

SPIEL INFO

Spiel Magazin und
Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband für
Spiel und Kommunikation

Schwerpunkt

**Rendez-vous
ludique**

**Spielerische
Begegnung**

Neu: Sonderseiten LudolInfo

Rubriken



**SPIEL &
DIGITAL**



SPIELSCHWEIZ.CH



spielwarenmesse®

Nürnberg 31. Jan – 4. Feb 2018

Discover
the Spirit
of Play

Entdecken Sie das größte Spielzeugangebot der Welt und
baden Sie in neuen Inspirationen für Ihr Geschäft.

10 Gründe dabei zu sein: www.spielwarenmesse.de/2018

BTO Solutions Schürch AG
+41 44 3503602 · info.spielwarenmesse@bto-solutions.ch

Gewinnen Sie eine MSC Kreuzfahrt

Info und Teilnahmebedingungen: www.spielwarenmesse.de/gewinnspiel
Teilnahmeschluss ist der 4.2.2018.

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Spielerische Begegnungen bilden den Schwerpunkt dieser Ausgabe. Unsere Redaktorin Andrea Riesen hat sich auf die Suche nach spielenden Menschen aller Couleurs gemacht und sie interviewt. Lesen Sie selber nach, was diese Menschen zu erzählen haben, wie vielfältig und spannend ihre Geschichten sind.

Hans Fluris vorbildlichem Projekt «Universal-sprache Spielen» wollten wir besondere Aufmerksamkeit schenken: so hat er die klassischen Schweizer Jasskarten in einen neuen Kontext gesetzt und auch gleich, in Kooperation mit den Globi-Zeichnern, ein neues Design erschaffen. Daraus entstand auch die Initiative des SDSK «Fit mit Jass». Mehr darüber in der neuen Rubrik «SDSK Aktiv».

Neu in dieser Ausgabe – und darüber freuen wir uns ganz besonders – sind die Sonderseiten LudolInfo. Ab dieser Ausgabe werden wir auf diesen Sonderseiten regelmässig die Anliegen des «Verband Schweizer Ludotheken» und die Inhalts-Schwerpunkte ihrer eigenen Zeitschrift publizieren. Gleich wie in der Kooperation mit «spielschweiz.ch» werden wir auf die Inhalte dieser Sonderseiten keinen Einfluss nehmen.

Alles zu seiner Zeit

Mit den Beiträgen «Pro und Contra» auf den Digitalseiten möchten wir zum Nachdenken und zur Diskussion anregen: wie viel Computer und Computerspiele braucht's in den Schulen? Wann

und wie? Wir finden, dass es sich um ein wichtiges Thema handelt und wir alle gefordert sind, uns damit auseinanderzusetzen.

Eure Redaktion vom Spielinfo
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 Schiff 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

Preis:

CH: Einzelausgabe: CHF 10; Jahresabo: CHF 16

Ausland: Einzelausgabe: € 10, Jahresabo € 15

Auflage:

1500 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:

Die Puppen «hängen» ab... Foto: Andrea Riesen

6 VERBANDSNACHRICHEN SDSK

- 6 SDSK an der SuisseToy Bern 2017
- 7 SDSK Aktiv: neue Rubrik
- 8 Priska Flury: Spielnachmittag in Veltheim
- 9 Hans Fluri: Spielen in der Liturgie
- 11 Hans Fluri: Frieden fördern mit Universalsprache Spielen

14 NACHRICHTEN

- 14 Die Schweiz spielt barrierefrei – Ludothek für alle
- 17 Spielplatz im Maisfeld
- 18 Schweizer Snooker-Pionier mischt die Szene auf
- 20 Spielzeug soll helfen, Autismus zu diagnostizieren
- 21 Kurznews

22 SONDERSEITEN: SPIELSCHWEIZ.CH

26 SCHWERPUNKT RENDEZ-VOUS LUDIQUE

- 26 Leitartikel Schwerpunkt
- 27 Mike Keller: Spielautor – Spielentwickler und -erfinder
- 30 Robert Baumgartner: Gründervater Verein «Geimerei»
- 32 Sven Jau – rasant unterwegs mit Lego und Gaming-Rig
- 34 Begegnung SuisseToy (Doppelseite mit Fotos)
- 36 Toyman Gilles Delate
- 37 Doris Dellenbach: Pokémon Liga- und Turnierleiterin
- 40 Gaby Kaufmann: Rätselgeschichten und Erlebniswege
- 43 André Marti: Liebe, Spieltreff und Vaduz
- 44 7. St. Galler Spielenacht

46 BRETTSPIELBLOG NEWS

- 46 Die besten Quiz Spiele by Patrick Jerg

48 KOLUMNE

49 DIGITAL

- 49 Pro & Contra: Weshalb Games in die Schule gehören
- 51 Pro & Contra: Per Mausclick durch die Kindheit?
- 56 Videospiele fördern Rollenklischees bei Teenagern
- 56 Weshalb nehmen Fussballclubs Profi-Gamer unter Verrag?
- 57 Smart Playground: das smarte(phone) Spielplatzvergnügen

58 SONDERSEITEN: LUDOINFO

60 PAGE FRANÇAISE

- 60 Jouer à l'école : l'un nourrit l'autre inversement
- 61 Le jeu : Un lieu de liberté et d'ouverture
- 62 Pro Juventute : Action « Playable Esplanade »

63 WISSEN

- 63 Was bedeutet «Inklusion»

66 TERMINE UND KONTAKTE

67 AUSBLICK UND IN EIGENER SACHE



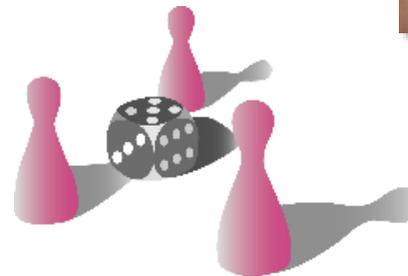
SDSK an der SuisseToy

Auch im Jahr 2017 war der SDSK Stand rege besucht.
Bericht auf Seite 6



**Neu im Spielinfo:
Sonderseiten Ludo Info**

in Kooperation mit dem LudoInfo Journal des
Verbands der Schweizer Ludotheken. Seite 58

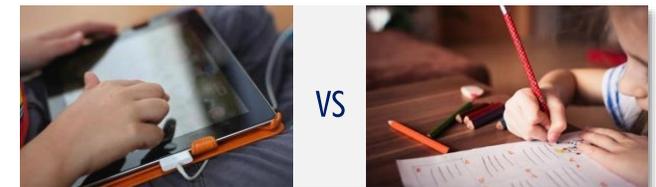


SDSK Aktiv
SDSK Mitglieder in Hochform:
Spielen in der Liturgie
und Fit mit Jass.
Ab Seite 7



**Schwerpunkt:
Rendez-vous Ludique**

Begegnung mit spielenden Menschen – spannende
und vielfältige Interviews mit Spielern
unterschiedlichster Couleur. Seite 26



**Pro & Contra:
Digitale Spiele**

Per Mausclick durch die Kindheit oder weshalb
Games in die Schule gehören. Seite 49

SDSK an der SuisseToy Bern 2017



Grossandrang am SDSK Stand an der Suisse Toy 2017: es wird gespielt!
Foto: Paul Kobler

Text: PAUL KOBLER (Projektleiter SDSK SuisseToy)

Vom 12. bis zum 15. Oktober konnte sich der SDSK an der SuisseToy 2017, wie schon in den letzten Jahren, den über 50'000 Besuchern mit aktivem Spiel präsentieren.

Der Stand des SDSK stand wie im Vorjahr am gleichen Ort in der Halle 3.2. Zwar etwas grösser aber immer gut besucht und ausgelastet mit vielen spielbegeisterten Menschen jeglichen Alters.

Drei grosse Plachen und Fahnen wiesen auf die Zusammenhänge und Vernetzung des SDSK hin. Da war die gelbe Plache mit dem Schriftzug Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation (www.sdsch.ch). Blau prägte die Plache von der Akademie für Spiel und Kommunikation in Brienz www.spielakademie.ch und rotweiss die Fahne vom Netzwerk www.spiel-schweiz.ch.

Aktive Spielpräsentation

Gilles Delatre (siehe auch Interview Seite 28) präsentierte seine zwei Klassiker «Koindex» und «Passe-Trappe». Jürg Bühler und seine Tochter Melanie spielten und erklärten an zwei Tischen das «Krokonol».

Ein Tisch war belegt mit den Mustern der neuen Kartenspiele, die Jung und Alt wieder vermehrt

zum Jassen bringen sollen, wie «Globi lernt Jassen». Inzwischen sind die Spiele in Brienz erschienen und sind per sofort bestellbar. Ebenfalls konnten wir auf das «1. Cuboro tricky ways Turnier» vom Samstag hinweisen.

Ein grosses Dankeschön an alle Mitspielerinnen und Mitspieler

Nach der erfolgreichen SuisseToy 2017 geht ein grosses Dankeschön an folgende SDSK-Mitspielerinnen und -Mitspieler: Andrea Riesen, Barbara Eggimann, Barbara Rehmann, Barbara Ryffel, Cordula Schneckenburger, Josy Bersinger, Martina Graber, Patricia Rüesch, Regula Gerlach, Renate Braun, Andreas Rimle, Gilles Delatre, Hans Fluri, Jürg und Melanie Bühler und Werner Bollmann.

Auf Wiedersehen im 2018

Im Jahr 2018 spielt der SDSK auch wieder an der SuisseToy vom 11. bis 14. Oktober 2018. Wer ist da wieder oder auch einmal dabei? ●

**Jetzt reservieren: Suisse Toy 2018
11. – 14. Oktober 2018**

SDSK AKTIV: Spielnachmittag in Veltheim

Text: PRISKA FLURY / Fotos: RUEDI MADER



Gleich zu Beginn schon flitzten die 4- bis 11-jährigen Kinder emsig durch die Turnhalle. Beim ersten Spiel ging es darum, unter den 180 im Raum verteilten Badeenten so schnell wie möglich 6 gleiche zu finden. Rasant ging es dann auch bei der folgenden Kissenschlacht zu und her, wo 75 Kissen kreuz und quer durch die Luft flogen. Nach den gemeinsamen Einstiegsspielen standen den Kindern verschiedene Spielstationen zur Verfügung, bei denen sie individuell nach Lust und Laune spielen und verweilen durften.

Zahlreiche Konstruktionsspiele luden zum kreativen Bauen ein. Da waren zum Beispiel 400 Riesenbausteine, aus denen lebensgrosse Mauern und Häuser entstanden, hunderte von Bechern die zu farbigen Objekten gestapelt wurden und kunstvolle Türme aus Bauplättchen.



Grossen Anklang fanden auch das Armbrustschessen und verschiedene andere Geschicklichkeitsspiele. Eine Kinderschar umringte für längere Zeit mit Angelruten ein Wasserbecken und versuchte die schwimmenden Fischlein mit dem Haken zu erwischen. Wenn sie nur nicht immer davon geschwommen wären! Schön, wie dieser alte Klassiker auch die Kinder der heutigen Zeit fasziniert.

Bei den älteren Kindern weckte das Fussballbillard erhöhtes Interesse. Im 2 x 4 Meter kleinen Spielfeld versuchten die Spieler die eigenen 7 Fussbälle nach den Billardregeln in 6 kleine Tore zu kicken. Wer als Erster seine Bälle und anschliessend den schwarzen Ball versenken konnte, gewann das Spiel. Gar nicht so einfach, wie es am Anfang aussah.

Die grösste Herausforderung für Jung und Alt war bestimmt die Riesenmurmelnbahn, welche eine Fläche von 4 x 8 Metern in Anspruch nahm. Den Konstrukteuren standen 80 Bahnelemente in verschiedenen Längen und 12 Ständer für den



Bau der «Chügelibahn» zur Verfügung. Geschickt miteinander verbunden können damit Murmelbahnen mit einer Gesamtlänge von über 100 Metern gebaut werden. Ganz so lange wurde sie dann zwar nicht, doch die Murmeln kamen ganz schön ins Rollen.

Die Zeit verging wie im Fluge. Am Ende halfen die Kinder fleissig mit, aufzuräumen und schon nach kurzer Zeit waren die Spielutensilien sauber in Kisten verpackt und bereit für den Abtransport.

Der grosse Applaus zum Abschluss zeigte den beiden Organisatoren Priska Flury und Heinz Mader von Creavida, dass auch in der Zeit der virtuellen Spiele, die greif- und erlebbaren Spiele immer noch ihren Stellenwert haben. Die Spielmaterialien können von Schulen, Firmen, Vereinen und Privatpersonen mit oder ohne Betreuung für Anlässe gemietet werden. ●

🔗 [Website: www.creavida.ch](http://www.creavida.ch)
 📧 [Mailkontakt Priska Flury](mailto:priska.flury@creavida.ch)

Spiele in der Liturgie

Text: HANS FLURI

Das Leben ist an und für sich ein grosses bis gewaltiges Spiel mit allem, was dazugehört. Auch wenn ich manchmal gar nicht durchblicke. Immer wieder möchte ich mir darüber klarwerden, was in der Welt, in der Gesellschaft und in der Politik eigentlich gespielt wird. Ich bin überzeugt, dass ich im privaten Umfeld und – etwas weniger – in unserer Demokratie zahlreiche Möglichkeiten habe, Regeln zu gestalten und mich mit etwas Zivilcourage für deren Einhaltung zu engagieren. Was ist mir im Zusammenspiel einer Glaubensgemeinschaft wichtig? Ich will den gewohnten Verlauf zwar so wenig wie möglich, aber doch so viel wie nötig verändern.

Was ich will

Ich will, dass mit Hilfe einiger einfacher Interaktionen und Bewegungen an Ort und Stelle damit begonnen wird, das Wort umzusetzen.

Ich will, dass die Rede von «liebe deinen Nächsten» nicht erst nächstens, sondern im Hier und Jetzt Hand und Fuss bekommt.

Ich will, dass Menschen frohen Mutes, froh und mutig, frohgemut also, in den Alltag zurückgehen.

Ich will Fröhlichkeit in den Gesichtern aufleuchten sehen, weil die Menschen sich begegnen, weil sie einander in die Augen sehen, weil sie sich berühren. Sie sind sich nicht gleichgültig, sondern wortwörtlich und «tatsächlich» voneinander berührt.

Ich will, dass Gottesdienst auch Menschendienst ist, der die Anwesenden aufrichtet, indem ich sie zu Bewegungen und Haltungen verführe, bei denen sie aufrecht

«Gottesdienst und Spiele sind ein Zusammenspiel von Regeln und Ritualen.»

im Raum stehen, statt in Bänken zu sitzen wie abgelöschte Schüler, die ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben. Ich

meine, dass Gott selber sein Werk auch lieber so in der Schöpfung drinstehen sieht.

So wird er sich nicht fragen

müssen, was eigentlich schiefgelaufen ist, dass Alt und Jung ausgerechnet in seinem Haus so zerknirscht in den Bänken kauern, ohne Freude und Interesse an ihren Nachbarn.

Ich will Alt und Jung lachen sehen und erleben, wie sie über sich selber staunen, weil sie ganz spielend etwas Unerwartetes getan haben, das sie ermutigt, das ihnen Vertrauen schenkt, das sie inspiriert und von dem sie zu Hause gern erzählen.

Ich setze Material ein, das in allen Menschen spielend etwas verändert, das ihnen ein Gefühl für den rhythmischen Wechsel von Spannung und Entspannung gibt, das ihnen hilft, etwas, das eigentlich zu Boden fallen will, hoch oben in der Balance zu halten, das sie herausfordert, etwas auf den Punkt zu bringen. Und das sich bereits in früheren Zeiten und in zahlreichen anderen Kulturen millionenfach bewährt hat.

Und einmal mehr will ich mein eigenes Lampenfieber überwinden, wissend, dass es einer der grössten Fehler ist, davor Angst zu haben, einen Fehler zu machen. Mein eigener Mut gibt mir eher das Recht, von den anderen zu erwarten, dass auch sie mit Vertrauen über den eigenen Schatten springen.

Welches Spiel wähle ich?

Was ist zu beachten, wenn im Rahmen einer gottesdienstlichen Feier mit Spielen gearbeitet werden möchte? Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten. Es kann vor oder nach der Kirche gespielt werden, man kann im Gottesdienst eine «spielerrische Stimmung» aufbauen, oder Spiele können innerhalb des Gottesdienstes ihren Platz finden. Dabei ist aber zu beachten, dass diese Einheit von einer erfahrenen Spielleiterin bzw. einem erfahrenen Spielleiter geleitet werden sollte.

«Ich will, dass Gottesdienst auch Menschendienst ist.»

«Gottesdienst und Spiele sind ein Zusammenspiel von Regeln und Ritualen.»

«Gemeinsamkeit». Wird im Gottesdienst die Bedeutung der christlichen Gemeinschaft, der Gemeinsamkeit herausgearbeitet, kann dieser Gedanke in der «Welt» mit einem Fallschirm aufgenommen werden. Zum Beispiel, wenn beim Verlassen der Kirche draussen ein Fallschirm auf die Kirchgängerinnen und Kirchgänger wartet.

Zwischen den beiden Welten – der kirchlichen und der nicht-kirchlichen – wird eine Kommunikation, ein Dialog aufgebaut. Es geht dabei um nicht mehr und nicht weniger als um eine spielende Rück-Versinnlichung des Gottesdienstes, wie es auch Musik, Gesang, Bilder und das gemeinsame Essen und Trinken (Abendmahl) anstreben.

Spiele innerhalb der Liturgie

Die Spiele, die ich innerhalb der Liturgie wähle, sind in der Regel Interaktionsspiele, also Spiele, die von zwei bis einigen Hundert Personen gespielt werden und mit viel Lachen verbunden sind.

Beispielsweise gibt der Spielleiter oder die Spielleiterin ein Geräusch voller Bewegung vor. Das kann ein leichtes Trommeln mit den Fingerspitzen auf die Sitzfläche oder auf die Kirchenbank sein. Dieses Geräusch kann auf ein Zeichen des Spielleiters bzw. der Spielleiterin hin von vorne nach hinten, von hinten nach vorne durch den ganzen Raum wandern. Das Geräusch kann auch im Kirchenraum oder im Saal rundherum weitergegeben und in der Lautstärke variiert werden. Das leise Trommeln

«Spielen kann eine Chance sein, Gott zu begegnen.»

(Regentropfen) kann bis zu einem Gewitter (mit den Knöcheln klopfend) an- und wieder abschwellen. Durch diese Übung demonstrieren

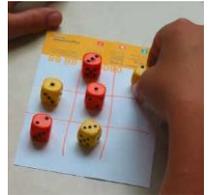
Verbindende Elemente können die Welt in die Kirche holen und die Kirche in die Welt bringen. Denken wir beispielsweise an den Begriff

alle Anwesenden, jede einzelne Person der Gruppe, ihre Präsenz.

Spiel-Ideen nach dem Gottesdienst

Für das spielende Zusammensein nach dem Gottesdienst, eignen sich auch Spiele mit Hölzchen, mit Karten und Würfeln. Das Spiel Tic-Tac-Toe ist meist schon bekannt und lässt sich beliebig variieren: Spielen lässt es sich mit Steinen, Münzen, Würfeln, frisch gefallenem Kastanien...

Alle Spiele sind so ausgewählt, dass sie innerhalb einer Minute auch von weniger spielgewohnten Personen gut gespielt werden können. Diese Spiele eignen sich besonders gut zum Spielen an langen Tischen mit drei oder vier Generationen nach dem Essen, neben dem Spielbuffet oder in wechselnder Zusammensetzung.



Tic-Tac-Toe oder Drei gewinnt: einfaches und bekanntes Spiel. Mit wenig Material ohne viel Erklärungen überall spielbar.



Spielen nach dem Gottesdienst: das Spielbuffet ist angerichtet

Foto: K. Hankovszky

Gebet eines Spielers

Gott, lass mich achtsam sein.

Schenke mir Geistesgegenwart und Spielwitz und bewahre mich vor der Denkfaulheit.

Gott, nimm mir die Angst, einen Fehler zu machen, und gib mir die Geduld und die Kraft, dran zu bleiben.

Mach mich stolz, es immer wieder zu versuchen, und hilf mir aufzuhören, wenn das Ziel die Anstrengung nicht wert ist.

Gott, lass mich in der Niederlage nicht den Mut verlieren und im Sieg bescheiden bleiben.

Danke, Gott, dass ich da sein und spielen darf.

AMEN

(Gebet von Hans Fluri)

Dabei sind auch Karten- und Würfelspiele ausgezeichnet für das spielende Zusammensein nach einem Gottesdienst geeignet. Beispielsweise «Der Kartendieb». Bei diesem Spiel wird ein vollständiges Kartenspiel auf dem Tisch ausgelegt. Der Spielleiter hat aber zuvor eine Karte stibitzt. Wer zuerst merkt, welche Karte fehlt, wird in der nächsten Runde Spielleiter bzw. Spielleiterin.

Generationenüberschreitend spielen

Im Zusammenspiel mit mehreren Generationen eignet sich das Spiel «Loanne» besonders gut. Es

setzt keine grossen Kartenkenntnisse und keine strategischen Überlegungen voraus. Zudem schlägt es eine Brücke zum späteren Jassen und wirkt so in unserem Land integrierend, auch bei Menschen unterschiedlicher Kulturen.

Alle 36 Karten werden auf drei oder vier Spieler verteilt. Der Reihe nach legt jeder von seinem verdeckten Stapel die oberste Karte offen hin. Das Ass ist die stärkste Karte, der Sechser die schwächste. Die stärkste Karte gewinnt den Stich. Liegt mehr als eine Karte gleichzeitig mit dem höchsten Wert, gewinnt der Spieler, der die Karte dieses Werts zuerst gelegt hat. ●

Frieden fördern mit der «Universalsprache Spielen»

Text: HANS FLURI



In den letzten Monaten habe ich die Gelegenheit wahrgenommen, Kartenspiele zu entwickeln, die sich fürs Zusammenspiel mehrerer Generationen eignen. Die drei Neuerscheinungen bestehen aus Einstiegsmodulen zum Kartenspielen. Alte und neue Beispiele wechseln sich ab. Sie wollen Kindern Gelegenheit zum Zusammenspiel mit anderen Kindern und Erwachsenen aufzeigen. Der Weg führt schliesslich zum Jassen und darüber hinaus. Die Spiele sind so aufgebaut und formuliert, dass bereits Kinder im ersten Schulalter bald eine gute Figur als Spielleiter machen.

Jede einzelne Neuerscheinung dient dem vermehrten Zusammenspiel innerhalb der Familien, zwischen Grosseltern und Enkelkindern, aber auch in Schulen, an Kirchensontagen, in Ferienlagern sowie unterwegs auf Reisen in der Schweiz und selbst im fremdsprachigen Ausland.

«Ich bin davon überzeugt: es existiert eine Universalsprache Spielen. Wer sie kennt, kann Grenzen überwinden.»

Hans Fluri



Der Spielpädagoge und SDSK Vorstandsmitglied Hans Fluri (75) hat drei neue Spiele entwickelt und weitere Projekte im Köcher. Foto: Zora Herren (Jungfrau Zeitung)

Nicht nur bei der Spielentwicklung, sondern auch bei der Umsetzung und Gestaltung wollte und konnte ich massgebend Einfluss nehmen. 72 neue Jasskarten sind so entstanden. In der Zusammenarbeit mit dem Künstler (es gibt lediglich 3 Illustratoren, die den Globi zeichnen dürfen) musste ich vorsichtig sein, was er künstlerisch macht, denn ich wusste, dass ich eine Norm eingeben muss, beispielsweise für die Zahlen, damit eine Sieben auch wie eine Sieben aussieht. Oder ich bestand darauf, dass die Neun grösser als die anderen Zahlen dargestellt wird, damit sie für die Kinder besser von der Zahl sechs zu unterscheiden ist. Dann war es wichtig, dass für jemanden, der die Karten bereits kennt, er den «Ober» und «Under» als solchen erkennt.»

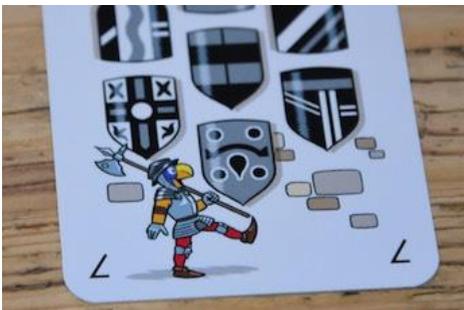
Entstanden sind schliesslich drei neue Spiele für jede Altersklasse. Für Drei- bis Fünfjährige je ein Set französische und Deutschschweizer Jasskarten mit grossen Ausmalkarten. Für Sechs- bis Zehnjährige das Globi-Jass Starter-Set und für Elf- bis 99-Jährige ein Jass Starter-Set mit jeweils vielen weiteren, spannenden Spielvarianten (siehe nebenstehende Box).



Die neuen Jasskarten mit dem Globi gibt es als französisches und Deutschschweizer Kartenset. Fotos: Zora Herren.



