



# Spielinfo

2 / 2012

SDSK Schweizerischer Dachverband  
für Spiel und Kommunikation

## Inhalt

Suisse Toy	2
Züri - Multimobil	7
Ein Tipp	8
Warum die Spielkiste nie nach Vaalwater/Limpopo/Süd Afrika kam.	9
Vorher – Nachhe	13
Schnappt Hubi – Kinderspiel des Jahres 2012	15
Kingdom Builder – Spiel des Jahres 2012	18
Village – Kennerspiel des Jahres 2012	22
SDSK-Ausflug nach München 1./2. September 2012	26
58½ Ways to Improve in Training	32
Hallo zäme!	38
Adressen Vorstand SDSL	40

### **Impressum**

Spielinfo erscheint 2x jährlich und ist die Mitgliederzeitschrift des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation (SDSK), 3855 Brienz.

Redaktion

Annette Baud-Werder

✉ [baud-werder@bluewin.ch](mailto:baud-werder@bluewin.ch)

## O K T O B E R – Gelegenheit SuisseToy Bern



### *Als SDSK-Mitglied am Stand mitwirken durch*

- . beobachten + sich erfreuen
- . vorzeigen + unterstützen
- . anregen + ermutigen
- . beraten + verkaufen
- . Erfahrungen austauschen
- . 1-, 2-, 3-, 4-, 5 Tageseinsatz
- . + etliches mehr

### *Garantiert*

- . im Trockenen + Warmen
- . Strom Spielinteressierter
- . alle Generationen dabei
- . faszinierte Mädchenge-  
sichter, verspielte Jung-  
s, zielstrebige Frauen +  
strahlende Männer



## Ein herzliches" Dankeschön" an die Mitspielerinnen und Mitspieler anlässlich der Suisse Toy 2012

Das Präsentsein an der Suisse Toy, einer grossen 5-tägigen Ausstellung, kann nur funktionieren, wenn viele freiwillige Helfer sich bereit erklären, an einem oder zwei Tagen am Stand des SDSK mitzuspielen.

Dieses Dankeschön geht an folgende Mitglieder unseres Verbandes: Mario Benedetto, Res Theiler, Regula Gerlach, Martina Graber, Peter Felix, Barbara Ryffel Hunziker, Tina Müller, Angie Kliegl, Daniel Holzreuter, Keyfiye Polat, Ida und Martin Hotz, Roland Jegerlehner, Ruth Diethelm, Renate Braun, Barbara Eggimann und Paul Kobler.

An drei speziellen „Tischen“ arbeiteten wir mit Sonderschauen. Wie schon im Vorjahr stellte Jürg Bühler die grossen Felsberger Holzspiele vor. Felsberge Rie-



gel, Toccatà, DOG und auch der Chün-gel (um nur einige zu nennen) sind immer

wieder begehrte Anziehungspunkte für Jung und Alt.

Im Dunkelzelt oder mit speziellen Brillen konnten die Besucher die Spiele der Ludothek für Blinde und Sehbehinderte aus Zollikofen spielen. Annette Baud und Claire Heinzelmann betreuten diese Spiele.

Ab Freitag war Gilles Delatre bei uns am Stand. Er stellte mit einem Team am festival de jeux "ludesco 2012" in La Chaux-de-Fonds einen Weltrekord im „Bilb)))OK“ spielen auf (Siehe Wettbewerb!!!). Langjährige Spielpädagogen konnten noch von seinen Tipps profitieren.

## **Wettbewerb**

Anlässlich des "Festival des Jeux" "ludesco 2012" in La Chaux-de-Fonds stellt Gilles Letandre mit einem Team einen 24 Stunden Weltrekord auf im „Bilb)))OK“ spielen auf.

Die Frage lautet: Wie viel Mal trafen die Spieler

**12'471**

**14'217**

**17'124**

Ein Tipp pro Person kann abgegeben werden schriftlich an Sekretariat SDSK Paul Kobler, Postfach 122, 9445 Rebstein oder an paul.kobler@bluewin.ch. Eingabefrist ist der 17. März 2013 (Beginn der HV).



Die eventuelle Verlosung und Preisübergabe findet an der HV des SDSK vom 17. März 2013 in Brienz statt.

### **Splitter von der Suisse Toy 2012**

„Eigentlich wollten wir nur schauen kommen, nicht spielen.“

„Das weckt Erinnerungen, je länger ich spiele.“

„Unsere Familie steht zwar voll auf elektronische Spiele. Aber Ihr Stand ist das Beste, was wir an der Messe gesehen haben.“

„E cooli Sach, die Spielsache!“

Ein Jugendlicher, der es geschafft hat, die Kugel im Becher zu placieren: „Geschafft! Und jetzt, gewinne ich nichts?“



Nur zwei Wochen vor der Suisse Toy fand in Zürich der Anlass **"Züri-Multimobil"** statt. Ein herzliches Dankeschön für die Mitarbeit an diesem grossen Spielbuffet geht an Werner Bollmann, Sabrina Hintermann, Regula Gerlach und für den Transport der Tische und Spielkisten vor Ort an Kati Hankovszky.

