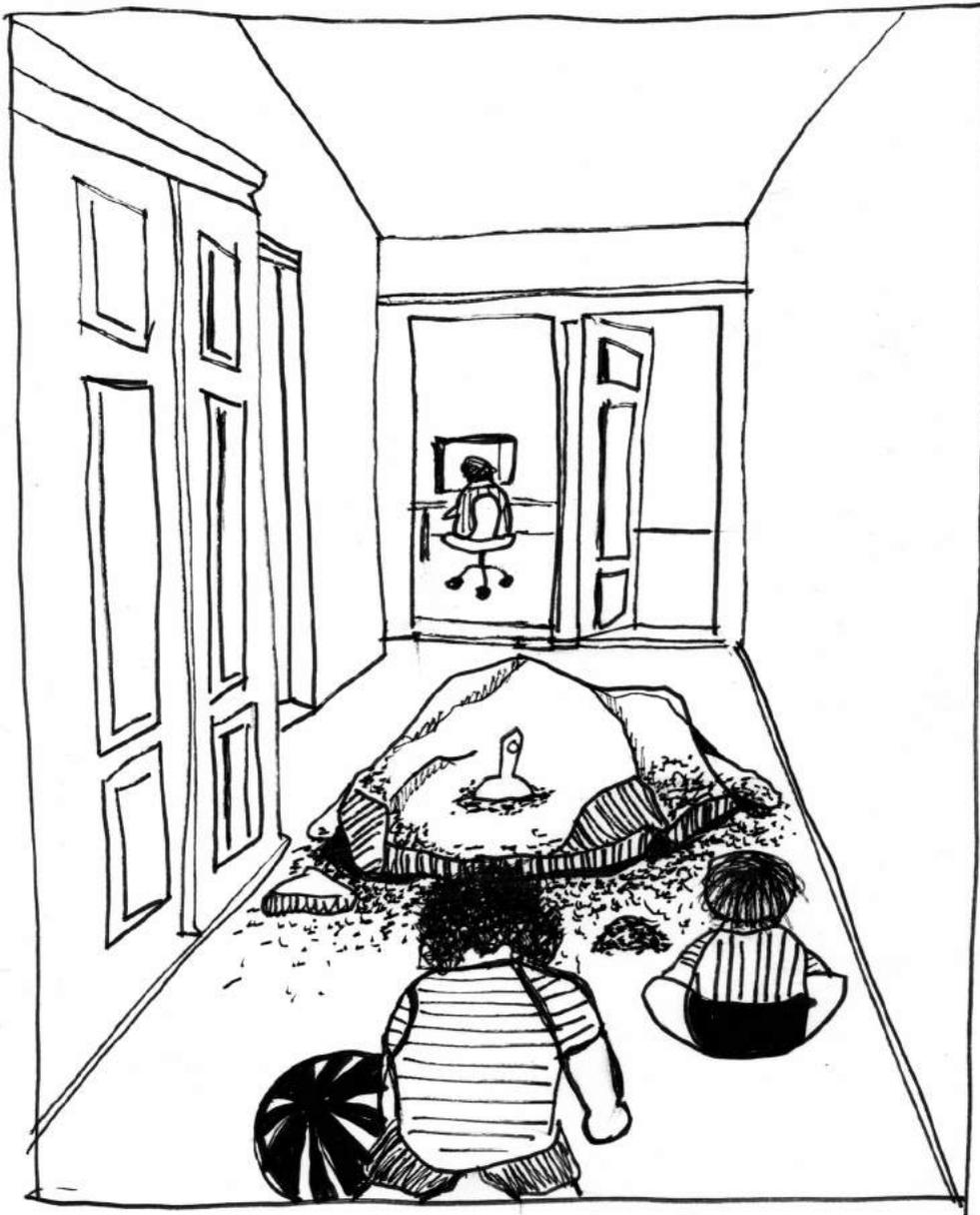


Quartierbrief



Vir SPIELen in der Wohnung



Museumsquartier
St. Gallen

Nr. 74
April 2020

Editorial

Liebe Nachbarinnen und Nachbarn

Ich hoffe, es geht euch allen gut.

In dieser Zeit erreichen uns fast täglich Absagen von Terminen und Veranstaltungen - auch innerhalb dieser Ausgabe werdet ihr einige finden.

Umso mehr freut es mich, dass wir nicht auf die gedruckte Ausgabe unseres Quartierbriefs verzichten mussten. (Hauslieferung sei Dank)

Wir mussten auch unser Leitthema nicht ändern, denn gespielt wird immer - wenn auch im Moment deutlich häufiger drinnen als sonst im Frühling.

Überhaupt kommen wir sonst um diese Jahreszeit vermehrt zusammen, geniessen die Sonne, erste Grilladen auf dem Wiesli, das Zusammensein und den Austausch - In diesem Jahr beschränken wir uns notgedrungen auf ein gelegentliches Schwätzchen aus der Distanz über den Gartenzaun. Dass wir alle am gleichen Tag den Quartierbrief im Briefkasten vorfinden und lesen können, ist im Moment schon ein Höhepunkt gemeinsamer Aktivitäten im Quartier und damit ein Akt der Überwindung sozialer Distanz.

Ich hoffe, der vorliegende Quartierbrief wird ein gemeinsamer Lesegenuss.

Bleibt gesund.

Evelyn Wenk

IMPRESSUM

Quartierbrief
Museumsquartier St. Gallen
Nr. 74, April 2020
erscheint halbjährlich

REDAKTION

Röbi Mähr
Evelyn Wenk
Till Bannwart
Pepita Paoli
Antoinette Maurer

VEREINSVORSTAND

Till Bannwart
Gregor Geisser
Beatrice Heilig
Evelyn Wenk

AUFLAGE

220 Exemplare

INTERNET

www.museumsquartier.ch

Redaktion web Röbi Mähr

Umsetzung web schattenwerk.ch

E-MAIL

ig@museumsquartier.ch

Illustrationen: Antoinette Maurer

Zum Beispiel

Betrachtet man Spielende von aussen, mag man sich vielleicht wundern, wie sich eine solche nutzlose Aktivität im Laufe der Evolution durchsetzen konnte. Während dem Spiel verbraucht der Mensch Energie, er setzt sich erhöhtem Unfallrisiko aus und muss gleichzeitig damit rechnen, alsbald vom Feind entdeckt zu werden.

Evolutionär reicht das Spiel weit hinter den Homo sapiens zurück und ist kulturell in der Menschheit verankert. Spielen zählt heute zu einer der ältesten Kulturtechniken überhaupt und tritt weltweit vom Säuglingsalter über die Pubertät bis ins Erwachsenenalter in allen Kulturen auf.

Was ist Spiel?

Versucht man zu verstehen, was es mit dem Spiel auf sich hat, stösst man auf ein äusserst komplexes, vielschichtiges und schwer fassbares Phänomen. Es reicht vom Falten und Bekritzeln eines Blattes Papier über zeitvertreibendes Kneten während der Schulstunde bis zum anspruchsvollen Kampfspiel, das auch als hoch bezahlter Beruf betrieben werden kann.

Möchte man Spiel definieren, indem man es vom Ernst der Sache abzuspalten versucht, erweist sich diese Trennung als schwierig. Schon das Kind nimmt sein Spiel sehr ernst und Verlieren in Wettspielen oder Blossgestelltwerden kann zu Tränen und Spielausstieg führen. Geschichtlich treffen wir immer wieder auf sehr ernste Spiele und Wettkämpfe, bei denen Sieg oder Niederlage über Leben oder Tod entschieden.

