Zeitschrift: Infos & Akzente
Herausgeber: Pestalozzianum
Band: 9 (2002)
Heft: 2

Rubrik: Medien

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 21.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Mediensplitter: Gelesen: Weit: Re: Fwd: Antw: Re:

E-Mails sind doch eine tolle Sache. Ob die örtliche Post nun ihre Tarife erhöht oder über die Feiertage geschlossen bleibt – dank elektronischer Mailbox bleiben wir stets mit der Welt verbunden, rund um die Uhr und fast kostenlos dazu. Da regt sich mit einem Mal eine neue Lust am Schreiben. Nationale Grenzen werden mit links überwunden und die Rechtschreibung darf man rechts liegen lassen.

Sollte einem die Flut von Mitteilungen doch irgendwann zu viel werden, verfasst man einfach eine schöne Abwesenheitsmeldung, damit alle gleich wissen, dass man in den Ferien oder in einer Weiterbildung ist und für einmal, sorry, nicht innert 24 Stunden reagieren kann. So jedenfalls steht es in der Auto-Reply-Mail, die der Server selbsttätig als Antwort auf alle eingehenden Nachrichten losschickt.

Weltweit raufen sich die Menschen jetzt zu virtuellen Grüppchen zusammen, um sich in Diskussionsforen angeregt über spezifische Themen auszutauschen. Viele zehntausende so genannter Mailinglisten gibt es schon, und da ist selbstverständlich auch eine erlesene Schar von Leuten dabei, die sich haargenau meinem Thema verschrieben haben. Das System ist so raffiniert, dass man seine Botschaft nur an eine einzige Mail-Adresse zu schicken braucht. Der elektronische Briefverteiler sorgt dann umgehend dafür, dass sie auch alle Abonnenten der Mailingliste erreicht. Eine wahrhaft geniale Erfindung, obgleich die Diskussionsbeiträge leider nicht immer so geistreich ausfallen, wie man sich das von einer internationalen Community wünscht.

Nun, daran ist man zuweilen selber nicht ganz unschuldig. Hat man doch wieder einmal seine automatische Abwesenheitsmeldung aktiviert und bedient jetzt während dreier Wochen täglich mehrmals alle fünfhundert Teilnehmer mit einer Mitteilung, die das gesetzte Thema der Mailingliste sträflich verfehlt. Der Eigendynamik folgt die Gruppendynamik. Einige der anonymen Empfänger zeigen sich leicht verärgert und machen ihrem Unmut mit einer beleidigenden Flame-Mail Luft. Aber da bleiben wir wie immer ganz sachlich und antworten – in absentia – abermals mit bewährter Abwesenheitsmeldung. Andere wiederum bekommen von diesem Streit rein gar nichts mit. Sie sind gerade auf einem Kongress über ‹Kommunikation mit neuen Medien› – und nach ihrer Rückkehr hat der Mailserver seinen Dienst infolge Absturz bereits quittiert.

Daniel Ammann

Medientipps

Findus bei den Mucklas.
CD-ROM
Win/Mac.
Deutsch. Hamburg: Oetinger 2001. Fr. 62.–
Ab 6 Jahren

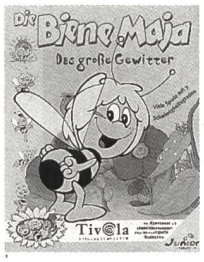
Die Pettersson-und-Findus-Bücher haben Sven Nordqvist weit über die Grenzen Schwedens bekannt gemacht. Inzwischen wurden verschiedene Hörbücher, eine TV-Serie und ein Kinozeichentrickfilm produziert. Die beliebten Kinderbuchfiguren gibt es seit 1997 auch auf CD-ROM. Nordqvist entwickelt dafür die Spielideen und Illustrationen. Erst kam die Werkstatt, dann der Garten. Die dritte Pettersson-und-Findus-CD-ROM führt jetzt ins Haus. In Diele, Küche Wohn- und Schlafzimmer und auf dem Dachboden gibt es zehn abwechslungsreiche Spiele, verrückte Erfindungen und eine Geschichte zu entdecken.