## SEPTEMBER – Sonntags-Gelegenheit



### Züri - Multimobil

#### *Einige Stunden*

- . im Freien
- . herbstfrischsonnig
- . mit kunterbuntem Volk
- . um Spielfreude zu ermöglichen
- . mit schönen Begegnungen



Mitwirken oder mitspielen.  
2013 wieder möglich





## An Spielfinfo:

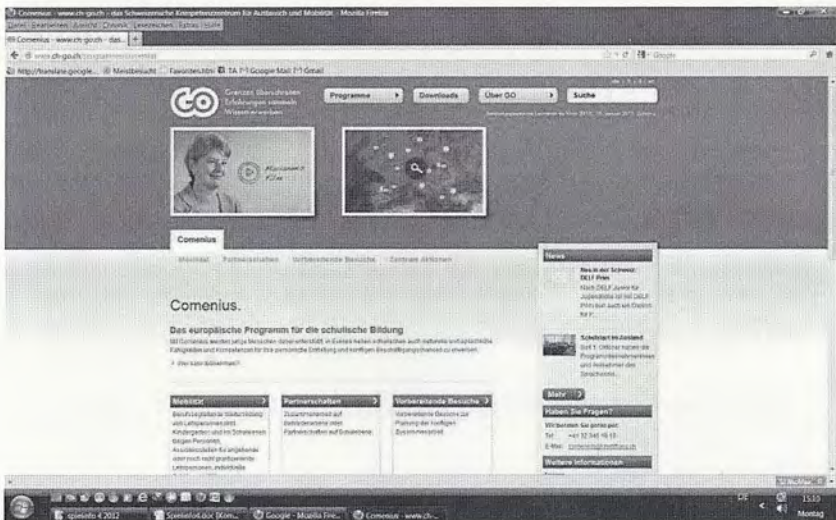
Ein Tipp, der es vielleicht anderen ermöglicht, ein SPS zu besuchen.

Ich wohne in Dänemark und habe eine finanzielle Unterstützung von 2886Euro für die 3 Monate SPS erhalten. Das Programm heisst: „Comenius“/ Live long learning. (programmet for livslang læring). Zwar gibt es einige Seiten auszufüllen, aber es lohnt sich schlussendlich.

Kontakt in der Schweiz unter [www.ch-go.ch](http://www.ch-go.ch)

Viel Glück!

Renate Nørskov



## **Warum die Spielkiste nie nach Vaalwater/Limpopo/Süd Afrika kam.**

Vom Februar bis Mai war ich zusammen mit meinem Mann im Norden von Südafrika, wo ich in einer Schule im Bush unterrichtete und wir in einem Kinderheim mit 60 Kindern wohnten. 60 Kinder, die vom Township kamen, mit verschiedenen, zum Teil furchtbaren, Biografien. 60 kleine Meister im Überleben. Sie konnten lachen, spielen und waren hilfsbereit und empathisch.

Stellt euch 60 Kinder vor, die mit nur einer Erzieherin leben. Der Alltag ist vom praktischen Überleben geprägt. Alle helfen beim Kochen, Putzen, Waschen und Bügeln mit, denn Sauberkeit, Ehrlichkeit und gute Manieren sind eines der wichtigsten Ziele der Heimleiterin. Jeden Tag spielen wir eine Stunde am Nachmittag im Schatten der Bäume vor dem Haus. Hier gibt es nur Sand. An einem Tag sind es die kleinen Buben, dann am nächsten die kleinen (1. bis 6. Klasse) Mädchen, die kommen, wenn meine Flöte zur Spielstunde ruft.

Die Jugendlichen kommen spät heim und haben einige Pflichten und Hausaufgaben. Für sie gibt es am Wochenende manchmal eine Möglichkeit zu spielen. Wir spielen mit Nei-nei, Jonglierteller, Billboquet, Jong-

lier-Sandsäcklein, Diabolo, Poi und einigen kleineren Sachen aus der „Wundertüte“, unter anderem visuelles Spielzeug. Ein paar haben die Geduld immer wieder dran zu gehen. Ein paar grössere Mädchen unterweisen die Kleineren. Ein Ziel war, dass die Sachen in meinem Kofferli bleiben sollten, damit alle spielen können. Immer wieder muss ich das eine oder andere suchen gehen, weil die Kinder mit etwas in der Hand weglaufen und es dann irgendwo hinlegen. Ein paar verstecken etwas, weil es ihnen ebenso gut gefällt.

Hier im Kinderheim besitzt niemand etwas. Hier gibt es auch kein System, wo und wie Spielzeug aufbewahrt wird. Die Kinder sind sich nicht daran gewöhnt, etwas zu besitzen. Wenn sie aber ins Kinderheim kommen, ist da ein Überfluss an Spielsachen! Donations! Von Südafrikanern, aber auch von wohlmeinenden Europäern wird Spielzeug „doniert“ für die armen schwarzen Kinder. Kritiklos werden die grossen schwarzen Abfallsäcke ausgeleert und all unser (weisser) Überschuss (Überdruss) füllt den Boden und die Kinderhände im Nu. Von allen Richtungen hört man batteriegetriebene Motorlaute, Bäbi-Geschrei und Stofftierli-Stimmen. Der Heimleiterin geht es auf die Nerven, und beim Aufräumen entsteht Chaos. Nicht selten

endet die Aufräumaktion damit, dass sich die Kinder in einer Reihe aufstellen müssen, um eines nach dem anderen einen Schlag mit einer Latte auf den Hintern zu bekommen.

