

SPIEL-INFO

SBSK



Schweizerischer
Berufsverband
für Spiel und
Kommunikation

NOV 00

INHALT

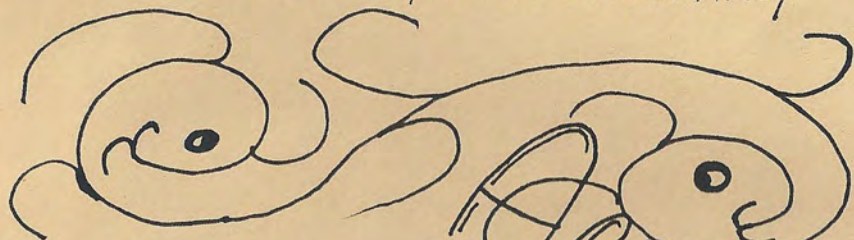


S. 3-6 Computerspiele im Kinderzimmer -
Bedrohung oder innovative Kraft?

S. 7 Idee sp!el-bar

S. 8/9 Adressen 2000/01

S. 10-16 Circus auf dem Bauernhof



AB HERBST 2001

WIRD EIN NEUES REDAKTIONS-
TEAM FÜR DAS SPIEL-INFO
GESUCHT!

INFOS BEI: M. KECKEISEN

ODER M. WILDI

ACHTUNG!

Pokémon, Lara Croft und Super Mario

Computerspiele im Kinderzimmer - Bedrohung oder innovative Kraft?

Bericht über eine Tagung zum Thema Computerspiele am Gottlieb-Duttweiler-Institut in Rüschlikon/Zürich im August 2000

Kaum jemand der mit Kindern und Jugendlichen zu tun hat - sei es als Eltern oder in der Arbeit im pädagogischen oder sozialen Bereich - wird momentan vom Phänomen „Pokémon“ verschont oder nicht mit Fragen rund um den Umgang mit Computerspielen ganz im Allgemeinen konfrontiert.

Im Rahmen der Wochenveranstaltung „playground 03 - ein digitaler abenteuerspielplatz für menschen ab 8 jahren“ - vom 12. - 20. August 2000 bot das Gottlieb-Duttweiler-Institut (GDI) eine Tagung zum Thema Computerspiele an.

Als Mutter von drei Kindern zwischen 4 und 10 Jahren und als Spielpädagogin fühlte ich mich von der Ausschreibung dieser Tagung besonders angesprochen. Im Sinne einer persönlichen Weiterbildung und durch einen Weiterbildungsbeitrag des SBSK unterstützt begab ich mich an einem sonnigen Tag im August ans GDI. Die Tagung bot ein gedrängtes Programm zum riesigen Fragenkreis rund um die Spielwelt mit interaktiven Medien. Es entschädigte vollumfänglich für entgangene Sonnenstrahlen und von Rolläden verdeckte traumhafte Seesicht, die der Tagungsort eigentlich auch zu bieten gehabt hätte.

Im Folgenden unternehme ich den Versuch, die verschiedenen Vorträge, die an diesem Tag präsentiert wurden, kurz zusammenzufassen.

Matthias Zehnder, Leiter der Multimedia-Zeitschrift „Smile“, definierte das Computerspiel als zweckfreie Beschäftigung mit dem Computer und brachte mit seiner **Phänomenologie der Computergames** Ordnung und Übersicht in die Fülle der Computerspiele.

Er teilt die Spiele in die vier folgenden Sparten ein: 1. Kleine Spiele zum Zeitvertreib, 2. Wettbewerb und Rennspiele, 3. Simulationen und Simulatoren, 4. Geschichten/Story

Ulla Behrendt-Roden, Leiterin des Bereichs Kindersoftware im Ravensburger Verlag, ging mit ihrem Vortrag „**Mondscheinzauber und Pferdewelt**“ auf unterschiedliches Nutzerverhalten von interaktiven Medien bei Mädchen und Jungen ein.

Auf Grund von Befragungen und Analysen stellte sich heraus, dass Jungen deutlich öfter als Mädchen am Computer spielen. Der Verlag entschloss sich deshalb eine Software Linie „girls' special“ zu entwickeln. Dies geschah nicht etwa, um mit diesem Programm ein Rollenbild zu forcieren, von dem man schon längst geglaubt hat, Abschied genommen zu haben, sondern um den Mädchen mit einem attraktiven Angebot den vertrauten Umgang mit einer marktbeherrschenden Technologie zu erleichtern.