Die Spiele haben pädagogische Lerneffekte...



...regen aber auch die Fantasie der Kinder an.

Projekt SDSK «Fit mit Jass»

a.) Jassen lernen

Es sind 3 Sets mit jeweils deutschen und französischen Jasskarten und Spielideen in deutscher und französischer Sprache von «leicht» bis «jassen» erhältlich:

- ▶ 4-6 Jahre: «**Mein erstes Jasskartenset**», mit Ausmalkarten (CHF 15)
- ▶ 6-10 Jahre, «**Globi Jass Starter-Set**», mit Globi-Jasskarten (CHF 39)
- ▶ 11-99 Jahre, «**Jass Starter-Set – lerne spielend jassen**», geeignet zum Kurzzeitgedächtnis-Training (CHF 37)

Seit Anfang November 2017 sind die Spiele im Fachhandel oder über die Spielakademie in Brienz erhältlich. SDSK Mitglieder profitieren von einem Mitgliederrabatt beim Bezug der Karten über die Spielakademie in Brienz (siehe Inserat) sowie einer Vergünstigung beim Kauf des Trios. (www.spielakademie.ch).

b.) Fit mit Jass

Das Projekt «Fit mit Jass» ist vom SDSK lanciert und Bestandteil der Kompetenz von SpielpädagogInnen. SpielpädagogInnen vernetzen sich regional und führen «Fit mit Jass» aktiv ein.

Das Logo des SDSK darf von Mitgliedern im Zusammenhang «Fit mit Jass» verwendet werden. Regionale SpielpädagogInnen des SDSK arbeiten bei «Fit mit Jass» selbständig nach eigenen Tarifen. ●

Wie spielt man Frieden?

Ein älterer Mann gewährte eine Gruppe von Kindern in einer heftigen Auseinandersetzung. Da hielt er inne und fragte verwundert: «Was tut ihr hier?» Ganz aufgeregt antwortete ein Junge: «Wir spielen Krieg.»

«Ihr sollt nicht streiten», meinte da der Herr, «ihr sollt Frieden spielen.» Und er ging seines Weges.

Die Kinder steckten die Köpfe zusammen und diskutierten. Aufs Mal rannte ihm ein Mädchen nach:

«Väterchen, wie spielt man Frieden?!»

Sonderangebot für die Abonnenten des Spielinfo

(gültig bis 30. Juni 2018)



Ab 3-7 Jahren

Mein Erstes Jass- Kartenset (deutsch)
und Maxi-Karten zum Ausmalen

Mein Erstes Jass- Kartenset (französisch)
und Maxi-Karten zum Ausmalen

je Fr. 12.- (statt Fr. 14.80)



Ab 6-12 Jahren

Globi-Jass Starter-Set

«Globi lernt Jassen» mit 72 neu gezeichneten
Karten inkl. 35 Seiten mit detailliert illustrierten
Spielideen

Dieses Set ist geeignet für die ganze Familie
und für Einführungslektionen auf der Unter- und
Mittelstufe, der Volksschule sowie in der
Spieltherapie.

Fr. 35.- (statt Fr. 39.80)



Ab 11-99 Jahren

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)

Sonderpreise für Spielinfo Abonnenten

Alle 3 zusammen: Fr. 80.- (1 Mein Erstes Jass- Kartenset nach Wahl, bitte angeben)

Alle 4 zusammen: Fr. 92.-

Alle Preisangaben inkl. 8% MwSt.

Bezugsquelle Boutique 3000, 3855 Brienz

info@spielakademie.ch / 033 951 35 45



Die Schweiz spielt barrierefrei – Ludothek für alle Inklusion auch in den Ludotheken

Text und Fotos: CHRISTINA SUNITSCH

Drei Jahre Projektarbeit liegen hinter uns, Zeit um uns auf die Schulter zu klopfen und auszurufen «Yes, we could!». Wir, der Verband der Schweizer Ludotheken (VSL), haben die Projektziele erreicht, die Pilot-Ludotheken haben mit Energie und Feuer an den Umsetzungsmassnahmen gearbeitet, Menschen mit Behinderung erlebten viele amüsante Spielrunden, wir haben neue Freunde gewonnen und ein grosses Netzwerk aufgebaut, Veranstaltungen und Anlässe wurden durchgeführt, usw., usw. Es hat sich etwas bewegt durch das Projekt. Nicht reden, sondern Taten und Aktivitäten führten zum Erfolg.

Das Projekt

Mit dem Projekt «Die Schweiz spielt barrierefrei – Ludothek für alle» sollten 12 Pilot-Ludotheken in ihren Bestrebungen unterstützt werden, sich für Menschen mit Behinderung zu öffnen. Zusätzlich stand die soziale Integration und Inklusion, welche durch das Spiel zwischen Menschen mit und ohne Behinderung entsteht, im Fokus.

Die wichtigsten Ziele des Projekts

- ▶ Verbesserte Zugänglichkeit und Infrastruktur
- ▶ Das Spiele Sortiment ist für Menschen mit Behinderung angepasst
- ▶ Menschen mit Behinderung kennen dieses Angebot und nutzen es auch
- ▶ Es werden Anlässe im Umfeld der Menschen mit Behinderung durchgeführt
- ▶ Der VSL stellt umfangreiches Informationsmaterial, wie Spiel- und Checklisten für das Sortiment sowie die Spielanimation bereit
- ▶ Ein kompetentes Beratungsteam steht den Ludotheken zur Verfügung.



Spielen und Lachen passen zueinander...

Die Pilot-Ludotheken...

...hatten den Auftrag die vielen Projektmassnahmen umzusetzen. Sie suchten die Zusammenarbeit mit Institutionen für Menschen mit Behinderung. Sie veranstalteten Spielveranstaltungen in der Ludothek oder in den Räumlichkeiten der Institutionen. Das Sortiment, die Räumlichkeiten und die Infrastruktur wurden angepasst. Begegnungen mit Menschen mit Behinderungen haben stattgefunden, Berührungängste wurden abgebaut und die Mitarbeiterinnen der Ludotheken erlebten die Projektarbeit als grosse Bereicherung.

Das Projektteam...

...hielt die Fäden in der Hand. Es prüfte, dass die finanziellen Mittel korrekt ausgegeben wurden und verlangte Zwischenberichte der Pilot-Ludotheken. Es organisierte für die Pilot-Ludotheken Seminare, Sensibilisierungsveranstaltungen und Tagungen. Es gestaltete die Teilnahmen an Grossveranstaltungen und setzte zahlreiche Pläne um.

Die Finanzierung des Projekts...

...war eine grosse Herausforderung. Wir konnten das Eidgenössische Büro für Gleichstellung von Menschen mit Behinderung (EBGB) gewinnen, uns mit einem substantiellen Betrag zu unterstützen. Die Stiftungen Cerebral, Denk an



Volle Konzentration...

mich, Ernst Göhner Stiftung, Stiftung für das behinderte Kind und «Perspektiven» von Swiss Life sowie weitere Stiftungen boten weitere Unterstützung. Ohne diese namhaften Beiträge wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen

Was bisher geschah

Die Pilot-Ludotheken führten zahlreiche Spielanlässe für oder mit Menschen mit Behinderung durch. Zusätzlich beteiligten sie sich an Veranstaltungen von Institutionen und Organisationen im Behindertenbereich. Die Webseite des Verbands der Schweizer Ludotheken wurde erneuert

und behindertengerecht aufgebaut. Die Förderspielliste wurde erstellt und ist auf der Webseite für die Ludotheken abrufbar. Diese Liste zeigt, welche Fähigkeiten mit welchem Spiel gefördert werden können. Jede Ludothek kann mit einem «Tool» auf der Webseite daraus eine eigene, auf ihr Sortiment abgestimmte, Förderspielliste erstellen.

Die Organisation Procap prüfte alle Ludotheken, die sich gemeldet haben, auf ihre Rollstuhlgängigkeit. Diese Ludotheken sind im Verzeichnis auf der Webseite markiert und erhielten ein Zertifikat für den barrierefreien Zugang.

Der PluSport-Tag in Magglingen ist ein Sporttag für Menschen mit Behinderung. Für die Sportgruppen aus der ganzen Schweiz ist er das Highlight des Jahres. Der VSL war dieses Jahr bereits zum dritten Mal mit einem Informations- und Spielstand zu Gast. Der Tag ist ein Fest mit unvergleichlicher Ambiance, den wir uns auch in den kommenden Jahren nicht entgehen lassen.

Alle zwei Jahre findet in Luzern die Swiss Handicap Messe statt. Mit unserem Projekt waren wir 2015 das erste Mal dabei. Viele Ludothekarinnen aus der Umgebung betreuten unsere vier Spieltische und Grossspiele. Zusätzlich konnten sich die Besucher über die Dienstleistungen der Ludotheken sowie das Projekt informieren. Im Dezember 2017 stehen wir nun zum zweiten Mal bereit, um mit den Interessierten zu spielen, zu plaudern und für das Angebot der Ludotheken zu werben.

Nationaler Spieltag 2017

103 Ludotheken haben sich am Nationalen Spieltag im Mai beteiligt. Das Motto hiess: «Barrierefrei spielen für alle». Die rund 14600 Besucher und Teilnehmenden (davon rund 1450 Menschen mit Beeinträchtigung) spielten begeistert



mit, erlebten die Sensibilisierung für Beeinträchtigungen auf verschiedenste Art und bauten so Berührungängste ab. Sie liessen sich auf Begegnungen ein und von der Spielfreude anstecken.

Wir blicken darum auf einen erfolgreichen Nationalen Spieltag zurück, der viele glückliche und zufriedene Gesichter hervorzauberte.

Nicht messbare und nicht sofort sichtbare Auswirkungen des Projekts

Einerseits zeigen Umsetzungsmassnahmen direkte, messbare und sichtbare Resultate. Zum Beispiel: eine Veranstaltung findet statt, die Förderspielliste existiert oder die Rollstuhlgängigkeit ist gekennzeichnet.

Andererseits gibt es viele, nicht offensichtlich erkennbare Auswirkungen, die deshalb nicht weniger wichtig sind. Vielleicht sogar wichtiger als alles andere.

Eckdaten und Zahlen

Das Projekt erstreckte sich über **3 Jahre** (Januar 2015 bis Dezember 2017).

Es waren **12 Pilot-Ludotheken** daran beteiligt, davon 1 Ludothek für Blinde und Sehbehinderte

In der Schweiz dürfen sich **96 Ludotheken als «voll rollstuhlgängig»** und **31 «bedingt rollstuhlgängig»** bezeichnen (von insgesamt 360 Ludotheken).

Es wurden **40 regionale Spielanlässe** durchgeführt und man zählte **5 Beteiligungen** des Verbands an anderen Grossanlässen. Es wurden insgesamt **13 Tagungen und Seminare** zum Thema durchgeführt.

 [Link: Projektinformation Website Verband](#)

Viele Unterhaltungen mit beteiligten Ludothekarinnen zeigten, dass sie Berührungängste im Kontakt mit Menschen mit Behinderung ablegen konnten und gelernt haben, wie sie auf diese Menschen zugehen können. Nicht nur physischen Barrieren wurden abgebaut, sondern auch die Barrieren im Kopf. Für uns ist das der perfekte Weg zur Inklusion.

Auf spielerische Art Fähigkeiten zu fördern, was gibt es sinnvoller? Spielrunden mit Menschen mit und ohne Behinderung sind wertvolle soziale Verbindungen und gelebte Inklusion.



Volle Konzentration zum Zweiten...

Zukunft des Projekts: es geht weiter!

Die Erkenntnisse und Erfahrungen aus dem Pilotprojekt sollen in den nächsten drei Jahren in möglichst viele Ludotheken einfließen. Die Öffnung der Ludotheken für Menschen mit Behinderung und somit die Inklusion soll fortgesetzt werden. Einige Massnahmen, wie zum Beispiel die Prüfung der Rollstuhlgängigkeit und die Bewirtschaftung der Förderspielliste werden in Zukunft weitergeführt. Das Projektteam ist im Moment dabei das neue Projekt «Ludothek für alle 2020» zu konzipieren und weitere Umsetzungsideen auszuarbeiten. Wie schon beim Pilot-Projekt wird es allerdings nur durchführbar sein, wenn wir dafür die finanziellen Mittel generieren können. Wir drücken uns die Daumen, dass es gelingt. ●

Christina Sunitsch



Foto: Christina Sunitsch

Christina Sunitsch aus Horgen am Zürichsee ist verheiratet und Mutter von 2 erwachsenen Kindern. Sie war während 15 Jahren in der Ludothek Langnau am Albis tätig, davon 10 Jahre als Präsidentin. Seit 11 Jahren ist sie aktiv im Verband (zuerst Ausbildungskommission, ab 2013 im Vorstand, verantwortlich für die Ausbildung Deutschschweiz) und Projektleiterin «Die Schweiz spielt barrierefrei – Ludothek für alle».

 [Link: Kontakt-Mail Christina Sunitsch](#)

 [Link: Website Verband Schweizer Ludotheken](#)

Spielplatz im Maisfeld: Unterwegs im Bottminger Maislabyrinth

Durch das Maisfeld streifen, sich im Labyrinth verirren, neue Plätze entdecken, Verstecken spielen, eine Wurst grillieren, gemütlich beisammen sitzen – all das erwartet die Besucher im Maislabyrinth auf dem Bauernhof der Familie Mathys.



Vom Labyrinth 2017 gibt es noch keine Aufnahme – hier dasjenige von 2015

Im Maislabyrinth der Familie Mathys kann man sich nicht nur verirren, sondern auch stundenlang spielen.

Jedes Jahr entwirft die Familie ein neues Labyrinth gleich neben ihrem Hof. Die Fläche umfasst zwei Fußballfelder und jährlich gibt es neue Spielgeräte und Überraschungen zu entdecken. Es soll ein Erlebnis für Gross und Klein sein. An den zahlreichen Grillstellen kann man picknicken und grillieren. Es hat Sitzgelegenheiten und an gewissen Plätzen sogar Tische.

Neben Grillplätzen und einer Seilbahn gibt's im Labyrinth auch ein Tipi aus Holz. Vor 15 Jahren hatte Samuel Mathis' Vater die Idee, auf dem Feld neben dem eigenen Hof ein Labyrinth zu gestalten. «Er baut gerne Spiele für Kinder und wollte ihnen die Landwirtschaft näher bringen», erinnert sich Samuel Mathis. Heute ist der 31-



Sogar der Strohballen-Eingang wird zum Kletter-Spielgerät. ...

jährige für das Labyrinth zuständig und hat unzählige Stunden mit der Vorbereitung verbracht.

Seilbahn und Grillplätze

Allein der Aufwand, die vielen Spielgeräte ins Feld zu transportieren und aufzubauen, habe fast 200 Stunden gedauert. «Das ist eben kein klassisches Labyrinth», erklärt Mathis, «sondern im Vordergrund steht, dass die Kinder Spass haben.»

Und so kommt man auf dem Irrweg durch das Maisfeld an allerlei Spielgeräten vorbei: Eine Seilbahn, ein Aussichtsturm, ein Holztipi, eine Schaukel, und sogar ein Trampolin. Dieses kommt bei den Kindern dieses Jahr besonders gut an. «Hier spiele ich am liebsten», sagt Andrin, der mit seiner Mutter jedes Jahr zum Maislabyrinth kommt.



Damit der Überblick nicht verloren geht: der Aussichtsturm

Zeichnung als Vorlage

Wer durch die hohen Maispflanzen läuft, kann ein besonderes Detail aber nicht erkennen: Die Wege durch die Pflanzen bilden dieses Jahr ein Bild. Gezeichnet hat es Samuel Mathis' Freundin. «Es ist eine Biene, die auf einer Blume landet», erklärt er. Betrachten kann man das Kunstwerk allerdings nur aus der Luft, zum Beispiel mit einer Drohne. ● (Text und Fotos: Familie Mathys)

Info Maislabyrinth

Geöffnet von ca. Mitte Juli bis Mitte Oktober täglich von 08.00 bis 20.00 Uhr. Voranmeldung für Gruppen erwünscht.

 [Mehr Informationen \(Anfahrt/Kontakte\)](#)

Schweizer Snooker-Pionier 21-Jähriger mischt die Szene auf

Der Rheinfelder Alexander Ursenbacher träumt von Turniersiegen und Weltmeistertitel. Ein erster Schritt ist getan. Die grossen Champions im Snookersport stammen fast alle aus Grossbritannien. Vereinzelt konnten Australier oder Kanadier diese Phalanx durchbrechen, und stark im Aufschwung sind auch die Chinesen. In diesen Ländern ist Snooker eine bekannte Sportart. Nicht so in der Schweiz. Dennoch schaffte Alexander Ursenbacher, der in Rheinfelden aufgewachsen ist, den Sprung in die Halbfinals eines grossen Turniers.



Alexander Ursenbacher spielt gegen die Besten der Welt. Er ist der einzige Schweizer auf der Profi-Tour und nach seinem Halbfinal-Einzug an den English Open neu die Nummer 75 der Welt.

Einzelkämpfer

Alexander Ursenbacher ist der einzige Schweizer Spieler auf der Profi-Tour. Dies mache ihm jedoch nichts aus: «Ich bin ein offener Mensch und finde so schnell den Kontakt zu den anderen Sportlern.» Zudem ist er gerne als Einzelsportler unterwegs: «Du kannst es so machen, wie du möchtest und kannst dir dann nach einem Erfolg auch selber auf die Schultern klopfen.» Diese Unabhängigkeit ist Alexander Ursenbacher sehr wichtig, weshalb der 21-Jährige auch auf einen Trainer verzichtet.

Dennoch sei es auch nicht immer einfach. Häufig muss er stundenlang alleine am Snooker-Tisch üben. Nach so vielen Stunden sei es manchmal schwierig, den Fokus nicht zu verlieren. Deshalb



Der Arbeitsplatz von Alexander Ursenbacher. Der Snooker-Tisch ist grösser als ein Billardtisch. Die Löcher sind kleiner und die Ränder abgerundet. Wenn die Kugel nicht exakt ins Loch gespielt wird, prallt sie von der Wand wieder aufs Spielfeld zurück

macht er dann zur Auflockerung auch mal ein Spiel mit jemandem. Weil er aber so viel besser ist als alle anderen in der Schweiz, muss er seinen Gegnern in diesen Trainingsspielen jeweils einen Vorsprung geben. «So gerate ich unter Druck; in bin gezwungen gut zu spielen.»

Grosse Träume

So mühsam das Training manchmal auch sein kann, so viel Freude hat Alexander Ursenbacher an den Turnieren. «Es fühlt sich an, als ginge man arbeiten und hat dabei dennoch sehr viel Spass», sagt Alexander Ursenbacher. Besonders gross ist die Freude jeweils nach einem Sieg. Der Halbfinaleinzug habe deshalb sehr viel verändert. Bisher sei er an Turnieren angetreten, um möglichst nicht zu verlieren, jetzt wisse er, er könne sie auch gewinnen.

Und so soll dieser ½ Final bei den English Open auch nur eine Zwischenstation gewesen sein. In den nächsten zwei Saisons geht es nun darum,



Für ein Mal leger. Auf der Snooker-Tour sind Hemd und Fliege Pflicht. Im Training kann Alexander Ursenbacher aber auch in Alltagskleidung spielen.



Voll fokussiert. Beim Stoss muss alles stimmen, damit die Kugeln dann auch im Loch landen. Mit der weissen Kugel muss beim Snooker abwechselungsweise eine rote und eine farbige Kugel in die Löcher versenkt werden.

dass sich Alexander Ursenbacher in den Top 64 der Welt etablieren kann, um auf der Profi Tour zu bleiben. Im Moment liegt er auf Rang 75. Längerfristig möchte er sich aber nicht mit Rangkämpfen auseinandersetzen müssen. «Mein Traum ist Weltmeister zu werden und Turniere zu gewinnen», erzählt Alexander Ursenbacher.

Text: SRF / Fotos: SRF / Beni Minder

Über Snooker: der Ursprung

Snooker entstand 1875, hat also 130 Jahre Geschichte hinter sich (Die Angaben differieren, aber eine Quelle nennt sehr präzise Angaben). Der Ursprung für das Billardspiel allgemein liegt im 15. Jahrhundert wahrscheinlich in dem – inzwischen ausgestorbene – «Pall Mall»-Spiel, das von der grünen Wiese in den geschlossenen Raum verlegt wurde. Von diesem Spiel stammen auch Croquet und Golf ab. 1775 wurde das Carambolspiel erstmals namentlich erwähnt.

Die modernen Billardformen wurden Anfang des neunzehnten Jahrhunderts durch die Materialrevolution möglich: 1800 wurde das Queue eingeführt, kurz darauf wurde die Spitze des Queues mit Leder versehen (1807). Auch wurde das Holz durch eine Schieferplatte ersetzt (1827) und die Banden statt mit Baumwolle mit Gummi gefüllt (1835). Zudem wurden die Masse für Tische auf denen man «English Billiards» spielte festgeschrieben. Der Ball durchlief im Laufe der Billardevolution einige Stadien, wurde zuerst aus Leder, dann aus Metall, Knochen und Elfenbein gefertigt und bestehen heute aus Kunstharz.

Snooker selbst wurde in Indien, genauer gesagt bei den dortigen Offiziersmessen, erfunden. Die übliche Spielweise war damals «Black Pool», dass mit 15 roten und einer schwarzen Kugel gespielt wurde. «English Billiards» war zu anspruchsvoll für die Soldaten. «Black Pool» war aber unattraktiv, so dass man das Spiel durch je eine gelbe, grüne und pinkfarbene Kugel erweiterte. Erst mehrere Jahre später wurden die braune und die blaue Kugel hinzugefügt.

Der Name «Snooker» entstand dabei aus einer Bezeichnung für Frischlinge bei der Armee. Zuerst – im Billardumfeld – verwendet hat den Begriff wohl der englische Offizier Neville Bowles Chamberlain, der einen seiner Mitspieler so betitelte. Der Name war gefunden.

Nach Grossbritannien wurde das Spiel von Billardmeister John Roberts importiert, wo es schnell eine grosse Anhängerschaft fand. 1916 wurden die ersten Amateurweltmeisterschaften ausgetragen. In den Zwanzigern brachte das Snooker seinen ersten Star hervor: Joe Davis, der sein Metier wie kein anderer beherrschte. Sein Nachfolger wurde ab 1946 sein Bruder Fred. Die ersten professionellen Weltmeisterschaften fanden am 26. November 1926 statt, von da an verdienten die Berufsspieler gutes Geld mit ihrem Sport. Das erste gesicherte Maximum-Break gelang dem neuseeländer Murt O'Donoghue 1934.

Kurzer Durchhänger: durch das Ausbleiben der Sponsoren wurden die Weltmeisterschaften zwischen 1952 und 1964 ausgesetzt.

Der moderne Snooker

Den erneuten Durchbruch erreichte Snooker mit der Einführung des Farbfernsehens 1969. Die Fernsehübertragung der «Embassy World Professional Championship» aus dem Crucible Theatre gilt bis heute als das grösste jährliche Sportereignis in Grossbritannien. In Deutschland boomt Snooker momentan, was vor allem von den häufigen Fernsehübertragungen gefördert wird.

Spielzeug soll helfen, Autismus zu diagnostizieren

Autismus wird bei Kindern oft erst im Kindergarten entdeckt. Mit intelligenten Spielzeugen ginge das schon viel früher.



Spielzeuge mit integrierten Sensoren sollen das Spielverhalten von Kleinkindern erfassen.
Foto: Supsi

Eines von hundert Kindern in der Schweiz leidet gemäss Schätzungen an Autismus. Oft vergehen jedoch Jahre, bis ein Arzt die Entwicklungsstörung erkennt. Insbesondere Kinder mit milden Formen wie dem Asperger-Syndrom erhalten die Diagnose meistens erst im Kindergarten oder Primarschulalter. «So verstreicht wertvolle Zeit ohne Therapie», sagt die Ergotherapeutin Emanuelle Rossini, die in ihrer Praxis im Tessin autistische Kinder betreut. Sie ist überzeugt, dass eine Diagnose eigentlich schon viel früher möglich wäre: «Schon im Alter von neun Monaten finden sich im Verhalten betroffener Kinder Hinweise auf Autismus.» Beispielsweise führen autistische Kinder im Umgang mit Spielsachen häufig wieder und wieder dieselben Bewegungen aus. Und sie ändern über viele Wochen nichts an diesen immer gleichen Abläufen. Anders normal entwickelte Kinder:

Sie gehen vielseitiger mit Gegenständen um und variieren ihr Spiel mit der Zeit immer stärker.

Auffällige Muster

Diese Unterschiede in den Bewegungsmustern will die Ergotherapeutin Rossini nutzen, um den Kindern früher helfen zu können. Sie leitet ein Forschungsprojekt, in dem sie spezielle Spielzeuge gemeinsam mit Ingenieuren des Departements für Innovative Technologien (DTI) der Fachhochschule Supsi entwickelt. Die Wissenschaftler packen elektronische Sensoren in Spielzeugautos, Puppen oder Bauklötze, die jede Bewegung beim Spielen aufzeichnen. Eine Software wertet die Daten aus und schlägt bei auffälligen Mustern Alarm.

