

Ausgabe 1/2017

SPIEL INFO

Magazin
Schweizerischer Dachverband für
Spiel und Kommunikation



Schwerpunkt Spiel Mobil

Mit Sonderseiten spielschweiz.ch

Locker sein, aber nicht locker lassen

9. komplett überarbeitete Auflage

1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit

- ▶ mit 486 Illustrationen
- ▶ über 200 Zielbegriffe
- ▶ Texte zu:
«Spielen als Beruf»
«Die Kunst des Einspielens»
«Der ideale Spielleiter»

Hans Fluri, Hofmann Verlag
Bestellung:
bei ASK, CHF 25



Akademie für Spiel und Kommunikation
3855 Brienz

Telefon: +41 33 951 35 45

Fax: +41 33 951 35 88

E-Mail: info@spielakademie.ch

Informationen und Bestellung:
www.spielakademie.ch



Liebe Leserinnen, liebe Leser

Eine **Weltneuheit** präsentiert Spielinfo in dieser Ausgabe vom Cuboro Erfinder und Tausendsassa Matthias «Mättu» Etter: die ersten «quatriconto®» Rätsel mit der Entstehungsgeschichte, einer ausführlichen Anleitung und Wettbewerbs-Challenge. Frisch erfunden und zum ersten Mal in der Öffentlichkeit. Die Redaktion durfte dem Spielerfinder beim Entwicklungsprozess über die Schulter schauen – mehr dazu beim Bericht darüber auf Seite 38.

Der Schwerpunkt **«Spiel Mobil»** liess uns viele Türen offen: wir haben uns entsprechend schwer- und leichtgetan – «eintauchen» in Andreas Leitartikel auf Seite 20.

Neu in diesem Heft ist die Rubrik **«Vergessene Spielwelten»**. Der Historiker und Buchautor Fabian Brändle wird auch in zukünftigen Ausgaben dafür sorgen, dass wir Altes nicht vergessen.

Patrick Jerg, unser Kolumnist, zeichnet ab dieser Ausgabe auch für die Rubrik **«Brett- und Gesellschaftsspiele – brettspielblog.ch»** verantwortlich. Er wird in komprimierter Form über die aktuellsten Neuerscheinungen und über anderes Wissenswertes zu diesem Spielbereich berichten. Er ist einer unserer kompetenten Beobachter dieser Szene fürs Spielinfo.

Dialog: es ist uns ein Anliegen, vermehrt aus dem Kreis der aktiven Spielerinnen und Spielern zu berichten. Wo immer möglich, bauen wir Berichte, Texte, Fotos und Vernetzungsinformationen von unserer Leserschaft – aktive Spielerinnen und Spieler – mit ein. Das Potenzial ist gross, die Türen offen. So können uns animierte Spielerinnen und Spieler über ihre Aktivitäten berichten, schreiben oder erzählen und ermöglichen es uns, nicht nur über Interessantes zu berichten, sondern auch Gleichgesinnte aufeinander aufmerksam zu machen.

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

Fabian Brändle (Rubrik «Vergessene Spielwelten») FB

Redaktionsadresse:

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

Web:

www.sdsch.ch/spielinfo

Konzept und Gestaltung:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz:

Louis Blattmann

Druck:

Print-Shop, Appenzell

Kontaktstelle und Bestellungen:

Siehe Redaktion

Erscheinungsweise:

2 x jährlich (Juni / Dezember)

Preis:

CH: Einzelausgabe: CHF 9; Jahresabo: CHF 14

Ausland: Einzelausgabe: € 10, Jahresabo € 15

Auflage:

1000 Exemplare

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright:

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

Inserate:

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

Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

Titelbild:

Die Drachen-Kuh hebt ab. 12 m im Tiefflug. Foto: Marcel Burri

6 VERBANDSNACHRICHTEN SDSK

- 6 Neue Vorstandsmitglieder SDSK per HV 2017
- 7 Hauptversammlung SDSK 2017 in Brienz
- 8 SPS 30: Teilnehmerinnen stellen sich vor

9 NACHRICHTEN

- 9 Nachhalt Rätsel: Nützliche Rätselspiele für die Primarschule
- 10 Bucherscheinung: Kinder erklären die Schweiz
- 11 Spielweg St. Gallen – Projekt lanciert
- 12 2. Luzerner Spieltage – ein Rückblick
- 14 Tetris mildert Trauma-Symptome
- 15 Kurznews

16 SPIELSCHWEIZ.CH

20 SCHWERPUNKT SPIEL MOBIL

- 20 Leitartikel
- 21 Der «SpielBus» unterwegs für das freie Spiel
- 24 Spielplätze
- 27 Schattenspiel mit Licht und Händen
- 28 Die Longvalley Kiteflyers und ihre Drachen
- 30 Drachen « custom made »
- 31 Erlebnisbericht grösstes Drachenfestival Europas
- 34 Claire Ochsner: Faszination Skulpturengarten
- 36 Faszination Fadenspiel: ideal für unterwegs

38 WELTNEUHEIT «QUATRICONTO»

- 38 Quatriconto: Such(t)bilder für Rätselfüchse
- 42 Wettbewerb

43 KOLUMNE

44 BRETTSPIELBLOG NEWS

- 44 Neue Rubrik: Brettspielblog by Patrick Jerg

46 DIGITAL (AVEC SECTION FRANÇAISE)

51 VERGESSENE SPIELEWELTEN

- 51 Spiele in Graubünden 1900–1950

56 WISSEN

- 56 Aphasie (Sprachstörung): Spieltherapie mit Wimmelwörterspiel

58 PAGE FRANÇAISE

- 58 Aphasie : Quand paroles ne sont plus en phase

60 UNTERHALTUNG

62 TERMINE UND KONTAKTE

63 AUSBLICK UND IN EIGENER SACHE

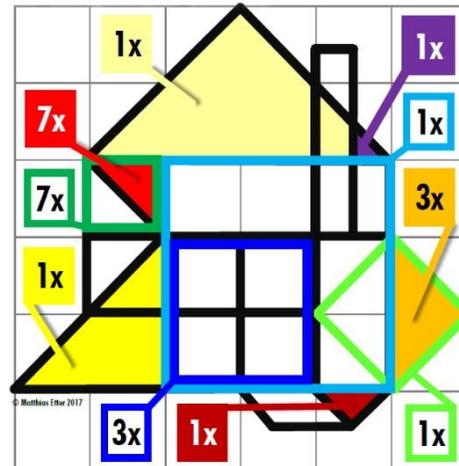
Spiel Mobil

Spiel in Bewegung: die Mobilität des Spiels in verschiedensten Facetten – hauptsächlich es bewegt sich was! **Seite 20**



Weltneuheit «quatriconto®»

Matthias Erters Neu-Erfindung: das anspruchsvolle Rätsel mit Suchtpotenzial. **Seite 38**



Claire Ochsners Skulpturengarten

Spiel mit Formen, Farbe und Mobilität ein Besuch in Claire Ochsners Skulpturenparadies. **Seite 24**



Faszination Drachenfliegen

Zwölfmeter Alladin der Lüfte. Über die «Longvalley Kite Flyers» und einzigartige Drachennation in Frankreich. **Seite 28**

Neue Rubrik: Brettspielblog-News

Tipps und News von unserem «Beobachter» Patrick Jerg: Aktuelles aus der Welt der Gesellschafts- und Brettspiele. **Seite 44**



Neue Vorstandsmitglieder SDSK

Seit der HV 2017 begrüssen wir 2 neue Mitglieder im Vorstand des SDSK, die wir Euch hier vorstellen möchten. Mit Barbara Rehmann und Andreas Rimle wird der bestehende Vorstand ideal ergänzt und gestärkt und der

Andreas Rimle

Andreas Rimle ist verheiratet und hat 3 Töchter. Aufgewachsen auf einem Bauernhof hat Andreas nach dem Studium 23 Jahre als Oberstufenlehrer gearbeitet und 8 Jahre die Spitalpädagogik am Ostschweizer Kinderspital geleitet.



Foto: Andreas Rimle

Seit er im Januar 2006 die Spielpädagogen-Ausbildung in Brienz abgeschlossen hat, engagiert er sich in verschiedenen und neuen Bereichen des Spielens. Seit 2016 ist Andreas selbständig als Spielpädagoge tätig. Er bietet unter anderem Weiterbildungskurse an Schulen an, hält Referate zu diversen Spielthemen und ist Initiant bei der Planung eines Spielweges in St. Gallen. Das Thema «Vater/Kind-Spiel» ist ein anderer Schwerpunkt in seiner spielerischen Tätigkeit.

«Im Vorstand möchte ich dem Verband mit meinem Netzwerk neue Mitglieder bringen und Inputs liefern. Mein Ziel ist es Personen und Institutionen, welche mit dem Spiel zu tun haben, zu vernetzen. Dies war auch der Grund, dass ich die Web-Plattform «spielschweiz.ch» ins Leben gerufen habe». (A. Rimle)

Rücktritt von Heidi Schüpfer «kompensiert». An dieser Stelle bedankt sich der ganze Vorstand herzlich bei Heidi Schüpfer, die aus persönlichen Gründen aus dem Vorstand, nach 3-jähriger engagierter Mitarbeit, ausgeschieden ist. (lb)

Barbara Rehmann

Im Februar dieses Jahres schloss Barbara Rehmann in Brienz die Ausbildung zur Spielpädagogin ab. «...dass ich nun von Berufes wegen spielen darf, gefällt mir ganz besonders gut...», sagt die im Wallis wohnhafte Berneroblerländerin schmunzelnd.

Mit dem Abschluss des «CAS Naturbezogene Umweltbildung» im kommenden Herbst, wird sie sich einen weiteren Berufswunsch erfüllen.

Seit einigen Jahren ist Barbara im Oberwallis zuständig für die Schularbeit des WWF. Momentan läuft unter ihrer Verantwortung ein WWF-Schulgartenprojekt mit 4 Primarschulklassen.



Foto: Barbara Rehmann

Mit ihrem Mann zusammen begleitet sie 3 Kinder durch die Teenagerjahre und kümmert sich um den Haushalt und einen bunten Garten. Nun hat Barbara die Möglichkeit ihr Engagement auszuweiten. Sie freut sich, den SDSK als Vorstandsmitglied zu unterstützen und ihr Wissen und ihre Begeisterung zu «Spiel und Umweltbildung» einzubringen. (B. Rehmann)

Hauptversammlung 2017 SDSK



Foto: Helen Gauderon

Text: MARIA KECKEISEN

«Es isch so schö, di z'gseh!» war wohl auch das Motto der diesjährigen 17. Hauptversammlung unseres Verbandes. 22 Mitglieder hatten sich aus der ganzen Schweiz und dem benachbarten Ausland auf den Weg gemacht, um einander zu treffen, auszutauschen, zu spielen und eben die jährliche Versammlung abzuhalten.

17. Hauptversammlung des SDSK

Zuvor aber war noch Wetterfestigkeit beim Action Bound gefragt, den Cordula Schneckenburger für uns organisiert hatte. Auch wenn wir vielleicht auf Grund des Regens nicht ganz Brienz durchstreifen, war es doch eine spannende und lehrreiche Angelegenheit, die zum Schluss sogar noch mit wunderschönen Sturmscheiben mit SDSK-Logo belohnt wurde, die Cordula selbst gebastelt hatte. Ein grosses Dankeschön dafür!

Die Hauptversammlung starteten wir wie im Vorjahr mit einer kurzen Vorstellungsrunde und einem Spiel und so ging dann auch die ganze Versammlung recht zügig und fröhlich von staten, nur kurz unterbrochen durch ein Gruppenfoto. Das Protokoll dazu findet man auf der Homepage des SDSK.

Anschließend trafen wir uns bei einem feinen Nachtessen und wer noch konnte blieb in Brienz und genoss den angeregten Austausch und den gemeinsamen Spielabend, so wie es einige bereits am Vorabend der HV taten. Am Sonntag Vormittag, beim Rubik's Cube® Workshop «7 Schritte zur Lösung», unter fachkundiger Leitung von Barbara Zbinden, ratterten dann die «Zauberwürfel». Ein Spielvergnügen der Extraklasse.

Die nächste Hauptversammlung findet am **17. März 2018** statt und wir freuen uns schon darauf «eu z'gseh!» ●

[Link: Log-in \(Mitglieder SDSK\) zum Protokoll\)](#)

Spielpädagogisches Intensivseminar SPS 30 (2016/2017) Die Teilnehmerinnen stellen sich vor

Patricia Ruesch



Foto: Patricia Ruesch

Wohnort:
Eichberg,
Ostschweiz,
Rheintal.

Tätigkeit/ Arbeit: Sozialpädagogin FH und Wohngruppenleiterin im Heilpädagogischen Schulinternat Rosenhügel, Urnäsch.

Zukunft/ Perspektive: weiterhin Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit besonderen Bedürfnissen – allerdings spielerischer 😊 Ich würde ausserdem gerne ins Spielfest-Business einsteigen.

Meine Lieblingsspielsachen: Bridge- & Jasskarten, Würfel, Obstgarten, UR-Spiel, Siedler von Catan, Fallschirm und Ballone.

Wofür kann ich angefragt werden: Für die (Mit-)Organisation und Durchführung von Spielanlässen speziell für Kinder mit/ ohne Behinderung; Spieleentwicklung und -produktion.

📧 [Kontakt: patricia.ruesch@hotmail.com](mailto:patricia.ruesch@hotmail.com)

Barbara Rehmann

Wohnort: Brig, Wallis.

Tätigkeit/ Arbeit: Natur-, Umweltpädagogin in Ausbildung/ Spielpädagogin.

Zukunft/ Perspektive: Spielerische Umweltbildung.

Meine Lieblingsspielsachen:

Talisman, Königskreisel, Kuhhandel, Diabolo, Pandemic, Carrom.

Wofür kann ich angefragt werden:

Mithilfe an Spielanlässen oder spielerische Vermittlung von Umweltthemen.

📧 [Kontakt: b.rehmann@bluewin.ch](mailto:b.rehmann@bluewin.ch)



Foto: Barbara Rehmann

Marisa Anthamatten



Foto: Marisa Anthamatten

Wohnort: Naters, Wallis.

Tätigkeit/Arbeit: Sozialpädagogin FH/ Spielpädagogin.

Zukunft/Perspektive: viermonatiger Aufenthalt in Nairobi in einem Kinderheim mit einer Spielkiste im Gepäck, anschliessend sammle ich weitere wertvolle Berufserfahrungen im Kinder- und Jugendbereich, mache ein Master in sozialer Arbeit und möchte in möglichst vielen Bereichen spielerisch tätig sein.

Meine Lieblingsspielsachen: Diabolo, Jasskarten, Faltpapier, Bilboquet, UR-Spiel, Hanabi.

Wofür kann ich angefragt werden: Ich freue mich auf alle Anfragen, die mit Spielen zu tun haben.

📧 [Kontakt: marisa.93@hotmail.com](mailto:marisa.93@hotmail.com)

Nachhall Rätsel: Nützliche Rätselspiele für die Primarschule

Nach der letzten Ausgabe unseres Magazins Spielinfo empfing die Redaktion des Spielinfo zahlreiche positive Rückmeldungen zum Schwerpunktthema Rätsel. Dabei wurden wir von unserem Partner «spielschweiz.ch» auf die Web-Plattform «www.grundschule-arbeitsblaetter.de» aufmerksam gemacht. Eine grosse Rätselvielfalt und eine Fülle von passenden Arbeitsblättern für viele Anwendungsbereiche und Zielgruppen sind direkt und ohne Bedingungen frei verfügbar. (lb)



Nichts lieben die Kinder mehr, als zu rätseln und nach der richtigen Lösung zu suchen. Das Angebot der Rätselvorlagen ist anregend, breit gefächert und

unterhaltsam. Die Rätsel zum Ausdrucken sind für Kinder im Kindergarten und Schüler bis zu ca. zehn Jahren konzipiert. Sie sind spannend und didaktisch so aufgebaut, dass sie die Konzentrations- und Merkfähigkeit und das logische Denken schulen. Die Arbeitsblätter mit leichten und schweren Rätseln kann man gratis downloaden und ausdrucken. Die kostenlosen Arbeitsblätter für die Grundschule und den Kindergarten eignen sich auch für anregende Rätselrunden in der Gruppe. Denksportaufgaben können auch klassenübergreifend eingesetzt werden. Knobeln, Tüfteln oder Rätseln ist nicht nur Gehirnjogging, sondern bereitet Kindern einen Riesenspass!

Mit Logik, Kreativität und Spass motivieren

Mit den mannigfachen Rätseln zum Ausdrucken lernen die Kinder sehr viel Neues kennen. Obwohl Rätselraten oder Quizen in allen Kulturen eine lange Alltagstradition haben, wurden Rätsel

in Zeiten des reinen Frontalunterrichts kategorisch abgelehnt. Heute wissen wir, dass spielerische Lernmethoden nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch Blockaden lösen und zum Lernen motivieren können. Weiterhin werden die unterschiedlichen Fähigkeiten der Kinder gefördert und verfestigt. Neben den klassischen Logikaufgaben betreten die Kinder mit abwechslungsreichen Rätselgeschichten und vielseitigen Ratespielen phantasievolles Neuland. Auf anregende Weise werden Denk- und Merkfähigkeit erhöht und der Wortschatz erweitert. Beim Rätseln und Knobeln werden die logischen und kreativen Aktivitäten im Gehirn gleichermaßen angesprochen. Neben der linken logischen Gehirnhälfte wird gleichzeitig der rechte motorische Teil des Gehirns aktiviert. Beide Gehirnhälften verbinden sich miteinander und arbeiten sozusagen erfolgreich zusammen.