Bill Keays zeigte an Hand seiner Doktorarbeit, wie ein **Computerspiel erfunden und entwickelt** wird. Das virtuelle Murnelenspiel - ein auf den Boden gross projiziertes Labyrinth (nach dem Vorbild des bekannten Brio-Kugellabyrinthes), das man begehen kann, - war im Playground des GDIs auszuprobieren - und ein Riesenhit!

Andrew Kennedy, Manager bei Sony Computer Entertainment, zeigte den aufwendigen Weg von der **Gestaltung bis zum Vertrieb eines Computergames** in diesem hart umkämpften Markt auf. Vergleichbar ist deren Herstellung mit der Produktion eines Filmes in Hollywood.

Jean-Pierre Gerber, Betreuer der **Game-Hotline von Nintendo**, berichtete über seine **Erfahrungen** und ging kurz auch auf das **Phänomen des riesigen Erfolges des Pokémon-Spieles** ein. Das Spiel besteht aus den 4 Elementen Pflegen (vgl. Tamagochi), Kämpfen (vgl. Street Fighters), Spielen und Sammeln (vgl. Super Mario). Diese geschickte Mischung scheint das Erfolgsrezept des Mädchen und Jungen gleichermaßen in Bann ziehenden Spieles und grössten Spielkassenschlager aller Zeiten zu sein.

Vor dem Mittagessen stellte **Sirkit Ammann** den **österreichischen Jugendwettbewerb Ars Electronica** vor. Dieser Wettbewerb prämiert Computerspiele, die von Jugendlichen unter 19 Jahren entwickelt wurden. Die Beispiele zeigten, wie phantasievoll und kreativ mit dem Computer umgegangen werden kann.

Ebenfalls kreativen Umgang mit dem Computer zeigte der Bericht von **Maia Engeli**, Architekturprofessorin an der ETH Zürich. Die **Neu-Schöpfungen von virtuellen architektonischen Räumen**, die die Studenten auf der Grundlage des Spieles Quake erarbeitet haben, waren eindrücklich. Kämpferische Szenen und Waffen wurden aus dem Spiel eliminiert; was übrig blieb, war spannendes Spiel mit Raum, Struktur und Licht.

Der **Wirkung von Computerspielen aus wissenschaftlicher Sicht** galt der Beitrag von **zwei Spezialistinnen** aus dem Bereich der Medienwirkungsforschung an der Universität Bielefeld.

Ein wichtiges Element für die Faszination und Anziehungskraft von Computerspielen sei das Gefühl des Spielers, am Geschehen auf dem Bildschirm teilzuhaben und es aktiv beeinflussen und steuern zu können.

Obwohl neu angeschaffte Spiele Kinder und Erwachsene zeitintensiv beschäftigen können, scheint es übertrieben von Sucht zu sprechen. In dem Mass, indem der Reiz des Neuen verloren geht, reduziert sich nämlich meist die Spieldauer. Andere Aktivitäten treten erneut in den Vordergrund; Spielen wird zu einer Tätigkeit unter vielen.

Sie hielten es als unbestreitbar, dass die in der Computerwelt erworbenen Handlungsmuster zwar den Ablauf von in Amerika und Europa begangenen

Amokläufen von Jugendlichen an Schulen strukturierten, aber nicht deren auslösendes Motiv darstellten. Ursachen von solchen Amokläufen seien immer auch in der Psyche des Täters und dessen sozialem Umfeld zu suchen.

Kinder und Jugendliche mit intakten sozialen Beziehungen könnten zwischen den realen und virtuellen Welten unterscheiden. Dadurch sind sie in der Lage, sich selbstbewusst in der realen Welt zu bewähren. Unter dieser Voraussetzung geht von den Bildschirmspielen keine Gefahr aus.

Manfred Roosens vom Medienrat Schweiz vermochte auch am Schluss der Tagung mit seinem kurzweiligen Referat die Aufmerksamkeit zu fesseln und beleuchtete **Mythen und Vorurteile rund um die Spiele mit den „Neuen Medien“ pädagogisch.**

Wir Erwachsene haben meistens wesentlich mehr Mühe im Umgang mit den neuen interaktiven Medien als die Jugendlichen. Interaktive Medien wirken individuell. Das gleiche Spiel kann durchaus von einem Kind zur Entspannung gespielt werden, während ein anderes davon in grosse Aufregung versetzt werden kann. Computerspiele sind interaktiv. PC- Nutzung kann nicht nur auf Konsum reduziert werden - im Unterschied zum passiven Fernsehkonsum.

