

SPIEL INFO

Ausgabe 1/2020

Schwerpunkt:
Märchen





cuboro tricky ways – Der Weg ist das Ziel



cuboro 
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben

Das strategische Brettspiel für den kurzweiligen Spieleabend unter Freunden oder in der Familie.
Zwei Spielvarianten garantieren Spielspass für Gross und Klein.
Erhältlich im Spielwarenfachhandel.





Liebe Leserinnen, liebe Leser

Die Corona Pandemie ist leider keinem Märchen entsprungen, sondern hat unsere Realität in den letzten Wochen dominiert. In der aktuellen Ausgabe des Spielinfo Magazins ist es umgekehrt. Ganz bewusst nimmt die «Corona Zeit» nur einen kleinen Platz im Heft ein. Lieber tauchen wir ein in die Vielfalt der Märchen, Sagen, Fabeln und Legenden. Ein riesiges Thema mit gigantisch vielem Material in ein kleines Heft komprimieren ist eine Herausforderung, die wir gerne angenommen haben. Susanne Stöcklin-Meier hat uns mit ihrem breiten Fachwissen tatkräftig unterstützt. Herzlichen Dank dafür.

Vielleicht hatten einige Familien in den letzten Wochen mehr Zeit sich Geschichten zu erzählen, das Büchergestell zu entstauben oder sogar mit alten Klamotten aus dem Schrank selber Geschichten zu inszenieren. Falls nicht, packt sie eventuell mit diesem Heft das Märchenfieber.

Ausserdem lehrt uns die Vergangenheit viel über die Gegenwart. Die Rubrik «Vergessene Spielwelten» soll diesem Gedanken Rechnung tragen. Unser ständiger Gastautor, Ulrich Schädler, wird uns in Zukunft regelmässig über Spiele aus unserer Vergangenheit berichten.

Eure Redaktion:
Andrea Riesen und Louis Blattmann

«Wollen Sie intelligente Kinder lesen sie ihnen Märchen vor.
Wollen Sie noch intelligentere Kinder lesen sie ihnen noch mehr Märchen vor.»

(Albert Einstein –
Idee von: Holger Hubenthal)

Impressum

Herausgeber: Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion: Andrea Riesen (ar), Louis Blattmann (lb).
Nicht namentlich gezeichnete Artikel und Bilder stammen von der Redaktion.

Ständige Mitarbeit: Andreas Rimle (spielschweiz.ch) AR,
Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele) PJ,
Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten) US

Redaktionsadresse: Spielinfo c/o Louis Blattmann,
im Schilf 8, 8807 Freienbach

Web: www.sdk.ch/spielinfo

Konzept & Gestaltung: Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz: Louis Blattmann

Druck: Print-Shop, Appenzell

Kontakt: info@sdk.ch

Erscheinungsweise: 2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage: 1500 Exemplare

Bankverbindung: IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139
Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright: Wiedergabe von Texten oder Teilen davon bitte unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

Inserate: Preise am Ende dieser Ausgabe
Rubrik «In eigener Sache»

Leserbriefe: Redaktion Spielinfo: info@sdk.ch

Titelbild: Illustration: Anita Kreituse

6 SPIELSZENE NEWS

- 6 Gamorama: Das neue Spielmuseum in Luzern
- 7 Spielen zu Coronazeiten: Ein aufstellender Beitrag in der aktuellen Krise
- 10 Motivationspritze für Lesemuffel und Leseratten: Nach dem Puzzeln geht es weiter
- 12 Ein Schloss für Spiele: Das Schweizer Spielmuseum

15 KOLUMNE

16 SCHWERPUNKT

- 16 Leitartikel: Mit Märchen und Geschichten Werte entdecken
- 18 Kunstmärchen
- 20 Volksmärchen
- 22 Märchen aus aller Welt
- 24 Volkssagen
- 26 Legenden
- 28 Fabeln
- 29 Das Grausame und Böse
- 30 Märchen und «Gewaltlosigkeit»
- 31 Märchen und «Frieden und Miteinander»
- 32 Märchen und «Liebe»
- 33 Jean Duconté – der Märchenerzähler
- 34 Wissenswertes für die Erzählpraxis von Märchen und deren Wirkung auf Kinder
- 36 Märchenerzählerin der Nation: Hommage an Trudy Gerster
- 38 Ur-Schweizer Figuren: Globi und Kasperli
- 41 Klapperlapapp: Die Idee ist Programm

44 SONDERSEITEN SPIELSCHWEIZ.CH

48 BRETTSPIELBLOG NEWS

50 VERGANGENE SPIELWELTEN

- 50 Ulrich Schädlers «Vergangene Spielwelten
- 51 Spiele aus der Zeit des 2. Weltkriegs

57 PAGE FRANÇAISE

- 57 Univers d'enfants – Les jeux de cubes

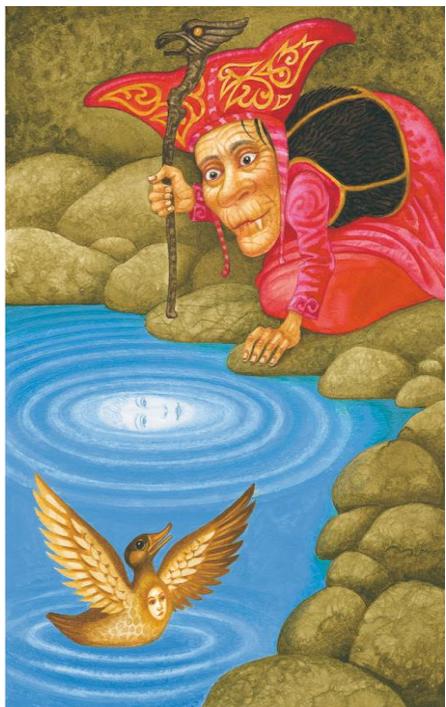
60 DIGITAL

- 60 Bildungsprogramm für Kinder und Jugendliche

64 SONDERSEITEN LUDOINFO

66 KONTAKTE

67 AUSBLICK



Digital: Lego-Roboter im Wettkampf

First Lego League Challenge:
wie Kinder und Jugendliche
sich im spielerischen
Wettkampf mit Lego
Robotern messen.
Seite 60



Schwerpunkt: Märchenwelt

Die grosse Welt der Märchen, mit Fabeln,
Legenden und Sagen. Vom Volksmärchen
bis zum Kunstmärchen. Von Trudi Gerster
bis Klapperlapapp.
Seiten 16-43

Neue Rubrik: Vergessene Spielwelten

Die Vergangenheit lehrt uns viel über die Gegenwart:
der kompetente Blick in vergessene Spielwelten mit
Ulrich Schädler, Direktor des Schweizer
Spiele museums in La Tour-de-Peilz.
Seite 50-56



Gamorama: Das neue Spielmuseum in Luzern



Das Gameorama soll ein schweizweit einmaliges, interaktives Museum werden. Besucher des Spielmuseums werden Spiele aller Art ausprobieren können – Spiele aus verschiedenen Epochen (von Schach bis Siedler von Catan), mit unterschiedlichen Technologien (Brettspiele, Flipperkästen, alte Konsolen) und aus diversen Gattungen (Strategiespiele, Geschicklichkeitsspiele, Glücksspiele). Das Museum soll im Sommer 2020 das Licht der Welt erblicken – die Lockerungsmassnahmen werden es hoffentlich zulassen. Die letzten Vorbereitungen (unter anderem Geld sammeln via Crowdfunding) sind praktisch abgeschlossen.

Interaktive Themenwelten

Verschiedene Themenwelten werden es den Besucherinnen und Besuchern ermöglichen, eine grosse Vielfalt von Spielen aktiv kennen zu lernen und gleich zu spielen: Spiele in der Antike, Flipperkästen (von den 60ern bis heute), Arcade-Spielautomaten (von PacMan bis Street Fighter), Spielkonsolen (von Atari bis Nintendo Switch), Pub-Spiele (Tischfussball, Dart, Tischkegeln). Alle Automaten

sind in der Regel spielbar und auf Freeplay eingestellt. Und damit man bei einem Besuch auch etwas lernt, stellen die Aussteller interessante Informationen zu den verschiedenen Spielen zur Verfügung.

Ein Ort zum Verweilen

Die Initianten möchten einen Ort schaffen, der Besucher jeglichen Alters in seinen Bann zieht. Einen Ort zum Staunen und Verweilen, der Menschen durch das Spiel verbindet und sowohl Luzerner als auch Gäste aus der ganzen Schweiz und dem Ausland ansprechen soll. Das Gameorama soll den Spieltrieb der Besucher wecken und ihnen die spannende Geschichte der Spielkultur näherbringen. Das Spiel-Café, wo ausgesuchte regionale Produkte angeboten werden, und der Gameorama-Shop runden das Angebot ab.

Das Gameorama soll ein breites Publikum aus der Region und auch aus der ganzen Schweiz ansprechen: Luzerner, die sich eine kleine Auszeit in verspielter Atmosphäre gönnen möchten, Familien aus der Region, die in eine spannende Spielwelt eintauchen möchten, Spiel-Interessierte jeglichen Alters, die einen festen Platz zum Zelebrieren ihres Hobbys suchen und Individualtouristen, die abseits der klassischen Touristen-Spots auf Entdeckungsjagd gehen. ● (fb)

«THE RIDDLE ESCAPE ROOMS»

Seit dem 1. Februar 2020 werden die liebevoll gestalteten Escape Räume «The Riddle» an der Baselstrasse in Luzern durch das Projektteam Gameorama geführt. Die zwei Escape-Räume stellen eine tolle Ergänzung zum Spielmuseum dar: «Tauche ein in eine faszinierende und spannende Welt voller Abenteuer: Schaffst Du es, mit Deinem Team innerhalb von 60 Minuten alle Hinweise zu finden, die Rätsel zu lösen und rechtzeitig den Raum zu verlassen?». Termine müssen im Voraus gebucht werden (siehe nebenstehend «Informationen und Links»)

Informationen und Links



Link Gameorama:
www.gameorama.ch



Link Escape Room:
www.riddle-escape.ch

Spielen zu Coronazeiten – ein aufstellender Beitrag in der aktuellen Krise



Trotz Distanz erst recht: Spielen ist immer möglich – vor allem «outdoor»

Text und Fotos: PRISKA FLURY

Corona trifft auch Spieler und Spielerinnen – und zwar heftig. Nicht die digitalen SpielerInnen, die haben jetzt vielleicht sogar noch mehr Zeit und finden spielend Leute, die zu Hause sitzen und Zeit und Lust zum Spielen haben. Nein, ich meine solche wie mich, analoge Spielerinnen und Spieler, solche, die am gleichen Tisch hocken und die Köpfe eng zusammenstecken, die Ellbogen an Ellbogen sitzen, den Atem und Husten des anderen physisch wahrnehmen, ja die, die haben ausgespielt, Pause, Spielverbot!

Familien zusammen an einen Tisch bringen

Wer zu zweit zu Hause ist, hat ja noch Glück, der kann mit dem Partner oder der Partnerin spielen, sofern sie oder er denn auch gern spielt – bei mir nicht unbedingt der Fall. Wir haben nach Jahren Skipbo aktiviert – damit schafft man es, auch einen Nichtspieler Dank Corona zum Spielen zu motivieren. Etwas mehr Glück haben Familien, da findet sich bestimmt mindestens ein Spielpartner oder eine Spielpartnerin. Und vielleicht schafft

Corona es ja sogar, Familien zusammen an den Tisch zu bringen, die sonst aus zeitlichen, organisatorischen oder pubertätsrelevanten Gründen nicht mehr zusammen am Tisch sitzen?

Versamlungsverbot und 2 Meter Abstand

Und dann sind da noch die, die beruflich mit dem Spiel unterwegs sind. Solche wie ich. Die haben auch ausgespielt, da klingelt nicht einmal mehr das Spielgeld in der Kasse. Wer engagiert denn zu Coronazeiten noch jemanden wie mich zum Spielen? Mein Weiterbildungsangebot «Spielen im Unterricht» ist komplett out – es findet ja gar kein Unterricht statt. Und nebst dem Versamlungsverbot und den 2 Metern Abstand, die man einhalten soll, haben die Lehrpersonen im Moment mehr als genug zu tun, den Fernunterricht aufzugleisen, sich mit Zoom und Teams auseinander zu setzen und mit den Schülern in irgendeiner Form Kontakt zu halten.

Zwangsferien und Homeoffice

Ich habe nun also Zwangsferien. Und somit viel Zeit. Zeit zum Spielen, die ich nicht zum Spielen nutzen kann weil da der Abstand sein muss und das Versamlungsverbot besteht - verflixt. Der im Januar 2020 von Ursula Käser und mir gegründete Spieltreff Schenkenberg pausiert – gezwungenermassen. Versamlungsverbot und das von der Gemeinde



Spielen im Garten mit sicherem Abstand und doch nicht allein: geht doch!

geschlossene Vereinszimmer. Die 6–12 Leute, die sich dort alle 14 Tage zum Spielen getroffen haben, hängen nun zu Hause im Homeoffice, arbeiten unter veränderten Bedingungen extern oder pflegen Covid-19-PatientInnen im Spital.

Und dann ich. Auch ein bisschen Homeoffice. Doch wenn keine Kurse stattfinden, dann gibt es auch im Homeoffice nicht viel zu tun. Ein paar Pendenzen. Die hatte ich bald erledigt, und dann gibt es noch die Dinge, die ich aufschiebe, auch jetzt, zu Coronazeiten. An das Loch in der Kasse darf ich gar nicht denken. Lieber studiere ich, wie ich das analoge Spiel dennoch betreiben kann, unter Berücksichtigung der Vorgaben des BAG.

Statt Trübsal blasen neue Ideen kreieren

Wer mich kennt weiss, dass ich ein Stehauffrauchen bin. Das finanzielle Loch in meiner Kasse wird nicht mehr zu stopfen sein, aber die gewonnene freie Zeit kann mir niemand nehmen. Ich setzte mich mit Ursula Käser, Freundin und Mitgründerin des Spieltreffs Schenkenberg zusammen, und schon bald gab es drei Ideen: Wir stellen die Vereinsspiele den Vereinsmitgliedern zum Ausleihen zur Verfügung, wir suchen Leute im Verein, die Lust haben, gemeinsam Geschichten zu schreiben und wir führen Mini-Spieltreffs im Freundeskreis durch.

Auf eine Umfrage bei den Spieltreff-Mitgliedern meldeten sich vier Frauen, die Interesse an der Schreibidee hatten. Wer Lust hatte, schrieb den Anfang einer Geschichte, mailte diese den anderen und notierte mit einem Kreuz neben den aufgelisteten Namen, wer an der Geschichte weiterschreiben soll. Drei Geschichten sind nun seit mehreren Wochen im Umlauf und es ist immer wieder spannend zu lesen, welchen Verlauf sie nehmen. Und plötzlich ist man wieder selber dran mit Schreiben. Die Teilstücke, die jede dazu beiträgt, sind jeweils 10 – 20 Sätze lang, und schon geht's wieder weiter zur nächsten



Ordnung muss sein: Coronataugliches Spielmaterial

Schreiberin. Wer weiss, vielleicht präsentieren wir eine von den Geschichten im nächsten SpielInfo? Und vielleicht regen wir Euch mit dieser Idee an. Sucht Euch ein paar Leute und los geht's.

Corona Mini-Spieltreffs

Die Corona Mini-Spieltreffen finden zwei Mal wöchentlich im Garten, und nur bei trockenem Wetter, statt. 10 Freundinnen tragen sich in einer Liste ein, so wird immer wieder in anderen Zusammensetzungen gespielt, maximal zu viert. Ich stelle bei mir im Garten – Schönwetter sei Dank – 4 Tische auf, jeder mit Sonnenschirm und in 2 Meter Entfernung vom anderen. Zuvor habe ich meine Spielsammlung durchforstet und Spiele zusammengetragen, die mit einer Entfernung von 2 Metern gespielt werden können und bei denen kein Spielmaterial von einer zur anderen Spielerin weitergegeben werden muss. Teilweise ergänzte ich die Spiele durch Kopien oder zusätzliches Spielmaterial oder überlegte mir, wie es in leicht abgeänderter Form gespielt werden kann. Dadurch lässt sich sogar Codenames oder Träxx spielen. Karuba, Take it easy, Schlingo Bingo und Stadt, Land, Fluss gehen auch prima.

Wir treffen uns jeweils um 14 Uhr. Desinfektionsmittel steht bereit, die Spiele befinden sich auf dem seitlich platzierten Tisch. Beim Holen der Spielmaterialien achten wir auf den vorgegebenen Abstand von 2 Metern.

Türfallen und WC desinfiziere ich vor- und nachher und jede hat ihr eigenes Getränk dabei. Zum Zvieri spendiere ich Glacé oder jemand bringt Etwas von der Bäckerei mit. Einmal spielten wir bis zum Eindunkeln, eingewickelt in Decken und bestellten zum Znacht Pizzas. Ohne Corona würden diese Treffen nie stattfinden. Ich sehe Kolleginnen, die ich sonst nur wenige Male im Jahr treffe. Wie schön.

Die Mini-Spieltreffs werden von vielen Spielerinnen als aktuelles Highlight bezeichnet. Darüber freue ich mich natürlich sehr, denn auch für mich sind die Treffen Aufsteller. Der Alltag ist geprägt von Corona, finanziellen Desastern, von Gesprächen Rund um Corona, teilweise von Angst und auch von Unmut über Corona und dessen Auswirkungen auf unsere Gesellschaft. Doch beim Spielen tritt dies alles in den Hintergrund. Da sind wir, die Sonne, die Spiele, das Lachen, das Gewinnen, das Verlieren. Es tut so gut.

Und was ist das Schwierigste an der ganzen Sache? Überraschung: Der Wind. Mit allem anderen kommen wir ganz gut klar. Doch der Wind, der lässt uns ab und zu losrennen und das eine oder andere Papier oder Kärtchen einfangen. Beim letzten Treffen kam ein regelrechter Windstoss, der mir das leere Zvieriplättchen ins Gesicht wehte. Ich war von Kopf bis Fuss mit Gebäckkrümel übersät. Die anderen krümmten sich vor Lachen. Haha!

Vielleicht konnte ich Euch mit meinem Beitrag aufstellen und mit den Ideen animieren, es uns gleich zu tun. Wenn Du Lust zum Schmunzeln hast, ich hab' die Vorbereitungen und einen Minispieltreff in einem Kurzvideo festgehalten (Link siehe unten). ●

Weitere Informationen

- ▶ **Link/QR Minispieltreff (Video)**
<https://vimeo.com/413889580>
- ▶ **Link (Priska Flury, Creavida):**
www.creavida.ch



Motivationspritze für Lesemuffel und Leseratten

Text: CORDULA SCHNECKENBURGER

Der Verein zur Leseförderung Kinder- und Jugendmedien Ostschweiz (KJM Ostschweiz) möchte mit dem neusten Projekt «LESEFIEBER.daspuzzle» zum Erzählen, Lesen und Puzzeln animieren. Das Angebot, das auch über die Ostschweiz hinaus verfügbar ist, richtet sich an Gruppen im Alter von 4 bis 10 Jahren.

Unter dem Dach des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM haben sich die Ostschweizer Kantone St. Gallen, Appenzell-Innerrhoden, Appenzell-Ausserrhoden, Glarus, Thurgau und Schaffhausen vor 20 Jahren zu einem Verein zusammengeslossen: KJM Ostschweiz. Diese Regionalorganisation hat sich der Leseförderung verschrieben und hat kürzlich ein neues Projekt lanciert, das mit Hilfe von Sponsorenbeiträgen aus den Mitgliedskantonen gestaltet worden ist. Das Angebot «LESEFIEBER.daspuzzle» soll in Primarschulklassen oder auch in Familien zum Erzählen, Lesen und Puzzeln anregen.

Nach dem Puzzeln geht es weiter

Die Idee, die dahintersteckt, ist so einfach wie bestechend: Das Kind – oder auch eine Gruppe Kinder – erhält jeweils nach einer vordefinierten Anzahl gelesener Seiten oder einer erzählten Geschichte ein Säckchen mit Puzzlestücken eines 1000-teiligen Puzzles. Haben die Kinder alle Portionen erlesen und das Puzzle zusammengesetzt, bietet das Bild Sprechanlässe; die Kinder erfinden Geschichten und Rätsel, oder entwickeln eine Szene aus einem Bildausschnitt. «Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot.»



Angebot ausgeweitet

Bisher konnten lediglich Schulen aus den Mitgliedskantonen und Privatpersonen ein Puzzle beziehen. KJM Ostschweiz ist interessiert daran, die Idee und die Puzzles über die Kantonsgrenzen hinaus zugänglich zu machen. Die Sujets der Puzzles stammen von regionalen Künstlerinnen und Künstlern; Patrick Steiger und Andrea Klaiber. Wer ab sofort bis Ende Oktober ein Puzzle bestellt, nimmt automatisch an einer Verlosung eines handgefertigten Adventskalenders teil. Inhalt des Kalenders ist eines der Puzzles. ●

Weitere Informationen

Puzzle bestellen (Kontakt):

Mail: Cordula.Schneckenburger.cowe@gmx.ch



KJM (Kinder- und Jugendmedien Ostschweiz):

Link: www.kjmostschweiz.ch/projekte



Kinder- und Jugendmedien
Ostschweiz



Mitglied werden:

www.kjmostschweiz.ch



Wir organisieren Projekte zur Leseförderung und Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche in der Ostschweiz:

- 👉 LESEFIEBER.DASFUTTER
- 👉 LESEFIEBER.DASPUZZLE
- 👉 LESEFIEBER.DASDUELL
- 👉 FLUCHT&FLÜCHTLINGE
- 👉 GROSSELTERNPAKETE
- 👉 MEDI-O-MAT
- 👉 WANDERAUSSTELUNG
- 👉 KLASSIKER-KISTEN
- 👉 SACHTHEMEN-KISTEN
- 👉 COMIC-KOFFER
- 👉 LYRIK-MEDIENKISTEN
- 👉 BÜCHERRAUPEN
- 👉 ENGLISCH-MEDIENKISTEN
- 👉 KAMISHIBAI

**Schauen Sie rein
und
lassen Sie sich treiben.**

Ein Schloss für Spiele: Das Schweizer Spielmuseum

Text und Fotos: ULRICH SCHÄDLER

Das Schweizer Spielmuseum im Schloss von La Tour-de-Peilz am Genfer See ist ein einzigartiges Museum zur Geschichte der Spiele. Nur der Spiele, nicht des Spielzeugs. Es gibt zahllose Spielzeugmuseen, auch in der Schweiz, die meistens auch Spiele in ihrer Sammlung haben. Sie sind aber hauptsächlich der Kindheit gewidmet und die wenigen Spiele sind dann meist eben Kinderspiele.

