



Spielinfo



3/2009




» Inhalt

Editorial	3
Der Vorstand stellt sich vor	4
gespielt	8
SpielerInnen	23
Demnächst	27

» Impressum

Redaktion

Daphne Rohr  Hinterbergstrasse 100, 8044 Zürich
 +41 44 26178 51  daphne.rohr@gmx.ch

Isabella Knecht  Ifang 2b, 8197 Rafz
 +41 43 433 50 36  isiknecht@yahoo.de

Redaktionsschluss für die Ausgabe 1 /2010:

1. Feb.2010

Spielinfo erscheint 2 x jährlich, Auflage 200 Ex.

Inserate ganzseitig für Mitglieder 100 CHF, für
Nichtmitglieder 120 CHF

Grafische Beratung: www.start-to-web.ch

start to web
graphic design web solutions

GmbH

» **Editorial**

Spielen = Kommunizieren

Liebe Spielerinnen und Spieler

Spielen ist Kommunikation pur: Ob zu zweit, in einer Gruppe oder sogar am Computer. Auf irgendeine Art ist Kommunikation immer im Spiel mit dabei!

Ich kann zwar alleine spielen – beispielsweise eine Patience legen, mit Bilboquet und vielen anderen Herausforderungen meine innere Balance testen – doch macht es mit einem Spielpartner oder einer Gruppe noch mehr Vergnügen. Lassen wir uns durch widrige Umstände wie die Wirtschaftskrise oder die angesagte Schweinegrippe Lust und Spass am Spielen und den damit verbundenen Begegnungen und vielen Freuden nicht verderben!

Im Gegenteil: vorausgesetzt, wir gehen mit der gegebenen Vorsicht und Umsicht aufeinander zu, stärkt uns das Miteinander und gibt uns einen festen Boden. Darauf lässt sich mit Zuversicht und Optimismus die Zukunft anpacken.

In diesem Sinne wünschen wir viele unterhaltsame Stunden an der Spielmesse in Bern und sagen

Auf Wiederspielen,
Isabella und Daphne

» **Der Vorstand stellt sich vor**

Maria Keckeisen



In den Vorstand des SDSK bin ich mehr durch „Zufall“ gekommen. Meine Kollegin Ida Hotz-Burri war dabei und da die Vorstandssitzungen oft im Anschluss an Spielanlässe, die wir gemeinsam gestalteten, abgehalten wurden war ich dann einfach auch da. Bis es dann einmal hiess „wenn du schon hier bist, kannst du ja gleich offiziell mitarbeiten!“ Das war so ungefähr 1994.

Zur Zeit bin ich im Vorstand für den Fachbereich Spielanimation und Spielfeste zuständig, und als Österreicherin mit Wohnsitz im Ausland übertrug man mir mit einem logischen Augenzwinkern auch das Ressort Internationale Kontakte.

Da ich auch hauptberuflich Spielerin bin (seit 1992 / SPS 7 in Brienz bin ich mit meiner Firma SPIELACHSE unterwegs) ist für mich dieses Engagement eine Möglichkeit zur Förderung des Spiels.

Paul Kobler



Ich bin der Sekretär des SDSK. Meine Aufgaben sind schriftliche Arbeiten wie Protokoll, Versand der Einladungen und des Spielinfo, Weiterleitung von Anfragen und Standardarbeit an den Spielmessen.

Bis zum 1. August 2008 war ich in Rebstein Primarlehrer. Seither bin ich in Pension und genieße alle Freiheiten dieser Zeit. Weitere Hobbys sind Musik und Raku - Objekte herstellen.

Andrea Mündle

Hoi zemma! (...so grüsst man bei uns im Fürstentum Liechtenstein)

Ich heisse Andrea Mündle und bin ein aktives Vorstandsmitglied des SDSK. Besonders widme ich mich dem Bereich Ausbildung / Weiterbildung: „Spielen mit Jugendlichen“. Aktuell arbeite ich mit Meta T. und Maria K. an der Jugendspielleiterausbildung: www.jugendspielleiter.in. Klick doch einfach mal rein!



Ich bin im ganzen Rheintal unterwegs und biete Spielseminare und Kurse für Jugendliche und Erwachsene an. Mein Spielangebot ist sehr vielfältig und wurde ausgezeichnet von der Regierung Liechtensteins mit dem „Chancengleichheitspreis 08“.

