

SPiEL iNFo

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

Schwerpunkt: Wasser & Spiel



Schwimmwasserplastik Jean Tinguely (1980) im Museum Tinguely

Das Museum Tinguely in Basel, direkt am Rhein vom Tessiner Architekten Mario Botta errichtet, beherbergt die grösste Werksammlung von Jean Tinguely (1925–1991), einem der innovativsten und wichtigsten Schweizer Künstler des 20. Jahrhunderts. Die permanente Ausstellung zeigt einen vier Jahrzehnte umfassenden Überblick seines Schaffens. Regelmässig finden Sonderausstellungen statt (siehe Box), die ausgehend von Tinguelys Ideen ein weites Spektrum von Künstlern und Themen des 20. und 21. Jahrhunderts vorstellen.

Erlebnisraum Kunst

Dieses Museum ist anders: Lebendigkeit, Lachen, Staunen, Entdecken an einem Ort, der die Sinne in Bewegung setzt und an dem die Kunst zum Betrachter kommt. Mit seinen kinetischen Werken zählt Jean Tinguely (1925–91) zu den wichtigen Wegbereitern der Kunst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrh. Das von Mario Botta errichtete Museum beherbergt die weltweit grösste Werksammlung des Schweizer Künstlers und präsentiert frühe, filigrane Reliefs bis hin zu monumentalen Maschinenskulpturen. Ausgehend



von Tinguelys Ideenwelt bietet es ein vielseitiges Ausstellungsprogramm an, das den Dialog mit anderen Künstlern, Kunstformen und Wissenschaften sucht und dabei ein interaktives, alle Sinne ansprechendes Museumserlebnis verspricht.

Titelbild: auch ein Spiel mit Wasser

Die «Schwimmwasserplastik» entstand im Jahr 1980 und steht heute vor dem Museum Tinguely im Solitude Park in Basel. Fotos: © 2018 Museum Tinguely Basel / Daniel Spehr.



Sonderausstellungen 2018

► Too early to panic

Gerda Steiner & Jörg Lenzlinger
6.6. – 23.9.2018



► Gauri Gill

Traces
13.6. – 1.11.2018

► Radiophonic Spaces

Ein akustischer Parcours durch die Radiokunst
24.10.2018 – 27.1.2019

 Website Tinguely Museum

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Mit den heutigen Migrationswellen, Flüchtlingsströmen und zunehmendem Ausländeranteil in unserer Bevölkerung stellen sich bei der Integration immer wieder Fragen wie, «was ist denn eigentlich unsere nationale Identität?». Was sind unsere Werte, unsere Kultur, worauf sind wir stolz, was können wir gut? Und: wie beantworten wir diese Fragen? Sind es Milch, Uhren und Schokolade? Gewaltentrennung, Pünktlichkeit, Rechtssicherheit, direkte Demokratie und Rechtsschaffenheit? Was erzählen wir den «Ankömmlingen» wenn es um Fragen über unsere Identität geht? Wie finden «Die vorläufig Aufgenommenen» in der Schweiz eine neue Heimat, an welcher sie sich beteiligen und welche sie mitgestalten wollen und können? Wie können wir Verbundenheit erzeugen und

Wie wäre das: jedes in der Schweiz zur Schule gehende Kind lernt jassen! Jedes.

Fremdheit überwinden? Wir Schweizer und Schweizerinnen sind unter anderen ein Volk von Jassern, von Spielern! Jassen ist ein geselliges Spiel. Ein Spiel mit regionalen Unterschieden und Gepflogenheiten, und trotz allem grossen Ähnlichkeiten. Stellt euch somit vor: jedes in der Schweiz lebende Kind, jeder Zugewanderte, lernt jassen.

sen. Wie wäre es mit Jassen als Pflichtfach in der Schule? So wie heute jedes armenische Kind in der Schule Schach lernt – könnte dies Jassen in der Schweiz sein (in den Deutschkursen für Migrantinnen und Migranten könnte Jassen als ein dazugehörendes Element integriert werden). Mit wenig materiellen Ressourcen könnte eine grosse immaterielle Wirkung erzielt werden!

Und deshalb bleiben wir sowie auch der Schweizerische Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) diesbezüglich am Ball: mehr darüber auf Seite 22.

Und auch deshalb tun wir, was wir tun: wir setzen uns für das «Kulturgut Spiel» ein. Und sagen: viel Freude bei der Lektüre dieser Ausgabe! Taucht ein in alle Themen, pickt Euch raus, was gefällt und planscht mal schön im Schwerpunktthema «Wasser & Spiel» ab Seite 25.

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

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:

1000 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

Titelbild:

Schwimmwasserplastik Tinguely

Foto: Daniel Spehr © Museum Tinguely Basel

6 VERBANDSNACHRICHTEN SDSK

- 6 HV SDSK 2018
- 7 Ehrenmitgliedschaft Maria Keckeisen
- 8 **SDSK AKTIV**
- 8 Jonglage und Physik — Arbeitstag einer Maturaklasse
- 10 Spielen am Wasser: Team-Event mit Kürbisregatta
- 11 Workshop «Bewegende Spiele» ohne Materialaufwand
- 14 ¡Larga vida al juego! Eine Spielkiste reist nach Guatemala

17 NACHRICHTEN

- 17 Uno: immer falsch gespielt?
- 18 Riesenerfolg: 1. Baselbieter Spiel-Nacht
- 20 Spielend durch die Stadt: Spielweg St. Gallen eröffnet
- 21 Projekt «Jassen für Alle»
- 21 Kurznews

24 KOLUMNE

25 SCHWERPUNKT WASSER UND SPIEL

- 25 Leitartikel Schwerpunkt
- 26 Spielen im Tierreich: warum Delphine gerne spielen
- 29 Wasserball: das Spiel mit dem Ball im Wasser
- 30 10 Ideen für eine spritzige Sommerolympiade
- 33 48 Wasserspiele auf einen Blick —
die Seite zum Rausnehmen
- 37 Der Eiskünstler
- 40 Wasser und Gesellschaftsspiele — eine Reise durch die Zeit
- 42 Spielend auf dem Wasser — spielerisch auf hoher See
- 45 Spritziger Spass mit Flossbau inklusive
- 47 Wasser und Spiel im Winter — im Schnee und mit Eis

52 SONDERSEITEN: SPIELSCHWEIZ.CH

56 BRETTSPIELBLOG NEWS

- 56 Kleine Spiele ganz GROSS: by Patrick Jerg

58 HINTERGRUND & WISSEN

- 58 Der Online Kongress «Spiel-Dein-Leben»

60 PAGE FRANÇAISE

- 60 LudiMania'k : le festival des amateurs de jeux et de plaisir
- 61 Ludesco : Festival de jeux et d'expériences ludiques

63 DIGITAL

- 63 Gehirndoping mit Spiel

64 SONDERSEITE: LUDOINFO

66 TERMINE UND KONTAKTE

67 AUSBLICK UND IN EIGENER SACHE

Première: Baselbieter Spiel-Nacht 2018

Nach der Stadt, jetzt auch auf dem Land:
im Baselbiet wird gespielt, was das Zeug hält.

Seite 18



SDSK Aktiv

Was Physik und Spiel
gemeinsam haben,
wie Kürbisse regattieren,
wie man ohne Material
spielen kann
und weshalb in Guatemala ein
Spielbuffet entstanden ist.
ab Seite 8

brettspielblog.ch: Kleine Spiele ganz GROSS

Klein aber fein: Patrick Jergs Selektion
von kleinen Kartenspielen für Jung und Alt.

Seite 56



Schwerpunkt: Wasser und Spiel

Begegnung zwischen Spiel und Wasser —
vielfältige Betrachtungen .
ab Seite 25



Sammlung Wasserspiele

48 Wasserspiele auf einen Blick:
die Doppelseite zum Rausnehmen.
Seite 33

Jahres-Hauptversammlung SDSK 2018



Foto: SDSK

Auch im 2018 fand die Jahres-Hauptversammlung des SDSK im Spielhotel Sternen in Brienz statt, wo der Gastgeber Hans Fluri Teilnehmerinnen und Teilnehmer wie alle Jahre mit Unterkunft, Speis und Trank verwöhnte. Protokoll und der Jahresbericht des Präsidenten sind auf der Homepage des SDSK einsehbar.

Am sonntäglichen Vormittag nach der ordentlichen HV berichtete Hans Fluri (Spielakademie Brienz) detaillierter über die neuen Wege zum Jassen und vor allem über seine anderen spielpädagogischen Aktivitäten im Rahmen der Volkshochschulen. Für dieses weite Einsatzfeld sind nämlich drei neue Angebote entstanden. Soweit notwendig und hilfreich steht unterstützend entsprechendes didaktisches Material zur Verfügung. Dabei handelt es sich um:

«Spielend glücklich sein»

Spiele mit einfachem und ohne Material für Alt und Jung. Spielendes Kennenlernen und Kontakte schaffen. Clevere Spielgeräte aus aller Welt. Praktisches Kompetenztraining hinsichtlich Konzentration, Flexibilität, Resilienz und Lockerheit. Fit fürs Leben mit fröhlichen Übungen. Lebensfreude und Frohsinn in der Gemeinschaft erleben. Warum SpielerInnen attraktive Partner sind.

Geistig fit mit Jassen

«Geistig fit mit Jassen»: Einfache Kartenspiele für vier Generationen. Gedächtnistraining mit 36 Karten. Spielende Einführung ins Jassen. Spiele mit Karten für Gruppenanlässe und Familienfeste. Übersicht und strategisches Denken ins Spiel bringen. Vorstellen und Ausprobieren neuer Jassformen.

Jonglierend sämtliche Gehirnhälften trainieren

Entfalten und Training von Beidseitigkeit, Koordination und Reaktion. Neue ermutigende Übungen für das Kurzzeitgedächtnis. Einführung ins Jonglieren mit Tellern, Chiffons, Bällen & Diabolos. Variationen mit drei Elementen für Einsteiger. Jonglierend Humor ins Leben bringen.

Die drei Kurse sind so konzipiert, dass an der Spielakademie ausgebildete SpielpädagogInnen sie entweder an drei bis vier Nachmittagen / Abenden oder an einem ganzen Samstag anbieten und durchführen können. Für Volkshochschulen ungewohnt ist am Konzept, dass alle Angebote sich an Interessierte von 10-80 Jahren richten. Dies aus dem Wunsch heraus, in unserer Kultur das Zusammenwirken zwischen den Generationen mit lustvollen Angeboten zu fördern.

 Mehr Infos über Jassen Seite 21

Ehrenmitgliedschaft Maria – Maria Keckeisen – d i e Maria halt!

Maria Keckeisen hatte auf die GV 2018 hin ihren Rücktritt aus dem Vorstand des SDSK bekanntgegeben. Als ehemalige Absolventin des SPS 7, als langjähriges Vorstandsmitglied, als engagierte Co-Präsidentin, als Spielfinno- Redaktörin über viele Jahre hinweg und nicht zuletzt als Ausbilderin in Sachen Animation an der ASK (Akademie für Spiel und Kommunikation) im Rahmen vieler Spielpädagogischer Intensivseminare und Spielwochenenden kennen die meisten SDSK Mitglieder Maria sehr gut. Obwohl aus Bregenz (in der Nähe von Istanbul) stammend, ist sie aus der Schweizer Spielpädagogenwelt nicht mehr wegzudenken. Für die GV vom 17. März musste sich Maria wegen eines Theaterprojektes entschuldigen. Die Anwesenden



machten sie einstimmig zum Ehrenmitglied. Diesen Entscheid konnte tatsächlich geheim halten werden, bis Maria mit ihrem Mann Josef Felder ein Hochzeitsgeschenk der ASK einlöste und am 11. Mai nach Brienz kam. Die beiden hatten nämlich genau vor einem Jahr geheiratet und den 1. Jahrestag für einen Aufenthalt im Berner Oberland reserviert. Als Überraschung war auch eine Delegation des Vorstandes am gemeinsamen Abendessen mit einem Ausklang im Hotel Giessbach anwesend. Mit dabei war Susanne Stöcklin-Meier, die – selber auch Ehrenmitglied des Verbandes – spontan und kreativ zu einem würdigen Anlass beigetragen hat. ●

An die Leserinnen und Leser des Spielfinno

Bitte teilt uns bis 31.10.2018 Erinnerungen über Maria mit, wenn möglich mit Bildern. Wir würden in der nächsten Ausgabe des Magazins Spielfinno einige Rückschau-Seiten integrieren.

INSERAT

Creavida
Spiel und Spass

Vermietung von Spielmaterialien

für Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine und Private

www.creavida.ch

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

Jonglage und Physik: ein Arbeitstag in einer Maturaklasse des SBW EuregioGymnasiums in Romanshorn

Text und Fotos: META THIES

Es ist so weit, der Arbeitstag zur Physik kann beginnen, nicht alle Lernenden sind vorbehaltlos begeistert. Was erwartet sie? Vorbereitet sind Freihand-Experimente zum Ausprobieren und selber studieren, Aufgaben zur mathematischen Physik und eine Auswahl aus dem «Spiel-Buffer» (siehe Foto) ist aufgebaut.

Frustrationstoleranz erfahren

Zunächst geht es um die Kreisbewegung: Es wird mit Tellern jongliert. Ausprobieren, selber die Teller drehen, in der Bewegung halten, die sich drehenden Teller an den Nachbarn weitergeben. Wie steht es mit der Frustrationstoleranz? Kann ich es aushalten, wenn mein Mitschüler, meine Mitschülerin den Teller schon zum Drehen gebracht hat? Kann ich es aushalten, wenn mein eigener Teller wieder und wieder auf den Boden fällt?

Viele Fragen sind zu klären

Und wovon spricht eigentlich meine Physiklehrerin? Energieübertragung? Was hat das mit den Tellern zu tun? Bahngeschwindigkeit im Vergleich mit der Winkelgeschwindigkeit, wie kann



...und ohne Konzentration auch nicht...



Ohne Rotation funktioniert es nicht...

ich sie messen? Kreisbewegungen sind beschleunigte Bewegungen, wie erkenne ich hier die Zentripetalkraft und wie gross ist sie, warum fliegt der Ball weg, der auf den sich drehenden Teller gelegt wird? So viele Fragen sind zu klären, doch erst einmal weiter drehen/üben.

Freude ist der Ausdauer Lohn

Es braucht Ausdauer, bis sich der Teller stabil dreht. Freude ist auf den Gesichtern zu sehen, nach dem jeder seinen Teller ins Drehen gebracht hat. Die Jugendlichen loben sich gegenseitig, wenn es gelingt, ebenso, wie sie sich vorher ermuntert haben, es nochmals zu versuchen. Ausdauer und Gelassenheit, die es auch zum Bestehen der Matura braucht, werden trainiert. Auch beim Lernen ist jeder gefordert an die eigene Grenze zu gehen und das «Nichtkönnen» in ein «Nochnichtkönnen» zu übersetzen, den nächsten mutigen Schritt zu tun, auszuprobieren, sich weiter anzunähern, um dann zum Ziel zu gelangen. Die Gruppe gibt Rückhalt, unterstützt und coacht sich gegenseitig und der einzelne bekommt wieder Mut und probiert es nochmals. Sowohl bei der Tellerjonglage als auch bei den folgenden Aufgaben.

Theorie und Praxis – Physik und Spiel

Was geschieht nach und zwischen dem Jonglieren? Theorie wird repetiert, die Physik in die ma-

thematische Sprache übersetzt und immer wieder sind die Teller in Bewegung. Nach den Tellern kommen zur Erbauung und physikalischen Vertiefung die «Pois» zum Einsatz, auch mit ihnen werden Drehfiguren geübt und später werden die Umdrehungen gezählt, Zeiten gemessen, Kräfte abgeschätzt und gerechnet.

Immer wieder setzte ich Elemente der Jonglage im Input ein und arbeite zurzeit an einem Curriculum: Physik und Spiel. Die Arbeit in unserem Lernhaus im Hafen von Romanshorn bietet mir die Möglichkeit, unabhängig von einem vorgegebenen Lehrplan, den Prüfungsstoff aufzubereiten und Schwerpunkte zu legen. Die Vorbereitung auf die Schweizer Matura verlangt von den Jugendlichen, neben dem Training des sicheren Umgangs mit dem Fachwissen, auch eine hohe Kompetenz im Umgang mit der eigenen Frustration. Von mir verlangt sie ein hohes Mass an Kreativität und partnerschaftlichem Umgang, um die Jugendlichen immer wieder ins Spiel zu holen.

Die Maturaprüfungen sind in zwei Teilprüfungen – mit einem Jahr Abstand – unterteilt und werden von, den Jugendlichen unbekannten Prüfern, zentral abgenommen, Vornoten gibt es

nicht. Deshalb pflegen wir einen partnerschaftlichen Umgang miteinander und sprechen von Lernpartnern und Lernbegleitern. ●

Meta Annette Thies



Foto: Meta Thies

«Ich spiele aus Freude am Leben, denn Spielen macht glücklich! Auch Schule ist für mich im positiven Sinne Spiel, eine aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten und Menschen, es braucht das Verständnis aller Mitspieler, wohlwollend, fördernd, fordernd und lachend. Ich

war 16 Jahre – nach meiner Beamtentätigkeit als Gymnasiallehrerin für Mathematik und Physik – als Spiel- und Lerntherapeutin und Supervisorin (Schulen) in eigener Praxis tätig.»

✉ [Kontakt Meta Thies](#)

🌐 [Website EuregoGymnasium](#)



Spielbuffet mit Melodieröhren, Jonglierteller, Bilboquets, Diabolos, Devil Stick und vielen anderen kleinen Accessoires.... Foto: Louis Blattmann

Spiele am Wasser: Team-Event mit Kürbisregatta

Text und Fotos: ANDREA MÜNDLE

Eine knapp 30-köpfige Gruppe durfte bei herrlichem Wetter unser schönes Land – Lichtenstein – auf dem E-Bike erkunden. Nach einem bodenständigen Frühstück auf einem Biohof in Schaan, düsten sie zur Kürbis-Regatta zur Grossabünt in Gamprin. Dort befindet sich ein grosser Natur-Badesee.

Die Teilnehmer wurden per Los in sechs Teams eingeteilt. Die Teams hatten lediglich 20 Minuten Zeit ein «schwimmfähiges» und hübsch designtes Boot aus einem Kürbis zu schnitzen und zu gestalten.

Zur Verfügung standen den Teams folgende Werkzeuge: 1 grosser Halloween-Kürbis, Löffel, Messer, Schnur, Lederstücke, Holzspiesschen, Fellresten, Korkzapfen, Filzstifte, Stoffresten und Abfallsäcke

Nach 20minütiger Bauzeit waren die Boote fertiggestellt. Dann startete die Kürbis-Regatta. Alle Boote starteten gleichzeitig von der einen zur anderen Uferseite. Als Antrieb diente jedem Team eine am Boot befestigte Schnur, die durch Aufwickeln den Weg zur anderen Seite ermöglichte.

Unter den Augen der «fachkundigen» Jury starteten die Boote. In jedem Boot sass ein Stofftier,



das während der Überfahrt trocken bleiben musste! Die Überfahrt war hektisch-emotional und die Teams legten sich heftig ins Zeug. Ein Boot enterte. Ein Teammitglied sprang ins Wasser um sein Boot und die Besatzung (das niedliche Stofftier) vor dem Ertrinken zu retten. Mit grossen Jubel wurde die Ankunft der Boote gefeiert. Im Anschluss daran wurden die Boote auf ihr Design und die Bauweise von der Jury beäugt und bewertet. Zum Schluss wurde das Siegerboot gekürt.

Danach verliessen die Kürbis-Regattanten den Badesee, um sich nahe dem Schloss Vaduz bei einer wohlverdienten Gerstensuppe aufzuwärmen. ●



EVENT-TEAM AUS LIECHTENSTEIN

Andrea Mündle ist seit über 10 Jahren aktive Spielpädagogin aus Lichtenstein. Gemeinsam mit Rosaria Heeb von «erlebnis.li» organisiert sie spannende Events für Familien und Firmen.



[Website Andrea Mündle](#)



[Website Rosaria Heeb «erlebnis.li»](#)

Workshop: Bewegende Spiele – ohne viel Aufwand und Material

Text und Fotos: BERNADETTE LEDERGERBER

Kita-Leitende, Spielgruppen-Betreuende und Kindergartenlehrpersonen sitzen am frühen Morgen erwartungsfroh in der Runde. Nach einem rhythmischen und bewegten Begrüßungskanon und einem Kreis-Namenspiel erkläre ich den Teilnehmenden den Ablauf und den Umstand, dass Sie die Stühle nun die nächsten 80 Minuten nicht mehr oft zum Sitzen brauchen werden.

Alle haben zu Beginn ein farbiges Haargummeli bekommen und so merken sie beim Platz-Tausch-Spiel auch gleich, was dieses zu bedeuten hat. Bei «rot» wechseln die Roten ihre Plätze, bei «gelb», die Gelben und bei «blau» und «grün» grad beide Farben. Lustig wird das Ganze, wenn ich «bunt» rufe und alle ihre Plätze tauschen müssen.

Etwas ruhiger geht es beim Finger schnappen zu und her. Hier ist Konzentration und Schnelligkeit gefragt. Jeder Zeigefinger der rechten Hand ruht in der ausgestreckten Hand des rechten Nachbarn. Auf «hopp» versuchen alle gleichzeitig den Finger des Nachbarn zu schnappen und den eigenen zu retten. Ob das die Dreijährigen schon können? Wir finden zusammen eine Anfänger-Variante, wo man das Ganze nur zu zweit macht. Fortgeschrittene machen die Augen zu. Dieses Spiel braucht überhaupt kein Material



Sozialkompetenz und Teamgeist mit Kartonrolle, Kugel und Tuch.)

und kann variantenreich den Kindern und den Bedürfnissen angepasst werden. Ohne weiteres sind das 15 Minuten auf der Wiese, im Wald oder im Lernraum, wo alle Kinder gefördert und gefördert sind. Aber auch als Kurzspiel für einen Einstieg auch sehr gut geeignet.

Die anschliessende Bärenjagd (Ausführliche Spielanleitung siehe Kasten nächste Seite) hat alle gefördert. Das kurzweilige Sprach- und Bewegungs-Kreisspiel ist aktiv, lustig und durch das Spielen und Nachahmen einer Geschichte sehr kurzweilig. Dieses Spiel ist besonders gut für die Kleinen geeignet, weil sie einfach imitieren können. Da der Wechsel vom Durcheinander zur Kreisordnung fließend und wiederkehrend ist, bringt das Spiel viel Abwechslung und Struktur mit. Die Kinder lieben es!

Als nächstes probierte ich mit den Teilnehmenden das Minigolftuch aus. In diesem Spiel ist die soziale Kompetenz jedes einzelnen gefragt. Alle halten sich am Tuch und versuchen, eine Marmor durch eine Kartonrolle kullern zu lassen. Schafft es dir Gruppe zehn Mal? Das Animieren zu einer guten Leistung fördert das Zusammenspiel. Und auch hier ist keine Anleitung nötig. Nur die Anweisung während die Spieler schon tätig sein können. Eine Blitzlichtrunde nach dem Spiel hat zu Tage gefördert, dass die Spieler bei dieser Übung sehr gut aufeinander achten müssen und es nur gelingt, wenn alle mithelfen. Ich habe die Teilnehmenden darauf aufmerksam gemacht, dass man bei diesem Spiel sehr gut beobachten kann, wer in der Gruppe das Sagen hat, wer agiert oder reagiert, wer gerügt wird und wer nicht gut mit Frust umgehen kann.



Höchste Konzentration und Schnelligkeit beim «Finger Schnappen»

Nach den grossen Gruppenspielen legten wir das Augenmerk auf die Kleingruppenspiele. Zum Glück gab das Haargümmeli am Arm schon den Hinweis, wo jeder seine Gruppe findet. Das Teig rühre zeige ich jeweils kurz in einer Kleingruppe vor. Nach wenigen Augenblicken ist aber allen klar, worum es geht und schon geht's los: «Ihr rührt nun zusammen einen Teig?» Jeder der Gruppe schnappt sich den Daumen eines Mitspielers mit seiner Faust, sodass eine lange «Kelle» entsteht. «Teig rühre, Teig rühre, eine Hand muess weg!» Auf «weg» nimmt der unterste seine Faust weg und stellt sie oben an der «Kelle» wieder hin. Dann geht's weiter. Lustig, ohne Wettkampf und Ziel. Auch mal wichtig, oder?