Die Idee zu diesem Museum entstand 1979, als die Stadt La Tour-de-Peilz das Schloss, das sich seit Mitte des 18. Jahrhunderts in Privatbesitz befand, erwerben konnte. Man suchte nach einer dem Denkmal angemessenen Funktion, um es einem möglichst breiten Publikum zu öffnen. Und so eröffnete das Museum 1987, begleitet von einem aktiven Förderverein.

Die Menschen suchten nach alten Spielen in Kellern und auf Dachböden, bei Eltern und Grosseltern und vermachten sie dem Museum bis auf den heutigen Tag. So bekam das Museum einen ausgezeichneten Überblick über die in der Schweiz seit dem späten 19. Jahrhundert beliebten Spiele. Dazu gehören etwa auch die Spiele des 1917 gegründeten SPES-Verlages, der explizit Spiele mit helvetischem Charakter für die Schweizer Familien herausgeben wollte; Spiele wie «Wir halten fest!» («On ne passe pas!»), «Das Matterhorn-Spiel» und das «Loto Winkelried» zur Schweizer Geschichte. Und auch die Spiele des Punta-Verlages wie «Punta», «Wer wird Bundesrat» und «Zum Gipfel der Jungfrau». Neben solchen populären Spielen hat das Museum aber auch eine der qualitativ besten Sammlungen historischer Spiele welt-



N.P.C.K. Spiele I. Spielsammlung von den Schokoladefirmen Nestlé, Peter, Cailler, Kohler, Vevey, 1931 herausgegeben, mit Sammelbildern zum Einkleben.

Foto: Julie Masson

weit zusammengebracht, mit einzigartigen oder äusserst seltenen Stücken: Dazu gehören ein Spielbrett aus dem Iran (c. 2000v.Chr.), ein Terrakotta-Spieltisch aus dem antiken Griechenland (ca. 600 v.Chr.) oder die Pachisi- und Schachspiele des Maharadschas Bagwant Singh von Dholpur aus dem 19. Jahrhundert. Ein Einzelstück ist auch der Tarock-Spielkasten, der 1894 Johann Strauss zum 50. Bühnenjubiläum geschenkt wurde. Ein grosser Tisch für ein mechanisches Pferderennen aus dem Jahr 1905 scheint das einzig erhaltene Exemplar überhaupt zu sein.

Ein spannendes Zeitzeugnis sind die Spiele, Spieltische und Dokumente aus dem 18. und 19. Jahrhundert aus dem Schloss von Hauteville (St. Léger), die die Familie Grand d'Hauteville dem Museum geschenkt hat.

In den letzten Jahren hat das Museum ganze Privatsammlungen übernommen. So etwa das Spieleensemble aus dem Schloss Hauteville, die bedeutende Würfelsammlung von Leo van der Heijdt mit etwa 6'000 Stücken, die Sammlung Schweizer Spiele von Ina Kunz (Basel) oder die Sammlung vorwiegend asiatischer Spiele von Prof. Kouichi Masukawa in Kobe (Japan).

Besucherinnen und Besucher werden also in eine Zeit- und Weltreise entführt mit Spielen aus der Antike, aus China, Japan, Indien, Afrika sowie Amerika und natürlich Europa.

Ein Freilicht-Spieleparcours rund um das Schloss zeigt, dass es viele Spiele gibt, die wir im Museum nicht ausstellen können, weil sie kein Material benötigen, sondern einfach nur Spieler. Viele dieser Spiele geraten immer mehr in Vergessenheit, weil Kinder heute immer weniger frei draussen spielen (dürfen).

Den Besuch des Museums rundet ein Einkauf im Museumsshop und ein Gläschen oder Happen im «Joker» mit seiner herrlichen Terrasse (im Sommer auch an der Seeseite) ab.

Das Museum ist auch in Forschungsprojekte eingebunden, leiht Objekte aus der Sammlung ins In- und Ausland aus, beantwortet ständig Anfragen und stellt seine Fachbibliothek zur Verfügung.

Das Museum ist auch eine Plattform, die allen zur Verfügung steht, die sich für das Thema interessieren: Mehrere Ausstellungen wurden von aussen angeregt; Forscher nutzen das Museum für Vorträge und Kolloquien, Sammler für ihre Treffen und einmal jährlich findet das Schweizer Spieleautorentreffen statt. Im März 2016 stellten wir das seinerzeit grösste im Handel erhältliche Puzzle «La vie sauvage» (33'600 Teile, 6x 1.80m) aus, das der damals 17jährige Nyoman aus Lausanne zusammengepuzzelt hatte.



Tarock-Spielkasten, für Johann Strauss 1894 angefertigt!



Primarschulturnier: Alle zwei Jahre gibt es ein Awélé- und ein «Tiger & Ziegen»-Turnier der städtischen Primarschule.

Derzeit arbeitet die Stiftung des Schweizer Spielmuseums an einer grundlegenden Neugestaltung des Museums. Ein völlig neuartiges inhaltliches Konzept wird in den nächsten Jahren von dem italienischen Szenographen Lorenzo Greppi fantasievoll in Szene gesetzt werden. Gleichzeitig unternimmt die Stadt ein grosses Projekt der Sanierung, Renovierung und Aufwertung des Schlosses. Wir freuen uns schon darauf.

Natürlich freuen wir uns über Unterstützung. Spenden an das Museum können steuerlich abgesetzt werden. Man kann aber auch einfach Mitglied in der «Association des Amis», dem Verein der Freunde und Förderer werden (Kontakt: amis@museedujeu.ch). ●

Praktische Informationen



Kontakt

Kontakt: info@museedujeu.ch

Internet: www.museedujeu.ch/de/

Zum Weiterlesen

- ▶ Ulrich Schädler (Hrsg.), Spiele der Menschheit, Primus-Verlag, Darmstadt 2007
- ▶ Ulrich Schädler/Ernst Strouhal, Passagen des Spiels I: Spiel und Bürgerlichkeit, Springer Verlag, Wien/New York 2011

Spielen im Sommer ?

Im schweizer Spielemuseum!



Neumitglieder
des Vereins
der Museumsfreunde
(AAMSJ) erhalten
2 Ateliers gratis (Angebot
für Familien und Paare)

vom 8. Juni bis 2. August

spielerische Ateliers für Kinder

von Dienstag bis Freitag,
von 09.30 bis 11.30 und von 13.30 à 15h30

*alle Ateliers sind auf Französisch
– Deutsch auf Anfrage*



musée suisse du jeu
schweizer spielemuseum
swiss museum of games

Für mehr Infos :
museedujeu.ch/été

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Der Schönheit auf der Spur

Die Welt hat gerade für ein paar Wochen und Monate den Atem angehalten. Stillstand hier, Pause da, einen Gang zurückschalten dort. Häufig bringen solche Atempausen, egal aus welchem Grund, Raum und Zeit, um seine Gedanken zu ordnen. Statt sich der Pause einfach hinzugeben, entstehen neue Idee, kreative Prozesse, oder es findet ganz einfach eine Besinnung auf das Wesentliche statt. Die nahe Umgebung rückt wieder in den Fokus: Die Familie, Freunde, die Natur, schöne Erlebnisse. Und wehe, wenn sie nach der Pause wieder losgelassen. Statt Karibik, wieder einmal das mediterrane Klima am Lago Maggiore geniessen. Statt Grossstadtluft, den Instagram-Bildern im Alpstein nachwandern. Statt Shopping auf der Bahnhofstrasse, dem See entlang in Luzern. Man erinnert sich an die Schönheiten der Schweiz, sie ziehen die Menschen ganz plötzlich in ihren Bann. Das Schöne liegt oft so nah und ist meist doch so fern. Es ist schön zu sehen, dass es doch nicht in Vergessenheit geraten ist.

Einen beträchtlichen Anteil an der spielerischen Schönheit tragen die Illustratoren bei. Was wäre die beste Spielidee ohne die künstlerische Umsetzung der Illustratoren, die ihre Arbeit beinahe im Verborgenen betreiben? Und doch fällt ihr Werk den Spielern immer

als Erstes ins Auge. Da gibt es beispielsweise Lukas Siegmon, noch frisch in der Szene, der es versteht, Stimmungen zu erzeugen, als hätte man ein Ölgemälde erster Güte vor sich auf dem Spieltisch. Der vielseitige Michael Menzel, der sich in Landschaften aller Epochen einarbeitet, aber auch einfache, humoristische Stile perfekt beherrscht.

Oder Mihajlo Dimitrievski, der unter dem Künstlernamen «The Mico» wunderschöne cartoonistische Bilder liefert. Natürlich gibt es noch einige Illustratoren mehr. Sie alle zaubern, ganz unbewusst, eine Stimmung auf den Spieltisch, die sehr viel zur Atmosphäre beiträgt. Sie setzen kreative Akzente und untermalen die Schönheit des Spiels. Erst die Kombination aus Illustration und Spiel liefert ein perfektes Spielerlebnis. Es ist verrückt, aber es gibt Spiele, die würde ich allein wegen ihrer Schachtelgestaltung niemals weggeben. Es entstehen bleibende Erinnerungen, die Bilder prägen sich ein. So soll es auch sein: Denn Schönheit vergeht nie! ●

«Das Schöne liegt oft so nah und ist meist doch so fern.»

Interessante Links



Werke von Lukas Siegmon:

www.lukas.siegmon.net



Werke von Michael Menzel

www.atelier-krapplack.de

Leitartikel: Mit Märchen und Geschichten Werte entdecken

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

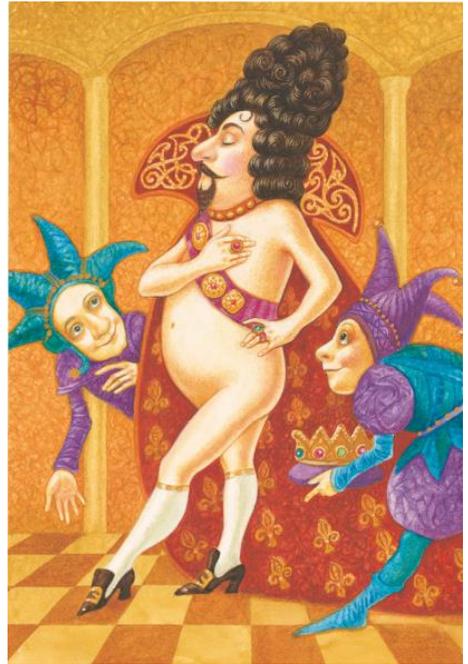
Märchen leben nur, solange sie erzählt und gehört werden! In Märchen, Mythen, Fabeln, Legenden und Sagen ist weises Wissen verborgen. Es läuft wie ein goldener Faden durch alle Kulturen und Zeiten. «Kinder von 3-99 Jahren» erfreuen sich daran. Der Wunsch nach Märchen ist in jedem Kind angelegt. Er ist da, unabhängig vom Weltbild der Erwachsenen. Kinder brauchen die Symbolbilder der Märchen, um sich innerlich gesund zu entwickeln.

Märchen bauen den Erwachsenen Brücken...

...zum Goldschatz der Fantasie und der Spielwelt der Kinder. Sie zeigen, wie die Realität mit der unsichtbaren Welt verknüpft werden kann. Die Urkraft dieses verborgenen Wissens lässt den kindlichen Seelen Flügel wachsen. Diese brauchen sie, damit der heutige Materialismus ihre Kreativität nicht erdrückt.

Volkmärchen wurden mündlich überliefert

Sie haben keinen feststellbaren «Erfinder.» Im deutschsprachigen Raum wurden die meisten im 19. Jahrhundert gesammelt von Jacob und Wilhelm Grimm und Ludwig Bechstein. Zum Glück haben diese Märchensammler die wunderbaren Geschichten aufgeschrieben, bevor sie in Vergessenheit geraten sind. Ihre Märchensammlungen wurden weltberühmt. Mehr zu diesem Thema auf Seite 20.



Des Kaisers neue Kleider (ein Märchen von Hans Christian Andersen).
Illustration: Anita Kreituse

Märchen sind Seelennahrung

Mit Märchen betreten wir das Land der Träume, der Fantasie und der Wunder. Das Märchen entwickelt sich in einer Art und Weise, die der Art, wie Kinder denken und die Welt erleben, nicht widerspricht; deshalb ist das Märchen für Kinder so überzeugend. Märchen transportieren die Lehre: Es lohnt sich, anderen zu helfen und sich für das Gute einzusetzen.

Märchen als Lebenshilfe

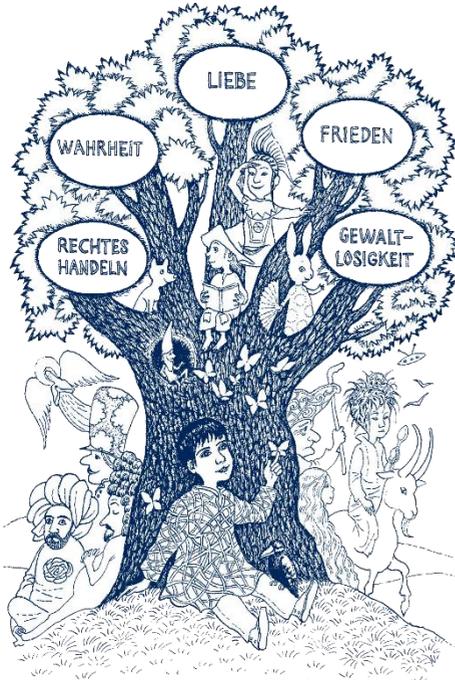


Illustration Anita Kreituse

Märchen geben Mut und Hoffnung, weil meist der Kleine, Unterdrückte und scheinbar Schwache am Schluss siegt. Sie vermitteln ein kindgerechtes Wertebild. Gut und Böse sind klar definiert. Held oder Heldin müssen gefährliche Situationen meistern. Kinder identifizieren sich mit «ihren Helden», die Klugheit und Mut vorleben. Sie schlüpfen in diese Rollen und übernehmen dabei spielerisch die Gefühle und Argumente «ihrer» Märchenfigur.

Kinder lieben Verwandlungen

Kindern lieben Verwandlungen im Märchen: Der Schweinehirt wird zum König, Aschenputtel zur Prinzessin und der Frosch zum Prinzen. Für Kinder ist es «normal», dass ein Mensch in Stein verzaubert wird und Tiere im Märchen sprechen. Das Kind traut dem,

was das Märchen erzählt, weil dessen Welt-sicht mit der seinen übereinstimmt. Darum ist es nötig, dass wir dem Kind Märchen erzählen. Das Kind braucht diese Phantasiefi-guren, damit es sieht, dass es nicht allein da-steht mit seiner Weltanschauung.

Erzählen unter dem Wertebaum

Märchen leben nur, solange sie erzählt und gehört werden! Die Märchenwelt ist für mich, wie ein alter Baum, unter dem man sich setzt, um Märchen zu hören. Sie vermitteln Grundwerte wie: «**Wahrheit**», – «**Rechtes Handeln**», – «**Frieden**», – «**Liebe**» und «**Gewaltlosigkeit**». Diese fünf Werte bilden für mich die bunten Märchen zum Thema. Je nach Land, Kultur und Sprache können die Motive variieren. Das Blätterrauschen ver-mittelt bei **Wahrheit** vielleicht auch Aspekte wie: Realität, Mut, Ehrlichkeit und innere Wahrheiten. **Rechtes Handeln** das lernt Un-terscheidungsvermögen auf die Frage: «Was ist Richtig oder Falsch»? **Frieden im Alltag** erfahren wir als sich Versöhnen, innere Stille, Geduld oder Toleranz. **Liebe** zeigt sich auch als Herzenswärme, Geborgensein, Zärt-lichkeit, Mitgefühl oder Freundschaft. **Ge-waltlosigkeit** erleben wir als Ehrfurcht vor dem Leben. ●

Links und Informationen

Kontakt Susanne Stöcklin-Meier

Mail: info@stoeklin-meier.ch

Website Susanne Stöcklin-Meier

Link: www.stoeklin-meier.ch/



Literaturempfehlung



Von der Weisheit der Märchen

Kinder entdecken Werte mit Märchen und Geschichten

Susanne Stöcklin-Meier, Kösel Verlag

München,

ISBN 978-3-466-30802-6

auch als E-Book erhältlich

Kunstmärchen

Kunstmärchen sind kein Volksgut, sie wurden nicht anonym und mündlich überliefert, sondern im Gegensatz dazu, von einem Autor geschrieben. Das Kunstmärchen hat also einen eindeutigen Verfasser. Als wunderbare Beispiele für diese Gattung seien hier zwei der beliebtesten europäischen Märchendichter aus jener Zeit erwähnt: Hans Christian Andersen und Wilhelm Hauff.

Hans Christian Andersen (1805-1875)

Andersen wurde 1805 in Dänemark geboren. Aus armem Hause kommend, war es Andersen kaum möglich die Schule zu besuchen. Mit 17 erhielt er jedoch Unterstützung durch den dänischen König Friedrich VI, sodass Andersen eine Lateinschule besuchen und später an der Universität studieren konnte. Mit 14 versuchte er sich in Kopenhagen vergeblich als Theaterschauspieler und Sänger. Währenddessen verfasste er schon seine ersten Gedichte. Am Ende seiner Schulzeit, als Andersen etwa 18 Jahre alt war, schrieb er sein erstes, nicht veröffentlichtes Märchen vom Talglicht, von dem das Manuskript erst 2012 gefunden wurde. Ab 1822 publizierte er bereits erste Gedichte, Erzählungen und Theaterstücke. Neben der Literatur war Andersen auch dem Scherenschnitt sehr zugetan.

Andersen unternahm Anfang der 1830er Jahre mehrere Reisen nach Deutschland,



Andersen in den 1870ern. Bild: agk-images

Kunst- Märchen

Die Prinzessin auf der Erbse

(Kunstmärchen, H.-C. Andersen)

Es war einmal ein Prinz, der wollte eine Prinzessin heiraten; aber es sollte eine wirkliche Prinzessin sein. Da reiste er in der ganzen Welt herum, um eine solche zu finden. Aber ob es wirkliche Prinzessinnen waren, konnte er nicht herausbringen. Da kam er denn wieder nach Hause und war ganz traurig, denn er wollte doch so gern eine wirkliche Prinzessin haben. Eines Abends zog ein schreckliches Gewitter auf; es blitzte und donnerte, der Regen strömte herunter, es war ganz entsetzlich! Da klopfte es an das Stadttor, und der alte König ging hin, um aufzumachen. Es war eine Prinzessin, die draussen vor dem Tore stand. Das Wasser lief ihr von den Haaren und Kleidern herunter. Und doch sagte sie, dass sie eine wirkliche Prinzessin sei. «Ja, das werden wir schon erfahren!» dachte die alte Königin. Sie ging in die Schlafkammer hinein und legte eine Erbse auf den Boden der Bettstelle; darauf nahm sie zwanzig Matratzen und legte sie auf die Erbse. Da musste nun die Prinzessin die ganze Nacht liegen. Am Morgen wurde sie gefragt, wie sie geschlafen habe. «Oh, erschrecklich schlecht!» sagte die Prinzessin. «Es ist ganz entsetzlich!» Nun sahen sie ein, dass es eine wirkliche Prinzessin war, da sie durch die zwanzig Matratzen hindurch die Erbse verspürt hatte. So empfindlich konnte nur eine wirkliche Prinzessin sein. Da nahm der Prinz sie zur Frau, denn nun wusste er, dass sie eine wirkliche Prinzessin war; und die Erbse kam auf die Kunstkammer, wo sie noch zu sehen ist – wenn niemand sie gestohlen hat.

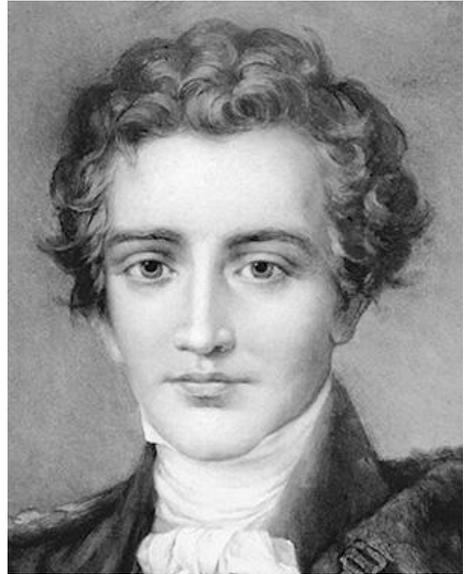
England, Italien, Spanien und in das Osmanische Reich. Viele von Andersens Werken sind beeinflusst durch seine Reisen. Ab den 1830er Jahren widmet sich Andersen auch der Märchenwelt, so entstanden bis zu seinem Lebensende viele Märchen für kleine und grosse Leser, die heute noch populär sind: zum Beispiel «Des Kaisers neue Kleider», «Die Prinzessin auf der Erbse» oder «Das hässliche Entlein».

