

Spielinfo

01/2006



SDSK – Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation

Editorial	3
Spielen	4
SpielerInnen	10
gespielt	18
Spiele	21
SDSK	22
Adressen	31

Impressum

Redaktion

Spielinfo ist die Mitgliederzeitschrift des
Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und
Kommunikation (SDSK), 3855 Brienz
spielinfo@play-do.com

Katalin Maurer-Hankovszky (hkm),
079 432 2108 info@handlungsspielraeume.com

Res Theiler (rt), Wilermatte, CH-3635 Uebeschi
033 345 2941 andreas_theiler@bluewin.ch

Fotos: die AutorInnen, rt

Spielinfo erscheint 2x jährlich. Auflage: 200 Ex.
Als nächstes erscheint eine Weihnachtsnummer.

Im Jahresabo erhältlich ohne Mitgliedschaft für
eine Schutzgebühr von Fr. 12.—
Inserate ganzseitig für Mitglieder: Fr. 100.—
Für Nichtmitglieder: Fr. 120.—
Halbseitig möglich.

An der Hauptversammlung in Brienz wurde angeregt, eine Fachgruppe „Computerspiele“ zu gründen. Mit ganz grosser Befriedigung nahm ich diesen Vorschlag zur Kenntnis, denn bereits in den letzten beiden Nummern des Spielinfo regte ich euch Leserinnen und Leser immer wieder an, dieses Phänomen als Bestandteil der heutigen Welt wahrzunehmen.

Im letzten Spielinfo zitierte ich im Editorial Zahlen zur altersmässigen Aufteilung der Gamerszene. In den beiden Porträts dieser Nummer kommen noch einmal Vertreter der beiden Hauptgruppen zu Wort, und beim Gespräch mit beiden jungen Männern war ich beeindruckt, wie überlegt sie sich diesen Spielen hingeben; keine Spur von Sucht ist da sichtbar. Anderseits setzte Hans Fluri einen ganz bedeutenden Akzent an eben dieser Versammlung mit der Bemerkung, dass es heute zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit so weit ist, dass die Elterngeneration überhaupt keine Ahnung mehr hat von den Spielen ihrer Kinder. Bis vor einigen Jahren waren die Entwicklungen langsam und dadurch beurteilbar. Die Spiele der Kinder waren zumindest ansatzweise auch (noch) die Spiele ihrer Eltern gewesen.

Diese Grenze ist jetzt unwiderruflich überschritten, und deshalb finde ich es gut und nötig, dass in unserer Runde die Bereitschaft da ist, sich stellvertretend für die überforderten Eltern mit dem Phänomen Gamen auseinanderzusetzen. Wie wir allerdings die jungen und jüngsten Gamer abholen wollen, das kann ich mir noch nicht vorstellen; vielleicht finden wir aber geeignete Träger für unsere Botschaft in ganz neuen Kreisen. Wir wollen ja nicht verbieten, sondern andere, sinnvollere Angebote machen, neue Möglichkeiten der Freizeitgestaltung aufzeigen.

Mit dieser Nummer verabschiede ich mich als Redaktor. Die Arbeit, zusammen mit Kati Hankovszky, machte grossen Spass, und unsere angeregten inhaltlichen Diskussionen werden mir fehlen. Aber wenn ich mich schon langsam aus meiner beruflichen Tätigkeit zurückziehe, so ist es auch Zeit, in dieser Zeitschrift Platz für einen Jüngeren zu machen. Und ich bedanke mich hier bei allen, welche mir mit ihren Kommentaren halfen, die Qualität der Artikel zu verbessern.

Mein abschliessender Wunsch: Dass noch vermehrt Leserinnen und Leser zu Schreibenden werden. Ich freue mich schon auf eure Beiträge!

Res Theiler

Planspiele

*Die spielerische Möglichkeit komplexe
Situationen begreifbar zu machen
von Marek Stejskal*

Was sind Extremisten? Fragten mich Jugendliche, als ich daran ging die Themen für die Besinnungstage vorzubereiten. Und ich fragte mich anschliessend: wie soll ich diesen extrem komplexen Begriff begreifbar machen? --- Heureka! Ich mache es mit einem Planspiel! Hier mein Erfahrungsbericht.

Ich wollte die Problematik von extremen Haltungen sicht-, begreif- und erfahrbar machen. Nach reiflicher Überlegung hatte ich mich entschieden den Konflikt in Palästina als Fallbeispiel für Extremismus zu verwenden. Zum einen weil dieser Konflikt schon über 60 Jahre andauert und deswegen viel an Informationsmaterial bietet und zum anderen weil er immer wieder in den Nachrichten aufgegriffen wird. Die Grundstruktur des Spiels besteht darin, die Jugendlichen in zwei Gruppen, Israelis und Palästinensern, aufzuteilen. Innerhalb dieser Gruppen gibt es verschiedene Interessenvertreter, wie z. B. Friedensaktivisten, orthodoxe Siedler, die Hamas u.s.w., deren Interessen sich manchmal diametral entgegenstehen. So sind nicht nur Konfliktsituationen zwischen den Gruppen, sondern

auch in der Gruppe vorprogrammiert, was zu einer sehr spannenden Eigendynamik im Planspiel führt. Im Verlauf des Spiels werden die Gruppen mit Problemen konfrontiert, die von Spielleiter oder von der anderen Gruppe eingebracht werden. Für dieses Problem müssen sie dann eine Lösung finden. Diese bringen sie in schriftlicher Form dem Spielleiter, der wiederum sich die Konsequenzen zu dieser Problemlösung überlegt, und diese dann der anderen Gruppe mitteilt. Aktion-Reaktion: So entsteht via Spielleiter ein Wechselspiel zwischen den beiden Gruppen.

Nach der Einführungs- und Aufteilungsphase bekam jede Gruppe sein eigenes Zimmer als Territorium. Zwischen den beiden Zimmern war die „neutrale“ Zone, wo sich die Gruppen jeweils zu gemeinsamen Gesprächen treffen konnten. In der zweiten Phase hatten die Gruppen die Gelegenheit sich mit der Situation und den Problemen ihres „Volkes“ vertraut zu machen. Zudem wurden die Interessenvertreter vorgestellt und bestimmt. Nachdem jede Gruppe eine Regierung gebildet hatte, brachte ich als Spielleiter die erste Situationskarte und somit das erste Problem ins

Spiel. „Es hat lange nicht mehr geregnet und die Ernte droht zu verderren. Die Regierung Israels hat die Möglichkeit, das Restwasser nur noch auf ihre Felder fliessen zu lassen.“ Nach einer Beratungsphase teilten mir die Regierungen dann mit, was sie zu tun gedachten und ich leitete es dann, gegebenenfalls mit den daraus folgenden Konsequenzen, an die andere Gruppe weiter. Und so kam die Spirale der Gewalt langsam durch Aktion und Reaktion ins Kreisen. Im Verlauf der Spielphase wurde die Spirale durch die eine oder andere Gruppe immer mehr in Rotation gebracht. In der Regel verfolgten die Hardlinern, die so genannten Extremisten in den Gruppen, mit oder ohne Segen der Regierung ihre Ziele konsequent und radikal. Dies führte früher oder später zur Eskalation, was eine friedliche Lösung der Konfliktsituationen verunmöglichte.

Nach dieser lebhaften, hitzigen und dynamischen Spielphase folgte dann eine Reflexionsphase in den einzelnen Gruppen. Nachdem sich die Gemüter etwas abgekühlt hatten, wurden die gemachten Erfahrungen und Erkenntnisse in der Gesamtgruppe untereinander ausgetauscht. Die Aussage einer Jugendlichen „bei diesem Konflikt sind wir alle die Verlierer“ bringt die Problematik von extremen Haltungen auf den Punkt.

Die positiven Erfahrungen mit dem mehrmals durchgeführten Planspiel zum Thema Extremismus liessen mich erkennen, dass Planspiele durchaus eine spielerische Möglichkeit sind, komplexe Situationen begreifbar zu machen.



Marek Stejskal
Religions- und Spielpädagoge ASK
Spittelgasse 5, CH- 6370 Stans

Mehr zum Planspiel

*Aus einer Seminararbeit von Carolin File
an der Universität Mannheim, 2002,
zusammengestellt von Marek Stejskal*

Planspiele sind zusammen mit Rollenspielen und Fallstudien dem Bereich der lernaktiven Verfahren zuzuordnen. Sie sind entscheidungs-, handlungs- und arbeitsorientiert, sowie verhaltens- und informationsbezogen. Das Planspiel ist in den Bereich der Simulationsspiele einzuordnen.

Der Ursprung didaktischer Plan- oder Simulationsspiele liegt im 2. Weltkrieg* und diente der Erprobung militärischer Strategien und Taktiken. Später erfolgte die erfolgreiche Übertragung des Planspiels auf den Bereich des Managements. Hier wird eine Ausgangssituation vorgegeben, der weitere Spielverlauf wird jedoch durch das Spielmaterial und/ oder die Spielleitung beeinflusst. Diese konfrontieren die Spieler mit den Konsequenzen ihrer Handlungen. Dies bedeutet, dass Planspiele auf Modellen sozialen Handelns basieren, auf vereinfachte Abbildungen bestimmter Wirklichkeitsausschnitte. Die Grenze zwischen dem Rollenspiel (aus einer vorgegebenen Situation ausgehend entwickelt sich der weitere Spielverlauf aus der Aktion der Spieler) und dem mündlichen Planspiel ist jedoch flüssig.

