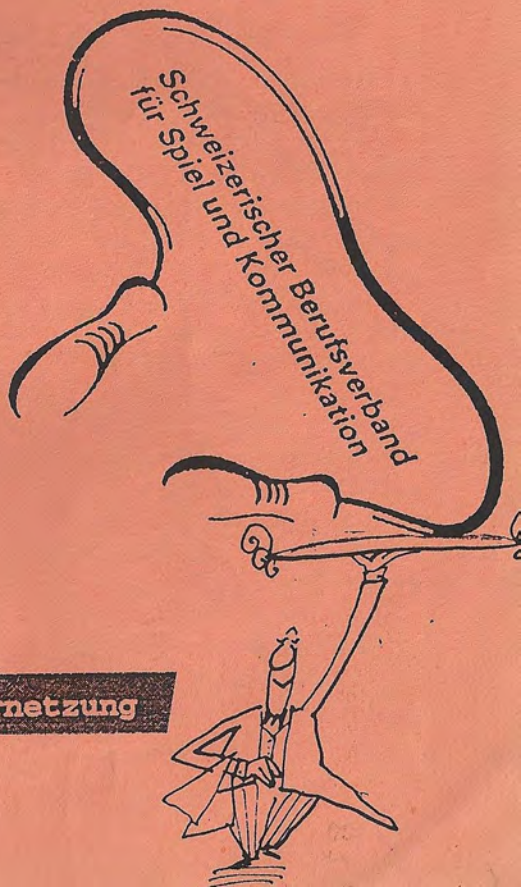
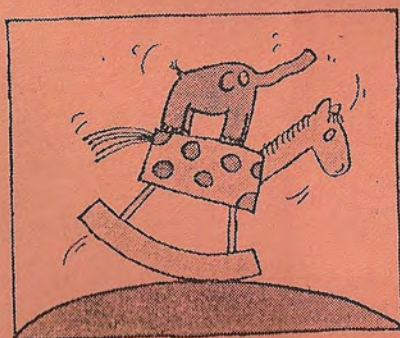




Spiel-

info



Berufsbild - Ausbildung - Vernetzung

Oktober 1995



inhalt

strotzt nur so vor Spiel, spiele, spielen
von der ersten bis zur letzten Seite

Abenteuer beginnen im Kopf

In eigener und anderer Sache; ein EDITORIAL

Liebe Spiel-Info-LeserInnen,

wiederum ist ein SBSK-Bulletin zusammengestellt mit lesenswerten Beiträgen. Besonders hinweisen möchte ich euch auf die internationale Fachveranstaltung in Zürich (rote Fabrik!) vom 6.-10. November. In der Heftmitte gibt's dazu Information plus Anmeldekarte für den Kongresstag vom 7. November. An den übrigen Tagen lockt ein vollbepacktes Workshop-Angebot (31) mit imposanter Themenfülle.

So habe ich einmal mehr meine Pflicht getan, frage mich aber je länger je mehr, ob unser Blättli einem wirklichen Bedürfnis entspricht oder ob es einfach eines von Tausenden im wuchernden Blätterwirbelwald ist.

Ihr lest, ich werde also von bohrenden Zweifeln heimgesucht und möchte die Daseinsberechtigung des Spiel-Infos erneut zur Diskussion stellen. Sollte diese positiv ausfallen, muss ich unbedingt als Redaktorin abgelöst werden, damit dieses Organ spannend und gesund bleibt.

In diesem Sinne grüsst euch herzlich

Pia

Rückblick

... TAKE IT ISI 95

INTERNATIONALE SPIELTAGE 12./13. AUGUST IN INTERLAKEN

Der Beginn der Spieltage war von grossem Zögern überschattet: wird es jetzt gleich regnen oder erst in zwei Stunden? Sollen wir die Spiele im Park aufstellen oder im geschützten Kursaal? Was herauskam war ein echt schweizerischer Kompromiss: wir entschieden uns für drinnen und draussen. Wie sich herausstellte, war das wechselhafte Wetter nahezu ideal: für die Touristen nämlich, die bei ihrem Stadtbummel auch in den Casinopark gerieten und so die Spielchance ihres Lebens bekamen. Wie die holländische Familie, bei der sowohl die Eltern als auch die zwei Söhne nach zweitägigem Jongliertraining diverse Tricks und Kunststücke beherrschten. Ueberhaupt waren die Besucher aus aller Herren Länder (extra gekommen, damit die Bezeichnung "International" für die Spieltage auch gerechtfertigt ist).

Ausser einer grossen Jonglierwiese gabs im Casinopark noch Schiffliwettblasen, Mohrenkopfschleuder, Fischerspiel, Riesenseifenblasen, Pedalos und Stelzen, einen Schmerltz-Wurf-Wettbewerb, Luftschloss, Schminken; bei der Feuerwehr konnte man üben, aus dem zweiten Stock zu springen und bei der Bergsteigerschule das Klettern und Abseilen.