Ein weiterer Versuch könnte sein, das Spiel von Arbeit trennen zu wollen, jedoch erweist sich auch diese Abspaltung als schwierig, da zahlreiche Spielarten wie Fussball, Boxen oder Tennis professionell betrieben werden. Die darin enthaltenen Komponenten wie Ausbildung, Trainingsleistung und Bezahlung der Spieler charakterisieren das Spielen als anspruchsvollen Beruf, der sich durch eine regelmässige harte körperliche und geistige Arbeit ausweist. Und schlussendlich ist die Unterscheidung von Spiel und Arbeit auch bei Kindern oft nicht wirklichkeitsgerecht: Was für den Bäcker Berufsarbeit und für die Mutter vielleicht unliebsame Hausarbeit darstellt, kann für Kinder Spiel sein und gegenteilig kann verordnetes Spielen wie Flötenunterricht als Arbeit empfunden werden.

Warum spielen wir?

Wir spielen, weil es uns glücklich macht.

Das Flow - Erlebnis nach Mihály Csíkszentmihályi

Die Bedeutung des englischen Wortes Flow lässt sich gleichsetzen mit Rinnen, Strömen oder in den Fluss kommen. Wenn die gestellten Anforderungen bei einer Tätigkeit ohne Ziele oder angesetzter Belohnung genau so hoch sind, dass sie weder zu niedrig (=langweilig) noch zu hoch (=überfordernd) ausfallen, kommen wir bestenfalls in den Status des Flows. Indem die Handlung mit unserem Bewusstsein verschmilzt, befinden wir uns höchst konzentriert im Hier und Jetzt. Diese beglückende Verbindung des mentalen Zustandes mit der Aktivität lässt uns Zeit und Raum um uns vergessen - die Tätigkeitslust entspringt dem reinen Tun.

Wir spielen, weil wir so der Realität entfliehen und Verbotenes ausleben können.

Die Theorie der Wirklichkeitsflucht nach Sigmund Freud

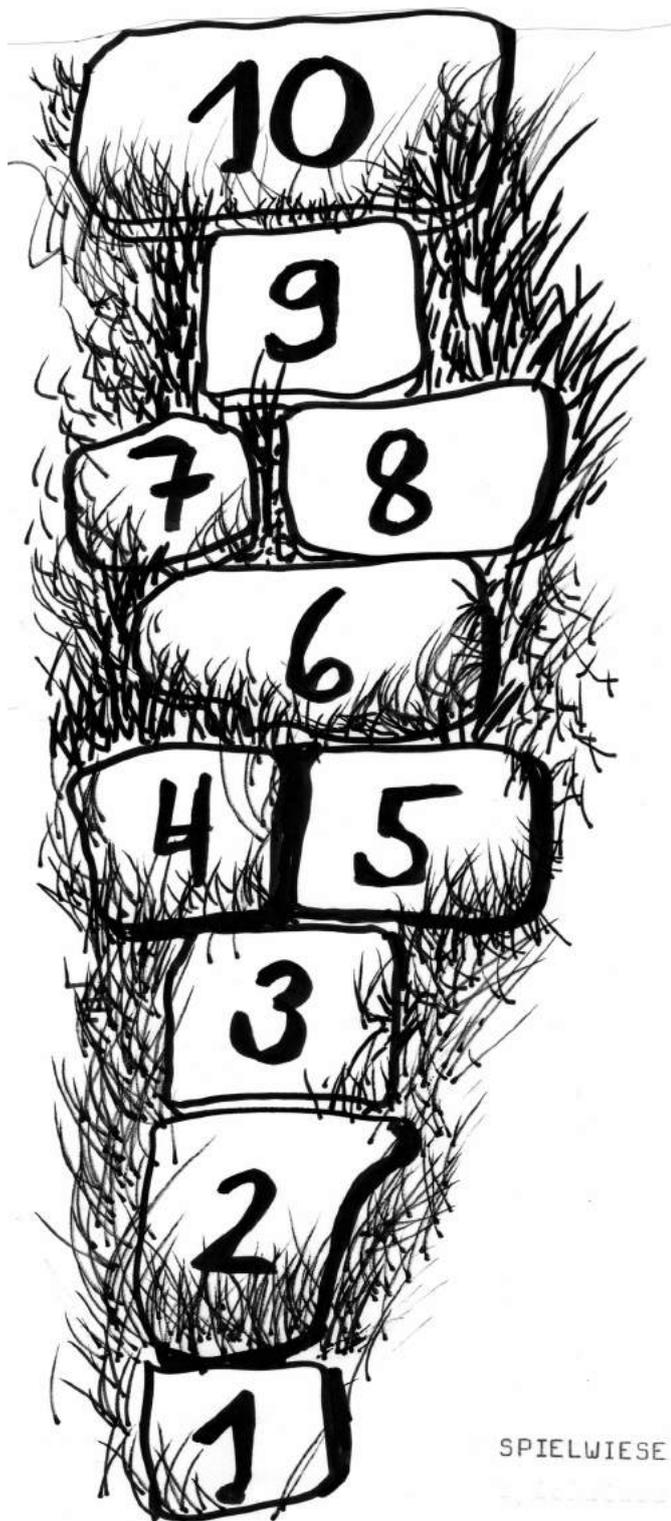
Sigmund Freud beschreibt die Wirklichkeitsflucht - Theorie beispielsweise das Einnehmen einer Tarnrolle als Motiv, um der ernüchternden Realität entfliehen zu können. Als Clown oder Fantasiheld verwandelt, versetzt sich der oder die Spielende in eine eigens geschaffene Realität, in der Aktivitäten erfolgen dürfen, die sonst nicht erlaubt sind. Darin ergibt sich eine Möglichkeit, den Zwängen der Realität zu entfliehen und Impulsen wie beispielsweise aggressiven Bedürfnissen nachzugehen und unterdrückte Wünsche zu erfüllen. Insofern betrachtet er das Spielen als Lustbefriedigung und gleichzeitige Möglichkeit, Konflikte zu verarbeiten, woraus sich eine Katharsis, eine Art Reinigungszustand von Problemen und Ängsten ergibt.

Wir spielen, weil wir nach Gleichgewicht und Ausgleich streben.

Äquilibration: das Hin- und Her zwischen Akkommodation und Assimilation nach Jean Piaget

Der Schweizer Psychologe und Pionier der kognitiven Entwicklungspsychologie Jean Piaget sieht die Bedeutung des Spielens zwischen den beiden Kräften der Akkommodation und der Assimilation. Akkommodation bezeichnet die Fähigkeit des Individuums, sich an die Anforderungen der Umwelt anpassen zu können. Im Spiel kann das bedeuten, dass sich Kinder anpassen, indem sie das reale Verhalten ihrer Eltern nachahmen. Gleichzeitig sind Kinder im Sinne der Assimilation jedoch auch in

der Lage, die Umwelt an ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen. Wenn Kinder Gegenstände umdeuten und ihnen in einer fiktiven Spielwelt eine neue Bedeutung zuweisen, ist die Assimilation laut Piaget eine Gegenwehr zu Wirklichkeit, Sozialisationsdruck und Zwängen. Somit ist das Spiel eine Gratwanderung zwischen den beiden Kräften, in dem sich die eigene Wirklichkeit kontinuierlich gegen die reale Umwelt behauptet.



