

Klicken, lesen, spielen : Geschichten für Kinder

Autor(en): **Ammann, Daniel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Infos & Akzente**

Band (Jahr): **9 (2002)**

Heft 4

PDF erstellt am: **09.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-917486>

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.

Geschichten am Bildschirm

Klicken, Lesen, spielen: Interaktive Geschichten für Kinder

Von Daniel Ammann

In der noch jungen Geschichte digitaler Bildschirmspiele hat sich seit den bescheidenen Anfängen mit dem abstrakten Tennis-Videogame *Pong*¹ aus dem Jahre 1972 oder dem legendären *Pacman*² von 1980 einiges getan. Multimedia³ und Edutainment haben sich etabliert und sind heute aus dem Unterhaltungsmarkt nicht mehr wegzudenken. Innerhalb weniger Jahre haben sich aus den frühen «Knöpfchenspielen» und textbasierten Adventure-Games viele neue Genres und Produkteformate sowie Mischformen aus Lern-, Spiel- und Simulationssoftware herausgebildet.

Edutainment

Die allseits geläufige Bezeichnung *Edutainment* verbindet sich in der Regel mit der Vorstellung spielerischen und unterhaltsamen Lernens am Computer.⁴ Tatsächlich bewegen sich zahlreiche Medienangebote irgendwo im Grenzbereich zwischen Bildung (*education*) und Unterhaltung (*entertainment*). Selbst Nachrichtensendungen im Fernsehen wollen unterhalten und bieten daher News-Stories und kurzweiliges Infotainment⁵ an, während auf der anderen Seite Unterhaltungsprogramme wie Talkshows oder Quizsendungen einen Bildungsanspruch geltend machen, weil sie schliesslich unseren Wissenshorizont erweitern. Die Medienvielfalt scheint sich sowohl

in einer extremen Angebots- wie Formenvielfalt niederzuschlagen. Fiktionale und dokumentarische Textsorten werden zuweilen bedenkenlos vermengt, und aus der Kombination authentischer und inszenierter Elemente sind teilweise sogar neue Sendeformate wie das Reality-TV oder die Doku-Soap hervorgegangen. Da Digitalisierung und Multimedia-technologie darüber hinaus eine Integration bzw. Verschmelzung unterschiedlicher Symbolsysteme und Präsentationsformen auf einem einzigen Speichermedium erlauben, lassen sich – etwa auf einer CD-ROM – ohne weiteres interaktive Spiele, Wissensinhalte, Lernangebote sowie Geschichten in Wort, Bild und Ton miteinander verknüpfen. Entsprechend schwierig gestaltet es sich folglich, einzelne Multimediatitel jeweils noch klaren Kategorien zuzuordnen.

Zur Spielsoftware, oder den *Computerspielen* schlechthin, zählen hauptsächlich die einschlägigen Actionspiele (z. B. Shooter, Kampf- und Prügelspiele, Hüpf- und Rennspiele) sowie die beliebten Sport-, Strategie- und diverse Simulationsspiele (Fussball, Autorennen, Flugsimulator, Schlachtensimulationen u. Ä.). Daneben existiert eine grosse Menge von Denk- und Geschicklichkeitsspielen, zu denen auch sämtliche digitalen Umsetzungen herkömmlicher Karten-, Brett- oder Tischspiele gehören – Me-

morys, Schiebepuzzles, Kombinations- und taktische Positionsspiele, Labyrinth- und strategische Abräum- oder taktische Positionsspiele.

Computerprogramme, die im weitesten Sinne dem Lernen dienen oder die speziell für Lehr- und Lernzwecke geschaffen wurden, werden gemeinhin unter dem Begriff *Lernsoftware* zusammengefasst. Neben klassischer Unterrichtssoftware (besonders schulbuch- und schulfachbezogenen Lern-, Übungs- und Simulationsprogrammen) werden gelegentlich aber auch Lernspiele und «Adventures» oder Informationssysteme wie elektronische Nachschlagewerke dieser Kategorie zugerechnet. Dass wir auch mit Denk- und Geschicklichkeitsspielen eine Menge lernen und dabei Wahrnehmungsfähigkeit, Feinmotorik, Reaktionsvermögen, Gedächtnisleistung oder abstraktes, logisches und strategisches Denken fördern und trainieren können, bedarf keiner näheren Erläuterung. Intelligentes Spielen und unterhaltsames Lernen schliessen sich ja keineswegs aus. Da bei den meisten «Köpfchen»-Spielen aber kaum von einer didaktischen Aufbereitung eines Lernstoffes die Rede sein kann, sollte der Begriff *Lernsoftware* nicht zu weit gefasst und überstrapaziert werden.