Beim «Hände kreuzen» wurde es dann wieder anspruchsvoller und fieser. Im Kreis werden die Hände so auf den Boden gelegt, dass die rechte Hand zwischen den Händen des rechten Nachbarn ist. Dann wird reihum eine Hand geklatscht. Wer zu früh oder spät klatscht, scheidet aus. Kommt auch noch der Richtungswechsel mit zweimaligem Klatschen dazu, wird's ganz gemein. Ein lustiges, herausforderndes und kurzweiliges Spiel. Ganz ohne Aufwand und Material und ab einer Gruppe von 5–30 Spieler hervorragend durchführbar.

Ich habe die Teilnehmenden immer wieder angewiesen, bei den Spielen einfach draufloszuspielen. Langes Erklären ermüdet und überfordert die Kinder oft. In einer Proberunde haben es die kleinen Spieler meist erfasst und ahmen einfach nach, was vorgegeben wird.



Lustig: Teig rühre – das Spiel ohne Wettkampf und Ziel

Bärenjagd: ein kurzweiliges Sprach- und Bewegungs-Kreissspiel (ab 6 J.)

Ein Vorsprecher, alle sprechen nach (Mit Gesten)

«Heut geh'n wir auf Bärenjagd» (*auf Oberschenkel klopfen*)

«Und wir haben gar keine Angst» (*Aufrecht setzen, Kopf schütteln*)

«Denn wir haben ein Messer» (*Zeigefinger-Messer-Imitation*)

«Und auch ein Gewehr» (*Gewehr an Brust drücken*)

«Huch, was ist denn das?» (*Ausschau halten*)

«Ein dichter Wald!»; «Da können wir nicht drüber» (*mit beiden Händen «oben drüber»*); «Da können wir nicht drunter» (*mit beiden Händen «unten durch»*)

«Da müssen wir durch!» (*zur gegenüberliegenden Seite des Kreises gehen; mit den Händen die Äste hacken und «Machete-schneidet-Geräusch» machen.*)

«Heut gehn wir auf Bärenjagd» (*auf Oberschenkel klopfen*)

«Und wir haben gar keine Angst» (*Aufrecht setzen, Kopf schütteln*)

Und so weiter...

Ein Sumpf: Matschgeräusch mit Händen an der Backe

Ein See: Schwimmbewegung

Eine Höhle: «Die ist so dunkel», «Da ist etwas Weiches, Warmes!» Schrei: «Der BÄÄÄR!»

Schnell zurück aus der Höhle, durch den See, den Sumpf und den Wald.

«Phuuu, das war knapp.»

«Wir waren heut auf Bärenjagd!»

«Sind wir mutig.»

In der letzten halben Stunde haben wir uns alltagstauglichen Spielmöglichkeiten mit Zeitungen, Ballonen und Wolldecken gewidmet. Es gab eine Schiff-Falt-Geschichte nachzufalten, Gumpibälle zu kreieren und zuletzt ein paar Ideen für Wolldecken-Spiele. Habt ihr aus einem Kind schon eine Pizza gemacht? Die Wolldecke ist das Blech, das Kind der Teig, den die anderen

wallen dürfen und natürlich klatschen die Kinder einen Haufen Tomatensauce, Schinken und Käse auf den «Teig», d.h. den Rücken des liegenden Kindes. Echt lustig, fantasieanregend und bewegt.

Der Workshop war im Flug vorbei und an den zufriedenen Gesichtern und den Rückmeldungen durfte ich entnehmen, dass es hilfreich war, wieder ein paar einfache, kurzweilige und lustige Ideen für die Kita, die Spielgruppe oder den Kindergarten zu haben. Nicht zuletzt war es für mich eine grosse Bereicherung, da die Teilnehmenden sich aktiv beteiligt haben und selber immer auch einen Rucksack voller Ideen dabei haben.

Workshops für Erziehende, Betreuende und Auszubildende sind für mich und spielstarch zu einem wichtigen und bereichernden Standbein geworden.

Das für Kinder spielerische Motivieren und Anregen ist mehr denn je zu einem wichtigen Bestandteil in der Erziehungsarbeit geworden. Dass ich aktiv in den Weiterbildungen in diesem Bereich arbeiten darf, freut mich und gibt meinem Bestreben Sinn.

Die Angebote in der Elternbildung und die Arbeit an Spielanlässen, wo ich mit den Kindern selber arbeiten kann, rundet meine Arbeit ab. ●

Bernadette Ledergerber



Seit 4 Jahren bin ich Geschäftsführerin von spielstarch. Von klein auf habe ich mich gerne bewegt, ausgiebig gespielt und war kreativ mit dem, was bei uns auf dem Bauernhof zur Verfügung stand. In den Jahren als Kindergärtnerin

und Sozialarbeiterin vertiefte ich mein Wissen in der Arbeit mit den Kindern. Heute weiss ich – und das habe ich auch meinen zwei Söhnen zu verdanken – Spielen ist gesund für Körper und Geist, hat einen hohen sozialen Charakter, ist abenteuerlich und für Kinder in hohem Masseentwicklungsfördernd.

✉ Kontakt Bernadette Ledergerber

✉ Website spielstarch.ch (www.spielstarch.ch)

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.

iLarga vida al juego! Eine Spielkiste reist nach Guatemala

Text und Fotos: LOUIS BLATTMANN

Anlässlich eines Sprachaufenthalts im letzten Jahr am Lago de Atitlán im Hochland Guatemalas kamen meine Tochter Axelle und ich in Kontakt mit der Nicht-Regierungs-Organisation (NRO) «Taa' Pi't». Klarer Fall: eine würdige Abnehmerin für die vom SDSK jährlich gespendete Spielkiste.



Schon vor dem positiven Bescheid des Vorstands des SDSK, die «Spielkiste» 2018 nach Guatemala zu vergeben, keimte in mir der Gedanke auf, die vielen Spielsachen gleich selbst dahin zu bringen. Ein Hauptgrund für meinen sehr spontanen Entscheid, im Frühjahr 2018 nochmals nach San Pedro La Laguna am Atitlán See zu reisen war, dass die Verantwortlichen von Taa' Pi't die Vielfalt und Kraft des Spiels sehr wohl kennen: der Wunsch, das Spiel vermehrt und konsequent in ihre Arbeit miteinzuschliessen war schon lange da – es fehlte vor allem an Mitteln, an Knowhow und Ideen und sicher auch einer «Initialzündung». Da sah ich Möglichkeiten und entschied: anfangen statt warten und loslegen. Nada mas! Meine Tochter kam auch gleich wieder mit. Dank grosszügigen und spontanen zusätzlichen Privat-Spenden (u.a. von vie-

len Teilnehmenden der der diesjährigen Hauptversammlung des SDSK und Freunden aus meinem Umfeld) konnte ich wesentlich mehr Spielsachen mitnehmen als geplant und vor Ort eine lokale Spielhölzchen-Produktion und weitere kleinere, aber wichtige Beschaffungen finanzieren.

Taa' Pi't – Bildung für Kinder

Ich arbeitete hier also mit der lokalen NRO «Taa' Pi't» zusammen (Maya-Name eines ehemaligen und sehr angesehenen Lehrers in San Pedro La Laguna). Eine Organisation die ausschliesslich durch lokale Mitarbeitende geleitet wird. Taa' Pi't kümmert sich um Kinder der allerärmsten Bevölkerungsschichten, die die öffentlichen Schulen besuchen. Sie sorgen sich hauptsächlich darum, Kindern Ergänzungsunterricht zu erteilen, das heisst in Bereichen, die in der öffentlichen Schule nur am Rande oder gar nicht berührt werden. Hauptsächlich sind dies Informatik, Ökologie-Natur-Umwelt und kulturell-kreative Themen. Mit starkem Bezug zum eigenen und lokalen Kulturgut. Der Unterrichtsstil unterscheidet sich vom «offiziellen». Juan Manuel, der Leiter der Organisation, meint dazu, die Kinder sollten freiwillig und selbständig lernen – sie hätten alle das Potenzial dazu: denn nur schon

Das Spiel: die Menschen hier verstehen instinktiv dessen Wert und Bedeutsamkeit.



Guatemala



Im ärmsten Teil des Landes, dem sogenannten Hochland Guatemalas leben überdurchschnittlich viele «Indigenos» (von Maja abstammende Guatemalteken), die zum Teil zu der grossen Gruppe von Menschen gehören, die weniger als 1.25 US\$ pro Tag verdienen (14% von rund 17 Mio. Einwohnern sind es in ganz Guatemala – demzufolge kann davon ausgegangen werden, dass im Hochland der Anteil wesentlich höher ist). Die Nachwehen des Bürgerkriegs (1960 – 1996) mit 200'000 Opfern, viele davon aus der Region des Lago de Atitlán, sind gross. Die weit verbreitete Korruption ist ein grosses Problem – eines das massgeblich die Entwicklung des Landes brems. Sie durchdringt viele Bereiche. So leidet auch die Qualität der öffentlichen Schulen darunter, die unter der Bevölkerung einen eher schlechten Ruf geniessen. Es sind auch positive Anzeichen da. Der Tourismus hat zugelegt, dies auch, weil sich die Sicherheitslage in verschiedenen Regionen des Landes weiterhin verbessert. Es finden sich auch vermehrt Investoren, die dem Land zu wirtschaftlichen Aufschwung verhelfen – mit dem bekannten Makel, dass Gewinne oftmals der bestimmenden Elite und den Kapitalgebern im Ausland zufließen und die breite Bevölkerung nicht viel davon abbekommt.

ihre Anwesenheit zeuge davon. Und deshalb sei für ihn das Spiel so wichtig: es unterstütze in vielen Lebensbereichen und Bildungsthemen das Bestreben von Taa' Pi't, den Kindern möglichst viel mit auf den Weg zu geben. Auch hier kann man – mit dem Vokabular des Spielers – vom «Lebens-Rucksack packen» sprechen.

Taa' Pi't kriegt keine finanzielle Unterstützung von Gemeinde und Regierung, ist jedoch bei der lokalen Bevölkerung hoch angesehen – sie verfügt über einen ausgezeichneten Ruf. Materielle Unterstützung bekommen sie von verschiedenen Sponsoren und Geldgebern aus aller Welt. Die meisten der Mitarbeitenden sind seit Gründung der Organisation dabei, d.h. seit bald 13 Jahren.

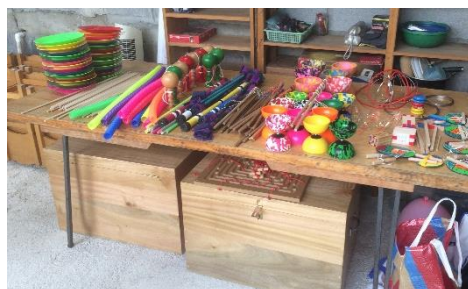
«Und deshalb ist das Spiel so wichtig: es unterstützt in vielen Belangen unser Bestreben, den Kindern möglichst viel mit auf den Weg zu geben»

(Juan Manuel – Leiter Taa' Pi't)

Es werden im Schnitt jährlich rund 60 Kinder unterstützt – teilweise über mehrere Jahre. Das Spiel spielt in der Organisation eine sehr wichtige Rolle – die Menschen hier verstehen instinktiv dessen Wert und Bedeutsamkeit. Ein fruchtbarer Boden für unsere Sache also!

Ergänzungsunterricht und Spiel nach der öffentlichen Schule

Mehrmals pro Woche sind die Kinder in den neuen, soeben (nach Ostern 2018) bezogenen Räumlichkeiten mit grossem Garten beim Unterricht. Und hier ist sind die Spielutensilien des SDSK gelandet. Während 6 Wochen konnten wir also nach Herzenslust und doch gezielt mit den Kindern ausgiebig spielen: mit Diabolo, Teller jonglieren, Bilboquet und Devil Stick. Chattering und Schnapperli, Jojo und Kreisel. Kreisspielen, Würfeln, Karten und vielem mehr.



Auslegeordnung – alles Spielmaterial erfolgreich über den Atlantik gebracht...

Spiel und Schulung: das Ziel ist auch Nachhaltigkeit und Kontinuität

Nachhaltigkeit bedeutet auch Unabhängigkeit. Ich nutzte die Gelegenheit, um die Lehrer und Betreuungspersonen ausgiebig zu schulen – denn auch für sie waren die Spielsachen sowie auch die anderen gespielten Spiele meist neu





aber nicht fremd. Wir arbeiteten viel, jeden Tag, mit viel Spass und Konzentration. Es war mir ein grosses Anliegen, dass nach meiner Abreise möglichst viel Wissen vor Ort bleibt. Und so war es möglich, viele interaktive Spiele vorzustellen, anzupspielen und gleich mit den Kindern auszu- probieren: Pferderennen, Mörderlispel, Fluba- Rennen, Spiele mit Wohlstandmüll, Fallschirm und so weiter. Einfache Kartentricks fehlten auch nicht und viele originelle Ideen und eigene Spiele der Kinder und Lehrpersonen waren auf dem Programm.

*Je mehr die Kinder spielen,
desto einfacher ist es, sie für
neue Spiele zu begeistern, mehr
zu riskieren und auszuprobieren.
Sie entwickeln Kreativität und
lernen spielerisch und überra-
schen mit Witz und Fantasie.*

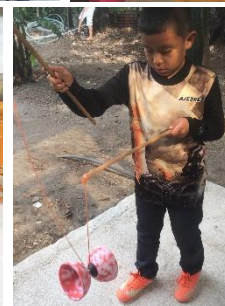
Übersetzungsprojekt mit lokaler Wertschöpfung

Wir benutzten die Gelegenheit, einige Überset- zungen von verschiedenen Spielen vorzunehm- en. Texte und Spielanleitungen können so auch anderen zugänglich gemacht werden. Daraus ist auch die Idee entstanden, ein Übersetzungspro- jekt der 1012 Spiele (9. bzw. 10. Auflage), basie- rend auf der im Jahr 1992 erschienenen – und lei- der vergriffenen – spanischen Version zu starten. Die lokalen Schreiner waren auch glücklich – so waren es sie, die wunderschöne Holzkisten für die Spielsachen herstellten und auch Spielhölz- chen (ähnlich wie Kapla) wurden so in grosser Zahl lokal aus feinstem Pinienholz exakt ge- schreinert und sind bereits im Einsatz.

Das Spiel lebt

Fazit der Reise: das Spiel lebt. Es funktioniert perfekt! Es war eine wegweisende Erfahrung für mich und meine Tochter, die übrigens nicht mit mir nach Hause kam – sie ist gleich geblieben und arbeitet weiter an der Sache. Fortsetzung folgt – das Spiel geht weiter. ●

 Website NRO Taa' Pi't



Uno: immer falsch gespielt?

Inzwischen wissen wir: Es gibt viele tolle Spiele. Aber früher gab es lange Zeit nur ein wahres – Uno! Wie viele Stunden haben wir mit den bunten Karten verbracht, haben andere zum Aussetzen gezwungen, ihnen Strafen aufgebremmt und uns geärgert, wenn wir das magische Wort vor der letzten Karte vergessen hatten.

Uno immer falsch gespielt?

Es ist das einzige Spiel, dessen Regeln wir vermutlich niemals nachlesen müssen, weil wir sie vollkommen verinnerlicht haben. Dachten wir zumindest. Wir hätten die Anleitung vielleicht etwas genauer lesen sollen. Denn offenbar haben wir das Spiel immer falsch gespielt. Ein [Face-book-Post](#) geht gerade viral und öffnet den Uno-Fans die Augen. Denn eine Regel haben offenbar sehr viele Menschen aus aller Welt nie befolgt.

Die Überkarte «+4»



Und dabei geht es auch noch um die Überkarte schlechthin: die +4-Karte! Die Karte zwingt den nächsten Spieler, vier Karten vom Stapel aufzunehmen und auch noch auszusetzen. Sie ist auch bekannt als «Die Karte, wegen der keiner mehr mit dir spielen wollte». So haben die meisten Leute die Karte bisher immer gespielt:

- ➡ Wann immer sie dem nächsten Spieler so richtig einen auswischen wollten! Sie wird oft auch als letzte Chance genutzt, wenn der andere Spieler kurz davor ist, das Spiel zu gewinnen.

So müsste sie laut den Regeln wirklich gespielt werden:

- ➡ Die Karte darf nur dann gelegt werden, wenn der Spieler nicht die Farbe in der Hand hält, die bedient werden müsste. Das heisst: Liegt auf dem Ablagestapel beispielsweise eine grüne 6 und der Spieler hat

eine grüne 2 in der Hand, darf er seine +4-Karte nicht legen! Er muss bedienen.

- ➡ Wenn der Spieler keine grüne Karte auf der Hand hat, sondern nur eine passende Zahl (zum Beispiel eine rote 6, mit der theoretisch auch bedient werden könnte), so darf er die +4-Karte legen. Es geht nur um die Farbe auf dem Ablagestapel.

Das ist schon mal «schockierend». Aber es geht noch weiter!

Merkt doch keiner?

Was ist, wenn ein Spieler die +4 trotzdem legt? Merkt doch keiner, ob man die passende Farbe in der Hand hat, oder? In den Regeln heisst es: «Ist der von der +4 betroffene Spieler der Auffassung, dass die Karte zu Unrecht ausgespielt wurde, so kann er den vorherigen Spieler herausfordern. Dieser muss ihm dann durch Vorzeigen seiner Karten nachweisen, dass er die Farbe tatsächlich nicht korrekt bedienen konnte. Kann er dies bestätigen, so muss der herausfordernde Spieler statt 4 nun 6 Karten aufnehmen. Wurde er hingegen überführt, die +4 unrechtmässig ausgespielt zu haben, so muss er selbst die 4 Karten ziehen.» ●

Text: Hanna Zobel/www.bento.de/lb

🔗 [Link zum ausführlichen Artikel](#)

🔗 [Link zum Facebook Post \(Englisch\)](#)

Selbst bei Matel (Herstellerfirma UNO) wusste manch einer nichts davon.

Eine Pressesprecherin sagte, sie kannte die Regeln rund um die +4-Karte tatsächlich bisher auch nicht. Aber das Unternehmen sehe die Regelbrüche locker. Immerhin könne jeder das Spiel so interpretieren, wie er mag: «Es gibt verschiedene Hausregeln und deshalb sollte der Spielspass im Vordergrund stehen.»

Also habt ihr, liebe Spielerinnen und Spieler die offizielle Erlaubnis, die +4er rauszuhaben! Allerdings könnte es künftig öfter mal Diskussionen über die Regeln geben. Warum auch nicht.

Ein Riesenerfolg für die 1. Baselbieter Spiel-Nacht

Text und Fotos: MARION WEISSKOPF



630 Personen fanden den Weg ins Kuspo Pratteln.

Die 1. Baselbieter Spiel-Nacht fand grossen Anklang bei der Baselbieter Bevölkerung aber auch weiter über die Grenzen des Kantons hinaus. Es entstanden riesige Bauwerke, schöne Begegnungen und immer wieder neu zusammengewürfelte Spielrunden.

Trotz schönstem Wetter und frühlingshaften Temperaturen zog die 1. Baselbieter Spiel-Nacht am Samstag, 14. April 2018 630 Besucher ins Kuspo Pratteln. Die grosse Kugelbahn der Berner Spielewerkstatt auf dem Vorplatz trug bei zur Werbung vor Ort und lockte zusätzlich vorbeikommende Spaziergänger an.

Unbekannte Spiele entdecken

Der Saal des Kuspo erinnerte an ein riesiges Spiel-Zimmer. 26 Spielbetreuerinnen und Spielbetreuer, darunter auch etliche Ludothekarinnen aus verschiedenen Ludotheken der Region, erklärten in zwei Schichten 35 verschiedene Spiele, darunter auch eben erst erschienene Spiel-Neuheiten wie «Menara», «Sau Mau Mau» oder «Burg Kletterfrosch». Die Besucher durften unbekannte Spiele entdecken, ohne eine Anleitung lesen zu müssen und konnten mit Hilfe der Betreuerinnen und Betreuer einfach drauflos spielen. Wer lieber ohne Betreuer spielen wollte, der hatte an der «Spielbar» die Qual der Wahl. Ähnlich einer Ludothek konnten dort 120 verschiedene Spiele ausgeliehen werden.

Weitere 34 Helfer kümmerten sich um die Eingangskontrolle, die Organisation des Turniers oder die Ordnung im Saal. Im Foyer am Stand

des Hauptsponsors Breitband.ch lieferten sich die Besucher am überlangen Fussballkasten heftige Wettkämpfe. Das Catering-Team von «Handmade by sigi» sorgte im Spielbeizli mit Pasta, Sandwichs oder Hotdog für das leibliche Wohl der Besucherinnen und Besucher. Natürlich hat auch ein grosses Kuchenbuffet nicht gefehlt.

Auf ein Spiel mit den Spielautoren

Die Spielautoren von Rulefactory begeisterten die Besucher mit ihren beiden Spielen «Frantic» und «Darwin's Dice». Gleich daneben präsentierte Carta.media sämtliche Neuheiten, darunter die aktuellen Puzzle mit idyllischen Schweizer Landschaftsmotiven sowie die neusten Spiele wie zum Beispiel das Rettungsspiel «Rega 1414» oder das Kartenspiel «Keilerei». Die Besucher konnten diese Spiele mit dem Team von Carta.media spielen oder aber auch käuflich erwerben. Die Brändi Stiftung war ebenfalls anwesend mit einem Stand. Das Spiel Brändi Dog ist zwar das bekannteste Spiel dieses Spielverlags, doch die Besucher konnten sich am Stand von Brändi noch etliche andere spannende Spiele erklären lassen.

Grosse Konzentration am Brändi Dog Turnier

Auch das Brändi Dog Turnier auf der Bühne des Kuspo fand regen Zuspruch. Die Zweier-Teams mussten sich bereits im Vorfeld der Spiel-Nacht



Am Brändi Dog Turnier herrschte hohe Konzentration.



Die grosse Kugelbahn draussen vor dem Kuspo fasziniert Gross und Klein.

anmelden, wodurch das Turnier innert Kürze bis auf den letzten Platz ausgebucht war. Trotz grosser Geräuschkulisse war auf der Bühne während des Turniers hohe Konzentration gefragt. In vier Runden à 30 Minuten wurde unter den 30 Teams das Siegerteam erkoren. Dank einer grossen Menge an Preis-Sponsoren durfte zum Schluss jedes Team einen Preis mit nach Hause nehmen. Vom Kino-Gutschein über Konzertkarten und Eintritte für Zoo, Technorama und Aquabasilica bis zu Schokolade, Tee und Wein war alles an Preisen vorhanden.



Der Tisch mit den Klask Spielen war fast immer besetzt.

Ein Wettbewerb hat auch nicht gefehlt. In einem Glas gefüllt mit Würfeln und Spielfiguren mussten die Besucher die Anzahl Teile schätzen. Der beste Tipp kam von einem 8jährigen Mädchen aus Pratteln. Mit ihrer Schätzung von 702 traf sie die effektive Anzahl von 711 Spielteilen am nächsten.