Beim «Pflaumenpflücken» und «Nicht-den-Boden-Berühren» werden Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination und das Reaktionsvermögen trainiert. Um den «Lastofanten» der Breite und dem Gewicht entsprechend zu beladen, die Fotoschnipsel zusammenzusetzen oder Einzelteile aus dem Werkzeugkasten zu einer Erfindung zusammenzubauen, braucht es Ausdauer und ein gutes Vorstellungsvermögen. Wenn die Uhren von «Krocka, Panga und Prilla» so eingestellt werden müssen, dass diese sich bei unterschiedlicher Wegstrecke zur gleichen Zeit treffen, gilt es zudem geschickt zu kombinieren. Lustig wird es beim «Monsterflitschen», wo wir mit einer Wurfvorrichtung aus Petterssons Hosenträgern die Monster auf dem Dachboden jagen. Sind alle Spiele einmal gespielt, gibt es den goldenen Schlüssel zur «Mucklawelt». Aber erst durch geschicktes Verschieben der Steinbrocken wird das Schlüsselloch freigelegt. Das Knobeln lohnt sich. In der «Mucklawelt» können wir mit unserem Spielgewinn Häuser einrichten und Gegenstände verschenken.

Was bereits die Vorgänger-CD-ROM *Neues von Pettersson und Findus* (1999) und jetzt auch *Findus bei den Mucklas* auszeichnet, ist eine Spielumgebung, die nie hektisch, aber dennoch sehr abwechslungsreich und verspielt ist. Durch liebevolle Details wirkt die Atmosphäre im Haus sehr stimmig. So sitzt Pettersson am Küchentisch und liest die Zeitung und das Radio in der Küche wird leiser, wenn wir uns mit Findus von dort wegbewegen. Das Navigieren im Spiel ist recht einfach, die Spiele fast auf An-

hieb verständlich. Die meisten Spiele bieten zwei, manche sogar drei Schwierigkeitsstufen und stellen völlig unterschiedliche, teilweise recht knifflige Aufgaben an die Spieler/innen. Der Spielstand kann gespeichert werden, so dass wir jederzeit wieder da einsteigen können, wo wir aufgehört haben. Da die Lust am Spielen mit der Lust am Denken zusammenhängt, wird diese CD-ROM Kindern und Erwachsenen nachhaltig Spass machen. Einziger Nachteil: Jüngere Kinder brauchen bei den schwierigeren Aufgaben etwas Hilfestellung, was dazu führen kann, dass sich Kinder und Erwachsene darum streiten, wer jetzt spielen darf.

Cornelia Biffi



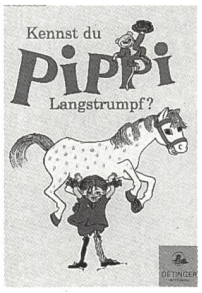
Die Biene Maja – Das grosse Gewitter.
CD-ROM
Win/Mac. Deutsch und Englisch. Berlin: Tivola, 2001.
Fr. 49.90
4–8 Jahre

Sie lebt zwar, wie Karel Gott im eingängigen Titelsong beteuert, in einem unbekannten Land, aber für Gross und Klein ist «die kleine, freche, schlaue Biene Maja» längst keine Unbekannte mehr. Schon seit 1976 summt sie mit anhaltendem Erfolg über unsere Fernsehbildschirme und erlebt dort mit ihren Freunden Willi und Flip in 104 Episoden immer wieder heikle Abenteuer. Mit bislang zwei CD-ROMs knüpft Tivola an diese Geschichten an und lässt Kinder ab 4 Jahren nun auch am Computer in die bunte Zeichentrickwelt der beliebten Biene eintauchen.