Bei der Beschäftigung mit kniffligen Logikaufgaben fokussieren sich die Kinder vollständig auf die Lösungsfindung. Die Konzentration wird dadurch auf spielerische Art und Weise gestärkt. Logisches Denken fällt den Kindern im Schulalltag durch abwechslungsreiche Lernmethoden zunehmend leichter. In Verbindung mit ihren kreativen Fähigkeiten lernen diese anhand von Rätselaufgaben, sich Lösungen eigenständig zu erarbeiten. Sie lernen ausserdem, mit Logik und Kreativität gezielt an die gestellten Aufgaben heranzugehen. Kinder bekommen durch spielerisches Tüfteln ein gutes Gespür für Zahlen, Mengen und Formen. Sie lernen Dinge voneinander zu unterscheiden, richtig einzuordnen oder zu klassifizieren. Knobelaufgaben und Zahlenspiele sind spannend und nehmen Kindern gleichzeitig die Scheu vor dem Mathematikunterricht. Jeder Mensch denkt und rechnet anders! Deshalb ist es wichtig, dass Kinder Selbstständigkeit lernen, um den Lernstoff und Prüfungssituationen gut bewältigen zu können. Rätsel und Denksportaufgaben bieten dafür eine hervorragende Grundlage. ●

Text: www.grundschule-arbeitsblaetter.de/Bearbeitung Spielinfo

➔ [Link zu Website und Downloads Arbeitsblätter](#)

➔ [Weiteres zum Thema: www.spielschweiz.ch](http://www.spielschweiz.ch)

Bucherscheinung: «Kinder erklären die Schweiz»

Ist Ricola tatsächlich ein Salat? Benötigt man für den Alpaufzug einen Lift? Funktioniert der Rüssel eines Elefanten genauso wie ein Alphorn? Unser Kolumnist, Lehrer und Autor Patrick Jerg hat sich von Kindern der 1. und 2. Klasse der Primarschule Goldach (SG) die wichtigsten Begriffe rund um die Schweiz erklären lassen.

Wissen und Halbwissen mit Charme

Im neuen Buch «Kinder erklären die Schweiz» erhalten die Kinder das Wort. Sie mischen ihr Wissen mit ein wenig Halbwissen und streuen noch jede Menge Charme dazu. So rätseln sie über den Beruf von Roger Federer, erklären das Bankgeheimnis und verlegen den Röstigraben ganz schnell in die Pfanne. Die Schweiz sieht in Kinderaugen viel einfacher aus, als man meint.

Für die Erwachsenen entstand ein unterhaltsames Werk, das man mit einem Schmunzeln lesen kann. Zudem sucht man ständig nach passenden Herleitungen zu den Kinderaussagen. In jeder «falschen» Antwort steckt nämlich oft ein Fünkchen Wahrheit.

Exquisit illustriert

Michael Menzel hat zu den Kinderaussagen Illustrationen gemacht. Bei verschiedenen Themen wählte er einzelne Aussagen und setzte sie bildlich um. Der Illustrator ist vor allem durch das Gestalten von Brett- und Kartenspielen bekannt. Michael Menzel gewann 2013 mit seinem eigenen Spiel «Die Legenden von Andor» den Titel «Kenner-spiel des Jahres». Zudem hat er zahlreiche weitere Brettspiele illustriert, u.a. «Die Siedler von Catan».



Quellennachweis

Titel: «Kinder erklären die Schweiz»
Autor: Patrick Jerg, Kinder der 1. und 2. Klasse Illustrationen: Michael Menzel
Verlag: carta.media
Format: A5 – 96 Seiten, farbig, Softcover
Preis: 16.90 (UVP)

 [Link: Bezugsquelle \(www.carta-media.ch\)](http://www.carta-media.ch)

Schon früher erfolgreich

Der Autor Patrick Jerg knüpft mit dem neuen Buch an den grossen Erfolg seines Erstlingswerkes «Kinder erklären die Welt» an. Das Buch war – für den Autor auch überraschend – sehr erfolgreich. Dies lässt darauf schliessen, dass auch die soeben erschienene, in diesem Artikel besprochene helvetische Version ebenfalls Jung und Alt verzaubern wird. Und weil’s so lustig, unterhaltsam, aber auch so einzigartig ist (mit den so erfrischend echten und oft verblüffenden und versteckten, kindlichen Wahrnehmungen und Wahrheiten unserer Kinder), geht’s auch in diesem Artikel nicht ohne ein paar gelungene Musterchen aus Patrick Jergs Erstlingswerk...



Wer ist Angela Merkel?

-  «Das ist eine Frau, die Model von Beruf ist.»
-  «Das ist eine Puppenspielerin, die mit Figuren Stücke aufführt»
-  «Weiss ich nicht, aber die merkt sich sicher ganz viel»

Es darf also gelacht werden. Nicht **über** unsere Kinder, aber **mit** Ihnen. ● (lb)

Spielweg St. Gallen – Projekt lanciert, Eröffnung Sommer 2018



Spielend die Stadt erkunden, von einem Spielort zum nächsten – der St. Galler Spielweg lädt zum Spielen ein. Verteilt über die ganze Stadt kann auf vier grösseren Waldplätzen und etwa 30–50 kleineren Spielorten gespielt werden. Hüpfen, springen, werfen, zielen sind nur einige Möglichkeiten. Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge. Man bestimmt den Start und macht sich auf den Weg.

Warum ein Spielweg?

Das Spiel ist ein wichtiger Teil in der Persönlichkeitsentwicklung. Spielen macht Spass und fördert die Gesundheit. Ein Beitrag zur lebendigen Kultur der Stadt, frei zugänglich für alle.

Spielgelegenheiten – so funktioniert's

Die Spielgelegenheiten können unabhängig von anderen Spielorten und Plätzen gespielt werden. Von jedem Spielort gelangt man zu Fuss zum Nächsten. Es ist kein oder wenig Spielmaterial notwendig. Einzelne Spiele können mit ausgewähltem Material (z.B. mit einem Würfel, einem kleinen Ball, einer Glasmurmelt usw.) auf eine andere Art und Weise gespielt werden. Das ergänzende Spielmaterial kann an verschiedenen Stellen in der Stadt bezogen werden. Alle Spielorte und Plätze bilden zusammen auf einer Karte eine Art Spielstadtplan.

Macht das Wetter einmal nicht mit oder reicht die Zeit für einen Besuch von Spielorten nicht aus, können Spiele des Spielwegs auch zu Hause, im Kreis der Familie, als Brettspiel gespielt werden. Die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten des Spielwegs lassen sich entwickeln: neue

Spiele können mittels Gönnern und Spiel-Patenschaften finanziert werden, der Spielweg ist ausbaufähig und erweiterbar. Er ist ein Freizeitangebot und soll institutionalisiert und damit nachhaltig etabliert werden.

Wer hat das Projekt lanciert?

Die St. Galler **Marco Neuhaus** und **Andreas Rimle** haben sich beim Spielen kennengelernt. Für die beiden ist Spielen kein



Die Macher: Marco Neuhaus und Andreas Rimle
Foto: Ralph Ribi, St.Galler Tagblatt

Zeitvertreib, sondern eine Leidenschaft. Marco Neuhaus arbeitet als Projektleiter bei der St. Galler Kantonalbank. Andreas Rimle hat sich vor einem Jahr als Spielpädagoge selbständig gemacht. Zuvor war er als Oberstufenlehrer und als Leiter der Spitalpädagogik am Kinderspital St. Gallen tätig.

Verein «Spielweg St. Gallen»

Nach der Zusage beim Wettbewerb zum 150-Jahr-Jubiläum der St. Galler Kantonalbank haben die Initianten im Dezember 2016 den Verein «Spielweg St. Gallen» gegründet. Ziel ist es, den Aufbau und die Weiterführung des Spielweges zu garantieren. Im Vorstand sind aktuell vier Personen.

Zeitlicher Ablauf

Im Sommer 2017 werden erste Teile des Spielweges freigegeben, damit Erfahrungen gesammelt werden können. Im Sommer 2018 wird der Spielweg offiziell eröffnet und in den folgenden Jahren unterhalten und ausgebaut. ● (lb/AR)

Aktuelle Informationen

Bald wird das Projekt seine **eigene Homepage** erhalten. Das Spielinfo wird in den weiteren Ausgaben über Neues weiter informieren. Vorläufige Informationsquelle siehe Link unten.

[Link: Aktuelle Informationen St. Galler Spielweg](#)

2. Luzerner Spieltage 2017 – ein Rückblick

Text und Fotos: OLIVER BUCHER

Bei schönstem Wetter konnten die Luzerner Spieltage um die 120 Personen in die grosse Halle locken – vielleicht lag es an den tollen Spielen, den leckeren, selbstgemachten Pizzas oder den hilfsbereiten Erklärbären?

Angenehme Atmosphäre für Jung und Alt

Am letzten Aprilwochenende, gingen die Luzerner Spieltage zum zweiten Mal über die Bühne und wir sind uns einig: Wir haben unser Format gefunden! Besonders die Wenigspieler und Familien versuchten wir mit unseren erfahrenen «Erklärbären» in neue Spiele einzuführen.



Bei den Spielesammlern war vor allem der Flohmarkt ein beliebter Bereich, an dem jeder seinen Teil dazu beitragen konnte. Mit ca. 40% verkauften Titeln können wir sagen, dass dieser Aspekt ein voller Erfolg war.

In der Küche wurden die Besucher auf unterschiedlichste Art verwöhnt: Die Menüs reichten vom Salatteller, Hähnchenbrust mit Country Cuts über Hörnli mit Gehacktem, Wunschpizza bis zum selbstgebackenen Kuchen. Da hat sich unser Küchenchef definitiv übertroffen.

Die Renaissance der Rollenspiele

Im letzten Jahr hat die Kategorie der Rollenspiele nicht gross Früchte getragen. Doch da wir



im OK auch den einen oder anderen Rollenspieler haben, wollten wir diesen Teil nicht vernachlässigen. Diese Entscheidung bereuten wir keine Sekunde. Die Nachfrage nach Rollenspielen war gross. Fast 20 Neulinge wagten den Sprung in die unbekanntes Gefilde. Dies hat unsere drei Spielleiter an beiden Tagen auf Trab gehalten.

Was sind die Luzerner Spieltage?

Durchgeführt werden die Spieltage vom Luzerner Spielverein Gilde der Nacht (siehe Box). Die Idee der Luzerner Spieltage entstand vor drei Jahren, als einige Mitglieder der Gilde der Nacht beschlossen einen 24-Stunden Spiele Marathon durchzuführen. Als die ganze Übung nach 20 Stunden abgebrochen werden musste und die

Organisation

Verein für Karten-, Brett- und Rollenspiele



Die **Gilde der Nacht** organisiert nicht nur den Anlass, sondern auch Spieltreffen, an denen alle Karten-, Brett- und Rollenspieler herzlich willkommen sind.

Weitere, umfassende Informationen zum Event

 [Link: Website Luzerner Spieltage](#)

Mit einem Klick zum Newsletter

 [Link: zum Erinnerungs-Newsletter Gilde der Nacht](#)

Spieler sich übermüdet vor den ersten Sonnenstrahlen nach Hause begaben (nie mehr Monopoly nach Mitternacht!), schmiedeten die Verantwortlichen bereits Pläne für zukünftige Anlässe.

Im Jahr darauf folgte ein Anlass, der an drei Standorten gleichzeitig in der Stadt Luzern stattfand. Dies dank der tollen Zusammenarbeit mit Luzerner Spiellokalen und -Vereinen. Trotz der guten Stimmung passte die zersplitterte Natur des Anlasses nicht so wirklich und wir wollten alles unter einen Hut... ehm... ein Dach bringen.



Und deshalb fanden im April 2016 die ersten Luzerner Spieltage statt. Alles an einem Ort: Spieläden, -vereine, Wettbewerb, warme Küche und eine grosse Bibliothek mit mehr als 200 Spieltiteln.



Das Lachen spricht eine eigene Sprache... ohne Worte

Luzern spielt

Die Spieltage sollen zu einem jährlichen und spielerischen Höhepunkt in Luzern werden. Auch unter dem Jahr treffen wir uns regelmässig – melde dich ungeniert bei uns; in der Stadt wird (fast) jeden Tag gespielt. Mit diesen Worten verabschiede ich mich bis spätestens Anfang 2018, wenn wir uns an der nächsten Ausgabe der Luzerner Spieltage sehen. ●

28. Mai: Weltspieltag – WorldPlayDay

Der Weltspieltag wurde durch die ITLA (International Toy Library Association) ins Leben gerufen und fand im Jahr 2000 zum ersten Mal statt (immer am 28. Mai).

Das Datum ist im offiziellen Kalender der UNICEF vermerkt. Der Hintergrund ist das UN-Übereinkommen (Art. 31) über die Rechte der Kinder auf Erholung, Freizeit und Spiel. In mehr als 40 Ländern finden inzwischen Spiel-Veranstaltungen an diesem Datum statt.

Der Tag soll uns auch bewusstmachen, wie wichtig und wertvoll das unvoreingenommene Spiel für unsere Gesellschaft ist. Kinder, ob aus

reichen oder armen Ländern, haben immer weniger Zeit für das echte Spiel; sei es z.B. wegen Kinderarbeit oder steigenden Anforderungen in der generellen Ausbildung unserer Kleinsten.



In der Schweiz ist der Verein der Schweizer Ludotheken engagiert dabei – sie führt alle 3 Jahre datumsnah zum Weltspieltag den sogenannten «Nationalen Spieltag» durch (mehr darüber auf Seite 15) ● (lb)

Schwere Geburt – Tetris mildert Trauma-Symptome

Ein Not-Kaiserschnitt kann für eine Mutter traumatisch sein. Forscher haben nun einen Weg gefunden, die Symptome zu bekämpfen. Tetrispielen vermindert posttraumatischen Stress bei Frauen, die einen Not-Kaiserschnitt durchlebt haben. Laut einer Studie des Unispitals Lausanne (CHUV) halfen bereits 15 Minuten dieses Computerspiels innerhalb von sechs Stunden nach der Operation.

Weniger Alpträume und Flashbacks

Bei etwa 15 Prozent der Geburten jedes Jahr muss ein Notfall-Kaiserschnitt durchgeführt werden. Selbst wenn das Kind dabei lebend zur Welt kommt: Jede dritte Mutter entwickelt eine posttraumatische Belastungsstörung im Monat nach der Geburt. Typisch sind Alpträume und sogenannte Flashbacks – plötzlich aus dem Nichts wiederkehrende Erinnerungen. Helfen könnte Ablenkung in den ersten Stunden nach der Entbindung, wie Forschende um Antje Horsch vom CHUV im Fachblatt «Behaviour Research and Therapy» berichten. Und zwar mit Tetris: Mütter, die im Zuge einer Studie nach dem Not-Kaiserschnitt das Computerspiel spielten, hatten eine Woche nach der Geburt weniger Alpträume und Flashbacks als solche, die nicht auf diese Weise abgelenkt wurden. An der Studie nahmen 56 Mütter teil: Die eine Hälfte spielte im Aufwachraum – meist mit ihrem Baby auf der Brust – für 15 Minuten das Computerspiel, die andere nicht, wie das CHUV mitteilte.

Langfristige Belastung

Die psychischen Folgen eines Notfall-Kaiserschnitts seien nicht nur für die Mutter und ihren Partner belastend, sondern könnten auch die Bindung zwischen Mutter und Kind beeinträchtigen, den elterlichen Stress erhöhen und die künftige Entwicklung des Kindes beeinflussen.

Horsch und ihre Kollegen aus Schweden und Grossbritannien stützen sich bei ihrer Studie auf die «Kognitionswissenschaft des emotionalen Gedächtnisses». Bereits in früheren Studien

hatte sich gezeigt, dass Tetrispielen die Erinnerung an verstörende Filmszenen reduzierte.

«Unsere Hypothese war, dass Mütter nach der traumatischen Geburt weniger intrusive Erinnerungen haben, wenn sie im Aufwachraum der Entbindungsstation Tetris spielten – ein räumlich-visuell anspruchsvolles Spiel», so die Forscherin.

Ablenkung verhindert das Abspeichern

Diese knifflige Aufgabe sollte der Theorie zufolge verhindern, dass sich die Erinnerungen manifestieren: Die Ablenkung störe den Speicherungsprozess und insbesondere das «Konsolidieren» der Erinnerung, so Horsch. Die nun vorgestellten Ergebnisse sprechen dafür, dass die Ablenkung zumindest während der ersten Woche nach der Geburt hilft, Stresssymptome zu mildern. Dies sei eine wichtige Zeit, in der sich die Mutter-Kind-Bindung etabliere. Einen Monat nach der Geburt stellten die Wissenschaftler jedoch keinen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Studiengruppen fest. Da die Zahl der Studienteilnehmerinnen klein war, müsse die langfristige Wirkung des Tetrispielens gegen posttraumatischen Stress in einer grösseren angelegten Studie genauer untersucht werden.

Könnte auch nach Herz-OP helfen

Horsch hat laut CHUV-Mitteilung vom Schweizerischen Nationalfonds ein Stipendium erhalten, um den langfristigen Effekten des Tetrispielens nach Not-Kaiserschnitten weiter nachzugehen. Sollte sich die Herangehensweise bewähren, könnte sie allenfalls auch nach anderen belastenden Erlebnissen helfen – beispielsweise nach einer Herz-Operation.

Bei dem Spiel Tetris geht es darum, verschieden geformte, «fallende» Blöcke unter Zeitdruck so zu drehen und zu platzieren, dass sie komplette Reihen bilden. Vollständige Reihen verschwinden und die Spielerin erhält Punkte. Ziel ist, die sich aufstapelnden Blöcke nie den oberen Bildschirmrand erreichen zu lassen. ●(TA/sda)

Kurznews

Das Spiel ist mit im Spiel: «Offene Arbeit mit Kindern» (OAK) in «SozialAktuell»

«SozialAktuell» – die Fachzeitschrift für Soziale Arbeit des Berufsverbands «AvenirSocial» widmete in ihrer Oktober Ausgabe letzten Jahres dem Thema «Offene Arbeit mit Kindern» (OAK). In auffallend vielen Artikeln war das Spiel in der einen oder anderen Form präsent.



