

# Spielinfo

Sonderausgabe 01

SDSK

Schweizerischer Dachverband  
für Spiel und Kommunikation



**Spiele bringen  
Gemeinschaftserlebnisse,  
wertvolle Erfahrungen,  
lustvolles Lernen, Kreativität,  
Selbstvertrauen und Freude.  
Wir spielen mit!**

**Maria Keckeisen**

**In der Braike 4**

**A-6900 Bregenz**

**Tel + Fax: +43 5574 79357  
spielachse.mk@utanet.at**

- ... Spielfeste und Animation für klein und gross**
- ... Fortbildungsangebote und Kurse für Führungskräfte, TeamleiterInnen, Lehrpersonen, ErzieherInnen**
- ... Betriebsfeste, Tag der offenen Tür, aktive Pausengestaltung**
- ... Spielaktionen in verschiedenen Formen, Inhalten und Themen (Bewegungs- + Kreisspiele, Jonglieren, Workshops, Abenteuerspiele, Interaktionsspiele, Spielparcours, Gesellschaftsspiele, Spiele mit Alltagsmaterial, Zirkus, kreative Kiste...)**
- ... Planung, Durchführung und Auswertung von Spielaktionen, Projekt- und Ferienwochen in Zusammenarbeit mit Gemeinden, Schulen, Institutionen, Vereinen, Tourismus**
- ... Beratung im Umfeld der Spielpädagogik**

# Inhalt

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDK	Seite 4
Spiele im Kreis	Seite 6
Spielanimation + Spielfeste	Seite 7
Spiel und Kultur	Seite 8
Würfelspiel	Seite 12
Spielräume + Spielraumberatung	Seite 13
Das ABC des Spielens	Seite 15
Seniorenarbeit	Seite 16
Bildung + Ausbildung	Seite 16
Spiel + Coaching	Seite 20
Streichholzspiele	Seite 21
Spielen beim Lernen	Seite 22
LuDo-Therapie	Seite 26
Spielebastelei	Seite 28
Ausbildungen + Kurse	Seite 29
Spielen....	Seite 32

## Impressum

### Redaktion

Isabella Franz, Eichbühlstrasse 47

8004 Zürich, 01 493 19 16

isamaria@bluewin.ch

und

Maria Keckeisen, In der Braike 4,

A-6900 Bregenz, 0043 5574 793 57,

spielachse.mk@utanet.at

## Inserate

Fr. 120.— je Seite s/w, an die Redaktion

© bei den Autorinnen und Autoren der  
jeweiligen Artikel

**Spielinfo** ist die Mitgliederzeitschrift des  
Schweizerischen Dachverbandes für  
Spiel und Kommunikation SDK  
3855 Brienz am See

Spielinfo erscheint 2x jährlich

**S**piel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“.

*Johan Huizinga, Homo Ludens*

**D**er Schweizerische Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK steht im Dienste des Spiels. Des Spielens in der umfassenden Weise, wie Johan Huizinga es in seinem Werk definiert. Seit es Menschen gibt, spielen sie. Dabei haben sich unendlich viele Spielarten und Spielweisen entwickelt. Dieses Kulturgut mit Leben erfüllt weiter geben, den Spielraum schaffen und erhalten, der es möglich macht, dazu haben sich Spielerinnen und Spieler im SDSK zusammengeschlossen.

Spiel ist auch Kommunikation:

**S**ei es, dass Geschichten erzählt werden mit Fadenspielen, Seminare und Kongresse auf ungewohnte Art eröffnet werden, an Meisterschaften Könner wetteifern, mit Interaktionsspielen die Teamentwicklung gefördert wird, man einander im Freundeskreis spielend näherkommt, in Sportspielen die Kräfte misst, in der Schule spielend Erstaunliches lernt, eine Familie zusammen spannende Stunden verbringt, man sich beim engagierten Arbeiten seine Gelassenheit bewahren kann, an Festen ein lebhaftes Miteinander aufkommt.

**K**aum irgendwo begegnen Menschen einander so offen und unvoreingenommen wie beim Spielen. Voller Neugierde und mit Anerkennung für das Können und den Einfallsreichtum der Mitspielenden. Gibt es eine schönere Art des aufeinander Zugehens?

In seinen Statuten definiert sich der Schweizerische Dachverband für Spiel und Kommunikation folgendermassen:

Der Verband bezweckt die Förderung des Kulturgutes Spiel und der Kommunikation. Namentlich engagiert er sich in folgenden Bereichen und Funktionen:

- Kontaktstelle, Beratung, Medienstelle und Öffentlichkeitsarbeit
- Vermittlung von Referentinnen und Referenten sowie Spielleiterinnen und Spielleitern
- Organisation und Durchführung von Kursen und Ausbildungen
- Beteiligung an Projekten
- Koordination und Auskunft betreffend Spielanlässen, Messen und Ausstellungen sowie Wettbewerben und Meisterschaften
- Förderung der Grundideen der Spielpädagogik.

Möchten Sie mehr erfahren?  
Oder gar das Spielen selber erleben?

Wir freuen uns auf den Kontakt mit Ihnen:

SDSK  
Schweizerischer Dachverband für  
Spiel und Kommunikation  
3855 Brienz am See

*Präsident*

Hans Fluri, Brienz am See  
Tel. 033 951 35 45

e-mail: [ask.brienz@bluewin.ch](mailto:ask.brienz@bluewin.ch)

*Vizepräsidentin*

Barbara Ryffel, Pratteln  
Tel. 061 821 35 03

e-mail: [baba.ryffel@bluewin.ch](mailto:baba.ryffel@bluewin.ch)

*Sekretär*

Paul Kobler, Rebstein  
Tel. 071 777 25 66

*Vorstandsmitglieder*

Isabella Franz, Zürich  
Tel. 01 493 19 16

e-mail: [isamaria@bluewin.ch](mailto:isamaria@bluewin.ch)

Ida Hotz-Burri, A-Hard

Tel. 0043 5574 732 19

e-mail: [martin@hotz.at](mailto:martin@hotz.at)

Maria Keckeisen, A-Bregenz

Tel. 0043 5574 793 57

e-mail: [spielachse.mk@utanet.at](mailto:spielachse.mk@utanet.at)