Andersen starb siebzigjährig als international verehrter und anerkannter sowie hochdekorierter Künstler 1875 in Kopenhagen. Sein literarisches Vermächtnis besteht aus 168 Märchen, die er zunächst für Kinder, später auch für Erwachsene verfasste und etwa 1000 Gedichte. Die Werke Hans Christian Andersens wurden in mehr als 80 Sprachen übersetzt, sind nicht zuletzt dank ihrer zahlreichen Adaptionen für Theater, Ballett, Hörspiel und Film weltweit bekannt.

Wilhelm Hauff (1802 – 1826)

Der vielseitige Erzähler Wilhelm Hauff wurde im Jahr 1802 in Stuttgart geboren. Er studierte zunächst Theologie und Philosophie in Tübingen, arbeitete dann als Hauslehrer und schliesslich als Redakteur von Cottas Morgenblatt. Wilhelm Hauff war ein deutscher Schriftsteller der Romantik. Er gehörte zum Kreis der Schwäbischen Dichterschule. Bekannt wurde er durch seine Märchen, die in drei Almanachen 1826, 1827 und 1828 erschienen. Die Märchen von Wilhelm Hauff zählen zu den schönsten unseres Geschichtsschatzes: Kalif Storch, Zwerg Nase, Der kleine Muck, Das kalte Herz, das Gespensterschiff – sie entführen in ferne, oft orientalische Welten und schicksalhafte Verwicklungen. Leser jeder Generation und jedes Alters können in Hauffs so farbige und dramatische Erzählungen abtauchen.

Der Schriftsteller aus der Zeit der Romantik wurde nur 24 Jahre alt, und doch hinterliess er einen immer wieder neu faszinierenden Märchen-Kosmos.



Wilhelm Hauff 1825. Foto: © picture alliane/dps/keystone

Eines der schönsten Märchen von Wilhelm Hauff ist die Geschichte von Kalif Storch, die im Märchenalmanach 1826 als erstes Märchen, eingebettet in die Rahmenerzählung «Die Karawane», erschien.

Hier eine kurze Zusammenfassung: «Der Kalif Chasid und sein Grosswesir verwandeln sich mithilfe eines Zauberpulvers in Störche, vergessen aber das Zauberswort «Mutabor», das sie wieder Mensch werden lässt. Dahinter steckt der böse Zauberer Kaschnur, der ihren Hochmut ausgenutzt hat. Und genau diesen Hochmut muss der Kalif Storch nun überwinden, um den Fluch aufzuheben.» ●

(Text: Susanne Stöcklin-Meier)

Interessante Links



Sammlung Andersen Märchen
www.maerchen.com/andersen/

Die schönsten Hauffs Märchen
www.maerchenatlas.de

Volkmärchen

Sie wurden über Generationen hinweg mündlich überliefert und haben darum keinen feststellbaren «Erfinder.» Weil Volksgut bis heute lebendig ist, gibt es wie bei Kinderreimen und Volksliedern viele Varianten. Im deutschsprachigen Raum wurden die meisten Märchen im 19. Jahrhundert aufgeschrieben. Die bekanntesten Märchensammler zu dieser Zeit waren die aus Deutschland stammenden Brüder Grimm und Ludwig Bechstein. In der Schweiz war es Otto Sutermeister, der im gleichen Zeitraum Märchen und Sagen von hierzulande sammelte.

Gebrüder Grimm – wer kennt sie nicht?

Jacob (1785-1863) und Wilhelm Grimm (1786-1859) verbrachten als Germanisten Jahre damit, Sagen und Märchen wie «Aschenputtel – Dornröschen - Hans im Glück – Der Froschkönig», zu sammeln. So entstanden ihre «Kinder- und Hausmärchen», eine der weltberühmtesten Märchensammlungen. Grimms Märchen haben nicht nur Generationen von Kindern geprägt, sondern auch Eltern, Pädagogen, Schriftsteller, Komponisten, Maler, Illustratoren, Schauspieler, Theatergruppen und Filmemacher. Laut der «Brüder Grimm-Gesellschaft» wurden die Grimm Märchen bis heute in mehr als 170 Sprachen übersetzt; die Gesamtauflage aller Einzel-, Teil- und Gesamtausgaben dürfte inzwischen die Milliardengrenze weit überschritten haben.

Thomas Crofton Crocker und die Elfen von Irland

Die Brüder Grimm haben auch irische Elfenmärchen ins Deutsche übersetzt. Sie erschienen unter dem Namen «Irische Elfenmärchen» 1826 in Leipzig. Was die beiden nicht wussten war, dass die vermeintlich anonyme

Volks- märchen

Das Kornkind

(Volksmärchen, Otto Sutermeister)*

Ein Bauer ging aufs Feld. Es war Frühling. Von den Bäumen fielen Blütenblätter, und im Kornacker standen die Halme so schön, dass es eine Freude war. Auf einmal sah der Bauer mitten im Korn ein kleines Kind liegen. Das kannte er nicht. Es schien ihn mit seinen Ärmchen und Augen zu bitten: «Lies mich doch auf und nimm mich nach Hause.» Da dachte der Bauer: Wenn der Herrgott den Frühling so schön gemacht hat, gibt es wohl einen guten Herbst; da wird mein Brot für einen Mund mehr auch noch ausreichen – und wollte das Kind auf den Arm nehmen. Aber er brachte es nicht vom Fleck. Da rief er alle Bauern herbei, die rings auf den Feldern an der Arbeit waren. Und jeder versuchte, das Kind vom Boden aufzuheben, und keiner vermochte es; es war allen zu schwer. Und als es alle versucht hatten, verwandelte sich das Kind. Zuerst bekam es goldenes Haar und zuletzt war es selber aus lauter Gold – und sprach zum Bauern: «Du hast Gottvertrauen gehabt und Erbarmen mit mir; es gibt einen Herbst, der wird noch besser sein, als du denkst,» Sagte das goldene Kornkind und verschwand.

Was zeigt uns dieses kleine Märchen? Gelb symbolisiert die Sonne und das Licht, Reichtum, Weisheit und das Göttliche. Das Korn ist für uns ein wichtiges Lebensmittel. Dieses Geschenk der Natur sollten wir nicht egoistisch oder missbräuchlich brauchen, sondern dankbar sein für diese Gabe und sie miteinander teilen. (ss)

*Otto Sutermeister:

«Kinder und Hausmärchen aus der Schweiz»

Sammlung «Fairy legends and traditions of the South of Ireland», die 1825 in London erschienen war, von Thomas Crofton Croker (1798-1854) stammte, der selbst ebenfalls ein bekannter Märchensammler war. Crofton Croker war ein irischer Altertumsforscher, der sich auch der Sammlung alter Poesie und Folklore aus dem irischen Kulturraum widmete. Seine Märchensammlungen erschienen in sechs Auflagen (1825-1828),

Ludwig Bechstein – Schriftsteller, Bibliothekar, Archivar und Apotheker (1801-1860)

Weniger bekannt als die Grimm Märchensammlung ist diejenige von Ludwig Bechstein, die er in seinem «Deutschen Märchenbuch» von 1845 erstmals veröffentlichte. Bechstein studierte an der Universität Leipzig und München. Er arbeitete als Bibliothekar, Archivar und Apotheker. Er war auch Schriftsteller und ist heute vor allem durch die von ihm herausgegebene Sammlung deutscher Volksmärchen bekannt.

Schweizer Märchensammler: Otto Sutermeister (1832-1901)

Sutermeister hat in der Schweiz fast zur selben Zeit Märchen und Sagen gesammelt wie die Gebrüder Grimm und Bechstein. 1869 erschien sein erstes Schweizer Märchenbuch, das 56 Texte, davon 22 in Mundart, enthielt. Wie die Grimms homogenisierte Sutermeister Texte unterschiedlichster Herkunft und Qualität, mit der Absicht, hiermit eine «angemessene Gestaltung zu Kinder- und Hausmärchen» zu erreichen. Da die Sammlung auf grosses Interesse stiess, besorgte Sutermeister 1873 eine zweite, vermehrte Auflage, die 63 Texte – davon neu 25 in Mundart – und 20 Illustrationen beinhaltete. Ausser den ebenfalls neu hinzugefügten zeittypischen germanisch-mythologischen Kommentaren und vergleichenden Nachweisen Sutermeisters, die vor allem dem «wissenschaftlichen Freunde der Märchen» zugeordnet waren, enthielt die zweite Auflage der «Kinder- und



Hausmärchen aus der Schweiz» erstmals zwei ins Deutsche übersetzte Märchen aus der Rätoromania. Generell sei festgestellt, dass Sutermeister selber keine Volkserzählungen sammelte, sondern für sein Buch Geschichten aus älteren Quellen und handschriftlichen Aufzeichnungen seines Lehrers Ernst Ludwig Rochholz zusammenstellte. Er orientierte sich dabei nicht nur hinsichtlich des Titels am Vorbild der Grimm'schen Märchensammlung, indem er wie das von ihm verehrte Brüderpaar die heute geschätzte Offenheit gegenüber anderen Erzählgattungen wie Sagen, Dummenschwänken, Lügengeschichten, Kleinkinder- und religiösen Erzählungen zeigte. ●

(Text: Susanne Stöcklin-Meier/lb)

Interessante Informationen



Sammlung Grimm Märchen
www.maerchen.com/grimm



Elfen Märchen von Thomas Crofton Croker aus Irland
www.sagen.at



Alle Märchen Otto Sutermeister
www.zeno.org/Märchen



Märchen und Sagen Ludwig Bechstein
www.maerchen.com/bechstein/



Jubiläumsschrift Sutermeister
www.maerchenstiftung.ch

Märchen aus aller Welt

Weil unsere Welt immer globaler und multikultureller wird, ist es wichtig, dass Kinder auch Märchen von anderen Völkern, aus anderen Ländern und Erdteilen kennenlernen. Von Grönland bis Afrika, von China bis Nordamerika werden seit Jahrhunderten Märchen erzählt. Je nach Land, Religion und Brauchtum variieren die Motive. Aber alle enthalten innere Bilder und Wahrheiten, die Kinder ansprechen und verstehen: Märchen dienen der Völkerverständigung, geben alte und neue Sinnbilder weiter und pflegen die Sprache.

Respektvoller Umgang mit anderen Kulturen

Märchen aus fremden Ländern können helfen, in Kindern den Sinn für Toleranz und gutes Zusammenleben zu wecken. Sie lernen dabei: Toleranz ist der respektvolle Umgang mit Anschauungen, Wertvorstellungen, Einstellungen, Verhaltensweisen und Sitten, die nicht den eigenen entsprechen. Es ist das gelten lassen von «Anderssein», ohne den Wert und die Berechtigung dieses Andersseins in Frage zu stellen. Diese Grundbedingung von Humanität und

«Märchen dienen der Völkerverständigung, geben alte und neue Sinnbilder weiter und pflegen die Sprache.»

Susanne Stöcklin-Meier

Völkerverständigung

Wie die Affen den Mond aus dem Brunnen fischen wollten

Indisches Märchen

Ein kleiner Affe spielte an einem Brunnen. Er schaute in den Brunnen hinein und sah darin das Spiegelbild des Mondes. Er stimmte ein grosses Geschrei an: «Oh weh, oh weh, der Mond ist in den Brunnen gefallen!» Da kam ein älterer Affe herbeigelaufen, schaute in den Brunnen und kreischte ebenfalls: «Oh weh, oh weh, der Mond ist ins Wasser gefallen!»

Daraufhin kam ein alter Affe herbeigeilt, gefolgt von einer ganzen Affenschar. Sie schauten alle in den Brunnen und riefen dann laut: «Der Mond ist wirklich ins Wasser gefallen! Wir müssen ihn schnell herausholen!»

Neben dem Brunnen wuchs ein grosser Akazienbaum. Der alte Affe liess sich von einem Ast herunterhängen und umklammerte die Füsse des älteren Affen, der es ebenso mit einem anderen Affen machte. So hängten sie sich aneinander, und der kleine Affe bildete das Ende der Kette.

Der kleine Affe streckte die Hände aus, um den Mond aus dem Wasser zu fischen, aber es wollte ihm nicht gelingen. Bald fühlte sich alle erschöpft und schrien: «Ich kann nicht mehr! Ich kann nicht mehr!»

Der alte Affe hob den Kopf und erblickte den Mond am Himmel. Dann sagte er: «Der Mond steht am Himmel, wir brauchen nicht nach ihm zu fischen!»

Demokratie ermöglicht ein freies Sich-Auseinandersetzen mit Erkenntnissen, Lebensweisen und Regeln.

Tausend und eine Nacht...

Ein Meisterwerk orientalischer Erzählkunst sind die Märchen aus «Tausend und einer Nacht», die durch Scheharazade verkörpert wird. Scheharazade ist die Tochter des Wesirs des persischen Königs, der von seiner Gemahlin betrogen wurde. Davon überzeugt, dass es keine treue Frau auf Erden gibt, fasst der König den Entschluss, sich nie wieder von einer Frau betrügen zu lassen. So heiratet er jeden Tag eine neue Frau, die er am nächsten Morgen töten lässt. Um diesem Treiben ein Ende zu bereiten, lässt Scheherazade sich selbst von ihrem Vater dem König zur Frau geben. In der Nacht beginnt sie, dem König eine Geschichte zu erzählen, deren Handlung am nächsten Morgen unterbrochen wird. Neugierig auf das Ende der Geschichte, lässt König Schahryâr sie am Leben. Unterstützt wird Scheherazade dabei von ihrer Schwester, die sie jede Nacht um die Fortsetzung der Geschichte oder eine neue Geschichte bittet. Diese Art des Geschichtenerzählens zieht sich über 1001 Nächte hin, während derer Scheherazade drei Kinder zur Welt bringt. Mit ihrer unerschöpflichen Fantasie und Ausdauer gelingt es Scheherazade also in 1001 Nächten durch das Erzählen ihrer Liebes-, Seefahrer-, Abenteuer- und Zaubergeschichten, den König so zu fesseln, dass dadurch ihr eigenes Leben gerettet wird, da der König von der Treue seiner Frau überzeugt und von ihrer Klugheit so beeindruckt ist, dass er sie am Leben lässt. Und noch ein kleines Detail: Ali Baba und Alladin kennt jedes Kind – was die wenigsten wissen: In der Originalfassung von «Tausendundeine Nacht» kommen diese aber gar nicht vor. Ein Übersetzer hat sie erfunden oder sie sind später noch hinzugefügt worden. ●

(Text: Susanne Stöcklin-Meier/lb)

Interessante Links und Informationsquellen



Märchenbücher aus aller Welt

Mutabor Verlag; Grosse Auswahl von Märchenbüchern aus aller Welt

Link: www.mutaborverlag.ch/de/.../



Märchen kreativ erleben

Anregungen aus der Zeitschrift Märchenforum (Bastelanleitungen etc.).

Link: www.mutaborverlag.ch/custom/.../



Märchen online lesen

Märchen aus aller Welt (mindestens 50 verschiedene Länder)

Link: www.sagen.at/texte/.../



Märchen online hören

Über 100 Märchen – neu und mit bekannten Stimmen

Link: www.ohrka.de/elternbereich/.../



Märchenfilme schauen im Gratis Stream

Alle Märchenklassiker der Gebrüder Grimm auf einen Streich (ARD) – Gedreht wurde auf romantischen Schlössern und verwunschenen Wäldern...

Link: www.rbb-online.de/.../



Märchenakademie Wien

Verein NarrARE für Erzählen und künstlerische Gestaltung (Seminare, Erzählveranstaltungen, Bücher)

Link: www.maerchenakademie-wien.at/



Online lernen mit Märchen

Online Übungen mit Anleitungen, Merkblättern und weiteren Arbeitshilfsmitteln

Link: www.online-lernen.levrail.de/.../



Märchen aus Europa

Plattform mit Märchen hauptsächlich aus Europa (insbesondere EI/IT/FR/DK/DE) und Themen Märchen – zum online lesen

Link: www.maerchen-welt.eu/

Volkssagen

Text und Fotos: Armin Käser

Sagen, Legenden und Mythen gehören in jeder Region zum ältesten Kulturgut des Volkes. Sie sind mündliche Überlieferungen unserer bäuerlichen Vorfahren. Vieles, was in späteren Zeiten naturwissenschaftlich erklärbar wurde, wird in den Sagen als Wunder und als übernatürliches Geschehen beschrieben. Häufig bilden auch erzieherische, moralische, und religiöse Themen den Inhalt.

Zudem fand der Glaube an eine überirdische Gerechtigkeit, die auch für die Mächtigen und Herrschenden Gültigkeit hatte, Eingang in die Geschichten. Bis zur Französischen Revolution hielt man das, was das gemeine Volk beschäftigte und erzählte, nicht für würdig aufgeschrieben zu werden. Dies im Gegensatz zu den in die Literatur eingegangenen Sagen über Götter und Heroen, Herrschende und Kriegshelden. (Griechische Sagenwelt, Nibelungensagen etc.) Erst anfangs 19. Jahrhundert wurden die Volkserzählungen gesammelt, aufgeschrieben und so der Nachwelt erhalten. Im Aargau sammelte Kantonsschulprofessor Ernst Ludwig Rochholz (1809-1892) diese Volkserzählungen – fast zur gleichen Zeit sammelten die Gebrüder Grimm im deutschen Sprachraum die Volksmärchen. Sagen, die religiöse Themen zum Inhalt haben, nennt man Legenden.

▶▶▶ siehe auch Artikel «Legenden» Seite 27

Der Sagen erzähler

Während meiner langjährigen Tätigkeit als Lehrer durfte ich zweimal eine halbjährige, bezahlte Intensivweiterbildung besuchen und erstellte dabei eine umfassende Diplomarbeit über «Namen», im Speziellen über diejenigen von Oberflachs. Dabei interessierten mich vor allem die Dorf- und Flurnamen und

Sagen

Die Sage von der heiligen Gisula

Vor vielen, vielen Jahren lebte auf dem Gisulaberge ob Veltheim eine gottesfürchtige Frau. Sie war vermutlich eine Thebäerin und kam aus fremdem Lande in unsere Gegend. Sie lebte in einer Einsiedelei auf der Gislifluh und ging jeden Sonntag nach Veltheim zur Kirche, wo sich bei Gisulas Erscheinen Sonntag für Sonntag die schwere Kirchentüre von selbst öffnete. Die Leute im Tal verehrten daher die selbstlose und fromme Frau als die heilige Gisula.

Eines Sonntags jedoch, als die heilige Gisula zur Messe vom Berg ins Tal nach Veltheim hinunterstieg, wurde sie von einer grossen Müdigkeit geplagt. Die Glocken läuteten und riefen zur Kirche, und noch war ein weites Wegstück zurückzulegen, das durch die Weinberge führte. Die heilige Gisula konnte der Versuchung nicht widerstehen, bückte sich und zog einen Rebstickel aus dem Boden. Auf diesen stützte sie sich und nahm den beschwerlichen Weg unter die Füsse. Wie sie aber die Kirche von Veltheim betreten wollte, öffnete sich die Kirchentüre nicht mehr von selbst. So wurde der Diebstahl des Rebstickels zum Verhängnis der frommen Frau. Fortan musste die Fromme von der Gislifluh die Kirchentüre selber öffnen.

deren Bedeutung. Dabei stiess ich auf Namen, die aus der vorchristlichen Zeit stammen, so geht zum Beispiel der Flurname «Bal- dern» auf den alt-germanischen Lichtgott Balder zurück. Als Hobby-Lokalhistoriker war mir danach immer bewusst, dass die Sagenwelt Teil unserer Geschichte ist. Ich hielt bei der Kulturvereinigung «Pro Oberflachs»

Vorträge über meine «Forschungen» zu lokalen heimatkundlich-geschichtlichen Themen. Und so kam es dann auch zu heimatkundlichen Wanderungen, bei denen ich an passenden Orten – Schloss Kasteln und Ruine Schenkenberg, Adelboden etc. – Sagen dazu erzählte. Geerdet durch meine bäuerliche Vergangenheit, mit geübter Stimme von meinem Beruf, sowie einem gewissen Hang zum Dramatisieren, machte ich es scheinbar gut; so war der Sagen erzähler geboren.



Bereit zur heimatkundlichen Wanderung: Armin Käser

Wenn ich als Erzähler vor einer Gruppe unbekannter Leute stehe, dann muss ich sicher sein – oder so tun, als wäre ich sicher – und auch etwas frech. Ich schlüpfte in eine Rolle, wozu ich mich etwas verkleide oder mich zumindest mit gewissen Zutaten etwas verändere. Sagen erzähle ich meist frei in Mundart; aber ich wechsle auch ab; beim «Roten Tüchlein» leite ich ein mit Gesang, das «Geschehen der Untat» lese ich wörtlich schriftdeutsch vor und die Spukgeschichte erzähle ich frei auf Mundart und baue wenige dramatisierende Elemente ein. Oder wenn ich als meineidiger Landvogt den Richtplatz verlasse und mich zur Strafe der Blitz erschlägt, dann darf es schon krachen, beziehungsweise der Schrei fürchterlich tönen.

Mehrere Stunden Sagen zu erzählen finde ich mühsam und für die Zuhörer ermüdend, darum finde ich Sagenwanderungen, wo man sich in der schönen Landschaft des Schenkenbergertals bewegen kann, viel angenehmer.

