Zeitschrift: Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art
Band: 37 (1950)
Heft: 12: Grosszügiges Wohnen

Artikel: Sinnvolles Spielzeug
Autor: Rotzler, Willy
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-29085

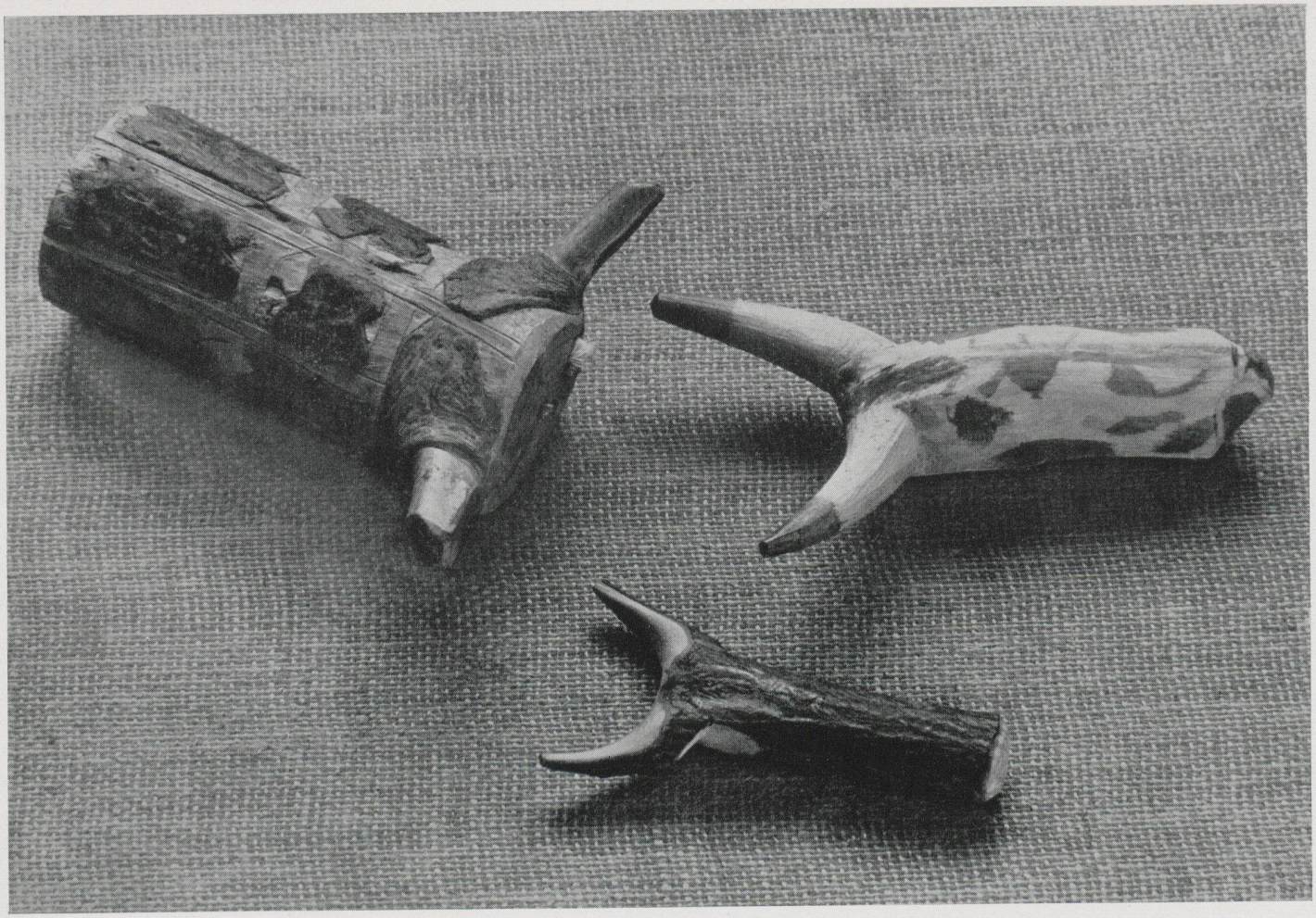
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. 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: 07.01.2026

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



Kühe aus Baumästen geschnitzt, links aus der Gegend von Château-d'Oex, rechts aus dem Aosta-Tal. Ursprünglichste Form des Spielzeugs: vom Kinde selbst verfertigt (Sammlung Th. Delachaux, Neuchâtel) | Jouets primitifs: branches sculptées par l'enfant lui-même | The toy's beginning: cows made of branch-wood by the child himself

Sinnvolles Spielzeug

Von Willy Rotzler

Für die Heranbildung des Kindes zu einer wertvollen Erwachsenenpersönlichkeit messen wir dem Einfluß seiner Umgebung immer mehr Bedeutung bei. Umgebung des Kindes heißt nicht nur elterliche Wohnung, Haus, Garten, Wohnquartier und Weg zu Kindergarten oder Schule, sondern zunächst die kleine Welt der Dinge, die das Kind unmittelbar umgeben: Möbel und Gegenstände, die ihm täglich dienen, das eigene Tätigkeitsfeld, das ihm von einsichtigen Eltern eingeräumt wird (wo nicht ein ganzes Zimmer, so doch eine bestimmte Ecke, die ganz dem Kinde gehört). Die moderne Psychologie, mit der die Pädagogik in enger Fühlung steht, kann immer wieder auf den großen Einfluß hinweisen, den scheinbar belanglose Gegenstände auf die Formung des Menschen ausüben. Dazu gehört auch das Gebrauchsgerät, das man dem Kinde in die Hand gibt. Von größerer Bedeutung sind aber die Dinge, mit denen das Kind sich besonders eingehend beschäftigt, mit denen es sein «Tagwerk» vollbringt. Denn weit intensiver als der Erwachsene lebt das Kind mit den Gegenständen seiner Umgebung zusammen.