Stefan Maibach, Rikon

Tel. 052 383 38 19

e-mail: [st.maibach@bluewin.ch](mailto:st.maibach@bluewin.ch)

# Spiele im Kreis

## Sternschnuppe

Wir stehen im Kreis und die Sternschnuppe saust ringsherum. Schlägt sie zwischen zwei Spielern ein, gibt es eine Explosion: der eine saust links- und der andere rechts herum. Wer später eintrifft, wird die neue Sternschnuppe.

aus: Fluri, 1012 Spiele und Übungsformen, Hofmann, Schorndorf, 1984



## Kreis-Rufer

Alle stehen im Kreis. Ich rufe Helga. Sie läuft auf meinen Platz zu. Bevor sie bei mir ist, sollte jemand mich rufen. Denn, trifft sie auf mich oder gehe ich los, bevor ich von einem anderen gerufen werde, ist das ein Fehler.

Ich darf durch Gesten darauf aufmerksam machen, dass ich Hilfe brauche und dass mich schnell jemand rufen muss.

... Übungsphase ... Geschwindigkeit steigern

Variante: Wer einen Fehler macht, „stirbt theatralisch“ und bleibt als Leiche im Kreis liegen.

Maria Keckeisen, Spielachse

# Spielanimation + Spielfeste



Die **Fach- und Interessengruppe** „Spielanimation und Spielfeste“ ist eine Informations- und Austauschplattform für SDKS-Mitglieder:

- Ideenaustausch über Projekte und Spielaktionen
- Entwicklung und Diskussion von Spielfestkonzepten
- Hilfe und Beratung für Veranstalter
- Informationen über Spielgeräteverleiher, Spielfestveranstalter, Spielbusse
- Vermittlung von SpielpädagogInnen und SpielfestleiterInnen

- Werbung und Informationen über Spielveranstaltungen und Spielfeste
- Information über Weiterbildungen und Kongresse
- Fachliteratur

Alle an der Thematik Interessierten sind herzlich eingeladen, sich zu melden!



## **Kontaktadresse**

Maria Keckeisen  
In der Braike 4  
A-6900 Bregenz  
0043 5574 79357

[spielachse.mk@utanet.at](mailto:spielachse.mk@utanet.at)

# Spiel und Kultur

*„Spiel ist älter als Kultur“.  
So lautet der erste Satz von  
Johan Huizinga in seinem Buch  
Homo Ludens, Vom Ursprung  
der Kultur im Spiel (Rowohlt,  
1956 – Originalausgabe 1938).  
Er erklärt ihn folgendermassen:  
Der Begriff Kultur setzt mensche-  
liche Gesellschaft voraus. Das  
Spiel nicht, denn alle Grund-  
züge des Spiels sind schon im  
Spiel von Tieren verwirklicht.*

Huizinga stellt auch fest, dass die grossen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens alle bereits vom Spiel durchwoben sind: die Sprache (Wortspiele), der Mythos (Phantasie-Spiele eines erfindungsreichen Geistes), der Kult (Heilige Handlungen und Mysterien vollzogen in reinem Spielen). Und genau darin wiederum haben die grossen Triebkräfte des Kulturlebens ihren Ursprung: Recht und Ordnung, Verkehr, Erwerb, Handwerk und Kunst, Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft. Somit wurzeln diese alle im Boden spielerischen Handelns! Auch Marion

Kauke sagt: „Im spielerischen Forschungsdrang, Wetteifer und Schönheitsempfinden wurzeln die Ursprünge menschlicher Kulturschöpfung“.

Soweit bekannte Aussagen zum Ursprung der Kultur im Spiel.

Wie sieht es nun aber mit der Kulturgeschichte des Spielens aus? Spielten bereits die Jäger und Sammler? Höhlenmalereien und Felszeichnungen lassen nicht erkennen, ob die Entdeckung des Feuers etwa zufälligem, spielerischem Probieren zu verdanken ist, oder ob unsere Vorfahren vor 40.000 Jahren auch spielerisch lernten, Werkzeuge herzustellen und Probleme zu lösen. Wenn aber bereits Tiere Spielverhalten zeigen, warum sollten sich dann unsere Ahnen im Tier-Mensch-Übergangsfeld abstinenter verhalten haben? Jedenfalls finde ich es sehr interessant, dass Menschen es auch in existentieller Not und unter kargen Bedingungen für unverzichtbar hielten, Energie in Aktivitäten zu investieren, deren





Zusammenhang mit der Lebenssicherung nicht unmittelbar erkennbar ist. Und hier würde das Spielen hereinpassen.

Wenn wir nun einen grossen geschichtlichen Sprung machen, treffen wir 4.500 v. Chr. in Ägypten auf die ersten archäologischen Spielzeugfunde: kleine Bälle, Wurfhölzer, Kegeln, Puppen und Spieltiere

aus Ton. Auch das älteste Brettspiel wurde in Ägypten gefunden. Es ist 4.500 bis 6.000 Jahre alt und ein Rennwürfelspiel ähnlich unserem Mensch-ärgere-dich-nicht. Seine Entstehung beschreibt einen auffälligen Knotenpunkt in der Entwicklung menschlichen Spielverhaltens. Nun sind neben Würfeligkeit auch Geschicklich-



spling

Isabella Franz  
Stefan Maibach

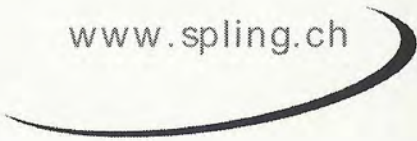
Ist Spiel: Zeitvertreib, Unterhaltung, Entdeckung,  
Auseinandersetzung, Erfahrung, Fertigkeit, Schulung,  
Überraschung, Vertiefung, Aufbruch, Freude?