Gerne füge ich auch naturwissenschaftliche Erkenntnisse zu einer Sage bei, ohne unsere Vorfahren, die eine Erscheinung als Wunder

bezeichneten, als dumm und unwissend darzustellen. Wie werden wohl unsere Nachfahren einmal rückwirkend über unser heutiges Tun urteilen? ●

Interessante Informationen und Links



Sagenerzähler buchen für einen privaten Anlass

Kontakt: aukaeser@gmx.ch (A. Käser)



SPIELINFO SERVICE: Die grosse Übersicht der Sagenwege Schweiz

Link: www.sdsch.ch/spielinfo-home/.../



Sagen-Forum Europa
Riesige Datenbank mit Erzähltexten europäischer Sagen (D)

Online Texte: www.sagen.at/texte/sagen/



Gruselige Schweizer Bergsagen (mit der Teufelsbrücke-Sage)

Online Texte: www.bergwelten.com/

Buch- und Literaturtipps



Schweizersagen aus dem Aargau

Ernst L. Rochholz (online, Druckversion verfügbar): www.books.google.ch/books/



Tannhupper und Leelifotzel

Sagenbuch mit Mundart CD
www.fbv.ch/publikationen

Armin Käser

Armin Käser (1942) wuchs auf einem Bauernbetrieb in Oberflachs auf und absolvierte eine bäuerliche Ausbildung. Als Quereinsteiger machte er eine 2. Ausbildung als Berufswahllehrer und begleitete in über 30 Jahren Berufstätigkeit viele hundert junge Menschen beim Übertritt in die Berufswelt. Nach seiner Pensionierung wurde die Lokalhistorik eines seiner Hobbys. Er arbeitet mit in der Redaktionskommission der Dorfchronik und hält heimatkundlich-geschichtliche Vorträge bei der Dorfvereinigung «Pro Oberflachs». Die Sagen, als mündliche Überlieferungen, sind ein wichtiger Teil der lokalen Geschichte und so wurde er auch zum Sagen erzähler.

Legenden

Legenden sind mit einem bestimmten Ort verknüpft und werden oft in kirchlich-religiöse Feste «verpackt». Im Unterschied zum Märchen haben Legenden einen historischen Bezug, reale Schauplätze, sowie namentlich benannte Personen. Sie tragen immer einen faktischen Wahrheitskern in sich.

Ein bisschen Etymologie

Das Wort *Legende* leitet sich von dem lateinischen Wort *legenda* ab und meint in seiner Wortbedeutung nach «*die zu lesenden (Stücke)*». Ursprünglich ist eine Legende eine kurze religiöse Erzählung über Leben und Tod bzw. das Martyrium von Heiligen, die oft an ihren Jahrestagen vorgetragen wurden. Andererseits können mit dem Begriff «Legende» auch Personen oder Dinge gemeint sein, die so bekannt wurden, dass sich Legenden um sie gebildet haben, wie beispielsweise berühmte Legenden wie Robin Hood und Graf Dracula. Da vor allem mittelalterliche Legenden von Heiligen unkritisch von Wundern und wundersamen Erscheinungen erzählen, verwendet man den Begriff heute auch abwertend: Das Wort Legende wird nicht selten für etwas verwendet, das erzählt und behauptet wird, aber eigentlich gar nicht der Wahrheit entspricht. Eine letzte Bedeutung dürfte aus dem Erdkunde- oder Sachunterricht bekannt sein. Dort meinen Legenden nämlich die Erklärungen der Abbildungen auf einer Landkarte.

Merkmale einer Legende

Ebenso wie eine Sage hat die Legende einen wahren Kern, auf dem die Erzählung aufgebaut ist und bezieht sich auf eine frühere Begebenheit. Thematisch behandelt sie meist vorbildhafte Ereignisse oder Lebensgeschichten von Heiligen, weshalb die Legende schliesslich daran zu erkennen ist, dass sie religiöse Elemente enthält. Daraus folgt, dass

Wahrheit

König Akbar und die längere Schnur

(Legende aus Indien)

Vor langer, langer Zeit lebte in Indien ein König Akbar. Eines Tages wollte er den Forschergeist seiner Minister prüfen. Zu ihrem Erstaunen spannte der König eine gerade Schnur und stellte seinen Ministern folgendes Rätsel: «Wer von euch kann diese Schnur verkürzen, ohne sie abzuschneiden oder zu verknoten?». Die Minister wackelten mit ihren Köpfen hin und her und überlegten scharf, wie sie das Rätsel lösen könnten.

Nach einer Weile stand einer seiner weisesten Männer auf und spannte eine längere Schnur neben die seines Herrn. Der ganze Hofstaat und der König staunten über die kluge Lösung des Rätsels! Durch diese zweite, längere Schnur wurde die erste automatisch verkürzt. Sie war nicht verknotet, nicht abgeschnitten und dennoch kürzer geworden. König Akbar war entzückt, dass er einen so weisen Minister hatte. Von da an durfte der weise Minister immer neben König Akbar sitzen und ihn in kniffligen Fragen beraten.

Akbar verkündete in seinem Königreich: «Von jetzt an feiern wir jedes Jahr zum Gedenken an die weise Lösung des Rätsels den Staatsfeiertag «König Akbar und die längere Schnur». Das Gleichnis der längeren Schnur lehrt das Volk, die Meinung eines anderen nicht umzubiegen oder zu beschneiden. Sie spannen einfach nur ihre eigene Schnur daneben. Jeder kann für sich selbst entscheiden, was länger und was kürzer, was besser oder schlechter ist. Alle haben das Recht, ihre eigene Wahrheit darzulegen.» Seit jener Zeit lebten das Volk, die Minister und König Akbar glücklich und zufrieden, denn sie achteten die Wahrheit des anderen.

sowohl Orts- und Zeitangaben als auch beteiligte Personen und Schauplätze im Kern real sind und genau benannt werden. Die Handlung bezieht sich zumeist auf das Leben eines Heiligen. Protagonisten von Legenden sind daher oftmals Ordensstifter, Apostel, Mönche oder Wunderheiler.

Legenden und Heiligentraditionen in der Schweiz

Die Berner haben Beatus, die St. Galler Gallus, die Zürcher Felix und Regula und die Solothurner die heilige Verena. Zahlreiche Regionen der Schweiz haben ihre lokalen Heiligentraditionen und damit verbundene Legenden, die bis in das frühe Mittelalter zurückreichen. Diese Traditionen haben trotz Reformation und Moderne auch heute noch eine überraschend kulturelle, geschichtliche und religiöse Relevanz. So gehen z.B. diese typischen Schweizer Vornamen wie Regula, Verena und Beat oft auf Heilige zurück.

Legende oder Sage?

Die Legenden- und Sageninhalte ähneln sich sehr und weisen zum Grossteil dieselben Merkmale auf. Reale Schauplätze, genaue Orts- und Zeitangaben sowie der Bezug zu historischen Ereignissen lassen die Legende und Sage sehr ähnlich erscheinen. Das entscheidende Merkmal, das beide Textsorten voneinander trennt, ist jedoch, dass Legenden stets religiöse Elemente enthalten, indem sie beispielsweise von Heiligen erzählen. ●

(Text: Susanne Stöcklin-Meier/lb)

Mehr Informationen über Beatus



Link Details Beatuslegende:
www.jakobsweg.ch



Link Beatushöhlen Schweiz:
www.beatushoehlen.swiss/de/

Legenden um Beatus den «Apostel der Schweiz»

Beatus gilt seit dem 12. Jahrhundert als der Apostel der Schweiz. Bei Beatenberg werden die Höhlen mit der Nachbildung seiner Zelle und sein Grab gezeigt. Seit dem 13. Jahrhundert wurden die Höhlen zum Wallfahrtsort, Ein Ausflug mit Kindern in die St. Beatus-Höhlen unterhalb von Beatenberg am Thunersee lohnt sich allemal! (siehe Link/QR).

Beatus ist der legendäre erste Missionar der Schweiz

Aus England stammend, wurde er angeblich von Petrus zum Priester geweiht und beauftragt, die Schweiz zu bekehren. Die Legende lässt ihn dann zusammen mit seinem Gefährten Achates in den Höhlen bei Beatenberg als Einsiedler leben. Beatus wirkte auch als Wohltäter des Landes. Beat ist bis heute ein in der Schweiz häufiger Männername.

Die Legende vom feuerspeienden Drachen

Beatus soll einen furchtbaren, feuerspeienden und die Gegend verwüstenden Drachen bekämpft haben, indem er ihm mit einem Kreuz entgegentrat, woraufhin jener sich mit Gebrüll in den See stürzte und ertrank.

Die Legende von Beatus und den Zwergen

Sie erzählt, dass Beatus Freundschaft schloss mit den in den Höhlen lebenden Zwergen. Diese Zwerge waren Menschen helfende Wesen. Sie waren Beatus dankbar für die Vertreibung des Drachens. Sie versorgten ihn deshalb mit Essen und Feuerholz. Sie schenkten ihm sogar Gensen und Ziegen, für die Beatus dann in den Höhlen Ställe einrichtete. Aus der Umgegend brachten die Zwerge ihm Früchte, die Beatus an die Menschen verteilte und von den Bergen Kräuter, mit denen Beatus Krankheiten der Menschen heilte.

Fabeln

Fabeln enthalten folgenden Merkmale: Es sind kurze, einfache, moralische Geschichten. Tiere und Pflanzen treten in der Fabel als Menschen auf. Menschliche Schwächen wie Neid, Dummheit, Geiz, Eitelkeit und so weiter sind Thema der Fabeln. Meist kommen nur 2 Tiere in der Fabel vor. In einer Fabel wird keine genaue Zeit genannt.

Einer der berühmtesten Fabelerzähler aus der Antike, hiess Aesop. Er lebte als griechischer Sklave um die Mitte des 6. Jahrhunderts vor Christus. Seine Fabeln wurden mündlich überliefert und erst viel später aufgeschrieben. Als unterdrückter Sklave konnte Aesop seine Meinung der Obrigkeit und dem König nicht direkt ins Gesicht sagen. Darum liess er in seinen Fabeln meistens Tiere handeln und sprechen. Am Schluss seines Lebens, als er schon ein berühmter Dichter war, wurde ihm angeblich von seinem Herrn die Freiheit geschenkt.



Sprechende Tiere sind in Märchen und Fabeln normal.
Bild: Picture Alliance.

Die symbolträchtigen Geschichten, kommen uns manchmal holzschnittartig entgegen. Sie erzählen von: Wahrheit und Lüge, Freundschaft und Verrat, Geiz und Grosszügigkeit usw. Aesop zeigt auf, dass unrechtes Handeln und Streiten sich nicht lohnen.

Die Fabel «Zwei Freunde und ein Bär» zeigt, wie wichtig gute Freunde wären, auf die man sich auch in der Not verlassen könnte! Für Kinder sind Freundschaften sehr wichtig.

Freundschaft

Zwei Freunde und ein Bär

(Fabel von Aesop)

Zwei Freunde, ein grosser Mann und ein kleiner Mann, gehen im Wald spazieren. Sie sind die besten Freunde! Sie geben sich das Versprechen: «Ich bin dein Freund, und du bist mein Freund. Wir sind gute Freunde - und wir bleiben uns immer treu!»

Sie gehen immer tiefer in den Wald hinein. Plötzlich kommt ihnen ein Bär entgegen. Der grosse Mann rennt weg, und verlässt seinen Freund. Sofort klettert der Grosse auf einen Baum. Er hat grosse Angst! Der kleine Mann steht jetzt ganz allein vor dem Bären. Er wirft sich platt auf den Boden und stellt sich tot an, weil er gehört hat, dass ein Bär keine Toten frisst.

Der Bär kommt immer näher! Er leckt dem kleinen Mann die Ohren, und geht nach einiger Zeit endlich weg, denn er hält ihn für tot.

Der grosse Mann steigt vom Baum hinunter und fragt: «Was hat dir der Bär gesagt?» - «Eine Warnung!» antwortet der Kleine. «Der Bär hat mir folgendes ins Ohr geflüstert: 'Dein bester Freund hat dich im Stich gelassen! Du solltest dir schnell einen besseren Freund finden!'»

Hier eine Schüleraussage: «Gute Freunde helfen sich und vertrauen einander.»

Kinder lernen durch Nachahmung, darum sollten wir ihnen «Rechtes Handeln» vorleben: nicht stehlen und lügen, richtig umgehen mit Zeit und Material, sowie Ausdauer, Mut, Respekt und Toleranz entwickeln. ●

(Text: Susanne Stöcklin-Mejer)

Das «Grausame» und «Böse»

Kinder sehen die Welt noch «Gut–Böse» oder «Schwarz–Weiss». Für sie ist die Welt in Ordnung, wenn das Gute am Ende siegt und das Böse bestraft wird. Das Böse im Märchen ist eine Art homöopathische Dosis gegen die Angst. «Das Gute an der Gewalt» im Märchen ist, die «Feinde» fallen einfach «tot» um. Die Gewalt wird im Volksmärchen nicht ausgeschmückt, sondern nur knapp und sachlich geschildert. Empfehlung: beim Erzählen die Gewalt nie ausschmücken und klassische Märchen immer bis zum Ende erzählen!

Hier zwei Beispiele bekannter Märchen: Das Ende des Wolfs: «Rotkäppchen aber holte geschwind grosse Steine, damit füllten sie dem Wolf den Leib, und wie er aufwachte, wollte er fortspringen, aber die Steine waren so schwer, dass er gleich niedersank und tot hinfiel. Da waren alle drei vergnügt!» Und das Ende der Hexe in «Hänsel und Gretel»: «Da gab ihr Gretel einen Stoss, dass sie weit hineinfuhr, machte die eiserne Tür zu und schob den Riegel vor. Hu! Da fing sie an zu heulen. Aber Gretel lief fort, und die böse Hexe musste verbrennen.»

Für die kleinen Zuhörer ist nicht das «Böse» wichtig, sondern die Auflösung: «Gretel lief zu Hänsel und befreite ihn aus dem Käfig. Die beiden freuten sich sehr und sprangen herum. Sie gingen in das Haus der Hexe und fanden eine Kiste mit Perlen und Edelsteinen. Sie nahmen so viel mit, wie sie tragen konnten. Sie liefen durch den Wald nach Hause zum Vater. Er war glücklich, dass er seine lieben Kinder wieder hatte. Nun leben sie glücklich und leiden keinen Hunger mehr.» ● (Text: Susanne Ströcklin-Meier)

Empfehlenswerter Link zum Thema:
www.maerchengesellschaft.ch



Das Gute und Böse

Hänsel und Gretel

(Volksmärchen Gebrüder Grimm,
Urfassung 1812)

Hänsel und Gretel sind die Kinder eines armen Holzfällers, der mit seiner Frau im Wald lebt. Als die Not zu gross wird, überredet sie ihren Mann, die Kinder im Wald auszusetzen. Der Holzfäller führt sie am nächsten Tag in den Wald. Doch Hänsel hat die Eltern belauscht und legt eine Spur aus kleinen weissen Steinen, anhand derer die Kinder zurückfinden. So scheitert der Plan der Mutter. Doch der zweite Versuch, die Kinder auszusetzen, gelingt: Dieses Mal haben Hänsel und Gretel eine Scheibe Brot dabei, die Hänsel zerbröckelt, um eine Spur zu legen. Die wird jedoch von Vögeln aufgepickt. So finden die Kinder nicht mehr nach Hause und verirren sich. Am 3. Tag stossen die beiden auf ein Häuschen, das ganz aus Brot, Kuchen und Zucker hergestellt ist. Zunächst brechen sie Teile des Hauses ab, um ihren Hunger zu stillen. In diesem Haus lebt jedoch eine Hexe. Sie singt: «Knuper, knuper, kneischen, wer knupert an meinem Häuschen?» Die Hexe lässt sich nicht täuschen, fängt die beiden, macht Gretel zur Dienstmagd und mästet Hänsel in einem Käfig, um ihn später aufzuessen. Hänsel wendet jedoch eine List an: Um zu überprüfen, ob der Junge schon dick genug ist, befühlte die halbblinde Hexe täglich seinen Finger. Hänsel streckt ihr dabei aber jedes Mal einen kleinen Knochen entgegen. Als sie erkennt, dass der Junge anscheinend nicht fett wird, verliert sie die Geduld und will ihn sofort braten. Die Hexe befiehlt Gretel, in den Ofen zu sehen, ob dieser schon heiss sei. Gretel aber behauptet, zu klein dafür zu sein, sodass die Hexe selbst nachsehen muss. Als sie den Ofen öffnet, schiebt Gretel die böse Hexe hinein. Die Kinder nehmen Schätze aus dem Hexenhaus mit und finden den Weg zurück zum Vater. Die Mutter ist inzwischen gestorben. Nun leben sie glücklich und leiden keinen Hunger mehr.

Märchen und «Gewaltlosigkeit»

Das Ziel von Gewaltlosigkeit ist eine Lebens- und Geisteshaltung, die grundsätzlich eine Schädigung und Verletzung von Lebewesen aller Art ablehnt. Die goldene Regel: «Was du nicht willst, dass ich dir tu', das füg auch keinem andern zu», ist für Kinder wichtig. Erziehung zur Gewaltlosigkeit beginnt im Elternhaus und muss vorgelebt werden.

Die Geschichte «Die Steinsuppe» lehrt, dass Menschen trotz Not und Krieg das Essen teilen können und sich daraus sogar ein friedliches, gewaltfreies Beisammensein entwickeln kann. Eine Geschichte kann Kinder nachhaltiger beeindrucken als eine «Gardinenpredigt». Im Grimm-Märchen «Die Bienenkönigin» heisst das Motto des «Dummlings»: «Lasst die Tiere in Frieden, ich bin's Leid, dass ihr sie zerstört!» Das Märchen fördert den Sinn für gewaltfreien Umgang mit der Umwelt. ● (Text: Susanne Stöcklin-Meier)



Gewaltlosigkeit

Die Steinsuppe (Volksmärchen aus Frankreich)

Es ist Krieg. Ein sehr hungriger Soldat kommt in ein kleines Dorf in den Bergen. Da er nichts zu essen hat, bittet er die Leute, ihm etwas zu geben. Aber niemand ist bereit, ihm zu helfen. Sie alle haben selbst nicht genug für sich und ihre Familien.

Auf dem Weg zum Marktplatz findet der Soldat einen grossen Kieselstein. Er entfacht da ein Feuer. Von einem der Dorfbewohner leiht er sich einen grossen Topf, füllt ihn mit Wasser, setzt ihn auf 's Feuer. Unter den neugierigen Augen der Dorfbewohner klaubt er seinen Kieselstein aus der Tasche, riecht entzückt an ihm und wirft ihn dann zum Erstaunen aller in das kochende Wasser.

Er rührt mit einer grossen Kelle im Topf und probiert ab und zu von seiner Steinsuppe. Den verwunderten Dorfbewohnern erklärt er: «Ich koche eine köstliche Steinsuppe. Aber leider fehlt noch ein klein wenig Salz, Gemüse und Speck.» Einer der Dorfbewohnerinnen bringt ihm ein bisschen Salz, andere holen verschiedene Gemüse und etwas Speck. Dann schmeckt der Soldat erneut seine Suppe ab und sagt: «Mmmh, das ist schon nicht schlecht. Wenn ich nur noch ein klitzekleines Stück Petersilie hätte, dann wäre die Suppe wohl perfekt.» Auch das Gewünschte landet im Suppentopf.

So trägt nach und nach jeder etwas bei. Und am Ende können alle eine leckere Suppe miteinander teilen. Sie feiern fröhlich ihr Steinsuppenfest mit Singen, Tanzen und Geselligsein bis tief in die Nacht hinein.

Märchen und «Frieden und Miteinander»

Märchen und Geschichten geben durch ihre Bilder und Handlungen Anregungen, wie man einzelne Aspekte zum Thema «Frieden und Miteinander» leben kann. Toleranz, Wertschätzung des Eigenen und des Fremden werden gestärkt. Gemeinsam zusammensitzen, Märchen erzählen und zuhören fördert glückliches Beisammensein.

Der Schlüssel liegt in jedem von uns selbst

Der Schlüssel zu einer friedvollen Welt liegt in jedem von uns selbst. Der Dalai Lama bringt es auf den Punkt, wenn er sagt: «Wer selbst keinen inneren Frieden kennt, wird ihn auch in der Begegnung mit anderen Menschen nicht finden.»

Frieden in der Familie, im Dorf, in der Stadt, im Land, auf jedem Erdteil, auf der ganzen Welt können wir nur erreichen durch Überwindung der Gewalt. Frieden zu schaffen und Frieden zu schenken können wir nur, wenn wir gemeinsam etwas tun, uns gegenseitig helfen. Darum sollten wir alle am gleichen Strick ziehen: Kinder und Erwachsene. «Der kleine Baumwollfaden» vermittelt: Sich gegenseitig zu helfen, macht friedlich, glücklich und stark. ● (Text: Susanne Stöcklin-Meier)



Frieden & Miteinander

Der kleine Baumwollfaden

(Volksmärchen, Verfasser unbekannt)

Es war einmal ein kleiner Baumwollfaden, der war mit sich und der Welt unzufrieden. Er hatte Angst, dass es mit ihm einfach zu nichts reicht, so wie er war: «Für ein Schiffstau bin ich viel zu schwach», sagte er sich, «und für einen Pullover zu kurz; um an andere anzuknüpfen — dazu habe ich zu viele Hemmungen. Für eine Stickelei eigne ich mich auch nicht, denn dazu bin ich zu blass und farblos. Ja, wenn ich silbrig wäre, dann könnte ich eine Stola verzieren oder ein Kleid. Aber so? Es reicht einfach zu nichts! Was kann ich schon? Niemand braucht mich. Niemand mag mich. Und ich mag mich selbst am allerwenigsten.» So sprach der kleine Baumwollfaden und dann legte er traurige Musik auf und fühlte sich ganz niedergeschlagen in seinem Selbstmitleid. Da klopfte ein Klümpchen Wachs an seine Türe und sagte: «Lass dich doch nicht so hängen, Baumwollfaden. Ich weiss etwas. Ich habe da eine Idee: wir beide tun uns zusammen! Für eine lange Osterkerze bist du zwar als Docht zu kurz, und ich habe dafür nicht genug Wachs. Aber für ein Teelicht reicht es allemal! Das wärmt und macht ein bisschen heller. Es ist besser, ein kleines Licht anzuzünden als immer nur im Dunkeln zu sitzen, zu schimpfen und zu jammern.» Da war der Baumwollfaden ganz glücklich, tat sich mit dem Klümpchen Wachs zusammen und sagte: «Nun hat mein Dasein doch einen Sinn bekommen!» Und wer weiss, vielleicht gibt es in der Welt noch mehr kurze Baumwollfäden und kleine Wachsklümpchen, die sich zusammentun, ein kleines Licht anzünden und leuchten.

