

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Herausgeber:** Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz  
**Band:** 71 (1984)  
**Heft:** 8: Spielen in der Schule

**Artikel:** Spielen in Schule und Familie  
**Autor:** Fluri, Hans  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-529717>

### **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:** 26.01.2026

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

## Spiele in Schule und Familie

Hans Fluri

### Ewig junge Spiele

Spiele gehören zu den zentralsten Kulturgütern des Menschen. Sie verbinden uns über Landes-, Religions- und Sprachgrenzen, ja selbst über Jahrhunderte hinweg. Manche von ihnen erleben in jüngster Zeit eine ungewöhnliche Renaissance. Sie kommen nicht allein in Kinderkreisen wieder zu Ehren, sondern tauchen gewissermassen als Aufgestiegenes Kulturgut in lebendigen Formen der Erwachsenenbildung – als Kommunikationsspiele und Interaktionsspiele etwa – wieder auf.

Oder sie segeln unter der Flagge der sogenannten «New Games» aus dem Osten Amerikas herbei. Es gibt unter ihnen neue Erfindungen und alte Wiederentdeckungen in bunter Mischung. Spiele unserer Vorfahren existieren friedlich neben japanischen Entscheidungsspielen, indianischen Ratespielen, chinesischen Bewegungsspielen und Spielen aus Afrika und Neuseeland. Viele von ihnen tragen fantastische Namen wie Aura und Drachenschwanzjagen, Leuchtturm und Gordischer Knoten; aber auch Goofie und der Tanz der Vampire laden zum Mitspielen ein.

Ebenso ungewohnt wie die Bezeichnungen ist auch die Praxis dieser Spiele. Sie werden von Menschen gespielt, die sich oft vorher nie gesehen haben, von alten und jungen, von Männern, Frauen und Kindern gleichzeitig in fröhlicher Mischung, ohne die geringste Vorbereitung, ganz einfach in der Strassenkleidung, in Parks, Quartierstrassen, auf öffentlichen Plätzen, in Strandbädern, Pfarreisälen und Betriebskantinen. Ihnen allen gemeinsam ist die Grundhaltung, eine Art Motto, das mehr oder minder bewusst über allen Spielen steht:

- spiel intensiv
- spiel fair
- tu niemandem weh.

Diese Grundlage muss es sein, die garantiert und ermöglicht, dass selbst zurückhaltende Menschen ohne Angst vor andern und vor dem eigenen Ungenügen spontan mitspielen, dass sie sich im Rangierbahnhof und im Speicherrennen gegenseitig auf Trab bringen, sich beim Kometenschleudern kennenlernen, sich beim

Menschenspicken vertrauen und beim Schoss-Sitzen aufeinander verlassen, im Jurtenkreis ergänzen, im Virus verfolgen und mit Solidarnosc ein Spiel spielen, das einen aktuellen politischen Bezug hat. All das wickelt sich zumeist ohne Spielmaterial ab; die Spiele sind sich selbst das liebste Spielzeug.

Offensichtlich trägt der soziale Aspekt, die Erfahrung des Miteinanders, das Sichspüren und Vertrauenkönnen ganz wesentlich zum Erfolg dieser Spielart bei. Die Vermutung liegt nahe, dass diese Möglichkeiten, sich begegnen zu können, besonders in unserer Zeit einem tiefen Bedürfnis entsprechen und – die Zukunft wird es weisen – eben auch mehr als eine blosse Mode sind. Es ist wohl möglich, dass wir Kontakt- und Bewegungsformen brauchen, in denen der Partner nicht zum Gegner und seine Niederlage nicht zum Ziel des Spieles wird.

