

Vom Spielen

Autor(en): **S.R.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **28 (1941)**

Heft 22

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-538116>

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.

Beides aber zu verwirklichen in organischer Einheit, dazu sind die kirchlichen Jugendorganisationen berufen, die nach der Parole: „Im Dienste Christi — treu der Heimat“ arbeiten.

Dass diese Arbeit nicht ohne Frucht geblieben ist, wird jedem offenbar, der mit offenen Augen durch das weite Land der kath. Jugend schreitet. Unlängst hat z. B. die Rütlifahrt SKJV wieder Zeugnis dafür abgelegt, dass unsere Jugendarbeit nicht umsonst war. Berichte aus den Ländern des Krieges zeigen in eindrucksvoller Weise, wie die Arbeit der einst blühenden Jugendverbände nachwirkt, nachdem man ihre äussere Organisation schon längst zerschlagen hat.

IV. Ausblick in die Zukunft.

Trotz der grossen Schattenseiten, die wir darstellen mussten, dürfen wir mit einem *g e s u n d e n O p t i m i s m u s* in die Zukunft blicken. Noch liegen wertvolle Kräfte der katholischen Schweizerjugend brach. Sie zu befruchten sind alle Erzieher der Jugend aufgerufen. Noch haben wir einen gesunden Kern in unserer Jugend. Ihn zu erhalten und seine Kraft zum Aufbruch zu bringen, ist unsere Aufgabe. Wohl wird die ungläubige Jugend noch schlechter, die sittenlose Jugend noch haltloser werden. Aber

die gläubige Jugend, die wir in grossen Scharen unterm Christuszeichen und Christusbanner sehen, die wird mit der Kraft Gottes auch das christliche Schweizerbanner in die Zukunft hineintragen. Vergessen wir nicht: An der Erzieherarbeit unter der reifenden Jugend, die viel Geduld und Opfer erheischt, entscheidet sich der schweizerische Katholizismus der Zukunft.

Am 8. Dezember 1841 begann der grosse Jugendführer Don Bosco in Turin mit einem Strassenjungen, Bartolomeo Garelli, sein Jugendwerk, das seither vielen Tausenden von Jugendlichen zum Segen für das ganze Leben geworden ist. Unsere Jugendarbeit und Erzieher Tätigkeit an der reifenden männlichen Jugend, mag sie noch so schwer und gedulderheischend sein, wird — im Geiste Don Boscos, des heiligen Jugendführers geleistet — auch der uns anvertrauten Jugend und dem ganzen Volk zum Segen reichen. In der Heiligen Schrift steht darum geschrieben: „Jene, die viele zur Gerechtigkeit führen, werden leuchten wie die Sterne des Himmels in alle Ewigkeit.“ (Dan. 12, 3.) Möge dieses Wort von uns allen gelten, die wir der Jugend unsere Liebe und Lebenskraft schenken!

Luzern.

Dr. Jos. Meier,
Generalsekretär SKJV.

Vom Spielen

Viele glauben, dass das Spielen nichts weiteres als eine Spielerei, ein Mittel der Unterhaltung sei. So mag es uns auf den ersten Blick erscheinen. In Wirklichkeit kommt dem Spiel in der Jugenderziehung eine weit grössere Bedeutung zu.

Leider ist das frohe Spiel, besonders das *H e i m s p i e l* in Familie, Jugendgruppe und Schule im Laufe der Zeit immer mehr verkümmert. Eine eigentliche *S p i e l k u l t u r*, wie sie unsere Eltern noch im reichen Masse pflegten, ist nicht mehr lebendig.

Mit dem Schwinden der Spielfreudigkeit ist aber gleichzeitig viel echte, ungezwungene *F r ö h l i c h k e i t* verschwunden und hat kalter Nüchternheit Platz gemacht. Man kann feststellen, dass diese Erscheinung Hand in Hand mit dem Schwinden des Familiensinnes geht. Hoffen wir, dass unsere heutigen Bestrebungen für den Neuaufbau der Familie auch der Spielkultur wieder die Türe öffnet.