Märchen und «Liebe»

Kinder benötigen bedingungslose Liebe von den Eltern um sich gesund zu entwickeln. Nur wer sich angenommen und geliebt fühlt, kann mutig in die Welt hinausgehen und mit anderen Menschen seine Liebe teilen. Märchen zeigen uns: Es lohnt sich, anderen zu helfen und sich für das Gute einzusetzen. Im Märchen siegt die Kraft der Liebe über alles. Die Märchenheldinnen und -helden lösen auf ihrem Weg ins Ziel alle Probleme mit Herzensliebe.



Illustration: Anita Kreituse

Das Sterntaler-Märchen zeigt auf wunderbare Weise, Geben macht Seeliger als Nehmen. Wer aus Liebe und Empathie viel verschenkt, wird auf wundersame Weise belohnt: Die Glückssterne fallen vom Himmel und verwandeln sich in Gold.

In der Realität reicht es, wenn wir ab und zu auf etwas verzichten oder von Herzen mit jemandem teilen, der weniger hat. Liebe kann sich als Herzenswärme zeigen, Geborgenheit, Hilfsbereitschaft, Geduld, Güte oder Liebenswürdigkeit. ●

(Text: Susanne Stöcklin-Meier)

**«Wenn wir der Welt
mit Liebe begegnen,
sind wir nicht nur
selber glücklich.
Die Welt wird
eine andere sein.»**

Herzens- liebe

Die Sterntaler

(Grimm Märchen)

Es war einmal ein kleines Mädchen, dem war Vater und Mutter gestorben, und es war so arm, dass es kein Kämmerchen mehr hatte, darin zu wohnen, und kein Bettchen mehr hatte, darin zu schlafen, und endlich gar nichts mehr als die Kleider auf dem Leib und ein Stückchen Brot in der Hand, das ihm ein mitleidiges Herz geschenkt hatte. Und weil es so von aller Welt verlassen war, ging es im Vertrauen auf den lieben Gott hinaus ins Feld. Da begegnete ihm ein armer Mann, der sprach: «Ach, gib mir etwas zu essen, ich bin so hungrig.» Es reichte ihm das ganze Stückchen Brot und sagte: «Gott segne dir's», und ging weiter. Da kam ein Kind, das jammerte und sprach: «Es friert mich so an meinem Kopfe, schenk mir etwas, womit ich ihn bedecken kann.» Da tat es seine Mütze ab und gab sie ihm. Und als es noch eine Weile gegangen war, kam wieder ein Kind und hatte kein Leibchen an und fro: da gab es ihm seins; und noch weiter, da bat eins um ein Röcklein, das gab es auch von sich hin. Endlich gelangte es in einen Wald, und es war schon dunkel geworden, da kam noch eins und bat um ein Hemdlein, und das fromme Mädchen dachte: «Es ist dunkle Nacht, da siehst dich niemand, du kannst wohl dein Hemd weggeben», und zog das Hemd ab und gab es auch noch hin. Und wie es so stand und gar nichts mehr hatte, fielen auf einmal die Sterne vom Himmel, und es waren lauter blanke Taler; und ob es gleich sein Hemdlein weggegeben, so hatte es ein neues an, und das war vom allerfeinsten Linnen. Da sammelte es sich die Taler hinein und war reich für sein Lebtag.

Jean Duconte – der Märchenerzähler

Text und Foto: ANDREAS VETTIGER
(Jean Duconte - Märchenerzähler und Gaukler)

Seit 1996 bin ich mit dem Duo Gilbert & Oleg als Schauspieler und Gaukler in der Schweiz unterwegs. Wir spielen unsere magisch-komischen Theaterstücke in Kleintheatern, an diversen Anlässen und im Sommer in unserem eigenen fahrenden Kleintheater «Gilbert & Oleg's Fahriété».

Als mir 2001 die Mutter meines Bühnenpartners ein kleines Inserat von «Mutabor Märchenseminare – Die Schule für Märchen- und Erzählkultur» zeigte, wusste ich noch nicht, dass man die Erzählkunst in einer Schule erlernen kann. Ich wusste aber, dass ich selbst beim Zuhören von Märchen und Geschichten jeweils sehr schnell alles um mich herum vergass und voll und ganz in die erzählten Welten eintauchte. So war mir sofort klar, dass ich auch mit meinen Worten meine ZuhörerInnen entführen möchte. In vergangene Zeiten, zu übermenschlichen Wesen und tiefverborgenen Schätzen!

Nach einem Einführungswochenende meldete ich mich umgehend für die zwei jährige



Erzählerausbildung an. Diese beinhaltete sieben Wochenenden und eine Abschlusswoche. Wir erlernten dort Techniken, um das freie Erzählen zu erlernen. Dabei handelt es sich nicht um ein Auswendiglernen der Geschichte, sondern um ein Erzählen aus den inneren Bildern heraus. Dazu kamen Lerninhalte, wie z.B. das Auftreten, Sprache, Gestik, Bedeutung der Märchen, Bühnenvorbereitung, Werbung und die Organisation eines Anlasses. Am meisten aber genoss ich an den Wochenenden, dass ich jeweils 17-mal bei den anderen Lernenden beim Üben zuhören konnte und so einen grossen Schatz von wunderbaren Märchen erhielt. Es eröffnete sich mir so eine Welt von Geschichten, welche bis heute unendlich zu sein scheint.

Nach der Ausbildung erzählte ich allein und in diversen Gruppen an diversen Anlässen und wir organisierten auch selbst diverse Märchenfeste. Seit 2010 bin ich mit meiner Partnerin als «Priska & Jean Duconte» mit thematischen Programmen voller Märchen und Lieder, gewürzt mit Humor und einer Prise Magie, unterwegs.

Das neuste Kind in meiner Märchenarbeit ist die «Märchen-Mobiliothek». Dies ist eine fahrende Lesebibliothek mit 1001 Märchenbücher in einem Zirkuswagen. Die Mobiliothek kann von Dorf zu Dorf ziehen, es können darin auf einer kleinen Bühne für bis 30 Personen Märchen erzählt werden und wenn alle erfüllten Ohren und Herzen wieder gegangen sind, klappe ich das Bett auf die Bühne runter und Träume von all den Figuren in den 1001 Märchenbücher...

...und solange ich nicht gestorben bin erzähle ich noch weiter! ●

Mehr Informationen

www.märchenundlieder.ch

www.fahriete.ch



Wissenswertes für die Erzählpraxis und deren Wirkung auf Kinder

Gut, wenn man weiss, welches Märchen für welche Altersgruppe geeignet ist. Gut, zu wissen, wie ich einen idealen Rahmen fürs Erzählen von Geschichten, also auch Märchen schaffen kann. Und wichtig ist es vor allem, Kinder beim Geschichten-erzählen unauffällig zu beobachten, um zu wissen, wie die Geschichte wirkt.

Märchen vorlesen oder frei erzählen?

Frei erzählte Märchen, wirken lebendiger und stärker als «trocken» vorgelesene Texte. Märchen müssen altersgemäss zu den Kindern passen und ihrem Entwicklungsstand entsprechen. Für 3jährige wählen wir Märchenbilderbücher aus mit grossen Bildern und wenig Text. Dann folgen frei erzählte Kurzmärchen. Kindergarten- und Unterstufenkinder begeistern sich für längere Geschichten. Alle Märchen immer bis am Schluss erzählen, damit sich die Spannung auflösen kann! Anschliessend beantworten wir Kinderfragen, setzen das Gehörte spontan in Rollenspiele und lassen die Kleinen Bilder malen.

Reaktionen der Kinder beobachten

Wenn Kinder die Wiederholung «ihres Märchens» immer wieder verlangen, ist die Geschichte bei ihnen angekommen. Das passt zu ihrer momentanen Gefühlslage und ihrem Alter. Beobachten wir während des Erzählens unauffällig die Reaktionen der Kinder: Hören sie fasziniert zu? Glitzern ihre Augen vor Freude? Entsteht Nähe und Vertrauen? Verstehen sie den Handlungsablauf? Passt das Märchenmotiv zum Alter und der Gefühlslage der Kinder? – Dann ist alles in Ordnung.

Wir richten eine Erzählecke ein

Hier ein paar Ideen, wie wir den besonderen Zauber der Märchenwelt unterstützen können. Kinder lieben es, durch ein besonderes «Tor» ins Märchenland einzutreten. Nicht vergessen, nach der Märchenstunde verlassen wir die Märchenwelt wieder an derselben Stelle!

- ▶ **Zauberring:** Die Kinder steigen durch einen verzierten Gymnastikreifen leise und erwartungsvoll ins Land der Märchen ein.
- ▶ **Zauberschlüssel:** Mit einem «vergoldeten» Schlüssel schliessen wir das imaginäre Tor zum Märchenschloss auf und wupps, öffnet sich das Schlosstor...
- ▶ **Schatztruhe:** Wir legen in eine Schatztruhe kleine Gegenstände, die das zu erzählende Märchen symbolisieren. Vor dem Erzählen zeigen wir die geheimnisvollen Gegenstände: Eine goldene Kugel für den Froschkönig, für Schneewittchen einen Apfel usw.
- ▶ **Märchenkerze:** Zu Beginn der Märchenstunde zünden wir eine Kerze an. Besonders schön sind wohlriechende Bienenwachskerzen.
- ▶ **Geschichtenteppich:** Wir setzen uns mit den Kindern zum Erzählen auf einen besonderen Teppich, um gemeinsam ins Märchenland zu fliegen.
- ▶ **Märchensofa:** Wir bauen uns im Wald aus Moos ein Märchensofa.

Zeigen Kinder Angst, Abwehr, Unbehagen?

Dann sind die Kinder vielleicht zu klein, ist es das falsche Märchen, spricht sie im Moment dieses Märchenmotiv nicht an, ist die Geschichte zu lang? Oder wir erzählen einfach nicht interessant genug? Kein Grund zur

Aufregung. Vertrauen wir darauf, beim nächsten Mal wird es funktionieren, wenn wir das «richtige» Märchen erzählen, holt es die Kinder genau dort ab, wo sie stehen! Ein ängstliches Kind braucht ein Märchen, in dem der Held alle Gefahren besteht. Ein Kind, das Tiere liebt, freut sich über die «Bremer Stadtmusikanten», ein Kind, das fürs Leben gern isst, staunt über die Geschichte «Der süsse Brei» usw.

Volkmärchen haben einen fest gefügten Handlungsablauf

Die Handlung spielt in verschiedenen «Räumen»: im Schloss, Wald, Hexenhaus, in der Zwergenhöhle, im Brunnen oder im Teich. Wer beim Erzählen mit dem inneren Auge durch diese Räume schreitet, nimmt die Zuhörer mit auf den Märchenweg: Im Mittelpunkt stehen der Held oder die Heldin. Kinder identifizieren sich mit «ihren» Helden! Märchen vermitteln Vertrauen und Sicherheit, weil am Schluss das Gute siegt!

Was bewirken Märchen bei Kindern?

Das Kind erhält die Möglichkeit, in der Begegnung mit lebensnahen Wertesystemen und spirituellen Fragen in Märchen und Geschichten eigene Standpunkte zu finden sowie Wertschätzung und Offenheit anderen gegenüber zu entwickeln. Kinder lernen durch Märchen und Geschichten:

- ▶ Konzentriert zuhören und sich dem Erzähler aufmerksam zuwenden
- ▶ Einander wahrnehmen, Blickkontakt aufnehmen
- ▶ Die Stimmung geniessen, damit innere Bilder entstehen können
- ▶ Beim Zuhören zur Ruhe kommen
- ▶ Die Geschichte mit allen Sinnen erfahren und erleben
- ▶ Sich den Handlungsablauf einprägen und wiedergeben können

- ▶ Konflikte veranschaulichen und Lösungen finden
- ▶ Auf Werte und Gegensatzpaare achten wie «Was ist gut, was ist böse?» – «Wahrheit und Lüge» – «Frieden und Streit» – «Liebe und Hass» – «Hilfsbereitschaft und Gier» – «Rechtes und falsches Handeln» – «Gewalt und Gewaltlosigkeit»
- ▶ Im Rollenspiel das Verhalten der Märchenfiguren bewusst erleben
- ▶ Stimmungszustände wie Freude, Trauer, Ärger oder Wut ausdrücken
- ▶ Erfahren, dass Schwächen, Fehler und ebenso eine Kultur des Verzeihens und der Umkehr zum Leben dazugehören
- ▶ Sprach- und Verhaltensmuster einüben und dabei den Wortschatz erweitern, Symbole und Gleichnisse verstehen
- ▶ Gemeinsam zuhören, erzählen, spielen, basteln, malen. ● (Text: Susanne Stöcklin-Meier)

Informationen und Kontakte zu Märchenerzählerinnen und -erzähler



Aktive MärchenerzählerInnen (Märchenstiftung Mutabor)

www.maerchenstiftung.ch/.../



Märchenabende und Erzählveranstaltungen

Mutabor: Top-aktuelle Liste (schweizweit)
www.maerchenstiftung.ch/de/.../



Wichtige Links zur Märchenszene Schweiz (inkl. Romandie) SMG

<http://www.maerchengesellschaft.ch/.../>



Die grosse Liste der MärcherzählerInnen

Über 120 Kontakte zu aktiven Erzählerinnen und Erzählern von Märchen und Sagen
www.maerchengesellschaft.ch/.../



Europäische Märchengesellschaft

Umfangreiche und interessante Plattform mit allem rund ums Märchen (DE)
www.maerchen-emg.de/

Märchenerzählerin der Nation: Hommage an Trudy Gerster

Trudy Gersters Karriere als Märchenerzählerin begann an der Landesausstellung 1939, wo sie zu einer der «Hauptattraktionen» wurde, wie es hiess. Sie hatte wenige Jahre vor ihrem Tod den Wunsch geäussert, 100 Jahre alt zu werden. Das war ihr nicht vergönnt: Im Alter von 93 Jahren ist die populäre und beliebte Märchenerzählerin Trudy Gerster gestorben. Bis ins hohe Alter trat die «Märchenkönigin» auf und zog Kinder in ihren Bann.



Foto: © Keystone

«Märlikönigin» der Schweiz

Als «Märilitante» empfinde sie sich keineswegs, stellte Gerster im Film «Die Märchenkönigin» von Barbara Zürcher und Angelo A. Lüdin aus dem Jahre 2009 klar - und erklärte sich zur «Märlikönigin». Ihre prägnante Stimme, mit der sie alle Nuancen von fein säuselnd über tierisch grunzend bis zu bedrohlich donnernd beherrschte, liess drei Generationen Deutschschweizer Kinder wohligh erschauern. Das ihr eigene getragene Tempo, die deutliche Betonung und der St. Galler Dialekt verliehen ihrem Erzählen etwas Hypnotisches.

Ein einziges Mal, auf der Expo.02, seien ihr drei Kinder aus einer Märchenstunde gelaufen, erinnerte sie sich vor wenigen Jahren. Es stellte sich heraus: Die Kleinen verstanden

kein Deutsch. Sie seien dann aber doch wiedergekommen, einfach um ihr beim Erzählen zuzuschauen.

Intensiv-Ausbildung

Obwohl sie von klein auf im Hinterhof für die Nachbarskinder Märchen-Audienzen hielt, war ihr Aufstieg zur Schweizer Erzählkönigin zunächst nicht vorgezeichnet. Die Mutter sah in der Tochter eine Schneiderin, sie selbst erwog ein Theologiestudium, entschied sich aber dann für den Schauspielberuf. Um sich den Unterricht leisten zu können, nahm sie besagten Märchenfee-Job an der Landesausstellung an. Der Erfolg war enorm. Dank Mundpropaganda drohte das Märlizelt schon bald aus den Nähten zu platzen. Die 19-jährige Elfe und das ihr an den Lippen hängende Gefolge mussten auf den



Foto: Landesmuseum

grossen Spielplatz umziehen. Das Honorar des Aushilfsjobs reichte dann doch nicht für eine mehrjährige Ausbildung. Also nahm Trudi Gerster Privatunterricht bei grossen deutschen Schauspielern, die der Krieg ins Schweizer Exil getrieben hatte. Nach einem Jahr bestand sie die eidgenössische Bühnenprüfung.

Mehr als bloss Performerin



Es folgte ein Festengagement am Stadttheater ihrer Heimatstadt St. Gallen, wo die zierliche junge Frau unter anderem 1941 als Walterli neben Heinrich Gretler auftrat. Dazu kamen Gastspiele vor allem in Schwei-

zer Städten, aber auch in Deutschland und Österreich. Da die Theater damals noch keine Spesen vergüteten blieb das Erzählen ihr Nebenverdienst – und machte sie vor allem dank dem Radio berühmt. Nach der ersten Heirat 1948 und mit der Geburt ihrer Tochter und ihres Sohns gab sie die Schauspielerei auf und konzentrierte sich aufs Erzählen, um in der Nähe der Familie sein zu können. Dabei las sie nicht nur, sondern sammelte, übersetzte und bearbeitete Geschichten aus aller Welt, von «Bambi» über «Dschungelbuch» bis zu «Gullivers Reisen».

Politikerin

Als die Kinder schon grösser waren, startete Gerster 1968 eine dritte Karriere – als Politikerin. Als eine der ersten Frauen wurde sie in ein schweizerisches Parlament gewählt, in den Grossen Rat von Basel, der Stadt, wo sie seit ihrer Heirat wohnt. Zuerst politisierte Gerster als Parteilose, später als Vertreterin des Landesrings der Unabhängigen. Bis 1980



Foto: Str (Photopress-Archiv, Keystone)

setzte sie sich vor allem für Umwelt, Frauenrechte und Kulturschaffende ein. Sie sei wohl ihrer Prominenz wegen gewählt worden, mutmasste sie später. Aber es habe sie doch erstaunt, wie grossen Spass ihr das Politisieren gemacht habe. Nur dass ihre politischen Gegner gelegentlich mit dem Vorwurf des Märchenerzählens ihr den Wind aus den Segeln zu nehmen versuchten, das habe sie schon ziemlich genervt.

Sie fürchtete den Tod nicht

1998 war Gerster zur beliebtesten Kulturschaffenden der Schweiz gewählt worden, 2005 erhielt sie den Ehren-Prix-Walo. 2009 würdigten die Filmemacher Barbara Zürcher und Angelo A. Lüdin Gerster mit der Hommage «Die Märchenkönigin». Der Film zeichnete das Bild einer stolzen Künstlerin, Matriarchin und klugen Frau. In einem Interview vor zwei Jahren hatte Gerster gesagt, sie fürchte den Tod nicht. «Angst habe ich nur vor Schmerzen und Krankheit.» ●

(Textquellen: SDA / Bearbeitung durch Redaktion (lb))

Schweizer Figuren: Globi und Kasperli

In den meisten Schweizer Kinderzimmern dürfte ein Globi Buch oder eine Globi Kasette/CD zu finden sein. Und wer kennt nicht das berühmte «Traatraa Trallallaa... dä Kasperli isch wieder da...». Generationen von Kindern sind mit ihnen gross geworden. Sie sind unverwechselbar und sehr schweizerisch – ein nationales Kulturgut.

Globi: Von der Werbefigur anno 1932 zum berühmtesten Fabelwesen der Schweiz

Globi zum Beispiel ist die erfolgreichste Schweizer Kinderbuch Figur. Eine Art Papagei Fabelwesen mit blauem Körper, gelbem Schnabel, rotschwarz karierten Hosen und einem schwarzen Béret, einer Baskenmütze. 1932 ist er entstanden, ursprünglich als Werbefigur für das Warenhaus Globus. Drei Jahre später erschien das erste Globi-Buch. Bis heute wurden 90 Globi Bildbände veröffentlicht. Seit rund 15 Jahren ergänzen zudem die Globi Wissensbände das Sortiment.

Die Veränderung des Fabelwesens

Globi hat sich in den Jahren verändert. Jahrelang war das blaue Fabelwesen eine eher rabiate Figur. Ein anarchistisch konservativer Vogel, der sich mit der Zeit immer mehr in einen Vertreter des sozialdemokratisch liberalgrünen Mainstreams verwandelt hat. Als Grund dafür sieht die Kinderbuchexpertin Christine Lötscher die Abbildung des Zeitgeistes in den Globi Bänden (Christine Lötscher ist wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung Populäre Literaturen und Medien am Institut für Populäre Kulturen der Universität Zürich und Mitarbeiterin des



Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM, unter anderem als Redaktorin der Fachzeitschrift Buch&Maus). Die Entstehungszeit hat den Inhalt der Globi Bücher geprägt. Die Kritik in den 70er Jahren hat zu einem Verkaufseinbruch geführt. Heute ist Globi politisch korrekt und die Kinder lieben ihn wie eh und eh. Globi ist und bleibt ein Kind, er zeigt elementare Gefühlsregungen wie Freude, Wut, Trauer. Das gefällt den Kindern, sie können sich mit ihm identifizieren.

Weites Titelspektrum

Das Titelspektrum ist heute sehr breit. Unterhaltung steht im Vordergrund. Die Globi-Buchredaktion kreiert vor allem Bücher mit klarem Schweiz Bezug, wie zum Beispiel Globi bei der Rettungsflugwacht, Globi und Kasperli, Globis abenteuerliche Schweizerreise, Globi bei der Post...

Seit 2000 gibt es neben den so genannten Globi-Klassik Bänden weitere Reihen mit Globi. In der Reihe «Globi – Lernen mit Grips» erscheinen Lernhefte zu Rechnen, Schreiben, Logisch Denken, Fremdsprachen und Deutsch. Die Reihe «Globi Hobby» widmet sich Themen wie Kochen, Gärtnern usw.

bei der «Globi Wissen»-Reihen ging es um Tauchen, Erste Hilfe, Technik, Wasser oder Energie. Und seit kurzer Zeit gibt es auch die Globi-Jasskarten, herausgegeben von der Spielakademie in Brienz.