Computerspiele machen nicht asozial. Jugendliche spielen gerne in Gruppen und tauschen ihre Erfahrungen aus. Extensiver Umgang mit Computerspielen soll jedoch als Indiz für bestehende Defizite wahrgenommen werden.

Das Spiel findet im Kopf, nicht auf dem Bildschirm statt.

Spiele in der virtuellen und realen Welt sind ein Spiegel unserer Gesellschaft - ein Spiegel unserer Ethik!

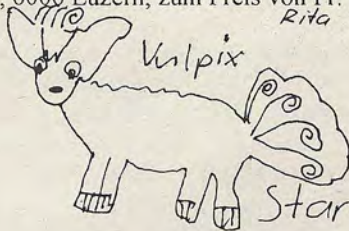
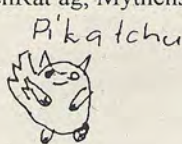
Die Tagung war sehr vielseitig und aufschlussreich und bot auch die Möglichkeit zu Begegnungen unter der bunt zusammengewürfelten Teilnehmerschaft. Leider kamen die vier Jugendlichen, die an der Tagung über ihre persönlichen Erfahrungen als Spieler und Spielerinnen jeweils zwischendurch interviewt wurden, etwas wenig zu Wort. Gelegenheit für eigene Spielerfahrung war am Tagungstag zu wenig vorhanden. Ich holte dies dann in Begleitung meines 10-jährigen Sohnes an einem späteren Tag mit dem Besuch im Play-Ground nach. Nach vier Stunden „Gamen“ war er noch kaum von den Spielen wegzubringen und ich war total erschöpft von meinen kläglichen Gehversuchen in der virtuellen Spielwelt.

Ich habe aus dieser Tagung folgende persönliche Schlussfolgerungen gezogen:

- Den Computerspielen will ich als moderne und in Familien bereits schon stark verbreitete neue Spielform nicht aus dem Wege gehen.
- Die Mediennutzung unserer Kinder werde ich versuchen offen und relativ vorurteilsfrei zu begleiten und als Diskussionspartner zur Verfügung zu stehen.
- Das Mitspielen und Ausprobieren wird eine wichtige Aufgabe in diesem Prozess sein. Es würde mich freuen, wenn eine virtuelle Spiel- und Erfahrungsaustauschrunde auch einmal mit einer Gruppe von Spielpädagogen möglich wäre.

- Die traditionellen Spiele und Erlebnisse in der realen Welt haben nicht ausgedient. Sie sind bei allen Kindern nach wie vor aktuell und genauso faszinierend wie Bildschirmspiele. Sie brauchen jedoch Anregung, Spielraum, Zeit und offene Betreuungspersonen. So wird sich die Spielkonsole im Wohnzimmer zu all den vielen weiteren Angeboten reihen, die Zeit zu verbringen.
- Die Herausforderung wird sein, eine sinnvolle Selektion und Nutzung der neuen elektronischen Spiele zu finden.
- Die Stunden, die Kinder vor dem Computer verbringen, gehen meist eher zu Lasten eines verminderten Fernsehkonsums und weniger auf Kosten anderer Aktivitäten. Bei extensivem und einzelgängerischem Computergebrauch muss aber bestimmt bei den Betreuungspersonen die Warnleuchte aufblinken.
- Das Gespräch, die Auseinandersetzung in Familie und Gesellschaft, die Förderung eines gesunden Selbstwertgefühles bekommen mit der Herausforderung durch die neuen Medien einen eher noch höheren Stellenwert.
- Kommunikation und Spielpädagogik sind in diesem Zusammenhang gefragter denn je!

Selbstverständlich gebe ich gerne mündlich etwas ausführlicher über einzelne Vorträge Auskunft oder stelle die Dokumentation der Tagung zur Verfügung. Tipps zum Umgang mit Computerspielen und eine Liste von guten Spielen können auch der Broschüre „Die Welt ist keine Scheibe!“ von Manfred Roosens entnommen werden. (Zu beziehen mit frankiertem Rückantwortcouvert bei mR medienRat ag, Mythenstr. 7, 6006 Luzern, zum Preis von Fr. 10.-- in bar)

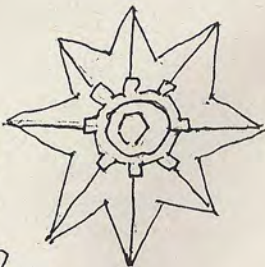


Rita Schlegel-Sponagel



Von Christina

das heist Knofensa



Von Kaspar



Nebulak

Idee el-bar



Bier oder Billard
Eigentor oder Euphorie
Jukebox oder Jass
Wellenritt oder Würfelspiel
Plaudern und Party

In der spiel-bar kannst du...

