

SPIELINFO 2/94



1. SCHWEIZER **SPIELMESSE** ST.GALLEN, 7.-11. SEPTEMBER 1994

mit **MOBAUTECH**

4. INTERNATIONALE MODELBAUMESSE
Olma-Hallen St.Gallen

NR. 14 Oktober 94

Impressum

Schweizer. Berufsverband für Spiel &
Kommunikation

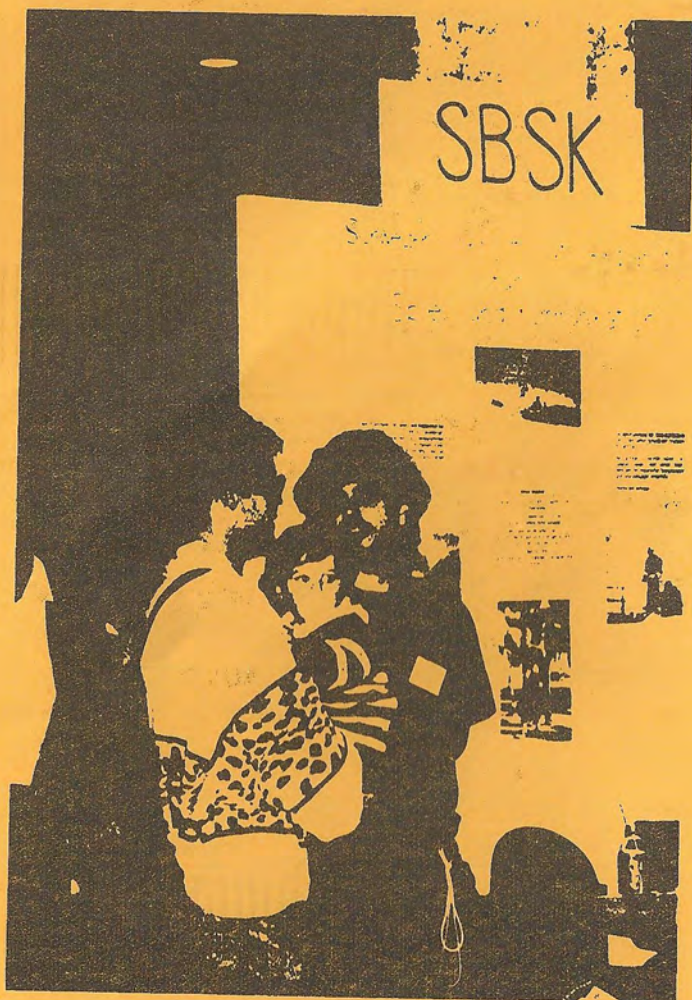
(SBSK), Oelegasse 24, 3210 Kerzers

Redaktion: Schacher Pia, Amriswil

Fischer-Schölch Hans, Konstanz

Inhalt:

Editorial	3
Spielmesseerlebnis	4 - 5
Manhattan	6 - 9
Pressemappe zur Spielmesse	10 - 11
Berufsverband an der Spielmesse	12 - 14
Interne Fortbildung	15
Spiel	16



VIP's
beim
Fortgespräch!

Liebe Spielinfo - EmpfängerInnen,

ich weiß zwar, daß ich mit dem Spielinfo wieder einmal völlig zu spät bin, habe aber es einfach nicht so auf die Reihe bekommen.

Gestern Abend hatte ich dann endlich mal die Zeit und Ruhe mich hinzusetzen und das Material das mir von einigen von Euch zugesendet wurde zu sichten und weiter zu verarbeiten. All denen die mir einen Artikel zugesendet haben ein vergelt's Gott und für die anderen +/- 90 Spielpädagogen einen Tipp: wenn Ihr Idee habt die es wert sind zu unter uns zu veröffentlichen dann schickt sie mir oder der Pia zu. Euer persönliches Umfeld wird doch hoffentlich etwas vom Spielgedanken verseucht sein.

Mir persönlich geht es inzwischen wieder etwas besser. Die Anfangsphase der neuen Einrichtung die ich leite beruhigt sich etwas und so kann ich auch den neuen Spielertreff den wir hier gegründet haben richtig genießen. Ihr müßt euch einfach vorstellen: 30 Spielefanatiker auf einem Haufen. Der ein oder andere von denen war letztes Wochenende in Essen auf der Spielmesse und die können euch nur empfehlen, nehmt dafür nächstes Jahr Urlaub und genießt 4 Tage Spiel PUR. Wer daran Interesse hätte könnte sich ja bei mir melden zwecks Fahrgemeinschaft.