So gesehen braucht auch der Erwachsene im zu Ende gehenden 20. Jahrhundert das Spiel, wie er es als erwachsener Mensch bereits vor Jahrtausenden gebraucht und in den verschiedensten Formen gespielt hat. Das Spiel ist eben mehr als Luxus und Zeitverschwendung. Es ist nicht «gerade gut genug für Kinder, überflüssig für Schüler und schon beinahe unschicklich für die Grossen». Vielmehr ist das Spielen auch – und vielleicht besonders – für Männer und Frauen eine Chance, die eigene Vielseitigkeit zu erhalten, und eine Quelle der Selbsterfahrung.



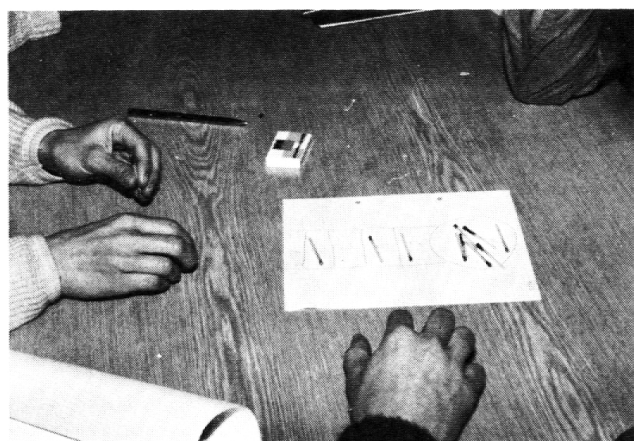
Blinzeln

Wahrscheinlich haben diese elementaren Möglichkeiten verschiedener Spiele und auch Spielsachen wie Murmeln und Kreisel, Bilboquet, Diabolo und Jojo mitgeholfen, dass diese über Jahrhunderte hinweg überlebt haben und offensichtlich selbst mit elektronischem Medienaufwand nicht totgepiepst werden.

### **Handfester als eine 1.-August-Ansprache**

Die Schweizer Psychoanalytikerin Alice Miller hat einmal gesagt: «Wenn man ein Kind erzieht, lernt es erziehen. Wenn man einem Kind Moral predigt, lernt es Moral predigen, wenn man es warnt, lernt es warnen, wenn man mit ihm schimpft, lernt es schimpfen, wenn man es auslacht, lernt es auslachen, wenn man es demütigt, lernt es demütigen, wenn man seine Seele tötet, lernt es töten. Es hat dann nur noch die Wahl, ob sich selbst oder die anderen oder beides.»

An diese Aussage möchte ich gerne den Satz anschliessen: «Wenn man aber ein Kind lehrt, mit andern zusammen zu spielen, dann lernt man es das Zusammenspiel mit andern.» Letzteres ist ein tragender Gedanke in der aktuellen Spielpädagogik. Es ist aber nicht weniger ein Aufruf, der uns sowohl in der Neujahrsansprache des jeweiligen Bundespräsidenten entgegenklingt, wie er uns am Augustfeuer durch die Lautsprecher ans Ohr dröhnt. «Einer für alle – alle für einen», Solidarität usw. sind Forderungen, die eigentlich jeder gerne unterschreibt und sich und seinen Kindern wünscht – wenn doch nur der andere damit anfangen würde. Die Praxis sieht oft weit mehr nach Wettbewerb und Übertrumpfen aus.



*Spielideen und Hölzchen*

Vielleicht wären die «Neuen Spiele» eine echte Chance, das einzuüben, was sonst im Sog des Alltags zu wenig Gelegenheit zum Wachsen hat.