*Wenn es das alles wäre –  
und das eine liesse sich  
vom anderen nicht trennen?*

*Wir engagieren uns  
für spannende und  
wirkungsvolle Impulse*

in der Teamentwicklung  
bei Projektarbeiten  
an Events und Festen  
bei Lehrkräften und Betreuern  
an Seminaren, Kongressen, Aus- und  
Weiterbildungen  
bei Freizeit, Unterhaltung, Plausch

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



Isabella Franz, Eichbühlstrasse 47, 8004 Zürich  
01 493 19 16 und 079 207 13 57, [isamaria@bluewin.ch](mailto:isamaria@bluewin.ch)

Stefan Maibach, Schwendi 24, 8486 Rikon  
052 383 38 19 und 079 304 33 29, [st.maibach@bluewin.ch](mailto:st.maibach@bluewin.ch)

keit und geistige Wendigkeit gefordert. Und erstmals werden Problemsituationen, die Entscheidungen erfordern, über vereinfachte Regeln als Spiel

guren unserem heutigen Schach entsprechen. Die Ableitung des Namens Schach vom altpersischen Wort shah (König) deutet auf die inzwischen entstandene



Monarchie hin. Zeit für spielerische Tätigkeiten zu haben war allerdings das Vorrecht einer bescheidenen Zahl von Menschen.

Die Kulturgeschichte des Spielens birgt wertvolle „Zeugnisse“ menschlicher Geistesentwicklung. Wer sich näher dafür interessiert, kann bei Marion Kauke,

handhabbar. Die Ausarbeitung von Denkspielen zeugt von der zunehmenden Fähigkeit der Menschen, ihren Verstand im Spiel zu gebrauchen. Markant dafür ist Wei-chi, das vor 3.500 Jahren in China entstand und sich als Go in Japan ausbreitete. In der altindischen Literatur wird unter dem Namen Tschaturanga ein Brettspiel erwähnt, bei dem Brett und Fi-

*Spielintelligenz, Spielend lernen – Spielen lehren?* (Spektrum Akademischer Verlag, 1992) nachlesen, wie die Spieltätigkeit „nachweislich am kulturhistorischen Menschheitsfortschritt beteiligt“ war und natürlich immer noch ist, denn Spiel und Kultur prägen einander gegenseitig.

Maria Keckeisen  
spielachse.mk@utanet.at

# Würfelspiel

## Nackter Spatz

Mitspielende: ab 2  
Material: 1 Würfel mit Becher

Je ein Wurf mit einem Würfel. Es würfelt jeder für den anderen, d.h. wer würfelt, stülpt vor dem linken Nachbarn den Becher um. Diesem gehört dann die geworfene Augenzahl. Sitzt aber ein "nackter Spatz" unter dem Becher, nämlich die 1, so bekommt der Werfer selbst einen Minuspunkt. Mehrere Runden werden gespielt, zuletzt zusammenzählen und die Minuspunkte abziehen.

*aus: Preetorius, Knaurs Spielbuch, Droemer Knaur, 1953*



# Spielräume + Spielraumberatung

„Der wichtigste Spielraum ist jener in den Köpfen der Erwachsenen“.

Die **Fach- und Interessengruppe** Spielräume und Spielraumberatung wurde an der Gründungsversammlung des SDSK im März 2001 ins Leben gerufen. Vorerst existiert sie also „nur“ in unseren Köpfen – personell muss bzw. kann sie sich jetzt „nahdisnah“ bevölkern....

„Ohne Spielräume kein Spiel“ - dieser Ausspruch dient uns als Ausgangslage für mögliche Auseinandersetzungen, Diskussionen, Reflexionen und v.a. für eine mögliche Zusammenarbeit und den gewünschten Austausch zum Thema „Spielräume“ und „Spielraumberatung“.

Mit Spielräumen sind nicht nur einfach die klassischen Spielplätze gemeint; der Begriff ist bewusst weiter gefasst ..

Was für Spielräume brauchen wir Menschen? Welcherlei Spielräume gibt es? Räumen wir im Spiel oder spielen wir im Raum (Dada lässt grüssen)? Wie können und wollen wir Spielräume gestalten, beeinflussen, kreieren?

„Spielraumberatung“ setzt sich mit der (Neu-)Gestaltung und Umgestaltung von Spielräumen auseinander. Der Begriff wird in der Regel im Zusammenhang mit der Gestaltung von Aussenräumen gebraucht – wieso aber nicht auch für Innenräume???

Spielraumberatung will Schulen, Gemeinden, Privaten, Vereinen und anderen Interessierten helfen, kinder- und menschengerechte Spielplätze und Spielräume zu fördern und gestalten. Unsere Fach- und Interessengruppe könnte hier zu einem **wichtigen Forum** für Austausch, Zusammenarbeit, Lobbyarbeit werden!

**Kontaktadresse:** Stephan Flückiger, Spiel- & Sozialpädagoge, Animator und Spielraumberater, Nelkenweg 7, 4500 Solothurn  
T&F: 032 623 59 86, [stefflueckiger@dplanet.ch](mailto:stefflueckiger@dplanet.ch)



# SPIELBAR

Die Kunst des Spielens ist uns aus verschiedenen Kulturen überliefert und so alt wie die Menschheit; älter als Lesen und Schreiben.

Der Mensch hatte schon immer das Bedürfnis zu spielen, sei dies zur Ablenkung, Erholung, um Geselligkeit und Gemeinschaft zu erleben, zum Wettkampf oder zum Lernen.

In meiner jetzigen Tätigkeit als Beraterin und Spieltrainerin verbinde ich SPIEL, BERATUNG und SCHULUNG miteinander.