Das Spielzeug dient zunächst dem Kind zur Auseinandersetzung mit der Umwelt. In der ihm noch fremden, unverständlichen und gefahrvollen Welt wird vom Kind ein kleiner Bezirk abgeschrankt, in dem es sich heimisch fühlt, in dem ihm alles vertraut ist, ein kleines Universum, das es kennt, in dem es sich behauptet. Bausteine dieses Universums sind vor allem die Spielsachen: das Spielzeug dient dem Kinde dazu, «spielend» seinem Drang nach Gestaltung nachzuleben; es baut sich damit seine eigene, auch im leblosen Ding beseelte Welt auf. Das Spielzeug also verhilft dem Kinde zur Realisation seiner schöpferischen Kräfte. Es ist deshalb nicht gleichgültig, wie das Spielzeug beschaffen ist. Da es eine weit tiefere Bedeutung für das Kind zu bekommen vermag, als es sie in unseren Augen besitzt, sind seine Auswirkungen oft folgenschwer.

Das Studium von Spielsachen vergangener Zeiten zeigt, daß diese in irgendeiner Weise Abbild der jeweiligen Wirklichkeit sind, eine Miniaturausgabe der Erwachsenenwelt, von Erwachsenen für das Kind geschaffen,

in der Absicht, ihm diese Welt zu erschließen. Als Abbild der Wirklichkeit, als dem kindlichen Maßstab angepaßte Auseinandersetzung mit der dinglichen Welt, folgt das Spielzeug im Laufe seiner Geschichte denselben Gesetzen wie die Auseinandersetzung der Erwachsenen mit der Welt (etwa in der Kunst und anderen Manifestationen). Einschränkend ist allerdings zu sagen, daß die Spielsachen für die unteren Altersstufen zu allen Zeiten und in allen Kulturen einander in ihrem primitiven Charakter verwandt sind. Die Unterschiede setzen erst beim verfeinerten Spielzeug für höhere Altersstufen ein.

Neue Erkenntnisse auf dem Gebiet der Pädagogik, der Psychologie, aber auch der Kunst haben dazu geführt, die Welt des Kindes als etwas von der Welt des Erwachsenen grundsätzlich Verschiedenes zu erkennen. Das Spielzeug ist nicht mehr als Miniatur-Abbild der Erwachsenen-Wirklichkeit aufzufassen, sondern als konstruktives Element der spezifisch kindlichen Welt. Deshalb gilt heute wie zu allen Zeiten als Idealfall das vom Kind selbst hergestellte Spielzeug oder die individuelle Anfertigung durch die Eltern.

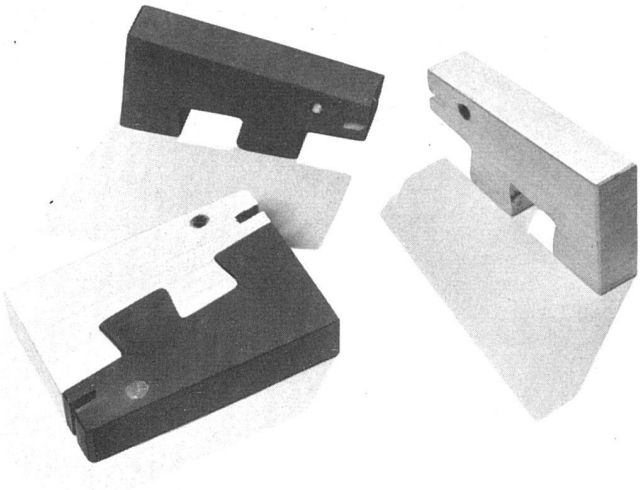
Leider verrät der größte Teil des Spielzeugs unserer Zeit wenig oder nichts von den gewonnenen Einsichten in die Psyche des Kindes; es ist noch immer Ausschnitt aus der Erwachsenen-Welt in Kleinformat, und, was weit schlimmer ist, im Stil ist diese «Reproduktion der Wirklichkeit» nicht zeitgemäß, sondern um rund hundert Jahre rückständig. Mit andern Worten: ein großer Teil der heutigen Spielsachen zeugt von einem Geschmacksniveau, das dem Durchschnittsgeschmack der Mitte des vergangenen Jahrhunderts entspricht: engherziger bis übler Naturalismus, süßliche bis verlogene Romantik. Daß «Naturalismus» alles andere als dem Kinde adäquate Ausdrucksform ist, ließe sich leicht beweisen. Die Kritik am «Naturalismus» gilt nicht für qualitätvolles technisches Spielzeug (Eisenbahn u. a.), das dem technisch interessierten Knaben modellartig eine instruktive Wiedergabe existierender Gegenstände und Einrichtungen in die Hand gibt.

