

Ausgabe 1/2022

**SPIEL
INFO**

Spiel Magazin und Publikationsorgan
Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation



Schwerpunkt:

Holz

SPIEL INFO

Hinter'm hohen Haus
hackt Hans hartes Holz.
Hartes Holz hackt Hans
hinter'm hohen Haus.

(Zungenbrecher)

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Wir freuen uns, Ihnen die nächste Spielinfo Ausgabe in grossem Format präsentieren zu dürfen. Für die positiven Rückmeldungen über die Umgestaltung bedanken wir uns. Zufriedene Leserinnen und Leser motivieren uns sehr, das Engagement und Herzblut fürs Spielinfo Magazin hochzuhalten.

Mit dem Schwerpunktthema Holz sind wir in ein wiederum spannendes und breit gefächertes Thema eingetaucht. Das hat uns animiert, auch etwas Raum für weiter gefasste Gedanken zum Thema zu gewähren. Unsere Kooperation mit dem Verband Schweizerischer Ludotheken (VSL) hat uns wie «von selbst» zu einem tollen Leitartikel als Einstieg in den Schwerpunkt geführt. Wir bedanken uns bei Stefanie Schachtner für den schönen Text und freuen uns auf weitere... Wir wünschen Ihnen viel Freude und Inspiration mit dem Schwerpunkt.

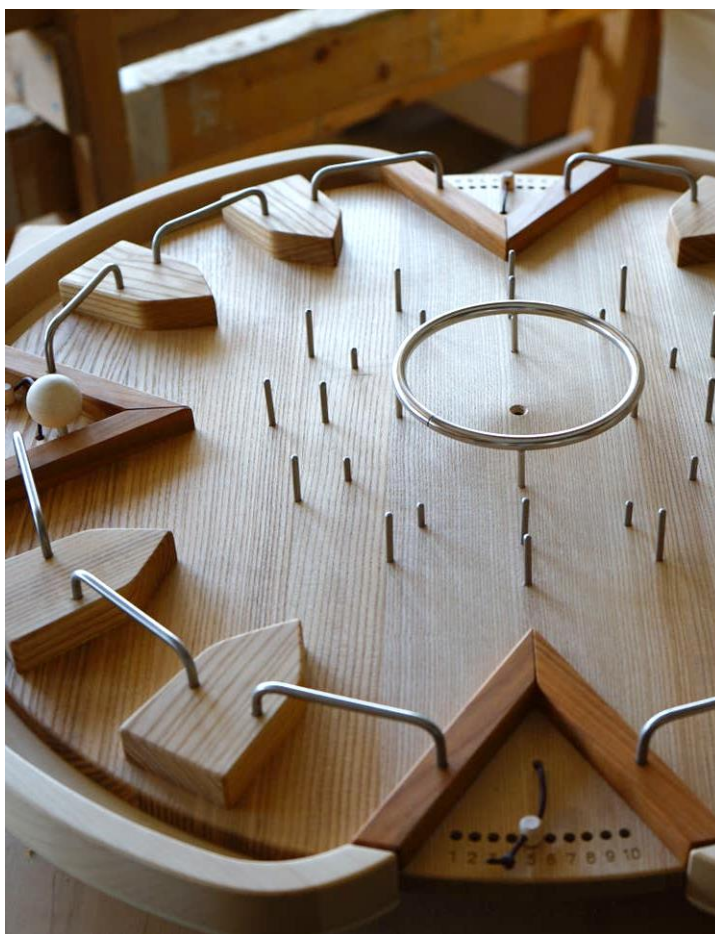
Neu finden Sie die Rubrik «Spiel und Schule» im Spielinfo Heft. Es gibt viele spielbegeisterte Lehrpersonen, die seit Jahren das Spiel als reichhaltige Unterrichtsmethode einsetzen. Gerne soll dieses Wissen und diese Erfahrung auch anderen zugänglich gemacht werden und zum Nachahmen animieren.

Auch unser zweiter fixer Gastautor Andreas Rimle von der Vernetzungsplattform «spielschweiz.ch» hat sich passend zum Schwerpunkt eine Thematik ausgewählt. Er vertieft sich seit Jahren in die Themen Natur, freies Spielen im Wald, spielen mit Naturmaterialien – zum Beispiel Holz – und spielen mit wenig Material. Auf den «spielschweiz.ch»-Seiten teilt er sein Wissen mit uns.

Wir wünschen Ihnen spannende Lesemomente und hoffentlich viele Outdoor-Spielmöglichkeiten in der bevorstehenden Sommerszeit.

Eure Redaktion

Andrea Riesen und Louis Blattmann



«Toggenburger» Variante Chüngel. Mehr über Chüngel & Co. auf Seite 31. Foto: Lara Abderhalden

Impressum

Herausgeber

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion

Andrea Riesen (ar)

Louis Blattmann (lb)

Nicht namentlich gezeichnete Artikel
und Bilder stammen von der Redaktion.