Konkrete Beispiele zeigen, dass viele wichtige Prozesse in der Arbeit mit Kindern bzw. in der «OAK» mit klug eingesetzten Spielarten massgeblich unterstützt werden können. (ar/lb)

 [Link zu Website SozialAktuell und Artikelbestellung](#)

Fidget Spinner – noch ein Gadget, das die Konzentration fördert?

Die Handkreisel tauchen derzeit massenhaft in den Händen von Kindern und Jugendlichen auf. Die kleinen Spielzeuge werden als neuer Hype gefeiert. Man sagt dem «Gadget» eine beruhigende Wirkung auf den Spielenden nach. Da er auch konzentrationsfördernde Wirkung haben soll, ist er auch ADHS-Betroffenen ein Begriff.



Foto: Screenshot Youtube-Video

Doch was können sie eigentlich? Beim Fidget Spinner handelt es sich um ein etwa handtellergrösses flaches Spielzeug mit einem Kugellager in der Mitte und meist drei beschwerten Seitenteilen. Die Grundform kann leicht variieren, das Prinzip bleibt aber immer gleich: Der Spinner wird beispielsweise zwischen Daumen und Zeigefinger genommen oder auf einem Finger balanciert und in Drehung versetzt. Das Kugellager verleiht ihm Schwung und der Spinner dreht sich kontinuierlich weiter.

YouTube Tipp: Auf Youtube kann man inzwischen aus einer wachsenden Zahl von teilweise sehr lustigen, kreativen und informativen Beiträgen aus vielen verschiedenen Quellen auswählen. ● (lb)

Die Schweiz spielt: 9. Nationaler Spieltag 2017

Am 20. Mai 2017 fand zum 9. Mal der Nationale Spieltag statt. Es beteiligten sich 140 Ludotheken mit über 1'200 aktiven Mitarbeitenden und Helfern an den über 70 Spielanlässen. Die Ludotheken schlossen sich teilweise zusammen und organisierten auch grössere Anlässe mit regionaler Ausstrahlung, wie z.B. in Genf. Viele Ludo-



theken führten in ihrer Gemeinde einen lokalen Anlass durch. Der Nationale Spieltag der Schweizer Ludotheken findet alle drei Jahre in zeitlicher Nähe zum «WorldPlayDay» statt (dieser fand am 28. Mai statt). Der Tag wird vom Verband der Schweizer Ludotheken initiiert. Der Verband gibt das Thema vor und entwickelt dazu das Sujet des Tages. Der 10. Nationale Spieltag findet in 3 Jahren statt. (lb)

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



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

Rückblick über die letzten Monate



Am 28. März 2017 trifft sich eine Arbeitsgruppe an der Fachhochschule Nordwestschweiz zu einem Austausch. Das Treffen war sehr konstruktiv und wir wollen mit Spielschweiz weitere, überlegte Schritte vorangehen. Mit dem aktuellen Stand sind wir zufrieden. Themen waren Gestaltung der Homepage, Finanzierungsideen, Werbung und Mitarbeit. Fazit im Ausblick!



Die Homepage wurde einer ersten Überarbeitung unterzogen.



Ein Kontakt, welcher an der Swisstoy geknüpft wurde, hatte besondere Wirkung. Bernhard Hauser (PHSG) wurde als Experte von der Uni Genf zu einem 2-tägigen Treffen zum Thema «Spielen und u.a. Game Design» eingeladen.

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.»



Spiele – in dieser Ausgabe: «Alternative Spiele auf dem Schachbrett»

Das Schachbrett kann aufgezeichnet oder auch mit Naturmaterialien bespielt werden oder man nutzt das Badezimmer oder die Küche, wenn die Plättli das richtige Muster haben... Es kann für viele andere Spiele genutzt werden wie zum Beispiel «Dame».

Viele weitere Varianten sind möglich. Nebst dem Spiel «Dame», stellen wir drei weitere alternative Spiele mit dem Schachbrett auf der Folgeseite vor.

Kurzanleitung «Dame»

Jeder Spieler hat 12 Spielsteine; die Spielsteine werden am Anfang auf die ersten 3 Reihen der jeweiligen Spielerseite gesetzt (nur auf die schwarzen Felder). Es darf nur diagonal gezogen werden.

- Die Spielsteine dürfen jeweils nur 1 Feld weit und nur nach vorne ziehen.
- Steht dabei ein gegnerischer Stein im Weg, darf man darüber springen wenn das Feld dahinter frei ist und den übersprungenen Stein des Gegners vom Spielfeld nehmen. Falls man anschliessend nochmal über einen gegnerischen Stein springen kann, darf man gleich weiterspringen und schlagen (ausnahmsweise auch rückwärts), so lange, bis kein weiterer gegnerischer Stein mehr übersprungen werden kann.

- Übersieht man, dass man einen gegnerischen Stein «schlagen» kann, darf der Gegner den Stein des vergesslichen Spielers vom Feld nehmen.
- Erreicht man mit seinem Spielstein die Grundlinie der gegnerischen Seite, hat man eine «Dame» (um sie zu erkennen, wird ein bereits geschlagener eigener Spielstein draufgelegt, das heisst der Spielstein besteht jetzt aus 2 übereinanderliegenden eigenen Steinen).
- Die Dame darf mehrere Felder diagonal ziehen, auch rückwärts.
- Trifft sie dabei auf einen gegnerischen Stein, muss sie diesen überspringen und hinter ihm auf dem Feld stehen bleiben (der gegnerische Stein wird anschliessend vom Spielfeld genommen).
- Sieger ist, wer alle gegnerischen Spielsteine geschlagen hat oder wer die gegnerischen Steine so «eingesperrt» hat, dass sie nicht mehr ziehen können.

Bär gegen Luchs (für 2 Personen)

Spiel: Der Bär (schwarz) spielt gegen vier Luchse (weiss). Gespielt wird auf den dunklen Feldern des Schachbrettes. Die Luchse stehen auf den vier dunklen Feldern in der ersten Reihe. Der Bär kann auf ein beliebiges dunkles Feld gestellt werden. Die Luchse machen den ersten Zug. Sie dürfen nur schräg vorwärts um ein Feld bewegt werden. Der Bär dagegen darf auch rückwärts ziehen.

Ziel: Die Luchse möchten den Bär einschliessen, so dass er sich nicht bewegen kann. Gelingt es dem Bär, die Kette der Luchse zu durchbrechen, hat er das Spiel gewonnen.

Variante: Spiel mit fünf Personen als Füchse und Bär auf einem grossen Schachbrett



Hasen und Wildschweine (für 2 Personen)

Spiel: Die drei hellen Steine kommen auf die Felder D8-D7-D6, die drei dunklen Steine auf die Felder D3-D2-D1. Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiss beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d.h. in Richtung des Gegners gezogen werden. Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist. Ist das Vorwärtsziehen mit den eigenen Steine nicht mehr möglich, muss rückwärts gezogen und gesprungen werden.

Ziel: Gewinner ist, wer zuerst die drei Ausgangsfelder des Gegners besetzt.

Variante: Spiel mit 6 Personen draussen auf einem grossen Feld



Gefangene (für 2 Personen)

Spiel: Die Steine stehen wie bei «Dame». Die Steine ziehen nur auf den schwarzen Feldern, und zwar immer nur ein Feld, aber nach Belieben sowohl vorwärts als auch rückwärts. Es werden dem Gegner Steine nicht durch Schlagen weggenommen, sondern die Wegnahme erfolgt durch Einschliessen (Gefangennahme: siehe Bild). Steine gelten als eingeschlossen, sobald sie von gegnerischen Steinen derart umgeben sind, dass eine Bewegung nicht mehr möglich ist.

Ziel: Dem Gegner alle Steine zu erobern.

Variante: Ende bei 3 Steinen



Projektvorstellung

Auf der Homepage «spielschweiz.ch» wird ab Mai 2017 eine Person oder ein Projekt aus dem Bereich des Spiels vorgestellt. Exklusiv für das Magazin Spielinfo stellen wir hier das erste Projekt vor.

Schule mit Spass im Spiel



Wenn man sie lässt, spielen Kinder – natürlich. Bekommen sie aber in ihrem Alltag genügend Zeit zum Spielen – z.B. dann, wenn mit dem Eintritt in die Schule der vermeintliche Ernst des Lebens beginnt? Unter dem Leistungsdruck kommt das Spiel zum Teil zu wenig zum Einsatz. Dabei hilft Spielerisches doch gerade auch beim Erreichen von hohen Zielen:

Einerseits kann man beim Spielen den Moment geniessen, andererseits wirkt sich die Freude am gemeinsamen Spielen und Lachen positiv auf die Motivation und Konzentration in der anschliessenden Arbeitsphase aus und steigert so auch die Leistung. Kinder und Jugendliche, die im Unterricht immer



wieder auch Spass erleben, entwickeln eine positivere Einstellung der Schule und dem Lernen gegenüber. Davon profitieren nicht nur sie selber, sondern auch die Lehrpersonen und Eltern. Ganzheitliches Wohlbefinden wird speziell dann gefördert, wenn auch der Körper mit im Spiel ist und zusammen mit Geist und Seele bewegt wird.

In meinen Weiterbildungskursen erfahren die Lehrpersonen lustvolle und einfach umsetzbare Spiele am eigenen Leib. Das Ziel ist dann, Bewegung und Spiel nachhaltig im Schulalltag zu verankern. In den vergangenen Jahren habe ich Hunderte von Spielen mit 6- bis 16-jährigen Schülerinnen und Schülern getestet, die Zusammenstellung der bestbewährten Ideen kommt schon bald als Lehrmittel heraus.

Wir setzen unser Leben bzw. dessen Qualität aufs Spiel, wenn wir nicht aufs Spiel setzen. Also: Wer spielt mit?

Patrick Fust – www.bewegung-in-die-schule.ch

Magisches Wort – zum Ausprobieren

Vier bis sechs Spieler stehen zusammen und bestimmen einen beliebigen Begriff zu ihrem magischen Wort. Jemand legt fest, was die Zuhörer bei der Nennung des magischen Worts schnell machen müssen – z.B. einen Gegenstand schnappen (ein Gegenstand weniger als Zuhörer), eine Strecke absolvieren, etwas (mit einer bestimmten Farbe) oder jemanden berühren. Er erfindet eine Geschichte und baut das Wort irgendwann ein. Wer die Aufgabe als Letzter erledigt hat, erzählt die angefangene Geschichte weiter.



Links

Hilfreiche Links aus verschiedensten Gebieten des Spiels

1	Bewegungspausen	https://www.radix.ch/Gesunde-Schulen/Ernaehrung-und-Bewegung/Praxisideen/Bewegungspausen-und-Spielideen/PsSea/
2	Kurzfilme zum Kinder-alltag	http://www.kinder-4.ch/de/landscape
3	Spielsammlung mit wenig Material	www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung.html
4	Gruppenspiele	http://www.gruppenspiele-hits.de/
5	Kindergeburtstag	https://www.pronatura.ch/kindergeburtstag-in-der-natur
6	Vater/Kind und das Spiel	https://www.spielend.ch/spielen/vater-kind/
7	Spiele im Wald	http://www.kinder-im-gleichgewicht.ch/files/content/5_kindertagesstaette/spielideen/spiele_im_wald.pdf
8	Spiel und Gesundheit	https://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/
9	Verlieren im Spiel	http://www.srf.ch/play/radio/ratgeber/audio/wie-werde-ich-ein-guter-verlierer?id=11ac8450-ccef-421f-b1ab-ade05f732245
10	Spiele für Sprachunterricht	https://www.pdv.org.gr/img/17a27272d9d53953cbf6d182310e95ecKerkinopoulou_Spiele_fuer_den_Unterricht.pdf

Ausblick

-  Die Ideen zur Finanzierung unserer Homepage werden verfolgt: Solidaritäts- und Mitgliederbeiträge, Beiträge von Spielläden, Werbung,...
-  Suissetoy: Die Messe findet heuer vom 12.-15. Okt. 2017 in Bern statt. spielschweiz.ch wird am Stand des Dachverbandes «Spiel und Kommunikation» präsent sein.
-  Zum Thema «Vorschulalter und Frühförderung» ist in der letzten Zeit vermehrt geforscht worden und Tagungen haben stattgefunden. Wir werden an diesem Thema dranbleiben und suchen noch einen geeigneten Partner und Ort für einen Anlass.
-  Sponsoren: Ideen sind vorhanden – Rahmenbedingungen werden abgeklärt.
-  Weiteres Treffen der Arbeitsgruppe und ein weiteres Treffen «spielschweiz.ch» sind geplant. Das Datum und den Ort legen wir noch fest.
-  Weitere Vernetzung mit Wohltätigkeits-Institutionen und Organisation zum Thema «Spiel» werden genauer geprüft.

Impressum Sonderseiten spielschweiz.ch

Kontakt/Redaktion:

Andreas Rimle
 Spielpädagoge
 Quellenstrasse 10a
 9016 St. Gallen
andreas.rimle@bluewin.ch
 Telefon: 079 586 80 58

Websites:

www.spielschweiz.ch
www.spielend.ch

Leitartikel Spiel Mobil



Mobil sein. Eine Möglichkeit, eine Erwartung, ein Muss? Tatsache ist, dass sich in den letzten Jahrzehnten die Mobilität verändert hat. Die verbesserten Fortbewegungsmöglichkeiten ermöglichen es uns in kürzerer Zeit weitere Distanzen zu bewältigen. Die Welt schrumpft im Gefühl. Die neuen digitalen Technologien erlauben es uns überall erreichbar oder sogar arbeitsbereit zu sein und in kürzester Zeit eine Fülle von Informationen aus der weiten Welt zu erhalten. Ja die Welt ist schneller, übersichtlicher, wendiger geworden... zumindest der erste Eindruck lässt uns dies glauben.

Wie nur verbinden wir den Begriff «Mobil» mit dem Thema Spiel?

Mobil = beweglich, fahrbar, tragbar sein. Mobil = nicht an einen Ort gebunden sein. Mobil = anpassungsfähig, flexibel sein. Mobil = aktiv, fit, munter, rege rüstig, agil, vif sein.

Wollen wir uns der geistigen Mobilität gefördert durchs Spiel zuwenden? Das geht nicht, denn jedes Spiel fördert die geistige Fitness, somit könnten wir die Beiträge in diesem Heft wahllos zusammensuchen.

Wollen wir uns der körperlichen Mobilität gefördert durchs Spiel zuwenden? Unbedingt! In einer Gesellschaft, der man zunehmenden Bewegungsmangel unterstellt, dürfen Ideen für die körperliche Agilität nicht fehlen. Lustigerweise haben wir dies mit dem Thema Spielplatz aufgegriffen. Ein Spielplatz ein unbeweglicher Ort,

der dank seinem Dasein zu körperlicher Bewegung animiert.

Wollen wir uns beweglichen Spielgeräten zuwenden? Ja klar! Und schon folgt das nächste Dilemma. Was sollen wir auswählen aus den beweglichen Spielgeräten, denn die Liste ist lang? Blitzschnell schießt es uns ins Gehirn – Drachen. Sie sind quasi das Maximum an Flexibilität. Sie bewegen sich munter im Wind. Sie sind leicht, beweglich, faltbar, leicht zu transportieren und somit nicht an einen Ort gebunden. Zu den beweglichen Spielgeräten gesellt sich auch der Faden dazu. In der Hosentasche problemlos immer und überall dabei. Ein Urspiel, welches seine Faszination bis heute nicht verloren hat. Und der Faden an sich ist selber maximal beweglich. Fast zwingend in diese Kategorie zählen alle Jongliergeräte. Wir konnten es nicht lassen und suchten auch hier einen maximalen Mix = Strassenkunst mit Jonglage. Der Strassenkünstler, welcher nicht an einen Ort gebunden ist und mit mobilen Spielgeräten seine Existenz verdient.

Wollen wir uns der örtlichen Mobilität zuwenden? Beweglich und fahrbar sein. Natürlich! Ein Bericht über den SpielBus darf nicht fehlen. Fahrbare Spielgeräte gäbe es noch viele...

Wie immer beim Zusammenstellen der Beiträge fürs SpielInfo müssen wir uns irgendwann einschränken... Eine Perle haben wir dennoch per Zufall in Basel gefunden. Claire Ochsner. Ihre wunderschönen Skulpturen spielen mit Form, Farbe und Beweglichkeit. Mobile SpielArt. Ein Genuss. Wir hoffen, Ihnen gefällt die getroffene Auswahl. ●

Andrea Riesen (Redaktorin)

Der «SpielBus» unterwegs für das freie Spiel



Foto: Fachstelle SpielRaum

Text: ANNE WEGMÜLLER (Fachstelle SpielRaum)

Der SpielBus der Fachstelle SpielRaum verwandelt Strassen und Plätze in bunte Spiel- und Erlebnisparadiese und fördert die Spielkultur vor Ort.

Entwicklungspsychologen sind sich einig: Das freie Spiel draussen ermöglicht elementare Lebenserfahrungen und Lernprozesse und fördert die gesunde kindliche Entwicklung in allen wichtigen Bereichen – kognitiv, sozial, emotional, kreativ und motorisch. Mit dem SpielBus der Fachstelle SpielRaum werden kinderunfreundli-

che Orte in Spiel- und Erlebnisparadiese verwandelt. Kinder können im freien und kreativen Spiel ausprobieren, wirken und wichtige Erfahrungen sammeln.

