Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 4 (1991)
Heft: 3

Artikel: Nicht nur Zeug zum Spielen
Autor: Homberger, Ursula
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-119382

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

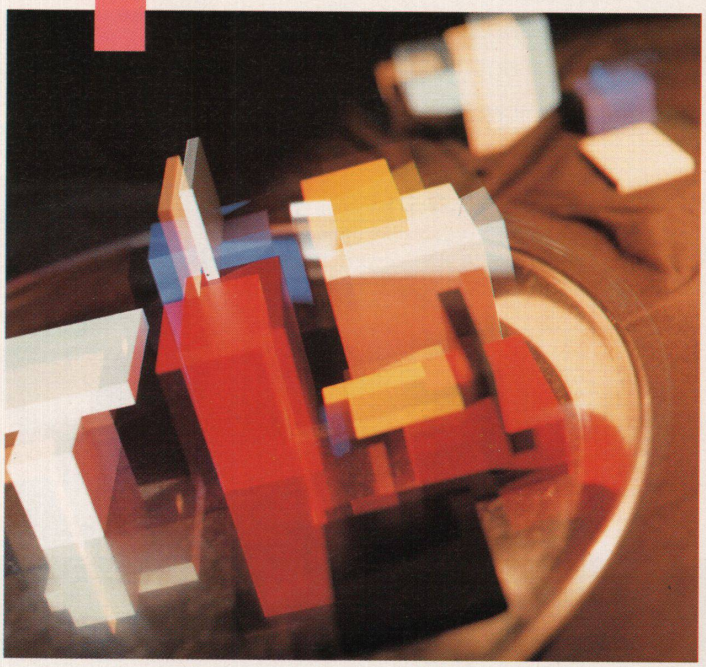
Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.07.2025

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

Spielz

VON URSULA HOMBERGER
FOTOS: PETER LÜEM



Trotz Barbiepuppen, Kriegsspielzeug und Computerspielen behaupten sie sich auf dem Markt: die Naef-Spielzeuge. Als Langzeitprodukte sorgfältig gestaltet und handwerklich sauber verarbeitet, sind sie Markenzeichen für gut schweizerische Qualitätsarbeit. Ein Bericht über den Erfinder Kurt Naef und sein Werk.

Die Reise führt nach Zeiningen. Das Dorf, wo die Spielzeugfabrik ihr Domizil hat, liegt zwischen Basel und Zürich im Fricktal. In der nahen Bier- und Bäderstadt Rheinfelden erwartet mich Kurt Naef am Bahnhof. Er zeigt mir zuerst seinen neuesten Wirkungskreis: den Laden «Playon» im Zentrum der Stadt. Auf 180 m² Verkaufs- und Ausstellungsfläche sind alle seine Spielsachen ausgelegt, können angefasst, probiert und natürlich gekauft werden. Ein grosser Gong neben der Eingangstür ist eines seiner Lieblingsobjekte.

Naef-Spiel, Cubicus, Modulon

Eigentlicher Favorit ist jedoch nach wie vor das Naef-Spiel, mit dem 1957 alles begonnen hat. Es ist ein farbiges Holzspielzeug aus kronenartigen Bauklötzen. Naef hat quaderförmige Bausteine auf den Stirnseiten verformt: Mit je vier Sägeschnitten von 45 Grad verwandelte er sie in achthöckrige, symmetrische Elemente. Mit dem Systemspiel kann man das labile Gleichgewicht erleben, Türme und Räume bauen, Farben zuordnen, eigenwillige Gebilde zusammenstellen. Typisch für Naef: Jeder Klotz ist eine kleine, präzis gefertigte Plastik.

Ob Systemspiele aus Holz, roh oder farbig, ob optische Spiele, wie Kaleidoskope, Geschicklichkeits- oder Geduldsspiele aus Kunststoff oder Holz – alle tragen bedeutungsvolle Namen, die neugierig machen: Cubicus, Modulon, Ellipso weisen in die abstrakte Welt der Geometrie und Mathematik, regen zu Bildfolgen, Variationen, Abläufen an und schulen Systematik und Logik. Mit dem konventionellen Warenhausspielzeug haben sie nicht viel zu tun.

«Spielzeug ist nicht einfach Zeug zum Spielen.» So heisst ein Leitsatz von Kurt Naef. Darin steckt der Anspruch, Spielzeug sei mehr als kurzlebiger Gegenstand von minderem Wert. Der Anspruch auf solides Handwerk und gute Formgebung hat mit Naefs Ausbildung zu tun: Nach einer Schreinerlehre besuchte er die Kunstgewerbeschule in Basel. Aufs Spielzeug brachten ihn nicht etwa eigene Kinder, sondern Kunden. In seinem ersten Geschäft, einem Einrichtungsladen, produzierte und verkaufte er auch Kindermöbel. Käufer brachten ihn auf die Idee, das Sortiment mit Spielzeug zu erweitern. Mit der Zeit spezialisierte er sich ganz auf Spielzeugproduktion und Spielzeughandel.