Ständige Mitarbeit

Andreas Rimle (spielschweiz.ch)

Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele)

Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten)

Susanne Stöcklin-Meier (Diverse Themen)

Kontakt / Web

info@sdsch.ch

www.spielinfo.ch

Redaktionsadresse

Louis Blattmann, «Spielinfo»

im Schilf 8, CH-8807 Freienbach

Konzept & Gestaltung

Andrea Riesen

Louis Blattmann

Lektorat

Paul Kobler

Layout

Louis Blattmann

Druck

Print-Shop, Appenzell

Inserate und Abos

alle Informationen unter: www.spielinfo.ch

Erscheinungsweise

2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage und Preis

1150 Exemplare, Einzelpreis: CHF 10 / € 10

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright

Wiedergabe von Texten oder Teilen davon immer unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin aufgeführten Autoren. und nach Zustimmung der Redaktion.

Leserbriefe

Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

Titelbild: Pascal Gertschen / **Cartoon:** André Sedlaczek www.bissiges.de

Von Bäumen, Wald und Holz im Märchen



Bild: Hänsel and Gretel; Darstellung von Alexander Zick (1845-1907)

SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Papier entsteht aus Holz. Hier ist die erste Verbindung. Wir halten «Holz» in den Händen, wenn wir ein Märchenbuch aufschlagen. Holz begegnet uns als Märchenspielfiguren, in Holzpuzzeln, geschnitzten Köpfen für das Handpuppenspiel, als Marionetten, Holzbühnen usw. Bäume «schenken» uns materiell Holz, darum möchte ich hier die Symbolkraft und den immateriellen, geistigen Aspekt von Baum und Wald im Märchen beleuchten.

Bäume faszinieren seit jeher die Menschen.

Sie wirken wie Mittler zwischen Himmel und Erde. Ihre Wurzeln greifen tief ins Erdreich und ihre Baumkronen streifen den Himmel. Der «Lebensbaum» oder auch «Weltenbaum» wird als das Symbol des Lebens gesehen und ist in vielen Kulturen anzutreffen.

Bäume galten als heilig und waren Gottheiten gewidmet. Das Paradies ist ohne Bäume unvorstellbar. Es wird erzählt, dass Adam und Eva die verbotenen Früchte vom

Baum der Erkenntnis kosteten und daraufhin aus dem Paradies vertrieben wurden. Auch in Märchen und Mythen spielen Bäume eine grosse Rolle. Sie symbolisieren im Frühjahr die Wiederkehr des Lebens und im Winter den Tod.

Bäume haben eine längere Lebenszeit als Menschen

Was könnten die uns alles erzählen! Tannen werden bis 400 Jahren alt, Eichen und Linden sogar über 500 Jahre. Eine Fichte in der Region Dalarna in Schweden wird auf über 9500 Jahre geschätzt. Kein Wunder stellen Familien sich und ihre Ahnen als Stammbaum vor.

Bäume werden seit jeher zu Holzgegenständen verarbeitet

Holz war vor 200 Jahren, als die Brüder Grimm Märchen sammelten, sehr verbreitet. Der Mensch lebte von der «Wiege bis zur Bahre» mit Holz. Ihre Häuschen waren aus Holz, Betten, Tische, Stühle, Essgeschirr, Holzschuhe, Spielzeug usw. Aber auch Teile von Werkzeugen, Webstühle, Transportmittel wie Kutschen und Wagen waren aus diesem einzigartigen Baustoff gefertigt. Und die Landwirtschaft: unvorstellbar ohne Holz – auch heute noch.

Im Märchen sind Bäume etwas Wundersames

Die einen wachsen bis in den Himmel und stellen so eine Verbindung zwischen zwei Welten her, andere tragen besondere Früchte, die heilen können. Wieder andere sind

beseelt, sie sprechen oder singen. Manche sind von Waldgeistern und Feen bewohnt. Einige Bäume sind verzauberte Menschen. Bäume haben Zauberkraft und manche helfen den Helden und Heldinnen, ihr Ziel zu erreichen. Baumhöhlen bieten Kindern, Tieren und Fabelwesen Schutz.