Hauptsächlich für die grossen Jungs war eine Autorennbahn im Kursaal aufgestellt, während sich die mittleren Jungs und Mädchen um die Rollstühle beim Rollstuhlparcours rissen und die Kleinsten sich beim Malen und Kapla bauen vergnügten. Auf Interesse (besonders bei den schon betagteren Jungs und Mädchen) stiess auch der Stand mit Schiessanlage des Sehbehindertenverbandes.

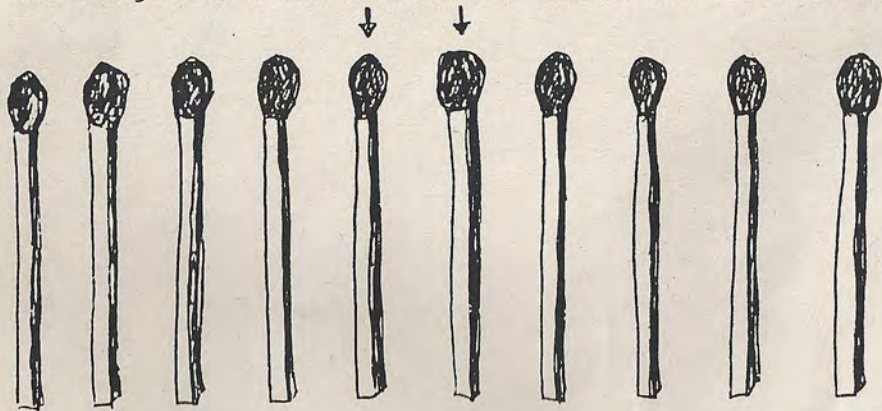
Mit diesen verschiedensten Spielen bot sich den zahlreichen Besuchern eine grosse Vielfalt und dank der Mithilfe von vielen Helfern wurde es ein gelungenes Fest.

Maria Keckeisen und

Ida Burri

Spiel ohne Viel

Variante zu Maria Bad: 2SpielerInnen nehmen ein oder zwei Hölzer im Wechsel vom Tisch, zwei allerdings nur, wenn sie unmittelbar benachbart sind. Wer das letzte Streichholz nimmt, hat verloren. Andrea (Hurschler?) beginnt, indem sie die beiden mittleren Hölzer nimmt und glaubt, den Gewinnzug entdeckt zu haben. Ist dem wirklich so?



SCHWEIZER

SPIELMESSE



ST.GALLEN

MOBAUTECH

Auch die 2. (für die Mobautech war es die 5.) Ausgabe der Spielmesse verwandelte St. Gallen in ein Spiel - Eldorado. Rund 140 AusstellerInnen aus 9 Ländern lockten Tausende von SpielfreundInnen in und aufs Olma-Areal, wo auf 3 Hallenebenen und draussen gespielt, animiert und informiert wurde. Familien, Jugendliche, Erwachsene, Schulklassen und natürlich das Fachpersonal genossen (davon konnte ich mich selbst überzeugen) diese Erlebnisveranstaltung.

Wir SpielpädagogInnen hatten dieses Jahr einen weit grösseren Raum für die Animation zur Verfügung, welcher wiederum intensiv benutzt wurde. Es gab auch sonst überall Möglichkeiten zum Ausprobieren und aktiven Mitmachen, sodass Till, inzwischen 7 ein halb, mehr als 4 Stunden einfach untertauchte. Da begann es mir schon etwas mulmig zu werden in der Morgengegend und ich war heilfroh und kiloweise erleichtert, als er nach fast 5 Stunden müde, aber munter wieder bei mir eintraf.



Mir selber blieb neben den Präsenz-Zeiten am SBSK-Stand viel zu wenig Zeit zum Stöbern und all die Neuheiten mitzukriegen. Jedoch gilt noch immer: weniger ist mehr! AM Merlinstand (Spielladen Wil von drei SPS-Absolventinnen geführt) erstanden wir ein Tim und

Struppi Quartett, welches wir bereits -zig Mal gespielt haben und es immer wieder spielen werden.

Wir verpassten auch nicht die Gelegenheit, uns an einem der vielen Tische das Spiel des Jahres spielend erklären zu lassen, zu dem eine Vorstellung folgt. Und ein weiteres Spiel zog uns in seinen Bann, so sehr, dass wir in Amriswil gleich Kennenlernabende ausschrieben und am vergangenen 5. Oktober eine Qualifikationsrunde für die Schweizermeisterschaften durchführten. Dieses Spiel heisst

ZATRE

Die Idee des Jahrzehnts Schweizermeisterschaft.