Jedes Jahr erscheint ein neuer Band. Aktuell ist dies Globi im Spital. Ob da jemand eine Vorahnung für das Pandemie Jahr hatte...

Das Kasperli Theater – eine Erfolgsgeschichte sondergleichen

Mit ihrem Kasperli-Theater im «Park im Grüene» in Rüschlikon begeisterten Jörg Schneider, Ines Torelli und Paul Bühlmann ab 1967 Scharen von Kindern. Ein kleiner frecher Junge der sich ankündigt mit Glockenläuten und «Tratratrallalla tratratrallalla der Kasperli isch wieder da, der Kasperli isch da.» Jörg Schneider schrieb von 1967 bis 1976 genau 41 Hörspielfassungen von Kasperlis Abenteuer und schuf damit einen Klassiker des vertonten Schweizer Kindermärchens. Die in Mundart gesprochenen Geschichten waren zuerst auf Schallplatten erhältlich und erreichten schon 1971 die goldene Schallplatte mit über 100'000 verkauften Exemplaren. Doch Kasperli trotzte nicht nur allen Bösewichten und jeglicher Autorität, sondern auch dem Lauf der Zeit. Insgesamt wurden rund drei Millionen der Platten, Kassetten und CDs verkauft. Noch heute sind es jährlich 65'000 Einheiten, obwohl es seit gut 35 Jahren keine neuen Stücke mehr gibt.

Auch Globi hat Schnauf:

Seit 1970 wurden rund 2,5 Millionen Hörspiele verkauft. Mit Büchern und Merchandising-Produkten konnten rund zehn Millionen Pro-



«Tratratrallalla, tratratrallalla Bireschnitz und Haselnuss für hüt isch us und Schlussdibus.»



Jörg Schneider ist mehr als Kasperli. Trotzdem ist seine Stimme besonders an diese Figur geknüpft. Ende 60er und in den 70er

Jahren waren seine Kasperli Geschichten nicht wegzudenken aus den Schweizer Kinderzimmern. Es war Jörg Schneider wichtig, dass alle Kasperli Geschichten ein positives Ende finden. Er sei nicht der Mann für schwere Geschichten, er wolle die Menschen unterhalten, sagte er einmal in einem Interview. Jörg Schneider ist im Jahr 2015 im Alter von 80 Jahren gestorben.

dukte abgesetzt werden. Entscheidender Unterschied gegenüber dem Kasperli: Laufend erscheinen neue Produkte.

Das Lausbubentum machte den Kasperli populär

Was macht die Beliebtheit des Kasperlis bei den Kindern aus? Sein Lausbubentum meinte Jörg Schneider. Kinder hätten eine gewaltige Fantasie, eine viel grössere als die Erwachsenen. Wenn man Kindern etwas erzählt, können sie es sich vorstellen, den Erwachsenen muss man immer eine Skizze machen, aber die Kinder, die begreifen es jeweils sofort. Vor dem inneren Auge wird der Kasperli lebendig, wenn die Geschichten gehört werden. Auch heute hören viele Kinder dem Kasperli und Seppli gerne zu, wenn sie böse Räuber ins Gefängnis stecken und die Prinzessin beschützen. Hoffentlich bleibt dies noch lange so. ● (ar)

Crea**vida**

Spiel und Spass



www.spielmaterial-mieten.ch

Ideal für Kindergeburtstage, Familienfeste, Hochzeiten, Schulen, Vereinsanlässe, Firmenevents, Tag der offenen Tür ...

Klapperlapapp: Die Idee ist Programm



Märchengeschichten erzählen unter freiem Himmel—ein generationenübergreifendes Veranstaltungsgefäß. Foto: © Klapperlapapp

Text: MICHAEL FURLER

Mit dem Projekt «Klapperlapapp» lancierte ich 2017 ein neuartiges, generationenübergreifendes Veranstaltungsgefäß, welches dem immateriellen Kulturgut der Schweizer Märchen und Sagen eine breite Plattform bietet. Als mündliche Überlieferungen sollen sie weitergegeben und am Leben erhalten werden. Ebenso sollen die darin liegenden Traditionen und lokale Historie in freier Natur erlebbar gemacht werden, um so ein nachhaltiges Familien Erlebnis zu schaffen.

Leitbild mit nachhaltiger Wirkung

«Klapperlapapp» soll für alle Beteiligten von nachhaltiger Wirkung sein: Ein breites Familienpublikum soll mit einem attraktiven Angebot auf der Bühne motiviert werden, einige der schönsten Regionen der Schweiz zu besuchen und so einzigartige Landschaften und Orte mit ihren Sagen, Märchen und Geschichten kennenzulernen.

Märchen, Sagen und Überlieferungen sind immaterielle Kulturgüter, die über Generationen und Jahrhunderte hinweg Geschichte und Wertvorstellungen vermitteln. In ihnen

finden sich Historie, Brauchtum, Kunst- und Literaturgeschichte wieder. Es ist mir ein Anliegen, diese Grundsätze und Wertvorstellung in «Klapperlapapp» traditionell wie zeitgemäss zu inszenieren und zu vermitteln. Genau dafür ist die Schweizer Erzählerszene äusserst lebendig und facettenreich. Grossartige Darstellerinnen und Darsteller in allen Sprachregionen der Schweiz treten mit Herzblut und Kreativität in Schulen und Kindergärten, an Lesenächten und Stubeten und vielen anderen Gelegenheiten auf. Sie begeistern abseits der grossen Öffentlichkeit mit ihren Märchen Klein und Gross. «Klapperlapapp» ist die erste Plattform dieser Art, die diesen Künstlerinnen und Künstlern die Möglichkeit bietet, bei einem breiten Publikum in der ganzen Schweiz Beachtung zu finden.

Dabei stehen etablierte Künstler wie Linard Bardill, Peach Weber, Jolanda Steiner oder Melanie Oesch genauso auf der Bühne wie der talentierte Nachwuchs. Dazu gehören etwa das «Boozu-Team Agarn» aus dem Wallis oder die Shooting-Stars der Deutschschweizer Szene, das «Minitheater Hannibal» aus Zürich.

Drei-Generationen-Anlass mit Sprachförderung

«Klapperlapapp» richtet sich an Familien mit Kindern im Alter von drei bis etwa zehn Jahren. Als Drei-Generationen-Anlass werden



Linard Bardill beim Baumflüstern in Atzmännig. Foto: © Klapperlapapp



Stimmungsvolle Umgebung für mystische Märchen. © Foto: Klapperlapapp

auch Grosseltern, Gotten und Göttis gleichermassen angesprochen. Bei der Umsetzung wird höchste Priorität auf den wertschätzenden Umgang mit Kindern und ihren Familien gelegt, ebenso wie mit den Inhalten, den Künstlerinnen und Künstler und der Natur als einzigartigem Spielort. Die Dialekt- und Sprachförderung ist ein weiterer wichtiger Grundpfeiler von «Klapperlapapp», und so finden die einzelnen Erzählveranstaltungen bewusst in verschiedenen Dialekten und Landessprachen statt (2019: 3 Sprachen und 8 Schweizer Dialekte).

Positive Resonanz

Diese Märchen- und Geschichtenwelt voller Feen, Zauberer, Hexen, Drachen und Prinzessinnen in freier Natur und einmaliger Umgebung zu erleben, sie zu verknüpfen mit lokalen und regionalen Traditionen und Überlieferungen, ist in den beteiligten Regionen und bei einem breiten Publikum bereits von Beginn weg auf sehr positive Resonanz gestossen.

Spiel und Spass rund um die Märchengeschichten

Zwischen den Märchenvorstellungen wandern die kleinen und grossen Besucherinnen und Besucher von Bühne zu Bühne und erfahren somit die Geschichten, die Natur und das Umfeld, aus der diese kommen, gleichermassen.



Aufmerksames Zuhören: Kinder im Banne der Welt der Märchengeschichten
Foto: © Klapperlapapp

Ein Angebot mit natürlichen Spielen (z.B. Bauen von Holzkugelbahnen, Bauen mit den überdimensionalen «Klapperlapapp»-Holzklötzen oder «Kakerlakak», das spielerische Erkennen und Lernen von Tierspuren) bietet ein nachhaltiges Pausenangebot. Ein lokal ausgerichtetes Speiseangebot und Feuerschalen runden das Erlebnis ab.

Wirtschaftliche Aspekte

Damit Klapperlapapp funktioniert, braucht es auch eine klug gestaltete Ökonomie bzw. Wirtschaftlichkeit. Dank dem geringen Technik- und Ausstattungsaufwand (Idee: «natürlich & authentisch»), der Nutzung lokaler und überregionaler Ressourcen (Helfer, Logistik, Bühnen, Kommunikation) sowie treuen Sponsoren, sind die Kosten im Griff und das sogar mit familienfreundlichen, tiefen Eintrittspreisen.

Klapperlapapp hat sich in den letzten drei Jahren erfreulich entwickelt. Die stetig steigenden Besucherzahlen (2019: 15'000 Besucher), die mediale Resonanz und regionale Akzeptanz dokumentieren, dass sich das Märchen- und Geschichtenfestival in einer breiten Familien-Öffentlichkeit etabliert hat. Dank der Unterstützung von Partnern, Sponsoren, Stiftungen und viel Eigenleistungen in finanzieller und personeller Form konnten wir dieses neue Produkt mit Leidenschaft und Gespür fürs Besondere ins Leben rufen und weiterentwickeln.

Klapperlapapp Destinationen

Seit 2017 ist Klapperlapapp von drei auf zwölf Durchführungsorte gewachsen. Das Konzept findet bei Partnern und Publikum grossen Anklang. Für 2020 war ursprünglich geplant, die Zentralschweiz mit ein bis zwei neuen Standorten sowie 2021 die Westschweiz zusätzlich zu erschliessen. Aus aktuellem Anlass ist diese Entwicklung etwas gebremst, doch nach wie vor das erklärte Ziel.

Klapperlapapp «Us dä Schtübä»

Klapperlapapp hat sich übrigens dem «Zeitgeist» (Corona) schnell und gut angepasst. Seit einigen Wochen können Gross und Klein, dank dem Konzept «Us dä Schtübä», auch Märchen, ohne das Haus zu verlassen anhören. Die Klapperlapapp Märchenerzählerinnen und -erzähler haben Dutzende von Geschichten aufgenommen. Diese stehen allen Märchenfans auf der Klapperlapapp Website unentgeltlich zur Verfügung. ●

Weitere Informationen



Website Klapperlapapp
www.klapperlapapp.ch

Michael Furler

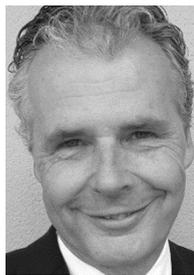


Foto: Michael Furler

Michael Furler, fünffacher Vater, ist Initiant und Produzent von «Klapperlapapp». Mit seiner Firma Furler Productions produziert und veranstaltet er seit über 20 Jahren Veranstaltungen und Tourneen im In- und Ausland, wie etwa den Nationale Wandertag der «Schweizer Familie», das italienische Singersongwriterfestival Zürich «La Grande Bellezza» oder Tourneen mit dem Singer- und Songwriter Pippo Pollina.

Kontakt/Link: www.furlerproductions.ch

«spielschweiz.ch»: Das Tor zur Welt des Spielens



SPIELSCHWEIZ.CH

«Die Vernetzungsplattform, welche Dir bei der Suche nach Spielinformationen helfen und die Bedeutung des Spielens in der Gesellschaft stärker verankern soll.»



Rückblick über die letzten Monate



Absage von Suisse Toy in Bern und Spielmarkt Potsdam:

Nach der grossen Vorbereitung für das 2020 hoffen wir, dass es 2021 wieder klappt.



Europäische Vernetzung des

Spielens läuft vorwärts:

In den letzten Monaten habe ich Spielesammlungen aus Ungarn und Potsdam erhalten.



Grosses Interesse an der spielschweiz.ch-Seite:

In einem vier-tägigen Kurs mit 40 Studierenden wurde intensiv mit den auf der spielschweiz.ch-Plattform vorhandenen Informationen gearbeitet. Werbung im Tagblatt der deutschsprachigen Schweiz jeweils in der Wochenend-Ausgabe mit 5 Spielen. Auf www.familienleben.ch wurde mit einem Artikel zu Sinnspielen ebenfalls Werbung für spielschweiz.ch gemacht.

Kurs im Lockdown mit 40 Studierenden der PHSG St. Gallen (Text: A. Rimle)

Ausgangslage

**«Wie leite ich einen Spielkurs ohne die Teilnehmenden zu treffen?
Kann ich so die Studierenden für das Spielen begeistern?»**

Seit mehr als 10 Jahren darf ich an der PHSG in der Projektwoche 5 Tage lang das Spielen in der Schule näherbringen. Bei mehr als 300 Lehrpersonen konnte ich so einige spielerische Inputs auf den Weg geben. Der Start bleibt mir in Erinnerung, weil sich gleich 150 Studierende für den Spielkurs angemeldet hatten. Dieses Jahr war ebenfalls sehr speziell. Mit 40 Studis führe ich den Kurs ohne das gemeinsame Spielen durch. Die Studis sitzen zu Hause und erhalten von mir Infos und Aufträge digital. Da der Kurs hoffentlich nie mehr so stattfindet, ist für mich rasch klar, dass der grosse Aufwand noch einen anderen Nutzen haben muss. Einen grossen Teil der Informationen stellte ich auf die Spielschweiz-Seite, damit auch andere die Informationen nutzen können.

Das persönliche Telefongespräch mit den einzelnen Kursteilnehmer/innen und die Aussicht für einen gemeinsamen Anlass auf dem Spielweg St. Gallen in der nahen Zukunft wurden sehr geschätzt.

Durch die grosse Anzahl der Studis und die dem Kurs nachfolgenden, schriftlichen Rückmeldungen konnte ich viele wertvolle Informationen für zukünftige Veranstaltungen und Aktivitäten sammeln.

In der Folge berichte ich über einige Elemente, die ich in diesem besonderen Spielkurs mit den Studis bearbeitete und ich mich mit ihnen austauschte.



Erfahrung Spielbiografien

Die Studis können sich noch sehr gut an das freie Spiel am Bach und im Wald erinnern. Das Spielen war in der Primarschulzeit noch ein wichtiger Teil ihres Lebens. Geschockt bin ich von den Rückmeldungen auf der Oberstufe. Mit wenigen Ausnahmen erinnern sich die Studis noch an den Sporttag oder ein Spiel im Unterricht. Zusammengefasst ist es aber «Tote Hose»! Ich selbst, als ich noch als

Oberstufenlehrer tätig war, habe sehr viel gespielt mit den Schülern und ganz tolle Erlebnisse gehabt. Es waren Schach- und Pingpong-Turniere, Spieltage mit Personen mit Einschränkungen, Rätselaufgaben als willkommene Abwechslung, Lernspiele im Mathematikunterricht, als Animation in den Klassenlagern oder als generelle Auflockerung und für den Klassenzusammenhalt. Ja, das Spielen hatte bei mir einen sehr hohen Stellenwert und hat viel für die allgemeine Motivation der Schüler beigetragen. Während dem Studium ist wieder ein deutlich erhöhtes Spielverhalten bei den Studis festzustellen. Jassen, Frantic und viele andere Gesellschaftsspiele sind wieder angesagt.

Pausenplatz – Pausenspielplatz

Aussage einer Studentin: «Eine gezielte und bewusste Gestaltung eines Pausenspielplatzes ist für mich sehr wichtig. Die Kinder / Schüler profitieren von einem bewussten Einsatz der Spielgegenstände viel mehr, als wenn sie einfach da sind. Ein solcher Ort soll den Kinder Möglichkeiten bieten, sich auszuleben und sich spiele-



Spiel: Linja

rish neue Dinge beizubringen oder zu fördern. Ich bin ein riesen Fan von Naturmaterialien / Naturgegenständen. Man sollte meiner Meinung nach also nicht extra irgendwelche teuren Kunststoffmaterialien anschaffen, sondern zuerst einmal darauf achten, was um den KiGa/ Schule sich als Spielmöglichkeit eignen könnte. Ich war in einem meiner Praktika in der FMS ein wenig an einer Spielplatzgestaltung beteiligt. Erst seit dann ist mir bewusst, wie viele Vorschriften und Hindernisse einer solchen Arbeit in den Weg gestellt werden können.»

Erfahrung mit Sprachspielen aller Art

- Zungenbrecher** ▶ Wenn viele flinke Frösche viele fliegende Fliegen fangen, fangen viele flinke Frösche viele fliegende Fliegen.
- ▶ De Papst het z Spiez s Speck-Bsteck z'spoht bstellt
- ▶ Oma kocht Opa Kohl, wenn Opa Oma Kohl kocht. Doch wenn Oma Opa Rosenkohl kocht, kocht Opa Oma Rotkohl.
- Chinesenwitze** ▶ Wie heisst ein chinesischer Bergsteiger? - Hing Am Hang
- ▶ Was heisst Oma auf chinesisich? Kan kaum kaun
- Sprachrätsel** ▶ Was ist weiss und springt im Wald umher? Ein Jumpignon.
- ▶ Was ist gross, grau und telefoniert aus Afrika? Ein Telefant.
- ▶ Was ist orange und wandert durch die Berge? Ein Wanderinli.

Erfahrung Spiele herstellen: Beispiel Kalaha

«Lernen und Aktivität – flächenübergreifendes Projekt: Beim Herstellen eines Spiels kommen verschiedene Elemente zum Zug»

1. Werken:

Spielbrett herstellen aus Holz, Ton, evtl. Verpackung für einzelne Behälter

2. Handarbeit:

Säckchen für Spielsteine oder auch Spielbrett nähen

3. Outdoor Beschäftigung:

Draussen in der Natur schöne Spielsteine suchen

4. Element Sprache:

Verständliches Deutsch: Spielanleitung schreiben / umschreiben, anderen Kindern beibringen

5. Element Mathematik:

Logik von Kalaha verstehen

Bastelanleitung für mein Kalaha

Mein Kalaha besteht aus Cupcakeförmchen und einem leeren Teelicht. Man spielt es mit Kieselsteinen. Mein Kalaha kann man ineinander stapeln und spart so Platz.

- 1 ▶ **Werken:** 14 Behälter suchen/herstellen, evtl. 12 kleinere und 2 grössere für den Himmel. Achte darauf, dass die Behälter nicht zu hoch sind, damit man die Steine darin gut von blossem Auge zählen kann
 - ▶ **Werken:** Verpackung fürs Spiel suchen / herstellen. Ich habe direkt die Verpackung der Cupcakeförmchen wiederverwendet
- 2 ▶ **Handarbeit:** Säckchen herstellen, um die Steine darin aufzubewahren
- 3 ▶ **Outdoor Beschäftigung:** 72 Spielsteine suchen, in meinem Fall Kieselsteine
- 4 ▶ **Element Sprache:** Spielregeln recherchieren, aufbereiten (Regeln selber formulieren bzw. übernehmen. Infos: <http://www.kalaha.de/kalaha.htm>)



Ausblick

- **Die 3. Basler Spiel-Nacht** findet voraussichtlich am 12.09 2020 statt. Infos: www.spiel-nacht.ch zu finden
- **Messe Wega in Weinfelden:** Die Präsenz von spielschweiz.ch, Spielweg SG und SDSK fällt leider 2020 ins Wasser. Infos: www.wega.ch
- **Spielenacht St. Gallen 2020:** findet voraussichtlich wieder im Pfalz Keller am 7. November 2020. Infos: www.spielenacht.ch
- **3. Spielbrunch in Lenzburg:** findet am 17. Januar 2021 in Lenzburg statt. Infos: www.creavida.ch



Impressum und Kontakt Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Andreas Rimle andreas.rimle@bluewin.ch
 Spielpädagoge www.spielschweiz.ch und www.spielend.ch
 Adresse Quellenstrasse 10a, CH-9016 St. Gallen
 Alle Fotos: Andreas Rimle



Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unser kompetenter «Marktbeobachter» für die Welt der Gesellschaftsspiele. Er selektioniert exklusiv fürs Spielinfo eine Auswahl von Spielen, die es wert sind, besonders erwähnt zu werden.



Überzeugende Spiele im ersten Halbjahr 2020

Diese nachfolgenden Spiele haben mich im vergangenen halben Jahr besonders begeistert. Eine bunte Mischung, die unterschiedliche Anforderungen stellt und in ganz verschiedenen Kategorien angesiedelt ist. Dazu ein Spiel der letzten Jahre, das immer noch einen Blick wert ist.



Für weitergehende Informationen zum und über das Spiel findest Du bei jedem Spiel den passenden QR-Code (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).



DIE CREW

Die Crew / Kosmos / Für 3-5 Spieler / Ab 10 Jahren / ab 20 Minuten / Kennerspiel / Mit Variante für 2 Spieler.

Des Schweizer Jassherz schlägt höher, denn Die Crew ist ein kooperatives Stichspiel. In 50 Missionen beweist man, ob man die Vorgaben erfüllen kann, Stiche den richtigen Spielern zuweist oder die Reihenfolge einhält. Ein spannendes Kartenspiel, das unverkennbar Anleihen vom Jassen genommen hat.



FLOTTER OTTER

Flotter Otter / Zoch / Für 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel / Geeignet für 2 Spieler.

Konzentration und eine ordnende Hand sind gefragt bei diesem Beobachtungsspiel. Erst sucht man die Unterschiede bei beinahe identischen Gegenständen, danach stapelt man Steine in der richtigen Reihenfolge. Tempo und ein gutes Auge sind wichtig. Die Rätsel eignen sich für Gross und Klein.





WIR SIND DIE ROBOTER

Wir sind die Roboter / NSV / Für 2-6 Spieler / Ab 5 Jahren / 15 Minuten / Kinderspiel / Geeignet für 2 Spieler.