Der SpielBus der Fachstelle SpielRaum besucht seit vielen Jahren Kinder und Erwachsene in ihren Städten, Dörfern und Quartieren. Er ermöglicht kindergerechtes Spiel und Begegnung von Jung und Alt.

SpielBus-Geschichte

Die Fachstelle SpielRaum ist 1992 aus der Spielbusbewegung der achtziger Jahre entstanden. Vorreiter war der «Berner SpielBus», der Kinderspielplätze und Pausenplätze in kindergerechte Abenteuer- und Erlebniswelten verwandelte.



Der «Berner SpielBus» wuchs 1988 zum «SpielBus Region Bern», der von der Pro Juventute finanziert wurde. Mitte der neunziger Jahre übernahm der Kanton Bern die Subventionierung. Aus dem «SpielBus Region Bern» wurde Verein und Fachstelle SpielRaum mit kantonalem Leistungsauftrag gegründet. Der SpielBus ist bis heute ein wichtiges Impuls- und Arbeitsmittel der Fachstelle SpielRaum, welcher mittlerweile in der gesamten Schweiz unterwegs ist. Sie gibt mit dem SpielBus Impulse zur Verbesserung der Spielkultur vor Ort. Die Kinder erleben auf spielerische Art und Weise, wie ihre Alltagsräume während dieser Zeit umgenutzt und gestaltet werden.

Die Fachstelle SpielRaum unterstützt Interessierte bei der Planung und Umsetzung ihrer mobilen Spielideen. Der SpielBus kann an Quartier- und Schlussfesten eingesetzt werden, im Rahmen thematischer Projektwochen an Schulen, in einer Weiterbildung für ein Team, als Ferienangebot in einer Gemeinde und für vieles mehr. Mit dem SpielBus verwandelt sich ein Dorfplatz in eine SpielStadt, ein Pausenplatz in eine Pausenludothek- Werkstatt und ein Hinterhof in ein Kunstatelier – der SpielBus und das Materiallager bieten unbegrenzte Möglichkeiten!



Prominente Lage: der «SpielBus» auf dem Bundesplatz in Bern. Foto: SpielRaum.

Die Fachstelle SpielRaum setzt sich seit 25 Jahren für die Schaffung und Verbesserung kinderfreundlicher Spiel- und Lebensräume ein.

Die Fachstelle SpielRaum geht von den Bedürfnissen der Kinder aus, arbeitet nach partizipativen Ansätzen und mobil.

Das interdisziplinäre Fachstellen-Team aus den Bereichen Soziokultur und Landschaftsarchitektur bietet auf Anfrage professionelle Beratung und hilft Projekte vor Ort bedürfnisorientiert und der Situation entsprechend zu initiieren oder zu begleiten.

Sie unterstützt vor Ort bei der konkreten und bedarfsgerechten Planung und Umsetzung von naturnahen und vielfältigen Spielplätzen, Pausenplätzen und Wohnumgebungen.

Für Gemeinden und Quartiere erarbeitet sie «SpielRaum-Konzepte», die als wertvolle Grundlage für die Ortsplanung dienen und eine langfristige Strategie für die Gestaltung der öffentlichen Spiel- und Freiräume bereitstellen.

Ausserdem ist die Fachstelle SpielRaum mit ihrem SpielBus unterwegs und verwandelt Strassen und Plätze in temporäre Spielzonen. Mit dem SpielWagen und den SpielFahrzeugen vermietet die Fachstelle SpielRaum kompakt zusammengestelltes Spielmaterial zur selbständigen Nutzung.

Sie ist Ihre Ansprechpartnerin für Kinderpartizipation und bietet massgeschneiderte Beratungen und Weiterbildungen zu den Themen Kind, Spiel und Raum an.

Kontakte und Links

Fachstelle SpielRaum
 Quartiergasse 13
 3013 Bern
 T: +41 (0)31 382 05 95



- ➡ [Link: Website SpielRaum](#)
- ➡ [Link: Kontakt \(Mail\) SpielRaum](#)
- ➡ [Netzwerk Spielmobilarbeit im deutschsprachigen Raum](#)
- ➡ [Website der internationalen Spielmobilkongresse](#)

Spielen ohne Grenzen – der SpielBus zu Besuch in Asyl- und Durchgangszentren

In Fluchtsituationen machen Kinder traumatisierende Erfahrungen. Auf einem von Angst und Not geprägten Fluchtweg hat es kaum Platz für das spielerische Wesen des Kindes. Auch wenn laut UNICEF ein Drittel der in die Schweiz einreisenden Flüchtlinge Kinder und Jugendliche sind, sind die einzelnen Unterkünfte spärlich mit Spielmöglichkeiten ausgestattet. Ausserhalb der Unterkünfte können sich die Kinder kaum Spielräume erschliessen. Dabei ist es in ihrer von traumatischen Erlebnissen geprägten Situation besonders wichtig, sich im Spiel zu vertiefen und einen Raum für das Spiel und für das Kind-Sein zu bekommen.



Spielen ohne Grenzen... Flüchtlingskinder erschliessen Spielräume – der SpielBus schafft Spielmöglichkeiten.
Foto: SpielRaum.

Im Auftrag der Pro Juventute Schweiz realisierte die Fachstelle SpielRaum 2016 das dreiwöchige Pilotprojekt «Spielen ohne Grenzen». Während je einer Woche vor Ort erstellten Soziokulturelle AnimatorInnen gemeinsam mit den Kindern und ihren Bezugspersonen Spielmaterial und richteten für das Zentrum eine Ludothek ein. In spielerischen Sequenzen wurden loses Spielmaterial wie Kreiden, Seile, Jonglierbälle hergestellt und einfache mobile Spielelemente wie Pneuscooter, Wippen und Ball-an-der-Schnur gebaut. Mit ihrer Präsenz und ihrem Spielmaterialbestand unterstützten der SpielBus sowie die Soziokulturellen AnimatorInnen der Fachstelle SpielRaum die Kinder aus den Asylunterkünften dabei, sich auf

das kindliche Spiel einzulassen. Sie erhielten die Möglichkeit, sich auf ungewohnte Art zu bewegen, zu fahren, zu rollen, zu balancieren und sich aufzufangen.

Damit konnten nicht nur sinnliche und sinnhafte Erlebnisse stattfinden und damit das eigene Spiel der Kinder unterstützt sowie Impulse zur Verbesserung der Spielkultur gegeben werden, sondern es entstanden in Form der Ludotheken auch über die Präsenz des SpielBus hinaus bestehende Spiel-Möglichkeiten. Zudem leistete das Projekt durch das Schaffen von Bewegungsräumen einen wesentlichen Beitrag zur Gesundheitsförderung. Schliesslich hat der SpielBus die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit für kinder- und familienfreundliche Asyl- und Durchgangszentren gefördert und Impulse zur Verbesserung der Spielkultur gegeben.



Foto: SpielRaum

Neuauflage 2017

Im 2017 darf die Fachstelle SpielRaum das Projekt «Spielen ohne Grenzen» wiederum durchführen. Diesmal wird der SpielBus für acht Wochen unterwegs sein und in Asyl- und Durchgangszentren in den Kantonen Tessin, Bern, Aargau und auch in der Westschweiz Halt machen. ●



Foto: SpielRaum

Der Spielplatz – Ein Reich, das den Kindern gehört

Text: ANDREA RIESEN

Die körperliche Bewegung ist wichtig für die Entwicklung des Menschen. Viele Kompetenzen können sich Kinder in der Handlung aneignen. Leider ist Bewegungsmangel und zu wenig Raum zum freien Herumtollen in unserer Zeit ein ernstzunehmendes Thema.

Eine Spiel- und Bewegungsmöglichkeit bieten Spielplätze. Die Plätze an und für sich zeichnen sich aus durch ihre Immobilität. Sie stehen und bleiben für mehrere Jahre an einem Ort. Dank ihrem Dasein ermöglichen sie jedoch, dass Menschen kommen und gehen und sich mit ihrem Angebot beschäftigen.

Sie erinnern sich vielleicht noch an den Artikel in der letzten Ausgabe unseres Magazins (2/2016), in welchem wir auf die Ausstellung

«The Playground Project» aufmerksam gemacht haben. Die Ausstellung von Gabriela Burkhalter war unterdessen auch in Newcastle (Nordengland) zu Gast – und das mit grossem Erfolg...

Für den vorliegenden Beitrag über Spielplätze hatte ich Gelegenheit, mit einem Mitarbeiter der Firma KOMPAN zu sprechen. KOMPAN ist einer der führenden Spielplatz Gestalter weltweit.

Infobox «The Playground Project»

Spannende Links und Zusatzmaterial zum Thema

-  [Link: Kulturgeschichte des Spielplatzes](#)
-  [Link: Sozialraum Spielplatz](#)
-  [Link: Ein Reich, das den Kindern gehört](#)
-  [Link: Zum Artikel Spielinfo 2/2016](#)

Peter Gardo und seine Arbeit bei KOMPAN

Peter Gardo (45) arbeitet seit Januar dieses Jahres bei der dänischen Firma KOMPAN. KOMPAN wurde 1970 vom Künstler Tom Lindhardt Wills und Hans Mogens Frederiksen in Dänemark gegründet. Heute ist KOMPAN ein weltweit führender Hersteller von Spielplatzgeräten und Outdoor-Fitnessgeräten. Das breite Sortiment bietet hochwertige Produkte für alle Altersgruppen.



Foto: Peter Gardo

Erst seit kurzer Zeit ist KOMPAN auch in der Schweiz aktiv. Hauptsitz befindet sich in Kloten. Aktuell sind 4 Personen schweizweit im Aussendienst für die Firma im Einsatz. Nach einem ausführlichen Assessment konnte sich Peter gegen seine Mitbewerber durchsetzen und ist jetzt Hauptberuflich mit dem Thema Spielen beschäftigt.

Peter, gelernter Sportartikel Verkäufer, anschliessend Management Ausbildung und Diplom zum Verkaufsfachmann mit eidg. Fachausweis absolviert, in der Freizeit leidenschaftlicher Brettspieler, hat besonders der wissenschaftliche Ansatz der Firma gefallen.



Foto: Kompan

KOMPAN: Forschung und Entwicklung im eigenen Spielinstitut

KOMPAN betreibt als einziger Anbieter der Branche weltweit ein eigenes Spielinstitut, in welchem Forschung und Entwicklung betrieben wird. Sie haben hierzu drei Schwerpunkte gewählt: Gesundheit, Lernen, soziale Inklusion.

1. Für die Gesundheit befolgt, untermauert und propagiert KOMPAN die Einsicht, dass gute Spielplätze die körperliche Betätigung von Kindern fördern. Gute Spielplätze sind nämlich Orte, an denen Kinder sich spontan, gerne und in Gemeinschaft mit anderen Kindern körperlich betätigen.
2. Für das Lernen kommen immer mehr wissenschaftliche Untersuchungen zur übereinstimmenden Erkenntnis, dass eine enge Wechselwirkung zwischen körperlicher Betätigung und kognitiver Leistungsfähigkeit besteht. Kinder, die sich ausreichend körperlich betätigen, lernen häufig auch leichter und kommen in der Schule besser zurecht. Einige Untersuchungen haben sogar ergeben, dass bestimmte Unterrichtsstunden durch Freispiel an der frischen Luft ersetzt werden können, ohne dass die schulischen Leistungen darunter leiden. Die schulische Leistung wird durch körperliche Betätigung nämlich gesteigert.
3. Für die soziale Inklusion müssen Spielplatzplaner Spielplätze schaffen, die für alle zugänglich und benutzbar sind. Wichtige Faktoren dabei sind barrierefreie Zugänge für Spielplatzbenutzer mit Behinderungen sowie die Bereitstellung von Spielmöglichkeiten für alle Altersstufen.



Während dem Gespräch mit Peter eigne ich mir schnell ein paar Fachbegriffe an: was ist der Spielwert eines Gerätes, wie ist die Fallhöhe, wie ist der Fallschutz.... Der Fallschutz meint Falldämpfende Böden und nicht Massnahmen, die einen Sturz oder Fall verhindern. Die Auswahl Falldämpfender Böden ist gross: Fallschutzplatten, Holzschnitzel, Sand, runder Kies, Rasterplatten.

Beim Durchblättern der mitgebrachten Prospekte fällt mir auf, dass KOMPAN ein grosses Sortiment von Spielgeräten, welche nicht aus Holz sind, anbietet. Dies, obwohl in der Schweiz der grösste Teil von Spielplätzen aus Holz gefertigt wird. Peter erklärt mir, dass Holz nicht in jedem Fall die optimale Lösung ist. Es ist relativ teuer im Unterhalt und kann durch den schnelleren Verfall auch schneller gefährlich werden, wenn es nicht fachgerecht gewartet wird. Das verwendete Material für die Spielgeräte sollte immer die Folge der angestrebten Lösung sein – häufig wird das Material aber schon definiert, bevor dessen Eignung fundiert geprüft wird.

Beim Schlagwort gefährlich stellt sich natürlich die Frage nach den Sicherheitsvorschriften. Auf was ist zu achten? In der Schweiz sowie in der EU ist die «EN 1176 Norm» gültig. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass die Normen in den letzten Jahren strenger geworden sind. Die Normen orientieren sich daran, dass eine Verletzung entstehen kann und darf, dass jedoch bleibende Schäden vermieden werden sollen. Es wird somit nach der Balance von Sicherheit und Freiraum gesucht. Wichtig

Leidenschaft in der Arbeit

Peter war es wichtig einen Arbeitgeber zu finden mit welchem er sich identifizieren kann, umso grösser die Freude am neuen Job. Und Spielen ist, wie bereits erwähnt, schon lange eine Leidenschaft von ihm.



Foto: KOMPAN

ist, betont Peter, dass einem Kind auf dem Spielplatz nicht geholfen wird. Wenn es auf ein Element noch nicht hochklettern kann, dann ist es genau am richtigen Ort, und soll nicht mit Hilfe der Eltern noch höher gehen.

Die Entstehung

Für jedes Spielgerät haben sich die Entwickler überlegt, was ein Kind an diesem Gerät alles lernen kann. Das pädagogische Konzept von KOMPAN orientiert sich am Wachstum. Als Symbol benutzen sie einen Baum. Die Kompetenz-Entwicklung durchs Spiel soll gefördert werden. KOMPAN bezieht 5 Kernkompetenzen in jedes Spielgerät mit ein:

5 Kernkompetenzen	
1  Physisch (Nutzung der Sinne)	3  Kognitiv (Ursache und Wirkung)
2  Sozial (Zusammenspiel)	4  Kreativ (etwas erschaffen)
	5  Emotional (Selbstwertgefühl)

So werden für jedes Spielgerät zu jedem der 5 Kompetenzen die Lernmöglichkeiten formuliert. Während der Entwicklung von Geräten, laden die Erfinder auch immer wieder Kinder zum Testen der Produkte ein. Man sucht den Dialog mit dem Zielpublikum.

Die konkrete Gestaltung eines Ortes

Folgende Fragen helfen Peter bei der Ausführung eines Auftrages die richtige Wahl zu treffen und die Kunden zufrieden zu stellen:



Foto: Kompan

- ? **Welche Altersgruppe wird den Spielplatz nutzen?**
Jede Altersgruppe hat ihre eigenen Fähigkeiten und Entwicklungsbedürfnisse, die unterstützt werden müssen.
- ? **Welche Spielformen sollen hauptsächlich möglich sein?** Erforschen und Bauen, Training der Motorik, Fantasie und Rollenspiel, Sport und Spiele, Treffen und Austauschen.
- ? **Welche Fähigkeiten sollen gefördert werden?** Dies sind die bereits genannten 5 Kern-Kompetenzen.
- ? **Wie soll die Raumaufteilung sein?** Offene Räume, strukturierte Räume, geschützte Räume, nicht vor definierte Räume, welche Infrastruktur wird ausgewählt.
- ? **Welche Elemente sollen in den Spielplatz integriert werden?** Erde, Wasser, Licht, Feuer, Leben.

Anhand dieser Orientierungspunkte wird im Dialog mit den Kunden die passende Wahl getroffen. Ist ein Spielplatz fertig gestellt, erfolgt eine offizielle Abnahme durch die Auftraggeber und Spielplatz Sicherheitsexperten der BFU / Unabhängige Spielplatz Sicherheitsexperten.

Die Konkurrenz ist gross

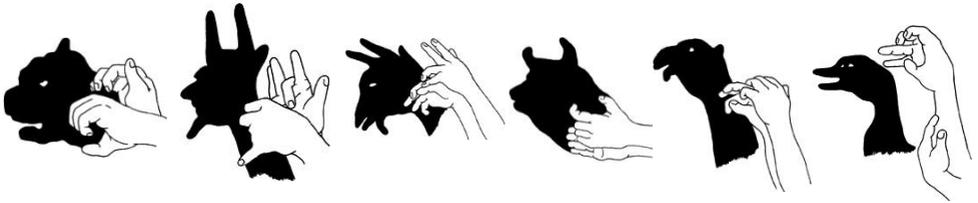
In der Schweiz gibt es im Verhältnis zur geografischen Grösse sehr viele unterschiedliche Anbieter von Spielgeräten. Peter schätzt, dass es ungefähr 60 Mitbewerber gibt. Einige davon sind überregional tätig wie Fuchs, Bürli oder Motorsänger.

