.



Die nächste Großgruppe ist artverwandt mit der zuerst vorgestellten, jedoch sind diese Spiele alle nach demselben Prinzip gebaut worden. Sie zeigen lediglich andere Motive.

In eine senkrecht in die Kapsel gestellte Wand sollen drei Kugeln in entsprechende Vertiefungen gebracht werden.

Als Motive stellen sich eine Junge, ein Mädchen, ein Fußballfeld, wobei sich hier auf der Rückseite noch ein Weltraum - Motiv befindet, sowie ein Tennisplatz auf dessen Rückseite das Motiv eines U-Bootes zu sehen ist.



Weniger beschäftigende, sondern eher praktische Funktion haben der Bleistiftanspitzer und der „10 Punkte mit dem Würfelkreisel“ – zu diesem Spiel erschien ein eigener BPZ und auch eine Aufkleberfolie, die aber seit je her zu den Geduldspielen gerechnet werden.



### 10 Punkte mit dem Würfelkreisel

**Bauanleitung:**  
 1. Stecke den schwarzen Drehstift in das Loch der durchsichtigen Kapsel und die Drehspitze in das Loch des schwarzen Kapselreifes.  
 2. Klebe den Zahlenstreifen auf die Walze.  
 3. Stecke das längere Ende der Achse von der Walze von innen in das Loch des Drehstiftes. 4. Jetzt verschließt Du den Kreisel, in dem Du das schwarze Teil der Kapsel von unten auf das durchsichtige Teil steckst.  
 5. Zum Schluß klebst Du noch das weiße Dreieck auf das schwarze Teil der Kapsel.

In ähnlicher Aufmachung finden sich noch zwei weitere



Der Clou des Weltraumkreisels beruht eher auf einem optischen Effekt. Durch Drehen bekommt man einen kleinen Film vorgeführt, der einen in die endlosen Weiten des Weltalls befördert. Zu diesem Spiel ist ebenfalls ein BPZ erschienen, auch eine eigene Aufkleberfolie für das Weltraumbild ist bekannt.



Tja, mit diesem Bericht lassen wir nun den „altertümlichen“ Bereich der Kapselfiguren hinter uns und starten in der nächsten Ausgabe dann wirklich chronologisch mit dem Jahr 1986. Hier warten dann Saurier und anderes Viechzeugs auf uns.

Für eure Aufmerksamkeit bedankt sich aus Bremen

André Feiler