Wir haben Miteinander- statt Gegeneinander-spiele im privaten Kreis sowie an Spielfesten, Tagungen und Kursen ausprobiert und erfunden. Sie sind auch weiterhin Bestandteil unserer Spielwochenenden und anderer Weiterbildungsangebote. Manche von ihnen funktionieren ganz ohne Material, andere setzen einfaches Material voraus. Eine interessante Gattung unter den Kooperationsspielen stellen aber auch diejenigen Beispiele dar, die in Schachteln zuhause sind. Zu ihnen gehören die bewährten Titel aus dem Ravensburger Angebot, so das «Helferspiel», «Vertragen und nicht schlagen», «Ene, mene, Müll» (in dem Abfall beseitigt wird) und das «Sympathie»-Spiel, durch welches sich Eltern und Kinder, Schüler und Lehrer besser kennenlernen können. Bei ihnen allen, vorab aber beim ersten und beim zuletztgenannten, wird das Gespräch in der Spielrunde gross geschrieben. Ebenfalls in den letzten Jahren entwickelt und vom Herder-Verlag herausgegeben wurden die kooperativen Würfelspiele «Wundergarten», «Drachenspiel», «Strandburg», «Abenteuerinsel» und andere, die sich vorab für Vorschulkinder und Schulanfänger bewährt haben. Bei allen stellt sich die praktische Spielerfahrung ein, dass gegenseitige Hilfe und Unterstützung alle zusammen gewinnen lässt. Im Spiel erlebt eine Gruppe das, worüber sonst allzu oft nur referiert wird.

### **Zusammenspiel Elternhaus–Schule**

Bei den letztgenannten Spielen gewinnt entweder die ganze Gruppe oder es verlieren alle gemeinsam. Trotzdem gibt es auch dort einen gewissen Wettbewerb durch einen Gegner, mit dem sich die ganze Gruppe auseinandersetzt. Dies kann eine Hagelwolke sein, die immer bedrohlicher wird, ein räuberischer Drache oder das heranflutende Meer.

Allerwelts-Beziehungsheilmittel allerdings sind kooperative Spiele nicht. Wenn sie wie ein erratischer Block in einem Schlachtfeld mit lauter Einzelkämpfern drin stehen, bleibt ihre Wirkung gering. Mehr als bloss Impulse vermitteln sie in einer Umgebung und Atmosphäre, in de-

nen Zusammenarbeit auch sonst am Platz ist und gelebt wird. Damit ist die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Schülern gemeint, aber auch zwischen Lehrern und Schülern, zwischen den Schulkindern und den Kindergärtnern.

Bestimmt aber gehört zu den hilfreichen Voraussetzungen ebenfalls eine weitgehende Zusammenarbeit zwischen den Eltern und den Lehrkräften. So, dass die Kinder Kooperation als vorgelebtes Beispiel bei ihren Vor-Bildern kennenlernen. Dabei setzt das vorbildliche Zusammenwirken unter Erwachsenen keineswegs voraus, dass beide Seiten genau das gleiche tun. Es genügt, wenn die Richtung stimmt. Was nützt es schon, wenn beide am gleichen Seil, aber an verschiedenen Enden ziehen?! Die Kinder sollen beobachten können, dass im Leben oft eine sinnvolle Arbeitsteilung gefordert ist – wie in einem Mannschaftsspiel. Auf dem Weg zum gemeinsam abgesprochenen Ziel kann da jedes weitgehend das tun, was seine Stärke ist.

Dabei fällt den Grossen kein Stein aus der Krone, wenn Schüler begleitend miterleben, dass Erwachsene ebenfalls mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben. Gemeinsam angepackte Auseinandersetzungen bringen schliesslich mehr Sicherheit als ängstliches Ausweichen und Sich-aus-dem-Wege-Gehen. So erleben die Kinder bei uns, dass wir selber gewillt sind, das vorzuleben, was wir von ihnen tagtäglich erwarten: Sich in einer Gemeinschaft zu bewähren, andere zu ertragen und täglich hinzuzulernen. Wir erleben dafür auch, dass wir – wie in einzelnen Spielen – getragen und ertragen werden. Dabei fasziniert oft weniger, ob ich das Ziel erreiche, sondern all das, was uns auf dem Weg an Überraschendem, Lebendigem begegnet.