Ansonsten arbeite ich als Klassenlehrerin einer Oberstufenklasse. Da wird natürlich auch ab und zu mal zum Diabolo gegriffen und herzlich gelacht bei einem Sitzkreisspiel.

Wenn ich dann mal eine ruhige Minute habe, bin ich mit meiner Katze „Bumi“ im Garten, lese Bücher oder plane die nächste Wanderung.

Kati Hankovszky Christiansen

Ich landete nach einer pädagogischen Ausbildung in der Erwachsenenbildung und konnte noch nicht richtig das Diabolo auf der Schnur behalten als ich schon ein Spielbuffet meinen Teilnehmenden angeboten hatte. Entsprechend war die Wirkung: Sie alle guckten etwas verwundert zu, wie wir beide mit meinem Kursleiterkollegen uns in den Pausen in Geduld und Schnurziehen übten. Immerhin half das, mich selber in einem Lern- und Entdeckungsmodus zu halten, was für Unterrichtende sehr nützlich ist.

Umso grösser war mein Interesse, als bei einem Geburtstagsfest ich endlich mit Hans Fluri im gleichen Raum war – leider waren etwa 147 andere auch noch da und sein Interesse galt offensichtlich allen anderen und mein Teller wollte nicht drehen lernen!

Das blieb nur noch etwa 2 Jahre so, bis ich endlich im Kurs „Spiel als Coaching-Methode“ in Brienz landete und den Schnurkreisel in die Finger bekam. Ja, im Griff halten, loslassen, das Richtige loslassen, und in der passenden Reihenfolge: Oh weh...



Bach soll gesagt haben: "Es ist nichts Besonderes. Alles, was man machen muss, ist die richtigen Tasten im richtigen Moment zu drücken und das Instrument spielt selber."

Unterdessen, mit dem SPS 15 und 8.5 Jahren spielpädagogischen Umsetzungserfahrungen hinter mir habe ich auch den Unterschied zwischen selber ein Spiel austesten und andere beim Spielen anleiten schätzen gelernt. Aus der beobachtenden Position heraus kann ich Fortschritte und überraschende Lösungen der Spielenden besser wahrnehmen. Ich kann sie mit der Herausforderung, die ein Chattering oder ein Devil Stick bietet, immer wieder allein lassen, so können sie sich ungestört einander ins Auge blicken. Wichtig für mich ist in Momenten des Fortschritts und der Erfolge dabei zu sein und diese hervorzuheben! Auch Spiele ohne Material in meinem Repertoire eignen sich, um Stärken sichtbar zu machen, und das macht mein Spielbein innerhalb meiner selbständigen Tätigkeit so ähnlich wie mein anderes Standbein: Kurzzeitcoaching für Einzelne und Teams.

Seit dem 30. März bin ich nun Präsidentin des Dachverbandes. Am meisten vielleicht fasziniert mich all das, was bereits geschieht in den Agenden der Mitglieder: Ein Spieleinsatz hier und ein Turnier dort, ein Elternabend heute und ein Firmenfest oder Hochzeitsanimation am Wochenende. Ein Verband ist so gut wie die Tätigkeiten seiner Mitglieder.

» **gespielt**

Einmal im Jahr jongliere ich auf Englisch...

.....und zwar dann, wenn die achte Schulstufe der Frankfurt International School in Bregenz zu Gast ist. Ca. 130 Schülerinnen und Schüler und 15 Lehrkräfte bevölkern eine Woche lang das Jugend- und Familiengästehaus und bekommen von den Partnern des JUFA ein spannendes Programm geboten: Circusworkshops, Schifffahrt nach Lindau, Führung im Festspielhaus, Canyoning im Bregenzerwald, Rafting auf der Bregenzer Ache.

Für den Circus-Vormittag teilen wir die 45 „guys“ noch mal in drei Gruppen, die dann im Wechsel bei Michael balancieren probieren auf Balancierstange, Slakline, Rola Bola, Fass und Einrad, bei Ida auf dem Nagelbrett sitzen oder über Scherben laufen und bei mir jonglieren lernen mit Tüchern, Bällen, Tellern, Diabolos. Und das Ganze eben auf Englisch - ihrer offiziellen Unterrichtssprache, die diese Jugendlichen aus allen Nationen verbindet.

