

Zeitschrift: Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art
Band: 43 (1956)
Heft: 12: Grosse Einfamilienhäuser

Artikel: Moderne Baukästen
Autor: Geist, Hans-Friedrich
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-33360>

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: 04.04.2026

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

Moderne Baukästen

Die Spielzeuge des Kindes sind im Lauf der industriellen Entwicklung des letzten halben Jahrhunderts einer ständigen Wandlung unterworfen. In dieser kurzen Zeitspanne haben sich – analog der Entwicklung der Zivilisation – die Spielzeuge grundlegender verändert als in allen Jahrhunderten nach Christi Geburt.

Kinder müssen spielen, wohin diese Entwicklung auch führt. Sie spielen mit Ausdauer und Konzentration, wenn ihnen echte Spielzeuge zur rechten Zeit in die Hände gegeben werden. (Vergleiche hierzu «Gutes Spielzeug, Kleiner Ratgeber für die richtige Wahl» des Museums in Ulm und «Spielzeug und Spielware» von Stephan Hirzel, beides im Otto Maier-Verlag, Ravensburg.) Allein im Spiel entfaltet das Kind seine Kräfte, bewältigt es – spielerisch – die Aneignung seiner Umwelt, die für das Kind, im Lauf der verhältnismäßig kurzen Phase der Kindheit, stets einen statischen Charakter trägt. Es lernt Eigenschaften erkennen, Zusammenhänge einsehen, Funktionen begreifen. Es setzt das Erkannte und Erfahrene um in das Spiel mit den Spielzeugen. Es erlebt dabei, wer es ist, was es will und was es vermag.

Auf den frühen Stufen der Entwicklung ist das Spielen der Hauptinhalt des kindlichen Lebens. Mit der Schule beginnt die zweckgerichtete Arbeit. Spiel und Arbeit durchdringen sich, werden zur Einheit, aus der langsam die reine Arbeit hervorgeht, obwohl zu wünschen wäre, daß auch im Erwachsenen-Leben die Freude am Spiel als Erholung und zweckfreie Bildung erhalten bleibe. Das menschliche Leben erschöpft sich nicht allein durch zweckgerichtete Tätigkeit, sondern, wenn es einen Sinn haben soll, durch das Erlebnis des Spiels, d. h. zweckfreier Betätigung, die das Leben als ein Ganzes bereichert, belebt und – über den bloßen Nutzen hinaus – erhebt. Spiel, in diesem erweiterten Sinn betrachtet, ist nicht nur eine Sache des Kindseins, son-

dern eine Notwendigkeit des Lebens ganz allgemein. Da die bloße «Zerstreuung» oder «Ablenkung» als Erholung nicht ausreicht, um die durch Spezialisierung und Komplizierung der Arbeitsprozesse gehetzten und darum seelisch bedrängten Menschen zu entspannen, müssen wir bei allen zukünftigen Planungen einer kulturellen Synthese auch an die Möglichkeiten zu spielerisch-tätiger Erholung denken. Wenn die Propagierung der Vierzig-Stundenwoche durch die Arbeitnehmer-Organisationen nicht nur ein Lohnmanöver ist, um mehr bezahlte Überstunden oder andere Nebenverdienste zu ermöglichen, dann stehen uns, auch vom Spiel und Spielzeug her gesehen, wichtige Aufgaben bevor. Wir brauchen «Notausgänge» in die Freiheit des Spiels, um (wenigstens zeitweise!) der Wirtschaft, der Technik, der Bürokratie und der Staatsmaschinerie zu entfliehen.

Dieser Fragenkomplex sei hier angedeutet, da es sich bei der Darstellung der modernen Baukästen um Spielzeuge handelt, die das Kind in seiner Entwicklung zum Menschen begleiten, ja darüber hinaus auch den Erwachsenen beschäftigen können, der nicht nur Filme sieht, Radio hört, Zeitungen liest, Bilderjournale «studiert», über moderne Architektur und Kunst sein Für und Wider zum Besten gibt, sondern der selber einmal baut und sich auf diese Weise spielerisch mit den Bauvorhaben seiner Zeit auseinandersetzt.