### **Platz schaffen fürs Spiel**

Am 20. November 1959 erklärten die Vereinten Nationen die Rechte des Kindes. Im siebten von zehn Grundsätzen hielten sie das «Recht auf unentgeltlichen Unterricht, auf Spiel und Erholung» fest. Das gilt nicht allein für Entwicklungsländer, ist nicht nur in Gebieten der Dritten Welt ein Problem. Die Anliegen, die das Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen (UNICEF) vertritt, gehen auch uns an. Das gemein-

same Spielerbe der Menschen aller Nationen bringt auch die gemeinsame Verpflichtung, uns im Rahmen unserer Möglichkeiten dafür einzusetzen, dass Menschen jeden Alters spielen können und spielen dürfen. Das ist selbst für Kinder in unseren Wohlfahrtsstaaten keine Selbstverständlichkeit mehr. Oft versuchen wir durch trockene Unterrichtsformen Kinder zu fördern, denen eine vielseitige Entwicklung im Spiel viel leichter fallen würde. Wir scheinen vergessen zu haben, dass der Mensch wohl nie mehr in seinem Leben so viel lernt, wie er in den ersten sechs – schullosen – Lebensjahren gelernt hat – und das auf weitgehend spielerischem Weg.

Die begründete Behauptung liegt nahe: Wer den Kindern Spielzeit wegnimmt, nimmt ihnen Entwicklungszeit weg. Es liegt an uns Erwachsenen, dem Wert und Reichtum des Spiels nicht bloss theoretisierend oder gleichgültig gegenüberzustehen, sondern es selber in seinen lebendigen und vielfältigen Formen zu erleben und es der nächsten Generation weiterzugeben.

Spielende Lehrkräfte sind hier wohl die tüchtigsten Anwälte «ihrer» Schüler. Sie können an Spielnachmittagen, in Turn- und «gewöhnlichen» Schulstunden, in Vereinen und an Elternabenden Impulse vermitteln und andere mit dem Spielvirus infizieren. Spielfreude ist gefährlich ansteckend. An einem Spielabend beginnen Väter zu lachen, die sonst noch kaum eine Miene verzogen haben. Mütter verwandeln sich in Krokodile im Sumpf oder Ratetüchse und vergessen für unbeschwerte Momente ihre Angst vor einander. Erinnerungen tauchen



*Kükelhaus-Objekte: Spiel mit Sand, Eisenfeilspänen und Magnet*



auf, Bilder von längst vergangenen Spielmomenten im Schatten von Bäumen und am Sonntagstisch der Grosseltern.

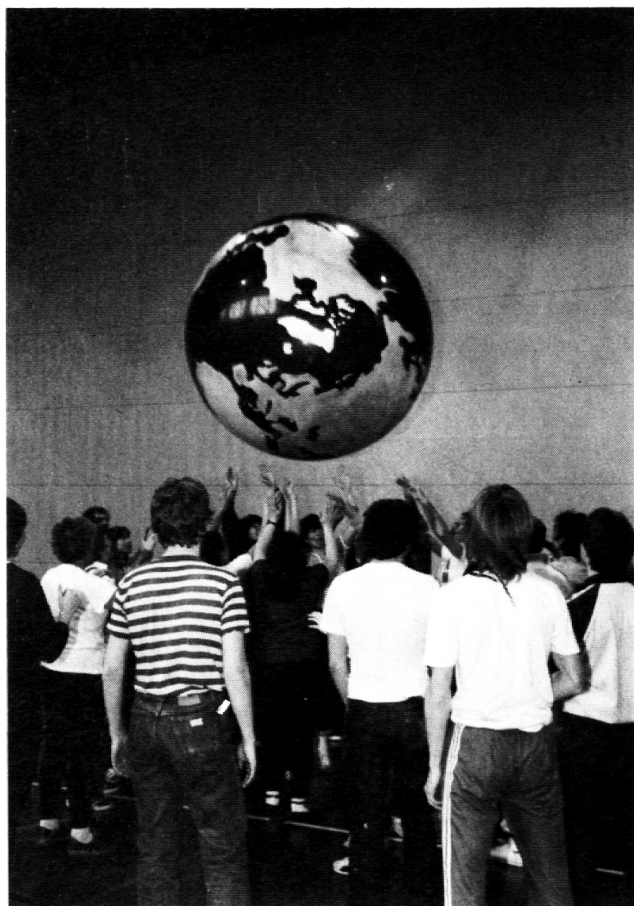
Ich habe es an Hunderten von Elternabenden und Spielfesten erlebt, wie rasch, wie direkt sich durchschnittliche Erwachsene in spielende Menschen verwandeln. Und ich glaube daran, dass sie – versehen mit einer Reihe von Ideen für Regennachmittage – zu Hause auch Platz schaffen werden fürs Kinderspiel, fürs Familienspiel und sich mit wachsendem Selbstvertrauen dagegen wehren, dass ganze Freizeiten auf dem Hausaltar der Television geopfert werden.