## **FORT- UND WEITERBILDUNG ZU:**

SPIELEN MIT BETAGTEN MENSCHEN

DAS SPIEL IN DER ERWACHSENENBILDUNG

DAS SPIEL IN DER BERATUNG

KOMMUNIKATION

KREATIVITÄT

KONFLIKTMANAGEMENT

BURNOUT-PROPHYLAXE

**TEAMENTWICKLUNG**

**EINZELCOACHING**

**DIE ANDERE ALS ÜBLICHE TAGUNGSBEGLEITUNG**

• **SPIELBAR** • **GABY HASLER** •

HALDENSTRASSE 15

TEL & FAX

NATEL

E-MAIL

4441 THÜRNEN

061/973 10 93

079/323 81 83

spielbar@datacomm.ch

# Das ABC des Spielers

*Wer spielt, lernt mit seiner Aggressivität so umzugehen, dass es der betroffenen Person oder dem Gegenstand nicht schadet. Spielende gehen auf etwas zu; sie sind angriffig. Dank der eigenen Erfahrungen haben sie weniger Angst vor der Angriffigkeit anderer und können darauf weit angemessener reagieren als Nichtspielende. Spielen fördern in hohem Mass die Anpassungsfähigkeit an Personen, Gegenstände und Situationen. Es bringt Anspannung und Entspannung ins Leben, liefert häufig Gelegenheit zur Antizipation – ohne dass diese Voraussicht zu übertriebener Vorsicht führen muss – und schafft eine wunderbare Atmosphäre.*

Das Verstehen eines Spiels und das Umdenken von einem Spiel zum nächsten oder von einem Spielzeug zum andern entwickelt Auffassungsvermögen und Aufmerksamkeit. Es verlangt immer wieder Aufnahmebereitschaft und das oft – z.B. beim Jonglieren – im wörtli-

chen Sinn. Spiele können aufregend sein und voller Ausgelassenheit; andererseits verlangen sie Ausdauer und regen auf vielfältige Weise zur Be-Sinnung an. In ihrer Vielfalt wirken sie befreiend, sie schaffen vielerlei Begegnungen und heissen die menschliche Begeisterungsfähigkeit willkommen. Sie schaffen Gelegenheit, seine Beidhändigkeit und Beidseitigkeit ins Spiel zu bringen und dadurch nicht zuletzt den Bord-Computer namens Gehirn optimal einzusetzen. So erhöhen sich ganz nebenbei auch Beharrlichkeit und Belastbarkeit. Die damit verbundene verbesserte körperliche und geistige Beweglichkeit, ein eingespieltes Denkvermögen und eine spielend erhöhte Differenzierungsfähigkeit sind wohl beste Burnout-Prophylaxe.

Durchhaltevermögen und Durchsetzungskraft, Ehrgeiz und Eigeninitiative, Einsatzbereitschaft und Einsatzfreude gehören zur Dynamik des Spiels genauso wie Einfühlsamkeit. Das Miteinander von emotionaler Kompetenz und Entschluss-

# Seniorenarbeit

Angesprochen zum Mitmachen in dieser **Fach- und Interessengruppe** werden Frauen und Männer im Alter von 20 – 70 Jahren, die sich mit allen Formen der Altersfrage beschäftigen, sei es in der Gemeinde (Altersnachmittage), in Heimen, in der Geriatrie (Basale Kommunikation) usw.

Die Fach- und Interessengruppe für Seniorenarbeit vermittelt SpielleiterInnen und ReferentInnen für verschiedene Anlässe im Zusammenhang mit Senioren.

## **Kontaktadresse:**

Rolf Steinmann, Stierenmatte 7  
3110 Münsingen  
031 721 21 05  
steinis7@bluewin.ch



# Bildung + Ausbildung

Diese **Fach- und Interessengruppe** bietet eine Plattform für MitarbeiterInnen und LeiterInnen von Krippen, Spielgruppen, Horten, Kindergärten und Lehrkräften aller Schul- und Ausbildungsstufen (Erfahrungsaustausch, Aus- und Weiterbildung).

- Projekte planen, durchführen, begleiten und auswerten
- Beispiele aufzeigen, wie das Spielen in der Basisstufe einbezogen werden kann

- Beteiligung an Schulentwicklungsprojekten
- Die Bedeutung des Spiels für eine gesunde Entwicklung des Menschen in der Öffentlichkeit kommunizieren

## **Kontaktadresse**

Hans Fluri, Hauptstrasse 92  
3855 Brienz am See  
033 951 35 45  
ask.brienz@bluewin.ch





kraft, von Experimentierlust und Entspannung bietet günstige Voraussetzungen für das, was man als effizientes Energiemanagement bezeichnen könnte.

Spiele können eine Euphorie auslösen, die der Wirkung einer Droge gleichkommt; sie regen nicht allein die Fantasie an, sondern erziehen auch zu Fairness und Fingerspitzengefühl. In ihnen können eng beieinander Freude und Furcht aufkommen, was nicht zuletzt den Menschen in seiner Ganzheitlichkeit anspricht, seine Geistesgegenwart herausfordert und seine Gelassenheit entwickelt. Wer Gemeinschaftssinn fordert, wer Genauigkeit, Geschicklichkeit und Geschmeidigkeit sucht, wem Gleichgewicht wichtig ist, der ist beim Spielen richtig. Hier bauen sich Hemmungen ab und der Humor hält Einzug.

Die Welt des Spielens bietet ein weites Übungsfeld zur Entfaltung von Initiativen aller Art und zum Finden und Erfahren der inneren Ruhe, zum Training ungezählter Aspekte der

Intelligenz und zum Testen seiner Klugheit, zum lebendigen Erproben abwechslungsreicher Kommunikationsformen und damit zum Aneignen lebenswichtiger Kompetenzen. Unter abertausenden von Spielen gibt es kein einziges, das nicht die Konzentration fördern würde. Manche von ihnen fordern zur Kooperation heraus und entwickeln die koordinativen Fähigkeiten; sie verlocken zum Körperkontakt und helfen, den Krafteinsatz zu optimieren, sie machen Mut zur Kreativität und zur herzhaften Auseinandersetzung in Krisensituationen. Das hilft, lebensüchtig zu werden, schafft Lebensfreude und Leistungsbereitschaft. Es wächst die Lust, mit spielerischer List und geübter Lockerheit zu lernen. Mentale Stärke wächst aus dem Miteinander von Motivation, Muskeltraining und Musse. Es macht Spass, in chaotischen Situationen zu sehen, was sich an der Peripherie abspielt und mit hoher Präzision wahrzunehmen, was die Regeln des Spiels sind.



Spieler

Stephan  
Flückiger

Berater

Animator

„Spielen ist Leben – Leben heisst Spielen“

Stephan Flückiger  
Spiel- & Sozialpädagoge,  
Animator & Spielraumberater  
Nelkenweg 7  
4500 SOLOTHURN

T&F: 032/623'59'86  
e-mail: [stefflueckiger@dplanet.ch](mailto:stefflueckiger@dplanet.ch)  
www: [www.spielhimmel.ch](http://www.spielhimmel.ch)

### Meine Tätigkeiten und Angebote:

Grundsätzlich alles, was mit Spiel & Spielen zu tun hat, z.B.  
Spielen  
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 etc.

