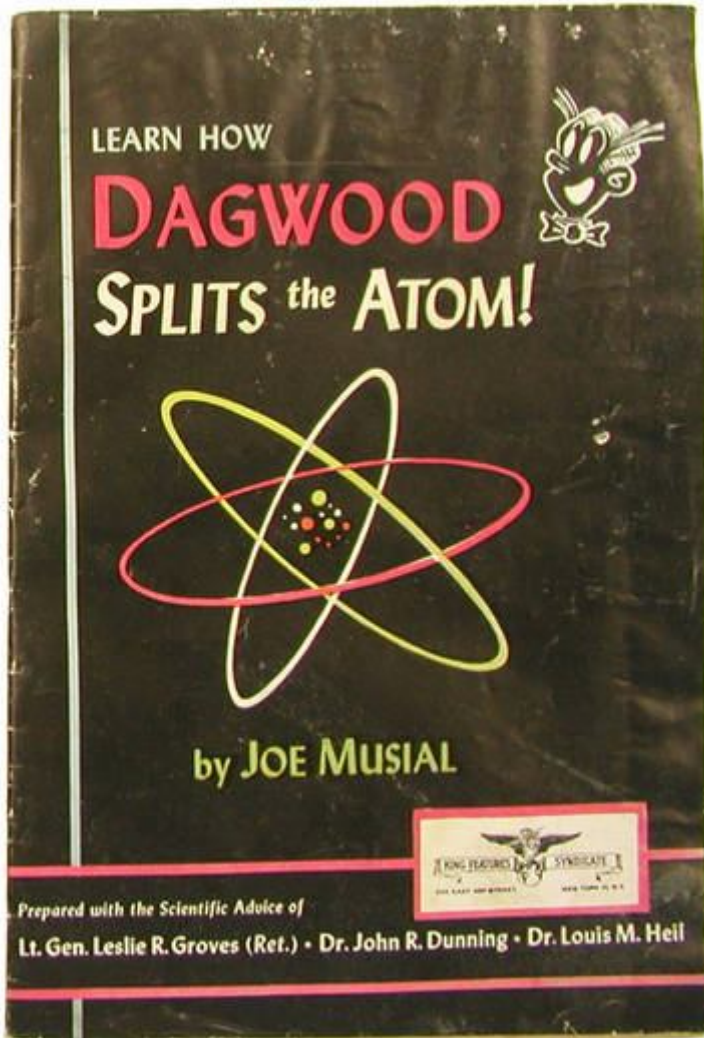




Am 20. Dezember 1951 gelang es Wissenschaftlern im US-Bundesstaat Idaho zum ersten Mal, mit der Kernspaltung Strom zu erzeugen. Vier brennende Glühbirnen zeigten den Beginn eines neuen Zeitalters an und weckten Hoffnungen auf eine sorgenfreie Zukunft. Um die Technologie auch den Jüngsten nahezubringen, boten findige Hersteller bald ein „Atomenergie-Labor“ für Kinder an – mit vier Sorten Uranerz und einer „Nebelkammer“, einem Teilchendetektor, der die Bewegung von geladenen Teilchen sichtbar macht.