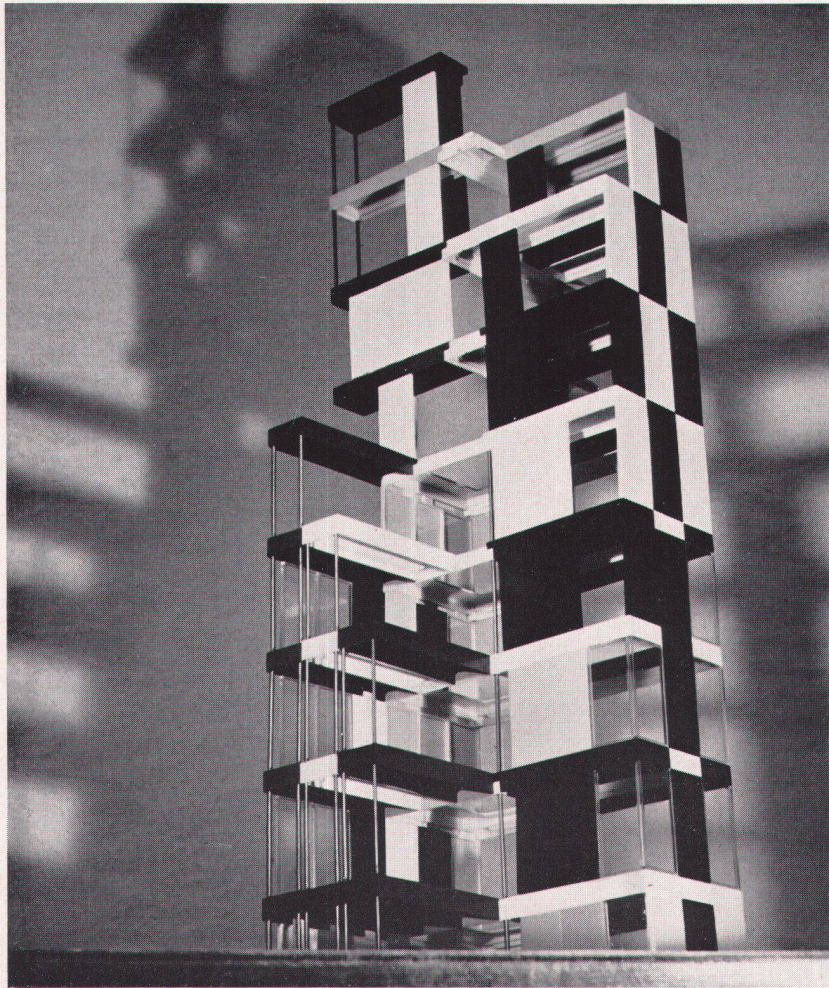
Sehen wir in diesem Zusammenhang ab von den mannigfachen Bauspielen des Kleinkindes, obwohl man auch hier im Lauf der Entwicklung Spielzeugromantik treiben oder das Kind mit den Aufgaben vertraut machen kann, die die veränderte Umwelt stellt. (Spielzeugromantik wird gern von Eltern getrieben, die aus ästhetischen oder Erinnerungsgründen in alte Spielzeugformen verliebt sind, mit denen Kinder sehr bald nichts mehr anfangen können, weil sie weder Ästheten sind, noch von vergangenen Zeiten träumen, sondern in ihrer Zeit leben wollen!)

Es sei hier wenigstens auf die vorzüglichen, zusammensetzbaren «Bau-Puppenstuben» der Vitali-Spielzeuge (Zürich) hingewiesen und auf die «Bauelemente für Kindermöbel als Spielzeug» von Hans Gugelot an der Hochschule für Gestaltung in Ulm. Sie sind zweckmäßig, handwerklich solid und schön. Sie aktivieren die kindliche Phantasie. Durch überlegte Zusammensetzungen ergeben sich die mannigfachsten Variationen in der Anordnung. Ähnlich im Prinzip sind die Baukästen aus Hohlformen der Asta Berling-Werkstätten (Affoltern i. E.). Sie bestehen aus verschiedenen großen Kastenformen mit Einschnitten und Durchbrüchen, die zu Fenstern und Türen werden.

