

Ausgabe 2/2018

# SPIEL INFO

**Spiel Magazin und  
Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband  
für Spiel und Kommunikation**



**Schwerpunkt: Spiel mit Handicap**



Viele tolle  
Preise zu  
gewinnen!

# 6. cuboro Spiel-Event mit tricky ways Turnier

**Sonntag, 24. Februar 2019**

**Hotel Wetterhorn, Hasliberg Hohfluh**

## **Spielevent**

ab 11.00 Uhr im Hotel Wetterhorn. An verschiedenen Spielpodesten können phantasievolle cuboro Kugelbahnen gebaut werden. Weitere tolle Spiele der cuboro AG können getestet werden.

## **cuboro tricky ways Turnier**

13.30 Uhr Anmeldeschluss

14.00 Uhr Turnierstart

17.30 Uhr Turnierende

anschliessend Preisverleihung

## **Voranmeldung Turnier**

[event@wetterhorn-hasliberg.ch](mailto:event@wetterhorn-hasliberg.ch)

oder Telefon 033 975 13 13

Turnierteilnahme kostenlos. Ab 8 Jahren.



**cuboro**   
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben

## Liebe Leserinnen, liebe Leser

Ihr haltet dieses Mal nicht nur eines, sondern gleich zwei Exemplare unseres bunten Magazins in Euren Händen. Weshalb? Ganz einfach: das zweite ist zum Verschenken. Nicht nur weil Weihnachten ist, sondern weil es unser Wunsch ist, dass unser kleines und buntes Heft von möglichst vielen Spielinteressierten gelesen wird.

Im Schwerpunkt durften wir auf die wunderbare Mitarbeit von verschiedenen Gastautorinnen und -autoren zählen. Wir sind erfreut, erstaunt und beeindruckt mit welchem Einsatz, Spielwitz und Fantasie das wichtige Kulturgut Spiel durch engagierte Betreuerinnen und Betreuer beeinträchtigten Menschen zugänglich gemacht wird. Herzlichen Dank für die Unterstützung!

Mehr als nur Kinderspielplätze im herkömmlichen Sinne haben die Initianten von «Bespielbare Städte» (Seite 12), «Spiel dich durch Burgdorf» (Seite 16) und «Spielweg St. Gallen» (Seite 18) im Kopf. Wo sich die Pro Juventute für zukunftsweisende Grundlagen für Spielmöglichkeiten und -entwicklung für Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum engagiert, sind konkrete und interessante Alternativen wie der «Spielweg St. Gallen» oder «Spiel dich durch Burgdorf» bereits Realität. Es handelt sich um vorbildliche Beispiele, wie man dem Spiel im öffentlichen Raum noch mehr Platz geben kann – es sichtbar macht. Es soll schliesslich nicht nur auf schönen klassischen oder modernen Kinderspielplätzen gespielt werden. Weshalb nicht im öffentlichen Raum vermehrt Spiel-Möglichkeiten schaffen, bestehende Infrastrukturen spielerisch ausnützen, umgestalten und für das Spiel zugänglich machen? Weshalb nicht mit diesen Konzepten die Menschen, Jung und Alt, Gross und Klein, mit oder ohne Handicap animieren, sich spielend durch Stein, Beton, Asphalt, Rasenflächen, Plätze, Mauern und andere städtischen Infrastrukturen «hindurchzuspielen»?

Eure Redaktion: Andrea Riesen und Louis Blattmann

## Impressum

### Herausgeber:

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

### Redaktion:

Andrea Riesen (ar), Louis Blattmann (lb). Nicht namentlich gezeichnete Artikel und Bilder stammen von der Redaktion.

### Ständige Mitarbeit:

Andreas Rimle (spielschweiz.ch) AR

Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele) PJ

### Redaktionsadresse:

Spielinfo c/o Louis Blattmann, im Schilf 8, 8807 Freienbach

### Web:

[www.sdsch.ch/spielinfo](http://www.sdsch.ch/spielinfo)

### Konzept und Gestaltung:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

### Layout und Satz:

Louis Blattmann

### Druck:

Print-Shop, Appenzell

### Kontaktstelle und Bestellungen:

Siehe Redaktion

### Erscheinungsweise:

2 x jährlich (Juni/Dezember)

### Preis:

CH: Einzelausgabe: CHF 10; Jahresabo: CHF 16

Ausland: Einzelausgabe: € 10, Jahresabo € 15

### Auflage:

1350 Exemplare

### Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9

Post Konto Nummer: 30-794513-9

### Copyright:

Wiedergabe von Texten oder Teilen davon bitte unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

### Inserate:

Preise am Ende dieser Ausgabe: Rubrik «In eigener Sache»

### Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: [info@sdsch.ch](mailto:info@sdsch.ch)

### Titelbild:

Auch blinde Menschen spielen. Foto: Raffael Waldner, Blindenschule Zollikofen

**7 SDSK AKTIV**

- 7 Spielpädagogen unterwegs in der Weiterbildung
- 8 Zwei Spielerherzen in Ekstase

**11 NACHRICHTEN**

- 11 St. Galler SpieleNacht 2018 – Eine Nacht der Rekorde
- 12 Die beispielbare Stadt als Möglichkeit und Ziel
- 16 Spiel dich durch Burgdorf
- 18 Mit gutem Beispiel voran: Spielweg St. Gallen
- 19 Der ganz normale Wahnsinn: Spiel 18 in Essen
- 20 Rückblick Luzerner Rollenspieltag 2018
- 22 Kurznews

**24 KOLUMNE**

**25 SCHWERPUNKT SPIEL MIT HANDICAP**

- 25 Leitartikel Schwerpunkt
- 26 Puur, Näll, As – ALLE spielen mit
- 30 Spielen in der Reha-Klinik: Spielen ist heilsam
- 33 Spielen verbindet oder der «Magische Moment»
- 36 Blindenschule Zollikofen: Ludothek für Blinde und Sehbehinderte
- 40 Spielend ein persönliches Handicap überwinden
- 42 Schweizer Ludotheken: Barrierefrei zusammen spielen
- 44 Spiele spielen – Handicaps taktisch und klug einsetzen

**49 PAGE FRANÇAISE**

- 51 Festival du jeu Pro Juventute 2018
- 52 Musée d'Ailleurs Yverdon

**52 SONDERSEITEN: SPIELSCHWEIZ.CH**

**56 BRETTSPIELBLOG NEWS**

- 56 Preisgekrönte Spiele: by Patrick Jerg

**58 DIGITAL**

- 58 like2be: Lernspiel für den Berufswahlunterricht
- 60 Play: die Ausstellung zum digitalen Spiel und Game-Industrie
- 62 HeroFest 2018: ein neues Level für Gamer in der Schweiz
- 63 Schweizer Computerspiel im Höhenflug

**64 SONDERSEITEN LUDOINFO**

**66 TERMINE UND KONTAKTE**

**67 AUSBLICK UND IN EIGENER SACHE**

# like2be: das Lernspiel für die Berufswahl

Projektvorstellung: das digitale Spiel unterstützt Jugendliche bei der Berufswahl.

Seite 58



## Zwei Spielerherzen in Ekstase

Was an der Spiel 18 in Essen unsere Mitglieder Priska Fluri und Andrea Riesen erlebt haben und weshalb der Besuch an der weltgrössten Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele so spannend war.

Seite 8



# Miniserie Bespielbare Städte

Lebensraum Stadt: an Zukunft wird gearbeitet  
In St. Gallen wird bereits gespielt.  
In Burgdorf und Langnau ebenfalls.

Seiten 12-18



## Schwerpunkt: Spiel mit Handicap

Spielen mit Beeinträchtigten,  
Spielen mit Behinderung,  
das Handicap als Spielelement –  
auf 24 Seiten alles rund ums Thema.

Seite 25-48



## Rollenspieltag Luzern 2018

Rückblick:  
die Premiere war ein  
grosser Erfolg – ein Bericht.  
Seite 20



# SPIEL INFO



## Leseraktion «Spielvirus»

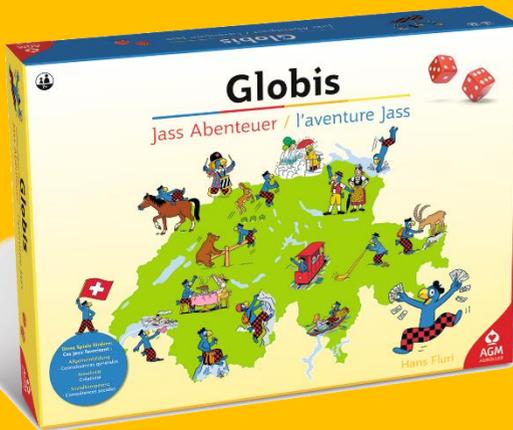
# Globis Jass Abenteuer

~~statt 49.-~~

# nur 25.-\*

### Exklusiv für Abonnenten des Spielinfo

Wer umwandert die Schweiz zuerst und gewinnt? Mit Globis Jass Abenteuer lernst du die Schweiz spielerisch und fantasievoll kennen. Die Verknüpfung zwischen Brett- und Kartenspiel, in Kombination mit Würfelglück, bildet die Basis zu diesem Spiel. Aktivitätenkarten fordern deine Kreativität und Geschicklichkeit, Wissenskarten testen deine Kenntnisse über die Schweiz und Glückskarten helfen dir einfach so weiter.



Ab 7 Jahren, für 2-4 Spieler, Inhalt:

-  Globi Jasskarten DE und FR
-  2 x 55 Aktivitätenkarten
-  4 Globi Figurinen + 4 Plastikfüßchen
-  Spielplan, 1x Augenzwürfel, 1x Sanduhr
-  4 Halmakegel, 40 Spielchips
-  1 Spielanleitung

**Bestellung: [info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch) mit Vermerk «Spielvirus»**

\* inkl. 7.7% Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten, nur 1 Exemplar pro Abonnenten, Angebot gültig bis 30. Juni 2019

## Spielpädagogen des SDSK sind im Sommer 2019 aktiv in der Weiterbildung unterwegs

**P**riska Flury und Andreas Rimle engagieren sich in der Weiterbildung für Lehrkräfte. Im Rahmen der Sommerkurse 2019 der swch.ch (Schule und Weiterbildung Schweiz), die in Chur vom 8. bis 19. Juli angeboten werden, bieten sie verschiedene Kurse zum Spiel an. In der Folge stellen wir die Aktivitäten kurz vor.

### Priska Flury: Spielideen für den Unterricht

Vom 8.-10. Juli 2019 lernen die Teilnehmer in einem 3-tägigen Kurs verschiedene Kurzspiele für den spontanen Einsatz im Unterricht kennen. Bei der Kursausschreibung schildert Priska den Kursinhalt wie folgt: «Das Spiel bietet zahlreiche Möglichkeiten, Kinder gezielt und ganzheitlich zu fördern. Diese Weiterbildung vermittelt eine Vielzahl an einfachen Kurzspielen für den Einsatz im Unterricht oder zur Einzelförderung. Für die Spiele braucht es wenig Material und Vorbereitungszeit. Dank der kurzen Spieldauer (2 bis 10 Minuten) können die Spiele optimal in den Unterricht integriert werden. Wir widmen uns je einen halben Tag den folgenden Themen: Sozialkompetenzen, Buchstaben/Wörter/Sprache, Zahlen/Rechnen, Sinne und Wahrnehmung, Strategie/Logik/Konzentration, Bewegung/Koordination/Rhythmus.» Die Zielgruppen für die Kurzspiele sind Kinder im Kindergarten und bis in die 4. Klasse.

 Kontakt/mehr Infos: [priska.flury@creavid.ch](mailto:priska.flury@creavid.ch)

### Andreas Rimle zum ersten: Mut zum Spiel im Schulalltag

Vom 10.-12. Juli 2019 zeigt Andreas Rimle, wie man «Spielend einfach Kompetenzen fördern» kann. Seine Kursteilnehmer sollen in 3 Tagen lernen, wie sie das Spiel im Unterricht als Auflockerung, Training, Bewegung oder Einstieg gezielt einsetzen können. Die Schwerpunkte im

Kurs sind Spielformen für die soziale, motorische und kognitive Entwicklung. Die Teilnehmer erhalten viele konkrete Spielideen zur Förderung verschiedener Kompetenzen in einzelnen Fächern, Spiele im Freien und Lager. Der Kurs soll dazu ermutigen mehr im Unterricht zu spielen und dies gegenüber Eltern und Behörde begründen zu können. Auf einem kleinen «Spielweg» durch Chur lernen die Teilnehmenden verschiedene Spielformen ohne oder mit wenig Material kennen und erhalten viele wertvolle Unterlagen und Links für ihren Alltag! Geeignet für die Schulstufe Zyklus 2 und 3. Die Kombination mit dem Kurs «Kugel und Kreisel» ist ideal.

 Kontakt/mehr Infos: [andreasrimle@bluewin.ch](mailto:andreasrimle@bluewin.ch)

### Andreas Rimle zum Zweiten: Faszination für Kugel und Kreisel

Vom 8.-9. Juli 2019 dreht sich alles um das Thema «Kugel und Kreisel als Spiel in verschiedenen Schulfächern entdecken». Andreas schildert den Kursinhalt gleich selbst:

«Meine Begeisterung für Kugeln und Kreisel möchte ich an Sie weitergeben. Sie lernen eine grosse Fülle von Kugel- und Kreiselspielen kennen, welche unterschiedliche Kompetenzen des Lehrplans fördern. Wo kommt das Thema «Kugel» in den einzelnen Schulfächern vor? Wir erarbeiten konkrete Ideen für die Schulstunde, eine Sonderwoche oder einen Sondertag. Sie erhalten viele wertvolle Unterlagen und Links für Ihren Alltag!» Der 2-tägige Kurs richtet sich an alle Schulstufen. ● (lb)



 [Link zu Website SWCH für Sommerkurse](#)

 [Download: Detaillierte Kursunterlagen \(PDF-File\)](#)

## Zwei Spielerherzen in Ekstase. Erlebnisbericht Besuch der Spiel 18 in Essen



Spiel 18 in Essen: ein Mekka für alle LiebhaberInnen von Gesellschaftsspielen – Spiel 18 in Essen: die weltweit grösste Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele. Foto: BSH Dresden

Text und Fotos: ANDREA RIESEN

**I**n Brienz an der Hauptversammlung des SDSK (Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation) im Jahr 2016 ist die Idee einer Reise nach Essen entstanden. 2½ Jahre später, wurde sie dann Wirklichkeit und der Besuch der Messe Spiel 18 stand vor der Tür. Mit dabei vom SDSK waren Priska Flury und Andrea Riesen.

Schon die Vorbereitung hat mich gefordert, war ich doch der fixen Überzeugung mich nicht vorzubereiten und vor Ort einfach in das Erlebnis einzutauchen. Abgesehen vom Zugbillet, dem Übernachtungsort und der Eintrittskarte natürlich. In meiner regelmässigen Langenthaler Spiele Runde habe ich angekündigt nach Essen zu fahren. Worauf mir ein Mitspieler mit mehrfacher Essen Erfahrung von seinen Essen Erlebnissen und seinen Messevorbereitungen berichtet hat. Die Verunsicherung meinerseits war nun gross und die Überzeugung, dass Vorbereitung wohl sein muss gewachsen... Ich begann mit Internetrecherche. Habe die Homepage der Spiel 18 ausführlich studiert und mir auf Youtube die Essen-Empfehlungslisten der bekanntesten Brettspielkanäle angesehen. Bald hatte ich eine

Liste zusammen, welche Spiele ich in Essen sicherlich ausprobieren / ansehen möchte, hatte eine Vorstellung von den gehypten Spielen und wo ein Ansturm zu erwarten war. Ich fühlte mich nun ausreichend bereit und freute mich immer mehr endlich abreisen zu können.

### Tag 1 – Mittwoch

Am Mittwoch traf ich Priska in Basel. Es stand uns eine gemütliche und lange Zugfahrt bevor. Unsere Reise startete mit einem tollen Zufall. Kaum die Plätze im Zug bezogen, oder eben nicht die reservierten Plätze sondern andere, weil die besser schienen... lernten wir Dominic kennen. Ein leidenschaftlicher und regelmässige Essen Besucher. Wir tauchten in ein angeregtes Gespräch ein und konnten von seinen Tipps und Tricks profitieren. Verglichen mit seinen Vorbereitungen waren meine bescheiden.

Beeindruckt hat uns auch sein Koffersystem. Will heissen ein Koffer im Koffer auf der Hin-fahrt, so dass auf der Rückfahrt ein grosser leerer Koffer zum Füllen mit all den vielen Einkäufen zur Verfügung steht! An jedem Messetag haben



wir Dominic per Zufall getroffen und jeweils etwas Zeit zum Schwatzen und Austauschen gefunden.

Wir sind abends planmässig in Essen und in unserer Unterkunft angekommen. Selbstverständlich haben wir uns kundig gemacht über die ÖV Verbindungen, sodass wir am Donnerstag ohne Zwischenfall auf dem Messegelände eintreffen werden. Unsere Unterkunft war gut gelegen ein weiterer Glücksfall. Müde von der langen Reise und im Wissen um die bevorstehenden langen Tage, haben wir das erste Restaurant nahe unserer Unterkunft fürs Abendessen ausgewählt. Fortuna war wirklich gut zu uns, schon wieder ein Glücksfall. Jeden weiteren Abend haben wir in der «Dampfe», das Borbecker Brauhaus gegessen und uns ausgesprochen wohl gefühlt in diesem Lokal.

## Tag 2 – Donnerstag

Ohne Zwischenfall haben wir das Messegelände erreicht. Die Tore würden um 10:00 Uhr öffnen, wir waren rund 30 Minuten vorher vor Ort und mit uns schon viele andere. Der Weg zur Garderobe war noch machbar, so dass wir entschieden unsere Jacken abzugeben. Punkt 10:00 Uhr hat sich die Warteschlange in Bewegung gesetzt.

Wenige Minuten später konnten wir unsere Tickets zeigen und waren endlich auf der Spiel 18! Unsere Überlegung zuerst die Halle abzuwandern und anschliessend zu entscheiden, wo wir uns hinsetzen möchten war innerhalb von 2 Minuten verflogen. Kaum in der grossen Halle 3 wollten wir doch die jetzt noch freien Tische nutzen und uns ein Plätzchen ergattern. Somit sassen wir 5 Minuten nach Betreten der Halle an einem Spieltisch bereit zum Mitspielen. Die Halle 3 ist die grösste der 6 Hallen und dort sind die namhaftesten Verlage zu finden. In Schlangenlinien haben wir uns von Stand zu Stand durch die

Halle gearbeitet, so dass wir sicherlich nichts unentdeckt verpassen würden. Nachmittags um 15.00 Uhr waren wir immer noch in Halle 3, was mich zum ersten Mal in Aufregung versetzte und zweifeln liess, dass wir in den 3 zur Verfügung stehenden Tagen mindestens 1x jede Halle besucht hätten. Die Messe schliesst abends um 19.00 Uhr. Kurz vor Messeschluss schafften wir es noch in einen Verlagsladen, der die kommenden Tage immer mit einer wahnsinnigen Menschen Schlange ausgestattet war. Schnäppchenjagen auf der Spiel, will wohl gelernt sein. Wir hatten am Tag 1 vollständig die Halle 3 und einen Teil der Halle 2 besucht wie auch wahnsinnig viele Spiele getestet. Priska hatte fleissig eingekauft und eine volle Tasche Einkäufe mit dabei. Müde und extrem zufrieden gab's auf dem Weg zur Unterkunft ein leckeres Abendessen in unserer Stammbeiz. Anschliessend bin ich todmüde ins Bett gefallen und sofort in Tiefschlaf gesunken, Priska hat noch ihre Einkäufe ausgepackt und studiert.

## Tag 3 – Freitag

Unsere S-Bahn fuhr nicht und wir mussten umdisponieren. Mit dem Tram waren wir Richtung Hauptbahnhof unterwegs, und sind nicht dort angekommen... Nach kurzem Suchen der Richtigen Tramlinie und Durchfragen sind wir letztlich doch noch im Hauptbahnhof eingetroffen und konnten auf die U-Bahn zum Messegelände einsteigen. Wir waren später vor Ort und vor der Halle in einem riesigen Menschen Schwarm gefangen.

Unglücklicherweise standen wir auch noch in der falschen Schlange, so dass wir uns durchkämpfen mussten, bis richtig positioniert und doch noch auf Kurs zum Einlass an unseren zweiten Messetag. Die Jacken nahmen wir mit, da wir am Donnerstagabend 40 Minuten in der





## St.Galler SpieleNacht 2018 – Eine Nacht der Rekorde

Bereits im 8. Jahr präsentierten sich die St.Galler SpieleNacht im wunderschönen Pfalz Keller. Erstmals besuchten über 1000 Spielbegeisterte den Anlass. Wer durch den muschelartigen Eingang den Weg in den grossen Spielkeller fand, tauchte in eine Welt des Spiels ein und vergass die Zeit.



Text und Foto: PATRICK JERG

Die SpieleNacht hat sich in all den Jahren stetig weiterentwickelt. Neben Bewährtem finden die Besucher Jahr für Jahr thematische Neuheiten, die immer wieder für Überraschungen gut sind. «Rundumkugelrund» ging es beispielsweise im hintersten Teil des Kellers zu und her. In diesem Raum war der Lärmpegel spürbar am grössten, denn hier fand man zahlreiche Kugelbahnen, Geschicklichkeitsspiele und einen grossen Flipper. An sämtlichen Baustellen herrschte reges Treiben. Es wurde experimentiert, mit Erfahrung gebläut oder einfach nur aus dem Bauch heraus gestapelt. Die Kugeln rollten ununterbrochen. Auch die Essen-Neuheiten waren beliebt an diesem Abend. Obwohl die Zeitspanne zwischen der Spielmesse in Deutschland und der SpieleNacht klein war, gab es doch schon an die 30 Neuheiten zum Ausprobieren. Der Blogger «Spielejoker», die Spielgilde Capricorns und ein Expertenteam der Ludotheken hatten alle Hände voll zu tun.