Ansonsten darf, soll ich euch noch den Termin für die GV 1995 mitteilen:

Wann: 18. März 1995
„Info“ bekannt gegeben.

Ort: ???? (wird im nächsten

Jetzt schon wünsche ich alles Gute und einen prima Rutsch

Hans Fischer-Schölch

Termine: 1. Züricher Gesellschaftsspiele-Messe vom
11. - 20. November im Hauptbahnhof

Wie erfolgreich die 1. Schweizer Spielmesse ausgefallen ist habe ich keine Ahnung, Sicher ist, daß wegen der Kombination mit der Modellbau-Technik ein ganz beachtlicher Besucherstrom die gesamte Ausstellung frequentierte. Erlebnisreich war das Ereignis auf jeden Fall, auch wenn wir höchstens ein Zehntel vom Gebotenen einen Besuch abstatten.

Um 13.00 Uhr schleuste ich mich mit zwei Kindern durch die Kasse. Kurz darauf verschwanden die beiden in einem Meer von Kappelhölzern und steckten schon mitten im Bauen. Rundum wurde intensiv, eifrig und phantasievoll gebaut, gierig nach weiteren Hölzern gegrabscht, vertieft an einem hautechnisch anspruchsvollen Formenproblem gearbeitet, zu zweit, in Grüppchen oder auch allein. Fast 1 ganze stunde vermochten diese geschmeidigen Universalbausteine- im niederländischen bedeutet KAPLA "K Abouter P I. Ankjes" Wichtelhölzchen - aus Pinienholz die Kinder zu fesseln. Und auch viele Erwachsene konnten der gestalterischen und konstruktiven Herausforderung nicht widerstehen.

Gleich daneben aber verlockte ein Riesenhaufen verschiedener Hölzer zum Kugelbahnen zusammenstellen.

Auch hier war im Nu wiederum fast eine Stunde mit ausprobieren vergangen. Und schon befanden wir uns mitten im Spielfeld des SBSK. Dem 6 1/2 jährigen Till gelang es hier zum 1. X, den Teller auf dem Stab drehend zu jonglieren, ganz allein, und ich glaubte förmlich zu sehen, wie der Stolz seine Brust zum Schwellen brachte. Hier traf ich auch jenen Messe-Besucher, der schon etwas entmutigt nach einer feuerfesten Diaboloschnur suchte. Ob sowas schon existiert?

Ja, und dann machten wir noch einen Abstecher zu den schönen Holzspielen und vergnügten uns am Shuffel-Board, dem Hämmerchenspiel und diesem und jenem auf den Tischen bereit gestellten Spielen.

Das Spiel des Jahres 94 "Manhattan" war ebenfalls hier präsentiert.; Ganz gelang es mir allerdings nicht, die Kinder an den von mir weniger geschätzten Ständen im unteren Stock vorbeizuschleusen. Sofort sprangen sie an auf grelle Rutscher- Roller, welche aus großen

farbigen Plastikteilen selbst zusammengeschraubt werden konnten.⁵
Das verschaffte wenigstens ihrem Bewegungsdrang etwas Erleichterung. Und dann blieben auch noch am Wasserbassin hängen, wo allerhand ferngesteuerter Boote herumkurvten. Ein Boot beeindruckte mich hier besonders: Sein Erbauer begann 1956 daran zu basteln. Es sitzt darin ein Burschle, der 2 Ruder betätigt, etwas gichtig zwar, aber trotzdem, ihm gegenüber sitzt ein Mädchen, welches den Kopf dreht und mit einem Taschentuch winkt und vorn im Bug steht ein Hund, welcher bellt oder mit dem Schwanz wedelt, je nachdem. Über soviel technische Spitzfindigkeit habe ich wirklich gestaunt!

Kurz aber intensiv war unser Abstecher nach St. Gallen. Ein Paar Minuten vor Hallenschluß machten wir uns mit spielerfüllten Herzen auf den Weg zum Bahnhof. Im Rucksack hatten wir noch ein Paket erstandener Modellierballone und mit diesen wollten wir den Tag auf vergnügliche Weise abrunden. es war eine tolle Sache.