Auch das Spielzeug hat teil an dem allgemeinen Geschmacksniedergang im 19. Jahrhundert, der in eigenartiger Relation zur Industrialisierung steht. Seit etwa der Mitte des 19. Jahrhunderts erfolgt die Herstellung in größtem Umfang industriell, als Massenartikel. Wie auf andern Gebieten imitiert die Massenproduktion geschmacklich das vorausgegangene handwerkliche Spielzeug. Sein «Stil» bleibt weitgehend konstant, hat kaum Anteil an der weiteren Geschmacksentwicklung.

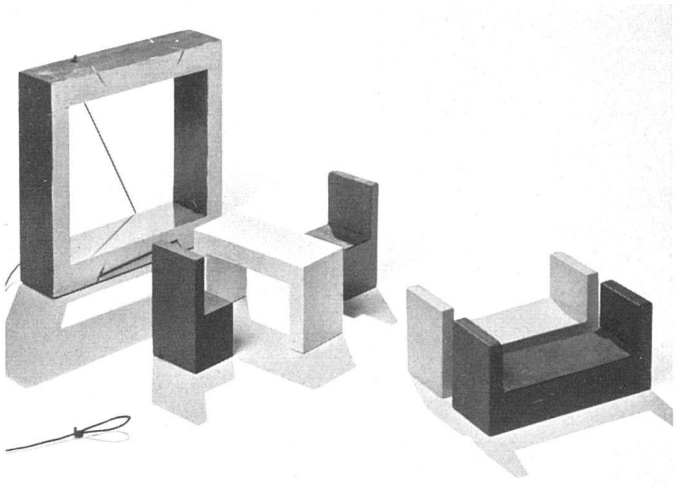
Gerade das Spielzeug bedeutender Kultur- und Stilepochen zeigt, daß seine Gestaltungsmittel denen der Erwachsenen-Erzeugnisse (vor allem der Kunst) entsprechen. Das Spielzeug von Ackerbaukulturen ist so unnaturalistisch wie deren künstlerische Erzeugnisse, Spielzeug des 12. Jahrhunderts so wenig auf eine die äußere Wirklichkeit abschildernde Form bedacht wie

Stilisierte Holzpuppen für das Kleinkind. Handgeschnitzt und anpoliert, aus Berglärche (Hersteller: A. Vitali, Zürich) | Poupées stilisées pour les tout petits, mélèze poli | Dolls for small children, made of polished larch

Stilisierte Holztiere reiner Formgebung, unter Ausnutzung der Maserung aus Berglärche geschnitzt und anpoliert (Hersteller: A. Vitali, Zürich) | Animaux stilisés de mélèze sculpté et poli | Animals made of polished larch



Einfaches Zusammensetzspiel, dessen identische Hälften Tiere darstellen (Modell und Ausführung: Fachklassen für Innenausbau der Kunstgewerbeschule Zürich) | Les éléments de ce jeu de bois représentent des animaux | The identical halves of the toy represent animals



Ineinandersteckbare Bauklötze aus farbig bemaltem Holz, verwendbar für einfache Bauten und Möblierungen (Modell und Ausführung: Fachklassen für Innenausbau der Kunstgewerbeschule Zürich) | Jeu simple permettant des combinaisons variées | Toy allowing various compositions

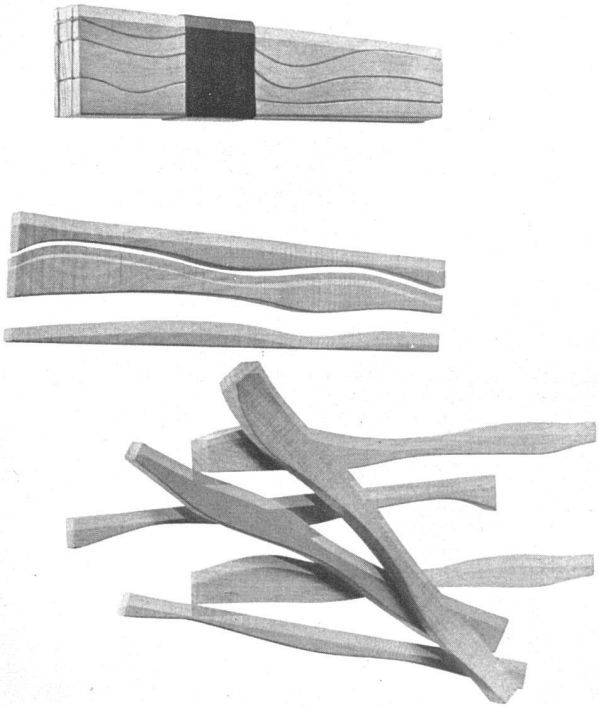
eine romanische Portalfigur. Ähnliches gilt für bäuerliches Spielzeug. Als handwerkliches Erzeugnis spiegelt das Spielzeug den Standort des jeweiligen Handwerkes. Mit der Industrialisierung der Spielzeugproduktion im 19. Jahrhundert bricht diese Einheit zusammen.

Diese Diskrepanz hat nichts zu tun mit den in den letzten hundert Jahren allmählich gewonnenen Einsichten in die Psyche des Kindes. Im Gegenteil. Gemessen an den Erkenntnissen der Kinderpsychologie und der Pädagogik wie an den Entwicklungen der Kunst, die uns zu völlig neuen Seh- und Formvorstellungen geführt haben, berührt ein großer Teil des heutigen Spielzeugs wie ein bitterer Witz. Diesem Hinweis wird oft so begegnet: «Schon gut, aber das Kind wünscht doch gerade diese – zugegeben – antiquierte, ja verkitschte Welt.»