Grosse Bauwerke

Auch das freie Spiel mit Spielmaterialien verschiedener Art kam an der 1. Baselbieter Spiel-Nacht nicht zu kurz. Am Cuboro-Tisch bauten nicht nur Kinder, sondern auch viele Erwachsene

Entstehungsgeschichte der 1. Baselbieter Spiel-Nacht

Im Rahmen ihrer Ausbildung zur Ludothekarin haben sich **Nicole Karlen** (Ludothek Pratteln) und **Irène Persson** (Ludothek Gelterkinden) im Frühling 2017 zum ersten Mal getroffen. Die Chemie zwischen den beiden hat gestimmt und sie haben deshalb beschlossen, ihre Abschlussarbeit zum Thema «Planung eines Grossanlasses» gemeinsam zu schreiben. Entstanden ist daraus der Verein «Baselbieter Spiel-Nacht», welcher mit ein wenig Hilfe der bereits etablierten «St. Galler Spiele-Nacht» den gelungenen Grossanlass der 1. Baselbieter Spiel-Nacht auf die Beine gestellt hat.

die verrücktesten Kugelbahnen. Mit den magnetischen Geomatrix-Teilchen, hunderten von Bechern und Bauklötzen – alles zur Verfügung gestellt durch Creavida – entstanden in der Konstruktions-Ecke zum Teil riesige Bauwerke. Sogar die Erwachsenen stapelten mehrere Stühle aufeinander, damit das Bauwerk zuoberst mit einer Spitze vollendet werden konnte.

Das OK der Baselbieter Spiel-Nacht hat mit diesem Anlass sein Ziel erreicht, die Spielkultur den Besuchern wieder näher und damit «das Spiel wieder ins Rollen» zu bringen. Eine zweite Ausgabe der Baselbieter Spiel-Nacht ist bereits geplant, nämlich am **14. September 2019**, ebenfalls wieder im Kuspo Pratteln. ●



Sogar die Erwachsenen mussten auf den Stuhl steigen um weiterzubauen.

Spielend durch die Stadt – der neue Spielweg St.Gallen ist offiziell eröffnet



Am Sonntag, 10. Juni 2018 um 11 Uhr war es soweit: der Spielweg St. Gallen wurde offiziell eröffnet. Mehrere Spielwege führen mit rund 65 Spielorten quer durch die Stadt. Kinder, Jugendliche, Familien oder Spontanbesuchende sollen animiert werden, sich wieder einmal auf ein bekanntes oder auch neues Spiel einzulassen. Immer handelt sich um einfache Spiele. Hüpfen, zielen, springen, werfen stehen im Vordergrund der Aktivität.

Spielende Eröffnung

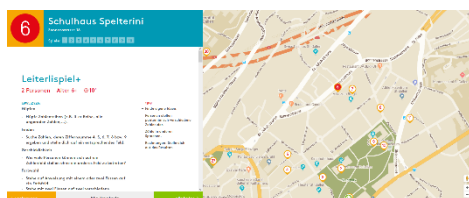
Die Eröffnung fand – wie könnte es auch anders sein – spielend statt. Am 10. Juni 2018 um 11 Uhr im Innenhof des Historischen und Völkerkundemuseums St.Gallen an der Museumstrasse 50. Anschliessend gab es Führungen für Kinder und Erwachsene mit Spielguides auf den verschiedenen Spielweg-Routen, die übrigens mittels einer interaktiven Karte im Web (Link am Ende des Artikels) schon vorab erkundet werden können.



Eröffnung mit Spiel... Foto: St. Galler Kantonalbank

Zwei Spielverrückte machten es möglich

Wie das Spielinfo im letzten Jahr (1/2017) bereits berichtete, stammt die Idee für einen Spielweg von den zwei spielverrückten St. Gallern Andreas Rimle und Marco Neuhaus, welche mit dem Projekt «Spielweg St. Gallen» beim Jubiläumswettbewerb der St. Galler Kantonalbank zu den ausgezeichneten Teilnahmeteamen gehören.



Zu jedem Posten gibt es eine ausführliche Spielanleitung und einen exakten Standortbeschreibung auf der interaktiven Karte.

Der Spielweg St.Gallen lädt ein

Der St. Galler Spielweg ist öffentlich, kostenlos, saison- und wetter-unabhängig geöffnet und lädt alle Spielfreudigen ein. Ob aus der Stadt oder aus der Agglomeration, ob Spaziergänger, Touristen oder Ausflugsgäste, alle sind jederzeit herzlich willkommen, die Stadt St. Gallen spielend von einer neuen Seite zu entdecken. Mitmachen und mitspielen oder einfach die einladenden Spielorte besuchen und sich so an einer Art Stadtrundgang erfreuen.

Mehr als nur Freizeitbeschäftigung

Für Kindergärten, Schulen und andere Institutionen kann der Spielweg seine pädagogische Wirkung entfalten. Spielen ist bekanntlich nicht nur eine Freizeitbeschäftigung. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung und die sozialen Kontakte, wirkt gesundheitsfördernd und regt auch die geistige Fitness an. Spielen verbindet und gemeinsames Spielen soll wieder zu einem stärkeren Erlebnis werden. Kopf, Herz und Hand werden gefordert und gefördert. Das Spiel ist die ideale Lebensschule. Weil Spielen verbindende Wirkung hat und positive Energie frei macht, sind die Initianten davon überzeugt, dass die Idee Schule machen wird. Die Variantenvielfalt von Spielideen, der Nutzen für Freizeit oder Ausbildung und mit weiteren positiven Assoziationen wird sich der Spielweg in der Bevölkerung etablieren und viel Freude bereiten.

Weitere Infos zum Spielweg sowie eine interaktive Karte mit allen Spielorten und Spielen sind auf der Website des Spielwegs St. Gallen einsehbar: www.spielweg.ch. (Text: Spielweg St. Gallen) ●

Projekt «Jassen für alle»: Echos und Feedbacks zu den Jass Starter-Sets

Text: Hans Fluri

Im Auftrag von AGMüller in Neuhausen, dem Schweizer Marktführer im Bereich Spielkarten, entwickelte ich 2017 drei Spiele. Sie ebnen den Weg vom ersten Kartenkennenlernen (im Vorschulalter) über einfache Kartenspiele (fürs erste Schulalter) bis hin zu anspruchsvollen Jassarten ab 11 Jahren bis ins Erwachsenenalter.

«Mein Erstes Jass-Kartenset» enthält in der schweizerdeutschen und in der französischen Variante jeweils ein entsprechendes Kartenspiel in der Normalgrösse sowie 36 Karten von grösserem Format, die mit den beigegepackten Farbstiften noch ausgemalt werden können. An diesen Spielen sind nebst den Spielwarengeschäften auch Papeterien interessiert.

Der Verkaufsschlag unter den drei Neuerscheinungen ist im Fachhandel das «Globi Starter-Set». Die erste Auflage reichte nur für den Bruchteil der geplanten Zeit. Bereits nach wenigen Monaten ist momentan die 2. Auflage im Druck. Daran sind bestimmt die 72 neuen Spielkarten von Daniel Frick in den schweizerdeutschen und französischen Farben mit schuld. Sie finden durchwegs und bei jeder Generation einen grossen Anklang. Es ist dem Künstler ja gelungen, in die gewohnten Kartenspiele eine Folge von acht klei-

nen Bildgeschichten einzubauen. Bereits das Betrachten der munteren Bilderreihen ist für jeden Spieler ein erfrischendes Erlebnis.

In seinem ersten Halbjahr hat sich das «Jass Starter-Set 11- 99 Jahre» vielfach in Schulen bewährt bei der Einführung ins Spielen mit Karten, in Kartenspiele, mit dem weitergehenden Ziel, das Jassen zu lernen. Von allen bekannten Jassarten sind das vor allem der Schieber, der Undenufe und Obenabe und der Differenzler. Ausserordentliche Einsatzgebiete waren für mich dieses Jahr über Wochen hinweg die Arbeitseinheiten mit jungen Erwachsenen aus Eritrea und Syrien, Pakistan und Portugal, Afghanistan, Tibet, der Türkei und der Schweiz. Dabei habe ich es geschätzt, dass die spielerische Kommunikation mit den Karten in der Hand verblüffend unkompliziert war. Die Kim- und Picdura- Spiele sowie der «Fliegende Teppich» waren echte Türöffner und Brücken zwischen uns Menschen aus unterschiedlichsten Kulturen. Unter den neu entwickelten Jassarten hat der «Tresor» bisher die positivsten Echos verzeichnet. Die zustimmenden Rückmeldungen von passionierten Jassern, welche Woche für Woche ihrem Sport frönen, haben mich besonders gefreut. Es ist ja nicht so einfach, in der Welt der bekannten Gewächse wieder mal ein neues Pflänzchen zu setzen, das dann auch anerkannt und gern wiederholt gepflegt wird.

Kurznews

Die geheime Legowelt



Der Lego-Konzern gilt als profitabelster Spielzeughersteller der Welt. Aber auch als einer der verschwiegensten. Ein Dokumentarfilm aus dem Hause «SpiegelTV» begleitet einen jungen Studenten, der einen der begehrtesten Arbeitsplätze der Welt als Lego-Designer ergattern will und dabei tief in die DNA des Konzerns eintauchen darf. Der Film wurde zwar schon 2016 gedreht, ist aber immer noch brandaktuell. (lb/ar)

[Link zu SpiegelTV](#)

Pro Juventute Bern:

Spezialausgabe Spielen

Auch Pro Juventute Bern findet, dass es sich lohnt, dem Spiel eine Spezialausgabe zu schenken. Auf 12 bunten Seiten gibt es verschiedene Spielanleitungen und Beiträge über das Spiel. Auch ein «ABC des Spielträumers» hat da seinen Platz gefunden. Die Spezialausgabe ist als Web-PDF frei verfügbar. (lb/ar)

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



► 10. Auflage 1012 Spiel und Übungsformen in der Freizeit



Die Jubiläumsausgabe hat ein neues Titelbild und auf Wunsch vieler Leser einen abschliessenden Hinweis auf das Spielbuffet sowie die Zusammenstellung der wichtigsten Spielzeuge mit den entsprechenden Spiel- und Übungsnummern im Buch. Es ist in der neusten Fassung wohl eines der vielseitigsten Spielebücher überhaupt.

240 S., 400 Abbildungen, Fr. 25.-

► Der ASK- Jassteppich – ein Wandbild

Der brandneue und qualitativ hochstehende Jassteppich im Spielhotel Sternen präsentiert sich mit brienzerseefarbenem Untergrund und zeigt rundum die acht Zeichen der Schweizer Jasskarten und das Logo der Spielakademie. Der neue Karten-Spielplatz eignet sich natürlich auch als dekorativer Wandschmuck und als Geschenk für alle jungen und alten Freunde und Jassbegeisterten. Format 60 cm x 60 cm, mit königsblauer Bordüre und 2 Ösen

Fr. 52.- (+Versand Fr. 9.-)



► Jass-Starter Sets

**Starter-Set
«Spielend
Jassen lernen»**



Ausserhalb von vier Generationen in der Familie ist dieses Set auch erprobt im Einsatz auf der Oberstufe sowie in Spielkursen und Gedächtnistrainings mit Erwachsenen jeden Alters sowie im Coaching.

Fr. 35.-* (statt Fr. 37.80)

**Globi-Jass
Starter-Set**



Mit 72 neu gezeichneten Karten inkl. 35 Seiten mit detailliert illustrierten Spielideen. Für Familie, Einführungs- lektionen auf der Unter- und Mittelstufe, der Volksschule sowie in der Spieltherapie.

Fr. 35.-* (statt Fr. 39.80)

Bezugsquelle: Boutique 3000, CH-3855 Brienz

Preisangaben inkl.
7.7% MwSt.

info@spielakademie.ch
Telefon: 033 951 35 45

* Sonderpreise Mitglieder
SDSK (gültig bis 31.12.2018)



Neue Publikums-Spielmesse für Brett-, Karten- und Rollenspiele in Duisburg (D)



Das Spielmagazin «spielbox» veranstaltete vom 23.–25. März 2018 zum ersten Mal die neue Messe «SPIEL DOCH in Duisburg». Nach der Spielwarenmesse in Nürnberg, die nicht für Publikum geöffnet ist, sollte mit dieser Messe eine Plattform gefunden werden, auf der die Frühjahrsneuigkeiten 2018 der Spieleverlage vorgestellt werden können. Eine Publikums-Spielmesse also. Das Fazit eines erfahrenen «Gesellschaftsspielers»: Ich war positiv überrascht! Ein gutes Angebot – kurze Anreisewege, moderate Eintrittspreise und viel Platz zum Spielen entweder auf den Verlagsständen oder der grossen Spielfläche vor der Spielesausleihe. Auch Aktivitäten wie ein «AZUL-Turnier» wurden angeboten. Nicht so ein Rummel, wie auf der SPIEL in Essen - einfach mehr Zeit für Gespräche.». Die nächste Spielmesse in Duisburg findet nächstes Jahr vom **29. bis 31. März 2019** statt (lb)

 Link zum Messeportal spieldoch-messe.com

3. Luzerner Spieltage 2018: ein Erfolg



Am 24. Und 25. Februar 2018 fanden die 3. Luzerner Spieltage statt. Im Pfarreizentrum St. Jo-

hannes in Luzern wurde wieder nach Lust und Laune gespielt. Der Eintritt war frei. 2016 wurde der Anlass in der Innerschweiz ins Leben gerufen. Die Luzerner Spieltage haben sich weiterentwickelt und boten nun einem breiten Publikum einen Zugang zum Spiel. Miniatur- und Rollenspiele konnten vor Ort entdeckt werden, oder man wählte aus einer grossen Bibliothek das Spiel seiner Wünsche. Für Familien und Spieleeinsteiger gab es dieses Jahr einen Spielpass, mit dem man durch eine Auswahl an Spielen gelotet wurde. Der Vorteil: Lästiges Regellen entfiel, diese Spiele wurden direkt erklärt. (brettspielblog.ch/lb)

Spielkritik AGRA

Der Spielentwickler Mike Keller war einer unserer Interview Partner im letzten Magazin



(Nr. 2/2017). Auf sein neuestes, von ihm entwickeltes Spiel «Agra» hatten wir hingewiesen. Im Magazin Spielbox (www.spielbox.de) ist in der ersten Ausgabe 2018 eine ausführliche Kritik zu Agra zu lesen. (ar)

 Link zum Magazin Spielbox

Die 10. Auflage von «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit» ist gedruckt



Vor ein paar Tagen ist von den 1012 Spielen in der Freizeit die 10. Auflage erschienen. Verglichen mit der 9. Auflage wurde nur wenig

verändert. Die Jubiläumsausgabe hat ein neues Titelbild und auf Wunsch vieler Leser einen abschliessenden Hinweis auf das Spielbuffet sowie die Zusammenstellung der wichtigsten Spielzeuge mit den entsprechenden Spiel- und Übungsnummern im Buch. Es ist in der neusten Fassung wohl eines der vielseitigsten Spielbücher überhaupt. (lb)

2. Spielbrunch Lenzburg findet statt



Nach dem erfolgreichen 1. Spielbrunch im Januar 2018, wo

mehr als 60 Teilnehmende anwesend waren, findet der 2. bereits am 2.9.2018 wiederum in Lenzburg unter der Leitung der Initiantin Priska Flury von Creavida (www.creavida.ch) statt. Die bewährte Formel mit unbeschwertem Spiel und gemeinsamen Essen wird auch bei der 2. Edition beibehalten. (lb)

 Link zum Veranstalter und mehr Informationen

Kolumne

**Patrick Jerg**

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Zwischen Wunschdenken und Wirklichkeit

Der Fussballer, der sich in der 90. Minute noch die Rote Karte einhandelt wegen einer Tötlichkeit, ist sich seines Verhaltens bewusst. Genauso gut weiss er über die Konsequenzen Bescheid. Er verlässt den Platz, wohl unzufrieden mit sich und der Welt, aber im Reinen mit dem Spiel, das er sonst gut beherrscht und liebt.

Der frischgebackene Lotto-Millionär weiss, dass er sich Zeit lassen kann, um seinen Gewinn zu sichern. Schneller Reichtum muss erst verarbeitet, Pläne geschmiedet und korrigiert werden. Allein der Entscheid, ob es sich mit dem gerade gewonnenen Geld besser leben lässt als vorher, benötigt eine gewisse Reifezeit. 26 Wochen bleiben dem Gewinner, letztes Jahr sind 13 Mio. Fr. nicht abgeholt worden.

In der Erziehung stossen Kinder und Erwachsene immer wieder an ihre Grenzen. Grössere und kleinere Machtkämpfe gehören zum Erwachsen werden. Kennen Gross und Klein ihren Spielraum, lebt es sich deutlich einfacher miteinander. Doch dazu gehören Absprachen, Vereinbarungen müssen getroffen und eingehalten werden. Wachstum bedeutet Anpassung, das gilt auch für die Familienentwicklung. An der Eröffnungsfeier von Olympischen Spielen legen ein Kampfrichter und ein aktiver

Sportler den olympischen Eid ab. Damit verpflichten sie sich im Namen aller Teilnehmer, die Regeln einzuhalten und Fairness zu leben, selbst im Kampf um Medaillen.

Und dann gibt es da noch diesen wohlstandsgeährten, kleinen Mann in Nordkorea, der versucht, sein Spielgerät nuklear zu bestücken. Der seinen Gewinn mit aller Macht behalten und verwalten will. Während er seine Position im eigenen Land mit taktischen Schachzügen sichert und vor allem auf die Karte „Furcht“ setzt, versucht er international mit dem Ignorieren und Diffamieren zu punkten. Wer stark ist, wird auch stark bleiben.

Da lässt sich der amerikanische Mann mit der Föhnfrisur nicht lumpen. Für Grössenvergleiche ist er zu haben. Er baut die längste Mauer, die besten Waffen und die stabilste Wirtschaft. Hauptsache: Er kommt zuerst.

Beide Männer beherrschen das Spiel perfekt. Während sie auf den ersten Blick äusserst unterschiedlich wirken, bemerkt man schleichend, dass sie auf demselben Brett spielen, die gleichen Mittel verwenden und es beiden um dasselbe geht: Ihre Spielfigur zu stärken!

Alle Beteiligten der eben genannten Beispiele kennen und beherrschen das Spiel, auf das sie sich eingelassen haben. Sie passen sich den Bedingungen an und nutzen den ihnen gegebenen Spielraum. Damit unterwerfen sie sich auch den Spielregeln, die als Grundlage dienen. Ein reibungsloses Miteinander bedingt, dass man die Regeln einhält. Aber genau in diesem Punkt bin ich mir bei den Männern aus Nordkorea und Amerika nicht so sicher. Bleibt zu hoffen, dass wir nicht selber plötzlich zur Spielfigur auf dem Brett werden. ●

«Schleichend bemerkt man, dass die Politiker eigentlich auf demselben Brett spielen.»

Leitartikel Schwerpunkt Wasser & Spiel

Das Thema Wasser und Spiel haben wir für diesen Schwerpunkt gewählt. Wie immer steht irgendwann das Sammeln von Gedanken und Ideen an, bevor die Arbeit so richtig losgehen kann.

Wasser – ein lebensnotwendiges Element. Ein kostbares Gut, für die einen rar und somit lebensbedrohend, für die anderen zu viel und somit auch lebensbedrohend... Für die Schweiz normal. Es hat genügend Wasser, wir leben in einem grünen Land mit vielen Flüssen, Bächen, Seen... in einem Land mit guter Infrastruktur. Selbstverständlich ist fliessend Wasser im Haus, die Dusche am Morgen, die Waschmaschine im Keller, das Hallenbad in der Stadt...

Wo führt uns nun das Gehirn stürmen hin? Wasser – baden, Fluss, See, Schiff, Schifffahren, Schiff bauen, Sommer, heiss, spritzen, Wasser schmeissen, Meer, Tiere im Meer, Unterwasserwelt, Angebote auf dem Wasser, Angebote am Ufer vom Wasser, Angebote im Wasser, schwimmende Objekte... wie immer beginnen die Gedanken wild zu kreisen.

Wo die Schnittstelle zum Thema Spiel suchen? Schiffe falten, Schiffe bauen, auf dem Spielschiff unterwegs sein, auf dem Kreuzfahrtschiff beruflich für das Thema Spiel engagiert sein... klar das Thema Schiff muss bei einer Ausgabe über Wasser und Spiel irgendwie vertreten sein. Weiter gehts.

Besonders im Sommer ist das hemmungslose Spielen mit Wasser ein grossartiges Vergnügen, wenn es absolut erwünscht ist, dass am Ende alle tropfnass sind. Deshalb finden Sie Ideen für eine spritzige Sommerolympiade in diesem Heft. Rund ums Thema Wasser gibt es unzählige Sport/Spiel Varianten. Integrieren wir ein sportliches Spielthema oder nicht. Was ist zuviel Sport oder noch genügend Spiel. Ein Diskussionspunkt der regelmässig von der Redaktion besprochen wird. Wasserball hat es in die Auswahl der Artikel geschafft. Gerne sind wir auch mit



Wasser & Spiel (Sevilla, «juego de agua» cerca del Paisaje de España). Foto: Andrea Riesen

Kunst und Spiel beschäftigt. Wasser als Kunst mit seiner Ästhetik und Stille in so manchem Garten zu bewundern und bekanntlich von Tinguely mit seinen spielerischen Kunstwerken gewaltig umgesetzt.

Irgendwann in den wilden Gedanken taucht die Tatsache auf, dass Wasser ein Element ist, dass in verschiedenen Aggregatzuständen vorkommen kann. Fest, flüssig, gasförmig. Richtig! Eis und Schnee ging bis jetzt im Suchen von Themen völlig vergessen! Das darf natürlich nicht sein, bieten Eis und Schnee doch auch eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten. Obwohl unsere Ausgabe im hoffentlich heissen Sommer erscheint, wollten wir die «kalten» Möglichkeiten integrieren. Zum Glück sind wir bei der Recherche auf die Gebrüder Odermatt mit ihren Eisskulpturen gestossen. Eine faszinierende Arbeit.

Bei all dem Nachforschen und Suchen nach tollen Ideen, ist auch der Anspruch vorhanden, immer wieder Neues entdecken zu können. Was hatten wir noch nicht im Spielinfo Heft? Ein Beitrag über spielende Tiere. Unmittelbar taucht vor unserem inneren Auge das Bild eines Delfins auf, wie er Bälle schmeisst und keck aus dem Wasser guckt... Wir sind glücklich, passende Autoren zu unserem inneren Bild gefunden zu haben und ein Artikel über Delfine im aktuellen Schwerpunkt präsentieren zu können.

Und es gibt noch mehr zu entdecken... lassen sie sich treiben im Fluss des Schwerpunktes. ● (ar)

Spiele im Tierreich: Warum Delfine – ob alt oder jung – gerne spielen



Spiel mit Korallen. Foto: Angela Ziltener

Text: SANDRA GROSS, MARCUS GISI

Rabenvögel, die schneebedeckte Dächer hinabsurfen, von Hunden und Vögel verärgerte Katzen oder jungen Elefanten, die andere Tiere wie Gnus, Schakale oder auch Reiher gerne necken. All dies sind Beispiele von Verhaltensweisen, die scheinbar keinem notwendigen Grund dienen. Doch warum «verplempern» viele Tierarten, wie zum Beispiel die Delfine, Zeit mit Spielen?

Dieser Frage, unter vielen weiteren, widmen sich Forscher weltweit in verschiedensten Projekten zur Erforschung der Delfine. So auch die Forscher der «Dolphin Watch Alliance», einer schweizerischen Non-Profit-Organisation, in Hurghada, Ägypten. Mit Hilfe einer Kombination aus Über- und Unterwasserforschung werden seit einigen Jahren mit viel Engagement neue und einzigartige Erkenntnisse über das Verhalten des Indopazifischen Grossen Tümmlers (*Tursiops aduncus*) gewonnen. Dabei ermöglicht vor allem die Unterwasserforschung mittels Tauchen wertvolle Einblicke in das Spielverhalten der Delfine im Roten Meer. Mittels Fotos und Videos wird die Vielfalt des Spielens inklusive der dabei verwendeten Spielgegenstände beobachtet und dokumentiert.

Das Spektrum der dabei verwendeten Spielgegenstände ist erstaunlich gross. Von Plastikab-

fällen (!), Seegras, Muscheln, Korallen über andere Tierarten wie Quallen oder Kugelfische – alles ist dabei. So balancieren sie Korallenstücke auf ihren Schnauzen, spielen sich wie ein Fussball den Kugelfisch untereinander zu, schleudern Quallen an der Oberfläche durch die Luft und übertragen Seetang-Stücke untereinander in der Gruppe.