Zweifellos wird dadurch mein Englisch wieder etwas aufgefrischt, aber was mich am meisten begeistert ist, zu erleben wie das Spiel verbindet, wie vieles auch ohne Worte geht und vor allem wie die Jugendlichen sich anstecken und begeistern lassen und voller Engagement schon eine „performance“ für den Abend für ihre anderen Kollegen planen. Und ich verabschiede mich nach dieser Woche mit dem Wissen, dass bei einigen das Jonglieren einen Funken gezündet hat.

Maria Keckeisen

The Traditional Circus Circle Training in Bregenz 2009

Times

9:00 – 9:10	Hello
9:10 – 9:50	Workshop
9:50 – 10:30	Workshop
10:30 – 11:00	Break
11:00 – 11:40	Workshop
11:40 – 11:45	Good-bye



Circle

Juggling

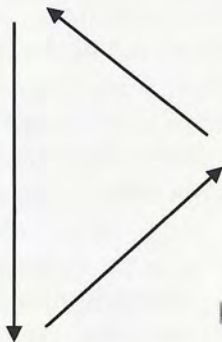
Maria

Room "Europa" 3. Floor



Balancing

Sun: Park outside
Rain: Room "Asien"
Groundfloor



Nail-Board

Ida

Room "Australien"

4. Floor



Spiel des Jahres

In die engere Wahl zum „Spiel des Jahres 2009“ nahm die Jury des Kritikerpreises folgende Titel:

DOMINION von Donald X. Vaccarino (Verlag: Hans im Glück / Vertrieb Schmidt Spiele)

FAUNA von Friedemann Friese (Verlag: HUCH & friends)

FINCA von Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker (Verlag: Hans im Glück / Vertrieb Schmidt Spiele)

FITS von Reiner Knizia (Verlag: Ravensburger)

PANDEMIE von Matt Leacock (Verlag: Pegasus Spiele)



Einige Notizen von Kati Hankovsky Christiansen auf www.spielundkommunikation.ning.com:

Am 4. Juni:

Soeben FAUNA getestet. Bemerkenswert, ein Wissensspiel, das viel mehr ist als das. Endlich eins, das keinen Prüfungsdruck erzeugt und auch spielbar ist, wenn ich überhaupt nichts über Grüne Mamba oder über Ozelot weiss. Kurze und kurzweilige Spielrunden, auch mein Vater mit seinen 77 Jahren und hochzittrigen Händen kann mitspielen. Cool!

Am 10. Juni:

Nun sind alle Spiele der Auswahlliste beisammen und warten darauf, dass es 17 Uhr wird und die SpielerInnen sie in die Hand nehmen. Zudem sind die beiden bereits preisgekrönten, „Space Alert“ (Sonderpreis Neue Spielwelten) und „Gift Trap“ (Sonderpreis Partyspiel) dabei - auch diese versprechen Spielspass pur!!

Teilnahme ist auch ohne Voranmeldung möglich. Bis dann!

Am 10. September:

13 Spielende kamen zusammen, um die 5 nominierten Spiele auszuprobieren, mehrheitlich SDSK-Mitglieder, einige zusätzliche SpielerInnen aus der Region. Zwei weitere Spiele von der Nominationsliste "Kinderspiel des Jahres" standen zur Verfügung, auch die Sonderpreisträger.

Mit dem Rätseln lagen wir nicht so gut: Die meisten hielten nach dem Testen FAUNA für das Spiel, welches die grössten Chancen für die Auszeichnung haben könnte. Durch die geschickte Kombination von Wissensstoff (Informationen über viele, viele Tiere) und Knobeln (wer hat was geschätzt, mit welchen Schätzungen könnte ich mehr gewinnen und nichts verlieren) und auch durch das schöne Material fiel das Spiel auf.



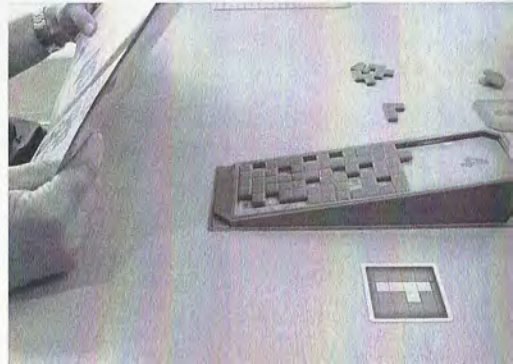
Mehrere waren für FINCA, auch wenn das Spielbrett als zu klein für all das Material eingeschätzt wurde.