Über 35 Spiele konnten im grossen Rund des Kellers ohne Regelkenntnisse sofort angespielt werden. Die Erklärerinnen und Erklärer setzten sich dieses Jahr aus sechs Ludotheken zusammen: St. Gallen, Wittenbach, Romanshorn, Wil, Gossau und Speicher/Trogen. Auch das ist ein Rekord, es gab kaum Ruhepausen an den Spiel-tischen.

Viel zu tun hatten auch die Autorentische, an denen Verlage oder Autoren ihre Spiele direkt vermittelten. Die Besucher genossen den Kontakt und spürten das Herzblut, das hinter jedem Produkt steckte.

Auf die Frage, welches Spiel an diesem Abend am meisten gefragt war, gab es eine eindeutige Antwort: Azul! Das Spiel des Jahres 2018 ist tatsächlich ein Spiel für jedermann. So erstaunte es nicht, dass es bis zur letzten Minute spielerisch ausgereizt wurde. Danach verabschiedete sich die Spiele-Welt im Pfalz Keller – bis sie am **9. November 2019** wieder ihre Tore öffnet.

## Die beispielbare Stadt als Möglichkeit und Ziel



Text: CHARLOTTE SPINDLER

**S**pielräume in Zeiten der baulichen Verdichtung: Die Pro Juventute hat zum Weltspieltag 2018 diesen Sommer an einer länderübergreifenden Konferenz und einem Spielfestival für Kinder in der Stadt Biel die Diskussion um Spielemöglichkeiten im öffentlichen Raum und um Partizipation von Kindern und Jugendlichen bei Planung und Gestaltung von Erholungs-, Bewegungs- und Begegnungsräumen neu lanciert. Ein Tagungsbericht.

Kinder lieben Brachen. Dreckig, sandig, mit Wasserstellen und allerlei herumliegenden Baumaterialien, möglichst fernab von kontrollierenden Erwachsenenblicken und manchmal auch ein bisschen gefährlich müssen sie sein. Die Erwachsenen dagegen neigen dazu, dem kindlichen Bewegungsdrang Schranken zu setzen, zu normieren, zu verwalten, zu kommerzialisieren, und das machen sie schon seit 200 Jahren.

Wie die Hamburger Kulturwissenschaftlerin Darjana Hahn in ihrem Referat «Spielraum fängt im Kopf an: Spielplätze als Indikator der Gesellschaft» an der von Pro Juventute organisierten Spielkonferenz in Biel BE darlegte, stehen das

Spiel und der Spielplatz seit dem 17. und 18. Jahrhundert in einem Spannungsfeld widersprüchlicher Intentionen, von der Pädagogik bis zur Körperertüchtigung.

Die eigentlichen Spielplätze mit Sandhaufen, Kletterturm, Rutschbahn, Schaukeln und Wippen fanden gegen Ende des 19. Jahrhunderts Verbreitung in den Städten. Dieses traditionelle Mobiliar schaffte es dann erfolgreich bis in die 1970er-Jahre; dann setzte eine neue Spielplatzbewegung zum Aufbruch aus den «Kindergettos» an und wollte die gesamte Stadt zum Spielplatz machen.



Spielplatz im Wandel – so spielte man Ende des 19. Jahrhunderts

## UN-Kinderrechtskonvention Das Recht auf Spiel

Artikel 31:

1. Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.
2. Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.

### Ausbruch aus dem «Kindergetto»

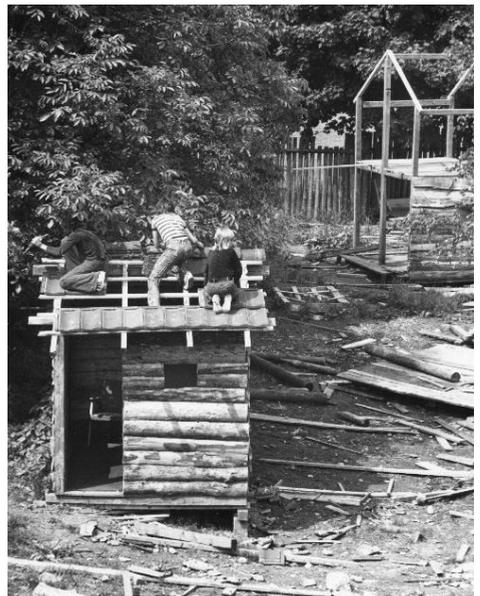
Die Konferenz «Bespielbare Städte» hat gezeigt, dass die Tradition, städtischen Raum den Kindern und Jugendlichen zu öffnen, weiterlebt. Spielen ist ein Kinderrecht und als solches in der UN-Kinderrechtskonvention festgeschrieben. Pro Juventute setzt sich seit 80 Jahren für Spiel- und Spielräume ein und initiierte in den 1960er-Jahren die ersten Robinson-Spielplätze. Mit ihren «Richtlinien für Spielplätze» unterstützte Pro Juventute schon früh Gemeinden und Bauträger bei der Planung von Spielräumen und der Förderung der Spielkultur. Die Richtlinien sind jetzt in Neubearbeitung und werden 2019 zur Verfügung stehen.

Petra Stocker, Programmverantwortliche für Spielraum und Spielkultur bei Pro Juventute: «Wir möchten das Spiel aus der Nische des Spielplatzes herausnehmen und einen Zusammenhang zwischen Spielaneignung und Lebensraum herstellen – wir möchten Städte bespielbar machen. Orte, wo Kinder sich frei bewegen können, wirken sich auf eine Stadt positiv aus; das Spiel hat das Potenzial, um Veränderungsprozesse in Gang zu bringen. Dies ist in unserer Gesellschaft viel zu wenig präsent, und das möchten wir ändern.»

Um zu zeigen, was europäische Städte tun, um Kindern und Jugendlichen ein Umfeld zu bieten, in dem Spiel, Begegnung und Erholung möglich

## *Kinder haben Recht auf Spiel- und Erholungsraum – mehr denn je ist die Stadtplanung gefordert.*

sind, haben die Projektverantwortlichen der Pro Juventute zum Weltspieltag 2018 Expertinnen und Experten aus Stadt- und Raumplanung, Architektur, Sozialer Arbeit, Spieldesign und Spielveranstalter zum Erfahrungsaustausch eingeladen. Neben theoretischen Überlegungen über die Zukunft des Spielens im digitalen Zeitalter und im Zeichen wachsender Verstädterung und baulicher Verdichtung wurden Projekte vorgestellt, die den städtischen Raum zu einem Ort des Miteinanders und der vielfältigen Möglichkeiten von Spiel und Bewegung im Freien machen: Zum einen sind es mobile Einrichtungen, die auf öffentliche Plätze oder in die Quartiere kommen, zum anderen Spielinitiativen, kreative

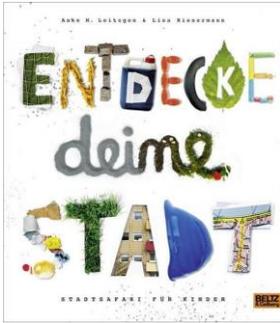


Robinsonspielplatz 1970 (Heuried Zürich)

Tüftlerinnen und Tüftler, die mit einfachen Mitteln oder neu mit digitalen Technologien Straßen und Plätze bespielbar machen.

## Mit der App durch die Stadt

Die Qualität des Draussenspiels hängt ab von der Erreichbarkeit von Freiräumen bzw. davon, dass diese in einem Umfeld eingebettet sind, damit die Kinder möglichst unkompliziert und selbständig dorthin gelangen können, wo andere Kinder sind und wo «es etwas zu sehen oder zu tun gibt». Das Beispiel der Stadt Griesheim in Hessen, seit 2009 ganz offiziell die erste bespielbare Stadt Deutschlands macht Mut, die eigene Stadt neu zu denken.



Wie kreativ neue Technologie mit der Forderung nach Spiel- und Freiraum in Verbindung gebracht werden kann, zeigte die Lerndesignerin Anke Leitzgen. Über eine App

können die interessanten (Spiel-)Orte in der Stadt abgerufen und erkundet werden. Denn mit acht oder neun Jahren sind Kinder mobile Stadtbewohner, die wissen, wie sie sich zu Fuss oder mit den öffentlichen Verkehrsmitteln fortbewegen können – ohne Begleitung oder Chauffeurdienste der Eltern.

## Freiräume sichern, jetzt erst recht

Die zunehmende Verstädterung werde zur Folge haben, dass neue Kindergenerationen noch vermehrt in Städten aufwachsen werden, sagte Petra Stocker. Aber gleichzeitig ist die Tendenz da, die Kinder und Jugendliche aus den Zentren zu verdrängen und ihre Freiräume weiter einzuschränken. Nicht mal mehr eine halbe Stunde pro Tag, so zeigen Untersuchungen, halten sich Kinder ohne Begleitung draussen auf. Dabei machen Kinder im selbständigen Spielen wichtige Erfahrungen und erwerben praktische wie soziale Kompetenzen, die zentral sind für das Zusammenleben.

«Die Zukunft gehört der Stadt», sagte auch Stadtplanerin Christine Seidler. Jetzt schon leben zwei Drittel aller Menschen in Städten, Tendenz steigend. «Verdichtet wird dort, wo schon Menschen sind.» Dezentrale Siedlungsstrukturen gehörten der Vergangenheit an, die Zehn-Millionen-Schweiz wird realistisch. Für eine gute qualitative Verdichtung sind praxisnahe Beispiele gefragt und ein langfristiges Denken jenseits der Monofunktionalität der Stadt. Strukturwandel drückt sich auf vielfältige Weise aus, unter anderem durch Immobilien-Leerstände, geschlossene Ladenlokale und Poststellen bis zur Abwanderung der Bevölkerung. Gemeinden, die Ernst machen mit partizipativen Projekten, können diesen Entwicklungen auf zukunftsweisende Art

*Für eine gute qualitative Verdichtung ist ein langfristiges Denken jenseits der Monofunktionalität der Stadt gefragt.*

begegnen, so Reto Stäheli vom Institut für soziokulturelle Entwicklung, Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Ein «Gemeindeentwicklungsspiel» unter Beizug von Fachleuten der soziokulturellen Animation zum Beispiel, an dem auch Jugendliche mitwirken, kann ein gutes Mittel sein, Partizipation zu fördern und neue Ideen für das Zusammenleben in der Gemeinde zu generieren, seien das nun ein gendergerechter Spielplatz, neue Wohnkonzepte oder die gemeinsame Nutzung leerstehender Ladenlokale.

## Ein Recht auf Beteiligung und Mitgestalten

Für die Stadtplanung heisst das: Die Kinder sind einzubeziehen, denn Mitwirkung in allen Belangen des Lebens ist ein Kinderrecht. In Planungsprozessen muss darauf geachtet werden, dass ein Umfeld geschaffen wird, wo Kinder und Jugendliche sich im Freien aufhalten können, wo sie Anregungen finden, sinnliche Erfahrungen machen, Gleichaltrige kennenlernen können und wo ihre Spielräume nicht genau definiert und somit

je nach Bedürfnissen veränderbar sind. Es braucht Nischen und Rückzugsmöglichkeiten, gerade für die Heranwachsenden und für die Mädchen, und gut vernetzte Stadtlandschaften. Architekten und Stadtplanerinnen sind aufgefordert, sich auf Partizipation von Kindern und Jugendlichen einzulassen; der Soziokultur wird die Aufgabe zufallen, solche Mitwirkungsprozesse zu begleiten. «Mit unserem Festival wollten wir die Diskussion um Spielaneignung und Lebensräume neu lancieren», so Petra Stocker. «Wir sind offen für neue Ideen und Visionen und möchten an einer nächsten Spielkonferenz die beispielbare Stadt weiterentwickeln.»

*Architekten und Stadtplaner sind aufgefordert, sich auf Partizipation von Kindern und Jugendlichen einzulassen.*

**Zum Beispiel Biel:  
Kultur mit Knackpunkten**

Biel/Bienne als Spielort für den grossen Spielkongress – eine gute Wahl von Pro Juventute. Die zweisprachige Uhrenstadt mit ihren rund 50'000 Einwohnerinnen und Einwohnern hat eine sehr durchmischte Bevölkerung, ist lebendig und multikulturell mit einem attraktiven Kulturangebot. Ein paar Knackpunkte im Kulturleben gibt's allerdings auch. Zu nennen wäre die grosse Installation des international angesehenen Künstlers Thomas Hirschhorn zu Ehren von

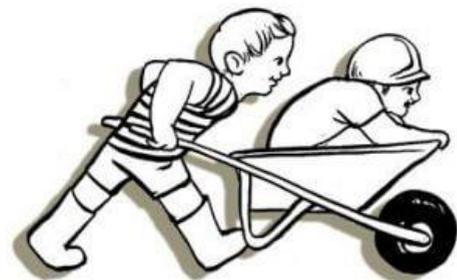


Abbildung: Logo der «Kinderbaustelle»



Zwischennutzung auf Zeit: Stadionbrache Gurzelen in Biel. Auf dieser «Baustelle», wo sich früher alles ums runde Leder drehte, hämmern, schrauben und malen heute Kinder. Es wird auch gespielt, musiziert, gegärtört und kreativ gewerkelt. Ein kunterbuntes, fröhliches Miteinander! Foto: Schweizer Familie.

Schriftsteller Robert Walser, auf dem Bahnhofplatz. Ursprünglich auf 2018 vorgesehen, wurde das Projekt wegen politisch motivierter Einsprachen und finanziellen Problemen auf kommendes Jahr verschoben. Biel hat aber auch einen wunderbaren Ort für Kinder und Erwachsene, die Stadionbrache Gurzelen eine Zwischennutzung auf Zeit. Auf dem Areal des ehemaligen Fussballstadions gibt es Freiräume mit Gärten und Wiesen, der bunten Kinderbaustelle und einer Outdoor-Minirampe für Skater.

 [www.terrain-gurzelen.org](http://www.terrain-gurzelen.org)

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

**Überarbeitung Pro Juventute-Richtlinien für Kinderspielplätze**

Die Pro Juventute überarbeitet ihre «Richtlinien für Kinderspielplätze», die aus den 1970er-Jahren stammen und sich an Gemeinden, Eigentümer und Bauherrschaften sowie Architektinnen und Landschaftsarchitekten richten. In einigen Kantonen sind sie im Baugesetz verankert. Künftig soll der Fokus nicht mehr primär auf den einzelnen Spielplätzen liegen, sondern auf differenzierte Spielraumangebote und ihre Vernetzung ausgerichtet werden. Ziel ist eine kindergerechte Planung. Ab Frühjahr 2019 sollen die neuen Richtlinien zur Verfügung stehen: Die Beteiligung von Kindern bei der Planung und Entwicklung von Spielplätzen ist ein wichtiges Element. ●

Nachdruck dieses Artikels mit freundlicher Genehmigung von «SozialAktuell» und der Autorin.

## «Spiel dich durch Burgdorf»



Es werden die Hosen hochgekrempelt: Spiel dich durch Burgdorf.

Text und Fotos: GABY KAUFMANN

**N**ach «Spiel dich durch Langnau» (Eröffnung im 2017) folgt «Spiel dich durch Burgdorf» mit dem bewährten Konzept Besucher auf eine spielerische Art durch die Stadt zu führen. An über 25 Posten können sich Besucher an Tischen, am Boden, an Wänden, auf Treppen, im Park und vor Gebäuden quer durch Burgdorf spielen. Die Tour führt an den Sehenswürdigkeiten, Geschäften und Restaurants vorbei. Die Eröffnung erfolgte am 1. September 2018.

### Infobox Spiel Dich durch Burgdorf

Die Besucher leihen sich im Tourist Office, Bahnhofstr. 14 (Mo-Fr) oder bei Chrigubeck City, Lyssachstrasse 13 (Sa/So) einen «Spiel dich durch-Burgdorf-Rucksack» mit der Spielmaterialbox und dem Spielregel-Buch inklusive Plan mit Standorten der Posten aus. Die Spiele können in beliebiger Anzahl und Reihenfolge gespielt werden. Am Ende der Tour wird das Material wieder abgegeben.

### Weitere Informationen

Kontakt: Emmental Tourismus  
 Mail: [info@emmental.ch](mailto:info@emmental.ch)  
 Tel: +41 34 402 42 52  
 Mobile: +41 78 765 70 41

 Mehr Infos: [www.spiel-dich-durch-burgdorf.ch](http://www.spiel-dich-durch-burgdorf.ch)

Unterhaltsame Würfel-, Karten-, Lege-, Wort-, Geschicklichkeits- und Grossspiele laden zum Verweilen ein. Die Spiele sollen nicht nur Spass machen, sondern nehmen auch Bezug zu ihrer Umgebung.

So hat es zum Beispiel:

- ▶ beim Kino ein Spiel mit Bildern
- ▶ beim Bäcker ein Tortenspiel
- ▶ beim Ententeich ein Entenspiel
- ▶ bei der Vinothek spielt man auf einem Weinfass
- ▶ bei der Musikschule kann man mit Murmeln eine Melodie erklingen lassen
- ▶ auf dem Hofstattplatz kämpfen Fuchs gegen Specht um den Sieg
- ▶ beim Schloss muss man dem Schlossdrachen entkommen
- ▶ beim Schlüssel-Fachgeschäft spielt man sich durch das «Verschlüsselte Labyrinth»

«Spiel dich durch Burgdorf» bietet eine sinnvolle und gesundheitsfördernde Freizeitbeschäftigung. Sie ist für alle Zielgruppen geeignet: Für Familien, Kinder, Jugendliche, Erwachsene, SeniorInnen sowie für Gruppen: Schulen, Vereine, Firmen.

Die Attraktion ist ein neues touristisches Angebot der Stadt Burgdorf (Stadtmarketing) und ist 365 Tage im Jahr für Besucher und Einheimische offen. ●



## Mit gutem Beispiel voran: «Spielweg St. Gallen» – eine Alternative zum Kinderspielplatz

**W**o sich Organisationen wie Pro Juventute zusammen mit Stadtplanern und anderen Fachleuten und mit Blick auf eine wünschbare Zukunft mit dem Thema «Bespielbare Städte» für Kinder auseinandersetzen, beobachten wir von der Redaktion schon seit einiger Zeit spannende Projekte, die dem Spiel im urbanen Umfeld schon heute einen Raum geben, der über den klassischen Kinderspielplatz hinausgeht. So sehen wir mit dem einzigartigen «Spielweg St. Gallen» das Potenzial der Multiplikation. Auch Initiativen wie «Spielend durch Burgdorf» (bzw. auch Langnau) sind Beispiele mit Vorbildcharakter. Angebote richten sich bewusst nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern können generationenübergreifend genutzt werden. (lb)

### Interview mit Andreas Rimle, einem der Initianten des «Spielweg St. Gallen»,

**Spielinfo (SI):** *Wie seid ihr auf die Idee des Spielweges gekommen?*

Andreas Rimle (AR): Marco Neuhaus (Initiator der Spielenacht St. Gallen) und ich gaben die Idee am Wettbewerb der St. Galler Kantonalbank zum 150-Jahr Jubiläum ein. Von über 330 Projekten gehörten wir zu den Ausgewählten. Zwei Punkte waren wohl entscheidend, nämlich die Nachhaltigkeit und die starke Vernetzung mit anderen Institutionen. Wir gründeten danach zügig den Verein «St. Galler Spielweg» und begannen mit der Arbeit.

**SI:** *Du hast die praktische Umsetzung angegangen. Wie war Dein Vorgehen?*

AR: Unsere Idee war von Beginn, dass wir im Museumsquartier eine zentrale Runde des Spielweges planen und von da in jede Himmelsrichtung. Jeder Weg wird mit einem Waldplatz abgeschlossen. Darauf suchte ich Orte, welche spielerisch etwas hergeben, da wir keine baulichen Massnahmen vornehmen wollten. Die Route soll auch möglichst ungefährlich sein.

### Infobox St.Galler Spielweg

Der St. Galler Spielweg lädt verteilt über die ganze Stadt an 65 Spielorten zum Spielen ein. Der Spielweg ist ein öffentliches, frei zugängliches, kostenloses Outdoor-Freizeitangebot in der Stadt und seiner Umgebung. Die Spielmöglichkeiten sind vielseitig, abwechslungsreich und für eine grosse Zielgruppe geeignet: Familien mit Kindern, Grossealtern mit Enkeln, Jugendgruppen, Vereine, Kindergärten und Schulen, Spaziergänger, Ausflugstouristen, Spielfreudige, Personen mit Einschränkungen usw.

 Website Spielweg: [www.spielweg.ch](http://www.spielweg.ch)

 Chronik über die Entstehung des Spielwegs

**SI:** *Wie kann der Spielweg genutzt werden?*

AR: Eine ideale Möglichkeit ist ein gemeinsamer Anlass von 2-3 Familien. Man lässt sich treiben, probiert aus, entwickelt eigene Ideen und die Lust entscheidet die Dauer. Auf dem ganzen Spielweg könnte man eine Woche unterwegs sein. Der Spielweg ist sehr geeignet für Kitas, Kindergarten, Schulklassen und Institutionen. Für Erwachsene oder Pensionierte ist der Spielweg ebenfalls geeignet. Auf den monatlichen Führungen können die Teilnehmer die Fülle der Möglichkeiten erleben.