Die Kinder haben die Stunden mit mir im Spiel genossen. Aber ich kann mir vorstellen, dass keine Woche vergeht, bis alles in einem Haufen untertaucht oder im schlimmsten Falle Grund zur „Züchtigung“ wird.

Auf der Schule, wo ich arbeitete, wurde sehr viel gespielt in meinen Stunden. Kreisspiele, Würfelspiele, Spiele mit der Sprache und Zahlen. Die Schüler machten begeistert mit, wenn sie erst einmal herausgefunden hatten, um was es hier geht. Auch die Lehrer wollten immer wieder wissen, was wir denn hier machen/ lachen! (Das Schulhaus hat immer alle Türen und Fenster offen, wegen der Wärme). Aber auch hier wäre eine Spielkiste ohne Sinn, denn es braucht eben einen „Verwalter“. Auf der Schule war das Depot aufgefüllt mit Leimen, Filzstiften, Knete, Farben usw., das nicht gebraucht wurde und langsam austrocknete (Leim, Filz). Donations! Wir geben offenbar sinnlos Material, das nicht gebraucht wird, da die Lehrer einen Unterrichtsstil haben, der sehr von unserem abweicht – und offenbar nicht gefragt wur-

den. Gut gemeint, aber ohne Wirkung, wenn es darum ginge, eine Entwicklung zu fördern.

Ein anderes Hindernis scheint ausserdem auch an der Grenze zu stehen. Als wir dort waren, hatte LEGO 500kg Steine dem Kinderheim geschenkt. Seit einem halben Jahr wurden Formulare hin und her geschickt, unterschrieben, telefoniert, gemailt... Ja, so einfach ist das eben nicht.

Die Idee mit der Spielkiste ist gut. Ich hoffe, dass Ihr eine Adresse findet, wo sie zu ihrem Recht kommt!

Mit herzlichen Grüssen

Renate

## Vorher – nachher

Seit Jahren tragen wir regelmässig unsere gut ausgestattete Spielekiste mit ins Sommerlager. Gleich lang sind auch „Ramba Sambo“ und „Das Quartett der 50 Spiele“ mit im Gepäck. Ab und zu wird auch ein wenig gespielt, aber – ehrlich gesagt – eher selten.



Und dann treffen sich unsere Leiter und Jungleiter im Juni 2012 zu einem Weiterbildungstag mit Hans Fluri. Seither geht's im Sommerlager spieletechnisch rund! Schaue ich nach links, sind Diabolos, Devil Sticks und Ähnliches im Einsatz und es wird fleissig geübt. Sehe ich in die andere Richtung, sind dort Menschenkreise.

Es wird zum Beispiel „Steinbock, Adler, Murmeltier“ gespielt. Und dann die Geschichte mit dem Fallschirm, den ich vergessen habe zu bestellen. Das Leitungsteam redet auf mich ein, bis ich nach Brienz anrufe und der Schirm per Express zu uns unterwegs ist. Er kommt natürlich auch sofort zum Einsatz.

Spannend und erfreulich, was dieser Kurstag bewirkt hat.

Und nun, wie Hans Fluri sagt: Uf wiederspiele! Ich freue mich auf Weiteres ...

Suzie Badenhorst-Hess

Jugendarbeiterin der Reformierten Kirche Ägeri



## Kinderspiel des Jahres 2012



Schnappt Hubi! So heisst das preisgekrönte Kinderspiel des Jahres 2012.

Unseren Kindern (8 & 10 Jahre) gefällt dieses Spiel sehr gut! Die Art des Spiels ist für uns neu. Sei es von dem dreidimensionalen Spielbrett her oder vielleicht wegen dem sprechenden Kompass.

Am Anfang teilt man dem Kompass per Knopfdruck mit, wie viele und vor allem welche Spieler mitmachen. Es gibt je zwei verschiedene Mäuse und Hasen. Dann wird noch gefragt, wer der Startspieler ist, und schon kann es losgehen.

Im vorgegebenen Schloss hat es viele Zimmer, und es geht darum herauszufinden, wo sich Hubi (Das Schlossgespenst) versteckt hält. Jedes Tier hat seinen festen Startplatz. Also: der blaue Hase startet auf dem blauen Feld, die rote Maus auf dem roten Feld usw. Der sprechende Kompass teilt immer mit, welcher Spieler an der Reihe ist. Dieser Spieler gibt auf



dem Kompass per Knopfdruck an, in welche Richtung er gehen möchte. Danach muss man gut zuhören, damit man weiss, ob das Tier durchgehen kann oder nicht. Denn nicht jedes Tier kann durch jede Türe gehen. Dementsprechend stellt man die besagte Wand (Mauer, Hasenfenster, Mauseloch oder Zaubertüre) hin und das zweidimensionale Spiel wird sofort zum dreidimensionalen. So sucht man also gemein-



sam erst nach den Zaubertüren und dann nach Hubi und weiss so bald mehr über das Schloss. Wandelt man durch eine bereits bekannte Türe, so darf man gleich noch einmal ziehen.

In jedem Zimmer befinden sich Tiere. Sie sind auf dem Spielboden eingezeichnet und geben jederzeit gute Tipps ab, wo sich die Zaubertür oder Hubi befindet. Statt eines Zuges darf man auch immer ein Tier befragen. Aber Vorsicht: Zu viel fragen, kostet Zeit.

