

Zeitschrift: Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art
Band: 51 (1964)
Heft: 1: Spielen und Bauen

Artikel: Spielen und Bauen
Autor: Berling, Asta
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-39644>

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

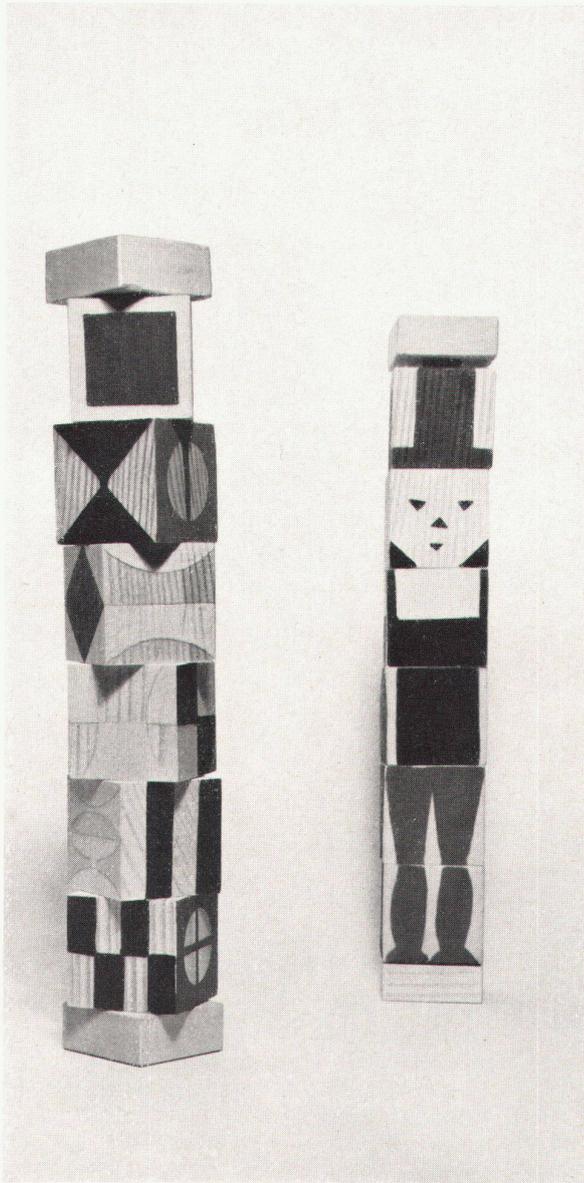
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

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: 14.03.2025

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



1

Es ist vielleicht nicht der alltägliche Weg, über die Architektur zum Spielzeug zu gelangen; doch für mich ergab er sich völlig organisch, nachdem ich bemüht war, die Umwelt meiner Kinder architektonisch zu gestalten. Die ersten Kindermöbel, die später zum Verkauf hergestellt wurden, entwarf ich für meine Kinder.

Wie die Architektur und innerhalb dieser mein Meister Prof. Hans Poelzig für die Formgebung all dessen, was ich an Spielzeug geschaffen habe, bestimmend war, so waren es meine Kinder, die mich die Gestaltungsmöglichkeiten, Variation und Wiederholung des Spiels lehrten. Die zwei Voraussetzungen, sinnvolle Form und Kombinationsmöglichkeit der kindlichen Phantasie entsprechend zu vereinen, erscheinen mir als die Grundforderung. Das Spielzeug ist der Gegenstand des täglichen Gebrauchs für das Kind und verdient unsere Beachtung und Verantwortung in eben so großem Maße wie die Beschäftigung mit der Formgebung unserer übrigen Gebrauchsgüter.

Da das Spielzeug das Kind in seinen ersten Regungen des Empfindens, des Tastens, Greifens und des Unterscheidens anspricht, wird es zum wesentlichen Erziehungsmittel. Hier findet sich bereits die erste Ansatzmöglichkeit, die heranwachsende Generation zum guten Geschmack hinzuleiten und