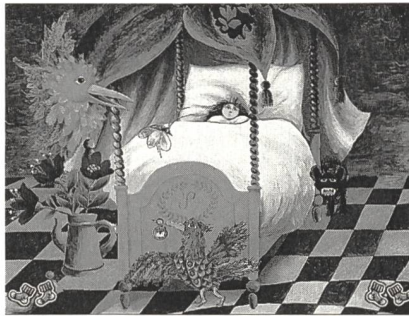
Mit der Entwicklung des Computers sind aber nicht nur bereits bekannte Spiele oder Lern- und Wissensinhalte

«digitalisiert» und für das neue Medium adaptiert bzw. virtuell nochmals erfunden worden. Spätestens mit den narrativen CD-ROMs taucht nämlich die Frage auf, ob wir es hier allenfalls mit einer neuen Form von Literatur für Kinder und Jugendliche zu tun bekommen.⁶

Spielgeschichten

Bei den *Spielgeschichten* (oder Adventure-Games) handelt es sich – in Erweiterung zum herkömmlichen Buchtext oder Film – um Erzählhandlungen, die am Computer gleichsam «erspielt» werden. «Wesentliches Merkmal der Spielgeschichten», so Jürgen Fritz, «ist ein in sich geschlossener Geschehensablauf, bei dem die einzelnen Situationen und Szenen Teile eines langen Spannungsbogens sind. Mittelpunkt der Geschichten ist eine Spielfigur, die vom Spieler direkt und/oder indirekt gesteuert wird» (Fritz 1995, S. 27). Aufgrund der Interaktivität erhalten die Anwender/innen die Möglichkeit, den Fortgang der Geschichte stellenweise zu beeinflussen. Unter Umständen haben sie dabei sogar die Wahl, mit welcher Figur sie das Geschehen erleben möchten, und können dieser dann aktiv bei der Lösung entsprechender Rätsel und Aufgaben behilflich sein.⁷

Erste Meilensteine setzte in den frühen Neunzigerjahren die Firma Brøderbund mit der Entwicklung ihrer «Living Books»: Mercer Mayers *Nur Oma und ich* oder *Die Schildkröte und der Hase* (nach Äsops Fabel) sind einfache animierte und mit Musik unterlegte Bilderbuchgeschichten für Kinder ab etwa 3 Jahren, in denen hinter angeklickten Gegenständen jeweils lustige Bild- und Toneffekte zum Vorschein kommen. Ähnlich wie beim gedruckten Medium blättert man sich Seite für Seite durch das virtuelle Buch – kann sich die (meist in mehreren Sprachen verfügbare) Geschichte aber wahlweise auch bloss vorlesen lassen. Zur Förderung des Leseverständnisses wird der gesprochene Text in den eingeblendeten Schrifttafeln jeweils farblich hervorgehoben und auch einzelne Wör-



Gutenachtgeschichte vom Computer:
Das animierte Traumfresserchen

ter können zur Wiederholung angeklickt werden.

Mehrere Verlage knüpfen unter wechselnden Bezeichnungen wie «interaktives Zeichentrickfilmbuch» (Disney), «Spielgeschichte» (Tivola), «Spielabenteuer» (Cornelsen) oder «Adventures» (Ravensburger) an diese frühen Beispiele an und haben das neue Genre in den vergangenen Jahren bedeutend weiterentwickelt. Neben traditioneller Kinder- und Jugendliteratur werden heute natürlich auch Comics- und Trickfilmstoffe (wie die Peanuts oder etliche Disney-Produktionen) mehr oder weniger originell als multimediale Texte aufbereitet. Das Spektrum reicht, je nach Vorlage und Alterszielgruppe, von eher linearen oder buchnahen Umsetzungen – wie den bedächtigen Janosch-Geschichten (USM-Junior) oder der bezaubernden Adaption des Bilderbuch-Klassikers *Zilly, die Zauberin* von Korky Paul und Valerie Thomas (Tivola 1998) – bis hin zu sehr einfallreichen oder zumindest künstlerisch wie technisch ehrgeizigeren Bearbeitungen etwa im Stil der Mats-Adaptionen (nach Marcus Pfister; Cornelsen 2001, 2002), *Alice im Wunderland* (nach Lewis Carroll; Cornelsen 2001), *Der Kleine Prinz* (nach Antoine de Saint-Exupéry; Tivola 1998) oder *Sofies Welt* (nach Jostein Gaarder; Navigo 1997/ 2000). Daneben sind aber auch Geschichten entstanden, die ausschliesslich oder primär für das digitale Medium entwickelt wurden, so z. B. *Das Buch von Lulu* von Romain Victor-Pujebet (Ravensburger 1996), welches auf dem Bildschirm die Benut-