Der Wald im Märchen verkörpert das kollektive Unbewusste

Im dunkeln Wald müssen die Helden und Heldinnen im Märchen grosse Gefahren bestehen, Angst und Dunkelheit überwinden. Gegen Hexen, böse Riesen, wilde Räuber und Drachen kämpfen. Der Wald birgt auch unsichtbare Gefahren, man kann sich verirren, verwunschen oder verzaubert werden. Die Gestalt eines wilden Tieres annehmen

oder gar gefressen werden. Es gibt auch Helfer im Wald: Tiere, alte weise Frauen oder Männer, hilfreiche Zwerge, Elfen oder Feen. Die jungen Helden werden durch die Prüfungen selbständig und erwachsen. Der Wald ist nicht nur böse. Er gibt auch Trost, Nahrung und Schutz. Man kann in ihm zur Ruhe kommen und Kraft tanken. Die Aufgabe des Märchenwaldes ist es, bei seinen Helden und Heldinnen Wandlungs- und Reifungsprozesse auszulösen. Wer im Wald handelnd Proben besteht, kommt geläutert und «erwachsener» zurück. Er kann jetzt sein Leben meistern und neu gestalten.

In vielen Grimm Märchen führen uns die Märchenhelden in den Wald. Jedes Märchen zeigt einen weiteren Aspekt des Waldes auf. Die Vielzahl der Motive entspricht der Vielzahl der Pflanzen und Lebewesen, die in ihm wohnen. ●

Holz: Gewebe der Bäume – und Bäume als Teil des Waldes Eine kleine Sammlung von dazu passenden Märchen der Gebrüder Grimm

Die weisse Schlange

Der goldene Apfel vom **Baum des Lebens** bringt am Schluss die Lösung.

Aschenputtel

Aschenputtel pflanzt ein Haselnussreis auf das Grab der Mutter. Als das Reis zum Haselnussstrauch wurde, musste das Mädchen nur sagen: «**Bäumchen, rüttle dich und schüttle dich!** Wirf Gold und Silber über mich!». Die Kraft der Mutter half ihr durch das Bäumchen, mit Geschenken, die Proben zu bestehen.

Frau Holle

Goldmarie muss reife Äpfel von einem **sprechenden Baum** schütteln um ihre Aufgaben zu lösen.

Der Teufel mit den drei goldenen Haaren

Eine arme Frau bringt einen Sohn mit Glückshaut zur Welt. Dank der Glückshaut und den drei goldenen Haaren des Teufels, kann er das Rätsel lösen: **Warum ein Baum verdorrt ist, der sonst Goldäpfel trug?**

Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein

Dank dem Rat einer weisen Frau wird für Zweiäuglein alles gut. Die goldenen Äpfel und die **silbernen Blätter ihres Zauberbaums**, bringen ihr ein erfülltes, reiches Leben.

Der goldene Vogel

Im Garten des Königs steht ein **Baum, der goldene Äpfel trägt**. Als der König feststellt, dass ein Apfel fehlt, müssen seine drei Söhne der Reihe nach wachen und herausfinden, wer die goldenen Äpfel stiehlt. Der Jüngste löst das Rätsel.

Brüderchen und Schwesterchen

Hier tröstete, **nährt und schützt der Wald** die Beiden. Sie lebten in der Waldhütte. Im Märchen heisst es: «Da suchte das Schwesterchen dem Rehlein Laub und Moos zu einem weichen Lager. Jeden Morgen brachte es ihm zartes Gras mit, das frass es ihm aus der Hand.»

Der Wolf und die sieben Geisslein

Die Ziegenmutter im Märchen lässt ihre Kinder alleine im Haus zurück, um **aus dem Wald Essen zu holen** und so nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Hänsel und Gretel

Ihr Vater ist Holzfäller, **er lebt vom Wald**. Doch das Geld reicht nicht aus. Darum werden die Kinder im Walde ausgesetzt. «Hänsel und Gretel» sind hilflos und verängstigt. Sie wachsen über sich hinaus und besiegen im Wald die böse und mächtige Hexe.

Der Eisenhans

Der «Eisenhans» aus dem Moor **verschlingt jeden der sich in den Wald wagt**, später dient er mit seinen Urkräften dem Königssohn, der im Wald seine Initiation erhält.

Die Bremer Stadtmusikanten

Esel, Hund, Katze und Hahn, die altersschwach daheim von ihren Höfen gejagt wurden, müssen auf ihrem Weg nach Bremen **durch den Wald und entdecken dort in sich ungeahnte Kräfte**, als sie auf das Räuberhaus und wilden Räuber treffen.

Rotkäppchen

Rotkäppchen muss durch den finsternen Wald, um der Grossmutter Kuchen und Wein zu bringen. Das kleine, naive Rotkäppchen **lernt im Wald durch die Begegnung mit dem Wolf**, dass es nicht jedem trauen darf.

Die sechs Schwäne

In diesem Märchen sitzt das Schwesterchen in der **Mitte des Waldes auf dem Baum** und webt aus Sternblumen Hemdchen, es ist Seelenarbeit.

Informationen

Alle im Artikel erwähnten Grimm Märchen in ganzer Länge

Link: www.maerchen.com



Buchtipp

«**Baummärchen aus aller Welt**»

Ausgewählt und illustriert von Djamilia Jaenike
Mutabor Verlag

