

**Zeitschrift:** Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art  
**Band:** 61 (1974)  
**Heft:** 12: Wohnung und Wohnungseinrichtung = L'appartement et son aménagement

**Artikel:** Kinder und Möbel  
**Autor:** Althaus, Peter F.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-87850>

### **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:** 16.03.2025

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

Arbeit am Nasenstuhl



## Kinder und Möbel

Samuel Eugster beschäftigt sich seit Jahren mit der kreativen Erziehung von Kindern im Vorschulalter. «Möbelgeschichten» und «Kinder wohnen» waren zwei Veranstaltungen, die Eugster im grossen Oberlichtsaal der Basler Kunsthalle durchführte, um seine im «Kinderhort Sevogelschulhaus» entwickelten Werkspiele in einem grösseren Rahmen und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich auszuprobieren und gleichzeitig zu propagieren.

Zwei Faktoren sind es, die mir für dieses Besondere verantwortlich erscheinen: Zum ersten: Samuel Eugster ist Künstler, und er nimmt seine Arbeit mit den Kindern ernst, nimmt sie als künstlerischen Auftrag an, auch in bezug

auf sein eigenes Schaffen. Er ist den Kindern dankbar für die bildnerischen Mitteilungen über die Dinge, die sie sehen und wie sie sie sehen. Er ist Mit-Arbeiter bei den Kindern, ist Anreger und Angeregter, und zwar keineswegs aus einer

Die Veranstaltungen wurden in verschiedenen Kinderhorten der ganzen Stadt Basel vorbereitet, wo die Kinder wochenlang zeichnerisch darzustellen versuchten, wie sie ihre alltägliche Umwelt erleben oder, besser: wahrnehmen, wie sie sich ihre Umwelt wünschen, erträumen.

Wer während der Öffnungszeiten die Veran-

---

Text: Peter F. Althaus

---

sentimentalischen Grundstimmung, sondern sehr klar und kritisch reflektierend. Er deutet seine Verantwortlichkeit nicht als Macht! (Damit ist ein Wesentliches gesagt: erst wenn wir aufhören, Kinder und alte Leute unter

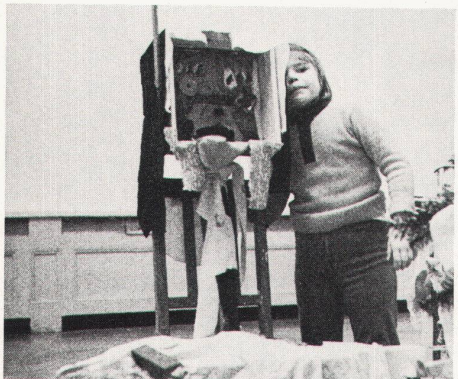
staltung besuchte, realisierte das Besondere dieses Versuchs: da wurden nicht in kreativer Treibhausatmosphäre kostbare junge Künstlertalente gehegt, sondern da wurde richtig gespielt, mit Lust gemalt, zusammengebaut, getobt, zertrümmert und ohne Respekt vor Kunst und Einmaligkeit verändert. Da ist nichts abstrakt, spekulativ, normiert, sondern alles sehr handgreiflich und voller echter Symbolik, wie es dem Alter der Kinder entspricht.

dem Vorwand der Fürsorge als Unselbständige zu behandeln, werden die Chancen für eine wirklich integrierte Gesellschaft gegeben sein.)

Zum zweiten: Beim spontanen Zeichnen und Werken richtet sich



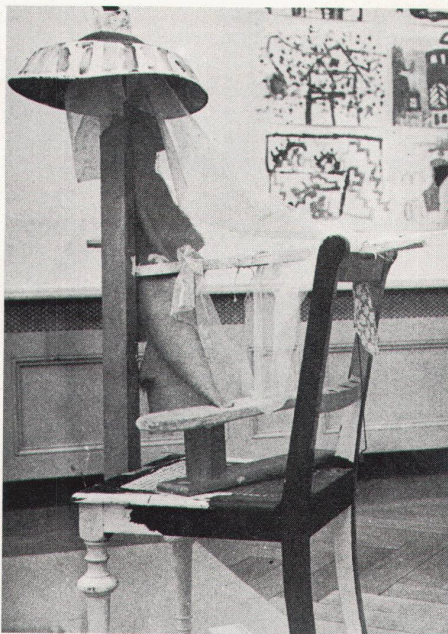
*Während der Einrichtungphase in der Kunst-halle. Geschichten erzählen – Geschichten erfinden – spielen (mit Hut: Samuel Eugster)*