Die modernen Baukästen, die hier dargestellt werden sollen, sind Montage-Baukästen mit Konstruktionselementen zum Bauen im Sinn der heutigen Architektur. Sie sind keine Spielzeuge für das Kleinkind, sondern für größere Kinder, für Jugendliche und Erwachsene. Ich verweise zunächst einmal auf einen Absatz in Walter Gropius' Aufsatz «Totale Architektur» (zitiert aus Walter Gropius' «Architektur, Wege zu einer optischen Kultur» in Fischer-Bücherei Nr. 127). Es heißt da: «Unsere prachtvollen Produktionswerkzeuge können niemals „Main Street“ in einen schönen Lebensraum verwandeln, wenn sie nicht in schöpferische Hände gelegt werden und eine veränderte Lebenseinstellung dazu führt, Wissenschaft und Kunst wieder in Einklang zu bringen. Aber wo sollen wir damit beginnen? Denn was wir brauchen, ist ja nicht nur der schöpferische

1
Play-Form-Puppenhaus. Die Kinder bauen die Wohnungen selbst aus Holzwänden auf. Entwurf und Herstellung: Vitali Spielzeug, Zürich
Maison de poupée Play-Form. Les enfants construisent eux-mêmes les logements à l'aide de cloisons en bois
Play-Form Dollshouse. The children erect the rooms themselves out of wooden partitions





2

2
Plastimont-Baukasten. Farbige, aus Plastikmaterial gepreßte Bauelemente. Entwurf und Herstellung: Robert Lenz, Säckingen
Jeu de construction Plastimont. Éléments en matière plastique colorée
Plastimont Building Kit. Building elements pressed out of plastic material, in various colours

3
Tetek-Steinbaukasten. Bausteine aus abwaschbarem gebranntem Material. Hersteller: Templer-Tetek, München
Jeu de construction Tetek aux éléments en pierre lavable
Tetek Masonry Kit. Building Stones of washable fired material

4
Holzbaukasten. Normierte hölzerne Platten und Nutleisten. Entwurf und Herstellung: Kay Bojesen, Kopenhagen
Jeu de construction aux éléments en bois
Woodworking Kit. Standardized wooden slabs

Künstler, sondern ein verständnisvolles Publikum, und wie sollen wir dieses bekommen? Nur durch einen langsamen Erziehungsprozeß, der von frühester Kindheit an visuelles Erlebnis vermittelt. Das heißt, daß wir schon im Kindergarten damit beginnen sollten, unsere Kinder ihre Umgebung im Spiel mit den Spielzeugen phantasievoll neu gestalten zu lassen. Denn aktive Teilnahme wird später zum Schlüssel für gute Planung, da sie das individuelle Verantwortungsgefühl stärkt, das eine Gemeinde zusammenhält, ihre Vorstellungskraft mobilisiert und ihren Stolz auf die selbstgeschaffene Umgebung entwickelt. Eine derartige erzieherische Auffassung würde theoretisches Lernen nicht als Selbstzweck betrachten, sondern als Hilfsmittel bei der praktischen Erfahrung, die ja allein zu einer konstruktiven Haltung und Denkweise führen kann. Bei jedem Menschen, der durch eine Erziehungspraxis hindurchgegangen ist, die ihm die Gestaltung der Umwelt als

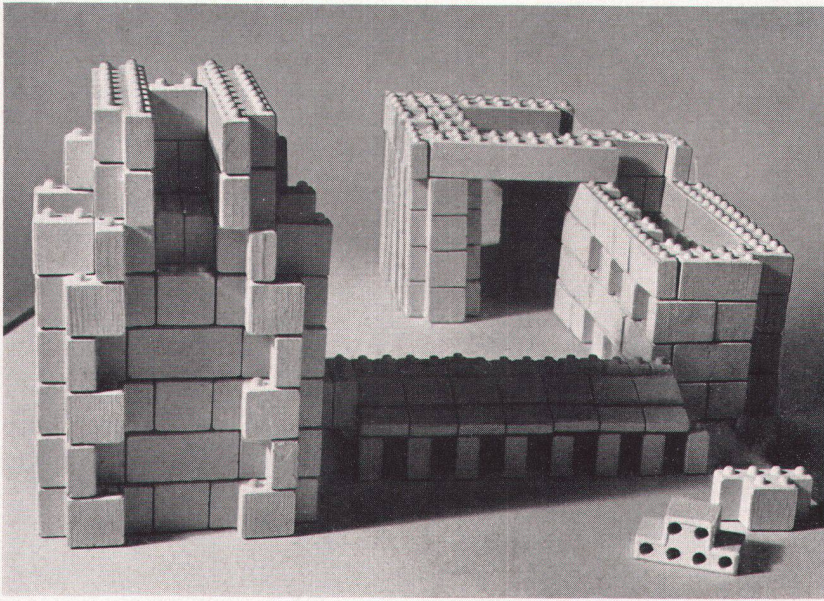
eine wichtige Aufgabe ans Herz legte, werden spätere Anregungen auf fruchtbaren Boden fallen.»