- ...an der Bar einen Drink nuckeln und deinen Charme für dich spielen lassen.
- ...deinen Spieltrieb hemmungslos ausleben mit bekannten und unbekanntem Spielen.
- ...beim Dart, Töggelen, Billard den Platzhirsch kalt lächelnd aus dem Spiel nehmen.
- ...jassend einen Truthahn erlegen und auf einer Erfolgswelle surfen.
- ...Neues wagen oder es bleiben lassen.

Dein Geburifest, die nächste Sitzung naht?
Dann miete doch die spiel-bar!

Wir freuen uns auf deinen
Schnupper-Besuch!

* Öffnungszeiten

Die spiel-bar Burgdorf ist vom 27. Oktober 00 bis 30. März 01 jeweils am Freitag von 19.00 bis 24.00 Uhr geöffnet.
Bahnhofstrasse 16, Haus Milano Nord
Jeden letzten Freitag im Monat Event
Beginn der Events jeweils um 20.00 Uhr!

* www.burgdorf.ch

Hier ist das spiel-bar-Jahresprogramm unter «aktuell, kulturell» auch zu finden.

* Mieten

Eine Sitzung, eine Retraite, ein Fest oder...
Danach oder dabei kann nach Herzenslust gespielt werden. Übrigens: die spiel-bar liegt ganz in der Nähe des Bahnhofs.

Miete pro Halbtage:

Fr. 60.– für Nichtmitglieder
Fr. 30.– für spiel-bar-Mitglieder

Interessierte melden sich bei
Franz Käser
Raumideen GmbH
Bahnhofstrasse 16
Tel. 034-422 40 05
franzkaeser@datacomm.ch

* Events 00/01

* 27. – 29. Oktober 00

Saisonöffnung 1. Teil.
(Fr/Sa 19.00 – 24.00 h, So 13–17.00 h)
Wir machen mit den Krimitagern Burgdorf gemeinsam Sache. Verraten sei nur, dass der Spielerfinder Urs Hostettler am Freitag, 20.00 h, fürs nötige Gift im Spiel sorgen wird. Attraktiver Wettbewerbspreis. Mehr Infos folgen.

* 3. – 5. November 00

Saisonöffnung 2. Teil.
(Fr/Sa 19.00 – 24.00 h, So 13–17.00 h)
Drei Tage lang, zusammen mit den Krimitagern, Überraschungen garantiert.

* 24. November 00, 20.00 h

Can't get enough! Der legendäre Fünfkampf.

* 22. Dezember 00, 20.00 h

Weihnachtsjassen. Das Original. Hauptpreis: Ein Truthahn.

* 29. Dezember 00, 20.00 h

Blöder gehts nicht mehr. Spiele die die Welt nicht braucht. Mit vielen Trostpreisen.

* 26. Januar 01, 20.00 h

Surprise, lass dich überraschen, es lohnt sich.

* 23. Februar 01, 20.00 h

Live! Scharade – das etwas andere Theater.

* 30. März 01, 20.00 h

Es geht um die Wurst. Märzjassen.
Auch für Junge

* 27. April 01, 20.00 h

HV mit gemütlicher Spielrunde

* 20. Mai 00, Sonntag, 14.00 h

Outdoorgame

* 17. Juni 01, Sonntag, 14.00 h

Schwyzerchrache, die zweite Auflage des spiel-bar-Pétanquetourniers.

* 12. August, Sonntag, 11.00 h

Surfin Kiesen (das Wellenbretteln)

* 1 Special-Event nach Ansage

* Neugierig?

Der spiel-bar Präsident Thomas Stuber weiss mehr...

Bahnhofstrasse 16

3400 Burgdorf

Tel. 034-422 30 47

thomas.stuber@freesurf.ch

Wo die Beziehung zwischen Mensch und Tier noch stimmt



Zirkusorchester Cécile und Michaela.



Die Kinder der Familie Maute haben am eigenen Zirkus ebenso den Plausch, wie die Ferienkinder der Maute-Farm.