Das Spiel hat drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die man am Anfang des Spiels einstellen kann. So kann man die Dauer des Spiels schon vor Spielbeginn

steuern. Wenn man bereits ein bisschen weiss, wie es geht, dauert ein Spiel so zwischen 10 und 30 Minuten. Was mich an diesem Spiel am meisten fasziniert ist, dass alle Spieler GEMEINSAM nach Hubi, dem unsichtbaren Schlossgespenst, suchen müssen. Denn wenn die Mitspieler nicht gemeinsam nach dem Gespenst suchen, frohlockt es immer wieder: „Ihr findet mich nie!“ Somit ist es ein Spiel, in dem die Kommunikation und vor allem auch das Teamwork sehr wichtige Elemente sind. Gerade auch die schwierigste Stufe braucht eine klare Strategie, um Hubi einzukreisen und zu fangen.

Auch unser Loris, der eigentlich nicht so gerne Gesellschaftsspiele spielt, ist ein absoluter Fan. Die Kombination von allem macht es zu einem wunderbaren Spiel. Es ist auch sehr schön und mit viel Liebe zum Detail dargestellt! Wir können es auch Erwachsenen sehr empfehlen! Wir finden, dass Schnappt Hubi! den Preis als Kinderspiel des Jahres 2012 verdient gewonnen hat!

**Snappt Hubi! | Autor: Steffen Bogen | Verlag: Ravensburger**

*Elektronisches Brettspiel für 2-4 Spieler | Spieldauer: ca. 30 Minuten | Benötigt: Kombinatorik, Elektronik und Gemeinschaftssinn | Wiederspielreiz: sehr gross*

## Kingdom Builder – Spiel des Jahres 2012



*Kingdom Builder* ist in jeder Hinsicht ein flexibles Spiel. Das Spielfeld liegt in jeder Partie anders, die Aufgabenstellung verändert sich, und auch die eigene Strategie sollte man den Gegebenheiten anpassen. Klar, dass

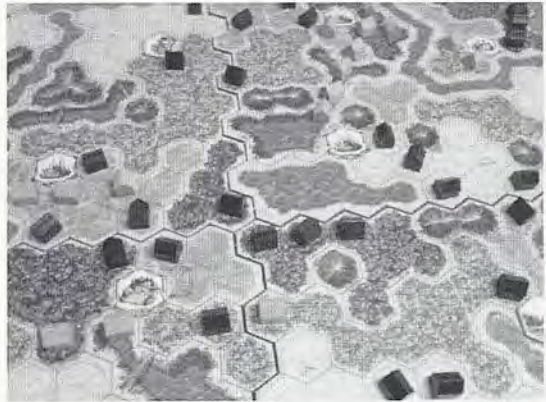
das nicht immer nach den eigenen Wünschen läuft, denn der Gegner spielt mit und löst seine Aufgaben manchmal geschickter.

Das Spielfeld erinnert ein wenig an ein Mini-Catan. Sechseckige Felder mit unterschiedlichen Gebieten bilden das Königreich. In jedem Spiel wird das Feld aus 4 zufällig gezogenen Quadranten neu zusammengesetzt. 40 Häuser gehören zum eigenen Vorrat. Sie werden im Laufe der Partie aufs Spielfeld gesetzt. In einem Spielzug setzt man jeweils 3 Siedlungen der eigenen Farbe. Das Bauland ist dabei vorgegeben. Eine Karte zeigt an, ob auf Wüste, Gras, Wald, Blumen oder Canyon gebaut werden muss. Die

Bauregeln: Sofern möglich, wird irgendwo an die eigene Farbe angebaut.

Auf dem Spielplan befinden sich Ortsplättchen. Baut man an einen solchen speziellen Ort, so erhält man Sonderaktionen. Diese verfallen nicht und gelten in jeder Runde wieder neu. So darf man beispielsweise ein Haus verschieben, zusätzliche Siedlungen aufstellen oder auf Wasser bauen. Sonderaktionen löst man vor oder nach seinem Pflichtzug (3 Häuser setzen) ein.

Und in jeder Partie sind nur immer



4 unterschiedliche Sonderaktionen im Einsatz.

Die Siegbedingungen werden ebenfalls in jeder Partie neu ausgelost. Aus 10 Karten werden 3 gezogen. Auf ihnen kann man ablesen, wie man möglichst goldträchtig baut. Punkte heissen bei *Kingdom Builder* nämlich Gold. Wer am Ende am meisten besitzt, gewinnt. Die Goldbedingungen sind vielfältig. Mal soll man am Wasser bauen, mal am Gebirge, mal möglichst viele Häuser in einer horizontalen Linie.

Zusätzliches Gold bekommt man, wenn man seine Siedlungen auch an viele Burgen gebaut hat. Wenn der erste Spieler seine 40 Häuser ins Königreich gebaut hat, wird abgerechnet.

Geschicktes Bauen und geeignete Sonderaktionen verhelfen bei *Kingdom Builder* zu Ruhm.