Die Vergabe von Aufträgen zur Spielplatz Gestaltung wird oft zu früh während eines Bauprojektes mit zu wenig Wissen dazu erledigt. So können Vorgaben entstehen, die einem guten Endresultat nicht förderlich sind. Möglicherweise werden ganz früh völlig unbewusst Spielformen ausgeschlossen oder reduziert. Hier existiert sicher Potenzial zur Verbesserung im Interesse der zukünftigen Nutzer von Aussenanlagen neuer Wohnquartieren, Schulhausplätzen, Stadtoasen. ● (ar)

Schöne Spielplätze der Schweiz

 [Link zu den schönsten Spielplätzen](#)

Schattenspiel mit Licht und Händen



Mobil und immer dabei: unsere Hände. Wann immer es einen Ort gibt, wo durch Licht Schatten entsteht, kann das Spiel mit dem Schatten und unseren Händen beginnen. Das Schattenspiel kann eine ganz einfache und spontane Aktion sein an den Orten, an welchen wir uns zufällig aufhalten. Es kann auch grösser werden und eine kleine Inszenierung oder ein professionelles Schattentheater entsteht.

Tradition – vergessen und Wiederauferstehung

Schon seit Urzeiten wird mit Licht und Schatten gespielt. Schattentheater zum Beispiel haben eine Tradition die über viele Jahrhunderte reicht. Das Schattenspiel mit unseren Händen auch. Allerdings ist es in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts vorübergehend etwas in Vergessenheit geraten. Erst in letzter Zeit – und dies auch dank den fast inflationären «Talent Shows» auf allen Kanälen dieser Welt – haben einige wahrhaftige

Talente diese Kunst wiederbelebt und einem grossen Publikum wieder nähergebracht. Insbesondere in Indien ist und war die Kunst des Schattenspiels mit Händen schon immer eine Tradition und hat deshalb auch einige wahrhaftige Künstler des Metiers hervorgebracht.

Ralph – Meister des Schattenspiels

Ein Meister seines Fachs war der Inder «Ralph» den der Schreiber vor 3 Jahrzehnten selbst erleben durfte. Ein Blick in eine 1979 ausgestrahlte Sendung vom legendären Rudi Carell zeigt Ralph... Man urteile selbst.

 [Video: Ralph in Action \(Youtube\)](#)



© Gettyimages

Infoservice Spielinfo

Buch-Empfehlung

Titel: «Kinderleicht Schattenfiguren»
Autorin: Sophie Collins / Ab 5 Jahren
Verlag: Bassermann Verlag (2014)
ISBN: 9783809432067 / 128 S.



Videos (Must!) und interessante Links

-  [Video: Spielinfo-Favorit aus Calcutta: ein Must!](#)
-  [Video: Raymond Crow – ein Meister \(Youtube\)](#)
-  [Video: Sammlung verschiedener Acts \(Youtube\)](#)
-  [Video: Instruktionsvideo für Kinder](#)
-  [Link: Phil Shadow – Comedy und Schattenspiel](#)

Schattenspiel – ein Kinderspiel

Eine Wand, ein Tuch eine Fläche, eine Lichtquelle (z.B. Sonnenschein oder Taschenlampe), und gleich kann man loslegen. Es braucht nichts als die Hände und etwas Wissen. Aber auch Improvisation hat schon manch lustige Figur hervorgebracht und ein Lächeln auf die Gesichter der «Künstler» und «Zuschauer» gezaubert. Und noch etwas: es gibt keinen Grund, NICHT mit dem Schatten zu spielen, denn: Licht und Schatten gibt's IMMER und ÜBERALL. ● (lb)

Mobil in der Luft: Die «Longvalley Kiteflyers» und ihre Drachen



Drachenfiegen vom Besten: RICV 2017 (Rencontres Internationales des Cerfs Volants) an der Kanalküste Frankreichs in Berck-sur-Mer. Foto: Marcel Burri

Text: LOUIS BLATTMANN Fotos: MARCEL BURRI

Es wäre ein Leichtes, dem Drachen, einem unglaublich vielfältigen «mobilen» Spielgerät, ein eigenes Schwerpunktthema zu widmen. Die faszinierende Welt der «Drachenläufer» ist weltumspannend und vereint viele Menschen, die mit Kreativität und Geschick ihre meist selbst kreierten Fluggeräte steigen lassen. Und immer wieder Neues erfinden, das dann mit Eleganz durch die Luft segelt. Da liegt es nahe, über eine Familie aus Langenthal («Longvalley») zu berichten, die vom Drachen-steigen-lassen-Virus befallen – diesen nicht mehr los wurde. Die «Longvalley Kiteflyers», mit bürgerlichem Namen die Familie Burri aus Langenthal, sind seit vielen Jahren passionierte Drachenerbauer und -flieger.

Der Drachenvirus

Die Burris, Jeannine und Marcel mit ihren schon erwachsenen Kindern, Ilona, Adrian, Simon und Manuel, sind Drachen-Angefressene, die ihre

Luftgeräte selbstverständlich und meistens selber entwerfen und bauen, um dann damit von Drachenfestival zu Drachenfestival in der ganzen Welt zu pilgern, um mit «Artgenossen»

dem Spiel mit Wind und Drachen zu frönen.

Marcel Burri erzählt: «Vor langer Zeit, man schrieb das Jahr 1997, hatte ein Campingnachbar diverse Windspiele aufgebaut, und wir bestaunten all die farbigen, lustig drehenden Turbinen,



Stabdrachen aus Anfangszeitern.



Windspiel: Rotordrachen

Bau von Windturbinen, Schraubinen und Basket's. Natürlich musste auch ein Lenkdrachen her, den ich mit meinen Söhnen in den Ferien und an Drachenfesten geflogen bin. Später bauten wir «grosse» Stabdrachen mit 2–3 Meter Spannweite! Viele Jahre später sind unsere selbstgebauten Drachen stablos, und bis 24 Meter lang, und die Söhne fahren mir mit ihren Kitebuggys um die Ohren.»



Burriss Kreation: Grosse Drachen «SFT». O-Ton Marcel Burriss: «Wer einen solchen Grosse Drachen an der Leine hat, kann uns verstehen.»

Die Familie besucht regelmässig Drachenfeste und Treffen im In- und Ausland, wo sie mit Gleichgesinnten ihre neusten Drachenkreationen steigen lassen und sich im friedlichen und freundschaftlichen Wettkampf messen. Die letzte grosse Reise führte sie letztes Jahr nach Vietnam, wo sie an einem internationalen Drachenfestival teilnahmen.

Auch heuer sind die Burriss viel unterwegs: bei Fertigstellung dieses Beitrags und soeben zurück aus dem Norden Frankreichs, wo sie in Berck-sur-Mer (siehe auch Bericht Seite 31) an einem ihrer Lieblingsevents, dem «Rencontres Internationales des Cerfs Volants» (RICV) teilgenommen haben.



Bols und Rotoren. Nach diesem einschneidenden Erlebnis war unser Leben nicht mehr dasselbe. Wir kauften Stoff, und begannen mit dem

Selbstgemacht – hohe Schule!

Vom einfachen Lenkdrachen bis zu den ganz grossen – die Burriss haben schon viele verschiedene Drachen gebaut. In akribischer Arbeit werden viele Stunden in neue Kreationen investiert. Echtes Können ist da gefragt – und die Burriss sind auch kreativ. Die hohe Schule des Drachenaufbaus.

Mit grossem Aufwand und Wissen werden die Fluggeräte geplant und gebaut. Ein Höhepunkt ist sicher der erste Flug: «funktioniert's auch wie gewünscht?»; und dann natürlich die Vorführung an Festivals, wo man sich mit der neuen Kreation vor internationalem Publikum präsentiert.



Manuel in Action – Adrenalin pur!

Und die Jungen nutzen die Gunst der Stunde und vergnügen sich in rasanter Fahrt mit ihren wendigen «Buggies» mit denen sie mit bis zu 70km/h und mit Hilfe des Windes, als Antrieb eine Lenkmatte, über den Strand brettern. ●

Buch- und Filmtipp

«Kite Runner» / «Drachenläufer»

Drachenläufer ist ein Roman des afghanisch-amerikanischen Schriftstellers Khaled Hosseini, der 2003 erschien. Die Geschichte über eine Kindheit in Afghanistan wurde über acht Millionen Mal in über 34 Ländern verkauft. 2007 wurde der Roman vom Schweizer Regisseur Marc Forster verfilmt (Originalname: «Kite Runner»).



Link: Mehr über den Film (IMDB)

Die Longvalley Kiteflyers bauen ihre Drachen selbst

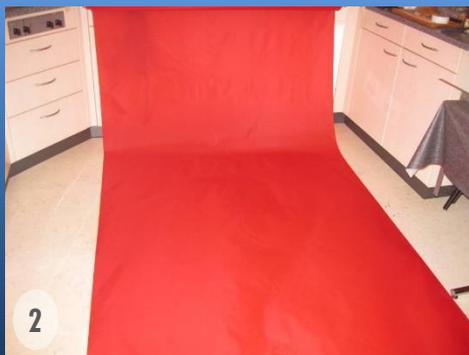
Vom Küchen- und Wohnzimmer-Atelier bis zur Turnhalle: so entstand der 12 Meter Käfer Drachen



1
Muster wird gezeichnet, Schablonen angefertigt und der Stoff wird in der Küche am Boden ausgeschnitten, da hier die grösste Bodenfläche ist.



3
Danach wird das Wohnzimmer geentert, und die Stoffbahnen zusammengenäht. Man verliert manchmal den Überblick, denn die Stoffhaufen werden immer grösser.



2
Deshalb bleibt während dem Stoffzuschnitt die Küche kalt.



4
Wenn alles zusammengenäht ist, gehen wir in die Turnhalle.

Zahlen und Fakten...

«Beim Käfer habe ich tatsächlich mal den Überblick verloren, und das Ober- und Unterteil verdreht zusammengenäht, so dass die Füsse zur Seite standen. Aber nachdem ich die 3-fach vernähte Naht am Bauch wieder aufgetrennt (10 Meter Bauchumfang!!!) und neu zusammengenäht hatte, war dann alles gut.»

Materialbedarf für den 12 Meter Käfer

- 160 Meter Spinnaker Nylon, winddichter, sehr leichter und strapazierfähiger Stoff
- Verstärkungsschnüre innen 250 Meter
- Nähfäden 2500 Meter, Waageleinen 100 Meter
- Bauzeit (nur in meiner Freizeit) 3 Monate



5
Beim zweiten Anlauf in der Turnhalle hat es dann geklappt. Der Käfer zeigt sich in seiner ganzen Grösse. Jetzt bleibt nur noch eines: der erste Flug mit dem «Chäfer» - falsch!: «Riesenchäfer»

Erlebnisbericht: ein Tag am «Rencontre International de Cerfs Volants»



Fotocollage SpielInfo. Abbildungen RICV

7

Seit 30 Jahren pilgern Drachen Fans nach Berck-sur-Mer in der Normandie an die Kanalküste Frankreichs. Dass die Familie Burri, die «Longvalley Kiteflyers» am RICV (Rencontres Internationales des Cerfs Volants), der auch international wohl zu den Top-Events in der Drachenszene Europas gehört, teilnehmen versteht sich von selbst – mehr noch: es ist DER Lieblingsevent der Familie. (lb)

Text und Fotos: MARCEL BURRI

Ein Tag am RICV in Berck. Der Samstag war unser Ankunftstag in Berck an der Küste Frankreichs in der Normandie. Es ist immer etwas hektisch. Einerseits trifft man viele Freunde die begrüsst werden wollen, andererseits geht man zur Registrierung und bezieht eine der Strandhütten, die für die Teams bereit stehen. Wenn das geschafft ist, muss noch der Traktorfahrer gefunden werden, der unseren Anhänger mit dem ganzen Drachenmaterial an den Strand schleppt.

Der Wind weht in optimaler Stärke und erst noch aufländig, das heisst vom Meer her. Wir werden langsam nervös, die Drachen wollen in die Luft! Aber auch unseren Kollegen auf «unserem» Feld geht es ebenso. Hektisches Treiben überall. Kaum sind die Taschen und Säcke aus dem Hänger gezogen, füllt sich der Himmel schon mit all den neuen Kreationen.

Wir fliegen seit mehreren Jahren mit denselben Drachenfliegern – man kennt sich. Da sind Deutsche, Franzosen, Amerikaner, Neuseeländer, Kuwaiter, Singapur, Russen und Finnen. Es gibt aber keine Konkurrenz, wir fliegen wie ein

Team, jeder hilft jedem. Drachenfliegen ist verbindend.

Es ist wie ein Traum. Allzulange haben wir darauf gewartet, unsere Drachen HIER zu fliegen, und schon am ersten Tag füllt sich der Himmel. Die Anspannung weicht einem Glücksgefühl, es ist ein Gefühl, das einem ein breites Grinsen ins Gesicht zaubert. Da vergisst man schnell, dass wir am Abend wieder alles einpacken müssen. Aber bis es soweit ist, können wir es noch geniessen... Die ganze Woche hat sich mehrheitlich mit optimalen Verhältnissen gezeigt, und alle unsere mitgebrachten Drachen konnten geflogen werden. Das Spiel mit dem Wind, den Naturgewalten, die sich mal sanftmütig zeigen und die Sinne verwöhnen, aber auch ruppig zulangen können ist etwas, das man nicht erklären kann. Man muss es fühlen.

Leider ist in der Schweiz der Drachenvirus nicht im grösseren Stil ausgebrochen, aber vielleicht können wir ja ein paar Enthusiasten anstecken. ●



Happy «Longvalley-Kiteflyers» (vlnr): Ilona, Marcel, Jeannine, Manuel und Adrian.

Miss Piggy gibt sich die Ehre
(12m)



Leichtwindflieger:
13 Smilies – je 3 m gross.

Globi forever – auch
international beliebt



Die Longvalley
Kiteflyers mit
12 m Alladin



Harte Arbeit: Men at work!



Chveli und Chäfer
wollen bestaunt werden



Selbstfliegende Monsters
mit Pilotdrachen



Alle in der Luft: aufgereiht mit Blick aufs Meer

Zugkraft: der 250 kg
Sandsack hebt ab!

Cuttlefish (24 m) und Oktopus (30 m)



Der «Train»: Drachen im Formationsflug



Manta Ray:
Ich bin der
Stärkste:
8.3 m
Spannweite
und 24 m
lang



Claire Ochsner: Faszination Skulpturengarten



Die Künstlerin Claire Ochsner lebt in Frenkendorf bei Basel in ihrem öffentlich zugänglichen Skulpturengarten, mit Galerie und Atelier; sie arbeitet mitten in ihrer farbigen Fantasiewelt. Über 100 grosse und kleine Plastiken, bunte Fantasiewesen und Windräder sind in ihrem Skulpturengarten zu besichtigen. Weitere Innenskulpturen, zwei- und dreidimensionale Werke wie Bilder und Mobiles sind in der Galerie ausgestellt. In zwei Ateliers der Künstlerin können die Besucher die Entstehung der Kunstwerke mitverfolgen.

Aufgewachsen ist die schweiz-französische Doppelbürgerin in der Region Zürich. Nach einem abgeschlossenen Mathematikstudium an der Universität Zürich widmete sich Claire Ochsner ganz der bildenden Kunst. Sie studierte an den Kunstakademien in Zürich und Amsterdam u. a. bei Prof. Mitachek und Max Bill. Zunächst illustrierte sie Kinderbücher, dann entstanden Gemälde und Graphiken. In weiteren Schritten folgten Mobiles sowie Klein- und

Grossplastiken, sonnen- und vor allem windbewegte Skulpturen.

Viel Handarbeit

In Claire Ochsners Skulpturen steckt viel Handarbeit. Zuerst fertigt sie in einem Skizzenbuch Zeichnungen zu einer Idee an. Dann konstruiert sie ein Metallgerüst, das den Figuren Halt gibt, formt die gewünschte Figur mit Schaumstoff und



Am Anfang ist eine Idee:
Skizze des Projekts «Der Jongleur»



überzieht sie mit Fiberglas verstärktem Polyester. Dabei wird geschliffen und gespachtelt, bis die Figur mit den gewünschten Schleifen und Spiralen die endgültige Form erhält. Die filigranen Mobiles bestehen gänzlich aus Metall. Am Schluss werden die Figuren freihändig mit Acrylfarbe bemalt und mit Autolack fixiert, damit sie im Freien keinen Schaden nehmen. Als ausgebildete Mathematikerin bevorzugt sie Kugeln, Kreissegmente, Spiralen und Schleifen und versucht die Schwerkraft zu überlisten, indem sie ihre Figuren häufig auf einem Bein auf eine Kugel stellt oder in eine prekäre Schräge.

Text © Claire Ochsner



Fotos: Andrea Riesen

Skulpturengarten, Galerie, Ateliers

10 Min. von Basel kann man die Fantasiewelt im Skulpturengarten Claire Ochsners entdecken. Im Park (3000 m²) entdeckt man viele grosse und kleine Skulpturen, zum Teil bewegt mit Wind und Sonne. In den Ateliers sind immer mehrere Arbeiten gleichzeitig in Entstehung. Führungen für Gruppen möglich, auf Wunsch mit Apéro!

Geöffnet: Freitag, 16-18 Uhr
oder nach Absprache

Telefon: +41 (0)61 901 86 13

Adresse: Rüttigasse 7, CH-4402 Frenkendorf

 [Link zu Website von Claire Ochsner](#)

Faszination «Urspiel» Fadenspiele – ideal für unterwegs



Foto: UNICEF «Spiele der Welt»

Man
linke Hand ausstrecken. Über die
5 Finger Schnur legen. Mit gekrümm-
tem Zeigefinger der rechten Hand
Schnur zwischen Daumen und Zeigefin-
ger herumleiten (Bild 9).