Dieser Absatz ist die beste Rechtfertigung für die Notwendigkeit des Spiels, vor allem für den Bedarf an modernen Spielzeugen, die es den Kindern wie den Heranwachsenden ermöglichen, ihre Umgebung im Spiel phantasievoll neu zu gestalten, damit sie später als Bauende, Wohnende oder Nutznießer der industriellen Produktion aktiv teilnehmen an den verschiedenartigen Hervorbringungen ihrer Umgebung. Durch das Spiel und die Spielzeuge werden die Voraussetzungen dazu entwickelt: individuelles Verantwortungsgefühl, lebendige Vorstellungskraft, konstruktives Denken, die immer den ganzen Menschen im Auge haben.

Das ist schließlich der Sinn nicht nur der Spielzeuge, sondern der Sinn aller bildnerischen und werklichen Erziehung, namentlich aller gestalterischen Elementarübungen an den gehobenen Schulen. Nicht «Kunst» soll hervorgebracht werden, sondern der durch die ständige Wissensvermittlung desorientierte und in seiner Entwicklung beunruhigte junge Mensch soll durch schöpferisches Tun einen Ausgleich erfahren, der ihn befähigt, Gegenkräfte gegen die atomisierende Wirkung des bloßen Wissens zu entwickeln, um aktiv an der künstlerischen Interpretation seiner Zeit teilzunehmen. Allein der Künstler, zu dem wir auch den Architekten rechnen, sofern er sich verantwortlich fühlt vor dem Menschen, bemüht sich darum, «den symbolischen Formausdruck für die Phänomene unseres Lebens zu finden» (Gropius). Seine intuitiven Fähigkeiten, die das Wissen um den Menschen erweitern und vertiefen, sind das Gegenmittel gegen die Übermechanisierung der Zeit. Allein diese Weitsicht auf den Menschen hin kann das Leben wieder ins Gleichgewicht heben und die Auswirkungen der Maschine humanisieren.