Das grosse Gewitter ist eine harmlose Erlebnisreise durchs Pflanzendickicht, bei der es rund acht Spiele zu entdecken gibt. Das Unheil fängt damit an, dass Willis Mütze, ein Geschenk von Fräulein Kassandra, von einem Windstoss fortgeweht wird. Auf der Suche nach dem kostbaren Stück begegnen Maja und Willi zahlreichen Krabbelfreunden, die es in Reaktions- und Geschicklichkeitsspielen aus unangenehmen Situationen zu befreien gilt. Meist kann hier zwischen zwei oder drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Um den auf dem Rücken liegenden Mistkäfer Marius wieder auf die Beine zu bringen, müssen die beiden Bienen zum Beispiel einen Hebel konstruieren und zur Verstärkung genügend Speckkäfer einfangen. Als eine ganze Käferfamilie wegen des Unwetters auf einem Stein mitten im Fluss festsitzt, soll Maja ihr Boot zu ihnen manövrieren, ohne dabei von den schwimmenden Gegenständen getroffen zu werden. Eine besondere Herausforderung stellt sich für Willi, als die Spinne Thekla seine beste Freundin in ihrem Netz gefangen hält. Hat man sich erst mal für den richtigen Weg durchs Fadenlabyrinth entschieden, braucht es aber noch eine ruhige Hand, um auch sicher ans Ziel zu gelangen. Beim Leiterspiel schliesslich, das man gegen eine der Hauptfiguren spielen kann, handelt es sich um einen einfachen Ziellauf. Analog zum konventionellen Brettspiel rückt man durch Würfeln vor und bekommt hin und wieder Gelegenheit, ein paar Felder zu überspringen, falls man die Wissensfragen aus dem Reich der Insektenwelt richtig beantwortet.

Die zweisprachige CD-ROM zeichnet sich insgesamt durch eine frische und farbenfrohe Gestaltung aus und übernimmt durchaus den Charme der niedlichen Fernsehfiguren. Erwähnenswert ist sicher, dass Eberhard Storeck erneut als Sprecher gewonnen werden konnte und Willi somit auch nach 25 Jahren seine typisch näselnde Stimme behält. Wer nach dem virtuellen Wiedersehen mit den abenteuerlustigen Bienen noch nicht genug hat, für den hält der Markt bereits die nächste Spielgeschichte mit der starken Serienheldin bereit: *Die Biene Maja – Eine tolle Überraschung* (2002).

D. Ammann / Ch. Hohl



Kennst du Pippi Langstrumpf?
CD-ROM
Win/Mac. Hamburg: Oetinger, 2001.
Fr. 37.–.
Ab 4 Jahren

Während es auf der ersten CD-ROM zu Astrid Lindgrens Pippi (Stockholm: ahead media, 1995) in den Räumen der Villa Kunterbunt nebst Spielen auch kurze Erzählepisoden in 12 Sprachen zu entdecken gab, setzt die neue Produktion ausschliesslich auf kurzweilige Spielangebote. Die Illustrationen basieren wiederum auf Originalzeichnungen von Ingrid Vang Nyman, wie sie unter anderem auch im gleichnamigen Bilderbuch zu finden sind (Oetinger 1961), wenn auch Thomas und Annika glücklicherweise nicht mehr gar so verhätschelt und kleinkindlich wirken. *Kennst du Pippi Langstrumpf?* (so die rhetorische Titelfrage) richtet sich in erster Linie an ein Publikum, das mit der starken Hauptfigur und ihren artigen Freunden bereits vertraut ist, und präsentiert sich – im Medienverbund zu den erfolgreichen Büchern sowie den bekannten Spielfilm- und Zeichentrick-Adaptionen – als multimediales Spielmagazin.

In Pippis Haus und in der näheren Umgebung der Villa Kunterbunt sind insgesamt 10 verschiedene und mitunter recht ausgefallene Spiele und Aktivitäten versteckt. Sobald man eines gefunden hat, taucht es am oberen Bildschirmrand in Form eines Symbolbuttons auf und kann so jederzeit wieder angewählt und gespielt werden. In einigen Fällen stehen zwei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung oder es sind bei mehreren Durchgängen wenigstens Variationen möglich. So tischt Pippi beim amüsanten Wahrheitsspiel immer wieder aufs neue unglaubliche Geschichten auf, die es auf ihren Lügengehalt kritisch zu prüfen gilt.

