

Zeitschrift: Visit : Magazin der Pro Senectute Kanton Zürich
Herausgeber: Pro Senectute Kanton Zürich
Band: - (2015)
Heft: 4

Rubrik: Tipps zum Thema

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.03.2025

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

TIPPS ZUM THEMA

Ausgewählt von der Pro Senectute Bibliothek

BÜCHER

- > **Tumme, Böckli, Stigeligumpe: 50 Schweizer Spiele aus alter Zeit.** Peter Graf. Zürich: Walde+Graf, 2012



Sie hiessen Chässtechet, Bolzschüssa, Tribis, Öchslitupfa, Grüscht oder Knieparla: Unzählige Wurf-, Fang-, Lauf-, Kegel-, Versteck- oder Ballspiele wurden früher in der Schweiz gespielt. Manche waren nur an einem einzigen Ort bekannt, andere wieder so populär, dass sich Mannschaften benachbarter Gemeinden im Wettkampf miteinander massen. Die allermeisten dieser Äpler-, Dorf- und Stadtspiele sind heute vergessen. «Tumme, Böckli, Stigeligumpe» regt zur Wiederentdeckung und Wiederbelebung dieser Spieltraditionen an. Es braucht häufig nicht viel, um diese Spiele spielen zu können. Manchmal muss man ein Spielgerät nachbauen, aber oft reichen ganz einfache Gegenstände des täglichen Lebens. Auf dem Land sind sie heute noch gebräuchlicher als in den Städten, aber Stöcke, Steine, Nüsse oder Bohnen gibt es allorts, und ob Alp oder Stadtpark, Schüür oder Wohnzimmer, ist einerlei. Sie können eigentlich sofort mit dem Spiel beginnen.

- > **Das waren noch Zeiten ...: Leserinnen und Leser der «Zeitlupe» erinnern sich.** Pro Senectute Schweiz (Hrsg.)



Unser Land blieb im Zweiten Weltkrieg von direkten Kampfhandlungen zwar verschont, trotzdem hat die Schweizer Bevölkerung in den ersten Kriegsjahren stark unter der Bedrohung durch das Deutsche Reich gelitten. Für diesen fünften Band von «Das waren

noch Zeiten ...» sind «Zeitlupe»-Leserinnen und -Leser nochmals in die Vergangenheit eingetaucht und erinnern sich in sehr persönlichen Geschichten und Anekdoten an die entbehrungsreichen und von Unsicherheit geprägten Jahre zwischen 1939 und 1945. Ihre spannenden Schilderungen in Ich-Form reichen vom Aktivdienst, von Lebensmittelmarken, der Anbauschlacht und dem Landdienst bis zur Hilfsbereitschaft gegenüber Flüchtlingen und zu Begegnungen mit General Guisan. Entstanden ist ein Lesestoff, der dazu animiert, von Vergangenen zu erzählen und zu sinnieren oder über noch nie Gehörtes zu staunen.

- > **Die Stille der Zeit: Gedanken zum Älterwerden.** Jörg Zink. München: Gütersloher Verlagshaus, 2012



Was ist das Entscheidende am Altwerden? Was macht das Altwerden jenseits der zwangsläufigen körperlichen Befindlichkeiten aus? Welche Veränderungen folgen daraus und wie wirkt das auf die Gestalt, die Rolle, die es auszufüllen gilt? Ehrlich und eindrucksvoll lässt Jörg Zink seine Gedanken rund um das Altsein kreisen. Damit wird er zu einer unüberhörbaren Stimme, die sich mit spiritueller Klarheit und Weisheit im lauten Lamentieren über den demographischen Wandel respektvoll Gehör verschafft.

SPIEL

- > **Zeitreise durch das 20. Jahrhundert.** Kolbermoor VIA-Spiele Verlag Elfriede Pauli, 2004



Die Zeitreise durch das 20. Jahrhundert ist ein geselliges Kommunikationsspiel. Das Herzstück des Spiels sind die Kommunikationsfelder. Auf ihnen tauschen die Spieler ihre Erinnerungen aus. Neben der grossen Weltpolitik stehen auch die Geschichten der Bewältigung des Alltags und die Geschichten der Menschen im Mittelpunkt. Das Jahrhundertspiel verlangt keine Antworten, die richtig oder falsch sind, sondern fordert zum Erzählen von persönlichen Erfahrungen auf. Die Gesprächsimpulse gehen dabei von den 100 Wörtern des Jahrhunderts, von Alltagsbegriffen und von historischen Ereignissen aus.

FILM

- > **Der seltsame Fall des Benjamin Button.** Spielfilm von David Fincher. Hamburg: Warner Home Entertainment, 2009



«Ich wurde unter ungewöhnlichen Umständen geboren.» So beginnt «Der seltsame Fall des Benjamin Button», die Filmfassung einer Kurzgeschichte von F. Scott Fitzgerald aus den 1920er-Jahren: Ein Mann kommt als über 80-jähriger Greis auf die Welt und wird immer jünger. Von seiner Geburt 1918 in New Orleans über die Seefahrt und die Bombardierung von Pearl Harbor bis zur Heimkehr. Benjamins Geschichte ist zwar aussergewöhnlich, sein Leben unterscheidet sich aber dennoch in seiner Alltäglichkeit kaum von ganz normalen Biografien.

Unter der Regie von David Fincher spielen Brad Pitt und Cate Blanchett die vom Schicksal vereinten Seelenverwandten Benjamin und Daisy. «Der seltsame Fall des Benjamin Button» ist das Epos einer abenteuerlichen Zeitreise durch die Freuden des Lebens, die Täler des Todes – und einer Liebe, die Zeiten überdauert.

PRO SENECTUTE

Bibliothek

Alle vorgestellten Publikationen können in der Pro Senectute Bibliothek ausgeliehen werden: Tel. 044 283 89 81, bibliothek@pro-senectute.ch, www.pro-senectute.ch/bibliothek