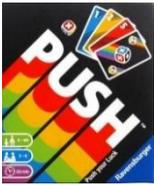
Roboter Robbi startet zum Wettrennen. Doch wohin fährt er? Die Spieler kennen nur das Tempo, wenn Robbi loslegt. Mit einem Beep gibt Robbi bekannt, wenn er das Ziel erreicht hat. Wer errät, wo sich der Roboter nun befindet. Ein einfaches Spiel, das das Gespür für Zeit näherbringt.



Crash Test Bunnies

Crash Test Bunnies / moses. / Für 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel / Geeignet für 2 Spieler.

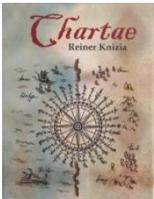
Ein Hasenrennen in zwei Akten. Erst spielt man seine Handkarten passend zur Strasse auf einen Stapel, danach sieht man sich im Review das Rennen noch einmal an und verteilt Punkte. Ein sehr unterhaltsames und lustiges Spiel, bei dem man am Ende nicht mehr sicher ist, wo links und wo rechts ist.



Push

Push / Ravensburger / Für 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel / Geeignet für 2 Spieler.

Ein spannendes Sammelspiel, bei dem man schnell zum Opfer der eigenen Gier werden kann. Von den aufgedeckten Karten profitieren auch die Mitspieler. So fiebern immer alle mit und perfektionieren ihr eigene Sammlung.



Chartae

Chartae / Board Game Circus / Für 2 Spieler / Ab 7 Jahren / 10 Minuten / Familienspiel.

Wie kann man mit so wenig Material so viel aus einem Spiel herausholen? Chartae ist ein taktisches Legespiel mit nur 9 Karten für 2 Spieler. Im direkten Duell gibt es keine Ausreden, dafür sofort eine weitere Partie.



Kennst du noch... Länder toppen?

Länder toppen / Drei Hasen in der Abendsonne / Für 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 30-45 Minuten / Familienspiel

Im Jahr 2017 erschien das Kartenspiel für bis zu 6 Personen. Spielerisch lernt man die Länder dieser Welt und ihre Gegebenheiten kennen. Dabei vergleicht man ihre höchsten oder tiefsten Werte in unterschiedlichen Kategorien. Lehrreich. ●



Neue Rubrik: Ulrich Schädler «Vergangene Spielwelten»

Mit dieser Ausgabe lassen wir die Rubrik: «Vergangene Spielwelten» wieder auferstehen. Unser Autor, Ulrich Schädler, Spielehistoriker und Leiter des «Schweizer Spielmuseums» in La Tour-de-Peilz am Genfersee wird in dieser Rubrik regelmässig über Spiele aus der Vergangenheit, über «Vergangene Spielwelten» Spannendes berichten. Wir haben Ulrich Schädler kürzlich getroffen und ihm ein paar Fragen zu seiner Person gestellt.

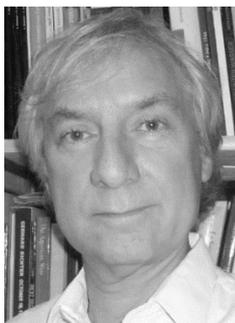


Foto: Sophie Brasey

Herr Schädler, Sie sind promovierter Archäologe, Honorarprofessor an der Universität Freiburg und Direktor des Schweizer Spielmuseums. Wie sind Sie zum Spiel gekommen?

US: Ich habe schon immer gerne gespielt. Das erste moderne Spiel, das ich mir selbst gekauft habe, war 1975 «Janus» von Rudi Hoffmann. Aber Archäologie und Spiel habe ich erst während meines Volontariats am RömerMuseum Xanten (damals Regionalmuseum) verknüpft. Eines Tages bat mich Anita Rieche, für die 2. Auflage ihrer Broschüre «So spielten die alten Römer» zu schauen, was man verbessern könnte. Da merkte ich, dass es zum Thema antike Spiele nicht viel Brauchbares gab. Ich habe dann mehrere Aufsätze zu einzelnen Spielen publiziert, die heute immer noch die Grundlage für die Erforschung dieser Spiele darstellen.

Und wie sind Sie dann ans Schweizer Spielmuseum gekommen?

US: 1995 haben sich ein paar Leute auf Einladung Alex de Voogts in Leiden zu einem Kolloquium getroffen. Aus dieser Initiative sind dann die «Board Game Studies» erwachsen, eine lose Vereinigung von Spielesorschern, Sammlern und Spieleautoren. Wir veranstalten jährlich ein Kolloquium und geben auch eine Zeitschrift heraus (online bei De Gruyter). Und kurz nach dem 4. Kolloquium 2001 in Fribourg, suchte das Museum dann einen neuen Leiter...

Wenn Sie eine Liste der besten Spiele aufstellen müssten, welche Spiele wären das?

US: Auf dieser Liste müssten Schach, Go, Backgammon, Bridge, Tischfussball, Flipper und Himmel & Hölle drauf sein. Und natürlich als Objekt: der Würfel.

Welches ist Ihr aktuelles Forschungsprojekt?

US: Ich erarbeite eine Dokumentation aller Spiele in der antiken Stadt Ephesos.

Was ist «Locus Ludi»?

US: Locus Ludi (locusludi.ch) ist ein grosses, vom European Research Council gefördertes Forschungsprojekt zur antiken Spielkultur. Es wird von Véronique Dasen an der Universität Fribourg geleitet und das Spielmuseum und ich selbst sind auch daran beteiligt. Es ermöglicht uns, während 5 Jahren, die Forschung zum Thema voranzubringen und auch international akademisch zu verankern.

Wie geht es am Spielmuseum weiter in den nächsten Jahren?

US: Wir arbeiten derzeit an einer grundlegenden Erneuerung des Museums. Wir werden ein sowohl inhaltlich als auch gestalterisch völlig neuartiges Konzept umsetzen.

Lieber Herr Schädler, wir danken Ihnen für dieses Gespräch. (us/lb) ●

Spiele aus der Zeit des 2. Weltkriegs

Text und Fotos: ULRICH SCHÄDLER

Vor 75 Jahren endete der 2. Weltkrieg. Anlass, einmal einen Blick auf Spiele zu werfen, die in jenen Jahren von 1939 bis 1945 entstanden sind. Nicht wenige davon haben den Krieg zum Thema: Manche Spielverlage oder sonstige Herausgeber nutzten die für das breite Publikum bestimmten Spiele zu Propagandazwecken. Andere Spiele wurden eigens für die Soldaten an der Front konzipiert. Charakteristisch für diese Zeiten sind auch solche Spiele, die von Kriegsgefangenen, von in der Schweiz Internierten oder sogar von den mobilisierten Soldaten selber angefertigt wurden.

Eine Auswahl von Spielen aus jenen Jahren ist momentan im Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz zu sehen. Wir stellen hier ein paar besonders aussagekräftige vor.

«Wir fahren gegen England»

Das Brettspiel «**Wir fahren gegen England**» aus dem Josef Scholz Verlag in Mainz nimmt im Titel Bezug auf ein Matrosenlied aus dem 1. Weltkrieg. Aus der Luft und mit U-Booten soll Grossbritannien angegriffen werden. «Mit Eifer verfolgt ihr alle die kühnen Taten



unserer U-Boot-Männer und Flieger, die den Briten Schlag um Schlag versetzen», heisst in der Einführung zu den Spielregeln, und das könne man jetzt im Spiel erleben. Aufgabe ist es, «möglichst viel Tonnage der Engländer auf den Meeresgrund absacken» zu lassen. Auf der Schachtel ist die U-41 unter dem Kommando von Kapitänleutnant Gustav Adolf Mugler zu sehen. Das Bild entstand im April 1939 zu Propagandazwecken und wurde vielfach reproduziert. Allerdings wurde das U-Boot schon bei seiner dritten Unternehmung am 5. Februar 1940 beim Versuch einen Konvoi anzugreifen von einem britischen Zerstörer versenkt. Dabei kamen alle 49 Besatzungsmitglieder ums Leben.

Der Josef Scholz Verlag hatte schon zwischen den Weltkriegen Spiele patriotischen Inhalts publiziert, bevor er sich in den 1930er Jahren stark dem NS-Regime annäherte. Er gab auch das Quartett «**Das neue Deutschland**» heraus, in dem die NSDAP, ihre Strukturen und Bauten Thema sind. Die Bilder stammen von Heinrich Hoffmann, dem Leibfotografen Hitlers seit den frühen 1920er Jahren, der 1932 das Fotoalbum «Hitler wie ihn keiner kennt» herausgebracht hatte.





Regimetreue Spiele:

«Das große Belagerungsspiel»

«Das große Belagerungsspiel» ist ebenfalls ein geschichtliches Zeugnis: Es wurde von der Porst Spiele-Fabrik Hanns Porst auf den Markt gebracht, offenbar noch Ende der 1930er Jahre. Dazu muss man wissen, dass der Nürnberger Fotounternehmer 1938 den traditionsreichen Spieleverlag J.W. Spear übernahm. Dies in Folge der NS-Rassenpolitik, die auch die jüdische Familie Spear traf. Nur der englische Zweig der

Firma blieb bestehen, während zwölf Mitglieder der Familie in den Konzentrationslagern den Tod fanden.

Porst hat noch andere regimetreue Spiele veröffentlicht, nämlich «Kurs Ost-Nordost» (1939), «U-Boote fahren gegen England» (1940) und «Bomben auf England» (1940).

NS-Propaganda betrieb auch «**Großdeutschlands Städtespiel**», das 1941 im Mensler Verlag erschien. Es geht darum, die Namen von Städten aus Buchstaben zusammenzusetzen und auf einer Landkarte zu platzieren. Diese zeigt Deutschland in den Grenzen von 1941! In den ersten Kriegsjahren hatte Nazi-Deutschland Tschechien und Polen besetzt und damit begonnen, eine staatliche Verwaltung einzurichten. Dem Spiel liegt eine Broschüre bei, in der mit vierzeiligen Versen begründet wird, warum die Städte im Elsass, in Österreich, Tschechien und Polen genau wie die in Deutschland deutsche Städte sind. Da heisst es etwa zu Warschau:

*«Als in die Polenhauptstadt kam
der König aus dem Sachsenstamm,
Liess er ein prächtig Schloss erbauen,
Brühl'sches Palais», stolz anzuschauen!»*



Vergangene Spielwelten

Und über Posen steht da:

«Ein deutscher Bauherr schuf zumal das Rathaus mit dem «goldnen Saal».

Wo Festungswälle sich befanden, Ringstrassen mit dem Schloss entstanden.»

Mensler gab übrigens auch die Kriegsspiele «Fliegerstaffel auf Feindflug» und «Seeschlacht in der Nordsee» heraus.

Spiel das zum Energiesparen aufruft: «Kohlenklau Quartettspiel»



Das «Kohlenklau Quartettspiel» gehörte zusammen mit dem Brettspiel «Jagd auf Kohlenklau» zu einer Kampagne, die im Dezember 1942 in Deutschland gestartet wurde, um die Bevölkerung zum Energiesparen anzuhalten. Die Karten zeigen die verschiedenen Verwendungen von Kohle als Energieträger und Rohstoff, die natürlich in erster Linie für die Kriegsindustrie dringend benötigt wurde.



Spiele aus Frankreich mit eindeutigen Aussagen zum Krieg

Aber nicht nur in Deutschland wurden in den Weltkriegsjahren Spiele mit eindeutiger Aussage veröffentlicht, wie zwei Beispiele aus Frankreich zeigen: «Le Bombardement de la Ligne Siegfried» (Jouets Vera, Paris) ist deshalb bemerkenswert, weil es nur in der Zeit des «Sitzkriegs» («Drôle de guerre») vor der deutschen Besetzung Frankreichs ab Mai 1940 entstanden sein kann. Die Siegfried-Linie ist das auch als Westwall bekannte deutsche Verteidigungssystem, das von der deutsch-niederländischen bis zur Schweizer Grenze reichte. 1939/40 konnte allerdings von einer Bombardierung dieser Stellungen keine Rede sein; dies änderte sich erst mit dem Vormarsch der Alliierten 1944.



Wurde dieses Spiel also im noch nicht besetzten Frankreich produziert, stammt das «Jeu de l'Empire français / Course de l'Empire français» aus der Zeit des Vichy-Regimes. Von dem bekannten französischen Illustrator Raoul Auger gezeichnet, wurde das Spiel vom «Centre d'information et de renseignements» herausgegeben. Es soll die Idee Frankreichs als Weltmacht aufrechterhalten und zeigt auf einer Weltkarte die französischen Kolonien. Besonders hervorgehoben wird Marschall Philippe Pétain, der im Sommer 1940 die Regierung übernahm und ein unabhängiges Rumpffrankreich im Süden mit Sitz in Vichy installierte. Seine Politik der Kooperation mit Nazideutschland brachte ihn aber bald in Gegensatz zur Resistance und auch zu den Alliierten.

Monopoly für Soldaten an der Front



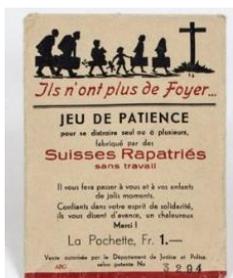
Betrachten wir nun ein paar Spiele von und für Soldaten an der Front und beginnen wir mit der Schweiz. Ein sehr bemerkenswertes **Monopoly**-Spiel wurde von Leutnant Georges Jacottet 1940 in 5 Exemplaren mit grosser Sorgfalt hergestellt. Es spielt nicht in Atlantic City oder London, sondern im Chablais: Die Strassen sind u.a. in Montreux, Aigle, Bex und Monthey zu finden. Dies zeigt, dass die Schweizer Ausgabe von Franz Carl Weber hier Pate stand. Monopoly war

je erst 1935 in den USA erschienen, dann in England bei Waddingtons, der wiederum Lizenzen an andere europäische Länder vergab. Das Spiel hat sich offenbar sehr schnell auch in der Schweiz verbreitet.

Die Schweizer Mobilisierten waren zwar mit der Grenzbefestigung und militärischen Übungen beschäftigt, dennoch gab es während der 800 Tage Dienst an der Schweizer Grenze auch viel Leerlauf und Routine. Und da half das Spielen, den Geist wach und die Gruppendynamik aufrecht zu erhalten. **Mobi**, ein Buchstaben-spiel, wurde ebenfalls von Schweizer Mobilisierten angefertigt, natürlich nur «à leurs heures de loisir», wie auf der Spielanleitung zu lesen ist.



Neben der Internierung von Flüchtlingen stellte die Repatriierung von Schweizern, die sich aus dem Ausland in die Schweiz flüchteten, eine Herausforderung dar. Viele von ihnen hatten zwar Schweizer Wurzeln, kannten ihr Heimatland aber kaum oder gar nicht. Es fehlte an Wohnungen und an Arbeit. In Morges gab Ed. Junod ein kleines **Tangram** heraus, das von Rückkehrern ohne Arbeit hergestellt wurde – eine christliche Initiative. Es besteht einfach aus sechs Pappstücken in einem kleinen Couvert, die zu einem Kreuz zusammengelegt werden müssen. Das Geduldsspiel konnte für 1 Franken als Akt der Solidarität gekauft werden; das Geld diente zur Unterstützung der «Suisses rapatriés».



Klassische Brettspiele in praktischer Verpackung

Spiele für die Soldaten an der Front erschienen in zahlreichen unterschiedlichen Ausgaben. Oft handelt es sich um handliche Pappschachteln mit einem doppelseitigen Spielbrett für Schach, Dame und Mühle und austanzbaren Spielsteinen, auf denen die Schachfiguren aufgedruckt waren. Ein Beispiel ist «**Schach-Dame-Mühle: Ein Gruss aus der Heimat**» (Combi-Spiele, Hannover), aber auch das Amerikanische Rote Kreuz gab ein ähnliches Spiel heraus.



Eine von der Ausstattungsqualität her erstaunliche Ausgabe ist die Schachtel «Spiele», die von Lettlands Wertpapierdruckerei im Auftrag des Oberkommandos des Heeres in Riga, im damaligen Reichskommissariat «Ostland» herausgegeben wurde. Es enthält «klassische Brettspiele» wie Halma, Dame, Mühle und die Eile-mit-Weile-Variante «Behalt' den Humor» sowie zwei Leiterli-Spiele mit militärischem Inhalt. Die doppelseitigen Spielbretter sind aus recht dickem Karton hergestellt und die Spielsteine und Würfel bestehen aus farbigem Glas!

Viel einfacher in der Ausstattung aufgrund des zunehmenden Materialmangels, aber origineller sind die Bunkerspiele-Hefte von Walther Blachetta (Widuking Verlag Alexander Boss, Berlin, 1940). Heft 1 beinhaltet «Spiele für Einen», Heft 2 «Spiele unter Kameraden». Dem Heft liegen Papierspielpläne und Ausschneidebögen für die benötigten Spielsteine bei. Zu den Spielen gehören das Wirtshaus-Spiel, ein Wettrenn-Spiel, Kraftkönig (eine Reversi-Variante) und Immer der Reihe nach. Walther Blachetta (1891-1959), Volksschullehrer und Theaterdirektor, trat schon 1931 in die NSDAP ein. Fortan war er in verschiedenen Positionen im Bereich Presse und Propaganda tätig. Beim Reichsender Berlin war er u.a. für die Themen Volkstum, Laienspiel, Brettspiel, und Geschichte zuständig. 1941 veröffentlichte er die Broschüre «Go – das vollkommene Brettspiel» und 1942 «Das grosse Spielmagazin». In der Einleitung zu seinen Bunkerspielen geht er, ganz im Geiste der NS-Ideologie, auf

die Beliebtheit von Brett- und Würfelspielen der alten Germanen, der «Ahnen» der Deutschen ein, wie sie aus den nordischen Sagas hervorginge. Und deshalb habe auch ein «gut organisiertes» Volk das Recht, sich beim Spielen von den Mühen des Alltags zu erholen.

Zahlreich sind die von Kriegsgefangenen hergestellten

Schachspiele. Manche sind von hoher handwerklicher Qualität und zeugen von der Ausbildung und den Berufen, die die Einberufenen vor dem Krieg ausgeübt hatten. ●



Spiele sind Zeitzeugen

«Spiele sind also auch immer historische Quellen, Zeitzeugen sozusagen, die festhalten, was die Menschen in einer bestimmten Zeit und in einer bestimmten Region interessierte und bewegte und wie sie die Welt sahen bzw. wie man wollte, dass sie die Welt sehen. Seit dem späten 19. Jahrhundert war Aktualität für Spielehersteller ein Verkaufsargument. Daher erschienen Spiele zu vielen aktuellen Themen: Expeditionen, Erfindungen und Entdeckungen, und eben auch der Krieg. Erst in den Jahren nach dem 2. Weltkrieg haben sich die Spielverlage zunehmend aus der Tagespolitik zurückgezogen und vermeiden es weitgehend, politisch oder sozial brisante Themen anzupacken.» (Ulrich Schädler)

Mehr Information zum Thema

Dossier Sonderausstellung (Links: QR-Codes anklicken)



français



Deutsch



English

Les cyclistes miniatures «Bernard & Eddy» à Aigle et Martigny

Les championnats du monde de cyclisme sur route 2020, auront lieu (à condition que la situation du confinement le permet) du 20 au 27 septembre à Aigle et Martigny. Une première pour la Suisse francophone.



Miniatures Bernard & Eddy

Toyman représente en Suisse la marque Bernard & Eddy, spécialiste de cyclistes miniatures en métal. Magnifiques objets avec les-

quels on peut jouer au Tour de France, version circuit de billes dans le sable. Les passionnés de vélo les collectionneront.

Cet été, ils seront dans les vitrines des boutiques Cœur de Camendice à Aigle et Montagn'art à Martigny. Un peu plus haut chez Toysworld à Verbier et dans les plus beaux magasins de jouets et cycles de Suisse. Plus d'infos voir « informations et contact ».



Toyman présente le Croquet Caddie

Toyman, alias Gilles Delatre, travaille sur le jeu de croquet depuis plus de 30 ans. « J'ai commencé à organiser des concours de croquet à l'Université, en 1986 ». Diplômé en « Sciences du jeu », il est l'auteur du mémoire « Croquet » (Université Paris XIII, 1988).

Pendant le confinement, il a mis au point le Croquet caddie 4



joueurs. Idéal pour la famille. Trois fois facile à installer, jouer

et ranger. La fabrication et la distribution sont assurées par Tableterie des lacs à Pont de Poitte dans le Jura français. En Suisse, vous pourrez vous procurer le Croquet caddie dans les meilleures boutiques de jouets. Plus d'infos voir « informations et contact ».



Informations et contact

internet : www.toyman-france.com
 mail : gilles.delatre@neuf.fr
 photos : Gilles Delatre



Univers d'enfants – Les jeux de cubes



Fig. 6 : Cubes alphabétiques, 30 cubes
Jeux et Jouets français, après 1900

Texte et photos : ULRICH SCHÄDLER

Le jeu de cubes est une invention du XIX^e siècle et il est toujours fabriqué de nos jours. Il consiste en un nombre de grands dés, qui portent, sur chacune de leurs faces, une partie d'une image, et a six modèles d'images qu'il faut composer.

Les premières annonces publicitaires du jeu de cubes se trouvent dans des journaux et revues autrichiens et allemands du début des années 1860, où il est appelé « Kubusspiel ». La France suit quelques années plus tard.

Le jeu s'adresse plutôt aux enfants et était considéré comme un excellent outil éducatif. Tout comme le puzzle, le jeu de cubes était aussi une nouvelle façon d'utiliser les lithographies imprimées dans le cadre de « l'imagerie populaire ». Malgré la haute qualité des dessins, la plupart des auteurs reste anonyme, ainsi que les éditeurs des boîtes.

Le jeu de cubes a connu un succès immédiat et il en existe de nombreuses versions. Ce sont surtout le nombre de cubes et en fonction les dimensions des boîtes qui changent : on trouve des jeux avec 12 cubes ou 15, 20, 24, 30, 35, 42, 48, 54, 60, 63, 70 et carrément 104 cubes.