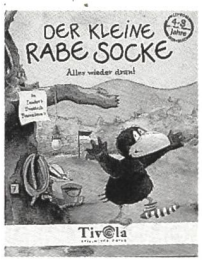
Wie für diese Altersstufe angemessen, geht es bei den vorliegenden Spielange-

boten nicht ums Gewinnen oder Verlieren, sondern in erster Linie um Entdeckungsfreude und lustvolles Ausprobieren. Einzige Ausnahme bildet hier das Denkspiel «Drei in einer Reihe», bei dem man gegen Blom oder Donner-Karlsson ein paar Runden Tic-Tac-Toe spielen und dabei sein taktisches Geschick mit unterschiedlichen Gegnern trainieren kann. Bei den meisten Spielen handelt es sich allerdings um einfache Gimmicks und unterhaltsame Übungsspiele. Als Thomas und Annika mit Masern im Bett liegen, kann man Pippi per Mausklick so lange Grimassen schneiden lassen, bis die Flecken aus ihren Gesichtern verschwunden sind. Die schönsten Grimassen kann man dabei aufbewahren und ausdrucken. Beim Kaugummispiel wiederum hält man die Maustaste so lange gedrückt, bis aus der farbigen Blase eine lustige Figur entsteht und diese schliesslich zerplatzt.

In einigen Spielen fällt der eher ungewohnte Blickwinkel auf: So führt man Pippi aus der Vogelperspektive im Garten herum und sucht nach Sachen, um dann daraus ein Landschiff zu konstruieren. Ein nicht ganz einfaches Unterfangen, das am Ende etwas Geduld verlangt, wenn einem nur noch ein oder zwei Dinge fehlen. Auch beim Spiel «Nicht den Fussboden berühren», bei dem Pippi von Gegenstand zu Gegenstand durch die Zimmer springen muss, oder beim Hindernisgalopp über die Wiese wird das Geschehen von oben herab gezeigt.

Die neue Pippi-Langstrumpf-CD-ROM eignet sich für interaktive Einsteiger ab etwa 4 Jahren und bietet auf spielerische Weise Gelegenheit, bei Pippis lustigen Streichen und Abenteuern mitzumachen und dabei Reaktionsvermögen und den Umgang mit der Maus zu üben. Eine willkommene Orientierungshilfe bietet das Booklet mit ausführlichen Beschreibungen und Gebrauchshinweisen.

Daniel Ammann



Der kleine Rabe Socke – Alles wieder dran.
Win/Mac.
Deutsch, Englisch und Französisch.
Berlin: Tivola, 2000. Fr. 49.90
4–8 Jahre

Der kleine Bilderbuch-Rabe mit der rotweissen Ringelsocke am linken Fuss hat die Kinderherzen als launiges Rauhbein mit Hang zum Egoismus im Sturm erobert. So hinterlistig, skrupellos und fies wie er etwa einem Kameraden nach dem anderen seine Spielsachen abluchst, so zerknirscht gibt er am Schluss alles wieder zurück, weil er sich mit seinem Benehmen isoliert hat und niemand mehr mit ihm spielen will.

Ähnlich ist die Ausgangslage bei der vorliegenden Spielgeschichte: Der kleine Rabe hat sich Eddi-Bärs Dreirad «ausgeliehen» und in voller Fahrt einen Totalschaden produziert, weil sich so ein «blöder Baum» einfach mitten in den Weg gestellt hat. Nun sind die kleinen Spielerinnen und Spieler – von denen nicht wenige eine textile Variante des Gelbschnabels in ihrem Bett haben dürften – am Computer gebeten, ihrem Freund aus der Patsche zu helfen und mit ihm zusammen die im ganzen Wald verstreuten Fahrradteile zu suchen und am Schluss zusammenzusetzen. Denn es gilt, Eddi-Bär zu besänftigen, bevor er richtig wütend wird. Zur Belohnung darf man dann eine Runde mit Eddis Dreirad im Fahrsimulator absolvieren – im Wettstreit mit dem kleinen Schaf, das auf seinem Rollbrett nicht schlecht mithalten kann.