Planspiele sind sowohl in der Arbeitswelt, der Hochschulaus-

bildung sowie der Schulausbildung (nach gewissen Fachmeinungen ab der 8. Klasse) einsetzbar. Die meiste Verbreitung finden Planspiele jedoch in Unternehmen, da sie Unternehmensprozesse realistisch darstellen können.

Planspiele können unterschiedlichen Aufbau haben, von der Konferenz-Methode (ein Diskussionsleiter fasst die Ergebnisse der Gruppe zusammen und regelt die Diskussion, hält sich aber selbst zurück) über die Vorfall-Methode (den vorgegebenen Vorfall muss die Gruppe durch die Vernehmung von Zeugen und Beteiligten lösen und dabei die erforderlichen Unterlagen selbst erstellen) bis hin zu Projekt- oder Syndikat-Methode (eine praktische Aufgabe muss gelöst werden) und deren Mischformen.

Das Lernziel des Planspiels ist das Training von Entscheidungsverhalten unter Beachtung der wesentlichen funktionalen Zusammenhänge und Abhängigkeiten.

Planspiele ermöglichen nicht nur ein inhaltliches und fachliches Lernen, sondern auch das Erlernen von Arbeitstechniken, das sozial-kommunikative Lernen sowie das affektive Lernen. Das Entscheidende für den Lernerfolg sehen Fachleute

in der aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema und den Materialien. Im Hintergrund steht hier eher das Festhalten bestimmter Fakten, Begriffe oder Definitionen.

Für den Einsatz von Planspielen im Unterricht ist allerdings eine umfangreiche Vorarbeit für die Materialzusammenstellung nötig. Erschwert wird der Einsatz dieser Methode dadurch, dass er nur bei relativ grossen Gruppen und freier Zeiteinteilung möglich ist.

Zudem liess sich beobachten, dass Informationsdefizite die Handlungsmöglichkeiten reduzieren können. Damit ist gemeint, dass Probleme auftreten können, wenn

nicht allen Gruppen dieselben Informationen vorliegen.

Ebenfalls konnte teilweise eine zu starke Identifizierung mit der eigenen Rolle bei den Spielern festgestellt werden. Dies macht ein „de-briefing“, also eine Erörterung der Rollen mit den Spielern notwendig. Auch die Spielleiterinnen müssen eine gelassene Distanz zum Geschehen bewahren können.

* Andere Quellen nennen Kampf Spiele in Indien (v.a. das um 1000 v. Chr. entstandene

"Chaturango")

Diese Seminararbeit kann unter www.ew2.uni-mannheim.de/ipsych/upload/Planspiele.pdf heruntergeladen werden. Weitere Links und Literaturtipps unter www.SDSK.ch.vu

Spielen im Schulzimmer

Spielen in der Schule, im Unterricht zu integrieren ist ein erklärtes Ziel heutzutage. Gerne wollte Spielinfo ein Bild machen, was genau geschieht, wenn Lehrpersonen spielen, welche Spiele von den SchülerInnen geschätzt werden. Hier ein Bericht

von Marion Moning

Wir haben in der dritten Klasse verschiedene Spielrituale. Hat ein Kind Geburtstag, darf es sich ein Spiel im Kreis wünschen. Darauf freuen sich die Kinder immer besonders, weil sie dann für dieses Spiel im Mittelpunkt stehen.

Am Morgen beginnen wir die Schule oft mit einem Lied oder

einem Spiel, um aufwachen und sich nachher konzentrieren zu können.

Zum Beispiel haben wir über mehrere Wochen das Spiel „Boggle“ gemacht, dabei lernen die Kinder wie man Wörter richtig schreibt und zugleich ist es ein gutes Augentraining. Boggle ist ein Spiel, das aus 16 Würfeln mit Buchstaben besteht. Man schüttelt es und muss dann



Wörter suchen (Die Buchstaben müssen sich berühren). ich lege die Box jeweils in die Mitte des Kreises, alle Kinder sitzen darum herum und schreiben die gefundenen Wörter ins Allerleiheft. Ich habe Bänklein, auf denen sie während dem Spiel sitzen, von dort sehen sie die Wörter gut. Nach drei Minuten ist die Sanduhr abgelaufen und alle dürfen ihre gefundenen Wörter aufzählen und zeigen. Es geht gut mit einer Halbklasse, aber auch mit der ganzen – dann braucht's einfach ein bisschen mehr Zeit.

Ein gutes Konzentrationsspiel finde ich auch das „Patschhändchen“.

Beim Patschhändchen sitzen bzw. knien die Kinder im Kreis auf dem Boden. Alle halten die Hände vor sich auf dem Boden. Jedes Kind legt die rechte Hand über die linke des Nachbarn. Jetzt wird das Klatschen mit der Hand auf den Boden weitergegeben. Bei Doppelklatsch ist Seitenwechsel. Wer einen Fehler macht, muss die Hand wegziehen.*

Wir haben auch eine Spielkiste im Schulzimmer, sowie das Spielbuffet. Bevor die Schule am Nachmittag beginnt, dürfen die Kinder etwas aus der Spielkiste auswählen. Sie üben fleissig das „Teller drehen“, „Devil

Stick“, „Diabolo“ und anderes. Natürlich ist der „Peng“ eine grosse Attraktion.

Mit der letzten Klasse habe ich am Schluss des Schuljahres ein Zirkusprogramm einstudiert, bei dem sie ihre Kunststücke den Eltern vorführen konnten. Die Kinder übten fleissig und hatten viele gute Ideen. Nach der Vorstellung durften die Eltern die Spielgeräte ausprobieren und es hatte nicht wenige, die stolz auf ihre Kinder waren, da sie es selber gar nicht so einfach fanden.

Ich mache auch gerne Lernspiele als Auflockerung zwischen den Lektionen. Fürs Rechnen eignen sich z. B. die verschiedensten Würfelspiele.

Ich spiele gerne Patschi.
Ich nehme gerne an den
Spiele... der Devil Stick.
Ich spiele gerne im Kreis.
Beide Ich spiele gerne zusammen
wer bin ich

DAN

An Nachmittag spiele ich gerne mit dem Labyrinth. Und auch mit der Mehrlöcheröhre. Peng ist auch noch Devil stick und ich schaue mich nach gerne eine Teller. Und ich spiele auch nach gerne Spiele zum Beispiel Patschi, Patschi, Ying yang, Seng das Namensspiel, Fruchtsalat, Fünfzigerspiel und Räuberli.

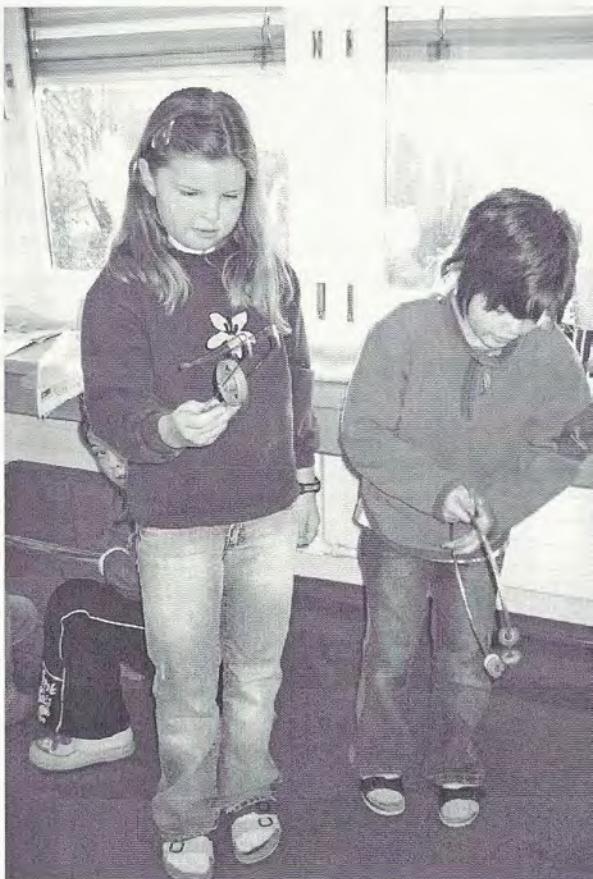


Wenn die Kinder müde sind, bringe ich ein Spiel, bei dem sie sich bewegen müssen. Das geht von „Hatschi Patschi“ über „der versteckte Dirigent“ bis zu „Nummerntausch“. Beim Nummerntausch haben alle Kinder eine Nummer und sind im Sitzkreis. Ein Kind ist in der Mitte und sagt zwei Zahlen; diese Kinder müssen den Platz tauschen. Das Kind in der Mitte probiert ebenfalls, einen Platz zu erwischen. Wer keinen hat, sagt die nächsten zwei Zahlen. Natürlich kann man diese Spiele auch im Sportunterricht einbauen.