### **Fazit:**

*Kingdom Builder* ist ein einfaches Setz-Spiel mit einem flüssigen Spielablauf. Durch die vielen Variablen (Siegbedingungen, Sonderaktionen, Spielplan) spielt sich *Kingdom Builder* immer anders. Doch Vorsicht: Man kann bei *Kingdom Builder* nämlich gut und gerne das Falsche tun und sich schnell aus dem Spiel nehmen. Ungeschicktes Setzen beendet die Siegchancen schnell. Ein wenig Kartenglück gehört beim Bau auch dazu. Und die Wahl der passenden Sonderaktionen kann ebenfalls entscheiden. So oder so – bei *Kingdom Builder* liegen Erfolg und Misserfolg oft nahe beieinander. Was in der einen Partie aber schief ging, kann in einer nächsten ja besser werden. So macht *Kingdom Builder* grossen Spass, wenn man aus den eigenen Fehlern lernt und immer wieder sein Glück neu im Königreich sucht.

**Kingdom Builder** | Autor: Donald X. Vaccarino | Verlag: Queen Games Brettspiel für 2-4 Personen | Spiel-

dauer: 45 Minuten | Benötigt: Geschicktes Bauen mit passenden Sonderaktionen | Wiederspielreiz: gross  
Quelle für die ganze Spielkritik von Kingdom Builder:  
<http://www.brettspielblog.ch/spielkritik/kingdom-builder-spielkritik>

*Da wir die Regeln wohl noch nicht so richtig begriffen haben, und wir das Spiel dadurch noch nicht so spannend empfunden haben, möchte ich mich für die Genehmigung für die Nutzung dieser Spielkritik und einiger Inputs für das Kinderspiel des Jahres und das Kennerspiel des Jahres bei Patrick Jerg ganz, ganz herzlich bedanken!*

## Village – Kennerspiel des Jahres 2012



Dieses Spiel ist ein recht komplexes Spiel über das Leben – inklusive dem Tod.

Man durchlebt verschiedene Generationen. Jeder Spieler erhält seinen eigenen Hof, auf welchem er Güter

sammelt und entscheidet, ob er seine Spielfiguren – welche die Familienmitglieder der vier Generationen darstellen – in die grosse weite Welt reisen oder doch lieber einen Beruf erlernen will. Auch im Rathaus und in der Kirche kann man sich viel Ruhm und Ehre „verdienen“.

Jede Handlung kostet Zeit. Rund um den Hof verläuft die Lebenszeitleiste. Viele Aktionen bei *Village* benötigen Zeit. Hat man die Lebenszeitleiste im Spiel einmal umrundet, so stirbt ein Familienmitglied. Und da es bei *Village* um Ruhmespunkte geht, sollte man sich selbst beim Tod einen Eintrag in die Dorfchronik sichern. Ansonsten bleiben nur die anonymen Gräber.

Auf dem grossen Spielplan – dem Dorf – werden an verschiedenen Orten Einflusstene in vier Farben verteilt. Unter den Einflusstenen befinden sich auch



schwarze Peststeine. Diese kosten immer sofort Zeit. Eine Runde geht solange, bis alle Einflusstene unter den Spielern reihum verteilt sind. Jeder Spieler entscheidet immer selber, welche Aktionen ihm gerade am meisten bringen.

So werden zum Beispiel in den Handwerksbetrieben Lehrlinge ausgebildet, um dann wertvolle Güter herzustellen. Bei der Getreideernte gewinnt man Getreidesäcke, welche in der Mühle gegen Geld eingetauscht werden können. Auf einer Reise erweitert man den Horizont, und im Rathaus geht es um Macht. Am Ende jeder Spielrunde findet eine Messe in der Kirche statt. Dort sichert man sich weiteren Ruhm und Einfluss.

Immer wenn der Markstein auf der Lebenszeitlinie einmal rundum ist, stirbt ein Familienmitglied. Dabei



geht es immer der Generationenreihe nach. Damit es für alle sichtbar ist, sind die Familienmitglieder mit den Nummern 1 – 4 angeschrieben. Jeder Spieler entscheidet innerhalb der jeweiligen Generation selber, welches Familienmitglied stirbt. Da es am Schluss wegen der Ruhmespunkte sehr wichtig ist, von WO die eigenen Spielfiguren herkamen, ob sie in die Dorfchronik eingetragen werden oder in ein anonymes Grab kommen.

*Village* endet, wenn entweder die Dorfchronik oder der anonyme Friedhof gefüllt ist. Dann werden die Ruhmespunkte gezählt und der Sieger ermittelt. Punkte holt man sich auf Reisen, im Rathaus, in der Kirche, in der Dorfchronik oder auf dem Markt.

Uns gefällt das Spiel sehr gut! Wir brauchten allerdings etwas Übung, bis wir die komplexen Regeln, welche gut erklärt sind, verstanden haben. Doch jetzt macht es Spass! *Village* ist ein Spiel, für welches man sich entscheidet, wenn man zum Beispiel einen ganzen Abend gemeinsam spielen will. Denn *Village* ist ein anspruchvolleres Spiel mit ganz vielen Möglichkeiten und vielen Strategien zum Sieg. Was in einer Partie noch gut funktioniert hat, erweist sich in der nächsten als nicht mehr so toll. Bei *Village* geht es vor allem um das Optimieren der eigenen Möglichkeiten. Dazu

muss man sich in jeder Runde wieder neu entscheiden, welche Wege man gehen möchte. Das machen auch die Mitspieler – nicht immer zur eigenen Freude. Der Ablauf funktioniert reibungslos, sogar das Sterben hat bei *Village System* und kann entscheiden. Das Spielmaterial ist toll, der Spielplan mit sämtlichen Abläufen gut beschriftet. So macht das Dorfleben Spass – immer und immer wieder!

