

Kohlschütter Spielesammlung



Lisa Latzke-Kohlschütter

„Ich stamme aus meiner Kindheit wie aus einem Land.“

Antoine de Saint-Exupéry

Lisa Hedda Kohlschütter (*24.06.1924) wächst als zweite Tochter einer Professorenfamilie in Berlin-Charlottenburg auf. Die liebevolle, tolerante Atmosphäre des Elternhauses sowie der Einfluss musischer, wissenschaftlicher, humaner und naturnaher Tradition bereiten Lisa Hedda auf die Aufgaben vor, die das Leben für sie bereithält. Zwei Monate vor ihrer Hochzeit schreibt sie in einem Brief an ihren Vater: *„Der Gedanke an meine schöne Kindheit macht mich immer sehr froh und ich kann viel davon erzählen. Möchte es später bei uns und für unsere Kinder auch sehr schön sein!“*

Ihre unbeschwerte Kindheit endet jäh mit dem frühen Tod ihrer Mutter und dem Beginn des zweiten Weltkrieges. So seltsam es anmutet – die Trauer um die geliebte Mutter scheint ihr Flügel wachsen zu lassen. Mit der ihr eigenen Leichtigkeit überspringt sie zwei Klassen, heitert mit Phantasie und Geschick Programme von kleinen gesellschaftlichen Anlässen auf und stellt sich unerschrocken den Anforderungen des zerstörerischen Krieges.

Im September 1944 lernt sie an der Kunsthochschule Berlin ihren späteren Mann, Alfons Latzke, kennen. Die gemeinsamen Anstrengungen in den beiden letzten Kriegsjahren – Hunger, listenreiche Fluchten und Entkommen aus lebensbedrohlichen Lagen –

schweißen sie zusammen. Im September 1946 geben sie sich das Eheversprechen. Sie teilen sich die ungebrochene Liebe zum Leben, eine Zuversicht, genährt von Gottvertrauen und – die Liebe zur Kunst. Dieses Einverständnis ist die Basis für ihr gemeinsames ungewöhnlich schöpferisches Leben. Zehn Kinder kommen zur Welt, sieben von ihnen werden später künstlerische Berufe ergreifen – die Folge eines Lebensentwurfs, in dem künstlerische Gestaltung alle Bereiche durchdringt und so selbstverständlich ist wie übliche Alltagsarbeit selbst. Ein wesentliches Beispiel liegt uns in Form der Kohlschütter-Spielesammlung vor, einer Sammlung von Gesellschafts-, Erziehungs- und Lernspielen, deren individueller Charakter von ganz besonderem Charme ist. Der erste hier veröffentlichte Teil zeigt überzeugend Lisa Heddas geschickten Kunstgriff, künstlerisches Schaffen und die Erziehung zum Leben und zur Kunst zu vereinen.

Die Kunst begleitet beide bis zu ihrem Tode. Drei Tage vor Eröffnung der ersten und letzten gemeinsamen großen Familien-Kunstaussstellung in Euskirchen bezeichnet Lisa Hedda ihre neun Kinder als ihr schönstes und größtes Kunstwerk. Unvorhergesehen, aber im Kreise Ihrer großen Familie stirbt sie im Januar 2002 drei Tage nach der Eröffnung,



Alfons folgt ihr acht Monate später in ihrer 56. Hochzeitsnacht von Bord der schwedisch-königlichen Segeljacht. Tatsächlich vollendete er dort am gleichen Tag seine letzte Wandmalerei mit den Worten: „Nun kann ich sterben“

Über die Spielesammlung:

Die Gestaltung dieser Ausgabe orientiert sich an den in Handarbeit hergestellten Originalen. Neben der Haltbarkeit auch bei intensivem Gebrauch ist die haptische und optische Qualität maßgebend für die Wahl der Materialien. So wie natürlichen Materialien in Kinderhänden eine größere Bedeutung zukommt, als gemeinhin angenommen, verhält es sich auch mit Farben, deren harmonische Nuancierung durch die Augen Eingang in den Körper findet und dort unsichtbar formt. Die Wahl der Bearbeitung ist zugunsten von Hand- und Maschinenarbeit in einheimischen Betrieben getroffen. Massenproduktion, in Zeiten der Globalisierung billig und häufig in fernem Ausland produziert, kann in sich nicht den Geist von Mitdenken, Materialbewusstsein und Produktionskenntnissen tragen, wie es in Produkten der Fall ist, die von professionellen Werkstätten mitgeplant und zielgerichtet hergestellt werden. Schließlich bleibt die Arbeit, die des künstlerischen Anspruchs und der Authentizität der Ausgabe wegen nicht in Betrieben geleistet werden kann, dem eigenen Atelier vorbehalten.

Die Thematik der Spiele hat ihre Berechtigung längst bewiesen: Lisa Latzke-Kohlschütter ersparte sich mit ihrer Kunst fruchtloses Mahnen, eine von Kindern

gefürchtete laut erhobene Stimme oder eine bedrohlich zum Schlagen erhobene Hand. Gerne spielten ihre Kinder die Spiele, in deren vertrauten Szenen sie sich selbst liebevoll dargestellt wiedererkannten – und das Obst, köstlich bemalt wie zum Anbeißen oder auch die echten Pfennige spornten den Eifer an. Und unbemerkt festigte sich in den Kindern das Wissen um die Erledigung kleiner Pflichten, das Organisieren des späteren Lebens. Mithelfende Kinderhände vermögen nicht nur in Haus und Garten Ordnung herzustellen: Die notwendigen unterschiedlichsten Bewegungen bis hin in die Fingerspitzen fordern eine ständige Koordinierung der beiden Körperseiten und trainieren so unmerklich aber wirkungsvoll das Gleichgewicht des Körpers.