*Die Schöpferin neben ihrem Werk: «Doppel-Zunge-Geischt-Stuel»*



*«Super-Tisch mit Glugger-Bahn»*



*«Flugzeug-Rollen-Lampen-Schleier-Stuhl»*



*Beim Erzählen und Spielen mit den von den Kindern hergestellten Objekten: «Lumpetannebaum»*



*Verschiedene Objekte (Stühle) von Kindern*



*Verkleidungswettbewerb am Abschlussfest: «Geister» auf der «Geistermatratze»*



*Verkleidungswettbewerb am Abschlussfest: «Monteur am Motor-Stuhl»*

Eugsters Interesse vor allem auf den gemeinsamen Arbeitsprozess, der beispielsweise in eine Geschichte eingekleidet werden kann, die einen groben Raster, einen gedanklichen Halt bietet – vor allem durch die Einführung gewisser typisierter Figuren –, in den die Kinder ergänzende oder abschweifende Vorstellungen, Erlebnisse, Eindrücke einbauen können. Diese Typisierung fördert – ausser einer nachvollziehbaren und deshalb kommunikativen

Handlungsstruktur – durch die Charaktere die Möglichkeit einer einfachen kritischen Stellungnahme.

Eugster ist vielleicht in erster Linie daran interessiert, seinen jungen Mitarbeitern Erlebnisse zur Abhängigkeit, Relativität und auch Manipulierbarkeit von Wahrnehmungen sowie Medieninformationen spielerisch und ohne analytischen Anspruch zum Erlebnis werden zu lassen. Es geht ihm

darum, dass einerseits bei aller Spontaneität der Bezug zur räumlichen und sozialen Realität des Kindes nicht verlorenggeht; dass andererseits die für unser Verhalten so bezeichnende Kluft zwischen Wirklichkeit und Fantasie wenigstens teilweise überbrückt werden kann. Er versucht, die Kinder auf Klischeehaftes in ihrer Fantasiewelt hinzuweisen und ihnen den Mut zu geben, dass sie sich mit ihrer Wirklichkeit konfrontie-

ren. Weil das alles auf so spielerische und selbstverständliche Weise geschieht, glaube ich daran, dass Samuel Eugsters Bemühungen Erfahrungen bringen, welche die schon lange formulierten Einsichten über Pädagogik endlich einmal realisieren helfen. P. F. A.

(Fotos: Verena Moser; «Super-Tisch»: Leo Klemm)

## Aus der Ausstellungsdocumentation:

### Eine Ausstellung für Kinder

... findet in der Kunsthalle Basel statt – die erste Ausstellung dieser Art, soweit uns bekannt ist. Fast alle Ausstellungsgegenstände wurden von Kindern im Primarschulalter hergestellt, die Räume wurden mit Kindern eingerichtet, und Besucher sollen vor allem Kinder sein. Natürlich haben Erwachsene geholfen mit Organisieren, Koordinieren, Materialbeschaffen, Anregen und Einrichten. Natürlich sollen auch Erwachsene die Ausstellung besuchen. Aber das Wesentliche kommt von den Kindern. Erwachsene sehen die Welt nicht mehr so. Die Ausstellung wird den Kindern darum ohne viele weitere Erklärungen verständlich sein, während Erwachsene wohl hie und da Mühe haben werden zu begreifen, was gemeint ist. Mit diesen Blättern versuchen wir darum, Ihnen einige Hinweise und Tips zum besseren Verständnis zu geben.

Zuerst bitten wir Sie vor allem um eines: Nehmen Sie die Anliegen der Kinder ernst. Nur dann können wir darauf hoffen, dass die Kinder auch unsere Anliegen ernst nehmen.

Unser Thema heisst «Kinder wohnen» – Fantasie für menschliches Zusammenleben. Zwar ist Wohnen ein Thema, das alle etwas angeht. Aber was gibt es Besonderes über die Wohnschwierigkeiten der Kinder zu sagen? Gibt es überhaupt solche Schwierigkeiten? Vergessen wir nicht, dass sich unsere Umwelt verändert hat und ständig weiter verändert: angefangen bei der Einrichtung und Grösse der Wohnung über die Art des Gebäudes bis zur Verkehrslage und zur Umgebung; vom Fernsehen über die Plakatwände bis zum Supermarkt im Quartier: alles ändert sich – und nicht immer zum Vorteil der Kinder.