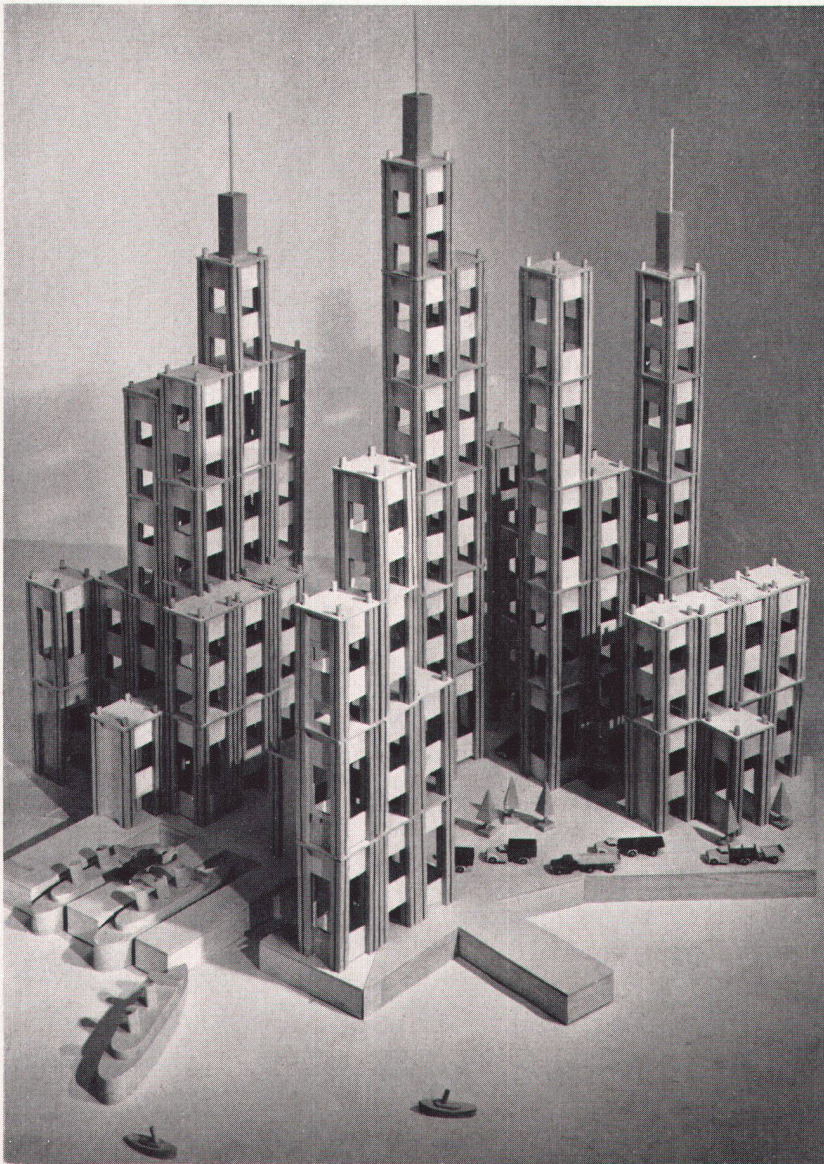
Die Aufgaben, die die Schule in dieser Hinsicht zu leisten hat, werden ergänzt und gefördert im häuslichen Bereich durch Spielzeuge, die keine Fertigspielzeuge (Modelle) sind, sondern die auf ihre Weise die gestalterischen Kräfte aktivieren, wenn sie auch, wie im Fall der modernen Montage-Baukästen, aus genormten Konstruktionselementen bestehen.

Der *Plastimont-Baukasten* der Plastimont-Fabrik in Säckingen (Rhein), der bisher in drei verschiedenen Größen vorliegt, verfügt über dünnwandige, leichte Bauelemente aus Plastik in den Farben Rot, Weiß, Blau und Gelb, über genormte Gläser und Stahlsteckstifte. Die Bauelemente (Vollformen und Rahmenformen) sind an den Rändern zur Montage genutet und gelocht. Mit diesen Baukästen sind Bauten nach dem Prinzip des Trockenmontage-Verfahrens mit vorfabrizierten Bauteilen möglich, bis zu 1 m Höhe. Obwohl immer die gleichen Elemente Verwendung finden, erlauben sie die verschiedenartigsten Aufrichtungen von Baukörpern, die zu einer architektonischen Raumeinheit zusammenstehen. Jugendliche vom 12. Jahr ab, die technisches Interesse haben, sind oft tagelang mit Bauen beschäftigt. Sehr bald schon ergibt sich die Notwendigkeit (wie bei allen anderen Montage-Baukästen) Mitarbeiter zu suchen und mit ihnen ein Arbeits-Team zu bilden, da ein Einzelner die Stabilität größerer Bauten kaum allein bewältigen kann. Trotz aller Planungen und Entwürfe erleben die jungen Konstrukteure, daß ein Bau etwas Lebendiges ist, der einer ständigen Korrektur der vorgefaßten Meinung während des Arbeitsprozesses bedarf. Der *Plastimont-Baukasten* ist ein Gewinn für die



3

Photos: 1 A. Vitali, Zürich
 2 H. Förster-Heintzel, Frankfurt a. M.
 4 Jonals Co., Kopenhagen
 5 Walter Binder, Zürich
 6 Friedrich Hewicker, Hamburg
 Photos 3 und 4 stammen aus dem Buch «Spielzeug und Spielware» von Stephan Hirzel (Verlag Otto Maier, Ravensburg 1956)



4

modernen Montage-Bauspiele, weil er geschlossene Raumpörper ermöglicht.