Wussten Sie, dass es in Kirchberg einen Zirkus gibt?

(pjm) Es müssen nicht immer Profis am Werk sein, damit Vorstellungen von Erfolg gekrönt werden. Dies bewiesen am letzten Donnerstag-Abend die Akteure des «Zirkus Maute» in Oberschönau, Kirchberg, zwischen Dietschwil und Oberwangen gelegen. Mit ihren Tiervorführungen erheischten sie spontanen und zeitweise frenetischen Applaus, den sich Profis vielleicht manchmal wünschen würden. Das Zirkuszelt, beziehungsweise die dazu verwendete Scheune, war bis auf den letzten Platz besetzt. Köbi und Doris Maute mit ihren Kindern Andrea, Jonas, Michaela, Samuel und Ueli, den Ferienkindern Cécile, Philipp, Simone und Tania sowie den Speakern Doris Graf und Chris Scheiwiler gelang es meisterhaft, die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen, darunter viele Erwachsene, während fast eineinhalb Stunden auf sich zu ziehen.

Beziehung Mensch-Tier stimmt

Zum Auftakt spielte das grosse Zirkusorchester, bestehend aus Cécile und Michaela, mit ihren Handharmonikas. Köbi und Doris führten den 1100 Kilogramm schweren Stier «Mauti» mit Rufnamen Alois, der bereits 40 Nachkommen auf sich vereinigt, vor, gefolgt von weiteren Vorführungen mit Kälbern und Kühen, die ihresgleichen suchen, aber wohl nirgends finden werden.

Pferdedressur-Vorführungen von Michaela und Samuel auf den Rücken der Stuten Cindy und Surina hiessen Freireiten und hohe Schule mit dem Ross. Als Esther auch noch den Nachwuchs der beiden Stuten, den vier Monate alten Dimitri und die um einen Monat ältere Esther präsentierte, schien die Freude im Publikum zu überschäumen.

Hühner und Guggel auf einem Reif zwischen zwei Pferden oder auf den Rücken der VoltigierInnen turnend, waren genauso besondere Attraktionen, wie Papagei Habakuk, der, geführt von Simone, mit sichtlichem Stolz und Vergnügen auf dem Rücken von Pony Lollipop ritt. Eines ist sicher: Die Beziehung zwischen Mensch und Tier stimmt auf Mautes Farm optimal, was die vierte Auflage von «Zirkus Maute» eindeutig bewiesen hat.

Zirkus Maute



Bauer und Zirkusdirektor

Gegen 350 Kinder und Erwachsene besuchten die letzte Frühjahrsvorstellung des Zirkus Maute. Die Zirkusarene war nicht etwa wie üblich ein Zelt, sondern das Tenn auf dem Betrieb Schönau im St.Gallischen Kirchberg.

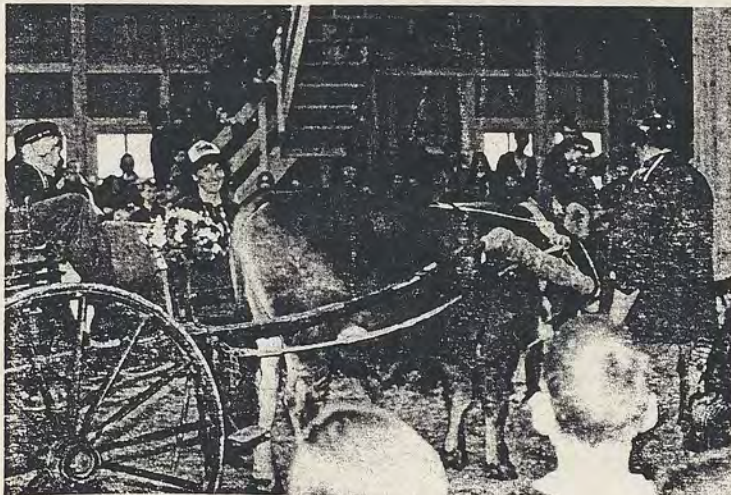
rb. Köbi Mautes Hintergrund für den Zirkus war weder die Verlockung einer der vielen Innovationspreise noch ein agrarpolitisch konformes Verhalten. Wäre das Letztere der eigentliche Grund für den Einstieg ins Zirkusleben, so müsste er schon aus dieser Sicht einen ganz grossen Preis vom ZVSM, resp. SPM erhalten, denn mit seiner Hofschau verbindet er die Viehzucht in genialer Weise mit einem möglichen Mehrertrag, der kein bisschen mehr Fleisch auf den Markt bringt und den Käseabsatz nicht noch zusätzlich in Schwierigkeiten bringen würde, da er ja keinen Liter mehr Milch produziert, als das vor dem Einstieg in die dritte Dimension der Milchviehhaltung der Fall war. Der eigentliche Grund für das Unternehmen Zirkus Maute liegt aber auf einer ganz andern Ebene. Ja vielleicht darf es sogar als Zufall bezeichnet werden,

