

Bitte aufbewahren!



Bitte aufbewahren!

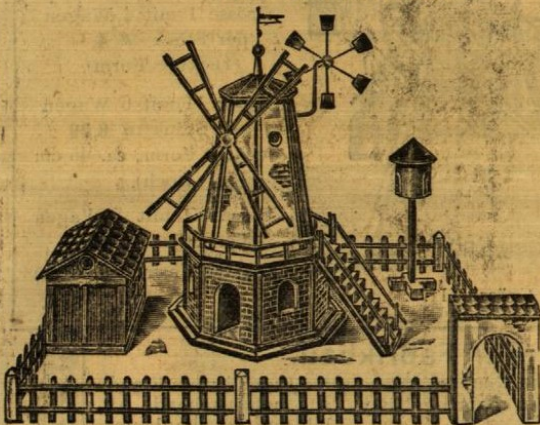
F. Wilhelm Doering

Spielwaaren-Handlung
KARLSRUHE i. B.

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

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

Die Windmühle.

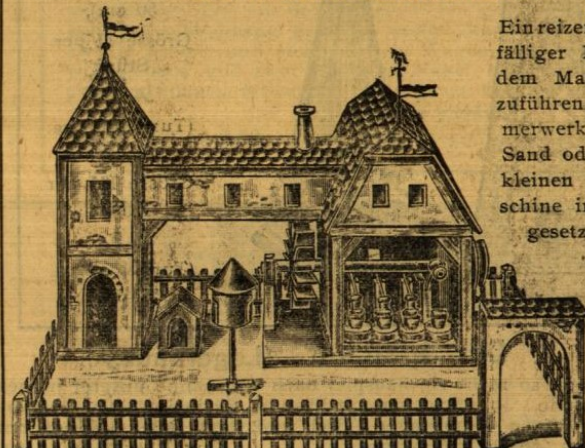


Grösse III.

Grösse I per Stück *M* 4.50, (kleine Mühle, 45 cm hoch).
Grösse II per Stück *M* 7.—, (grosse Mühle, 55 cm hoch).
Grösse III per Stück *M* 9.—, (wie Abbildung).

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

Die Hammerschmiede.

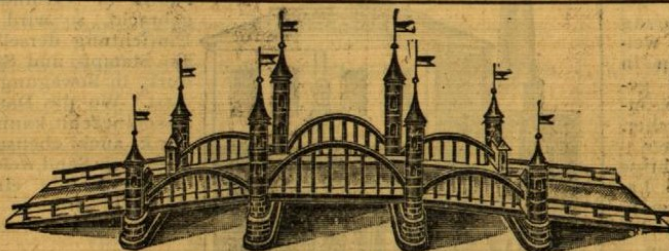


Grösse III.

Grösse II per Stück *M* 6.—, (Haus mit Turm und 4 Hämmern).
Grösse III per Stück *M* 9.—.

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 *M* 4.—
(kleines Haus mit 2 Hämmern).



Grösse II.

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 *M* 4.—,
Grösse II, Brückenlänge 155 cm, mit 3 Bogen per Stück *M* 7.50.

F. Wilhelm Doering

Spielwaaren - Handlung, Karlsruhe i. B.

Neuer Baukünstler.

Mit Holzbrandimitation.

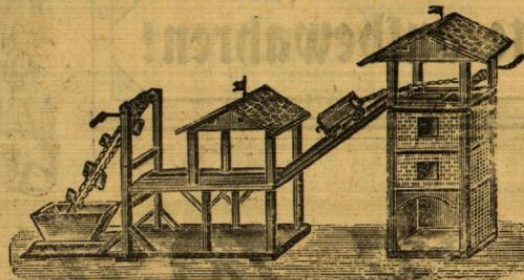


Gegenstände aus Grösse III und IV.

Reizende Miniaturspielwaaren sind aufzustellen. Alle Teile sind genau abgepasst und leicht zusammenzusetzen.

Grösse I 4 Gegenst. per Stück **M. 2.-**,
Grösse II 6 Gegenst. per Stück **M. 3.-**,
Grösse III 11 Gegenst. per Stück **M. 5.-**,
Grösse IV 12 Gegenst. per Stück **M. 7.50**.