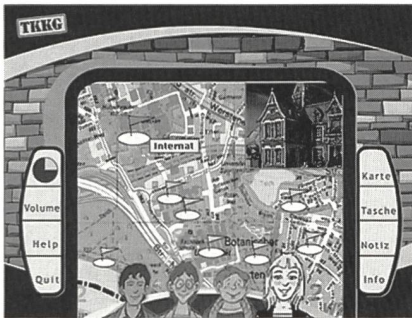


Alice im digitalen Wunderland: Kinderbuchklassiker als multimediales Spielabenteuer

zeroberfläche eines gedruckten Buches lediglich simuliert, oder Barbara Landbecks Reihe um Max und seinen erfinderischen Onkel Pong (Tivola, seit 1995), zu der erst im Nachhinein noch Bilderbücher produziert wurden.

Manche der vorliegenden Spielgeschichten-Titel halten sich etwas strenger an die literarischen Vorgaben oder machen von der Interaktivität und den multimedialen Möglichkeiten zum Teil nur mässigen Gebrauch. Aber selbst wenn Titel wie *Das Traumfresserchen* (nach Michael Ende; Terzio 1999), *Eine Woche voller Samstage* (nach Paul Maar; Oetinger/Terzio 1998) oder *Hallo, Mister Gott, hier spricht Anna* (nach Fynn; Navigo 2000) als «verlinkte Erzählungen» ziemlich linear ablaufen oder sich in mancher Hinsicht gar als visuelle Hörbücher ausnehmen, haben solche Beispiele durchaus ihren Reiz und ihre Berechtigung.

Für Kinder ab ca. 8 Jahren sollten die Literaturadaptionen auf CD-ROM dann aber schon mit etwas anspruchsvolleren Aufgaben und Rätseln aufwarten. Zu nennen wären hier etwa die Hanni-und-Nanni-Pferdegeschichten nach Motiven von Enid Blyton (Ravensburger) sowie Detektivgeschichten aus der Reihe «TKKG» (Tivola), «Fünf Freunde» (Ravensburger) oder «Die drei ???» (USM-Junior), die sich allesamt als interaktive Ergänzung zu Büchern und Hörkassetten anbieten. Das grafisch imposante Spielabenteuer *Die Schöne oder das Biest* (Cornelsen 2002) bietet gar die Möglichkeit, die Geschichte nach dem Literaturklassiker von Jeanne-Marie de Beau-

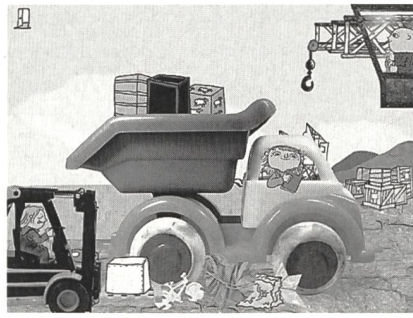


Interaktives Rollenspiel mit den TKKG-Detektiven

mont in zwei unterschiedlichen Spielperspektiven zu durchleben und die Handlung entweder in der Rolle der schönen Belle oder des verwunschenen Schlossherrn und damit auf verschiedenen Wegen zu einem guten Ende zu führen.