Auf ähnliche Weise läßt es sich auch mit dem *Byggefix-Plastik-Baukästen* spielen, obwohl die Bauelemente als «Steine» kleiner und nicht ganz so variabel sind. Sie bestehen aus Plastik-Bausteinen, die mit Nocken versehen sind, um ihnen beim Übereinandersetzen festen Halt zu geben, aus durchsichtigen «Steinen» (Fenster), Verbindungsstücken, Winkeln, Bogen, Sparren, Kanten und anderen Zusatzteilen. Hier kommt es darauf an, möglichst viele Formelemente zur Verfügung zu haben, damit das Montieren nicht immer zu den gleichen Resultaten führt.

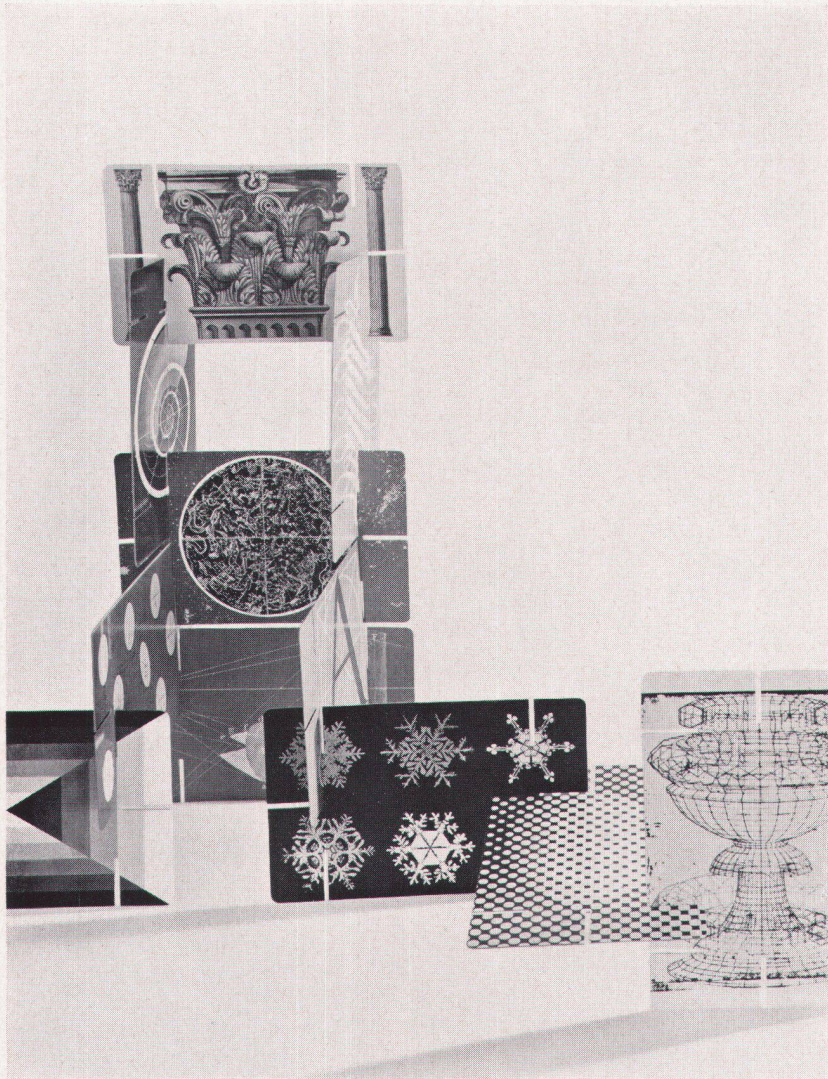
Das reine Setzen von Mauer- und Dachverbänden mit echten «Steinen» ermöglicht der *Tetek-Steinbaukasten* von Templer-Tetek (München). Die gebrannten, bruchfesten und abwaschbaren Bauelemente wie Sturzsteine, Giebelsteine u. a. m. sind ebenfalls mit Nocken versehen, denen Vertiefungen in den aufliegenden Steinen entsprechen. Es entstehen festgefügte, stabile, gefugte Mauerverbände, die in ihren räumlichen Kombinationen von geschlossener Monumentalität sind.

