

Spielinfo

02/2006



SDSK - Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation

2 Inhalt



Editional	3
Schnee	4
Spiel	7
Tipps	12
SpielerInnen	14
Humor	18
Blitzlicht	19
Adressen	22
Memoboard	24

Impressum

Redaktion

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

✉ spielinfo@play-do.com

Katalin Maurer-Hankovszky (hkm),

☎ +41 79 432 21 08

✉ info@handlungsspielraeume.com

Marek Stejskal (ms)

☎ +41 79 321 17 56 ✉ marek@stejskal.ch

Titelbild: Urs Limacher Koechlin

Fotos: ASK, ms, hkm, Herr Inter net...

Redaktionsschluss für die Ausgabe 1/2007: 15. April

Das Spielinfo erscheint 2x jährlich. Auflage: 200 Ex.

Im Jahresabo erhältlich ohne Mitgliedschaft für eine Schutzgebühr von sFr. 12.-. Anmeldung bei der Redaktion.

Inserate ganzseitig für Mitglieder: sFr. 100.-

Für Nichtmitglieder: sFr. 120.-

Halbseitig möglich.

Engel ohne Schnee?

Lange bangten wir um diese Spielinfo-Nummer, die eine weihnachtliche werden und Spielen an langen Winterabenden und draussen im Schnee gewidmet werden sollte: Wie sollen wir von Winterspielen erzählen, wenn die farbigen Blätter noch die Bäume schmücken? Und die Landschaftsfarbe satte Grün ist?

Dann mehrten sich Gott sei Dank die Nachrichten über Neuschnee und auch das Thermometer probiert die tieferen Bereiche aus – wenn auch nur in höheren Lagen, doch Spiele im Schnee sind wieder aktuell! Hinzu kommen Spiele für die langen Abende, und auch die Spielabende, welche von SpielpädagogInnen oder LudothekInnen organisiert werden...

Spielinfo tritt in eine neue Phase: Res Theiler, mein bisheriger Redaktionskolleg schreibt keine seiner weisen und ruhig betrachtenden Editorials mehr.

Dafür gestaltet neu Marek Stejskal die Seiten und schöpft aus seinen reichen praktischen Erfahrungen auch in eigenen Beiträgen und Drudels. Viel Spass beim Lesen, und viele freudige und glänzende Momente beim Spielen!

Kati Maurer-Hankovszky



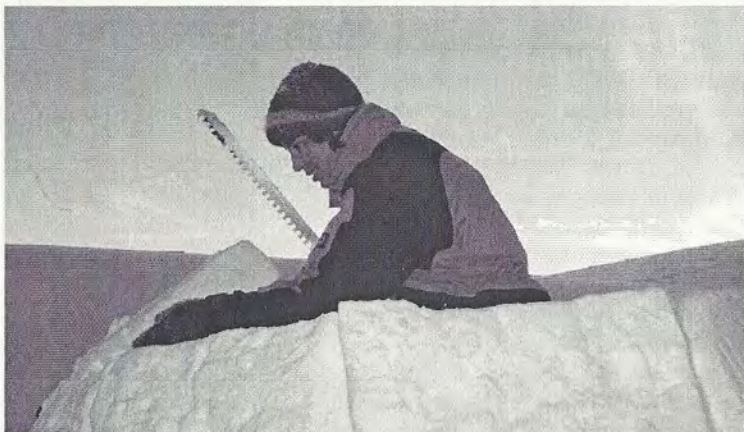
Wenn Engel fliegen lernen...



Anleitung für den Iglubau

ms: „Schnee ist das preiswerteste Werkmaterial, dass vom Himmel fällt!“ Dieses Zitat von Hans Fluri brachte mich auf eine Idee...

Die Anleitung zum Bau eines Iglus und die Fotos habe ich von Webseite  www.iglubauer.ch, auf der noch weitere interessante Informationen rund ums Iglubauen zu finden sind.



Schritt 1: Vorbereitung

Günstigen Bauplatz finden mit genügend und kompaktem Schnee, wenig Wind, Abendsonne, Aussicht...

Die Iglubewohner legen sich in den Schnee, mit einer Schnur oder dem Skistock wird der Iglu-Innenradius gemessen und markiert. Bei zu wenig kompaktem Schnee muss der lockere Schnee durch meditatives Stampfen (ca. 1 Stunde - kein Witz!) gepresst werden.