Eine überdurchschnittliche Reaktionsfähigkeit, wache Reflexe, das Aktivieren seiner eigenen Ressourcen, ein gut entwickeltes Rhythmusgefühl, überdurchschnittliche Risikobereitschaft und Schlagfertigkeit sowie Schnelligkeit im Erfassen von überraschenden Situationen sind unabdingbare Voraussetzungen, um bestimmte Spiele erfolgreich zu bestehen. Dies gelingt selten ohne ein gutes Mass an Selbstdisziplin. Der Erfolg hingegen schafft Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und Selbstvertrauen; er ermutigt zu weiteren Versuchen und setzt notfalls Selbsthilfe- und Selbstheilungskräfte frei.

Gegen manche Sinnlosigkeiten des Alltags setzt das Spiel die Entwicklung aller Sinne, die spielerische Entfaltung der Sinnlichkeit, die Ausbildung sozialer Kompetenz, Spannung und Spass, eine spielerische Eleganz, Spielwitz und Spontaneität, Staunen und Strategien. Eine bewusst vermittelte Spielkultur enthält zahlreiche Elemente von anregendem Stress

und vermeidet die nicht minder häufigen Formen von lebensfeindlichem Stress. Eine solche Spielkultur macht vertraut mit Synchronizitäten und mit Grundlagen der Taktik, entwickelt Teamfähigkeiten und öffnet Wege der Therapie, vermittelt ein Gefühl für Timing und Tradition, enthält Übermut und Unbeschwertheit, vermittelt Übersicht und Unternehmergeist. In ihr stecken Vergnügen und Vertrauen, Chancen zur Förderung von Verwandlungsfähigkeit und zur Entwicklung der Vielseitigkeit, der Wachheit und der Wahrnehmungsfähigkeit.

Regelmässiges Spielen stärkt die Weiterbildungsbereitschaft und unterstützt die Wendigkeit von Körper und Geist. Es macht mit Wettbewerb und Wetteifern vertraut, trainiert das Zielbewusstsein und stärkt die Zivilcourage. Das Spiel gibt dem Zufall eine Chance. Es lehrt zupacken und schafft Zusammenhalt unter allen, die es lieben.

Hans Fluri  
ask.brienz@bluewin.ch

# Spiel + Coaching

*Dass Spiel und Coaching miteinander zu tun haben, kann sofort einleuchten. Viele Coaches machen auch spielerische Teamentwicklung; Eröffnung und Schluss der ersten Europäischen Coaching Konferenz im Mai 2001 in Grindelwald war ein Spielanlass: etwas muss doch im Busch sein.*

Die Fach- und Interessengruppen des SDSK sind die Plattformen für Erfahrungsaustausch und Anregungen unter den Mitgliedern.

Zum Beispiel, dass beides, Spiel und Coaching, unsere Wahrnehmung und die Deutung von Situationen verändert. Was uns ohne Spielregeln und -kultur komisch vorkäme: vor einem karierten Brett schweigend sitzen und Figuren herumschieben, sorgt weltweit für Aufregung und fachkundige Kommentare. Was vorher aussichtsloses Mobbing war, erscheint nach dem Coaching als Bündel von Chancenkeimlingen, die eigene Situation in die Hand zu nehmen.

Wie genau können aber Spiel und Coaching füreinander

nutzbar gemacht werden? Als Kontaktperson dieser **Fach- und Interessengruppe** meldete ich mich, weil es mich fasziniert, welche **Erfahrungen** bei Kollegen (Coaches und Spielpädagoginnen) vorhanden sind.

Da ich gleichzeitig die Arbeitshypothese habe, dass noch weit nicht alles erfunden und ausprobiert wurde, was Spiel und Coaching füreinander bieten können, müssen Experimentierfreudige her, die das spielende Coaching und das coachende Spiel in seinen Details **erfinden**.

Im Klartext: Diese Fach- und Interessengruppe lädt alle diejenigen zu **Erfa-Erfi-Workshops** ein, die in ihrer Arbeit Coaching und Spielen integrieren (wollen).

## **Kontaktadresse:**

Katalin Hankovszky

Postfach 558 7002 Chur

handlungsspielraeume@bluemail.ch

079 432 21 08



# Streichholzspiele



## Gefangene befreien

Drei ganze und ein gebrochenes Hölzchen bilden das Haus, in dem ein Streichholz gefangen ist. Wie kannst du es befreien, obwohl du das Gefängnis nicht berühren und das Streichholz nur heraus schieben darfst?

(Einen Tropfen Wasser auf die Bruchstelle auf dem Dachfirst geben und das Gefängnis öffnet sich.)

aus: *Fluri, 1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit, Hofmann, Schorndorf, 1984*

## Wettbaumeln

Mitspielende: 2 und mehr

Hans und Peter pressen ein Streichholz ganz fest (der Länge nach) zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand. Vorsichtig wird der Daumen losgelassen und nun baumelt das Streichholz noch eine Zeit lang am Zeigefinger.

Wessen Hölzchen bleibt am längsten kleben?

aus: *Preetorius, Knaurs Spielbuch, Droemer Knauer, 1953*

# Spielen beim Lernen

*Spielen ist eine der natürlichsten Aktivitäten des Menschen. Die allgemeine Erfahrung, man würde dies im Erwachsenenalter immer mehr verlernen, prägt unsere Auffassung vom Spielen: wir betrachten es als selbstverständlich, wenn im menschlichen Leben so zentrale Tätigkeiten wie Arbeit und Lernen ernsthaft, sogar mühsam, ohne jeglicher Freude oder „überflüssigen Belustigung“ laufen.*

Dabei sind wir auf die wohltuenden Wirkungen des Spiels von A bis Z in verschiedenen Situationen so sehr angewiesen: im Prüfungstress, an langen Montagen am Arbeitsplatz, in Staus, beim Zuhören der nicht gerade nett geratenen Worte unserer Nächsten, wenn die neue Küchenmaschine in Betrieb genommen werden müsste...