### Kinder müssen spielen können

Es ist tatsächlich so, dass unser Leben mehr und mehr von aussen eingerichtet wird – von scheinbar fremden, anonymen Mächten. Dass diese «fremden» Mächte mit der Lebenseinrichtung auch weitgehend unser Leben bestimmen, wird einem kaum bewusst. Die Kinder sind am meisten von der äusseren Umwelt abhängig. Allerdings haben Kinder zum Glück auch am meisten Freiheit in ihrem Leben, um mit ihrer Lebenseinrichtung spielen zu dürfen.

Aber viele Erwachsene verwech-

seln Spielen mit Einüben und Nachahmen. Wenn ein Kind zuerst mit einem kleinen Holzauto, dann mit einem naturgetreuen Modell («Match-Box»), dann mit einem ferngesteuerten Spielauto, mit einem Tretroller und schliesslich mit Velo und Töffli fahren lernt, damit es als Erwachsener auf einem richtigen Auto fahren lernt, dann kann man dem von Anfang an nicht Spiel sagen. Einübung in die geltenden Lebensgewohnheiten ist sicher notwendig, aber ebenso wichtig ist das freie Spiel. Spielen heisst aber: Ausprobieren, mit allen Sinnen die Dinge zu erfassen suchen, sich in eine Welt hineinleben und wieder aus ihr herauschlüpfen, Dinge auseinandernehmen und anders wieder zusammensetzen, etwas verändern, umstellen oder neu kombinieren.

Je komplizierter das Leben wird, desto länger und intensiver muss der heranwachsende Mensch – und auch der erwachsene Mensch immer wieder – spielen können. Kinder erproben bei «Wohnspielen» Fantasie für menschliches Zusammenleben.

Ermöglichen wir wenigstens diese Spiele, so gut wir es vermögen! Machen wir doch hie und da mit bei diesem Spiel – schlussendlich auch zu unserem Wohl: damit wir unsere Umwelt immer wieder neu sehen und die Welt der kommenden Generation wenigstens einigermaßen verstehen.

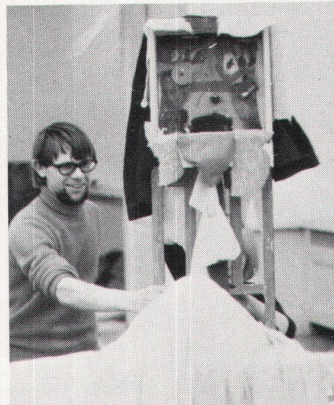
### Zusammenfassung der Geschichte von Kurla BS2

Es gab einmal einen dicken Herrn, der hiess Blaff, und fast alles gehörte ihm: die Fabriken, die Restaurants, die Supermärkte und die Autogaragen. Vielleicht war er eigentlich nicht schlecht – aber Kinder mochte er nicht. Dabei hatte er selbst einen Bub, der hiess einfach Blöfflerli und sah genau gleich aus wie Blaff, nur eben kleiner. Dem Blaff gehörte auch das Fernsehen. Immer tönte es im TV «Bliff blaff bluff blöff» (do-mi-so-do) – und dann kam irgendein Bluff vom Blaff. Immer machte er Reklamen für seine Waren und seine Pläne. Und die Pläne waren eben nicht gut für die Kinder: Überall sollten Häuser gebaut werden mit kleinen Schachtelwohnungen, in denen gerade die neuen Blaff-Möbel Platz hatten. Blaff-Möbel müssen immer glänzen und sauber und gepflegt aussehen (Blaff verkauft auch Putzmittel). Richtig

spielen konnte man da ja gar nicht. Auf den Strassen fuhren die Blaff-Autos, und Kinder mussten aufpassen, aufpassen – aber spielen konnten sie wo? Blaff sagte: Kinder sollen nicht spielen, sie sollen lernen und aufpassen. Dabei weiss jedes Kind, dass man beim Spielen am besten aufpasst und am meisten lernt – nur Blaff weiss es nicht. Der kann nicht einmal kurlanisch reden! Aber der Supergloob spricht gut kurlanisch und der Zungenstuhl am besten.