Je eine "Nominierung" entfiel auf PANDEMIE und FITS. Letzteres weckt nostalgische Gefühle (oh, die Zeiten als wir dieses Spiel noch elektronisch spielten!!). PANDEMIE ist eins der Kooperationsspiele, wo das Gewinnen nur eine Chance hat, wenn alle Spielenden in hohem Masse miteinander die erfolgreiche Strategie (und die dazugehörige Portion Glück) gegen das Spiel aufbringen.

Dass keine/r von uns auf DOMINION getippt hatte, bestärkt uns in unseren Grundsätzen von spielpädagogischen Einsätzen: Dieses Spiel konnten wir erst vor Ort genauer anschauen, so waren wir alle blutige und etwas verwirrte Anfänger... Dieses Spiel (wie so vieles) macht besonders Spass, wenn man die Startinformationen gut dosiert bekommt...

Beim Aufräumen nach dem Anlass waren wir einig: Nächstes Jahr treffen wir uns wieder!

Kati Hankovsky Christiansen



Locker sein, aber nicht locker lassen

Der erste Refresher-Kurs für SpielleiterInnen, Juni 2009. Am Samstagabend werden wir von Hans zu einem Dessert im Hotel Giessbach eingeladen. Gegen elf Uhr hat jemand aus der Runde die Idee, uns noch Unwissende doch heute noch in den Mondklub einzuführen. Gesagt, getan: zu Dritt lassen wir uns auf das Abenteuer ein.

Noch und noch führen uns die Eingeweihten den Spruch mit dem runden Mond vor – und nicht lange geht's, da hat Helen das Muster begriffen.

Wir zwei Nachzügler sind müde, möchten eigentlich lieber ins Bett als uns den Kopf über einem Rätsel zu zerbrechen. Nichts da, wir werden gefordert, noch und noch. Dass der Witz nicht dort liegt, wo wir ihn zunächst vermuten, das haben wir zwar schnell begriffen; aber wo liegt er dann?

Schliesslich brechen wir auf, trotz der Einwände von Hans, man könne nicht mitten in einem Initiationsvorgang einfach aufhören. Der beleuchtete und tosende Giessbach zeigt sich von seiner schönsten Seite, die Gespräche kreisen in Grüppchen um alles Mögliche.

Als die Strasse vom Giessbach weg zum Parkplatz führt, schliesst Hans ganz unauffällig zu uns beiden im Geiste Langsamen auf. Dann fordert er uns auf, „Jetzt“ zu sagen und anschliessend alle seine Handlungen aufs Intensivste zu beobachten. Was soll nun das wieder? Ich sehe zuerst gar keinen Zusammenhang mit dem Mondklub.

Aber bei der zweiten Präsentation fällt sogar bei mir Berner der Groschen. Selbstverständlich verrate ich das Geheimnis hier nicht. Aber wir fahren alle, ausnahmslos alle, glücklich zurück. Wie mir Hans am

nächsten Morgen früh anvertraut: „Ihr wolltet nur zurück ins Hotel und schlafen, ich wollte, dass ihr das Spiel begreift, bevor ihr schlafen geht. Also habe ich mit einer andern Methode als vorher in der Bar versucht, euch die Augen zu öffnen. Locker sein, aber nicht locker lassen, das ist das Geheimnis.“

Wie recht du hast!

Der Refresher-Kurs stopfte einige Lücken und ging hochgradig den Spiel- und Reflexions-Wünschen der Teilnehmenden nach. So kamen zum Beispiel viele Spiele mit der Sprache, auch Mystery- und Clubspiele aufs Tapet (s. oben). Da solche weniger gut für das Spielinfo geeignet sind, hier zwei kleine Rätsel:



Was ist es: Es ist grün und liegt im Sarg?

Was ist es: Es liegt am Strand, ist weiss und kaum zu verstehen?

Für letzteres Danke an Maria Keckeisen.