Im Lauf der letzten 35 Jahre sind in seinem Betrieb verschiedene gestalterisch und handwerklich anspruchsvolle Produkte entstanden. Es sind auch heute nicht vorwiegend spielpädagogische Absichten, die sie prägen. Kurt Naef sieht sich in erster Linie als Gestalter, nicht als Pädagoge. Er vertritt Gestaltungsideen, wie sie

eug

Von links nach rechts: Naef-Spiel (Design Kurt Naef), Modulon (Design Jo Niemeier), Bauhaus – optischer Farbmischer (Design Ludwig Hirschfeld-Mack, 1924).

seinerzeit die «gute Form» gelehrt hat. Und da diese Art des Gestaltens nicht nur formen, sondern immer auch lehren wollte, wird der Gestalter Naef eben doch zum Pädagogen. Im Katalog stehen kleine Zahlen neben den Abbildungen: Empfehlungen für ein bestimmtes Spielalter, nach entwicklungspsychologischen Grundsätzen ausgewählt. Ähnliche Überlegungen stehen auch als Verkaufsargumente im Begleittext: «Am altersgemässen Spielzeug übt das Kind seine Geschicklichkeit, lernt es einfache Funktionen zu durchschauen und logische Denkabläufe zu vollziehen, entwickelt es geistige Beweglichkeit. Diese Förderung fängt mit Spielen an; Spielzeug ist Gestaltungselement auch für das Leben.» Im Gespräch äussert sich jedoch nicht der Pädagoge, sondern der Ästhet Naef. Er bedauert, dass es schwierig geworden sei, etwas Schönes herzustellen, weil alles unter dem Druck der Rentabilität stehe. Ich bin nicht erstaunt, dass er die japanische Ästhetik mit ihrem Formbewusstsein und ihrer Materialökonomie bewundert.

Zur Corporate Identity

Gestaltung der Ware auf der einen, Verkauf auf der andern Seite: Bei einem zwar nicht lebenswichtigen, aber qualitativ hochstehenden Produkt ist der Auftritt für den Verkauf besonders wichtig. Mit selbstgestalteten Katalogen wandte sich Naef seinerzeit an die Händler. Der Hinweis eines Kunden, er habe zwar die schönsten Spielsachen, aber einen hässlichen Katalog, und die Kritik an seinen kunterbunten Verpackungen veranlassten ihn 1965, zusammen mit Alfred Hablützel ein neues Erscheinungsbild zu entwerfen. Seither tritt er nun mit dem unverwechselbaren Schriftzug auf der Verpackung und den sorgfältig gestalteten quadratischen Katalogen auf. Die strenge Grafik entspricht Kurt Naefs Qualitätsbegriff, wie sie zu seinen Systemspielen passt. Die neue Verpackung gestaltete der Genfer Grafiker Roger Pfund. Aus dem ehemals schwarzen Namenszug machte er ein farbiges Logo, das an einen Baukasten erinnert.

Kurt Naef kann es nicht lassen: Er entwirft weiter Spiele und hat in Rheinfelden ein Geschäft eröffnet.

Bauhaus-Spiele

Wer im Geschichtsbuch zurückblättert, findet in allen Epochen Spielzeug, das von Erwachsenen für Kinder hergestellt worden ist. Ab Mitte des 18. Jahrhunderts macht sich auch der gesellschaftliche Wandel bemerkbar. Die gewerblich-familiären Manufakturen wichen mehr und mehr industriellen Betrieben. Die Massenproduktion löste Diskussionen über gutes und schlechtes Spielzeug aus. Mit «gut» war «pädagogisch wertvoll» gemeint. (Dass im Laufe der Zeit auch auf diesem Sektor gezielte Marktanalysen Einzug hielten und Spielzeug nach rein verkaufsstrategischen Gesichtspunkten hergestellt wird, sei nur nebenbei erwähnt.)