Nun wäre das Ganze etwas trivial, wenn die Teile einfach so im Wald herumlägen und gefunden werden müssten. Auf wundersame Art ist offenbar jedes Fahrradfragment bei einem Freund gelandet: beim Dachs, beim Hasen oder beim Schaf usw. – und diese rücken das natürlich nicht einfach so heraus. Um an die Hinterräder, den Lenker oder die Hupe zu gelangen, müssen wir bzw. muss der Rabe jeweils eine kleine Aufgabe erledigen oder eine gute Tat vollbringen, etwa die verschütteten Käfer aus der Sammlung des Hasen wieder ins Glas zurück bugsieren.

Während sich die narrative Struktur an jener der Raben-Bücher orientiert, ist auf der CD-ROM die Reihenfolge der Episoden frei wählbar, d.h., man klickt sich an den Wegweisern im Wald entlang, bis alle Freunde besucht und alle Teile gefunden sind. Die sieben Spiele umfassen ein Memory, ein Labyrinth, zwei verschiedene Suchspiele, ein Mausgeschicklichkeitsspiel, eine Konzentrationsübung und ein einfaches physikalisches Experiment und sind jeweils in zwei Schwierigkeitsstufen spielbar. Die Schauplätze und die putzigen Tierfiguren sind eng an die Bilderbuchillustrationen angelehnt. Die CD-ROM eignet sich gut für junge Computereinsteiger/innen, die mit ihrer Lieblingsfigur zusammen ein Problem lösen wollen und dabei im Sog der linearen Geschichte erste Spielerfahrungen machen können.

Thomas Hermann

Peter Ettedgui, *Filmkünste: Kamera.* Deutsch von Ulrich Kriest. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2000. 192 S. Fr. 26.80

Jeremy Vineyard, *Crashkurs Filmauflösung: Kameratechniken und die Bildsprache des Kinos.* Mit Illustrationen von Jose Cruz. Aus dem Amerikanischen v. Krischan Schulte. Frankfurt/M.: Zweitausendeins, 2001. 128 S. Fr. 50.–

Schulen des Sehens

Mit dem äusserst informativen und hervorragend illustrierten Band über die filmische Kameraarbeit eröffnet der Rowohlt Verlag eine neue Reihe, die ganz den Filmkünsten gewidmet ist und uns die zum Teil unterschätzten Aspekte des Filmemachens (wie Poduktionsdesign oder Filmmusik) näher bringen soll. Filme, wie man bekanntlich weiss, sind das Ergebnis einer komplexen Kooperation, dennoch fallen Aufmerksamkeit und Ruhm am Ende in erster Linie den Regisseuren und Hauptdarstellern zu.

Das ansprechend gestaltete Buch von Peter Ettedgui befasst sich mit einer der interessantesten Schlüsseltechniken des Filmemachens und verschafft uns in Einzeldarstellungen einen faszinierenden Einblick in handwerkliches Können und die kreative Wechselwirkung zwischen Regie- und Kameraarbeit. Beleuchtet werden insgesamt 16 namhafte Kameraleute (ausnahmslos Männer), die in biografischen Notizen kurz vorgestellt werden und sodann mit eigenen Worten und sehr persönlich Auskunft geben über ihren Werdegang, ihr künstlerisches Engagement sowie die anspruchsvolle Zusammenarbeit mit Regisseuren und Filmstars vor und während der Dreharbeiten. Eine Fülle ausgesuchter Bilder – eindrückliche Szenenfotos, aber auch Storyboards, Arbeitsskizzen oder Aufnahmen vor Ort – führt vor Augen, wie diese Meister des Lichts über die Jahre hinweg die filmische Visualisierung verfeinert und ganz wesentlich zum Erfolg und zum atmosphärischen Charakter vieler Leinwanderzählungen beigetragen haben.

Auf ganz andere und eher systematische Weise führt uns Jeremy Vineyard in seinem *Crashkurs Filmauflösung* an die Kameraarbeit heran.