Mehr soziale Kontakte

Zurzeit testet Rossini die Spielzeuge in der haus-eigenen Kinderkrippe der Fachhochschule. Noch geht es nicht darum, eine Diagnose zu stellen, sondern die Mustererkennung weiter zu verfeinern. Dazu braucht es die Bewegungsdaten möglichst vieler Kinder. Voraussichtlich nächstes Jahr soll dann ein Versuch mit Kindern starten, die ein erhöhtes Risiko für Autismus haben, weil eines ihrer älteren Geschwister bereits an der Störung leidet. Stellt sich später heraus, dass ein Kind tatsächlich von Autismus betroffen ist, erkennen die Forscher, welche Bewegungsmuster eine zuverlässige Diagnose ermöglichen.

«Ich hoffe, dass unsere Spielzeuge danach in vielen Kinderkrippen eingesetzt werden»

Emanuelle Rossini, Ergotherapeutin

«Ich hoffe, dass unsere Spielzeuge danach in vielen Kinderkrippen eingesetzt werden», sagt Rossini. Denn eine frühe Diagnose sei für die betroffenen Kinder ein Segen. Zwar könne

auch eine Therapie die Entwicklungsstörung nicht heilen, sagt die Ergotherapeutin, aber zum Beispiel beim Knüpfen sozialer Kontakte helfen. «Die Kinder bleiben Autisten – allerdings solche mit einer guten Lebensqualität.» ●

Text: Michael Baumann, Scitec Media

Kurznews

SPIEL 17 in Essen – Messebericht



Den Erfolg einer Messe erkennt man an den Zahlen. Da sind die internationalen Spieltage, kurz SPIEL 17 genannt, unerreicht. Von Jahr zu Jahr steigert sich die SPIEL von einer Bestmarke zur nächsten. Brett- und Kartenspiele boomen, das zelebriert die Masse der Spielbegeisterten Jahr für Jahr im Ruhrpott in Essen. 182'000 Besucher begutachteten an den vier Messetagen über 1200 Neuheiten, die von 1100 Ausstellern präsentiert wurden – alles Rekorde. Die Organisatoren des Friedhelm Merz Verlages leisteten eine hervorragende Arbeit. Die Anpassungen an der gesamten Infrastruktur sind spürbar und ermöglichen den Messebesuchern ein spielerisches Jahreshighlight, an dem man gerne immer wieder teilnimmt. Termin Spiel 18 in Essen 25.-28. Oktober 2018. (P. Jerg)

City Golf neu auch in Bern



Nach Frauenfeld und Fribourg gibt's jetzt auch in der Bundeshauptstadt ein «City Golf». Von der kleinen Schanze über das Gaswerkareal bis zu der Münsterplattform – der Golfparcours der Stadt Bern soll innerhalb von 3 Std. absolviert werden können. In Fribourg gibt es «Stadtgolf» seit 2008. Die Idee dazu hatte eine Praktikantin von Freiburg Tourismus. (lb)

BasGame auch 2018



BasGame ist eine jährliche Veranstaltung in Basel, bei der moderne Brettspiele im Mittelpunkt stehen. Normalerweise findet BasGame Ende Mai / Anfang Juni in einem zentralen, einfach zu erreichenden Ort

statt. BasGame wurde 2013 von Rubén Cabezón and Hirginia Vallejo ins Leben gerufen, die auch die Gründer der Board Game Basel Association sind. Die Premiere fand 2014 dank vieler Sponsoren und unter der Organisation der Board Game Basel Association statt.

Egal ob neugierig auf die Welt der modernen Gesellschaftsspiele, oder passionierter Spieler, der endlose strategische Spielstunden liebt, BasGame spricht alle diese Bereiche an. Es ist eine gute Gelegenheit, neue Spiele auszuprobieren und neue Leute kennenzulernen. (lb)

[Link: Website BasGame](#)

Origamicode und Forschung: alles ist faltbar aus einem Blatt Papier. Alles?



Die Wissenschaft ist auf dem besten Wege, den Origami Code zu knacken – zumindest was

die Möglichkeit anbelangt, aus einem Papier – mit Hilfe eines Computerprogramms, sämtliche Formen nach Wunsch zu falten. Konkret: praktisch jede Form lässt sich aus einem einfachen Stück Papier falten. Der passionierte Origamikenner mag sich die Frage stellen: weshalb?

Origami, die Kunst des Papierfaltens, ist in Japan seit Jahrtausenden beliebt. Alles, was sich in der Natur entwickelt, ist gefaltet: Blütenknospen, Flügel, unser Gehirn, unsere Gene. Nun hat die Wissenschaft das Origami-Prinzip entdeckt: die Forschung ist heute aktiv daran, das Prinzip für vielfältige Zwecke zu nutzen. Dass sich Origami in den letzten Jahren rasant entwickelt hat, beweist unter anderem auch die Tatsache, dass in den letzten 20 Jahren mehr Formen entstanden sind als in allen Jahren zuvor. Die Sendung «Einstein» des Schweizer Fernsehens SRF hat sich diesem Thema gewidmet. Der Beitrag zeigt auf, wie vielfältig und faszinierend das Origami für unterschiedlichste Einsatzbereiche hervorragende Dienste leisten kann. (lb)

[Link zur Sendung «Einstein»](#)

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



SPIELSCHWEIZ.CH

«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 3. Spielschweiz Treffen findet am 13. September in Wädenswil bei Carletto (www.carletto.ch) statt. Spieltipps für den Herbst: Speed Colors, Stack a Bididi, Das Rotkäppchen-Duell! Nach dem gemeinsamen Mittagessen werden die Spielwege in St. Gallen und Langnau kurz präsentiert. Peter Gardo stellt die Firma «Kompan-Bau von Spielplätzen» vor und erzählt von seinen vielen Spielkontakten. Das Magazin «Spielinfo» ist durch Andrea Riesen und Louis Blattmann vertreten. Sie zeigen auf, dass sich das Abonnieren des «Spielinfos» lohnt. Hans Flury stellt die neuen Angebote seiner Spielakademie und sein neues Projekt vor. Von Christina Sunitisch (Vorstand Verband Schweizer Ludotheken) erfahren wir über den Stand «Ludo-barrierefrei» (siehe auch

Artikel in dieser Ausgabe Spielinfo in den Nachrichten). Priska Flury und Bernadette Ledergerber stellen ihre neuen Homepages in Aussicht. Christian Ziegler weckt das Interesse aller für das Feuer.



Im Juli 17 bieten Patrick Fust, Priska Flury und Andreas Rimle in St. Gallen einen Kurs an der schweizerischen Lehrerweiterbildung (swch.ch). Andreas Rimle stellt dem Team von swch die Spielschweiz-Seite vor und diese nehmen die Homepage erfreut zur Kenntnis.



Viele interessante Kontakte (z.B. Spielmuseum, Spielen in Bern und Luzern) werden geknüpft und die Homepage weiter ergänzt.

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.»



Foto: Andreas Rimle

Fingerspiel

Personen: ab 1 / **Alter:** 4+ / **Zeit:** 5'

Vorbereitung: Nehmt eine Handvoll kleinere Steine.

Spielablauf: Legt auf jeden Fingernagel einer gespreizten Hand einen Stein. Wer schafft es die Nägel auf der anderen Hand zu bedecken? Auf beiden Händen oder auf den Zehen?

Variante: Auf jedes Fingerglied einer Innenseite der Hand einen Stein legen.

Knobeln



Foto: Kantonalbank Donatos Caspari

Personen: 3-6 / Alter: 5+ / Zeit:10'

Vorbereitung: Alle sammeln 3 kleinere Steine (die sich gut in einer Hand verstecken lassen).

Ziel des Spiels: Wer am besten schätzt und keine Steine mehr besitzt, hat gewonnen.

Spielablauf: Jeder Spieler nimmt eine Anzahl zwischen 0 und 3 Steinen in die rechte Hand, ohne dass die anderen Spieler sehen können wie viele. Nachdem alle ihre rechte Hand nach vorne strecken, wird reihum geraten, wie viele Steine insgesamt in den rechten Händen sind. Jede geschätzte Zahl darf pro Runde nur einmal genannt werden.

Wer die richtige Anzahl erraten hat, darf einen seiner Steine ablegen. Gewonnen hat, wer dreimal richtig geraten und somit keine Steine mehr hat.

Nimm

Personen: 2 / Alter: 4+ / Zeit:5'

Vorbereitung: Bilde aus 12 Steinen 3 Häufchen (4 Steine pro Häufchen).

Ziel des Spiels: Wer den letzten Stein zieht, hat verloren.

Spielablauf: Pro Runde darf jede Person von einem Häufchen beliebig viele Steine wegnehmen.

Variante: Jedes Steinhäufchen hat eine andere Anzahl. (z.B. 8/6/4)

Foto: Andreas Rimle



Spielschweiz am 3. St. Galler Fachforum für Waldkinderpädagogik

In der Lokremise St. Gallen treffen über 300 Personen ein. Eva Helg und Gerald Hüther sind die Referenten am Morgen (siehe nachfolgende Kurzberichte «Bildung als Abenteuer» und «Referat Gerald Hüther»). Nach einer feurigen Outdoor-Verpflegung im Wald, werden verschiedene Workshops angeboten und der Tag wird mit einem gemeinsamen «Seil-Weben» abgeschlossen. Andreas Rimle berichtet über den Anlass.

Bildung als Abenteuer – wenn Natur das Klassenzimmer ersetzt



Foto:Eva Helg

Mit schönen Bildern zeigt Eva Helg (pädagogische Leitung der Waldkinder St. Gallen) wie das Erleben eines Abenteuers für die persönliche Entwicklung von zentraler Bedeutung sind. Ein Abenteuer meint z.B. das Klettern auf einen Baum, das Bauen einer Hütte, das Gestalten eines Naturbildes oder das Erlernen anderer Kompetenzen. Das Zentrale eines Abenteuers ist die Idee. Der Weg ist noch nicht eindeutig festgelegt. Der Wille und das Ziel sind vorhanden und somit der Mut sich auf ein Wagnis einzulassen gross. Offenheit und Neugierde sind vorhanden. Vertrauen in sich und die anderen ist notwendig. Beim Abenteuer lernt man sich selber einzuschätzen, braucht seine Sinne und Fähigkeiten. Neue Herausforderungen werden gemeistert und die Welt wird erkundet. Der Weg ist Teil des Ziels.

Referat Gerald Hüther

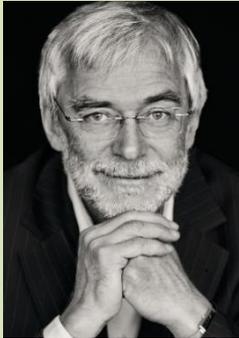


Foto: www.kulturwandel.org

Das Buch «RETTET DAS SPIEL! – WEIL LEBEN MEHR ALS FUNKTIONIEREN IST» des Referenten Gerald Hüther, anerkannter Neurobiologe, Hirn- und Lernforscher, hat mich inspiriert und so freue ich mich riesig auf die Begegnung und das Referat. Hier ein paar prägende Zitate Hüthers und einige seiner Gedanken:

«Man darf einem Menschen doch nicht die Lust am Leben nehmen!»

Als Kind kommen wir mit Neugierde und Lebensfreude auf die Welt. Die Umwelt kann dafür sorgen, dass dies so bleibt oder eben verloren geht. Es lohnt sich die Kreativität, das Interesse, die Zielstrebigkeit und den Mut des Kindes und Erwachsenen zu behalten oder zu fördern.

«Du darfst nie einen anderen Menschen zum Objekt machen!»

Folgen wir unserem Herzen. Achten wir, dass unsere Bedürfnisse und Ideen in unseren Alltag einfließen. Beantworten wir die Fragen der Kinder und gehen auf ihre Anregungen ein. Gestalten wir unseren eigenen Lernprozess. Packen wir die Herausforderungen an. Wahren wir unsere Autonomie.

«Lassen wir unsere Kinder entdecken, forschen und Teil haben.»

Waldartisten – Zirkus unter dem Blätterdach

Judith Büsser – Bewegungspädagogin (Grünes Klassenzimmer Bern) – zeigt, wie man mit Waldmaterial jonglieren (Zapfen, Stecken) oder balancieren kann.

Trapeze werden im Wald aufgebaut. Eine Gruppe widmet sich der Akrobatik. Eine kleine Zirkusaufführung üben wir ein und tragen diese vor.

Fazit: «Das Thema «Zirkus im Wald» werde ich als Spielpädagogin bestimmt in verschiedenen Formen umsetzen. Vertrauen schaffen, einander helfen, etwas wagen... ich habe es genossen.»



Spiele mit selbstgebastelten Reifen. Foto: Andreas Rimle

Erntezeit – Erlebnis des Baumfällens



Erlebnis Baumfällen mit Naturpädagoge. Foto: Andreas Rimle

Warum gerade dieser Baum gefällt wird, erzählt uns der Revierförster und Naturpädagoge Walter Bicker plausibel.

Wir bestimmen die Fläche der Baumkrone in dem wir mit Bändern ein Viereck der Krone erstellen (siehe Bild). Wir erfahren, welche Überlegungen und Vorkehrungen zur Sicherheit gefällt werden.

Das Erlebnis, wie ein Baum zu Boden donnert, welcher viele Jahre im Wald gewachsen war, ist überwältigend.



Gemeinschaftserlebnis Weben
Foto: Andreas Rimle

320 Personen, 160 Seile

Zum Abschluss erhalten alle das Ende eines Seils. Es folgt ein Gross-Abenteuer. Wir weben gemeinsam – unten durch, oben durch...! Das Gemeinschaftserlebnis verbindet und ergibt folgendes Produkt: ein Sprungtuch.

Ich schaue auf einen anregenden Tag zurück und bin mit einem Rucksack voller neuer Ideen ausgerüstet. Viele Kontakte habe ich geknüpft (gewoben ©) oder gefestigt.

Das nächste Forum findet am 31. August 2018 statt. Zusätzliche Informationen über Waldkinder St. Gallen, Fachforum und Waldkinderpädagogik: www.waldkinder-sg.ch.

Hilfreiche Links aus verschiedensten Gebieten des Spiels



[Spiele zur Förderung von Hirnfunktionen](#)



[Spielempehlung: «Rhombus»: das neue Brett-Strategiespiel](#)



[Dossiers von Prof. Margrit Stamm \(Erziehungswissenschaft\)](#)



[Magazin Wege zum Kind 5/17: «Spielen im Gottesdienst»](#)



[Lehrmittel für spielerisches Outdoor-Lernen: «Aussen lernen»](#)



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



[Lied «Früher» von Berndt Stelter zum Thema «Spielen»](#)



[Projekt «Vater/Kind-Anlässe in Kitas»](#)



[Neue Spielplätze: Video «Neue Spielplätze» \(Belzig\)](#)



[Website Märchengesellschaft «SMG»](#)



[Spiele rund um die Welt \(Unicef-Broschüre\)](#)



[Website des «Schweizerischen Jongliervereins» jonglieren](#)

Ausblick

- **Spielbrunch:** Am 14. Januar 18 lädt Priska Flury zu einem Spielbrunch in Lenzburg ein. [Infos hier.](#)
- 16. Februar 2018: Spielschweiz trifft die **Pädagogischen Hochschulen** in Zofingen
- 25./26. Mai 2018: **Spielkonferenz «Bespielbare Städte»** organisiert durch Pro Juventute
- September 2018: **«spielschweiz.ch»-Treffen** in Bern geplant. Weitere Details sind im nächsten Heft zu finden.
- **Rätsel, Bilder und Projekte** für die Frontseite der Homepage können jederzeit an Andreas Rimle gesendet werden.
- Ab 2018 Start mit **Eigenfinanzierung der Homepage** (einzelne Beiträge für Links Spielläden, Werbung und Artikel, usw.).

Impressum und Kontakt

Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Andreas Rimle
Spielpädagoge
Quellenstrasse 10a
9016 St. Gallen

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

Leitartikel Schwerpunkt

Spielerische Begegnung

Rendez-vous ludique

Wie oft entdeckt der Mensch etwas Neues in seinem Leben, indem er der Leidenschaft eines anderen Menschen begegnet. Die Passion des anderen macht uns neugierig und «gluschtig». Wir sind bereit uns mit der Leidenschaft des anderen auseinanderzusetzen und öffnen uns für Neues. Plötzlich wird aus der Begeisterung des anderen eine gemeinsame Leidenschaft oder zumindest ein geteiltes Erlebnis. Auslöser jedoch war eine Begegnung.

Diesen Begegnungen mit Menschen und ihren Spielleidenschaften gehen wir im aktuellen

Schwerpunkt nach. Die Begegnungen sind zufällig oder besser gesagt vom Leben geprägt. Das heisst es sind Menschen dargestellt, die mir in meinem Leben begegnet sind und es sich angeboten hat etwas genauer nachzufragen und in ein Gespräch einzutauchen.

Vielleicht befinden sich auch spielbegeisterte Menschen in ihrem Umfeld und es würde sich lohnen in einen ausführlicheren Dialog einzusteigen. Ich entdecke am Liebsten Neues über andere Menschen! Probieren Sie es aus... ●



Foto: Andrea Riesen

Mike Keller: Spielautor – Spielentwickler und -erfinder

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Thema Spiel?

M: Spiel ist eine Leidenschaft, ein angenehmer Zeitvertreib, eine Herausforderung für mich. Ebenso ein Wettstreit, nicht zwingend mit dem Gedanken des Gewinnens, sondern mehr mit der Idee was kann ich gegen die anderen herausholen. Und ich mag es beim Spielen eine coole Geschichte mit anderen Menschen zu erleben. Als Spielentwickler fasziniert mich natürlich besonders das Analysieren der Spiele, sozusagen das Geheimnis des Spiels zu erforschen.

R: Wie wurdest du Spielentwickler?

M: Ich war früh fasziniert vom Spielreiz. Die Frage was «fägt» hat mich beschäftigt. Ich bin eingetaucht in die Spielmechaniken, habe mir bei Spielen Gedanken gemacht, was man hätte anders machen können. Während diesen Gedankenspielerereien habe ich entdeckt wie spannend die Spielmechaniken sind. Wie schnell etwas anders wird, wenn nur 1 winziges Rädchen in der Spielmechanik geändert wird. Alles hängt zusammen, etwas anderes entsteht, diese ergänzenden Elemente, diese Zahnräder, die ineinandergreifen begeistern mich. Mein Ehrgeiz und meine Neugierde für diese Zusammenhänge sind stetig gewachsen. Bis ich irgendwann nicht mehr nur bekannte Spiele verändert habe, sondern eigene Spiele entwickelt habe. Wenn ich heute Brettspiele kennenlerne, sehe ich oft welche Herangehensweise der Autor gewählt hat. Jeder Autor hat eigene Wege.

R: Ich habe den Eindruck, du beginnst die Entwicklung eines Spiels immer bei der Mechanik, ist das korrekt?

M: Ja in den meisten Fällen ist dies so. Ich teste verschiedene Spielmechaniken und versuche sie zu ineinandergreifenden Elementen zu verknüpfen. Erst spät im Prozess suche ich dann ein Thema, welches das Spiel erhalten soll. Ab diesem Entwicklungsstadium versuche ich das Thema und die Spielmechaniken optimal ineinander zu fügen. Selten habe ich zuerst ein



Foto: Henk Rollemann

Thema, das mich beschäftigt, welches ich in einem Spiel umsetzen will und die Mechanik dazu suche.

R: Wie ist deine erste Veröffentlichung entstanden?

M: Ich kam in Kontakt mit Andreas Odenthal, welchen ich in Essen kennen lernte. Wir haben als Co-Autoren meine für mich erste Veröffentlichung entwickelt – das Spiel «La Granja». Diese Co-Autorenanarbeit war sehr bereichernd. Wir haben uns zwar selten gesehen – das meiste lief über Email, da Andreas in Norddeutschland lebt – doch hatten einen intensiven Austausch miteinander, konnten diskutieren, Kompromisse

Stichwort: «Spielmechanik»

Als Spielmechanik wird der Ablauf eines Spiels bezeichnet. Die Art, wie aus definierten Ausgangssituationen, den Spielregeln und den Aktionen des Spielers folgend ein Spielerlebnis entsteht.

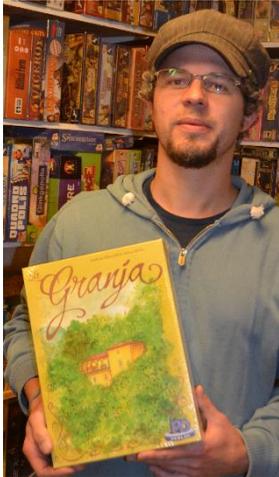
Eine Ausführliche Übersicht über Spielmechaniken im nachfolgenden Link.

[Link: Übersicht Spielmechaniken im Boardgame Geek](#)

suchen und eine Vertiefung der Gedanken erreichen. In dieser Phase habe ich sehr viel gelernt.

R: La Granja war dein erstes Spiel auf dem Markt?

M: Ja genau. Das Spiel wurde im Sommer 2014 veröffentlicht, hier herrscht oft etwas Flaute auf dem Spielemarkt, was sich positiv für unser Spiel auswirkte. Wir hatten sehr schnell eine positive Resonanz. Das Spiel ist mittlerweile in 8 Sprachen erschienen.



Granja ist sehr beliebt und erscheint in 8 Sprachen.
Foto: Andrea Riessen

R: Wie lange dauert es bis ein Spiel fertig entwickelt ist?

M: Bei La Granja hat die gesamte Entwicklung bis es auf den Markt kam sicher 5 Jahre gedauert; wobei man natürlich nicht über 5 Jahre immer nur am selben Spiel weiterentwickelt hat.

R: Kann man vom Spiele entwickeln leben?

M: Aktuell kann ich dies nicht. In der Regel verkauft der Autor seine Rechte an einem Spiel an einen Verlag. Mit diesem Verlag schliesst der Autor einen Vertrag ab, welcher regelt, wieviel Prozent pro verkauftem Spiel er erhält. Wenn ich also zum Beispiel einen Vertrag habe, der mir 5%-7% pro verkauftem Spiel zuspricht und das Spiel in einer 1'000er Auflage einen Umsatz von etwa 40-50'000 Euro erzielt, kannst du selber ausrechnen was ich für den Verkauf der Rechte erhalte. Der Umsatz ist natürlich auch abhängig, ob es zum Vollpreis oder zu Händlerkonditionen verkauft wird.

R: Womit verdienst du deinen Lebensunterhalt?

M: Ich arbeite 60% als Gipser auf dem Bau. Daneben bin ich 2 Tage Hausmann, betreue die Kinder und den Haushalt und meine Partnerin geht arbeiten.

R: Was sind deine aktuellen Projekte?

M: diesen Herbst erschien In Essen, an der Spiel 17, mein neues Spiel Agra. Dieses habe ich am Stand des Verlegers vorgestellt und erklärt. Ich bin sehr zuversichtlich, das Spiel hat schon viele Lorbeeren zum Voraus erhalten. Auf dem Weg, der dieses Spiel genommen hat, war auch Glück dabei. Der Verlag hat Michael Menzel beauftragt die Grafik zu machen. Es ist ein wirklich tolles Resultat entstanden, welches ich zwar nicht direkt beeinflussen konnte, aber welches mir durchaus sehr gefällt (s. Infobox unten). Übernächstes Jahr sollte mein Spiel Green House erscheinen. Hier bin ich zusammen mit Uwe Rosenberg auf gutem Weg einen Verlag zu finden.

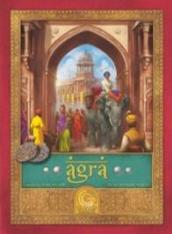
R: Wie viele Spiele hast du normalerweise in Arbeit?

M: Ich habe oft sehr viele verschiedene Spiele in Arbeit. Vielleicht 2 meistens sehr intensiv und parallel zueinander. Im Gesamten aber sicher 6-10. Ich beginne manchmal mit einem Spiel, dann lasse ich es wieder etwas in einer Schublade liegen und erst später hole ich es wieder hervor. So wechseln sich die Spiele immer etwas ab.

R: Wenn ein Spiel fertig ist, wie findest du einen passenden Verlag?

M: Ich habe glücklicherweise Beziehungen zu Menschen, die in den Verlagen arbeiten oder die jemanden kennen, der vernetzt ist in der Verlagswelt. Dann versuche ich regelmässig ein gutes Spiel dem Autorenwettbewerb «Hippodice» zuzuschicken (siehe Box Seite 29). Hier können alle eine Idee für ein Spiel einsenden und Ausgewählte Einsender können anschliessend einen Prototyp einsenden, der getestet wird.