Wir spielen, um (noch) Unerreichbares erfahren zu können.

*Kinder drängt es in ihrer Entwicklung nach vorne:
Lew Semjonowitsch Wygotski*

Der sowjetische Psychologe Lew Semjonowitsch Wygotski sieht im Rollenspiel der Kinder einen starken Wunsch, noch unerreichbare Welten der Erwachsenen betreten zu können. Indem ein Kind in die Rolle eines starken Riesen, eines Polizisten, einer Mutter, eines Räubers oder einer Pilotin schlüpft, wird der Wunsch nach Höherem befriedigt. So bieten auch moderne Computerspiele oftmals besondere Kräfte oder Fähigkeiten, die man im realen Leben nicht hat und nie haben könnte. Was in der virtuellen Welt der Computerspiele weniger direkt zum Tragen kommt, sind die Konsequenzen der kindlichen Impulsausübung. In der realen Kindergruppe steht meine Aktion in steter Abhängigkeit zu den anderen Kindern. Als Konsequenz lernen die Kinder Selbstkontrolle und die Akzeptanz von Regeln, was für die weitere Zusammenarbeit als befriedigend wahrgenommen wird.

Was ist das kindliche Spiel?

Folgende Kennzeichen zeichnen das kindliche Spiel aus:

- Es besteht eine Motivation «von innen heraus»
- Spielende betrachten die Mittel und nicht den Zweck
- Spielende können die allgemein üblichen Funktionen eines Gegenstandes leugnen und ihnen andere zuschreiben
- Die Tätigkeiten der Spielenden werden nicht von Regeln bestimmt, die von aussen auferlegt worden sind
- Spielen ist kein passives Konsumieren
- ...

Rolf Oerter, emeritierter Professor für Entwicklungsforschung, erläutert einige Hintergründe zum kindlichen Spielverhalten und beschreibt unter anderem vier *Merkmale* des Spiels:

- **Selbstzweck des Spiels:** Kinder gehen vollkommen im Spiel auf und sind darauf konzentriert, sodass sie alles andere um sich herum ausblenden.
- **Wechsel des Realitätsbezuges:** Kinder konstruieren beim Spielen eine neue, ganz eigene Realität und weisen dabei Dingen unter Umständen eine andere Bedeutung oder Funktion zu.

- **Wiederholung und Ritual:** Kinder wiederholen Handlungen beim Spielen sehr oft, was auch eine Art Ritualcharakter annehmen kann. Dabei werden Handlungen in der immer gleichen Reihenfolge ausgeführt.
- **Gegenstandsbezug:** Das Spielen bezieht sich im Grunde immer auf Gegenstände wie Spielsachen oder Bestandteile von Gesellschaftsspielen. Deren Bedeutung und Funktion werden oftmals durch die Vorstellungskraft der Kinder umgedeutet.

Ausserdem behandelt Oerter die verschiedenen *Formen* des Spiels:

- **Sensomotorisches Spiel:** Säuglinge und Kleinkinder entdecken die Welt vor allem über Sinneswahrnehmungen. Sie betrachten Gegenstände, betasten und bewegen sie und erkunden sie auch mit dem Geschmackssinn.
- **Als-ob-Spiel (Symbolspiel):** Ab dem zweiten Lebensjahr beginnen Kinder damit, den Gegenständen, die sie schon kennen, im Spiel eine neue Bedeutung zu geben. Sie werden zum Symbol für etwas anderes und das Kind tut so, als ob es in einer anderen Realität lebte.
- **Rollenspiel:** Beim Rollenspiel spielen Kinder zu zweit oder zusammen mit mehreren und ahmen Situationen nach, die sie aus dem Alltag kennen. Dafür einigen sie sich auf einen Spielrahmen oder ein Thema und schlüpfen in andere Rollen.
- **Regelspiel:** Ab einem Alter von sechs Jahren sind Kinder in der Lage, Regeln einzuhalten. Somit werden nun auch Spiele interessant, die auf der Einhaltung von Regeln basieren und nur so funktionieren können.

Aus diesen Spielformen ergeben sich Kombinationsmöglichkeiten zu diversen Mischformen.

Das Rollen- und Mannschaftsspiel als zentrale Faktoren der kindlichen Identitätsentwicklung

George Herbert Mead (1863 - 1931) war ein US-amerikanischer Philosoph, Soziologe und Psychologe, der unter anderem in Leipzig und Berlin studierte. Sein einziges Werk fand erst nach seinem Tod Verbreitung, als ein ehemaliger Schüler die Vorlesungsniederschriften veröffentlichte und das Forschungsprogramm als *Symbolischen Interaktionismus* etikettierte.

Laut Mead entsteht Identität durch drei Medien:

Sprache, Spiel (play) und Wettkampf (game). Die drei Komponenten werden unterschiedlich gewichtet, sind aber allesamt relevant und unersetzlich - wobei erst deren Zusammenspiel eine individuelle Persönlichkeit hervorbringt.

Rollenspiel - Play

Kinder, die in typische Rollen wie Polizist, Prinzessin oder Feuerwehrmann schlüpfen, befinden sich in der Stufe des Play. Durch die Wiederholung lernt das Kind nebst diesen spontanen und individuellen Rollen auch das typische Rollenmuster aller Polizisten, aller Feuerwehrmänner und aller Prinzessinnen kennen und „es werden schliesslich alle diese Haltungen zu einer einzigen Position kristallisiert, die als die des ‚verallgemeinerten Anderen‘ bezeichnet werden kann“. Im Prozess der Rollenbeobachtung aus der Aussenperspektive entsteht eine Vorstellung oder ein Bewusstsein darüber, wie die anderen Menschen mich als Person wahrnehmen.

Mannschaftsspiel - Game

Das Game, die zweite Stufe der Identitätsentwicklung, wird im Mannschaftsspiel sehr anschaulich zum Ausdruck gebracht. Indem die einzelnen Spielerinnen und Spieler ihre eigene Rolle und gleichzeitig auch diejenigen der anderen wahrnehmen, werden diese immer wieder miteinander in Bezug gesetzt – sie begreifen sich als dem Gruppenspiel zugehörig.

Me - gemeinschaftsbezogene Identität

I - individuelle Identität

Laut Mead entwickelt jeder Mensch in den beiden vom Spiel geprägten Entwicklungsphasen des Game und Play eine zweiteilige Identität, von der ein Teil gesellschaftlich und gemeinschaftsbezogen, das Me, und der zweite Teil individuell und einzigartig, das I, ist. Während wir uns im ständigen Austausch mit der Aussenwelt in kollektiven Werten verbinden und das Me ausbilden, haben wir gleichzeitig auch das Bedürfnis, uns als einzigartige Persönlichkeiten im I wahrzunehmen und entsprechend zu präsentieren. Da das I immer als Reaktion auf vorgängiges kollektives Bewusstsein verstanden wird, stehen die beiden Identitäten in einer Art Spannungsverhältnis zueinander. Auf Innovation zählend bedürfen wir Persönlichkeiten starker, profilierter und individueller Identität, die sich gesellschaftlichen Normen- und Rollenerwartungen im Me anpassen können und gleichzeitig authentische I sind.