warum sich die landwirtschaftlichen Nutztiere auf dem Hof plötzlich mit herrlich schönen Plastikblumen an der Halfter, sich im Sägemehl drehen, der Muni..... aber nehmen wir es der Reihe nach.

Der Kinder Voltigiergurt

Es war einmal eine Bauersfamilie, die hatte vier Kinder. Zwei Mädchen und zwei Burschen. Ihr Hof lag etwas weit abseits der grossen Strassen im Fürstenland. Auf dem Hof lebten viele Kühe, Rinder, Ziegen, Gänse und ein älter gewordener Hund. Vater Maute hatte aber auch noch einige Pferde im Stall, die geritten und gefahren werden wollten. So hegten die Kinder den Wunsch, sich von den Eltern einen Voltigiergurt schenken zu lassen. Doch dieser Gurt ist nicht billig und es hätten schon

noch einige Liter Milch mehr verkauft werden müssen, um diesen Gurt bezahlen zu können. Vater und Mutter Maute wussten aber nur zu gut, dass ein Geschenk erst dann richtig geschätzt wird,



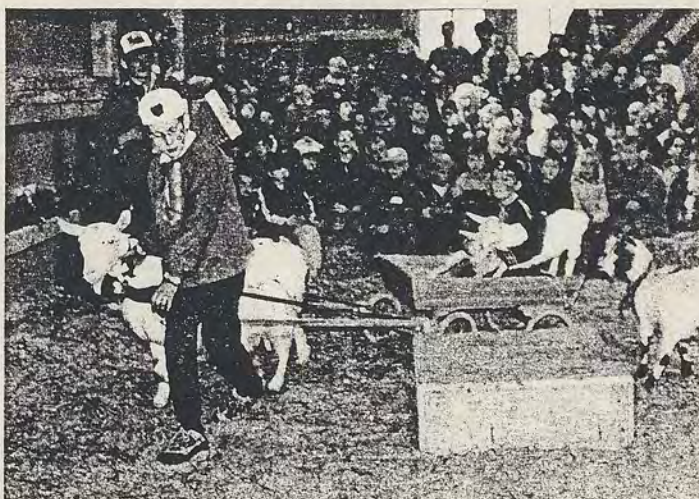
Der grosse Auftritt von Dimitri am Wagen.

wenn man auch etwas dazu tun muss. Also war der Auftrag klar und Vater Maute sagte zu seinen Kindern: Wenn ihr schon einen Voltigiergurt haben wollt, dann müsst ihr ihn auch abverdienen. Die Kinder staunten nicht schlecht. Zogen sich zur Beratung kurz zurück und beim Wiehern des Pferdes und Muihen der Kühe und Krähen des Güg-gels wussten sie, was zu tun war. Es lag ja nichts näher, als die Tiere auf dem Hof für dieses Unternehmen einzuspinnen. Gesagt, aber nicht so schnell getan, denn noch war gar nicht sicher, ob sich die Tiere auch dazu einspannen liessen. Doch der Umgang mit den Tieren gehörte zum täglichen Brot auf dem Hof, denn sowohl Vater Köbi, wie Mutter Doris wussten bestens, wie mit ihnen umzugehen ist, damit es den Tieren auf dem Hof wohl war. Natürlich waren die Hoftiere nicht nur dazu da, fröhlich aus dem Stallfenster zu gucken. Nein, die Kühe mussten Milch geben, die Hühner Eier legen und die Pferde den Wagen ziehen. Und da war noch der Muni Dimitri. Er war zwar erst 16 Monate alt, wusste aber schon bestens, welche Arbeit er auf dem Betrieb zu verrichten hatte.