**Village | Autoren: Inka und Markus Brand | Verlag: eggertspiele/Pegasus Spiele**

*Optimierungsspiel für 2-4 Personen | Spieldauer: 60-90 Minuten | Benötigt: Strategisches Durchsetzungsvermögen im Dorfleben | Wiederspielreiz: sehr gross*

Herzliche Grüsse und viel Freude mit diesen drei Spielen!

Edith Amacher und Familie

Andere Länder  
-.- andere Sitten  
Innerhalb gelber  
Zone – Rauchen  
erlaubt



Im Lande der Bayern –  
1.+2. Sept. 2012



Polterabend in Bayern – lautstark-  
witzig-sexotisch-komisch - Begegnung  
mit 2. Heiratsmutigen – In der  
Augustiner Grossgaststätte



Friedvolle Spielpädagog-  
Innen auf geschichts-  
trächtiger Treppe der  
Feldherrenhalle

Stadtrallye – Teams  
am Start zum Lösen  
des Rätsels des  
blauen Diamanten



## **Zug um Zug**

SDSK-Ausflug nach München am 1./2. September 2012

Am frühen Samstagmorgen trafen wir nach und nach als Reisegruppe im Zug nach Lindau aufeinander. In Lindau stiegen wir auf einen Regionalzug um (Bayerticket für bis zu 5 Personen = Regionalzüge), welcher uns durchs schöne Allgäu nach Augsburg brachte.

Augsburg? ...ach, wir hätten doch noch umsteigen müssen! Nach einem weiteren Zug mit einem Zug kamen wir mit nur unrelevanter Verspätung in München an.

Nach einem herzlichen Empfang begleitete uns Meta ins Zugsdepot (Hotel Haberstock). Erleichtert nahmen wir den nächsten Zug (resp. Tram) ins Zentrum und verpflegten uns auf dem Viktualienmarkt. Dort stiess noch unser kleinster Reisewagen mit Emilia dazu.

Als nächster Zug stand die Führung und das Valentin Karlstadt Musäum auf dem Fahrplan. Als „Speisewagen“ dienten später das Augustinerbräuhaus und der Ratshauskeller.



**Musäum**  
voll Wahres, Humor, Witz,  
Tiefsinniges, Komisches,  
nachdenklich  
Stimmendes

**Auch Bekanntes – aha**  
von Karl Valentin



**Turmstüberl**  
Gemütlichkeit pur,  
spassige Speisekarte  
mit Leckereien



weitere Impressionen vom Ausflug nach München auf  
<http://spielundkommunikation.ning.com/events>

Flottes Frühstück um halb acht, dann begann mit dem 19er Zug / Tram sofort die Jagd auf den blauen Diamanten. Zu zweit und in der Gruppe, ausgerüstet mit einem Stadtplan von 1800 und einem Kompass von 2012, machten wir einen Zeitsprung nach 1806. Auf der folgenden Zeitreise trafen wir alle wichtigen Personen dieser Zeit!

Nach dem Auffinden verschiedener, geschichtlich interessanter Orte, gelangten wir zum blauen Diamanten und machten somit die Krönung von Max Joseph möglich.

Nach einer K+K-Stärkung ging es weiter zum sonntäglichen bayrischen Speisewagen Paulaner, wo wir alleamt vorzüglich verköstigt wurden.

Danach führ jeder wieder Zug um Zug nach Hause.

Barbara Ryffel, Daniel Sulzberger

# Karl Valentin



Vor Karls Geburtshaus -  
Saubandenmitglied lässt  
Historisches auferstehen



Altwerden lohnt sich



Der junge Karl

Ich sitze im Zug und lasse meine Gedanken zurück  
schweifen nach München.

Ich denke da an den Mai-Baum beim Viktualien-  
markt.

Im strömenden Regen haben wir uns da alle ver-  
sammelt und sind zum Karl Valentin-Geburtshaus ge-  
gangen. Es wimmelte von Menschen und war ge-  
prägt von vielen neuen Eindrücken. Es war nach der  
langen Reise ein intensiver und anstrengender Tag.

Und dann: der „tschillige“ Sonntag mit einer wunder-  
bar gemütlichen Stadtführung, auf der ich München  
aus einer ganz anderen Sicht wahrgenommen habe.

Wir hatten es gut miteinander!