Das Spiel ist fürs heranwachsende Kind unabdingbar

Im Spiel setzen sich Kinder aktiv und intensiv mit sich selbst und ihrer Umwelt auseinander. Forschungsergebnisse zeigen, dass sechsjährige Kinder zur optimalen Entwicklungsförderung täglich im Durchschnitt sechs bis sieben Stunden spielen sollten. Das Spiel bietet daher ideale Voraussetzungen für erfolgreiche Lernprozesse in allen Bereichen der kindlichen Entwicklung. Diese Prozesse ziehen sich über weite Kompetenzfelder hinaus und nehmen entscheidend Einfluss auf die weitere Lernbiographie des Kindes.

Zahlreiche Fähigkeiten und Fertigkeiten, die wichtig für eine erfolgreiche Lebensgestaltung sind, entspringen intensiven Spielerfahrungen. Durch das aktive Tun im Spiel lernen Kinder die Welt, in der sie leben, immer besser kennen und erweitern ihr ganz persönliches Weltwissen Stück für Stück.

Im Spiel erwerben Kinder eine Fülle an elementaren Voraussetzungen für ihre gesamte Bildungslaufbahn, wie etwa Konzentrationsfähigkeit, Kreativität und Selbstständigkeit. Beim Bauen oder Konstruieren sind z.B. Abstraktionsvermögen und logisches Denken gefordert, beim Kaufladenspielen mathematische Fähigkeiten. Regelspiele verlangen ein hohes Mass an Anstrengungsbereitschaft und Frustrationstoleranz, die häufig erst im Volksschulalter erworben werden. So stellen Spiele auch ein Mittel zur Verarbeitung und Bewältigung von Problemen und schwierigen Erfahrungen dar. Nachfolgend und zusammenfassend ein kurzer Abriss der Lernfelder:

- Motorik: erstes Greifen nach Gegenständen, später der Einsatz von Spielzeugen
- Sprachkompetenzen: Zuhören, Sprache verstehen, Sprechen, Argumentieren
- Sozialer Umgang mit anderen Kindern
- Erkennen und Ausbilden der eigenen Fähigkeiten und Stärken
- Umgang mit eigenen Emotionen, auch mit Aggression und Angst
- Erlernen der Fähigkeit der Problembewältigung
- Konfrontation mit eigenen Grenzen
- Rücksichtnahme, Aushandeln von Regeln
- Wissen über Gegenstände und ihre Funktionsweise
- Alltagskompetenz: Fähigkeit, alltägliche Herausforderungen verstehen und bewältigen zu können

Erwachsene und Spiel

Erwachsene unterstützen das kindliche Spiel

Erwachsene können die Kinder in ihrer Entwicklung insofern unterstützen, als dass sie, dem Alter der Kinder entsprechend, förderliche Lern- und Spielwelten anbieten.

Besonders wichtig ist, dass Kinder, trotz Fussballtraining und Klavierunterricht, über ausreichend Zeit verfügen, in der sie ihre Beschäftigung frei von äusseren Zwängen oder Erwartungen selbst wählen dürfen. Spielzeug sollte allgemein so ausgewählt werden, dass sie die Fantasie und Kreativität der Kinder möglichst anregen und nicht einengen. Besonders geeignet sind normale Alltagsgegenstände oder aber auch wertlos scheinendes Material, das vom Kind auf vielfältigste Weise eingesetzt werden kann. Noch wichtiger als die Gegenstände ist eine Grundhaltung des wahren Interesses an der kindlichen Aktion seitens der Eltern. In der positiven Bestätigung des kindlichen Tuns werden Selbstvertrauen und Kreativität ausgebildet. Und nicht zuletzt ist das gemeinsame Spiel für Eltern und Kinder jeden Alters immer wieder eine Quelle von Freude und Spass!

Positive Einflüsse des Spiels auf Erwachsene

Nicht nur auf Kinder wirkt sich das Spiel positiv aus. Erwachsene, die als Kinder viel und oft gespielt haben, brauchen das Spiel später reduzierter um Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln. Nichtsdestotrotz stellt das Spiel für alle Erwachsenen immer wieder ein geeignetes Mittel zur Weiterentwicklung dar.

- Im Spiel agiert das Gehirn auf Hochform, neue Vernetzungen entstehen, das Gedächtnis wird gefördert, Potentiale kommen zum Vorschein
- Spielen fördert auch im Erwachsenenalter Fantasie und Kreativität, Neues wird ausprobiert, der gewohnte Alltag wird verlassen, kreative Denkprozesse kommen in Schwung
- Computerspiele regen das Wachstum bestimmter Hirnareale an, die für die Koordination des Bewegungsapparates zuständig sind, wodurch motorische Fähigkeiten bei Erwachsenen nachweislich verbessert werden konnten
- Spielen kann bei Erwachsenen zu mehr Leichtigkeit und Lebensfreude im Alltag führen, indem es uns die Möglichkeit bietet, ziellos sein zu dürfen, absichtslos Erfahrungen zu sammeln und wieder stärker mit unseren kindlichen Gefühlen in Verbindung zu treten, welche durch die starke Fokussierung auf den Verstand oft unterdrückt werden.



Museumsquartier

Keine Angst liebe Leser, in diesen Zeilen wird nicht beschrieben, wie sich unser Quartier nach einem Bombenangriff anfühlt, obwohl die Corona-Szenerie schon daran erinnern könnte. Nein, ich versuche herauszufinden, was mit dem Quartier geschieht, nachdem die Museen, das Theater, die Tonhalle und die kommenden Olma-Events geschlossen sind.

In dieser einmaligen Situation stellt sich die Frage, was aus unserem (Kultur-)Quartier wird, wenn die Kulturangebote nicht mehr funktionieren?

Anders als in anderen Quartieren gibt es hier keine besorgten Künstler und Angestellte, die irgendwelche spontane Angebote erfinden, denn auf die Verteilungsmaschinerie für die etablierte Kunst ist Verlass. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass unsere Kulturbranche sich einen festen Platz in den Budgets erarbeitet hat. Deshalb sucht man vergebens nach kreativen Aktionen, nach lustigen Ideen, nach Spontanität. Es scheint die Motivation dazu zu fehlen. Kein Wunder, wenn der Druck fehlt. Oder haben sie schon mal erlebt, dass es vor den Museen, der Tonhalle oder dem Theater eine Menschenschlange gab? Das kennen wir nur von unseren Volksfesten wie der OLMA oder dem St. Gallerfest, aber bitte, die haben mit Kultur wirklich nichts zu tun.

Doch glücklicherweise gibt es in unserem Kulturquartier nicht nur die etablierte Hochkultur, sondern auch noch die gelebte Alltagskultur. Die BewohnerInnen, die für sich oder auch für die Gemeinschaft etwas schaffen, dass ausschliesslich der

Freude dient, ohne weiteren Nutzen.

Auf der Suche stosse ich auf Menschen, die sich dem Spiel widmen. - Zurück zum Kind. - Doch das scheint anfänglich nicht so einfach zu sein, denn wir Menschen orientieren uns ganz selbstverständlich an der Spitze, die aber mit der Krise über Nacht nicht mehr zu existieren scheint. Das lustvolle und scheinbar zwecklose Spiel wich den Kunstformen, die seit der Antike dem Volke vorgeführt wurden. Die Gladiatoren und Halbgötter wurden zu Spitzensportlern oder Symphonikern, Profi-Spielern oder Ballett Tänzerinnen. Und all diese Menschen sind unsere Idole, denn sie haben es geschafft, denn sie spielen in einer eigenen Liga.