Dem Plastimont-Baukasten verwandt sind die *Holzbaukästen von Kay Bojesen* (Kopenhagen). Sie bestehen aus Nutleisten und Platten, normiert für eine Bauweise mit ständig gleichem Pfeilerabstand. Es ergeben sich auf diese Weise stets verwandte Formen, deren Eintönigkeit man durch weitere Formelemente aufheben könnte. Jedoch auch hier werden sich die Jugendlichen selber zu helfen wissen und den Baukasten auf ihre Weise ergänzen. Der Bojesen-Kasten ermöglicht sehr eindrucksvolle, kühn-hochgeführte Bauten, die durch Hafenanlagen, Schiffe, Fahrzeuge und Menschen aus gleichem Material ergänzt werden können.

All diese modernen Bauspiele müssen erprobt werden. Auf jeden Fall aber sollte man von vornherein auf jede Art von «Vorlagen» verzichten. Abgesehen davon, daß diese Vorlagen selten gute Beispiele sind, gewöhnen sie das Kind an Unselbständigkeit und bewirken somit das Gegenteil von dem, was beabsichtigt wird: Mut zu eigener Erfindung. Die Spielzeugfabrikanten, die – um des Absatzes willen – solche Vorlagehefte immer noch beifügen, sollten eigentlich wissen, daß Kinder meist findiger und einfallsreicher sind als die Erwachsenen, die sich – aus allerlei Reminiszenzen heraus – gern an bewährte Muster halten.

Den Montage-Baukästen verwandt sind die bekannten Holzkonstruktions-Baukästen (Matador) und die Metall-Konstruktionsbaukästen (Stabil, Maerklin). Sie ermöglichen zumeist nur skelettierte Holz- oder Eisenkonstruktionen oder Maschinen wie Kräne, Bagger, Schiebeleitern, Aufzüge, Transportbänder, Brücken, Fördertürme, Signalanlagen oder Karussells aller Art. So wichtig diese Baukästen für ein bestimmtes Alter auch sind, sie fördern – im Gegensatz zu den reinen Architektur-Baukästen – die Spezialisierung und setzen den Techniker voraus.

Die Fertig-Baukästen aus kleinen bemalten Häusern, Kirchen, Toren, Türmen, Brücken, Fabriken, Hafenanlagen mit dazugehörigen Bäumen, Fahrzeugen und Figuren, die zumeist für ein bestimmtes Stadtbild bestimmt sind («Lübeck in der Schachtel», «Der Hamburger Hafen in der Schachtel», «Die italienische Stadt») sind reine Schau- oder Aufstell-Spielzeuge



5

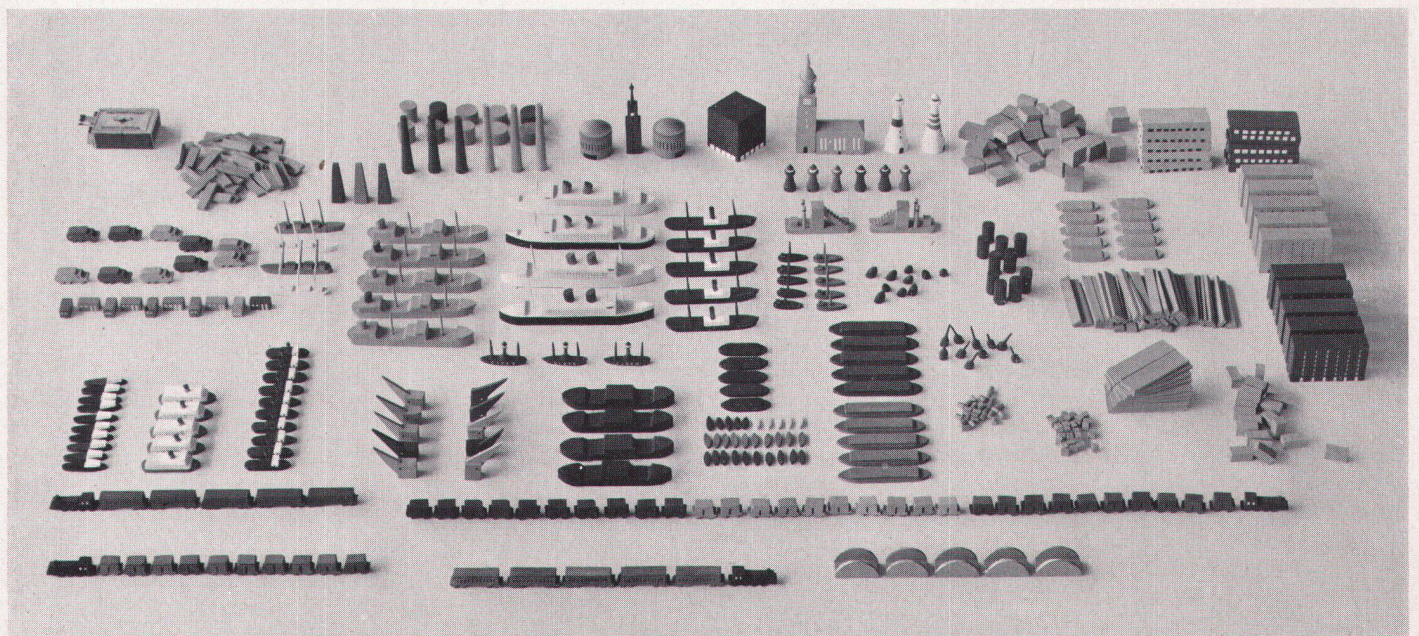
5 Giant House of Cards. Kartenhaus aus farbig bedruckten rechteckigen Kartons mit Einschnitten zur Verzahnung. Entwurf: Charles Eames, USA. Hersteller: Tigrett Enterprises, Chicago und New York
Giant House of Cards. Cartons rectangulaires imprimés en couleur
Giant House of Cards. Rectangular cardboards printed in colours