Infobox Expertenspiel Agra

Autor:	Mike Keller	
Grafik:	Michael Menzel	
Verlag:	Quined Games	
Sprachen:	4 (D/F/E/NL)	
Alter:	ab 12 Jahren	
Preis:	ca. CHF 80	
Bezug:	Fachhandel	

Hippodice Wettbewerb



«Dieser Wettbewerb steht für langjährige Tradition. Genau genommen werden seit 1989 Spiele eingereicht, getestet und bewertet.

Gleichzeitig steht dieser Wettbewerb auch für viele erfolgreiche Veröffentlichungen. In diesen 26 Jahren, wurden 81 Spiele der teilnehmenden Spiele veröffentlicht. Mit Mississippi Queen sogar das Spiel des Jahres 1997. Und ich weiss von diversen anderen Spielen aus den letzten Jahren, die ebenfalls veröffentlicht werden oder die es schon sind.

Für viele Autoren war dieser Wettbewerb zudem ein Sprungbrett zur ersten Veröffentlichung. Ja, selbst die grossen Spieleautoren der Szene wie Uwe Rosenberg, Michael Schacht oder das Autorenpaar Inka & Markus Brandt waren sich nicht zu schade und haben hier schon erfolgreich teilgenommen. Da wundert es kaum, dass sich gar Legenden um diesen geschichtsträchtigen Wettbewerb ranken. So kam mir zu Ohren, dass sich zwei Verlage einst sogar darum stritten wer nun das Spiel bekommt.

Mitmachen lohnt sich, auch oder gerade weil, das Niveau des Wettbewerbs so hoch ist. Wer in die Endrunde kommt ist auf einem guten Weg.

Mitmachen kann dabei jeder, der einen selbstständig entwickelten Prototyp besitzt. Dieser darf lediglich bis zum Tag der Ergebnisbekanntgabe nicht veröffentlicht sein. Dabei ist es egal ob Kinderspiel, Familienspiel, Kennerspiel oder Expertenspiel.

Bewerben kann man sich ausschliesslich per Mail. Was diese E-Mail beinhalten soll, lest ihr am besten auf der Hippodice Website selbst nach.»

 [Link: Brettspielabor – Hippodice Autorenwettbewerb](#)

R: Wie testest du deine Spiele?

M: Ich kenne viele Spielbegeisterte in meinem Bekanntenkreis. So stelle ich eine Runde zusammen für ein Testspiel.

R: Was ist deine Entdeckung auf dem Spielmarkt. Oder welche Trends zeichnen sich ab?

Es gibt noch «Escape Room» von Noris und «Unlock» von Space Cowboys. Auch diverse andere Verlage haben bereits solche Rätselspiele im Sortiment.

R: Was wäre ein nächster Erfolg für dich?

M: ich würde mich unheimlich freuen, wenn Agra es beim Deutschen Spielepreis (siehe Box unten) unter die ersten 10 schaffen würde. ●

Deutscher Spielepreis

Der «**DEUTSCHE SPIELE PREIS**» bündelt zahlreiche Initiativen und die Sachkunde der gesamten deutschsprachigen Spieleszene, die sich seit dem Ende der 70er Jahre entwickelt hat.



Er versammelt somit einen breiten internationalen Sachverstand aus unterschiedlichen Arbeits- und Berufssphären: Tausende von Spielern werden nach ihren Bestenlisten gefragt.

Auch Leser der Zeitschriften «Fairplay», «spielbox» und «Spielerei» sind an dieser Wahl beteiligt.

Ausgewählte Journalisten des Fernsehens, des Rundfunks und der Printmedien geben ihr Votum in entsprechenden Bestenlisten ab.

Über 300 Spielespieler in Deutschland, Österreich und der Schweiz werden ebenfalls um ihre «Bestenliste» gebeten. Ausgewählte Spielespielgeschäfte erarbeiten jeweils Bestenlisten nach ihren Kriterien.

Seit dem Jahre 2001 sind auch Abstimmungen per Internet zulässig.

 [Link: Abstimmungsplattform «brettspielbox.de»](#)

Robert Baumgartner: Gründervater des Vereins «Geimerei»

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

Robert Baumgartner (RO): Ich mag es mit den Menschen etwas zu tun. Im Spiel kann man die Menschen neu kennenlernen. Natürlich kommt ab und zu auch der Ehrgeiz und der Sportsgeist in den Spielen zum Vorschein. Und ich habe den Verein «Geimerei» zusammen mit Reto Müller, Remo Badertscher, Mirjam Baumgartner und Mirjam Schmutz mitgegründet.

R: Wie ist dieser Verein entstanden?



RO: Ich war mit langjährigen Bekannten oft in Oberburg in einem Lokal mit einem Standard Spielangebot zu Gast. Die Idee, ein Angebot ohne Konsum Zwang und trotzdem eine Attraktion zum fortgehen zu haben, hat uns geleitet. Wir wollten nicht zu jemandem nach Hause gehen, so dass man die Möglichkeit hat, noch auf andere Menschen zu treffen. Wir waren 5 Gründungsmitglieder und haben den Verein initiiert.

R: Wie hat sich der Verein entwickelt?

RO: Aktuell sind wir in der 3. Saison. Wir haben unterdessen 38 Mitglieder. Es ist ein Dominoeffekt entstanden. Viele haben Bekannte mitgebracht. Werbung haben wir nie gemacht und sind trotzdem grösser geworden.

R: Woher kommt deine Spiel Leidenschaft?

RO: Ich bin so aufgewachsen. Wir waren 3 Geschwister zu Hause und hatten einen Spielschrank. Regelmässig sind wir auch in die Ludothek oder in die Broki zum Spiele suchen. Häufig wurde auch gejasst zu Hause. Wir haben zu Hause Jassturniere veranstaltet.

R: Wie hat dich das Thema Spielen auf deinen Reisen begleitet?

RO: Ich war viel auf Reisen in Süd und Mittelamerika, in Südostasien, in Skandinavien. Reisen ist auch eine tolle Gelegenheit Menschen kennen zu lernen. Einfache Spiele helfen dazu enorm. Es bildet sich ein gemeinsamer Gesprächsstoff. Besonders Spiele mit wenig Text

mag ich hierfür. «Rumi» und «Carcassonne» hatte ich meistens dabei. Mir hat das Spielen im Ausland auch sehr geholfen meine Sprachsicherheit in der fremden Sprache zu festigen.

R: Was ist deine grösste Entdeckung aus der Reisezeit?

RO: Polarity (siehe Infobox «Polarity» nächste Seite). Das Spielfeld ist aus Stoff und auch gleich die Verpackung des Spiels, das heisst man benötigt wenig Platz es mitzunehmen, dazu noch Magnetische Spielsteine, fertig.

R: Hast du versucht Menschen das Jassen beizubringen?

RO: Jemandem jassen zu lernen ist schwierig. Ich habe aber viele dem Jass ähnliche Spiele mit Pokerkarten kennengelernt. In Kolumbien hatte ich ein witziges Erlebnis. Wir haben mit zwei



Foto: Andrea Riesen

Was ist «Geimerei»

Geimerei ist ein Verein für Spielfreudige in Burgdorf und Umgebung. In der Zeit von Google-Play, Xbox-Live und Playstation Network haben auch Gesellschaftsspiele einen Aufschwung.

Ausgeklügelte Mechanismen und wundervoll gestaltetes Spielmaterial sorgen für Aufregung, Spannung, Ärger und Witz. Geimerei ist für alle Spielfreudige die ihrem Gegner oder Mitspieler gerne gegenüber sitzen um seine Emotionen, mit ein bisschen Schadenfreude oder nicht, wahrzunehmen. Die Lachmuskeln werden oft strapaziert bei der Vergnügung mit den über 150 Spielen, die der Verein besitzt. Die Regeln dieser Spiele sind bei den über vierzig Mitgliedern des Vereins verankert. So findet sich immer jemand, der einem die Regeln erklären kann und das mühsame Spielregellesen erspart. Gespielt werden Karten-, Würf- und Brettspiele, sodass für jeden vom Unspieler bis zum Strategiespielfanatiker die geeigneten Mitspieler gefunden werden. Für ehrgeizige Spieler und Spielerinnen gibt es die Jahresmeisterschaft, in welcher die Meistergeimerin oder der Meistergeimer gekürt wird.

Romands gejasst. Alle konnten richtig jassen, aber wir haben zusammen Spanisch gesprochen, weil ich nicht gut Französisch kann und die zwei nicht gut Deutsch...

R: Was sind deine Lieblingsspiele?

RO: Das ändert immer wieder... Aktuell Black Fleet, Carcassonne, Siedler von Catan, Jassen

R: Gibt es Visionen für den Verein Geimerei?

RO: in der Sägegasse in Burgdorf läuft ein Umbau für ein Kulturlokal. Dort wollen wir mit den Säge Games (Link zu IG Sägegasse siehe Info-Box) eine Kooperation anstreben. Ansonsten nein, wir wollen nicht unbedingt grösser werden. Die vereinsinterne Meisterschaft versuchen wir möglichst attraktiv zu machen, da gibt es sicher ein paar kleine Änderungen. ●

Robert Baumgartner

Robert Baumgartner ist 32 Jahre alt, gelernter Bäcker und aktuell im Vorpraktikum als Sozialpädagoge. Robert ist begeisterter Spieler und Gründungs- und Vorstandsmitglied des Vereins «Geimerei».

Infobox Verein «Geimerei»

4x im Jahr trifft man sich zur Spielrunde in Burgdorf. Die Termine findet man auf der Website des Vereins.

 [Link: Website Verein Geimerei](#)

Zusammenarbeit mit IG Sägegasse

 [Link: IG Sägegasse](#)

Polarity – das intelligente Strategie- und Geschicklichkeitsspiel

Theoretisch ist alles ganz einfach: Die Magneten haben eine weisse und eine schwarze Seite. Ein Spieler nimmt weiss, der andere schwarz. Vor Spielbeginn werden jeweils 5 Magnet-Scheiben irgendwo auf der Spielfläche platziert, hinzu kommt noch ein roter, neutraler Stein (natürlich ebenfalls magnetisch) in die Mitte.

Nun müssen die Spieler eigentlich nichts weiter tun, als ihre Steine ins Spiel bringen. Wer dran ist, kann das tun – muss eine neue Scheibe aber quasi auf dem Magnetfeld einer anderen Scheibe ablegen. Alternativ kann man eine so abgelegte (und auf dem Magnetfeld halb schwebende) Scheibe aus ihrem Schwebezustand befreien und mittels Abstossungskräfte eines weiteren Spielsteines flach hinlegen. Erst jetzt zählt sie wie eine vollwertige Scheibe für alle Spielzwecke.

Praktisch ist das alles aber nicht wirklich einfach und benötigt ein hohes Mass an Feingefühl – *Polarity* ist in erster Linie ein Geschicklichkeitsspiel. Es passiert sehr leicht, dass etwas passiert, was nicht passieren soll: Scheiben klappen um, ziehen sich gegenseitig an und klappen zusammen oder springen irgendwo einen ganz anderen Stein an. In diesen Fällen gilt die Faustregel: Erlangt der Gegner einen Vorteil durch die ungewollte

Reaktion, wird der Fehler nicht korrigiert. Wenn nicht, muss der Spieler seine ungehorsame Scheibe wieder in seinen Vorrat zurücknehmen.

Das Spiel endet entweder, wenn die rote Scheibe wegspringt (der Spieler, der das verbrochen hat verliert sofort) oder ein Spieler all seine Scheiben untergebracht hat – dann gewinnt derjenige, der mehr Scheiben in Türmen (die durch Fehler entstehen) hat.

Polarity ist eine Herausforderung und schlägt so auf intelligente Weise die Brücke zwischen trockenem abstraktem Strategiespiel und locker flockigem Geschicklichkeitsspiel. Und nicht zuletzt ist gerade der Nervenkitzel beim Einsetzen der Steine beachtlich. Auch das Spielbrett aus feinem, leinenartigen Stoff bietet immer einen Hingucker. Ein echtes Spiel für Liebhaber und nervenstarke Menschen mit ruhigen Händen

Infobox Polarity Spiel

Verlag: Ekkos
 Autor: Douglas Seaton
 Spieleranzahl: 2 (oder 4)
 Alter: ab 7 Jahren



Sven Jau: Rasant unterwegs mit Lego und Gaming-Rig

Interview und Fotos: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

S: Spiel ist ein Hobby für mich. Ich besitze eine Lego Sammlung und ein «Gaming Rig».

R: Sprechen wir zuerst über deine Legosammlung.

S: Lego zusammenbauen ist Entspannung für mich. Zirka 5x im Jahr, wenn ich das Wochenende alleine bin, baue ich ein Stück zusammen.

R: Wie wählst du die Objekte aus?

S: Ich wähle immer Sammlerstücke. Zum Beispiel Dinge aus Star Wars. Hier wurde ich sicher inspiriert aus meiner Kindheit und aus den Kinofilmen. Oder ich wähle Technik Sets mit Themen



Der (Lego)Porsche 911 GT3 RS ist 17 cm hoch, 57 lang und 25 cm breit (ohne den mit 3-Drucker gedruckten Sven Jau...).

die mich faszinieren. Mein Porsche zum Beispiel soll irgendwann das wertvollste Technik Set werden. Die Sets werden in der Regel 2-3 Jahre produziert und dann sind sie nicht mehr erhältlich. Insider sprechen von hoher Wertstabilität, d.h. die Sets werden über die Jahre hinweg eher wertvoller. Ich bin auch fasziniert von der Ausführung der Sets. Der Porsche hat beispielsweise eine funktionierende Schaltung!

R: Wie ist deine Legofaszination entstanden? Ein Relikt aus der Kindheit?

S: Vor zirka 2 Jahren, im Austausch mit einem Kollegen, habe ich die Legos wiederentdeckt. Ich hatte auch Lego als Kind – damals habe ich aber damit gespielt, heute werden die Sets nach dem Aufbau nicht mehr zum Spielen, sondern zum Ausstellen verwendet.



Foto: Sven Jau

R: Jetzt zu deinem «Gaming Rig». Was ist das?

S: Mein Gaming Rig ist eine Spielanlage. Ich habe schon während der Schulzeit viel am Computer gespielt. Vor allem Rennspiele haben mich «gepackt». Anfangs benutzte ich dazu ein einfaches Media Markt Lenkrad. Unterdessen habe ich mir eine qualitativ hochwertige Spielanlage zusammengestellt.

R: Wie ist deine Spielanlage gewachsen?

S: Gestartet habe ich mit einem Stuhl, den ich zum gamen gekauft habe. Dazu ein Lenkrad mit Pedalen. Mit dieser Einrichtung hatte ich oft Rückenweh nach dem Spielen. So habe ich einen



Mit professionell eingerichtetem Gaming Rig geht's in die Rennen. Auch hier überlässt Sven Jau nichts dem Zufall.

echten Autositz in die Anlage integriert und benötigte dazu auch einen guten Unterbau. Ich habe ein Alugehäuse mit modularem Aufbau dazu gewählt. So hat sich die Anlage Schritt für Schritt verbessert.

R: Was fährst du genau für Rennen?

S: Ich nehme an iRacing Rennen teil. Ich bin unterdessen Mitglied des «Disabled Motorsport Rennteam» bestehend aus 6 Personen. Gemeinsam sind wir dieses Jahr diverse 24 Stunden Rennen und diverse andere Rennserien gefahren. Unterdessen habe ich alle diese Fahrer auch persönlich kennengelernt. Das ist toll, wir sind eine gute Truppe.

R: Wie funktionieren diese Rennen?

S: Es gibt etwa 10-15 Rennserien. Es macht Sinn, dass man sich auf 1-2 Serien beschränkt, an welchen man teilnehmen will. Ich habe letztes Jahr an einer Serie teilgenommen. In so einer Serie finden dann während 12 Wochen Rennen statt. Es wird Anfang Saison ein Rennkalender veröffentlicht. In einer Rennwoche findet alle 2 Stunden ein Rennen statt, an welchem man teilnehmen kann.

R: und wie ist die Wertung?

S: In jedem Rennen können, wie in echten Autorennen, Punkte gewonnen werden. Ende Saison werden diese zusammengezählt und die Rangliste ermittelt. Jeder Fahrer hat eine persönliche Wertung, die aus zwei Komponenten besteht. Einerseits das «iRating»:



Verdiente Auszeichnung für eine gelungene Rennserie: Sven schafft es in seiner Division auf den ersten Rang!

je höher diese Punktzahl, desto bessere Gegner werden einem zugeteilt. Andererseits das «Safety Rating».

Mit diesem Rating kann man sich höhere Lizenzen herausfahren und entsprechend an schwierigeren Rennserien teilnehmen.

R: Wie gut schneidest du in den Rennen ab?

S: in der Regel bin ich in einem Rennen bei den schnellsten 20. Letzte Saison in der Advanced



Der Rennfahrer in seinem Element: die rasante Fahrt erfordert höchste Konzentration schnelle Reflexe und Erfahrung – (fast) wie in echten Autorennen.

Mazda MX-5 Serie bin ich in der Division 2 erster geworden. Somit war ich auf der Weltrangliste über alle Divisionen auf Platz 10.

R: Wie ist deine aktuelle Punktezahl und wie hoch kann man sein?

S: Aktuell bin ich bei zirka 3800 Punkten. Die besten sind inzwischen bei fast 10'000 Punkten.

R: gibt es Fahrer, die damit Geld verdienen?

S: Klar. Es ist möglich Sponsoren zu haben und so Geld zu verdienen. Am Nürburgring findet seit 3 Jahren die Sim Racing Expo statt. Anfangs ganz klein ist die Expo von Jahr zu Jahr gewachsen. Die E-Sports Szene entwickelt sich im Moment enorm. Dies merken auch die Firmen und ein Sponsoring wird lukrativer.

R: Wie lange dauert ein Rennen und wie viele Stunden pro Woche fährst du?

S: Ein Rennen dauert rund 30 Minuten dazu kommen vorher Warm-up, Qualifying, und nach dem Rennen die Analyse. Während der Saison fahre ich rund 5-6 Stunden die Woche. Daneben je nach aktuellem Interesse und Motivation. ●

Infobox

SIM Racing Expo Nürberg
[Link: Racing Expo Nürberg](#)

iRacing Website (mit Livestreams)
[Link: iracing.com/live](http://link.iracing.com/live)



Spielerische Begegnungen an der SuisseToy 2017



«Toyman» Gilles Delatre

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

Gilles Delatre (G): Ich arbeite seit 30 Jahren im Spielwarengeschäft. Ich habe mich spezialisiert auf Holzspielwaren wie Bilboquet, Jojo, Kreisel...

R: Wie hast du zu deinem Beruf gefunden?

G: Ich habe Wirtschaft studiert und wollte ins Spielwarengeschäft wechseln, wusste aber nicht wie. Da habe ich diesen Master «Science de Jeu» in Paris entdeckt. Ich war dann 1 Jahr in Paris und habe diese Ausbildung absolviert. Während der Ausbildung habe ich ein Praktikum bei Vilac (siehe blaue Box) gemacht und bin geblieben.

Holzspielwarenfabrik Vilac

Die Firma Vilac ist seit über 100 Jahren im Bereich Holzspielwaren aktiv. Vilac fertigt hochwertige interaktive Holzspielwaren, wunderschönes Spielzeug für draussen und fürs Rollenspiel, ausgefallene Kinderautos, Gesellschaftsspiele sowie Holzpuzzles für Babys und Kleinkinder. Vilac überzeugt durch das wunderschöne Design mit französischem Esprit. Zudem stellt Vilac viele der Holzspielwaren im französischen Jura her.

[Link: www.vilac.com](http://www.vilac.com)

R: Was waren die Inhalte der Ausbildung?

G: Hauptsächlich die Entwicklungspsychologie der Kinder

R: Wie sieht dein Beruf konkret aus?

G: Seit 7 Jahren bin ich selbständig. Ich vertreibe für 15 verschiedene Marken Holzspielwaren in der Schweiz.

R: Machst du noch andere Jobs rund ums Spiel?

G: Ja gelegentlich mache ich Spielanimation an Festen. Das Nationalmuseum der Welschen Schweiz in Prangins veranstaltet jeden Sommer einen «Tag der offenen Türe» (siehe Box). Dort darf ich jeweils in ihrem wunderschönen Garten einen Spieltag organisieren. Oder in Estavayer-le-Lac ist jeden Sommer : ein Kinderfestival «Ludimaniak» (s. Box). Dort bin ich mit Karten-



spielen, Diabolo, Hulahopp und Geschicklichkeitsspielen dabei. Ich bin ein Hulahopp Profi. Früher habe ich das auch an der

Suisse Toy gemacht, das war lustig. In Morges ist auch jedes Jahr ein Diabolo Festival (siehe Box).

R: Was spielst du zu Hause?

G: Croquet ist mein Lieblingsspiel. Ich habe meine Abschlussarbeit über dieses Spiel geschrieben. Das spiele ich immer zu Hause im Garten, ich bin ein richtiger Croquet Spezialist. Dann mag ich das Kartenspiel Belote. Das ist ähnlich wie Jass. Gespielt wird mit den französischen Jasskarten aber nur mit 32 Karten, die 6 wird weggenommen. Weiter mag ich Dixit, Qwirkle und «6 Nimmt!».

R: Was ist deine Entdeckung der letzten Spieljahre?

G: Alte Dinge werden wiederentdeckt. Menschen sind mehr überrascht mit Kreisel als mit ihren Smartphones. Die Suisse Toy ist immer eine gute Gelegenheit dazu.

R: Was sind bekannte Spiele in Frankreich?

G: «Jeu de petits chevaux», das ist so populär wie das Leiterspiel in der Schweiz. Und natürlich Pétanque und Belote.

R: Ein Schlusswort...

G: Mein Motto «make the world play!» ●

Infobox Spielanlässe

Tag der offenen Türe Nationalmuseum Prangins

[Link: mehr Informationen zum Tag des Spiels](#)

Kinderfestival «Ludimaniak» Estavayer-le-Lac

[Link: Projektinformation Website Verband](#)

Diabolo Festival Morges

[Link: mehr Informationen zum Diabolo Festival](#)

[Website du «Toyman»](#)

Doris Dellenbach: Pokémon Liga- und Turnierleiterin

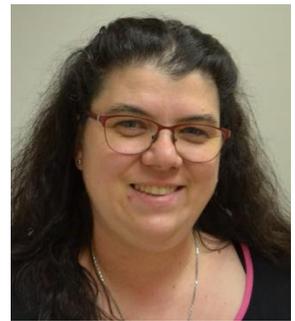
Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

D: Ich war von klein auf mit dem Spiel in Berührung. Ich komme aus einer Spieler Familie und mag sowohl Gesellschaftsspiele als auch elektronische Spiele. Ich bin offen zum Ausprobieren von verschiedenen Spielen. Entweder bleibe ich dann dabei oder ich lasse es wieder.

R: Wie bist du in die Pokémon Szene gelangt?

D: Meine beiden Söhne haben Karten gesammelt als sie klein waren. Plötzlich hatte ich viele Karten zu Hause und keine Ahnung wozu diese dienen und wie man mit ihnen spielen kann. Ich begann zu recherchieren und bin schliesslich an der SuisseToy fündig geworden. Ich habe eine CD Rom mit den Regeln erhalten. Dann habe ich im Internet gesucht und eine Pokémon Liga in Deutschland gefunden, für die Schweiz war aber nichts angegeben. Eines Tages sehe ich im Laden in Thun einen Werbeflyer für die Pokémon Liga. Wir sind hingegangen und dabei geblieben.



R: Wie hat sich die Begegnung mit der Schweizer Szene weiterentwickelt?

D: Der Ligaleiter von Thun hat seinen Posten abgegeben und ich stand vor der Wahl das Amt zu übernehmen oder die Liga geht zu. Da ich zwei Pokémon angefressene Jungs zu Hause hatte, habe ich mich entschlossen, die Leitung der Liga zu übernehmen.

R: Wie funktioniert die Pokémon Liga?

D: Wir bauen und testen Decks, tauschen Karten, spielen und haben eine gute Zeit miteinander. Auch üben wir für Turniere. Unsere Liga ist in Amerika gemeldet und ich rapportiere regelmässig unsere Aktivität, so dass wir in der weltweiten Turnierwertung und Liga registriert sind. Es gibt verschiedene Turniere, die gespielt werden und je nach Grösse und Bedeutung des Turnieres kann man eine unterschiedliche Punktezahl erreichen. Die gesammelten Punkte berechtigen dann zur Teilnahme an internationalen Anlässen

R: Hast du schon an internationalen Anlässen teilgenommen?

D: Ja mein jüngster Sohn wurde, kaum hatten wir mit den Pokémon Turnieren gestartet Schweizer Meister und war eingeladen an den Weltmeisterschaften in Amerika teilzunehmen. Er durfte in der Kategorie Junior die Schweiz vertreten.

R: Wie gross ist die Schweizer Pokémon Szene, wie funktioniert sie?