Das Baggerwerk.



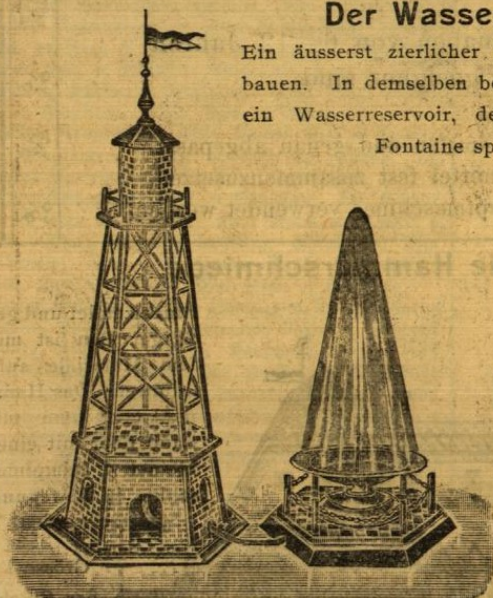
Grösse II.

Ganz leichte Bauart. Das Baggerwerk kann mit der Hand in Bewegung gebracht werden. Die Eimer baggern aus dem Behälter den Sand aus und bringen denselben nach den obenstehenden Wagen.

Grösse I **M. 3.40**, Grösse II **M. 6.-**.

Der Wasserturm.

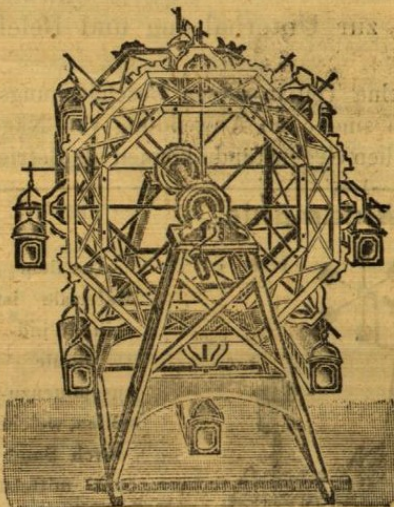
Ein äusserst zierlicher Turm ist aufzubauen. In demselben befindet sich oben ein Wasserreservoir, dessen Inhalt die Fontaine speist.



Grösse I per Stück **M. 4.-**
(Turmhöhe ca. 50 cm),
Grösse II per Stück **M. 6.-**
(Turmhöhe ca. 70 cm),
Grösse III per Stück **M. 9.-**
(Turmhöhe ca. 90 cm).

Die Riesenschaukel.

Eine grosse Schaukel ist auf ganz leichte und einfache Art aufzubauen. Dieselbe kann ebenfalls mit einer kleinen Dampfmaschine in Betrieb gesetzt werden.

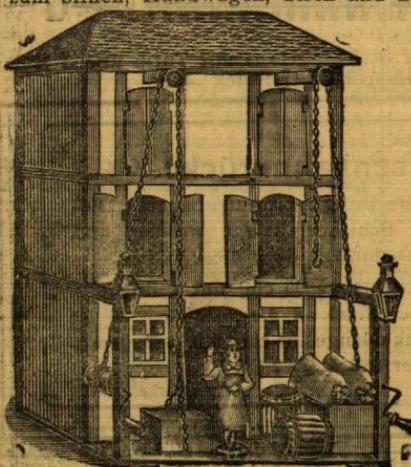


Grösse III.

Grösse I mit 4 Wagen per Stück **M. 4.-** (4eckige Form),
Grösse II mit 6 Wagen per Stück **M. 6.00** (6eckige Form, ca. 45 cm hoch),
Grösse III mit 8 Wagen per Stück **M. 9.-** (8eckige Form, ca. 55 cm hoch).

Der Speicher. (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 Waren in die Lagerräume gebracht werden, befindet sich am Speicher. Der Lagermeister, welcher die richtige Behandlung und Lagerung der Waren beabsichtigt, fehlt auch in unserem Speicher nicht.