Res Theiler

Jeder Mensch sucht das Spiel – auch wenn es nur an der Börse oder mit dem Handy ist

Die Zukunftswerkstatt Spielen mit Hans Fluri in Aarau vom 19. September 2009 – ein Werkstattbericht

„Die ersten Siedler, welche mit ihren Planwagen den nordamerikanischen Kontinent gegen Westen hin für sich entdeckten, hatten ein total anderes Verständnis der ganzen Problemstellung als die Reisenden, welche die gleiche Gegend fünfzig oder hundert Jahre später mit der Eisenbahn durchqueren.“ So eingestimmt machten sich zwölf TeilnehmerInnen aus allen Teilen der Deutschschweiz und allen möglichen Berufsfeldern auf den pionierhaften Weg zum Nachdenken übers Spielen.

Eine Zukunftswerkstatt besteht aus drei Teilen: Defizite benennen – Lösungen suchen – im Austausch diese Lösungen konkretisieren. Wer Hans kennt weiss, dass ein solcher Ablaufplan zwar am Anfang bekannt gegeben wird, die Arbeit aber eine Eigendynamik erhält und sich wenig an Pläne hält. Zumindest erscheint das dem erstmaligen Beobachter so. Da uns das Wetter freundlich gesinnt war, begannen wir mit einigen Spielen im Freien.

Und schon kam die erste brennende Frage: Wie viele Anweisungen muss ein Spielleiter denn am Anfang geben? Darf er die SpielerInnen im Unklaren lassen? „Wie ist das, wenn man die eigenen Defizite nicht formuliert? Merken es dann die andern?“, fragte eine unsicher gewordene Teilnehmerin. „Du sprichst



auf einem sehr hohen Niveau. Meistens merken ja die andern die Defizite auch nicht, weder ihre eigenen noch meine. Oder um jetzt konkret zu werden: Wenn du am Anfang nicht verstanden hast, wie das Spiel läuft, so ist das nicht ein Defizit von dir, sondern ein System von mir. Du hast erwartet, ich würde als erfahrener Spielleiter am Anfang alle Anweisungen geben; als ich das nicht tat, hast du genau dies als ein Defizit von dir selber verstanden, obschon es keines ist – weil ich ja die Anweisungen gar nicht gab. Was ich dir einfach garantieren kann: Kurz bevor ich das Spiel abbreche, haben alle die Regeln verstanden.“

Sympathischerweise war die restliche Defizitsuche recht kurz. Hans Fluri formulierte es prägnant so: „Defizit ist, wenn ein Spiel eine Batterie braucht.“

In drei Gruppen wurde anschliessend intensiv nach Lösungen gesucht, Forderungen gestellt und Projekte skizziert zu „Was ist (gutes) Spielen für mich?“

- „Wie bringe ich das Spielerische in den vorgegebenen Rahmen? Ich kann ja nicht beliebig spielen, sondern muss die Spiele in einen Kontext mit meinen Anliegen bringen. Dies spielerisch anzuwenden ist ein Weg, den jedes für sich gehen muss.“

- „Für mich hat Spielen sehr viel mit Menschlichkeit zu tun, und zusätzlich habe ich einen pädagogischen Anspruch an ein Spiel. Aus meiner beruflichen Situation ist der wesentliche Punkt fürs Spielen die Leichtigkeit des Seins. Das heisst, im Spiel eine Gemeinschaft bilden, miteinander lachen und lustig sein. Ein gelungenes Beispiel ist „Namen tauschen“, welches wir zu Beginn spielten.“

- „Es gibt Spiele, bei denen du nichts anderes

brauchst als Stühle und die anwesenden spielungewohnten Eltern. Ich stehe in die Mitte, gebe einfachste Anweisungen und stelle fest, dass die Eltern anfangen aufzublühen und wie wild mitzumachen. Mit ausgeklügelten zweistündigen Anweisungen hätte ich sie nur abgeschreckt.“

- „Nicht nur den Kindern, auch den Erwachsenen müssen wir den Zugang zu Spielen erleichtern. Das Wichtigste ist, Zeit zu haben. Wenn ein Anlass einen Tag dauert, dann haben wir die nötige Zeit, und die Teilnehmenden kommen wirklich ins Spiel. Knappe Zeit verhindert, dass Blockaden gelöst werden können.“

- „Auf den Spielplätzen darf es nicht nur Dinge haben, die ausschliesslich in einem Sinn genutzt werden können oder dürfen, die nicht im Spielgebrauch erweitert werden können.“