Schritt 2: Schneeziegel sägen

Die Ziegel sollen möglichst gleichmässig sein. Ein Block misst etwa 80x50x15 cm. Der Iglubau wird etwas vereinfacht, wenn zu Beginn dickere Blöcke benutzt werden. Ein Block ist stark genug, wenn man ihn etwas hochwerfen kann und er beim Fangen (mit ausgestreckten Armen) nicht zerbricht.

TIPP: Je weiter der Steinbruch desto schlepp!

TIPP: Schneeziegel nie an den Ecken halten

Schritt 3: Die erste Reihe des Iglus setzen

Das Fundament muss gut gestampft sein, damit die Blöcke bei zunehmendem Gewicht nicht einsinken. Schon bei der ersten Reihe kann man mit der Schnur oder dem Skistock, welcher im Zentrum fixiert ist, den Radius überprüfen.

TIPP: Ist das Iglu gross genug oder gar zu gross?

Schritt 4: Spirale(n) schneiden

Es gibt viele Philosophien: $\frac{1}{3}$ des Umfangs anschrägen, den ganzen Umfang in eine Spirale schneiden, den ganzen Umfang in zwei Spiralen schneiden... Wir haben mit letzterem gute Erfahrungen gemacht, da die gleichmässige und relativ steile Steigung das Bauen des Iglus vereinfacht.

TIPP: Rechtshänder fällt es leichter, wenn die Spirale im Gegenuhrzeigersinn ansteigt.



6 Schnee



Schritt 5: Ziegel an Ziegel setzen

Nun geht es Ziegel für Ziegel weiter. Dabei muss darauf geachtet werden, dass jeder Ziegel auf seinen beiden unteren Ecken gut steht sowie an der oberen Ecke sich am letzten Ziegel anlehnen kann. Mit der Säge kann man die Kontaktflächen vergrössern. Beim Setzen der Ziegel die Kontrolle des Innenradius nicht vergessen.

Schritt 6: Spirale(n) hochziehen

Jetzt geht es eigentlich immer weiter so. Das wichtigste dabei ist, die Wölbung stets der Schnur oder dem Stock anzupassen. Wenn der Schnee nicht gut bindet, können Löcher jetzt schon sorgfältig gestopft werden, um die Stabilität zu erhöhen. Zu guter Letzt wird ein Ziegel über das verbleibende Loch gesetzt und von innen mit der Säge eingepasst. Zu guter Letzt wird ein Ziegel über das verbleibende Loch gesetzt und von innen mit der Säge eingepasst.

Schritt 7: Iglubauer befreien, Eingang schaufeln

Ganz wichtig: Die Oberkante des Eingangs muss tiefer sein als die Liegefläche, damit die Wärme im Iglu bleibt und nicht durch den Eingang entweicht. Deshalb gräbt man von innen und aussen je ein Loch, welche genügend tief miteinander verbunden werden.
TIPP: Der Iglubauer im Iglu drin benötigt eine Schaufel - und zwar schon bevor der letzte Ziegel gesetzt wurde.

Schritt 8: Löcher stopfen

Je nach Bauart bleiben grössere oder kleinere Lücken offen. Damit die Wärme im Iglu bleibt, müssen diese mit Keilen und anderem kompakten Schnee geschlossen werden.

TIPP: Damit es innen weniger resp. gar nicht tropft, können die vorstehenden Ecken weggeschliffen werden. So fliesst allfälliges Schmelzwasser den Wänden entlang ab.

Ich sitze im Schnee?

Uaah, hier kommen die Wintergeister!

Begrenze im Schnee ein größeres Spielfeld durch Linien im Schnee. Zwei Mitspieler sind Wintergeister. Sie dürfen das Spielfeld nicht betreten, alle anderen stellen sich ins Spielfeld.

Die Wintergeister versuchen nun, mit Schneebällen die Mitspieler im Feld zu treffen. Wer getroffen ist, erstarrt sofort und darf sich nicht mehr bewegen. Aber die Getroffenen können befreit werden, wenn zwei noch Freie den Erstarren in die Höhe heben und rufen: "Wintergeist verschwinde!" Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit sind die beiden zuletzt Erstarren die neuen Wintergeister.

Quelle:  www.labbe.de

Achtung, Eisbären!