**SI:** *Welches Ziel möchtet ihr erreichen?*

AR: Wir bieten eine Outdoor-Beschäftigung, welche zum Spiel mit keinem oder wenigem Material anregen soll. Es soll das freie Spielen fördern. Solche Spiele können sehr gut an das Alter oder die Fähigkeiten angepasst werden.

**SI:** *Was freut dich besonders?*

AR: Der Spielweg wird sehr geschätzt und es ist ein Praxisprojekt mit grossem Potential. Die über 200 Spiele sind zu einem grossen Teil nicht ortsgebunden und können sogar zu Hause gespielt werden. Die grösste Freude ist aber das Beobachten der Teilnehmer, ihr Lachen und ihre kreativen Ideen.

**SI:** *Andreas, hast du noch einen Wunsch?*

AR: Ja, ich wünsche mir, dass das Spielen als wichtigster Bereich des Lernens wieder mehr Beachtung bekommt. ● (lb/ar)

## Der ganz normale Wahnsinn: Spiel 18 in Essen

**A**n vier Tagen Ende Oktober fanden in Essen die Internationalen Spieltage SPIEL 18 statt. Erneut war es eine Messe der Superlative für Spielbegeisterte aus aller Welt. Die Rekorde purzelten der Reihe nach: 1150 Aussteller aus 50 Ländern stellten 190'000 Besuchern ihre 1400 Spieleneuheiten vor.

### Zufriedene Veranstalter

Der veranstaltende Friedhelm Merz Verlag zeigte sich äusserst zufrieden. Geschäftsführerin Dominique Metzler meinte: «Dass wir so viele begeisterte Besucher aus aller Welt anziehen und so viele wunderbare Spiele präsentieren können, zeigt, dass wir in einem goldenen Zeitalter der Gesellschaftsspiele leben.» Der Branche geht es gut, der Brettspiel-Boom hält an, wie ein Umsatzzuwachs von 16 % im Bereich der Gesellschaftsspiele in den ersten acht Monaten des Jahres 2018 beweist. Das grosse Weihnachtsgeschäft steht ja noch vor der Tür.

### Gezielter Messebesuch

Um sich auf der weltgrössten Publikumsmesse im Bereich der Gesellschaftsspiele zurecht zu finden, sollte man gezielt vorgehen. Eine Sichtung aller Neuheiten ist unmöglich, eine Suche nach eigenen Vorlieben dagegen schon. Doch selten war es so schwierig, einen einheitlichen Trend auszumachen. Sind es die Unique Games? Spiele, die mit unterschiedlichen Komponenten zu kaufen sind und bei denen niemand bis ins Detail weiss, was ihn erwartet. In diesem Bereich bringt der Verlag Asmodee mit «Discover» und «Keyforge» zwei spannende Titel auf den Markt und betritt damit Neuland. Sind es Tetrisspiele, bei denen man Blöcke aneinander reiht, um möglichst viele Punkte zu erhalten? Solche Kandidaten gibt es bei noris («Bloxx»), bei moses («Tetrix») und bei Schmidt («Brikks»). Oder erhalten kooperative Spiele einen weiteren Schub mit abenteuerlichen Versionen wie «Adventure Island» oder «Spirit Island» (beide bei Pegasus erschienen), «Space Escape» (Game Factory) und «Forbidden Sky» (Schmidt). Die Messe ist ein Tummelfeld für grosse und kleine Verlage, ein

Paradies für Gelegenheits- und Vielspieler. Von früh bis spät sind die Spieltische belegt, werden Spiele getestet und schliesslich gekauft. Nicht selten sind beliebte Brettspiele noch vor Ende der Messe ausverkauft.

### Schweizer Aussteller sind präsent

Helvetiq ist mit den eigenen Produkten das zweite Jahr dabei. Die Spiele mit den auffälligen Schachtelformaten finden Anklang. Der Messestand wird von einigen Anhängern bereits gezielt angesteuert. Suncoregames präsentiert seit ein paar Jahren das eigene taktische Würfelspiel «Dice War». Mit jährlichen Erweiterungen hält der Verlag seine Fans bei Laune – ausverkauft. «Kampf gegen das Bünzlitum», das Partyspiel für Erwachsene, erobert nach Deutschland neu auch Österreich. Mit einem breiten Angebot präsentiert die Firma Carletto unter dem Namen Game Factory ihre Neuheiten auf einer grossen Fläche. Das Kartenspiel «Frantic», in der Schweiz sehr erfolgreich, nimmt international Fahrt auf. Hurrican Games setzt auf Spiele für zwei. Beim Spiel «Kero» messen kleine Tanklaster die Zeit.

Nun liegen sie also bald auf dem Spieltisch, die zahlreichen Neuheiten des aktuellen Spielejahrganges. Sie können sich entfalten und hinterlassen Spuren, zumindest so lange, bis die nächste Messe wieder zum grossen, weltweiten Klassentreffen einlädt. ● (Text: Patrick Jerg)



SPIEL 18 – 190'000 Besucher auf den Internationalen Spieltagen in Essen bedeuteten Rekord. Foto: Patrick Jerg

## Rückblick Luzerner Rollenspieltag 2018



Text: THOMAS STAUFFER

**E**s war einmal... in einer anderen Welt, inmitten einem traumhaften Land, hoch in den Bergen, weit über den Wolken ... wir sind schon tagelang unterwegs und sehnen uns nach einem warmen Feuer. Wer sind wir?

Ich bin der Zwerg Eribal Onyxschleifer und an meiner Seite sind die Elfe Ilena Blatttropfen und Sven Asmundsson, aus dem Land des ewigen Eises. Wir haben einen Eid geschworen, dass wir das Ei des Phönix in die Festung bringen. Die

Festung, die aus einem gewaltigen Quarz geformt ist, so gross wie 10 Drachen. Warum? Das dürfen wir hier nicht verraten dazu musst du mit uns kommen... Welten wie diese haben wir am 6. Oktober 2018 gemeinsam erfunden. Rollenspiele, die in einer magischen Vergangenheit spielen, solche die in einer fernen Zukunft auf anderen Planeten stattfinden, aber auch solche im heute und jetzt. Gemeinsam erleben wir tausende von Abenteuern und jeder von uns spielt seinen Charakter, seine Rolle. Ein Charakter mit Sonnenseiten, mit Ängsten, mit Wünschen, Träumen und Talenten.

Wenn die eigenen Talente und Fertigkeiten zum Zuge kommen, verwenden wir manchmal Würfel, um dem Spiel etwas Zufall zu geben. Dieser Zufall führt dann zu lustigen, manchmal auch tragischen Ergebnissen und bereichert damit unser gemeinsames Erlebnis. Wenn du gerne auch einmal in eine grenzenlose, fantastische Welt eintauchen möchtest, komme gerne spontan an eines unserer Spieltreffen vorbei, oder schreibe uns eine Nachricht (Kontakt s. Infobox S. 21). ●



Mitorganisator Kevin zeigt vier Einsteigern das beliebte Fantasy-Rollenspiel Pathfinder.

Fotos: Thomas Stauffer / Oliver Bucher



Shadowrun war am Rollenspieltag sehr beliebt und fast immer ausgebucht. In Shadowrun steigt man in eine dystopische Cyberpunk-Fantasy-Welt ein: Magie trifft auf futuristische Technologie.



An diesem Tisch wurde das clevere Microscope gespielt. Das System zeichnet sich aus, dass kein Spielleiter nötig ist und man epische Geschichten erzählt, die Generationen überspannen.



Wir haben uns zum Ziel gesetzt, dass man Gleichgesinnte findet, mit denen man auch nach dem Anlass noch spielen kann. Die Sticker dazu wurden rege genutzt und wir haben erfahren, dass sich tatsächlich die eine oder andere Gruppe gebildet hat.



Das Angebot war üppig: Man konnte sich im Vorfeld oder auch spontan vor Ort in über 20 Rollenspielrunden einschreiben.

## Luzerner Rollenspieltag 2018

Mit der ersten Ausgabe der Luzerner Rollenspieltage haben wir die Grundlage für ein vielversprechendes Event-Format gelegt.

Das 7-köpfige Organisationsteam hatte sich zum Ziel gesetzt, dass der Anlass einsteigerfreundlich ist und somit freut es uns, dass wir einige Besucher begrüßen durften, die zum ersten Mal ein Rollenspiel ausprobiert haben.

Mit über 50 Besuchern wurden unsere Erwartungen übertroffen und wir sind bereits in der Planung des Rollenspieltags 2019 (Ein Datum kann zum Zeitpunkt dieser Publikation leider noch nicht kommuniziert werden).

Möchtest du gerne mehr zum Thema Rollenspiele oder dem Rollenspieltag erfahren, dann melde dich ungeniert per Mail:

 Mehr Infos: [mail@rollenspieltag.ch](mailto:mail@rollenspieltag.ch)

 Website: [www.gildedernacht.ch](http://www.gildedernacht.ch)



Auch das wohl bekannteste Rollenspiel Dungeons & Dragons konnte ausprobiert werden.

## Kurznews

### SuisseToy «Classic» 2019 – neuer Auftritt, neue Organisation



Im 2018 fand die traditionelle Publikumsmesse SuisseToy in Bern nicht mehr im gleichen Format statt – sie wurde durch die SuisseToy Digital bzw. HeroFest (siehe nachstehende Kurznews) ersetzt. Neu wird die SuisseToy im nächsten Jahr unter dem Label SuisseToy Classic stattfinden. Damit werden auch die Nicht-Digital-Spieler wieder auf ihre Rechnung kommen. Die SuisseToy Digital wird nächstes Jahr wieder durchgeführt, jedoch neu unter der Bezeichnung «HeroFest». Das Datum der SuisseToy Classic ist noch nicht bekannt. (lb)

### Aus der Suisse Toy Digital wird das HeroFest

Seit kurzem heisst die Suisse Toy Digital neu HeroFest. Und das HeroFest macht keine halben Sachen: Es übernimmt die gesamte BERNEXPO – auch den «Suisse-Toy-Classic»-Bereich. Dieser ging dieses Jahr ganz in der digitalen Welt auf. Das nächste HeroFest findet vom **11. bis 13. Oktober 2019** auf dem Ausstellungsgelände der BERNEXPO in Bern statt. Es werden die neuesten Game-Releases präsentiert, die aktuellen Trends aus Virtual und Augmented Reality, eSports-Turniere sowie Livestreams.

Auf der Fantasy-Bühne zeigen nationale und internationale Cosplayer ihre Kreationen und treten in Wettbewerben gegeneinander an. Auf der eSports-Bühne spielen professionelle Gamer gegeneinander und zeigen ihr Können. Der Fantasy-Bereich lockt mit einer Fülle an Mangas und Animes. Im Offline-Bereich warten Brett- und

Kartenspiele, Comics und Bücher darauf, entdeckt zu werden. Jede Menge Workshops runden das Angebot ab. Im Bildungsbereich kann alles über Gaming, Esports und Sucht lernen. Und während des Drohnen-Rennens verwandelt sich die Halle in einen Hexenkessel für Flugakrobaten. (lb)

Mehr nachlesen über das die SwissToy Digital bzw. HeroFest siehe Seite 63 in unserer Rubrik «Digital».

## 32. Schweizer Jonglierfestival in Luzern



Vom 21. bis 23. September fand der 32. Schweizer Jonglierfestival statt. In Luzern versammelten sich heuer über 150 Jonglierbegeisterte. Der Schweizer Jonglierfestival, organisiert durch den Schweizer Jonglierverein (siehe auch Link unten) findet jährlich statt und existiert seit 1987. Der nächste ist bereits geplant und wird voraussichtlich in St. Gallen stattfinden. Das Datum ist allerdings noch nicht bekannt. (lb)

[Link zur Website Schweizer Jonglierverein](#)

## Pro Juventute Bern: Spezialausgabe Spielen

Pro Juventute Bern stellt in der Spezialausgabe «Spielen» verschiedene «vergessene» Spiele für Kinder und Familien vor. Vom altbekannten Telefonspiel, über Hüner bis hin zu neuen Varianten den «Verstecken spielen» werden in der kleinen Broschüre die «vergessenen» Spiele wieder zum Leben erweckt.



[Link zu Pro Juventute Bern/Spezialausgabe Spielen \(pdf\)](#)

Einladung an Spielpädagoginnen und Kursleiter zum Kurs

# «Spielend Jassen lernen»



## Fertiges Schulungs-/Kurs-Tool 4 Lektionen basierend auf dem Jass Starter-Set mit Anleitung

Silvia Germann hat als Absolventin des SPS 32 auf vier Seiten kurz und klar Programm und Inhalt für eine vierteilige Einführung ins Kartenspielen und ins Jassen entwickelt. In der letzten der vier Lektionen ist bereits ein kleines Jassturnier eingeplant. Die Unterlagen basieren auf der 2017 erschienenen Spielesammlung «Jass Starter-Set 11-99 Jahre» sowie



dem Buch von H. Fluri «1012 Spiele in der Freizeit». Die Kursunterlagen werden beim Kauf des Jass Starter-Sets gratis zur Verfügung gestellt.

## Sonderangebot für Mitglieder SDSK und Kursleiter

Mitglieder des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und Kursleiter können das Spiel «Jass Starter-Set 11-99 Jahre» für sich selber und für Kursteilnehmende in beliebiger Anzahl zum Sonderpreis von Fr. 27.– (statt Fr. 35.–) inkl. der vierteiligen Kursanleitung von Silvia Germann) bestellen. Die Aktion gilt bis 30. Juni 2019.

## Bestellung Jass Starter-Set mit Kursunterlagen

Akademie für Spiel und Kommunikation  
Hauptstrasse 92  
CH-3855 Brienz

Telefon: +41 33 951 35 45  
Mail: [info@spielakademie.ch](mailto:info@spielakademie.ch)  
Web: [www.spielakademie.ch](http://www.spielakademie.ch)

## Kolumne



**Patrick Jerg**

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

## Reizüberflutung

Herbstzeit ist Neuheitenzeit. Als ich diesen Oktober über die grosse Spielmesse in Essen schlenderte, waren es tatsächlich um die 1400 Spiele-Neuheiten, die sich dem Publikum in die Herzen spielen wollten. Wobei «schlendern» das Ganze nicht so genau trifft. Man stelle sich kleine, enge Gassen zwischen den Ständen vor. Ellbogen, die seitlich in die Rippen pressen, mit Brettspielen gefüllte Bollerwagen, die gefährlich auf Schienbeinhöhe in der Menschenmenge wenden. Rollkoffer, die den Weg versperren oder diskutierende Menschenmengen,

die sich an zentralen Stellen gruppieren und ein Weitergehen verunmöglichen. Der Weg durch die Messe ist das eigentliche Spiel, ein Hindernislauf sondergleichen. Doch dieses Jahr sollte alles anders werden. Nach Jahren der akribischen Planung und exakter Vorinformation der Vielspieler und Kenner der Branche sollte eine noch nie dagewesene Gemütlichkeit einkehren unter dem Motto: «Dieses Jahr lassen wir uns

einfach treiben. Einfach mal die Messe geniessen und sehen, was kommt.» Soweit der Plan. Bereits am ersten Tag im grossen Gewühle drängeln sich zwei Kenner der Materie hinter meinem Rücken hervor und posaunen lauthals: «Das ist ja eine totale Reizüberflutung hier!» Im Nachklang zur Messe derselbe Ton: «Im Grunde genommen sieht auf den Spieltischen alles genau gleich aus: Figuren, Würfel, Karten, Spielpläne.» Oder: «Ohne richtigen Plan wusste ich gar nicht, welche Spiele es sich anzusehen lohnte. Ich habe nicht ein einziges, tolles Spiel entdeckt.» Damit scheint der Strategiewechsel bereits wieder vollzogen. Die scheinbare Gemütlichkeit wird nächstes Jahr mit Sicherheit wieder zu einer akribisch geplanten Gemütlichkeit, um ganz bestimmt nichts zu verpassen und die Nadel im Heuhaufen zu finden.

Szenenwechsel. In meinem eigenen Haushalt kann ich mich nicht über enge Gassen, malträtierte Rippen oder tief fahrende Rollkoffer beklagen. Um den SUVA-Richtlinien zu entsprechen, bewege ich mich im sicheren Bereich. Über eine mangelnde Spieleauswahl kann man sich bei mir nicht beklagen. Als Spieletester stapeln sich im Keller, je nach Saison, die Brett-, Karten-,

Geschicklichkeits- und Partyspiele. Meine Kinder sind in diesem Bereich fix. Mein Kleiner beschreibt mir Spiele und Schachtelinhalt, mit denen er gerne wieder einmal spielen

*«Die scheinbare Gemütlichkeit wird nächstes Jahr mit Sicherheit wieder zu einer akribisch geplanten Gemütlichkeit.»*

würde. Gemeinsam gehen wir dann auf Entdeckungstour nach Spielen, von denen ich selber nicht mehr wusste, dass sie noch hier sind. An Abwechslung mangelt es ganz bestimmt nicht, die Auswahl ist gross. Nun raten Sie mal, welches Spiel zum allabendlichen Zu-Bett-geh-Ritual gehört? UNO. Seit Wochen geht abends ohne eine Partie UNO gar nichts. Auch eine Art der Reizüberflutung. ●



## Puur, Näll, As – ALLE spielen mit



Freude am Spiel. Irène kann selbständig ausspielen und auch abheben!

Text und Fotos: STEFAN LOOSER

**J**eden Mittwoch um 10:30 Uhr treffen sich Frau Blaser, Cedi, Carusle, Meret und Irène im musischen Atelier der Stiftung Aarhus zur Spielstunde. Die Erwachsenen leben mit einer körperlichen oder mehrfachen Beeinträchtigung. Unterstützt und begleitet werden sie in der Spielstunde von Stefan Looser, einem Mitarbeiter des musischen Ateliers in Grosshöchstetten.

### Die Spielstunde

In der Spielstunde werden verschiedene Gesellschaftsspiele am Tisch (Roulette, Lotto, Memory, Uno...), Spiele am Computer/Tablet, individuelle Spiele (Puzzles, Knobelspiele,...), Wissensspiele (TipToi) gespielt.

Die Teilnehmenden bestimmen selber, was für ein Spiel sie spielen möchten. Am Anfang der

Stunde wird das besprochen. Mitspielen kann in der Spielstunde jeder. Auch das Dabeisein und Zuschauen ist eine Aktivität und wird gleich wertgeschätzt wie das aktive Mitspielen.

Neben der Aktivierung und Tagesbeschäftigung soll die Spielstunde auch gruppenübergreifende Kontakte fördern und nebenbei Wissen vermitteln. Das Spiel fördert zudem den sozialen Zusammenhalt und generell diverse soziale Kompetenzen. Natürlich soll die Spielstunde einfach auch «sinnfrei» Spass machen und eine Auszeit vom Alltag bedeuten.

Wichtige Voraussetzungen für das Spielen mit Menschen mit Beeinträchtigungen sind Offenheit, Wertschätzung, Flexibilität, Geduld und Gelassenheit.

Der Wunsch dieser Gruppe war es nun Jassen zu lernen, weil sie es aus dem Fernsehen (Samschtig Jass) oder aus ihrem Umfeld (Familie, BetreuerInnen, Freunde...) kennen. Cedi z.B.

möchte in seiner Freizeit mit seinen Kollegen und dem Bruder jassen können. Einigen waren die Karten schon etwas bekannt, jassen konnte aber noch keiner der Teilnehmer.

Jassen gilt in der Schweiz als Nationalspiel und in Vorarlberg als das Kartenspiel Nummer 1.

Bevor wir mit dem Jassen (-lernen) beginnen konnten, mussten wir zuerst einige Hindernisse aus dem Weg räumen.

## Hilfsmittel, die den Zugang zum Spiel erleichtern

Die Kommunikation spielt eine wichtige Rolle bei einem Gesellschaftsspiel. Teilnehmende, die sich verbal nicht ausdrücken können, haben neben Gesten und Gebärden Hilfsmittel, die ihnen das Kommunizieren erleichtern.

So hat z.B. Frau Blaser eine Buchstabentabelle auf ihrem Rollstuhltisch. Mit einer Geste kann sie ganze Wörter mitteilen. Man fährt mit dem Finger über die Buchstaben und wenn sie nickt, dann ist der Buchstabe gemeint. So setzt sie Buchstabe für Buchstabe zu einem Wort zusammen. Sie kann also lesen und schreiben. Auch zählen kann sie mit Gesten, was bei den Werten der Karten dann zum Zuge kommt.

Carusle hat eine moderne Variante der Buchstabentabelle. Auf einem iPad kann sie mit Hilfe einer speziellen Software Buchstaben tippen oder sogar ganze Wörter oder Sätze, die vorge speichert sind, mitteilen. Das iPad spricht dann das Wort bzw. den Satz sogar aus. Carusle teilt Zahlen mit, indem sie ihren Wert mit der Hand klopf.

Mit Worten oder Gesten können sie also mitteilen, welche Karte sie ausspielen möchten. Damit



Cedi möchte in seiner Freizeit mit seinen Kollegen und seinem Bruder jassen können.

sie die Karten besser sehen, gibt es im Fachhandel extra grosse Karten, die wir auch nutzen.

In Bern wird mit «französischen» Karten gespielt, hat mir die Gruppe deutlich mitgeteilt, als ich, als gebürtiger St. Galler, mit einem «deutschen» Kartenset daherkam. Die «französischen» Karten wurden dann natürlich noch nachbestellt...

Auch für die körperlichen Beeinträchtigungen gibt es Hilfsmittel. Den Mitspielenden ist es z.B. nicht möglich die Karten selber in der Hand zu halten. Dafür gibt es spezielle Kartenhalter, in die man die Karten stecken kann. So haben sie eine gute Übersicht über ihre Karten. Auch das Ausspielen der Karten mit der Hand ist ihnen daher nicht möglich. Nur Irène kann selbständig ausspielen (und auch abheben!).