Uf Wiedergüx

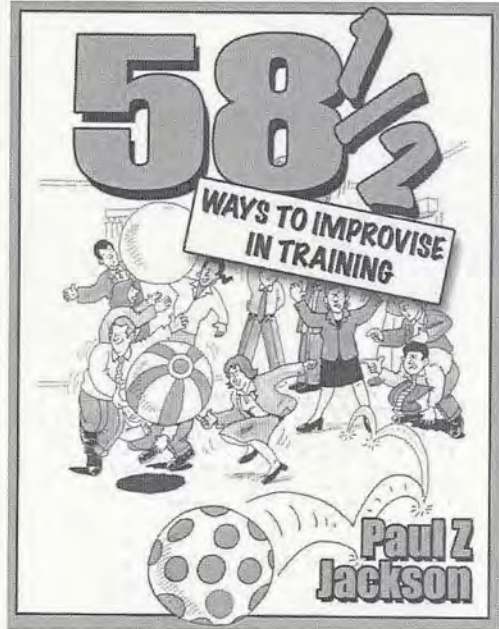
Martina Graber



## 58½ Ways to Improve in Training

Ein Spielbuffet an einem Teamanlass, einem Workshop, einem Seminar, ist ja schön und gut, aber es gibt viel zu Transportieren, der Raum muss hoch genug sein, das Aufstellen und Wegräumen braucht Platz etc. etc. Und dann soll es erst noch die Spielmuffel geben ...

Improvisationen haben zwar bei Vielen den Beigeschmack des Spielerischen, also des zu wenig Seriösen, des zu wenig Prakti-



schen. Genau wie wir mit den Geräten des Spielbuffets aber recht schnell auch die Skeptischen überzeugen, so gibt es Improvisationen, die ganz klar auf ein Ziel oder sogar einen praktischen Nutzen hin eingesetzt werden können. Der Engländer Paul Z Jackson hat in einem Buch 58 Übungen, nach Themen geordnet, zusammengestellt. Sie können zu einem

Gutteil ohne Utensilien und damit ohne zeitraubende Vorbereitungen gespielt werden.

45 Aktivitäten gehören in diese Gruppe, bei dreien wird etwas aufgeschrieben, und nur je fünf Improvisationen brauchen entweder einen Gegenstand von ausserhalb oder Papier und Zeichenstifte. Wirkt für mich schon dieser Ansatz sehr überzeugend, so ist es zweitens die Gruppierung der Übungen in die Kapitel Alert and Energise, Working Together, Influencing Relationships, Resources, Emotions and Attitudes, Scenarios, Creativity, Wisdom und schliesslich Conclusion. Ja, da ist ein Problem: Dieses Buch gibt es nur in Englisch. Wer geringe Kenntnisse dieser Sprache hat, ist wohl verloren. Den Geist des Buches erlebt aber bereits, wer sich mit einem Wörterbuch durch die Erklärungen arbeitet.

Nun ist es nicht so, dass das Buch nur für Profis geschrieben ist. Der Profi findet zwar in der Fülle der Improvisationen neues Material, aber auch für die Anfängerin bietet das Buch praktische Einstiegshilfe. Unter „Trainer says:“ ist die jeweilige Einführung wörtlich aufgeführt – bei Unsicherheit lohnt es sich, sie genau so zu übernehmen, ich rede aus Erfahrung. Die zweite Rubrik ist „Sidecoach“. Dort gibt Paul Z Jackson wichtige Ergänzungen für die Leiterin der Impro. Schliess-

lich gibt es bei vielen Kapiteln die dritte Rubrik „Variations/developments“, wo nicht nur Erweiterungen des Grundkonzepts, sondern auch allgemeine Bemerkungen drin stehen, die wiederum dem nicht so geübten Leiter viele praktische Hinweise geben. Wer gerne nach der Übung über die Übung reflektiert, für den gibt es „Debrief“. Ich muss gestehen, dass ich dieses Kapitelchen immer übersprungen habe, denn für mich sind die Übungen so aussagekräftig, dass eine Dumpfbacke sein muss, wer nicht merkt, wozu gerade etwas gespielt wurde. Vielleicht sind wir Berner aber auch nur zurückhaltender als andere Menschenschläge. Auf der nächsten Seite ist ein Beispiel abgebildet.

Der Buchausschnitt zeigt, dass noch viel mehr Informationen am Anfang einer jeden Übung stehen, welche die Übersicht extrem erleichtern. Was nicht so dasteht, ist die Leichtigkeit, mit der die Leiterin, der Leiter zu Werk gehen sollte. Paul Z Jackson sagt das im Vorwort sinngemäss so: „Manchmal sind die Erklärungen komplizierter als die eigentliche Aktivität. Je schneller wir also anfangen, umso schneller begreifen alle, worum es geht.“ [Wer schon Bewegungsspiele mit Hans Fluri gespielt hat, weiss, wovon hier die Rede ist – Hans und Paul Z beherrschen beide die Kunst

anzufangen, ohne vorher alles zerredet zu haben. Wiederum aus eigener Erfahrung ergänze ich, dass dies leichter gesagt als getan ist.]

## 56. Telepathy

Participants	Time	Energy Level	Individual	Team	Visual	Verbal	Physical
4 - 20	10 Minutes	**		*****	****	*	

A quiet activity that provides a good measure of group alignment – or otherwise. Can be used to contrast the beginning and the end of an event.



*Trainer says:*

"Together we're going to count from one to twenty. Anyone can say the next number in the sequence, but, if two people speak at the same time, we start again from one."



*Sidecoach*

- "No individual can count more than one consecutive number."
- "No discussion during the game to come up with strategies."



*Debrief*

- "How did you do that?"
- "How did you deal with the frustrations of failed attempts?"
- "How did the group learn from failure to turn it to success?"
- "If a leader emerged, how could the group achieve the task without the leader or without leadership?"