Die Spieler bilden 2 Gruppen - Eskimos und Iglus. Ein Spieler bleibt übrig, er ist der Späher. Die Iglus stellen sich mit gegrätschten Beinen im Kreis auf - die Eskimos laufen fröhlich im Schnee herum. Sie hätten ja ein schönes Leben, wenn da nicht die Eisbären wären. Die Aufgabe des Spähers ist es, die Umgebung nach Eisbären abzusuchen und, falls er meint, einen gesehen zu haben, sofort Alarm zu geben: Achtung, Eisbären!. Auf den Alarmruf hin suchen alle Eskimos und der Späher Unterschlupf in den Iglus - in jedes Iglu paßt aber nur ein Eskimo und so bleibt ein neuer Späher übrig. Jetzt wechseln Eskimos und Iglus die Aufgaben - der Späher ruft: Keine Eisbären in Sicht. Natürlich kann der Späher die Eskimos auch ärgern, indem er ruft: Achtung, Eis ... schollen! Wer dann fälschlicherweise ins Iglu flüchtet wird automatisch Späher.

Quelle:  www.spielkiste.de Autor: Matthias Hänsel



Schach dem Menschen

Vom 25. November bis 5. Dezember fand der möglicherweise letzte gigantische Schachwettkampf Mensch gegen Maschine statt.

Im über sechs Duelle gehenden Kampf Mensch gegen den von Menschen konstruierten Computer hat das Schach-Programm „Deep Fritz“ den russischen Weltmeister Wladimir Kramnik 4:2 geschlagen.

Es war ein faszinierender Match auf höchstem Niveau. Kramnik kämpfte gegen eine Rechnerkombination der Hamburger Softwarefirma ChessBase, die pro Sekunde über 8 Millionen Züge prüft!

Vier spannende Spiele endeten unentschieden. Im zweiten Spiel allerdings profitierte der Rechner blitzschnell von einem schier unerklärlichen Blackout des Weltmeisters, welcher im Endspiel in eigentlich ausgeglichener Stellung den wohl größten Fehler seiner Karriere machte. Kramnik tat in dieser Situation etwas nicht, was die Ingenieure „Deep Fritz“ beigebracht hatten: Auf seinen Händen sitzen zu bleiben, um nicht voreilig zu ziehen. Kann es sein, dass nicht zuletzt Fehler Menschen so menschlich machen und sie von herzlosen Maschinen unterscheiden?

Hans Fluri



*Wer
gewinnt?
Mensch
oder
Taube?*

Mein Lieblings-Spiel

Gibt es ein Spiel, dass du leidenschaftlich spielst? Möchtest du deine Leidenschaft anderen Menschen mitteilen? Das Spielinfo will dafür Spielraum bieten.

Ich habe vor einiger Zeit das asiatische Brettspiel Go kennen gelernt und war überrascht, wie wenige Leute in meinem Umfeld von diesem Spiel gehört hatten, geschweige denn gewusst hätten, wie man es spielt.

Je mehr ich mich mit Go auseinandersetze, umso mehr wird mir bewusst, wie stark das Go in mir eine Spielleidenschaft weckt, die ich bis dato in dieser Form noch nicht erlebt habe. Meine Passion möchte ich nun spielinteressierten Menschen *mit*-teilen.

Daraus entstand die Idee, im Spielinfo eine neue Rubrik zu lancieren, in der SpielerInnen ihr Lieblingsspiel vorstellen können. Es soll in erster Linie beschrieben werden, welche Gründe ausgerechnet das beschriebene Spiel zum Liebling werden liessen. Die Begeisterung soll ihren Ausdruck finden und vom Mit-teilen zum Mit-spielen anstiften.

Wir von der Redaktion des Spielinfo sind davon überzeugt, dass es unter den Leserinnen und Lesern einige spiefreudige Anstifter gibt, die sich gerne mitteilen wollen...

Marek Stejskal



GO - Das Spiel der Götter



Immer wieder begegneten mir in Büchern und Zeitschriften Fotos von Menschen, die im Spiel vertieft sich nachdenklich über ein Brett mit linsenförmigen, schwarzen und weissen Steinen gebeugt hatten. Ich wusste nur, dass dieses Spiel GO genannt wurde. Meine Neugier liess nicht nach und so machte ich mich auf die Suche nach Hintergrundinformationen. Entdeckt habe ich dabei ein überaus faszinierendes, spannendes und komplexes Spiel, das mein Spielerherz im Sturm eroberte.

Was ich an Go so sehr mag, ist...