Meist hören wir Musik zum Jassen z.B. Handorgel-Musik, Volksmusik, Musik die zur Stimmung einer Jassrunde passt. Besonders für die Mitspielenden, die einfach dabei sind, aufmerksam sind, was um sie herum passiert, kann es den Zugang zur Spielrunde erleichtern oder das Erlebnis davon steigern.

Falls spezielle Hilfsmittel für ein Spiel benötigt werden, arbeiten in den WBGs Grosshöchstetten auch Ergotherapeutinnen, die ganz individuelle Hilfsmittel für die Teilnehmenden herstellen können.



Mit dem gekrümmten Kartenhalter hat man eine gute Übersicht auf die extra grossen Karten.



Auch das Dabeisein und Zuschauen ist eine Aktivität und wird gleich wertgeschätzt wie das aktive Mitspielen.

## Anpassen & «erleichtern» der Spielregeln

Die Aufgabe eines Spielbetreuers mit Menschen mit Beeinträchtigungen besteht darin, das Spiel den Fähigkeiten und Ressourcen der Teilnehmenden anzupassen. So anzupassen, dass jeder eine Aktivität, die ihm Spass macht, mit seinen individuellen Ressourcen ausführen kann, für die er auch Anerkennung erhält. Das Spiel sollte einen herausfordern, aber nicht überfordern. So wie es andere Spielgruppen ja auch machen. Wenn ein Spiel zu komplex ist, wählt man eine leichtere Schwierigkeitsstufe.

So können lebhaft und anregende Spielsituationen entstehen, die einen ins Spiel vertiefen und den Alltag vergessen lassen. Natürlich ist es auch erlaubt einfach dabei zu sein und zuzuschauen. Meret z.B. spielt mit Carusle. Sie sitzen nebeneinander vor dem gleichen Kartenhalter. Carusle ist es wichtig, dass Meret jeweils einverstanden ist mit ihrem Spielzug. Jeder kann so etwas zum Spiel beitragen.

Da die Teilnehmenden kognitiv stark sind, können wir nach den normalen Jassregeln spielen. Sind die Teilnehmer kognitiv weniger stark, können die Spielregeln einfach angepasst bzw. vereinfacht werden. (z.B. nur Obe-Abe usw.)

Nun wurden Woche für Woche die Farben, die Namen, die Werte der Karten beim Spielen geübt und es zeigten sich rasch Fortschritte. Nach

einigen wenigen Monaten konnten wir bereits einen richtigen «Handjass» zu viert spielen. Beim Lernen halfen stark vereinfachte Spielformen. Z.B. immer dieselben Karten aufeinander legen, die Karten der Reihe nach legen usw.

Nach dem Obe-Abe kamen die Trumpfkarten dazu, die Stöck und aktuell wird noch das Weissen gelernt.

Zum Spicken z.B. der Werte und Höhen der Karten haben wir eine gute Übersichtstabelle im Internet auf der Seite «Schweizer Jassverzeichnis» gefunden und ausgedruckt.

## Jeder spielt etwas anders

Schon nach einigen Partien zeigen sich die Charaktere der verschiedenen Spieler. Cedi wägt jeden Zug zweimal ab, was wäre, wenn er diese oder jene Karte spielt? Er möchte stets das Optimum rausholen. Carusle spielt mit viel Risikofreude, probiert jeden Stich zu holen, wenn sie eine höhere Karte besitzt. Und es muss schnell gehen. Denkt Cedi zu lange nach, ruft sie aus.

Frau Blaser spielt sehr bedacht und überlegt, ziemlich vernünftig. Irène macht es Spass, eine Karte auszuspielen, sie muss manchmal dran erinnert werden, dass sie noch nicht an der Reihe ist.

Es wird also bereits sehr gekonnt und engagiert gejasst in dieser Jassrunde, wie es in den Schweizer Häusern und Beizen überall gemacht wird. Im Spiel erlebt man die Einzigartigkeit und Unterschiedlichkeit jedes Mitspielers. Ob mit oder ohne Beeinträchtigung, im Spiel ist das einerlei.



Meret spielt mit Carusle. Sie sitzen nebeneinander vor dem gleichen Kartenhalter. Carusle ist es wichtig, dass Meret jeweils einverstanden ist mit ihrem Spielzug.

## Ausblicke und ein paar Gedanken über das Spiel hinaus

Vielleicht könnte man das Anpassen eines Spiels an die Fähigkeiten von Menschen mit Beeinträchtigungen auch betrachten wie die Anpassungen im alltäglichen Leben, wo auch alle mitspielen wollen und auch können dürfen müssen!

Auch hier benötigen sie Hilfsmittel z.B. um sich im öffentlichen Raum autonom bewegen zu können, um überhaupt mitspielen zu können. Z.B. Rampen, Lifte, stufenfreie Zugänge. Hilfsmittel damit sich Seh- oder Hörbehinderte unterwegs orientieren können.

Heute endlich wird von Inklusion (Einschliesung) gesprochen, deren wesentliches Prinzip die Wertschätzung und Anerkennung von Unterschiedlichkeit ist. Es soll kein Nebeneinander mehr sein, sondern ein Miteinander. Ein Zusammenspielen.

### Stiftung Aarhus

Aarhus – ein Ort zum Wohnen, Leben und Lernen. Die Stiftung begleitet Menschen mit einer körperlichen oder mehrfachen Behinderung auf ihrem Weg, unterstützen, wo Stärken gefördert werden können und bieten Hand, wo Beeinträchtigungen die alltäglichen Dinge des Lebens erschweren.

Die Angebote des musischen Ateliers sind neben dem Kreativatelier Teil der Tagesbeschäftigung für die Bewohnenden der WBGs (Wohn- und Beschäftigungsgruppen) in Grosshöchstetten. Auf vier Wohngruppen wohnen 34 Erwachsene.

Die Stiftung Aarhus führt neben den WBGs in Grosshöchstetten drei weitere WBGs für erwachsene Menschen mit einer Körper- und Mehrfachbehinderung an verschiedenen Standorten und eine Sonderschule mit Internatsangebot für Kinder und Jugendliche mit einer Körper- und Mehrfachbehinderung in Gümligen.

[Link zu Website Stiftung Aarhus](#)



Carusle spielt mit viel Risikofreude. Sie probiert jeden Stich zu holen, wenn sie eine höhere Karte besitzt.

Dazu braucht es Offenheit, Interesse, Wertschätzung, Flexibilität, Geduld und Gelassenheit gegenüber Menschen mit Beeinträchtigungen oder eben gegenüber allen Menschen.

Vor allem aber von allen Menschen. ●

Fotos: Ambra Rothenbühler und Stefan Looser

### Stefan Looser

Stefan Looser ist seit 2010 Mitarbeiter «Musisches Atelier» der Stiftung Aarhus.

Nach dem Bachelor in Klinischer Heilpädagogik & Sozialpädagogik an der Universität in Fribourg schloss er den Lehrgang in Kunstagogik mit Schwerpunkt Musik ab.

Neben der Spielstunde leitet er weitere Angebote vor allem mit Musik aber auch Fotografieren und «Geschichten erfinden».

Er arbeitet Teilzeit und ist zudem «Angestellter» seiner zwei Kinder im Vorschulalter.



[Kontakt: musisches.atelier@aarhus.ch](mailto:musisches.atelier@aarhus.ch)

## Spiele in der Reha-Klinik: Spielen ist heilsam



Foto: Grimm Heil-Pädagogik

Text: SIMONA ANSTETT

**I**m Herbst 2015 betrat ich bei einem Probespielen in einer Reha-Einrichtung\* von heute auf morgen Neuland. Nicht was das Spielen, sondern meine Mitspieler anbelangte. Spielen mit erwachsenen Menschen mit psychischer Beeinträchtigung – bis dahin nicht wirklich meine Kernkompetenz. Vor meinem ersten Einsatz wusste ich nur, dass es sich bei der Diagnose meiner Klientel hauptsächlich um eine stark ausgeprägte Schizophrenie und/oder Suchtverhalten handelte.

Offenbar war sich die Leitung der Reha-Klinik der positiven Wirkung und Wichtigkeit des Spielens bereits bewusst. Welche Freude und Herausforderung für mich als ausgebildete

Spielpädagogin! Ich durfte fortan mein Wissen und meine Erfahrung in Kultur und Wesen des Spielens in einer stationären Einrichtung für psychisch beeinträchtigte Erwachsene im Kanton AR einbringen.

### Sanftes Herantasten

Anfangs tastete ich mich mit sehr leicht verständlichen Spielen wie Verflixte 1, CrossBoule, Mølkky, Memory, Nussspiele, Knobeln etc. an meine neuen Mitspieler an. Schliesslich mussten wir uns zuerst kennenlernen und versuchen, Vertrauen ineinander zu entwickeln. Sobald es bei den Spielen um körperliche Fitness ging, blockierten bereits vereinzelte.

So staunte ich nicht schlecht, dass deren Erwartung darin bestand, dass ich als Spielleiterin beim CrossBoule sämtliche Bälle selbst auflesen und zurückbringen würde. Dieselbe Erwartung stand auch bei anderen Ball- und Wurfspielen im Raum.

\* Der Name der REHA-Einrichtung ist der Redaktion bekannt. Auf ausdrücklichem Wunsch der REHA-Einrichtung verzichtet die Autorin auf die Nennung und Namen der REHA-Einrichtung bzw. deren Patienten.

Ging es um Team- und Partnerspiele, spürte ich grosse Zurückhaltung. Auf einen Partner einzugehen oder sich auf einen Mitspieler einzulassen, fiel einigen ausserordentlich schwer. Auf unvorhergesehene Situationen im Spiel wurde sehr unterschiedlich reagiert. Die Frustrationstoleranz bei spielerischen Niederlagen war hier bei einem absoluten Minimum und verursachte dort Wut und Stress bis hin zu starken Aggressionen. Sich an vorgegebene Spielregeln zu halten war ebenso nicht für jeden Spieler selbstverständlich oder akzeptabel. Neu Erlerntes war bei den einen beim nächsten Mal noch abrufbar, bei anderen jedoch wie weggepustet. Einigen gelang es nur schwer oder gar nicht, im Spiel Entscheidungen zu treffen oder sich zu konzentrieren.

## **Förderung der mentalen Stärke – Selbstvertrauen entsteht**

Nun plante ich die Spielnachmittage bewusst so, dass – nebst Spass und Humor! – die mentale Stärke, was mir für diese Klientel die am wichtigsten erscheinende Lebenskompetenz ist, gefördert wurde. Dadurch entsteht mehr Selbstvertrauen und der Glaube an die eigenen Fähigkeiten kann sich nach und nach verinnerlichen.

*«Im Laufe der Monate fassten  
meine Mitspieler Vertrauen  
in mich und offensichtlich  
auch in sich selbst und  
tauchten immer mehr in die  
Welt des Spielens ein.»*

## **Erstaunliche Entwicklung**

Drei Jahre und viel Erfahrung später sind meine liebenswerten Mitspieler fähig, sich vermehrt und bereits beachtlich gut auf einen Spielpartner oder auf andere Mitspieler einzulassen. Teils werden unglaublich clevere Spielstrategien angewandt. Scheitern im Spiel wird nicht mehr als persönliche Niederlage empfunden und die

meisten können bereits laut über sich selber lachen. Kreisspielen wie Whiskymixer sei Dank.

## **Mit gezielten Spielübungen zum Teamspiel**

Ich stecke mir immer wieder neue Ziele und arbeite bewusst darauf hin. Habe ich beispielsweise vor, das Teamspiel «Codenames» zu spielen, arbeite ich vorgehend mit Wortfindungsspielen, etwa «Was bin ich?» oder «Story Cubes», darauf hin. Mit Holzklötzchen-Brückenbau oder angepasstem La Boca wird das Partner- und Teamspiel vorab geübt. Las Vegas oder Skyjo verhelfen zur Entscheidungsfindung. Erst jetzt wird das etwas anspruchsvollere Codenames in Angriff genommen. Dies nun mit Erfolg, viel Spannung und Spass!

## **Herausforderung und Hilfsbereitschaft**

Eine der grössten Herausforderung ist für mich auch heute noch der sehr grosse Unterschied der verschiedenen Niveaus von Fähigkeiten und Begabung unter einen Hut zu bringen. Was für den einen ein Kinderspiel ist, ist für den anderen schon sehr oder zu anspruchsvoll. Dabei kann ich aber glücklicherweise auf die grosse Hilfsbereitschaft aller Mitspielenden zählen. Gegenseitige Unterstützung, sei es beim Rechnen, Schreiben oder der Wortfindung, ist mittlerweile für alle selbstverständlich und Hilfe wird in der Regel gut angenommen. Alle Achtung!

Zudem habe ich erkannt, dass ich, auch wenn ich einen Spielnachmittag noch so akribisch genau bis ins letzte Detail vorbereite, diesen nur selten wie geplant durchführen kann. Je nach Tagesverfassung eines Einzelnen, gibt es immer wieder unvorhergesehene Situationen, auf die ich mich sehr schnell einlassen muss. Ich habe also stets viel «Ersatzwerkzeug» in meiner Hosentasche. Spiele werden kurzerhand verkürzt, verändert, angepasst oder gänzlich ersetzt und Spielpartner ausgetauscht.

## **Zentral: Humor und Lachen**

Ausnahmslos plane ich immer Spiele ein, das können lustige Kreisspiele sein, sodass die

Bauchmuskulatur aktiviert wird. Humor und Lachen sind für mich das Allerwichtigste überhaupt, wenn es um Spielen geht. Ich bin der Meinung, dass alles andere ein äusserst positiver Nebeneffekt ist. Denn Hand aufs Herz: Gibt es ein Spiel, bei dem man überhaupt nichts lernt oder keine einzige Lebenskompetenz gefördert wird? Eben nicht! Einer der Bewohner fragte mich, was sie bei mir eigentlich lernen müssten. Er staunte und freute sich gleichzeitig sehr über meine Antwort: «Nichts! Bei mir dürft ihr einfach nur Spass und Freude haben.» Insgeheim schätzte ich mich natürlich glücklich im Wissen, dass mit jedem einzelnen Spiel wieder ein Stückchen mentale Stärke, geistige Fitness, körperliche Lockerheit, emotionale Sicherheit, Sozialkompetenz und vieles mehr trainiert und gefördert werden. Glücklicherweise erhalten wir das beim Spielen gratis und franko dazu!

## Das Spiel entfaltet sein ganzes Spektrum

Im Spiel werden, für die Bewohner unbewusst, Schwächen wunderbar gemindert und Stärken gestärkt. Meine grösste Freude ist jedoch, dass

inzwischen während des Spielens in der Reha viel gelacht wird. Ich blicke immer häufiger in lachende Gesichter und leuchtende Augen, auch in solche, die mich anfänglich sehr lange kaum anblickten. Das Strahlen und die sichtbar glücklichen Momente machen jeden kleinen Rückschlag wett und zeigen mir immer wieder aufs Neue, dass Spielen heilsam für uns alle ist! Also, spielt mit... ●

## Simona Anstett

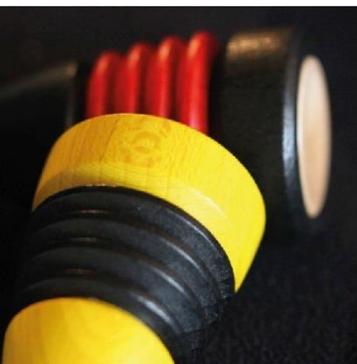
Simona Anstett ist mit Herzblut als selbständige Spielpädagogin unterwegs und gibt verschiedene Kurse rund ums Thema Spiel und Humor-Workshops mit dem Werkzeug Spiel.



✉ Mail Simona Anstett

🌐 Website Simona Anstett: [www.anomis.ch](http://www.anomis.ch)

INSERAT



## Humor Workshop

Wenn es um mehr  
als nur  
LACHEN geht...



...die fröhliche  
Art von Team-  
entwicklung für  
Ihre Mitarbeiter,  
Teamleiter und  
Führungskräfte.



**anomis.ch**

Simona Anstett  
u. Blumenrainstr. 14  
9050 Appenzell  
[info@anomis.ch](mailto:info@anomis.ch)  
T: 071 787 53 36

## Spiele verbindet oder der «Magische Moment»



«Dieses Bild haben meine Schüler gemalt. Ich sehe in diesem Bild diesen Magischen Moment – unterschiedlich und doch verbunden. Rechts und links sieht es aus, als würde ein Vorhang aufgehen und in der Mitte kommt das verbindende orange Element zum Vorschein. Zudem harmonisieren die unterschiedlichen Farben miteinander.»

Text und Fotos: BARBARA EGGIMANN

**I**ch bin Heilpädagogin und habe das Spielpädagogische Intensivseminar (SPS 24) in Brienz absolviert. Nun begleite ich seit rund sieben Jahren Kinder und Jugendliche mit schweren mehrfachen Beeinträchtigungen im schulischen Setting. Das Schulfach SPIEL ist seit diesem Zeitpunkt fester Bestandteil des Stundenplans. In diesen Spielsequenzen gibt es jeweils diesen einen Moment, in dem es keine SchülerInnen und

Lehrpersonen mehr gibt, sondern einfach Spieler und Spielerinnen. Ab diesem Moment haben die Beeinträchtigungen der Kinder und Jugendlichen und die Rollen der Erwachsenen keine grosse Relevanz mehr, das Menschsein zählt. Im Spiel selber können gleichzeitig wichtige Ressourcen und Kompetenzen erhalten und/oder gefördert werden und dies bei allen Mitspielern und Mitspielerinnen.

Mit ein paar ausgewählten Beispielen möchte ich einen Einblick in das Schulfach Spiel geben. Ich habe die Beispiele jeweils versucht aus der Sicht einer Spielerin oder Spielers zu schreiben:

In einem Zimmer in einem Schulgebäude. Rund ein Dutzend Schülerinnen und Schüler sitzen gemeinsam mit ihren Bezugspersonen im Kreis. Nach dem Begrüssungsritual lässt die Lehrerin ein Seil durch den Kreis, so dass am Ende alle

mit dem Seil verbunden sind. Aus der Tasche holt sie den Steel-Bubble hervor und wir lassen ihn mal langsam, mal schnell, mal tief, mal hoch sich im Kreise drehen. Es wird ganz still im Raum. Die Aufmerksamkeit ist beim sich drehenden Steel-Bubble. Der Steel-Bubble wird ab und zu gestoppt, da er unbedingt berührt, «begriff» und erkundet werden muss. Schliesslich will ich wissen, was sich da vor meinen Augen dreht und wie sich dieser Steel-Bubble anfühlt.



Der Steel-Bubble fasziniert und erfordert Geschicklichkeit und Konzentration

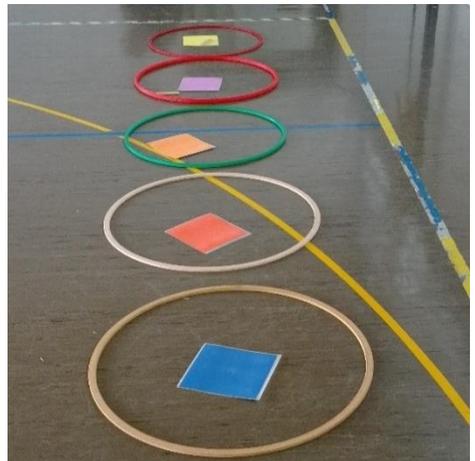
Als er sich zwei volle Runden im Kreis gedreht hat, landete er auf dem Arm der Lehrerin. Und von diesem dreht er sich zum Arm eines Schülers und so geht er immer weiter. Dies erfordert hohe Geschicklichkeit und Konzentration. Mit etwas Unterstützung kann sich der Steel-Bubble von SchülerIn zu SchülerIn weiterdrehen. Bei mir fühlt es sich etwas komisch am Arm an und ich bin froh, wenn ich ihn weitergeben kann. Eine meiner Mitschülerin könnte ihn stundenlang an ihrem Arm hoch und runter drehen lassen...

Irgendwann hat sich der Steel-Bubble ausgedreht. Nun werden aus der Tasche Holzstäbe und farbige Teller geholt. Jeder darf ein Stab halten und bekommt einen drehenden Teller aufgesetzt. Den Teller anschauen, die Geschwindigkeit fühlen in den Händen, den Wind des drehenden Tellers im Gesicht spüren, dem Klang horchen, wenn der Teller auf den Boden fliegt; vergnügt den Bezugspersonen zuschauen, wie sie versuchen den Teller wieder zum Drehen zu bringen. Selber versuchen den Teller zum Drehen zu bringen oder ihn zuerst mit den Augen, den Händen und dem Mund erkunden, um ihn anschliessend wieder einer Bezugsperson auf den Stab zu setzen. Aus der Stille wird nach und nach ein Lachen.

Diese Fröhlichkeit nehmen wir weiter und versuchen, uns selber wie die Teller zu drehen, bevor wir in voller Konzentration versuchen einen Teller rechts herum und einen Teller linksherum von einer Spielerin zur anderen weiter zu geben.

Dieses Mal ist uns ein Teller auf den Boden gefallen, aber wir haben nächste Woche wieder Zeit zum Üben. Vielleicht gelingt es uns beim nächsten Mal.