Die Kinder brauchen diese Vorbilder offensichtlich nicht, um sich dem kreativen Spiel zu widmen. Ihnen reichen ein Ball, eine Schnur, Malkreide oder paar Stecken, um sich zu beschäftigen, nur der Freude willen. Gemeinsam sind allein die Regeln, die ein Spiel erst ausmachen: ob im Sandkasten oder auf einer Ballettbühne, im Theatergraben oder auf dem Pausenplatz.

Sicher liegt das Spielen in unseren Genen, der Wunsch der Lebewesen, etwas lustvoll Unnützes zu tun. Der einzige Unterschied unserer Spezies liegt darin, dass wir daraus Kunstformen entwickelt haben. Doch auch die einfachen Spiele machen Freude und erfüllen den ursprünglichen Zweck. Deshalb bin ich sicher, dass unser Quartier auch ein Kulturquartier bliebe, wenn unsere etablierten Spielstätten abhanden kommen würden. Allein, die Kultur wäre dann vielleicht eine andere.



Geographiespiel vor dem Spelterini



Velölä auf dem Hadwigplatz



Geschicklichkeitsspiel auf der Stadtschlange



Klettern hinter dem Spelterini



Hundefussball im Stadtpark



Käferjagd auf dem Hadwigplatz



Kugelstossen auf dem Wiesli



Leiterlspiel vor dem Spelterini



Malen auf dem Hadwigplatz



Mühle vor dem Spelterini



Musizieren im Serrat



Ping Pong auf dem Wiesli



Sändälä auf dem Wiesli



Schachspiel vor dem Spelterini



Steine sammeln neben der Ekkehardstrasse

Mit Maggis «Fliegerspiel» um die halbe Welt

Im HMV, am Ostrand des St.Galler Stadtparks, könnte man ganze Spiel-Wochenenden veranstalten. Im Depot des Museums gäbe es dazu eine Fülle von Spielen – aus allen Erdteilen. Besonders reizvoll sind die Brettspiele. «Miau-Miau» etwa, ein Leiterli-Spiel aus der Zeit um 1900, präsentiert Alltagsszenen von Hauskatzen. Sie lauern Vögeln und Mäusen auf, fliehen vor wütenden Hausfrauen oder treffen sich zum Rendezvous. Die «Reise in die Ewigkeit», ein Leiterli-Spiel aus den 1930er-Jahren, bringt Kindern und Jugendlichen die Prinzipien eines tugendhaften, christlich-bürgerlichen Lebens nahe. Wer auf Feld 62 landet («Nächstenliebe»), darf auf Feld 80 vorrücken. Wenn man eins mehr gewürfelt hat, geht's in die andere Richtung: Feld 63 («Trägheit») führt direkt auf Feld 1 zurück. Noch Fragen?

Die «Reise in die Ewigkeit» zeigt: Solche Spiele sind oft nicht harmlos. Sie transponierten direkt oder indirekt problematische Botschaften. Das gilt auch für die Brettspiele, welche zu einer Reise in ferne Länder einladen. Das waren vielfach keine Expeditionen, die sich mit Neugier, Sympathie und Achtsamkeit auf fremde Menschen und Kulturen einlassen. Keine Begegnungen auf Augenhöhe. Sie reihten einfach Klischees aneinander, bestätigten Vorurteile und fragwürdige Weltbilder. Das «Fliegerspiel», das die Suppenfirma Maggi bei Wintertur in den 1930er-Jahren in Umlauf brachte, ist ein Beispiel. 2-6 Spieler fliegen durch Europa, Afrika und Asien und erleben als Maggi-Vertreter diverse Abenteuer. Wer hier auf Feld 62 landet, darf gleich zwei Stationen weiterfliegen. Der Grund: «Afghanistan! Hält einen Vortrag über Maggi's Produkte. Wird vom Frauenverein Kabul zum König ausgerufen, zieht es aber vor, weiterzufliegen.» Es geht aber noch härter. Auf Feld 40 z.B. muss man eine Würfelrunde aussetzen. Der Grund: «Schaut dem Tanz der Somali-Neger zu. Lacht sich krank.» Anderes ist schlicht dumm, Feld 24 etwa: «Eine Giraffe und ein Elefant trinken ihm das Benzin aus. Muss 3 Tage auf neuen Vorrat warten.»

Ist das rassistisch-kolonialistisch und eurozentrisch, oder einfach nur albern und gedankenlos, oder etwas dazwischen?

Bezogen werden konnte das «Fliegerspiel» als Prämie. Die findige Suppenfabrik – ein Pionier des Marketings – hatte 1932 ein Belohnungssystem mit solchen Prämien eingeführt. Wer fleissig Maggi-Verpackungen sammelte und einschickte,

konnte allerlei Artikel beziehen, z.B. Zierbüchsen, einen Tischständer für Maggi-Würze, aber auch Bouillonwürfel oder Suppen – oder eben das Fliegerspiel. Bei seiner Entwicklung und Realisierung spielte mit Sicherheit der Hype um Walter Mittelholzer eine Rolle. Der Flieger, Filmer und Buchautor war damals einer der grössten Schweizer Stars überhaupt.

Es gab aber auch Fälle, wo der Westen Spiele aus fernen Weltgegenden übernahm. Ein bemerkenswertes Beispiel ist das altindische Pachisi-Spiel. Es gelangte im 17. Jahrhundert nach Europa. 1896 wurde es in England als «India» oder «Ludo» patentiert. Und wenig später entstand daraus das Spiel «Eile mit Weile» – in unserem Kulturkreis heute ein Klassiker.

Peter Müller
Historisches und Völkerkundemuseum St.Gallen

Das Museum zu Hause

Spielerische Kunst-Ideen des Kunstmuseums St. Gallen für Kinder und Jugendliche

Die Museen sind geschlossen, ebenso die Schulen. Das «Museum zu Hause» bietet deshalb unserem jungen Publikum und anderen Gestaltungsfreudigen die Möglichkeit, ausgewählte Kunstwerke aus der Sammlung des Kunstmuseums besser kennenzulernen – auch von zu Hause aus. Auf der Webseite des Kunstmuseums St.Gallen stehen unter der Rubrik «Kunstvermittlung» gestalterische und kunstreiche Aufgaben zur Verfügung. So kann man einem Mädchen aus dem 17. Jahrhundert einen neuen Look verpassen, sich im Gedankenlesen versuchen, Bilder weiterzeichnen und ergänzen, in die Rolle eines Meteorologen oder einer Meteorologin schlüpfen oder einen Tanz erfinden ... Es ist für alle etwas dabei! Für diejenigen, die zu Hause «Museum spielen» wollen, ist die Webseite der Museumslupe zu empfehlen. Der Link dazu ist ebenfalls auf www.kunstmuseumsg.ch/kunstvermittlung zu finden.

Wir freuen uns über Ihren Online-Besuch und sind gespannt auf Ihre Rückmeldungen!

Über den Hashtag *#museumzuhaus* und via unserer Mail-Adresse *kunstvermittlung@kunstmuseumsg.ch* können Sie die Resultate einreichen.

Hinweis:

Alle Werke, die in unserer Rubrik «Museum zu Hause» vorgestellt werden, sind als Originale zugänglich und im Kunstmuseum oder im Kirchhoferhaus ausgestellt. Wie freuen uns jetzt schon auf Ihren Besuch nach der Wiedereröffnung – beispielsweise an einem Offenen Kunstlabor im Kirchhoferhaus, bei dem sich Kreative *jeden ersten Sonntag im Monat von 10 bis 14 Uhr* gestalterisch austoben können.