...die Schlichtheit des Spielmaterials und die Einfachheit der Grundregeln. Trotzdem ist das Spiel ungeheuer komplex. Diese Regeln schränken kaum ein und lassen unzählige Spielvariationen zu. Aus diesem Grund wird wohl in vielen Go-Büchern darauf hingewiesen, dass Go zu lernen eine Stunde dauert, aber um es zu meistern ein ganzes Leben. Je mehr ich mich in dieses Spiel vertiefe, umso mehr neige ich dazu, diesem Spruch Recht zu geben.

...das Spielziel: Im Go geht es darum, mehr freie Schnittpunkte als der Gegner einzugrenzen. Nicht darum, den Gegner vernichtend zu schlagen.

...der Spielverlauf: Abwechselnd setzen die Spieler ihre Steine auf die Schnittpunkte des Brettes. Gesetzte Steine werden nicht mehr verschoben. Man versucht Gebiete zu erobern und zu sichern, gegnerische Steine zu

umzingeln und gefangen zu nehmen, eine Invasion gegnerischen Gebietes zu starten und eine Invasion eigener Gebiete zu verhindern. Sind beide Parteien der Meinung, dass keine Punkte mehr zu holen sind, ist das Spiel zu ende. Gebietspunkte und gefangene Steine werden zusammengezählt.

...die von Japan geprägte Spielkultur: Der stärkere Spieler schenkt seinem Gegenspieler Vorgabesteine. Das macht das Spiel für den Stärkeren spannender und für den Schwächeren leichter. Zu Beginn des Spiels wünscht man sich gegenseitig ein „schönes Spiel“. Wenn man während des Spiels in eine aussichtslose Lage kommt, gilt es als ehrenhaft, das Spiel aufzugeben. Am Ende der Partie analysiert der Gewinner mit dem Verlierer den Spielverlauf und zeigt ihm dabei Verbesserungsmöglichkeiten auf.

...seine Geschichte: Go ist nach allgemeiner Ansicht 4000 Jahre alt, womit es das älteste strategische Brettspiel der Welt wäre. In China von Hofastrologen zur Deutung der Zukunft entwickelt, von Kriegsherren zu strategischen nung genutzt, kam es nach Korea und von dort aus nach Japan.

Aus diesen Gründen ist für mich Go - das Spiel der Götter. Ich hoffe, mein Artikel hat Lust auf mehr gemacht. In diesem Sinne: „let's GO...“

Marek Stejskal



Go-Kurs: <http://playgo.to/interactive/german/>



Go-Server: <http://www.gokgs.com/>



Go für Einsteiger, ISBN: 978-3-89717-429-0



Das Go-Spiel, ISBN: 3-937499-03-2



Bücher & Spiele



Buch: Übungsformen für Schnee

Werner Lippuner / Walter Bucher / Hans Fluri u.a., 1017 Spiel- und Übungsformen für Skifahren, Carving, Skilanglauf, BigFoot, Snowblade und Snowboard, inkl. spezielle Hüttenspiele und Ideen fürs Lagerleben und den Familienkreis. , mit Begleitbüchlein, das alle Spielskizzen enthält. Verlag Hofmann Schorndorf. 4. Auflage 2003. Spezialpreis für SpielpädagogInnen bei der BOUTIQUE 3000 / ASK, 3855 Brienz sFr. 35.-.

Buch: Spiel und Spielzeug in der Geschichte. Von allerley Spil und Kurzweyl.

Mühle, Backgammon, Würfel- oder Kartenspiele - die Ursprünge dieser heute noch beliebten Spiele liegen in ferner Vergangenheit. Andere Spiele sind heute vergessen. Doch was taten die Ritter, wenn sie gerade nicht in die Schlacht zogen? Was taten die Wikinger, wenn sie nicht plünderten, die Burgfräulein, wenn sie nicht sittsam stickten? Lange Winterabende und laue Sommernächte wollten gefüllt sein, mit Spielen und Belustigungen für Groß und Klein.