D: Es gibt knapp 10 Ligen, die so wie wir auch, mit Amerika verlinkt sind und ihre Turniere rapportieren. Deren ihre «alteingesessenen» Spieler kenne ich alle. Es gibt viele Spieler, die «nur» Liga und lokale Turniere spielen. Eine Handvoll reist regelmässig ins Ausland an Turniere und so an die 20 reisen an alle Turniere in der Schweiz. Es hat sich sehr viel am System verändert in den letzten Jahren. Leider nicht alles zu Gunsten der Schweiz. Am 3. Dez. starten wir deshalb mit einer neuen Turnierreihe, nur in der Schweiz, den Swiss Open. Da gibt es tolle Preise zu gewinnen.

Aktuell hat es ein paar neue Läden gegeben, die auch Liga anbieten, aber noch nicht mit Amerika verlinkt sind. Die Schweiz hat dadurch viele neue Spieler erhalten.

R: Was wird heute für ein Turnier gespielt?

D: Heute ist ein «Prerelease» Turnier. Das heisst in der Teilnahme Gebühr ist ein neues Kartenset enthalten, das die Mitspieler erhalten.

R: Wie funktioniert dieses Turnier?

D: Die Spieler erhalten Zeit sich aus dem Prerelease Set ein Deck mit 40 Karten zusammenzustellen. Anschliessend lost der Computer die Spieler gegeneinander aus und die zwei gewählten Spieler machen eine Partie gegeneinander. Das Resultat wird wiederum im Turnierprogramm im Computer registriert. Dann wird die nächste Paarung vom Computer errechnet. So werden 3 Runden gespielt.

R: Ich sehe hauptsächlich männliche Teilnehmer ist dies korrekt?

D: Ja die Frauen sind in der Minderheit. Ich weiss auch nicht genau weshalb. Pokémon ist ein tolles Strategie Spiel. Eine Mischung aus Jass und Schach. Ich muss jede Karte und deren Eigenschaften kennen und richtig einsetzen. In letzter Zeit sind die Frauen jedoch am Aufholen, auch kommen vermehrt Paare.

R: Spielst du selber auch

D: Wenn ich die Turniere leite darf ich nicht mitspielen. In der Liga schon.

R: Wie finden heute die Jugendlichen zu Pokémon

D: Es ist immer noch ähnlich. Es hat Pokémon Karten im Umlauf, die Kinder finden die Karten schön, tauschen sie miteinander ohne genau zu wissen, was es mit diesen Karten auf sich hat. Dann gibt es ja auch die digitalen Pokémon Spiele. Die Pokémon Ligen sind auch immer an den Messen wie Suisse Toy oder Fantasy Basel präsent und erklären den Besuchern das Spiel.

R: Was sind deine Lieblingsspiele neben Pokémon

D: Ich mache sehr gerne Brettspiele. Aktuell gehörten Love Letter mit Erweiterung, Siedler von Catan, Zug um Zug und Machi Koro zu meinen Favoriten. ●

Pokémon Turnieranlässe

Es werden verschiedene Pokémon Anlässe pro Jahr gespielt. Im Turnierspiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Pokémon-Trainern, deren Pokémon in der Arena gegeneinander im sportlichen Wettkampf antreten. Jeder Spieler hat dabei sein eigenes Deck mit Pokémonkarten, Trainerkarten und Energiekarten. Gewinner des Spiels ist der Trainer, der zuerst sechs Pokémon des Gegners in der Arena kampfunfähig macht.

- 1 Weltmeisterschaft – als CH Spieler kann man teilnehmen, wenn man 250 Championship Punkte vorweisen kann
- 4 Regionalmeisterschaften – in der CH leider nicht mehr möglich
- Liga Cups – in der CH angeboten
- Liga Herausforderungen – in der CH angeboten

Pokémon-Weltmeisterschaften

Die Pokémon-Weltmeisterschaften sind der **Höhepunkt** der Pokémon-Wettbewerbe. An diesen Meisterschaften, die jedes Jahr üblicherweise im August stattfinden, nehmen die besten Spieler des Pokémon-Sammelkartenspiels und der Pokémon-Videospiele aus aller Welt teil. Spieler kämpfen um Preise im Wert von Tausenden von US-Dollar, den Weltmeistertitel und erneute Einladungen zu den Weltmeisterschaften im darauffolgenden Jahr.

Spieler des Pokémon-Sammelkartenspiels und der Pokémon-Videospiele qualifizieren sich für die Weltmeisterschaften durch die Anhäufung von Championship Points im Verlauf der Meisterschaftsserie. Die Zahl der benötigten Championship Points, um eine Einladung zu erhalten, basiert zum einen auf der geografischen Bewertungszone und zum anderen auf der Altersklasse. Die absolut besten Spieler avancieren automatisch zum zweiten Tag und erhalten einen Reisepreis, der ihnen den Antritt zur Veranstaltung ermöglicht.

[Link: Weltmeisterschaften Website \(Englisch\)](#)

[Link: Schweizer Pokemon Turniere](#)

Ein Plädoyer für Pokémon: Pokémon fördert kognitive Lernprozesse

Text: DORIS DELLENBACH

Das Pokémon-Sammelkartenspiel hielt erstmals im Herbst 1999 Einzug in die Kinderzimmer und ist seitdem ein grosses Thema bei Kindern ab 6 Jahren. Schnell wird der Sammlerehrgeiz geweckt. Das Tauschen mit Freunden und Mitschülern ist ein wichtiges Happening. Bei Eltern und Lehrern stösst dies zuweilen noch auf Unverständnis. Dabei bietet das Spiel auch pädagogische und soziale Aspekte, die für die Entwicklung der Kinder förderlich sind.

Logisches Denken fördern und lernen mit Niederlagen umzugehen

Auf spielerische Weise fördert das Pokémon-Sammelkartenspiel das logische Denken und die Fähigkeit, komplexe Probleme zu lösen. Dabei wirkt es sich auch positiv auf die Konzentrationsfähigkeit von Kindern aus, gibt ihnen Denkanstösse, um eigene Strategien zu entwickeln oder mehrere Züge im Voraus zu planen und stärkt ihre mathematischen Fähigkeiten durch die erforderlichen Rechenaufgaben im Zahlenraum bis 250.

Gleichzeitig wird eingeübt, mit eigenen Niederlagen umzugehen und so Frustrationstoleranz aufzubauen, während ein Sieg das Selbstvertrauen steigert.



Langfristiger Lernerfolg

Jedes einzelne Spiel trägt so langfristig zu einem Lernerfolg bei. Das Pokémon-Sammelkartenspiel kann sich neben der Förderung kognitiver Lernprozesse auch positiv auf Entwicklung auf Ausbau sozialer Fähigkeiten auswirken. Anders als bei Video- oder Computerspielen sind es hier reale Mitspieler, mit denen die Kinder während des Spielens kommunizieren und interagieren. Sie lernen, sich mit anderen im spielerischen

Pokémon Sammelkartenspiel: das Spiel im OFFLINE-MODUS

Information und Aufklärung für Eltern und Lehrkräfte

«Diesen Text benutze ich für einen Informationsflyer, der sich an die Eltern, Lehrkräfte usw. richtet. Es ist mir ein Anliegen, das Spiel mit den Pokémon Sammelkarten ins richtige Licht zu rücken. Es gibt auch eine ONLINE Variante, die wir in diesem Artikel nicht behandeln.

Wichtig ist der Umstand, dass das Sammelkartenspiel – im Gegensatz zu den vielfältigen Online Varianten im OFFLINE MODUS – nicht virtuell am Computer, sondern mit realen Mitspielern gespielt wird.»

Wettbewerb auseinander zu setzen. Hauptsächlich werden so präzise Informationen über den Spielverlauf ausgetauscht, die für eine erfolgreiche Spielgestaltung genau analysiert werden müssen.

Tauschen will gelernt sein

Auch das Tauschen der gesammelten Karten zur Vervollständigung der eigenen Sammlung ist ein Aspekt, der die Ausbildung sozialer Kompetenzen fördert. Hier gilt es, gegenüber dem Tauschpartner die eigenen Interessen argumentativ zu vertreten, um einen gerechten Tausch auszuhandeln, der für beide Seiten zufrieden stellend ausfällt. ●



«OFFLINE»-Spiel in der realen Welt. Foto: Andrea Riesen.

Gaby Kaufmann: Rätselgeschichten und Erlebniswege sind ihre Leidenschaft

Text: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

G: als Kind habe ich nicht viel gespielt. Ich habe zwei ältere Brüder, die haben mit den Eltern gejast und ich musste zusehen. Ausserdem wollten die Brüder immer Monopoly spielen, das mochte ich gar nicht. Bei meiner besten Freundin zu Hause habe ich andere Spiele kennen gelernt. So richtig begonnen hat meine Spielbegeisterung mit meinen eigenen Kindern.

R: Unterdessen bist du ja sehr aktiv rund ums Thema Spiel. Was gehört alles dazu?

G: Begonnen hat alles mit den Geburtstagen meiner Kinder. Ich habe für jedes meiner drei Kinder 2x einen Detektiv Geburtstag organisiert. Da habe ich eine Geschichte geschrieben und mich mit den Geschäften in Langnau abgesprochen. So konnten sich die Kinder durch Langnau bewegen mit dem Ziel einen Kriminalfall aufzuklären. In den Geschäften konnten sie Materialien beziehen, die zum Lösen des Rätsels hilfreich waren.

R: Daraus ist dein erstes grosses öffentliches Projekt geworden?

G: Ja, ich hatte die Idee dieses Krimi Erlebnis mit dem Tourismus Bereich zu verknüpfen. So habe ich einen Comic gezeichnet und eine Geschichte dazu geschrieben, mit welcher Gäste in Langnau den Fall «Der falsche Emmentaler Käse» lösen können.



Foto: A. Riesen/G. Kaufmann

R: Was gehörte alles dazu?

G: Ich habe eine Anfrage an den Tourismus Verein Langnau gemacht. Da der Verein keine Ressourcen anbieten konnte, habe ich das Projekt alleine umgesetzt. Ich habe Gold-, Silber- und Bronze-Sponsoren gesucht. Die Goldsponsoren habe ich in meine Geschichte integriert. Ich habe einen eigenen Verlag gegründet, über welchen ich die Comics vertreibe. Aus der Eröffnung ist ein richtiges Dorffest entstanden, das war toll. Im Comic kommt eine Tiger Katze vor, passend zu den SCL Tigers (im Emmental ein sehr populärer Eishockeyclub der National League). Die Apotheke hat Kindergesichter zu Katzengesichtern geschminkt, die Bäckerei hat «Tatzengüetzi» lanciert, ein kleiner Seilpark lud zum Klettern ein, die Käsekeller waren offen... und vieles mehr.

R: Aus diesem Projekt ist auch dein erster Auftrag entstanden?

G: Genau. An der Eröffnung des Krimiwegs war der Marketingleiter der Schaukäserei Affoltern anwesend. Er hat den Besuchern die Käseherstellung über dem Feuer gezeigt. Er hat mich angefragt für die Schaukäserei einen Detektivweg zu kreieren.



Projekt «Spiel dich durch Langnau»

Quer durch Langnau laden 20 Spielposten im Freien zum Spielen und Verweilen ein. Im Angebot sind unterhaltsame Würfel-, Karten-, Lege-, Wort-, Geschicklichkeits- und Grossspiele. Die Posten werden abwechslungsreich präsentiert: Auf Tischen, am Boden, an Wänden, auf Treppen, im Park, vor Gebäuden ... Die Tour führt an den Sehenswürdigkeiten, Geschäften und Restaurants vorbei.

[Link: «Spiel dich durch Langnau»](#)

R: Wie bist du diesen Auftrag angegangen?

G: Ich habe eine Geschichte mit verschiedenen Aufgaben-Stationen entwickelt. An diesen Stationen lernen die Kinder wie Emmentaler Käse entsteht. Alles wiederum mit der Lösung eines Rätsels verknüpft. Beim Start können die Kinder eine Box mit verschiedenen Materialien beziehen, welche sie auf dem Weg gebrauchen.

R: Kannst du von diesen Aufträgen leben? Willst du das überhaupt?

G: Es ist eine Mischung. Ich arbeite 3 Tage die Woche in einer Tagesschule. Das lässt sich super mit meinem Amt als Beirätin in der Jury «Kinderspiel des Jahres» verbinden. Daneben kann ich mit Aufträgen von Firmen meine Arbeit entschädigen lassen. Projekte, die ich selber lanciere sind meistens zu einem Teil ehrenamtlich und es müssen Sponsoren für Unterstützungsbeiträge angefragt werden. Nein ich möchte nicht nur von den Aufträgen leben, da wäre mir der Druck Aufträge zu generieren zu gross. Ich finde es schön, wenn ich die Projekte selber umsetzen kann. Das lässt nur eine bestimmte Grösse zu. Ich mache alle Arbeiten bei der Projektentwicklung sehr gerne, so dass ich nicht wüsste welche Teile ich abgäbe, falls ich Kooperationen einginge.

R: Erzähl mir etwas über dein Engagement in der Jury für Kinderspiel des Jahres

G: Ich bin Beirätin im Verein Spiel des Jahres. Die Jury «Kinderspiel des Jahres» besteht, inklusive Beiräte, aus 8 Personen. Ich teste pro Jahr rund 100–150 Neuerscheinungen aus dem Deutschsprachigen Raum.

R: Wie funktioniert das genau?

G: In Essen und Nürnberg besuchen wir die Spielmessen. Dort erkundigen wir uns an den



Gaby Kaufmann ist Beirätin in der Jury «Kinderspiel des Jahres» (2. v. links).
Foto: Website Spiel des Jahres

**Gaby Kaufmanns Projekt
«Detektivweg» in der Schaukäserei**

In der Schaukäserei Affoltern im Emmental herrscht Aufregung: – der Schlüssel zum Käsekeller ist verschwunden... Gaby Kaufmanns Projekt «Detektivweg in der Schaukäserei» ist ein beispielhaftes Projekt, wo sich Spiel, Tourismus und kommerzieller Auftrag auf wohlthuende Art harmonisch begegnen.

In der Schaukäserei Affoltern im Emmental verfolgen die Detektive, mit Lupe und Taschenlampe ausgerüstet, die Hinweise des anonymen Briefes. Um dem vermissten Schlüssel auf die Spur zu kommen lernen die Detektive, auf spielerische Weise, den Ablauf bei der Entstehung des Emmentaler Käses – von der Kuh, über die Milch, das Handwerk des KäSENS bis zum fertigen KäSE. Unterwegs ist Entschlüsseln, Rechnen, Kombinieren und Rätseln angesagt. Dabei kommen auch das Messband, der Spiegel und der Magnet zum Einsatz. Verdächtige Entdeckungen werden mit Hilfe eines Fernrohrs und Mikroskops genauer betrachtet. Die Ermittlungen werden notiert, damit der geheimnisvolle Fall gelöst werden kann.

[Link: Detektivweg Schaukäserei](#)

Ständen der Verlage über die Neuerscheinungen. Die Spiele werden uns anschliessend zugesandt und dann beginnt unsere Test Arbeit. Ich teste die Spiele mit den Kindern aus der Tagesschule, in Kindergärten und mit Nachbarskindern. Das Kinderspiel des Jahres ist die Alterskategorie 4-8 Jahre.

R: Gibt es vorgeschriebene Kriterien?

G: Ja unbedingt, es gibt Punkte die zwingend bewertet werden müssen. Daneben hat aber jedes Jury Mitglied seine eigene Herangehensweise. Ich habe ein eigenes Test Protokoll, welches ich benutze. Mir sind die Emotionen der Kinder wichtig. Wie reagieren sie, wenn das Spiel präsentiert wird. Wie reagieren sie, wenn ich das Spiel ein zweites Mal aufstelle, beim Spielen etc.

R: Wie ist der Austausch unter der Jury?

G: In einem Internet-Forum tauschen wir Erfahrungen aus Zudem gibt es im Mai jeweils eine

Klausurtagung in einer deutschen Stadt. So sieht sich die Jury 4x im Jahr. An den beiden Messen, an der Klausurtagung und an der Preisverleihung in Hamburg.

R: ist das ein ehrenamtliches Engagement?

G: Die Spesen sind bezahlt, der Rest ist ehrenamtlich. Die Spiele von den Verlagen darf ich alle behalten. Diese spende ich der Ludothek Langnau, welche ich als Präsidentin leite.

R: wie lange bist du schon in der Jury

G: Ich bin bereits seit 2 Jahren dabei. Man wird für dieses Amt jedes Jahr neu gewählt. Aktuell macht es mir Spass und ich bleibe für ein weiteres Jahr dabei, falls ich wiedergewählt werde.

R: Was spielst du privat am liebsten?

G: 7 Wonders, Atlantis, Codenames, Imhotep und Kingdomino. Ich mag Spiele mit einer guten Mischung aus Strategie und Glück.

R: ist deine Familie auch spielbegeistert?

G: mein Mann eher weniger. Wenn er aber spielt, mag er am liebsten reine Strategiespiele. Mein ältester Sohn ist ein begeisterter Spieler, wie auch meine Tochter. Sie fiebert auch immer bei meinen Projekten mit und unterstützt mich mit guten Ideen. Mein mittlerer Sohn spielt jeweils nach guter Überzeugungsarbeit auch mit. ●

☞ [Link: Kontakt Gaby Kaufmann](#)

Gaby Kaufmann: weitere vielfältige Projekte

Entdeckerpfad Trubschachen



Der spannende Entdeckerpfad führt durch Trubschachen zu schönen Plätzen und Sehenswürdigkeiten des Emmentaler Dorfes, das für die berühmten Kambly Biscuits bekannt ist. Start und Ziel ist im Kambly Erlebnis, das an 7 Tagen die Woche geöffnet ist. Ausgerüstet mit Entdecker-Büchlein und Stift geht es mit drei witzigen Eichhörnchen auf die 3.5 km lange Tour. Auf dem lehrreichen Entdeckerpfad können sich die Kleinen auf grosse Abenteuerreise begeben und die Erwachsenen erfahren Wissenswertes zum Dorf und der umliegenden Natur.

Start und Ziel ist im Kambly Erlebnis, das an 7 Tagen die Woche geöffnet ist. Ausgerüstet mit Entdecker-Büchlein und Stift geht es mit drei witzigen Eichhörnchen auf die 3.5 km lange Tour. Auf dem lehrreichen Entdeckerpfad können sich die Kleinen auf grosse Abenteuerreise begeben und die Erwachsenen erfahren Wissenswertes zum Dorf und der umliegenden Natur.

☞ [Link: Entdeckerpfad Trubschachen](#)

Das geheime Tagebuch, Kemmeriboden-Bad

Mit Annas Tagebucheinträgen erfährt man auf dem Erlebnispfad im Kemmeriboden-Bad spannende Erlebnisse eines Kurgastes um 1928.

Streng gehütete Geheimnisse und überraschende Enthüllungen aus Annas Kuraufenthalt können

entdeckt werden. Die Besucher und Leser tauchen ein in die Geschichte des Kemmeriboden-Bad und lassen sich in die Zeit der Schwefelquellen, der Badekuren und Postkutschen entführen. Man erlebt mit Annas Tagebuch die historischen Geschehnisse hautnah und lässt die Atmosphäre der damaligen Zeit auf sich wirken: Das einstige Kurhaus, kulinarische Gewohnheiten, die Vorfahren der heutigen Wirtsleute, Brauchtum, der Badebetrieb, Schwefelkuren, die Entstehung der «Meränge» (Meringue), verbotene Liebschaften, militärische Operationen im zweiten Weltkrieg, Schmuggel, Intrigen, Verrat... Für alle, die noch mehr darüber erfahren möchten oder auch als Schlechtwettervariante gedacht, führt Gaby Kaufmann Lesungen über ihr geheimes Tagebuch gleich selbst durch.

☞ [Link: Erlebnispfad Kemmeriboden Bad](#)



André Marti: Dank der Liebe hat Vaduz einen Spieltreff

Interview und Foto: ANDREA RIESEN (R)



R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

A: Ich spiele seit Geburt. Besonders Brettspiele faszinieren mich. Ich wollte mehr verbunden sein mit diesem Thema und habe mich Spielgruppen angeschlossen. Ich wollte mein Hobby auch mit Menschen, die ich nicht kenne, teilen. In Chur habe ich die Leitung eines Spieltreffs übernommen und in Vaduz einen Spieltreff gegründet.

R: Wie kam es dazu?

A: Ich komme ursprünglich aus der Region Solothurn und war in diversen Treffs aktiv. Dann bin ich zu meiner jetzigen Frau nach Liechtenstein umgezogen. Ich habe mich umgesehen und Angebote in der Region Liechtenstein gesucht. So bin ich auf die «Capricorns Spielelegilde» gestossen. Zuerst war ich einfach als Teilnehmer dabei.



R: Und wie hat es sich weiterentwickelt?

A: Der Gründer von Capricorn, Patrick Inauen, ist nach St. Gallen gezogen und hat einen Nachfolger für die Leitung des Spieltreffs Chur gesucht. Es ist

wohl aufgefallen, dass ich ein ambitionierter Spieler bin, so kam die Anfrage an mich.

R: Du bezeichnest dich als ehrgeizig?

A: Ja ich spiele gerne zielgerichtet. Das kommt wohl aus meiner sportlichen Vergangenheit.

R: Was hast du sportlich gemacht?

A: Tischtennis, Streetball, Windsurfen, Volleyball, Unihockey

R: Was am intensivsten?

A: Tischtennis habe ich als ich 6 Jahre alt war gestartet. Mein Vater hat mich geschult. Mein

Spielgeist hat wohl hier seinen Ursprung. Ich habe einige Turniere gewonnen. Leider musste ich aus gesundheitlichen Gründen den Sport aufgeben. Das Spiel ist heute eine Alternative dazu für mich.

R: Kannst du Glücksspiele spielen, mit deinem Ehrgeiz?

A: Ja. Ein gutes Spiel braucht den Glücksfaktor. Weniger ambitionierte Spieler sollen auch eine Chance auf den Sieg haben. Deshalb spiele ich kein Schach, wo der Spieler mit dem meisten Wissen gewinnt.

R: Wie gehst du mit Verlieren um?

A: Es macht mich ehrgeizig. Gerne probiere ich dann andere Taktiken in einem Spiel aus. Ich mache manchmal auch einen Zug in einem Spiel, von welchem ich weiss, dass er nicht hilfreich ist: aber mich interessiert, was alles anschliessend passiert. So erhalte ich ein besseres Verständnis über das Spiel.

R: Wie viele Spiele besitzt du?

A: Ich besitze 1'200 Spiele. Die sind in einem 8.5 Meter langen 2.5 Meter hohen Schrank bei mir zu Hause gelagert. Zum Glück haben wir eine grosse Wohnung mit einem langen Gang.

R: Wann bist du zum letzten Mal umgezogen?

A: Vor 3 Jahren. Meine Sammlung war damals zum Glück noch etwas kleiner

R: Was ist dein Lieblingsspiel?

A: «Mechs versus Minions». Das ist von den Autoren von «League of Legends». Es ist aus sehr

spielegilde
capricorns
chur · st.gallen · vaduz

hochwertigem Material hergestellt und macht Spass. Es zählt zu den kooperativen Spielen. Die kooperativen Spiele haben sich so ab 2009 auf dem Markt etabliert. Pandemie war eines der ersten.

R: Hast du Projekte in Arbeit

A: Ja ich arbeite daran, ein eigenes Spiel zu entwickeln. Und in Chur ist ein Spielprojekt in der Jugendherberge Chur geplant.

R: Hast du noch weitere Spieleengagements

A: Ja – ich bin auch regelmässig für Feuerland (Kleinverlag für Brettspiele) als «Erklärbar» im Einsatz.

R: Ist Spiel noch ein Hobby für dich oder bist du auch finanziell darauf angewiesen.

A: Nein es ist absolut ein Hobby für mich. ●

Infobox «Spielergilde Capricorn»

Capricorns Spielergilde ist eine Spielgemeinschaft in der Region Chur, Fürstentum Liechtenstein und St.Gallen, welche sich regelmässig trifft um einfache und anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele zu spielen.

Die Spielergilde ist nicht als Verein organisiert, sondern eine Gemeinschaft von Spielbegeisterten. Die Teilnahme an den Treffs ist freiwillig und man braucht sich weder an- noch abzumelden. Das Mindestalter für eine Teilnahme an den Spieltreffs beträgt 16 Jahre.

Die Capricorns Spielergilde verfügt über mehr als 1'500 verschiedene Spiele aller Genres und Schwierigkeitsstufen.

An den Treffs kann mit Ausnahme von Jassen und Pokern alles gespielt werden.

 [Link: Website Spielergilde Capricorns](#)

St.Galler SpieleNacht 2017 – Gross und Klein im Spieleraus

Ich habe André Marti anlässlich der 7. St. Galler Spielenacht kennen gelernt und das Interview mit ihm auch gleich dort führen können. Unser Brettspielblog Autor Patrick Jerg war auch dieses Jahr an der Spielenacht dabei – hier ein Bericht über den sehr erfolgreichen Anlass. (ar)



Spielerklärerinnen der Ludotheken Wittenbach und St.Gallen standen in zwei Schichten im Einsatz. Sie erklärten an den Tischen 30 Spiele. Das Lesen der Regeln fiel weg, der Spielspass konnte sofort beginnen.