Vorlage



Jacob Gerritsz. Cuyper (1594-1652)
Bildnis eines zehnjährigen Mädchens
1636, Öl auf Eichenholz, 59.7 x 52.1 cm
Schenkung Familie Chappuis-Speiser 2010

eingereichtes Foto



Maru Zürcher mit Juan Fernando und Jose Mateo,
Aufgabe 5 «Neuer Look»

Der Weg ist das Ziel ... Der Spielweg St. Gallen

Spielen hat uns alle von klein auf begleitet, wir sind damit gross geworden. Gerne erinnern wir uns an jene Zeit: fangen, bauen, entdecken, stossen, lachen, knobeln... Wer möchte dies nicht ab und zu wieder tun? Spielen begleitet uns durch das ganze Leben, aktiv oder passiv, denkend oder sportlich. Spielen ist Bewegung, Leben und Lernen.



Spielen ist altersunabhängig und generationenübergreifend. Wir sprechen Familien mit Kindern genauso an, wie die Grosseltern mit ihren Enkeln oder Vereine, Kindergärten und Schulen, Jugendorganisationen, Personen mit Einschränkungen, Spaziergänger, Spielfreudige, usw. Spielen ist alters- und grenzenlos.

Spielen hat einen pädagogischen Wert, und ist nicht nur Freizeitbeschäftigung, sondern auch Begleiter im Alltag. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung und die sozialen Kontakte, wirkt gesundheitsfördernd und regt die geistige Fitness an. Es verbindet, gemeinsames Spielen macht Spass, sorgt für eine positive Resonanz und macht Energie frei.

Der Spielweg St.Gallen ist öffentlich, kostenlos, saison- und wetterunabhängig zugänglich. Die 65 Spielorte erstrecken sich über das gesamte Stadtgebiet. Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge: von jedem Spielort gelangt man zu Fuss oder mit dem ÖV zum Nächsten. Die Plätze sind mit einer Tafel gekennzeichnet, auf welcher mehrere Spielideen beschrieben sind. Auf www.spielweg.ch werden die Spielorte via Google Maps angezeigt; zudem können weitere, zum jeweiligen Ort passende Spiele nachgelesen werden.

Ein sehr interessantes Angebot ist die Gratisausleihe von Spielen. So kann im Museumsquartier Pétanque, Kubb, Frisbee, Gummitwist, etc. gespielt werden. Alle Informationen und Details finden sich auf: www.spielweg.ch/infos

Der Spielweg im Museumsquartier wird sehr stark besucht, da die Distanzen kurz sind und viel Abwechslung vorhanden ist. Im Quartier finden sich 10 Spielwegposten. Mit den Museen, der Pädagogischen Hochschule und der Ludothek wird eine sehr enge Zusammenarbeit gepflegt.

Folgende Informationen sind auf der Homepage www.spielweg.ch zu finden:

- **Spielwegkarte** Kostenloser Bezug bei verschiedenen Stellen in der Stadt
- **Spielausleihe** Gratisausleihe von Kubb, Pétanque, Mölkky, Gummitwist, ...
- **Anlässe** Einige Anlässe werden gratis angeboten
- **Führungen** Schulen, Gruppen, Institutionen, Firmen können Führungen buchen

Für den Unterhalt und die Weiterentwicklung des Weges sorgt der Verein «Spielweg St.Gallen». Der «Verein Spielweg» möchte die Nutzung der Spielplätze, Pausenplätze, Strassen und Wälder zum Spielen fördern. Für die finanzielle Unterstützung sind wir sehr dankbar.

Kontakt: Verein «Spielweg St.Gallen»
www.spielweg.ch, info@spielweg.ch

Andreas Rimle
 Verein «Spielweg St. Gallen»

Grüezi zämmä

Ich sitze dieser Tage in meinem Zwangsexil und möchte die Möglichkeit nutzen meine Familie und mich als neue Nachbarn im schönen Museumsquartier vorzustellen.

Wir sind die 5-köpfige Familie am Eck! Die Neuen halt.

Vor 13 Jahren sind wir nach St.Gallen gezogen, kommen aber ursprünglich aus München. Während mein Mann gebürtig also ein waschechtes Münchener Kindl ist, bin ich für die Bayern ein sogenannter

«Preiß» und tatsächlich oberhalb des Weisswurst-äquators geboren.

Mein Spiel – «Tanz dich fit»

Seit 2010 führe ich meine Firma «Tanz dich fit» und biete zusammen mit drei weiteren Trainern verschiedene Groupfitness Programme, sowie Personal Training an.

Das ist für mich – Achtung, hier kommt die themenbezogene Überleitung – mein Ausgleich, eine Art Spiel, denn ich kann wirklich behaupten, dass mir meine Arbeit so viel Spass macht, wie ein Spiel oftmals unseren Kindern bereitet.

Regelmässig werde ich auch für Kinder und Jugendliche als Sonderprogramm in Schulen geladen und habe dort tollen Tanz- und Fitnessunterricht mit ihnen. Hin und wieder gibt es mutige Männer die ihren Junggesellenabschied bei mir starten um danach - unerwarteterweise ihrerseits - verschwitzt um die Häuser zu ziehen, ausserdem choreografiere ich Kindermodenschauen und spezialisiere mich derzeit als Personal Trainer für übergewichtige Jugendliche.

Meine Firma ist eine Herzenssache für mich, ein Lebensstil und keine Arbeit und ich hoffe sehr, dass man das auch fühlt, wenn man mich besucht.

Lasset die Spiele beginnen! Aktuell mit Spielregelanpassung!

Aus diesem Grund möchte ich diese Chance nutzen und euch auf einen Rabatt für alle Anwohner im Quartier aufmerksam machen. Dieser Rabatt findet Anwendung auf alle GroupFitness Programme.

Aufgrund unserer besonderen, aktuellen Weltsituation musste ich meine Spielregeln etwas anpassen und streame nun live in das Wohnzimmer meiner Teilnehmer und wer weiss, vielleicht spielt bald einer von euch mit?!

Nicole Schattner

RabattCode: WIESLI-2020



Spielgruppe Zaubernuss

Über Uns

Die beliebte Waldorf-Spielgruppe im Museumsquartier St. Gallen befindet sich in einer gemütlichen 3-Zimmer-Altstadtwohnung an der Rorschacherstrasse 11. Die erfahrene Leiterin, Rita Ammann, holt die Kinder dort ab, wo sie sich nach persönlichem Entwicklungsstand befinden und führt sie liebevoll und mit viel Humor durch einen Spielgruppenmorgen.

Das freie Spiel steht im Vordergrund. Werken, Gestalten, Experimentieren, Singen, Tanzen, Znüni essen, Geschichtenhören sind ebenfalls fester Bestandteil.



Die Jahreszeiten und Rituale prägen das Spielgruppengeschehen. Die aus Naturmaterial gefertigten Spielsachen regen die kindliche Fantasie an, und dabei können vielfältige Sinneserfahrungen gemacht werden. Zwerge und andere Wesen begleiten durchs Spielgruppenjahr.

Der Aufenthalt im wunderschönen Garten (mit Gartenhaus, Wiese, Sandkasten, Kletterbaum u a.) lädt zu abenteuerlichen Aktivitäten ein: Ob Picknick, Regentanz, Schatzsuche oder Geschichte im Gartenhaus – immer ist was los.