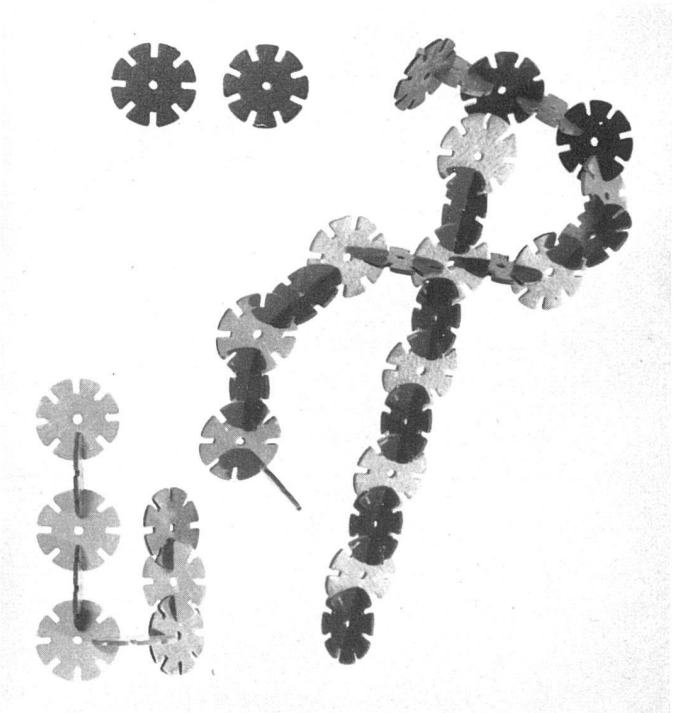
Die Richtigkeit dieser Behauptung ist etwas zweifelhaft, und es stellt sich die Frage, ob es nicht oft vielleicht gerade die Schuld der Erwachsenen ist, wenn Kinder oft positiv auf geschmacklich und pädagogisch minderwertiges Spielzeug reagieren. Schuld in dem Sinne, daß die Erwachsenen dem Kinde schon früh ein verniedlichtes, verlogenes, verkitschtes Abbild der Erwachsenen-Wirklichkeit geben. Die Beweise, welche die unverdorbene, echte Kinderkunst liefert, sind hier schlüssig. Schlüssig sind aber auch, soweit dafür Beobachtungen vorliegen, die Beweise, die von gutem modernem Spielzeug geliefert werden.

Die industrielle Spielzeugherstellung erwies sich von Anfang an als ein ergiebiges Feld der Massenproduktion: ohne Schwierigkeit ließ sich eine Wirklichkeits-

Zusammensetzspiel; keilförmiges Nußbaumstück, in zwei Richtungen wellenförmig aufgeschnitten (Modell und Ausführung: Fachklassen für Innenausbau der Kunstgewerbeschule Zürich) | Jeu d'assemblage taillé dans une seule pièce de noyer | A toy for composition cut from one piece of wallnut

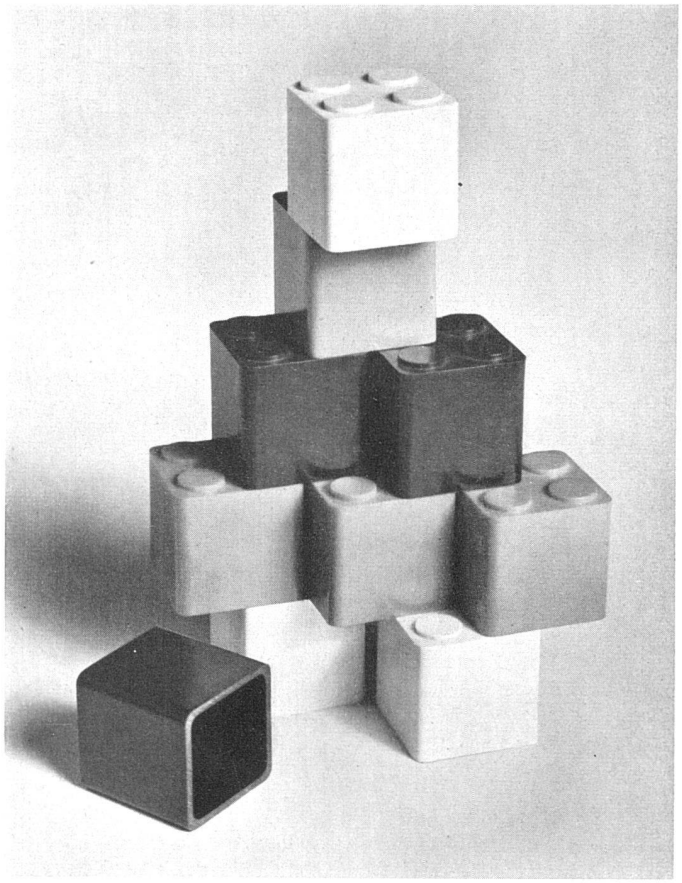


«Zusa»-Zusammensteckspiel aus gleichförmigen, verschiedenfarbigen Elementen; erlaubt dreidimensionale Darstellungen, Konstruktionen und freie Gestaltungen (Hersteller: Franz Carl Weber, Zürich) | Jeu permettant des constructions à trois dimensions | A toy for three-dimensional compositions