Von den angesprochenen Lebenssituationen befasst sich dieser Beitrag nur mit einem Gebiet: mit dem des Lernens in Unterrichts- und Kurssituationen. Einmal, als ich über Spiele in der Erwachsenenbildung reden musste, kam ich auf ein Bild und habe alles Spielerische in diesem Feld wie einen Wanderer dargestellt, etwa so:



Eine Gruppe von Spielereien, die wir „*spielerische Lernformen*“ nennen könnten, ist sein Kopf (nicht etwa, weil diese kopflastig sein müssten). Der Blick ist bei diesen lernunterstützenden Aufgaben auf die Lerninhalte - Erkenntnisse, Daten, Informationen, die thematisiert und so den Lernenden nahe gelegt werden sollen - gerichtet.

Aus dem Bereich der Spiele entlehnte Formen wie „Domino“ oder „Memory“, die zu einer anregenden Organisationsform einladen, unterstützen das Lernen, indem mehrere Sinne sowie die Spiellust und Neugier des Menschen angesprochen werden. Wenn Lernende nach einer Unterrichtssequenz je einen der behandelten zentralen Begriffe auf den Rücken geklebt bekommen und nach den Regeln des Spiels „Was bin ich“ zu erraten versuchen, entsteht nicht nur ein lernendes Chaos (alle sind gleichzeitig beim Fragen und Antworten), sondern auch ein intensives Nachvollziehen all dessen,

was an dem Tag Thema war.

In den Herz- und Bauchbereich unseres Jungen habe ich „*Spiele*“ an und für sich eingetragen. Alte und neue Spiele vorwiegend ohne Material sind an dieser Stelle gemeint, die als Lernpausen eingesetzt werden können. Erfahrungsgemäss und laut unterschiedlichen Untersuchungen bleibt die Aufmerksamkeit von Lernenden wesentlich länger erhalten, wenn Lernpausen, in denen etwas ganz anderes gemacht wird, gezielt eingesetzt werden. Diese Spiele (beispielsweise „Hund und Katz“, „Goofy“) wirken sich ausserdem über die positiven Emotionen auch direkt auf Lernmotivation und Lernfähigkeit aus. Oft verbinden Lernende intuitiv das Gespielte mit dem Gelernten und können zentrale Gedanken besser nachvollziehen: wie z.B. „Müller-Meier“-Spieler in einer Coaching-Ausbildung eine andere mögliche Haltung zur Wahrheit entdecken. Ähnlich nahe den Emotionen, aber mit Inhalten „bepackt“, stecken die *Interaktionsspiele* im

# BOUTIQUE 3000

3857 Brienz am See  
Tel. 033 951 35 45  
Fax 033 951 35 88  
ask.brienz@bluewin.ch

Material für Spielerinnen und Spieler

## Spielmaterial

Diabolo gross	48.—	Jakobsleiter	12.—
Diabolo mittel	35.—	Touch me	8.—
Diabolo klein	20.—	Merlin /Oktaskop	8.—
Jonglierteller	6.—	Zauberstab-	
Jonglierteller Glitter	7.—	Kaleidoskop	30.—
Devil stick	35.—	Lazer-Disc gross	15.—
Devil stick chines.	40.—	Star Disc	11.—
Jonglierball	8.50	See Deez	22.—
Jonglierring	7.50	Wurfring	3.—
Jongliertuch gross	4.50	Fliegender Pilz	12.—
Jongliertuch klein	3.50	Melodieröhre	7.—
Jonglierkeule Flip	24.—	Chattering	35.—
Jonglierkeule Euro	39.—	30 Miniballone	2.—
Bilboquet	15.—	100 Normalballone	21.—
Bilboquet japan.	14.—	100 Modellierball.	23.—
Fangbrettchen	7.—	Punch-Ball	3.—
Schnurkreisel	9.—	Fun go	12.—
Schnurkr. gross	14.—	Going	21.—
Wendekreisel	3.—	Goback GOBA	32.—
Griffkreisel	16.—	Kippel-Kappel	5.—
Kreisel/2 Peitschen	9.—	Blas-Ufo	17.—
JoJo gross	9.—	Pusteball	8.—
JoJo normal	5.—	Riesenseifenblasen	12.—
Profi-JoJo	29.—	50 Murmeln, gem.	12.—
NeiNei	12.—	Softwürfel 6 cm	6.—
Orbiter I	17.—	Softwürfel 16 cm	12.—
Orbiter II	20.—	China-Kugeln	29.—
Spinner	9.—	Klangmurmeln	10.—
Schnäpperli	6.—	Kapla-Hölzer, Box	86.—
Hui	9.—	Erdball 2 m	740.—
Zauberkästli	12.—	Erdball 1 m	210.—
Drahtspirale	8.—	Globo Weichball	5.—
Peng-Springscheibe	4.—	Weltball	9.—
Ei-Gummiball	4.—	Hüpfball	28.—
		Soft-Fussball	8.50

Astro Jax	14.50
Lazer-Top	15.—
Mandala	15.—
dito gross	23.—
Fallschirm	
rot / weiss	550.—
weiss	240.—
Stelzen 170 cm	88.—
Rytschuelmusig	
MC	22.—
CD	30.—
Spielkiste mit	
Deckel, leer	70.—

## Spiele

Shovel board,	
klappbar	210.—
Set	23.—
Poch	34.—
Armbrust kurz	34.—
Armbrust lang	52.—
Rahmenspiel	52.—
Quarto	62.—

## Bücher

Fluri:	
1012 Spiele	29.50
1000 Jeux	44.—
Spielgruppen	18.—
Spielend erleben	50.—
Finnigan, Die Kunst	
des Jonglierens	34.90
Glonnerger: Das	
Spiele-Buch	49.80

Preisstand Sommer 2001, Preisänderungen vorbehalten  
Versand gegen Rechnung, Fr. 5.— Kleinmengenzuschlag bei  
Bestellungen unter Fr. 35.—(ausgenommen Bücher)

**Fragen Sie uns, wir beraten Sie gerne!**



Rucksack unseres Jungen. Diese helfen Gruppen, bestimmte Prozesse wie gemeinsame Meinungsbildung oder Fortschritte in der Kooperation, spielend durchzugehen. Die Erfahrungen, der Spielablauf werden besprochen, Erkenntnisse bewusst festgehalten. So formen „Inselspiel“ oder „Samurai“ die Gruppe auch auf einer zusätzlichen Ebene. Wenn Lernende sich Interaktionsspiele vornehmen, brauchen sie oft viel Zeit, können sich aber nachher auf den Ertrag der Übungen verlassen.