### **Spieltreffpunkt PHÄNOMENA**

Seit ein paar Jahren habe ich Gelegenheit, in verschiedenen Schweizer Kantonen und im Ausland Spielkurse für Lehrer und Eltern zu leiten. Zu den besonderen Erlebnissen gehört da-

bei, wie sich das Bild des Spiels bei zahlreichen Teilnehmenden wandelt wie vom Aschenbrödel zur Prinzessin. Manch einer kommt, um ein paar Lückenfüller zwischen Lektionen kennenzulernen, und entdeckt ein weites Feld voller abwechslungsreicher Aufforderungen zum Wahrnehmen und Bewegen, im Bereich des Kontakts und der Spontaneität, der Risikobereitschaft, Geschicklichkeit, des Witzes und der Wortgewandtheit, der Kombinationsgabe und immer wieder der Konzentration.

Originelle Wissenschaftler sind bestimmt – zumindest auf ihrem Gebiet – gute Spieler. Sie gehen über den Rahmen des Bekannten hinaus und verbinden Bestehendes zu Neuschöpfungen. Etwas vom Reiz des spielerischen Experimentierens will die Phänomena, die Ausstellung über Erscheinungen und Rätsel der Umwelt, bis am 23. Oktober täglich für alle Interessierten vermitteln. Das Spielen begegnet den aufmerksamen Besuchern nicht bloss auf dem Balancierweg oder der Riesenrutschbahn, beim Elefantenkorbball oder im Kaleidoskopraum, am Spielweg oder beim Kreisel- und Diaboloplatz, sondern auch bei den Gravitations- und Echoversuchen, im Bereich der Statik und der Photosynthese. Wer nach besonderen Anregungen und neuen und alten Spielen sucht, kann sich am Spieltreffpunkt einfinden oder sich für eine besondere Führung melden. Die Ausstellung der Wissenschaftler, Künstler und Spieler animiert zu eigenen Versuchen, zu einer Unterrichtsgestaltung, die so locker und ernst, so kreativ und zielstrebig, so unbeschwert und konsequent ist wie das Spielen selbst.



*Alle für eine Welt*

#### **Spiel – Weiterbildung**

Im Sommer 1984 wird das Spiel- und Kurszentrum in 3855 Brienz aufgebaut. Bereits ab Mitte Juni werden dort und zum Teil an andern Orten Kurse und Wochenenden angeboten, so

- Sommerferien-Spielwoche für Lehrer, Eltern und Kinder ab 10 Jahren
- Familientreffen «Vielseitiges Spielen»
- Berufsbegleitender Spielleiterkurs
- Kommunikationskurs für Lehrer und Erzieher
- Wochenende «Spielen und Lagerleiten».

Wer sich für das Angebot interessiert oder eine Starthilfe leisten will, bekommt Programme und Unterlagen unter Telefon 036 - 51 35 45 (ab 13 Uhr) oder beim Spieltreffpunkt der Phänomena.