Sie gehen sogar soweit, dass sie uns Menschen in ihr Spiel miteinbeziehen. Im Jahr 2012 versteckte Laura, ein weiblicher und wilder Delfin im Roten Meer, ein Korallenstück so gut in einer Koralle, dass sie das Stück nicht mehr alleine herausbekam. Nach einigen glücklosen Versuchen änderte sie ihre Taktik und forderte die Forscher der DWA mit heftigem Keckern auf ihr zu helfen und das Korallenstück ihr in die geöffnete Schnauze zu legen.



Spiel mit Korallen. Foto: Angela Ziltener



Foto: Dolphin Watch Alliance NPO

Doch wieso spielen Delfine eigentlich?

Gerade dieses Beispiel zeigt, dass Delfine als intelligente Tiere in der Lage sind sich neuen Situationen schnell anzupassen. Gefördert wird diese Flexibilität unter anderem auch durchs Spielen. Spielen, ob jung oder alt, ermöglicht:

-  Das Sammeln von Erfahrungen bezüglich der Umwelt und ihren Objekten in relativer Sicherheit
-  Das Verbessern von (notwendigen) Fähigkeiten wie beispielsweise dem Jagen
-  Die Förderung flexiblen Denkens um Probleme lösen zu können
-  Das Kennenlernen, knüpfen und pflegen sozialer Bindungen



Gemeinsames Spielen mit Kugelfisch. Foto: Angela Ziltner

Somit ist es sehr gut vorstellbar, dass Verhaltensweisen wie beispielsweise das Balancieren von Korallenstücken oder das untereinander Zuspiesen des Kugelfisches bei den Delfinen der Verfeinerung ihrer verschiedenen Jagdtechniken dienen. Durch solche Übungen im Spielmodus lernen sie ihre Umwelt wie auch die Rollenverteilung von sich und anderen während einer Jagd

besser kennen. Denn gerade das Jagen in Gruppen ist eine komplexe Angelegenheit und braucht eine klar organisierte Rollenverteilung, die dennoch genügend flexibel sein muss, um auf mögliche Veränderungen während der Jagd reagieren zu können.

Was haben Delfine, dass Würmer sehr wahrscheinlich nicht haben?



Foto: Markus Gisi

Als sehr soziale Tiere leben viele Delfinarten in grösseren Gruppen, wobei gerade das Sozialsystem des Indopazifischen Grossen Tümmlers beispielsweise dem unsrigen sehr ähnelt: komplex und variabel in Bezug auf Gruppengrösse und -struktur wobei aber bestimmte Beziehungen oder Freundschaften ein Leben lang halten können.

Gerade solche langfristigen Beziehungen müssen jedoch zuerst aufgebaut und anschliessend auch gepflegt werden. Kooperatives Spielen hilft dabei Bindungen aufzubauen und zu festigen, wobei man zusätzlich seine eigene Rolle und die der anderen in der Gruppe kennenlernt. Somit ist Gruppenleben ein wichtiges Stichwort in der Entwicklung des Spielverhaltens. Doch auch Kommunikation und das Bewusstsein von sich selber, der Umwelt und anderer Artgenossen stellen zwei wichtige Punkte dar. Wie kann man



Spielen mit Seegras. Foto: Angela Ziltner



Spiele mit Quallen über dem Wasser. Foto: Markus Gisi

eine Beziehung aufbauen, wenn man sein Gegenüber am nächsten Tag nicht wiedererkennt? Ein schwieriges, nahezu unmögliches Unterfangen. Delfine erkennen sich auch Jahrzehnte später wieder, denn jeder Delfin entwickelt als Jungtier seinen ganz individuellen Pfeifton – quasi seinen Namen.



Spiele mit Quallen unter Wasser. Foto: Angela Ziltener

Wenn Oktopusse Lego-Steine manipulieren

Nichtsdestotrotz: Nicht nur höherstehende Säugetiere wie die Delfine, Elefanten, Bären oder Otter spielen. Spielverhalten wurde in den unterschiedlichsten Tieren – wie Reptilien, Insekten, Vögel und Invertebraten – beobachtet und doku-



Der Kugelfisch als Spielball für Delfine. Foto: Angela Ziltener

mentiert. Das zeigt: Spielen bringt in der Tierwelt viele Vorteile mit sich, die evolutiv gesehen, überwiegen und sich in irgendeiner Form als Überlebenswichtig erwiesen haben müssen.

Trotz dieser Wichtigkeit im Leben vieler Tiere ist der Begriff «Spielen» für die Wissenschaft immer noch schwierig zu definieren. Die Vielfältigkeit an Spielverhalten in den unterschiedlichsten Situationen stellt eine verzwickte Kombination dar, die nicht leicht zu entschlüsseln ist. Viele Fragen über die proximativen (= direkte, unmittelbare) und ultimativen (= indirekte, evolutionsbiologische) Ursachen des Spielens bleiben immer noch offen und wird die Wissenschaft noch länger beschäftigen.

Wir, die Dolphin Watch Alliance, wie auch viele andere Organisationen weltweit, haben sich zum Ziel gesetzt, solche Wissenslücken zu schliessen sowie unseren Umgang mit diesen hochsensiblen Tieren – gerade im Bereich des Delfintourismus – zum Guten zu verändern. ●

Verein «Dolphin Watch Alliance»

«Dolphin Watch Alliance» ist eine Non-Profit-Organisation zur ethischen und finanziellen Unterstützung weltweiter Projekte zur Erforschung und zum Schutz wilder Delfine.

Die «Dolphin Watch Alliance» unterstützt nur Projekte, deren Mitarbeitende uns persönlich bekannt sind. So erhält sie wertvolle Hintergrundinformationen und können den richtigen Einsatz der Mittel sicherstellen. Der Verein Dolphin Watch Alliance ist in der Schweiz, Kanton St. Gallen, als gemeinnützige Institution registriert.

«Dolphin Watch Alliance» setzt sich aus drei Worten zusammen.

«**Dolphin**», dieser einzigartige Meeressäuger, der uns nicht nur fasziniert, sondern für dessen Schutz wir uns auch aktiv einsetzen.

«**Watch**» heisst nicht nur zusehen oder beobachten, sondern auch «achtgeben auf» und «aufpassen auf».

«**Alliance**» schliesslich ist eine Verbindung, ein Bündnis, das wir eingehen.» (O-Text: Website Dolphin Watch Alliance)

 [Website Dolphin Watch Alliance](#)

 [Facebook Dolphin Watch Alliance](#)

 [Link :Dokumentation Delphine Spielen ein Leben lang ZDF](#)

Wasserball: das Spiel mit dem Ball im Wasser

Seine Anfänge nahm das Spiel Wasserball in England ca. 1870, wo es unter dem Namen «Water Polo» bekannt wurde. Gespielt wurde es in verschiedenen Varianten und Regeln. Es wurde bald recht populär und ist seit den Anfängen der Olympischen Spiele, seit 1900 bis heute auch olympische Disziplin. Und damit ist Wasserball – oder «Waterpolo» die älteste olympische Mannschaftssportart!

Randsportart in der Schweiz

Wasserball ist heute eher eine Randsportart, die in der Schweiz seit Anfang des 20. Jahrhunderts gespielt wird. Die Meisterschaften werden vom Schweizerischen Schwimmverband organisiert. Die höchste Spielklasse ist die «National Waterpolo League» (früher Nationalliga A).

Der Schwimmclub Horgen am Zürichsee ist 30-facher Schweizermeister (Stand 2017) und damit Rekordhalter. Auch der Schwimmclub Kreuzlingen dominierte in den letzten Jahren das Geschehen. In den Jahren 2007–2013 haben sie fünf von sechs Meisterschaften gewonnen. Von 2010 bis 2013 haben sie insgesamt fünf Titel, davon drei Meisterschaften und zwei nationale Pokalwettbewerbe erkämpft.

Frauenwettbewerbe und Weltcup

Seit 2000 findet auch ein olympischer Wettbewerb der Frauen statt. Europameisterschaften werden seit 1926 (Männer) bzw. 1985 (Frauen) ausgetragen. Ein Weltcup und eine Weltliga runden die nationalen und olympischen Wettbewerbe ab. Die führenden Nationen sind heute Serbien, Kroatien (amtierender Weltmeister), Ungarn, Italien, Spanien und Russland. Die Weltmeisterschaft findet alle 2 Jahre statt.

Varianten

Varianten des Wasserballs sind unter anderem Beachwasserball, Kanu-Polo und Kanubasketball, die in verschiedensten Formen und mit freien Regeln gespielt werden. ●

 Website Swisswaterpolo



Typische Torraumszene. Foto: wordpress.com



Wasserball oder «Waterpolo» – ein Wassersport, der ein Höchstmass an Fitness und Schwimmfähigkeit abverlangt. Foto: dsv.de



Wasserdicke Bälle natürlich und die typischen Kopfschutzhauben. Foto: dsv.de



Im Gegensatz zu den Spielern kriegt der Schiedsrichter keine nassen Füsse. Die Verständigung erfolgt hauptsächlich mit Trillerpfeife und Handzeichen. Foto: dsv.de

10 Ideen für eine spritzige Sommerolympiade



Badeentenrennen im grossen Stil: über 4000 Enten im friedlichen Wettkampf in Sursee (2017). Foto: www.entenrennen-sursee.ch

Was ist genussreicher als an einem heissen Tag richtig unbeschwert mit Wasser spielen zu dürfen. Nass werden inklusive und niemand stört sich daran... Sie finden hier 10 etwas ausführlicher beschriebene Ideen für einen Spielparcours im Sommer. Weiterentwickeln und anpassen der Ideen nach Lust und Laune sehr erwünscht. Falls sie Spiele ausprobieren, lassen sie uns ein paar Fotos zukommen...

1 Der Klassiker: Wassertransport

Material: beliebige Transport-Behälter – vom Becher bis zum Stiefel..., Start-/Auffang-Behälter wie Topf, Kessel etc. (2 pro Team)

Vorbereitung: Parcours bestimmen, Spielregeln festlegen...

Durchführung: Wassertransport über eine beliebige Distanz mit einem geeigneten Gefäss zu einem Fang Behälter, Zeit definieren und fertig los. Wer in der vorgegebenen Zeit am meisten Wasser transportiert gewinnt.

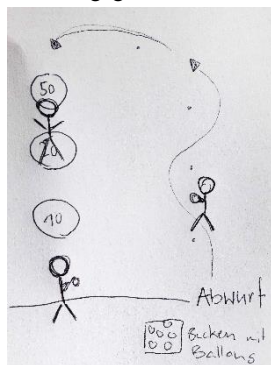


2 Wasserballon Ziel und Fang Wurf

Material: Wasserballons gut gefüllt, Becken um diese aufzubewahren, Stafettenstäbe, Reifen

Vorbereitung: Teams à rund 4 Personen zusammenstellen. Abwurflinie definieren, 3 Reifen in 3 verschiedenen Distanzen zur Abwurflinie auf den Boden legen. Die verschiedenen Distanzen ergeben unterschiedlich viele Punkte z.B. 10, 20, 50 Punkte.

Ausführung: Die Spieler laufen einen Kreisrundgang, 1 Person wirft bei der Abwurflinie, dem Spieler im Reifen stehend einen Wasserballon zu, dieser versucht den Ballon zu fangen, gelingt dies, erhält das Team die angegebenen Punkte. Der Fänger läuft nun mit dem Ballon zur Abwurflinie und wirft dem nachfolgenden Spieler der im Reifen stehen bleibt... und so weiter und so fort. Zeit definieren, die zur Verfügung steht, Punkte pro Team zählen.



3 Kerzen abschiessen



Material: diverse Kerzen (Teelichter), 1 Wasserpistole, Feuerzeug.

Vorbereitung: Kerzen aufstellen, Distanz definieren, Zeit definieren – generell: die Spielregeln bestimmen im Team.

Durchführung: Spieler versuchen, möglichst viel Kerzen mit dem Wasserstrahl auszulöschen.

Pro gelöschte Kerze werden Punkte gesammelt. Tipp: genügend Kerzen/Teelichter bereitstellen – da diese nach einiger Zeit durch das Wasser vorübergehend nicht brauchbar sind.

4 Enten Rennen

Material: 1 Bach, Badeenten, evt. diverses Dekorationsmaterial (Stofffetzen, Naturutensilien, Gebrauchsgegenstände, Bastelmaterial etc.).



Vorbereitung: Jeder Spieler kennzeichnet sich eine Badeente. Es wird ein Start und ein Ziel am Bächlein definiert. Eine weitere Variante ist die Zusatzaufgabe, die Ente möglichst originell zu dekorieren, da die schönste bzw. originellste Ente einen Sonderpreis kriegt (nicht nur die schnellste).

Durchführung: Die Enten werden ins Wasser gesetzt und losgelassen. Die schnellste Ente gewinnt. «Schönheitswettbewerb» nicht vergessen...

5 Wasserflaschen Kegeln

Material: Leere Petflaschen, ein Ball.

Vorbereitung: Es werden zwei Teams gebildet.

Durchführung: Jedes Team hat eine gefüllte Petflasche vor sich stehen. Das Team muss hinter einer Linie stehen, die etwas von der PET Flasche entfernt ist. Team A versucht die Petflasche von Team B umzukegeln mit dem Ball. Sie haben einen Wurf. Sobald die Flasche umgefallen ist, darf Team B zur Flasche springen und sie wieder aufstellen. Dann kommt Team B mit ihrem Wurf an die Reihe. Gleiches Vorgehen wie bei Team A. Es wird die Anzahl Würfe definiert. Wer am Schluss noch mehr Wasser in der Flasche hat, gewinnt

6 Tic Tac Toe mit Wasser

Material: 9 durchsichtige Becher, 2 Eimer, Lebensmittelfarbe, 1 Schwamm pro Mitspieler.

Vorbereitung: die Becher in 3 x 3 Reihen platzieren, 2 Teams bilden, Standort des Eimers definieren, Wasser in den Eimern einfärben = jedes Team hat eine Farbe, Schwamm pro Teilnehmer verteilen.

Durchführung: Schwamm mit Wasser vollsaugen, zu den Bechern springen, über dem Becher Schwamm ausdrücken, der Becher muss voll sein oder eine vorbereitete Markierung erreichen, dann zählt er. Sobald ein Team 3 Becher in einer Reihe gefüllt hat gewinnt es.



7 Regenrinnen Wettkampf

Material: Leere Petflaschen, Scheren, Eimer.

Vorbereitung: 2 Teams bilden, Anzahl Petflaschen pro Team definieren, 1 voller und 1 leerer Eimer pro Team.



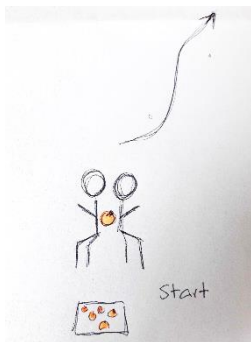
Ausführung: Zeit definieren z.B. 5 Minuten, die Teams basteln sich aus den leeren Petflaschen eine Regenrinne, mit dieser transportieren sie möglichst viel Wasser vom vollen zum leeren Eimer. Wer nach 5 Minuten mehr Wasser im Zielbeimer hat, hat gewonnen.

8 Wasserballon Stafette

Material: gefüllte Wasserballons, evt. Stafettenstäbe, evt. Hindernisse, Start und Zielbehälter.

Vorbereitung: 2er Teams Bilden, einen Parcours definieren, Start und Zielbehälter aufstellen.

Ausführung: immer 2 Personen transportieren zusammen einen gefüllten Wasserballon vom Startpunkt zum Zielpunkt. Der Ballon wird zwischen den Rücken der beiden Personen eingeklemmt, die Hände dürfen nach der Positionierung des Ballons am Rücken nicht mehr eingesetzt werden! Die Teams durchlaufen den vorgegebenen Parcours und geben die Ballons in den Zielbehälter. Dann wieder zum Start sprinten und einen weiteren Ballon transportieren. Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit am meisten Ballons in den Zielbehälter transportiert gewinnt.



9 Spiel Wasser Fangis

Material: Petflaschen mit kleinen Löchern im Deckel, Küchentücher; Küchenwaage.



Vorbereitung: jedem Spieler wird ein Küchentuch um den Arm gebunden, die trockenen Tücher wurden gewogen, es wird ein Spielfeld definiert, jeder Spieler erhält eine volle Petflasche,

Ausführung: es wird eine Spieldauer definiert, die Spieler versuchen einander die Küchentücher am Arm möglichst nass zu spritzen, nach Ablauf der Zeit werden die hoffentlich nassen Tücher vom Arm entfernt und gewogen. Der Spieler mit dem trockensten Tuch = am wenigsten schwer gewinnt.

10 Wassertransport mal anders

Material: 2 T-Shirts/Wollpullover pro Gruppe, 2 Eimer pro Gruppe.

Vorbereitung: 2 Gruppen bilden und je 2 T-Shirts/Wollpullover verteilen, je ein Eimer mit Wasser füllen um Klamotten zu tränken.

Durchführung: Bei Position (1) (wo die Gruppe steht) wird ein T-Shirt in einen Eimer mit Wasser gelegt. Auf Los zieht der erste das mit Wasser getränkte T-Shirt an, läuft zu einem zweiten Eimer (2), zieht das T-Shirt aus und übergibt es seinem Leiter. Dieser wringt das T-Shirt aus, während das Kind zurück zur Gruppe läuft. Dort angekommen zieht der nächste das zweite getränkte T-Shirt an und läuft zu Position (2), übergibt das T-Shirt, nimmt das erste T-Shirt wieder mit, trinkt es bei (1) und übergibt es an den dritten. Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt. ●

Noch mehr Wasserspiele

Auf den folgenden 4 Seiten (33-37) haben wir eine weitere Wasserspiele-Sammlung zusammengestellt: Die Doppelseite zum Rausnehmen.

Aber Achtung: es wird ganz schön nass!

Noch mehr Wasserspiele – Die Doppelseite zum Rausnehmen.

1. Schubkarrentransport 1

In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler und hält einen gefüllten Wassereimer. Der Schubkarren muss nun durch /über eine Hindernisstrecke gefahren werden. Es geht um Zeit und darum, so wenig wie möglich Wasser zu verlieren.

2. Schubkarrentransport 2

Spiel wie zuvor, jedoch hat der Eimer ein Loch. Jetzt geht es darum, so viel wie möglich Wasser in eine Wanne zu schütten. Hier werden die Jungs und Mädels garantiert nass

3. Wassereimerhindernislauf

Spiele wie zuvor, jedoch ohne Schubkarre aber jeweils mit randvoll gefüllten Eimern und einem entsprechend schwierigerem Parcours.

4. Wasserbecherhindernislauf

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt eines Eimers in der Hand hält der Spieler einen Plastikbecher mit den Zähnen fest und muss den gefüllten Wasserbecher ohne Hände zu benutzen im Ziel in einen Eimer umleeren.

5. Roller- oder Fahrradrallye

Spiel wie mit der Schubkarre, jedoch diesmal mit dem Fahrrad oder Roller. Entweder muss ein voller Wassereimer allein, oder mit einer zweiten Person auf dem Gepäckträger über einen Parcours gefahren werden.

6. Kellner

Ein Tablett oder ein Brett mit 5 gefüllten Wasserbechern muss über dem Kopf haltend über einen Parcours transportiert werden. Die Becher werden im Ziel in einen Eimer entleert. Welche Mannschaft hat als erster den Eimer randvoll?

7. Reingespuckt

Von Punkt A muss Wasser mit dem Mund aufgenommen werden und in eine Flasche an Punkt B reingespuckt werden.

8. Rausgeholt

In einer Wanne schwimmen viele Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen. Welche Mannschaft kann wie viel Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen in der kürzesten Zeit aus der Wanne nur mit dem Mund fischen?

9. Achtung Bombe

Die Füße werden zusammengebunden, zwischen die Beine kommt eine Wasserbombe. Anstatt die Füße zusammenzubinden kann dies in einem Sack hüpfend erfolgen.

10. Wasser-Dreck-Schlacht

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig gegenüberstehend mit Wasserbechern, Eimern, Spritzen nass zu machen. Anschließend wird Mehl oder feiner Staub verwendet. Man kann natürlich auch gleich mit einer Schlacht im Schlamm loslegen. Fest steht: Badehose und Handtuch ist nur zu empfehlen, auch ein Wasserschlauch zum abspritzen braucht's denn so dreckig kann keiner nach diesem Spiel nach Hause.

11. Abseifen

Zwei Spieler sitzen sich auf Stühlen gegenüber und versuchen sich gegenseitig den Rasierschaum mit Wasserpistolen oder Wasserbechern abzuspritzen. Der Rasierschaum klebt auf der Nase, auf dem Haar oder auf dem Oberkörper. Es ist verboten aufzustehen, oder sich auf dem Stuhl umzudrehen. Gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, dem anderen den Rasierschaum wegzuspritzen.

12. Schwammstaffel

Ein Schwamm wird in einen Bach getaucht und dann in einer Wurfkette wird der Schwamm von einer Person zur nächsten geworfen. Der letzte drückt den Schwamm dann in einen Eimer aus. Welche Mannschaft hat als erste ihren Eimer voll? Der «leere» Schwamm wird wieder nach vorne geworfen, oder jeder rückt um eine Position auf.

13. Wasserpapiertüten

Jede Mannschaft bastelt sich Papiertüten und muss mit diesen Papiertüten Wasser von A nach B befördern.

14. Helm mit Dorn

Wassergefüllte Luftballons werden aufgehängt. Einer bekommt einen Helm mit Dorn aufgesetzt und muss nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Dies kann als Reitergespann erfolgen, oder aber auch blind durch dirigieren einer zweiten Person.

15. Wasserstafette

Prall gefüllte Wasserbomben müssen als Stafette von einer Person zur nächsten geworfen werden.

16. Wasserbomben

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasserbomben abzuschüssen.

17. Wasserschlacht mit Schläuchen

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasser nass zu machen. Jeder bekommt einen Schlauch und füllt diesen durch Saugen mit Wasser (aus einem Wasserbottich). Damit versucht er nun die anderen nass zu machen.

18. Fangerless

Jäger und Fängerspiel: gefangen ist derjenige, der von einer Wasserbombe getroffen wurde.

19. Die Bombe ist geplatzt

Jeder bekommt einen mit Wasser gefüllten Luftballon. Jeder muss nun so lange blasen, bis er platzt (der Ballon natürlich)

20. Auf die Bombe treten

Ein mit Wasser gefüllter Luftballon wird am Fussgelenk befestigt. Jeder versucht nun dem anderen seinen Luftballon zu zerstören.

21. Die Gefahr im Rücken

Anstatt den wassergefüllten Ballon am Fussgelenk zu befestigen, werden die Ballons auf dem Rücken festgebunden (Hosenbund). Entweder alle zusammen, oder immer 2 Personen gegeneinander versuchen nun dem jeweiligen anderen den Ballon zu zerstören. Eine etwas feuchte Hose ist wahrscheinlich – wer Pech hat wird selber nass gemacht.

22. Hindernislauf mit Handicap

Eine gefüllte Wasserflasche wird zwischen die Oberschenkel geklemmt. Ohne die Hände zu benutzen geht es jetzt durch einen Hindernis-Parcours (z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, auf dem Bauch robben, auf dem Rücken liegend eine Strecke zurücklegen, 2 Meter hüpfen, an einem Seil schwingend eine «Schlucht» überqueren etc.). Anstatt der Wasserflasche kann auch ein gut gefüllter Wasserballon genommen werden.

23. Marterpfahl

Ein an einem Marterpfahl stehender Spieler darf sich nicht bewegen. Dieser muss nun mit patschnassen Schwämmen abgeschossen werden. Für jeden Treffer gibt es Punkte. Anschließend wird gewechselt.

24. Rasierschaumschlacht

Zwei Spieler bewaffnen sich mit jeweils Rasierschaum und versuchen nun dem Gegner möglichst viel Rasierschaum zu verpassen (nicht in die Augen oder ins Gesicht spritzen).