1995



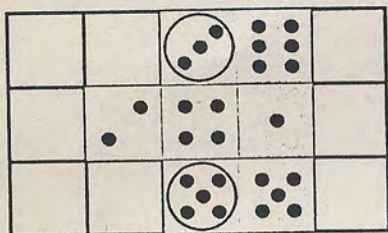
ZATRE .
In wenigen
Minuten
erlernbar.

keiten zum Anlegen, was sich entsprechend auf das Punkte sammeln auswirkt. Zusätzlich wartet das Wertesystem mit lockenden Bonuspunkten für vollständig ausgefüllte Zeilen und Verdoppelungskreuzen, wenn man über ein rosafarbenes Feld auf dem Spielplan legen kann, auf.

Beispiel 3

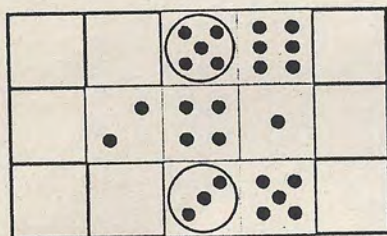
Der nächste Spieler zieht 3 und 5.

1. Möglichkeit:



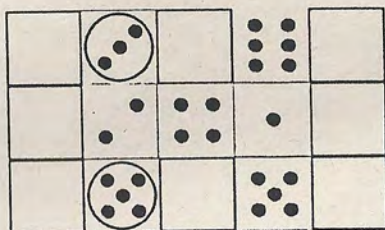
Hiermit erreicht er eine 10 und eine 12, ohne ein DT- Feld zu belegen.

2. Möglichkeit:



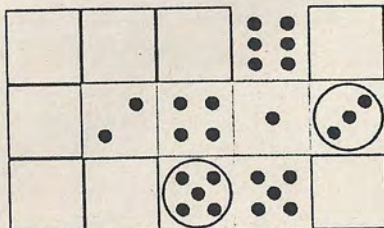
Hiermit erreicht er eine 11 und eine 12, ohne ein DT- Feld zu belegen.

3. Möglichkeit:



Hiermit erreicht er nur eine 10, jedoch belegt er zwei DT- Felder.

4. Möglichkeit:



Hiermit erreicht er 2 mal 10, jedoch kein DT- Feld (die schlechteste Möglichkeit).

An unserem Ausscheidungs- Spielabend in Amriswil machten 12 Leute, welche das Spiel z.T. erst seit einer Woche kannten, im Alter von 12 bis 46 Jahren mit. In einer spannenden und unterhaltsamen Spielatmosphäre verbreitete sich

ein zunehmend zattriger werdendes Spielfieber,
welches schliesslich in die gemeinsame Freude
mit Peter und Margrit mündete, die sich mit
378 bzw. 349 Punkten für die CH-Meisterschaften
in Schwyz am 5. November qualifizierten.

Ich wünsche den Beiden viel Glück und euch
ebensoviel Spass!

oh, ich vergass! PERI Spielverlag Schacher Pia
+ Fr. 49.-

Marketing in Nonprofit-Organisationen

So, und nun seid Ihr dran

Marianne Regli-Dittli

im Bini 19

6072 Sachselsn

141/ 60 01 46

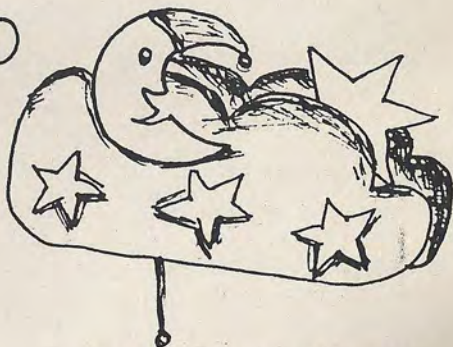
interessiert sich sehr für Spielzeugideen zum
Selbermachen für Kinder von 0-3 Jahren.

Da mir bekannt ist, dass sich bei etlichen SPS-
Ehemaligen Nachwuchs eingestellt hat, dürfte
diese Anfrage doch auf einiges Interesse oder
sogar ein Echo **Echo Echo...** stossen!

2 sehr schöne Dinge, welche ich seinerzeit für
Till bekam, versuche ich unten widerzugeben.



Ente zum Stossen
(Rezykliertes Mat.)



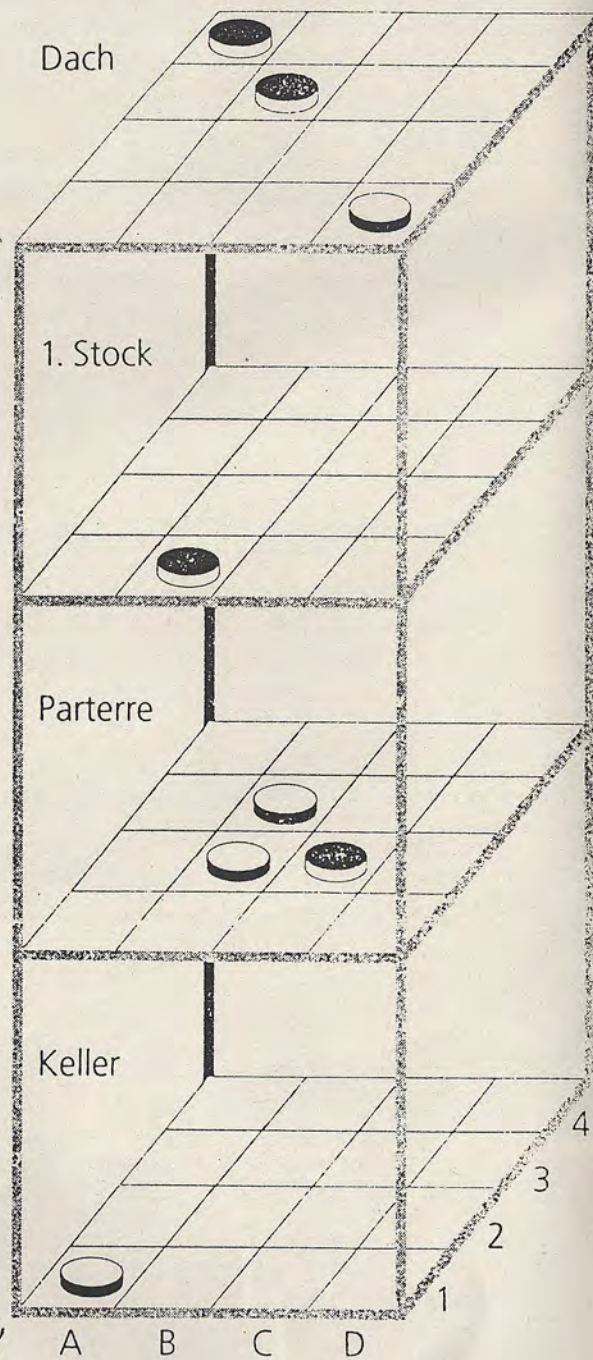
Gute-Nacht-Musik aus
der Wolke (Laubsäge)

«Tic-Tac-Toe» im Turm

Das «Turmspiel» ist ein «Tic-Tac-Toe» für Superhirne. Denn es wird gleichzeitig auf mehreren Etagen eines Turmes gespielt.

Den Spielplan stellen Sie am besten selbst her. Nehmen Sie vier gleich-grosse quadratische Kartonstücke und teilen Sie jedes mit dem Filzstift in 16 (4 mal 4) Felder auf. Stellen Sie sich nun vor, die vier einzelnen Spielpläne seien die vier Etagen eines Turmes. Wenn Sie über Bastelgeschick verfügen, können Sie die Etagen mit Hilfe von Stützen übereinander bauen, so dass ein wirklicher Turm entsteht.

Das Ziel ist, vier eigene Steine in einer Reihe zu haben (also nicht nur drei Steine wie beim «Tic-Tac-Toe»). Die vier Steine müssen aber nicht alle auf dem gleichen Brett liegen. Besetzt man zum Beispiel jeweils die gleiche Ecke aller vier Spielbretter, so ergibt sich eine senkrechte Reihe. Auch ist es möglich, schräge Reihen zu bilden oder Diagonalen durch den ganzen Turm. Ausschlaggebend ist, dass die vier Steine eine gerade Reihe bilden, wenn man sich die Spielbretter auf das unterste Brett projiziert vorstellt.



Danke Marianne!



Der Fachkongress
am
26. Internationalen Spielmobilkongress 1995

Dienstag, 7. November 1995

09.00 bis 13.00

Aktionshalle, Rote Fabrik, Zürich

Spielen und Streiten gehören zum Kulturgut. Doch in multikulturellen Gesellschaften entstehen leicht Verständigungsschwierigkeiten.

Kinder könn(t)en enorm schnell untereinander klar-
kommen – was aber, wenn es trotz (oder gerade we-
gen) unseren Spielanimationen zu Streit im Spiel
statt zu spielerischen Streitereien kommt, wenn
Aggression in Gewalt umschlägt, wenn die Macht
der Erwachsenen zu Ohnmacht verkommt!

Patronat

pro  juventute

Spielkultur - Streitkultur

Fachkongress

am Internationaler Spielmobilkongress

Dienstag, 7. November 1995

ab 08.30 Kongressbüro geöffnet

Kaffee & Gipfeli

09.00 Eröffnung durch Herrn T. Anderfuhren,
Präsident VISKI

anschl. multimedial inszenierte Schlaglichter
auf die verschiedenen Aspekte und
Sichtweisen von Aggression und Gewalt

10.30 Pause

10.50 Ursus & Nadeschkin, spielerische Im-
provisationen zum «Streiten»

11.30 Streitgespräch im Ring

Eva Zeltner vs. Thomas Hagmann

«Wenn fair ein Fremdwort ist»

Gewalt unter Kindern und Jugendlichen

Ursachen und Standpunkte

Haltungen und Reaktionsweisen

12.30 Ursus & Nadeschkin, AnSpiel(mobil)-
szenen

anschl. Grussnote der Stadt Zürich und
Apéro

Frau Eva Zeltner, ist Psychologin und Autorin («Kinder schlagen zurück»). In ihrem neusten Buch «Mut zur Erziehung» vertritt sie die These, dass immer mehr Erwachsene, als Eltern, LehrerInnen (und SpielmobilerInnen) Angst vor dem Terror der ihnen anvertrauten Kinder entwickeln. Sie plädiert dafür, den Kindern wieder Grenzen zu setzen ohne in die schwarze Pädagogik zurückzufallen.

Herr Thomas Hagmann, ist Rektor des Heilpädagogischen Seminars in Zürich. Er hat sich eingehend mit den Formen von Gewalt im schulischen und ausserschulischen Bereich auseinandergesetzt. Die Frage stellt sich für ihn nicht, wie wir das Problem in den Griff kriegen, sondern, wie Kinder mit dem Inhalt von dem, was wir Moral nennen konfrontieren.

Ursus & Nadeschkin, bewegen sich frei auf der Bühne, im Publikum, im Streit und in der Improvisation. Gemeinsam sind sie unschlagbar, denn auf hinreissende Art gehen sie sich auf die Nerven und legen bloss, was unter der Oberfläche brodelt.



Fachkongress Spielkultur – Streitkultur 7. November 95

Name Vorname

Name Vorname

Name Vorname

Organisation

Strasse / Nr.

PLZ / Ort

Wir/ich melde Personen an.

Den Betrag von je 30 sFr. zahlen ich/wir bis
zum 15. Oktober 1995 ein.

Datum Unterschrift

Organisation durch

VISKI Verein Internationaler Spielmobil Kongress
1995 Zürich
Aemtlerstr. 149
CH-8003 Zürich Telefon: ++41 1 401 00 29

ANIMAZIONE

Bureau für kindergerechte Aussenräume
«Weil bauen allein nicht genügt»
Louis Voellmy-Bellmont
Postfach 1101, CH-8040 Zürich

SpeuX Schweizerische Interessengemeinschaft für
Kinder-Jugend-Freizeit-Animation
Felix Wettstein
Zähringerstr. 9, CH-8001 Zürich

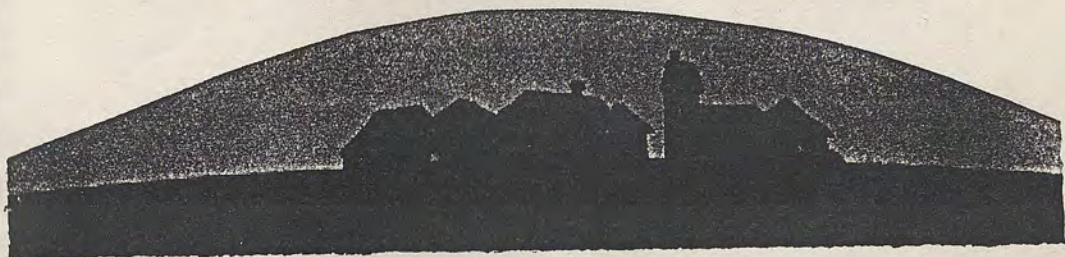
AG Schweizerischer Spielbus
Mirjam Baur-Lichter
Fenkernstr. CH-6010 Kriens



Bitte
genügend
frankieren

VISKI Verein Internationaler
Spielmobil Kongress '95
Fachkongress
Aemtlerstr. 149
CH-8003 Zürich

«Die Siedler von Catan»:



Spiel des Jahres 1995

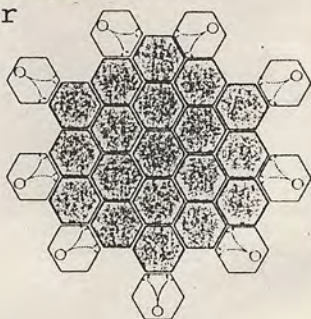
Ich war selber nicht dabei, habe aber gelesen: die "Spiel-des-Jahres-Jury" sei sich wie selten schnell einig geworden, welchem Spiel sie den begehrten Kritikerpreis 1995 zusprechen wolle.

An der Spielmesse in St. Gallen erstand ich die Neuheit aus dem Stuttgarter "Kosmos"-Verlag für Fr. 49.-. Im Handel zahlt man für dieses von Klaus Teuber ausgedachte Spiel inzwischen Fr. 60.-. Das erscheint im Moment etwas hoch, dünkt mich jedoch für die "Siedler" akzeptabel. Die Spielidee besticht durch ihre unzähligen Variationen. Geschick im Handeln und gut eingesetzte Taktik halten sich in etwa die Waage. Auch die Aestheten kommen auf ihre Rechnung, sind doch die 37 Sechsecktafeln, welche verschiedene Landschaften und Wasser zeigen, farb- und bildlich sehr ansprechend gestaltet. Die 3-4 Mitspielenden erhalten zu Beginn je einen Satz Strassen und Bauten aus Holz. Weiter gehören zum Spiel Rohstoffkarten, ebenfalls in liebevoller Aufmachung. Nebst einer übersichtlichen 2-seitigen Spielanleitung gibt es einen ausführlichen Siedler-Almanach, in welchem zu sämtlichen Stichwörtern das Spiel betreffend nachgeschlagen werden kann.

Zu Beginn des Spiels können die SpielerInnen gemeinsam (aber auch jemand allein) die 6-eckigen Spielfelder zu einer mit Wasser umgebenen Insel aneinanderlegen und die 18 Zahlenchips plazieren. Das



Wüstenfeld
in der Mitte
wird mit dem
Räuber besetzt.



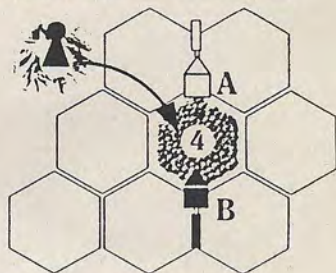
Er tritt in Aktion, wenn im Spielverlauf eine 7 (immer mit 2 Würfeln) gewürfelt wird.

Und nun versetzt euch mal zurück ins Zeitalter der Erfindungen und des Tauschhandels. Ab jetzt muss hart "gearbeitet" werden, wenn man als Erster 10 Siegespunkte scheffeln und damit als unangefochtener TopsiedlerIn das neu entdeckte Inselreich managen will.

Gestartet wird mit je 2 Siedlungen und 2 Strassen, was 2 Siegespunkten entspricht. Durch Würfeln kommt man zu Rohstoffträgen, mit welchen man Strassen, weitere Siedlungen oder gar Städte bauen kann. Da die eigenen Ressourcen (im Spiel hats Holz, Getreide, Erz, Lehm und Schafe) aber manchmal knapp oder zu einseitig sind, versucht man zu Tauschen oder zu handeln, um in den Besitz des Benötigten zu kommen. Das Spiel lebt stark von dieser Interaktion und Kommunikation, ohne welche auch kaum Siegeschancen bestehen.

Einen zusätzlichen Reiz verleihen dem Spiel Entwicklungskarten, die gegen eine bestimmte Rohstoffkombination erworben werden können. Da gibt es Ritterkarten (symbolisieren die Armeestärke), wobei mir persönlich Pionierkarten sympathischer wären, es gibt Erfindungen, Monopole usw., welche einem zu Siegespunkten ver-

helfen, welche aber den andern Mitspielenden nicht bekannt sind. Sie müssen erst aufgedeckt werden, wenn man seine 10 Siegespunkte zusammen hat. Und natürlich darf der unverbesserliche Bösewicht in der Figur des Räubers nicht fehlen. Mit ihm kann man einer Mitspielerin oder einem Mitspieler ganz schön eins auswaschen, wirft doch ein vom Räuber besetztes Feld keinen Ertrag mehr ab.



So, nun muss ich es euch überlassen, ob ihr Lust zum Siedeln habt. Wir jedenfalls haben etliche Stunden engagiert und schuftend versucht, die Insel in den je eigenen Griff zu bekommen bei bester Unterhaltung.

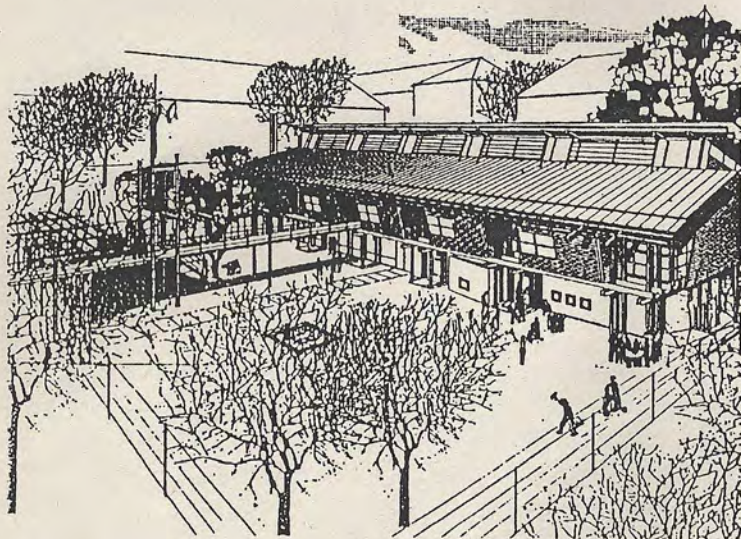
Für jene, welche sich eine Anschaffung des Spiels noch etwas überlegen wollen ist anzumerken, dass die "Siedler von Catan" im Frühjahr 1996 in einer für 6 SpielerInnen erweiterten Form auf den Markt kommt.

Pia

Uli's ulkiges unstrimentensammelsurium

Wahrscheinlich fragt ihr euch schon die ganze Zeit, was denn diese schwarzen Balken mit den scheinbar völlig zusammenhanglosen Texten zu bedeuten haben. Also: es ist eine kleine Auswahl von einem riesigen Workshop-Angebot, welches im Rahmen des 26. Internationalen Spielmobilkongresses vom 6. - 10. Nov. in der Roten Fabrik in Zurich präsentiert wird. Aus der Heftmitte könnt ihr etwas mehr Information zur bestimmt interessanten Fachtagung vom 7. Nov. entnehmen und euch auch noch rasch anmelden.

Kinderhaus- Spielhaus- Kindertagesstätte



Es sind noch keine 2 Monate her, da hatte ich zusammen mit einer Kollegin ein Elterngespräch. Der Vater sagte zu Beginn des Gesprächs zwei Sätze, die mich bis heute nicht losgelassen haben und mir immer wieder durch den Kopf gehen:

„Wenn ich bedenke, wieviel Stunden mein Kind bei Euch im Haus ist und wie lange ich es am Tag erlebe, dann müßte ich eigentlich viel mehr mit Euch in Kontakt treten, um gemeinsam an einem Strang zu ziehen. Schließlich sollten wir jederzeit wissen, was unsere Kinder bei Euch erleben, wie sie im Zusammenspiel mit anderen wachsen und sich entfalten.“

Kindertagesstätte bedeutet heute nicht nur eine zeitliche Unterbringung von Kindern, sondern beinhaltet einen viel weitreichenderen Erziehungsauftrag. Die Zeiten, in denen der Kindergarten nur den Zweck erfüllte, die Sozialerziehung außerhalb des Elternhauses im Kontakt mit anderen Kindern zu gewährleisten oder wie in der Schweiz eigentlich nur der Schulreife- Schulvorbereitung diene, sind längst vorbei. Gut 80% unserer Mütter sind heute berufstätig, mehr oder weniger intensiv. Die Gründe dieser Berufstätigkeit sind unterschiedlicher Art. Auf der einen Seite stegt die finanzielle Belastung durch die hohen Lebenshaltungskosten, auf der anderen Seite der Wunsch und die berechnigte Forderung vieler Frauen, sich in ihrem Beruf zu verwirklichen und nicht durch eine längere Pause den Anschluß an die Berufspraxis zu verlieren. Frauen gehören nicht an den Herd sondern haben die gleiche Berechnigung wie der Mann ihren Beruf auszuüben.

Tagesstättenpädagogik ist nicht eine stundenweise Aufbewahrung und Kaltstellung von Kindern, sondern die erzieherische Auseinandersetzung mit dem Kind. Tagesstätten wie die unseres Kinderhauses sind eine Reaktion auf gesellschaftliche Veränderungen, sie sind schlichtweg erforderlich.

Das Kinderhaus „Edith Stein“ gibt es nun seit einem Jahr. 95 Kindern bietet es auf einer Fläche von rund 1200 m² Platz zum Spielen, Lernen und Freundschaften schließen.

Die Idee des Kinderhauses

Das Kinderhaus möchte die Trennung von Kleinst- und Kleinkindern, sowie Schulkindern aufheben und umfaßt

die Altersstufen von 2 - 10 Jahren. Dadurch wird eine familienähnliche Lebensform geschaffen. Das Haus ist eine offene Einrichtung nach innen und außen. Es ist ein Ort an dem sich Kinder, Eltern und Interessierte treffen zum Gespräch, Spiel und zur Freizeitgestaltung. Die Kinder können mittags Besuch von Freunden bekommen und mit ihnen gemeinsam die Freizeit verbringen oder sich bei den Schulaufgaben helfen.

95 Kinder in 5 Gruppen finden im Kinderhaus Platz. Sie werden von 2,75 Fachkräften pro Gruppe betreut. Je nach Notwendigkeit bietet das Haus Ganztagesplätze von 7 - 17.00 Uhr und verlängerte Halbtagesplätze von 7 - 14.00 Uhr. Kindergartenkinder im Alter von 3 - 6 Jahren finden ebenso Aufnahme in der altersgemischten Gruppe in der Zeit von 8.00 -12.00 und 14.00 - 16.30 Uhr.

Die räumliche Konzeption bietet viele Möglichkeiten der Förderung: Musikraum , Werkräume, eine Rampe als Spielstraße, ein Bistro als Elterntreff und vieles mehr. Kinderhaus bedeutet ein „Ort für Kinder“.

Haus Fischer-Schödel

Gold im Dunkel

Dr. Werner K. Matty, Anwalt versteckt in der Umgebung von Zürich 3 (drei!) Tonnen Gold aus dunklen Geschäften. Zwei rivalisierende Gangstergruppen spielen gegeneinander (Gruppengrösse ca. 10 Personen). Emanuele Chiodini (sizilianische Mafia) und Boris Blasowitsch (Russische Mafia) spielen gegeneinander und müssen das Gold suchen. Wer findet es zuerst? Verschlüsselte Informationen in der ganzen Stadt führen ans Ziel.

Min. / Max. TeilnehmerInnen 15 / 30

IMPULSE GESETZT

Am ersten Nachmittag kamen zwanzig Kinder, drei Mütter und ein Vater. Obwohl die Spielpädagoginnen nur wenig Spielgerät mitbrachten, waren die Kinder begeistert: Diabolo und Seifenblasen, Papierflieger und Sprungseil. Am beliebtesten blieben jedoch die Kommunikationsspiele, an denen die ganze Kindergruppe gemeinsam teilnahm. Mit nur wenig Spielanimation gelang es, die Kinder zu mobilisieren. Der Verzicht auf Computerspiele und Fernseher war an diesem Nachmittag sicherlich kein Problem. „Bei Kindern in diesem Alter steht bei der Suchtprävention die Förderung von suchthemmenden Eigenschaften, wie soziale Kommunikation, Kreativität und Konfliktfähigkeit im Vordergrund. Wir sind überzeugt, dass wir in dieser Richtung bei den Kindern einige Impulse setzen konnten“ so Georges Schär (Mitarbeiter für Suchtprävention). Jedoch auch die darauffolgende Durchführung am Samstagnachmittag bestätigte das Bild, das die Mütter und Väter mehrheitlich ausblieben. „Noch suchen wir Ideen, wie wir mehr Eltern gewinnen könnten“, so Schär.

Wie weiter?

Bis anhin wurde die Aktion Quartierbus dreimal in Amriswil und zweimal in Bischofszell durchgeführt. Für das Pilotprojekt wurden für sechs Nachmittage insgesamt Fr. 6000.– budgetiert. Ohne die finanzielle Unterstützung

Spiele und ein Café im eigenen Wohnquartier Quartierbus - ein Impulsprojekt der Suchtprävention

Überall wird Suchtprävention betrieben: In der Schule, den Jugendhäusern, den Sportvereinen. Hin-gegen fehlen weitgehend solche Erfahrungen in der unbegleiteten Freizeit von Kindern. Hier setzt das neue Projekt der Suchtpräventionsstelle Oberthurgau ein. Mit dem Quartierbus sollen Impulse für Spiel und Begegnung mitten im Wohnquartier ermöglicht werden. Eine erste Zwischenbilanz der Aktion in Amriswil und Bischofszell bestätigt, dass es gelungen ist erste Impulse bei den Kindern zu vermitteln. Die Aktion Quartierbus soll nächstes Jahr auch in Arbon und Romanshorn durchgeführt werden.

Die Aktion 'Quartierbus' wurde am Mittwochnachmittag 16. August an der Weidwiesenstrasse in Amriswil gestartet. Bewusst wurde für das Projekt nicht in der Zeitung geworben, da gezielt Kinder und Eltern dieses bestimmten Quartiers angesprochen werden sollten. So wurden dann im voraus Kinder im Alter von sieben bis zwölf Jahren und deren Eltern mit 400 Flugblättern eingeladen. Für die spielerischen Impulse konnten zwei Spielpädagoginnen, Conny Gartner und Yolanda Kreis, gewonnen werden. Als Quartierbus diente der Suchtpräventionsstelle Oberthurgau ein Wohnmobil, das Elmar Sutter von Amriswil zur Verfügung stellte.

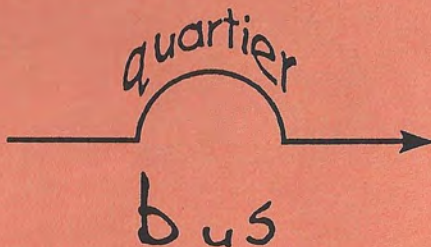
der schweizerischen Gesundheitsstiftung Radix im Auftrag des Bundesamtes für Gesundheitswesen von Fr. 3'000.--, wäre die Aktion nicht zustandegekommen. Für nächstes Jahr ist geplant die Aktion auch in Romanshorn und Arbon durchzuführen. Schär dazu: „Da die Gelder von Radix nächstes wegfallen, sind wir auf die Unterstützung von Sponsoren und Subvenienten angewiesen“.

Der **Quartierbus** kommt dorthin, wo die Kinder auch sonst ihre
Freizeit verbringen

Der **Quartierbus** bringt Spielideen, die die Kinder selbst weiter
entwickeln können

Der **Quartierbus** entwickelt gemeinsam mit den Kindern neue Spiele

Georges Schär, Mitarbeiter für Suchtprävention B.A.D., Romanshorn



Weiterbildungen: (Fr. 100.-berechtigt)

Patiencen legen mit Hans Fluri am 11./12. Nov.

Die Macht guter Gedanken am 2./3. Dez.
ebenfalls mit Hans

Gewalt in der Schule mit Allan Guggenbühl
am 11. Januar 1996 in Brienz



P.P.

8580 Amriswil

Frau
Maria Keckeisen
In der Braike 4
A-6900 Bregenz