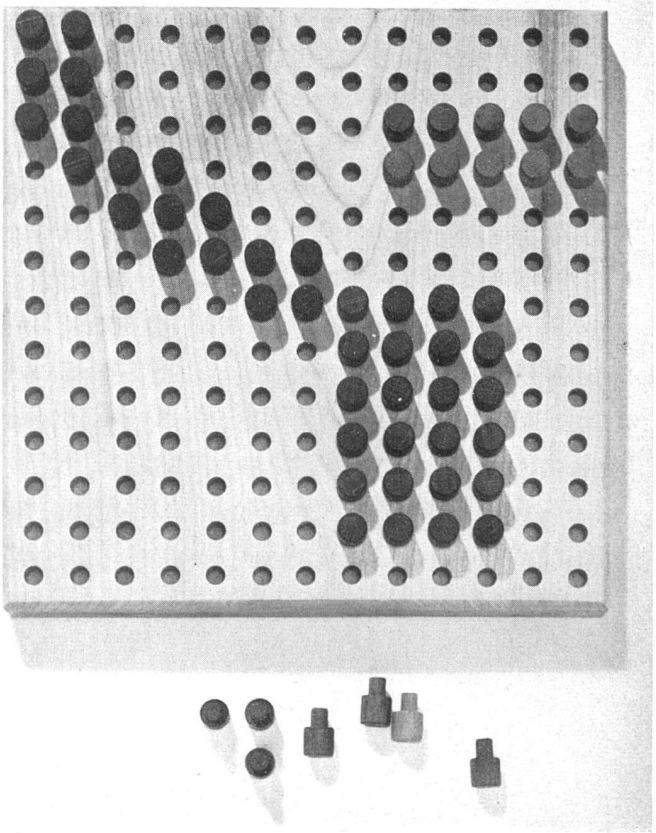
imitation aus Blech und Pappe herausstampfen. Sie war billig in jedem Sinne und auf raschesten Verschleiß berechnet. Sie appellierte vor allem an den kaufenden Erwachsenen, der mit wenig Geld dem Kind ein spektakuläres Spielzeug in die Hand geben wollte, das ja «sowieso» bald kaputt war und ersetzt werden mußte. Ein interessanter circulus vitiosus, der der Spielzeugindustrie gewaltige Gewinne abwirft. Es gehört durchaus in dieses Bild, daß nicht nur die geringe Widerstandsfähigkeit (die in krassem Gegensatz zu den Strapazen steht, denen das Kind die Spielsachen aussetzt), sondern auch das absatzsteigernde Element der «Mode» das Massenspielzeug beherrscht. Kaum eine neue Erscheinung in der Welt der Erwachsenen, die nicht sofort auch in den Spielzeugkatalogen auftaucht (am deutlichsten bei den Artikeln Flugzeug und Motorfahrzeug, wo selbst der Erwachsene sich laufend an Hand der Spielzeugproduktion über die neuesten Typen informieren kann). Die Gesichtspunkte «rascher Verschleiß» und «das Allerneueste» sind für eine verantwortungsvolle Heranbildung kommender Geschlechter überaus gefährlich.

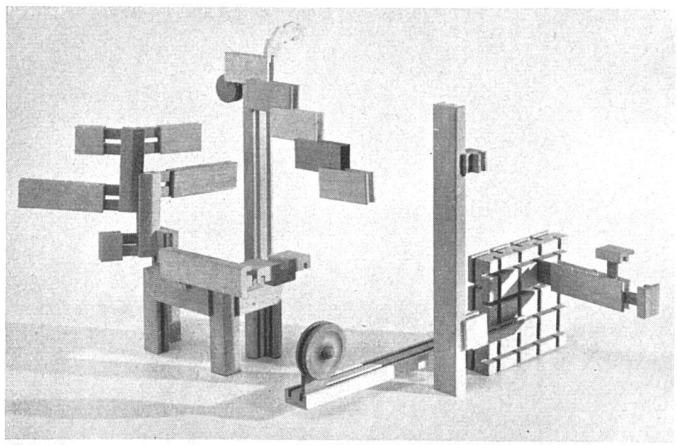
Die Bemühungen, geschmacklich, formal und technisch die Qualität des Spielzeugs zu heben, sind nicht neu. Die ersten Versuche fallen zusammen mit den allgemeinen Bemühungen, die geschmackliche und technische Qualität aller Gebrauchsgüter zu heben. Kein Zufall, daß im Bereich des «Arts and Crafts Movement» von William Morris und der Erneuerungsbewegung des Kunstgewerbes auch dem Spielzeug Aufmerksamkeit geschenkt wird, wobei bereits verschiedene entscheidende Punkte Berücksichtigung finden: zunächst die Erkenntnis, daß Spielzeug ein denkbar ungeeigneter Gegenstand der billigen und bedenkenlosen Massenfabrikation ist. Als eine erste Forderung stellt sich ein: das Spielzeug muß in seinem Material und in seiner Form so widerstandsfähig als möglich sein; es muß höchste Materialqualität besitzen. Denn es ist erzieherisch unrichtig, das Kind teilhaben zu lassen an einem raschen Verschleiß- und Ersatzprozeß, der ihm nicht erlaubt, ein Spielzeug zum bleibenden Glied seiner eigenen Welt zu machen. Durch die rasche Auswechslung des minderwertigen Verschleißproduktes wird das Kind zudem daran gehindert, ein Gefühl für Materialqualität und Wert eines Gegenstandes zu entwickeln. Die Erneuerungsbewegung suchte die Lösung in der Abwendung von der Massenproduktion und der Rückkehr zur handwerklichen Herstellung. Bis heute hat sich diese Strömung erhalten. Sie verband sich immer wieder mit Bemühungen um eine Wiederbelebung bäuerlicher Heimarbeit oder eine sinnvolle Beschäftigung für Invalide oder Anstaltsinsassen. All diesen Bestrebungen (die mancherorts durch die Materialverknappung der Kriegsjahre Auftrieb erfahren haben) verdanken wir ausgezeichnetes Spielzeug. Es ist meist nicht nur lebensfähiger und materialechter als das gewissenlose Massenerzeugnis, sondern sucht in seiner primitiv einfachen Form der kindlichen Welt in stärkerem Maße entgegenzukommen. Es darf nicht ver-