Die ganze Familie sah sich beeindruckt von der Zutraulichkeit und Lernfähigkeit ihrer Tiere. Besonders angetan fühlten sich die Kinder von ihnen. Des Pferdes Rücken war ihnen

schon bestens vertraut, doch dass man auch auf Kühen reiten kann, schien ihnen vorerst schon etwas gewagt. Die Kinder liessen sich aber nicht mehr von ihrem Wunsche abbringen, etwas für den Voltigiergurt mit den Tieren zu tun und so begannen sie mit dem Training. Jede freie Zeit nutzten sie für ihr Vorhaben aus. Und so kam es, dass die Pferde sich im engen Kreise bei Musik taktvoll zu bewegen begannen, fünf Kühe sich allmählich daran gewöhnten, auf ein kleines Podest zu steigen und eines der Kinder auf ihrem Rücken zu tragen. Die Gänse wussten sich im Gänsemarsch durch Sägemehl zu watscheln. Der Hund merkte bald einmal, dass es sich auf dem gut gefederten Einachswagen gemütlich schlafen und Dimitri sich ohne Angst und Bangen auf das Podest ziehen und zum Schluss sogar an den Wagen spannen liess.

Jetzt war nur noch der Auftritt der braunen Hühner und des weissen Güg-gels zu trainieren. Aber die wollten sich anfänglich auf dem Rücken der Pferde oder der Kühe gar nicht wohl fühlen. Doch allmählich



Staunende Kinder-
augen verfolgen
die Appenzeller Ziege
im Ring.

merkte auch das Gefieder, dass Reiten noch schöner war, als ziellos Herumzuflattern.

Es sprach sich in der Umgebung des Hofes herum, dass da etwas gemacht wurde, was nicht gerade dem bäuerlichen Alltag entsprach. So kam die Zeit, wo die Pferde sich ohne Sattel reiten liessen, die Kühe voller Stolz sich im Kreise drehten, die Hühner gackernd auf den Rücken der grossen Tiere die Welt aus neuer Sicht verfolgten und Dimitri ganz vertraut vom Podest schaute, die Gänse schnatternd spazierengingen und die Appenzeller Ziege den kleinen Wagen durch die im Tenn mit Strohbällen eingerichtete Manege zog. Jetzt fehlte nur noch das Zirkusorchester und natürlich das Publikum. Aber das Erstere schien auch kein Problem zu sein, denn Hans der Nachbar wusste mit einer Handorgel bestens umzugehen und das Publikum kam ganz einfach in Scharen auf den Hof Schönau, als hätte es längst auf dieses Angebot gewartet. Tische und Bänke wurden im Tenn aufgestellt, Kuchen gebacken, Kaffee gebraut und die Grillkohle zum Glühen gebracht. Das Publikum kam, der

Auftritt begann und die Kassen füllten sich soweit, bis dass der Voltigiurgurt bezahlt werden konnte. Und wenn im Sommer das Tenn nicht zum Abladen des Heus gebraucht worden wäre, so würden die Kinder noch heute auf des Pferdes Rücken turnen und Dimitri den Wagen in die Zirkusarena ziehen.

Attraktion mit einheimischen Tieren

Die Geschichte tönt märchenhaft und doch ist sie wahr. Erstaunlich dabei ist, dass es dazu weder eine Rinder- und Pferderasse exotischen Anstrichs brauchte. In der heutigen Tierzuchtlandschaft haben aber die Tiere auf dem Hof Schönau dennoch etwas spezielles an sich. Sowohl die Pferde, wie die Kühe, ja sogar die Ziegen und die Gänse sind Zuchttiere schweizerischen Ursprungs. Die reinste CH-Blutführung bringt Dimitri aufs Podest, denn er ist ein Original Braunviehtier. Maute stellte seinen Betrieb über die Rückkreuzung mit Original Braunviehtieren auf das OB-Blut um. Die standortgemässe Zucht ist ihm ein

grosses ideelles und vor allem auch wirtschaftliches Anliegen, denn auch seine Erfahrung zeigt, dass die in dieser Gegend einmal beheimatet gewesene Doppelnutzungsrasse von ihrer Kraft nichts verloren hat. Das heisst andererseits nicht, dass die



Mit soviel Adel können sich doch nur OB-Kälber präsentieren.

züchterische Auslese nicht konsequent weitergeführt werden muss, um die direkte Leistungsbereitschaft für die Milch- und Fleischproduktion weiter entwickeln zu können. Ein wesentliches Merkmal für eine erfolgreiche Zucht ist nicht die absolute Spitzenleistung, sondern eine möglichst hohe genetische Leistungsbereitschaft eines jeden Tieres, um so die Sicherheit in der Zucht festigen zu können.