Im hinteren Teil des Pfalzcellers fanden die erfahrenen Spieler ihren Platz. Hier konnte man selber ein Spiel aus dem grossen Spiel-Buffer auswählen. Meist entfalteteten sich hier grössere Brettspiele, aber auch für kleine Kartenspiele in grösseren Gruppen hatte man hier einen Tisch frei.

Text: PATRICK JERG

Rekord: 900 Spielbegeisterte

Im verflixten 7. Jahr fanden 900 Spielbegeisterte den Weg an die St.Galler SpieleNacht. Rekord! Der Rahmen im Kellergewölbe des St.Galler Pfalzcellers beim Kloster ist einzigartig und trägt viel zur tollen Spielatmosphäre bei. Die Veranstaltung hat sich etabliert und lockt in den 8 Spielstunden immer mehr Publikum an.



Der Pfalzceller lebt. Foto: Daniel Oswald

Auch die «Spieleilde Capricorn» ist mit von der Partie



André Marti (vorne rechts) von der Spieleilde Capricorns erklärt die Spielneuheiten.
Foto: Daniel Oswald

Der Spielejoker und die **Spieleilde Capricorns** widmeten sich vor allem den Neuheiten, die gerade noch an der SPIEL 17 in Essen auf den Tischen lagen. Mit Spielen wie «*Photosynthesis*», «*Klong!*», «*Viral*», «*Majesty*» oder «*Charters-tone*» lag das aktuelle Programm bereit. Die Tische waren schnell belegt. An der SpieleNacht gibt es mittlerweile auch Experten, die sich gerne den Neuheiten widmen, die ein wenig komplexer sind.

Spielverlage aus der Region stellten ihre Spiele gleich selber vor. Einmal ein ganz fieses «*Frantic*» spielen mit den Erfindern des Kartenspiels? Kein Problem, «*Rulefactory*» hatte sogar die Erweiterung dabei: Ein neuer Kartensatz – extra fies! arte ludens zeigte Spiele aus Holz, die man ohne Brettspielen kann. Bei all ihren Spielen benötigt man taktisches Geschick. «*Tantrix*» erfreut sich immer noch grosser Beliebtheit. Das Spiel hat mit einem eigenen Schweizer Vertrieb neuen Aufwind erhalten. Es wurde kräftig geknobelt am Tisch.



Jetzt geht die Post ab mit einem Haufen Kapla... Foto: Daniel Oswald

Der Spielverlag «*carta.media*» wagt sich an DIE Schweizer Tradition schlechthin und veröffentlicht einen «*Wiehnachtsjass*». Die Idee, die guten alten Schweizer Jasskarten im weihnächtlichen Look zu präsentieren, fand grossen Anklang. Die Motive sind wirklich gelungen und Weihnachten steht schon bald vor der Tür.

Memory und Tauschwettbewerb für die Kleinen

Der hintere Teil des Kellergewölbes gehörte den Memory-Spielern. Eine grosse Auswahl an unterschiedlichen Memory's konnten ausprobiert werden. Der Raum füllte sich schnell. Das viele Denken schaffte eine ruhigere Atmosphäre als im vorderen Bereich. Vor allem Kinder freuten sich an der Fülle an Memory's. Für die Kleinen gab es noch einen interessanten Tauschwettbewerb, bei dem man im Laufe des Abends die ei-



Wo Kinder den Erwachsenen oft den Meister zeigen: Memory... Foto: Daniel Oswald

genen einfarbigen Hölzchen mit anderen Besuchern tauschen muss, um verschiedenfarbige Hölzchen zu erhalten. Der Handel funktionierte, *Catan* lebt, die Rohstoffe gingen wie in den 90er-Jahren hin und her.

Das OK der SpieleNacht hat den Anlass wieder einmal reibungslos organisiert. Trotz der Rekordbesucherzahl fand man immer irgendwo einen Platz zum Spielen. Das Spiel-Beizli hatte erstmals ein Risotto im Angebot, das neben den tollen Spielen zum Geheimtipp avancierte. Wartezeiten gab es keine.

Neben erfahrenen «*SpieleNächtlern*» gibt es immer noch Neulinge, die einmal einen Blick in den Pfalz Keller riskieren, um danach begeistert festzustellen, dass der Termin ab sofort im Kalender eingetragen wird. So soll es sein! Das Publikum traut sich wieder an Brettspiele ran.

In einem Jahr wird erneut gespielt. Die 8. SpieleNacht findet am **10. November 2018** statt. ●

Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

«brettspielblog.ch-news»

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 der aktuellen Welt der Brett und Gesellschaftsspiele und stellt



diese in Kurzform vor. Weitergehende Informationen sind bei jeweiligen Spiel mit entsprechenden Links verfügbar.

Wissen ist Macht

Es ist wohl eines der ursprünglichsten Spiele, das man kennt: Das Quiz. Das Spiel mit Frage und Antwort fasziniert in allen Kanälen. Ob Fernsehen, Radio oder eben auf dem Spieltisch – die Techniken wurden laufend verfeinert und sind jederzeit aktuell. So verwundert es nicht, dass immer noch regelmässig neue Quiz-Spiele erscheinen.



1 Kneipenquiz – Das Original Familie

Quiz (ab 16 Jahren)

Autoren: Tom Zimmermann, Darren Grundorf, Marco Teubner, Heinrich Glumpler; **Verlag:** moses

Kurz und bündig: Aktuell eines der innovativsten, spannendsten Spiele im Quiz-Bereich. Sehr gut geeignet für grössere Gruppen, in denen jeder seine eigenen Stärken ausspielen kann. Knackige Fragen, an die man sich langsam herantastet. Ein kooperatives Spiel für 3-6 Spieler ab 16 Jahren.

Links / Weitere Informationen:

- [Das Kneipenquiz bei Cliquenabend: Das Original](#)
- [Schriftliche Rezension von brettspielblog.ch](#)
- [Schriftliche Rezension von Superfred](#)
- [Die Spiel-Empfehlung von Fuchsteufel](#)

2 ABC SRF 3 ON AIR Familie

Quiz (ab 12 Jahren)

Autoren: Atelier Rohner+Wolf, François Mürner
Verlag: Game Factory

Kurz und bündig: Das schweizerischste aller Quiz-Spiele. Wer morgens schon am Radio immer mitspielt, erhält eine kluge Umsetzung für den heimischen Spieltisch. In der neuesten Ausgabe noch einmal mit attraktiven Veränderungen, damit alle Spieler immer aktiv sind. Für 2-12 Spieler ab 12 Jahren.

Links / Weitere Informationen:

- [Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)

**Spiel
Kategorie**

Familie

Kinder

Kenner

3 Grand Tour Switzerland Quiz (ab 10 Jahren)

Familie

Autoren: Hadi Barkat, Sébastien Pauchon / **Verlag:** Helvetiq

Kurz und bündig: Wer kennt die Schweiz besonders gut. Grand Tour Switzerland ist eine Mischung aus Laufspiel und Quiz. Alle Spieler suchen gleichzeitig nach den richtigen Antworten. Sämtliche Fragen beziehen sich auf die Schweiz und die Kantone.

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)

4 Quizical Quiz (ab 14 Jahren)

Familie

Autoren: Don Reid / **Verlag:** moses

Kurz und bündig: Ein Quiz im klassischen Sinn. Wissen und Geschwindigkeit zählen hier. Doch Vorsicht, mit den Mops-Chips kann eine Frage auch geklaut und jederzeit beantwortet werden. Damit spielen bis zum Schluss alle um den Sieg.

Ein Spiel für 3-8 Spieler ab 14 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Quizical bei Spieletest.at](#)



[Eine schriftliche Rezension von brett-spielblog.ch](#)

5 Finger weg! Quiz (ab 12 Jahren)

Familie

Autoren: Peter Wichmann / **Verlag:** Zoch

Kurz und bündig: Ein Quiz, das verkehrtherum läuft. Finger weg von der richtigen Antwort. Im Ausschlussverfahren streichen die Spieler falsche Antworten und versuchen so lange wie möglich im Spiel zu bleiben. Das wird gegen Ende immer schwieriger, häufig erahnt man die richtige Antwort nur.

Ein Spiel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Finger weg! Rezension bei Spielkult](#)



[Eine schriftliche Rezension von brett-spielblog.ch](#)



[Youtube-Video von Spiele-Podcast.de](#)



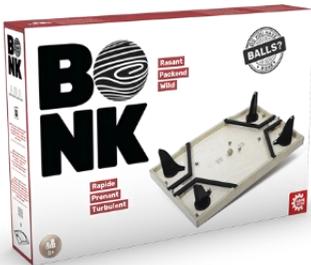
[Im Test bei Cliquenabend](#)



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

«BONK» – rasant, packend wild

Ein Verlag mit Schweizer Wurzeln ist Game Factory. Der Vertrieb Carletto steckt hinter der Marke, der im vergangenen Jahr das wunderbare «Klask» auf den Markt gebracht – eine Art Tischfussball für 2 Spieler mit magnetischen Spielfiguren. Das Spiel macht grossen Spass,



benötigt Geschicklichkeit und Umgang mit Magnet und Spielball. Game Factory doppelt dieses Jahr nach: Mit «BONK» erscheint ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem bis zu vier Spieler antreten können. Ein robustes Holzspiel, bei dem mit kleinen Stahlkugeln der Spielball ins gegnerische Tor gespielt werden soll. Man darf gespannt sein.

«FRANTIC» - freche und fiese UNO-Variante

Ebenfalls eine Schweizer Produktion: Das Kartenspiel «Frantic», eine äusserst freche und fiese UNO-Variante erhält Nachwuchs. Ein zusätzliches Karten-Set verspricht noch mehr fiese Aktionen. Erdacht wurden sie vom jungen Verlag selber und von... Spielern des Kartenspiels. Ihre besten Kartenvorschläge findet man ab sofort im Handel, sie ergänzen das ursprüngliche Spiel. ●

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Spielwelten – der Traum vom eigenen Spiel

Wer sich häufig am Spieltisch aufhält und zahlreiche Spieleabende hinter sich gebracht hat, wird ihn früher oder später auch schon gelebt haben: Den Traum vom eigenen Spiel! Gerade einfachste Spielmechanismen animieren zu einem: «Das kann ich aber auch!» Bei einem Klassiker wie Monopoly kursieren schliesslich auf den heimischen Spieltischen unterschiedlichste Hausregeln. Wer spielt Monopoly schon komplett nach den vorgegebenen Regeln?

Und so wachsen manche Träume in den Himmel. Spielsysteme werden geboren: Neuartige, revolutionäre, noch nie da gewesene. «Ich habe ein Brettspiel erfunden. Allen in meiner Familie gefällt es sehr gut. Sie raten mir nun, das Spiel zu veröffentlichen.» Mal abgesehen davon, ob die eigene Familie der perfekte Kritiker in solchen Angelegenheiten ist, Spielverlage erhalten jedes Jahr zahlreiche Vorschläge für neue Spiele. Doch deren Redaktionen sind klein, die Auswahl rigoros und nur ein

Bruchteil aller Einsendungen findet den Weg ins Spieleregal. Kürzlich erst schrieb ein Verlag auf seine Webseite: «Spielautoren dürfen uns gerne ihre Werke zur Prüfung schicken. An der x-ten Variante von UNO sind wir allerdings nicht interessiert.» Selbst diese Aussage wurde von einem jungen Ostschweizer Verlag widerlegt, der mit seinem frechen Kartenspiel «Frantic» die Schweiz eindeckt. Es ist, man ahnt es, ein UNO-Klon.

Den Spieleerfindern bleibt ein neuer Weg. Über Crowdfunding (Beispiel Kickstarter) lässt sich Geld sammeln, um eigene Projekte zu verwirklichen. Doch das will gut geplant sein. Auf diesem Weg bleibt alles am Erfinder hängen: Produktion, Vertrieb, Marketing. Nicht zu unterschätzende Aufgaben, die sonst ein Verlag übernimmt. Bei einer Neuheitenflut von über 1000 Spielen jährlich wartet eben niemand auf die eigene Erfindung. Trotzdem haben in den letzten Jahren einige Schweizer diesen Weg eingeschlagen – und erfolgreich abgeschlossen. Doch man muss realistisch bleiben. Eine Geschichte, wie

*«Spielsysteme
werden geboren:
Neuartige, revolutionäre,
noch nie
da gewesene.»*

sie Klaus Teuber mit seinem Spiel «Siedler von Catan» erfuhr, das sich bis heute weltweit über 22 Millionen Mal verkauft hat, wiederholt sich im grossen Brettspielmarkt kaum mehr.

Es bleiben die Idealisten, die aus allem ein Spiel kreieren. «Ich hätte da eine Spielidee, die sie kostenlos verwenden können. Sie benötigen einfach ein Fremdwörterbuch dazu.» Und schon beginnt man am Tisch über Begriffe zu raten, zu diskutieren und denkt sich die lustigsten Geschichten aus. So einfach geht es manchmal mit dem Erfinden eigener Spiele. Auch wenn am Ende nie der eigene Name auf der Spielschachtel steht, wer im kleinen Rahmen denkt, zaubert ebenfalls Spielperlen auf den Tisch. ●

«Pro und Contra»: Spielinfo hinterfragt...

Der Einsatz von elektronischen Medien und Software im Kindergarten- und Schulunterricht ist umstritten. Je jünger das Zielpublikum, desto mehr gehen die Meinungen auseinander bzw. desto differenzierter sind die Ansichten und Überzeugungen. Die folgenden Beiträge «Weshalb Games in die Schule gehören» und «Per Mausclick durch die Kindheit?» zeigen verschiedene und teilweise gegensätzliche Sichtweisen und Standpunkte auf. Zu unterschiedlichen Anwendungsarten und Altersklassen. Es gibt wohl keine absolute Wahrheit, doch eines ist gewiss: es braucht den Diskurs, die ernsthafte und ständige Auseinandersetzung mit diesen Themen. Es braucht die Achtsamkeit und Offenheit, sich auszutauschen, sich darüber Gedanken zu machen. Wir leben in einer sich rasant entwickelnden Welt – wir dürfen uns nicht vor ihr verschliessen. Was aber nicht heisst, jede Entwicklung mitzumachen, nur weil dies eine Mehrheit tut.

Pro & Contra: Weshalb Games in die Schule gehören

Text: MICHAEL BAUMANN

Videospiele haben im Klassenzimmer nichts verloren? Doch, sagen Experten. Eine amerikanische Schule macht es vor.

Kinder lieben Videospiele – zum Ärger vieler Eltern, die sich Sorgen um den Game-Konsum ihrer Sprösslinge machen. Tatsächlich gamen fast achtzig Prozent der 12- bis 13-jährigen Primarschüler mindestens einmal pro Woche, ein Viertel sogar jeden Tag. Das zeigt eine Studie der Zürcher Fachhochschule ZHAW aus dem Jahr 2015. Die Spiele hätten zu Unrecht einen schlechten Ruf, sagt Judith Mathez, Medienpädagogin an der Pädagogischen Hochschule der FHNW in Windisch. Denn mit Videospiele lerne sie eigentlich sehr produktiv. «Dennoch fristen Games in Schweizer Schulen ein Schattendasein.»

Dass Kinder mit Games spielend leicht lernen, belegt eine Untersuchung von Wissenschaftlern der Universität Vanderbilt in den USA. Sie analysierten insgesamt 57 publizierte Forschungsarbeiten zum Nutzen von Videospiele im Unterricht. Die Daten von fast 7000 unter 16-jährigen Kindern zeigten, dass Gelerntes mithilfe von Computerspielen oft besser hängen bleibt als mit traditionellen Unterrichtsmethoden wie etwa Arbeitsblätter. Einige der untersuchten Studien zeigen den Nutzen der Games in Sprachen, andere in naturwissenschaftlichen Fächern.

«Mit Videospiele lässt sich eigentlich sehr produktiv lernen»

Judith Mathez, Medienpädagogin



Populäre Spiele wie «Minecraft» haben teils spezielle Versionen, mit denen Kinder im Unterricht lernen können. Foto: Microsoft

Motiviert dank Games

Zum Beispiel verbesserten sich die Ergebnisse von amerikanischen Achtklässlern in Algebra deutlich, wenn sie mit einem speziellen Lernspiel üben konnten. Das geht aus einer Studie der Universität Florida aus dem Jahr 2012 hervor. Die Wissenschaftler verglichen darin die Testergebnisse von 437 Kindern, die während 18 Wochen entweder mit oder ohne Computerspiel mathematische Gleichungen büffeln mussten. Neben den besseren Noten gab es einen weiteren auffälligen Unterschied: Während die Motivation der analog lernenden Schüler sank, nahm sie bei den Game-Schülern zu.

Dafür sorgt beispielsweise der Schwierigkeitsgrad, der während des ganzen Spiels stets herausfordernd, aber nicht unrealistisch hoch ist.



Im Videospiel «Minecraft» anschaulich vermittelt: Wissen über Wasserkraft und Stauseen

«Dadurch bleiben die Kinder stundenlang motiviert», sagt Mathez. Das sei im klassischen Unterricht schlicht unmöglich. Zudem gebe es da immer Schüler, die entweder unter- oder überfordert sind – bei den heutigen Klassengrössen von manchmal über 25 Kindern sei das unvermeidbar.

Aus Fehlern lernen

Auch die Art, wie mit Fehlern umgegangen wird, ist in Games fundamental anders als im Klassenzimmer: Der Spieler kann unendlich oft scheitern. Er probiert einfach noch mal, noch mal, noch mal – bis er es schafft. Das ist im herkömmlichen Unterricht anders. Meist gibt es am Ende eines gelernten Themas genau eine Chance, sein Können zu zeigen, und zwar an einer Prüfung – danach ist «Game over».

Die Erkenntnisse der Wissenschaft in die Tat umgesetzt hat eine öffentliche Schule in New York. Seit ihrer Gründung im Jahr 2009 versucht sie, Kinder durch Spiele zu motivieren. Der gesamte Unterricht der «Quest to Learn» genannten Bildungsstätte ist nach Prinzipien des Game-Designs strukturiert. So sollen die Kinder vor allem mit analogen und digitalen Spielen, die häufig extra für den Unterricht entworfen wurden, den Lernstoff selbst entdecken, anstatt ihn an der Wandtafel serviert zu bekommen. Sie erhalten häppchenweise Aufgaben, die es zu lösen gilt. Die über 400 Kinder in der sechsten bis zwölften Klasse sollen dadurch zu echten Problemlösern werden, anstatt Dinge auswendig zu lernen, so das Credo der Schule. Das scheint zu funktionieren: Die Schüler haben drei Jahre in Folge den städtischen Mathematikwettbewerb gewonnen und schneiden rund 50 Prozent besser in Sprachtests ab als der Durchschnitt der über 300 New Yorker Schulen.

Weshalb also sind Computerspiele bei uns fast gar nicht in Klassenzimmern anzutreffen? Einerseits mangle es an Ressourcen, sagt Medienpädagogin Mathez: «Games brauchen viel Zeit, die in Schulen nicht ohne weiteres zur Verfügung steht». Zudem können viele Lehrer nichts mit den Games anfangen, weil sie selbst keine spielen. Mathez bietet einen Workshop für Lehrer mit ihren Klassen an. Die Kinder dürfen dann in Vorträgen ihre Lieblingsspiele vorstellen. «Für die Lehrer ist das oft ein riesiges Aha-Erlebnis», sagt Mathez. Plötzlich sind die Schüler hoch motiviert, bereiten sich vor und treten selbstsicher auf.

Besser als ein Test

Zumindest in einzelne Schweizer Klassenzimmer haben Computerspiele schon Einzug gehalten, zum Beispiel beim Oberstufenlehrer Pirmin Stadler in der Gemeinde Gurtellen im Kanton Uri. Er spielt mit seinen Schülern ab und zu das populäre Game «Minecraft», bei dem ähnlich wie mit Lego beliebige Dinge aus Klötzchen gebaut werden können. Die Schüler sollen etwa während 20 Minuten zu zweit einen Wochenrückblick im Spiel gestalten. Dazu müssen sie sich absprechen und planen. «Das zeigt mir

**«Games sind Teil der Jugendkultur»,
daher gehören sie für mich
auch ins Klassenzimmer.»**

Pirmin Stadler, Oberstufenlehrer

manchmal besser als ein Test, was die Kinder an einem Thema wirklich verstanden haben», sagt Stadler.

Dass die Kinder dank Games besser lernen können, ist für ihn aber nicht das Wichtigste. «Plötzlich erfahre ich etwas über die Lebenswelt der Kinder», sagt Stadler. Das gebe ihm einen anderen Zugang zu seinen Schülern. Wenn diese auch in der Schule Games spielen können, seien sie zum Beispiel eher bereit, über ihren Medienkonsum zu Hause oder über negative Erlebnisse zu sprechen, etwa Belästigungen durch andere Spieler im Internet. «Games sind Teil der Jugendkultur», sagt Stadler. «Daher gehören sie für mich auch ins Klassenzimmer.» ●



Pro & Contra: Per Mausclick durch die Kindheit?



VS



Text: PETER LANG

Der Computer ist im Kinderzimmer angekommen. Der erste Internet-Kindergarten ist eröffnet, Hard- und Software für zweijährige ist längst auf dem Markt und wird den Eltern als pädagogisch wertvoll angepriesen.

Doch aller Propaganda zum Trotz: Was Kinder in den ersten Lebensjahren brauchen, kann ihnen kein Computer geben. Im Gegenteil: Er raubt ihnen ihr Recht auf Kindheit.

Kinder sind Sinneswesen

Um die Welt verstehen und begreifen zu können, brauchen Kinder die sinnliche Wahrnehmung. Aus «erster Hand» wollen sie ergreifen, tasten, schmecken, riechen, hören und sehen. Vom Ergreifen zum Begreifen führt der Weg zur eigenen Erkenntnis.

Jede Software erlaubt nur die Ausgestaltung eines programmierten Rahmens. Kinder haben ein Recht auf eigene Phantasie.

Wie fühlt sich Wasser an, wie klingt Metall, wie Holz? Wie riecht ein Apfel? Wie sieht die Dämmerung aus, wie schmeckt Käsekuchen?

Der Computer dagegen bietet immer nur eine Welt aus «zweiter Hand», er liefert Kopien und Imitate. Auch das beste Mal- und Bastelprogramm auf der zweidimensionalen Bildschirmfläche bringt mit seinem virtuellem Pinsel, künstlicher Schere und per Mausclick erzeugten Bewegungen nicht annähernd das Lernerlebnis, das mit realen Farben und Materialien verbunden ist.

Mehr noch: Es ist Betrug. Denn kleine Kinder können noch nicht zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden. Kleine Kinder nehmen alles, was sich ihren Sinnen bietet und ihre Phantasiekraft animiert, als real, als wirklich, als echt an. Erst der frei denkende, erkennende und urteilende Mensch kann sicher zwischen Schein und Wirklichkeit unterscheiden – Kinder können das noch nicht. Sie sind darauf angewiesen, dass die Erwachsenen ihnen die Welt so zeigen, wie sie wirklich ist – und nicht, wie sie auf einem Bildschirm erscheint. Kinder haben ein Recht auf Wirklichkeit.

Kinder sind phantasiebegabte Wesen. Die kindliche Phantasie ist eine schöpferische Kraft, die zunächst angewiesen ist auf Sinneswahrnehmungen und vielseitige Erlebnisse. Dann aber befreit sich das Kind mit ihr aus der reinen Sinneswelt, es löst das Wahrgenommene und Erlebte aus den

ursprünglichen zusammenhängen, und im eigenen, aktiven und schöpferischen Prozess kann etwas Neues entstehen, was sich nie und nirgends so begeben hat. Kinder schaffen mit der Kraft ihrer Phantasie täglich neue Welten. Sie tun dies in besonders intensiver Weise, weil sie in sich das tiefe Bedürfnis und die mitgebrachte Fähigkeit tragen, mit Interesse, mit Sympathie alles in sich aufzunehmen, es miteinander zu verknüpfen, zu vermischen und zu steigern.

Eine Kinder-Software mit ihren Handlungsvarianten wie: Richtig oder Falsch, Vor, Zurück und Weiter, mit Ja oder Nein bedeutet Behinderung und Einengung kindlicher Phantasiekraft und legt nicht das Fundament für kreative Fähigkeiten in späteren Jahren. Dafür aber braucht man keine Computer. Freilassendes, noch nicht bis in Details ausgeformtes Spielzeug, natürliche Materialien in ihrer unbegrenzten Farb- und Formenvielfalt regen die schöpferischen Kräfte des Kindes mehr an als die beste Software. Märchen und Entdeckungsreisen in der Natur geben den Anstoss zu tatsächlich individueller Phantasietätigkeit, jede Software erlaubt nur die Ausgestaltung eines programmierten Rahmens. Kinder haben ein Recht auf eigene Phantasie

Kinder sind Bewegungsmenschen

Wer die Welt erforschen soll, muss sich auf den Weg machen. Für Kinder bedeutet das: gehen, springen, klettern, balancieren, seilhüpfen, graben und Sandburgen bauen, es bedeutet aber auch Malen, Kneten und Gemüse schnippeln und dabei die eigene Fingerfertigkeit schulen und die Feinmotorik entwickeln.