Das Angebot

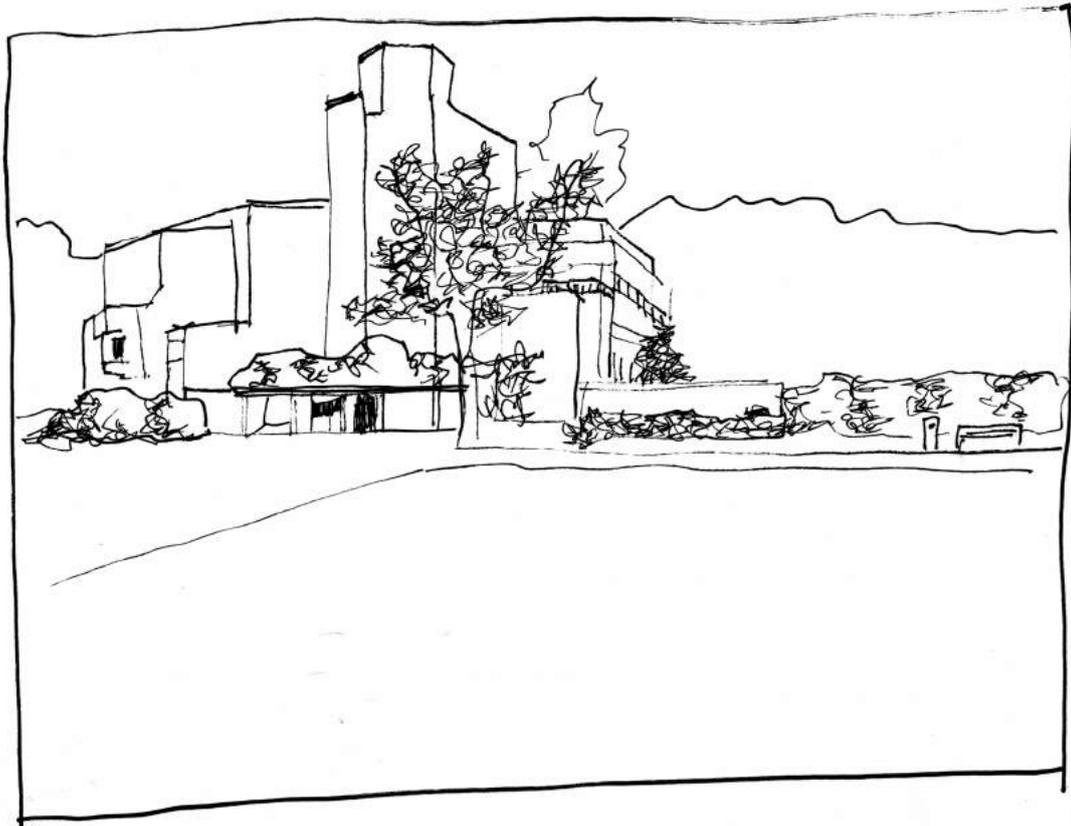
- Eltern-Kind-Gruppe: für Kinder ab 1 Jahr
- Vor-Spielgruppe: für Kinder ab 2 bis 3 Jahren
- (SpiKi-)Spielgruppe: für Kinder ab 3 Jahren bis Kindergartenentrtritt
- Spielnachmittag: für Kinder von 1 bis 7 Jahren (Frauenzentrale St. Gallen)

Anmeldung

Schnuppern/Besichtigung der Räume und des Gartens ist jeden 1. Montag pro Monat ab 16.00 Uhr (ohne Ferien) möglich. Bitte um Anmeldung unter: 077/ 461 01 87.

Für das kommende Spielgruppenjahr 20/21 nehmen wir ab sofort Anmeldungen entgegen.

Mehr Impressionen und Informationen finden Sie unter: www.spielgruppezaubernuss.ch



SPIELpause

Wegen Corona-Pandemie Hauptversammlung abgesagt

Zum Redaktionsschluss befindet sich nicht nur das ganze Land in einer ausserordentlichen Lage. Verordnungen, Verhaltens- und Hygieneregeln beeinflussen den Alltag von uns allen.

Es ist schwer abzuschätzen, wann wieder Normalität einkehren wird. Genaue Prognosen wagt niemand. Was feststeht: Verordnungen von Bund und Kantonen werden sich laufend dem aktuellen Erkenntnisstand anpassen.

Vermutlich werden wir noch längere Zeit keine verlässlichen Aussagen treffen können, wann wieder Versammlungen durchgeführt werden können. Wenn solche wieder möglich sind, werden viele Menschen aus Unsicherheit nicht teilnehmen wollen und zu Hause bleiben.

Vor diesem Hintergrund hat der Vorstand verschiedene Optionen geprüft und schliesslich entschieden, die für den 12. Mai 2020 geplante 29. Ordentliche Hauptversammlung des Vereins IG Museumsquartier für das Jahr 2020 ersatzlos abzusagen.

Der Vorstand zählt auf Euer Verständnis für diesen Entscheid und verbleibt mit nachbarschaftlichen Grüßen und den besten Wünschen für unser aller Gesundheit,

Till Bannwart, Gregor Geisser,
Beatrice Heilig, Evelyn Wenk

Was bedeutet das für uns?

- Der Vorstand bleibt über die vorgesehene Dauer von 1 Jahr (siehe Vereinsstatuten Art. 7) hinaus im Amt (nicht zu erwartende Rücktritte mit sofortiger Wirkung vorbehalten).
- Jahresbericht, Jahresrechnung und Revisionsbericht werden noch nicht genehmigt. Grundsätzlich stellt sich der Vorstand jedoch zur Verfügung, ohne Entlastung für das vergangene auch das neue Vereinsjahr zu verantworten.
- Die ordentlichen Geschäfte werden an der nächsten Ordentlichen HV behandelt.
- Dringende Geschäfte könnten notfalls im Rahmen von durch die Steuerungsgruppe «Rettet das Wiesli» geplanten Ausserordentlichen Mitgliederversammlungen behandelt werden.
- Wir versäumen Rundgang & Vortrag «Zukunft des Kunklerbaus» im Kunstmuseum und die Gelegenheit, uns alle im tollen Ambiente des Kunstcafés zu treffen.

Interne Kommunikation E-Mail-Verteiler der IG Museumsquartier

Für kurzfristige Informationen, zur Erinnerung an Termine und Veranstaltungen usw. werden unregelmässig E-Mails an eine Liste von E-Mail-Adressen, die über die Zeit zusammengekommen sind, versendet.

Grundsätzlich sind die E-Mails werbefrei. Wer im Sinne einer Nachbarschaftswerbung jedoch einmal auf sein Angebot aufmerksam machen möchte, soll sich mit Till Bannwart in Verbindung setzen.

Auch mit den folgenden Anliegen dürft Ihr Euch gerne an bannwart@museumsquartier.ch wenden:

- Ich möchte diese E-Mails auch erhalten (Vorname, Name, Adresse, E-Mail-Adresse und gerne auch Handynummer angeben).
- Ich möchte diese E-Mails nicht mehr erhalten (auszutragende E-Mail-Adresse angeben).
- Ich möchte die erfasste E-Mail-Adresse ändern (alte und neue E-Mail-Adresse angeben).
- Ich möchte, dass eine Mitteilung oder Information von Interesse für das Quartier in den nächsten Versand aufgenommen wird.
- Ich möchte für ein Thema von Interesse einen E-Mail-Versand durchführen lassen und kann es selbst nicht umsetzen.
- Ich möchte selbst einen E-Mail-Versand durchführen und benötige die E-Mail-Adressen.

