Spielaktionen

Autor(en): **Ditzler, Hanspeter**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **81 (1988)**

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-990051

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Spielaktionen

Kinder, Erfinder, Sammler, Optimisten, da Vincis und Tiernarren. In Basel gibt's eine Gruppe Erwachsener — Lehrer und Kunstschaffende — die sich das Erfinden von Spiel- und Lernaktionen zum Beruf gewählt haben. Sie sammeln Verrücktes vom Sperrgut und Alteisenhändler. Gelegentlich setzen sie sich zusammen und tüfteln an einer neuen Idee. Später wird dann in der Werkstatt emsig gewerkelt, denn alles muss auf ein fixes Datum fertiggestellt und in den Aktions-Containern verstaut sein. Jetzt kann's auf den 25 verschiedenen Plätzen losgehen, nun sind die Kinder an der Reihe zu erfinden, spielen... usw.

KINDERZEITUNG

Siebzehn Zeitungen entstanden in verschiedenen Quartieren unserer Stadt. Während einer Woche wurde Interessantes geschrieben, gezeichnet, vergrössert oder verkleinert. Junge Journalisten flitzten mit Funkgeräten durchs Quartier, mit dem Tonband wurden Interviews aufgezeichnet. In der Redaktion war man mit Tippen und Korrigieren beschäftigt, während das farbige Titelblatt mittels Sieb- oder Linoldruck an Ort fertiggestellt wurde.

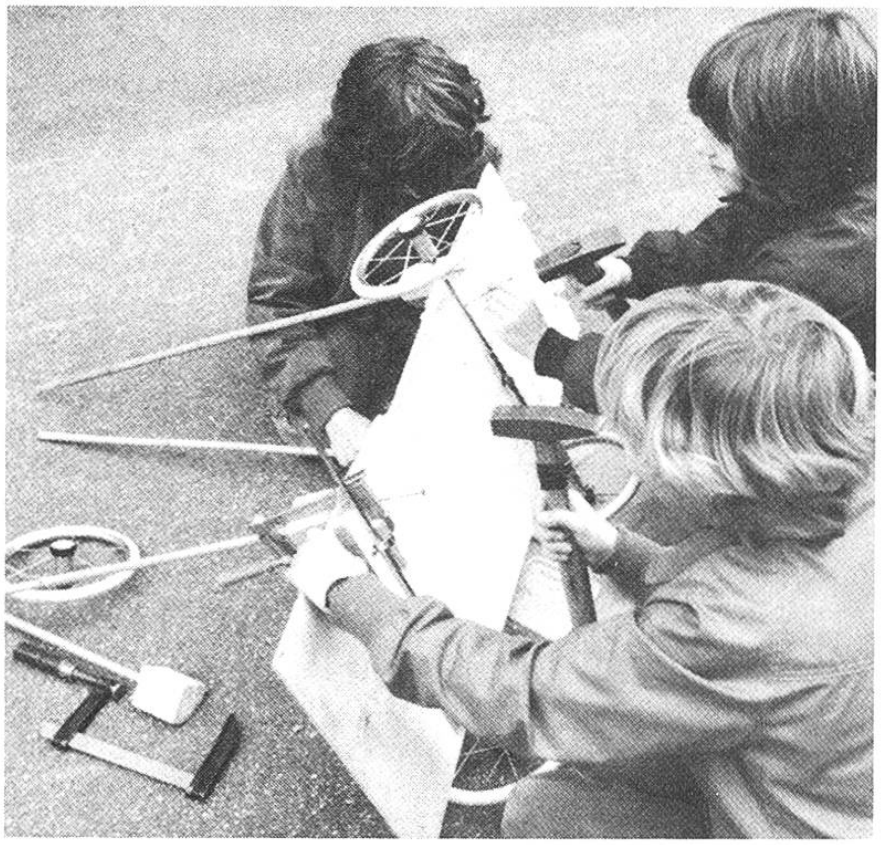
LEBEN WIE DIE RÖMER

Eine Aktion auf Plätzen und in Parkanlagen. Mit Kindern bauten wir eine Stadt nach römischem Muster. Dazu mussten Handwerker, Baumeister und Sklaven Hand anlegen. Kaum waren Marktviertel und Tempel entstanden, als auch schon das hektische Treiben der Händler, Schneider, Bäkker, Schmiede, Steinmetze und Mosaikleger einsetzte. Die Bibliothek war eröffnet, die Wandzeitung ausgehängt. Schwerpunkte wie: Wagenrennen, Olympische Spiele, Bau eines Aquädukts oder die römische Schulstunde erregten die Gemüter während jeweilen einer ganzen Woche.

EINE REISE IN DIE GEISTERWELT

Ein Spiel für dunkle Winkel. Anhand von Bildern, Büchern, Dias konnte man eine Ahnung von Fabelwesen erhalten, sich in der Theaterwerkstatt in ein Ungeheuer verwandeln oder basteln. Hier entstanden auch die Bewohner unserer Geisterwelt, in einem grossen Zelthaus, das mit Sensoren, Lautsprechern und Lichtschranken ausgerüstet war. Geräusche wurden über Tonband, Mikrofone und Mixer eingespielt. So bot sich hier dem mutigen Reisenden Ungewöhnliches: allerlei Bewegliches, Blitze usw. Mancher fröhliche Geist begab sich mit seinem neuen Gesicht auf den Heimweg.

BEWEGUNG MECHANIK MASCHINEN



Damit wir Kindern im Schulalter — auf unterhaltsame Weise — unterschiedliche Antriebsmechanismen erklären konnten, konstruierten wir aus gesammeltem Sperrgut aussergewöhnliche, fahrbare Gebilde, jedes mit einem anderen Antrieb ausgestattet. Natürlich wollte jedes Kind diese seltsamen Vehikel testen und lernte bei dieser Gelegenheit die mechanischen Funktionen kennen. Je nach Lust wurden Seifenkistenautos, Carosserien und Phantasievelos konstruiert, gebohrt, gesägt, geschweisst, genagelt, geleimt — und natürlich gefahren, so lang das Fahrzeug hielt. ●

Hanspeter Ditzler

Spielaktionsgruppe
Pro Juventute Basel
Güterstr. 187
4053 Basel
Tel. 061 35 45 35

Der Ferienpass — Was ist das?

Für Kinder, die ihre Ferien daheim verbringen, ist der Ferienpass eine ausgezeichnete Möglichkeit. Er vermittelt Ferienerlebnisse im eigenen Wohnbereich: in der Stadt oder in der Region. Er gilt eine oder zwei Wochen lang und enthält:

- ein *Grundangebot,* das heisst die freie Benützung von öffentlichen Verkehrsmitteln, freie Schwimmbad- und Museumseintritte usw.
- ein *Zusatzangebot zum Anmelden,* da nur eine begrenzte Teilnehmerzahl möglich ist (z. B. Kurse, Ausflüge, Sport, Besichtigungen)
- ein *offenes Zusatzangebot,* z. B. Vorführungen von Filmen, Zirkus, Feuerwehr usw.

In der Schweiz gibt es bereits rund 100 Ferienpässe. Die meisten gelten im Sommer, einige im Frühling oder Herbst. Wenn du einen Ferienpass in deiner Nähe kennenlernen möchtest, erhältst du hier Auskunft:

Pro Juventute, Fachbereich Freizeit,
Postfach, 8022 Zürich,
Tel. 01/251 72 44

Anzeige

Die bedeutende
Grossbuchbinderei
für Qualität

Schumacher AG
Buchproduktion
3185 Schmitten FR
Handbinderei
3000 Bern 14