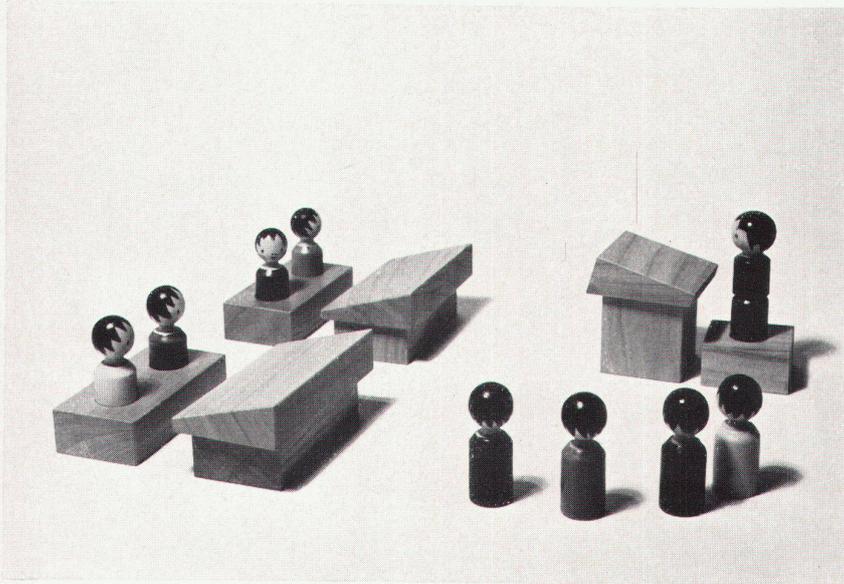
diesen zu entwickeln. Bei der Herstellung von Spielsachen sehe ich die Aufgabe darin, dem Kind mit dem Spielzeug ein Mittel in die Hand zu geben, mit dem es die ihm eigene Welt selbst gestalten kann. Elemente möglichst einfacher Form, aus natürlichem Material (Holz halte ich immer noch für das Beste) ermöglichen durch die Vielzahl eine Folge variabler Wiederholung und regen damit die Phantasie an, ohne ihr ein Fertiges vorzusetzen. Die Wiederholung durch Reihung ist ein wichtiger Vorgang beim Spiel.

In diesem Sinne habe ich die «Spiel-Bauelemente» geschaffen, von denen ich zwei als Beispiel erwähnen möchte: Holzklötze $4 \times 4 \times 8$ cm mit drei durchgehenden Querrillen. Diese Klötze ergeben durch Auf-, Neben- und Ineinanderstellen und durch Wenden der immer gleichen Form beispielsweise ein Stadtbild mit völlig verschiedenen Fassaden. Diese Variationen sind so anregend, daß sie auch für Erwachsene zu einem hübschen architektonischen Spiel werden. Als zweites Beispiel möchte ich den «Hausbau» nennen: Bauwände aus Naturholz mit ausgesägten Öffnungen für Tür oder Fenster und mit Schlitzern zum Ineinanderstecken (siehe WERK 2/1963, Chronik S. 33*). Die Wände lassen sich beliebig zusammenstellen und ergeben so verschiedene Räume. Man kann auch im Winkel bauen und übereinander. So entstehen Haus, Garage, Stall oder mehrere kleine Behausungen, je nach Wunsch des Kindes. Die Möblierung bilden Holzklötze verschiedener Größen, die quer-, lang- oder hochgestellt, die gewünschten Möbel ergeben, und den Kamin des Hauses stellt ein größerer Bauklotz dar. Bewohnt wird das Haus von kleinen Holzpuppen. Auch eine Schule läßt sich gut in einem solchen Hause einrichten. Dazu gibt es einen Sack «Schule», mit einzelnen Klötzen, die man zu Pulten zusammensetzen kann, mit Lehrern und Kindern, «Stöpsel» genannt. Zur Belebung des Schulplatzes stellen wir ein Karussell, eine Schaukel und eine Wippe auf. Alle kleinen «Stöpsel»-Figuren passen auch in die Wagen, Schiffe und Schlitten. Auf diese Weise läßt sich das Spiel immer weiter ausbauen.

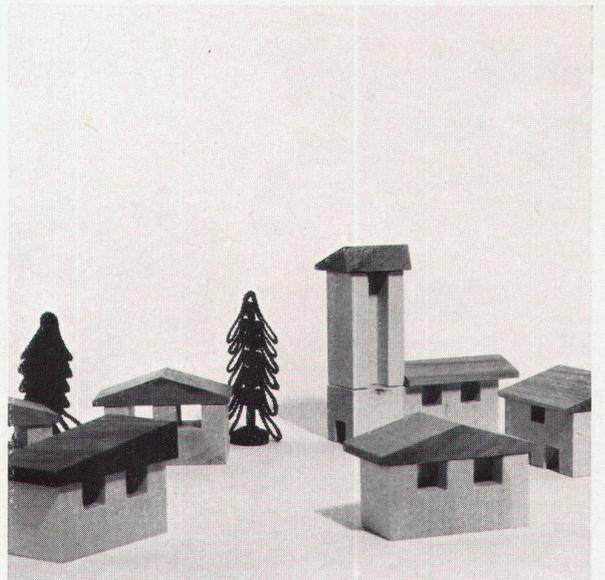
Selbstverständlich verlangt das Kind daneben nach Dingen, die weich, schmiegsam und zum Liebhaben sind. Deshalb mache ich auch Puppen und weiche Tiere, für diese auch Puppenbettchen, Wagen und Wiegen.