Als Adventsgeschenk habe ich der Klasse ein „Team – und Partnerlabyrinth“ gekauft. Ich finde das ein super Spiel um das Miteinander zu fördern, denn alleine geht's einfach nicht. Die Kinder haben grosse Freude daran und müssen zugleich miteinander diskutieren, damit jedes Kind etwa gleich oft zum spielen kommt.

In den warmen Jahreszeiten ist es schön, wenn man fürs Spielen nach Draussen gehen kann.

Marion Moning ist Primarlehrerin und Spielpädagogin ASK.
Im Gisli 10
9450 Lüchingen



Mit Fernseher wär's nicht möglich

„Zeigt Res mal, was ihr hier für Spiele habt!“ Und schon türmst sich vor mir Schachtel um Schachtel, Philipp, Thomas, Vera und Mario präsentieren mit Begeisterung ihre momentane Spielesammlung auf dem grossen Tisch im Wohnraum. Klassiker sind darunter, ein „Spiel des Jahres 2004“, eine reiche Auswahl für die Altersgruppe sechs bis zwölf Jahre samt ihren Eltern. von Res Theiler



Und ehe ich mich mit meinem Notizpapier ausbreiten kann, darf ich schon das erste Spiel mitspielen. Keine Chance, ein „normales“ Interview zu führen – also folgt hier zur Abwechslung eine Momentaufnahme inklusive meinen persönlichen Kommentaren einer spielfreudigen Familie.

Wir fangen mit „Piraten-Pitt“ an, schauen uns aber nur die Grundzüge an, die mir Thomas mit Feuereifer erklärt. „Ali Baba“ dagegen müssen wir gleich richtig angehen, das ist eine vertrackte Sache, denn nur mit einigen Erklärungen wird der Reiz des Ratespiels, einer Art verschachteltem Memory, nicht klar. Und

einmal mehr bewahrheitet sich die alte Tatsache, dass Kinder uns Erwachsenen in diesen Gedächtnis- und Kombinationsübungen weit voraus sind. Ehrlicherweise muss ich hier beifügen, dass ihr Vater darin eine Ausnahme ist und das Ansehen der Erwachsenen heben kann. Er ist halt Lehrer in Naturwissenschaften und Mathematik und kann deshalb über einen andern Ansatz als die Kinder, aber trotzdem eben erfolgreich, mit diesen Spielanlagen gekonnt umgehen. (Soll ich jetzt beifügen, dass ich zwar im gleichen Gebiet tätig bin, für solche Spiele aber absolut keine Begabung besitze? Welcher von uns beiden ist nun die Ausnahme, welche die Regel bestätigt?)

Thomas, zehn Jahre alt, übernimmt auch die ausgedehnte Erklärung von „Dicke Luft in der Gruft“, einem Lieblingsspiel der Familie, wie ich unschwer feststellen kann. Gekonnt wie ein Verkäufer macht er mich darauf aufmerksam, dass man jetzt ein „Spiel des Jahres“ spiele,



und wirklich, die Aufschrift auf der Schachtel gibt ihm Recht. Ich erhalte ein weiteres Mal eine Kurzeinführung samt Demonstration wichtiger Spielzüge, so dass ich mir ein Bild machen kann, welche Fähigkeiten hier vor allem gefragt sind.

Anschliessend spielen Philipp (12) und Vera (9) mit mir eine Runde „6 nimmt“. Ein Spiel, das im ersten Moment danach aussieht, als sei mit logischem Überlegen schnell das Ziel erreicht. Schon einige Minuten später muss ich erkennen, dass ich da total falsch lag; Überraschungen folgen sich Schlag auf Schlag, nichts mehr bleibt von weitsichtiger Strategie, aus dem Moment heraus muss gehandelt werden. Vera erhält einige diskrete Hinweise ihrer Mutter, was wohl die beste – oder die unter den gegebenen Umständen sinnvollste – Möglichkeit

zum Ausspielen sei. Auf jeden Fall haben wir drei hier viel Spass, weil uns die Überraschungen auch Mut machen, einfach mal zu spielen, nicht zu weit voraus zu denken, den Moment, wo etwas plötzlich aufgeht, zu geniessen.

Zwischendurch wechsle ich jeweils einige Worte mit den Eltern, Matthias (44) und Trudi (47). Beide betonen, dass zwar ihre Kinder sehr gerne spielen, dass aber die momentane Situation am Tisch nicht die Norm sei: Für diese Spiele brauche es oft ihren Anstoss, auch ihr Mitspielen. Es ist also nicht so, dass sich die Kinder ständig auf ihre grosse Sammlung stürzen – während den Schulzeiten übrigens auch ein ganz banales Zeitproblem. Und für das kleine Abtauchen in die Spielwelt genügt ja schliesslich auch ein Gameboy; so war es auch im Zeitpunkt meines Eintreffens. Philipp und Mario, der Jüngste mit sechs Jahren, sass einträglich auf dem Sofa und spielten versunken mit je ihrem Gerät. Zusätzlich steht im lichtdurchfluteten Gästezimmer im ersten Stock des Chalets am Spiezberg ein Computer, auf dem die Kinder für sich alleine ihre Favoriten spielen können.

Und doch: Eine besondere Spielkultur ist mir aufgefallen. Das fing damit an, dass ich nach meinem Eintreffen schnell mit allen Anwesenden – ausser der Mutter, die musste sich ganz klassisch ums Mittagessen kümmern! Wie gut das schon neben unserer Spielrunde duftete! – das Chrällelispiel spielte

(zum Spiel siehe „Spielinfo“ 2/2004, Seiten 22/23). Dazu gehörten das disziplinierte Mitspielen von Anfang an, das konzentrierte Zuhören, als ich die wenigen Regeln erkläre, vor allem aber das Miteinanderspielen: Damit meine ich, die älteren Kindern helfen den jüngeren so, dass das Spiel wirklich gut gespielt werden kann und allen Freude macht. All diese einzelnen Beobachtungen sind für mich der Ausdruck einer oft und vielfältig gelebten Spielkultur innerhalb der Familie. So etwas kann nicht schnell für den Besucher inszeniert werden, nicht mit vier vor Lebendigkeit strotzenden Kindern!

Wenn ich jetzt eine weitere Beobachtung weitergebe, so kommen wir der Sache noch ein bisschen besser auf die Spur. Die vier Kinder teilen das Büro unter sich und erst noch zusammen mit ihrem Vater. Jedes hat seinen Platz auf einem Schreibtisch, nicht übermäßig viel, und von den andern Plätzen abgetrennt – aber trotzdem inmitten der andern. Auch die Wandregale sind fein säuberlich aufgeteilt. Das Nebeneinander scheint zu funktionieren, also sind gegenseitiger Respekt und Rücksicht-

nahme hier alltäglich. Was ich damit ausdrücken will: Spielkultur kann nicht isoliert aufgebaut werden, sondern ist Ausdruck einer Kultur des Miteinanders, welche sich über längere Zeit herausgebildet hat; bewusst von den Eltern herausgebildet wurde, müsste ich eigentlich passender schreiben.

Zum Schluss spielen wir, damit auch Mario, der Jüngste, ein Spiel vorstellen darf, „Rüsselbande“. Ein pfiffiges Spiel, es gibt viel zum Lachen, und wieder fällt mir auf, wie Bemerkungen zur Strategie von Eltern oder Geschwistern gemacht werden: nicht belehrend, sondern helfend. Der Spass ist so garantiert, die leuchtenden Gesichter sind Beweis einer tief sitzenden Freude.

Und erst jetzt, am Schluss, als wir uns noch einmal unter Erwachsenen unterhalten, fällt der Satz aus dem Titel dieses Beitrags: „Mit Fernseher wär's nicht möglich. Neben der Belastung durch die Schule und all den andern Aktivitäten hätten die Kinder niemals die Zeit, auch noch intensiv für sich oder zusammen zu spielen, wenn ein Fernseher hier stände.“ Und ich füge in Gedanken bei: Die Kinder sehen nicht so aus, als hätten sie deswegen ein Defizit. Als ich mich auf den Heimweg mache, ist Thomas bereits zu Freunden gegangen, Vera ist mit dem drei Stunden früher gekauften Meerschweinchen beschäftigt, und Philipp und Mario sitzen wieder glücklich nebeneinander auf dem Sofa und spielen – womit wohl?



Ich interessiere mich auch für echte Autos

„Als ich so zwölf bis fünfzehn Jahre alt war, da spielte ich schon mindestens drei bis vier Stunden pro Tag.“ Simon Beutler (17, Schüler im 10. Schuljahr) war also ein angefressener Gamer; diese Phase ist bei ihm bereits wieder vorbei, und als eher gelegentlicher Spieler am Computer kann er jetzt im Rückblick differenziert Auskunft geben, was ihn an dieser virtuellen Welt fasziniert. von Res Theiler

Der Reiz an Rennspielen erwachte bei mir recht früh, und es hatte sicher damit zu tun, dass ich mich ebenfalls früh für reale Autos interessierte. Schliesslich werde ich in ein paar Monaten eine Lehre als Automechaniker beginnen, meine persönliche Entwicklung ist also schon logisch. „Need for Speed“ war einer meiner Favoriten, ist es immer noch, auch „Underground“ 1 und 2, wo man die Gefährte zusätzlich tunen kann. Aber eben, die PC-Geschwindigkeit entscheidet schliesslich darüber, welche Spiele ich überhaupt spielen kann. Und das ist dann für mich eine wesentliche Geldfrage.