Wohl vermag das Spiel in Familie, Jugendgruppe und Schule herzliche, echte Fröhlich-

keit zu bringen, wohl fördert es den Gemeinschaftsgeist und sorgt für Unterhaltung; einen ganz besonderen Wert bekommt es aber dadurch, dass es ein hervorragendes Erziehungsmittel ist.

Nie äusseren sich die Kinder ungezwungener, natürlicher, als gerade beim Spiel. Nie hat der Lehrer bessere Gelegenheit, seine Schüler kennen zu lernen, ihre Charaktereigenschaften, ihre geistigen und praktischen Fähigkeiten zu erforschen. Der Lehrer hat aber auch nie bessere Ansatzpunkte für seine erzieherische Beeinflussung. Durch das Spiel kann sich das Kind in froher Weise den Geist und die Geschicklichkeit schulen, denn alles, was es dabei macht und lernt, geschieht nicht mit einem abschreckenden „Müssen“, sondern in frohem „Dürfen“. Vieles, was sonst nur in harter Arbeit eingeprägt werden könnte, geht viel ungezwungener, leichter, und die pädagogische Führung ist viel erfolgreicher.

Das Spiel wird zum Prüfstein der Ehrlichkeit, es fordert Hilfsbereitschaft, spornt den Ehrgeiz an und trägt bei zum Willenstraining. Es appelliert an die Wahrhaftigkeit, Ritterlichkeit, fördert die Geschicklichkeit und schärft die Sinne, ist aber auch eine glänzende Konzentrations- und Reaktions-schulung. Das Heimspiel ist somit ein ideales Hilfsmittel für den Lehrer zur Gestaltung eines erfolgreichen frohen Schulbetriebes.

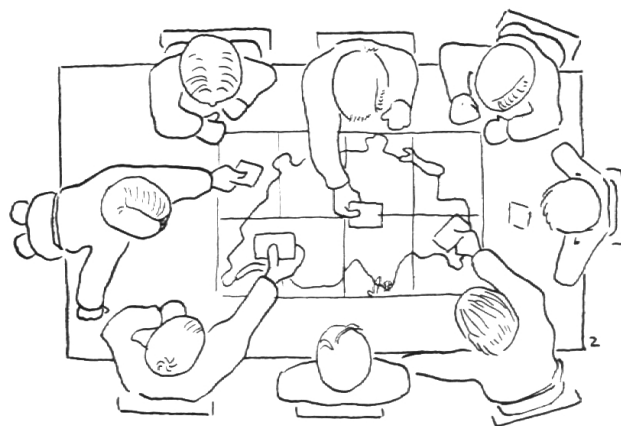
Nachstehend vermitteln wir ein paar Anregungen für „Schulheimspiele“, entnommen dem sehr praktischen Buch „Heimspiele“ von Hans Alber, erschienen im Rex-Verlag, Luzern. (Prefspan-Halbleinen-Einband, 121 Seiten, Fr. 3.20.) In diesem sind über 300 der besten Heim- und Gesellschaftsspiele gesammelt und für die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zusammengestellt. Besonders wertvoll ist die Auswertung des Spielmaterials in einem gesonderten Inhaltsverzeichnis mit folgenden Spielgruppen:

1. Beobachtungsspiele
2. Blindenspiele
3. Gedächtnisübungen
4. Geschicklichkeitsübungen
5. Lärm- und Bewegungsspiele
6. Lernspiele
7. Pfänderspiele
8. Reaktions- und Konzentrationsübungen
9. Scherzspiele
10. Sinne schärfen
11. Singspiele
12. Wettspiele.

Eine Auswahl guter Spiele in die Schulstube.

Landkarte vervollständigen.

Material: Landkarte, Ansichtskarten.