In über hundert Kurzdarstellungen von je einer Bild/Textseite werden hier die zentralen Stilmittel filmischen Erzählens anschaulich gezeigt und beschrieben – Kranfahrten, Kamerabewegungen, Techniken der Bildkomposition, Perspektive oder Schnitt. Nebst einer knappen Definition («Wie sieht das aus?») liefert jeder Artikel Erklärungen zur Wirkung einer bestimmten Technik im Film und deutet mögliche Funktionen innerhalb einer Erzählhandlung an. Zur Illustration dienen durchwegs aufschlussreiche Storyboard-Zeichnungen sowie zahlreiche Hinweise auf Beispiele in bekannten Kinostreifen («In welchem Film ist das zu sehen?»). Übungsvorschläge am Ende der Hauptkapitel vermitteln zudem praktische Anregungen und schlagen so eine Brücke zur eigenen Arbeit mit dem Medium Film.

Der *Crashkurs Filmauflösung* ist Lehrbuch und Nachschlagewerk zugleich und stellt dabei ein brauchbares Instrumentarium zur Filmanalyse bereit.

Daniel Ammann

Im Schnittpunkt der Veränderungen. Die Beziehungen Schule-Familie in der Schweiz 4. Trendbericht der Schweizerischen Koordinationsstelle für Bildungsforschung Hrsg. Catherine Cousin in Zusammenarbeit mit Silvia Grossenbacher

Nun liegt auch die deutsche Version des vierten Trendberichtes der Schweizerischen Koordinationsstelle für Bildungsforschung vor, der vor einem Jahr bereits auf Französisch erschienen ist. Das handliche Buch gibt einen Überblick, wie die Kantone die Zusammenarbeit zwischen Schule und Familie regeln. Zentraler Befund der Recherche: Es besteht kein Zweifel an der Notwendigkeit einer partnerschaftlichen Beziehung zwischen Eltern und Schule. Aber was «partnerschaftlich» konkret heisst, das wird in jedem Kanton anders verstanden und umgesetzt.

Eltern können fraglos mitreden, wenn es um Entscheidungen geht, die ihr Kind direkt betreffen – beim Übertritt, bei Schulschwierigkeiten, Laufbahnfragen. Im Unterschied zu anderen Ländern jedoch sind die Mitwirkungsmöglichkeiten begrenzt, wenn es um Entscheidungen der Schulorganisation oder gar der Schulinhalte geht. Über Schulstoff, Lehrpläne und insbesondere Methoden entscheidet die Schule – entscheiden vor allem die Lehrkräfte.

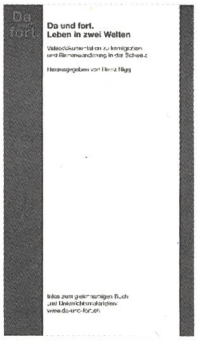
Indirekt können Eltern bei Wahlen und Abstimmungen aktiv werden, sich in politischen Parteien engagieren, sich als Mitglied der Aufsichtsbehörde wählen lassen oder einer Elternorganisation beitreten. Nur am Rand (z. B. in der Stel-

lungnahme von A. Lanfranchi) thematisiert der Bericht die Tatsache, dass zahlreiche Eltern in der Schweiz keine Bürgerinnen und Bürger sind und dem- zufolge auch von den meisten Möglichkeiten der indirekten Mitwirkung ausgeschlossen sind. Es wäre interessant gewesen, danach zu fragen, wie und ob die Kantone bzw. die Schulgemeinden auf diesen Sachverhalt reagieren.

Wie weit Elternmitwirkung zu gehen hat – diese Frage müssen die Leserinnen und Leser letztlich selber beantworten. Hilfreich sind die kurzen aufschlussreichen und subjektiven Statements verschiedener Expertinnen und Experten zu grundsätzlichen Fragen im Hinblick auf Familie, gesellschaftlichen Wandel, Elternbildung, Migration.