Pia Schacher

* (übrigens: Feuerdiabolos mit feuerfester Kevlarschnur gibt's bei „Henrys“ in Karlsruhe oder bei mir) Hans

MANHATTAN

Manhattan ist ein Spiel für Leute,
die hoch hinaus wollen. Dennoch:
Schwindelfrei muß man bei Manhattan
keineswegs sein. Zwei bis vier Bauherren wetteifern,
wer nicht nur den höchsten Wolkenkratzer, sondern
auch die meisten Hochhäuser errichtet. Architekt des
Spiels ist der Münchner Andreas "Leo" Seyfarth. Und die
soliden Handwerksmeister vom Hans-im-Glück-Verlag
haben mit Manhattan nach *Drunter und drüber* zum
zweiten Mal den großen Coup gelandet: Es wurde zum
"Spiel des Jahres 1994" gekürt. Wie ich meine, völlig zu
Recht. Das intelligente Klötzchen-Schichten ist nicht nur
hervorragend ausgestattet, es macht auch noch viel Spaß.
Ein würdiger Titelträger ist das Spiel.

Der große Spielplan zeigt sechs Bauplätze in sechs
Weltstädten: Sao Paulo, Sydney, Kairo, Hongkong, Frankfurt
und natürlich Manhattan. Jeder Bauplatz ist in drei mal drei,
also neun kleine Felder unterteilt. Und darauf müssen die
Hochhäuser gestellt werden. Dazu stehen jedem Spieler
insgesamt 24 Hochhaus-Elemente zur Verfügung. Manche sind
vier Stockwerke hoch, manche drei oder zwei, die meisten aber
nur eines. Nun darf man natürlich nicht munter drauflosbauen.
Jeder Spieler erhält vier Karten auf die Hand, die nach dem
Ausspielen immer wieder von einem Stapel ergänzt werden.
Auf diesen Karten ist ebenfalls ein Bauplatz abgebildet. Wer
eine Karte ausspielt, legt sie an seine Seite des Spielplans, so
daß die Bauplätze dort direkt zur Mitte des Spielplans

hinzeigen. Ein Quadrat auf dem kleinen Koordinatensystem der Karte ist rot unterlegt. Es schreibt jetzt ganz genau vor, auf welchem Feld der sechs Städte ein Hochhaus gebaut oder erweitert werden darf. In welcher Stadt dies geschieht, bleibt der Wahl des Spielers überlassen. 7

Hohe Bausteine aufheben

Für das Verbauen der Hochhaus-Elemente gibt es aber genaue Vorschriften: Wird mit voller Besetzung, also mit vier Personen gebaut, dann ist das Spiel in vier Runden aufgeteilt. Pro Runde darf sich jeder Spieler von den 24 Hochhaus-Elementen genau sechs aussuchen und verbauen. Welche Elemente dies sind, hängt von der Spieltaktik ab. Es empfiehlt sich allerdings, in den ersten Runden nicht gleich alle hohen Bausteine zu verbauen. Auf den noch freien Plätzen aller Städte dürfen beliebig hohe Bausteine gesetzt werden. Wer allerdings an einem anderen Hochhaus weiterbauen und es so in seinen Besitz übernehmen will, muß nach dem Aufsetzen seines Teiles mindestens genauso viele Stockwerke besitzen wie der vorhergehende Inhaber. Genauer: Ein dreigeschossiges Element darf anfangs nicht von einem zweigeschossigen überbaut werden. Der fremde Baustein muß mindestens drei Stockwerke haben, vier gehen natürlich auch. Das Überbauen eines dreigeschossigen Teils mit einem zweigeschossigen ist nur dann erlaubt, wenn der Bauherr im Hochhaus schon vertreten ist und wieder mindestens so viele Stockwerke hat wie der vorherige Besitzer.

Kleinvieh macht auch Mist

Verschiedene Beispiele im vierseitigen Regelwerk lassen wirklich keine Frage offen.

Sind die sechs Hochhausteile verbaut, kommt es zur ersten Wertung. Wer den höchsten Wolkenkratzer hat, erhält dafür drei Punkte. Sind mehrere Häuser gleich hoch, dann entfällt diese Wertung völlig. Wem in einer Stadt die Mehrzahl der Hochhäuser gehören, der erhält jeweils zwei Punkte. Jeder einzelne Turm bringt dem Besitzer nochmals einen Punkt. Die

Punktausbeute wird auf einer großen Zählleiste neben den Bauplätzen eingestellt. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler, so daß jeder im Verlauf der vier Runden einmal den letzten Stein setzen darf. Was von ganz entscheidendem Vorteil sein kann. So geht es in *Manhattan* also darum, genau abzuwägen, wo gebaut wird. Gehe ich der Konkurrenz aus dem Weg und wähle freie Bauplätze, oder übernehme ich andere Hochhäuser? Wer in den Clinch mit den anderen Bauherren geht, der fordert natürlich die prompte Revanche heraus. Hat der Überbaute die richtige Karte, kann er entsprechend antworten. Überhaupt hat man den Eindruck, daß sich bei vier Teilnehmern meist Pärchen finden, die sich gegenseitig beharken.