Spielzeug kann sowohl unterhalten wie auch die Zeit vertreiben, vergnügen und belehren, faszinieren und beglücken. Meist stecken pädagogische Absichten dahinter. Die Kinder werden auf spielerische Art und Weise in die Welt der Erwachsenen eingeführt und mit deren Idealbild vertraut gemacht. So geschehen auch im Bauhaus. Über Architektur, Kunst, Handwerk und Industrie wollte Walter Gropius 1919 die neue Gesellschaftsordnung des 20. Jahrhunderts einrichten. Bestandteil des Programms war auch die Entwicklung von entsprechendem Kinderspielzeug. Zwei dieser Arbeiten, die eine von Alma Siedhoff-Buscher, die andere von Ludwig

nicht einfach Zeug zun

Hirschfeld-Mack, sind heute Teil des Sortiments von Kurt Naef. Sie knüpfen an einen Baukasten an, den der Begründer des Kindergartens, Friedrich Fröbel, Mitte des 19. Jahrhunderts entwickelt hatte. Neu daran war damals der Systemgedanke. Einzelne einfache geometrisierte Grundelemente ermöglichen unzählige Spielvarianten. Die zwei Bauhäusler haben den Fröbel-Kasten neu gestaltet. Mit ihren Spielen wollten sie bei den Kindern Sensibilität und Kreativität wecken.

Spielerische Formen – Formen, die zum Spiel anregen (Diamant, Design Peer Clahsen)

Gutes Spielzeug

Tiefergreifender pädagogisch wirken wollte der Ulmer Arbeitsausschuss «gutes Spielzeug». 1954 gründeten Pädagogen, Psychologen und dem Werkbund nahestehende Formgestalter dieses Gremium, um die Bevölkerung und die Spielzeugindustrie über gutes Spielzeug aufzuklären, «um Kinder vor der immer stärker werdenden Überflutung mit ungeeigneten Spielsachen zu bewahren und ihnen das für ihre körperliche, seelische und geistige Entwicklung geeignete Spielzeug zu verschaffen.» Der Ulmer Ausschuss überprüfte Spielzeug auf seinen pädagogischen Wert und zeichnete das für gut befundene mit der orangefarbigen Ringschrift «spiel gut» aus. In der Broschüre für Spielzeugkäufer wird deutlich, was für Kinder je nach Alter richtig sein soll: «Gut und sinnvoll, von echtem dauerndem Spielwert und einwandfrei gearbeitet, einfach und schön in der Form.» Diesen Kriterien entsprachen auch die meisten Naef-Spielzeuge. Sie erhielten deshalb auch die Auszeichnung – was jedoch die Ausrichtung der Firma Naef nicht veränderte und auch das Qualitätsbewusstsein in der Bevölkerung nicht massgeblich beeinflusste. Der Spielzeugmarkt wird seit den fünfziger Jahren unaufhaltsam mit einem Riesenangebot aus Fernostländern, den USA und Osteuropa überflutet.

Zurück zu Kurt Naef. 1967 verlegte er die Produktion aus Platzgründen von Basel nach Zeiningen. Heute beschäftigt die Firma 30 Angestellte und zehn Heimarbeiterinnen. Das Sortiment besteht aus rund 200 Artikeln, vom Baby-, Kinder- und Erwachsenenspielzeug bis hin zu Werbeartikeln. 60 Prozent davon – die Holzspielzeuge – werden im eigenen Betrieb hergestellt, der Rest wird zugekauft. Auf dem Rundgang durch die Fabrikationsräume fällt mir der hohe Anteil an Handarbeit auf. Wenn Kurt Naef sagt, Handarbeit sei die Seele seiner Produkte, spricht der alte Schreiner. Er meint damit, dass Holz ein lebendiger Werkstoff sei, dem man mit hoher Rationalisierung nicht gerecht werden könne. Die Kunststoffartikel lässt Naef auswärts herstellen, oder er kauft sie zu, nach der Devise: «Was andere bereits herstellen, produzieren wir nicht selber.» Dies hat einen praktischen Grund: Kunststoffbearbeitung setzt Investitionen voraus, die sich nur bei grossen Stückzahlen lohnen. Bei dem kleinen Markt für seine Spiele würde der Verkaufspreis zu hoch. Handarbeit gibt es wegen der Ökonomie und nicht nur wegen ideologischer Vorlieben. Die kleinen Serien können mit den mechanischen Holzbearbeitungsmaschinen und Handarbeit viel schneller und mit geringeren Investitionen produziert werden als mit einem

Spielen

computergesteuerten Stanzvorgang. Der beschränkte Markt hat Naef auch veranlasst, seine Produktepalette zu erweitern. Konzessionen an den Käufergeschmack trugen ihm die Kritik ein, er verliere seine Linie. Er konterte mit der Bemerkung, er wolle sein Geschäft nicht verlieren. Als Realist hat er auch heute die Nase im Wind: Er passte seine Produkte bereits den EG-Sicherheitsbestimmungen an.

Verkauft werden die Spielsachen über Messen an Einzelhändler. Seit Jahren hat Naef seinen Stand in Nürnberg an der Spielzeugmesse, ebenso in Frankfurt an der Frühlings- und Herbstmesse, in der Schweiz trifft man ihn auf der Einkäufermesse Ornaris. Er steht immer selbst am Messestand und knüpft Kundenkontakte oder frischt sie auf. 60 Prozent der Produktion sind für den Export (Frankreich, Holland, USA, Japan und neuerdings Korea) bestimmt, in der Schweiz sind Fachgeschäfte und Heimatwerk die wichtigsten Abnehmer.