Sachgeschichten und Lernabenteuer

Sofies Welt, nach dem Weltbestseller von Jostein Gaarder, rückt als Lernspiel und multimediale Einführung in die Geschichte der Philosophie (samt integrierem Nachschlagewerk) zwar bereits in die Nähe der Lernsoftware, vermag aber dank Handlungsbogen und direkter Interaktion der Leser/innen mit den fiktionalen Figuren der Geschichte durchaus als abenteuerliches Computerspiel zu überzeugen. Eine ähnliche Kombination – wenn auch nicht auf literarischer Basis – streben seit 1996 auch die so genannten «Lernadventures» von Heureka-Klett an. Diese Edutainment-Titel für Jugendliche ab ca. 11 Jahren sowie Erwachsene verbinden nämlich eine spannende Spiel-Rahmenhandlung gezielt mit Sachinformationen zu ganz speziellen Themengebieten wie Musik (*Opera Fatal*), Physik (*Physikus*), Chemie (*Chemicus* und *Chemicus II*) oder Biologie (*Bioscopia*). Dieser neuen Form unterhaltender Wissensvermittlung scheint viel Erfolg beschieden. Neu hinzugekommen sind kürzlich die «Fächer» Mathematik (*Mathica*) und Geschichte (*Historion*) sowie zwei Krimi-Lernadventures, die nach dem gleichen Muster aufgebaut sind und zur Lösung der Fälle



Spielzeugland für Willi Wiberg: Wo ist das richtige Paket?

Kombinationsgabe, Alltagserfahrung sowie Kenntnisse aus unterschiedlichen Wissensbereichen verlangen.

Allerlei Wissenswertes und abwechslungsreiche Unterhaltung für Kinder ab sechs Jahren halten auch die vorbildlichen CD-ROMs zu den beliebten TV-Kindermagazinen *Die Sendung mit der Maus* und *Löwenzahn* bereit. Ganz nach dem Rezept dieser seit den 70er-Jahren erfolgreichen Wissenssendungen bieten die von Tivola bzw. Terzio im Medienverbund produzierten Titel ebenfalls eine gelungene Mischung von «Sach- und Lachgeschichten». Neben diversen Spiel- und Kreativangeboten (wie Mal- oder Musikprogrammen), Bastelanleitungen und animierten Bildergeschichten werden in kompetenten Sachbeiträgen jeweils Fragen aus dem Alltag der Kinder aufgegriffen und in altersgerechter Form beantwortet.⁸

Geschichtenspiele mit bekannten

Figuren

Neben den eigentlichen Spielgeschichten – in der Regel mit einem geschlossenen fiktionalen Handlungsverlauf – oder Sachgeschichten in Form von interaktiven Wissensmagazinen müssen in diesem Zusammenhang aber auch Multimedia-Produktionen erwähnt werden, die Bernd Dolle-Weinkauff als «Geschichtenspiele» (oder auch «Marginalisierte Erzählungen») zusammenfasst und «deren Ziel hauptsächlich die Spielaktion ist, die aber auf der Basis einer Erzählung oder begleitet von Geschichten entwickelt wird» (2001, S. 37). Zu den he-

rausragenden Beispielen dieses Typs ohne manifeste Textstruktur gehören etwa die CD-ROMs des schwedischen Autors Sven Nordqvist. Bei *Pettersson und Findus* (Oetinger/Terzio 1997), *Neues von Pettersson und Findus* (Oetinger 1999) und zuletzt *Findus bei den Mucklas* (Oetinger 2001) für Kinder ab 6 Jahren läuft die Anbindung an die bewährten Bilderbücher und Zeichentrickfilme in erster Linie über die sympathischen Hauptfiguren, den kauzigen Kleinbauern Pettersson und seinen vorwitzigen Kater Findus. An verschiedenen Stellen werden zwar immer wieder narrative Episoden eingeflochten, aber das Erkunden der atmosphärischen Schauplätze und die vielen fantasievollen Spiele, Knobelaufgaben und Aktivitäten stehen doch eindeutig im Vordergrund. Auf der (weniger glücklichen) CD-ROM *Kennst du Pippi Langstrumpf?* (Oetinger 2001) setzen die Macher zwar ebenfalls auf den Bekanntheitsgrad literarischer Vorlagen und kokettieren im Medienverbund mit Astrid Lindgrens Figuren sowie bereits existierenden Bilderbuchfassungen. Auf erzählerische Elemente oder eine verbindende Rahmenhandlung wird allerdings verzichtet. So präsentiert sich diese CD-ROM vorwiegend als digitale Sammlung mit zehn einfachen Denk- und Geschicklichkeitsspielen.

