

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

Vorwort

Autor: [s.n.]

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: 21.11.2024

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

Spiel ist Regel – wer sich nicht an die Regel hält, der spielt nicht mit. Spiel ist aber auch das Überschreiten der Regel; wo immer Kinder spielen, da erschallt früher oder später der Ruf: «Das gilt nicht!» Und was da nicht gegolten hat, war es nicht vielleicht gerade das Gültige?

Wir haben es immer vermutet, daß in der Weihnachtsbeleuchtung mehr Möglichkeiten lägen, als in den Straßendekorationen deutscher und schweizerischer Städte mit ihren Myriaden von Glühbirnen sichtbar werden; und siehe da, mit anscheinend weit geringeren Mitteln zaubern die Mailänder herbei, was bei uns fehlte – Raum!

Wieviel Regeln durchbricht der Zoo von Rapperswil? Wie durchaus gegenteilig hätte es jeder andere angepackt, der einen Zoo zu entwerfen hätte: die Zäune verborgen, die Pflanzen und das Terrain hervorgehoben und das Tier vor neutrale, leicht verfremdende Stallungen gestellt! Und wie machte es Wolfgang Behles? Er beließ das Gelände, wie es war, selbst in delikaten Sumpfpattien; er spielte mit den Bauten und erstellte eine Zauberstadt; und an Zäunen zeigt er uns einen ganzen Warenkatalog. Vielleicht ist es wahr, daß das Kind solcher Brücken bedarf, um die Natur zu sehen.

Sieht das Kind die Natur? Das Problem der Landschaft und ihrer touristischen Erschließung für Kinder stellt sich in den beiden folgenden Aufgaben: Pro-Juventute-Feriedorf im Malcantone und Kinder-Feriedorf in Fiesch (Goms). Einmal wirklich «im Busch» wohnen, das ist der Kindertraum, der hinter den verstreuten Hauszelten der Pro Juventute steckt. Kann man Träume verwirklichen? – Nein, so scheinen die Projektverfasser von Fiesch zu denken; was sollen wir die Tatsache verbergen, daß moderne Kinder nicht direkt an die Natur herantreten können? Und es sind gewiß nicht die großen, zusammengefaßten Bauvorhaben, die die Landschaft verschandeln.

Da wir vom Bauen und Spielen träumen, lockte es uns, Bauspiele dreier Entwerfer zu zeigen, die alle aus architektonischem Geiste entstanden sind; bei Asta Berling in konsequenter konstruktiver Vereinfachung, bei Kurt Naef aus mathematischem Denken und uralter Ornamentik, bei Kramer aus fast allzuviel Treue, um Spielzeug zu sein.

1

«Naef-Spiel»: Baukasten aus vierhöckrigen Klötzen. Entwurf: Kurt Naef, Basel
 «Jeu Naef»: jeu de construction formé par des cubes à quatre saillies.
 Dessin: Kurt Naef, Bâle
 "Naef Toy": building blocks consisting of elements with four humps.
 Design: Kurt Naef, Basle

Photo: Alfred Hablützel, Bern