und oft entzückende Reiseandenken. Ein bauendes Kind muß schon sehr verwegen und einfallsreich sein, um damit – auf eigene Faust – neue Städte zu gruppieren. Wie die Erfahrung zeigt, haben Erwachsene daran mehr Vergnügen als Kinder, weil es ihnen mehr um Behahrung und Erinnerung geht als um Eroberung.

Um auch den Großen ein beglückendes Bauspiel zu empfehlen, sei auf das phantastische «Giant House of Cards» hingewiesen, das Charles Eames (U.S.A.) entworfen und die Tigrett Enterprises (Chicago/New York) hergestellt haben. Es wird demnächst auch in Europa erscheinen. Aus rechteckig zugeschnittenen Kartons (280 × 177 mm), farbig bedruckt mit graphischen Darstellungen aus Wissenschaft, Natur und Kunst, kann man nicht nur zeitlose Bauten in allen Höhen und Dimensionen aufrichten, sondern sich zugleich bildend amüsieren. Die Kartons sind mit Einschnitten versehen, die Verzahnung und festen Halt ermöglichen. Damit hat ein altes, bewährtes Spiel eine Erneuerung erfahren, das dank der aufgedruckten Bilder höchst unterhaltsam wirkt und auf heitere Weise zur optischen Kultur beiträgt.

Der Basler Ratherr Andreas Ryff (geb. 1550) erzählt in seinen Lebenserinnerungen von seinen Bauleidenschaften im 5. und 6. Lebensjahr: «Dann wo ich ein Häufchen Sand oder Grund auf den Gassen gewußt, dabei hat man mich funden, daß ich diese Löcher gegraben und mit Steinen hohe Thürn, Häuser und Mauer gebauen hab; bin auch mit Kalk und Lehm gern umgangen. Das Spiel hat mir nit erliden wöllen, welches ich noch auf diesen Tag geliebt.» – Die so ganz andersartigen Baukästen unserer Zeit wollen auf ihre Weise die Liebe, d. h. die Teilnahme am Bauen wecken. Alle echte Teilnahme ist Mitarbeit. Es wäre besser gestellt um die Architektur unserer Städte, wenn wir – auch auf diese Weise – an den Bauvorhaben unserer Zeit teilnehmen würden.

6 Aufstellbaukasten «Der Hamburger Hafen in der Schachtel». 500 Bauteile aus bemaltem Holz. Entwurf: Alfred Mahlau, Hamburg. Hersteller: Hochschule für bildende Künste, Hamburg
«Le port de Hamburg dans une boîte», jeu de construction composé de 500 éléments de bois peint
Erector Kit, «The Harbour of Hamburg». 500 building elements of painted wood



6