Höchster Turm oder Mehrheit?

Wichtig ist auch die Entscheidung, ob man seine Spielsteine für einen sehr hohen Turm verbraucht oder sich lieber Mehrheiten in den Städten absichert. Diese Mehrheit hat immer derjenige, der in einer Stadt mehr Hochhäuser sein Eigen nennt als jeder einzelne der Mitspieler. Aber auch Kleinvieh macht Mist. So manches Spiel wird durch die vielen einzelnen Hochhäuser entschieden. Egal ob für so ein Gebäude schon zuvor Punkte vergeben wurden, beispielsweise weil es das höchste war, jedes Hochhaus bringt seinem Besitzer nochmals einen Punkt.

Beteiligen sich nur drei Spieler am Geschehen, tut dies dem Spielspaß überhaupt keinen Abbruch. *Manhattan* läuft dann über sechs Runden, wobei jedem Spieler pro Runde vier Hochhausteile zur Verfügung stehen. So kommt jeder aus dem Trio in den Genuß, zweimal als Letzter einen Stein setzen zu können. Sechs Runden führen aber leicht dazu, daß die Zählleiste auf dem Spielplatz mit ihren 80 zu vergebenden Punkten nicht ausreicht. Was allerdings keine Affäre ist, denn: Wer über das Ziel hinausschießt, kann bei Null wieder anfangen.

Zu zweit ändert sich die Taktik in *Manhattan*, nicht aber die Spannung. Jeder Baumeister spielt dann mit zwei Farben und je vier Hochhausteilen pro Runde. Was wiederum sechs

Runden ausmacht. Abwechselnd setzen die beiden Konkurrenten jeweils ein Bauteil ihrer Wahl. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Es ist also möglich, zuerst die eine und dann die andere Farbe zu verbauen. Zu empfehlen ist diese Strategie aber keinesfalls. Abgerechnet wird jede Farbe einzeln.

Die *Kombination von Glück und Taktik* honorierte die Jury "Spiel des Jahres" mit Platz eins.

Gewonnen hat derjenige, der die höchste Gesamtpunktzahl aus beiden Farben erzielt hat. Doch aufgepaßt: Beim Zweierspiel kommt es ständig auf die richtige Wahl der Farbe an. Je nachdem, was Karten und Klötzchen hergeben, kann es leicht vorkommen, daß sich ein Spieler seine eigene Mehrheit in einer Stadt zerstören muß. Was die Konkurrenz natürlich diebisch freut.

Die ständige Qual der Wahl - Baue ich hoch hinaus oder eher in die Breite bringt die Würze ins Spiel.

Zu zweit andere Taktik

Auch wenn man natürlich von den immer wieder nachzuziehenden Karten abhängig ist, eine kluge Kombination von Glück und Taktik sorgt in *Manhattan* eine Stunde lang für konzentrierte Spannung. Zudem macht es rein optisch Spaß, das Wachsen der Städte zu beobachten. Denn: Nach jeder Wertung bleiben die Hochhäuser natürlich stehen können weiter aufgestockt werden.

Stapeln, bis er fällt?

Wenn überhaupt, dann gibt es einen kleinen Mangel: Sind die Wolkenkratzer recht hoch und greift einer ein bißchen ungeschickt ins Geschehen ein, kann so ein Gebilde schon mal umkippen. Die einzelnen Bauplätze sind aber groß und zwischen den Gebäuden ist viel Platz, so daß dies eigentlich leicht zu vermeiden ist. Beim Entwickeln des Spiels hat Andreas Seyfarth übrigens Lego-Steine verwendet.

Für alle, die schon lange auf das Berufsbild des Spielpädagogen/ der Spielpädagogin gewartet haben.....

.....drucken wir hier den Text ab, der in einer Pressemappe den Medienschaffenden zur Verfügung stand !.