Es kommt schon vor, dass ich an LAN-Parties mitmache, aber das sind kleine Anlässe, privat unter Freunden organisiert, weit weg von den bekannten grossen Events. Am liebsten spie-

le ich für mich zu Hause, „wo mir niemer dryschnuret“. Heute habe ich ja viele andere Interessen neben dem gamen, spiele jetzt vor allem an Wochenenden, vielleicht auch mal unter der Woche, aber dann nur relativ kurze Zeit. Zwischendurch teste ich auch neue Games für einen Laden in Thun; meine Bewertungen erscheinen dann im Prospekt des Ladens. Auch hier kommt es wieder auf die Technik an, was ich überhaupt bei mir zu Hause in Sachen Grafik und Sound spielen kann. Bei diesen Testspielen suche ich mir Action-Games aus, dann neben den Renn-games auch sehr gerne Strategiespiele.

Ich merke, dass ich mir dank diesen



Strategiespielen mein privates Leben besser organisieren kann. Sie haben für mich einen Bezug zu dem, was ich im realen Leben auch mache; sie erleichtern mir zum Beispiel Entscheide oder zeigen mir vorher verborgene Seiten einer Sache auf. Obschon, eigentlich sind die Games ja zum Spielen da, nicht zum Lernen. Ich möchte ja abschalten, die Realität, den Alltag weghaben, wenn ich einen solchen Zeitvertreib wähle. Aber nur gegen den PC spielen wird mit der Zeit eben auch langweilig.

Ein leidiges Thema ist das Aufrüsten. Ständig muss man nicht nur Geld für neue Spiele ausgeben, sondern noch mehr für die entsprechende Aufrüstung des PC. Für jemanden wie mich, der momentan noch zur Schule geht, sind die Limiten schnell einmal klat. Kostete ein durchschnittliches Game vor zwei Jahren noch 40 bis 45 Franken, so sind es heute 90 Franken und mehr. Und eben, dazu kommen die Kosten für die Aufrüstung. Also gehe ich oft in einen Second-Hand-Laden; dort sind nicht nur die Games billiger, sondern es sind häufig auch etwas ältere Games, die ich bei mir zu Hause problemlos spielen kann.

Die Philosophie des „gäng meh“ hat für mich jetzt einen Punkt erreicht, wo ich denke, die Game-Entwickler verbauen sich ihre eigene Zukunft. Es ist doch noch nicht lange her, da wurden alle Games über die Tastatur und/oder Maus gesteuert; jetzt kommen immer

realistischere Bediengeräte auf den Markt, ein Steuerrad zum Beispiel oder eine Pistole. Und jetzt soll die Pistole dann auch noch so entwickelt werden, dass man einen Schmerz in der Hand verspürt, wenn man vom Gegner angeschossen wird. Was soll dieser ganze Scheiss? So verblöden wir noch!

Für mich sind heute persönliche Beziehungen zu meinen Mitmenschen wichtiger als die neusten Games. Ich habe zwar genug Kollegen, welche sich nur über das Neueste, das Beste profilieren wollen, die immer besser als der andere sein müssen, besser im Sinne von materialmäßig besser eingerichtet. Ich will aber mit meinen Freunden und Kollegen reden können; chatten mag ja manchmal, aus einer besonderen Stimmung heraus, lustig sein, aber im Grunde ist es doch Mist. Ich weiss ja nie, wer sich hinter dem Gegenüber wirklich verbirgt. Bei einem persönlichen Gespräch sehe ich meinen Gesprächspartner, er kann mir nicht irgendeinen Unsinn erzählen, sein Gesicht, seine Sprache verraten ihn. Also ist nur eine solche Kommunikation eine ehrliche, die es überhaupt wert ist, Zeit dafür aufzuwenden. Charakteristik: das sind Spiele und Übungen (z.B. auch outdoor), die anschließend genau reflektiert werden, um Erkenntnisse zu gewinnen.

Bis 20 Stunden Training pro Woche

Wenn Jan (23) gegen Schluss unseres Gesprächs sagt:

„In Unreal Tournament 2004 habe ich in der Schweiz im Moment keine ernst zu nehmenden Gegner“, dann tönt das absolut logisch und in keiner Art überheblich. In der Schweiz gibt es (noch) keine Profispielere, doch schon so ist der Aufwand, den er treiben muss, um ganz vorne an der Spitze mithalten zu können, gross. Die Wettkämpfe finden rund um den Globus – und nicht nur virtuell – statt.

von Res Theiler

„Mein Werdegang ist eigentlich ziemlich klassisch, auch wenn ich erst spät auf diese Spiele stiess: ich kam erst anfangs 1999 zum Gamen. Mit meinem ersten PC spielte ich zuerst Spiele, die ich von Kollegen erhalten hatte, und bald einmal ging ich dafür auch ins Internet. So lernte ich Leute kennen, und heute sind wir ein internationales Team, fünf Deutsche und ich als einziger Schweizer.“

Mein persönliches Highlight war die Teilnahme an der WM im Herbst 2004 in San Francisco. Ja, das gibt es wirklich, eine Weltmeisterschaft im Gamen. Wir waren dort rund 400 Teilnehmer aus der ganzen Welt. Mir reichte es zwar zu keiner Medaille, aber trotzdem war es ein irrsinniges Gefühl, als Vertreter der Schweiz einzumarschieren. Interessant ist ja, dass die Veranstaltung, trotz ihres virtuellen Charakters, ganz ähnliche Züge wie andere WM hatte; so war ich zum Beispiel der Fahnenträger des Schweizer Teams bei der Eröffnungsfeier.

Das Spiel, welches ich spiele, heisst Unreal Tournament 2004. Es kann einzeln oder im Team gespielt werden. Vier Faktoren können im Training von jedem Spieler einzeln geübt werden, nämlich Geschwindigkeit, Reflexe, die Augen-Hand-Koordination sowie die Taktik. Wenn man im Team spielen und erfolgreich sein will, so muss die ganze Kommunikation im Team stimmen. Deshalb ist es zum Beispiel ein Vorteil, dass wir alle deutsch sprechen und uns, auch wenn es zwischendurch Schwierigkeiten zwischen Norddeutschen und mir geben kann, deshalb nicht mit einer Fremdsprache als zusätzlicher Belastung herumschlagen müssen. Es gibt zwar kunterbunt gemischte internationale Teams, aber die haben gerade wegen dem kommunikativen Handicap keine Chance, an die Spitze zu kommen.

Ich kann nicht viel mit Games anfangen, bei denen ich einfach gegen den Computer spiele; es geht nicht sehr lange, und du kennst seine



Reaktionen mehr oder weniger auswendig. Das ist bei einem realen Gegner, sei das nun ein Einzelner oder ein Team, ganz anders; jeder Mensch ist grundsätzlich unberechenbar. Für mich steht nach wie vor der Spass am Gamen ganz klar im Vordergrund. Die Ausnahme ist die Zeit vor grossen Turnieren, wo wir eben schon bis zu 20 Stunden pro Woche trainieren – denn wir wollen ja gewinnen. Gewinnen heisst auch Preisgeld, und so kann ich mir mein Spielen eben auch sinnvoll finanzieren.

Nach einem Turnier kann es gut sein, dass ich im Training auf Null heruntergehe, ja dass ich sogar während der anschliessenden Ferien für ein oder zwei Wochen ganz aussetze. Vor allem in Korea, Russland und den USA gibt es Profispielers, die recht gut von ihrem Gamen und den damit verbundenen Preisgeldern leben können. Die stehen dann natürlich unter einem anderen Trainingsdruck als ich in unserem Team. Im Moment läuft zum Beispiel wieder eine Welttournee mit neun Stops und

einer Million Dollar an Preisgeld; der Final wird in Dallas stattfinden. Dort sind wir aber nicht präsent – ein anderes Spiel und für uns finanziell nicht tragbar.

Mein Spiel ist ein Ballerspiel, das Prinzip ist sehr einfach erklärt: Gegner umbringen. In der Gruppe der Ballerspiele gibt es relativ realistische, dann aber auch futuristische wie eben das, welches ich spiele. Der Frauenanteil ist übrigens immer noch sehr klein, bei Netzwerkparties sind es hier in der Schweiz vielleicht fünf Prozent, in Deutschland immerhin schon zehn bis fünfzehn Prozent; die Tendenz ist aber allgemein steigend. Frauen interessieren sich eher für Simulationsspiele; ich vermute, weil diese lebensnaher sind.

Ich glaube überhaupt nicht daran, dass ein Spiel, wie ich es spiele, aus mir einen Killer machen könnte. Die meisten dieser diffusen Ängste und Vorurteile scheinen mir unbegründet. Wo ich ein Suchtpotenzial sehe, das ist bei Spielen ohne Ende. Diese Endlos-Spiele verführen einen dazu, immer noch weiter zu machen, einen höheren Level erreichen zu wollen; mein Spiel dagegen ist nach 15 oder 20 Minuten zu Ende. Und weil ich eben gegen reale Gegner und nicht den gegen den PC spiele, werde ich auch anders gefordert.

Für mich ist eine Balance zwischen Studium, Gamen und übriger Freizeit sehr wichtig. Ich spiele deshalb auch Volleyball in einem Klub, ich pflege meinen Freundes-

kreis und fahre gerne in die Ferien. Es ist also nicht so, dass ich mich vom Gamen vereinnahmen lasse. Übrigens treffen wir uns auch regelmässig aus unserem Team. Wir könnten ohne persönlichen Kontakt diese Spitzleistungen unmöglich erbringen, denn wie ich schon sagte, ist ja die Kommunikation während einem Game innerhalb des Teams extrem wichtig.

Ein spezielles Erlebnis ist es jedes Mal, wenn ich auf der Strasse von irgend jemandem mit meinem Spielernamen Sosi angesprochen werde. Durch meine Spielerstärke bin ich bekannt geworden, und da kommt plötzlich jemand auf mich zu, schüttelt mir die Hand, gratuliert mir, will wohl auch den einen oder andern Tip von mir haben. Da habe ich dann den Übergang von der virtuellen in die reale Welt garantiert geschafft.

Übrigens ist auch meine Familie heute beruhigt und hat meine Leidenschaft akzeptiert. Ein Schlüsselerlebnis war sicher für meine Mutter, als sie mich an einer LAN-Party in Burgdorf besuchen kam und nachher bemerkte, wie ruhig es in diesem grossen Raum mit doch 500 Leuten gewesen sei, wie konzentriert alle dort waren. Und bei meiner jüngeren Schwester, sie ist jetzt 13, sehe ich, wie sie ganz anders in Kontakt mit dem PC kommt als das bei mir zehn Jahre früher der Fall war. Für einen Schulvortrag vertiefte ich mich ebenso selbstverständlich in Bücher, wie sie jetzt dafür ins Internet geht. Sie

spielt auch, aber nur liebhabermässig und nettere Spiele als ich es mache.



Jan Wenger wurde am 23.11.1983 in Burgistein geboren. Er besuchte das Gymnasium Schadau in Thun, wo er Wirtschaft und Recht als Schwerpunkt fach wählte. 2004 startete er sein Studium an der Pädagogischen Hochschule in Bern mit dem Ziel eines Volldiploms für das Unterrichten an der Oberstufe.

Eine Spielkiste geht auf abenteuerliche Reisen nach Ecuador!

von Fabienne Berlinger &
Felix Hirschburger

Wir, Felix und Fabienne, trafen Hans Fluri zufällig an einem Anlass in Zürich letzten September, umringt von einer spielenden Menschenmenge. Als wir da zusammen etwas spielten und Fabienne ihm von ihrem Vorhaben in Ecuador erzählte, meinte er spontan: „Ja wenn der Felix dich besuchen kommt, könnte er doch gleich eine Spielkiste mitbringen!“ Das war eine tolle Idee, denn Fabienne arbeitete ein halbes Jahr lang mit dem systemisch-lösungsorientierten Ansatz als Volontärin / Therapeutin im originellen Strassenkinderprojekt Sol de Primavera, und bestimmt würden sich die rund 70 Kinder und Jugendliche sehr über die Spiele freuen!

Spielen ist noch immer ein grosser Luxus für Benachteiligte in Dritt Weltländern und in der Fundación Sol de Primavera wird grosser Wert darauf gelegt. Bis anhin hatten sie einfach

einen alten Volleyball, mit dem sie im Innenhof des Projekts geschickt über eine Wäscheleine spielten.

Als dann Felix und die randvoll gefüllte Spielkiste genau aufs Weihnachtsfest in Quito (Hauptstadt von Ecuador) ankamen, hätte es der Weihnachtsmann persönlich sein können. Im Übrigen konnte er auch kaum mehr als „hoho-hola“ oder ähnliches auf Spanisch sagen. Doch unglaublich, wie schnell sie sich ins Herz schlossen und verstanden, was sicherlich viel mit dem Spielen zu tun hatte.

Für uns ist das Spielen eine ganz spezielle Art der Kommunikation, die verschiedene Menschen, ja ganze Kulturen sogar, einander näher bringt. Lachen verbindet, Lachen lockert auf, lässt einen die Sorgen und Schwierigkeiten vergessen. Auch wenn es nur für einige Momente ist, diese Momente sind Gold wert in den harten Kinderschicksalen.

Ja, wie freuten sich alle über die Spiele! Im Nu übte sich gross und klein mit dem Diabolo, im Teller jonglieren (nachdem wir erklärt hatten, dass die Stäbe nicht zum Kämpfen dienen), mit Jo-Jo's, Laserdisc, Schnäpperli, Zauberkästli, Peng, Kaleidoskop, Nei-Nei, Hui und anderem. War das ein Gaudi! Schnell wurde ein Spielkistenmeister bestimmt, der dafür verantwortlich



war, dass alles am Schluss wieder in der Kiste sauber versorgt wurde (keine Selbstverständlichkeit bei den kleinen „Gauern“). Das Erstaunliche war, dass sie die Tricks und Kniffs bei fast allen Spielgeräten selbst herausfanden und mit viel Geduld lange beim gleichen Spiel bleiben konnten (etwas, was unsere „spielverwöhnten“ Schweizerkinder selten können, da sie sich schnell langweilen und gleich zum nächsten wollen, wie Fabienne oft als Lehrerin beobachtete).

Wir gingen dann für drei Wochen auf Entdeckungsreisen durch Ecuador, und als wir zurückkamen, beherrschten die Kinder und Jugendlichen einiges schon fast wie Profis. Die schnellen Fortschritte waren wirklich beeindruckend. Vor allem der Umgang mit den Diabolos war phänomenal – man konnte sich kaum vorstellen, dass sie all diese Tricks selber herausgefunden hatten.

Wir glauben, dass die zwischenmenschliche Aufmerksamkeit eine grosse Rolle dabei spielte. Stellt Euch vor, es spielen einige Jugendliche neugierig und freudig mit dem Diabolo, plötzlich probiert jemand irgend etwas aus. Zweimal klappt es nicht, doch irgendwie hat es spannend ausgesehen und natürlich wird ein dritter

Versuch gestartet. Und siehe da, das Schnurgewirr hat sich aufgelöst; der Trick ist vollbracht! Ein Strahlen geht über das Gesicht und die anderen staunen nicht schlecht und klatschen. Natürlich wollen nun alle wissen, wie man diesen neuen Trick anstellt und rufen: „Bitte, bitte zeig mir wie du das machst!“ Stolz wird dann vorgeführt und gemeinsam geübt. Einmal mehr sahen wir hier die kraftvolle Wirkung der Wertschätzung und Aufmerksamkeit. Ein Zirkusprojekt wäre auch in diesem Sinne eine tolle Idee, welche man in Angriff nehmen könnte – tja, an Ideen fehlt es dem Sol de Primavera sicherlich nicht (doch leider oft an den finanziellen Mitteln).

An der Hauptversammlung des Dachverbandes für Spiel und Kommunikation wurde dann bestimmt, dass die Kiste an Sol de Primavera gespendet wird. Muchas Gracias können wir da nur sagen, zusammen mit einem Rudel strahlender Kinder und Jugendlichen!

Wer mehr dazu oder zur „etwas anderen Fundación“ [die durch Schweizer Spenden finanziert und von Ecuadorianern geführt wird] wissen möchte:
www.solodeprimavera.ch oder bei:
 fabienne@india.com



Ein Spielabend in Lenzburg

Von Dieter habe ich vom Spielabend erfahren. Gespannt, was mich erwartet, treffe ich am 14. Januar um 19 Uhr ein. Die Gastgeber Judith und Dieter Bigler und Kathrin Nadler (Stadträtin von Lenzburg) heissen mich willkommen. Ich freue mich auf viele spielbegeisterte Menschen.

von Pia Reichlin



Mein erster Eindruck: Grosse Brettspiele, ein verrücktes Boule, eine Rennstrecke und viele andere Spiele auf den Tischen. Einige Spieler sind schon da, alles ganz unkompliziert. Beim Piratenbillard steige ich ein. Wir spielen zu viert. Jeder versucht seine Kugeln auf die gegenüberliegende Seite zu klopfen. Spielen befreit mich und lässt den Alltag hinter mir, dementsprechend zeige ich meine Emotionen.

Weiter geht's mit einem Würfelspiel: kompliziertes „Meiere“. Meine

neuen Spielpartner amüsieren sich über mich und ich mich über sie. Wir lachen viel.

Der Höhepunkt ist für mich beim „Magnettussball. Mein Humor und der einer Spielpartnerin treffen sich und wir freuen uns gemeinsam. Wir lachen, bis uns die Tränen fliessen.

Essen und Trinken gehörten auch dazu. Ein reichhaltiges Büfett – jeder hat etwas mitgebracht – und dazu noch heiße Suppen. Während dem Essen lerne ich die Spieler noch von einer anderen Seite kennen.

Ein gemeinsames Spiel beendet den Anlass. Ich freue mich: Rundum ein lockerer Abend mit spielfreudigen Menschen. Ein grosses Dankeschön an Dieter, Judith und Kathrin!

Pia Reichlin

www.spielmaterialvermietung.ch
Kontaktadresse für Spielabende:
Judith und Dieter Bigler,
Dorfstrasse 22, 5102 Rapperswil
www.zumbeispiel.net

Sudoku

„Der Trend ist auf die Erde gefallen wie eine Sternschnuppe“, sagte der Geschäftsführer des Spielverlages Piatnik (A), Hans Fluri nennt es Komet: wir sind in breiten Kreisen ein Spiel reicher geworden.

Von Hans Fluri

Wie ein Komet am Abendhimmel tauchten letztes Jahr die markanten Zahlenrätsel in immer mehr Zeitungen und einigen Zeitschriften auf. Vaterehren werden dem Mathematiker Euler zugeschrieben. Später entwickelte sich das Phänomen weiter, wurde in den USA vor Jahrzehnten erst mit geringem Erfolg lanciert und erlebt jetzt eine ausgeprägte Blütezeit wie seinerzeit das Jojo der Dreissigerjahre in New York oder der Hula Hoop im Europa der späteren Nachkriegszeit. Es ist echt spannend zu beobachten, wie sich das Phänomen momentan ausbreitet. Dabei sind neben der 81-Feldervariante einfache wie auch komplexere Formen zu beobachten. Wer täglich in Zügen, Tea-Rooms, Büros oder Warteräumen Jung und Alt über den Rätselfeldern brüten sieht, der ahnt, wie erfolgreich das entsprechende Virus bereits zugeschlagen hat. Wir sind Zeitzeugen einer Erscheinung, deren Lebensdauer noch schwer abzuschätzen ist.

Was sich selbstbewusst an der Seite von Kreuzworträtseln im Blätterwald eingenistet hat, bewirkte rasch die Publikation von Büchern und die Produktion von Computerspielen. Die

Zeit scheint reif zu sein für diesen also keineswegs neuen Typ von Herausforderung, die zum Knobeln lockt und jeweils ein eindeutiges Ergebnis verspricht. Die unglaubliche Zahl der möglichen Rätsel fasziniert genauso wie die preiswerte Beschaffung von genügend Spielvorlagen.

Da spielt es eigentlich gar keine Rolle, dass die Werbung beispielsweise für entsprechend handliche Minicomputer wohl etwas gar dick aufträgt: „Das traditionell überlieferte Zahlenrätsel birgt in sich die Weisheiten der letzten Jahrhunderte aus dem fernen Japan. Der Knüller daran ist, dass dieses Spiel nicht nur soviel Spass macht, dass Sie davon süchtig werden. Nein, es geht noch viel weiter! Neuste Erkenntnisse der modernen Hirnforschung haben ergeben, dass allein fünf Minuten dieses Spieles täglich ihre geistige Kapazität um bis zu 80 Prozent steigern können.“

Naja, das hängt wohl auch vom Niveau der 100 % ab, von denen ausgegangen wird. Ich glaube, ich gehe nun noch ein Sudoku lösen und hoffe auf eine Steigerung von wenigstens 8 %.

SpielpädagogInnen der neusten Generation

Wieder hat sich der Kreis der ausgebildeten SpielpädagogInnen erweitert. Hier eine kleine Vorstellung der Neuen in ihrer Vielfalt



Melanie, Röland, Keyfiye, Andreas, Petra, Marek, Martina

Melanie

Während der Ausbildung zur Spielpädagogin lernte ich eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten kennen, welche nun die Sportstunden der Oberstufenschüler bereichert.

Dies sind zum Beispiel Spiele wie: Pitsch-Patsch, Zipp-Zapp-Poing-Paff, Solidarnosc, Glückspilz, Aura, Gordischer Knoten, Heiratsinstitut, aber auch Fadenspiele und Gummitwist.

Melanie Züger; Sportlehrerin, Spielpädagogin; Solitädenstr. 15, (P): 071 278 12 14

Roland

Ein grosser Mensch ist, wer sein Kinderherz nicht verliert (Mencius)

Als ich am 28. Oktober 1963 in Thun geboren wurde, da kannte ich Mencius (Meng-tze) noch nicht. Jenen chinesischen Philosophen, der auch als politischer Ratgeber an verschiedenen Fürstenhöfen tätig war. Aber irgendwie habe ich genügend Kraftstoff auf meinen Lebensweg mitbekommen um ein herzliches Leben führen zu können. Herz und Leidenschaft bilden für mich wichtige Werte in meinem Dasein. In gewisser Weise ein Herzkönig eben.

Mencius ist irgendwann ein Vorbild geworden, als ich damals jene Zeilen zum ersten Mal las, die zu meinem Leitspruch wurden.

Schon in jungen Jahren wurde in mir eine andere Leidenschaft entfacht, jene für so ein rundes Ding mit Luft drin, das mit Füßen getreten wird. Ein brasilianischer Ballkünstler namens Pele wurde mein Idol, der Fussball ein roter Lebensfaden.

Ach ja und zur Schule bin ich auch gegangen. Erst die öffentliche, 9 Jahre lang später eine kaufmännische, eine Sprachschule, ein Seminar und immer wieder ein paar Semester Lebensschule. Hier wurde ich noch nicht aus der „Schulpflicht“ entlassen und kann immer wieder viel lernen. Über mich oder über andere Bewohner dieses Planeten.

Kürzlich hatte ich das Glück einen Wahloberländer näher kennen zu lernen. Ebenfalls ein Philosoph, der schlaue Weisheiten von sich gibt, sein Kinderherz auch noch nicht verloren hat und zudem noch chinesisch spricht. Eine wahre Bereicherung!

Roland Jegerlehner Töpferweg 7; 3613 Steffisburg (P): 033 437 3349

Keyfiye

Das Interesse am Spiel begleitet mich auch nach dem Seminar weiter. Es freut mich, dass meine Umgebung sich begeistern lässt und ihrerseits mit eigenen neuen Spielen aktiv wird. Für meine begeisterte Neffen und Nichten bin ich die Tante mit den coolen und immer neuen Spielen.

Das Potential des Spiels werde ich auch vermehrt bei meiner Arbeit mit Jugendlichen einsetzen. Geplant ist ein Spielabend für Mutter und Tochter. Zu einem späteren Zeitpunkt soll eine transkulturelle Freizeitgestaltung stattfinden.

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es einen gewissen Abstand braucht, um das Gelernte umsetzen zu können und manchmal klappen Dinge, die im Seminar Schweißperlen auf die Stirn trieben, ohne grössere Anstrengung wie von selbst.

Beschäftigen tut mich zur Zeit, ob mit den 3 Monaten Alles getan ist oder ob nicht das Eine oder Andere optimiert werden kann. Mein Wunsch wäre es, das erlernte Spielwissen in einer Gruppe weiter einüben und erweitern zu können. Dafür könnten wir uns immer wieder am Wochenende in Brienz oder Basel treffen. Wer hätte Lust dazu?

Hier noch eine passende Zen Weisheit dazu:

"Nicht Erwachen ist das Ziel, das Erwachtsein muss geübt werden"

Keyfiye Polat Im Letziturm 11; 4052 Basel; Tel. (P): 061 312 40 20 Tel. (G): 061 601 93 43

Andreas

Sekundarlehrer phil II / Spielpädagoge. Hobbies: Schneeschuhlaufen, Wandern, Spielen, Natur. Einsatzgebiet: Karten- und Würfelspiele; Spielfeste, Projekte, Elternabend, Jasskurs, Lernspiele, Spielen im Schulunterricht, Lehrerfortbildung, Spiel und Aggression, Pausenplatzgestaltung, Spielen in der Familie...

Andreas Rimle (1963); Steinwichtslenstrasse 5, 9052 Niederteufen AR (P): 071 333 11 17



Hier zwei der vielen Bilder vom ersten Spielensatz nach SPS von Andreas und Petra. Mehr unter www.lautner.ch.vu

Petra

Personalfachfrau / Coach / Spielpädagogin. Hobbies: Bewegung, Lachen, Stille, Natur, Essen und Trinken, Begegnungen. Einsatzgebiet: Spielfeste und -veranstaltungen, Projekttage, Moderation von Anlässen, Workshops zu den Themen Mitarbeiterführung, Motivation, Kommunikation, Bewerbung, Team- und Organisationsentwicklung, Beratung von Einzelpersonen, Teams und Organisationen in beruflichen Fragen

Petra Lautner (1964); Seewiesenstr. 18, 9322 Egnach/TG; (P): Telefon 071/477 35 14

Marek

Ich bin der Marek, Jahrgang 67 und arbeite seit gut 12 Jahren im Bereich der kirchlichen Jugendarbeit. In der Ausbildung zum Religionspädagogen bin ich zum ersten Mal mit dem Berufsfeld der Spielpädagogik in Kontakt gekommen. Dieses prägende Erlebnis ließ mich immer wieder darüber nachdenken eine spielpädagogische Ausbildung zu machen. Letztes Jahr wurde dieser Gedanke Wirklichkeit. Dank der großzügigen Unterstützung meines Arbeitgebers durfte ich den SPS 20 Kurs besuchen. Nebst dem, dass ich in diesem Kurs wundervolle Menschen kennen gelernt habe, machte für mich die Bedeutung des Spiels einen evidenten Wandel durch: Von der Freizeitbeschäftigung zur Lebenshaltung. Ich bin Spieler geworden. Im Nachhinein reut es mich, diese Ausbildung nicht schon früher gemacht zu

haben. Nun von Brienz zurück, fließt das neue erworbene Know-how spielerisch in mein Privat- und Berufsleben ein. Es würde mich freuen, mit gleich gesinnten Spielpädagoginnen- und Pädagogen ins Spiel zu kommen. Unter marek@stejskal.ch bin ich für spielerisches erreichbar.

Marek Stejskal, Spiel- & Religionspädagoge; Spittelgasse 5, 6370 Stans

Martina

„Spielen heisst Einssein mit dem Augenblick!“

Mein Name ist Martina Gruber. Von Beruf bin ich Kinderkrankenschwester und habe vier eigene Kinder.

Meine Ausbildung als Spielpädagogin hat mich sehr inspiriert. Die geistige Beweglichkeit ist bei mir wieder geweckt worden: bestimmt meinen Alltag und kommt meinem Umfeld sehr zugute. Das geniale Spielzeug, das mir ans Herz gewachsen ist, heisst: Bilboquet!

Es ist und bleibt für mich eine wichtige Lebensphilosophie: Lasst Parasitenbewegungen weg. Wer nur tut, was wirklich notwendig ist, bringt die Sache rascher auf den Punkt und gewinnt!

Hauptversammlung des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation

18. März 2006 in Brienz

Jahresbericht des Co-Präsidenten

Im Verlauf von 2005 /2006 hat sich der Vorstand an mehreren Sitzungen und Telefonkonferenzen getroffen, um seine Aufgaben wahrzunehmen. Durch das verdankenswerte Engagement vieler Helferinnen und Helfer konnten so nicht nur die beiden Spielausstellungen an der Suisse Toy in Bern und der Creativa in Zürich, sondern auch zahlreiche andere Spielangebote und Veranstaltungen erfolgreich über die Bühne gebracht werden. Als regelmässige Angebote angebahnt hat sich u.a. der autofreie Sonntag in der Zürcher City. Dort konnten wir am letzten September-

sonntag vergangenen Jahres bei besten Wetterbedingungen dazu beitragen, dass die 100'000 jungen und alten Besucherinnen und Besucher unvergessliche Spielstunden erlebten.

Die verschiedenen Anlässe boten immer auch Gelegenheit, auf unseren Schweizerischen Dachverband aufmerksam zu machen. Unterstützt wurden wir dabei durch die Möglichkeit, unser Spielinfo abzugeben. Es ist im vergangenen Vereinsjahr durch unser bestens eingespieltes Redaktionsteam (Kati Maurer-Hankovszky und Res Theiler) hervorragend be-



reitgestellt worden und mit den beiden Ausgaben auf ein gutes Echo gestossen. Weiterhin bewährt haben sich dabei unsere SDSK-Flyer und die ausstellungswirksame SDSK-Blache.

In meiner Funktion als Co-Präsident des SDSK habe ich in den zurückliegenden Monaten Kontakte nicht nur zu Einzelpersonen, sondern bewusst auch zu Vertretern anderer Organisationen weitergeführt oder neu aufgenommen. Als neue Beispiele können der Schweizerische Tischhockeyverband, die zentral-schweizerische Vereinigung der Anbieter von Schule auf dem Bauernhof und der erste Kontakt zum UNO-Sonderberater für Sport im Dienst von Entwicklung und Frieden genannt werden. Der Kontakt bestand öfter nicht allein in Gesprächen, sondern in gemeinsamen Weiterbildungs- und Spielanlässen. Ich hoffe, wir können die Zusammenarbeit ausbauen und dadurch das Spiel in diesen Bereichen gezielter zur Wirkung zu bringen. Im Übrigen steht weiterhin auch der Austausch einer gegenseitigen Mitgliedschaft da und dort zur Diskussion.

Gute Kontakte konnten wir über die Landesgrenze hinaus aufrechter-

halten und weiterführen, beispielsweise weiterhin mit der Coaching-Organisation von Peter Hammerer (einem Absolventen des SPS) in Österreich, zur Beratungsstelle Metaspel (D) sowie den Spielmoderatinnen und -moderatoren des Bundeslandes Schleswig-Holstein. Über den beeindruckenden Einsatz der vom SDSK gesponserten Spielkiste für Tadschikistan und der neuen Spielkiste für Ecuador konnten wir dank Doris Käser und Fabienne Berliner zeigen, wie der Weg von der Idee zur gelebten Wirklichkeit sein kann. Es besteht die Hoffnung, dass diesen ersten weitere Schritte folgen können.

Abschliessend möchte ich mich als zurücktretender Präsident ganz persönlich bei meinen Mitspielerinnen und Mitspielern nicht zuletzt vom Vorstand bedanken; bedanken aber auch bei den übrigen Mitgliedern für die engagierte Unterstützung und das gute Teamwork in den vergangenen Verbandsjahren. Ich rufe Euch alle zu einer kontinuierlichen Zusammenarbeit auf und bin gern bereit, im Rahmen meiner Kräfte zu einer wirkungsvollen Zukunft des SDSK meinen Teil weiterhin beizutragen.

Hans Fluri

Protokoll der Hauptversammlung

vom 18. März 2006, 15.00 Uhr, in Brienz am See

Anwesende Vorstandsmitglieder: Hans Fluri, Dieter Bigler, Barbara Ryffel, Mario Benedetto, Maria Keckiesen, Andreas Theiler, Paul Kobler

Anwesend laut Präsenzliste: 22 Mitglieder:

Susanna Plüss, Priska Flury, Monika Gerber, Mirjam Hunziker, Adrian Kiener, Marek Stejskal, Edith von Arx, Peter Felix, Roland Jegerlehner, Keyfiye Polat, Melanie Züger, Petra Lautner, Martina Gruber, Fabienne Berlinger, Felix Hirschburger, Hans Fluri, Dieter Bigler, Barbara Ryffel, Mario Benedetto, Maria Keckiesen, Andreas Theiler, Paul Kobler

Entschuldigt haben sich: 29 Mitglieder:

Pia Schacher, Stefan Maibach, Renate Braun, Mathilde Lohm, Stephan Flückiger, Esther Zehnder, Susanne Bosshart, Isabel Hofer, Rolf Steinmann, Marion Moning, Urs Bräm, Andreas Bürki, Sandra Schilling, Kati Maurer-Hankovszky, Iren Lang, Nelly Christen, Yvonne Filliger-Henggeler, Fränzi Ruegger, Andreas Rimle, Ida Hotz-Burri, Angie Kliegl, Gerhard Grieb, Rita Reichlin, Jonas Fluri, Stefan Benz, Daniela Schefer, Isabel Hofer, Andrea Deiss, Regula Eggli

Die Traktandenliste:

1. Begrüssung und Präsenzkontrolle
2. Wahl eines Stimmenzählers
3. Protokoll der Hauptversammlung 2005
4. Aufnahme neuer Mitglieder / Austritte
5. Berichte:
 - a) Vorstand; b) Kasse; c) Revision; d) Sekretariat ; e) Redaktion
 - f) Weiterbildung; g) Fach- und Interessengruppen
6. Wahlen : a) Redaktion Spielinfo; b)Revisor
7. Spielmessen: Suisse Toy Bern und Creaktiv06 Zürich
8. Spielkiste für das Ausland
9. Spielanlässe: Züri mobil
10. Verschiedenes

1. Begrüssung

Nachdem die verschiedenen Teilnehmer der HV sich im Saal der ASK eingespillet und eingefunden hatten, konnte der Co-Präsident Hans Fluri die HV eröffnen und alle begrüssen.

2. Wahl der Stimmenzähler

Peter Felix wird dieses Amt an der HV 2006 ausüben.

3. Protokoll der Hauptversammlung vom 19. März 2005

Das Protokoll der letzten HV, das im Spielinfo Frühling 2005 veröffentlicht wurde, wird genehmigt und dem Sekretär Paul Kobler gedankt.

4. Aufnahme neuer Mitglieder und Austritte

Die Absolventinnen und Absolventen des SPS 20 (Martina Graber, Jegerlehner Roland, Petra Lautner, Keyfiye Polat, Andreas Rimle, Marek Stejskal, Melanie Züger) werden als Mitglieder in den SDSK aufgenommen. Sie werden sich im Spielinfo vorstellen.

Die neuen Spielpädagoginnen und Spielpädagogen stellen sich den Anwesenden in Bild und Ton in äusserst wirkungsvoller Art vor.