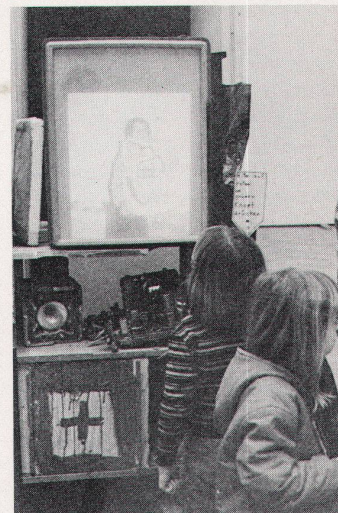
Der Supergloob ist überhaupt ein Lustiger. Aber er ist auch gescheit. Eines Tages ruft er alle Kinder zusammen, und sie sagen: Hier gefällt es uns nicht mehr. Kommt, wir hauen's ab. Supergloob hat eine Menge Raumschiffe bereit, mit denen fahren sie los. Sie landen auf einem neuen Planeten, und den nennen sie Kurla BS2. Dort können sie es sich endlich einrichten, wie sie es wollen. Sie bauen sich Hütten aus den Raumschiffen, malen sie an, spielen «Katzenpiraten», «Mütterli» und «Kuchenverkaufen» und... und einmal treffen sie den Zungenstuhl. Der wohnte schon lange hier. Er redet Kurlanisch. Die Kinder verstehen diese Sprache bald.

Die Kinder wohnen schon eine ganze Zeit hier, da kommen Fernsehapparate aus dem Raum und machen – für Blaff Reklame. Sie machen es so raffiniert, dass die Kinder es erst gar nicht merken. Sie fallen auf Blaff und Blöfflerli Trick vom roten Rennauto herein. Der blöde Blaff überrascht sie. Sie wissen genau, dass er jetzt hier auch wieder lauter Fabriken, Schachtelhäuser, Strassen, Fernsehsender und Supermärkte bauen will. Zum Glück können sie sich noch retten. Der Zungenstuhl sagt auf Kurlanisch, sie sollten alle auf verschiedenen Wegen zum Zungenstuhl-Wald laufen. Dort treffen sie sich beim alten Mögewos-Geist,



«Kurla BS2». Seltsam veränderte Stühle, als Riesenmaske verwendbar.

Im TV zu «Kurla BS2» kommen die von den Kindern selbst hergestellten Diareklamen,



und der zeigt ihnen die automatische Brücke, die sie nach Klein-Kurla hinüberbringt. Auf Klein-Kurla treffen sie auf die früheren Bewohner von Kurla (Zungenstuhls Freunde), aber in schlechtem Zustand. Es sieht aus wie Grümpel, der nichts mehr wert ist. Aber die Kinder möbeln alles wieder auf. Und Supergloob erfindet eine Traummaschine. Mit der kann er alle TV stören und das eigene Programm der Kinder hineinstrahlen. Vor allem aber kann er anderen damit im Schlaf Träume einbilden. Was der Blaff jetzt alles träumen muss – er wird ganz verrückt. Farben, lustige Verkleidungen und Lumpen machen ihn sowieso verrückt. Die Pläne des Blaff geraten ganz durcheinander. Die Baumaschinen, die Gruben ausheben sollten, graben Höhlen, die Strassenarbeiter pflanzen Blumen, und sogar Blaffs eigenes Fernsehprogramm kommt ganz komisch und schief heraus.

Da sagt Supergloob: Jetzt – jetzt gehen wir zurück und bauen unser Kurla BS2 wieder auf. Den Blaff schicken wir weg – wir machen ihm die Hölle heiss mit unseren Spielen und Ideen. Sie lassen die automatische Raumbücke wieder hinunter. Sie steigen einer nach dem anderen hinüber, und die Möbelwesen kommen auch. Sie warten aufeinander im Zungenstuhl-Wald. Dann laufen und fahren sie miteinander los, und zwar so, dass am Schluss alle rund um Blaff herumstehen. Jetzt hat Blaff ausgeblöfft. Was machen die Kinder mit ihm? Auf jeden Fall richten sie es sich in Kurla BS2 kurlig ein. Und nächstens fliegen sie nach Basel zurück und richten Basel – eben auch ganz kurlig ein. S.E.