Der Schweizer Psychologe Jean Piaget erkannte bereits in den 40-er Jahren des letzten Jahrhun-

Der Computer bietet immer nur eine Welt aus «zweiter Hand» - er liefert Kopien und Imitate.

Bei Kindern, die viel Fernsehen oder am Computer sitzen, verlieren die Augen im Laufe der Zeit ihre Bewegungsfähigkeit.

derts in der Bewegung des Kindes eine wesentliche Grundlage für seine kognitive, soziale und emotionale Entwicklung. Er wusste: Wer seinen Gleichgewichtssinn nicht entwickelt, hat auch Probleme mit der seelischen Balance. Bewegungsstörungen korrespondieren mit einer verzögerten Sprachentwicklung. In dem Masse, wie die Sinnesentwicklung beeinträchtigt ist, ist auch die Verstandesentwicklung gestört, ist das Lernen behindert. Eine Gesellschaft, die die Sinnesentwicklung ihrer jungen Generation nicht fördert, beschneidet zugleich ihre gesamte intellektuelle Kapazität.

Aber nicht nur Hände, Arme und Beine sind Bewegungsorgane, auch das menschliche Auge ist ein Bewegungsorgan. Beim nah oder in die Ferne sehen ist die Augenlinse in ständiger Bewegung, die Pupille weitet oder verengt sich, je nach den entsprechenden Lichtverhältnissen. Um einen Gegenstand mit den Augen wahrzunehmen, tasten wir die Umrisse und die einzelnen Bestandteile ab

Beim Fernsehen und selbstverständlich auch im Umgang mit dem Computer ist diese Bewegungsbereitschaft des Auges deutlich herabgelähmt. Der Entfernungsabstand zwischen Auge und Gerät bleibt immer gleich, die Dreidimensionalität des natürlichen Raumes ist aufgehoben und zur Zweidimensionalität vereinfacht, die Farbqualitäten sind künstlicher Natur. Das Blickfeld des Kindes, normalerweise etwa 200 Grad weit, wird mehr und mehr verengt auf lediglich 70 bis 80 Grad. Bei Kindern, die viel Fernsehen oder am Computer sitzen, verlieren die Augen im Laufe der Zeit ihre Bewegungsfähigkeit. Diese Kinder können dann schlecht ihr Gleichgewicht halten, kaum balancieren, Roller oder Fahrrad fahren - sie sind erheblich unfallgefährdet.

Der Umgang mit dem Computer bereits im frühen Kindesalter hemmt die Beweglichkeit - körperlich und seelisch. Er gehört deshalb nicht ins Kinderzimmer oder den Kindergarten.

Die Sprache ist der Wagen der Gedanken

Kinder lernen sprechen in einer sprechenden Umgebung, den Impuls dazu bringen sie mit. Doch ganz offensichtlich ist die Chance, diese Kraft auszubilden, heutzutage erheblich beeinträchtigt. In den letzten 20 Jahren haben Sprachentwicklungsstörungen rapide zugenommen. Jedes vierte Kind im Alter von drei bis vier Jahren weist inzwischen derartige Handicaps auf - und dabei bleibt es nicht. Mangelnde sprachliche

In den letzten 20 Jahren haben Sprachentwicklungsstörungen rapide zugenommen.

Entwicklung geht einher mit seelischer Verkümmern, mit der Unfähigkeit, die eigenen Empfindungen auszudrücken und sich dem anderen Menschen mitzuteilen. Der Seelenraum, die innere Erlebnisfähigkeit der Kinder verarmt.

Frühkindliche Sprachstörungen behindern darüber hinaus die Entwicklung der Denkkräfte.

Kinder sollen lernen, selbstständig zu denken, um die Welt und sich selbst verstehen zu können. Sie sollen das Wahrgenommene, das Gefühlte und das Gedachte in einen sinnvollen Zusammenhang bringen, Ursache und Wirkung voneinander unterscheiden, sich denkend mit Ideen verbinden und Gedachtes aktiv nachdenken können.

Immer mehr Untersuchungen erkennen einen Zusammenhang zwischen Sprach- und Denkstörungen einerseits und der häufigen Nutzung elektronischer Medien andererseits. Selbst das Fernsehen, bei dem das Kind ständig Sprache hört, unterstützt nicht die Sprachentwicklung. Denn es kommt in erster Linie nicht darauf an,

Gesprochenes zu hören, sondern vielmehr auf zwei Faktoren, die kein Fernsehgerät übernehmen kann: zum einen die positive Qualität der sozialen Beziehung zwischen dem Sprechenden und dem Hörenden und zum anderen auf die Vorbildfunktion des Erwachsenen für das Kind und die Möglichkeit zur Nachahmung.

Die technischen Errungenschaften haben den Menschen vieles abgenommen: Maschinen übernehmen die körperliche Arbeit, das Fernsehen ersetzt das eigene Gefühlsleben und Computer denken für uns. Doch was für Erwachsene angenehm sein mag, ist für Kinder schädlich: Wenn der Mausclick das Leben bestimmt, haben Kinder nicht die Chance, die eigenen Körperkräfte zu erfahren und ihren kontrollierten Einsatz auszuprobieren, sie lernen nicht, Gefühle zu entwickeln und auszudrücken, schöpferisches Denken ist nicht gefragt - Kinder werden auf Software-Mass zurechtgestutzt: Virtualität statt Realität und Konditionierung statt Entfaltung.

Kein Leben auf Knopfdruck

Vielen Kindern erweist sich das Leben voll automatisiert oder wie ein Zaubertrick: Man drückt auf eine Taste und eine Maschine setzt sich in Bewegung, das Licht geht an oder aus, der Staubsauger arbeitet, das Auto fährt. Kinder nehmen heute immer seltener zusammenhängende durchschaubare Handlungsabläufe wahr, geschweige denn, dass sie selber zusammenhängende, sinnvolle Tätigkeiten üben können. Eine zentrale erzieherische Aufgabe ist daher, Kindern Erfahrungen zu eröffnen, die sie überblicken können, in denen sie Ursache und Wirkung wahrnehmen und selber sinnvoll zu handeln lernen. Zum Beispiel ein Ausflug zu einem Bauernhof: Die Kinder sehen dort die Kornsäcke, riechen den Duft des Kornes und erleben beim Hineingreifen in solch einen Sack, wie es ist, wenn die Körner durch die Finger rieseln. Da werden die Sinne aktiviert. Nun wird ein kleiner Sack gekauft und nach Hause in den Kindergarten transportiert und am folgenden Tag mahlen die Kinder das Korn mit der Handmühle. Das erfordert Kraft und Ausdauer. Dann kneten sie den Teig, formen die Brötchen, beim Backen durchzieht der Duft den ganzen Kindergarten. Am schön gedeckten Tisch verspeisen die Kinder mit Genuss

die Brötchen. Welche Fülle von Wahrnehmungszusammenhängen und Erlebnislandschaften ergeben sich allein schon aus diesem kleinen Exempel; sie bilden das wesentliche Fundament, auf dem dann in der Schule mehr und mehr das Haus des zusammenhängenden Denkens und Erkennens aufgebaut werden kann.

Computer im Kindergarten tragen hier nichts bei, sie sind eine Fehlinvestition: Kinder können ihre Funktionsweise nicht durchschauen, das Ursache-/Wirkungsverhältnis bleibt verborgen, eigene Tätigkeitserfahrung findet nicht statt. Stattdessen binden sie Geld, das anderweitig viel besser eingesetzt werden könnte.

Gewaltige Vorbilder

Aber es geht nicht nur um den Computer an sich. Es geht auch um die Inhalte, die der Computer transportiert. Schon der Begriff Computerspiele führt in den meisten Fällen in die Irre, denn um ein spielerisches Erkunden der Wirklichkeit handelt es sich bei vielen Spielen keineswegs. Sie setzen auf Gewalt als Nervenkitzel und erziehen zur Gewalt – zumindest indirekt. Die bisher vorliegenden Untersuchungen deuten klar darauf hin, dass Gewalt in den Medien das Verhalten der Kinder negativ beeinflusst. Es steigt das Aggressionsniveau, die Akzeptanz von Gewalt wächst und Gewalt wird mehr und mehr als Normalität empfunden. Das führt zu einem schleichenden seelischen Abstumpfungsprozess, der menschliche Grundhaltungen wie Mitleid, Hilfsbereitschaft, Liebe und Fürsorge unterdrückt. Forschungen an der Uni Bochum (Giemens Trudewind und Rita Stecke) heben aber auch hervor, dass Kinder, die in einem emotional geschützten Umfeld aufwachsen, für diese Desensibilisierung gegenüber Gewalt weniger anfällig sind als Kinder, die in emotional unsicheren Verhältnissen leben. Seelische Bindungslosigkeit bereitet den Boden für Aggression, wachsende Aggressivität treibt Kinder und Jugendliche in

**Kinder lernen spielend
und in erster Linie durch
das eigene Tun.**

**Computer im Kindergarten
tragen hier nichts bei, sie
sind eine Fehlinvestition.**

verstärkte Bindungslosigkeit: ein Teufelskreis der Gewalt setzt sich in Bewegung.

Alles zu seiner Zeit

Für viele Eltern gehört die Arbeit mit dem Computer inzwischen zum Alltag. Eine unheilige Allianz zwischen Kommunikationsindustrie und Modernitätstheorien setzt pädagogische Einrichtungen (Kindergärten und Schulen) sowie Eltern und Erzieher unter wachsenden Druck, sich den neuen technischen Entwicklungen gänzlich unterzuordnen. «Wir müssen und wollen unsere Kinder beizeiten auf die moderne Arbeitswelt vorbereiten», «Wir möchten nicht, dass unsere Kinder in einer wirklichkeitsfernen Welt aufwachsen» oder «Nun sind die Computer einmal da, also müssen wir lernen, damit umzugehen und je früher wir das tun, desto leichter gewöhnen sich die Kinder daran». So oder ähnlich äußern sich viele Eltern und Erzieher und sie meinen es sicherlich gut mit ihren Schutzbefohlenen.

Doch wohlverstandene erzieherische Verantwortung führt zu einem gegensätzlichen Standpunkt. Dabei geht es nicht darum, Computer an sich zu verteufeln. Sie sind hilfreiche Geräte, die viele Arbeiten erleichtern, beschleunigen oder Informationen zur Verfügung stellen.

Doch ist es das, was kleine Kinder brauchen? In ihrer Entwicklung und Erziehung geht es gerade nicht um diese Möglichkeiten, die der Computer dem Erwachsenen bietet. Kinder lernen spielend und in erster Linie durch das eigene Tun. Kinder wollen sich gerade nicht ihre Arbeit erleichtern lassen, schon gar nicht bevor sie diese wichtige und auch anstrengende «Spiel-Arbeit» gut kennen gelernt haben.

Kinder verschaffen sich die notwendigen Informationen nicht per Klick, denn dabei lernen sie nichts Originäres. Sie lernen durch Wahrnehmung, Nachahmung und phantasievoll Selber-

Tun. So wächst ihr Erfahrungsschatz, werden sie innerlich und äusserlich aktiv, ergreifen und begreifen sie die Zusammenhänge und bauen sie sich eine realistische Welt auf. So wird ihr Denken nicht von vornherein in die Abstraktion gezwungen.

Je sinnvoller, logischer und folgerichtiger die vorbildgebenden Handlungen des Erwachsenen sind, desto geistdurchdrungener kann kindliches Handeln sich entwickeln. Später, weit nach dem Kindergartenalter, emanzipiert sich dann das Denken von der konkreten Wahrnehmung, es stützt sich dann nicht mehr nur auf eigene Handlungen, es wird mehr und mehr frei.

Die kindliche Phantasie ist im Kindergartenalter ebenfalls noch ganz an das Spielende, gestaltende Tun gebunden. Im Jugendalter und erst recht beim Erwachsenen können sich diese Phantasiekräfte dann in schöpferische Denk-

«Alles zu seiner Zeit»

Peter Lang

kräfte verwandeln, auch sie lösen sich aus der zunächst engen Verbindung mit einer Tätigkeit. Dadurch wird die Phantasie des Erwachsenen frei für die Gestaltung neuer Ideen und Aufgaben.

Die Sozialfähigkeit üben die Kinder in diesem Alter in erster Linie im gemeinsamen Spiel - was einschliesst, zu lernen soziale Konflikte zu lösen-, durch orientierungsgebende Geschichten, durch das Feiern der Jahresfeste und durch die allmähliche Übernahme von kleineren Aufgaben und Pflichten. Zu all diesen Lebens- und Lernerfahrungen können Computer nichts beitragen – was Kinder brauchen, können sie nicht liefern: sinnliche Wahrnehmung, Phantasie, Bewegung, Gespräche und kreatives Denken. Computer passen in die Welt der älteren Jugendlichen und der Erwachsenen. Im Kindergarten behindern sie die

Entwicklung der Kinder, sie verbrauchen und stehlen deren Kindheitszeit.

Unser Erwachsenenendenken ist heute oft geprägt vom «Je früher desto besser». Es ist höchste Zeit für ein «Alles zu seiner Zeit». ●

Literatur zum Thema

Hübner, Edwin: Mit Computern leben. Kinder erziehen, Zukunft gestalten. Mayer 2001

Kutik, Christiane: Entscheidende Kinderjahre. Ein Handbuch zur Erziehung von 0 bis 7. Verlag Freies Geistesleben 2001

Largo, H. Remo: Kinderjahre. Die Individualität des Kindes als erziehrische Herausforderung. Piper 1999

Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Die physiologische Wirkung des Fernsehens auf Kinder. Verlag Freies Geistesleben 2000

Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Fischer-TB

Sanders, Barry: Der Verlust der Sprachkultur, Frankfurt/Main 1995

Soesman, Albert: Die zwölf Sinne- Tore der Seele. Verlag Freies Geistesleben 1995

Steckei, Rita: Aggression in Videospiele, Waxmann Verlag 1998

Stoll, Clifford, LogOut. Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere Ketzereien. S. Fischer 2001

Peter Lang



Peter Lang, Jahrgang 1939, ist Pädagoge und war lange Jahre Vorstandsmitglied der «Internationalen Vereinigung der Waldorfkinder-gärten», und arbeitet als Dozent und Seminarleiter an verschiedenen Kindertagungsseminaren im In- und Ausland u.a.

in der Türkei, in Litauen, der Ukraine, in Japan und Korea. Derzeit ist er im Vorstand der «Vereinigung der Waldorf- Kindertageseinrichtungen Baden-Württemberg», zudem gibt er die Zeitschriftenreihe «Recht auf Kindheit – ein Menschenrecht» heraus.



Videospiele fördern Rollenklischees bei Teenagern

Populäre Computerspiele zementieren stereotype Frauen- und Männerbilder. Dies zeigt die erste grosse Studie mit Jugendlichen.

Ein amerikanisch-französisches Forschungsteam der Universitäten Iowa State, Grenoble Alpes und Savoie Mont Blanc hat den Einfluss von Fernsehen, populären Videospielen und der Religion auf die Geschlechterbilder von 13'500 französischen Jugendlichen im Alter von 11 bis 19 Jahren untersucht. Die Fachzeitschrift «Frontiers in Psychology» hat sie veröffentlicht.

Klischeehafte Charaktere

Das Ergebnis: Teenager, die mehr Zeit als ihre Altersgenossen mit populären Videospielen verbringen, vertreten häufiger traditionelle Rollenbilder. Laut Laurent Bègue, Psychologe der Universität Grenoble Alpes und Co-Autor der Studie, sind klischeehafte Darstellungen von Frauen

und Männern in populären Videospielen der Grund: Frauen seien in diesen Videospielen häufig unterrepräsentiert, sagte er gegenüber der französischen Nachrichtenagentur AFP. Sie haben passive und zweitrangige Rollen oder seien sexualisierte Objekte. Männer hingegen würden als aktiv, stark und heldenhaft dargestellt. Bègue rief die Entwickler von Blockbustern dazu auf, mehr darauf zu achten, wie sie Frauen und Männer darstellen.

Religion prägend

Der Einfluss des Fernsehens auf die Rollenbilder von Jugendlichen ist laut der Studie geringer als derjenige der Videospiele. Hingegen sei der Einfluss der Religion grösser. Religiöse Jugendliche vertreten häufiger traditionelle Rollenbilder als Gamer. ●

Text: Barbarba Marti (Infosperber)/Internet-Zeitung FrauenSicht.ch

Weshalb nehmen Fussballclubs Profi-Gamer unter Vertrag?

Der Markt für E-Sport wächst rasant. Mittlerweile mischen auch Schweizer Fussballteams mit. Der FC Basel baut seine Aktivitäten im E-Sport weiter aus, Sie haben nun schon drei «FIFA»-Spieler unter Vertrag. Was erhofft sich der FCB von diesem Engagement?

E-Sports boomt

Bei allen Marketingmassnahmen geht es dem FCB darum, das Kerngeschäft zu stärken, also die 1. Mannschaft im Fussball. Über den E-

Sport möchten der Fussballclub neue Fans gewinnen und an sich binden. In diesem Bereich können junge Menschen unter 10 Jahre erreicht werden, denn unter ihnen finden sich viele passionierte Gamer.

Kein kurzfristiger Hype

Im Moment kann man im E-Sport hauptsächlich mit Sponsoren Geld verdienen. Andere typische Einnahmequellen aus dem Fussball, etwa die Medienrechte, stecken noch in den Kinderschuhen – man ist jedoch überzeugt, dass sich das in den nächsten Jahren noch entwickeln wird. E-Sports sind ein globales Phänomen, sie wachsen auch in Europa immer stärker – gerade auch beim Fussballspiel «FIFA».

Immer mehr europäische Spitzenvereine setzen auf E-Sport: Manchester City und Paris Saint-Germain betreiben «FIFA»-Teams, in Holland gibt es mit der «E-Divisie» sogar schon eine professionelle «FIFA»-Liga. Deswegen ist es

«Wir möchten durch den E-Sport neue Fans gewinnen, die in Zukunft auch ins Stadion kommen»

für Schweizer Fussballclubs spannend, auch über die Schweizer Landesgrenzen hinauszudenken. Auf die Frage, ob es sich beim E-Sport um einen kurzlebigen Hype handelt, glauben die Verantwortlichen des FCB, dass sich der Trend eher verstärken wird: Kinder von heute wachsen mit Smartphones und Tablets auf.

E-Sport Profis

Der FCB beschäftigt zurzeit drei «FIFA»-Spieler in Vollzeit – also «E-Sport-Profis». Die Spieler werden sich dieses Jahr ganz auf «FIFA» konzentrieren. Die Verträge laufen jeweils ein Jahr, für ihre Arbeit werden die drei Spieler natürlich auch monatlich entlohnt.

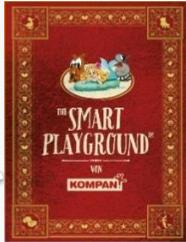
Kritik aus eigenen Reihen

Mit einem Banner forderten FCB-Anhänger bei einem Superleague Spiel, dass der Verein dem E-Sport «den Stecker ziehen» solle. Kommt das E-Sport-Engagement bei den Fans nicht an? Vielleicht nicht bei allen, und das ist auch in Ordnung – so die Meinung der Vereinsleitung. In einer Umfrage haben über 75% der Fans jedenfalls positiv auf das FCB-Engagement im E-Sport reagiert. Das sei ein gutes Signal für den Club, auch wenn es noch vieles zu tun gäbe, um die Akzeptanz für den E-Sport bei den Fans zu vergrössern. ●

Quelle: sfr.ch – Bearbeitung lb

Smart Playground: Das smarte(phone) Spielplatzvergnügen

Der Spielplatzhersteller KOMPAN (Spielinfo hat das Unternehmen in der Ausgabe 1/2017 vorgestellt) hat die faszinierenden Themen von Märchen zum allerersten Mal in Aussenspielgeräte-Designs integriert und al-



tersgerechte körperliche Herausforderungen mit einem vollständigen digitalen Paket aus Märchen und virtuellen Spielen kombiniert, die Lernen, bildende Unterhaltung und Spass verbinden.

Themenspielgeräte

Die farbenfrohen Themenspielgeräte enthalten zwei Märchen in einem Produkt und bieten altersgerechte körperliche Herausforderungen für sowohl jüngere (1-4 Jahre) als auch ältere (2-8 Jahre) Kinder. Die Strukturen ermöglichen ein freies, geführtes und angeleitetes Spielen. Eine Kletterwand fordert die Kinder heraus, die Rutse und die Feuerwehrränge bringen Nervenkitzel. An der Seitenwand «Die kleine Meerjungfrau» finden die Kinder viele manipulative Elemente und unterhalb des Turms können sie im «Gefängnis» spielen. Auf der anderen Seite entdecken sie den Zinnsoldaten. Die Kinder haben auch hier eine grosse Auswahl an taktilen

und manipulativen Elementen. Erweitert wird das Märchen-Spiel durch ein Kletternetz und einen kleineren überdachten Turm

Die Märchen

Kinder und Erwachsene auf der ganzen Welt lieben «Die kleine Meerjungfrau», «Das hässliche Entlein» und «Das Feuerzeug». Märchen sind kindgerecht und regen Rollenspiel und Fantasie an. Sie enthalten universelle Wahrheiten und moralische Einsichten.

Digitaler Inhalt

Mithilfe von Apps, die man kostenlos auf ein Tablet oder SMARTphone herunterlädt, wird eine Verbindung zwischen der realen und der virtuellen Welt hergestellt. Die Apps beinhalten die beliebten Märchen von Hans Christian Andersen an Ort und Stelle, die man in bis zu 16 Sprachen lesen oder sich vorlesen lassen kann. So wird das Interesse von Kindern an modernen und verbreiteten Technologien positiv so zu nutzen, um sie zu ermutigen, sich wieder in das Spielen im Freien zu verlieben. Die Spiele sollen bildende Unterhaltung bieten, sie nutzen die Kraft der Märchen und helfen, die Fantasie von Kindern auf dem Spielplatz anzuregen. ● (lb)

 [Link: Mehr Informationen zum «Smart Playground»](#)

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).

Im Austausch wird das Magazin Spielinfo in jeder Ausgabe eine Sonderseite des VSL publizieren. Schwerpunkt sind Informationen, die im Ludo-Journal publiziert werden und/oder andere wichtige Anliegen des VSL. Im Gegenzug wird das Spielinfo im Ludo Journal ebenfalls seine eigenen Themen präsentieren können. Zum ersten Mal in der Ausgabe Frühjahr 2018.



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

9. Nationaler Spieltag: «Auf die Spiele, fertig, los»...

...hiess es am Morgen des 20. Mai 2017. Die Schweizer Ludotheken feierten an diesem Samstag, den 9. Nationalen Spieltag. Der Tag wird alle drei Jahre, in zeitlicher Nähe zum «WorldPlayDay», vom Verband der Schweizer Ludotheken initiiert und von den Ludotheken in den Regionen in Eigenregie organisiert.

Das Thema 2017: barrierefrei spielen für alle



Kinder, Jugendliche und Erwachsene, mit und ohne Beeinträchtigung, waren zu diesem Spieltag herzlich eingeladen. Mit allen Sinnen wurde gespielt und mit verbundenen Augen gelauscht, gefühlt und geschnuppert. Vielerorts versuchten Besucher einen Parcours im Rollstuhl zu absolvieren oder

leisteten sich damit sogar Wettrennen. Den ganzen Tag über standen Fröhlichkeit, Spielspass und die Sonne über allem und ermöglichten Begegnungen, die hoffentlich noch lange nachwirken.

Ziele des 9. Nationalen Spieltags

- Sich im Spiel begegnen und zusammen Spass haben
- Hemmschwellen und Berührungsängste abbauen
- Solidarität aufbauen
- Durch die gemeinsame Freude am Spiel die Inklusion fördern

Diese Tagesziele wurden erreicht und wir hoffen, dass der 9. Nationale Spieltag 2017 den 14'600 Teilnehmenden in guter Erinnerung bleibt. Ein Extra-Journal und die Galerie 2017 auf www.spieltag.ch vermitteln einen guten Eindruck von den 70 Spielevents, an denen sich 103 Ludotheken beteiligt haben.

Info
op
rn
L

Nach dem Spieltag ist vor dem Spieltag

Am Samstag, 6. Juni 2020 werden wir den 10. Nationalen Spieltag veranstalten und der Verband der Schweizer Ludotheken VSL feiert im gleichen Jahr sein 40-jähriges Bestehen. Alles zusammen eine runde Sache.

Das Thema ist zwar noch nicht festgelegt, aber alle diese runden Zahlen werden bestimmt damit zu tun haben. Dass der nächste Spieltag in drei Jahren wieder für ALLE sein wird, versteht sich von selbst. Wir freuen uns bereits heute darauf!