Visuell ansprechender und inhaltlich abwechslungsreicher ist hingegen wieder die jüngste Produktion aus dem gleichen Verlag: *Mit wem spielst du, Willi Wiberg?* (Oetinger 2002). Die CD-ROM ist nach Erzählungen der Bilderbuchautorin Gunilla Bergström entstanden und versammelt über ein Dutzend liebevoll und originell gestaltete Spiele, bettet diese aber – durch Erzählübergänge, kurze Dialoge und einen strukturierenden Tagesablauf mit Mahlzeiten, Besuchen und Schlafenszeiten – in einen lockeren Handlungsrahmen ein. Auch präsentative und narrative Phasen kommen nicht zu kurz. So kann man mit Willi in selbst konstruierten Fahrzeugen Fantasiereisen unternehmen oder sich zwischendurch auf Pa-

pas Schoss setzen, um sich kleine Erlebnisse und Geschichten aus dem Alltag der beiden anzuhören. Wie im Falle Nordqvist scheint sich hier die Zusammenarbeit mit der schwedischen Autorin und Illustratorin der Bilderbuchvorlagen gelohnt zu haben und kommt der multimedialen Umsetzung sichtlich zugute. Seit 1982 ist Willi Wiberg übrigens immer mal wieder mit Zeichentrickgeschichten in der *Sendung mit der Maus* zu Gast und kann bereits auf eine Fangemeinde zählen.

CD-ROMs in der Bibliothek?

Dass Bibliotheken zunehmend audiovisuelle und multimediale Titel im Sortiment führen, ist – nicht nur aus medienpädagogischer Sicht – sicherlich zu begrüssen. Angesichts des schnelllebigen Marktangebots hat dies zudem den Vorteil, dass ältere und vergriffene Titel auch noch zur Verfügung stehen, wenn sie von den Verkaufsregalen längst verschwunden sind. Andererseits entbinden diese multimediale Öffnung und Kundenorientierung die Bibliotheken bzw. Mediotheken in Schulen und Gemeinden natürlich nicht von der heiklen Aufgabe, Inhalt und Nutzung der vielfältigen Angebote kritisch zu prüfen und als Bildungseinrichtungen neben dem Publikums geschmack auch auf eine angemessene Auslese zu achten.

Das Nebeneinander von Books und Non-Books muss dabei keineswegs als Konkurrenz gewertet werden. Ausleihstatistiken haben unter anderem ja ge-

zeigt, dass mit einem grösseren Angebot an Videos und digitalen Medien automatisch auch ein Anstieg in der Ausleihe von Büchern zu verzeichnen ist (vgl. Bucher 2002, S. 168). Das Gleiche gilt natürlich ebenso für CD-ROMs in Klassenzimmerbibliotheken und Medien-ecken.⁹ Eifrige Leserinnen und Leser finden hier Abwechslung und Ergänzung zur Buchlektüre und erweitern so ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Bildschirmmedium, während interaktive Spielgeschichten bei Weniglesern wiederum als «Einstiegslektüre» dienen und dank solcher Leseanreize eine Brücke zum gedruckten Buch schlagen können.

- 1 Pong ist als das erste kommerziell erfolgreiche Heim-Videospiel in die Geschichte eingegangen. Weitere Informationen und «Gameplay» für Nostalgiker finden sich im Netz etwa unter: www.telespiele.de/pong/pong.htm.
- 2 Online spielen kann man Pacman z.B. unter: www.miniclip.com/pacman.htm.
- 3 1995 wurde *Multimedia* in Deutschland sogar zum «Wort des Jahres» gekürt. Kennzeichnend für Multimedia ist u. a. die enge Verbindung zeitabhängiger und zeitunabhängiger «Medien» in einer geschlossenen Präsentation auf einer einzigen Plattform.
- 4 Edutainmentprodukte «stehen damit zwischen «reiner» Anwendungssoftware und «reiner» Unterhaltung, zwischen (schulbezogenen) Lernprogrammen und Computerspielen. [...] Von der Herstellerseite wird der Begriff «Edutainment» uneinheitlich verwendet. Kindersoftware aller Art wird ebenso mit diesem Begriff versehen wie «Kreativ-Programme», mit deren Hilfe man Bilder oder Texte erstellen kann» (Jürgen Fritz, «Edutainment – neue Formen des Spielens und Lernens?» in: Fritz/Fehr 1997, S. 105).
- 5 «Infotainment» bezieht sich als Mischung der beiden Aussagefunktionen Information und Unterhaltung vor allem auf die Berichterstattung in den Massenmedien, wenn sachliche Information bei der Darbietung formal und inhaltlich aufgelockert und mit unterhaltsamen Elementen angereichert wird. Von einigen Autoren werden allerdings auch unterhaltsame Informationssysteme im Multimediabereich als Infotainments bezeichnet.
- 6 Im Rahmen eines vom Nationalfonds und der Kommission für Technologie und Innovation (KTI) unterstützten DO-RE-Forschungsprojekts (DO-RE