Anhand von archäologischen Funden und alten Quellen führt der Autor ein in die Welt des Spiels in Antike, Mittelalter und früher Neuzeit. Er beschreibt Geschicklichkeitsspiele, Brettspiele, Rätselspiele, ihre Teilnehmer und ihre Regeln. Die aus der Kunstgeschichte bekannten Bilder bekommen ein neues Gesicht: die zahlreichen farbigen Abbildungen lenken die Aufmerksamkeit auf das Element „Spiel“ auf Gemälden unterschiedlicher Zeiten. Zitate aus literarischen Werken und Zeitdokumenten ergänzen das Geschichtsbild. Dr. Frank Meier ist Professor für mittelalterliche und frühneuzeitliche Geschichte und ihre Didaktik an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. Er legt ein

sorgfältiges Buch mit reichen weiterführenden Literaturangaben. Im Anhang Anleitungen alter Spiele. Nicht nur zum Zum Schmökern und Nachspielen, auch als Weihnachtsgeschenk geeignet. (2006/Thorbecke). hkm

Spiel: Kakerlakenpoker

Drei junge Frauen sitzen im Beiz und beim Nebentisch hört man ihr immer wieder aufbrausendes Lachen und Sätze wie: Das ist eine Stinkwanze! Oder: Liebe Judith, eine Ratte für Dich! Die Auslegeordnung von farbigen Karten wächst langsam vor ihnen, und die, die beim Vorbeigehen einen Blick über die Schulter werfen sehen grünliche Kröten, blaugrauen Fledermäuse oder orange Kakerlaken, nebeneinander und dazu auch Duplikate... Als nach anderthalb Stunden ein junger Herr sich genügend Mut angetrunken hatte und sich einmischt, sind die Regeln schnell erklärt: Ziel ist das Gegenüber in Unsicherheit zu halten darüber, ob ich beim Weitergeben einer Karte das tatsächlich abgebildete Tier nenne oder bluffe. Und dazu brauche ich den im Titel erwähnten Poker-Face, oder auch andere Möglichkeiten der Irreführung. Spielziel: möglichst wenig Karten einstecken zu müssen (dies geschieht, wenn ich die Strategie – bluffen oder die Wahrheit sagen – des Anderen nicht durchschaut habe), wer 8 verschiedene oder 4 gleiche Tierchen gesammelt hatte, ist verloren. Die Damen am Beiztisch sind sichtlich um den Neuankömmling froh, vier Spieler bilden vielleicht die günstigste Runde für das Spiel, welches übrigens zu zweit zwar spielbar ist, jedoch seine Reize kaum entfalten kann. Es wird dann spät zu viert: das Spiel ist zwar nichts Besinnliches, doch abend- und nachtfüllend!

Kakerlakenpoker von Jacques Zeimet, Grafik: Rolf Vogt, 2-6 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 20-30 Min., Drei Magier (2004).



Spiel-Telegramm

Peter Felix

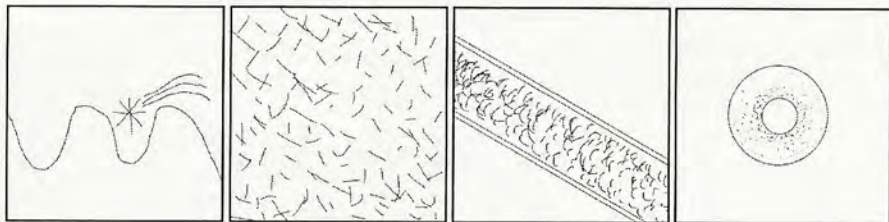
Mein Schwerpunkt sind nach wie vor Brett- und Kartenspiele. Mehrere Organisationen (Pro Senectute, Erwachsenenbildung...) haben einige meiner Kurse in ihr Programm aufgenommen. Zurzeit habe ich Kurse für Bridge, Jassen, Patience legen und Sudoku am laufen. Teilweise ergibt sich als Folge der Kurse noch die Möglichkeit über eine gewisse Zeit betreute Uebungen anzubieten. Eine Uebersicht über mein ganzes Angebot kann meiner Homepage  www.spielpeter.ch entnommen werden.

Petra Lautner

Am 16. Dezember 2006 fand in der Kultbar Xang (ArtEffekt-Halle) in Arbon von 19 - ca. 22 Uhr eine Spielveranstaltung statt. Organisatoren waren: Spielwarengeschäft Hollenstein, Amriswil, Jongliertreff Arbon und ich. Wir werden ein Spielbuffet anbieten, div. Jongliermaterial mit Tüchern, Bällen, Keulen, Ringen und einfache Würfel-/Karten-/Schachtelspiele. Das Xang ist sowieso einen Besuch wert. Es gibt eine tolle Atmosphäre und zur Zeit einen 6 m hohen Weihnachtsbaum zu bestaunen.