Il est intéressant de découvrir, que le jury de l'Exposition universelle à Paris de 1878 s'est senti obligé de demander aux fabricants français de jeux qu'ils « se préoccupent sérieusement de produire les articles d'imagerie, les jeux de cubes et autres, à meilleur marché, afin de lutter efficacement, sinon pour l'exportation, du moins pour la consommation nationale ». Cette recommandation témoigne de la popularité des jeux de cubes à l'époque, ainsi que de l'importance de la production allemande de jeux et jouets pour le marché français.



Fig 1 : Une visite au zoo, entre autres, 63 cubes
Anonyme, Allemagne, vers 1880



Fig. 2 : « Lehrreiche Unterhaltung » et « Hirtenlust », 63 cubes
F.G. May & Wirsing à Frankfurt sur le Main, 1850-1864

Souvent, les images tournent autour de la vie quotidienne des enfants ou montrent des sujets censés les intéresser (fig. 1). Un jeu allemand, dessiné par Chr. Bach et édité par Friedrich May & Wirsing à Francfort sur le Main entre 1850 et 1864 (fig. 2) propose des scènes plutôt idéalisées de la vie bourgeoise ou à la campagne intitulées « La leçon de lecture », « L'occupation utile » ou bien « Joie pastorale ». Un autre exemple est « Le grand-père », selon une lithographie de Wentzel à Wissembourg (fig. 3). L'enfant idéal est un sujet populaire : il est bien élevé, sage, propre et bien habillé (fig. 4). Un jeu anonyme, probablement français du début du 20e siècle, par contre montre des scènes d'enfants des rues (fig. 5). Ne manquent pas non plus les illustrations de contes de fées (fig. 6 p. 57 et fig. 7).



Fig. 3 : « Le grand-père » entre autres, 48 cubes
Selon des lithographies de Jean-Frédéric Wentzel, Wissembourg, 1865-69

Dans une optique plus didactique, on trouve l'alphabet et des cartes géographiques comme motifs à recomposer (fig. 6 et 8), un élément commun entre les jeux de cubes et les puzzles.

Le thème privilégié des jeux de cubes ce sont les jeux d'enfants. Ainsi, pour qui s'intéresse aux jeux d'autrefois, les jeux de cubes représentent des sources précieuses (fig. 9 et fig. 10). Une boîte publiée par les « Jeux et Jouets français » au début du XX^e siècle montre des enfants jouant dans le Jardin du Luxembourg à Paris (fig. 11) – à vous d'identifier tous les jeux représentés ! ●



Fig. 4 : Scènes diverses d'enfants, 54 cubes
France, vers 1900



Fig. 5 : Enfants des rues, 35 cubes
Anonyme, autour de 1900-1910



Fig 7 : Le petit chaperon rouge
Selon une lithographie de Jean-Frédéric Wentzel, Wissembourg, 1865-69

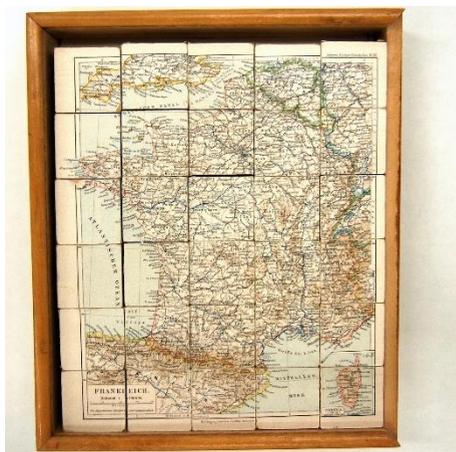


Fig. 8 : Jeu de cubes géographique avec plusieurs cartes d'Allemagne, de la France etc., 30 cubes ; Anonyme, Allemagne, après 1893



Fig 9 : Jeux dans le salon et dans le jardin, 35 cubes
A.J.K. (?), 1890-1910



Fig 10 : Amusements enfantins, 12 cubes
Anonyme, années 1920

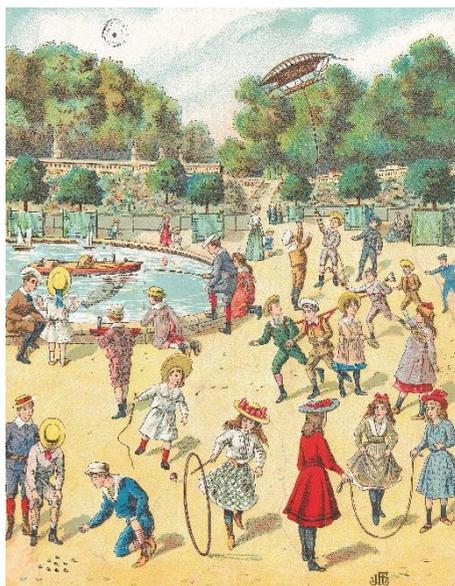


Fig. 12 : Amusements dans le Jardin du Luxembourg, 48 cubes
Jeux et Jouets Français, début XXe s.

Bildungsprogramm für Kinder und Jugendliche: «FIRST® LEGO® League»



Wettbewerb: kritische Beurteilung durch Jury. Foto: © Verein Hands on Technology

Die FIRST® LEGO® League, abgekürzt FLL, ist ein weltweites Bildungsprogramm mit Robotik-wettbewerb, das von einer amerikanischen Stiftung FIRST, LEGO und anderen Sponsoren initiiert wird. Es soll Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 und 16 Jahren (in USA und Kanada zwischen 9 und 14 Jahren) Zugang zu Wissenschaft und Technologie bieten. Höhepunkte des Programms sind Wettbewerbe, bei denen die Teams ihre in den Wochen davor entwickelten Lego-Mindstorms-Roboter auf einem Spielfeld Aufgaben lösen. Eine Jury bewertet die Leistungen.

Die Wettbewerbe werden auf lokaler, regionaler und internationaler Ebene veranstaltet. Sie stehen jedes Jahr unter einem neuen

Thema wie zB. Nanotechnologie, Klimawandel, Biomedizintechnik oder Lebensmittelsicherheit, das nicht nur das Wissensgebiet bezeichnet, mit dem die Teams sich in der Vorbereitungszeit besonders beschäftigen, sondern auch den Parcours und die kniffligen technischen Aufgaben inspiriert, die die Roboter zu bewältigen haben.

Die Idee zum weltweiten Bildungsprogramm stammt von der gemeinnützigen amerikanischen Organisation First (For Interest and Recognition of Science and Technology) und der Firma Lego. In Mitteleuropa wird der Wettbewerb unter der Schirmherrschaft des gemeinnützigen Vereins Hands on Technology durchgeführt.

Was ist «FIRST® LEGO® League» (FLL)

Das Bildungsprogramm FLL besteht aus zwei Bildungsprogrammen:

1. Bildungsprogramm FLL «Explore» und
2. Bildungsprogramm FLL «Challenge»

Die Programme begleiten die Schüler über mehrere Jahre hinweg und sollen einen nachhaltigen, positiven Einfluss auf ihre Fähigkeiten in den Bereichen MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik), Teamwork und Kommunikation hinterlassen.

Das 1. Bildungsprogramm FIRST® LEGO® League «Explore» konzentriert sich auf die Altersgruppe 6 bis 10 Jahre und ist sozusagen die erste Stufe des Bildungsprogrammes und Vorbereitung auf die FLL «Challenge».

Das 2. Bildungsprogramm FIRST® LEGO® League «Challenge» ist ein Forschungs- und Roboterwettbewerb für 9–16-jährige Schüler, der den Spass an Technik und Wissenschaft mit der spannenden Atmosphäre eines Sportevents kombiniert. Challenge erleichtert den Teilnehmenden auf spielerische Art und Weise den Zugang zu naturwissenschaftlichen Fächern und weckt frühzeitig ihre Motivation, einen Ingenieur- oder IT-Beruf zu erlernen.

1. Bildungsprogramm FLL «Explore»



Es wurde entwickelt, um Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren an die MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik) heranzuführen. Der Einstieg in die Themenfelder wird den Kindern durch die ihnen bekannten und beliebten bunten Steine erleichtert. Begleitet durch einen oder mehrere erwachsene Coaches, erforschen die Teams (bis zu sechs Teammitglieder) real existierende Probleme wie Recycling, Energie oder das Zusammenleben von Mensch



Viel Spass im Team und beim Erforschen. Foto: © Verein Hands on Technology.

und Tier. Sie erstellen ein Forschungsposter, das ihre Entdeckung und ihr Team vorstellt, und sie bauen ein motorisiertes Modell aus LEGO® Steinen. Auf der «Reise» lernen die Kinder gemeinsam im Team zu arbeiten und erkunden die Wunder der Wissenschaft und Technik. Im Mittelpunkt des Projekts stehen die FIRST® Grundwerte wie respektvoller Umgang, gemeinsames Erleben und kritisches Denken. Am Ende jeder Saison treffen sich die Teams zu einer Ausstellung, um ihre Ergebnisse zu präsentieren, Ideen auszutauschen und gemeinsam Spass zu haben!

2. Bildungsprogramm FLL «Challenge»



In einer ersten Vorbereitungsphase arbeiten die Teilnehmer im Team mehrere Wochen wie echte Ingenieure an einem gemeinsamen Projekt. Dies in den Bereichen Roboter, Forschung und Teamwork. Sie planen, programmieren und testen einen vollautomatischen Roboter, forschen über ein selbst gewähltes Thema und erstellen eine Präsentation ihrer Ergebnisse. FLL «Challenge» stellt die Teams wie schon erwähnt jährlich vor neue Herausforderungen und hat somit einen nachhaltigen Einfluss auf die Entwicklung verschiedener Fähigkeiten – über mehrere Jahre hinweg. Die Schüler sammeln wertvolle praktische Erfahrungen mit komplexen

Technologien und verbessern ihre Problemlösungsfähigkeiten – und das alles mit einer Menge Spass und Fantasie.

In der 2. Phase, am Wettbewerbstag, bewerten Juroren und Schiedsrichter in vier Kategorien:



1. Robot-Game
2. Roboterdesign
3. Forschung
4. Teamwork

Wettbewerbstag:

Pokal «FLL Challenge Champion»

Bei der Preisverleihung am Ende des Wettbewerbstages erhalten alle Teams als Würdigung ihrer Leistungen Urkunden und Medaillen. Die besten Teams der 4 Kategorien erhalten Pokale. Zusätzlich dazu wird einem Team der Sonderpreis der Jury verliehen (Auszeichnung für eine «individuelle Besonderheit» oder eine «bestimmte Leistung, z.B. besondere Ausdauer oder das Meistern von



Letzte Handgriffe vor dem Wettbewerb. Foto: © Verein Hands on Technology.

FLL Challenge in der Schweiz

Unter anderen organisiert das Institut für Automation der Hochschule für Technik FHNW (Fachhochschule Nordwestschweiz) jedes Jahr eine der sechs Regionalauscheidungen in der Schweiz und periodisch das Schweizer Finale. Die besten Teams nehmen am Schweizer Finale teil und können sich danach für die europäischen und globalen Wettbewerbe qualifizieren. Zudem bietet das Institut Kurse für Coaches an. Ein FLL Wettbewerb besteht auch in der Schweiz aus verschiedenen Teilen:

- ▶ **Robotikwettbewerb:** Das Team konstruiert und programmiert einen Roboter, welcher möglichst viele der vorgegebenen Aufgaben erfolgreich lösen kann.
- ▶ **Forschungsaufgabe:** Die Teams bearbeiten eine Forschungsaufgabe und tragen ihre Resultate in einer Präsentation der FLL Jury vor. Der Präsentationsform sind dabei keine Grenzen gesetzt: Sketche, Schauspiele, Gedichte und vor allem Fantasie sind entscheidend!
- ▶ **Konstruktion und Programmierung:** Am Wettbewerb werden die Konstruktion und die Programmierung des Roboters bewertet. Auch gilt es am Wettbewerbstag in der Live Challenge eine einfache Aufgabe ohne fremde Hilfe zu lösen.
- ▶ **Teamwork:** Zudem wird die Fähigkeit zu Teamwork im Rahmen eines lustigen Spiels getestet.

besonders komplizierten Situationen). Das Highlight der Preisverleihung ist die Verkündigung des FIRST® LEGO® League Challenge Champion. Diese Ehrung erhält das Team, welches über alle Kategorien hinweg insgesamt die meisten Punkte erzielt hat. In die Gesamtwertung fliessen die Punkte aus den 4 Kategorien Robot-Game, Roboterdesign, Forschung und Teamwork gleichrangig ein.

Vorbereitungszeit ein Teil des Wettbewerbs

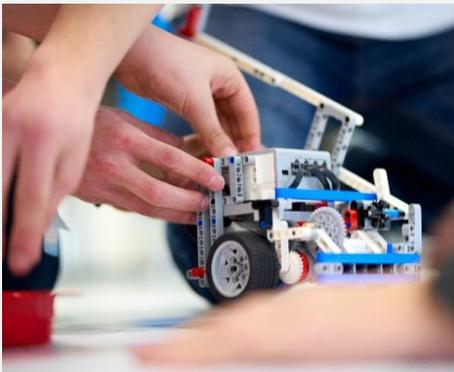
Die Teams bauen und programmieren also in der Vorbereitungszeit einen Roboter auf Basis des Systems LEGO® Mindstorms oder



Die Jury beurteilt neutral und kritisch. Foto: © Verein Hands on Technology.

LEGO® SPIKE Prime. Dieser Roboter soll im Wettbewerb möglichst viele der vorgegebenen Robot-Game Aufgaben auf dem FIRST LEGO® League Challenge Spielfeld lösen. Die Aufgaben erfordern, dass der Roboter Objekte navigiert, erfasst, transportiert oder liefert. Das Spielfeld besteht aus einer ca. 3,5 m² grossen ausrollbaren Matte, auf der LEGO® Modelle nach Anleitung platziert sind. Zur Vorbereitung auf den Wettbewerb benötigt jedes Team ein Spielfeld.

Am Wettbewerbstag tritt jedes Team in drei Robot-Game Vorrunden an, um möglichst viele Aufgaben zu lösen und Punkte zu sammeln. Jedes Match dauert 2:30 Minuten. Schiedsrichter bewerten das Robot-Game und achten auf die Einhaltung der Regeln. Grundlage für die Wertung Robot-Game hinsichtlich des Champions ist die Punktzahl des besten Matches aus den drei Vorrunden.



Hoffentlich funktioniert's! Foto: © Verein Hands on Technology.

Ein Team muss sich also nicht unbedingt für die Finalrunden des Robot-Game qualifizieren, um FLL Challenge Champion zu werden.

Zusatz: Forschungsauftrag

Jedes Team forscht während der Vorbereitungszeit innerhalb des Jahresthemas an einer selbstgewählten Problemstellung. Wie echte WissenschaftlerInnen entwickeln die Teams eine Forschungsfrage, recherchieren und ziehen Experten zu Rate, um eine Lösung für das Problem zu finden und diese mit anderen zu teilen. Am Wettbewerbstag präsentieren die Teams in 5 Minuten ihre Ergebnisse einer Jury. Dabei ist es wichtig, dass alle Aspekte des Forschungsauftrags enthalten sind. Die Darstellungsmöglichkeiten sind vielfältig – die Teams dürfen kreativ sein! ●



Erfolg macht Spass: die Hindernisse gemeistert! Foto: © Verein Hands on Technology.

Mehr Informationen zum Thema



FLL Challenge Schweiz

www.fhnw.ch/de



FIRST LEGO League (Website)

www.first-lego-league.org/de/



Stiftung FIRST® (Website E)

<https://www.firstinspires.org/>

Kontakte Vorstand SDSK

Verband: c/o Cordula Schneckenburger, Kirchbergstr. 60, 8207 Schaffhausen

info@sdk.ch • www.sdk.ch

Patricia Hilali	Vorstandmitglied	info@hilali-consulting.com	+49 77 251 48 66
Andrea Mündle	Aussenministerin	a.muendle@outlook.com	+41 79 419 23 31
Barbara Rehmann	Aktuarin, Umweltbildung	b.rehmann@bluewin.ch	+41 27 923 62 32
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	cowe@gmx.ch	+41 79 694 20 68
Louis Blattmann	Spielinfo, Romandie, Webmaster	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93
Hans Fluri	Präsidium, Aus-/Weiterbildung	ask.brienz@bluewin.ch	+41 33 951 35 45
Andreas Rimle	Spielschweiz (spielchweiz.ch)	andreas.rimle@bluewin.ch	+41 79 586 80 58
Anja Solenthaler	Heilpädagogik	anja.solenthaler@gmail.com	+41 78 797 26 20
Heiner Solenthaler	Ausstellungen / Fachhochschulen	heiner.solenthaler@rsnweb.ch	+41 78 722 42 11
Susanne Stöcklin-Meier	Senioren	info@stoeklin-meier.ch	+41 61 971 22 64

INSERAT

spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung

Rütelstrasse 19
9535 Wilen bei Will

079 720 11 27
www.spielstarch.ch
info@spielstarch.ch



spielstarch macht sich stark für das natürliche Bedürfnis des Kindes, ausgiebig zu spielen. Von Geburt an fördert das Spiel die kognitive und motorische Entwicklung entscheidend.

spielstarch sensibilisiert Erwachsene, anregende Spielmöglichkeiten und Sinneserfahrungen für ein gesundes Heranwachsen von Kindern zu schaffen.

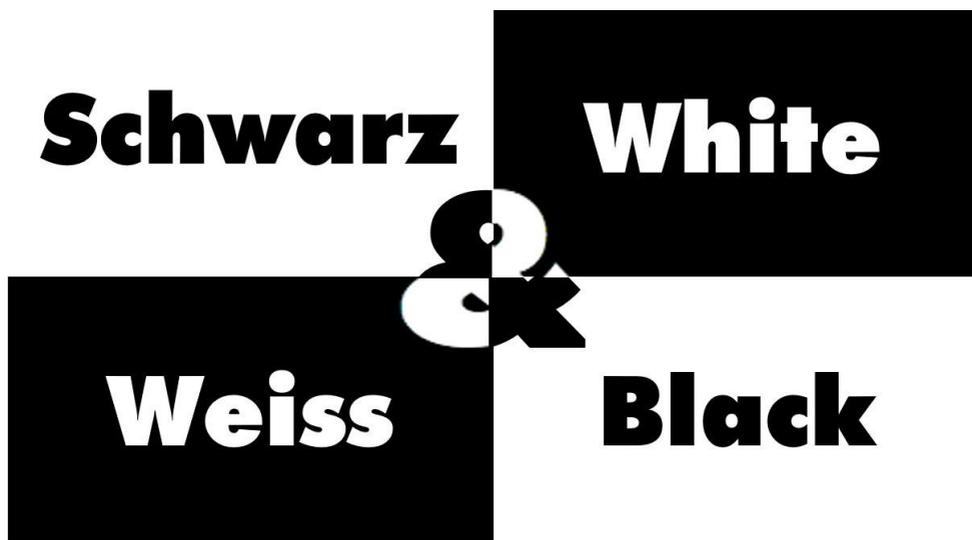
spielstarch organisiert Kurse, Seminare und Referate für Elternbildungsinstitutionen, Schulen, Tagesstrukturen, Spielgruppen und Elternvereine.

spielstarch führt Spieltage für Organisationen und Vereine durch und gestaltet Spielanlässe.

spielstarch berätet und realisiert Spielplatzprojekte und fördert kindergerechte Spielräume.

Ausblick

Ausblick Ausgabe 2/2020



Die Ausgabe 2 / 2020 erscheint am 21.12.2020
Redaktionsschluss: 27.11.2020



VERSCHENKE DAS SPIELINFO JETZT

Das bunte Spielmagazin für alle, die das Spiel lieben.

2 Ausgaben pro Jahr (Juni/Dezember) – Jahresbeitrag CHF 16

► [Hier geht's zum Geschenkabo](#)



«Erst das **Spiele**n macht aus der Pfote (**Lesen, Schreiben, Rechnen, Digitales**) eine Hand!»

Hier kommt der Spielplan 26!

- ✓ für fünf Generationen
- ✓ für alle 26 Kantone
- ✓ 1 – viersprachig

«Der Spielplan 26 trainiert die vom Lehrplan 21 geforderten Kompetenzen und fördert alle exekutiven Funktionen».

1. «**1012 Spiele**», H. Fluri,
240 S., 400 Fotos und Zeichnungen
Fr. 25.–
(siehe auch www.schule-weiach.ch)

2. «**HelvetiABC**» Kartenspiel für
Erfinder von 5-99 Jahren
Sprachen: d/f/i/e
Fr. 22.–

3. «**Jass Starter-Set**»
Ausrüstung komplett
50 Seiten Spielanleitungen (d/f)
Fr. 37.80

4. «Das Original-Spielbuffet»

Jonglierteller mit Stab	7.–
Diabolo mittel mit Stöcken	32.–
Devil stick mit Handstäben	37.–
Flower Stick	26.–
Bilboquet	16.–
Kendama	15.–
JoJo	5.–
Nei-Nei	12.–
Kreisel	5.–
Wendekreisel	4.–
Schnurkreisel	10.–
Kaleidoskop	12.–
Oktaskop	8.–
Zauberrad	14.–
Regenbogenspirale	20.–

TwingyThingy (SteelBubble)	10.–
do. mit String	18.–
HippieStick	6.–
Drahtspirale	10.–
Schnäpperchen	7.–
Hui- Maschine	9.–
Jakobsleiter	12.–
Melodieröhre	7.–
Peng	4.–
Chattering (Messing)	30.–
Peitschenkreisel	10.–

Kleinmengenzuschlag 8.– (unter 40.–)
Preise in CHF inkl. 7.7% MwSt
zuzügl. Versandkosten



Bezugsquelle

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



Tel.: +41 (0)33 951 35 45
Mail: info@spielakademie.ch
Web: www.spielakademie.ch