Humor, meint Paul Z Jackson, sei der wichtigste Helfer für einen Trainer. Und er gehe immer in seine Seminare mit der Haltung, alle Anwesenden würden dabei sein. So gebe er auch seine Instruktionen. Aber er bedränge nie jemanden mitzumachen; wer sich nicht sicher fühlt, soll abseits stehen können, ohne Begründung! Die Energie, welche in den Improvisationen freigesetzt wird, macht alle Anwesenden aufmerksam, geistesgegenwärtig im wahren Sinne des Wortes. Das wirkt oft als Stimulans für die Zuschauenden, so dass sie nach einer Weile auch einsteigen.

Die Improvisationsenergie bewirkt einen „flow“, dieses schlecht übersetzbare Wort, das meint, die Qualität der Arbeit sei hoch, aber wunderbarerweise wie ohne sichtbare Anstrengung erreicht worden. Klar, in physischen Übungen fallen Schranken zwischen Teilnehmenden, viele Übungen fördern die Zusammenarbeit, und dann sind da die grossartigen Beispiele, die wie Metaphern, wie Bilder wirken. Das heisst, wer die Übung bewusst mitmacht, hat begriffen, worum es dem Trainer oder Seminarleiter geht, was er mit der Übung verstärken will.

Zum Schluss noch eine persönliche Bemerkung. Was mich vor einigen Jahren, als ich in einem Seminar von Peter Szabo ein paar Stunden mit Paul Z Jackson ar-

beiten durfte, am meisten beeindruckte war seine physische Präsenz. Nie stand er still, immer war er in Bewegung, um die Aktivitäten der Gruppe aus ganz verschiedenen Blickwinkeln im Auge zu haben. Und so konnte er auch souverän auf jede „Störung“ reagieren, rasch, aber diskret. Damit war der flow wieder hergestellt, die Impro erfüllte ihre Aufgabe. Seither arbeite ich auch so, und oh Wunder, es funktioniert gleich gut wie bei Paul Z.

Res Theiler

## **Hallo zäme!**

Ich arbeite an einem wunderschönen Ort, nämlich in Brienz: im Spielhotel Sternen. Nun bin ich schon zwei Monate im Service mit einem bunt zusammen gewürfelten Team. Da ich ab und zu die Fussball EM verfolgen sehe ich durchaus Parallelen bei unserer Arbeit im Restaurant.

Es braucht eine grosse Aufmerksamkeit und ein gutes Planen um einen Ball im richtigen Moment abgeben zu können oder zu übernehmen.

Die vielen kleinen Schritte müssen gut genutzt werden, damit das Essen von der Küche bis zum Gast mit Freundlichkeit und Präzision serviert werden kann!

Wenn ich dann ein Lächeln oder ein schönes Trinkgeld bekomme, freut es mich sehr. Und nicht zu vergessen, der Stammtisch: Da sitzen die waschechten Brienser und diskutieren in ihrem Brienzerdialekt. Es tönt sehr melodisch und ich muss bei einigen Ausdrücken zweimal hinhören, bis ich sie richtig verstehe.

So ist es schon passiert, dass ich statt dem bestellten Fendant ein Fanta brachte! Womit ich natürlich einen Lacher am Stammtisch auslöste!

Und wenn ich so mitten in der Arbeit bin, steht so ganz unbemerkt plötzlich Hans Fluri da und weist auf kleine Details hin.



Die Beleuchtung zum Beispiel oder dass die Fahnen auf der Terrasse schön im Wind schwingen.

Diese liebevolle Sorgfalt zum scheinbar Unwichtigen spürt auch der Gast. Es gibt dem Hotel einen ganz persönlichen Charme! Ich freue mich, einen Teil von dieser Crew auf diesem Schiff zu sein.

Herzlichst Martina Graber





www.sdsch.ch

www.spielundkommunikation.ning.com

Sitz: 3855 Brienz

### Vorstand SDSK

Kati Hankovszky, Präsidentin  
 Neuhofstrasse 20, Postfach 2207  
 CH-5600 Lenzburg 2  
 +41 62 891 01 39 / +41 79 432 21 08  
 info@handlungsspielraeume.com

Mario Benedetto  
 Ressort Spielmessen  
 Alte Zugerstrasse 4  
 CH-8820 Wädenswil  
 +41 44 786 35 16  
 mario.benedetto@benema.ch

Hans Fluri  
 Aus- und Weiterbildung  
 Hotel Sternen  
 CH-3855 Brienz am See  
 +41 33 951 35 45  
 ask.brienz@bluewin.ch

Maria Keckeisen  
 Animation  
 In der Braike 4  
 A-6900 Bregenz  
 +43 55 747 93 57  
 spielachse@a1.net

Paul Kobler  
 Vizepräsident / Sekretariat / Kasse  
 Rebbergstrasse 12  
 Postfach 122  
 CH-9445 Rebstein  
 +41 71 777 25 66  
 paul.kobler@bluewin.ch

Meta Thies  
 LuDo – Therapie  
 Kontakte D - A - FL – DK  
 Summerstrasse 18  
 D-82211 Herrsching  
 +49 08 152 92 59 44  
 thies@metaspiel.de

**Redaktion Spielinfo**  
 Annette Baud  
 Haltenstrasse 29  
 3145 Niederscherli  
 +41 31 849 38 43  
 baud-werder@bluewin.ch