Mario Benedetto

Aktuell führe ich 1-2 mal pro Monat einen Spielabend für erwachsene durch. Motto: Open House.
wo: Glaernischstr. 57 in Richterswil



*Festtags
Drudel
von
Marek
Stejskal*

Dieter Bigler

Am 8. Dezember in Rapperswil fand wieder ein Spielabend statt. Insgesamt waren ca. 45 - 48 Leute da. Es hat uns auch sehr Spass gemacht, die Menschen so schön und locker spielen zu sehen. Es hat uns angespornt, solchen Spielabende wieder anzubieten und auch wieder in der wunderschönen Ambiance der Alten Spinnerei in Rapperswil. Der nächste Abend wird im März/April sein. Auch wir, die vier OrganisatorInnen haben es sehr genossen.

Anfangs Dezember war ich wieder in der Fachhochschule Nordwestschweiz und habe einen Spielkurs gegeben. Die 22 LehrerInnen haben kräftig gespielt und ich habe kaum je so viel gelacht. Es ist toll, solche Kurse geben zu dürfen. Es ist so, dass meine Kurse an der Fachhochschule und in den Kollegien, die ich in den letzten Jahren gegeben habe doch langsam aber sicher im Aargau Früchte tragen. Ich höre immer wieder, dass die KursteilnehmerInnen mit ihren Klassen mehr spielen und in Bewegung sind.

Als an der SuisseToy morgens erst noch nicht so viel los war, ...

...schrieb Lisa-Lena Fluri an unserem Stand in Bern ein paar Spiel-Buffer-Werbe-Värsli. So beispielsweise:

- Testen Sie mal Ihr Geschick:
Probieren Sie den Devilstick!
- Haben Sie einen Kopf, einen kahlen
Verstecken Sie ihn mit Drahtspiralen.
- Haben Sie genug vom Blumenbouquet
Schenken sie ein Bilboquet.
- Fühlst Du Dich wie der letzte Brei:
Nei – Nei macht Dich wieder frei!



Telegramm aus dem SPS 21

(Datum 7.12.2006)

Haben pause - stopp - es läuft gerade ein kurs mit 21
teilnehmern - stopp - nervosität im umgang mit diabolo
ist weg - stopp - bilboquet landet (oft, oder auch nicht) -
stopp - devil sticks sind teuflisch (gut!) - stopp - jonglieren
geht auch mit mandarin (müssen aber sofort gegessen
werden ;-)) - stopp - boule bei sommerlichen temperaturen
am see (aber es ist dezember) - stopp - peitschenkreisel
lässt sich zuverlässig starten - stopp - stimmung ist super -
stopp - reden seit der kommunikationswoche bei Kati nur
noch in ich-botschaften - stopp - dank Ferdi walken wir
gelassener durchs leben - stopp - Jojo lehrte uns, dass
volkstanz spass macht - stopp - die wortspiele von Hans
bereiten uns kein kopfzerbrechen mehr - stopp - absolut
einzige kritik: wegen Arnos gourmetküche passen die
hosen nicht mehr! - vielen dank an Hans für das
spielerische coaching - ende



Wir sind das SPS 21:

Diana Binder studiert Pädagogik / Erwachsenenbildung an der Uni Zürich und hat eine Woche vor SPS-Start erfahren, dass es diese Ausbildung gibt, und sich kurzfristig angemeldet.

Als Reitpädagogin und aktive Turnierreiterin verbringt sie fast jede freie Minute auf dem elterlichen Bauernhof. Sie möchte in naher Zukunft daraus einen erlebnispädagogischen Pferdehof mit Spielangebot und ZRM-Coaching machen. Sie sitzt am liebsten im Gras...



Steivan Gaudenz ist Primarlehrer in Zerneß und geniesst seinen Bildungsurlaub in Brienz. In seiner Freizeit fotografiert er leidenschaftlich, fährt gerne Motorrad und sammelt Heilpflanzen und Pilze. Seine selbstgebrauten Liqueurs und "Heilsäfte" sind legendär!!!

Am liebsten spielt Steivan Katz und Maus, ausserdem ist er der lebendige Beweis, dass Männer strategisch einfach besser sind. ;-)



Isabella Knecht geniesst ein Jahr Time-out vom Lehrerberuf. Sie kriegt glänzende Augen beim Anblick von "Esel x Pferd" und ist die beste Expertin für ihr Maultier Mira. Daneben geniesst sie alle Spielarten des Alpinismus, sei es beim Klettern, Bergsteigen oder Skitouren fahren. Als absoluter Champion beim Speed Spielen beweist sie, dass Schnelligkeit manchmal mehr bringt als Strategie.