Schweizerischer Berufsverband für Spiel und Kommunikation SBSK

Im Berufsverband für Spiel und Kommunikation haben sich Personen zusammengeschlossen, die sich im Rahmen einer speziellen Ausbildung mit den Anwendungsmöglichkeiten und der Vielfalt des Spiels auseinandergesetzt haben. Als ausgebildete Spielpädagoginnen - und Pädagogen arbeiten sie vorwiegend in lehrenden, helfenden oder beratenden Berufen,

i
einige sind freiberuflich tätig. Alle haben sich zum Ziel gesetzt, das Spiel als Form der Kommunikation, als Begegnungsmöglichkeit und als wichtigen Beitrag für eine gesunde Entwicklung des Menschen von der Geburt bis ins Alter zu fördern und zu verbreiten. Der Tätigkeitsbereich erstreckt sich auf die ganze Schweiz und das angrenzende Ausland. Zur Koordination der Aktivitäten, Information und Vermittlung von kompetenten Spielpädagoginnen und Pädagogen steht ein Sekretariat zur Verfügung:

Schweiz. Berufsverband für Spiel und
Kommunikation
Sekretariat G. Dosch Goetschi
Mühlerain 8

3210 Kerzers . Tel. 031/755 68 87

Ein kluger Mensch soll einmal gesagt haben: "Wenn wir zur Welt kommen, wissen wir von allem sehr wenig, dann lernen und lernen wir, bis wir von wenigem sehr viel wissen." (Dem wäre hinzuzufügen, daß einige so lange lernen, bis sie von sozusagen nichts alles wissen...) Wie dem auch sei, der Drang zur Spezialisierung ist groß, und die Folge davon ist, daß daneben gleichzeitig andere Bereiche verarmen, Männer sind von der Gefahr, einseitig zu werden, noch stärker bedroht, als es Frauen und Kinder sind. Einseitig zu sein gilt in manchen Berufszweigen schon fast als Qualitätsmerkmal. Hier setzt - mit dem Ziel der Ganzheitlichkeit - die Spielpädagogik und somit der Beruf des Spielpädagogen ein: In den verschiedenen menschlichen Kulturen werden zusammengezählt Tausende von verschiedenartigen Spielen gespielt. Eine entsprechende Auswahl gibt also jedem Menschen und jeder Gruppe Gelegenheit, jene Bereiche seiner Anlagen, Fähigkeiten und Fertigkeiten "ins Spiel" zu bringen, welche im übrigen Alltag nicht gefragt sind oder aus einem anderen Grund zu kurz kommen. Diese Auswahl zu treffen und das Spielen in möglichst vielen Lebens- und Arbeitsbereichen (wieder) einzuführen, das ist die Aufgabe und das Berufsfeld der Spielpädagogik.

Der Berufsverband an der St. Galler Spielmesse

Der Schweizerische Berufsverband für Spiel und Kommunikation wird sich an der ersten St. Galler Spielmesse mit Information und Aktion der breiten Öffentlichkeit vorstellen. Während der gesamten Messezeit werden Mitglieder des Berufsverbandes ihre Spezialgebiete in Form von Spielangeboten und Workshops präsentieren. Darüber hinaus stellt der Berufsverband ein betreutes Spielangebot für kleinere Kinder zur Verfügung.

Lassen Sie sich von der Vielfalt der Spielangebote überraschen! Es sind alle herzlich eingeladen zum Mitspielen!

Das war sie also, die erste Schweizer Spielmesse in St. Gallen. 56725 Personen besuchten während den fünf Messetagen die mit der MOBAUTECH kombinierte Spielmesse. Für einmal lag das Schweizer Spielzentrum ganz im Osten der Schweiz, wo auch die Konzentration ausgebildeter Spielpädagogen - und Pädagoginnen ein erhebliches Maß angenommen hat, die Kolleginnen und Kollegen über dem Rhein miteingeschlossen!

Für den SBSK war es eine ideale Gelegenheit, sich vorzustellen, Auskünfte zu erteilen und konkret in Aktion zu sein. Zur Betreuung und Animation unserer Spielangebote standen verdankenswerterweise nachfolgende Leute im Einsatz:

Beate Kostanzer SPS 1
Adrian Rieder Engeli SPS 6
Erika Stutz - Gemperli SPS 6
Susanne Jegge SPS 6
Heiner, Eveline und Anja Solenthaler SPS 6
Hedi Schluep SPS 7
Maria Keckeisen SPS 7
Ida Burri SPS 7
Rita Seiler SPS 7
Susan Rutishauser SPS 9
Andrea Hurschler SPS 9
Katrin Gottschall SPS 9
Hans Fischer - Schölch SPS 9

Über Langeweile konnte sich wahrscheinlich niemand beklagen! Die Spieler Innendichte nahm gegen das Wochenende laufend zu, und ein Augenschein am Samstag bot ein Riesengetümmel jonglierender, balancierender, zielender, treffender, Fäden spannender, klebender, hüpfender, staunender und lachender Menschen. Wirklich ein Erfolg und Anlass genug, um mit Heiner ein Interview zu senden zum Thema "Spielen als Beruf", live ausgestrahlt aus dem eigens eingerichteten Messestudio von Radio Aktuell.