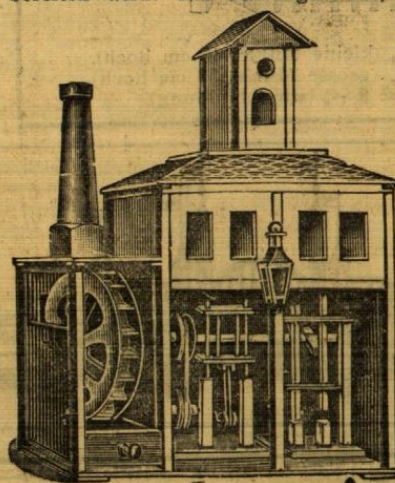


Grösse II.

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

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.

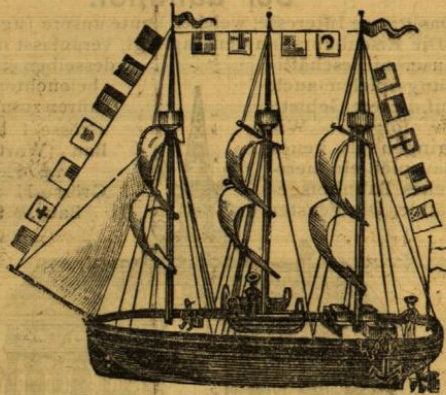
Grösse I mit Stampfwerk **M. 4.-**,
Grösse II mit Dampfsägewerk **M. 7.50**,
Grösse III mit Dampfsägewerk **M. 9.-**.

F. Wilhelm Doering

Spielwaaren - Handlung, Karlsruhe i. B.

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-

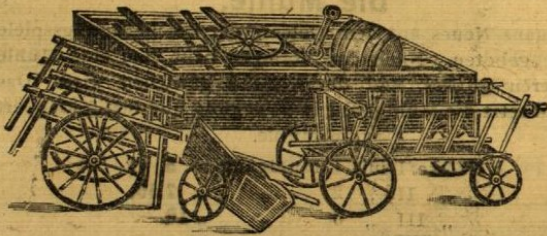


oder Segelschiff garniert werden. Ausserdem sind noch zur Ausschmückung: Anker, Matrosen, Ballast, Rettungsboot beigegeben.

Gr. 0 M 2.50 gew. Schiff.

- » I » 3.50 feines Schiff, 20 cm lang.
- » II » 5.— » » 25 » »
- » III » 7.— » » 30 » »
- » IV » 9.— » » 35 » »

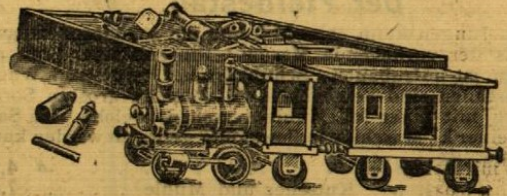
Der Wagenbau.



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.—.

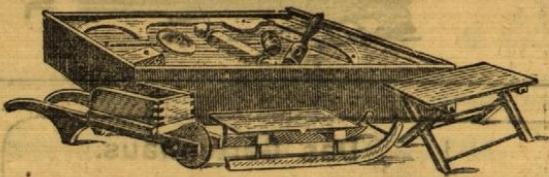
Der Blitzzug.



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 3.80, 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.

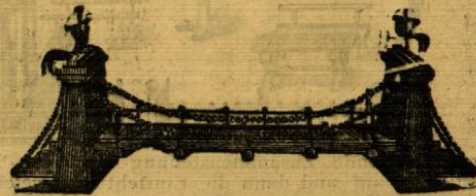
Grösse I M 2.—, Grösse II M 3.80,
Grösse III M 6.—.

Die Kettenbrücke.

Ein grossartiges Bauspiel, mit welchem eine Brücke von unseren jungen Freunden aufgebaut werden kann. Ein Freund von Zinnsoldaten ist jeder Junge, und so kann es kaum ein schöneres Bauspiel geben als diese Brücke. Die ganze Armee: Infanterie, Cavallerie, Artillerie kann aufmarschieren und einen regelrechten Brückenkampf ausführen.