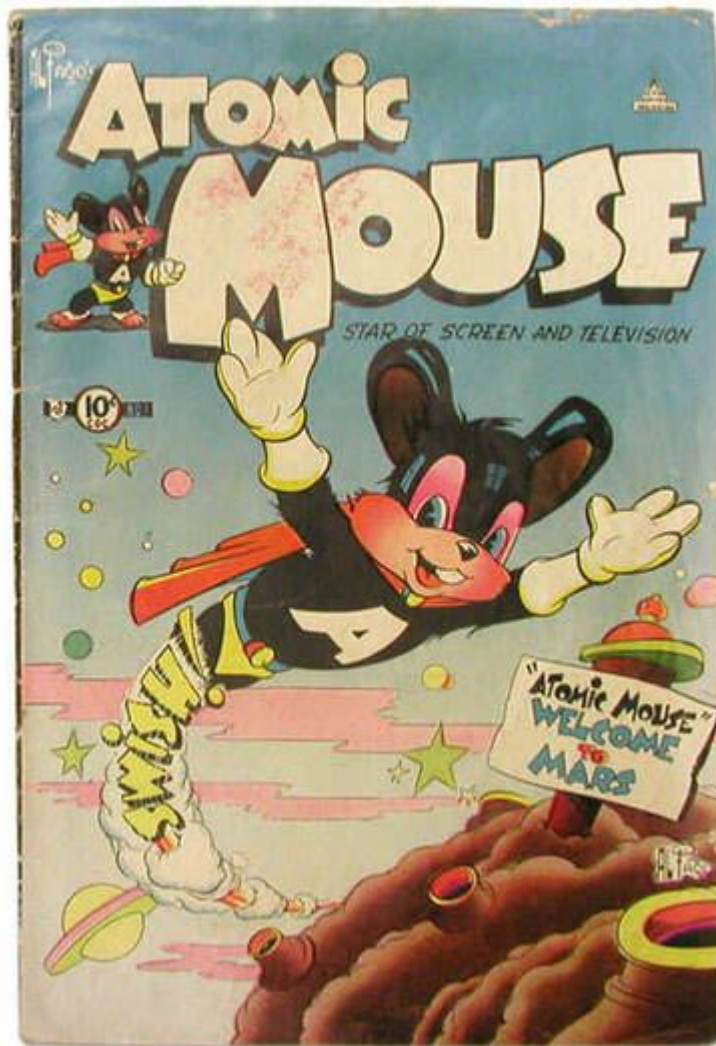
Bilderstrecke from Tagesanzeiger, 31. August 08, Kult um die Kernkraft



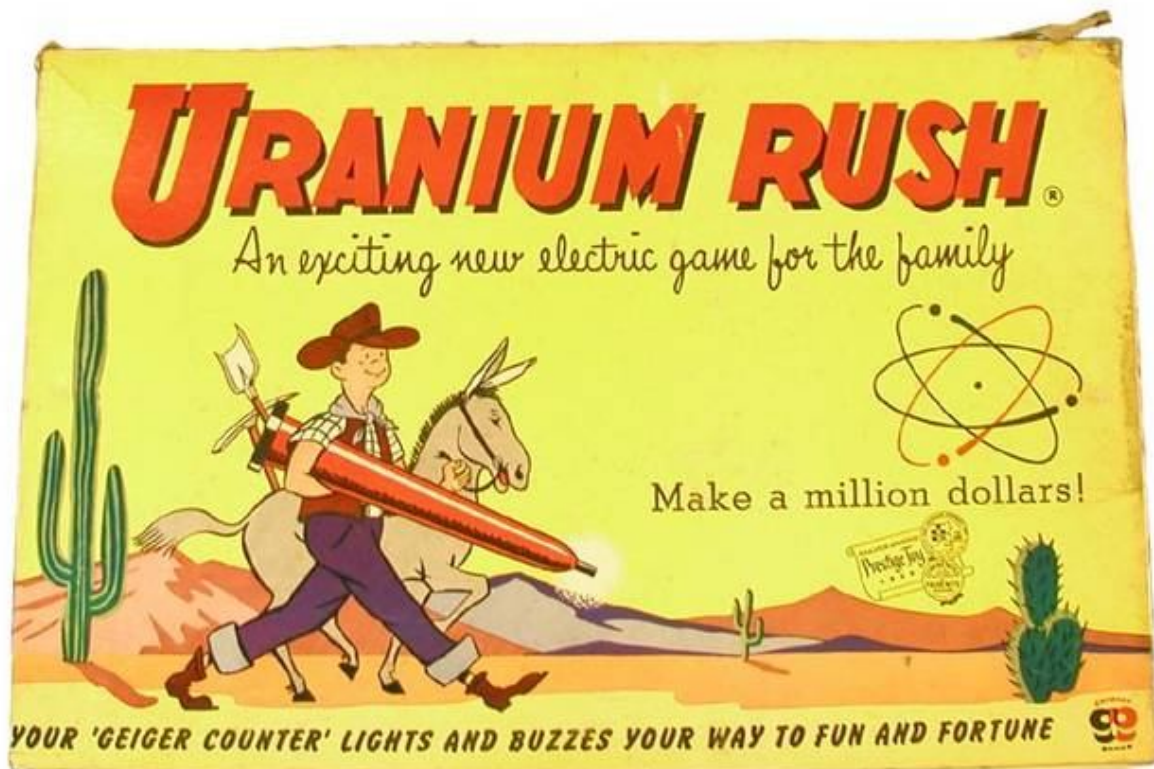
Atomkraft für alle: Das Leseheft „Dagwood splits the Atom“ aus dem Jahr 1949 erklärte Grundlagen der Teilchenphysik für Jungforscher und lieferte die Anleitung für die Kernspaltung – von cleverem Mister Dagwood, seiner Frau Blondie und dem Seemann Popeye. Das Vorwort schrieb der amerikanische Armeeleutnant Leslie Groves, der zuvor an der Entwicklung der Atombombe beteiligt war.