### Bücher und Material

*Spiele der Welt.* Für mich das schönste Spielbuch, das es überhaupt gibt. Dutzende von Spielen sind dargestellt mit ihren Regeln, ihrer Geschichte, mit genauer Werkanleitung zum Selbermachen und Variationen. Der Band ist durchgehend mit auserlesenen Farbfotos illustriert. Unicef, 280 S., Fr. 28.–.

Daublebsky, *Spielen in der Schule.* Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum. Klett, 303 Seiten, Fr. 23.50.

Fluri, *1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit.* Spielvorschläge für einzelne, für kleine und grosse Gruppen, für Familie, Pausenplätze und Lager, für drinnen und draussen. Anregungen und Ideen zu Spielen mit Würfeln und Worten, Fallschirm und Diabolo, Karten und Kreisel, Krimskrums und Fantasie. Hoffmann, 220 Seiten, ca. Fr. 25.–, erscheint im Sommer 1984.

Erhältlich in Buchhandlungen, am Phänomena-Spieltreffpunkt oder in den Spielkontaktstellen Boutique 2000 in Dübendorf (Wangenstrasse 13, Dienstag bis Freitag von 14.00 bis 18.00 Uhr, Samstag von 13.00–16.00 Uhr, Tel. 01- 821 79 80) oder in Kriegstetten (Mittwoch, Samstag, Sonntag von 14.00 bis 17.00 Uhr, Telefon 065 - 35 28 81).

An diesen Stellen sind ebenfalls ausgewählte Spielmaterialien erhältlich wie Diabolo (Fr. 16.–), Bilboquet (Fr. 11.50), Kaleidokope, Pedalos, Schnur- und Griffkreisel, Wendekreisel und Kreisel mit Peitsche, weiche Frisbees, Melodieröhren (Fr. 6.–) und Wurfringe (Fr. 1.50), Kükelhaus-Objekte (Fr. 44.– bis 74.–), Stelzen, Supermikados, Jojo und Jupiterskope, usw. Spiele für Familien und Schulklassen, kooperative Spiele und Lernhilfen.

# Sauerländers Jugendtheaterhefte



## Modernes Theater für die Jugend

Soeben erschienen:

Hans Jürg Zingg  
**24: Circus Elites Gala-Show**  
Straßenspektakel. Ab 14 Jahren.  
40 Seiten. Geheftet Fr. 9.–  
ISBN 3-7941-2495-2

Hermann Holzer und Bruno Lüthy  
**25: Jugendtheater –  
so kommt man zum Ziel**  
Tips, Ratschläge,  
Spielentwürfe. Ab 12 Jahren.  
28 Seiten. Geheftet Fr. 8.–  
ISBN 3-7941-2544-4

Kurt Hutterli  
**26: Ali Sultanssohn**  
Ein Märchenspiel in 13 Szenen für  
25 Spieler. Ab 12 Jahren.  
32 Seiten. Geheftet Fr. 9.–  
ISBN 3-7941-2545-2

Roger Lille  
**27: Wunschvorstellung**  
Szenenentwürfe für mindestens 15  
Spieler. Ab 12 Jahren.  
36 Seiten. Geheftet Fr. 9.–  
ISBN 3-7941-2546-0

Ferner neu in der

### Jugendborn-Sammlung

Ottó Filep  
**179: Der Rattenfänger von  
Hameln**  
Ein Märchenspiel in 11 Szenen für  
Kinder ab 12 Jahren.  
36 Seiten. Geheftet Fr. 8.–  
ISBN 3-7941-2547-9

Bitte verlangen Sie das Verzeichnis  
sämtlicher Schul- und Jugendthea-  
ter

Verlag Sauerländer Aarau · Frankfurt am Main · Salzburg  
Laurenzenvorstadt 89, 5001 Aarau