- „Ein normal entwickeltes Kind muss nicht zum Spielen animiert werden. Vielmehr geht es darum, dass wir Erwachsenen unsere Barrieren abbauen und Dinge bereit stellen.“

Eine neue Sichtweise brachte ein Teilnehmer ein, welcher erinnerte, dass wir das Wort „Spiel“ auch in der Mechanik benützen, in der Bedeutung von etwas hat zu viel oder zu wenig Spiel. Beides ist unerwünscht; bei zu wenig Spiel ist das Ganze starr und nützt sich rasch ab, bei zu viel Spiel fehlt die Führung, übersetzt: Es fehlen die Regeln. Der auf die eine oder andere Seite nicht angemessene Spielraum macht uns dann im Alltag Probleme. Nicht nur in der Mechanik, sondern eben auch beim Spielen in unserem Sinn.

Für den dritten Teil, Möglichkeiten für die konkrete Umsetzung in unserer Realität sammeln, wurden wieder drei Gruppen gebildet, jede mit einem klar umrissenen Auftrag. „LehrerInnen Ressourcen Vernetzung“ – „Virtuell – traditionell, gegeneinander oder miteinander?“ – „Möglichkeiten von Spielparcours / Spielfeldern für Erwachsene“. Wie üblich war dieser konkrete Teil für einige TeilnehmerInnen einfacher, während andere im vorhergehenden Teil, wo der Fantasie keine Grenzen gesetzt waren, mehr aufblühten. Etwas von diesem Zwiespalt scheint auch auf im Bild, das sich gemäss Hans Fluri Aussenstehende von uns SpielerInnen machen: „Wir sind zwar Gaukler in der Welt der Realität, doch wir Gaukler arbeiten mit physikalischen Gesetzen.“ Einige Splitter aus den Gruppen:

- „Wie sprechen wir Erwachsene an? Am besten über ihre Kinder: Ein Spielabend, wo Eltern mit ihren Kindern spielen dürfen.“
- „Ich habe mich über Angebote für Spielabende in Zürich und Umgebung erkundigt. Eine Erkenntnis ist, dass Erwachsene wieder mehr im traditionellen Rahmen spielen. Ein Erklärungsansatz könnte sein, dass mit der Computerisierung der Arbeitsplätze und der damit einhergehenden Vereinzelnung das Bedürfnis wächst, zusammen und von Angesicht zu Angesicht zu spielen.“
- „Wie können Lehrpersonen, die ihr Repertoire an Spielen haben, es aber als ungenügend betrachten, miteinander in Kontakt treten und so weitermachen? Was müssten wir initiieren, um diejenigen in ihren Initiativen zu stärken, welche Wegbereiter fürs Spiel in

der Schule sind? Kommerziell ist das Angebot ausreichend; ich frage, was wir auf der Ebene der Selbstorganisation anstossen sollen. Ein Produkt, das nicht zentral organisiert ist, aber trotzdem den Interessierten dient.“

- „Es gibt übrigens eine Tätigkeit, die pädagogisch nicht so in die Wüste gewünscht wird wie Computerspiele, die aber noch viel mehr isoliert. Es ist eine Tätigkeit, wo gelegentlich mit einem Finger etwas bewegt und der Kopf ganz langsam hin- und hergeschüttelt wird – wir nennen das ein Buch lesen. Niemand kommt auf die Idee zu sagen, Kinder, welche lesen, entfernten sich aus der Gesellschaft, obschon sie ebenso einsam vor etwas sitzen; das Etwas hat einfach weniger Bilder als ein Computerspiel.“

Hier eine Auswahl von Stichworten zu den drei Themen:

LehrerInnen Ressourcen Vernetzung

- Zu Ressourcen:
3 empfohlene Webseiten der TeilnehmerInnen:
www.spiele-offensive.de www.spielwiese.at und
<http://spielundkommunikation.ning.com>
sowie die Broschüre Spielinfo
- Zur Vernetzung:
Selber regelmässige regionale Anlässe organisieren

Virtuell – traditionell, gegeneinander oder miteinander?