Mit dem Zeigefinger einen Kreis
nach außen beschreiben, die Schlinge
mit der rechten Hand herumziehen
und über den linken Zeigefinger hin-
ziehen, dabei aber Hand nicht drehen
(Bild 10). Finger straffen. Mit rechtem
Zeigefinger zwischen Zeige- und



Mittelfinger der linken Hand durchlö-
cheren und Schnur herumziehen, Kreis
nach außen beschreiben, um die rechte
Schnur herum Schlinge über linken
Mittelfinger hängen. Finger straffen.
Auf gleiche Weise Schlingen über
Ringfinger und kleinen Finger hängen
(Bild 11).

*Ein alter Textus erzählt, er habe seinen eigenen
Bezeichnung kennen gelernt, die Schlingenspieler
heissen. Mit der einzigen Hilfe, die Anweisung,
zu machen, die dem Lepidillo über die Cornucopia
auszusprechen.*

Text und Fotos: MARTHI BACHMANN

Seit einiger Zeit bin ich fasziniert von einem Spiel, das früher zweifellos auf einem grossen Teil der Erde gespielt wurde, nämlich von Frauen, Männern und Kindern: das Spiel mit dem Faden.

Fadenspiele weltweit

Wir kennen es zwar schon noch als Fadenspiel oder Schnurfiguren und die Kinder, meist Mädchen, spielen es gerne, vor allem das sogenannte «Abnehmen». Doch meistens sind es nur einfache Figuren, die dabei entstehen, im Vergleich zu Figuren, die von Indianern, Eskimos oder auf den Südseeinseln gesammelt wurden. Diese Figuren spiegelten vielfach ihren Alltag, ihre Kultur wider. Deshalb tragen die einfacheren Formen, die weltweit bekannt sind, oft die verschiedensten Bezeichnungen: Was bei



Apachentüre

Aufruf: Austausch und Kontakt

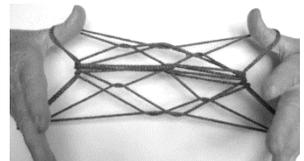
«Gibt es wohl in der Schweiz noch andere begeisterte Schnurfigurenspieler und -spielerinnen, die auch interessiert wären an einer Zusammenkunft, einem Austausch von Figuren, Versen und Geschichten. Ich würde mich sehr freuen, Euch kennen zu lernen.» (Marthi Bachmann)

Mail/Kontakt: marthi.bachmann@bluewin.ch

uns Besen genannt wird, heisst bei den Eskimos Schwertfisch, bei den Indianern Tipi oder Pfeil. Was bei uns eine Tasse ist, nennen die Indianer ein Boot. Auch in Australien, Japan und Afrika haben Ethnologen Figuren gefunden, aber nur ganz wenige in Europa und Asien. Doch mit der weltweiten Ausbreitung von Smart Phones & Co, droht das Spiel leider überall in Vergessenheit zu geraten.

«Urspiel»

Ich erlebe es als ein «Urspiel», braucht es doch nicht mehr als

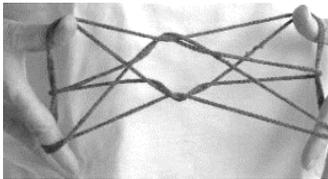


Plejadon

eine Schnurschlinge, aus der mit Übung und Geschick Kunstwerke entstehen können, die im Übrigen beim Macher jedes Mal Überraschung und Freude auslösen können.

Angeblich war es in allen Kulturen üblich, während der Herstellung einer Figur oder nach deren Vollendung einen Spruch, eine Geschichte, ein «Chant» (Liedchen) oder nur einen Satz zu sprechen oder zu singen. Da diese uns fremd sind, finde ich es gut, neue, uns entsprechende Lieder, Verse oder Geschichten zu finden und zu gebrauchen.

Feinmotorik und Sozialkompetenz



Sechsstern

Ich würde mir wünschen, dass dieses Spiel wieder vermehrt gespielt wird, könnte es

doch sein, dass dadurch den Völkern etwas zurückgegeben wird, was ihnen durch die westliche Zivilisation weggenommen wurde. Jedoch auch wir können dadurch gewinnen, schult es doch die Feinmotorik, belebt Finger und Hände, koordiniert Hände und Kopf, stärkt das Gedächtnis, und gibt viel Freude und Genugtuung. Beim Spielen als Gruppe fördert es die Sozialkompetenz. ●

Marthi Bachmann



Ich genieße mein pensioniertes Leben mit viel Spielen: mit Bratsche, Schnurfiguren oder Patienzen. Früher war ich Krankenschwester und Masseurin. Zum Glück habe ich auch noch einen «Pflanzplatz», dem ich schauen muss.

INSERAT

Creavida
Spiel und Spass

Vermietung von
Spielmaterialien

für Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine und Private

www.creavida.ch

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

Spiel Mobil

Weltneuheit: «Quatriconto» –Such(t)bilder für Rätselfüchse



Foto: Matthias Etter

Text: MATTHIAS ETTER und LOUIS BLATTMANN

Die Neuerfindung von Matthias Etter

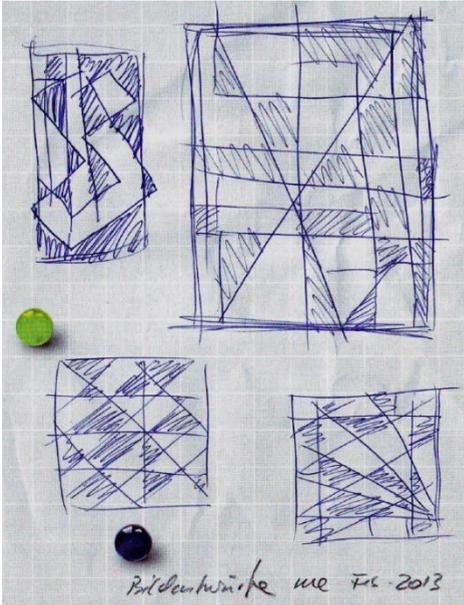
Er kann es nicht lassen. Kaum hat sein Baby «cuboro» das Laufen gelernt, ist schon das nächste am Entstehen: «Quatriconto». Der Spielerfinder und Tüftler Matthias Etter hat sich ein besonderes Rätsel ausgedacht. Das Magazin Spielinfo begleitet den Erfinder im Entwicklungsprozess und darf exklusiv in dieser Ausgabe das Spiel zum ersten Mal – als Weltneuheit – den Leserinnen und Lesern vorstellen. Doch nehmen wir nichts vorweg – der Anfang musste zuerst gemacht werden. Matthias Etter erzählt:

«... eher aus Langeweile habe ich auf der Reise 2013 im Zug nach Remscheid begonnen abstrakte Bildchen zu zeichnen, die nur aus geraden Linien bestehen. Am Vorabend eines Spielkongresses (Spielmarkt Remscheid), war noch

nichts los und ich habe begonnen in diesen Bildchen gleiche Formen zu suchen und zu zählen.

Ich machte neue Skizzen, mit dem Ziel möglichst viele, immer gleiche Formen zu bilden. Es lag auf der Hand, dass dies meist Rechtecke, Quadrate und Dreiecke sind. Mit dem Einführen von nur waagrechten, senkrechten und diagonalen verlaufenden Linien reduzierten sich die Form auf gleichschenklige Dreiecke, Quadrate und Rechtecke...

Ich war überrascht wie schon mit einigen wenigen diagonalen Linien durch nur zwei/drei verschieden-grosse Quadrate etliche und viel verschieden-grosse Dreiecke entstanden. Die Neugierde war geweckt, Bilder zu gestalten, wo Quadrate und Dreiecke möglichst einfach zu zählen sind, aber auch Zeichnungen mit immer mehr Linien zu ergänzen ...bis das Zählen praktisch unmöglich wurde. Ich habe dann Kriterien gesucht, solche «Such(t)bilder» in drei Schwierigkeitskategorien einzuteilen...».



Kreativ: Originalskizze von Matthias Etter – Im Zug nach Reimscheid...

Nachdem Matthias Etter über Monate an verschiedenen Details herumgefeilt hatte, entschied er, das Spiel vom Reissbrett auferstehen zu lassen, um es das erste Mal der Öffentlichkeit vorzustellen. Was hiermit, nämlich in dieser Ausgabe des Spielinfo Magazins Realität wird.

Quatriconto bedeutet...

Quatriconto ist eine zusammengesetzte Kombination aus 3 verschiedenen Wörtern:

QUADRATO	TRIANGELO	CONTARE	O
▼	▼	▼	▼
QUA	TRI	CONT	O

Dieser Name steht in der Schweiz seit 2013 unter Markenschutz.



Drei Schwierigkeitsgrade

Jedes Spiel wird einer von drei Kategorien zugewiesen: einfach, mittel, schwer:

- 1. Einfach** ▣ ▣ ▣
Anzahl Formen zusammen **0 – 16**
Grössen maximal pro Form **0 – 4**
- 2. Mittel** ▣ ▣ ▣ ▣
Anzahl Formen zusammen **17 – 36**
Grössen maximal pro Form **5 – 8**
- 3. Schwer** ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
Anzahl Formen zusammen **über 36**
Grössen maximal pro Form **über 8**

Generell: Trifft auch nur eines der Kriterien zu, gilt dieses für die Kategorienzuteilung.

Nummerierung / Bezeichnung

no 2001

Jedes quatriconto® Rätsel erhält eine 4-stellige Nummer. Die erste Ziffer informiert über den Schwierigkeitsgrad, die weiteren 3 Ziffern sind die eigentlichen Versionen 1 – 999. Zudem wird jede Aufgabe mit ein Titel bzw. Namen versehen.

Formen

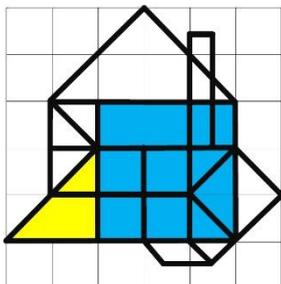
Grundsätzlich wird im quatriconto® Rätsel unter 2 Formen unterschieden:

- Quadrat** ▣ immer rechteckig und mit identischer Seitenlänge. Auf «versteckte Quadrate» achten (Überlappung).
- Dreieck** ▴ immer rechteckig und gleichschenkelig. Auf «versteckte Dreiecke» achten (Überlappung).

Anzahl Formengrössen und Formen Total

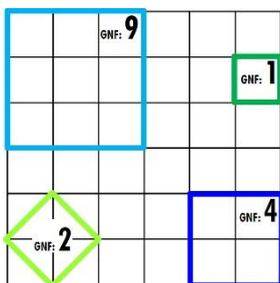
Der Weg zur Lösung erfolgt zwingend und logisch in **2 Schritten**. Beim **1. Schritt** gilt es die Anzahl der verschiedenen Formengrössen der Dreiecke und Quadrate herauszufinden, um diese dann in einem **2. Schritt** pro Formengrösse zu zählen und zu addieren, was dann zur Lösungszahl führt. Die Grössen sind immer proportional, d.h. 1/8, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 usw. und orientieren sich an den **fiktiven, angedachten** Gitternetzstellen.

Fiktives Gitternetz



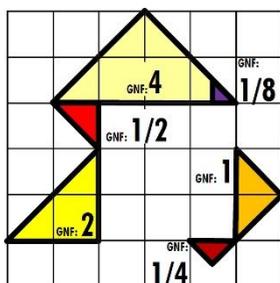
Die Formen sind auf einem **fiktiven 6x6 Gitternetz mit insgesamt 36 Gitterzellen** gleicher Grösse angeordnet und entstehen aus der Anordnung oder Überlagerung verschiedener Formen verschiedener Grösse. Ob mit oder ohne Gitternetz dargestellt (Lösungsbeispiel auf der nächsten Seite: mit Gitternetz), sind die Proportionen der Formen immer gleich.

Quadrate



Die Quadrate belegen meist eine Fläche ab 1 Gitterzelle bis maximal 36 Gitterzellen. Sie können parallel zum Gitternetz, aber auch gekippt (vergl. z.B. «GNF 2», gekippt 45°) dargestellt werden und eine entsprechende Fläche belegen.

Dreiecke



Die Dreiecke belegen meist eine Fläche ab 1/8 einer Gitterzelle bis zur maximal möglichen Gitternetzfläche von 18 Gitterzellen.

GNF: Gitternetzfläche, die von einer Form bedeckt wird.

Überlappung / Überschneidung

Mit der Überlappung bzw. Überschneidung der verschiedenen Formen, Grössen und Linien können **neue Quadrate und Dreiecke** entstehen.

Und hier fängt die Herausforderung an: schnell geht beim Zählen eine Form vergessen, wenn sie zum Beispiel durch Überlagerung mit einer anderen Form entsteht. ●

Matthias Etter – Unternehmer und Spiel-Erfinder

Matthias «Mätü» Etter erblickte 1954 in Romanshorn das Licht der Welt und legte gleich los mit Spielen... Noch war er sich nicht so bewusst, dass es ihm eines Tages gelingen würde, nicht nur als Spielender durchs Leben zu schreiten, sondern sich das Spiel gleich zur Lebensaufgabe zu machen.

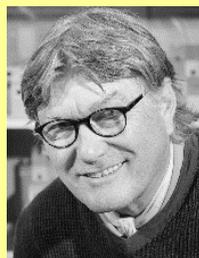


Foto: Tomas Würthrich

Aufgewachsen in Gümligen bei Bern. Mechaniker-Lehre, sozialpädagogische Ausbildung, Militärdienstverweigerung, Arbeit mit behinderten Menschen. Werkjahrlehrer (Richtung Metallbearbeitung und musische Fächer). Von 1974 bis 1985 dauerte die Entwicklung des cuboro®-System. 1986 startete er die erste Serienproduktion. 1982 Kauf eines Hofes in der Toskana (Wein, Oliven, Garten). Familie mit Barbara Etter-Hegglin, Sebastian 1988 und Tommaso 1990. Gründung der Firma Cuboro AG (1997). Seit 1999 wieder in der Schweiz (Berner Oberland). Haupttätigkeiten: Geschäftsführung, Promotion, Animation, Präsentation, Entwicklung von Spielen und Konzepten für die Firma Cuboro AG.

Matthias Etter ist leidenschaftlicher Musiker (Band «JackPot's Nuggets»). In seinem New-Minimalmusic-Projekt «panaccusticum» (ein Besuch der Website lohnt sich!) steckt ebenso viel Energie wie in der Planung der nächsten Reise nach New York, dem Big Apple, den er während einer Auszeit kennen und lieben lernte.

- ➔ [Link: Mail Matthias Etter](mailto:Mail Matthias Etter)
- ➔ [Link: www.cuboro.ch](http://www.cuboro.ch)
- ➔ [Link: www.panaccusticum.com](http://www.panaccusticum.com)

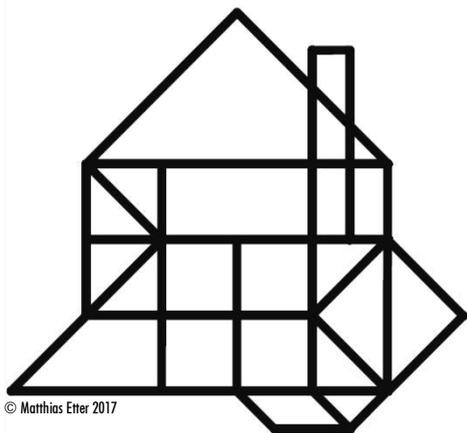


Beispiel quatriconto® «Das lustige Häuschen»

Der besondere Reiz von quatriconto® liegt in seiner schlichten und sehr schnell lernbaren Auslegung. Das Spiel lässt Raum für unzählige Varianten, von einfach bis schwer. Los geht's:

Aufgabenstellung

quatriconto®  no 2000



Lustiges Häuschen

Wie viele **verschiedene Formengrößen** (**Zahl 1**) und wie viele Formen **insgesamt** (**Zahl 2**) kann man im «Lustiges Häuschen» zählen? Füge die beiden Ergebnisse (Zahl 1 und Zahl 2) zusammen (**nicht addieren**) und errate so die richtige **Lösungszahl**.

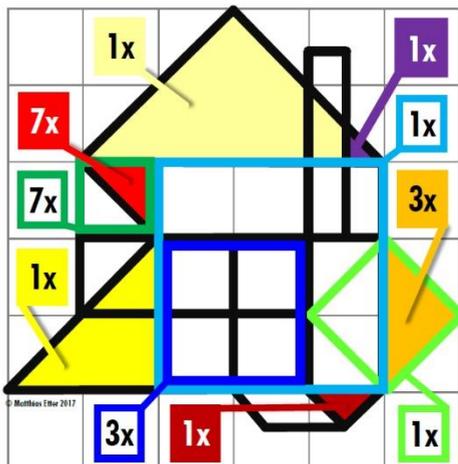
Vorgehen

Zahl 1: Anzahl verschiedener Größen aller Formen (Formen gleicher Größe zählen nur 1x!). Diese ergibt den **1. Teil** der Lösungszahl.

Zahl 2: Alle Formen, also auch die mehrfach vorkommenden Formen zusammenzählen. Das Total ergibt den **2. Teil** der Lösungszahl.

Lösungszahl: **Zahl 1** und **Zahl 2** zusammenfügen (siehe Tabelle nebenstehend).