Um die Füsse des Spiele-Jungen schlängelt sich der *spielende Weg*: der verspielt spielerische Umgang mit Lernen, mit der Sprache, mit einander und mit allen Aufgaben, die vor uns stehen. Wenn Lehrende es schaffen, die Leichtigkeit im Lernraum anzusiedeln, die aus Sekundensprachwitz, aus der wohlwollenden und pffigen Beobachtung von Fortschritten und Eigenheiten der Gruppenmitglieder entsteht, fällt alles Schwierige leichter. Dann wird Rohmaterial für hilfreiches

Spiele ständig aufgespürt und einander zugespielt, dann entsteht gemeinsames Engagement nicht nur im Spiel, sondern auch im Lernen.

Die grösste Hürde und gleichzeitig die grösste Sicherung in bezug auf den Einsatz von Spielen sind möglicherweise die eigenen Bedenken der Leitungsperson. So paradox es sich auch anhört, solange diese Bedenken sich melden, ist wahrscheinlich noch Arbeit zu erledigen: sei es, dass noch mehr über die Anleitung, über die Durchführung, über den Sinn der einzelnen Übungen nachgedacht werden soll oder dass in geschütztem Rahmen etwas ausprobiert werden könnte. Spiele verdienen ebensoviel Professionalität und Sorgfalt wie alle anderen Tätigkeiten von Lehrenden. Darum ist die Weiterentwicklung der Fähigkeit, Spiele anzubieten und anzuleiten, eine lohnende und notwendige Investition.

Katalin Hankovszky  
handlungsspielraeume@bluemail.ch

# LuDo-Therapie

Wo sind die Menschen, welche die therapeutische Wirkung verschiedener Spielformen einsetzen? Sie sind für diese **Fach- und Interessengruppe** angesprochen.

Beispielsweise arbeite ich, die Kontaktperson dieser Gruppe, mit folgenden Spielformen in der „Schultherapie“ (vorwiegend in Legasthenie- und Dyskalkulietherapie):

- Malen mit Aquarellfarben
- Handpuppen herstellen, damit spielen
- Geschichten erfinden und erzählen
- Patiencen legen
- Origami
- Tangram
- Karten-, Würfel-, Hölzli- und Brettspiele
- Vor allem *Jonglieren*

Die Vorgehensweise, als Schultherapeutin konsequent spielpädagogische Mittel anzuwenden, hat einmal zu dieser erstaunten Äusserung einer Lehrerin geführt: „Du hast keinen Buchstaben geschrieben,

und P. hat Fortschritte im Schreiben gemacht!“

**Ziel** dieser Fach- und Interessengruppe ist es, solche und ähnliche Erfahrungen auszutauschen und neue Impulse zu empfangen.

So kann ich mir vorstellen, dass therapeutisch arbeitende Menschen in Erziehungstätigkeiten, Lehrpersonen, Heilpädagoginnen, Erwachsenenbildner, Leute, die in der Geriatrie, im Behindertenbereich arbeiten, von einer Teilnahme an dieser Fachgruppe profitieren können.

## **Kontaktadresse:**

Susanna Plüss-Stalder  
Tartaruga, Erziehungs-  
und Lernberatung  
Bahnhofstrasse 37  
7302 Landquart  
081 322 48 44  
tartaruga@ilnet.ch

Die Fach- und Interessengruppen des SDSK sind die Plattformen für Erfahrungsaustausch und Anregungen unter den Mitgliedern.



# Spielen - genau unser Thema!

Die Fachzeitschrift **Die Spielwiese** erscheint 5x pro Jahr. Abonnenten werden außerdem tagesaktuell über alle News aus der Welt des Spiel(en)s per eMail informiert.

Ich will das Schnupper-Abo für nur 10 Franken! Ich spare 9 Franken. Bitte schicken Sie die Hefte und die Rechnung an

Name

Strasse

PLZ/Ort

Spielwiese PLUS möchte ich an die eMail-Adresse @

Datum

Unterschrift

**Zum Kennenlernen 9 Franken sparen!** Zwei aktuelle

Hefte, gratis das Sonderheft „Alle

Spiele 2001“ sowie den Infodienst

Spielwiese PLUS per eMail.

Sie gehen keine weitere Verpflichtung ein. Das erhalten Sie mit der Rechnung

von uns schriftlich. [www.spielwiese.at](http://www.spielwiese.at)



▶ ZIEL



# Spielebasteln!

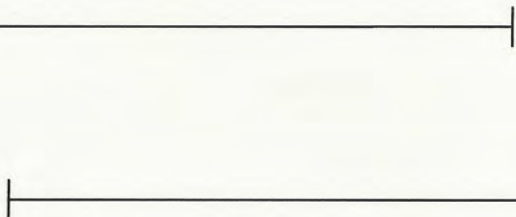
## Papierhubschrauber

Material: ein Stück festeres Papier (160 g; 14,8 x 7 cm – passt genau 6x auf A4), Farb- oder Filzstifte, Schere, 1 Büroklammer

Das ausgeschnittene Stück Papier bemalen (am besten auf beiden Seiten), wie auf der Vorlage einschneiden, beide Streifen nach unten biegen, Punkte aufeinander legen und die Streifen mit einer Büroklammer zusammenheften.

Hubschrauber aus der Höhe fallen lassen. Viel Spass!