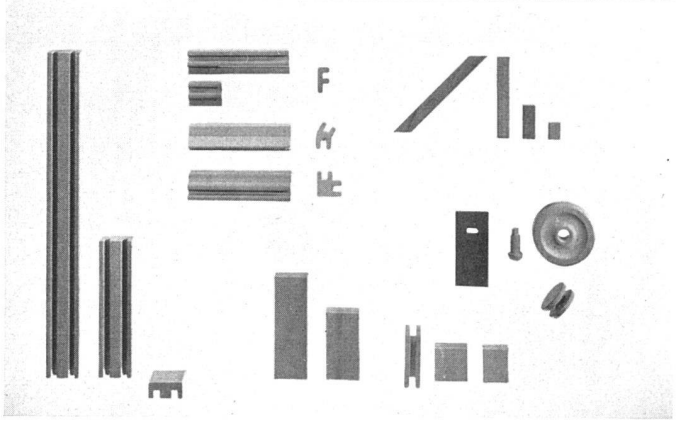


Verschiedenfarbige hohle Bauklötze aus Plastic, an der einen Seite mit Buckeln für stabileres Aufeinanderschichten, hygienisch, waschbar (Hersteller: Kiddicraft Ltd., Kenley, Surrey, England; Entwurf: Hilary Page; zur Verfügung gestellt durch Franz Carl Weber, Zürich) | Cubes lavables en «plastic» de diverses couleurs | Cubes made of plastic of different colors, easy to wash

Steckspiel. Holzplatte, in die verschiedenfarbige gleichförmige Zäpfchen in imitativen oder freien Kompositionen eingesteckt werden können. Auch als Gesellschaftsspiel verwendbar (Hersteller: Franz Carl Weber, Zürich) | Jeu de composition à boutons de différentes couleurs | A toy for composition with colored buttons

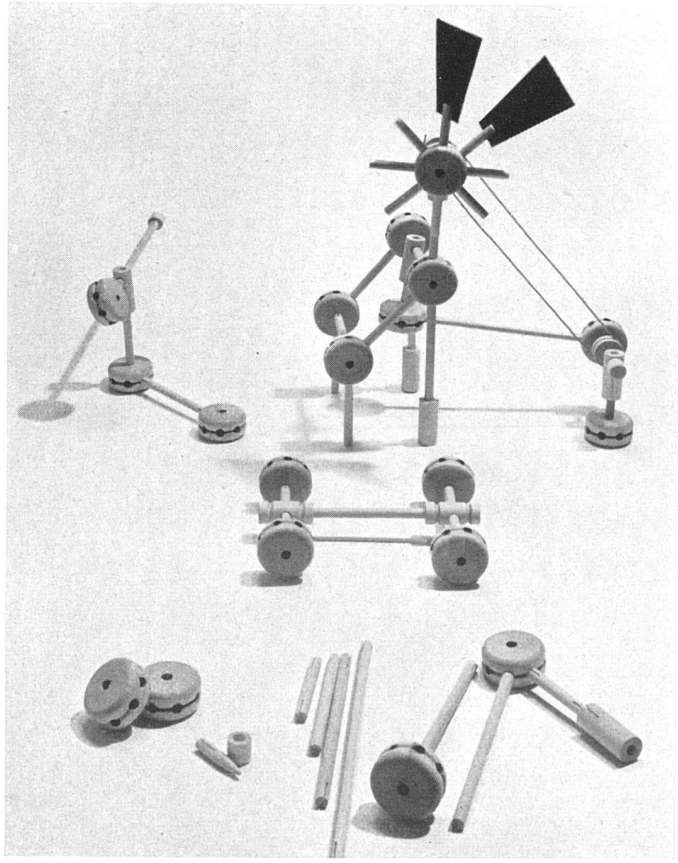






«Tecto»-Holzbaukasten; Ausführungen für verschiedene Altersstufen; erlaubt architektonische und technische Konstruktionen und freie Gestaltungen. Geeignet für Testversuche an Kindern («Tecto-Test») (Hersteller: Tecto S. à r. l., Genf; Entwurf: A. Weber, Arch., Genf) | Boîte de construction pour constructions techniques et architectoniques, éléments de bois | A box for technical and architectural constructions, wooden elements

Holz-Konstruktionsspiel «Tinkertoy Builder»; Ausführungen für verschiedene Altersstufen; erlaubt technische Konstruktionen, physikalische Versuche, Gesellschaftsspiele und freie Gestaltungen (Hersteller: The Toy Tinkers Inc., Evanston, Ill., USA); zur Verfügung gestellt durch Franz Carl Weber, Zürich | Jeu de construction pour constructions rigides ou mobiles | Box for building of constructions and simple machines