Formengrößen und Anzahl



Lösungstabelle

	Zahl 1	Zahl 2	Lösung
Form	Größe	Anzahl	
 Dreieck	1	1	↓
	2	1	
	3	3	
	4	7	
	5	1	
	6	1	
Zwischen-Total	6	14	
 Quadrat	1	1	↓
	2	3	
	3	1	
	4	7	
Zwischen-Total	4	12	
Total	10	26	= 1026

Lösungstipp: Vorgehen mit System

Es empfiehlt sich, systematisch vorzugehen: zuerst die Anzahl der verschiedenen Formen der Größe nach tabellarisch (**wie Lösungstabelle oben**) auflisten. Dann die Formen gleicher Größe zählen und die Anzahl bei der entsprechenden Größe hinschreiben. Dann nur noch addieren und schon ist die Aufgabe gelöst. ●



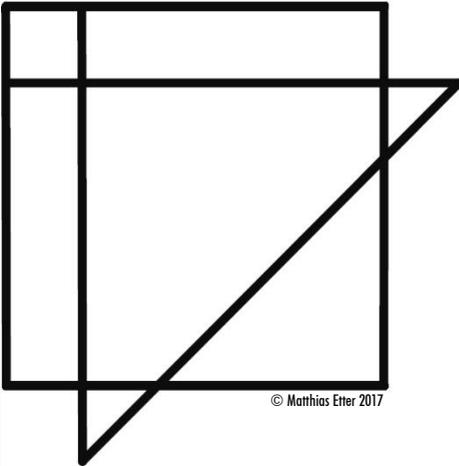
Wettbewerb «quatriconto®»

Die Summe (Addition) der beiden Rätsellösungen ergibt die Lösungszahl. Die Lösung wird in der nächsten Ausgabe des Magazins und auf der Website des SDSK (www.sdsk.ch) publiziert. Der Gewinner wird aus den eingesandten und korrekten Lösungswritten ausgelost und erhält den Preis direkt zugesandt.

Mitglieder der Redaktion Spielinfo dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen. Es wird keine Korrespondenz geführt. Jedermann kann am Wettbewerb kostenlos teilnehmen. Lösungszahl senden an: info@sdsk.ch mit Vermerk «Wettbewerb».

Einsendeschluss: 31. Oktober 2017. (Ib)

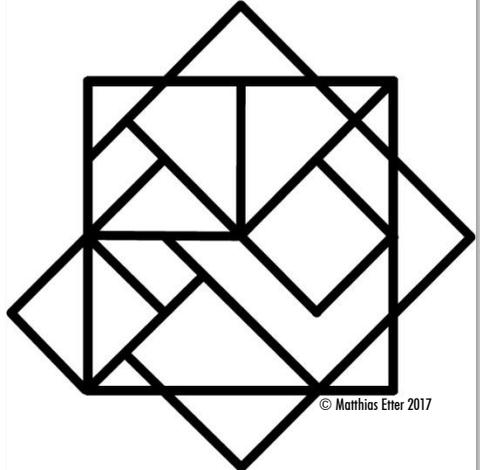
quatriconto®  no 1001



© Matthias Etter 2017

Symmetrische Figur 1

quatriconto®  no 2001



© Matthias Etter 2017

Oktogramm mit kleinem Makel

Lösung

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

quatriconto® no. 2001	Lösungstabelle	Anzahl verschiedene Formen-Größen	Anzahl Formen Total
			
			
	Total Figur 2 (Lösungszahl)		

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

Attraktiver Preis

Mit ein bisschen Gehirn und Glück winkt dem Gewinner ein «cuboro Tricky Ways»-Spiel im Wert von CHF 159.–

«cuboro Tricky Ways» ist ein Spiel, das ebenfalls auf dem durch den Autor von «quatriconto®» entwickelten cuboro® System basiert (Spielidee von cuboro Fan Johannes Guischart). Ein Gesellschafts-Spiel für Jung und Alt mit zwei Schwierigkeitsstufen, vielschichtigen Möglichkeiten und ausführlicher Beschreibung.



Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer
Blogger
Vater
Kolumnist

Gesichtserkennung

Sagen wir es einmal so: Würden Personalchefs statt ihrer Eintrittsgespräche nur ein wenig Zeit mit ihren Kandidaten am Spieltisch verbringen, sie wüssten, worauf sie sich in Zukunft einlassen würden. Im Spiel lässt jeder die Hosen runter. Bildlich gesprochen natürlich. Schon nach wenigen Minuten sind Raum und Zeit vergessen, jeder kehrt sein persönlichstes Inneres nach aussen.

Der Ehrgeizige lässt seinen Mitspielern kaum Raum, er kämpft um jeden Punkt. Ohne Rücksicht auf Verluste. Sieht er eine Chance, dann packt er sie. Selbst wenn es gar keine war. Nicht selten hinterlässt er konsternierte Gesichter am Spieltisch. Ja, sogar Tränen können fließen. Womit wir bei Typ 2 angefangen wären.

Der Jammerer drückt von Beginn an auf die Tränendrüse. Das ist nicht sein Spiel, der Gewinn schon total ausser Reichweite, das Glück sowieso mit den anderen und warum er überhaupt spielt, weiss er nicht. Vorsicht vor diesen Leuten: Sie gewinnen immer!

Mit etwas mehr psychologischem Profil ist **der Resignator** unterwegs. Er spielt locker mit, doch sein selbstsicheres Auftreten erhält im Laufe einer Partie Risse. Das Spiel bricht unter seinen Füßen weg und in seiner Chancenlosigkeit sieht er nur noch einen Ausweg: Mit

einem total blödsinnigen Spielzug ebnet er einem Mitspieler den Weg zum Sieg und zerstört das Werk von 60 Minuten Denkarbeit in wenigen Sekunden. Ob das die Freundschaft aushält?

Genau. **Der Freundschaftsspieler** geht total in Harmonie auf. Er vergisst nichts, zumindest nicht die guten Seiten. Wer ihm einmal etwas Gutes tut, erhält es gleich mehrfach zurück. Spielen ist doch so schön und soll auf keinen Fall wehtun. Schön, wenn man Freunde am Spieltisch hat, die einem die Siegpunkte nachwerfen.

Mit **einem Optimierer** am Tisch strapaziert man die Nerven aller Mitspieler. Spielzüge werden bis ins letzte Detail durchdacht, berechnet und wieder gewendet. Selbst wenn die Hand bereits nach der Spielfigur greift, weiss man: Der Denkprozess ist nicht abgeschlossen, das muss erst noch reifen.

Der Rachespieler vergisst nichts. Mit dem Gedächtnis eines Elefanten jagt er alle, die ihm im Laufe eines Spiels Böses getan haben. Wer

nicht bis drei auf den Bäumen ist, wird seinen spielerischen Schatten nicht mehr los. Das Resultat rückt in den Hintergrund. Rache ist süß!

Die Aufzählung ist natürlich nicht komplett. Die Personalverantwortlichen sollen schliesslich auch noch in ihrer

Arbeit aufgehen. Offen bleibt zudem die Frage, in welche Kategorie man selber gehört. Zeig mir, wie du spielst und ich sag dir, wer du bist. Doch so weit wollen wir es nicht kommen lassen. Alle, die bis zum Ende dieser Kolumne durchgehalten haben, werden die nächsten Spielrunden aber ganz bestimmt mit anderen Augen erleben. Garantiert.

«Zeig mir,
wie Du spielst
und ich sag Dir,
wer Du bist»

Viel Spass beim Beobachten! ●



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 ab sofort einer unserer «Marktbeobachter». Er selektioniert für unsere



geschätzten Leserinnen und Leser 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.

Diese Rubrik wird ab sofort regelmässig in der neu geschaffenen Rubrik «Brettspielblog-News» im Spielinfo erscheinen.

Tierische Zeiten

Thematisch bewegen sich die Gesellschaftsspiele oft durch Räume und Zeiten. Doch auch die Tiere kommen nicht zu kurz. Wer lange genug beobachtet, wird sie entdecken, die zwei- und vierbeinigen Freunde, die uns zu spielerischen Höchstleistungen treiben.



Aktuelle Tipps in dieser Ausgabe

1 Leo muss zum Friseur

Kooperationsspiel

Familie

Autor: Leo Colovini / Verlag: Game Factory

Kurz und bündig: Löwe Leo muss unbedingt zum Friseur, um sich seine Mähne schneiden zu lassen. Unterwegs trifft er allerlei geschwätzige Tiere. Nur wenn sich alle Spieler den Weg merken, landet Leo am Ende noch rechtzeitig im Friseurstuhl. Ein kooperatives Spiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Spielerklärung von Spielkult.de](#)



[Schriftliche Rezension von brettspielblog.ch](#)



[Ein tolles Hörspiel zum Spiel von Bayern 2](#)



[Leo in Aktion bei Cliquenabend](#)

2 Paku Paku

Würfelspiel- und Geschicklichkeitsspiel

Familie

Autor: Antoine Bauza / Verlag: Ravensburger

Kurz und bündig: Der Panda hat Hunger, der Panda braucht Nahrung. Im turbulenten Würfelspiel versucht man den Mitspielern möglichst viele Würfel unterzubeln. Auch das Geschirr stapelt sich in der Mitte.

So ist Paku Paku eine wunderschöne Mischung aus Würfel- und Geschicklichkeitsspiel mit tollem Material. Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen



[So wird's gespielt bei Hunter&Cron](#)



[Spielvorstellung/Wertung bei Cliquenabend](#)



[Spielbesprechung «brettspielbox.de»](#)



3 Dodelido

Konzentrationsspiel Familie

Autor: Jacques Zeimet / Verlag: Drei Magier

Kurz und bündig: «Dodelido» trainiert Auge und Geist. Auf drei Ablagestapeln kommen immer neue Tiere dazu. Mal muss man Mehrheiten in Tier oder Farbe erkennen, mal stottert man, mal reicht es für ein «Dodelido». Ein witziges Spiel zwischen Konzentration und Schadenfreude für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen

- [Spielerklärung bei Mikes Gaming Net](#)
- [NZZ Rezension \(Tom Felber\)](#)
- [Die Spielkritik von brettspielblog.ch](#)

5 Fische versenken

Kombinationsspiel Familie

Autor: Martin N. Andersen / Verlag: moses

Kurz und bündig: Ein einfaches Spielprinzip sorgt für Hektik am Spieltisch. Karten mit Löchern legt man so aufeinander, dass der gesuchte Fisch durch das Guckloch schaut. Ein Spiel, bei dem man die Karten mehr als einmal wendet. Für 2-4 Personen ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen

- zum Zeitpunkt des Drucks noch nicht im Web verfügbar.
- [Die Spielkritik von brettspielblog.ch](#)
- [Link: hier gibt's mehr Infos](#)

4 Crazy Race

Würfel- und Laufspiel Familie

Autor: Alessandro Zucchini / Verlag: Ravensburger

Kurz und bündig: Was machen die Tiere nachts im Zoo? Sie veranstalten ein Wettrennen. Ein spannender Wettlauf, der mit den Charakteren der Tiere und einem risikofreudigen Einsatz der Würfel spielt. Dazu ist "Crazy Race" toll illustriert. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen

- [Spielerklärung bei Spielkult.de](#)
- [Spielvorstellung/Wertung bei Cliquenabend.de](#)
- [Die Spielkritik von brettspielblog.ch](#)

6 VerfuXt

Kooperationsspiel Familie

Autor: M. Pena, S. Lyon / Verlag: Game Factory

Kurz und bündig: Gemeinsam muss das goldene Ei gesucht werden. Doch welcher Fuchs hat es gestohlen? Ein schönes, kooperatives Spiel für die ganze Familie, bei dem man sich mittels Ausschlussverfahren der Wahrheit Stück für Stück nähert.

Links / Weitere Informationen

- [Spielvorschau bei Cliquenabend.de](#)

Spiel Kategorie

Familie

Kinder

Kenner

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

Escape Room Spiele auch 2017 im Trend



Escape Room Spiele schlugen ein wie eine Bombe im letzten Jahr. Nach dem grossen Erfolg der ersten Escape-Spiele plant Kosmos im Herbst vier weitere Abenteuer und ein Buch. Kaum ein Spieler, der sich nicht diesem Trend entziehen konnte.

Escape Games haben ein einfaches Ziel: Der Spieler muss ein Haus oder einen Raum möglichst schnell verlassen. Escape Games werden oft

auch digital gespielt und werden mittlerweile aber auch oft in die reale Welt übertragen. Die von uns empfohlenen Escape Room Spiele sind ausschliesslich physische Versionen, die sich ohne Elektronik überall spielen lassen.

[Zur Übersicht der Exit-Spiele bei «brettspielbox.de»](#)

Spiel des Jahres 2017

Die Jury «Spiel des Jahres» gab die Empfehlungsliste für das Jahr 2017 bekannt. Die definitive Wahl wird am 17. Juli gewesen sein.

[Zur Webseite von «Spiel des Jahres»](#)





Actionbound – die interaktive Handy-Rallye

Actionbound ist ein besonders attraktives «Serious Game» mit hohem Unterhaltungswert, Action und für viele Zielgruppen geeignet. Trotz hohem Fun-Faktor kann das Spiel für gezielte Lernprozesse vielfältig eingesetzt werden. Ob im geschäftlichen oder schulischen Umfeld. Aber es kann auch zur reinen Unterhaltung genutzt werden.

Das smarte(phone) Spielvergnügen

Auf den Internetseiten der Pfadibewegung oder von JungwachtBlauring steht noch der klassische Begriff «Postenlauf», bei «actionbound» heisst er einfach Bound, was sich auch aus dem Programmnamen heraus ergibt. Inhaltlich unterscheidet sich der Newcomer vom Klassiker kaum. Eine Wegstrecke auf bekanntem oder unbekanntem Gelände ablaufen, einzelne Posten / Zielpunkte ansiewern und vor Ort Aufgaben lösen, Fragen beantworten, Aktionen durchführen. An die Stelle von Papier und Bleistift ist das Smartphone oder Tablet gerückt, auch die traditionelle Landkarte (1:25'000) ist nicht mehr notwendig. Dafür ist ein gutes GPS wichtig und dazu sei erwähnt, dass sich dieses in Städten zwischen Mauern und hohen Häusern meistens nicht problemlos nutzen lässt. In Städten sind Strassen- und Häusernamen also immer noch angezeigt, auf freiem Gelände lässt sich hervorragend mit Koordinaten arbeiten. Sowohl die klassische Variante als auch der Neuling setzen voraus, dass man seinen Postenlauf oder seinen «Bound» selbst ausprobiert, bevor man andere auf den Weg schickt.



Quo vadis... Foto: Anselm M. Sellen

Um einen Bound zu spielen, benötigt man ein Smartphone (iOS oder Android) oder Tablet, auf welchen man die kostenlose App installieren kann.

Interaktive Handy-Rallye

Ein Bound ist also eine interaktive Handy-Rallye mit der spannende, lustige und lehrreiche Bounds gespielt werden. Dem erwähnten Prinzip «Postenlauf/Schnitzeljagd» folgend, wird das Spiel erweitert durch Medieninhalte, Internet und die Möglichkeit als Spieler selbst etwas beizutragen. Bounds können privat gespielt, aber auch öffentlich freigegeben werden (siehe Abbildung).

Die öffentlichen Bounds können unter anderem eine Vielzahl von Aufgaben erfüllen, so zum Beispiel ein alternativer Stadtführer oder ein Hilfsmittel, neuen Studenten an einer Universität einen Überblick mit einem Rundgang zu schaffen. Auch Museen nutzen z.B. «actionbound – so können sich Besucher mit der App virtuell durch die Örtlichkeit führen lassen bzw. diese gezielt entdecken. So kann man ein eigenes Quiz, eine interaktive Schnitzeljagd, eine Bildungsroute oder einen Multimedia-Guide durch einen Ort zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten in Bildung und Ausbildung oder zum Spass mit Freunden und Familie erstellen.



Öffentliche Actionbounds werden inzwischen hundertfach und weltweit gespielt. Tipp für Online-Leserinnen und Leser:  aufs Bild klicken und los geht die Weltreise: entdecke die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten.

Preisgekrönt

Das Spiel hat zuerst in Deutschland sehr schnell einen hohen Bekanntheitsgrad erreicht und erhielt verschiedene Auszeichnungen.

Die Macher

Die Erfinder von Actionbound sind der heutige CEO Simon Zwick und CTO Jonathan Rauprich. Zwick ist Medienpädagoge und hat Actionbound 2012 gegründet, um seine vielseitigen medienorientierten Interessen zu vereinen. Rauprich studierte Informatik, war Programmierer der ersten Stunde und wird als scharf- und hellsichtig und als Selbstdenker beschrieben: er entwickelte Actionbound mit und sorgt für die laufende technische Weiterentwicklung. ● (lb/C. Schneckenburger)

Links

Weitere, umfassende Informationen

 [Link: Offizielle Website Actionbound](#)

Erklärvideo

 [Youtube: offizielles Erklärvideo von Actionbound](#)

Bad News für Pokerspieler – die Maschine siegt auch beim Poker

Spielinfo berichtete in der Ausgabe 1/2016 (Schwerpunkt «Digital») über den Sieg des Computers gegen den Mensch im Spiel «Go» - nun hat's auch den Pokerspieler erwischt. Dabei galt Bluffen als urmenschliche Eigenschaft.

Poker galt unter den Spielen bisher als letzte menschliche Bastion. Gute Pokerspieler erfahren durch die Spielweise des Gegenübers viel über seine Denkweise und vielleicht auch über seine Karten. Beim Poker ist, nebst Erfahrung und mathematischem Wissen auch Intuition und die Fähigkeit zu bluffen gefragt. Also scheinbar ungeeignet für Computer.

Eine von der Carnegie Mellon University entwickelte Software (Liberatus) trat gegen vier Poker-Profis an. 20 Tage dauerte das Spiel. Die Software musste täglich in einzelnen Sessions bis zu 10 Stunden gegen die Profis antreten. Damit der Faktor Glück keine Rolle spielt, wurden über 100'000 Hände gespielt. Die Software lag bereits zwei Tage vor Spielende mit 1,7 Millionen Dollar in Führung – uneinholbar für die

menschlichen Pokerspieler. Für die künstliche Intelligenz ist das ein Meilenstein.

Bei Texas

Hold'em hält der Spieler für den Gegner unbekannte Karten. Es gibt also eine Lücke, Informationen fehlen. Bisher eine fatale Ausgangslage für Computer. Der Sieg beim Pokern beweist jetzt aber: Künstliche Intelligenz ist nun in der Lage ohne vollständige Informationen, erfolgreich Entscheidungen zu fällen, sogar zu bluffen, wenn die definitive Lösung nicht bekannt ist.