25. Styling

Jeweils ein Freiwilliger wird mit Rasierschaum eingesprüht und anschließend gestylt und verziert. (Blätter, Gras, Chips, Gummibärchen). Es empfiehlt sich dieses Spiel nur in der Badehose durchzuführen.

26. Zweikampf auf rutschigem Terrain

Eine stabile Plastikfolie wird mit Schmierseife oder Speiseöl eingerieben. 2 mit Speise-Öl eingeschmierte Freiwillige versuchen nun gegeneinander zu kämpfen. Ein riesen Spass für die Zuschauer, eine glitschige Angelegenheit für die Kämpfer. Die Spielregeln ggf. individuell vereinbaren.

27. Auf den Rücken legen

2 Gegner sitzen sich in der Hocke gegenüber. Jeder der beiden bekommt einen mit Wasser gefüllten länglichen Luftballon auf den Rücken gebunden (ggf. am Hosenbund befestigen und unter T-Shirt schieben). Gewonnen hat derjenige, der den Gegner als erster nass gemacht hat, indem er diesen auf den Rücken legt, so dass der Ballon platzt.

28. Wegerecht

Auf einem schmalen Steg über dem Wasser versuchen sich die Spieler gegenseitig ins Wasser zu werfen. Achtung: Verletzungsgefahr. Alternativ könnte auch eine niedrig über dem Wasser hängende Seilbrücke überquert werden, wo versucht wird in der Mitte das Gegenüber ins Wasser zu werfen. Gewonnen hat die Mannschaft mit der wenigsten Wasserberührung.

29. Das Mehlspiel

In einer Mehlschüssel/Brett befindet sich ein oder mehrere kleine Ringe. Diese müssen nun mit dem Mund herausgesucht/gefischt werden.

30. Die Fütterung

Immer 2 Kandidaten bilden ein Paar. Diese bekommen die Augen verbunden und müssen sich nun gegenseitig füttern (Apfelmus, Pudding, verquirlte Mohrenköpfe, Sahne), die Zähne putzen und anschliessend mit viel, viel Wasser ausgiebig waschen. Empfohlen: unkomplizierte Kleidung!

31. Die tiefe Regentonne

In einem schmalen, hohen Regenfass liegen ganz unten Steinen. Diese müssen aus dem Fass geholt werden ohne das Fass zu entleeren. Da hilft nur reinsteigen, denn mit den Händen sollte man nicht hinkommen. Achtung: kopfvoran ist streng verboten (Ertrinkungsgefahr!)

32. Schlamm Schlacht

Gibt es in der Nähe eine Schlammgrube, dann ist eine heisse Schlamm Schlacht angesagt, oder Schlamm catchen. Wer hinterher keine nassen Klamotten hat, oder wo noch die Farbe der Jeans bzw. des T-Shirts zu erkennen ist, der hat sowieso verloren. Anschliessend ist eine Vollwäsche im See oder Meer mit Trockenlegung nötig. Dieses Spiel macht Jungen so richtig Spass — was aber nicht heisst, dass dies auch den Mädchen gefällt...

33. Achtung Misthaufen

Auf einem Balken oder breiten Baum über einer Schlammgrube/Misthaufen sitzen sich zwei Jungen gegenüber. Jeder hat einen Sack in der Hand und versucht den anderen vom Balken runter zu schlagen.

34. Rutschgefahr

Eine ca. 8m lange und 3m breite Plane wird mit Schmierseife eingeseift. Über diese Wegstrecke müssen nun alle so schnell als möglich Gegenstände hin und her transportieren. Befindet sich die Plane an einem leicht abschüssigen Hang wird es etwas schwerer. Alternativ zum Rennen kann auch auf allen vieren oder gerobbt werden.

35. Igit

Eine etwas undefinierbare braune Masse wird einem ins Gesicht geschmiert. Wer kann die «Innereien» bzw. Zusammensetzung erraten. Man mixt mit Essensresten, Kakao, Mehl und ggf. Schokoladensosse einen schönen «unappetitlichen» Brei. Und dann heisst es: sich genüsslich waschen.

36. Der besondere Transport

Ein Hindernis Parcours wird aus den Teammitgliedern aufgestellt. Aufgabe ist es mit einem Löffel aus einem Topf mit durchnässten Tomaten, Reste vom Eintopf, oder sonst etwas glibbrigem Material über die Hindernisse zu steigen und ein zweites Gefäss am Ende des Hindernis Parcours zu füllen. Der Läufer stellt sich dann hinten als neues Hindernis auf. Alle rücken um eins vor. Der vorderste ist neuer Läufer.

37. Die Befüllung 1

Eine 0,5l Plastik-Flasche mit Wasser gefüllt wird dem leichtesten Mitglied der Gruppe seitlich an den Oberschenkel gebunden. Die anderen Gruppenmitglieder müssen ihn stützen oder sich eine Technik einfallen lassen, wie sie ein am Boden stehendes Gefäss mit dem Wasser aus der Flasche füllen, ohne die Flasche oder das Gefäss zu berühren. Steht das Gefäss auf einem Hocker wird die Angelegenheit noch etwas schwieriger. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

38. Die Befüllung 2

Ein Messbecher wird mit dem Griff in den Hosenbund eingehakt. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun mit Wasserspritzen aus 1.5 bis 2 Meter Entfernung versuchen den Messbecher zu befüllen. Je nachdem wie viel Spritzen bzw. Wasserpistolen zur Verfügung stehen, kann vereinbart werden, dass die Gruppe gewonnen hat, die als erste die 100ml Marke erreicht hat. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

39. Wassertransport

Die Gruppe muss so viel wie möglich Wasser von einem Bach (Wassereimer, Becken o.ä.) ohne Hilfsmittel (Becher, Eimer, Teller, Tasse etc.) ausser mit den eigenen Klamotten (Hemd, T-Shirt, Hose) in ein ca. 20 Meter entfernten Eimer transportieren.

40. Gummistiefel Wettrennen mit Handicap

Für diesen Staffellauf benötigen wir pro Mannschaft die grössten Gummistiefel die aufzutreiben sind. Je grösser umso besser. Die Gummistiefel werden angezogen und randvoll mit Wasser gefüllt. Mit den wassergefüllten Gummistiefeln rennt der Kandidat zu einem Wassereimer und leert dort das Wasser hinein. Mit den Gummistiefeln rennt der Kandidat wieder zu seiner Mannschaft. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Diese zieht die Gummistiefel an, füllt diese mit Wasser (aus

Bach, Wanne, Wassertank, etc.) und rennt wieder zum Eimer um dort das Wasser auszuleeren. Welche Mannschaft hat als erste den Wassereimer randvoll?

Variante: Es können auch bewusst undichte Stiefel verwendet werden, so dass das Wasser rauslaufen kann. Dadurch kann jeder Staffelläufer die Wassermenge mit seiner Laufgeschwindigkeit bestimmen. Mit einem spitzen Schraubenzieher werden mehrmals in den Fussteil der Gummistiefel Löcher eingestochen, sodass das Wasser wie aus einem Springbrunnen unten aus dem Stiefel läuft sobald sie mit Wasser befüllt werden. (Diese Variante wurde von Ralf.N zugesendet.)

41. Gummistiefel Weitwurf oder Stafette

Mit wassergefüllten Gummistiefeln könnte man auch einen Weitwurf-Wettbewerb ausrichten. Gar nicht so einfach, da die Stiefel ganz schön schwer sein können. Alternativ ist auch denkbar, dass die Stiefel als Stafette von einem Spieler zum nächsten geworfen werden. Die Spieler stehen dabei ca. 1.5 bis 2 Meter jeweils voneinander entfernt. Der letzte Spieler schüttet den restlichen Wasserinhalt dann in einen Messbecher/Eimer. Anschliessend wird der Stiefel wieder an den Anfang zurückgegeben um dort mit neuem Wasser zu befüllen.

42. Wasserschlacht

2 Mannschaften. Sie stehen und besitzen jeweils eine gefüllte Wasserwanne. Hinter der gegnerischen Linie steht jeweils eine leere Wanne oder Eimer. Die Aufgabe besteht nun darin mit Hilfe von Wasserbechern das Wasser aus der Wasserwanne in den Eimer auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite zu befördern. Dabei kann jede Mannschaft die gegnerische Mannschaft daran hindern. Nicht erlaubt ist jedoch, die Wasserwanne bzw. den Eimer des Gegners umzuwerfen. Welche Mannschaft hat am schnellsten ihren eigenen Eimer mit dem Wasser aus der Wasserwanne gefüllt?

43. Wasserschlacht mit Papprüstung

Bei dieser Wasserschlacht bekommt jeder Spieler einen Pappkarton als Schild (Brust und Rücken) umgehängt. Ziel ist es, dass dieser Pappkarton trocken bleibt.

44. Eiswürfel im Nacken

Ein Eiswürfel bei bestimmten Beschwerden wirkt manchmal Wunder. Ob es bei diesem Spiel auch der Fall ist? Ein Eiswürfel

wird in den Nacken gelegt und muss über eine Strecke balanciert werden, ohne dass der Eiswürfel herunterfällt. Wer für diese Aufgabe zu lange benötigt, der wird keinen Eiswürfel ins Ziel retten.

45. Duell: Plastikflasche als Wasserpistole

Jeder nimmt sich eine leere Plastikflasche. In den Verschluss werden 2-3 Löcher eingestochen. Anschliessend wird die Wasserflasche gefüllt und der Deckel aufgeschraubt. Dann kann die Wasserschlacht beginnen. Sieger ist, wer die Wasserschlacht möglichst trocken übersteht. Sieger ist aber auch, wer beim Nasswerden viel Spass hat. . .

46. Eimer auffüllen

Es werden zwei Teams gebildet. Alle setzen sich hintereinander hin, die letzte Person Rücken an Rücken und vor ihm einen Eimer. Jedes Team bekommt ein Handtuch. Der Erste macht es nass im Pool und gibt es über Kopf weiter, der Letzte presst es aus, bis der Eimer voll ist.

47. Wasserstaffel mit Handtüchern

Es werden 2 Gruppen gebildet und jeweils für jede Gruppe eine Strecke festgelegt. Am Ende dieser Strecke steht ein Eimer. Nun muss mit dem Handtuch das Wasser aus einem Behälter, Pool oder See in den Eimer transportiert werden. Das Handtuch wird in den z.B. Pool getaucht bis es vollgesogen ist. Nun wird mit dem nassen Handtuch zum Eimer gerannt und es darüber ausgedrückt. Die Gruppe, die zuerst den Eimer voll hat, ist der Gewinner.

Variante: das Handtuch darf beim Transport nicht in der Hand gehalten werden, sondern muss sich um die Schulter gelegt werden. Und warum? Hey sonst wäre das Spiel ja uralt – und eine coole Variante für heisse Tage und noch heissere Staffelspiele muss schon sein.

48. Die (Schöpf-)Kelle

Man nimmt 2 Eimer und stellt sie etwa 3-5 Meter (bei grösseren Kindern auch mehr) auf. Dann bekommt jeder Gruppe eine Schöpfkelle. Die Kinder müssen nun nacheinander mit der Kelle das Wasser von dem 1. Eimer in den 2. Eimer zu transportieren. Die Gruppe die als erstes fertig ist darf nun beide Eimer nehmen und die andere Gruppe nass machen. ●

Quelle:  www.praxis-jugendarbeit.de

Der Eiskünstler

Text und Fotos: FREDI ODERMATT

Sein Arbeitsort ist ein Gefrierraum. Doch was hier entsteht, hat schon manches Herz erwärmt. Fredi Odermatt fertigt in Büren NW Eisskulpturen. «Meine Arbeit ist vergänglich – und das gibt immer wieder Anlass zu Fragen. Wieso machst du das, dein Kunstwerk löst sich ja auf. Was hat das für einen Sinn? Ich erzähle dann jeweils eine kleine Geschichte:

Einst bestellte ein Mann für seinen Vater einen Schwan aus Eis, als Geschenk zum 70. Geburtstag. Wir lieferten die Skulptur und haben nichts mehr gehört. Zehn Jahre später rief der Mann wieder an, bestellte einen Schwan, zum 80. Geburtstag des Vaters. Der alte Mann habe seither, nach jedem Geburtstag, von nichts anderem gesprochen... So viel zum Thema Vergänglichkeit. Das ist wie bei schöner Musik, die man genießen muss, solange sie gespielt wird. Das Eis zwingt uns, im Moment zu leben.

Vom Möbelschreiner zum Eiskünstler

Mein Vater betrieb noch eine klassische Bildhauerei, ich selber war Möbelschreiner, restaurierte Stuckaturen in Kirchen. Und für Künstler wie HR Giger und Stephan Schmidlin fertigten wir zudem Gussformen für ihre Skulpturen. Mein Onkel, der in den USA lebte, schnitzte Eisskulpturen und ermunterte uns, die Idee in der Schweiz umzusetzen. Vor zwanzig Jahren war das Interesse hier gering – doch mittlerweile können mein Bruder Hampi und ich gut davon leben.

Vom Eisblock zum Kunstwerk

In speziellen Apparaturen entstehen die Eisblöcke, die wir benötigen. Damit das Eis durchsichtig wird, darf es nur von einer Seite her gefrieren und das Wasser muss dabei zirkulieren. Dreieinhalb Tage dauert es, bis ein Block von 100 mal 50 mal 25 Zentimeter durchgefroren ist. Die ideale Temperatur zum Sägen und Schnitzen ist zehn Grad, bei heiklen, filigranen Sachen minus



vier Grad. Ich arbeite in einem Kühlraum, im Sommer ist der ständige Wechsel von der Wärme in die Kälte und zurück ein hartes Training für den Kreislauf. Im Winter bleibe ich abends einfach etwas länger in der Badewanne sitzen, damit der Körper wieder warm wird.

Wenn ich eine Figur fertige, hilft mir eine Skizze, damit die Proportionen später stimmen. Zuerst ritze ich mit einem Nagel die Umrisse ins Eis, dann schnitze ich die Linien mit einem Meissel rein und säge die Umrisse aus. Je feiner die Werkzeuge werden, desto mehr vervollständigt sich die Form. Mit Eis muss man schnell arbeiten, da sich das Material verändert. Je nach Sujet dauert das 45 Minuten bis 3 Stunden. Wir

**«So viel zum Thema
Vergänglichkeit.
Das ist wie bei schöner
Musik, die man geniessen
muss, solange sie gespielt
wird. Das Eis zwingt uns, im
Moment zu leben.»**

können auch Gegenstände in Eisblöcke einfrieren, das ist bei Geschäftskunden sehr beliebt: Logos, Rosen, Plüschtiere. Alles ist möglich.

Mein Bruder Hampi kümmert sich um alles Technische und Administrative. Wir liefern unsere Arbeiten, bauen sie auf, sorgen für Beleuchtung und errichten ein System, das geschmolzenes Wasser auffängt. Eine Skulptur bietet bei Raumtemperatur fünf bis sieben Stunden einen Blickfang. In dieser Zeit verliert sie 40 Prozent ihres Gewichts – also etwa 40 Liter Wasser. Den grössten Auftrag, den wir jemals ausführten, war für den Europa-Park in Rust. Mit 40 Tonnen Eis haben wir dort einen Raum ausgekleidet, Skulpturen aufgestellt, eine Eisbar, Stühle und Tische gefertigt. Wir arbeiten viel im Ausland und lieferten schon nach Madrid, London und Monaco.

Wir produzieren auch kleine Eisstücke, die Materialprüfstellen als Hagelkörner für Tests verwenden. Und einem Kinderspital liefern wir Platten, die bei Laseroperationen am Auge als Kühlelement zum Einsatz kommen. Ein Wunschprojekt? Ja, das gibt's. Ich würde gerne

Eis ist Energie. Das flüssige Wasser ist nur mittels Energie in der Form gebunden. Eine unsichtbare Kraft scheint sie zusammenzuhalten. Dieser Eindruck wird durch die zusätzliche Beleuchtung noch verstärkt. Das Eis leuchtet dann magisch und hebt sich stark von seiner Umgebung ab.

Eis zieht Menschen

an und will berührt werden, für die klare Antwort auf die Frage: «Ist das wirklich aus Eis?» Die Reaktionen sind vielfältig, der Eindruck bleibend, weil zusätzlich zum Bild der Eisskulptur, mit dem Eindruck der Kälte, ein weiterer Reiz mit aufgenommen wird.

Eis fasziniert. durch sein Lichtspiel, seine Lichtbrechungs- und Spiegeleffekte, durch sein Leuchten, seine Klarheit.

Eis überrascht. vor allem wenn man ihm bei wärmeren Temperaturen oder in Räumen begegnet. Das wird vom Publikum nicht erwartet und verblüfft.

Eis verändert sich

«fortlaufend». Was eckig ist, wird gerundet, was geometrisch genau ist, wirkt plötzlich natürlich und organisch... Die Details verschwinden, die Skulptur wird langsam zum abstrakten Kunstwerk ohne dass dabei die Form verloren geht.

Eis-Zeit. Die Zeit vergeht parallel zur Eisskulptur. Der Moment kann ebenso wenig festgehalten werden, wie das abfließende Wasser. Die Eisskulptur wird irgendwann ganz weg sein, der Abend dann Geschichte. Was zurückbleibt sind Erinnerungen.





mal einen Skulpturenweg gestalten, in einem verschneiten Wald. So mitten in der Natur käme die Faszination der Eisskulpturen, raffiniert beleuchtet, am besten zur Geltung.»

Mehr als nur «Eisskulpturen»

Nebst klassischen Eisskulpturen aus einer Sammlung von entsprechenden Sujets fertigen die Gebrüder Odermatt auch Spezialskulpturen auf Kundenwunsch. Sei es für Geschäftspräsentationen oder Privatanlässe. Auch Grossskulpturen, bestehend aus mehreren Eisblöcken erfreuen sich grosser Beliebtheit. Der Kreativität sind – fast – keine Grenzen gesetzt. Der Flaschenkühler zum Beispiel verbindet Funktion und Dekor: meistens werden sie einzeln nach Kundenwunsch designt und hergestellt. Sogar ganze Eisbars, die mehrere Meter lang sein können zaubern die Eiskünstler aus ihrer «Eisschatulle».

Objekt Einfrierungen eignen sich für innovative Produktpräsentationen und dekorative Elemente. Die Objekte schweben im klaren Eis und können so von allen Seiten betrachtet werden. Es entstehen faszinierende optische Effekte durch Lichtbrechung und Spiegelungen. Das geht natürlich nicht mit allen Gegenständen. Objekteinfrierungen sind eine Kunst für sich. Beispiele für geeignete Materialien: Blumen, Stofftiere, Münzen,



Schmuck, Blasinstrumente, Spielzeuge, Elektroplatin, Kleidungsstücke, Brillen, Werkzeuge, laminierte Fotos, Dosen, Flaschen, Schuhe, Früchte, Gemüse, Mineralien, Steine, Fische, vielerlei Dekorationsmaterial etc.

Der «Durchlaufkühler»

Beim «Durchlaufkühler» ist ein Schlauch mit Siphon im Eisblock verlegt. Das Getränk verbleibt im Eisblock und wird dadurch stark abgekühlt. Er funktioniert nur bei Getränken mit einem gewissen Alkoholgehalt, ideal sind z.B. Wodka, Tequila, Whisky, Rum. etc. Eine weitere Variante davon stellen Bohrungen in geschnitzten Eisskulpturen dar. Dabei geht es weniger um die Kühlung des Getränkes, sondern mehr um den Trinkspass, denn hier wird meistens direkt ab der Eisskulptur «getrunken». Die Bohrungen erweitern sich dann während dem Abend und das Getränk wird leicht verdünnt – was ja auch nicht schadet...



Eisschnitzen – live

Die Odermatts lassen sich gerne bei ihrer Arbeit über die Schaltern schauen. So ist das Live-Eisschnitzen eine gern gesehene und genutzte Aktivität.

Die Live-Herstellung einer Figur aus einem Eisblock dauert je nach Sujet ca. 1 bis 1½

Stunden und stösst beim Publikum immer auf sehr grosses Interesse. Dabei arbeiten wir mit leisen, speziell für das Eis präparierten Elektrokettensägen, Meisseln und Fräsern. Bei ganztägigen Veranstaltungen stellen wir zwischen 3-4 Eisskulpturen her. Diese werden dann auf Sockel mit LED-Beleuchtung ausgestellt. ●



Wasser und Gesellschaftsspiele – eine Reise durch die Zeit



Foto: Patrick Jerg

Text: Patrick Jerg

Gesellschaftsspiele besitzen nicht immer einen thematischen Hintergrund, oft orientieren sie sich aber gern an einem bestimmten Thema, um die Spieler so richtig in ihren Bann zu ziehen. Herzlich willkommen auf einer spielerischen Reise durch die Zeit, in der das Element Wasser in ganz unterschiedlichen Formen im Zentrum des Spieltisches stand.

Die Klassiker

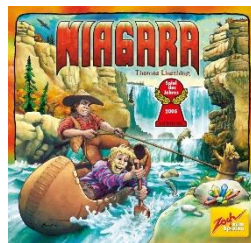


Unter den Klassikern starten wir mit den **Siedlern von Catan**, heute Catan (Verlag: Kosmos), die nicht nur das Brettspiel in neue Sphären rückten, sondern auch den Handel neu ankurbelten. Mit Schiffen fuhr man bald über die Weltmeere, um auch die Inseln zu besiedeln.

Klondike (HABA) ist das Kinderspiel des Jahres 2001. Am kanadischen Fluss wird Gold gewaschen. Das Geschicklichkeitsspiel überzeugte durch seine schöne Gestaltung.



Richtig gefährlich wird es bei **Niagara** (Zoch). Vor dem Wasserfall fischt man Edelsteine aus den Fluten, die aus Plexiglas auf der Spielschachtel schön fließen.

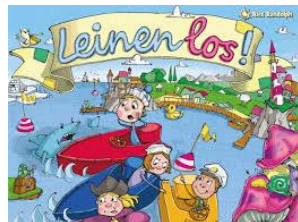


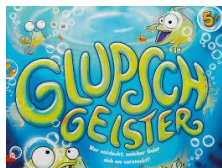
Dampfende Unterstützung erhält man bei **Mississippi Queen** (Goldsieber). Beim Wettrennen der Raddampfer weicht man den Gefahren auf dem Mississippi aus, um als Erster am Ziel zu sein.

Spiel und Wasser rund um die Welt

Auch in den letzten Jahren gingen den Autoren die Wasser-Ideen nicht aus. **Leinen los** (Zoch) trainiert die Kinder in der Motorik.

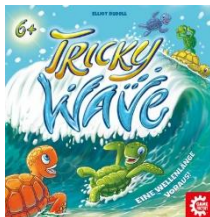
Wer den Holzschiffen aufs Heck drückt, bewegt die Schiffe geschickt durch einen Parcours.





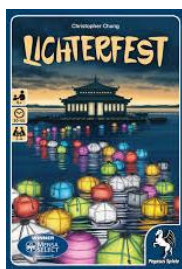
Die **Glupschgeister** (Kosmos) lassen durch dicke Glasperlen einen Blick ins Wasser werfen. Erkennt man auch die richtigen Fische?

Aktuell laden die Schildkröten zum Wellenreiten ein: **Tricky Wave** (Game Factory) lässt die Tiere über Wellen gleiten und simuliert eine Rennstrecke mit Höhen und Tiefen.



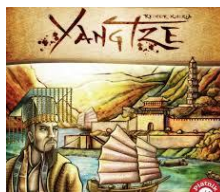
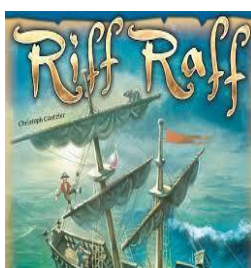
Bunte Fische sammelt man bei **Nautico** (carta.media). Wer taktisch klug zieht und Neptun nicht in die Quere kommt, holt sich die meisten Seesterne.

Lichterfest (Pegasus) orientiert sich am thailändischen Brauch Loi Krathong (Lichterfest meist im November und bei Vollmond). Der Spieltisch entfaltet sich ebenso schnell zum bunten Laternenfest, wie es der Brauch in Thailand vormacht.