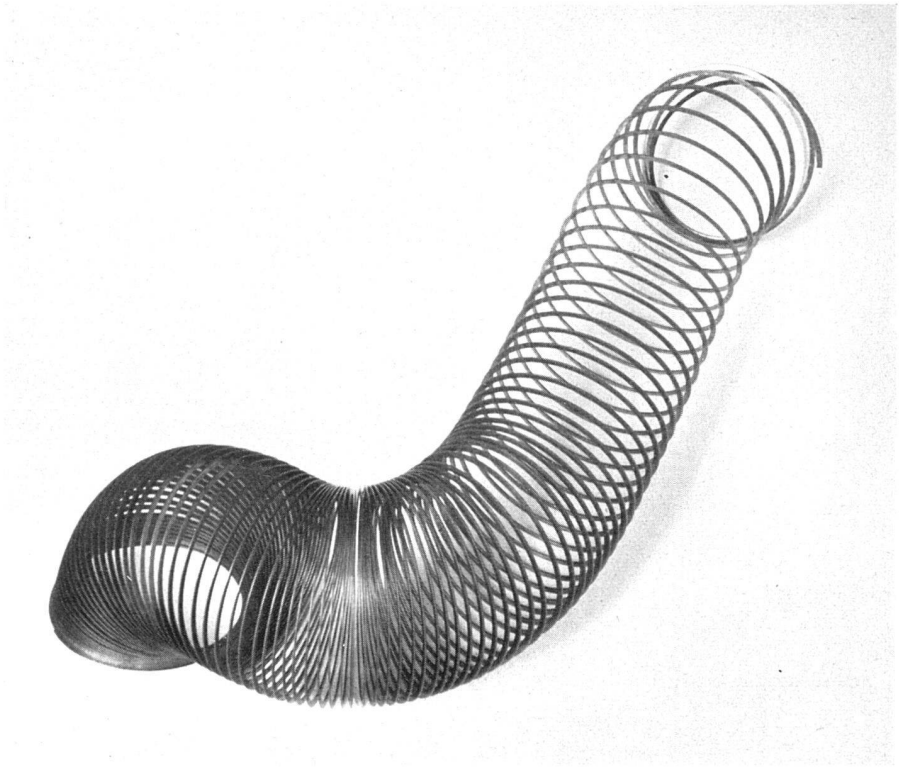


schwiegen werden, daß diese Produktionsweise auch Gefahren in sich schließt; sie bleibt gewissermaßen auf der primitiven Holz-Stufe stehen und negiert die Existenzberechtigung sauber konstruierten, technisch-mechanischen Spielzeugs.

Ein weiterer Antrieb für die Regeneration des Spielzeugs ging von Psychologen und Erziehern aus. Die Erkenntnisse der Kinderpsychologie (die seit Preyers «Seele des Kindes» und seit Adlers Forschungen ständig sich mehren) wie die Postulate und Erziehungsresultate der neueren Pädagogik (die durch die Arbeit von Friedrich Fröbel und Maria Montessori begründet worden ist) führten zu vielen neuen Gesichtspunkten für das Spielzeug. Die Einsicht, daß die Welt des Kindes sich von der Welt der Erwachsenen grundlegend unterscheidet, war im letzten halben Jahrhundert Ausgangspunkt für zahllose Versuche und Bemühungen, entsprechendes Spielzeug zu schaffen. Derartiges Spielzeug sucht sich dem kindlichen Vorstellungsvermögen, der kindlichen Phantasie und Gestaltungskraft einzuordnen und nicht aufzuzwingen. Darüber hinaus sucht es die im Kinde schlummernden schöpferischen Kräfte zu wecken und zu stärken. Wesentlich ist vor allem, daß das Spielzeug die schöpferischen Kräfte des Kindes nicht überschattet im Sinne einer möglichsten Annäherung an die «Wirklichkeit», wie sie der Erwachsene sieht. Solches Spielzeug nimmt selbstverständlich, ohne Pedanterie, Rücksicht auf die für die einzelnen Altersstufen charakteristischen Entwicklungsstadien und die Wesenszüge der verschiedenen charakterologischen Kindertypen.

Merkmal guter Spielsachen ist die entschiedene Abwendung von allem Naturalismus. Sie sind weitgehend von der Wirklichkeit «abstrahiert». Man hat erkannt, daß die Andeutung des Charakteristischen genügt, daß das Kind ohne weiteres und sofort, soweit nötig, «ergänzt». Eng damit verknüpft ist eine Betonung der klaren, einprägsamen, einfachen und starken Form, vor allem dort, wo der Tastsinn des Kindes angesprochen werden soll. Solche «gereinigte», vereinfachte Form trägt nicht nur zur größeren Stabilität des Spielzeugs bei und vermindert die Gefahr von Verletzungen und Beschädigungen; sie bringt – was entscheidender ist – die psychischen Kräfte im Kinde zur Entfaltung, sie steigert die kindliche Erlebens- und Ausdrucksfähigkeit. Was für die Form des Spielzeugs gilt, gilt ebensosehr für die Farbe; gerade sie muß vom Naturalistisch-Imitativen frei sein und in elementarer Weise das für das Kind wesentliche Farberlebnis fördern. Ein meist übersehener Gesichtspunkt ist derjenige der Größe eines Spielzeuges. Jedes Kind hat (worauf besonders Kinderärzte hinweisen) eine Art «Idealmaßstab» für die Dinge seiner Umgebung. Auf diese individuell verschiedene Größe ist bei der Anschaffung von Spielzeug Rücksicht zu nehmen.