In einer Turnhalle in einem Schulgebäude. Vier Schüler und Schülerinnen betreten die Turnhalle. Wie in einer Stafette sind vier Bahnen aufgestellt. Zu Beginn jeder Bahn ist eine Matte am Boden. Jede Schülerin, jeder Schüler setzt sich auf eine Matte, auf welcher je eine Kiste mit 6 Kaplahölzer liegt. Vor jeder Matte liegen sechs Reifen am Boden, in welchem jeweils ein grosses laminiertes farbiges Blatt liegt. Jede Person darf nun mit dem Farbwürfel würfeln. In den Reifen mit der gewürfelten Farbe darf ich eines meiner Kaplahölzer legen. Wem gelingt es wohl als erstes alle Farben einmal zu würfeln und so alle Kaplahölzer abzulegen? Während dem ich warte, bis der andere Schüler gewürfelt hat, räum ich meine Kaplahölzer aus der Kiste raus und wieder rein, so wird es mir nicht langweilig beim Warten. Mein Mitschüler bewegt sich gerne, deswegen rennt er bevor er sein Kaplahölzli ablegen kann zuerst bis zum Ende der Turnhalle. Einer anderen Schülerin hilft die Matte am Boden sehr, da sie dadurch immer weiss, wo sie sitzt. Natürlich können wir uns auch unterhalten und haben genügend Zeit, um den Würfel zu würfeln, ein Kaplahölzli zu nehmen, von der Matte aufzustehen (ist gar nicht so einfach) und die richtige Farbe mit Hilfe des Farbwürfels zu finden.



«Farbenkette» - wir würfeln mit einem Farbwürfel reihum. Auf die gewürfelte Farbe darf ein Kaplaholz gelegt werden. Wer hat als erstes seine Farbenkette komplett besetzt?

In einem Schulzimmer in einem Schulgebäude. Auf dem Tisch liegen acht Baumnussschalen, vier Kisten mit sechs Kaplahölzer und in der Mitte drei grosse laminierte Bilder (A4 Format) mit jeweils einem Bild einer Maus, einem Schiff und einem Korb. Da ich momentan noch nicht über eine lange Zeit im Rollstuhl sitzen kann, ist das Pflegebett im Schulzimmer ganz nahe zum Tisch hingestellt worden, damit ich liegend mit-spielen kann. Mit Hilfe einer Holzrampe kann auch ich die Baumnussschalen auf den Tisch würfeln. Wir spielen Mäuschen-Schiffchen-Körbchen. Die Nussschalen zu greifen und sie loszulassen braucht viel Zeit, welche wir aber bekommen. Damit wir nicht allzu lange warten müssen, hat jede(r) von uns zwei Baumnussschalen zum Würfeln. Nimmt ein Schüler die Kaplahölzer weg oder legt hin, da kann ich bereits versuchen die Nussschalen zu würfeln. Wir dürfen sogar die Nussschalen auf den Boden fallen lassen, da wir so unsere Arme, Hände und Finger besser lockerlassen können. Je mehr Übung wir haben, desto mehr gelingt es uns auch auf den Tisch zu würfeln.

In einer Turnhalle. Wir SchülerInnen warten gespannt darauf, was wir heute spielen. Gespannt schauen wir sitzend in unseren Rollstühlen zu, wie die Lehrerin den Peitschenkreisel aufdreht und ihn in der Turnhalle tanzen lässt. Ich fange an zu lachen und versuche mit meinem Rollstuhl dem Kreisel hinterherzufahren, um ihn zu schnappen. Dies find ich sehr lustig. Gleichzeitig trainiere ich das Rollstuhlfahren. Nun darf ich selber versuchen den Kreisel zu drehen. Dies ist aber schwierig und Spass macht es mir auch nicht. Ich schaue lieber zu, wie andere ihn aufdrehen und ich ihn wegschnappen kann. Wir müssen aber alle vorsichtig sein, so dass niemand in den anderen hineinfährt oder aus Versehen einen Mitschüler trifft, anstelle des Kreisels. Mein Mitschüler hat Freude daran den Kreisel zum Drehen zu bringen. Dafür mussten aber zuerst beim Rollstuhl der Tisch und die eine Armlehne demontiert werden, denn so kann er die Peitsche schön schlagen. Gleichzeitig die Peitsche festzuhalten und die Schultern und Arme locker zu lassen ist etwas schwierig, deswegen hält auch seine Bezugsperson die Peitsche fest und sie schlagen den Kreisel gemeinsam. Daneben jonglieren meine Mitschülerinnen farbige Jonglierteller oder rollen und werfen



Teller jonglieren... Geschwindigkeit und Rotation spüren...

sich den Devilstick hin und her. Ich schaue zuerst zu und probiere diesen dann auch noch aus. In diesem Sinne seid mutig und probiert aus. ●

## Barbara Eggmann

Barbara Eggmann ist Heilpädagogin, Spielpädagogin und hat soeben den MAS Palliative Care abgeschlossen. Zur Zeit arbeitet sie als Klassenlehrperson an einer Sonderschule für Kinder und Jugendliche mit schweren mehrfachen Beeinträchtigungen. Schon als kleines Kind liebte Barbara zu spielen... diese Spielfreude ist heute noch genau so gross, wie damals. Aus ihren vielen Spielerfahrungen hat sie immer wieder erlebt, wie das Spiel unterschiedliche Menschen verbindet und so auch scheinbar unüberwindbare Grenzen zu sprengen vermag und (verborgene) Potentiale weckt.



 Kontakt: [barbara.eggmann@thurweb.ch](mailto:barbara.eggmann@thurweb.ch)

## Blindenschule Zollikofen: Ludothek für Blinde und Sehbehinderte



Text: SILVIA BRÜLLHARDT

**D**ie Blindenschule Zollikofen ist ein Kompetenzzentrum für die Förderung von blinden und sehbehinderten Kindern. Zur Schule gehört auch eine Ludothek mit knapp tausend Spielen.

Das Angebot an diesen Spielen ist sehr breit gefächert. So gibt es traditionelle Spiele wie Mühle, Schach, Lotto, Eile mit Weile, Domino, Schwarzer Peter und Uno. Es werden aber auch immer die neuesten und aktuellsten Spiele dazugekauft und adaptiert. Die Ludothekarinnen informieren sich regelmässig an Messen und in Fachgeschäften über neue Entwicklungen und Trends im Spielsektor.

### Eigene Spielherstellung

Es werden auch eigene Spiele und Bücher in Zollikofen hergestellt (mehr dazu Seite 38). Das sind zum Beispiel Figurendominos, tastbare



## Besondere Anforderungen an Spiele für Blinde

- ▶ Die Spiele müssen **stabil** sein.
- ▶ Die Spiele sollten **rutschfest** sein – allenfalls mit einer entsprechenden Unterlage arbeiten.
- ▶ Wenn Spielfiguren benötigt werden, sollten sie **steckfähig** oder **magnetisch** sein.
- ▶ Die Oberflächen der Spielsteine und -karten sind mit **unterschiedlichen Tastqualitäten** versehen.
- ▶ Die Würfel haben entweder verschiedene **tastbare Oberflächen** oder die Zahlen sind mit Erhöhungen tastbar gemacht.
- ▶ Spielbretter, -karten, -regeln und Verpackungen sind mit **Brailleschrift** beschriftet.

Anforderungen an alle Spiele: sie sollen für blinde und sehbehinderte Menschen funktionieren, aber auch für normal Sehende. Das heisst, die unterschiedlichsten Menschen sollen am gleichen Spiel Spass haben.

Kinderbücher oder eine Holzumsetzung eines bestehenden Spiels. Die häufigste Art von Umsetzungen sind Adaptionen von bestehenden Spielen. Das heisst, es werden bestehende Spielbretter und Spielfiguren mit tastbaren Elementen versehen und mit einer Spielanleitung in Brailleschrift ergänzt.

→ Mehr zu den **Eigenentwicklungen** siehe Seite 38

## Besondere Anforderungen und Anpassungen

Es gibt viele Dinge, woran beim Anpassen gedacht werden muss; so zum Beispiel auch an rutschfeste Unterlagen für Domino-Spielsteine. Oder an scheinbar Banales: zum Beispiel, dass nicht nur die Spielkarten mit Brailleschrift versehen werden müssen, sondern auch die dazugehörigen Verpackungen. Ziel bei allen Anpassungen ist es, dass alle Personen mit dem gleichen Spiel spielen können – also ganz gleich, ob es sehbehinderte, blinde oder normal sehende Personen sind, alle sollen ihren Spass am Spiel haben.

## Spielfinanzierung durch Spenden

Für die Blindenschule ist die spezialisierte Ludothek nicht mehr wegzudenken. Vom Staat erhält sie keine Subventionen. Um sie zu finanzieren, ist die Blindenschule auf Spenden angewiesen. Mit den Spenden werden neue Spiele finanziert und die zwei Teilzeitanstellungen der Mitarbeiterinnen (insgesamt 50 Stellenprozente).

Fortsetzung Seite 39



## Beispiele von Spielen, die in Zollikofen hergestellt werden



**Figurendomino:** Statt einer Anzahl Augen verwendet man Tastsymbole wie Schnecke, Herz, Fisch



**Baumhausparty:** Holzspiel in Baum-Form mit Tastsymbolen (abgeleitet vom Originalspiel von HABA)



**Hörmemory:** Durch Schütteln müssen die zwei gleichen akustischen Döschen «erhört» werden



**Riechmemory:** Man muss die zwei gleichen Düfte «er-riechen»



**Eile mit Weile:** Durchgehend magnetische Spiellandschaft mit magnetischen Spielfiguren



**Stäbchenspiel:** Die Stäbchen müssen ins Loch der gewürfelten Zahl gesteckt werden. Die Zahlen sind tastbar.



**Kinderbuch Alexis:** Umsetzung der Tastbilder mit verschiedenen Materialien wie Karton, Stoff, Holz, Muscheln, Sand usw. / Verknüpfung von Brailleschrift und Schwarzschrift / Separate Figur Alexis mit Holzschiff gehört zum Buch

Eine der Mitarbeitenden ist blind und kann die Spiele gleich selbst austesten und ihre hilfreichen Erkenntnisse in neue Adaptionen einfließen lassen.

## Spiele werden buchstäblich greifbar

Es gibt bereits angepasste Spiele auf dem Markt – nur ist das Angebot sehr bescheiden. Deshalb wird der grösste Teil der Spiele direkt in Zollikofen adaptiert. Die Spiele sollen buchstäblich greifbar gemacht werden. So werden zum Beispiel Spielfiguren mit unterschiedlichen Hüten versehen oder die Würfel mit Nägeln «beschlagen», damit auch die Augenzahl tastbar wird. Auch das auf den ersten Blick ganz normal erscheinende «Eile mit Weile» wurde an die Bedürfnisse von blinden und sehbehinderten Menschen adaptiert: Durch das Bekleben mit verschiedenen Materialien sind die vier Farben der Spielfiguren und -felder spürbar: Gelb ist Schleifpapier, Grün ist Moosgummi, Rot ist Filz und Blau ist eine glatte Folie.

## Schweizweit einzigartig

Das Angebot der Ludothek in der Blindenschule ist schweizweit einzigartig. Zu den Kunden zählen nicht nur Schülerinnen und Schüler der Blindenschule, sondern auch blinde und sehbehinderte Menschen und deren Angehörige aus der ganzen Schweiz. Zunehmend sind es auch ältere

Menschen, deren Sehkraft abnimmt, die sich für dieses Angebot interessieren. Die Spiele können vor Ort, aber auch online, per E-Mail oder Telefon für einen Monat ausgeliehen werden. Ausleihe, Versand und Rückversand sind kostenlos (siehe Info-Box).

## Regelmässige Spielnachmittage für Betroffene und Interessierte

Regelmässig finden Spielnachmittage vor Ort statt. Es gibt spezifische Nachmittage für die Schülerinnen und Schüler der Blindenschule, aber auch themenbezogene für interessierte Erwachsene. Es wurde auch schon eine Spielserie gemeinsam mit dem Schweizerischen Zentralverein für das Blindenwesen SZB betroffenen erwachsenen Personen angeboten. Das Spielangebot ist für alle Altersstufen wichtig. Denn gerade auch im Vorschulalter ist Lernen gleichbedeutend mit Spielen. Spielen ist entscheidend für das Erlernen sozialer Prozesse. Es fördert die Sozialkompetenz und beim Spielen lernt man auch zu verlieren. ●

Fotos: Raffael Waldner

➔ [Link Ludothek: http://www.blindenschule.ch/ludothek](http://www.blindenschule.ch/ludothek)

## Silvia Brüllhardt

Silvia Brüllhardt, Jahrgang 1967, ist seit 10 Jahren Leiterin des Bereichs Lehrmittel in der Blindenschule Zollikofen.

Vor 7 Jahren übernahm sie zudem die Leitung der Ludothek. Die gelernte Grafik Designerin war auch Projektleiterin der Spendenkampagne für die Blindenschule.

Ausserdem half sie mit bei der Entwicklung und beim Auf- und Ausbau der Ausstellung «anders sehen» in Zollikofen.

➔ [Kontakt: Mail Silvia Brüllhardt](mailto:Mail Silvia Brüllhardt)



## Spielend ein persönliches Handicap überwinden

Text und Fotos: URSULA KÄSER

### November 17

Nach einem langen Arbeitstag sitze ich allein am Lehrerpult... Ich bin müde, geschafft, leer. Seit 1983 stehe ich vor Kindern, unterrichte sie in verschiedenen Fächern, mit viel Freude, vielen Ideen, vielen glücklichen Momenten. Eine grosse Anzahl Schüler darf ich auf ihrem individuellen Weg durch die Schule begleiten. Aber ich stelle fest: meine Arbeit erfüllt mich nicht mehr, ich bin unglücklich mit der ganzen Situation an den Aargauer Schulen, mit all den Umstrukturierungen, all den Anforderungen neben dem eigentlichen Kerngeschäft.

Der Entschluss reift: ich will etwas Neues tun, einen anderen Weg gehen. Ich bin überzeugt: für mich gibt es irgendwo einen Platz, für welchen ich morgens wieder voller Begeisterung aufstehe und gespannt bin, was kommt... Ohne genauen Plan, aber nach vielen Gesprächen mit meinem Ehemann, kündige ich meine Stelle auf Ende Semester... ein wegweisender Schritt! Mutig? Für mich eine Notwendigkeit.

Und jetzt? Vieles interessiert mich, vieles kann ich mir vorstellen... Bald wird klar: ich möchte etwas mit den Händen tun, etwas entstehen lassen, auf mich gestellt sein.

Irgendwann in dieser Phase erinnere ich mich an den Namen Alain Schartner. Er baut unglaublich tolle Kugelbahnen aus Kupferdraht, gibt Kurse für Lehrer, bietet Kinderevents an... Ich setze mich mit ihm in Verbindung und anfangs März sitze ich in seinem Atelier in Wettingen! Ich bin überwältigt von all den Kugelbahnen in seinem Ausstellungsraum. Zaghafte beginne ich unter Alains Anleitung die ersten Kupferdrähte zu formen, zu löten... Nach meinem ersten Werk (ein Fisch, daran müssen sich alle zuerst versuchen, meint Alain) darf ich meine erste Kugelbahn beginnen. Schritt für Schritt lerne ich den Aufbau, bohre Löcher, biege Draht, löte Drähte zusam-



Die Kugel rollt – die Menschen lächeln – ein tolles Gefühl!

men, befestige sie untereinander, forme Häkchen, setze einen zweiten Draht und jetzt... jetzt... rollt die erste rote Murmel! Noch nicht weit, aber es ist ein tolles Gefühl!

Und bald ist mir klar... DAS IST ES! Das will ich tun! Dieses Handwerk will ich erlernen, üben, besser werden!

### Dezember 18

Und heute? Ich bin zufrieden, nein glücklich! Wann immer möglich arbeite ich an meinen Kugelbahnen. Meine neue Arbeit ist grossartig, ich kann den ganzen Tag mit Kugelbahnen spielen (ich muss ja schliesslich ausprobieren). Es ist so genial zu sehen, wie aus einer Rolle Draht und etwas Lötzinn eine funktionierende Kugelbahn entsteht. Jede ist ein Unikat, jede ist anders, jede ist für mich total faszinierend. Je kleiner die Kugel, desto grösser ist die Herausforderung. Was

da alles stimmen muss: die Neigung, das Gefälle, die Bahnbreite, die Geschwindigkeit, die Oberflächen der Kugel und der Bahn... Geht nicht, gibt es nicht! Es gibt immer eine Lösung! Und ich suche und finde sie!

Ich baue verschiedene Bahnen, freistehende, solche mit Lichtern oder Kerzen, aber auch Bahnen, die man sich wie ein Bild an die Wand hängen kann. Speziell faszinierend sind die Mottobahnen. Dann suche ich nach geeigneten Motiven, welche ich einbauen kann, zum Beispiel Bierdeckel, Fiebermesser, Cocktails, Autos, Turner... was auch immer. Auch die Auswahl der Kugeln ist ein schöner Prozess. Es gibt so unglaublich viele verschiedene Muster und Farben! Inspirierend, toll! Und immer wieder dieses spielerische Element, es macht einfach Spass!

Nach dem ersten halben Jahr, in welchem ich einfach für mich geübt und produziert habe, stehe ich wieder an einem neuen Punkt. Ich will an die Öffentlichkeit mit meinen Bahnen, möchte sie gern verkaufen. Unterdessen habe ich Visitenkarten drucken lassen und eine Homepage erstellt: An einigen Orten darf ich eine Bahn platzieren und meine Kärtchen dazulegen.

Und letztes Wochenende war ich an einem Markt... eine ganz neue Erfahrung. Jetzt muss ich mich plötzlich hinstellen und zu meinen Werken stehen, sie auch kritischen Augen aussetzen. Und ich habe gesehen und gespürt: diese Bahnen bereiten auch andern Freude. Jeder, der es wagt, eine Kugel zu starten, ist gespannt und hat plötzlich ein Lächeln im Gesicht... Wow, was für ein Erfolg und was für eine Befriedigung!

Es ist so viel passiert im vergangenen Jahr... eigentlich unglaublich. Und in dieser Zeit habe ich durch zufällige Begegnungen einige neue und spielbegeisterte Leute kennengelernt. Durch sie und ihre ansteckende Begeisterung hat sich einiges in mir bewegt. Ich habe schon immer gern gespielt, aber nicht so oft die Möglichkeit gehabt. Jetzt besuche ich Spielabende in verschiedenen Zusammensetzungen, ich habe mir einige neue Spiele angeschafft, kann diese wieder entdeckte Leidenschaft ausleben und genieße dies in vollen Zügen!

Vieles ist ins Rollen gekommen... Meine Arbeit, bei der ich allein und auf mich gestellt bin, genieße ich sehr. Die sozialen Kontakte aus der Lehrzeit pflege ich weiter, doch hat sich auch



Alles muss bei der Kugelbahn stimmen: Bahnbreite, Neigung, Gefälle, Geschwindigkeit

ein neues Feld aufgetan. Der Bekanntenkreis hat sich erweitert durch meine Arbeit und durch meine wiederentdeckte Leidenschaft fürs Spielen.

Diesen Weg will ich weitergehen, er passt zu mir und fühlt sich richtig an. ●

## Ursula Käser

Ursula Käser (Jg. 61) wohnt seit vielen Jahren in Oberflachs (AG). Sie ist verheiratet und hat einen erwachsenen Sohn. Sie engagiert sich in einem Chor und in einer Linedance-Gruppe. Sie mag gesellige Runden und alles Kreative.



Foto: Ursula Käser

🔗 Website Ursula Käser: <https://auakaeser.jimdo.com/>

🔗 Kontakt Ursula Käser: [ulamurmel@gmx.ch](mailto:ulamurmel@gmx.ch)



zu? Wie spreche ich ihn an? Was erwartet er von mir? Könnte ich ins Fettnäpfchen treten? Versteht der mich überhaupt? Was darf ich fragen?» Viele, zögern deshalb oder gehen Begegnungen lieber gleich ganz aus dem Weg.

## Die Barrieren sind im Kopf

Es ist wie beim Sprung ins kalte Wasser. Nicht lange zögern, einfach springen – das ist die Devise!

Menschen mit Behinderung freuen sich, wenn man sie direkt und offen anspricht. Die allermeisten geben auch gerne Auskunft über ihre Beeinträchtigung und erwarten von ihren Mitmenschen, dass sie keinen Unterschied machen zwischen Mensch mit und ohne Handicap.

Sind die Barrieren im Kopf einmal abgebaut, steht der lustigen Spielrunde nichts im Wege.

Jedes Spiel kann gespielt werden. Es braucht eventuell ein bisschen Kreativität zur Anpassung



Auch mit Rollstuhl kann man barrierefrei und generationenübergreifend spielen. Foto: VSL

der Spielregeln oder Hilfsmittel wie Kartenhalter, grosse oder auch ganz kleine, leichte Würfel etc.

## Kompetenzen fördern

Es gibt natürlich auch Situationen in denen z.B. Kinder in einer Kompetenz speziell gefördert werden sollen. Eine der Pilot-Ludotheken hat in Zusammenarbeit mit Fachleuten eine Förderspielliste entwickelt, die der Verband der Schweizer Ludotheken nun allen seinen Mitgliedern für Beratungen zur Verfügung stellt. Die in der Liste aufgeführten Spiele sind nach Fähigkeiten sortiert, die gefördert werden möchten.

Doch beim Spielen geht es bekanntlich nicht immer nur um Förderung, sondern es ist auch purer Spass, Eintauchen in eine andere Welt und gemütliches Beisammensein. Menschen mit und ohne Behinderung an einem Tisch in einer fröhlichen Spielrunde, das nennen wir Inklusion.