Als weitere Kommunikationskanäle der IG Museumsquartier dienen das Buschtelefon, der Quartierbrief, unsere Website museumsquartier.ch und die Facebook Seite facebook.com/ig.museumsquartier.

In der Sache «Rettet das Wiesli» kommen noch die Website rettet-das-wiesli.ch und folgende soziale Medien dazu:

facebook.com/rettetdaswiesli

instagram.com/rettetdaswiesli

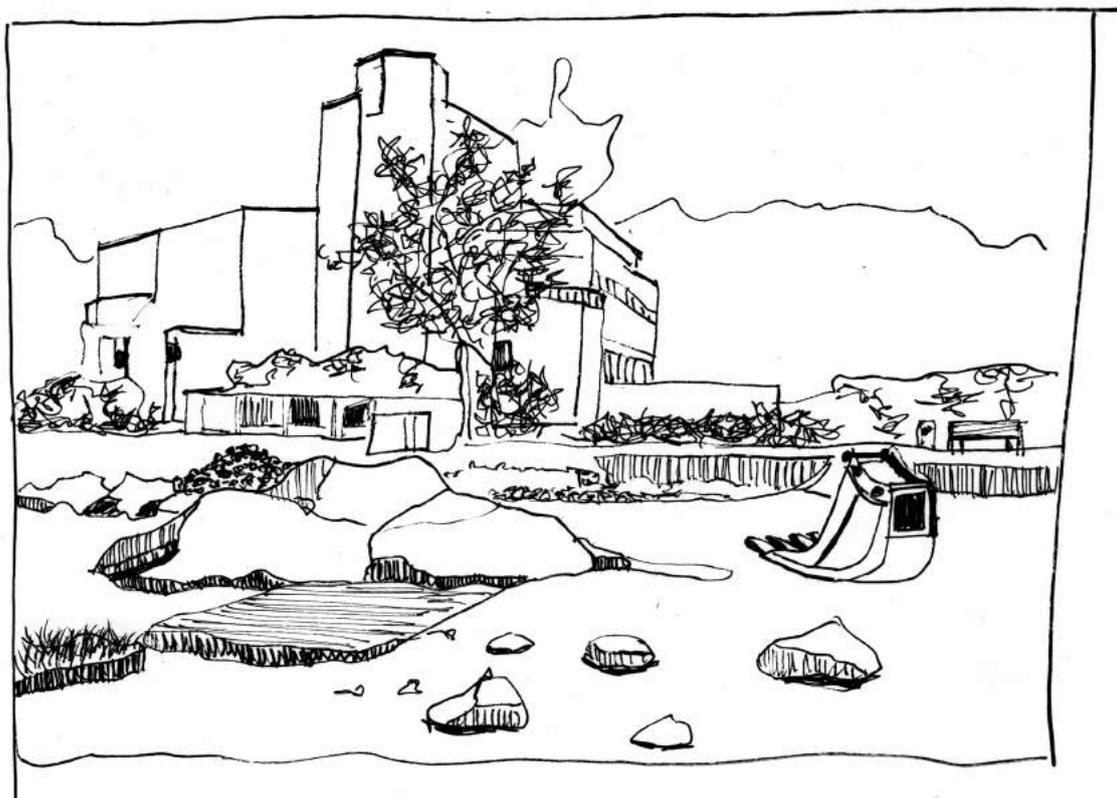
twitter.com/RettetdasWiesli

Schliesslich gibt es noch eine Reihe gemeinsam genutzter WhatsApp-Gruppen. Infos zu diesen bitte direkt bei Nachbarinnen oder Nachbarn anfragen.

IG Ruckhalde

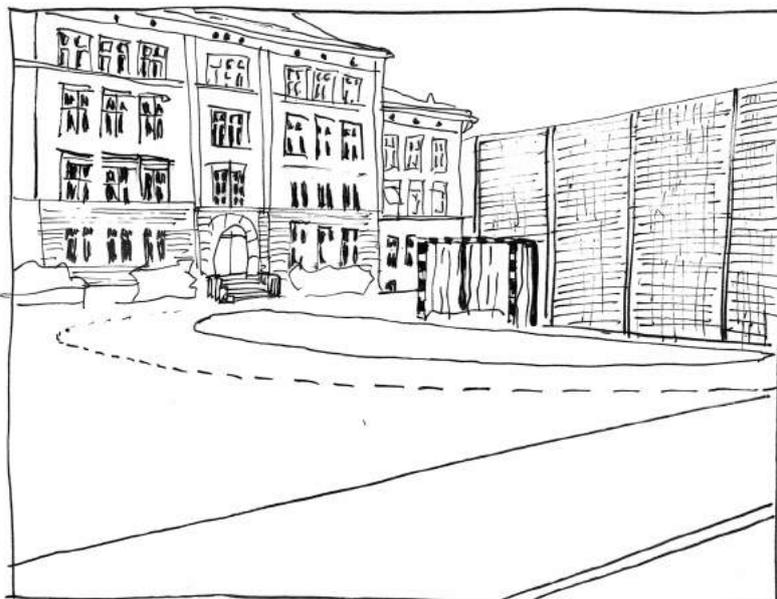
Im Sommer 2019 wurde der Verein IG Ruckhalde gegründet. Dieser versteht sich als Vertretung der Zivilgesellschaft im Planungs- und Bauprozess. Alle interessierten Personen können Mitglied im Verein werden und sich so aktiv am Prozess beteiligen. Eine Aktiv-Mitgliedschaft kostet 30 Franken. Passiv-Mitgliedschaften sind ein Zeichen der Wertschätzung für die Arbeit der IG Ruckhalde. Mit der Mitgliedschaft werden die Statuten vom Verein IG Ruckhalde anerkannt.

Weitere Informationen: ruckhalde.ch



Agenda 2020 / 2021

- 1. - 5. Mai 2020** ————— **Zirkus Knie**
ABGESAGT
- SA** — **9. Mai 2020** ————— **Frühlings-Wiesliputz**
ab 10:00 Uhr ————— Bratwurst mit Brot und Getränk offeriert
ABGESAGT
- DI** — **12. Mai 2020** ————— **29. Ordentliche Hauptversammlung IG Museumsquartier**
Kunstmuseum
18:00 Uhr ————— Rundgang & Vortrag «Zukunft des Kunklerbaus»
19:30 Uhr ————— HV im Kunstcafé mit anschließendem Apéro
ABGESAGT
- SA** **8. August 2020** **Wieslifest (bei jeder Witterung)**
14:00 Uhr Wasserschlacht im Stadtpark
17:00 Uhr Abendessen + Fest
- SA** **5. September 2020** **Flohmarkt**
ab 08:30 Uhr Verschiebedatum: 12. September 2020
- 8. - 18. Oktober 2020** **OLMA**
- SA** **24. Oktober 2020** **Herbst - Wiesliputz**
10:00 Uhr Bratwurst mit Brot und Getränk offeriert
- SO** **6. Dezember 2020** **Samichlaus**
17:00 Uhr Ort wird noch bekannt gegeben
- MI** **23. Dezember 2020** **Weihnachtssingen**
18:00 Uhr Ort wird noch bekannt gegeben
- MI** **6. Januar 2021** **Dreikönigskuchen**
18:00 Uhr auf dem Wiesli



unbeSPIELt april 2020