Für den Vorstand VSL

Erika Rutishauser, Präsidentin VSL



Spiele Schulungen für Spielinteressierte

Im Frühsommer 2018 sind wieder sieben Spiele Schulungen geplant, fünf Veranstaltungen in der Deutschschweiz und zwei in der Westschweiz.

Das Team «VSL-Spielschulung» präsentiert eine ausgesuchte Palette von Spielen und die Teilnehmenden können sich unter kundiger Anleitung durch die Neuheiten von Essen und Nürnberg spielen.

Herzlich willkommen sind neben den Ludothekarinnen auch weitere spielinteressierte Personen, insbesondere auch die Leserinnen und Leser des Spielinfo Magazins.



Foto: VSL

Schulungs-Termine 2018

Folgende Termine und Orte stehen für 2018 fest:

Westschweiz

- | | |
|---------------|----------|
| 11. Juni 2018 | Martigny |
| 12. Juni 2018 | Yverdon |

Deutschschweiz

- | | |
|---------------|------------|
| 18. Juni 2018 | Bern |
| 19. Juni 2018 | Zofingen |
| 21. Juni 2018 | Luzern |
| 25. Juni 2018 | Winterthur |
| 26. Juni 2018 | Will |

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

Jouer à l'école : l'un nourrit l'autre et inversement

Texte : DOMINIQUE EGGLER

Sachant que le plaisir est le meilleur moteur d'apprentissage, les enseignants et enseignantes recourent abondamment aux activités ludiques. Interdisciplinaire et omniprésent chez les plus jeunes, le jeu est davantage ciblé, mais tout aussi efficace jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire. Rencontre avec trois enseignants et enseignantes de 1-2H, 5H et 9-10-11H.

En classes de 1 et 2H, le jeu est évidemment aussi omniprésent que l'interdisciplinarité. A Bienne, avec Pascale Lanz, on constate qu'il prend de nombreuses formes, en version collective, individuelle, dirigée ou libre. Ainsi certains ateliers sont-ils obligatoires, qui stimulent le développement du langage (chez les enfants allophones également) et/ou des mathématiques, en donnant du sens aux connaissances. « Tous ensemble, nous menons des activités ludiques permettant également la socialisation. » Apprendre, s'exprimer, écouter, savoir attendre son tour, respecter les autres et leurs différences : durant les deux premières années d'école, tout peut passer par le jeu, y compris certaines évaluations. Sans compter que l'observation des enfants, lorsqu'ils jouent, aide les enseignants et les enseignantes à diagnostiquer leurs éventuels problèmes.

Sachant que certains bambins n'ont jamais participé à aucun jeu de groupe ou collectif, que d'autres n'ont jamais tenu un crayon ou une paire de ciseaux, l'enseignante ne voit aucun intérêt à recourir avec eux à des jeux sur écrans. Écrans qu'ils utilisent abondamment, pour la plupart, à domicile.

Et Pascale Lanz d'observer une différence assez générale dans la manière d'aborder les jeux : les plus jeunes s'y adonnent spontanément avec enthousiasme, mais souvent sans besoin ni de terminer ni de déterminer un gagnant. Les 2H manifestent par contre le désir d'un objectif, d'un but défini. Malgré l'assistance précieuse d'une

stagiaire chaque matin, Pascale Lanz souhaiterait davantage de temps pour observer les activités ludiques, pour adapter le matériel et pour jouer avec ses 17 élèves de 4 à 6 ans.

Multiplier les entrées

Enseignant de 5H à Malleray, Vincent Jolidon utilise énormément le jeu, qu'il soit coopératif ou compétitif. Buts premiers : stimuler la motivation des élèves avec des valeurs concrètes, mais également multiplier les manières d'entrer dans la matière. Jeu, répétition, enseignement frontal : chacune de ces entrées convient particulièrement à certains élèves, à certains moments, à certains éléments de la branche. Leur alternance permet de toucher chaque enfant, d'illustrer et de travailler chaque élément du plan d'études, tout en donnant du sens à certains apprentissages.

« Le jeu convient à la plupart des élèves, mais pas à tous. Les enfants qui ont de la difficulté à collaborer seront réticents au début, mais apprendront la coopération par le jeu. Par contre, le jeu n'apporte rien, didactiquement parlant, aux enfants qui ont besoin de calme et de solitude pour travailler. »

En éducation physique, Vincent Jolidon utilise le jeu pour stimuler mouvement et plaisir. L'éducation générale est un terreau fertile pour le jeu, qui influe sur les comportements, les relations sociales. En mathématiques, notre interlocuteur se sert des excellents et fort nombreux jeux disponibles avec les moyens d'enseignement. En français par contre, tout est à créer souligne-t-il, qui proposées activités ludiques individuelles ou de groupe, en particulier pour la production écrite (les élèves tirent des cartes sur la base desquelles ils créeront ensuite une histoire), ainsi qu'au début de chaque thème.

Avec une à deux leçons hebdomadaires en demi-classe sur les ordinateurs portables de l'école, le travail sur écran n'est que minoritairement ludique.

« Apprendre, s'exprimer, écouter, savoir attendre son tour, respecter les autres et leurs différences »

Les échecs pour tous !

Aux activités ludiques purement didactiques, Vincent Jolidon ajoute des moments de jeu libre en classe, durant les pauses ou à d'autres moments choisis. Étonnant : il a initié au jeu d'échecs ses 33 élèves actuels (qu'il suit depuis la 4H); et ce avec succès, puisque les enfants se perfectionnent désormais entre eux, certains ralliant la classe plus tôt pour disputer une partie.

Avec un effectif aussi important, la gestion des jeux n'est pas aisée, hors des heures dédoublées. Profondément convaincu de la valeur du jeu dans l'enseignement, aussi bien pour l'apprentissage que pour la construction de la personnalité et le fonctionnement optimal du groupe classe, Vincent Jolidon estime que leur efficacité dépend directement de deux facteurs : un effectif adapté – il avance la fourchette idéale de 15 à 20 élevés – et un temps de préparation suffisant.

Très apprécié aussi au secondaire !

« Même les dictées peuvent se faire de façon ludique »: au secondaire 1, le jeu tient une place appréciée et appréciable aussi. Enseignante d'anglais en 9, 10 et 11H à Courtelary, Pascale Siegrist parle en convaincue, elle qui tient absolument à ce que ses élevés prennent, à découvrir

une langue, le plaisir qui est le meilleur moteur d'apprentissage. Adeptes de jeux de rôle, notamment, elle y trouve une manière efficace de motiver chacun à prendre la parole en anglais.

Durant son cursus de base en terre fribourgeoise, puis à travers les formations continues proposées par le canton – « Les formateurs y ont un niveau pédagogique extraordinaire ! » – Pascale Siegrist s'est toujours intéressée au jeu. Elle recherche, prépare, invente et adapte sans cesse des activités ludiques et accrocheuses, filme ses élevés durant leurs sketches, les incite à utiliser le matériel disponible avec « English in Mind », qu'elle juge formidable en se réjouissant qu'il soit disponible, d'un seul clic, sur le site de la communauté scolaire.

Le jeu ne fonctionne pas aussi bien avec toutes les classes, tous les élevés, l'expression orale paniquant certains. Mais à domicile, face à leurs écrans, ils retrouvent ce goût des activités ludiques qui soutient leur travail personnel.

Un regret : « English in Mind propose un vaste contenu ludique, mais prévu pour un pensum de quatre leçons hebdomadaires. Or les 9 et 10H n'ont que deux leçons, les 11H trois, ce qui en limite beaucoup l'utilisation. » ●

Source : « Feuille officielle scolaire du canton de Berne 1/2017 »

Le jeu : «Un lieu de liberté et d'ouverture »

Le jeu aide les enfants à développer leurs capacités de base, leur créativité, leur autonomie et leur joie de vivre. L'attrait principal du jeu réside dans le fait qu'il s'inscrit en dehors des obligations et des habitudes de la vie ordinaire. Il suit des règles à part, qui ne s'appliquent pas aux autres comportements.

Pour certains, le jeu est synonyme de liberté et d'ouverture favorisant l'autonomie. Le propre du jeu est de nous apporter de la magie et de l'excitation qui nous tirent de notre quotidien. En jouant, apprendre se fait de façon amusante et variée. Les révisions ennuyeuses et pénibles sont récompensées par de la joie et du plaisir. A l'école enfantine, les séquences de jeu et d'apprentissage s'entremêlent.

Lorsque les enfants jouent, ils apprennent en même temps. Si les adultes exercent trop directement leur influence, les enfants ont moins de plaisir à jouer.

Il est donc indispensable de leur laisser suffisamment de liberté dans ces moments. Les enseignants et enseignantes ne devraient endosser qu'un rôle d'accompagnement ou alors participer activement au jeu au même titre que les enfants. Il est important de prendre le temps de réfléchir à sa manière de jouer une fois la séquence de jeu terminée. Qu'avons-nous observé ? Qu'avons-nous appris ? Cette démarche permet d'assurer que le jeu apporte une plus-value. ●

Source : « Feuille officielle scolaire du canton de Berne »

Pro Juventute: Action « Playable Esplanade 2018 »



Comment concevoir les espaces urbains de sorte que les enfants et les adultes puissent y jouer ? Le jeu dans l'espace public peut-il être un catalyseur du développement urbain ? Comment le jeu peut-il amorcer des processus d'appropriation participatifs ? Comment les aires de jeu peuvent-elles devenir des lieux vivants de jeu et de rencontre ? Les aires de jeu peuvent-elles être attractives aussi pour les adultes ? La Conférence « Villes jouables » & actions à l'occasion de la journée mondiale du jeu, qui aura lieu le 25 et 26 mai 2018 au Palais des Congrès de Bienne, aura comme but de donner des réponses.

Le jeu est rarement encouragé dans l'espace urbain. Plus rare encore est son intégration dans le processus réel d'aménagement urbain. Pourtant, il offre à bien des égards des ressources, des méthodes, des opportunités d'appropriation et des potentiels de changement d'ambiance pour améliorer radicalement les villes. Le **Pro Juventute Festival du jeu 2018** se veut un levier du développement de villes jouables et alimente la discussion autour du rôle du jeu dans les processus de développement urbain. Il se décline en plusieurs événements : une conférence sur le thème des «



photo: Pro Juventute

villes jouables » et une action à l'occasion de la Journée mondiale du jeu 2018, qui célèbre le droit au jeu dans le monde entier.

La conférence « Villes jouables » du 25 au 26 mai 2018 à Bienne est une invitation à la réflexion ludique sur le jeu et sur l'être humain en tant qu'être qui joue et l'espace de vie urbain. Le concept de « ville jouable » tente de répondre au besoin d'espaces publics plus intégratifs, conviviaux et ludiques dans une ville. Autour d'un panel d'experts, le jeu est discuté comme un outil pour participer à l'élaboration de la culture urbaine. Les différents points de vue et expériences seront rendus accessibles grâce à l'échange entre les activistes du jeu, les planificateurs et les concepteurs de terrains de jeux, des disciplines du design urbain, de l'architecture, de l'architecture paysagère, de l'aménagement du territoire, du travail social, et de l'art et du design. La conférence associe les apports et les présentations des professionnels avec des activités pratiques et des ateliers, créant ainsi une atmosphère ludique et concrétisant le thème des villes jouables dans l'espace extérieur. ●

Action « Playable Esplanade »

L'action « Playable Esplanade » aura lieu à l'occasion de la Journée mondiale du jeu : un espace public jouable et varié sera aménagé sur l'esplanade pour inviter petits et grands au jeu. À l'offre habituelle disponible dans l'espace public, on oppose une variété d'opportunités ludiques s'écartant des principes de sécurité normalisés et invitant les visiteurs à expérimenter et à développer de nouveaux usages. Remplaçons les canards à ressort et les toboggans par de l'interaction et de la malléabilité !

En coopération avec AFAJ – Association faîtière suisse pour l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert

[Lien projet « Playable Esplanade » \(Petra Stocker\)](#)

[Lien : site web Pro Juventute](#)

Was bedeutet «Inklusion»?



Foto: Blindspot (Nationale Förderorganisation für Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung)

Inklusion betrifft uns alle

Eines steht fest – Inklusion betrifft uns alle persönlich. Die Bereitschaft der Gesellschaft und somit aller ihrer Mitglieder etwas zu ändern und gemeinsam einen Paradigmenwechsel herbeizuführen bietet eine Grundvoraussetzung für die Idee der Inklusion.

Jeder Mensch kann jederzeit in die Lage kommen sich als Aussenseiter zu fühlen oder von der Gesellschaft ausgegrenzt zu werden. Doch wer möchte das schon? Das Individuum kann sich heutzutage stärker und grenzenloser entfalten als je zuvor und dadurch viele Menschen ihr Leben so frei gestalten wie noch nie. Die Bildung immer neuer kleinerer Subkulturen bestätigt diesen Trend und ruft erst recht dazu auf jeden Menschen so zu akzeptieren wie er ist.

In einer inklusiven Gesellschaft existiert ein Versuch der Definition von «Normalität» erst gar nicht. Egal ob Du oder Ich, behinderte Menschen, kranke Menschen, Menschen mit Migrationshintergrund und ältere Menschen – jeder ist als ein fester Bestandteil unserer Gesellschaft als ein vollwertiges Mitglied anzusehen und es wert gehört zu werden.

Inklusion Definition

Was ist Inklusion? Man kann unter dem Begriff vereinfacht die «Teilhabe am gesellschaftlichen Leben in allen Bereichen» verstehen. Alle Bereiche umfasst neben der Bildung auch Arbeit, Familie, Freizeit und vieles mehr. Soziale Inklusion ist dann vollständig erfüllt, wenn jedes Individuum in der Gesellschaft vollständig akzeptiert wird und dadurch in jedem Bereich seines Lebens teilnehmen bzw. teilhaben kann. Jeder Mensch ist dabei ein vollkommen gleichwertiges Mitglied und das Vorhandensein von Unterschieden wird als Bereicherung empfunden. Von dieser Vielfalt kann jeder profitieren und es wird als selbstverständlich wahrgenommen, dass jeder Mensch anders ist.

Das Recht auf die Teilhabe in allen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens ist also die zentrale Idee hinter der Inklusionstheorie und wird mit sozial-ethischen Gründen belegt. Jeder ist willkommen, keiner wird ausgeschlossen. Physische Barrieren sowie Barrieren in den Köpfen der Menschen werden abgebaut. Jeder kann auf seine eigene Art und Weise einen wichtigen Teil zur Gesellschaft beitragen.



Aufklärung und Unterstützung im Bereich Inklusion muss weiterhin gefördert werden, denn das Thema betrifft nicht nur Experten, sondern jeden einzelnen Mensch der Gesellschaft. Deshalb ist es umso wichtiger über soziale Inklusion zu informieren, damit Vorbehalte endlich aufgeklärt werden und Berührungängste abgebaut werden können.

Woher stammt der Begriff Inklusion?

Der Begriff Inklusion ist auf eine Behindertenbewegung in den 1970er Jahren in den USA zurückzuführen, die damals für eine vollständige Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben kämpfte und dieses Recht erstmalig öffentlich einforderte.

Unterschied zwischen Inklusion und Integration

Gibt es einen Unterschied zwischen Integration und Inklusion und wenn ja welchen? Oftmals werden die Begriffe vertauscht oder miteinander gleichgesetzt. Aber der Grundgedanke der Inklusion geht noch weiter als die bloße Integration. Bei der Integration sollen Menschen in eine bestehende Umwelt integriert werden. Bei der Inklusion hingegen muss sich niemand verändern, um in die Umwelt «hineinzupassen», sondern im Gegenteil wird die Umwelt an die Bedürfnisse und Anforderungen jedes Individuums angepasst.

Integration, Separation – Inklusion, Exklusion...

Selbstverständlich handelt es sich bei der Inklusion um ein Idealbild einer Gesellschaft und schon bei der Definition von Inklusion wird klar, dass das Ziel der Inklusion wahrscheinlich niemals vollständig erreicht werden kann. Es wird immer Menschen geben, die sich über andere stellen und die Vielfalt nicht als Normalität akzeptieren. Theorie und Praxis gehen auch in der Bildung, dem Bereich in dem Inklusion bisher am häufigsten versucht wird zu realisieren, noch an vielen Stellen weit auseinander.



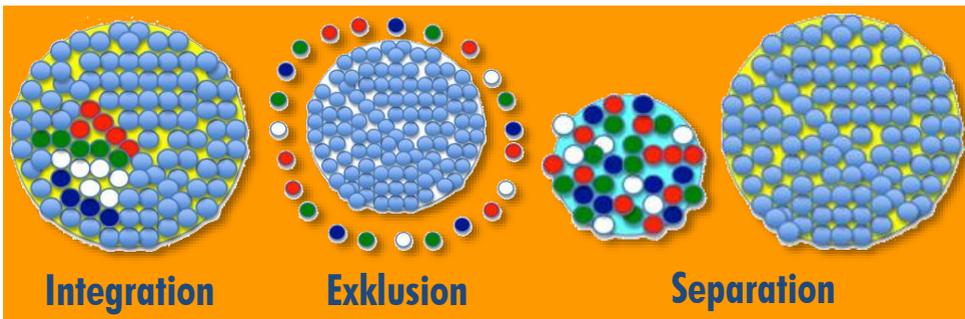
Foto: www.therapiezentrum-pb.de

Der Begriff der Separation wird in der Pädagogik für die Trennung von Individuen verwendet, um dann daraus kleinere homogene Gruppen zu bilden. Die Herstellung solcher homogener Gruppen (z.B. Schulklassen mit verschiedenen Stärkegraden) soll zu einem besseren Lernerfolg des Einzelnen führen.

Exklusion bedeutet wörtlich Ausschluss oder Ausgrenzung und durch soziale Exklusion werden Menschen die Chancen auf soziale Teilhabe verwehrt. Demnach stellt die Exklusion das Gegenteil der Inklusion dar.

Miteinander statt nebeneinander leben – Inklusion für alle

Das Umfeld soll in einer inklusiven Gesellschaft so gestaltet werden, dass sich nicht die Menschen anpassen müssen, sondern ihre Individualität frei leben können. Große Barrieren befinden sich zumeist in den Köpfen der Menschen, aber in einer inklusiven Gesellschaft müssen, neben den zwischenmenschlichen Grenzen, auch technische und physische Schwellen abgebaut werden. Beispielsweise sollte bereits bei der Planung eines Gebäudes darauf geachtet werden, dass alle Bereiche barrierefrei gestaltet werden und nicht im Nachhinein ein Umbau stattfinden muss.



Inklusion UN Konvention – Thema Menschenrechte

Im Jahr 2008 erklärte die UN Behindertenrechtskonvention die Inklusion offiziell zu einem Menschenrecht für behinderte Menschen und ein Jahr später trat das Recht in Deutschland in Kraft. Dies markierte einen wichtigen Schritt in Richtung einer inklusiven Gesellschaft, allerdings wird auch immer wieder deutlich, dass ein Umdenken und Handeln innerhalb der Gesellschaft noch zu wenig stattfindet und Inklusion ein langer Prozess ist, der noch am Anfang steht. Das Bewusstsein vieler Menschen, wie wichtig es ist die Vielfalt zu akzeptieren und ein gesellschaftliches Miteinander unabhängig von Behinderung, Sprache, Religion, ethnische Herkunft etc. zu pflegen steht dabei im Mittelpunkt und muss weiter vorangetrieben werden. Inklusion funktioniert nur, wenn sie von möglichst vielen Menschen im Alltag unterstützt und gelebt wird.

Was bedeutet Inklusion in der Schule?

Inklusion bedeutet viel mehr als nur behinderte Kinder in das Schulsystem zu integrieren und ein gemeinsames Lernen in integrativen Klassen zu ermöglichen. Allerdings ist der Begriff Inklusion von Behinderten vor allem im Bildungs- und Schulsystem wiederzufinden. Die inklusive Pädagogik verfolgt dabei den Ansatz,

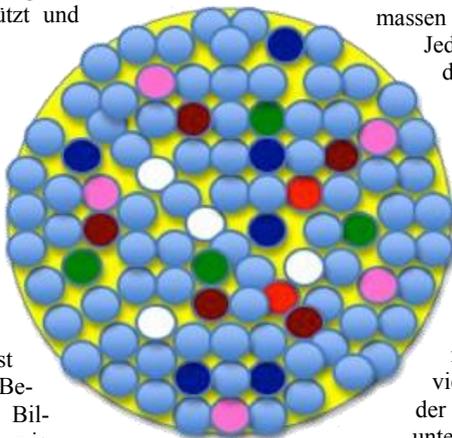
dass auch im Bereich der Bildung ein Miteinander aller Kinder und Jugendlichen möglich ist und die Vielfalt von allen Schülern und Lehrern wertgeschätzt wird. Dabei wird das herkömmliche Leistungsprinzip neu überdacht und der Gedanke unterstützt, dass Kinder mit und ohne Behinderung gemeinsam lernen und dabei voneinander profitieren können. Die Inklusion stellt heutzutage auch eine Vielzahl neuer Herausforderungen an Lehrer.

Inklusion im Kindergarten

Auch im Kindergarten und der Früherziehung spielt Inklusion seit mehreren Jahren eine entscheidende Rolle. Jeder Mensch unterscheidet sich vom anderen, diese Vielfalt wird vollständig akzeptiert. Kindergärten die nach dem Prinzip der Inklusion arbeiten, bieten für behinderte, nicht behinderte oder auffällige Kinder gleichermaßen einen Betreuungsplatz an.

Jedes Kind hat dabei seine individuellen Bedürfnisse und wird bei seiner Entwicklung so gut wie möglich unterstützt und gefördert.

Die Frühförderung behinderter oder von Behinderung bedrohter Menschen beginnt optimaler Weise so früh wie möglich und wird auch in vielen Sonderkindergärten oder integrativen Kindergärten unterstützt. ●



Inklusion

Textquelle: www.behinderung.org/ / (Ib)

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@sdk.ch • www.sdk.ch

Cordula Schneckenburger	Kasse	 cowe@gmx.ch +	+41 79 694 20 68
Andreas Rimle	Mitglied	 andreas.rimle@bluewin.ch	+41 79 586 80 58
Barbara Rehmann	Aktuarin	 b.rehmann@bluewin.ch	+41 27 923 62 32
Andrea Mündle	Mitglied	 a.muendle@outlook.com	+41 79 419 23 31
Maria Keckeisen	Co-Präsidium	 spielachse.mk@utanet.at	+43 664 917 55 60
Patricia Hilali	Website	 info@hilali-consulting.com	+49 77 251 48 66
Hans Fluri	Co-Präsidium	 ask.brienz@bluewin.ch	+41 33 951 35 45
Louis Blattmann	Spielinfo	 lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93

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

Inseratpreise (gültig ab 1. Januar 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%**

**ABONNIERE DAS
SPIELINFO JETZT!**



2 Ausgaben pro Jahr – Jahresbeitrag Schweiz CHF 16 – Aboservice Spielinfo: info@sdk.ch

Ausblick Ausgabe 2/2017



In eigener Sache

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

Nachbestellungen/Vorausbestellungen

- SDSK Mitglieder und Abonnenten (mit Passwort): [↗ Link Nachbestellungen](#)
- Informationen zu Kosten für Nachbestellungen: [↗ Link Infos Nachbestellungen](#)

Wettbewerbsauflösung Ausgabe 1/2017

Wettbewerbsauflösung Quatriconto®

quatriconto® no 1001	Lösungstabelle	Anzahl verschiedene Formen-Größen	Anzahl Formen Total
		3	4
		3	3
	Total Figur 1 (Lösungszahl)	6	7

quatriconto® no. 2001	Lösungstabelle	Anzahl verschiedene Formen-Größen	Anzahl Formen Total
		5	15
		4	5
	Total Figur 2 (Lösungszahl)	9	20

Schlussabrechnung (Addition Figur 1 und 2)	
Lösung no. 1001	67
Lösung no. 2001	920
Lösungszahl	987

Leider hat niemand die richtige Lösung des Rätsels geschafft. In Absprache mit dem Quatriconto Erfinder Matthias Etter haben wir trotzdem unter allen eingegangenen Einsendungen den Hauptpreis ein «Cuboro Trickyways» verlost. Als Dankeschön für das Miträtseln! Stolze Gewinnerin ist Sandra Riesen aus Uttigen (BE). Der Preis wird der Gewinnerin direkt zugestellt.

Viele tolle
Preise zu
gewinnen!

5. cuboro Spiel-Event mit tricky ways Turnier

Sonntag, 25. Februar 2018

Hotel Wetterhorn, Hasliberg Hohfluh

Spielevent

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

cuboro tricky ways Turnier

13.30 Uhr letzte Anmeldungen

13.45 Uhr Info Turnierablauf

14.00 Uhr Turnierstart

18.00 Uhr Turnierende

anschliessend Preisverleihung

Voranmeldung Turnier

event@wetterhorn-hasliberg.ch

oder Telefon 033 975 13 13

Turnierteilnahme kostenlos.



cuboro 
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben