

# Spielinfo

03/2004

SDSK - Schweizerischer Dachverband  
für Spiel und Kommunikation

Editorial	3
gelesen	4
gespielt	10
Spieler	15
Spiele	22
Literatur	24
Ankündigungen	30
Adressen	35

# Impressum

---

### Redaktion

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

Titelbild: 18. Schweizerisches Jonglierfestival  
Fotos: Res Theiler, Doris Käser

Spielinfo ist die Mitgliederzeitschrift des  
Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und  
Kommunikation (SDSK), 3855 Brienz

Spielinfo erscheint 2x jährlich.

Suisse Toy und SDSK – ist das ein Gegensatz, oder eine wünschbare Symbiose? Ich habe in den letzten Jahren geholfen, je an einem Tag in Bern und in St. Gallen den Stand des SDSK zu betreuen. Sehr gut erinnere ich mich noch an meinen ersten Einsatz, seinerzeit in Bern. Schon am Mittag war ich vom Betrieb und vom Lärm, der ununterbrochen in Form von Computermelodien, Jingles und von Gesprächen auf mich einprasselte, völlig erledigt. Damals stellte ich mir, als ich am Abend zum Ausgang mehr wankte als ging, zum ersten Mal die Frage, was ich denn nun mit meiner Präsenz bewirkt hätte.

Die Frage ging dann verloren, denn sehr schnell lernte ich, mich so einzurichten, dass ich auf dem Nachhauseweg einen einigermassen klaren, wenn auch müden Kopf hatte. Und auf diese Art machte die Arbeit am Stand auch viel mehr Freude; ich fühlte mich nicht mehr gestresst, bot an, was ich anzubieten hatte, aber versuchte nicht mehr zu bieten.

Vor einigen Wochen, wieder in Bern, blieb mir zum ersten Mal Zeit, in Ruhe während den Hauptstunden einen kleinen Bummel durch die Ausstellung zu machen. Ich betrachtete dabei nicht nur die Waren, sondern auch die BesucherInnen, gerade auch die Erwachsenen, weniger die Kinder. Und ich begann mich zu fragen, was wir wohl mit unserer Arbeit erreichen ...

Ich muss etwas anfügen: Die schönsten Momente für mich an diesen beiden Messen sind dann, wenn „heimatlose“ Pubertierende – das sind die, welche vermutlich von ihren Eltern den Eintrittspris zusammen mit der Aufforderung erhielten, sich einen Tag weit weg von zu Hause zu vergnügen – an unserem Stand hängen bleiben. Entweder sind es ExpertInnen eines Spiels, und dann kommen sie immer wieder, geniessen die Anerkennung, die ich ihnen zolle, und wirken natürlich gleichzeitig als sympathische Blickfänge für die Vorübergehenden. Oder dann sind es die Obercoolen, welche beim ersten Mal unser ärmliches Angebot kaum eines Blickes würdigen; eine Viertelstunde später sind sie aber wieder da, und dann, ja, dann bleiben sie, und ihre Augen leuchten! Und ein verwandelter Teenager geht nach Hause. Schon nur solche Momente sind es wert, einen Tag für unseren Stand zu investieren. Vielleicht sehen wir uns ja in St. Gallen neben einem coolen Teenager?

Res Theiler

# Soziokulturelle Animation und Spielpädagogik

von Iris Bischel

*In der letzten Ausgabe unseres Spielinfo haben wir auf den Seiten 29f die Semesterarbeit von Iris Bischel vorgestellt. Heute legen wir drei ausgewählte Textstellen im Original vor. Dabei geht es zuerst um die bereits angetippten Themen „Definition von Spiel“ und um den scheinbaren Gegensatz von Spiel und Pädagogik sowie in einem grösseren dritten Teil um die mögliche Kombination von Soziokulturelle Animation und Spielpädagogik. (red)*

## Spiel: Die Schwierigkeit der Definition

Rolf Oerter versucht das Spiel als ein „Handeln ganz besonderer Art“ zu beschreiben. „Erstes Merkmal: Handlung um der Handlung willen“, also Zweckfreiheit, „Zweites Merkmal: Wechsel des Realitätsbezugs“, also so tun als ob und „Drittes Merkmal: Wiederholung und Ritual“ durch die Regeln und zeitliche Eingrenzung. Beim Spielen entsteht ein spezielles Verhältnis zur sozialen Realität. Vom Alltag gleitet man in die Welt der eigenen Ideen und Fantasien, ohne den Bezug zur Realität zu verlieren. [...] Laut Joseph Levy handelt es sich dann um Spieltätigkeit, „wenn die Merkmale der intrinsischen Motivation, der

Fantasiereichheit und der Selbstkontrolle“ in einer Tätigkeit überwiegen. [...] Meist wird beim Thema Spiel an Kinderspiele gedacht. Entgegen dieser weit verbreiteten Meinung bin ich überzeugt, dass Spielen auch für Erwachsene wichtig ist. Walter Pfeifer bestätigt meine Überzeugung in seinem Buch *Das Erwachsenenspiel*. Er hält fest, dass das Spiel schon immer zum Menschen gehörte und erwähnt dafür teils über 5000 Jahre alte Spiele wie Würfel, Go und den Ball. „Interessant dabei ist, dass gerade diese ganz alten Spieldenkmale für Erwachsene sind. Das Spiel gerade der Erwachsenen war immerhin so wichtig, dass Spiele auch in das Grab mitgegeben wurden.“

Diese Tatsache unterstützt meine These von der Universalität des Spielens. Ich habe als Kursleiterin für fremdsprachige Erwachsene und bei spielpädagogischen Einsätzen in der Teamentwicklung oft die Erfahrung gemacht, dass Kommunikationsstörungen, ausgelöst durch Hemmungen, Verkrampfungen und Verunsicherungen, mittels Spielen reduziert oder auch ganz aufgelöst werden konnten. Und zwar unabhängig von der Herkunft der Personen. Der Mensch ist nicht primär homo faber (erschaffend, arbeitend), sondern eben auch homo ludens (spielend, darstellend). [...]

Obwohl es kaum gelingt, Spiel zu definieren, kann es doch durch Merkmale und Verortungen charakterisiert werden. Spielen ist ein Urphänomen der Menschheit, das historisch gesehen kulturstiftend wirkt. Es spielt sich zweckfrei unter einem veränderten Realitätsbezug und innerhalb klarer Regeln ab. Es ist universal und wirkt sozialisierend für alle Altersstufen. Je mehr intrinsische Motivation, Fantasie und Selbstkontrolle möglich ist, desto mehr entfaltet sich die Individuation. Erst durch die Empfindung des handelnden Subjekts vollzieht sich das Spiel und dient soziokulturell vor allem der Erholung, der Entschleunigung und der vielgestaltigen Lebendigkeit.

Mit den Merkmalen „Freiwilligkeit“, „Zweckfreiheit“ und „Wechsel des Realitätsbezugs“ stellt sich die Frage, ob Spiel und Pädagogik überhaupt zusammen gehen. Sind diese

zwei Begriffe nicht unvereinbar? Bilden sie sogar ein Paradox?

### **Spiel und Pädagogik – ein Paradox?**

Pädagogik bedeutet heute die Theorie und Praxis erzieherischen Handelns mit dem Wirkungsziel der Enkulturation (Sozialisation) und Individuation (Selbstvererdung). [...] Die pädagogischen Wirkungsziele Sozialisation und Individuation trägt das Spiel ebenso in sich. Der Widerspruch zwischen Pädagogik und Spiel offenbart sich aber weniger bei den Wirkungszielen als vielmehr zwischen spielen und lernen.

Lernprozesse sind durch pädagogische Situationen vorbestimmt, Spielprozesse sind normalerweise spontan. Spielende schaffen ihre eigene Wirklichkeit und reproduzieren nicht die der Lehrenden. Gelernt wird also nicht, was die lehrende Person vorsieht, sondern was die Lernenden selbst daraus entwickeln. Jürgen Fritz spricht vom „Erlernen von Potentialitäten“. Er meint damit die Möglichkeit zum Erlernen von potentiellen Fähigkeiten für denkbare Situationen. Das „bürgerliche Nützlichkeitsdenken“ ist hier also fehl am Platz, spielpädagogisches Lernen ist nicht direkt verwertbar. Während beim Lernen Informationen verarbeitet werden, verwandeln sich Informationen beim Spielen, es wird Unvorhergesehenes gelernt.

Stehen die Merkmale des Spiels von Freiwilligkeit, Zweckfreiheit und Wechsel des Realitätsbezugs nun also im Widerspruch zur Pädagogik?

- ❖ Die Frage der Freiwilligkeit stellt sich je nach Erklärungsmodell anders – ob behavioristisch, kybernetisch oder kognitiv. So viel lässt sich aber mit Bestimmtheit sagen: Auch in der Pädagogik verläuft das Lernen einfacher, wenn die Teilnahme freiwillig ist; wenn sich der (Lern-)Prozess sozusagen „ungezwungen“ abspielt.
- ❖ Zweckfrei – im Unterschied zu zwecklos – heisst, dass durchaus zweckmässige (pädagogische) Mittel eingesetzt werden können. Zweckfreiheit bezieht sich eher auf das Ziel (das bei Adressatinnen und Adressaten liegt), Zwecklosigkeit aber eher auf den ganzen Prozess. Die (Lern-)Ziele werden aber nicht durch die Spielleitung oder die lehrende Person vorgegeben, sondern durch die Spielenden bewirkt. Hier sehe ich eine Verbindung zu C.R. Rogers personenzentrierter Gesprächsführung: Die Lösung liegt bei den Adressatinnen und Adressaten selbst. Spielpädagogik lässt sich mit der Methode der personenzentrierten, „nicht-direktiven“ Gesprächsführung vergleichen: Das Ziel bleibt offen, die Spielenden bestimmen selbst, was sie lernen, respektiv welche Entwicklungsschritte sie machen.
- ❖ Wechsel des Realitätsbezugs: Der Realitätsbezug ist auch in der Pädagogik ein anderer als im „Ernstleben“. In der pädago-

gischen Situation werden Ressourcen und Kompetenzen bewusst gefördert und geübt. Die pädagogische Situation ist – ähnlich der Spielsituation – wie ein Refugium. Die Folgen des Tuns werden möglichst eingegrenzt und es wird verhindert, dass sie ungebremst auf die Teilnehmenden zurückslagen.

### **Soziokulturelle Animation und Spielpädagogik**

Das Handlungsmodell der Soziokulturellen Animation (SkA)

*Spiel, ein Handeln ganz besonderer Art* nennt Rolf Oerter den ersten Teil seines Buches *Psychologie des Spiels*. Er stellt die Handlungsstrukturen von „Ernsthandlungen“ gegenüber denen von „Spielhandlungen“. Aus beiden Handlungsarten resultiert ein Ergebnis, nach der „Ernsthandlung“ schliesst aber noch eine Folge an, die spielerische Handlung bleibt hingegen folgenlos. Hier öffnet sich das Spannungsfeld zur soziokulturellen Animation. Harald Michels Definition von Animation könnte sich genau so gut auf die Spielpädagogik beziehen, wenn in der Animation nicht der Anspruch auf die Umsetzung in der wirklichen Umwelt wäre: „Animation im engeren Sinne umfasst auf der konkreten Handlungs- und Interaktionsebene die intendierte Gestaltung und Beeinflussung der Wirksamkeit von materiellen und sozialen Umweltfaktoren auf das Erleben und Verhalten von Individuen, vor allem in Gruppensituationen.“

Die Umsetzung in der wirklichen Realität ist für die SkA somit wesentlich. Da die Spielpädagogik genau diese Bedingung aber nicht erfüllt, eignet sie sich zwar für das Üben animatorischer Ziele, jedoch ohne die Folgen tragen zu müssen. Jürgen Fritz hat diesen Umstand das „Erlernen von Potentialitäten“ genannt. [...]

### Partizipation

Je grösser der Anspruch an emanzipatorische Ziele (Selbsttätigkeit, Selbstvergewisserung, Selbstorganisation, Selbständigkeit) ist, desto wichtiger wird das partizipative Vorgehen. Partizipation bedeutet nach Moser „Teilhabe am positiven oder negativen Ertrag (output) sozialer oder staatlicher Strukturen“. Andererseits kann Partizipation ein „Beitrag gemeinsamer Daseinsbewältigung (input) in Sozialgebilden generell und im verfassten Gemeinwesen im besonderen“ sein. Bezeichnend ist, das bei der Verwendung des Begriffs der Partizipation „oft Ziele und Methode durcheinander geraten oder synonym verwendet werden“. Die Ziele der SkA liegen bei den Adressatinnen und Adressaten und betreffen ihre Emanzipation. Die Ziele können aber auch im weiteren gesellschaftlichen Umfeld liegen. [...]

Die Partizipation ist „zwingender Bestandteil der Animation“ (Gillet). Eine soziokulturelle, animatorische Intervention muss zweckdienliche Methoden einsetzen. Diese müssen

partizipativ umgesetzt werden. Es fragt sich nun, ob Partizipation und (Spiel-)Pädagogik zusammen passen. Dazu schäle ich die Unterschiede zwischen einem pädagogischen und partizipativen Vorgehen heraus.

Bei einem pädagogischen Prozess bringt das Erreichen des Ziels den gewünschten Lernerfolg, der zu Beginn schon definiert wurde. Das schliesst zwar nicht aus, dass auch hier der Prozess wichtig ist, indem mit der angepassten Methodik und Didaktik das Lernziel angestrebt wird, jedoch bestimmt die Leitung das Ziel. [...]

Bei einem partizipativen Prozess liegt das Ziel und zugleich der Lernerfolg im (ressourcenorientierten, demokratischen) Prozess und seinen Etappen, die emanzipatorisch wirken. Wie oben erwähnt, sind hier die emanzipatorischen Ziele die Selbsttätigkeit, Selbstvergewisserung, Selbstorganisation und Selbständigkeit. Im Verlauf des Prozesses können Abweichungen vom ursprünglich geplanten Weg und des vorgestellten Ziels (Arbeitshypothese) entschieden und eingeschlagen werden. So kommt es zur Etappierung des partizipativen Prozesses. [...] Durch meine Erfahrung als Kursleiterin für Erwachsene weiss ich, dass Lernprozesse am effektivsten sind, wenn sie am Ablauf einer vollständigen Handlung orientiert sind. Die Adressatinnen und Adressaten wirklich zu Beteiligten zu machen bedeutet außerdem, sie an einer vollständigen Handlung zu

beteiligen. Mit vollständiger Handlung meine ich, von der Entwicklung und Auswahl der Idee oder des Themas, über die Planung und Realisierung bis zur Evaluation eines Projekts.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Partizipation Teilhabe und nicht nur Teilnahme bedeutet und dass Partizipation sowohl als Methode als auch als emanzipatorisches Ziel gelten kann. Die SkA muss sie als zentrales Mittel einsetzen.

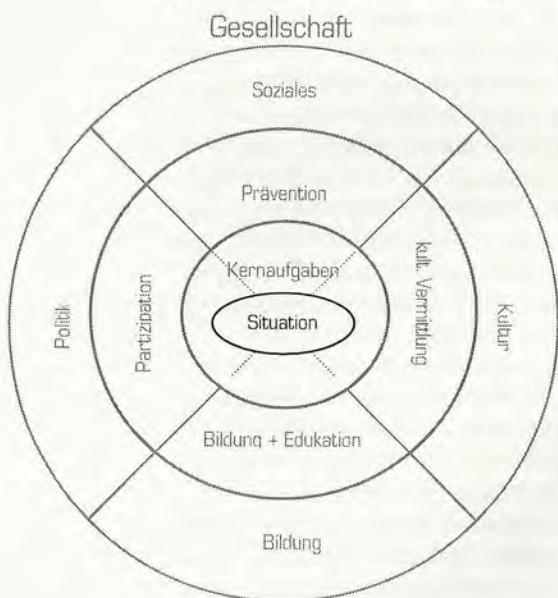
(Spiel-)Pädagogik unterscheidet sich von Partizipation dahin gehend, dass der Erfolg bei pädagogischen Prozessen vom vorbestimmten Lernziel abhängt, bei einem partizipativen Prozess dagegen ist das Ziel die Emanzipation. Da das eine das andere aber nicht ausschliesst, kann Spielpädagogik als zweckmässige

Methode – auf der Partizipationsstufe der Realisierungsmitbeteiligung – innerhalb eines animatorischen Prozesses eingesetzt werden.

Spielpädagogik kann das Ziel der Selbsttätigkeit und Selbstvergewisserung erfüllen. Da aber auch Spielpädagogik trotz allem Pädagogik bleibt, muss ich eingestehen, dass sie nicht besonders geeignet ist, einem vollständig partizipativen Interventionsprozess zu dienen. [...]

Das Funktionssystem in den Fokussierungsgebieten  
Interventionsfelder der SkA werden von Spierts „Fokussierungsgebiete“ genannt. Die Soziokultur wird vom sozialen Wandel (Modernisierung) und der funktionalen Differenzierung in Teilsystemen der Gesellschaft geprägt. Die vier gesellschaftlichen Teilsysteme, in denen die SkA interveniert, sind Soziales (Erholung/Freizeit), Bildung (Bildung und Erziehung), Kultur (Kunst und Kultur) sowie Politik (Gemeinwesenaufbau) (s. Abbildung nebenan). Jедem Fokussierungsgebiet werden Funktionen der SkA zugeordnet. [...] Ich halte mich in dieser Arbeit an die vier Funktionen nach Brühwiler und werde nachfolgend näher auf sie eingehen.

❖ Die Partizipationsfunktion: [...] Partizipation bezieht sich hauptsächlich auf den Prozess und nicht auf das Ziel. Sie dient den emanzipatorischen Zielen. [...]



- ❖ Die kulturelle Vermittlungsfunktion. [...] Sie teilt sich in drei Unterfunktionen auf
  - Die Integrationsfunktion wird wahrgenommen durch die Ermöglichung und Stimulierung von Kommunikation zwischen verschiedenen Individuen, Gruppen und Kulturen und der damit einhergehenden Förderung von Integrationsprozessen. Hier tut sich ein grosses Feld für die SkA auf. Da Integration auch bei der aufnehmenden Gruppe oder Gesellschaft Veränderungen auslöst, müssen insbesondere Vorurteile, Stigmatisierungen und Rassismus aufgedeckt, hinterfragt und aufgelöst werden. Spielpädagogik kann dazu ein hervorragendes Medium sein, denn es ist wie kaum ein anderes universell und macht tendenziell mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede sichtbar.
  - Die Vernetzungsfunktion wird wahrgenommen durch die Förderung, Unterstützung, Begleitung und den Aufbau sozialer und kultureller Netzwerke. "Gemeinsam sind wir stark!" ist ein alter Slogan, der sowohl für diese Funktion als auch für die Spielpädagogik Gültigkeit hat. Vernetzung heisst nicht Assimilation (Anpassung), sondern meint Zusammenarbeit unter gleichwertigen Partnerinnen und Partner.
  - Die enkultorative Funktion wird wahrgenommen, indem Selbstwahrnehmung, Selbstdarstellung und kultureller Austausch stimuliert und somit das Hineinwachsen von Individuen und Gruppen in die Kultur der sie umgebenden Gesellschaft gefördert und erleichtert wird. Im Spiel kann das Individuum Impulse und Signale der es umgebenden Gruppe aufnehmen und seinerseits eigene weitersendende. Die Selbstwahrnehmung und Selbstdarstellung kann im Spiel außerordentlich gut geschehen.
- ❖ Die Präventionsfunktion: Die SkA soll gesellschaftliche Problemlagen früh wahrnehmen und die Kommunikation fördern.[...]
- ❖ Die Bildungsfunktion: Sie fördert insbesondere Meinungsbildung, Wissenserwerb und -vermehrung oder Erweiterung sozialer, kultureller und technischer Fertigkeiten. Sie ist ein ideales Feld für die SP. Sowohl für Kinder und Jugendliche als auch im Erwachsenenbildungsbereich können die Ziele der SkA bestens durch spielpädagogische Methoden erreicht werden. [...]

Iris Bischof, Spielpädagogin ASK,  
 Studium der Soziokulturellen Animation  
 Wahrstrasse 28, 8003 Zürich  
 iris.bischel@sping.ch  
 Sie freut sich über Feedback und  
 weiter führende Anregungen und gibt  
 die Arbeit (inkl. Literaturliste)  
 zu Selbstkostenpreis ab.

# Suisse Toy 22.-26.9.2004

Danke allen Mitgliedern, die am Stand des SDSK geholfen haben!



Dieter & Judith Bigler  
Nelly Christen  
Marianne Fassbind  
Jonas Fluri  
Simon Fluri  
Helen Gauderon  
Mirjam Hunziker  
Angie Kliegel

Paul Kobler  
Kay Matti  
Kati Maurer-Hankovszky  
Tina Müller  
Barbara Ryffel  
Daniela Schefer  
Andreas Theiler  
Mario Benedetto

# "Que sera?"

von Hans Fluri

Unter dem Motto „Lassen Sie sich bezaubern!“ luden die Reformierten Kirchen Bern-Jura-Solothurn am 2. September zu einer Tagung ein. Die Veranstaltung richtete sich an angestellt, ehrenamtlich oder freiwillig Arbeitende in (Kirch-)Gemeinden, Quartiertreffs, Kindertagesstätten und Altersheimen. Das Playbacktheater Zürich zeigte Momente aus dem Leben in Theaterszenen. Eine Pfarrerin und eine Theologiestudentin liessen „Generationen - ein Thema für den Gottesdienst?“ erleben. Mir war das Spielen mit vier Generationen zugeschrieben. Ich durfte zwischendurch immer wieder in die Welt jener Spiele entführen, wo das Lebensalter keine Rolle spielt.

Über das Einspielen hinaus bestand das Spielangebot aus drei weiteren Phasen:

1. Einfache Kontaktformen zum Kennenlernen, wie z.B. dem Windsegel (872).
2. Therapeutische Übungen mit besonderen Gegenständen, in diesem Fall mit dem Punch-Ball (766, 770) und dem Diabolo. Ich zeigte einleitend ein paar Vorschlägen aus meiner Praxis. Dann entwickelten und demonstrierten die Teilnehmenden in einem kreativen Prozess von 15 Minuten eigene Beispiele.
3. In Vierergruppen spielten wir im Saal Würfelspiele für drei bis vier Generationen. Die Stimmung bei

Matrosen-Eins (593) und Glücks-Sieben (im „Quartett der 50 Spiele“ erstmals publiziert) war laut und fröhlich. Als Einsätzen dienten Kaplhölzer.

Besonders spannend war eine Vorpremiere des Films von Dieter Fahrer. In „Que sera?“ zeigt er bewegenden Beispiele vom Zusammenleben von Hochbetagten und Kindern der Tagesstätte Mixmax in Bern. Das SPS 17 hat seinerzeit im Berner Domicil Schönegg gespielt und gesungen. Dort ist dieser Film entstanden, der zeigt, wie Alt und Jung sich begegnen, wie sie gemeinsam ein Wandbild malen, Fastnacht feiern, Grittibänze backen.



Im Oktober ist der Film in den Schweizer Kinos angelaufen. (s. auch unter [www.cinemana.ch/movie/2004/QueSera/](http://www.cinemana.ch/movie/2004/QueSera/)) Ich empfehle ihn sehr und hoffe, dass er zum selbstverständlicheren Zusammenleben von Menschen mit grossem Altersunterschied anregt. Ein Anliegen übrigens, das wir seit ein paar Jahren auch in unsere Spielgruppenleiterinnen-Ausbildung eingebaut haben. Spielen wir mit?!!

# Feuer Wasser Erde Luft

*Die Heilpädagogische Schule Waidhöchí gestaltete im vergangenen Halbjahr ein Spielprojekt. Thema: Spielen mit den 4 Elementen. Als Spielpädagogin durfte ich begleitend dabei sein.*

von Kati Maurer-Hankovszky

Den Auftakt bildete ein Elternabend, in dem die Wichtigkeit des Spiels für die kindliche Entwicklung klargemacht werden sollte. Klar und auch erlebbar: plötzlich fanden sich die Eltern mitten im Spielen wieder und sassen mal im Gras, mal flogen sie blind aufeinander zu... (angeleitet durch Hans Fluri)

Die Struktur der Projektwoche „Spielen“ haben die Lehrpersonen selber bestimmt: jedes Element sollte in einem eintägigen Spielprogramm thematisiert werden. Sie meldeten sich zu einem Element als Mitglied der Vorbereitungsgruppe. In der Woche selber sollte nur eine Lehrperson fest den Posten eines Elements betreuen, die anderen wanderten als Begleitung zusammen mit den Klassen. Je zwei Klassen schlossen sich zusammen, und zwar eine Klasse mit älteren und eine mit jüngeren SchülerInnen. So kamen zu den vertrauten noch neue Gesichter im Spiel hinzu. Jede Gruppe verweilte bei einem Element einen Tag, der Mittwoch blieb zu Erholung frei.

Die Lehrpersonen bereiteten sich in einer eintägigen Fortbildung auf die Projektwoche vor. Unter spielpädagogischen Anleitung haben sie neue, zum Thema passende Spiele erlebt – und weitere, ganz nach dem Motto „Lernen ist uns wieder erinnern, was wir schon wussten“ aus den eigenen Erfahrungen gesammelt. Der Nachmittag galt der konkreten Planung, wobei eine kleinere Bibliothek sie bei der Auswahl von Aktivitäten unterstützte.

Unter den Spielen mit den Elementen sehe ich zwei Gruppen: bei der einen wird eine unmittelbare Erfahrung des Elements möglich. Da gehört für mich z.B. Piratenwand von den Geräten von Maria Keckeisen hin, oder wenn man brennende Kerzen mit einer Melodieröhre quer durch ein Becken wettblasen soll. Die andere Gruppe von Spiele thematisiert das Element und ermöglicht eine metaphorische oder so-tun-als-ob Begegnung: ein Feuerlied singen oder Dampflocki spielen. Hinzu kommen mehr oder weniger bekannte Experimente, bei

denen die Aktivität eine Einsicht über die Beschaffenheit des Elements vermitteln soll (z.B. Luftballon in eine Flasche blasen). Die Vorbereitungsteams haben es verstanden eine spannende Mischung aus diesen (Spiel)formen zu kreieren und diese sorgfältig miteinander und mit den Gegebenheiten des Geländes abzustimmen sowie Sonnen- und Regenvarianten zu überlegen. Beim Thema Feuer wurde sogar das Mittagessen integriert: Würstchen braten auf dem Feuer, das mit den Hölzern gespiesen wurde, welche in verschiedenen Wettbewerben zum Thema gewonnen wurden.

Ein Schülertag kurz vor der Projektwoche führte die Klassen zusammen, welche dann in der Projektwoche zusammen spielen sollten und ermöglichte eine erste Begegnung im Freien mit den Elementen.

Die Projektwoche schloss mit einem Spielfest. Unter starker externer Begleitung (5 Personen) spielten die SchülerInnen sowie Verwandte und Lehrpersonen einen Vormittag lang zusammen. Einige Aktivitäten aus der Projektwoche waren in ihrem Ergebnis (Ausstellung der Meeresbilder, Besichtigung der Wassertürme) oder auch vollständig erlebbar (Fussparcours). Als Abschluss und Höhepunkt versammelten sich alle um drei Fallschirme und obendrauf machte ein Erdball die Runde...

Das Thema Spielen vermehrt in den Alltag integrieren helfen sollte

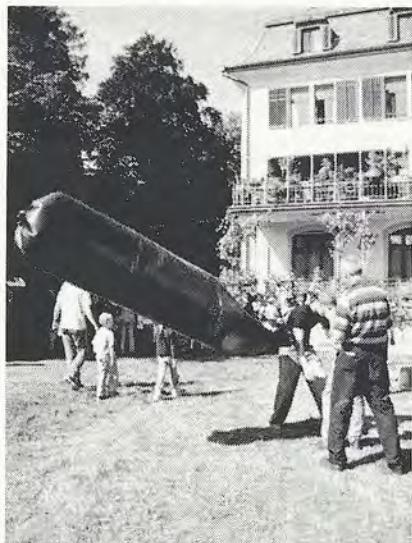
ein Informationstext, welcher nachträglich an die Eltern abgegeben wurde.

Vom Büchertisch empfohlen Christiane Daupp e.a., Ganz im Element. Erlebnisse mit den 4 Elementen zur Entwicklung personaler und sozialer Kompetenzen, für Gruppen und Klassen jeden Alters, VZT-Verlag, 2000 – Aus dem Bereich des Themenzentrierten Theaters, besonders hilfreich waren die vorgeschlagenen Aktivitäten zur Begegnung mit dem Element (der Hauptteil des Buches geht in Richtung metaphorische Aktivitäten und Temperament).

Walter Kraul, Spielen mit Wasser und Luft sowie Spielen mit Feuer und Erde. Verlag Freies Geistesleben, 2003<sup>6</sup> – alter Klassiker neu aufgelegt mit vielen, zum Teil aufwändigen Bastelaufgaben.



Cornelia Beckstein e.a., Feuer, Wasser, Erde, Luft. Spiele und Spielideen zu den vier Elementen, Spiellandschaft Stadt e.V., München



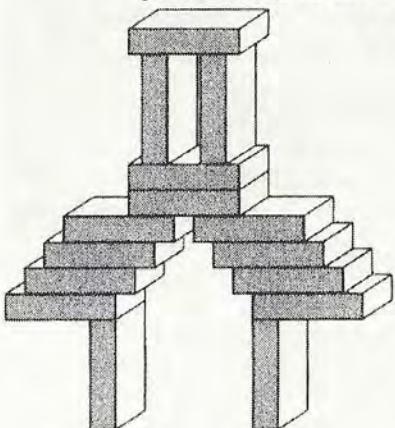
– vielfältige Sammlung an (Spiel)-aktivitäten zum Thema inkl. Essen! Ein Exemplar ist mit dem Rätsel in diesem Spielinfo zu gewinnen!!

1012 (86-175), 1017 von Hans Fluri und andere gute Spielesammlungen beinhalten viele Beispiele für eine mehr oder weniger unmittelbare Begegnung mit den Elementen.

Mein Lieblingsspielgerät in diesem Projekt ist das Solarufo geworden. Spannend dran fand ich die Verbindung von Luft und Feuer (Sonnenwärme). Es eignet sich als Showelement („Aufblasen“) und anschliessend als stiller sehenswürdiger Begleiter eines Fests.

## Rätsel!! Rätsel!! Rätsel!! Rätsel!! Rätsel!!

Wie lässt sich dieser Turm aus Dominosteinen einfach aufbauen?  
Die Lösung bitte an [spielinfo@play-do.com](mailto:spielinfo@play-do.com) oder per Post an die Redaktion (s. Impressum) richten. Einsendeschluss:  
19. März 2005, 12.00 Uhr Preis:  
Spielbroschüre zu den 4 Elementen.

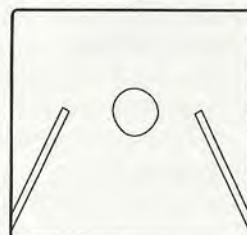


Danke an Mario Benedetto  
für dieses Rätsel.

## Drudelwettbewerb!!

Auf unser Drudel-Rätsel bekamen wir leider keine Lösungen. Wir wissen, es war recht schwierig! Die Lösung der Autorin s. unten.

Gerne Kündigen wir ein Drudel-Wettbewerb an. Wir erwarten selbsterfundene Drudels aus dem Bereich des Spiels. Bitte Auflösung separat angeben. Adresse und Einsendeschluss s. nebenan. Preise 1-3.: 3-2-1 Quartette der 50 Spiele



Schotter am Diabolospielden eben, Schnur ausgespart)

# Delirium Ludens

## Lebst Du nur – oder spielst Du schon?!

*„Spielen ist Leben – Leben heisst Spielen“ ist das aktuelle Motto von Stephan Flückiger aus Solothurn. Bis er da gelandet ist, hat er aber einen langen Weg mit vielen Umwegen zurück gelegt. Im Gespräch mit Res Theiler beleuchtet er einige Stationen seines Werdeganges.*

*Spielinfo: Erzähl mal von deinen Anfängen.*  
 Stephan Flückiger: Meine Leidenschaft fürs Spiel geht in meine Kindheit zurück. Vermutlich war das mit ein Grund, weshalb ich immer ein guter Schüler war.(:). Einen Teil meiner Freizeit verbrachte ich gerne an den regelmässigen Spielabenden von „Delirium Ludens“, Biels bestem Spieleladen. Dort habe ich mich definitiv infiziert! Nach der Matur machte ich eine Ausbildung zum Dipl. Sozialarbeiter und Sozialpädagogen. Die folgenden viereinhalb Jahre arbeitete ich in der Offenen Jugendarbeit. Und dort hatte das Spiel natürlich seinen wichtigen Platz, und ich war so zufrieden. Plötzlich bot sich dann in Solothurn die Chance, ein eigenes Geschäft zu eröffnen. Vorher war das ein Comics-Laden mit einer kleinen Spielabteilung gewesen, wo auch wir regelmässig verkehrten; aber die an sich gute Geschäftsidee wurde nicht richtig umgesetzt, der Laden ging pleite, und so bot sich uns sechs

jungen Leuten plötzlich eine Riesenchance. Wir tauften unser neues Unternehmen „Spielhimmel“ und stiegen mit sehr viel Enthusiasmus in die neue Aufgabe ein.

*Der Laden existiert heute noch?*

Ja, auch wenn ich persönlich heute dort nicht mehr stark engagiert bin. Ich wollte von Anfang an nicht nur Spiele verkaufen, sondern auch eine Spielkultur entwickeln und unter die Leute bringen. Das fing an mit regelmässig vom Spielhimmel-Team durchgeföhrten Spielabenden, und



schon bald, durch Mund-zu-Mund-Propaganda, kamen weitere Aufträge herein, die dann praktisch

ausschliesslich von mir durchgeführt wurden: An Elternabenden und im Ferienpass wurde gespielt und jongliert, in Lehrerfortbildungskursen, an privaten und öffentlichen Festen, ja sogar Unternehmungen begannen sich in den letzten Jahren für meine Angebote zu interessieren.

*Was hiess das nun für dich persönlich?*

Vor sechs Jahren machte ich bei Pro Juventute eine zusätzliche Ausbildung in Spielraumgestaltung. Beim Spielen mit den unterschiedlichsten Akteuren wurde mir nämlich immer mehr bewusst, wie wichtig – gerade auch im städtischen Bereich – der Raum selber ist. Hierbei verstehe ich „Spielraum“ nicht nur im geografischen sondern speziell auch im geistigen Sinne; einer meiner Kernsätze lautet denn auch „Einer der wichtigsten Spielräume für Kinder ist jener in den Köpfen der Erwachsenen“. - Diese neue, in immer mehr Zusammenhängen denkende, Sicht aufs Spielen hat mir bis heute sehr viel gebracht. Aber eine vielleicht ebenso wichtige Erweiterung war die Tatsache, dass ich vor fünf Jahren Vater wurde. Nun spiele ich noch einmal anders, nämlich mit unserer Tochter Lena. Und schliesslich habe ich in den vergangenen zwei Jahren vermehrt Aufträge zu Teambildung angenommen.

*Und noch einmal eine Ausbildung gemacht?*

Richtig, denn bei meinen Teambildungsaufträgen habe ich bald gemerkt, dass hier mehr drin liegt. Viele Teams in Firmen oder Institutionen haben meiner Meinung

nach Bedarf an Teamentwicklung, um ihr Potential besser oder gar voll ausschöpfen zu können. Oft bedeutet dies automatisch auch, offene oder verborgene Konflikte anzugehen. Denn wenn es „menschelt“, nützen auch die besten Strukturen und Finanzen alleine oft nichts bzw. sie werden lahmelegt! Der Unternehmer in mir denkt also nicht zuletzt auch an den volkswirtschaftlichen Nutzen und die Geschäftsethik. Also habe ich eine Ausbildung als Verhaltenstrainer und Ausbilder angefangen. Ich entschied mich aus der Fülle der Angebote, die es aktuell im Coaching-Bereich gibt, für die THAZ Academy [[www.thaz.ch](http://www.thaz.ch)], die seit kurzem der Fachhochschule Aargau angegliedert ist. Ihr Lehrgang ist sehr praxis- und nicht primär theoriebezogen aufgebaut und der Persönlichkeitsentwicklung wird grosse Bedeutung beigemessen. Dies entspricht mir sehr stark, anders wollte ich eine weitere Ausbildung nicht machen.

*Nach all dem bisher Gesagten doch noch die Frage: Gibt es bei dir noch andere Facetten von Spiel?*

Nach meiner Ausbildung zum Sozialarbeiter & -pädagogen habe ich in der Kulturmühle Lützelflüh einen Clown-Workshop sowie Kurse für Strassentheater gemacht. Übrigens lernte ich meine Frau in einem dieser Theaterkurse kennen, aber das ist wieder eine andere Geschichte. Leider hatte ich nach der Gründung des Spielhimmels einfach zu wenig Zeit und Energie - und wohl auch zu

wenig Lust -, diesen Bereich weiter zu pflegen.

*Der Spielhimmel scheint eine wichtige Station in deinem Berufsleben zu sein.*

Zehn Jahre lang war ich „Mr. Spielhimmel“, das darf ich schon so sagen. Natürlich war das auch sehr gut zum Aufbau von Kontakten. Die Entwicklung des Ladens beeinflusste auch meine geschäftliche Entwicklung ganz direkt. Aber jetzt ist der Laden langsam weg von meiner Prioritätenliste, ich brauche eine neue Herausforderung. Vielleicht hängt das auch damit zusammen, dass ich sehr breit gefächerte Interessen habe. Das siehst du zum Beispiel auch an meinem Logo. Es ist ein witziges Signet, das meine Philosophie der drei Säulen wiedergibt: Ich verbinde Spiel, Animation und Beratung/ Training zu einem Ganzen. Deshalb nenne ich mich auch Spielosoph, denn Spiel deckt für mich alle Lebens- & Lernbereiche ab.

Natürlich, wenn ich ehrlich bin, die Bezeichnung kommt auch aus meiner Liebe zu Wortspielen und zum Vielosophieren – wie übrigens auch der „Spielhimmel“.

*Das Persönliche und das Geschäftliche lassen sich bei dir nicht klar trennen?*

Im Spiel kann ich einerseits viel ausleben, ich kann aber auch sehr viel lernen. Dies wird mir durch Lena nochmals so stark bewusst wie vorher noch nie: Der Spieltrieb scheint angeboren zu sein, und Lernen durch Spielen ist an sich so einfach. Das Spiel läuft ja bei kleinen Kindern wie automatisch ab, und damit auch ihr

Lernen. Diese zentrale Erkenntnis hat mir das Zusammen(er)leben mit meiner Tochter bestätigt. Dies möchte ich weiter vermitteln.



*Wir sitzen hier mitten im Betrieb und Lärm der Suisse Toy – wie ist das für dich?*

Sie scheint mir das Sinnbild für die extreme Reizüberflutung zu sein, welcher wir alle ausgesetzt sind. Deshalb habe ich ein recht zwiespältiges Verhältnis zu solchen Veranstaltungen. Wie ich bereits ausführte, brauchen Kinder viel weniger Anstöße und Material zum Spielen, als wir oft meinen. Anderseits gibt es zum Beispiel ganz schöne Karten- & Brettspiele, die aber eine Anleitung und vielleicht auch einen Anstoß wie hier diese Messe brauchen. – Den SDSK-Stand empfinde ich hier übrigens als angenehme Abwechslung. Toll wäre ein Raum/Platz für Grossgruppen- und New Games!

*Du arbeitest ja sowieso mehr und mehr mit Erwachsenen, nicht wahr?*

Spielen ist auch bei Erwachsenen ein Arbeitsinstrument. Die Leute vergessen sich im Spiel. Meine Beobachtungen eben dieses Verhaltens helfen mir in meiner Arbeit, Stärken und Verhaltens- oder gruppendifynamische

Muster und Mechanismen aufzuzeigen und Varianten derselben zu thematisieren und auszuprobiieren. Dort sehe ich überhaupt mein zukünftiges Arbeitsfeld, bei Teamentwicklungen und Potentialanalyse. Darin ist ja auch ein sehr starkes Kommunikationselement enthalten, und dies entspricht meiner Art. Damit wäre dann auch der Bogen gespannt von den Kinderspielen bis zu den (psychologischen) Spielen der Erwachsenen, frei nach Eric Berne! Vielleicht müsste ich jetzt noch anfügen, dass mein aktuelles Leben ein richtiges Patchwork ist; und mit meinen rund 50% als Hausmann und Vater bin ich in allen möglichen Bereichen gefordert. Ich geniesse dies – vor allem natürlich, wenn ich dabei spielen kann!



[www.Spielformat.ch](http://www.Spielformat.ch)

#### Tätigkeiten und Angebote:

Spiele Animationen Kurse & Beratungen  
Weiterbildungen Spielraumberatungen  
Verkauf und Verleih von Spielen, Jonglierartikeln, Drachen, Büchern, Outdoormaterial, Fantasy- & Rollenspielen u.v.a.

#### Für & an:

Private, Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine, Elterngruppen, Feste, Interessengruppen, Ludotheken u.v.a.

Stephan Flückiger

Spielosoph, Spiel- & Sozialpädagoge, Animator & Spielraumberater  
St. Niklausstrasse 21 4500 SOLOTHURN T&F: 032/623'59'86  
e-mail: steffflueckiger@dplanet.ch

# Nur auf Gewinn spielen ist nicht so mein Ding

*Michelle Küng (16) diskutiert mit mir ihre Rolle, welche sie unter meiner Regie in einigen Monaten auf der Bühne spielen wird. Und plötzlich gleitet unser Gespräch weg vom Theaterspiel zum Gesellschaftsspiel zu Hause, in der Familie. Zu Gast war Res Theiler*

„Mein liebstes Spiel ist nach wie vor Memory – du bist erstaunt, nicht wahr, denn das spielen doch die Primarschüler? Doch ich spiele das mit Kolleginnen nach wie vor und freue mich diebisch wie seinerzeit als

kleines Mädchen, wenn ich ständig gewinne. Für dieses Spiel habe ich eine wirklich goldene Hand, ich habe einfach noch nie einen ebenbürtigen Gegner gefunden. Fast könnte man meinen, dieses Spiel sei nur für mich

erfunden worden.

Ein gutes Spiel ist eines, wo das gute Zusammen sein zählt. Spass sollen alle haben, die Atmosphäre muss gelöst und lustig sein. Nur so auf Gewinn spielen ist nicht mein Ding – aber jetzt widerspreche ich mir fast. Also, Memory ist die Ausnahme, einigen wir uns so, einverstanden? Wobei ich denke, dass ich dort auch verlieren könnte, nur passiert es eben nie! Aber überall sonst macht es mir überhaupt keine Mühe zu verlieren, Hauptsache ist eben, dass die Stimmung gut ist. Verlierer, die so schnell eingeschnappt sind, die machen mir echt Mühe.

Vielleicht spielen wir deshalb in der Familie auch weniger als früher, weil mein jüngerer Bruder jetzt in einer Phase ist, wo er unbedingt gewinnen muss. Aber vielleicht hängt es auch damit zusammen, dass wir erst kürzlich hierher umgezogen sind, und auch in unserem jetzigen Haus sind all unsere Spiele in einigen Schachteln verpackt irgendwo in einer Ecke. Was wir jetzt noch zusammen spielen sind Monopoly und Rummy.

Die Logik und das Überlegen müssen faszinieren mich an Rummy. Ja, das hat sicher auch etwas damit zu tun, dass ich jetzt den Beruf der Konstrukteurin lerne. Da sind schon zum Teil die gleichen Eigenschaften gefragt. Eine Situation analysieren, eine Lösung zuerst in Gedanken suchen, und sie dann auch noch korrekt ausführen, ja, das gilt für dieses Spiel wie für meinen Beruf.

Dagegen interessieren mich die Gelddinge im Monopoly nicht wirklich.

Ich spiele gerne Kartenspiele, das vergaß ich noch zu sagen. Ja, und manchmal sitze ich wirklich auch vor den Computer und spiele dort etwas, aber immer seltener. Früher, während ich noch zur Schule ging, gab es schon Momente, wo ich nicht recht wusste was tun. Dann konnte es vorkommen, dass ich sogar eines der Ballerspiele meines Bruders auf dem Computer spielte; aber das waren Ausnahmen, denn was bringt mir das schon? Und dann spielte ich oft Solitaire auf dem Computer – wer tut das nicht? Obschon auch hier die Frage ist: Was macht eigentlich Spass daran, oder ist es eben nur unsere moderne Form, Zeit tot zu schlagen

Schach spiele ich übrigens auch gerne, und zwar sowohl gegen einen persönlichen Gegner wie gegen den Computer. Jetzt habe ich schon wieder so ein Spiel voller Logik aufgezählt. Es scheint wirklich diese Spur in meiner Persönlichkeit zu geben, nur ist mir das bis heute noch nie so aufgefallen.

Auf jeden Fall bin ich froh, dass ich spielen kann, und ich bin meiner Mutter dankbar, dass sie uns schon so früh in diese faszinierende und schöne Welt eingeführt hat.“



# 50-Zettel-Spiel

*Das 50-Zettel-Spiel ist sowohl ein sehr spannendes Spiel für Skilager und lustige Hüttenabende wie auch eine Herausforderung für Kooperation und Teamgeist. Von Maria Keckesen*

In der Vorbereitung ist es für das erste Mal etwas aufwendiger – das lohnt sich aber allemal: Ihr braucht ein selbst gestaltetes Spielbrett mit Start – Ziel und 50 nummerierten Spielfeldern dazwischen, dazu einen Würfel und pro Gruppe eine Spielfigur.; außerdem 50 Zettel, die jeweils auf der Vorderseite mit den Nummern 1 – 50 und auf der Rückseite mit den dazugehörigen Stichworten (siehe Liste) beschriftet sind. Zum Verstecken / Anbringen der Zettel ist etwas Klebeband hilfreich.

Das wär's schon. Viel Spass!

## Spielanleitung

**DAUER:** ca. 1-2 Stunden

**TEILNEHMERZAHL:**

ca. 15 – 30 Personen

## VORBEREITUNG:

- Zettel im ganzen Haus verstecken.
- Spielleitung in einem zentralen Raum platzieren. Spielfeld dort auf einem Tisch aufbauen, der von mehreren Seiten zugänglich ist.

- Für einzelne Aufgaben müssen spezielle Materialien organisiert werden.
- Aufteilung der Spieler in 3-5 Kleingruppen.
- Ein Spielkegel pro Kleingruppe.
- Zu Beginn darf jede Gruppe einmal würfeln: Wer die höchste Zahl hat, fängt an.

## SPIELWEISE:

- Kärtchen mit entsprechender Nummer müssen gesucht werden.
- Das Geheimwort auf der Rückseite muss der Spielleitung genannt werden, damit die dazugehörige Aufgabe gestellt werden kann.
- Wenn die Kleingruppe die geforderte Aufgabe erfüllt hat, darf sie weiterwürfeln.
- *Ins Ziel schreiten darf, wer auf Feld 50 gekommen ist und die geforderte Aufgabe erfüllt hat.*

**WICHTIG:** Zahlenkärtchen mit Geheimwort nur lesen, nicht vom ursprünglichen Platz wegnehmen.

1. **NATUR:** Nennt uns 3 Tiere, deren Farbe GRAU ist!
2. **STERNSCHNUPPE:** Nennt uns 6 Sternzeichen
3. **ZUKUNFT:** Nennt uns euren Traumberuf!
4. **LACHFALTEN:** Erzählt uns einen Witz!
5. **BEWEGUNG:** Errätet einen Beruf mit Hilfe einer Pantomime! (Lehrer, Maler)
6. **FREIZEIT:** In welches Land würdet ihr gerne mal reisen? Begründet eure Antwort kurz!
7. **APFELKUCHEN:** Kommt zu uns, wir haben eine Geschicklichkeitsaufgabe für euch! (Wasserschüssel mit Apfel, der ohne Hilfe der Hände gegessen werden muss!)
8. **ZITRONE:** Was macht euch wütend?
9. **ZIRKUS:** Schminkt eine Person eurer Gruppe als Clown. Der Clown soll uns dann ein kleines Kunststück vorführen!
10. **REGENWALD:** Welche Farben muss man mischen, damit GRÜN entsteht?
11. **MATHE:** Wie alt seid ihr als Spielgruppe zusammen?
12. **DICHTER:** Erfindet gemeinsam einen 4-zeiligen Reim zum heutigen Tag!
13. **BUNTSTIFT:** Malt und errätet einen Begriff, den wir euch nennen werden! (Schlittenhund, Schulranzen)
14. **LEINWAND:** Nennt uns euren Lieblingsfilm und begründet kurz, warum euch dieser Film so gut gefällt!
15. **BUCHSTABEN:** Kommt zu uns, wir haben eine Geschicklichkeitsaufgabe für euch! (Zeitungspapier auf den Boden legen. Die ganze Gruppe muss auf diesem Papier Platz finden!)
16. **FREUDE:** Was macht euch glücklich?
17. **VOLLMOND:** Zieht eure Schlafanzüge an und singt uns ein Schlaflied!
18. **FITNESS:** Lauft alle einmal rückwärts ums Haus!
19. **STÄRKE:** Nennt uns je eine gute Eigenschaft von euch!
20. **PHANTASIE:** Erfindet eine Geschichte, in der folgende Begriffe vorkommen: Klassenzimmer, Friede, Segelboot, Schlagsahne und Weltall
21. **WUNSCHZETTEL:** Was würdet ihr euch wünschen, wenn ihr 3 Wünsche frei hättest?
22. **HEXE:** Nennt uns 6 Märchentitel!
23. **MÄDCHEN:** Nennt uns 8 Mädchennamen, die den Anfangsbuchstaben A haben!
24. **STILLE:** Errätet ein Gefühl mit Hilfe einer Pantomime! (Angst, Freude, Neugier, Verlegenheit)
25. **SCHWÄCHE:** Nennt uns je eine schlechte Eigenschaft von euch!
26. **WORTSCHATZ:** Sagt einen „Zungenbrecher“ auf!
27. **AKTIVITÄT:** Nennt uns 3 Sportarten, die nur in einer Gruppe richtig ausgeübt werden können!
28. **SCHNEEFLOCKEN:** In wie vielen Tagen ist Weihnachten?
29. **STROHHALM:** Nennt uns 10 alkoholfreie Getränke
30. **ZAUBEREI:** Stellt euch vor, eine Hexe verzaubert euch. In wen soll sie euch verwandeln?
31. **GRUPPE:** Kommt zu uns, wir haben eine Geschicklichkeitsaufgabe für euch! (Ball oder Streichholzschachtel ohne Hände im Kreis herumgeben)
32. **DSCHUNGEL:** Nennt uns 6 Tiere, die in der Wildnis Afrikas leben!
33. **MARMELADE:** Welche Zutaten braucht man, um Pfannkuchen zu machen?
34. **KÜNSTLER:** Bildet mit euren Körpern eine Skulptur mit dem Titel: „Spaghetti mit Tomatensauce“!



35. **POLIZEI:** Nennt uns 4 schwere Verbrechen!
36. **TOMATE:** Zieht euch alle etwas ROTES an!
37. **NOTENSCHLÜSSEL:** Singt uns gemeinsam ein Lied vor, von dem ihr alle mindestens 2 Strophen könnt!
38. **JUNGS:** Nennt uns 8 Jungennamen, die den Anfangsbuchstaben M haben!
39. **IDOL:** Wer ist euer grösstes Vorbild?
40. **KREATIVITÄT:** Malt und erratet einen Begriff, den wir euch nennen werden! (Taucherbrille, Handy, Sonnenblume)
41. **MUMIE:** Wickelt eine Person eurer Gruppe mit Toilettenpapier ein, so dass man sie nicht mehr erkennen kann!
42. **APRIKOSE:** Welche Farben muss man mischen, damit ORANGE entsteht?
43. **SPIEGEL:** Wie heißen eure Vornamen rückwärts?
44. **WORTE:** Erfindet eine Geschichte mit folgenden Begriffen: Ausflug, Eis, Giraffe, Klassenarbeit, Traum!
45. **SCHRIFT:** Nennt uns eurer Lieblingsbuch!
46. **POPCORN:** Nennt uns drei aktuelle Kinofilme!
47. **WORTKETTE:** Kommt zu uns, wir haben eine Geschicklichkeitsaufgabe für euch! (Wortfolge weiterführen: Haustür; Türschloss, Schlossgarten, Gartenfenster,...)
48. **GOETHE:** Sagt uns gemeinsam ein Gedicht auf!
49. **EURO:** Nennt uns 4 Länder Europas und die jeweiligen Hauptstädte!
50. **FINALE:** Rennt alle gemeinsam vor die Haustüre und schreit: Hurra, wir sind am Ziel!"!

# MENTALIS

## Ein vergessener Klassiker aus den 1970er Jahren

*aus einem Artikel von Kerry Handscomb  
aus dem Abstract Games Magazine*

*Nr. 1/Frühling 2000*

**Übersetzung von Mario Benedetto**

Tausende von Spielen wurden in den letzten Jahrzehnten veröffentlicht. Wenige von ihnen geniessen für kurze Zeit die Gunst des Publikums bevor sie aus dem Blickfeld der Masse verschwinden, noch weniger erlangen den Status eines Modernen Klassikers. Die Mehrzahl, wie auch immer, gerät in Vergessenheit ohne Würdigung eines zweiten Blickes durch die spielende Öffentlichkeit.

MENTALIS, veröffentlicht von Mentalis Ltd. of London, gehört zu dieser Kategorie von Spielen. Beim genauen Hinsehen wird es klar, warum es so kam: Da waren keine leuchtenden Grafiken oder verlockenden Versprechungen auf der Spielschachtel, welche zurückhaltend nur den Namen preisgab. Im Inneren der Box fanden sich nur ein Spielbrett und eine Anzahl farbiger

Plastikscheiben. Trotz einiger guten Kritiken in der Fachpresse verschwand MENTALIS bald wieder spurlos vom Markt. Das ist sehr bedauerlich, denn hinter seiner schlichten Fassade verbirgt sich ein herrliches Strategiespiel.

Ein Original MENTALIS-Spiel wird heute schwierig zu finden sein.

Es sollte aber nicht allzu schwer sein sich ein eigenes Set zu basteln. Der Aufwand lohnt sich auf jeden Fall. Ein pdf-File mit den detaillierten Spielregeln und einem Spielbrett zum Ausdrucken gibt's auf:

[www.benema.ch](http://www.benema.ch) ; Rubrik „Download & Humor“.

## Grüsse aus Tadschikistan

*Wer erinnert sich noch an die HV im vergangenen Frühjahr? Wir beschlossen damals, Doris Käser für ihre Aktivitäten in Tadschikistan Spiele zu schenken. Eine Premiere des SDSK – und zum Dank gibt uns Doris ein Spiel und Eindrücke aus ihrem momentanen Erfahrungsraum zurück.*

### Ein tadschikisches Spiel

Ich habe dieses Spiel von den tadschikischen Kindern gelernt. Sie spielen es sehr gerne, und ich meinerseits habe es in der Schweiz auch schon ausprobiert.

Zwei Spieler (A und B) denken sich eine Zahl aus z.B. zwischen 1 und 100. Die andern Kinder erraten nun der Reihe nach die Zahl. A und B kommentieren jeden Rateversuch mit „weniger“ oder „mehr“ bis schliesslich ein Kind (C) die Zahl genau herausfindet. A und B fragen C: „Was wünschst du dir?“ C kann irgend etwas Beliebiges wünschen, z.B. einen Hund. Nun wenden sich A und B ab und beraten kurz für sich. Beide wählen sich einen spezifischen Hund (nach Rasse oder Merkmalen) z.B. A einen mit 100 Tupfen und B

einen Polizeihund. A und B fragen nun C möglichst neutral, so dass C nicht weiss, welcher Hund zu wem gehört: „Möchtest du lieber einen Hund mit 100 Tupfen oder einen Polizeihund?“ C wählt den Polizeihund. Da dieser zu B gehört, kann B jetzt zusammen mit C weiterspielen. A setzt sich zu den anderen Kindern zurück. B und C denken sich eine neue Zahl aus und das Spiel beginnt von vorn.

### Warum das „Hui“ in Tadschikistan „Oi“ heisst

Ein paar jugendliche Mädchen, die bei mir zu Besuch waren, probierten begeistert mein Spielmaterial aus. Als ich ihnen das „Hui“ vorführte, schauten sie mich erst etwas entsetzt an. Ich hatte keine



Ahnung wieso, und bald probierten sie dann wieder kichernd den Trick selber aus. Die nächste tadschikische Freundin, welcher ich das „Hui“ zeigte, reagierte zuerst ebenso mit Entsetzen. Zum Glück wagte sie mir den Grund zu sagen. „Hui“ bedeutet auf Russisch etwas sehr Anstößiges, das man nicht einfach so laut aussprechen sollte. Somit wurde das „Hui“ kurzerhand in „Oi“ umgetauft. Nun kann ich meinen guten Ruf besser bewahren, und der Trick funktioniert mit „Oi“ zum Glück ja auch mindestens ebenso gut.



„Rushhour“, ein Spiel, welches auch die Kakerlaken mögen!

Schöne Grüsse aus Tadschikistan,  
Doris Käser

# Variocube<sup>TM</sup>

*An der Suisse-Toy durfte ich dieses neue Spiel am SDSK-Stand ausprobieren. Es hat schnell meinen Ehrgeiz gepackt, denn es bietet herausfordernde Fragen welche feine Beobachtung und räumliches Vorstellungsvermögen verlangen. Ich weiss nicht, wie das Spiel weitergegangen wäre, wann aus einer „Prüfung“ Spiel geworden wäre, weil ich schon bald wusste, die Autoren sollen Euch ihr Werk selber vorstellen... (hkm)*

Das Spiel Variocube besteht aus einzelnen Würfeln, welche sich durch Verbindungsstücke zu höheren Formen zusammenbauen lassen.

„Vario“ leitet sich aus seiner vielfältigen Anwendung und der ebenso grossen Vielfalt möglicher Anwender ab: Ergotherapeuten, Logotherapeuten, Lehrkräfte, oder einfach Spieler um des Spieles willen, um nur einige zu nennen.

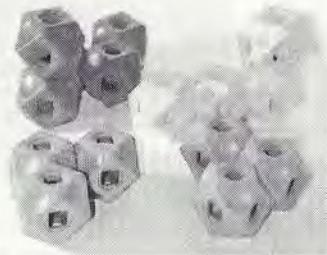
Schon mit einer relativen kleinen Anzahl von Würfeln sind sehr viele Aufgabenstellungen möglich. 18 Würfel reichen für eine Basis an Modulen (d.h. aus einzelnen Würfeln zusammengesetzte Grundformen), in der Regel baut man daraus Quader aus 3x3x2 Würfeln. Bis zu dieser Grössenordnung reicht der Level für Anfänger, mit einer höheren Anzahl von Würfeln ist das Niveau von Fortgeschrittenen eröffnet. Das heisst, der Schwierigkeitsgrad ist variabel: angepasst an die Möglichkeiten von Schulkindern bis zu

Erwachsenen auf der Suche nach dem ultimativen, kniffligen Kick.

Es lassen sich bewegliche und starre Module herstellen. Aufgaben können unter Anderem im Zusammenbauen, Wiedererkennen oder Unterscheiden der Module bestehen – ganz nach Ihrer künstlerischen Freiheit als Pädagoge oder Spieler.

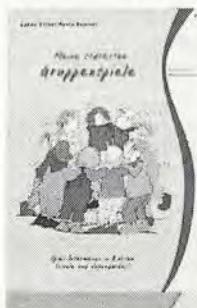
Und das ohne Sieger und Verlierer – ausser Sie nehmen eine Stoppuhr und wetteifern so mit Ihren Mitspielenden. Variocube wird dabei unsere Kreativität wachrütteln und ganz beiläufig die Grenzen unseres Denkvermögens ein wenig erweitern.

Seit Aug. 2004  
auf der Markt.  
Erhältlich in  
8 Farben in den  
Varianten „Extra“,  
„Duo“ und „Family“  
Mehr Infos unter  
[www.variocube.com](http://www.variocube.com)



# Meine stärksten Gruppenspiele

Zusammen mit der Pädagogin Annie Kummer hat der Zürcher Spielpädagoge ASK Lukas Geiser 100 Spiele als Intermezzo in Kursen, Schule und Jugendarbeit ausgewählt und zusammengestellt. Die gewählte Einteilung erleichtert die Auswahl und den Einsatz:



- Icebreakers / Kennenlernspiele
- Tanzspiele
- Musikspiele
- Entspannungsspiele
- Theaterspiele
- Bodygames
- Kommunikationsspiele
- Aktivierungsspiele

Zum einzelnen Spiel machen die Autoren ergänzende Angaben zur Dauer, Gruppengrösse, zum optimalen Zeitpunkt (Einstieg, dazwischen, Ausstieg), zum geeigneten Spielort (drin oder im Freien) sowie da und dort zu Spielvarianten. Das Angebot eignet sich gut als Grundstock für Gruppenleiter mit wenig Spielkenntnissen und lässt sich in Gruppen von unterschiedlicher Grösse mit einfachem oder ohne Material umsetzen.

Zeichnungen von Barbara Hörnberg  
80 Seiten, rex verlag luzern 2004,  
Fr. 19.70  
**Hans Fluri**

## Lösungsorientierte Kommunikation?

*Bei den Buchempfehlungen achten wir darauf, dass aus den Bereichen Spiel und Kommunikation je ein Buch vorgestellt wird. Gehört ein Buch zur Teamentwicklung hierher? (hkm)*

Das Buch „Wege zur erfolgreichen Teamentwicklung. Mit dem SolutionCircle Turbulenzen im Team als Chance nutzen“ stellt eine einfache Vorgehensweise für Teams vor, wie sie aus ihrer momentanen Situation heraus einen Schritt in die optimale Zukunft wagen können. Viele Elemente und die Grundhaltung stammen aus dem lösungs-

orientierten Modell (Insoo Kim Berg und Steve de Shazer), neu und frisch wirkten sie durch die einleuchtende Sprache und die unterstützenden Grafiken. „Ein Wekstattbuch für die Praxis“ soll es sein, die Praxisnähe merkt der Leser auch an den zahlreichen Umsetzungsbeispielen.

Ich wollte meine Hypothese testen, dass da um ein verinnerlichtes

Kommunikationsmodell, um eine spezifische Art zu kommunizieren auch geht. Ich fragte dazu den Autor, Daniel Meier.

*Spieldinfo: Gibt es eine lösungsorientierte Art zu kommunizieren? Wenn ja, was macht sie dazu?*

Daniel Meier: Ja, meines Erachtens gibt's eine lösungsorientierte Art der Kommunikation. Sie zeichnet sich einerseits aus durch die Bewusstheit, dass es möglich ist zu Wählen, wie und in welcher Form ich mich ausdrücke. Sie zeichnet sich auch dadurch aus, dass ich mir bewusst bin, dass immer nur der/die Empfängerin den Inhalt der Botschaft bestimmt. Und sie zeichnet sich schliesslich dadurch aus, dass ich meine Aufmerksamkeit immer wieder auf die Ressourcen meines Gegenübers richte und diese Ressourcen wahrnehme und ggf. auch benenne. Dies hat dann v.a. mit dem inneren Bild des Gegenübers zu tun, welches ich habe. Nehme ich es als grundsätzlich defizitär war und muss es darum dauernd korrigieren – oder habe ich Spass und Freude an dem, wie es ist, was es schon alles kann und wie es sich entwickelt.

*Was hast Du daran besonders gerne?*

Die Vorstellung, dass jemand auf der Welt ist um genau so zu sein wie er's ist! Und die Freiheit und Freude anderen so zu begegnen.

*Warum ist diese Art Kommunikation für Teams gewinnbringend?*

Warum – das liest man gut und einfach in meinem Buch! (Das stimmt. Anm. hkm)

Einen Aspekt kann ich mit dem beleuchten, was beim Jonglieren passiert. Worauf achte ich, wenn ich jonglieren lerne? Auf das WERFEN und LOSLASSEN oder auf das FANGEN? Ist der Ball der runter fällt ein Fehler – und gilt es diesen möglichst zu vermeiden – oder ist jeder Ball der runter fällt ein kleiner Fortschritt? Er zeigt, dass ich geworfen habe – und ohne werfen würde ich niemals jonglieren lernen. Zudem macht ein Ball, der auf den Boden fällt ein ganz angenehmes Geräusch und regt mich an, mich zu bücken und ihn aufzulesen. So werden ganz andere Muskelgruppen bewegt und es bringt mir Abwechslung zur Anstrengung, richtig fangen zu wollen. Ähnlich im Team: Welches sind die Situationen in denen WERFEN gelingt und wie kann ich diese Situationen vermehren?

Daniel Meier ist Coach für Einzelne und Teams, Ausbildner von Coaches und Spielpädagoge ASK.



Wege zur erfolgreichen Teamentwicklung  
168 Seiten, Eigenverlag  
SolutionSurfers Basel 2004  
Fr. 49.—

# "Americanopoly – Amerika im Spiegel seiner Spiele"

*Sonderausstellung vom 10 September  
2004 bis 28 Februar 2005 im  
Schweizerischen Spiel-Museum  
Au Château – CH-1814 La-Tour-de-Peilz  
Zusammengefasst von Mario Benedetto*

Mit dieser Ausstellung über kommerzielle Spiele aus den USA wirft das Schweizerische Spiel-Museum im Schloss von La-Tour-de-Peilz einen Blick auf die amerikanische (Spiel-) Kultur und legt dabei den Akzent auf den Mythos Amerika, an dem sich so oft die Geister scheiden.

Monopoly, Scrabble und Halma gehören zu den bekanntesten Gesellschaftsspielen nicht nur in Europa. Sie zeigen, dass die USA wichtige Beiträge zur modernen Welt der Spiele geleistet hat. Zum ersten Mal geht jetzt das Schweizerische Spiel-Museum dem Einfluss der USA auf die europäische Spielkultur nach. Dabei ist das Anliegen nicht nur, den wichtigen Platz Amerikas in der Welt der Spiele darzustellen. In einer spielerischen Reise durch 150 Jahre amerikanischer (Spiel-)Geschichte im Spiegel von rund 350 Spielen erfahren die Besucherinnen und Besucher auch etwas über amerikanische Kultur und den „American way of life“.

Ein grosser Teil der Spiele stammt aus der Sammlung des Spielesammlers und Autors Bruce Whitehill, dem „Big Game Hunter“, wie er sich auf seiner Internetseite ([www.thebiggamehunter.com](http://www.thebiggamehunter.com)) gleich selber „deklariert“.

Die Ausstellung zeigt:

- die ältesten kommerziellen Spiele in Amerika aus den 1840er Jahren und andere Spiele des 19. Jahrhunderts
- die „Klassiker“ des frühen 20. Jahrhunderts, wie das unvermeidliche Monopoly, das auf The Landlord's Game von Elisabeth Magie zurückgeht. Die anderen bekannten Spiele sind Scrabble, Othello, Parcheesi oder auch Halma. Auf dem Spielemarkt konkurrierten vor einem Konzentrationsprozess damals noch vier grosse Hersteller: McLoughlin Brothers, Milton Bradley (MB), Parker Brothers und Selchow & Righter. Hier zeigt sich die Verflechtung zwischen Spieleentwicklung und dem Einfluss der Hersteller. Aber

- auch die enorme Bedeutung der 3M-Spiele-serien in den 1960er Jahren für die Wiedergeburt des Erwachsenenspiels in Europa wird ge-bührend gewürdigt.
- die Geburt des „American way of life“. Die neueren Spiele spiegeln das Interesse des amerikanischen Publikums für Fernsehserien, die Politik, den Mythos vom Wilden Westen, Science Fiction, Sport, Comics und andere „amerikanische Themen“ wider.
- Weitere Informationen und die genauen (Winter-)Öffnungszeiten gibt's auf dem Internet unter [www.museedujeu.com](http://www.museedujeu.com)

## Spielmesse St. Gallen – Helfer gesucht!

19.-21. November 2004

*für alle Messestage gibt es noch Plätze frei an unserem Stand.*

*Bitte bei [mario.benedetto@bluewin.ch](mailto:mario.benedetto@bluewin.ch) melden,  
auch telefonisch möglich: 01 786 32 16*

## Hauptversammlung SDSK 19. März 2005 in Brienz

Bitte Datum reservieren!

Der Vorstand achtet darauf, dass der Anlass zu einer kleinen Fortbildungsmöglichkeit wird.

Genaues Programm folgt, es ist auch mit einer Sonntagsaktivität zu rechnen.

Wir freuen uns auf den Austausch:  
Neuentdeckte Spielgeräte und Spiele bitte mitbringen!

Treffen von Interessengruppen „Lu-Do-Therapie“ und „Spiel und

Coaching“ bereits vorgesehen,  
Weiteres siehe in der definitiven Einladung im Frühling.  
Anreise am Freitagabend auch möglich.  
Fragen und Vorschläge sowie Wünsche für die Traktandenliste nimmt der Vorstand gerne entgegen.  
(s. Adressen S.31)

SDSK hat einen neuen **Prospekt**. Bitte mit Empfehlung weitergeben! Besten Dank an Mario Benedetto für sein Engagement bei der Kreation und Produktion!

Hier einige anstehende Anlässe auf einen Blick:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| 19.-21. November 2004 | Spielmesse St. Gallen. Noch Anmeldungen erwartet bei mario.benedetto@bluewin.ch     |
| 25. November          | Spieleabend jeweils am letzten Donnerstag des Monats in Malans/GR mit Susanna Plüss |
| 13./14. Dezember      | Kreatives Jonglieren mit Stefan Maibach in Brienz                                   |
| 11./12. Januar 2005   | Sprachspiele mit Susanne Stöcklin-Meier in Brienz                                   |
| 19. März 12.00 Uhr    | Einsendeschluss für Rätsellösung und Drudelwettbewerb.                              |
| 19. März              | Hauptversammlung SDSK mit Fachprogramm und Sonntagsaktivität.                       |
| 11. April             | Redaktionsschluss Spielinfo   |

## Inserate und Beiträge für Spielinfo

Wir freuen uns weiterhin auf Eure inhaltlichen Beiträge (oder auch Inserate, Fotos). Besonders interessiert sind wir an möglichst konkreten Erfahrungsberichten aus Eurem spielpädagogischen Alltag/Spielpraxis. Besten Dank im voraus.

Nächster Redaktionsschluss: 11. April 2005

Inserat, ganzseitig Fr. 120.—

Corrigenda: der Artikel von Brunhilde Schram  
*Spielpädagogik – Erlebnispädagogik: Analoges als  
Methode für Multi-Kulturelle Kommunikation* S. 4ff in  
der Nummer 02/2004 des Spielinfo trug unter  
dem Titel einen falschen Namen als Autorin.  
Wir entschuldigen uns für diesen Fehler.

## Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

Sitz: CH-3855 Brienz

www.SDSK.ch.vu

SDSK@play-do.com

### Vorstand SDSK: Präsidium

Hans Fluri

CH-3855 Brienz

Tel. +41 33 951 35 45

Fax +41 33 951 35 88

ask.brienz@play-do.com

### Vizepräsidium, Kasse

Barbara Ryffel

Muttenzerstrasse 15, CH-4133 Pratteln

Tel. +41 61 821 3503

baba.ryffel@bluewin.ch

### Sekretariat

Paul Kobler

Rebbbergstrasse 12, CH-9445 Rebstein

Tel. +41 71 7772566

+41 79 7054594

p.kobler@psrebstein.ch

### Ressort Spielmessen

Mario Benedetto

Glärnischstrasse 57, CH-8805 Richterswil

Tel. +41 01 7863516

mario.benedetto@bluewin.ch

### Animation/EU-Vertreterin

Maria Keckeisen

In der Braike 4, A-6900 Bregenz

Tel. +43 557479357

spielachse.mk@utanet.at

### Spielinfo

Andreas Theiler

Wilermatte, CH-3635 Uebeschi

Tel. +41 333452941

andreas\_theiler@bluewin.ch

### Rechnungsrevision 2004

Adrian Kiener

Postgässli 3 CH-3806 Bönigen

+41 33 823 81 00

info@g-communication.ch

Isabel Boschung

Asterweg 6 CH-3604 Thun

Tel 0041 33 654 54 68

isabel@erlebnisreich.ch

Nelly Christen-Haslebacher

Dorfstrasse 6 CH-3412 Heimiswil

Tel 0041 34 423 6105

nelly.christen@freesurf.ch

## Fach- und Interessengruppen SDSK

### Bildung + Ausbildung

Hans Fluri

Hauptstrasse 92, CH-3855 Brienz

Tel. +41 33 951 3545

hans.fluri@play-do.com

### Ludo-Therapie

Susanna Plüss-Stalder, Rothus

Postplatz 14, CH-7302 Malans

Tel. +41 81 3224844

susanna

### 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 7943221 08

info@handlungsspielraeume.com

### Spielanimation + Spielfeste

Maria Keckeisen

In der Braike 4,

A-6900 Bregenz Tel. +43 5574 79357

spielachse.mk@utanet.at

### Spielräume + Spielraumberatung

Stephan Flückiger

St. Niklausstrasse 21 4500 Solothurn

Tel. +41 32 623 59 86

Angebote von SDSK-Mitgliedern s.

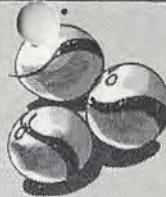
www.play-do.com/Links.htm

**NEW GAMES****Schossitzten**

200 Spieler stellen sich zu einem Kreis auf. Sie machen eine Vierteldrehung und gehen seitwärts nach innen, bis ihre Füsse am Boden eine geschlossene Linie bilden. Jetzt kann sich jeder am vorderen Spieler

**ALTE KINDERSPIELE****Habicht und Henne**

Die Küken stehen in einer Kolonne hintereinander und halten sich mit den Händen an den Hüften der vorderen Spieler. Zuverdert steht die Gluckhenne. Wie der Habicht von vorne kommt und das hinterste Hühnchen greift will, breitet sie die

**MURMELSPIELE****Murmelpiste**

Aus einem Spanntepichrest (z.B. 70x150 cm) lässt sich leicht ein zusammenrollbares Spielfeld mit Startfeld und Zielscheibe herstellen. Gespielt werden kann eine bestimmte Anzahl Runden oder auf bestimmte Zahl

# Quartett der 50 Spiele

**PIER UND BLEISTIFT****Wort - Bilder**

Wir verdeutlichen einzelne Begriffe sinngemäß durch ein neues Schnittbild.

**SPIELE MIT WORTEN****GERÜCKEKÜCHE**

Der erste Spieler im Kreis denkt sich einen Satz aus und flüstert ihn seinem rechten Nachbarn ins Ohr.

**WÜRFELSPIELE****Glücks-Sieben**

Drei bis sieben Spieler haben sich mit Spielchips ausgerüstet. Sie würfeln reihum mit zwei Würfeln. Wer

**Wenn Sie so  
viele Quartette  
kaufen  
(Anzahl)**

**bezahlen Sie  
Fr.**

**und bekommen  
dazu gratis  
(Anzahl)**

**Ihr Gewinn  
ist also  
Fr.**

**Oder, anders  
gerechnet, Sie  
haben einen  
Stückpreis von  
Fr.**

1	12.--	+1	12.--	12.--
5	60.--	+3	36.--	10.--
10	120.--	+7	84.--	9.20
20	240.--	+20	240.--	8.90
50	600.--	+50	600.--	8.60
100	1200.--	+100	1200.--	8.--
200	2400.--	+120	1440.--	7.50

Box mit 55 Karten. Preise inkl. MwSt.

Boden legen, sich darauf setzen, die gestreckten Beine übereinander legen



spreizen, die andern wählen von 10 oder mehr Haselnüssen auf dem Tisch eine aus. Der einzelne Spieler

nert: 1 - 2 - 3 ... Wer eine Siebnerzahl nennen müsste (7, 14, 21 ...)

**Bezugsquelle: ASK, Helen Gauderon,  
033 951 35 45 ask.brienz@play-do.com**

NACHGEMACHT DODD, MIRE UDE  
nächste Hungrie ist an der Reihe.



„Klick“ heißt andernorts „Bö-si“ = Böse Sieben.