Auch wenn beim Pferd die Zuchtentwicklung nicht ganz vergleichbar ist mit dem Original Braunvieh, so setzt Maute auch beim Pferd auf die Freibergerrasse, die heute als einzig echte schweizerische Rasse angesehen werden kann. Doch ein Blick in die Zuchtgeschichte des Freibergers zeigt, dass es da keine eigentliche Reinzucht gibt und vor allem gab. Dies widerspiegelt auch die 12-jährige Stute Surina, die über ihre Vater- und Mutterlinie auf den nach heutigen Erkenntnissen Begründerhengst der Freibergerrasse, Vaillant, zurückgeht. Vaterseits geht die Stute über Dayan-Delgado auf die Drapeau-Linie und mütterlicherseits über Edmond auf Elu

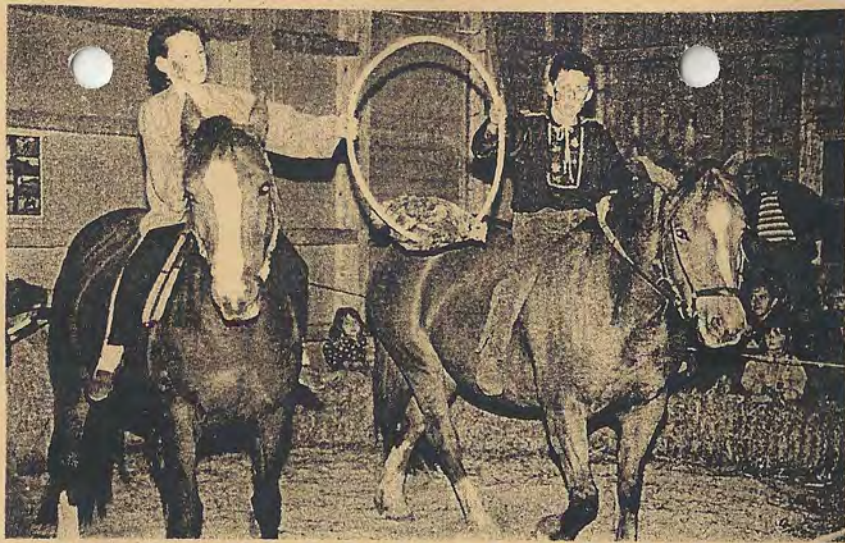
zurück. Beide Linien finden sich in der Vaillant Familie, die ihrerseits über mehrere Generationen auf anglonormännisches und sogar französisches Vollblut zurückgeführt werden kann. Vaillant wurde 1891 in Saigoneigeboren.

Auf dem in der Hügellzone liegenden Betrieb der Familie Maute werden 30 Hektaren Wies- und Weideland bewirtschaftet. Zum Betrieb gehören noch 3 Hektaren Wald. Die 25 Kühe werden in einem Freilaufstall gehalten. Dazu kommt das Jungvieh und zur Zeit zwei Original Braunviehtiere, sowie die 7 Freibergerpferde. Die Idee der Kinder, mit den eigenen Tieren im Zirkus aufzutreten, verband die Familie in diskreter Weise mit einem Einblick in das heutige bäuerliche Leben. So stand an den Spieltagen des Zirkus der Betrieb für einen Rundgang offen und zwischen den Nummern wurde in humorvoller Weise der Bezug zwischen den Zirkustieren und den Nutztieren auf dem Hof hergestellt. Ja selbst der Clown nutzte die Chance seines Auftritts, um vor allem die Kinder mit dem



Leben auf dem Land bekannt zu machen. Die Sympathie für die Tiere hat den Zugang zum Betrieb, zur bäuerlichen Arbeit und zur Abenteuerwelt «Landwirtschaft» geöffnet.

Schluss der Vorstellung mit Surina und der Voltigegruppe.



Pferde- und Hühnerdressur. Michaela auf Cindy (links) und Samuel auf Surina, ritten nach der Melodie «Oh mein Papa».



Solche Vorführungen verlangen viel Geduld und ein gutes Verhältnis zwischen Mensch und Tier.

Zirkus auf Mautes Farm in Oberschönau-Kirchberg (zwischen Dietschwil und Oberwangen).

INFOS

FAM.
J. MAUTE
SCHÖNAU
9533 KIRCHBERG



Papagei Habakuk reitete stolz auf Lollipop, vorgeführt von Simone.



Stier Mauff (Rufname Alois) wiegt 1100 Kilogramm und hat bereits 40 Nachkommen.