Lach-haft*

Neue Trennungsregeln der Rechtschreibreform

- Al-bum: Explosion des ganzen Universums
Di-lemma: Andere Schreibweise für "Die Schafe"
Ein-wand-frei: Ein Haus mit nur drei Wänden
Erd-kunde: Ein Landkäufer
Fass-ade: Nie wieder saufen
Feld-herr: Mann auf der Wiese
Fis-kus: Böses Knutschen
Geistes-abwesenheit: Gespenstermangel
Golf-strom: Deutsche Autobahn
In-sekt: Modischer Schaumwein
Kata-strophe: Gedichtet am Tag nach dem Rausch
Miss-verständnis: Die schönste Psychologin
Mini-mum: Ganz kleiner Mut
Näh-maschine: Gerät, das die Arbeit verweigert
Ohr-feige: Mensch, der sich vor den Ohren fürchtet
Schlaf-rock: Sehr langweilige Musik
Grüner Star: Joschka Fischer
Steuer-knüppel: Waffe zur Eintreibung staatlicher Abgaben
Stuhl-gang: Bande, auf Raub von Sesseln spezialisiert
Tai-fun: Spass in Bangkok
* ein lustiger Gefängnisaufenthalt



Kurz und Bündig

Spielparade

Am 2./3. Dezember wurden in Brienz über 50 alte und neue Gesellschaftsspiele gespielt.

Die Hitparade führte das Team- und Partnerlabyrinth an. Unter den neueren Spielen war erstmals „Knapp daneben“ (HABA) dabei.



Fair-Play

80 Prozent unserer Spielwaren werden im Auftrag von westlichen Firmen in China hergestellt. Dafür müssen chinesische Arbeiterinnen und Arbeiter oft bis zu 14 Stunden am Tag an sechs oder gar sieben Tagen pro Woche arbeiten.

Mehr Gerechtigkeit für die Beschäftigten in den Fabriken ist das Ziel der Schweizer Spielzeug-Koalition: Sie fordert die Spielwarenbranche auf, für bessere Produktionsbedingungen in den chinesischen Spielwarenfabriken zu sorgen.

Ein "Nebeneffekt" dieser problematischen Entwicklung in der Spielproduktion ist auch, dass viele Kleinproduktionen von sinnvollen und fantasievollen Spielen verdrängt werden (wg. Preisdruck und Uninformiertheit der KonsumentInnen).

Die "Aktion fair spielt" setzt sich u.a. dafür ein, dass bei der Spielzeug-Produktion die Menschenrechte eingehalten werden. 🌐 www.fair-spielt.de

Iris Bischel



Ausgefaltet...

Go Schnupperkurs

Am 3. Januar 2007 besteht die Gelegenheit unter fachkundiger Anleitung von Dominik Müller, Leiter des Go Klubs Luzern und Marek Stejskal, Spielpädagoge ASK, in die Welt des Go Spiels einzusteigen. Beginnen wird der Schnupperkurs um 19.00 Uhr im Post Restaurant Postino an der Frohburgstasse 3 in Luzern. (Gleich beim Bahnhof Luzern)
Anmeldung bis zum 27. Dezember bei Marek Stejskal unter ☎ 079 321 17 56.

Spielnachmittag & Spielabend in Brienz

Traditioneller Spielnachmittag und Spielabend am 17. Januar um 13.30 Uhr für Kinder und Eltern, ab 19.30 Uhr für Jugendliche und Erwachsene im Sternensaal in Brienz.

Basler Museumsnacht 07

Am 19. Januar ist im Museum der Kulturen an der Augustinergasse 2 ist von 18 - 02 Uhr u.a. Spielen angesagt. Dabei sind abwechslungsreiche Beispiele aus aller Welt Trumpf. Michèle Wilhelm ist dabei für Casino-Spiele wie Roulette und Black Jack zuständig. Neben dem durchgehenden Spielbuffet leiten Manuel und Hans Fluri um 19 Uhr, 20.30 Uhr, 23 Uhr und 24 Uhr Workshops mit New Games unter dem Titel „Gewinngarantie für alle“.

Spielnacht der Ludotheken der Zentralschweiz

In der Nacht vom 19. auf den 20. Januar wird wenig geschlafen... Warum das so ist, wird die Ludothek vor Ort bestimmt sagen können.

Spielnachmittag für Väter und Kinder

Am 27. Januar findet in Bülach unter der Leitung der Spielpädagogin Isabella Knecht ein Spielnachmittag für Väter und Kinder statt.