Anton Strittmatter beispielsweise charakterisiert in seiner Stellungnahme «Von der Schule und über sie hinaus» das Verhältnis von Lehrerschaft und Eltern als gleichzeitig symmetrisch und asymmetrisch. Beide Teile tragen Verantwortung, beide haben Macht. Beide sind verunsichert im Hinblick auf den eigenen Status. Aber während die Eltern nur für eine begrenzte Zeit in die Beziehung zur Schule eintreten, sind Lehrkräfte lange Jahre mit der Institution verbunden. Strittmatter plädiert deshalb im Schlusskapitel des Buches für «spontane Institutionalisierungen» und bringt damit implizit eine Kritik vor an der – auch im Bericht durchscheinenden – und vielleicht allzu selbstverständlichen Annahme, Mitwirkung der Eltern müsse in einem viel breiteren Ausmass institutionalisiert werden.

Anna-Verena Fries



Heinz Nigg (Hrsg.): *Da und fort. Leben in zwei Welten Interviews, Berichte und Dokumente zur Immigration und Binnenwanderung in der Schweiz.* Limmat Verlag 1999. 336 Seiten. 73 Abbildungen. Broschiert. CHF 38.–

Videodokumentation zu Immigration und Binnenwanderung in der Schweiz. DVD/VHS 70 Min. Mit Unterrichtsmaterialien. Limmat Verlag 2002 CHF 48.–

Die Videodokumentation zum gleichnamigen Lehrmittel *Da und fort. Leben in zwei Welten* zeichnet sich durch sachliche Informationen zur Immigration und die objektive Schilderung einzelner Phasen und Orte aus, welche Migrantinnen und Migranten vom Zeitpunkt des Aufbruchs und Abschieds an durchlaufen. So werden die eigene Herkunft, die Migrationsgründe, die Zeit unterwegs, die Ankunft am neuen Ort, das neue Leben, die Kontakte zum früheren Zuhause und die Frage nach der Zugehörigkeit anhand von persönlichen Gegenständen und Schilderungen völlig unspektakulär abgebildet. Gerade dies ermöglicht einen individuellen und durchaus auch emotionalen Zugang zum Themenbereich Immigration. Eine zusätzliche Qualität ist der Einbezug von Schweizer/innen, die innerhalb des Landes eine neue Heimat gefunden haben (Binnenwanderung).

Die Stärken der vorliegenden Unterrichtsmaterialien liegen klar in ihrem dokumentarischen Charakter. Im Internet (www.da-und-fort.ch) sind Auszüge aus dem Buch sowie Anregungen für den Unterricht als PDF-Dateien gratis verfügbar. Ausgehend von der Videodokumentation bieten diese Materialien unterschiedlichste Zugänge zur sachlichen und emotionalen Auseinandersetzung mit dem Thema. Die nützlichen Anregungen sind nicht mit pfannenfertigen Lektionen zu verwechseln. Daher sind die persönliche Beschäftigung mit dem Thema und die sorgfältige Einbettung in die jeweilige Unterrichts-, Klassen-, oder Gruppensituation in jedem Fall notwendig. Die Einarbeitung ins Thema kann gut anhand des Lehrmittels geschehen. Dieses eignet sich auch für die persönliche Weiterbildung.

Die an den Anfang der Videodokumentation gestellten Zukunftsvisionen von Kindern mit Migrationshintergrund bringt die ganze Lebenskraft junger Menschen unterschiedlicher Herkunft zum Ausdruck. Ihre Sehnsüchte und Träume berühren diejenigen des Betrachters. Dieser Teil sowie die Aufsätze der Kinder mit Migrationshintergrund aus dem Buch *Da und fort. Leben in zwei Welten* lassen sich durchaus auch auf der Unter- und Mittelstufe einsetzen. Insgesamt eignen sich sowohl das Buch als auch die Videodokumentation erst ab dem Oberstufenalter. Das Lehrmittel ist auch in Berufs- und Mittelschulen, in der offenen Jugendarbeit sowie in der Erwachsenen- und der Lehrer/innenbildung sehr gut einsetzbar.

In einer Zeit, welche durch eine beschleunigte Globalisierung und durch zunehmende nationalstaatliche Abschottungstendenzen geprägt ist, bietet *Da und fort. Leben in zwei Welten* fundierte Grundlagen für Diskussionen und (persönliche) Orientierung.

Paul Schenker