- 01011.1) und eines Anschlussprojekts an der PHZH sollte unter anderem untersucht werden, in welcher Weise sich Kinder- und Jugendliteratur mit den Mitteln des digitalen Mediums fortentwickelt. Das Augenmerk richtete sich dabei vornehmlich auf narrative CD-ROMs für Kinder, also multimediale und interaktive Angebote mit fiktionalen Inhalten. Vgl. Thomas Hermann u.a. «Geschichten digital.» Projektbericht. *Bulletin Leseforum Schweiz* 11 (2002): S. 18–19.
- 7 «Interaktive Elemente in Form von Spielmodulen können hier als unabhängige Einlagen, als Gratifikation für gelungene Mitwirkung bei der Realisierung der Erzählung oder aber als organische Bestandteile, mit denen der Anwender Handlungsalternativen in Gang setzt, Verwendung finden» (Dolle-Weinkauff 2001, S. 37).
 - 8 Siehe auch die Besprechungen in der Rubrik «medien» in diesem Heft.
 - 9 Zum Leseverhalten in neuen Medienumgebungen vgl. auch Bertschi-Kaufmann: «Die Gelegenheit zum Lesen am Bildschirm verhindert mithin die Lektüre schriftdominierter Bücher keineswegs; sie scheint diese umgekehrt eher zu stimulieren» (Bertschi-Kaufmann 2000, S. 179).

Literatur

- Bertschi-Kaufmann, Andrea. *Lesen und Schreiben in einer Medienumgebung: Die literalen Aktivitäten von Primarschulkindern*. Aarau: Sauerländer, 2000.
- Bucher, Priska. «Schule und Bibliothek: Nutzung von Synergieeffekten im Rahmen der Leseförderung.» *Lesen in der Mediengesellschaft: Stand und Perspektiven der Forschung*. Hrsg. v. Heinz Bonfadelli u. Priska Bucher. Zürich: Pestalozzianum, 2002. 162–176.
- Dolle-Weinkauff, Bernd. «Wenn der Computer erzählt ...» *Sehen – Hören – Klicken: Kinder- und Jugendliteratur multimedial*. Hrsg. v. Hannelore Daubert in Zusammenarbeit mit Bettina Stelzner. München: Arbeitskreis für Jugendliteratur e.V., 2001. 35–38.
- Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang, Hrsg. *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1997. Im Internet unter: www.medienpaedagogik-online.de/cs/00549/.
- Fritz, Jürgen, Hrsg. *Warum Computerspiele faszinieren: Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim u. München: Juventa, 1995.
- Richter, Karin; Riemann, Sabine, Hrsg. *Kinder – Literatur – «neue» Medien*. Diskussionsforum Deutsch, Bd. 1. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 2000.

Daniel Ammann ist Medienpädagoge und leitet das medien-lab an der Pädagogischen Hochschule Zürich.

Inserat

Lehrmittel zu sämtlichen Unterrichtsbereichen der Volksschule

Lehrmittelverlag des Kantons Zürich
Pädagogische Hochschule Zürich
Stiftung Bildung und Entwicklung

Öffnungszeiten:
Dienstag bis Freitag, 10–18 Uhr
Samstag 10–16 Uhr

Unterrichtsmaterialien

Nord-Süd-Beziehungen
Menschenrechte/
Kinderrechte
Interkulturelle Pädagogik
Nachhaltige Entwicklung
Friedenserziehung

Sachbücher

zu Umweltbildung
Sozialpädagogik
Kultur- und Medienbildung
Berufswahl

Stampfenbachstrasse 121
8006 Zürich
Tel. 01 360 49 49
Fax 01 360 49 98
info@lernmedien-shop.ch
www.lernmedien-shop.ch

Lern | Medien | Shop