- Virtuell spielen kann auch im Team sein
- Virtuell kann es einfacher sein, Mit-Spieler zu finden
- „Space alert“ als Beispiel für ein Spiel, welches beide Formen kombiniert

- Reale Spiele durch Kinder/Jugendliche basteln lassen; sie entwerfen auch die Spielregeln dazu. Eventuell können bestehende Spiele mit der gleichen Methode ausgebaut werden.

Möglichkeiten von Spielparcours / Spielfeldern für Erwachsene

- Ich gehe an Familienanlässe mit einem Kofferchen voller Spiele
- Wir präsentieren Spiele und bieten Spielgelegenheiten an Märkten
- Im Altersheim mit Kindern/Jugendlichen spielen gehen
- Spielen in Vereinsanlässe integrieren
- Strassenauftritte: Dort geht es nicht um die Präsentation der eigenen Talente, sondern ums Animieren zum Mitmachen, ähnlich wie an den Spielmessen
- Spielangebote für die Arbeitspause

Zum Schluss ein bedenkenswertes Statement, das die Stimmung des Tages perfekt zusammenfasst und uns in Zukunft leiten soll:

Anstatt zu sagen: „Geht mal spielen“ oder „Du darfst jetzt am Computer spielen“ benütze ich den Satz „Ich spiele mit dir“, das heisst, ich schenke meinem Gegenüber von meiner Spielzeit.

Res Theiler



Spielen in der Schule

Am 17. August durfte ich 18 kleine Spielerinnen und Spieler zu ihrem ersten Schultag empfangen. Angesagt gewesen wäre ein gemeinsamer Anlass mit allen Schülerinnen und Schülern. Er durfte leider nicht durchgeführt werden wegen der drohenden Schweinegrippe (Weisung vom Volksschulamt). Umso besser für mich, denn ich baute das Spielbuffet auf und legte die Zirkusmusik-CD ein. Und schon wurde eifrig ausprobiert, jedenfalls von Seite der Kinder. Die Erwachsenen durften wir teilweise ein wenig zu ihrem Glück zwingen.



Nun stehen wir in der 6. Schulwoche und der Chattering, das Zauberrädli, das Nei-nei, die Pengs etc. haben nichts von ihrer Faszination eingebüsst. Hier einige Einblicke in unseren Schulalltag:



Neu im Repertoire ist Blokus. Manchmal wollen da die Teilchen einfach nicht so wie der Spieler will!

Ab und zu steckt auch eine/r im Stau... Mit Ausdauer, Köpfchen und manchmal der Mithilfe von anderen Kindern wird der Stau fast immer aufgelöst- jedenfalls auf Beginner-Niveau...





Der Punchball dient je nach Stimmung als beruhigend oder als belebend. Wobei das "belebend" oftmals ganz schön quirlig ist und etwas kreativ interpretiert wird... Wahrscheinlich muss ich demnächst eine grosse Bestellung von Punchbällen nach Brienz schicken...



Manchmal geraten der/die eine und der/die andere sich ein wenig in die Haare. Diese Streithähne werden dann direkt mittels Sturmscheibe aneinander gehängt. Miteinander Spass haben ist doch definitiv besser als streiten!



Ganz beliebt sind die gruseligen Tierchen vom Kakerlakenpoker. Wir spielen am liebsten „Hau-ruck“ damit. Das Timing mit dem „Hau“ und dem „Ruck“ ist noch ausbaufähig. Wir haben aber noch alle Zeit der Welt zum Üben, denn es ist noch kein Spieler vom Himmel gefallen. Oder etwa doch...?

Isabella Knecht und ihre 1. KlässlerInnen aus Hüntwangen und Wasterkingen

» SpielerInnen

Origami – Falkunst aus einem Blatt Papier

Papier ist Papier
 aber es ist auch ein Weg
 zu den Sternen
 zu Sinnbild und Sinn
 blinden Geheimnissen
 und zu den Menschen

von Rose Ausländer



Seit jeher hat mich Papier fasziniert. Bücher, Hefte, Papierbogen – alles war mir wertvoll schon als Kind. Ich mochte Bücher, das Blättern darin, die unterschiedlichen Düfte; konnte nie begreifen, wie manche achtlos Eselsohren hinterliessen.