Der Geigerzähler für die Kleinen, hergestellt in St. Louis, Missouri, überzeugte zwar durch sein Design – doch Strahlung detektieren konnte er leider nicht. Um ihn dennoch attraktiv zu gestalten, baute das Unternehmen einen Metalldetektor ein, der Signale auslöste.



Die Erstausgabe dieses heiteren Bilderheftes erzählte die Geschichte einer Maus, die ihre Superkräfte in spannenden Abenteuern beweist. Dass „Atomic Mouse“ unter anderem fliegen konnte, verdankte sie der Einnahme von Pillen mit Uran-235. An diesem Isotop hatten Otto Hahn und Fritz Strassmann 1938 die Möglichkeit der Kernspaltung entdeckt.



Der Lockruf des Urans als Spiel: Um beim „Uran-Rausch“ zu gewinnen, mussten die Teilnehmer mit Hilfe eines „Geigerzählers“ möglichst viele Uranminen finden, besetzen und auf diese Weise möglichst viele Millionen machen – ein Spiel, das laut dem Hersteller auch einen erzieherischen Wert hatte.



Nicht lange nach der Kuba-Krise im Jahr 1962 vermittelte „Nuclear War“ die globale Vernichtung – ein Spiel, das bis weit in die Siebzigerjahre hinein erhältlich war. Jeder Teilnehmer bekam ein Land und allerlei Atomwaffen. Laut der mitgelieferten Anleitung führen sie zunächst intensive Verhandlungen, „bis ein Kriegstreiber den Knopf drückt“. Das Spiel endete, wenn nur noch ein Land bevölkert war – oder die Menschheit vollends ausgelöscht war.



Dieser „atomare Robot-Mann“ ist eine Reproduktion aus den Neunzigerjahren: Mit Geigerzähler und anderen Strahlungsmessgeräten ausgerüstet, stapft er auf der Packung wacker durch die verwüsteten Strassen eine Stadt, die von einer Atombombe getroffen wurde. Das Originalmodell wurde freilich in Japan produziert – in den späten Vierzigerjahren, nicht lange also nach den Atombomben-Angriffen gegen Hiroshima und Nagasaki vom 6. und 9. August 1945



Der „Radiation Ranger“ aus den frühen Neunzigern ist ein ausgemachter Bösewicht. Laut dem Hersteller ist er ein „finsterer, verstrahlter“ Soldat, dessen „glühende Gamma-Augen“ allein bereits Grauen erregen. Schrecklicher noch sind sein violetteres „Strahlengewehr“ und eine giftgrüne Geheimwaffe, die irrsinnige Mengen radioaktiver Strahlung abgibt.





Weniger martialisch, aber wirklichkeitsnäher geriet der Nachbausatz des amerikanischen Atom-U-Boots „USS Nautilus“ – dem weltweit ersten Modell, das von Kernreaktoren angetrieben wurde und am 30. September 1954 in Dienst gestellt wurde.