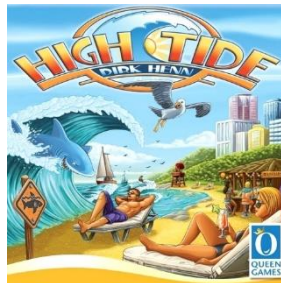
Handfester geht es bei **Tubyrinth** (Game Factory) zu und her. Hier baut man Wasserleitungen und knobelt von der ersten Minute an fest mit.

Riff Raff (Zoch) ist nichts für Seekranke. Das Schiff schaukelt auf dem Wasser hin und her. Trotzdem soll es beladen werden. Ein Wahnsinnspiel mit einem schweren Schiff aus Holz.



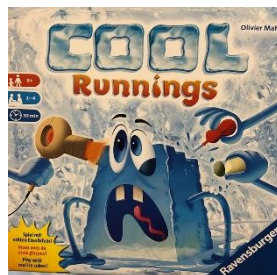
Um Waren geht es auch auf dem **Yangtze** (Piatnik). Der Handel ist knallhart und die Warenaufschiffe sind im Fluss, deren Preise ebenso.

Bei **High Tide** (Queen Games) kommt Urlaubsstimmung auf. Wer platziert die Liegen am Strand so geschickt, dass sie nicht im Wasser stehen? Die spielerische Thematik nähert sich schon ganz stark den wichtigen gesellschaftlichen Problemen. Oder soll es einfach ein Piratenspiel sein?



Die Piraten der 7 Weltmeere (von 2 Geeks) ist ein Würfelkampf auf hoher See, bei dem man immer in neue Rollen schlüpft.

Wer es lieber etwas kühler mag: Bald erscheint **Cool Runnings** (Ravensburger), ein Spiel mit echten Eiswürfeln, die man den Mitspielern schmelzen lassen kann.



Das letzte Wasserkapitel steht noch lange aus

Noch ist das letzte spielerische Wasserkapitel also nicht geschrieben. Solange es Ideen gibt, bleibt der Brettspielmarkt im Fluss.

Eines ist also sicher: wer Wasser mag, der kommt auch bei Gesellschaftsspielen nicht zu kurz. ●

Spielend auf dem Wasser – spielerisch auf hoher See

«Auf einem Kreuzfahrtschiff arbeiten? Ja das geht. Und es macht auch noch riesig Spass.» Barbara Zbinden, Gründerin von **LebenSpiele** und Mitglied vom **SDSK**, erzählt von ihrer Blindbewerbung und aus ihrem Alltag an Bord der **MS Europa 2** – ein Kreuzfahrtschiff der Luxusklasse. Entspannt und mit wachem Auge erzählt sie von ihren Kreuzfahrten auf See, wo «Wasser & Spiel» eine eigene Bedeutung haben.

MS Europa 2

«Legerer Lifestyle für maximal 500 Gäste» – mit diesen Worten bewirbt die Besitzergesellschaft das **Luxuskreuzfahrtschiff**, das mit 21 Knoten durch die Weltmeere braust. Das Kreuzfahrtschiff gehört nicht zu den Giganten des Genres. Trotzdem bietet es jeden erdenklichen Luxus. Dass auch gut für die Kinder an Bord gesorgt wird, darum kümmert sich unsere Autorin, Barbara Zbinden.

Foto: shipcruise.org

Text: BARBARA ZBINDEN

Zur See fahren

Vermittelt durch eine TV-Serie hatte ich irgendwann als Kind aufgeschnappt, dass das Leben an Bord eines Schiffes ein ausserordentliches Erlebnis sei. Viele Jahre später folgte ich einem Impuls und schrieb eine Blindbewerbung an eine deutsche Reederei. Umso mehr war ich erstaunt, als ich drei Jahre später eine Einladung zu einem Vorstellungsgespräch in Hamburg bekam.

Schliesslich erhielt ich einen Vertrag für einen 14-tägigen Einsatz als Nanny auf der **MS Europa 2**. Die Route führte mich von Istanbul nach Piräus, via griechische Inseln. Es war traumhaft. Diese Tätigkeit gefiel mir in dem Masse, dass ich seit da immer wieder zur See fahre. Ich mag das

Leben auf dem Meer, die vielen Menschen und die Orte denen ich unterwegs begegne. Vor allem aber gehört auch das Spiel dazu.

Hauptaufgabe Spiel

Ich begleite Kinder und ihre Eltern während ihres Urlaubs auf dem Schiff. Die Arbeit ist vielfältig und spielerisch. Mein Hauptauftrag gehört der Kinderbetreuung und dem Spielen im Kidsclub. Das ist der Raum wo Kinderherzen höher schlagen. Malen, Basteln, Spielen... alles ist möglich. Material ist vorhanden, Fantasie erlaubt und das Bordprogramm liegt druckfrisch auf dem Tisch. Aktivitäten fast rund um die Uhr.

Persönlich beginne ich den Tag am liebsten mit einem Rundgang auf dem Crew-Deck. Es gibt zwei Optionen: Liegen wir schon in einem Hafen, habe ich Gelegenheit Ausschau zu halten was bei einem Landgang alles so auf mich zukommen könnte. Sind wir noch auf See, liebe ich es, den Wellen zuzuhören und Richtung Horizont zu blicken. Da wird das Gefühl von Freiheit wach.

Später begeben sich zum Frühstück in die Crew-Messe. Dieser Raum, in welchem wir Schiffssleute gut verköstigt werden, liegt in dem Bereich des Schiffes der nur für Crew zugänglich ist. Hier ein «Guten Morgen», da ein kurzes Wort mit Kollegen, up-daten ist angesagt.

Kidsclub

Die Zeit rückt, schon naht mein Einsatz im Kidsclub auf Deck 8. Der Lift bringt mich in die



Foto: Hapag Lloyd Cruises

Gästezone. Entsprechend dem einheitlichen Erscheinungsbild der Reederei trage ich das Tagesoutfit, bestehend aus Shorts und hellblauem T-Shirt. Angekommen auf meiner Duty-Station – die Bordsprachen sind Englisch und Deutsch – warten bereits zwei Kinder auf mich. «Na, hallo ihr beiden. Habt ihr gut geschlafen? Geht ihr mit zum Frühstück?» frage ich die Geschwister und leite sie gleich weiter an meine Kollegin, die heute das Frühstück begleitet. Die Gruppe begibt sich ins Restaurant mit dem klingenden Namen YachtClub. Dort werden drei Mal täglich Mahlzeiten serviert.

Ausflug

In der Zwischenzeit packe ich den Rucksack für den geplanten Strandausflug. Neun Kinder haben sich dazu angemeldet. Wir werden gemeinsam mit dem Shuttlebus an den Strand fahren und da gibt's einen Sandburgenwettbewerb. Nach und nach trudeln sie ein, die Kinder, welche am Ausflug teilnehmen. Ich begrüsse sie, überprüfe ob sie alle ihre Siebensachen dabei haben und fange an mit ihnen zu spielen. «Ich sehe was, was du nicht siehst.... oder wo hat sich das Mäuschen versteckt?» Schon gesellt sich die Kollegin dazu, welche mit mir den Ausflug begleitet. Ein Lächeln, ein «Guten Morgen»... ja wir sind ein tolles Team.

Die zwei Frühstückskinder sind nun auch wieder zurück. Noch schnell Hände waschen und dann ab die Post. Gemeinsam in der Gruppe begeben wir uns an die Gangway zum auschecken. Dazu muss jede Person, die von Bord geht kurz ihre Cruisekarte dem Sicherheitsmann vorlegen. Alles klar, wir sind durch und steigen in den bereits draussen wartenden Bus ein. 15 Minuten später



Ausflug zum Strand. Foto Pixabay



Ballontischen im Süsswasserpool auf hoher See. Foto: Barbara Zbinden

sind wir am Strand. Genial. Palmen, Wellen, Wind, Erinnerungen an den Reisekatalog werden wach. Wir suchen uns ein gemütliches Plätzchen. Ich assistiere den jüngsten beim Einrichten und halte genügend Sandschaufeln und Eimer bereit. «Zuerst ins Wasser und dann buddeln?» fragt die Kollegin. Gesagt, getan. Beim anschliessenden Sandburgenwettbewerb entstehen kreative, einzigartige Werke. Die einen Bollwerke verziert mit Muscheln, andere schlicht mit Wassergräben. Das Herz lacht.

Schon ist es wieder Zeit zum Schiff zurück zu kehren. Wieder nehmen wir den Bus, welcher uns direkt vor das Schiff bringt. Angekommen in unserem schwimmenden Hotel, begleite ich die Kinder zurück in den Kidsclub. Einige nehmen gerade am weiteren Verlauf des Programms teil und ziehen mit zwei meiner Kolleginnen weiter ins Restaurant zum Mittagessen. Ein paar Kinder gehen auf Kabine zu ihren Eltern. Ich habe Pause und ziehe mich zurück in den Crew-Bereich. Mittagessen ist angesagt und nachher ein bisschen entspannen.

Freispiel

Zwei Stunden später ist die Pause vorbei. Im Kidsclub angekommen werde ich schon erwartet. «Barbara hilfst du Pirat spielen?» eilt mir ein Mädchen entgegen. «Klar doch. Bereit zum Entern!» Schon sind wir mitten im Spiel. Nach und nach kommen weitere Kinder dazu. Schliesslich schwenkt die Gruppe um, und wir beschäftigen uns mit verschiedenen Brettspielen bis wir dann bei einer Runde Uno landen. Der Kidsclub ist so eingerichtet, dass das Parallelspiel stets möglich ist. Eine meine Kolleginnen bastelt heute im Nebenzimmer mit einer anderen Gruppe Fingerpuppen.

Pool-Party

Die Zeit verfliegt. Die Vorbereitungen für das Abendprogramm beginnen. Heute Abend ist Pool-Party. Da gehört das Schwimmbecken nur den Kindern ganz allein. Das Nanny-Team trifft sich vorab. Kurz später stossen die Kids dazu und wir geniessen gemeinsam, untermalt von cooler Musik, eine Mahlzeit in der Gästemeile. Ich beeile mich, denn meine Aufgabe ist es, ins Kostüm des Käpt'n Knopf zu schlüpfen und der freudigen Gesellschaft einen Besuch abzustatten. Doch was sage ich da... pssst... Käpt'n Knopf ist wirklich ein richtiger Seebär! Nachdem alle Kinder den insgeheimen Star auf der Europa 2 genug geknuddelt haben, geht's ab ins kühle Nass.



Foto: Barbara Zbinden

Ausklang

Wieder eine Stunde später, klingt das Fest aus. Wir brechen auf um den verbleibenden Rest des Abends im Kidsclub zu geniessen. Den Tag Revue passieren lassen, einer Geschichte lauschen... ja das ist das wunderbare Leben mit leuchtenden Kinderaugen an Bord. Für heute ist genug. Ich begeben mich zur Ruhe. Nur noch einmal ein kurzer Besuch auf Deck 11 mit offenem



Auch für die Kleinsten ist die Betreuung wichtig. Foto: Barbara Zbinden

Blick in den Nachthimmel. Nahrung für die Seele.

Dankbarkeit

Eine Reise in dieser Art macht stark und verbindet. So ist es uns Nannys grösster Lohn am Schlussabend den Satz geschenkt zu bekommen: «Aber ich will ja noch ein bisschen im Kidsclub bleiben.»

Ich bin glücklich, diese Arbeit ausfüllen zu dürfen. Es ist eine ideale Ergänzung zu meiner Arbeit hier an Land als Spiel-Coach. Die Faszination ist gross auf dem Dampfer, einerseits stark strukturiert und doch so viel Gestaltungsraum. Diese Kombination gibt's sonst nirgendwo. Die nächste Reise ist auch schon gebucht. Ich werde als Privatnanny in Venedig an Bord gehen. Spiel sei Dank.» ●



[Link Website Barbara Zbinden](#)



[Kontakt Barbara Zbinden](#)



Gespielt wird auf Santorini (v.l.n.r.), den Azoren, Hongkong, Kap Horn, Schottland, Ushuaia, Thailand und ab Venedig

Spritziger Spass mit Flossbau inklusive

Text und Fotos: CHRISTOPH BRUDSCHE

Da ist jedes Team gefordert. Der Flossbau mit anschliessender Fahrt auf der Aare verlangt von jedem Teammitglied alles: Vor allem aber Vertrauen in die Arbeit der Kolleginnen und Kollegen. Denn nur wenn alle Knoten richtig sitzen, ist die trockene Fahrt auf der Aare gesichert. Aber eigentlich ist auch das egal: Denn Spass macht die Sache immer und auf jeden Fall.

Aller Anfang ist schwer – im Fall des Flossbauprogramms von Siesta Oppi trifft das definitiv nicht zu. Den Treffpunkt an der Worblaufenwelle erreicht man höchst einfach mit der S-Bahn ab Bern Bahnhof, alle paar Minuten, in wenigen Minuten. Ab dem Bahnhof Worblaufen geht es zu Fuss in 10 Minuten runter zur Welle der Aare, dem Ort des Geschehens.



Flossbau für Anfänger? Mitnichten... vier auf der einen...

Flossbau in Achterteams

Und los geht's. Einteilung der Gruppe in Achterteams, Zuteilung auf die Instruktor*innen und Fassen des Materials. Jetzt wird es zum ersten Mal spannend: Aus dem Haufen an Brettern, Fässern, Holzstangen und Seilen soll am Schluss das Floss entstehen. Aber keine Bange, die Instruktor*innen stehen bereit, um den Teams einige Grundinfos abzugeben. Zum Beispiel, dass die Fässer definitiv auf die Unterseite des Flosses gehören, dass die Stangen das Floss zusammenhalten und die Bretter den Boden bilden, und



...4 auf der anderen Seite: Men @ work...

ganz wichtig, wie die richtigen Knoten zu machen sind. Denn die sollen nicht bloss halten, sondern am Ende der Veranstaltung auch wieder zu lösen sein. Und zwar nicht mit der Alexander-Technik des gordischen Knotens (Schwertschlag und offen) sondern eben von Hand.

Der Rest ist dann Teamarbeit. Die Aufgaben werden intern zugeteilt, angepasst an die vorhandenen Ressourcen und Fähigkeiten. Was etwa bei einem Team von IT- und Administrativkräften schon herausfordernd sein kann: Wer hat am meisten Erfahrung mit Holzarbeiten und Schifferknoten? Die Lösung findet sich aber immer, und notfalls stehen auch die Instruktor*innen als Backup bereit, falls die Planungen und Arbeiten der



Instruktion kurz vor der Abfahrt...

Teams sich zu weit vom angestrebten Ziel – dem schwimmtüchtigen Floss – entfernen.

Kraft tanken beim Flussapéro

Rund eine Stunde vergnügen sich die Teams in aller Regel mit dem Flossbau, dann sollten die Konstruktionen bereit sein für die Jungfernfahrt auf der Aare. Aber noch ist es nicht soweit, die meisten Gruppen setzten sich erstmal noch hin zum herzhaften Flösserapéro. Nicht sich Mut antrinken für die anschliessende Fahrt ist das Ziel, sondern Kraft tanken für das Paddeln auf dem Bach.

Und los geht es, und zwar mit Vollgas. Denn gleich am Anfang der Fahrt steht die absolute Bewährungsprobe für das selbstgebaute Floss: Mit Schwung geht es über die Worblaufenwelle, den beliebten Playspot und Übungsplatz der Berner Paddelclubs. Es ist schon vorgekommen, dass sich hier spontan Fässer selbst vom Rest des Flosses befreit haben – mit entsprechenden Folgen. Schwimmen für das betroffene Team und herzlichem Applaus der Übrigen. Gut, geschieht das (falls überhaupt) gleich zu Beginn der Fahrt. Hier ist der Schaden schnell behoben, das Floss fahrtüchtig gemacht für die rund einstündige Fahrt durch die grünen, ruhigen Schlaufen der Aare runter zur Neubrück. Und das ist dann der wahre Lohn für die erfolgreiche Teamarbeit: Eine Stunde Spass auf dem Wasser, Arbeit gibt es nicht viel, die übernimmt die Aare selbst, und zur Sicherheit wird jedes Floss von einem der Instruktoren auf Kurs gehalten. Genuss pur.

Ziel der Fahrt ist die Neubrück, die alte Holzbrücke, die bei Bremgarten über die Aare führt. Hier wird ausgebootet, und zuallererst steht nochmals



Paddeln in schönster Natur und ruhigem Gewässer

etwas Arbeit auf dem Programm: Kurzer Rückbau der Flosse und Umziehen der Teilnehmer (es sollen Leute schon nass geworden sein bei der Flossfahrt).

Ist alles erledigt, geht es in der Regel zum Grillplausch auf der Terrasse des Restaurants Neubrück, direkt an der alten Holzbrücke.

Letzte Prüfung

Eine letzte Prüfung steht dann noch ganz am Ende des abwechslungsreichen Nachmittags: Gruppen, die mit dem öV zurück an den Bahnhof Bern gelangen wollen, tun dies mit dem Stadtbus ab Bremgarten. Zur Haltestelle geht es über die Holzbrücke und anschliessend eine schöne Holzterasse hoch zur Bushaltestelle. Die Länge der Treppe variiert je nach Intensität des Grillmenüs kurz vorher. ●

🔗 [Link Website Siesta Oppi Flossbau](#)

🔗 [Kontakt und mehr Infos zum Teamevent Flossbau](#)



Zufrieden und bald am Ziel – keine Hektik beim Fotoshooting...

Wasser und Spiel im Winter – im Schnee und mit Eis

Natürlich haben auch Schnee und Eis Platz in unserem Schwerpunktthema. Unzählige Spielideen und Anregungen haben wir aufgetan und machen den Versuch, diese Euch in geraffter Form zur Verfügung zu stellen. Zu jedem Link haben wir eine kleine, aber feine Idee herausgepickt. Es lohnt sich aber, die einzelnen Seiten zu besuchen – denn es gibt natürlich noch viele, viele andere Spielideen für den Winter – mit Schnee und Eis!



Achtung, Eisbären!

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt: die Seelöwen und die Iglus. Eines der Kinder spielt den Seher, der nach Eisbären Ausschau hält. Die Iglus stellen sich mit gegrätschten Beinen im Kreis auf, während die Seelöwen fröhlich im Schnee herumwatscheln. Der Seher schaut herum, ob Eisbären sich nähern und warnt die anderen. Ruft er dann laut «Achtung, Eisbären!», flüchten die Seelöwen in die Iglus. In jedes Iglu darf nur eine Seelöwe, wer übrig bleibt, wird der neue Seher.

www.hellofamily.ch



Schatzsuche im Schnee

Bei diesem Spiel sind auch Erwachsene gefragt. Diese bauen mehrere grosse Hügel. In einem davon ist ein Schatz versteckt (eine Dose mit Süßigkeiten). Die Aufgabe für die Kinder lautet nun, den Schatz zu finden. Als kleiner Gag, der sich für eine bunt gemischte Gruppe aus Erwachsenen und Kindern anbietet, ist: Die Kinder nützen die bereits vorhandenen Schneehaufen und verstecken darin eine Flasche Sekt oder ähnliches für die Erwachsenen. Das ist ein nettes Spiel für eine Hüttengesellschaft.



www.familienleben.ch





Schneeball-Staffel

Material: Schnee, 2 Esslöffel, zwei Stöcke oder Eimer (als Wendepunkte). Zwei Mannschaften bilden. Für jede Mannschaft die Startlinie im Schnee markieren. Die Mitspieler beider Mannschaften stellen sich hintereinander auf. Der Vorderste jeder Mannschaft erhält einen Esslöffel mit einem Schneeball darauf. In einem Abstand werden die Stöcke/ Eimer als Wendepunkte aufgestellt. Auf das Startkommando laufen die Mannschaften-Vordersten zum Wendepunkt, umrunden diesen und laufen schnell zur Mannschaft zurück. Sie dürfen dabei jedoch nicht den Schneeball verlieren. Passiert es trotzdem, muss er zurück auf den Löffel gelegt und das Spiel fortgesetzt werden. Bei der Mannschaft gelandet, übernimmt der nächste Spieler Löffel und Schneeball und saust los. Gewinner ist die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst im Ziel landet.

www.kinderspiele-welt.de



Schneefiguren-Wettbewerb

Ist ebenfalls ein Riesenspass für die ganze Familie: Jeder Teilnehmer baut eine Figur. Ob Schneemann, König oder Tier – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Figuren werden mit verschiedenen Gegenständen geschmückt wie alter Kleidung, Luftschlangen, Pfeifenputzer oder Steinen. Wer es richtig bunt haben will, gibt Wasser mit einigen Tropfen Lebensmittelfarbe in eine Sprühflasche und besprüht sein Bauwerk damit. Alle haben 15 Minuten Zeit. Am Ende wird der Sieger gekürt. Als Erinnerung erhält jeder ein Foto seines Kunstwerks.



www.for-me-online.de



Hindernisparcours

Material: Stöcke, Schlitten, grosse Gummistiefel, Seil, Luftballon. Aus verschiedensten Gegenständen einen Hindernisparcours im Schnee aufbauen. Mit Stöcken eine Slalomstrecke stecken, ein aufgeblasener Luftballon ist eine Zielscheibe für Schneebälle. Wenn man ein Seil an einem Baum befestigt, können sich die Kinder auf einem Schlitten sitzend dran entlang ziehen. Ein zwischen zwei Bäumen gespanntes Seil kann zum drüber Springen oder zum unten durch Krabbeln benutzt werden. Nacheinander durchqueren die Spieler den Parcours und stoppen dabei die Zeit. Wer am schnellsten war, gewinnt. Willst man die Schwierigkeit erhöhen, können die Kinder die Hindernisse in grossen Gummistiefeln überwinden. Dadurch werden sie langsamer und müssen geschickter sein.

www.tatortka.com



gen oder zum unten durch Krabbeln benutzt werden. Nacheinander durchqueren die Spieler den Parcours und stoppen dabei die Zeit. Wer am schnellsten war, gewinnt. Willst man die Schwierigkeit erhöhen, können die Kinder die Hindernisse in grossen Gummistiefeln überwinden. Dadurch werden sie langsamer und müssen geschickter sein.



Backblech-Eishockey

Mini-Eishockey im Backblech? Ganz einfach: man baut zwei Tore aus Lego oder anderem Material, giesst etwas Wasser in das Backblech und lasst es über Nacht bzw. rechtzeitig einfrieren. Man benutzt Löffel oder ähnliche Utensilien als Schläger und einen Flaschendeckel als Puck. Es kann sofort gespielt werden. Los geht's!

www.mamakektiv.com

Bobbahn

Material: Schnee, Sprühlache, Murmeln, etwas Geduld... Und so geht's: Aus Schnee eine Kullerbahn mit vielen Kurven, kleinen Steigungen und langen Neigungen bauen. Tunnels sind auch gefragt. Dann die Bahn gut mit viel Wasser besprühen und über Nacht gefrieren lassen (wenn es sehr kalt ist, dann geht's natürlich schneller). So wird sie fest und glatt. Dann geht's los: das Rennen beginnt! Natürlich müssen es nicht nur Murmeln sein, es können auch andere runde Kugeln benutzt werden.



www.schule-und-familie.de



Schneeflocken-Tanz

Alles was es, abgesehen vom Schnee, für den Schneeflocken-Tanz braucht, ist Musik. Die Spielregeln sind simpel: Solange Musik gespielt wird (heutzutage reicht dazu ja bereits ein Smartphone aus), tanzen die Kinder wie Schneeflocken wild durcheinander. Wenn die Musik stoppt, müssen sie in der jeweiligen Pose wie eingefroren stehen bleiben. Wetten, dass die Kinder plötzlich extrem Lust haben, sich an der frischen Luft zu bewegen?

www.wie-einfach.de

Die Schneeballgeister

Ein tolles Spiel, wenn man mit einer grösseren Gruppe von Kindern unterwegs ist. Auf einer abgesteckten Laufbahn werden Hindernisse aufgebaut, zum Beispiel in Form von grossen Schneekugeln. Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt: die einen sind Läufer, die anderen Schneeballgeister. Die Schneeballgeister stellen sich zehn Meter von der Laufstrecke entfernt auf und legen sich einen grossen Vorrat von Schneebällen an. Die Läufer versuchen nun nacheinander, den Hindernisparcours zu laufen, ohne von den Schneeballgeistern abgeworfen zu werden. Werden sie getroffen, laufen sie zu den Geistern über und dürfen ebenfalls werfen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, gewinnt. Dann wechseln die Teams durch und die Schneeballgeister versuchen sich als Läufer.



www.familienbunde24.de



Die Schneeballgeister stellen sich zehn Meter von der Laufstrecke entfernt auf und legen sich einen grossen Vorrat von Schneebällen an. Die Läufer versuchen nun nacheinander, den Hindernisparcours zu laufen, ohne von den Schneeballgeistern abgeworfen zu werden. Werden sie getroffen, laufen sie zu den Geistern über und dürfen ebenfalls werfen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, gewinnt. Dann wechseln die Teams durch und die Schneeballgeister versuchen sich als Läufer.