*Maria Keckeisen, Spielachse*



# Ausbildungen + Kurse

*Möchten Sie sich eingehender mit dem Kulturgut Spiel befassen oder das zum Spielen nötige handwerkliche Geschick erwerben?*

## ASK-Kurse: eine Auswahl

- Das Spiel als Coaching-Methode / PlayDo, der spielende Weg
- Spielkulturwoche
- Spielen mit Senioren
- Spielen mit Behinderten und Kranken
- Alte und neue Gesellschaftsspiele
- Einführung ins Jonglieren sowie Aufbaukurs
- Die Macht guter Gedanken
- Spielen ohne Sucht
- Spielfeste leiten
- Lebendige Interaktionsspiele für Gruppen

Gerne stellen wir Ihnen das ausführlich Informationsheft zu.

Seit über 15 Jahren bietet die Akademie für Spiel und Kommunikation ASK Kurse und Ausbildungen in den Bereichen Spiel und Kommunikation an.

Die Ausbildungen und Kurse der ASK geben Gelegenheit, Spiel und Kommunikation als Kulturgut zu entdecken und zu erleben. Darüber hinaus schaffen sie die Voraussetzungen, das Gelernte zum eigenen Nutzen einzusetzen und an andere weiterzugeben.

Ihre Absolventinnen und Absolventen setzen sich mit Menschen aller Altersstufen – vom Vorschulbereich bis zur Geriatrie – und unterschiedlichsten Voraussetzungen – von der Mehrfachbehinderung bis zur Weltspitze im Sport – in ganz verschiedenen Bereichen auseinander.

## ASK-Ausbildungsangebot

- Spielpädagogisches Intensivseminar
- LuDo-Therapie
- Teamleiter-Training
- Spielleiter-Ausbildung
- Spielgruppen-Leiterinnen-Ausbildung

Alle Ausbildungen sind modular aufgebaut und können, mit Aus-

nahme des Spielpädagogischen Intensivseminars, berufsbegleitend absolviert werden. Die Absolventen erhalten ein Zertifikat. Auf Wunsch erhalten Sie gerne die detaillierten Ausbildungskonzepte.

### Fachliteratur von Hans Fluri

➤ 1012 Spiele+Übungsformen  
Das Standardwerk zeigt mit über 1000 Spielen und Übungsformen Praxisbeispiele eines vielseitigen Spielens auf.

➤ Spielend erleben  
Ein Einführungskurs ins Spielen in 6 Schritten für Kursleiter und -Leiterinnen sowie Lehrkräfte.

➤ Spielgruppen  
Gründung, Planung, Spielideen für die Arbeit mit Kindern im Alter von 3 bis 6 Jahren.

Akademie für Spiel  
und Kommunikation  
3855 Brienz am See  
033 951 35 45  
ask.brienz@bluewin.ch  
www.play-do.com



Hans Fluri

1942, Brienz. Studierte Pädagogik, Psychologie, Philosophie und Volkskunde. Begründer und Leiter der Akademie für Spiel und Kommunikation, Autor, Spielentwickler, Coach-Ausbildner und Vater von vier Kindern.

Aus seiner beruflichen Tätigkeit als Spieler entstand der PlayDo-Ansatz und die LuDo-Therapie. Um das Kulturgut Spiel zu verbreiten, (Handlungs) Spielräume zu schaffen und andere zum Spielen zu ermutigen, nimmt er Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen und Universitäten im In- und Ausland, Verbandsleitung (SDSK), zahlreiche Seminarleitungen und Beratungsaufträge in Wirtschaft, Sport, Tourismus, Medien, Pädagogik und Therapie wahr. Als Ausbilder von Spielpädagogen sorgt er für Nachwuchs an engagierten Fachleuten.

Was ist, wenn die Trennung von Lernen und Spiel  
nur ein Missverständnis ist?

Was ist, wenn unsere Arbeit, unser Leben  
ein unendliches Spiel ist, wo es darum geht,  
dranzubleiben, uns und andere ins Spiel zu bringen?

Was ist, wenn wir unseren besten Gedanken und  
Entdeckungen beim Spielen am nächsten sind?

## Lern- und lehrmethodische Trainings Einzel- und Teamcoachings Spielanlässe

zur Erweiterung **Ihrer** Handlungsspielräume

[www.handlungssPIELraeume.com](http://www.handlungssPIELraeume.com)

Katalin Hankovszky  
+41 79 432 2108

Trainerin, Coach, Spielpädagogin  
handlungsspielraeume@bluemail.ch

**Spielen kann  
breiter, tiefer, vielseitiger, intensiver und umfassender  
eingesetzt werden, als man denkt:**

- ✓ Gemeindefeste (Dorf-, Stadt-, Quartierfeste, 1. August-Feier)
- ✓ Kongresse und Seminarien (z.B. Eröffnung / Kennenlernen)
- ✓ Projektwochen in Schulen und Heimen
- ✓ Interventionsmöglichkeiten für Coaches und Supervisoren
- ✓ Ferienpass und offene Spielnachmittage
- ✓ Firmenanlässe und Betriebsausflüge
- ✓ Spielfeste aller Art und Grösse
- ✓ Teamentwicklung in Firmen und Institutionen
- ✓ Volkshochschulkurse für spannende Spiele im Familien- und Freundeskreis
- ✓ Stimulierende und reaktivierende Spiele in Altersheimen, Kliniken und Spitälern
- ✓ Fortbildung für Lehrpersonen, Kindergärtnerinnen, ErzieherInnen, BetreuerInnen
- ✓ Spielanimation an Messen
- ✓ Weiterbildung für GruppenleiterInnen
- ✓ Kinderprogramme an Events
- ✓ Vorbereitung auf den Prüfungsstress (Lehrlinge, ...)
- ✓ Ferienlager
- ✓ Miteinander spielen statt gegeneinander antreten an Schulfesten
- ✓ Gestaltung von Spielräumen
- ✓ Gewaltprävention auf Pausenplatz und Heimweg
- ✓ Gelassenheit bei aufreibender Arbeit behalten können
- ✓ Körper und Geist beweglich halten in Seniorengruppen
- ✓ Firmen- und private Jubiläen, Tag der offenen Tür
- ✓ Erweiterung von Therapie-Methoden

**SDSK**

**Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation**

**3855 Brienz am See**

**033 951 35 45 / ask.brienz@bluwin.ch**