Grösse 0 M 3.50,

Grösse I M 5.—, Grösse II M 7.50, Grösse III M 10.—.

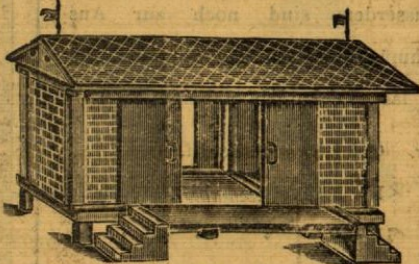


F. Wilhelm Doering

Spielwaaren - Handlung, Karlsruhe i. B.

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 M 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 Bahnhofsgelände. Die Fenster



Das Bahnwärterhaus.

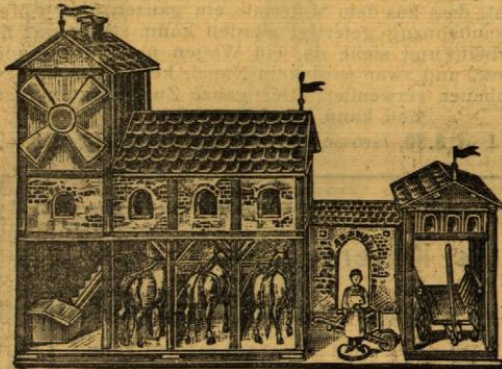


Ein reizendes Bahnwärterhaus zum Aufbauen. Signalmast, Glockensignal, verschliessbare Schranke mit Warnungstafel fehlen auch hier nicht und tragen zur Sicherheit der Bahnhofsanlage bei. Stück M 2.—.

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.

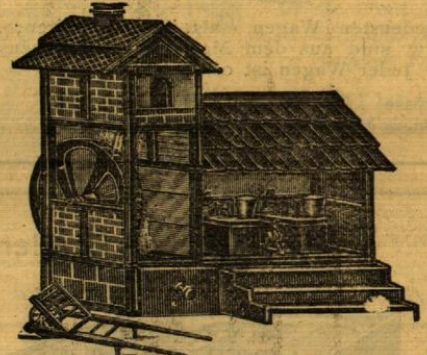
Grösse I mit 2 Pferden, M 4.50,
 „ II „ 3 „ Kutscher und Mühle 7.50,
 „ III „ 4 „ „ Scheune und Mühle „ 10.50.



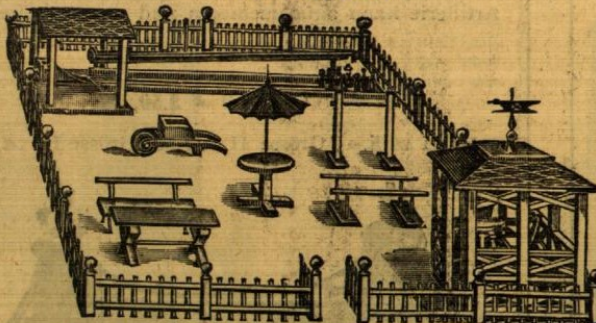
Die Mühle.

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 „ „ 7.50,
 „ III „ 3 „ „ 10.—.



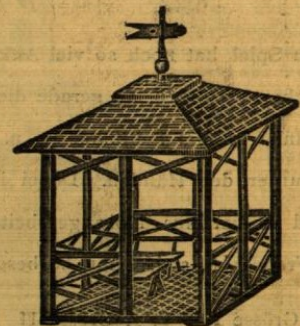
Im Garten.



Eine ganz reizende Zusammenstellung ist diese Neuheit. Man baut erst den Zaun auf und dann die Einrichtung, welche in den grösseren Nummern aus Turngeräten, Möbeln, Gartenhaus etc. besteht. Dieses Spiel ist auch zur Unterhaltung für Mädchen sehr geeignet.

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

Das Gartenhaus.



Ein Gartenhaus mit Gartenmöbeln ist aufzubauen. Einfaches Bauspiel für Knaben und Mädchen.

Per Stück M 1.50.