Es darf gespielt werden! ●



Mädchen mit oder ohne Handicap? Die Kugelbahn ist für alle da. Foto: VSL

## Förderspielliste

Für Mitglieder des VSL ist die Förderspielliste auf der Webseite [www.ludo.ch](http://www.ludo.ch) im «Log-in»-Bereich verfügbar. Der VSL stellt die Förderspielliste für einen Preis von Fr. 10.— pro Exemplar auch gerne Nicht-Mitgliedern zur Verfügung. In diesem Fall melden Sie sich bitte im Sekretariat, [sekretariat@ludo.ch](mailto:sekretariat@ludo.ch).

## Spiele spielen – Handicaps taktisch und klug einsetzen



Handicap als Spielkonzept: «Blinde Kuh» gehört zu den wohl bekanntesten Kinderspielen auf Kindergeburtstagsparty. Foto: www.frag-mutti.de

**S**piele spielen ist in allen Altersstufen ein zentraler Inhalt im Sportunterricht, denn neben der guten Handhabbarkeit für die Lehrkraft machen sie den Schülern meistens Spass und stellen relativ hohe Bewegungsintensität sicher. Allerdings eben nur «meistens» und «relativ», denn schaut man etwas genauer hin, dann sind der Spass und die Bewegungsintensität bei vielen Schülern eben doch nur mässig bis gar nicht vorhanden. In vielen Fällen liegt dies nicht so sehr an der Attraktivität des Spiels selbst, sondern vielmehr an den grossen Leistungsunterschieden der Schüler, die dazu führen, dass ein Grossteil der Schüler kaum noch Sinn darin erkennt sich intensiv am Spiel zu beteiligen. Das Spiel machen dann einige wenige unter sich allein aus.



### Leistungsunterschiede ausgleichen

Diese Leistungsunterschiede versuchen Lehrkräfte in ihrem Unterricht häufig durch Handicaps auszugleichen, mit denen die Spielstärke der spielerfahrenen Schüler kompensiert werden sollen.

Die durch den Lehrer eingebrachten Handicaps bewirken jedoch nur selten, dass die Schüler dann mit mehr Freude intensiver spielen, denn die Handicaps werden häufig als Schikane bzw. Demütigung empfunden. Weiterer Frust bei den Schülern ist dann häufig die Folge.



Der Einsatz von Handicaps sollte deshalb aber noch nicht vorschnell als untaugliches Mittel verworfen werden, sondern es sollte vielmehr über einen sinnvolleren Umgang im Unterricht damit nachgedacht werden. Anknüpfungspunkte dafür lassen sich in verschiedenen Richtlinien und Lehrplänen zum Sport finden, nach denen die Schüler lernen sollen in den konkurrenzorientierten Spielen das soziale Miteinander zunehmend selbstständig und verantwortungsvoll so zu regeln, dass das Spielen für alle Beteiligten als wertvoll erfahren werden kann.

Auch im Spiel können gezielt eingesetzte Handicaps Spielende mit unterschiedlichen Voraussetzungen zusammen bringen. So können sprachliche Handicaps z.B. für die Integration von fremdsprachlichen Schülern mit Spielen überwunden werden, wo die Sprache keine wichtige Rolle spielt.

### Handicap als taktisches Mittel einsetzen

Die hier vorgestellte Idee für einen sinnvollen Einsatz der Handicaps ist, dass die Handicaps nun nicht mehr durch den Lehrer eingebracht

werden, sondern den Schülern als ein taktisches Mittel im Spiel zur Verfügung gestellt werden, um die gegnerische Mannschaft, bzw. einzelne Spieler aus der gegnerischen Mannschaft, gezielt so zu «schwächen», dass eigene Vorteile entstehen.

Dies erfordert von den Schülern gemeinsames taktisches Reflektieren und Entscheiden vor dem Hintergrund der Möglichkeiten und Grenzen der eigenen und gegnerischen Fähigkeiten, wobei sich nun auch die spielunerfahreneren Schüler gut einbringen können.

Erfahrungsgemäss bewirken die Handicaps – vorausgesetzt die Schüler setzen sie klug ein – nach wie vor den gewünschten Leistungsausgleich, aber dadurch, dass sie zum Bestandteil der Spielhandlungen selbst gemacht werden, werden sie von den Schülern auch als Herausforderung und nicht mehr nur als Schikane oder Demütigung empfunden. Schüleräusserungen wie «Da bekommt man auch mal den Ball!» oder «Für mich war das ‘ne echte Herausforderung, weil ich ganz anders spielen musste!» belegen dies.

INSERAT

# spielstarch

Werkstatt für  
Spiel und Entwicklung

Rütelstrasse 19  
9535 Wilen bei Will

079 720 11 27  
www.spielstarch.ch  
info@spielstarch.ch



**spielstarch** macht sich stark für das natürliche Bedürfnis des Kindes, ausgiebig zu spielen. Von Geburt an fördert das Spiel die kognitive und motorische Entwicklung entscheidend.

**spielstarch** sensibilisiert Erwachsene, anregende Spielmöglichkeiten und Sinneserfahrungen für ein gesundes Heranwachsen von Kindern zu schaffen.

**spielstarch** organisiert Kurse, Seminare und Referate für Elternbildungsinstitutionen, Schulen, Tagesstrukturen, Spielgruppen und Elternvereine.

**spielstarch** führt Spieltage für Organisationen und Vereine durch und gestaltet Spielanlässe.

**spielstarch** berätet und realisiert Spielplatzprojekte und fördert kindergerechte Spielräume.

## Anspruchsvolle Konstruktion von Handicaps

Für die Konstruktion von Handicaps bedarf es einiger Fantasie. Folgende Einschränkungsmöglichkeiten (von Gilsdorf & Kistner 2004, S. 33) können dafür Anregungen geben:



### Einschränkung des zur Verfügung stehenden Materials oder Teammitglieder

Materialien oder Teammitglieder werden auf ein Minimum reduziert, müssen von der Gruppe selbst reduziert werden oder werden nach und nach aus dem Spiel genommen

### Einschränkung der zur Verfügung stehenden Zeit



Die Zeit zur Planung und/oder Durchführung der Aufgabe wird vorneweg beschränkt oder bei weiteren Durchgängen reduziert. Regelverletzungen resultieren in zusätzlichen Zeitverlusten.

### Handicap an motorische Fähigkeiten anpassen

Wichtig für die Konstruktion von Handicaps ist, dass sie den motorischen Voraussetzungen der Schüler angepasst werden und den spezifischen Spielstrukturen der Wurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele entsprechen. Für die Umsetzung im Unterricht gilt, dass nicht so viele Handicaps gleichzeitig zum Einsatz kommen sollten, sondern eher weniger, die aber dafür umso bewusster. Ein übermäßiger Einsatz könnte dazu führen, dass das Spiel von den Schülern nicht mehr ernst genommen wird.

Am folgenden Beispiel Fussball lässt sich die Idee «Handicaps taktisch einsetzen» exemplarisch verdeutlichen.

Je nach Klassen- bzw. Gruppengröße werden entweder 2 oder 4 Mannschaften gebildet, in denen spielerfahrene und spielerunfahrene Schüler



### Einschränkung der Wahrnehmung

Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe muss die Aufgabe «blind», das heisst in der Regel mit aufgesetzten Augenbinden oder ähnlichem, bewältigen.



### Einschränkung der Kommunikation

Die Gruppe oder ein Teil der Gruppe darf im Laufe der Aufgabe nur flüsternd miteinander sprechen, überhaupt nicht miteinander sprechen, nicht stimmlich miteinander kommunizieren oder nicht körperlich aufnehmen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, bestimmte Wörter nicht zu benutzen oder in einer Fremdsprache auszudrücken.



### Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten

Hände Arme, Füße oder Beine dürfen nur beschränkt oder gar nicht eingesetzt werden bzw. bestimmte Bewegungsabläufe werden als Voraussetzung zur Lösung der Aufgabe vorgegeben.

ungefähr gleich verteilt sind. Jede Mannschaft erhält auf Karten formuliert jeweils fünf Handicaps, von denen aber nur drei eingesetzt werden dürfen:

- Karte 1:** «Ihr beiden müsst mit Handfassungsspielen!»
- Karte 2:** «Du darfst kein Tor schiessen!»
- Karte 3:** «Du musst ins Tor gehen!»
- Karte 4:** «Du darfst die eigene Spielfeldhälfte nicht verlassen!»
- Karte 5:** «Ihr beiden müsst euch immer nach 1 Minute Spielzeit gegenseitig auswechseln!»

Nach Verständigung innerhalb der Mannschaften über den Einsatz der Handicaps werden diese

an die jeweiligen Spieler der anderen Mannschaft ausgeteilt und dann das Spiel begonnen. Nach jeder Spielphase sollten die Schüler dann die Möglichkeit erhalten, über die Wirksamkeit ihres Handicap Einsatzes nochmals zu reflektieren und ggf. neu zu entscheiden. Auch die Möglichkeit neue Handicaps zu entwickeln könnte dabei gegeben werden.

Die Formulierung von Handicaps auf Karten oder ähnlichem kann für diverse andere Spiele angewandt werden, sie können sogar durch die Spielenden selbst bestimmt werden. ●

Text: Christian Stallmann (Universität Bielefeld, Deutschland);  
Textbearbeitung durch Redaktion (lb)



INSERAT

An advertisement for Creavida. The background shows two young girls playing with large, colorful (yellow, green, red) interlocking blocks outdoors. The text is overlaid on the image.

**Creavida**  
*Spiel und Spass*

Vermietung von  
**Spielmaterialien**

für Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine und Private

**www.creavida.ch**

**Riesenbausteine, Magnetelemente, Armbrust, Murrelbahn, Minigolf,  
Fussballbillard, Balancespiele, Kissen für Kissen-schlacht...**



**spielwarenmesse®**

Nürnberg 30. Jan – 3. Feb 2019

## Was wird gespielt?

Bleiben Sie am Ball und erleben Sie die immer facettenreichere Welt des Spielens an einem Ort: die richtigen Produkte für Ihr Geschäftsmodell, inspirierende Sonderflächen, spannende Expertenvorträge und ein einzigartiges Besucherfestival zu unserem 70. Jubiläum.

[www.spielwarenmesse.de/switzerland](http://www.spielwarenmesse.de/switzerland)



## Festival du jeu Pro Juventute 2018 – Conférence «Villes jouables» & actions



Photo: Pro Juventute

L'objectif du Festival du jeu Pro Juventute 2018 était de favoriser le développement de villes jouables et de contribuer à approfondir la discussion sur le rôle du jeu dans le processus de développement urbain. La conférence sur le thème «Villes jouables» était complétée par des animations à l'occasion de la Journée Mondiale du Jeu 2018, qui célèbre le droit au jeu à l'échelle internationale.

### La Conférence sur le jeu «Villes jouables»

La conférence sur le jeu était une invitation à réfléchir en s'amusant sur le jeu, sur l'être humain dans sa dimension ludique et sur la ville comme espace de vie. Le concept «Villes jouables» est une tentative visant à tenir compte du besoin d'espaces publics plus intégratifs, plus adaptés aux enfants et plus ludiques en ville.

Avec les expertes et experts conviés, les discussions étaient consacrées au jeu comme outil de participation à la conception de la culture urbaine. L'objectif des échanges entre les professionnels de l'aménagement des espaces de jeu, les joueurs – notamment dans les disciplines design urbain, architecture, architecture paysagiste, aménagement de l'espace, travail social, conception de

l'espace de jeu, art et design - est de rendre accessibles les différentes perspectives et expériences de chacun.

La conférence sur le jeu a associé des interventions et des exposés professionnels à des animations et des ateliers concrets consacrés au jeu afin de créer une atmosphère ludique et de concrétiser le thème «Villes jouables» dans l'espace urbain.

Le Groupe cible de la conférence sur le jeu étaient les planificateurs et les concepteurs de terrains de jeux, des disciplines du design urbain, de l'architecture, de l'architecture paysagère, de l'aménagement du territoire, du travail social, et de l'art et du design et les activistes de jeu.

### Remplacer les canards à bascule et les toboggans!

La création sur l'esplanade de Bienne d'un espace urbain jouable diversifié dans lequel grands et petits étaient invités à jouer faisait partie de l'évènement. L'objectif était de proposer face aux offres de jeu habituelles dans les espaces publics, diverses possibilités à l'écart des normes de sécurité pour essayer de découvrir et de développer de nouveaux usages de manière ludique et expérimentale. Interaction et malléabilité pour remplacer les canards à bascule et les toboggans! ●

## Maison d'Ailleurs : L'expo dont vous êtes le héros

**L**e jeu a été disqualifié et placé du côté du divertissement depuis l'Antiquité : enfantin, doté de peu de consistance, il semblait une activité peu digne d'être étudiée ; et, par extension, n'était pas accepté comme une dimension essentielle de l'existence humaine. Il faut attendre le XVIII<sup>e</sup> siècle pour voir Friedrich von Schiller redonner ses lettres de noblesse philosophiques au jeu : « L'homme ne joue que là où dans la pleine acceptation de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue ».

Aujourd'hui, et après plus d'un siècle d'analyses, le jeu revient sur le devant de la scène et se voit considéré comme un miroir – une métaphore – de l'existence. Autrement dit, et contrairement à la vie, quand on joue, on agit sans que cette action n'ait de conséquences, sans qu'elle soit irréversible. Le jeu s'oppose donc au sérieux de la vie, dans le sens où le sérieux, c'est « ne pas pouvoir rejouer nos échecs, ne pas pouvoir renaître tout de nouveau » (Stéphane Chauvier, « Qu'est-ce qu'un jeu ? », 2007).

Par le biais des œuvres artistiques de Filip Hodas (CZ), de la création numérique du studio Digital Kingdom (CH), des jeux vidéo suisses créés par les collectifs Blindflug, Team KwaKwa, Wuhrer, Okomotive et Hidden Fields, de l'Escape Room imaginée par la Maison d'Ailleurs et du patrimoine ludique du musée, « L'expo dont vous êtes le héros » a pour objectif de réfléchir à



Photo: Musée d'Ailleurs au centre de la ville Yverdon-les-Bains



la question du jeu – sous ses différentes formes –, tout en proposant aux publics du musée de jouer avec l'exposition grâce au scénario digital interactif La Maison aux 100 portes : le musée d'où on ne peut s'échapper, développé spécialement sur tablettes tactiles

### Concept général

« L'expo dont vous êtes le héros » est une exposition de grande envergure qui réfléchit à la question du jeu – de société, de figurines, de rôle, vidéo, en réalité virtuelle – et aux livres-jeux, tout en proposant aux visiteurs du musée de jouer avec l'exposition, grâce à un scénario interactif à fins multiples sur tablette numérique. L'idée centrale du projet est de montrer que le jeu articule des éléments – espace, règles – que l'on retrouve dans la vie réelle, de telle sorte que le jeu peut être considéré comme une métaphore de l'existence humaine.

## Grande variété : œuvres et objets présentés dans l'exposition

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>21</b> <b>jeux de société</b> tirés des collections de la Maison d'Ailleurs</p> <p><b>1</b> <b>diorama Warhammer 40'000</b> réalisé avec le soutien du magasin La Ligue, à Yverdon-les-Bains, qui présente le jeu de figurines et la notion d'espace d'appropriation.</p> <p><b>24</b> <b>jeux de rôle</b> tirés des collections de la Maison d'Ailleurs permettant de pointer la question de la dématérialisation et d'un espace imaginaire coopératif.</p> <p><b>8</b> <b>jeux de stratégie</b> tirés des collections de la Maison d'Ailleurs et pointant l'extension du territoire de jeu.</p> <p><b>6</b> <b>jeux excentriques</b> tirés des collections de la Maison d'Ailleurs proposant une réflexion sur l'extension de l'espace ludique sur d'autres médias (VHS, électronique, 3D).</p> | <p><b>5</b> <b>œuvres numériques</b> de l'artiste tchèque Filip Hodas.</p> <p><b>1</b> <b>installation interactive</b> (« Hodasandbox ») imaginée par Digital Kingdom, interagissant avec les œuvres de Hodas.</p> <p><b>1</b> <b>Escape Room</b> conçue par l'équipe de la Maison d'Ailleurs.</p> <p><b>5</b> <b>jeux vidéo</b> développés par des studios indépendants suisses.</p> <p><b>2</b> <b>jeux vidéo</b> en réalité virtuelle.</p> <p><b>1</b> « <b>Livres dont vous êtes le héros</b> » tirés des collections de la Maison d'Ailleurs.</p> <p><b>12</b> <b>livres-jeux</b> de collections diverses tirés des collections de la Maison d'Ailleurs.</p> <p><b>27</b> <b>jeux narratifs</b> tirés des collections de la Maison d'Ailleurs ● (lb)</p> |
|---|---|

INSERAT



Quellenstrasse 10a  
9016 St. Gallen

Telefon: +41 71 220 34 73  
Mail: andreasrimle@bluewin.ch  
Web: www.spielend.ch

### www.spielend.ch ist...

- ...spielend bauen und konstruieren
- ...spielend sich bewegen
- ...spielend lernen
- ...spielend seine Sinne erproben
- ...spielend sich freuen
- ...spielend sich entspannen

- ▶ Spielend für **Lehrerweiterbildungen und Teams**
- ▶ Spielend für **Referate und Anlässe**
- ▶ Spielend für **Vater und Kind**
- ▶ Spielend für **das freie Spiel/frühe Kindheit**
- ▶ Spielend den **Spielweg St. Gallen erkunden**

- ▶ **Ist Ihr Interesse geweckt?**  
**Gerne organisieren wir den passenden Anlass für Sie.**



# «spielschweiz.ch»: Das Tor zur Welt des Spielens



*«Die Vernetzungsplattform, welche dich auf der Suche nach Spielinformationen unterstützen und die Bedeutung des Spielens in der Gesellschaft stärker verankern soll.»*

## Rückblick über die letzten Monate

 Präsentation **Spielweg St. Gallen.**  
Vom 27.Sept.-1.Okt. 2018 präsentierte ein Team aus Spielpädagogen der Ostschweiz an der WEGA 2018 in Weinfelden den im Juni dieses Jahres eröffneten Spielweg St. Gallen. Spielschweiz.ch, der Dachverband für Spiel und Kommunikation

(SDSK) und einzelne Spielpädagogen/innen konnten sich ebenfalls vorstellen.

 **2. Spielbrunch mit Priska Flury.** Am 2. Sept. 2018 fand in Lenzburg der zweite Spielbrunch mit 60 begeisterten Teilnehmerinnen und Teilnehmer statt.

## Andreas Rimles Tipps



*«Hier präsentiere ich verschiedene Tipps, Ideen, Links und Anregungen, die im Zusammenhang mit Informationen der Website «spielschweiz.ch» und meiner Arbeit als Spielpädagoge stehen.»*



*In dieser Ausgabe stelle ich Euch vier Spieltipps aus dem Spielweg St. Gallen vor, welche irgendwo durchgeführt werden können.*

### 1 Gleichgewicht (Posten 7 bei der Pädagogischen Hochschule St. Gallen)



Foto: Andreas Rimle

Ihr stellt euch zu zweit gegenüber und haltet die Arme gestreckt, Handflächen aufeinander. Die Füße sind parallel auf gleicher Höhe.

Versucht nun den Gegner durch Stossen und Wegziehen der Hände aus dem Gleichgewicht bringen.

Tipp: sehr gute Übung, um Personen zum Spielen zu animieren. Vor Spielbeginn kann man sich – vorausgesetzt, man kennt sich noch nicht – gleich vorstellen.

## 2 Zielsprung (Posten 22 beim Naturmuseum)



Beidbeinig springst du von der Startlinie ab. Versuche möglichst exakt die Sprunglänge eines Tieres zu erreichen. Kommst du so weit wie der Springfrosch?

Dies kann als Wettkampf organisiert werden. Es wird die Distanz, welche man zu kurz oder zu weit springt gemessen.

Die Erfahrung zeigt, dass die Kinder eigene Varianten entwickeln, was besonders wertvoll ist, z.B.

- ➞ «Wie viele Sprünge brauche ich für die Distanz des Kängurus?»
- ➞ «Wie weit springe ich maximal? (mit zwei Beinen, mit Anlauf)»
- ➞ Weitere Möglichkeiten: [www.spielweg.ch](http://www.spielweg.ch) (Posten 22)

## 3 Himmelsrichtung (Posten 38 beim Bärenplatz)

Die Windrose befindet sich in der Mitte des Platzes. Sie bezeichnet die vier Himmelsrichtungen (Nord/Süd/Ost/West) sowie die vier Nebenhimmelsrichtungen (Nord-Ost/Nord-West/Süd-Ost/Süd-West).

Auf eine Frage wählt ihr die richtige Himmelsrichtung. Wer richtig steht, erhält einen Punkt.

Nachfolgend Beispiele von Fragen, die je nach Alter einfacher oder schwieriger ausfallen können. Ziel des Spiels ist ja, die vier Himmels- bzw. die Nebenhimmelsrichtungen kennen zu lernen und ein Gefühl zu bekommen in welcher Richtung sich die verschiedenen Orte oder Personen befinden.



### «Wo liegen...» (Himmelsrichtung)

- ➞ Zürich, Italien, Neuseeland?  
Steckborn, Stuttgart, Mailand,  
Oberriet, London, Dornbirn, Sulgen,  
Uzwil, Ulan Bator (Mongolei),  
Madrid, Immenstaad (D), Sion,  
Beirut, Prag, Dijon, Budapest,  
Seattle (USA), Ebnat-Kappel,  
Quebec (Kanada), Ravensburg, Kloten...