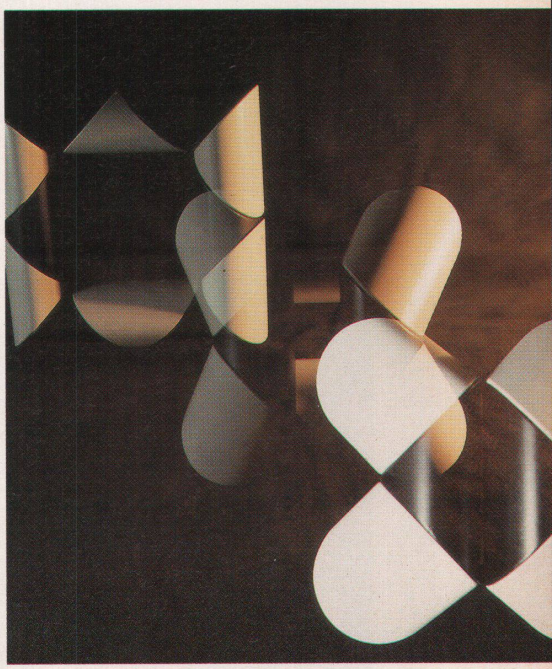
Kurt Naef sieht sich als Spieler, als Pröbler, der selber gerne probiert und kombiniert, bis aus einer vagen Idee ein handfestes Spielzeug wird. Er konzipierte früher alles eigenhändig, später zog er als Entwerfer mehr und mehr freie Mitarbeiter bei. Die Naef-Spiele, von Künstler- und Designerhand entworfen, gelangen jedoch nicht als «No-name-Design» auf den Markt, sondern sie sind immer mit dem Namen des Gestalters versehen. Dadurch ist es Naef gelungen, neben weniger bekannten Gestaltern auch Leute von internationalem Rang und Namen wie Peer Clahsen, Xavier de Clippeleir oder Masami Tamatsu zu gewinnen. Beinahe täglich treffen heute Prototypen neuer Spielzeuge in der Firma ein. Kurt Naef prüft sie auf Spielidee, formale Qualität, Fertigungsmöglichkeit und auch Vermarktungschancen. Realisierbare Vorschläge werden mit dem Entwerfer zusammen vom Prototypen bis zur Serienreife weiterentwickelt.

Von Naef zu Näf

Im Laufe unseres Gesprächs erzählt mir Kurt Naef, dass er vor zwei Jahren seine Firma verkauft hat. Er steht jetzt in seinem fünfundsechzigsten Lebensjahr und hat seine Nachfolge geregelt. «Ich habe mein Geschäft zu lieb, und es wäre traurig, eines Tages sagen zu müssen: Es gab da einmal einen...» Nachfolger gefunden hat er im ehemaligen Betriebsleiter Jürg Näf (nicht verwandt) und in Ernst Brockmann, der früher Geschäftsleiter der Firma «Wohnshop» war. Zusammen mit dem Hauptaktionär, der Webschützenfabrik Stahel & Köng aus dem Zürcher Oberland, haben die beiden die Firma übernommen. Dass eine Schweizer Firma den Löwenanteil der Aktien gekauft hat, ist für Naef wichtig. Er sei eben etwas patriotisch – was sich auch darin zeigt, dass die Belegschaft vorwiegend aus Schweizerinnen und Schweizern besteht.

Als Präsident des Verwaltungsrates wirkt er – ohne eine einzige Aktie – weiter mit. Damit ist die angestrebte Kontinuität gewährleistet. Seit kurzem ist er aber nur noch zu 25 Prozent im Betrieb engagiert. Mit Brockmann hat er ein Abkommen ganz besonderer Art abgeschlossen: Jährlich liefert Naef drei Ideen für neue Spiele. Diese sollen in seinem «Ideenlabor» geboren werden, einem eigens dafür eingerichteten Atelier in seinem neuen Wohnort in Frankreich. Hier, in der Nähe von Epinal hinter den Vogesen, fand er ein grosses Landhaus aus dem 15. Jahrhundert, wo er leidenschaftlich gärtnern oder eben neue Spiele erfinden kann.

Ein Bein bleibt aber in der Schweiz: Mit der Eröffnung des Ladens in Rheinfelden befolgt Naef den Ratschlag eines Freundes, er solle nach dem Verkauf doch einfach weiterspielen. ■



Ellipso (Design Xavier de Clippeleir). Die Spiele stellte uns das Fachgeschäft Pastorini, Zürich, zur Verfügung.

naef