Der Spielleiter breitet auf dem Tische eine Karte (vom Kanton oder der Schweiz) aus. Dazu legt er 20 Bilder von Denkmälern, Kirchen, bekannten Gebäuden, Ruinen usw. Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt. Jede Mannschaft hat die Aufgabe, nacheinander die Photographien und Bilder so rasch als möglich an der richtigen Stelle auf die Karte zu legen. Welche ist rascher fertig? Für jeden Fehler werden 10 Sekunden zugerechnet.

Frage und Antwort.

Material: Fragekästchen.

Der Spielleiter macht kleine Kärtchen, auf die er verschiedene Fragen aus Technik, Heimatkunde, Geographie usw. schreibt. Z. B.: Wie hoch ist der Kirchturm? Wieviele Teile hat das Kirchenjahr? Wer hat die Dampfmaschine erfunden? Wer hat Amerika entdeckt? Wieviel ist

7×9? usw. Auf der Rückseite notiert er die Antwort.

Nun liest er eine Frage nach der andern ab, und der Spieler, der zuerst die Antwort weiss, erhält das Kärtchen. Weiss niemand Bescheid, so erklärt der Spielleiter die Antwort und legt das Kärtchen unter den grossen Haufen. Wer am meisten Kärtchen gewinnt, ist Sieger.

Dieses Spiel eignet sich vortrefflich für die Prüfungsvorbereitung. Man kann für jedes Schuljahr wieder andere Fragekärtchen herstellen.

Suchen mit Gesang.

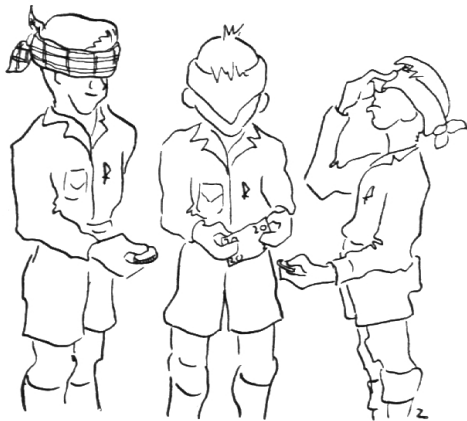
Material: Gegenstand.



Ein Spieler verlässt das Lokal. Ein Gegenstand wird gut versteckt und der Spieler darf wieder hereinkommen. Je näher der Sucher dem Gegenstand kommt, desto lauter singen die andern, entfernt er sich davon, so wird das Lied ganz leise. So geht's hin und her, bis der Spieler den Gegenstand gefunden hat.

Die blinden Bankbeamten.

Material: Geld, Augenbinden.



Wir bilden einen Kreis. Jeder Spieler hat die Augen verbunden. Der Spielleiter gibt nun lang-

sam eine Münze (wenn möglich auch Banknoten) nach der andern weiter. Jeder sucht durch Abtasten das Geldstück zu erkennen und zählt im Kopf die Werte zusammen. Dann gibt jeder die errechnete Endsumme bekannt. Sieger ist, wer der wirklichen Summe am nächsten ist. Um das Spiel zu erschweren, kann man auch fremde Münzen passieren lassen.

Wer kennt seine Heimat?

Material: Postkarten, Bilder aus Zeitungen und Katalogen, Heiligenbilder.

Der Spielleiter zeigt eine Reihe von Ansichtskarten aus der näheren Umgebung, z. B. Kirchen, Denkmäler, Aussichtspunkte, Burgen usw. Bezeichnung natürlich verdeckt (überklebt). Wer am meisten kennt und sie am schnellsten errät, gewinnt.

Abart: Autoprospekte, Tiere, Pflanzen, Blumen, Vögel, Bäume.

Abart: Reklamebilder, Produkt dazu erraten.

Abart: Gute Heiligenbilder, Heilige erraten.

Was geschah dann?

Material: Kalenderzahlen.



Aus abgerissenen Kalenderzetteln kleben wir einige wichtige Zahlen aus der Geschichte zusammen. Jede Zahl kommt auf ein Blatt, das wir den Spielern zeigen. Wer am raschesten weiss, was es für eine Bewandnis mit der Zahl hat, bekommt das Blatt. Zum Beispiel: 1291 Gründung der Eidgenossenschaft, 1315 Schlacht bei Morgarten. 1492 Entdeckung von Amerika usw.