Wichtig ist, daß das Kind außer seinen Spielsachen oder gerade für den Umgang mit diesen einen eigenen Raum erhält. Es genügt, daß er durch Abtrennen mit einer Paravent-Wand, die gleichzeitig als Puppenstube oder Kasperltheater dienen kann, geschaffen wird. Auch hier kann man auf Farbe und Form im guten Sinne einwirken. Wir sollten verhüten, daß Dinge, die eine verspielte Zeit ohne Verständnis für das spielende Kind hergestellt hat, aus falschem Traditionsgefühl überliefert werden, wie auch, daß Neues, in sogenanntem «modernem» Gewand, aus schlechtem Material fabriziert, unseren Kindern in die Hände kommt. Hingegen lassen sich manche gute Anknüpfungspunkte an ganz altes köstliches Spielzeug finden. Der Bauklotz war von jeher eine der beliebtesten Spielsachen. Den meisten kindlichen Spielen liegt das Bauen zugrunde. So ist es also doch nicht verwunderlich, daß ich vom Bauen zum Bau-Spiel kam. Wie in der Kunst, gilt auch hier das Wort: «Die Kunst besteht im Weglassen».

Photos: Fritz Maurer, Zürich



2



4

Entwurf: Asta Berling, Poschiavo
Herstellung: Profuond-Werkstätten
Samaden und Brusio

1

Wendewürfel mit Clowns und geometrischen Figuren
 Cubes-images avec clowns et figures géométriques
 Turn-over cubes with clowns and geometrical shapes

2, 3

Schule
 Ecole
 School

4

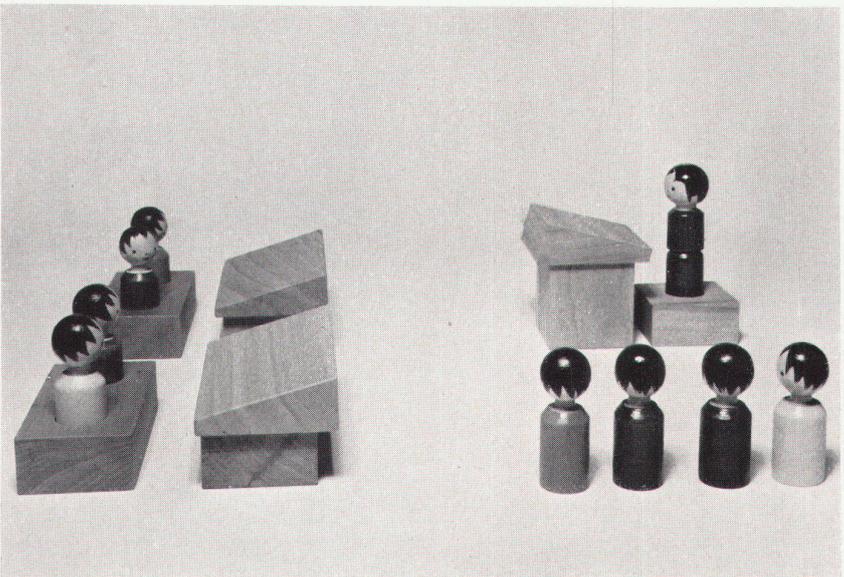
Baukasten «Dorf». Klötze Arve, Dächer Nußbaum
 Boîte de construction «village». Cubes en bois d'arole, toits en noyer
 "Village" building blocks. Blocks cembra-pine, roofs walnut

5, 6

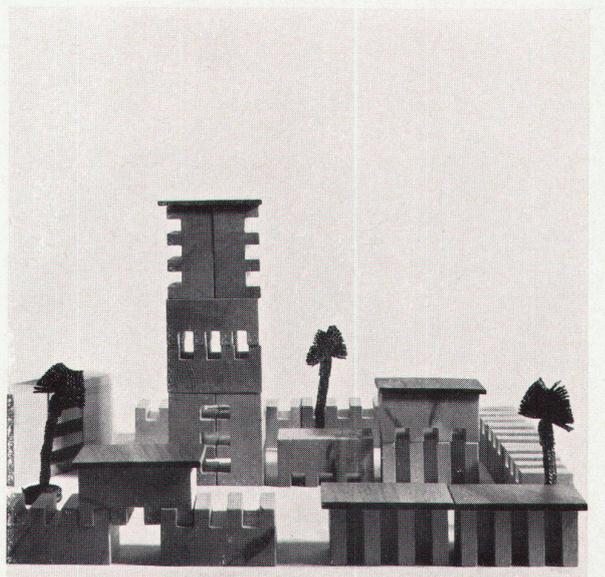
Baukasten «Stadt»; Arve und Nußbaum
 Boîte de construction «ville»; arole et noyer
 "Town" building blocks; cembra-pine and walnut



5



3



6