Vor allem für die höheren Altersstufen muß das Spielzeug der heute allgemein anerkannten Forderung Rechnung tragen, daß das Kind sich weitgehend selbst er-

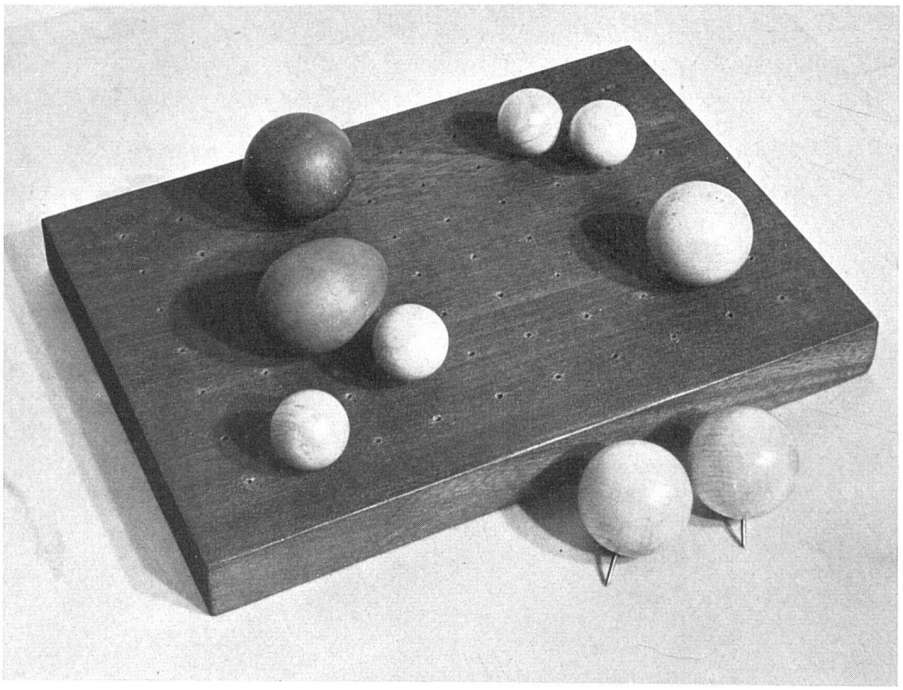


«Mr. Walker» oder «Slinky». Spiralfeder von höchster Flexibilität, überschlägt sich auf Treppen oder schiefen Ebenen (Hersteller: James Industries, Inc., Philadelphia, USA; Entwurf: Richard T. James) | «Mister Walker», une spirale d'acier à grande flexibilité, faisant des culbutes sur des plans inclinés | Mr. Walker, a metal spiral of great flexibility (jumps down the stairs)

zieht. Es muß also – in einer den verschiedenen Altersstufen und Typen angepaßten Weise – Anlaß zur Steigerung und Verfeinerung bestimmter Fähigkeiten sein.

Diese Möglichkeiten bieten vor allem Zusammensetzspiele, die progressiv von den elementarsten bis zu komplizierten Stufen, Form- und Farbbeobachtung und -erleben sowie die Kombinationsfähigkeit mit Form- und Farbelementen steigern. Behutsames Wegweisen kann dazu führen, bestimmte, wenig ausgebildete Fähigkeiten zu fördern. Zusammensetzspiele, die mit komplizierten oder zahlreichen Elementen die Kombinationsfähigkeiten, den Phantasiereichtum, die Gestaltungskraft steigern, sind dem Kinde ein ausgezeichneter Helfer, sich seine Welt oder wenigstens die sie konstituierenden Teile aufzubauen. Sie führen unmittelbar zur letzten, differenziertesten Form von Spielzeug, das auf irgendeinem Wege dem Kinde erlaubt, zu «bauen», zu «konstruieren» (z. B. technisches Spielzeug für das reifere Knabenalter). Je nach Art der Elemente, aus denen sich ein solches Spiel zusammensetzt, und vor allem je nach dem Typ, dem das Kind angehört, werden die Resultate der Beschäftigung mit solchem Spiel ausfallen.

Wir leisten dem Kind in seiner vielfältigen Entwicklung schlechte Dienste, wenn wir ihm gedankenlos Spielzeug in die Hand geben, das geschmacklich-formal, technisch-materialmäßig und pädagogisch unseren Einsichten in die Bedeutung seiner dinglichen Umwelt nicht entspricht. Die *Abbildungen*, die diese Bemerkungen begleiten, wollen als Andeutungen genommen sein, wie für die verschiedenen Altersstufen und Charaktere gutes, sinnvolles, schönes, zeitgemäßes Spielzeug beschaffen sein sollte und – mit gutem Willen und der notwendigen Einsicht – auch beschafft werden kann.



Steckspiel. Holzplatte mit verschiedenfarbigen Holzkugeln und eiförmigen Elementen zum Einstecken. Entworfen vom Basler Bildhauer Hugo Weber zur Entwicklung des Gestaltungsvermögens der Schüler des von ihm geleiteten «Foundation Course» am Institute of Design in Chicago | Jeu développant chez l'enfant le sens de la composition | A toy to stimulate the child's visual and plastic sensibility