A b a r t: Auf Zettel schreiben wir die Begebenheiten. Wir lassen die Zettel von den Spielern in die richtige Reihenfolge bringen.

Immer eins mehr.

Material: —

Wir sitzen um den Tisch. Ein Spieler beginnt und nennt seinem rechten Kameraden einen Gegenstand. Dieser wiederholt und fügt einen andern Gegenstand dazu. Der nächste wiederholt beide und fügt einen dritten Gegenstand dazu usw. Wer nicht im Stande ist, die Reihen der Gegenstände rasch aufzuzählen, scheidet aus.

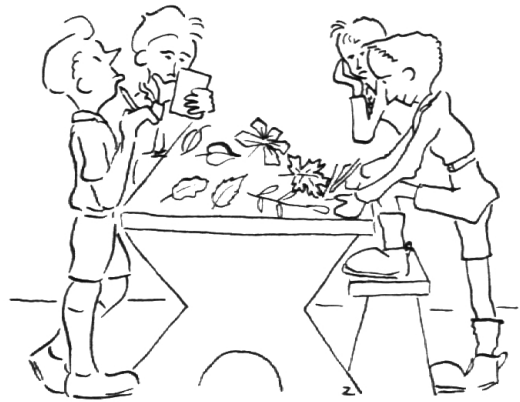
A b a r t: Die Spieler sitzen im Kreis. Einer beginnt mit einem kurzen Hauptwort, zum Beispiel „Stuhl“. Sein Nachbar muss sofort das Wort wiederholen und ein anderes Hauptwort hinzufügen, z. B. „Stuhlbein“, der dritte „Stuhlbeinschreiner“. Wer das Wort falsch wiederholt oder nicht mehr weiter kann, muss ein Pfand geben.

Der Botaniker.

Material: Verschiedene Blätter, Pflanzen und Gemüsebilder.

Wir legen 10 bis 15 verschiedene Blätter auf den Tisch, die jeder Spieler schriftlich zu bestimmen hat. Nachher erklären.

A b a r t: Der Spielleiter hat auf einem Tisch Abbildungen von Pflanzen und Gemüse aufge-



legt, die er aus dem Katalog einer Samenhandlung ausgeschnitten hat. Jeder Spieler versucht nun, die Gemüsenamen genau der Reihe nach, wie sie auflagen, aufzuschreiben. Hat er eine Sorte nicht erkannt, so macht er einen Strich. Wer die meisten Gemüse erkannt hat, ist Sieger.

Der fehlende Gegenstand.

Material: 20 Gegenstände.

Der Spielleiter breitet auf dem Tisch mehrere Gegenstände aus. Die Spieler betrachten sie während einer bestimmten Zeit und verbinden sich dann die Augen. Alsdann entfernt der Spielleiter einen oder mehrere Gegenstände. Die Spieler müssen erraten, was fehlt.

A b a r t: Der fehlende Gegenstand muss durch Abtasten erraten werden. S. R.

Heilpädagogik und Hilfsschule

Aus der Praxis mit Hörstummten

1. Normale Sprachentwicklung.

Um einen tieferen Einblick in die Sprachaneignung eines hörstummen Kindes zu erhalten, wollen wir uns zunächst klar werden, wie ein normales sprechen lernt.

Das Kind erlernt die Sprache wesentlich durch das Gehör. Es hört die Eltern, die Geschwister, die weitere Umgebung sprechen. Die Worte, die einzelnen Bestandteile (Laute, Silben) gelangen durch das Gehörorgan in das Gehirn zur Wahrnehmung. (1. Verbindungsbahn vergleiche Schema). Die akustische Bahn, die ja die Hauptperzeptionsbahn der Sprache genannt werden muss, führt zu einer Sammelstelle „S“. Hier wer-