### Lösung (von Ost im Uhrzeigersinn)

- O: Budapest, Dornbirn, Ulan Bator
- SO: Beirut, Oberriet
- S: Italien, Mailand
- SW: Madrid, Ebnat-Kappel, Sion, Neuseeland
- W: Zürich, Dijon, Seattle, Quebec, Kloten,  
Uzwil
- NW: London, Steckborn, Sulgen
- N: Stuttgart, Immenstaad
- NE: Prag, Ravensburg

- ➞ Eigene Beispiele z.B.
  - Wo wohnst du, deine Grosseltern, Götti, Gotte?
  - Wo ist der Marktplatz, Kathedrale, Bahnhof?

## 4 Punkte Rallye (Posten 38 Bärenplatz)

Zwei Spieler/innen stellen sich in eine Gasse oder an eine Strasse. Ein Spieler schaut auf die Uhr, misst 3-5 Minuten und kontrolliert die Rechnung seines Partners. Dieser sagt, was er sieht und zählt und addierte laut die Punkte:

- ➞ Mann mit Bart oder Frau mit Sonnenbrille: 1 Punkt
- ➞ Velofahrer: 2 Punkte
- ➞ händchenhaltendes Paar: 3 Punkte
- ➞ Kinderwagen: 5 Punkte
- ➞ grüsst dich jemand unaufgefordert: 10 Punkte.
- ➞ Variante / Tipp: Andere Punktverteilungen wählen

Der Spieler/in mit mehr Punkten gewinnt.

## Portrait: Das Leben der Spielerfinderin Janet Kneisel

*«Im September habe ich am Spielbrunch von Priska Flury Janet Kneisel kennengelernt. Im interessanten Austausch habe ich von ihrer Tätigkeit als Spieleautorin erfahren und sie gebeten ein Porträt zu senden. Janet hat gleich das Spiel-Info abonniert und ist interessiert an der Homepage «Spielschweiz».*

### Hallo liebe Spielfreunde!

Mein Name ist Janet Kneisel und mein Beruf ist «Spieleautorin». Ich wohne zusammen mit meiner Familie in der Nähe von Möhlin.

### Wie kam ich dazu, Spieleautorin zu werden?

Zunächst lief alles «normal» in meinem Leben. Ich studierte Pharmazie, schloss zügig als Apothekerin ab und arbeitete ein paar Jahre in der Pharmaindustrie. Dann trat ein tragisches Ereignis in mein Leben, ich wurde konfrontiert mit dem plötzlichen Verlust einer mir ganz besonders wichtigen Person. Dies rüttelte mich auf, aber auch «wach» und ich stellte mich folgenden Fragen: «Was will ich wirklich einmal in meinem Leben erreichen?» und «Worauf möchte ich als Oma auf dem Schaukelstuhl in meinem Leben zurückblicken?»

Dies war der Start meiner Suche nach meinem Herzensweg. Heraus kam: Meine Leidenschaft sind Spiele. Und ja, ich will Spieleautorin werden! Damals ahnte ich schon: Es wird ein herausfordernder Weg sein, der mir viel Ausdauer und Geduld abringen wird. Und nicht jeder wird mich und meine Entscheidung verstehen können, auch nicht in meiner Familie. Und so war es denn auch, erst recht, als ich komplett aus meinem bisherigen Beruf ausstieg.

### Wie begann mein Weg als Spieleautorin?

Ich hatte das grosse Glück 2011 das Spieleautorenstipendium zu gewinnen, was einmal jährlich von der Jury Spiel des Jahres in Göttingen (D) vergeben wird. Mit dem Stipendium waren verschiedene Praktika verknüpft, durch die ich sehr viel lernen durfte. So war ich 1 Woche bei Ravensburger, 1 Woche bei Schmidt Spiele, im Spieleerfinderstudio in Köln bei Jens-Peter Schliemann, beim Spieleautor Guido Hoffmann in Wien und in der Spielburg in Göttingen.

In dieser Zeit durfte ich lernen, welche Verlage welche Programmplätze zu besetzen haben, wieviel Material in welche Schachtelgrösse ungefähr finanziell untergebracht werden kann und worauf es bei der Entwicklung ankommt. Zudem konnte ich mir in dieser Zeit ein sehr gutes Netzwerk aufbauen.

### Meine ersten Veröffentlichungen

Welcher Verlag wollte dann mutig einer Newcomerin den Zuschlag geben? Denn immer wieder landete ich auf dem undankbaren 2. Platz bei der Bewerbung um einen Programmplatz!

Es dauerte dann 4 sehr lange Jahre, bis endlich 2015 das erste Spiel auf dem Markt kam, und dann waren es sogar 3 Spiele, die 2015 veröffentlicht wurden! Ein unbeschreibliches Gefühl, denn mein grosser Traum wurde wahr! Welche Erleichterung, welche Bestätigung, dass ich damals den richtigen Weg gewählt hatte! Inzwischen darf ich mich über insgesamt 9 Veröffentlichungen freuen und ich bin sehr dankbar, dass auch 3 weitere Veröffentlichungen im nächsten Jahr anstehen.



Foto: Marianne Vetter

## Ist man als Spieleautorin angestellt? Und wie funktioniert das mit dem Lohn bzw. Einkommen?

Ich bin freiberuflich tätig. Üblich ist, neue Spielideen bis zum Prototyp zu entwickeln und diese im Wettbewerb bei den verschiedenen Verlagen zu präsentieren. Kann man den Zuschlag für seine Idee erzielen, erstellt der Verlag das verkaufsfertige Spiel, mit Unterstützung des Autors. Inzwischen bekomme ich sogar Vorabinformationen von manchen Verlagen,

welche Programmplätze neu zu besetzen sind, was eine viel gezieltere Spieleentwicklung ermöglicht. Es kommt zudem vor, dass ich im Wettbewerb mit wenigen anderen Autoren einen Auftrag erhalte, für ein definiertes Thema ein Spiel zu entwickeln. Wie bei Büchern auch, verdient ein Spieleautor einen kleinen Prozentsatz an jedem verkauften Spiel. Übrigens; der Name des Autors steht auf jeder Spieleschachtel und auf der Anleitung. Schaut in eurem Spieleschrank einmal nach.

## Übersicht über meine bisher veröffentlichten Spiele



[Frozen «Auf zum Eispalast», Ravensburger 2015](#)



[Lion Guard «Gut gebrüllt Kion», Ravensburger 2017](#)



[«DREIst \(deutsch\) / TRIout \(internationale Ausgabe\)», Ravensburger 2016](#)



[Biene Maja «Auf Honigsuche», Ravensburger 2018](#)



[«Geisterburg», Queen Games 2016](#)



[PJ Masks «Pyjamahelden auf Gangsterjagd», Ravensburger 2018](#)



Mascha und der Bär «Chaos vor der Party», Schmidt 2015 (vergriffen)



«VIVA Mente», Vifor Pharma Auftragsarbeit in Zusammenarbeit mit Mühlenkind Kreativagentur 2017 (Nicht im Handel; Abgabe über Hausärzte)



Der kleine Drache Kokosnuss «Rettet das Feuergras», Ravensburger 2015 (vergriffen)

## Links



[Neue interessante Links sind auf der Frontseite von spielschweiz.ch zu finden, so z.B. eine grosse Zusammenstellung zu Kugel- und Kreiselspielen.](#)

## Ausblick

- **3. Spielbrunch:** Am 13. Januar 2019 lädt Priska Flury erneut zum 3. Spielbrunch in Lenzburg ein. [Infos hier](#)
- **Luzerner Spieltage:** freies Spielen mit Programm (Schweizer Spieleentwickler, Flohmarkt, Rollenspiele und Turniere) am 9. und 10. Februar 2019. [Infos hier](#)
- **Spielfest Wil 2019:** Das Spielfest gibt es seit 1992 und wird immer populärer. Das nächste findet am 30. und 31. März 2019 statt. [Infos hier](#)
- **Wichtige Kontakte:** Spielanlässe, Zeitungsartikel oder Beiträge bitte mitteilen. Wir schätzen die Verlinkung, Werbung und Unterstützung von Spielschweiz.

## Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele «brettspielblog.ch-news» - «PREISGEKRÖNTE SPIELE»

**U**naufhörlich wird die Spielwelt mit unzähligen neuen Gesellschaftsspielen überflutet. Davon wollen wir Euch einige Rosinen herauspicken und kurz vorstellen. Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unserer



kompetenter «Marktbeobachter». Er selektioniert exklusiv fürs Spielinfo das Neuste aus der aktuellen Welt der Brett und Gesellschaftsspiele und stellt diese in Kurzform vor. Weitergehende Informationen sind beim jeweiligen Spiel mit entsprechenden Links verfügbar.

### Preisgekrönte Spiele

Kennen Sie den «Hippodice»? Oder sagt Ihnen der «innoSPIEL-Preis» etwas? Es gibt zahlreiche grössere und kleinere Preise im Bereich der Brett- und Kartenspiele. Alle präsentieren ein Spiel, das gewisse Forderungen erfüllt: Ein tolles 2er-Spiel, ein innovatives Spielkonzept, das beste Kartenspiel usw. Hier also eine Auswahl der letzten Preisträger, die einen spielerisch bleibenden Eindruck hinterlassen haben. Alle könnte ich bedingungslos empfehlen.



Foto: Patrick Jerg

1 **Belratti**
Familie

**Assoziationspiel (ab 9 Jahren)**

**Autor:** Michael Loth / **Verlag:** Mogenl

**Kurz und bündig:** Gewinner des Hippodice-Wettbewerbs 2018. Ein kooperatives Assoziationspiel um Ausstellungen und Fälschungen. Traue niemandem, aber kombiniere klug. Auch für Gruppen geeignet.  
Für 3-7 Spieler ab 9 Jahren.

**Links / Weitere Informationen:**

- [Das Erklärvideo vom Verlag](#)
- [Die Spielkritik von mit80.de](#)
- [Rezensionen für Millionen](#)

2 **Azul**
Familie

**Legespiel (ab 8 Jahren)**

**Autor:** Michael Kiesling **Verlag:** Next Move

**Kurz und bündig:** Spiel des Jahres 2018 und Deutscher Spielepreis 2018. Ein Legespiel mit wunderschönem Material, das einfach jedem gefällt. Plättchen legen im Palast des Königs, was will man mehr?  
Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

**Links / Weitere Informationen:**

- [Video-Erklärung von SPIELKULT](#)
- [Das schreibt Tom Felber auf Watson](#)
- [Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)

## 3 Cool Runnings

### Laufspiel (ab 8 Jahren)

Familie

**Autor:** Olivier Mahy / **Verlag:** Ravensburger

**Kurz und bündig:** Gewinner des innoSPIEL 2018. Ein klassisches Laufspiel mit Eiswürfeln. Wer schmilzt, verliert. Also schnell noch vorher über die Ziellinie.

Ein cooles Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

#### Links / Weitere Informationen:



[Video-Erklärung von SpieleBlog](#)



[Bewertung Spielkult](#)



[Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)

## 4 Codenames Duett

### Kooperatives Spiel (ab 11 Jahren)

Familie

**Autor:** Vlaada Chvatil & Scott Eaton / **Verlag:** CGE

**Kurz und bündig:** Gewinner des DuAli 2017, dem Preis für 2-Spieler-Spiele. Auf der Suche nach den richtigen Wörtern zu zweit. Mit wenigen Hinweisen zum Ziel finden.

Für 2 Spieler ab 11 Jahren.

#### Links / Weitere Informationen:



[Die Erklärung des BrettspielSuchties](#)



[Spielkult berichtet](#)



[Kommt auch bei Spielertest.at gut an](#)

## 5 Krass kariert

### Karten-Ablegespiel (ab 10 Jahren)

Familie

**Autor:** Katja Stremmel / **Verlag:** AMIGO

**Kurz und bündig:** Gewinner des Fairplay à la carte – Preises. Schreckliches Aussehen, aber innovatives Spiel im Ausscheidungsverfahren, bei dem die Kartenreihenfolge nicht verändert werden darf. Ein Spiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren.

#### Links / Weitere Informationen:



[Das Erklärvideo von AMIGO](#)



[Der Fan von DoppelSpielkritik](#)



[Die Meinung von brettspielblog.ch](#)

## 6 Funkelschatz

### Kleinkinderspiel (ab 5 Jahren)

Kinder

**Autor:** Lena & Günter Burkhardt / **Verlag:** HABA

**Kurz und bündig:** Das Kinderspiel des Jahres 2018. Ein funkelnder Spielspass für die Kleinen. Wer auf die richtigen Edelsteine tippt, räumt ab. Ring für Ring wird der Berg kleiner.

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

#### Links / Weitere Informationen:



[Bei Hunter&Cron](#)



[Die Spielkritik von brettspielblog.ch](#)



[Tom Felber auf Watson meint](#)

## brettspielblog...News...News...News...

### «Unique Games» aus dem Verlagshaus Asmodee

Unique Games nennt sich ein **neuer Trend**, der vom Verlag Asmodee ins Leben gerufen wurde. Die Idee dahinter: Kein Spiel gleicht dem anderen. Zwar tragen die Spielschachteln denselben Titel, weisen inhaltlich aber Unterschiede auf. Mit «Discover» und «Keyforge» hat der Verlag diesen Herbst zwei Spiele lanciert.



### «Frantic» startet durch

Eigentlich haben die vier Jungs bei einem Ausflug nur ihr Spiel gegessen und kurzerhand ein eigenes erfunden. Nachdem das Kartenspiel «Frantic» in der Schweiz gross durchgestartet ist, kommt es nun

zu internationalen Ehren. In Essen stellten sie das Spiel der grossen Masse vor – und sind nun weltweit bekannt.

Und so preisen die Entwickler das Kartenspiel an:

*«Werde deine Karten so schnell wie möglich los. Doch Achtung: Deine Mitspieler wollen dies mit allen Mitteln verhindern! Ein Spieler hat nur noch wenige Karten? (...) Jemand will dich dazu zwingen, weitere Spielkarten aufzunehmen? Nein, mein Freund, warum tust du das nicht selbst?! Jemand will die Runde gerade beenden? Nice Try! Nimm doch gleich nochmals drei Karten auf! Dieses Spiel zerstört Freundschaften. Und das ist gut so!»* ●



## like2be: Lernspiel für den Berufswahlunterricht



**D**as Interdisziplinäre Zentrum für Geschlechterforschung der Universität Bern entwickelte ein Lernspiel für den Berufswahlunterricht. «like2be» ermöglicht es Jugendlichen, ihre Berufswünsche jenseits von Geschlechterstereotypen zu reflektieren.

### Jenseits von Geschlechterstereotypen und welcher Job passt zu wem?

Die Berufs- und Studienwahl von jungen Frauen und Männern verläuft nach einem stark geschlechterstereotypen Muster: In der Schweiz wählen junge Frauen überwiegend Berufe im Gesundheits- oder Sozialwesen und Studienfächer in den Geistes- und Sozialwissenschaften oder an Pädagogischen Hochschulen, während junge Männer sich mehrheitlich für Berufe und Studienfächer in den Bereichen Technik, IT oder Naturwissenschaften entscheiden. Trotz vielfältiger Bemühungen bleibt dieses Muster bestehen. Dadurch entstehen nicht nur Engpässe im Arbeitsmarkt, Geschlechterstereotype werden fortgeführt.

Um eine geschlechtssensible Berufswahl zu fördern, hat das Interdisziplinäre Zentrum für Geschlechterforschung (IZFG) der Universität Bern in Zusammenarbeit mit der LerNetz AG das elektronische Lernspiel «like2be» für den Berufswahlunterricht entwickelt. Das Lernspiel ermöglicht es den Jugendlichen auf spielerische Weise, ihren Berufswahlhorizont zu erweitern, Geschlechterstereotype zu überwinden und ein reflektiertes Verhältnis zu den eigenen Berufswünschen zu entwickeln.

### Praxisorientierte Entwicklung des Tests

Um ein möglichst innovatives, lehrreiches aber auch unterhaltsames Produkt zu schaffen, hat das Projektteam der Universität Bern das Spiel und das Begleitmaterial in enger Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern, Lehrpersonen wie auch Fachpersonen aus der Berufsberatung, Erziehungswissenschaft und Gleichstellungsarbeit entwickelt. Wiederholte Tests des Lernspiels mit Schulklassen ermöglichten die Evaluation und Anpassung etwa der Qualität des Spielinhaltes, des Schwierigkeitsgrads oder auch des Spassfaktors. Das didaktische Begleitmaterial

wurde von Lehrpersonen und Berufsberatenden getestet. Der Einbezug der Zielgruppen in die Entwicklung u. Evaluation des Materials garantieren eine einfache Anwendung im Unterricht und inhaltliche Anbindung an den Lehrplan 21.

Das Bildungsangebot ist ein gesamtschweizerisches Projekt und wird in drei Landessprachen verfügbar sein.

## Erweiterung des Berufswahlhorizontes

Im elektronischen Lernspiel «like2be» schlüpfen Jugendliche in die Rolle von Berufscoaches und sind anderen fiktiven Charakteren dabei behilflich, eine möglichst passende (Lehr-)Stelle zu finden. Dabei beachten sie unter anderem die Lebensläufe, Wünsche und Fähigkeiten der Charaktere, aber auch die Anforderungen der verfügbaren Stellen. Das Lernspiel ermöglicht es den Jugendlichen, den eigenen Berufswahlhorizont zu erweitern, indem sie im Spiel mit bekannten und wenig bekannten Berufen konfrontiert werden. Zugleich werden sie bezüglich Geschlechterrollen und unterschiedlichen Lebensentwürfen sensibilisiert.

## Persönliche Interessen und Fähigkeiten

Mit dem Spiel möchte das Interdisziplinäre Zentrum für Geschlechterforschung der Universität Bern die Auseinandersetzung mit geschlechterstereotypen Zuschreibungen der Berufe fördern und die Jugendlichen ermutigen, sich bei der Berufswahl auf ihre persönlichen Fähigkeiten und Interessen zu fokussieren. Auf das Lernspiel baut didaktisches Begleitmaterial auf. In Form eines Kartensets bietet es Lehrpersonen konkrete Vorschläge für die inhaltliche Vertiefung von drei Themen: Vielfalt der Berufswelt, stereotype Berufsbilder sowie Lebensläufe und Berufswege. Neben Unterrichtsvorschlägen enthält das Kartenset auch das dafür benötigte Material sowie Hintergrundinformationen zu den Spielinhalten.

## Anwendung im Berufswahlunterricht

Das Lernspiel und das darauf aufbauende Begleitmaterial sind für den Berufswahlunterricht

(3. Zyklus, 7. & 8 Klasse) konzipiert. «like2be» basiert auf dem Lehrplan 21. Das Lernspiel dient dem spielerischen Einstieg ins Thema während einer Lektion. Während des Spielens werden die

## Herausgeber: Interdisziplinäres Zentrum für Geschlechterforschung Uni Bern

Das Interdisziplinäre Zentrum für Geschlechterforschung bündelt als disziplinenübergreifendes Netzwerk die Gender-Kompetenzen der Universität Bern und arbeitet als Kompetenzzentrum für inter- und transdisziplinäre Geschlechterforschung an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Praxis. Das Zentrum thematisiert aus einer Geschlechterperspektive gesellschaftspolitisch relevante Fragen schwerpunktmässig in den fünf Bereichen «Gender & Development», «Menschenrechte & Diskriminierung», «Gleichstellungspolitik & Gender Mainstreaming», «Armut & Prekarität» sowie «Care».

## Projektpartner: Stiftung Mercator CH

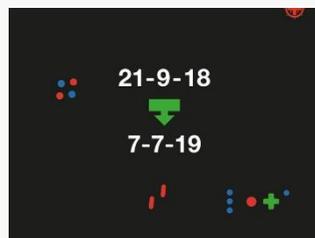
Projektpartner ist die Stiftung Mercator Schweiz, die das Projekt auch finanziell unterstützt. Getragen wird das Projekt zudem von der Schweizerischen Eidgenossenschaft, verschiedenen Hochschulen und anderen gewichtigen Partnern.

 Mehr Informationen: [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch)

Jugendlichen mit verschiedenen Berufen, unterschiedlichen Personen und diversen Berufsbiographien konfrontiert. In ein bis drei weiteren Lektionen können mithilfe des Begleitmaterials je nach Bedarf Themen aus dem Spiel (Vielfalt der Berufswelt, stereotype Berufsbilder, Lebensläufe und Berufswege) aufgenommen und vertieft werden. ●

Textquelle: Stiftung Mercator Schweiz

## «Play»: die Ausstellung zum digitalen Spiel und Game-Industrie



**D**ie Gesellschaft durchläuft einen Transformationsprozess, der stark durch das digitale Spielen und die Gameindustrie angetrieben wird. In der Ausstellung PLAY beschäftigt sich das Stadtmuseum Aarau mit dieser Spielwelt, verbindet Wissenschaft, Wirtschaft, Kultur und Technik und zeigt, was digitale Spiele leisten.

### GAMES beeinflussen Körper, Geist und Seele

Games besitzen die Kraft, verschiedene Potenziale in uns zu wecken. Sie können aggressiv, süchtig und einsam, aber auch glücklich, kreativ und kommunikativ machen.

### GAMES verändern die Welt

Wir zeigen, wie «Gamification» und «Serious Gaming» weit über die Grenzen herkömmlicher Spiele hinaus wirken und den digitalen Wandel im Gesundheitswesen, in der Erziehung, in der Betriebswirtschaft und in der Forschung kräftig vorantreiben.

### GAMES schaffen neue Helden

Der technologische Fortschritt schafft neue Phänomene, neue Berufsbilder, neue Helden. Profisportler locken Tausende Fans ins Stadion und Millionen Zuschauerinnen vor den Bildschirm. Wir fragen: was passiert da? Wird eSport 2024 tatsächlich olympisch?

### GAMES machen Politik

Im Ausstellungsteil «Games and Politics» geht es um das politische Potenzial von Computerspielen (siehe Box nebenstehend).