Künstlichen Schnee herstellen

Ein echt spannendes Wissensprojekt ist die Herstellung von Kunstschnee. Dafür braucht man keine teuren Spezialprodukte, sondern nur Wasser und Natron, oder exakter: Natriumhydrogencarbonat.

Keine Angst, Natron findet sich in jedem Supermarkt bei den Backzutaten. Man gebe davon einen Teelöffel in eine Schüssel und mischt es mit einem Schnapsglas voll Wasser. Voilà!



www.kidsaway.de



Eierlauf - einmal anders

Zwei Gruppen teilen sich auf. Jede Gruppe erhält je einen Löffel und ein Ei (oder einen Tischtennisball). Dann läuft jeweils das erste Kind jeder Gruppe gegeneinander eine zuvor vereinbarte Strecke. Das Ei und der Löffel werden dann immer an das nächste Kind der Gruppe weitergegeben. Die Gruppe, bei der das Ei zuerst beim letzten Kind ankommt, hat gewonnen. Die typische Winterkleidung wie dicke Stiefel und Handschuhe erschwert den Eierlauf gehörig! Tipp: Wenn es geschneit hat, kann man auch Schneeball-Laufen spielen. Es werden kleine Schneebälle geformt und anstatt der Eier auf die Löffel gelegt.



www.lernando.de





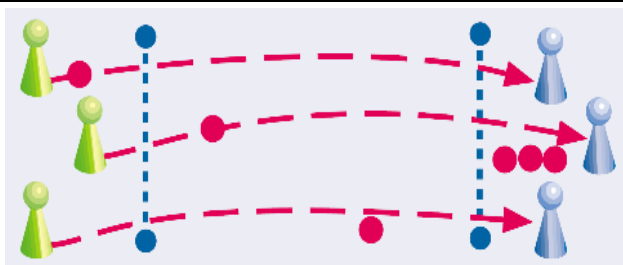
Farbiges Schneeungeheuer

Man braucht eine Wassersprühflasche, Wasser, Wasserfarben und Naturmaterialien. Für das Ungeheuer fängt man am besten mit dem Rumpf an, dann folgen Kopf, Ohren, Haare und Füße. Sind die einzelnen Teile fertig werden sie mit den Naturmaterialien ausgeschmückt z.B. kleine Äste als Zacken auf dem Rücken, Steine als Augen. Zum Schluss kann das Ungeheuer mit der Wassersprühflasche noch angemalt werden. Dafür füllt man sie mit Wasser und Wasserfarben, mit jeder neuen Wasserfüllung kann man eine andere Farbe wählen.

www.heike-boden.de

Schneeball-Kette

Die Gruppe soll in einer bestimmten Zeit eine möglichst lange Schneeballkette bilden. Dabei werden die Schneebälle auf der einen Seite eines 5m breiten Grabens geformt und den Mitspielenden auf der anderen Grabenseite zugeworfen, die dann daraus eine lückenlose Kette bilden. Beim Werfen und Fangen dürfen die Schneebälle nicht auseinanderfallen.



www.vibss.de



Der Schneeball-Torwart

Dazu braucht man zwei Begrenzungen, z.B. zwei Bäume. Sie bilden das Tor, welches der Torwart hüten muss. Mitspieler versuchen nun, mit einem Schneeball ein Tor zu erzielen. Wer die meisten Würfe hält, ist der Sieger. Man kann den Torwart auch mit einem alten Schirm oder «Schild» ausstatten, damit er die Bälle leichter erwisch und nicht selbst getroffen werden kann.

www.philprognose.net

Luftballonschlacht

Es braucht mehrere Luftballons. Sie brauchen ein begrenztes Feld von ca. 2 x 2 Metern. Das ist die neutrale Zone. Teilen Sie die Kinder in 2 Mannschaften auf. Sie stehen sich gegenüber, in Abstand von ca. 3 Metern zum neutralen Feld in der Mitte. Hier ist der Luftballon. Die Kinder werfen Schneebälle und versuchen den Ballon in die gegnerische Hälfte zu treiben. ●



www.experto.de

«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

 **Das 4. Spielschweiz Treffen** fand am 16. Februar 2018 in Zofingen statt. Eingeladen waren Personen, welche an den Pädagogischen Hochschulen der deutschsprachigen Schweiz sich mit dem Spielen beschäftigen. Fast alle pädagogischen Hochschulen sind vertreten. Bei der Firma «Naef Spiele AG» erfahren wir am Morgen viel über die Geschichte, einzelne Produkte und dürfen noch das Museum anschauen. Pädagogisch wertvoll, qualitativ herausragend

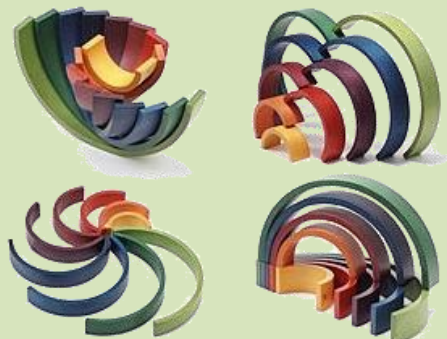


Foto: Naef Spiele AG



Der Erfinder Heiko Hillig stellt sein «Rainbow Spiel» gleich selbst vor. Foto: Andreas Rimle

und ansprechend sind ein Markenzeichen der Produkte.

Nach dem Mittagessen stellen die Pädagogischen Hochschulen ihre Projekte und Forschungen zum Thema «Spiel» vor. Diese sind u.a. unter www.spiel-schweiz.ch/Bildung/Studium verlinkt. Ziel ist es die Zusammenarbeit zwischen den Pädagogischen Hochschulen zu fördern.



Die ersten Logos sind auf der Homepage platziert. Wer Interesse hat, kann sich gerne melden. (andreas@spielend.ch)



Die Homepage spielschweiz.ch wurde in einem Artikel im Schulblatt GR und weiteren grösseren Anlässen vorgestellt.

Andreas Rimles Tipps

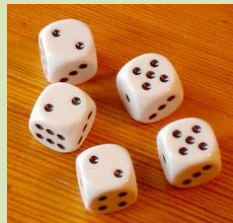


«An dieser Stelle präsentiere ich Euch verschiedene Tipps, Ideen, Links und Anregungen, die im Zusammenhang mit Links und Informationen der Website «spielschweiz.ch» sowie meiner Arbeit als Spielpädagoge im Allgemeinen stehen.»



Spieltipp: Würfelspiele

Mit wenig Material, d.h. mit einem oder mehreren Würfeln sofort loslegen und spielen! Aus der grossen Zahl von Würfelspielen hier ein paar Ideen.



Würfelpoker – lockeres Zocken mit Würfeln. Für Würfelpoker werden in der Regel 5 Würfel und Spielchips (es können auch Streichhölzer sein) benötigt. Gewonnen hat der Spieler, der die höchsten Pokerkombinationen (die klassischen Pokerkombinationen, «ein Paar», «zwei Paare», «Drilling», «Strasse» (1,2,3...), «Full House» (Drilling und Paar), «Vierling», «Fünfling») würfelt. Spielablauf: vor jeder Runde zahlt jeder Spieler einen Einsatz in den Pott. Jeder Spieler hat 2 Würfel. Beim ersten Mal werden alle 5 Würfel

geworfen, Jetzt kann er max. 3 Würfel auswählen, mit denen er noch einmal würfelt. Wer die höchste Pokerkombination würfelt, gewinnt den Pott. Spielende: das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Chips mehr einsetzen kann. Gewonnen hat derjenige mit den meisten Spielchips.

Tenzi – das blitzschnelle Würfelspiel. Tenzi besteht aus vier Würfelsets à 10 Würfeln. Jeder Spieler erhält ein Set. Bei «**Tenzi**» beginnen alle Spieler auf ein Startkommando hin zu würfeln. Wer es schafft, dass alle eigenen Würfel die gleiche Zahl anzeigen, ruft «Tenzi» und beendet so die Runde. Er gewinnt. Nun kann eine von vielen Varianten gespielt werden: beim «**Tenzi Turn**» bauen alle auf ein Kommando hin einen Turm aus Würfeln. Der Schnellste gewinnt. Bei «**Splitzi**» werden nach Full-House-Art zwei verschiedene Zahlen auf je fünf Würfeln gesammelt. Bei «**Team-Tenzi**» wird im Team gespielt. Bei «**Stehlzi**» darf bei den Nachbarn geklaut werden. Beim «**Ziel-Tenzi**» wird die Würfelzahl vor dem ersten Wurf angesagt. Das «**Kombi-Tenzi**» kombiniert frei die Vorlieben und Wünsche der Spieler. Wie wäre es mit Stehlzi und Splitzi? Beim «**Zeit-Tenzi**» wird auf Zeit gespielt.



Kopfrechnen mit Würfeln. Es gibt eine grosse Zahl von Würfelspielen, die dem geschickten Kopfrechnenden entgegenkommen. Zum Beispiel mit einem Würfel: wer in 30 Sekunden die höchste Punktzahl erwürfelt, gewinnt (bei Additionsfehlern muss die Augenzahl abgezogen werden). Oder das Spiel «Matroseneins» jeder Spieler würfelt so oft er möchte und addiert die Zahlen – würfelt er jedoch eine «1» ist Schluss – und alles ist verloren. Dieses Spiel ist eine geschickte Kombination zwischen Kopfrechnen und Risikoeinschätzung. (Beispiele aus: 1012 Spiele, Hans Fluri)

Noch mehr Würfelspiele: <https://www.grosseltern.de/wuerfelspiele-fuer-kinder-das-sind-die-besten-spiele-fuer-kinder/>

Spieltipp: Pinewood Carrennen

Die Idee stammt aus Amerika. Die «Boy Scouts» (Pfadi) organisieren dort die meisten Pinewood-Car-Events, die sich dort auch Pinewood-Car-Derby nennen.



Der komplette Bausatz. Foto: wikipedia

Um teilzunehmen, braucht man einen Bausatz für wenig Geld und Fantasie. Der Bausatz besteht aus Stück Kiefernholz mit den Massen 3x5x18 cm, 4 genormten Rädern und 4 Nägelchen als Achse (alles zusammen ca. 150g). Zusammengebaut ist das Auto in 1 Minute. Fertig vielleicht erst nach Tagen; das hängt vom Engagement der Bastler ab. Teilnehmen kann jedermann. Junge Ideen sind gefragt, altes Wissen auch und Teamwork erst recht. Um ein Rennen durchzuführen braucht es eine Bahn mit mehreren Spuren sowie 3, besser 6 Helfer. Den Hauptpreis gibt es in genau so vielen Ausführungen wie es Teilnehmer hat. Der Hauptpreis ist der Spass an der Sache! Den Preis für das schnellste Fahrzeug erhält logischerweise der Finalsieger. Für die Teilnahme im Final muss ein Auto mindestens 3 Vorlaufsiege aufweisen. Über die Preisvergabe für das originellste Vehikel und die schönste Bastelararbeit entscheiden alle Teilnehmer inklusive dem Publikum. Am 25. März dieses Jahres fand das Fälländer Pinewood-Car-Rennen statt. 54 Autos waren am Start, ca. 100 Personen am Event in der Zwicky Halle bei Zürich. Es gab wunderschöne Pinewood-Cars, packende Rennläufe, tolle Stimmung und rundum zufriedene Gesichter.

Pinewood-Car-Anlässe durchführen ist ein Leichtes. Das Ziel -Kreativität fördern, mit 'Nichts' vieles machen und das Miteinander fördern- wird garantiert erreicht. Pinewood-Car-Rennen wären prädestiniert für Da und Dort und vor allem für Schulen mit Werkunterricht. Mehr Infos betreffend Pinewood-Car sowie betreffend Bahnauslei- hung bekommt ihr mit einem e-mail an Urs Löffel (uspoon@gmx.ch)

Spieltipp: Streetboccia / Crossboule!

Das italienische Kugelspiel «Boccia» und die französische Variante «Boule» sind weitherum ein Begriff. «Streetboccia» oder «Crossboule ist für viele Neuland. Streetboccia wird mit weichen «Kugeln», mit Granulat-gefüllten Stoffsäcken gespielt. Die Spielregeln können gut vom ursprünglichen Boccia abgeleitet werden. Für Streetboccia braucht es kein präpariertes oder abgestecktes Spielfeld. Als Spielfläche kann alles dienen, überall! In Fällanden bei Zürich wird Streetboccia einmal monatlich in der Halle gespielt. Da hat es sich als spielerischer Treffpunkt von ganz jung bis alt etabliert. Bei Streetboccia können auch Neulinge sehr schnell Erfolgserlebnisse bejubeln. Die Komplexität des Spiels kann auf einfachste Art den jeweiligen Bedürfnissen angepasst werden. Auf flachen Böden können die «Bälle» geschiefert werden; über Hindernisse so geworfen, dass die Kugel aufsetzt und rutscht oder auch nur plump ans Ziel fällt. Streetboccia kann im Kinderhort genau so therapeutisch wirken, wie in der Arbeitspause oder/und bei der Senioren-Verhaltensanreicherung.

Ein Set Spielbälle kostet im Handel weniger als 30 Franken. Die «Bälle» können aber mit ein bisschen Geschick auch selber hergestellt werden. Das Spielmaterial ist leicht und passt in jeden Rucksack! Mit Streetboccia schaffst Du Dir im Nu Freunde. Falls du das nicht brauchst, eignen sich die Bälle auch bestens für ein Solo-Jongliertraining.

Buchtipp: Draussen Spielen (Lehrbuch) von Christiane Richard-Elsner



Inhalt: Kinder, die unangeleitet draussen spielen, bewegen sich viel, machen Natur- und Selbstwirkungserfahrungen und trainieren ihre Sozialkompetenz. Zu Unrecht wird dieser Aspekt der Kindheit marginalisiert. Draussenspiel ist ein wichtiger Bestandteil der informellen Bildung. Kinder benötigen anregungsreiche Freiräume, die sie durch eigene Mobilität erreichen können. Was ist Draussenspiel? Welche biologischen Wurzeln gibt es, und wie wurde es kulturell eingebunden? Warum spielen heute so wenige Kinder draussen? Welche entwicklungsfördernden Wirkungen hat es? Wie kann eine Inklusion des Spielbedürfnisses von Kindern in den Alltag, in den öffentlichen Raum, in den Ganztags erreicht werden? Das sind die Themen dieses Buchs. Beltz Verlag/216 S./ISBN 978-3-7799-3693-0.

Hilfreiche Links zum Thema «Draussen Spielen»



[Raus hier! Draussen spielen gehört zur Kindheit! Artikel Coopzeitung](#)



[Pro Juventute Spielfestival 2018 – konferenz «Bespielbare Städte»](#)



[Das Lied «Früher!?» – vom Komiker und Moderator Berndt Stelter](#)



[Übersicht einiger Spielwege in der Schweiz](#)



[Uf em Füdli s'Loch ab auf der Füdlibobbahn](#)



[Website Spielweg St. Gallen: \(www.spielweg.ch\)](#)



[Kinderbaustellen – Übersicht, zusammengestellt von spielschweiz.ch](#)



[Übersicht verschiedene Websites zum Thema Naturpädagogik](#)



[Lehrmittel vom WWF Schweiz: «Draussen lernen»](#)



[Was man alles mit dem Taschenmesser machen kann: das Buch](#)



[Landart by Pouyet: Ideen des Ausnahmekönners Marc Pouyet](#)



[Website übers «Draussenspiel» und seine Bedeutung](#)

Ausblick



2. Spielbrunch:

Am 2. September 2018 lädt Priska Flury erneut zum 2. Spielbrunch in Lenzburg ein. [Infos hier \(Link\)](#)



Vertiefte Kontakte:

Vertiefte Kontakte und mögliche zusätzliche Potenziale ausloten mit Pro Juventute, Spieldeinleben, Unicef

**Impressum und
Kontakt Sonderseiten
«spielschweiz.ch»**

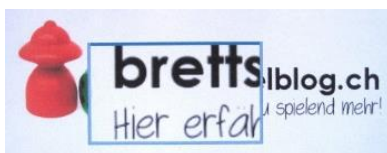
Andreas Rimle, Spielpädagoge
Quellenstrasse 10a
9016 St. Gallen

andreas.rimle@bluewin.ch
www.spielschweiz.ch
www.spieldend.ch

Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

«brettspielblog.ch-news» - «KLEINE SPIELE GANZ GROSS»

Unaufhörlich 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 Gesell-

schaftsspiele und stellt diese in Kurzform vor. Weitergehende Informationen sind bei jeweiligem Spiel mit entsprechenden Links verfügbar.

Kleine Spiele ganz gross

Es muss nicht immer ein Brettspiel sein. Zahlreiche kleine Spiele erscheinen halbjährlich auf dem Markt. Die Auswahl ist gross, die Anforderungen ganz unterschiedlich. Spiele in der kleinen Schachtel können sich schnell zu einem ganz Grossen entfalten. Die Vorteile liegen jedoch auf der Hand: So ein kleines Spiel hat überall Platz und ist immer mit dabei.

Hier eine Auswahl aktueller kleiner Spielschachteln, die viel Spass liefern.



Foto: Patrick Jerg

1 Texas Showdown

Kartenspiel (ab 6 Jahren)

Autor: Mark Major / **Verlag:** AMIGO

Kurz und bündig: Ein Stichspiel, bei dem man keine Stiche machen sollte. Es darf nur ausgespielt werden, was schon auf dem Tisch liegt. Einfaches Spielprinzip, das fiese Spielzüge erlaubt. Spannend bis zur letzten Karte.

Für 3-6 Spieler ab 6 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Rezension auf watson.ch](#)



[Die Spielerklärung von AMIGO](#)



[Das meint das Spielecafé der Generationen](#)

Familie

2 Dackel drauf

Kartenspiel (ab 8 Jahren)

Autor: Carlo A. Rossi / **Verlag:** Ravensburger

Kurz und bündig: Erst würfeln, dann merken und schliesslich auch noch Karten ausspielen. Dackel drauf ist echt vielseitig und oft genug schüttelt man die Schachtel. Memory trifft Würfel und Karten. Tolles Familienspiel.

Ein Spiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)



[Die Meinung von SPIELKULT](#)



[Das Spiel bei angespielt](#)

Familie

③ The Mind

Kartenspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Wolfg. Warsch; **Verlag:** Nürnberger-Spielkarten-Verlag

Kurz und bündig: Körper und Geist verschmelzen in diesem Kartenspiel. Das Spiel funktioniert ohne Worte, dafür mit flehenden Blicken. Und alles nur, um Karten aufsteigend abzulegen.

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

Links / Weitere Informationen:



[Video-Erklärung von Spiel doch mal!](#)



[Meinungen bei Hall9000](#)



[Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)

④ Illusion

Kartenspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Wolfg. Barsch / **Verlag:** Nürnberger-Spielkarten-Verlag

Kurz und bündig: Wie viel Farbe soll es sein? Hier spielt das Auge mit. Wer die Farbanteile richtig einschätzen kann, hat deutliche Vorteile. Unterschiedliche Illustrationen fördern die Illusion.

Ein Spiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Rezension bei Superfred](#)



[Das Spielecafé der Generationen meint](#)



[Die Meinung von brettspielblog.ch](#)

⑤ Kariba

Kartenspiel (ab 6 Jahren)

Familie

Autor: Reiner Knizia / **Verlag:** Helvetiq

Kurz und bündig: Tiere an der Wasserstelle benehmen sich oft unmöglich. Der Verdrängungskampf beginnt. Selbst die Maus sucht sich ein Plätzchen. Ein einfach tierisches Spiel, bei dem man auch ein wenig Glück benötigt.

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik bei brettspielblog.ch](#)

⑥ Brändi Yatzy Plus

Kartenspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Norbert Meier / **Verlag:** Stiftung Brändi

Kurz und bündig: Den Klassiker gibt es schon über 50 Jahre. Die Stiftung Brändi kombiniert nun Klassik mit Moderne und mischt das Würfelspiel mit einer neuen Variante. Der Versuch ist geglückt, die pfiffigen Kombinationen machen Spass.

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik von brettspielblog.ch](#)

Spiel
Kategorie

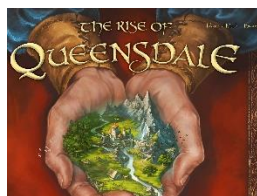
Familie

Kinder

Kenner

brettspielblog...News...News...News...

«The Rise of Queensdale»



«The Rise of Queensdale» ist ein Brettspiel, das sich von Partie zu Partie weiterentwickelt.

Das sogenannte Legacy-Prinzip lässt über mehrere

Spielerunden in der gleichen Besetzung Aufbruchstimmung aufkommen. Wenn die Strategie am Ende Früchte trägt, freut das das Spielerherz. Das Spiel für erfahrene Spieler kommt aus dem Hause Ravensburger.

«Das Schweizer Eisenbahnspiel»



Der Schweizer Verlag carta.media spannt mit der SBB zusammen.

«Das Schweizer Eisenbahnspiel» bringt Ordnung in die Reihenfolge der Waggons und lässt die

Spieler bei der Reise durch die Schweiz das Land kennenlernen. Ein Spiel für Fans der Eisenbahn, Reisen und der Schweiz. ●

«Spiel-dein-Leben»: der Online-Kongress und mehr zum spielähnlichen, selbstbestimmten Leben

Text und Foto: NANDO STÖCKLIN

«**Spiel dein Leben**» lautete das Motto eines Online-Kongresses, der zum ersten Mal im März 2018 stattfand. Rund 2000 Teilnehmende verfolgten Experten-Beiträge zum spielähnlichen Leben und liessen sich von Menschen inspirieren, die ihr Leben spielen.

20 Expertinnen und Experten sprachen am Online-Kongress zum spielähnlichen, selbstbestimmten Leben. Der Kongress deckte verschiedenste Aspekte ab: Vivian Dittmar sprach über Gefühle, Prof. Dr. Gerald Hüther über die Vorzüge der Potenzialentfaltung und deren Zusammenhang zum Spiel. Die Schauspielerin, Moderatorin und Buchautorin Tanja Mairhofer und der Philosoph Prof. Dr. Michael Bordt SJ sprachen über die innere Freiheit als wichtige Komponente des spielähnlichen Lebens. Kunstschaffende wie Melanie Minuit, Zauberswilli und Marco Eberle berichteten über ihre Erfahrungen eines spielerischen Lebens. Oder die Erziehungswissenschaftlerin Evelyn Podubrin und die Buchautorin und sechsfache Mama Lini Lindmayer widmeten ihre Beiträge dem freien Spiel der Kinder.

Das spielähnliche Leben als Königsdisziplin von Gamification



Die Initianten des Kongresses
Anna und Nando Stöcklin

Organisiert haben den Kongress Anna und Nando Stöcklin, sie Primarlehrerin und Naturpädagogin, er Ethnologe und Pädagoge.