Kontaktperson: Martin Gessler, ☎ 043 411 41 51.

**Hauptversammlung des SDSK 07**

Im Saal des Spielhotels Sternen in Brienz wird am 17. März die Hauptversammlung des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation stattfinden. Die Einladung folgt noch per Post. Anschliessend sind alle interessierten Eingeladen, die zur Zeit bekannteste Pokervariante Texas hold'em zockend kennen zu lernen.

Vorsicht! Drudel Lösungen!

Weihnachtsstern zwischen Kamelöcker.
Boden unter einem trockenen Weihnachtsbaum.
Renntierschlitzen-Spur des Senta-Claus.
Sektflasche von oben, kurz vor dem Knall.

22 Adressen

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSL

Sitz: 3855 Brienz

🌐 www.sdsl.ch.vu

✉ sdsl@play-do.com

Vorstand SDSL:

Mario Benedetto, *Ressort Spielmessen*

Glärnischstrasse 57, 8805 Richterswil

☎ +41 44 786 35 16 ✉ mario.benedetto@bluewin.ch

Dieter Bigler, *Co- Präsident*

Dorfstrasse 22, 5102 Rupperswil

☎ +41 62 897 10 24 ✉ dieter.bigler@gmx.ch

Hans Fluri, *Co- Präsident*

CH-3855 Brienz

☎ +41 33 951 35 45 ✉ ask.brienz@play-do.com

Maria Keckeisen, *Animation*

In der Braike 4, A-4900 Bregenz

☎ +43 55 747 93 57 ✉ spielachse.mk@utanet.at

Paul Kobler, *Vizepräsident, Sekretariat*

Rebbergstasse 12, 9445 Rebstein

☎ +41 79 705 45 94 ✉ pkobler@psrebstein.ch

Barbara Ryffel Hunziker, *Kasse*

Lampenbergerstrasse 11, 4435 Niederdorf

☎ +41 61 961 06 04 ✉ baba.ryffel@bluewin.ch



Fach und Interessengruppen*Bildung & Ausbildung*

Hans Fluri, s. bei Vorstand

LuDo-Therapie

Susanna Plüss-Stalder, Rothus

Postplatz 14, 7302 Malans

☎ +41 81 322 48 44 ✉ susanna_pluess@freesurf.ch

Seniorenarbeit

Rolf Steinmann

Stieren matte 7, 3110 Münsingen

☎ +41 31 721 21 05 ✉ steinis7@bluewin.ch

Spiel & Coaching

Kati Maurer-Hankovszky

Postfach 558, 7002 Chur

☎ +41 79 432 21 08 ✉ info@handlungsspielraeume.com

Spielanimation & Spielfeste

Maria Keckeisen s. bei Vorstand

Spielräume & Spielraumberatung

Stephan Flückiger

St. Niklausstrasse 21, 4500 Solothurn

☎ +41 32 623 59 86

Computerspiele

Marek Stejskal

Spittelgasse 5, 6370 Stans

☎ +41 79 321 17 56 ✉ marek@stejskal.ch

und Mario Benedetto

s. bei Vorstand

Redaktion Spielinfo

Marek Stejskal

und Katalin Maurer-Hankovszky

✉ spielinfo@play-do.com



Eingefaltet...

- 3. Januar GO Schnupperkurs in Luzern.*
- 7. Januar ASK: Poi-Schwingen und Diabolotricks
Infos ASK Kurse: 🌐 www.play-do.com
- 17. Januar Traditioneller Spielnachmittag und
Spielabend in Brienz.*
- 19. Januar Spielnacht der Ludotheken
der Zentralschweiz*
- 19. Januar Museumsnacht 07 in Basel*
- 27. Januar Spielnachmittag für Väter und Kinder
in Bülach.*
- 1.-6. Februar Spielwarenmesse International Toy Fair
in Nürnberg, 🌐 www.spielwarenmesse.de
- 13. - 15. März ASK: Spielen mit Senioren
- 17. März Hauptversammlung des SDSK***
- 26. - 29. April ASK: Das Spiel als Coaching-Methode
- 11. - 15. Juni ASK: Therapeutisches Spielen
- 19. - 23. Juni ASK: Spielen in der Geriatrie und Pflege

*Diese Anlässe sind auf den
Seiten 16 / 17 weiter „Ausgefaltet“.

Unter 🌐 www.spielinfo.ch.vu sind
weiterführende Links zu finden.