Erstmals begegnete mir Origami schon sehr früh: in den 60er-Jahren daheim im Büchergestell ein schmales Bändchen mit dem Titel ‚Lustiges Papierfaltbüchlein‘. Oft habe ich damals darin geblättert, obwohl mir die meisten Anleitungen unverständlich blieben. Nur das kleine Körbchen und die Schnecke habe ich immer und immer wieder gefaltet. Irgend jemand zeigte mir ein Schiff aus einer Papierserviette, welches ich sogleich in mein kleines Repertoire aufnahm.

Heute, sehr viele Jahre später, gehört Papier zu meinem abwechslungsreichen Alltag: nach Ausbildung und Tätigkeit als Jugendarbeiterin habe ich vor etlichen Jahren einen Buchbinder geheiratet – und eine

Buchbinderei. So bildet Papier in unserem handwerklichen Atelier die tägliche Grundlage unserer Arbeit.

Von so viel schönem Material umgeben erwachte bei mir irgendwann wieder die Freude am Falten. Unterdessen war es auch viel einfacher geworden, zu Origami-Unterlagen aus aller Welt zu kommen. Meine Begeisterung wuchs, so dass ich innerhalb unseres Buchbinderei-Ateliers ein eigenes Label mit breiter Tätigkeit gründen konnte: ORIGAMI BlattWerk – Faltkunst aus einem Blatt Papier.

In diesen letzten Jahren hatte ich die Möglichkeit, meine Bibliothek zu erweitern, an Weiterbildungen teilzunehmen, mein Wissen und meine Fingerfertigkeit zu vertiefen, Kontakte zu knüpfen. Dies alles bildet Basis und Motivation für eigene Aktionen und Projekte:

Ich biete thematische Kurse an, gestalte Kindernachmittage, plane Auflockerungen für Tagungen, unterstütze Lehrpersonen in Schulprojekten, falte in Abendkursen ästhetisch und handwerklich anspruchsvolle Deko-Objekte.

Origami vermittelt vieles, was Menschen in der heutigen Zeit und Gesellschaft nicht oft zu spüren bekommen: Eigene Möglichkeiten entdecken, Begabungen erkennen, Hilfe geben und annehmen, Wertschätzung erhalten, Genugtuung empfinden über etwas eigenständig Geschaffenes – und immer wieder unglaublich viel Freude!

Papier ist ... ein Weg ... zu den Menschen.



Christiane Grimm-Angelrath, ORIGAMI BlattWerk
Rathauslände 3, 2513 Twann
Tel. und Fax 032 315 19 56
buchbinderei.grimm@bluewin.ch

Mein Jo-Jo

Es rollt hinauf – hinab – hinunter
ein Rad an einer feinen Schnur.
Ganz lautlos tanzt es still und munter
Warum, sag mir, tut es dies nur?

Der Zweck ist schwierig zu erraten
es ist ja schliesslich „nur“ ein Spiel.
Zwar dreht's und rollt's in allen Staaten
doch schau - es dreht gekonnt – mit Stil!

Wir alle freuen uns am Drehen
entspannt und fröhlich werden wir.
Besonders, wenn wir andre sehen
sich uns anschliessend, dir und mir.

Und drückt dich mal die Arbeit nieder
so nimm zum Vorbild dieses Spiel.
Es steigt nach jedem Tiefpunkt wieder
und dafür braucht es gar nicht viel.

Der Alltagsstress wird bald geringer
schlüpfst du in eine Schlaufe Schnur
mit deinem rechten Mittelfinger
und spielst mit deinem Jo-Jo nur.

Johannes Graf



» **Demnächst**

- 30.9. bis 4.10. Swisstoy in Bern
 14. bis 18. 10. Interfolk in der Jungfrau-Region
 21. und 28. 10. Locker sein, aber nicht locker
 lassen (Volkshochschule
 Lenzburg)
 28./29. 11. 1. Teil Weiterbildung zur
 Spielprojektleiterin in Brienz

Im Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK haben sich ausgebildete Spielpädagoginnen und Spielpädagogen aus unterschiedlichen Berufszweigen sowie weitere engagierte Freunde des Spiels zusammen geschlossen. Wir sind in der Schweiz und im angrenzenden deutschsprachigen Ausland tätig. Wir bauen Kontakte zu anderen Organisationen in der Schweiz und im Ausland auf, die an den Möglichkeiten und dem Einsatz des Kulturgutes „Spiel“ interessiert sind.



Spiele und Übungen

für attraktive Seminare



Seminare
Verkauf
Miete