Der Kongress entstand als unmittelbare Folge der Dissertation von Nando Stöcklin, die

sich der Gamification von Unterrichtseinheiten gewidmet hat. Gamification meint, etwas, was

selbst kein Spiel ist, durch Spielelemente und durch das Handwerk der Game Designer spielähnlicher gestalten. Eingesetzt wird Gamification also in Systemen, die selbst weit weg sind von den Eigenschaften des Spiels. Bei allem, wo Routine überwiegt. Beispielsweise in der Schule.

Vielfach überwiegt auch beim eigenen Leben die Routine. Wir begeben uns tagtäglich zur selben Zeit auf den Arbeitsweg, tun den ganzen Tag stets mehr oder weniger dasselbe, kehren abends nach Hause, setzen uns vor den Fernseher. Spass und Freude wird ausgelagert. Ausgelagert auf das Wochenende, auf den Urlaub, auf Brett-, Karten-, Computer- oder Sportspiele in der Freizeit.

Das war kulturgeschichtlich nicht immer so. Gemäss dem US-amerikanischen Evolutionspsychologen Peter Gray kannten – und kennen – Jäger- und Sammler-Völker kaum einen Unterschied zwischen Spiel, Arbeit und Lernen. All dies war das selbe. Die Aufteilung tauchte erst später auf, in der Ackerbau- und Viehzuchtkultur und vor allem während der Industrialisierung. Zum Beispiel die Arbeit in der Fabrik ist für die meisten Menschen nicht herausfordernd. Es gibt kaum Unvorhergesehenes. Beides ist aber zentral für ein spielähnliches Leben. Ohne Herausforderung, ohne Unvorhergesehenes kann der Mensch sich nicht entwickeln. Wir weichen deshalb auf Ersatzbefriedigungen aus. Auf das Kartenspiel am Wochenende. Auf Urlaub in den Bergen oder am Meer. Oder auf den Kauf von Konsumgütern, um die Leere in uns zu füllen.

Selbstbestimmung als Voraussetzung des Spielens

In der erwähnten Dissertation werden vier verschiedene Gamification-Arten unterschieden: Belohnungs-Gamification, Status-Gamification, Identifikations-Gamification und Selbstbestimmungs-Gamification. Die vier Arten lehnen sich an die Selbstbestimmungstheorie der beiden Psychologen Edward Deci und Richard Ryan an, die eine Skala von amotiviert, über mehrere

extrinsische Motivationsarten bis hin zu intrinsischer Motivation erstellt und empirisch gut untermauert haben. Mit Hilfe der vier Arten können wir sämtliche Tätigkeiten prüfen: Weshalb tun wir, was wir tun? Die Schule beispielsweise setzt stark auf Belohnungs-Spielelemente wie Punkte (Noten). Die akademische Welt ist vor allem durch Status-Elemente wie Badges (akademische Titel) geprägt.

Wir können uns selbst prüfen. Angenommen, wir wären nicht auf ein regelmässiges Gehalt angewiesen: Würden wir unseren Job dann trotzdem ausüben? Würden wir den Job auch ausüben, wenn die ganzen Titel nichts gelten würden? Würden wir ihn ausüben, wenn sich herausstellen sollte, dass unsere Tätigkeit nicht sinnvoll wäre? Können wir all diese Fragen mit ja beantworten, dürfen wir selbstbestimmt, also intrinsisch motiviert handeln.

Spiele spielen wir üblicherweise selbstbestimmt. Wir spielen, weil uns das Spiel Spass bereitet. Ausgenommen können vielleicht Profisportler sein, bei denen Status und Geld mit eine Rolle spielen können. Oder Eltern, die ihren Kindern zuliebe mitspielen. Ansonsten wählen wir ein Spiel, das wir gerne spielen. Alle Menschen spielen andere Spiele gerne. Was für Kevin als ein Spiel wahrgenommen wird, kann für Julia eine lästige Pflicht sein. Deshalb lohnt es nicht, jemanden zum Spiel zu zwingen, denn damit ist das Spiel bereits kaputt.

Somit ist das spielähnliche, selbstbestimmte Leben das Optimum. Wir müssen weder auf Ersatz-Motivationen noch auf Ersatzbefriedigungen ausweichen. Wir können UNS leben, unsere Interessen und unsere Stärken voll einbringen.

Nichtspielen macht krank

All diese Aspekte wurden im Spiel-dein-Leben-Kongress sehr deutlich. Expertinnen und Experten, die intrinsisch motiviert handeln, erzählten unabhängig voneinander ganz ähnliches. Sie würden keinen Urlaub benötigen – ihre Arbeit sei ihnen Erholung und Ausgleich genug. Oder je stärker sie sich von ihrer intrinsischen Motivation leiten liessen und nicht mehr auf Geld und Status schielten, desto weniger hätten sie das Bedürfnis nach Konsum.

Die Internet Plattform «Spiel dein Leben» - Angebote für ein spielähnliches, selbstbestimmtes Leben

Der Spiel-dein-Leben-Kongress war keine Eintagesfliege. Unter dem Label «Spiel dein Leben» entstehen derzeit mehrere Angebote im Internet, etliche davon kostenlos – wie auch die Teilnahme am Kongress kostenlos war. So können Interessierte monatlich neue Interviews zum spielähnlichen, selbstbestimmten Leben anschauen, Rezensionen von neuen Büchern oder Videos sowie weitere Blogbeiträge lesen.

Zusätzlich werden in den nächsten Wochen und Monaten weitere Angebote bereit gestellt: zum einen ein **Selbsteinschätzungs-Test**, mit dem geprüft werden kann, aus welcher Motivation wir eine Tätigkeit ausüben und wie spielähnlich wir unser Leben bereits gestalten. Zum Zweiten geht demnächst die erste Ausgabe des neu gegründeten **Pippi-Magazins** live, mit Interviews und Text-Beiträgen zum spielerischen, selbstbestimmten Leben.

Die Angebote sind auf der **Internet Plattform «Spiel dein Leben»** (siehe Link unten) im Detail beschrieben und können dort abonniert werden.

 [Link zu Website «Spiel dein Leben»](#)

Ein herausragender Beitrag am Spiel-dein-Leben-Kongress war jener von Jan Broders. Jan kennt beide Welten, die des Status und die des erfüllenden spielähnlichen Lebens. In jungen Jahren legte er eine einzigartige Karriere im Gastgewerbe hin. Er gefiel sich in guten Kleidern und in seiner Rolle als wichtiger Mann in einer internationalen Hotelkette. Als er eines Tages in einer Hotelloobby zusammenbrach, empfand er Erleichterung. Erleichterung, dass diese Hetze nach noch mehr Status und noch mehr Bedeutung ein Ende gefunden hatte. Er brauchte Jahre, um nach seinem Burnout wieder auf die Beine zu kommen. Mittlerweile berät er selbst Menschen mit Burnout. Er sieht eine Gemeinsamkeit bei Burnoutpatienten: Sie haben nicht ihr Leben gelebt sondern sich nach den Erwartungen anderer gerichtet. Nichtspielen macht krank. ●

LudiMania'k: le festival des amateurs de jeux et de plaisir !

Pour la 17^{ème} fois, LudiMania'K prenait du vendredi 25 mai jusqu'à dimanche le 27 mai 2018 ses quartiers dans la Cité à la Rose à Estavayer-le-Lac au bord du Lac de Neuchâtel. Un week-end entier dédié au plaisir et à la découverte pour les enfants de 3 à 13 à 103 ans... Une fête unique en Suisse. Notre fidèle membre du SDSK (Fédération Suisse du jeu et de la communication), le « Toyman » Gilles Delatre était également présent avec ses activités ludiques.



Le samedi et le dimanche, les enfants de 3 à 13 ans pouvaient investir les ruelles de la Cité d'Estavayer-le-Lac et découvrir les ateliers interactifs, sous la responsabilité de leurs parents. Pour y partici-

per, c'était facile, il suffisait de s'inscrire pour une, deux, trois ou dix activités sur le site web de l'organisation ou au bureau de l'Office du tourisme ou sur place lors de la fête.

Des spectacles, artistes de rue, musiciens enchantaient petits et grands tout au long du week-end. Cette manifestation adressée spécialement au jeune public était une réelle gourmandise pour tous !



Le jeu de la grenouille où la précision est importante. Foto : Gilles Delatre

Toyman Gilles Delatre avec son atelier « Joue comme une grenouille »



Le « Toyman » Gilles Delatre

Depuis quelques années « Le Toyman » Gilles Delatre est fidèle participant au festival LudiMania'k avec ses ateliers. Cette année il organisait plusieurs activités :

« Guillaume Tell »



Foto : Gilles Delatre

« On joue à la grenouille »



Grand plaisir au jeu de la grenouille ! Foto : Gilles Delatre

Ludesco : Festival de jeux et d'expériences ludiques



Foto: Ludesco

Ludesco, le festival de jeux et d'expériences ludiques à La Chaux-de-Fonds, a accueilli du 16 au 18 mars 5700 visiteurs entre vendredi et dimanche. 2000 de plus qu'en 2017. Le festival de jeux Ludesco, à La Chaux-de-Fonds, bat des records d'affluence d'année en année. L'édition 2018 a accueilli 5700 visiteurs de vendredi après-midi jusqu'à dimanche, soit 2000 de plus que l'an dernier. « Personne n'avait anticipé un record à cette hauteur », jubile le président du festival Thomas Junod, cité dans le communiqué de bilan.

Une des plus grandes manifestations du genre dans l'espace francophone

Avec une telle affluence, Ludesco confirme non seulement sa place de plus grand festival de jeux de Suisse mais flirte désormais avec les plus grandes manifestations du genre dans l'espace francophone, en dehors des salons commerciaux, estiment les organisateurs.



Foto: Ludesco

Durant une soixantaine d'heures non-stop, les festivaliers ont eu accès à 600 jeux et à une centaine d'animations. Les « murder parties » (soirée enquête) ont côtoyé les « escapes games » et des shows de Rubic's Cube et de Scrabble.

Espace «Créateurs de jeu»

Parmi les nouveautés de cette 9e édition, l'espace dédié aux créateurs de jeu a réussi son baptême du feu. Parmi les auteurs, Ludovic Roudy, qui a cosigné « Le 7e continent », un jeu d'aventure récompensé par le « Swiss Gamers Award » (plus d'informations voir ci-dessous), a reçu formellement son prix au cours du week-end.



Près de 170 animateurs et 120 bénévoles ont contribué à cette édition. La 10e se déroulera du 15 au 17 mars 2019. Ludesco se tient à la Maison du Peuple de La Chaux-de-Fonds et dans les différents autres lieux du festival, qui ambitionne également de faire découvrir la Métropole horlogère de façon originale.

Swiss Gamers Award



Le Swiss Gamers Award est une distinction remise par l'association Ludesco. Elle est attribuée au jeu de société ayant été désigné comme « meilleur jeu de l'année » au terme d'une procédure de consultation menée auprès des joueurs suisses par l'intermédiaire des clubs de jeu établis en Suisse ayant participé au concours sur une base

volontaire. Tout club/association de jeu établi en Suisse peut demander à participer à la nomination du Swiss Gamers Award. Un club dont la demande a été acceptée par l'association Ludesco est appelé «club participant». Chaque club participant établit un classement des cinq jeux préférés de ses joueurs.

Chaque jeu figurant sur le classement d'un club participant reçoit des points en fonction d'un barème de classement (points). Seuls les jeux pouvant être joués de manière autonome (sans l'achat de matériel supplémentaire) peuvent recevoir des points. Une extension d'un jeu ne peut recevoir de points sauf si elle peut également être jouée de manière autonome. Un club participant peut attribuer des points à n'importe quel jeu référencé sur au moins l'un des deux sites suivants: boardgamegeek.com et trictrac.net. ● (lb)



Fascination jeu. Pour petits et grands... Foto : Ludesco

Infobox : Le festival Ludesco

Ludesco est un festival de jeux de société, de jeux de rôles, et d'expériences ludiques, se déroulant sur un week-end en continu. Grâce à un riche programme et un accueil soigné, cet événement culturel rassemble un public de tout horizon et de tout âge dans une ambiance conviviale. Ludesco, contraction de « Ludique » et « UNESCO », est basé au cœur de La Chaux-de-Fonds et investit des lieux du site UNESCO pour les transformer en terrains de jeux.

« **Ludesco, c'est un pari** »: celui de rassembler des connaisseurs du jeu comme des novices, des passionnés comme des curieux, des jeunes et des moins jeunes, des joueurs d'ici et d'ailleurs. Sur place, ils mettent à disposition de plus de 500 jeux à disposition pour le public et proposent de nombreuses animations : initiations, tournois, jeux de rôles (pour habitués ou pour néophytes curieux), conférences et workshops.

Ludesco c'est une ambiance : chacun est invité à découvrir ou à faire découvrir. Des explicateurs de jeux sont là pour vous guider, vous aider à essayer et à tester de nouveaux jeux et vous en expliquent les rudiments. Des professionnels vous présentent des jeux qui n'ont plus de secrets pour eux, des conférences vous éclairent sur le monde ludique. Des animations, ouvertes à tous, vous permettent de tester vos capacités ou votre curiosité lors de tournois endiablés ou au cours de jeux de rôles alambiqués.

Ludesco, c'est un rendez-vous ludique incontournable : parce que nous offrons la possibilité aux associations, aux acteurs ludiques et aux curieux de se réunir et d'échanger, Ludesco se conçoit aussi comme une plateforme de rencontres et de découvertes.

La 10^e édition du festival Ludesco est programmée du 15 au 17 mars 2019.



site web Ludesco

Tournoi de Passe-trappe – organisé par le Toyman Gilles Delatre

Au sein de l'événement Ludesco 2018 le « Toyman » Gilles Delatre était également présent comme animateur de jeux.

Gilles Delatre avait organisé un tournoi de jeu « Passe-trappe » - qui était hautement apprécié par les jeunes amateurs de jeux. Vive la compétition !



Heureux participants au tournoi «La passe trappe». Foto : Gilles Delatre



Gehirndoping – Kann man Intelligenz trainieren?

Wie werden wir klüger? Eine «Einstein»-Sendung des Schweizer Fernsehens SFR ging dieser Frage unter dem Titel «Gehirndoping – Kann man Intelligenz trainieren?» nach.

Mit Übung mehr Intelligenz?

Kreuzworträtsel lösen, Sudoku und Schach spielen, an Rätseln und Wissenstests knobeln: Die klassischen Varianten des Trainings für unser Gehirn sind weit verbreitet. Doch ist es überhaupt möglich, die Intelligenz des Menschen durch Übung zu erhöhen? Dieser Frage widmete sich eine Ausgabe der Wissenssendung «Einstein», deren Moderatorin Kathrin Hönegger sich dem Selbstexperiment stellte und einen Monat lang intensiv ihr Denkkorgan herausforderte. Unter dem Titel «Gehirndoping – Kann man Intelligenz trainieren?» nähert sie sich auch anderen Formen des Intelligenztrainings: Wie etwa

Info-Box: Begriff «Exergames»

Exergame ist ein Kofferwort aus den englischen Begriffen «exercise» und «gaming» = EXERGAMES. Exergames sind in der Regel Videospiele, wo die Spieler körperlich gefordert werden. Seit den späten 80er Jahren (Pionier war die Firma Nintendo) werden diese Exergames gespielt. Die Kombination von Spiel und Tanz/Fitnessübungen wird immer populärer und fördert nicht nur die Fitness sondern – wie im Einstein-Beitrag beschrieben – auch die Hirnleistung.

[Link zu Beispiele Exergames \(Youtube\)](#)

Tanzen lohnt sich, Pillen nicht

Überraschenderweise lautet eine erste Erkenntnis im Beitrag «Traumpaar: Bewegung und Denksport»: Tanzen ist gut fürs Hirn! Das zeigen aktuelle Forschungen, die sich mit der Kombination von Motorik und Kognition beschäftigen und nachweisen, dass diese tatsächlich Intelligenz fördert. Inzwischen haben das auch Fitnessstudios erkannt und entwickelten sogenannte Exergames (siehe Box), die Fitness für Körper und Gehirn bieten.

Anders verhält es sich mit Mittelchen wie Ritalin, Kokain, Beta-blocker und Co., die so manche Manager und Studenten gern konsumieren: «Schlauher dank Pillen?» fragt die Sendung – und antwortet klar mit einer Warnung vor den zahlreichen Gefahren, die sich hinter den Aufputsch-Produkten verbergen. Zwar steigern einige davon die Gehirnfähigkeiten bisweilen für eine kurze Zeit – doch geht diese Leistungssteigerung mit Leistungsverlust an andere Stelle einher.

[Link zur Sendung Einstein «Gehirndoping»](#)

wirkt Bewegung auf unser Hirn, wie aufputschende Pillen? Kann man vielleicht sogar im Schlaf oder durch Strom seine Gehirnleistung verbessern?

Knobelei und Rätsel sind auch bei den Schweizern beliebte Mittel, um das Gehirn zu stimulieren. Aber kann man dieses sensible Organ eigentlich tatsächlich trainieren, um schlauer zu werden? In «Einstein» nähert sich die Moderatorin der Arbeit am Gehirn zunächst im Eigenexperiment «Gehirndoping – Wie wir schlauer werden». Vier weitere Beiträge befragen Wissenschaftler, die verschiedene Wege der Intelligenzbeflussung untersuchen. ● (lb)

Sonderseite LudoInfo

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



Fédération des Ludothèques Suisses
Verband der Schweizer Ludotheken
Federazione delle Ludoteche Svizzere
Federaziun da las Ludotecas Svizras
www.ludo.ch

Basisausbildung zur Ludothekarin abgeschlossen

Am 10. März 2018 präsentierten 18 Frauen ihre Projektarbeiten und schlossen damit ihre Basisausbildung zur Ludothekarin ab.

Das Spektrum der spannenden Arbeiten war riesig. Es reichte von der reinen Bestandsaufnahme nach den VSL-Betriebsstandards, der Neugestaltung der eigenen Ludothek und der eigenen Website über den Einsatz der neuen Medien in der Ludothek, das Spiel im MuKi-Turnen, die Zusammenarbeit mit Schulen, der konkreten Umsetzung einer Projektwoche in der Schule bis zum Marketingkonzept für die Ludothek und zur Organisation und Durchführung der 1. Baselbieter Spielenacht (siehe auch Bericht im Nachrichtenteil dieser Ausgabe auf Seite 18.)



Foto: VSL



Spielen im MuKi-Turnen. Foto VSL

Die Art der Präsentationen war sehr unterschiedlich und immer sehr authentisch. Der Präsentationstag wurde somit zu einem gelungenen und lehrreichen Event. Wir gratulieren den Teilnehmerinnen herzlich zum erfolgreichen Abschluss.

Die Arbeiten stehen den Ludotheken im Login-Bereich auf ludo.ch zur Verfügung. Andere Interessenten für die Projektarbeiten melden sich bitte in der Geschäftsstelle des VSL.

oft
un
beru

Spielschulungen Familie+ für Spielinteressierte

Im Herbst 2018 werden zwei Spielschulungen Familie+ durchgeführt. Das Team der „VSL-Spielschulungen“ präsentiert eine ausgesuchte Palette von etwas komplexeren Familienspielen. Die Teilnehmenden können sich unter kundiger Anleitung durch die Neuheiten spielen. Herzlich willkommen sind neben den Ludothekarinnen auch weitere spielinteressierte Personen.

Folgende Termine und Orte stehen fest:

Deutschschweiz: 11. September 2018 in Zofingen

Westschweiz: 4. Oktober 2018 in La Tour-de-Peilz

Haben Sie Interesse? Weitere Informationen und das Anmeldeformular finden Sie auf www.ludo.ch – Veranstaltungen

Spielpräsentation für Logopädinnen



Foto: VSL

An der Jahresversammlung der Logopädinnen Thurgau vom 7. März stellte das Spielschulungsteam der Schweizer Ludotheken Spiele zum Thema Sprache vor. Aus Zeitgründen erklärten Monika Hochreutener und Beatrice Carrera das mitgebrachte Spielsortiment erst mithilfe von PowerPoint, bevor die Teilnehmerinnen das Spielmaterial anfassen und ausprobieren konnten. Die tolle Möglichkeit neue

Spiele kennenzulernen und über deren Anwendung im beruflichen Alltag zu diskutieren, wurde von den Logopädinnen gerne genutzt.

Präsidentinnenkonferenz 2018

«Zukunftswerkstatt: Spielerisch kompetent die Zukunft gestalten»

Unter diesem Titel führen wir am 22. September 2018 unsere Entwicklungskonferenz durch. Die Konferenz in Bern bietet die Gelegenheit, die Zukunft der Ludotheken zu überdenken und gemeinsam zu gestalten. Wir beschäftigen uns auf spielerische Art und Weise mit der Zukunftsstrategie und nehmen uns die Natur zum Vorbild. Es wird eine spannende Reise!

«VSL-Schulreisli» zu Alfaset in La Chaux-de-Fonds



Foto: Alfaset

Königsspiel, Whoops, Stickasi oder Spirobille sind aus den Ludotheken nicht wegzudenken. Am 8. November 2018 bietet sich die Möglichkeit, gemeinsam die Firma Alfaset zu besuchen, wo diese Spiele von Menschen mit Beeinträchtigung hergestellt werden. Stadtführungen und der Besuch der örtlichen Ludothek stehen ebenfalls auf dem Programm.

Für den Vorstand VSL
Erika Rutishauser, Präsidentin VSL

Termine

Solltest Du selbst einen Event organisieren oder kennen, der für unsere Leser und Leserinnen interessant ist, teile uns dies doch mit:

 [Link zur Terminübersicht SDSK](#)

-  Eventdatum und Eventname
-  Eventort, Anfahrtsinformation
-  Kontaktinformationen (falls kein Link auf die Event-Website besteht)
-  Link auf Original Event-Website

Kontakte Vorstand SDSK

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

 info@sdsch.ch • www.sdsch.ch

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

Ressorts

Spielinfo	Andrea Riesen	andrea.riesen@gmx.ch	+41 79 568 18 27
	Louis Blattmann	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93
Weiterbildung	Hans Fluri	ask.brienz@bluewin.ch	+41 33 951 35 45
Animation	Maria Keckeisen	spielachse.mk@utanet.at	+43 664 917 55 60
Messen	Paul Kobler	paul.kobler@bluewin.ch	+41 79 705 45 94
Romandie	Louis Blattmann	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93

Inseratepreise (gültig ab 1. Juli 2018, 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

**Eingetragene SDSK Mitglieder
erhalten auf die Preise einen
Rabatt von 50%**

Abonnementspreise (gültig ab 1. Juli 2018, CHF)

Neue Preise Spielinfo ab 2018

Einzelausgabe:	CH:	CHF 10 inkl. Versandkosten
	D/A:	€ 10 inkl. Versandkosten
Jahresabonnement:	CH:	CHF 16 inkl. Versandkosten
	D/A:	€ 15 inkl. Versandkosten

Spezialangebote für Mehrfachbezüge siehe www.sdsch.ch.

Ausblick Ausgabe 2/2018

Schwerpunkt Spiel mit Handicap



In eigener Sache

Mach mit – hilf mit!

Dies ist ein Aufruf und eine Einladung an alle geschätzten Leserinnen und Leser unseres kleinen Spielmagazins. Beiträge und Ideen von Seiten unserer Leserschaft sind jederzeit erwünscht und willkommen, insbesondere auch im Zusammenhang mit unseren jeweiligen Schwerpunktthemen. Auch Kritik und Anregungen nehmen wir gerne entgegen. Wir möchten sicherstellen, dass wir nicht stehen bleiben, sondern uns laufend verbessern und unseren Horizont erweitern.



tricky ways fasal

Der Weg ist das Ziel

Wer sammelt am meisten Punkte mit möglichst langen Wegen?

Spielspass für die ganze Familie mit dem auf dem cuboro Kugelbahnsystem basierenden Brettspiel. Zwei Spielvarianten garantieren Spass für Gross und Klein.

Ab 6 Jahren.
Erhältlich im Spielwarenfachhandel.

E D I T I O N

cuboro 
SWISS



www.cuboro.ch