Welcher Art ist die Kraft, die aus einer innigen Mutter-Kind-Beziehung entspringt? Lisa Hedda, zeitlebens Trauer um die früh verlorene Mutter im Herzen, verbreitete selbst Fröhlichkeit und Zuversicht inmitten ihrer großen Kinderschar. Die Spiele, ein aufmerksames Geschenk an ihre Kinder, erzählen von dieser Liebe, und diese ist unbezahlbar – wenn überhaupt, dann allerhöchstens mit einem Glückspfennig.



Originale

Entstehung
1948–1955

Ideen, Entwürfe und künstlerische Ausführung
Lisa Latzke-Kohlschütter

Handwerkliche Ausführung
Alfons Latzke

Faksimile

Erstausgabe 1. Teil
2006

Idee, Bearbeitung und Organisation
Atelier Tourrel

Layout
Softloop Information Design, Frankfurt

Produktion
Atelier Tourrel

Als Teil der Sammlung gesondert erschienen
„Das kleine Zweierlei“ in Zusammenarbeit
mit der Schreinerei Kurth, Frohngau

Spielanleitungen

Kasten-Inhalt

Spiele

„Wo Gabriele runterfällt“ (Sommerspiel)

„Wo Gabriele runterfällt“ (Winterspiel)

„1 Pfennig bekommen Liebe Kinder“

„Wettpflücken auf der Obstwiese“

Zubehör

2 Würfel, 7 Spielfiguren, 16 Äpfel, 14 Birnen,

18 Pflaumen, 1 Glücks-Pfennig

Entwurfszeichnungen

Wo Gabriele runterfällt (Sommerspiel)

1 Pfennig bekommen Liebe Kinder

Leporello

Porträt Lisa Latzke-Kohlschütter

Spielanleitungen



Wo Gabriele runterfällt

Zubehör

Spielfiguren, 1 Würfel



Vorbereitung

Spielfiguren links unten auf dem freien Platz aufstellen.

Spielregeln Winterspiel

Es können so viele mitspielen, wie Spielfigurenfarben da sind. Es wird gewürfelt und auf der Linie mit den Zahlenfeldern von eins bis sieben entlang gegangen. Überall dort, wo Kinder etwas tun, stehen rote Zahlen. Sie bedeuten entweder aussetzen, zurückgehen oder gleich mehrere Felder überspringen. Trifft man auf eine rote Zahl, so muß man den Anweisungen folgen, die dort stehen. Wer als erster mit der gewürfelten Zahl im Himmelstor ankommt, hat gewonnen.

Spielregeln Sommerspiel

Es gelten die gleichen Regeln wie im Winterspiel, nur stehen an Stellen, wo ein Kind warten oder zurückgehen muß, rote Zahlen im schwarzen Ring und dort, wo ein Kind Felder überspringen darf, blaue Zahlen im roten Ring.



1 Pfennig bekommen liebe Kinder

Zubehör

Spielfiguren, 1 Würfel, Pfennige (oder Knöpfe, Rosinen o.ä.)



Vorbereitung

Spielfiguren links unten auf dem Beet aufstellen.

Spielregeln

Es wird gewürfelt und auf den weißen Feldern entlang gegangen. Trifft man auf ein Feld mit einem fleißigen Kind, bekommt man einen Pfennig, bzw. einen Knopf oder eine Rosine. Alle Felder, die von Kinderfüßen berührt werden, sind Gewinnfelder. Auf der Fußmatte bekommt man zwei Gewinne, weil sich dort zwei Kinder die Füße abtreten. Man kann im Hause und im Garten herumgehen wie man will, jedoch muß man jeden Weg, den man einmal eingeschlagen hat, bis zu Ende gehen und dann erst umkehren. Die Kinder dürfen bei ihrer Arbeit nicht trödeln, denn genau in einer halben Stunde wird Schluß gemacht, dann muß alles blitzblank und fertig sein. Wer dann die meisten Pfennige, Knöpfe oder Rosinen hat, hat gewonnen.



Wettpflücken auf der Obstwiese

Zubehör

Spielfiguren, 1 Würfel, Holzobst



Vorbereitung

Spielfiguren links unten auf dem Sandplatz aufstellen.

Spielregeln

Es können so viele mitspielen, wie Platz finden. Die Äpfel, Birnen und Pflaumen werden passend auf das gezeichnete Obst verteilt. In die Körbe kommen jeweils drei Äpfel, drei Birnen und drei Pflaumen. Nun wird gewürfelt und auf den Linien mit dem Obst entlang gegangen. Trifft man auf eine Frucht, wird diese eingesammelt. Für einen Apfel bekommt man zwei Punkte, für eine Birne drei Punkte und für eine Pflaume einen Punkt. Trifft man auf einen Korb, darf man ihn ganz leer räumen. Man kann in jede Richtung auf der Wiese hin und herlaufen und in den Bäumen klettern, um an eine Frucht zu kommen, nur darf man nie die schwarze Linie verlassen. Wenn alles Obst gepflückt und eingesammelt ist, kommt der schwierigste Teil: die Punkte müssen richtig ausgerechnet werden! Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