Anhand politisch ambitionierter Computerspiele der letzten zwölf Jahre fragt «Games and Politics» nach den Möglichkeiten und Grenzen dieses Genres, das eine Gegenposition innerhalb der Unterhaltungsindustrie sucht. Die Besonderheit dieser Spiele liegt im Erleben von Ohnmacht und eingeschränkten Handlungsspielräumen, in der Reflexion von Machtverhältnissen und gesellschaftlichen Missständen. Prekäre Arbeitsverhältnisse werden genauso thematisiert wie die Genderproblematik, der Überwachungsstaat, die Folgen kriegerischer Auseinandersetzung, der Umgang mit Geflüchteten oder Revolutionen gegen totalitäre Systeme.

«Games and Politics» wurde vom Goethe-Institut in Kooperation mit dem Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) Karlsruhe als interaktive (Tournée-)Ausstellung konzipiert und bildet innerhalb von PLAY ein eigenes Ausstellungskapitel.

[Link Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe](#)

### Ausstellungskapitel Games and Politics

Ob Computer-Spiele als Politikum, als Unterhaltungsmedium oder – gar – als Kunst gesehen werden, ist vor allem eines: kontextabhängig. Jedes Spiel verortet sich in einer Gesellschaft und thematisiert sie zugleich. Eine politische Relevanz kann also für sämtliche Computer-Spiele postuliert werden, auch dann, wenn sie sich jeglicher politischer Handlung zu entziehen scheinen. Denn selbst in diesen Spielen gilt: Die Spielenden erteilen Anordnungen, müssen aber ihrerseits nach den Regeln des Spiels spielen, um überhaupt spielen zu können. Am anderen Ende dieses Spektrums stehen Spiele, die bewusst zu Zwecken politischer Bildung oder für Propagandaziele eingesetzt werden. Wie Computerspiele ihr politische Potenzial entfalten, untersucht die Tournée-Ausstellung »Games and Politics«

## Erstmals in der Schweiz – Museumsbesuch als mobiles Computerspiel

**E**rstmals wird in der Schweiz ein Museumsbesuch als mobiles Computerspiel inszeniert. Ein Autoren-Duo und ein Gamestudio bauen dafür die erste begehbare All-Sense-Simulation der Welt: GAMIKOS. Dabei spielt sich das Publikum durch die neuesten Gametrends, erkundet die Gamelandschaft Schweiz und entdeckt seriöses Spielpotenzial abseits kommerzieller Grossproduktionen.

### Virtual Reality (VR) Sessions

Mit seinen VR Sessions lotet das Stadtmuseum das Potenzial dieser sich rasant ausbreitenden Technologie aus. Gäste aus den Bereichen Film, Theater, Museum und natürlich Gamedesign präsentieren die neuesten Trends und Entwicklungen im Foyer des Stadtmuseums. Zu Gast an verschiedenen Wochenenden sind u. a. der «Birdly», das Geneva International Film Festival (GIFF), die Swiss Game Developers Association (SGDA) und das ausserordentliche, preisgekrönte Projekt «VR\_I» von Gilles Jobin, welches am letzten Sundance-Festival gefeiert wurde.

### Zusammen spielen & Games verstehen

Start Game! In diesem Halbjahr tauchen wir ein in die digitale Spielwelt. Im Rahmen der Ausstellung PLAY bieten wir viele Gelegen-



Foto: Stadtmuseum Aarau

heiten zum gemeinsamen Gamen – als Familie, Gruppe oder Schulklasse, für Einsteiger und für Liebhaberinnen. Es gibt geführte Rundgänge durch die Ausstellung (mit Spiel!) und ein Teambildungsangebot mit viel Gameanteil und Apero sowie ein vertiefendes, unterhaltsames und manchmal erstaunliches Rahmenprogramm. Wem der Zugang zur Gamewelt aus Unerfahrenheit mit Steuergeräten und Tastenkombinationen bisher fehlte, findet Unterstützung in unseren GameGuides. Junge Experten in Sachen Games werden regelmässig in der Ausstellung als Spielpartner und Helfer präsent sein, wenn es darum geht, Spiele auszuprobieren, mit Controllern umzugehen und Tipps zu geben.

Für Kinder und Jugendliche schaffen wir die Möglichkeit, Games von der anderen Seite her zu erleben: nicht als Spielerinnen, sondern als Produzenten. Im Game Maker Workshop lernen die Kinder mit Studierenden der PH FHNW, ein eigenes kleines Spiel zu programmieren. Und in der Auseinandersetzung mit NintendoLabo tut sich eine ganz neue Welt zwischen analogem Basteln und digitalem Spiel auf. ●

(Text: © Stadtmuseum Aarau)

- [🔗 Link: Flyer Stadtmuseum Aarau zur Ausstellung \(PDF\)](#)
- [🔗 Link: Ausstellung «Play» Stadtmuseum Aarau](#)



Foto: Stadtmuseum Aarau

## HeroFest 2018: Ein neues Level für Gamer in der Schweiz

**N**ach drei Tagen voller Spass, Fantasie und Spannung ist klar: Die Premiere vom HeroFest (neuer Name von SuisseToy Digital) in Bern ist ein Erfolg. Über 12'000 Besucher aus der Schweiz und dem nahen Ausland pilgerten vom 23. bis 26. Oktober 2018 auf das BERNEXPO-Gelände, um selbst zu zocken, den Esport-Profis auf der Bühne zuzuschauen und die kreativsten Cosplayer zu entdecken.

Das selbstgesteckte Ziel, die Herzen von Gamern, Geeks und Nerds im Sturm zu erobern, hat das HeroFest mit seiner Erstausgabe erreicht. Ein breites Programm für jeden Geschmack, Jung und Alt, Casual Gamer und Profizocker, wusste an allen drei Tagen zu begeistern. Highlights wie die SwitzerLAN-Party mit über 2'000 Gamern, die Cosplay Contests mit reger Teilnahme und natürlich die Final-Matches der League of Legends Premier Tour sorgten bei Besucherinnen und Besuchern für Begeisterung.

### Volle Zufriedenheit bei Ausstellern und Organisatoren

Messeleiterin Anne Maria Schneider freut sich über die gelungene Ausführung: «Das hervorragende Feedback von Besuchern und Ausstellern macht uns sehr glücklich. Für unseren Start hätten wir uns keinen besseren Verlauf vorstellen können.» Ergänzend meint Oliver Vrieze, Chief Marketing & Sales Officer der BERNEXPO AG: «Das HeroFest hat uns bestätigt, was namhafte Wirtschaftsprüfer in Bezug auf die Esports-Szene vorausgesagt haben – das wirtschaftliche Potenzial rund um die gesamte Szene ist grenzenlos und wir haben mit der Erstausführung des HeroFests diesen Trend aufgenommen und werden auf dieser Basis den Event weiterentwickeln.» Cédric Schlosser, Organisator MYI Entertainment, zieht ebenfalls eine positive Bilanz: «Wir sind froh, dass wir mit dem HeroFest die ganze Vielfalt der Branche zeigen und einige Vorurteile aus der Welt schaffen konnten. Und natürlich sind wir stolz, dass wir die grösste



LAN-Party im D-A-CH-Raum auf die Beine gestellt haben». Auch auf Seiten der Aussteller ist das Echo sehr gut. Ladina von Allmen, Brand Experience Managerin der PostFinance AG: «Wir sind mit unserer erstmaligen Teilnahme sehr zufrieden. Wir sind stolz mit unserem neuen Projekt zur Gamer-Community zu gehören. Unser neu zusammengestelltes Team hatte am HeroFest seinen ersten Auftritt und gewann prompt ihr Debutspiel. Für die Positionierung war der Auftritt richtig und wichtig». Gabriele Gundel, Senior Marketing Manager Events, Promotions & Exhibitions Nintendo D-A-CH, meint: «Unsere Teilnahme am ersten HeroFest war ein voller Erfolg. An drei Tagen präsentierte Nintendo auf der Messe ein kunterbuntes Angebot an Spielen für Nintendo Switch. Darunter auch Vorpremieren von heiss erwarteten Titeln wie *Pokémon: Let's Go, Pikachu!*, *Evoli!* und *Super Smash Bros. Ultimate*. Das positive Feedback der Besucherinnen und Besucher zeigt, dass Nintendo bestens in das farbenfrohe Popkultur-Ambiente des HeroFest passt.»

### Adrenalin pur beim LoL-Finale

Den absoluten Höhepunkt beim HeroFest stellte das Finale der League of Legends Premier Tour dar. Schon im Vorfeld hatte der erste Stopp des beliebtesten Esport-Turniers der Welt in der Schweiz für Aufsehen gesorgt. Am Sonntag standen sich im letzten Match «SK Gaming» und «Euronics» gegenüber. Im spannenden Duell setzte sich letztlich Euronics im Kampf um das Preisgeld von 25'000 Euro durch.

Die nächste Ausgabe des HeroFests findet vom **11. bis 13. Oktober 2019** statt. ● (Text/Foto: HeroFest)

## Schweizer im Höhenflug – Schweizer Computerspiel gewinnt Entwickler-Wettbewerb

Text: VIVIANE SOLDENHOFF UND STEFANIE KNOLL

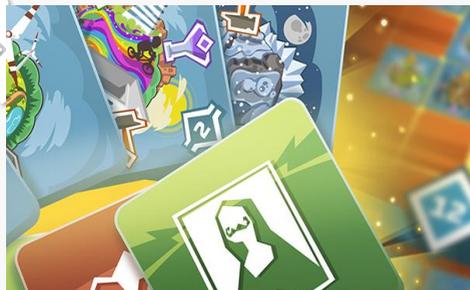
**S**chweizer können's – das finden die weltbekannte Unterhaltungsschmiede Universal und das Softwarehaus Unity. Sie krönten im Herbst 2018 in Los Angeles an einer Kreativmesse die Schweizer Game-Tüftler Gbanga zu den Siegern eines Wettbewerbs.

Ihre Aufgabe in der unter anderem von Universal ausgerufenen «GameDev Challenge» war es, auf Basis eines von fünf Film- und Comic-Klassikern aus dem Hause Universal ein Computer-Spiel zu entwickeln. Zur Auswahl standen die Fernsehserien «Battlestar Galactica», «Voltron Legendary Defender», die Filme «Der weisse Hai» und «Zurück in die Zukunft», sowie der Comicbuch-Klassiker «Turok Son of Stone».

Das 14-köpfige Entwickler-Team von Gbanga setzte sich in der ersten Runde gegen über 500 Teilnehmer aus 60 Ländern durch. Auch im Finale konnte Gbanga sich gegen fünf Kontrahenten behaupten und gewinnt neben dem Preisgeld von 150'000 US Dollar einen Beratungsvertrag mit Universal, um den Prototyp ihres Computerspiels «Voltron – Cubes of Olkarion» weiterzuentwickeln.

### Freude in Zürich

«Es ist super toll, dass wir es so weit geschafft haben und dass wir uns gegen all die internationalen Mitbewerber durchsetzen konnten», freut sich Matthias Sala, Geschäftsführer von Gbanga.



Das Team hat den Prototyp des Games extra für den Wettbewerb in den USA entwickelt. Ob es dieser zur Marktreife schafft und ein Kassenschlager wird, bleibt abzuwarten.

Der Erfolg von Gbanga zeigt: Schweizer Game-Studios sind durchaus in der Lage, sich im internationalen Wettbewerb zu behaupten. Heute beschäftigen Schweizer Game-Entwickler über 500 Mitarbeiter, die hiesige Game-Branche floriert. Ihr volles Potential schöpft sie jedoch nicht aus. Warum bloss?

«Spiele haben einen immer besseren Stellenwert, aber trotzdem sind Investoren weiterhin skeptisch», erklärt Matthias Sala. Die Suche nach Geldgebern gestaltet sich schwierig, Computerspiele sind ein Risikoinvestment - floppt das Spiel, ist das Geld weg.

### Grosse Hürden trotz Talent

Es gäbe durchaus Möglichkeiten, dieses Risiko abzufedern, findet Guido Berger. Laut dem SRF-Digitalredaktor fehlen in der Schweiz aber die notwendigen Strukturen: «In der Schweiz gibt es noch fast keine Vertriebskanäle. Hat eine Firma mehrere Spiele im Angebot, kann ein erfolgreiches andere Spiele quersubventionieren». Die grossen Distributoren seien in der Regel aber im Ausland, die Schweiz kenne so ein System noch nicht.

Wie in anderen Branchen sind auch in der Game-Industrie die hohen Lohnkosten in der Schweiz ein Problem. Die Entwicklung eines guten Spiels wird dadurch noch teurer. Das wirke sich auch auf die Schweizer Entwickler aus, so Guido Berger: «Die müssen mit jedem Game das Geld reinholen, das sie brauchen um das nächste Game zu entwickeln.»

Deshalb seien Schweizer Entwickler wohl weniger risikofreudig. Es ist also Überzeugungsarbeit bei der Kapitalbeschaffung notwendig – und der Mut, etwas Aussergewöhnliches zu wagen. Talent hat es in der Schweiz genug. ●

Die Sonderseite «LudoInfo» ist eine Kooperation zwischen dem Spielinfo vom Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und dem Verband der Schweizer Ludotheken (VSL).

## Spielerisch kompetent die Zukunft gestalten! Entwicklungskonferenz der Schweizer Ludotheken



Fédération des Ludothèques Suisses  
Verband der Schweizer Ludotheken  
Federazione delle Ludoteche Svizzere  
Federaziun da las Ludotecas Svizras  
[www.ludo.ch](http://www.ludo.ch)

Am 22. September 2018 folgten über 100 Präsidentinnen und Führungskräfte von Schweizer Ludotheken der Einladung des Verbandes, um sich auf spielerische Art und Weise mit der Zukunft der Ludotheken in der Schweiz auseinander zu setzen.



**Baum mit Wabenkarten, voller Stärken und spielerischer Kompetenz**

Verband symbolisch zusammen und führte so vor Augen, wie unterschiedlich die Ludotheken der Schweiz sich präsentieren. Sie machte aber auch deutlich, dass die einzelnen Ludotheken mit ihren Teams den Humus bilden, der den Verbandsbaum nährt und in dem er wurzelt. Die Krone bietet Schutz und Heimat und treibt Blüten.

Sich am Vorbild der Natur orientierend führte Stefanie Aufleger mit ihrem Team ([www.steauf.de](http://www.steauf.de)) durch den Tag. Sie benutzte noch ein weiteres Bild: «Die Ludotheken seien ein Schwarm, der für dieselbe Sache schwärmt.» Sie erklärte in ihrem Impulsreferat, die Idee, die Natur zum Vorbild zu nehmen anhand eines Kirschkerns. «Der Kirschkern steht symbolisch für eine Idee: Er braucht Zeit, um sich zu entwickeln, aber

Ein riesiger zweireihiger Stuhlkreis bildete den Rahmen und eine Art Manege. In der Mitte hatte Stefanie Aufleger allerlei Utensilien abgelegt und eine grosse, bienenwabenartig bedruckte Blache ausgebreitet. Dieser Spielplan wurde im Lauf des Tages mit den Ergebnissen aus verschiedenen Open-Space-Runden beschrieben.

Im Vorfeld der Tagung hatten sich die Ludotheken bereits Gedanken über ihre spielerische Kompetenz gemacht. Die 112 Teilnehmerinnen brachten ihre beschriebenen Wabenkarten mit. Zusammen mit den 90 eingeschickten Karten ergab das schon eine eindruckliche Fülle und positive Kraft.

Verbandspräsidentin Erika Rutishauser begrüsst die fröhliche Gruppe im Event-Forum in Bern. Sie band einen Strauss aus verschiedenen Ästen mit einem pinkigen



**Stefanie Aufleger in der «Manege»**

o  
t  
u  
n  
f  
o  
r  
m  
i  
n  
f  
o

man weiss, was es wird: Ein Kirschbaum. Er wächst, irgendwann treibt er Blüten. Bienen kommen und laben sich am Nektar. Am Baum wachsen Früchte und es bilden sich neue Kirschkerne – eine typische Win-Win-Situation.» Mit einem Spielbus symbolisierte sie dann wie wichtig es ist, das Ziel der Reise zu definieren.

Mit einem Versuch demonstrierte Stefanie Aufleger auch, was das Wort Person bedeutet. Es setzt sich aus den Worten per (= hindurch) und sonum (=Ton) zusammen und bedeutet demnach: hindurchtönen.

Musik wird durch die Personen hörbar, die sich an den Händen halten und so die Verbindung von der Musikquelle zu den Lautsprechern herstellen.



Resonanz – dargestellt mit Bild und Ton

Sog, Quelle, Wachstum, Werte, Mitte und Grenzen, Herzenswunsch waren Themen, die, zum Teil angeleitet, diskutiert wurden. Eindrücklich hörbar machten sich die Ludothekarinnen, welche in ihrer Runde zum Thema Resonanz einen Ludotheken-Song kreierte und diesen gegen Ende der Veranstaltung präsentierten.

Gegen Ende der Veranstaltung fassten Stefanie Aufleger und Erika Rutishauser die vielfältigen Ideen und Ergebnisse zusammen, fragten nach und liessen sich die aufgeschriebenen Stichworte erklären. Simultanübersetzung machte es möglich, dass alle den Ausführungen und Diskussionen folgen konnten, egal, ob deutsch oder französisch gesprochen wurde.

Die vielfältigen Eindrücke und Aussagen dieser Tagung werden nun vom Vorstand des VSL zusammengefasst und allen Ludotheken in geeigneter Form verfügbar gemacht. In einer Folgeveranstaltung sollen die sprudelnden Ideen und der Schwung aufgenommen und weiterverfolgt werden.

*Text: Erika Rutishauser und Anna Jehli, Verband der Schweizer Ludothek*



Collage als Ausdrucks- und Stilmittel

## Kontakte Vorstand SDSK

Verband: c/o Cordula Schneckenburger, Kirchbergstr. 60, 8207 Schaffhausen

☞ info@sdk.ch • www.sdk.ch

Patricia Hilali	Webmaster	info@hilali-consulting.com	+49 77 251 48 66
Andrea Mündle	Aussenministerin	a.muendle@outlook.com	+41 79 419 23 31
Barbara Rehmann	Aktuarin, Umweltbildung	b.rehmann@bluewin.ch	+41 27 923 62 32
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	cowe@gmx.ch +	+41 79 694 20 68
Louis Blattmann	Redaktion Spielinfo, Romandie	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93
Hans Fluri	Präsidium, Aus-/Weiterbildung	ask.brienz@bluewin.ch	+41 33 951 35 45
Andreas Rimle	Spielschweiz (spielchweiz.ch)	andreas.rimle@bluewin.ch	+41 79 586 80 58

Spielinfo	Andrea Riesen	andrea.riesen@gmx.ch	+41 79 568 18 27
	Louis Blattmann	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93
Messen	Paul Kobler	paul.kobler@bluewin.ch	+41 79 705 45 94
Senioren	Susanne Stöcklin-Meier	info@stoecklin-meier.ch	+41 61 971 22 64

## Ressorts Inseratepreise (gültig ab 1. Januar 2019, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	320.00
	½ Seite	190.00
Seite 2:	ganze Seite (A5)	290.00
	½ Seite	170.00
Innen (irgendwo)	ganze Seite	220.00
	½ Seite	130.00

**SDSK Mitglieder-  
Rabatt: 50%**

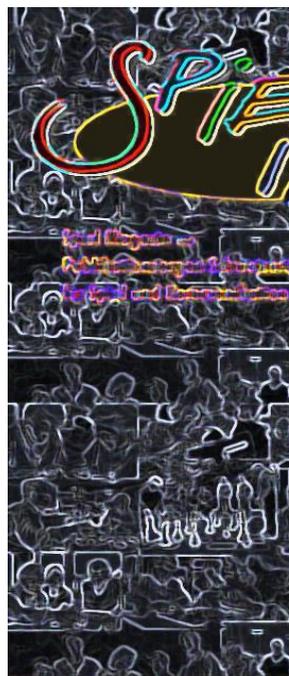
**Gerne unterstützen wir Sie bei der Gestaltung/Layout Ihres Inserats.**

**Kontakt: info@sdk.ch**

## Abopreise (gültig ab 1. Juli 2018, CHF)

**2 Ausgaben pro Jahr, Preise ohne MwSt, Versand inklusive**

<b>1er Jahres-Abo</b>	Schweiz (CHF)16	Einzelausgabe	<b>8.0</b>
	Eurozone (€)15	Einzelausgabe	<b>7.5</b>
<b>5er Jahres-Abo</b>	Schweiz (CHF)32	Einzelausgabe	<b>3.2</b>
	5 -Exemplare pro Versand Eurozone (€)35	Einzelausgabe	<b>3.5</b>
<b>10er Jahres-Abo</b>	Schweiz (CHF)50	Einzelausgabe	<b>2.5</b>
	5 -Exemplare pro Versand Eurozone (€)60	Einzelausgabe	<b>3.0</b>





**SPiEL  
iNfO**

**Jetzt abonnieren**  
Das bunte und breitgefächerte  
Spiel Magazin

2 Ausgaben pro Jahr – Jahresbeitrag CHF 16

Aboservice Spielinfo: [www.sdsch.ch/spielinfo-home/abonnemente/jetzt-abonnieren/](http://www.sdsch.ch/spielinfo-home/abonnemente/jetzt-abonnieren/)



luzerner

9. + 10. februar  
**spieltage 2019**

Komm nach Luzern  
und entdecke mit uns

**Karten-, Brettspiele,**  
**Tabletop** und **Rollenspiele.**



Der Anlass  
findet in der Nähe  
des Verkehrshaus statt.

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