Dagegen stehen fünf Austritte, die sich zur Hauptsache in beruflicher Neuorientierung begründen. Zudem müssen wir vom Tod von Anne-Marie Bosshard Kenntnis nehmen. Hans erinnert in einfühlenden Worten an das Leben von Anne-Marie.

5. Berichte

a) Präsident:

Den Bericht des Co-Präsidenten Hans Fluri s. Seite.

b) Kassabericht:

Die Jahresrechnung schliesst mit einem positiven Rechnungsergebnis ab.

Wir stellen fest:

Am 31. 12. 04 betrug der Kassastand Fr. 2286.35. Kassastand am 31. 12. 05: Fr. 6504.40. Das ergibt einen Ertrag von Fr. 4218.05.

c) Revisionsbericht:

Die Revisorinnen, Isabel Hofer und Nelly Christen, haben die Belege genau geprüft und eine ordnungsgemäss Kassaführung festgestellt. Der Kassabericht und der Bericht der Revisorinnen werden einstimmig gutgeheissen. Die Arbeit der Kassiererin wird mit Applaus verdankt.

d) Sekretariat:

Neben den Schreibarbeiten der Protokolle von Sitzungen und Telefonkonferenzen, galt es auch im Jahre 2005 einige wenige Anfragen wegen Kursen und Spielanlässen zu erledigen. Diese Anfragen leitete ich meistens nach Brienz weiter. Anderen sandte ich Kursunterlagen oder Adressen von nahewohnenden Spielpädagoginnen und Spielpädagogen zu. Im Januar durfte ich wieder bei den Teilnehmern des SPS 20 unseren Dachverband vorstellen. Im Herbst durfte ich an den beiden Spielmessen in Bern und Zürich während allen Tagen präsent sein und so interessante Einblicke in den Auf- und Abbau und den Ablauf dieser Veranstaltungen nehmen.

e) *Redaktion:*

Kati Maurer-Hankovszky und Res Theiler, unser Redaktionsteam, haben auch im verflossenen Jahr zwei tolle Nummern des Spielinfo redigiert. Neben inhaltlich aktuellen Beiträgen und Interviews ist es dem Team auch ein Anliegen das äussere Erscheinungsbild möglichst ansprechend erscheinen zu lassen.

f) *Weiterbildung:*

Weiterbildungsangebote erscheinen im riesigen Angebot des Informationsheftes der ASK. Weitere Angebote können auf den Seiten von www.playdo.com gefunden werden.

g) *Fach – und Interessengruppen:*

Susanna Plüss orientierte über ihr Angebot im Bereich Lu-Do-Therapie.

6. Wahlen

Res Theiler tritt als Co-Redaktor des Spielinfo zurück. Res hat zusammen mit Kati dem Spielinfo eine neues Erscheinungsbild verliehen und mit seinen sehr persönlich gestalteten Interviews eine besondere Note in dieses Verbandsorgan eingebracht. Mit einem Brienz-Mutschli danken wir ihm herzlich für seine Arbeit und hoffen, hie und da wieder etwas aus seiner Feder im Spielinfo lesen zu dürfen. An seine Stelle konnte die Versammlung Marek Stejskal aus dem SPS 20 wählen.

Als neuer 3. Revisor konnte aus dem SPS 20 Roland Jegerlehner gewonnen werden.

7. Spielmessen

Mario Benedetto dankt allen, die im letzten Jahr an den Spielmessan an unserem Stand mitgearbeitet haben. Unsere Arbeit an den Spielmessan wird von den Besuchern sehr geschätzt. Dies zeigen verschiedenste Stimmen und Äusserungen von Standbesuchern. Wir wollen daher an beiden Spielmessan 2006 wieder mit einem Stand präsent sein.

Die Suisse Toy in Bern findet statt vom 4. – 8. Oktober 2006

Die Creaktiv06 findet (wie unterdessen bekannt wurde) nicht statt

Mario Benedetto lässt eine Liste zirkulieren mit Anmeldemöglichkeiten zur Mitarbeit an den beiden Spielmessan im kommenden Herbst. Alle Mitglieder haben zudem die Möglichkeit, sich mit Werbematerial am Stand des SDSK zu präsentieren.

8. Spielkiste für einen Ausland-Einsatz

Die letzte Spielkiste fand ihren Einsatzort in Quito, Ecuador. Fabienne Berlinger und Felix Hirschberger orientieren uns über ihren Einsatz in der „Sol de Primavera“, einer Tagesstätte für Jugendliche aus den Armutsvierteln. Mit eindrücklichen Bildern zeigen sie die Begeisterung, die der Inhalt einer solchen

Spielkiste bei Kindern und Jugendlichen auslösen kann. Herzlichen Dank an die beiden für den Einsatz und für das Orientieren an unserer HV.

9. Spielanlässe

Im laufenden Jahr bieten sich zwei Spielanlässe besonders an: Am 24. September ist das Zentrum von Zürich wieder eine verkehrsreie, aber spielbesetzte Stadt, mit der Aktion „Züri mobil“. Hans Fluri bietet ein grosses Spielbuffet an und jeder ist willkommen. Am 18. Juni findet in Brienz ein Spielsonntag statt.

10. Verschiedenes

- a) Regula Eggli regt an, dass die Fachgruppe LuDO eine Arbeitsgruppe zusammenstellt um die Krankenkassenanerkennung dieser Ausbildung zu erarbeiten. Dieser Gedanke beschäftigte uns schon in der Sitzung des Vorstandes. Eine solche Anerkennung ist sehr kosten- und arbeitsintensiv. Der Vorstand wird dran bleiben.
- b) Paul stellt das erweiterte Wirkungsfeld von Stefan Flückiger vor, das dieser mit zusätzlicher Ausbildung zum „Spielosophen“ erreicht hat.
- c) Marek regt die Schaffung einer Fachgruppe „Computerspiele“ an. Er hat als Jugendarbeiter einen sehr guten Zugang zu diesen Fragen und Problemen auch im Bereich „Handy“. Mario Benedetto hat ebenfalls eine reiche Dokumentation zu diesem Problemkreis. Falls also Fragen dazu herum sind, wendet euch an diese beiden.
- d) Spielkiste 2006: Auch in diesem Jahr möchten wir wieder eine Spielkiste mitfinanzieren. Interessentinnen und Interessenten liegen uns schon vor.

Das Datum der nächsten Hauptversammlung:

17. März 2007

Bitte

vormerken.

Schluss der Hauptversammlung ist um 17.30 Uhr.

Rebstein, den 27. April 2006

Paul Kobler
Sekretär

Schweizerischer Dachverband für
Spiel und Kommunikation SDSK
Sitz: CH-3855 Brienz
www.SDSK.ch.vu
SDSK@play-do.com

Vorstand SDSK:

Mario Benedetto *Ressort Spielmessen*
Glärnischstrasse 57, CH-8805 Richterswil
Tel. +41 01 7863516
mario.benedetto@bluewin.ch

Dieter Bigler *CO-Präsident*
Dorfstrasse 22, CH-5102 Rapperswil
Tel. +41 62 897 10 24
dieter.bigler@gmx.ch

Hans Fluri *CO-Präsident*
CH-3855 Brienz
Tel. +41 33 951 35 45
Fax +41 33 951 35 88
ask.brienz@play-do.com

Maria Keckeisen *Animation*
In der Braike 4, A-6900 Bregenz
Tel. +43 557479357
spielachse.mk@utanet.at

Paul Kobler *Vizepräsidium, Sekretariat*
Rebbbergstrasse 12, CH-9445 Rebstein
Tel. +41 71 7772566
+41 79 7054594
pkobler@psrebstein.ch

Barbara Ryffel Hunziker *Kasse*
Lampenbergerstr. 11, CH-4435
Niederdorf Tel. +41 061 961 06 04
baba.ryffel@bluewin.ch

Fach- und Interessengruppen

Bildung + Ausbildung
Hans Fluri s. bei Vorstand

LuDo-Therapie

Susanna Plüss-Stalder, Rothus
Postplatz 14, CH-7302 Malans
Tel. +41 81 3224844
susanna_pluess@freesurf.ch

Seniorenarbeit

Rolf Steinmann
Stieren matte 7, CH-3110 Münsingen
Tel. +41 31 721 21 05
steinis7@bluewin.ch

Spiel + Coaching

Kati Maurer-Hankovszky
Postfach 558, CH-7002 Chur
Tel. +41 79 432 21 08
info@handlungsspielraeume.com

Spielanimation + Spielfeste
Maria Keckeisen s. bei Vorstand

Spielräume + Spielraumberatung
Stephan Flückiger
St. Niklausstrasse 21 4500 Solothurn
Tel. +41 32 623 59 86

Spielinfo, Redaktion

Marek Stejskal
Spittelgasse 5, CH-6370 Stans
Tel. +079 321 17 56
marek@stejskal.ch

und Katalin Maurer-Hankovszky
s. bei Spiel und Coaching

Suisse Toy

4. – 8. Oktober 2006 in Bern

Mal schauen, was gibt's Neues?