Liebe Germaine, läuft bei Dir auf dem Sekretariat schon das Telefon heiß?! Inwieweit sich das Engagement des SBSK in konkreten Aufträgen niederschlägt, wird sich weisen. Mir hat es auf jeden Fall

Spaß gemacht, und ich werde das nächste Mal wieder dabei sein.
Wer auch wieder - oder neu - oder nicht nur als BesucherIn - sondern
aktiv mitarbeitend dabei sein möchte, merke sich die folgenden Daten
vor:

6. - 10. Sept. 1995 2. Schweizerische Spielmesse in St. Gallen

Eveline Solenthaler-Keller

Einsatzgebiete von Spiel- pädagoginnen - und Pädagogen:

- Rehabilitationszentrum Nottwil
- Biofest des Vorarlberger Ernteverbandes
- Strafanstalten Saxerriet u. Hindelbank
- Bund Schweiz. Schwerhörigenvereine
- Sozialakademie Bregenz
- LehrerInnenfortbildung in der ganzen Schweiz
- Betriebstest Raiffeisenbank Bregenz
- Sonnenschutzprogramm der Schweizerischen Krebsliga
- Volkshochschulen im In- und Ausland
- Spiel- und Kommunikationsparcours "blijf cool" zum Internationalen Jahr der Familie 1994
- Ferienpass St. Gallen und Götzi's
- Spielfeste in Autobahnraststätten
- Einweihung der Ludothek Nenzing
- Vorarlberger Familienhotels
- Verkehrsvereine Berner Oberland
- Pro Juventute, Pro Senectute, Pro Infirmis
- Weiterbildung für JugendgruppenleiterInnen in Bozen
- Messen und Kongresse
- Elternschule Werdenberg
- Ferienwoche mit Geistigbehinderten Valbella
- Gymnasium Feldkirch

AHS 1995

Hier haben VIP's tätig werden gearbeitet und...



VIP entwirrt Diabolochnüre ...



VIP beim Interviewtermin ...

Aufgrund der letztjährigen Erfahrungen - die SBSK-interne Weiterbildung "Themenzentriertes Theater" mit der TZI-Leiterin Franziska Vogt kam wegen zu geringer Teilnehmer Innenzahl nicht zustande - hat sich die Weiterbildungsgruppe entschlossen, dieses Jahr keine interne Weiterbildung zu organisieren. Wer sich trotzdem weiterbilden möchte, kann das mit nachfolgend beschriebenem Kurs tun, den wir Euch sehr empfehlen können!

Die Weiterbildungsgruppe

Maria Keckeisen, Heiner Solenthaler, Hans Fluri

DAS GEHEIMNIS DER GROSSEN HARFE

- * Eine Patience, die als magisches Bilderbuch wirkt
- * Gedanken über die technischen, psychologischen, pädagogischen, soziale, symbolische, philosophische, spirituelle und therapeutische Seite eines Spiels
- * Ungewohnte Wege, Phantasie ins Spiel zu bringen
- * in der Gegenwart seiner Vergangenheit begegnen und mit seiner Zukunft spielen
- * Eine Spielform als systematische Planungshilfe
- * Mit komplexen Situationen bewußter umgehen

Zeit: 5. Nov. 15.15 Uhr - 6. Nov. 15.30 Uhr

Ort: Spiel- und Kurshotel "Sternen" Brienz

Zielgruppe: alle Interessierten im Bereich der Spielpädagogik und Spieltherapie

Kosten: Fr. 340.-, inkl. Vollpension, Material und Unterlagen

Leitung: Hans Fluri, Spielpädagoge

Auskunft und Anmeldung: ASK, Panoramastrasse, 3854 Oberried-Brienz, Tel. 036 49 18 38

Anmeldefrist: 1. November

Als Abschluß ein kleines
Rätzel für Freunde des
Spieles: Labyrinth des Meister
Wie kommt Merlin zum
Kleeblatt ?