Der Institutsleiter der Carnegie Mellon University, die das Programm entwickelt hat, kann sich viele Einsatzmöglichkeiten für die Software vorstellen: Smartphones, die Verhandlungen führen oder den besten Preis beim Autokauf aushandeln. Aber auch Anwendungsmöglichkeiten in der Medizin oder der Politik sind denkbar. ● (srf)

 [Link: Originaltextquelle SRF Kultur](#)



Das Pokerface bleibt dem Menschen, den Sieg erringt trotzdem die Maschine.

Hidden Folks – Wimmelbilder interaktiv



Es gibt wohl kaum ein Kind auf dieser Welt, das nicht schon einmal freudig nach dem rot-weiss gestreiften Walter gesucht hat.

Jetzt gibt es mit «Hidden Folks» eine interaktive «gamifizierte» Wimmelbildbuch-Neuaufgabe für unterwegs. Auf insgesamt 14 handgemalten Tafeln kann man nach versteckten Leuten und Gegenständen suchen, die jeweils unten am Bildrand angezeigt werden. «Hidden Folks» ist erhältlich für iPhone und iPad oder Windows, Mac und Linux. ● (ar)



Miniserie «Spielinfo Digital: Wissen» Gamer ABC (Fortsetzung und Schluss)

Gilden

siehe «Clan»

Headshot

Der Begriff Headshot – deutsch Kopfschuss – kommt vor allem in Ego-Shootern vor. Ein Headshot ist meist ein einzelner tödlicher Schuss.

HP

Englisch: hit points / health points. Lebenspunkte des Spielers oder einer anderen Figur. In vielen Spielen startet der Spielcharakter mit einer gewissen Anzahl Lebenspunkte. Sind diese (z.B. durch Verwundung) aufgebraucht, stirbt der Charakter.

Imba

Englisch: imbalanced. Viele Spieler benutzen diesen Begriff, wenn sie aussagen möchten, dass ihnen das Kräfteverhältnis in irgendeiner Form unausgewogen erscheint (Waffe zu stark, Einheit zu mächtig etc.).

Lag

Netzwerkbedingte Verzögerungen, Störungen oder Unterbrüche. Lags werden besonders in Spielen zu einem Ärgernis, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt (Ego-Shooter und Strategiespiele).

LAN

Ein Local Area Network, zu Deutsch lokales Netzwerk, ist ein Rechnernetz. Es verbindet mehrere Computer entweder via Kabel oder kabellos (WLAN) miteinander. Mit dieser Verbindung lässt sich mit den Geräten Informationen (Daten) austauschen oder eben gemeinsam spielen.

Level

Bei vielen Games durchspielt man sogenannte Levels, also (Schwierigkeits-)Stufen. Jeder Level hat sein eigenes Ziel, z.B. eine gewisse Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt zu haben. Hat man das erreicht, kommt man zum nächsten Level. Oftmals kann man in einem neu erreichten Level neue Fähigkeiten oder Gegenstände für die Spielfigur verwenden.

Mod

Modifikationen erweitern das Hauptspiel um weitere Features. Sie sind kostenlos erhältlich, setzen jedoch das Originalspiel voraus. Solche Mods werden oft von Hobby-Entwicklern einfach aus Spass gemacht, oder um von professionellen Spieleentwicklern entdeckt zu werden.

MMO

Englisch: massive multiplayer online, zu Deutsch Massen-Mehrspieler-Online-Spiel. Ein Massively Multiplayer Online Game (auch «Massive» statt «Massively») sowie die Unterkategorien MMORPG (massive multiplayer online roleplaying game) oder MMOFPS (massive multiplayer online first person shooter) sind ausschließlich über das Internet spielbare Computerspiele, bei denen gleichzeitig mehrere Tausend Spieler eine persistente virtuelle Welt bevölkern bzw. bespielen können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatare der Spieler werden auf Servern verwaltet. Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein Programm mit dem Server. Dieses Programm enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik etc.), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird. Das bekannteste Beispiel für ein MMORPG ist World of Warcraft.

Mob

siehe «Creeps»

Newbie

Ein Neuling, Amateur, Laie. Häufig werden Spieler als Noob beschimpft, weil sie sich (versehentlich) grobe Fehler leisten.

Noob

siehe «Newbie»

Ganze Serie zum DownloadText

 [Link: hier geht's zum Downloadcenter Spielinfo](#)



Patch

Kleine Hilfsprogramme, die Fehler in einem Spiel ausbügeln oder Verbesserung in der Spielbalance mit sich bringen. Patches können das Programm auch um neue Inhalte erweitern.

PEGI

Pan European Game Information. Ein von der Industrie, dem Verkauf und dem Jugendschutz geschaffenes Label, welches die Spiele nach Alterskategorie klassifiziert. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz. Die PEGI-Freigabe ist in der Schweiz nicht gesetzlich verankert. Die Händler in der Schweiz haben sich aber über einen «Code of Conduct» (2008) geeinigt, diese Altersfreigaben im Verkauf einzuhalten.

Quest

Der Begriff bezeichnet eine Aufgabe, einen Auftrag oder eine Mission in einem Spiel. Dabei gibt es die Hauptquests (auch Mainquests) und die Sidequests. Letztere sind zur Erfüllung des Spielziels nicht zwingend notwendig, bringen aber häufig zusätzliche Boni in Form von Erfahrungspunkten oder Gegenständen mit sich.

Raid

Ein Zusammenschluss von Spielern (zum Beispiel in einem Online-Rollenspiel) mit dem Ziel, eine grössere Aufgabe zu erledigen.

Respawn

siehe «Spawn»

Rush

Eine beliebte Taktik in Strategiespielen. Mit einem Rush versucht man den Gegner innerhalb der ersten paar Minuten zu vernichten. Dem haben besonders Einsteiger nichts entgegenzusetzen. Frühzeitig erkannt, lassen sich Ruses aber ziemlich leicht vereiteln.

Sandbox

Ein Spielkonzept, welches den Spielenden fast jederzeit ermöglicht, die Hauptaufgabe und Geschichte zu unterbrechen und sich anderer Aktivitäten zu widmen. Minecraft hat diese Idee auf ein neues Level gebracht. Charakteristisch für Sandbox-Titel ist eine offene, frei erkundbare Spielwelt.

Skill

Herausragende Fähigkeit in einem Spiel (zum Beispiel ein Zauberspruch) oder eines Spielers z.B. in Ego-Shootern oder beim Fussballspiel FIFA.

Spawn

Als Spawn wird das Erscheinen eines Objekts oder eines Spielers in einem virtuellen Raum bezeichnet. Wird der Spieler ausgeschaltet, etwa während einer laufenden Mehrspielerpartie, kann er in der Regel sofort oder nach kurzer Zeit wieder in das Spiel einsteigen (respawnen)

Tank

Tanks sind Spielcharaktere (etwa in Online-Rollenspielen), welche die Aufgabe haben, hauptsächlich Schäden zu absorbieren, beziehungsweise von der Gruppe abzuwenden. Sie zeichnen sich durch besonders viele Lebenspunkte und einen hohen Rüstungswert aus.

Walkthrough

Walktroughs sind nichts anderes als vollständige Lösungsanleitungen für Computerspiele. Wer sich eine solche Lösungsanleitung organisiert, kann also quasi durch das Spiel hindurchspazieren (to walk trough).

XP

Englisch: experience points. Kurzwort für Erfahrungspunkte, welche oft in verschiedensten Spielen gesammelt werden (müssen). Hat man eine gewisse Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt, kommt man zum nächsten Level. ●

Ende der Miniserie «Gamer ABC». Gehört dieses «Vokabular» bald zur Allgemeinbildung? Für aktive Spielprofis kann dies durchaus zutreffen. Und aufschlussreich ist es auch.

Genève : Jeux vidéo au menu des activités extrascolaires?

Texte : DAVID RAMSEYER

La Ville de Genève pourrait bientôt proposer des cours consacrés à des jeux en réseau. Porté par des privés, le projet entend aussi combattre les addictions.



(Photo: AFP/Robyn Beck)

«On n'est pas là pour encourager les jeunes à jouer: ils le font déjà. Nous voulons les aider à privilégier la qualité plutôt que la quantité», insiste Nicolas Pidancet, du comité de Geneva E-Sport. La fédération genevoise de jeux vidéo, qui regroupe une dizaine d'associations, souhaite organiser des cours dans le cadre des activités extrascolaires de la Ville de Genève. Son projet a déjà fait l'objet de plusieurs rencontres avec l'administration. «Il est à bout touchant», précise le conseiller administratif Sami Kanaan, chargé de la culture et des sports.

A raison de deux heures hebdomadaires pour quelques CHF 40 par semestre, des coaches encadreraient des jeunes de 12 à 17 ans appelés à évoluer en équipe sur trois titres: «League of Legends» (stratégie et réflexion), «Hearthstone» (jeux de carte) ou «Super Smash Bros» (combat). «Les notions de respect et de fair-play font partie des vertus pédagogiques que nous voulons transmettre», précise Romain Bodinier, président de Geneva e-sport.

Éviter le jeu compulsif

Les cours doivent permettre aux participants de développer leur dextérité et les techniques de jeu. L'objectif n'est pas seulement d'exploser les

La Ville est séduite – mais pose des conditions

« Du moment que ça existe, que ça a du succès et que c'est bien encadré, autant accompagner le phénomène plutôt que l'ignorer, clame le conseiller administratif Sami Kanaan. De plus, du point de vue culturel et économique, la création numérique nous intéresse ». La Municipalité est donc favorable au projet mais pose ses conditions. La sensibilisation et la prévention à l'addiction aux jeux vidéo devront impérativement faire partie du contenu des leçons, sur lesquelles la Ville aura un droit de regard. Enfin, les coaches devront apporter la preuve de leur expérience pédagogique avec des enfants. Les cours, dont le budget devrait s'élever à environ CHF 10'000, pourraient débiter à la rentrée 2018. A Lausanne, des projets semblables sont en gestation. Mais ils sont plus orientés sur des jeux vidéo éducatifs, note le Service des écoles.

scores. Mieux savoir jouer permet aussi aux gamers de ne pas passer des heures à s'acharner compulsivement sur une partie.

L'encadrement des coaches, tous au bénéfice d'une expérience pédagogique avec des ados, vise aussi à les sensibiliser au jeu compulsif. «Il y aura des interventions régulières de spécialistes du jeu abusif, confirme Nicolas Pidancet. Les cours nous permettront aussi d'échanger avec les parents, c'est très important».

Intérêt du monde scientifique

Spécialiste à l'Université de Genève de l'impact des nouvelles technologies sur le cerveau, Daphné Bavelier applaudit la démarche. «La sensibilisation à l'utilisation saine ou malsaine des outils informatiques n'existe quasi pas dans le cadre institutionnel», note la professeure en psychologie.

Selon elle, il n'existe aucune étude sur la corrélation entre sensibilisation et baisse de l'utilisation à risque. «Cela paraît logique, mais ce n'est pas démontré scientifiquement. Ces cours serviront donc aussi à récolter des données sur la question. C'est une excellente chose!». ●

«Paluta» - «Dar la Portga», «Pfurra»

Im Zeitalter der modernen und digitalisierten Spielwelt ist der Blick zurück, zum Ursprünglichen eine wohlthuende und interessante Abwechslung. Spielen wie zu Grossmutterns Zeiten. Mehr als das. Diese Geschichte lehrt uns vieles. Über unsere Kultur, über uns selbst. Sie beantwortet Fragen nach den Ursprüngen, der Entwicklungen und Hintergründe. Diese Beobachtungen und Erkenntnisse sind nicht zuletzt auch ein Hilfsmittel, Gegenwärtiges in einem anderen Licht zu sehen. Sie sorgen für Erinnerung und Nichtvergessen. So sind wir dankbar für die akribisch recherchierenden Menschen und Institutionen, die einen wichtigen Beitrag dazu beisteuern, damit alte Spiele und Gebräuche nicht vergessen gehen.

In diesem ersten Beitrag der neuen Spielinfo-Serie «Verlorene Spielwelten» berichtet unser Gastautor, der Historiker Dr. Fabian Brändle über die Spielwelt der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. (1b)



Geissen: Die Buben werfen nach der Geiss. Einer hütet (Hirt) und muss die umgeworfene Geiss immer wieder aufstellen. Unterdessen holen die andern ihre Stöcke. Berührt aber der Hüter, während die Geiss aufrecht steht, einen Mitspieler innerhalb des umgrenzten Spielplatzes mit der Hand oder mit einer Rute, wird der Getroffene Geissshirt.".
Abbildung: J.B. Masüger /Artemis-Verlag Zürich 1955

Kindliche und jugendliche Spielwelten in Graubünden um 1900 bis 1950

Text: FABIAN BRÄNDLE

Der im Jahrzehnt vor dem Ersten Weltkrieg in der Bündner Kantonshauptstadt Chur aufgewachsene Mathematiker Heinrich Jecklin (1901-1996) war ein getreuer Chronist des Alltags seiner Heimatstadt. Er nahm in einer seiner zahlreichen Publikationen direkten Bezug auf eine Aussage seines Churer Landsmanns Hildefons Peng, wonach «die früheren Kinderspiele, insbesondere jene der Knaben, dem Moloch Fussball zum Opfer gefallen seien.» Für Heinrich Jecklin war diese Aussage Hildefons Pengs nur bedingt richtig. Er meinte im Gegenzug, dass vornehmlich das Auto und der zunehmende Strassenverkehr die Kinder von der Strasse vertrieben und somit die reiche, öffentliche Kultur der Churer Kinderspiele zerstört hätten. Anschliessend schrieb H. Jecklin

eine Liste von in seiner Jugend populären Kinderspielen nieder, beispielsweise das Ballspiel «Paluta», «Fangis» (Fangen, auch «Tschiggalis» oder «Aaschlagitis» genannt), diverse Murnel-



Foto: aus Blog «i-tüpfel»

spiele in verschiedensten Varianten («Ab-spicka»; «Spick und Spann»; «Mürla»; «Äugla»; «Händla»), das Spielen mit Kreiseln («Pfirra» oder «Pfurra» genannt), das Spielen mit Reifen.



Foto: Hermann Völker

Interessanterweise spielten Mädchen und Knaben in Chur einzig «Paluta» sowie «Fangis» gemeinsam. Die Mädchen vergnügten sich vornehmlich mit Seilspringen oder mit «Himmel und Hölle» («Spärzspiel») und waren von rauen Strassenspielen ausgeschlossen.

In den frühen 1970er Jahren, zum Zeitpunkt der Niederschrift seiner Erinnerungen, waren die genannten Spiele gemäss Heinrich Jecklin bereits weitestgehend verschwunden, namentlich die öffentlichen Knabenspiele. Dieser an sich eher traurige Befund gilt zumindest für Chur, im ländlichen Raum dürften sich die traditionellen Spiele etwas länger gehalten haben. Der Churer Bürger Heinrich Jecklin ist zum Glück nicht der einzige Bündner Autor, der abgegangene Kinderspiele schriftlich festhielt. Mithilfe weiterer Stimmen aus dem dreisprachigen und talreichen Kanton soll im Folgenden gleichsam eine (unvollständige) Archäologie der kindlichen und jugendlichen Bündner Spielwelten unternommen werden.

Ignaz Cathomen: Schnitzen, Einlochen und Werfen

Ignaz Cathomen, geboren im Jahre 1934, wuchs im kleinen Bergdorf Falera als Sohn einer zwölfköpfigen Bergbauernfamilie in bescheidenen Verhältnissen auf. Er war ein guter Beobachter des Alltags, der katholischen Rituale und ein präziser Chronist der fundamentalen wirtschaftlichen und kulturellen Veränderungen, die sein Tal, Teil der «weissen Arena», aufgrund des

Wintersporttourismus in den letzten vierzig Jahren erfahren hat.

Ignaz Cathomen lernte gern und war ein entsprechend guter, interessierter Schüler. Die ökonomische Armut der Familie und der Nachbarn äusserte sich nicht zuletzt in der Spielkultur. Dazu schreibt Ignaz Cathomen: «Spielzeug zu kaufen, kam uns nicht in den Sinn. Denn spielen im Sinne von Klötzchen stapeln, das kannten wir nicht. Spielen war für uns ein Handwerk im Kleinen. Vom Zuschauen hatten wir von klein auf gelernt, Vaters Scheune und sein Werkzeug zu nutzen. Was wir uns zum Spielen wünschten, machten wir mit seiner Hilfe selber. Wir schnitzten Kühe und Kälber aus Fichtenholz, sogar trachtige Kühe, um das Leben im Stall im Kleinen nachzuvollziehen. Dutzende hatten wir in unserem Bubenstall.»

Die Knaben liebten den Wettkampf, wollten unbedingt gewinnen. Sie spielten beispielsweise das italienische Mora-Spiel. Ein wohl nur lokal verbreitetes Spiel hiess «Dar la Portga», das Schwein schlagen. Das Spiel erklärt Cathomen: «Als Schwein diente eine leere Dose oder ein anderer, solider, beweglicher Gegenstand von geeigneter Grösse. Wir Buben bildeten zwei Mannschaften und standen mit Stecken bewehrt rund um ein Loch. Abwechslungsweise versuchte eine Mannschaft, die Dose durch die Abwehr des Gegners hindurch ins Loch zu befördern. Dabei ging es manchmal hart zu, sodass selten einer



Ignaz Cathomen vor seinem Haus in Falera. Foto: RTR/H. Giger

ohne blaue Flecken nach Hause kam.» Die Härte war ein Kennzeichen der Bubenspiele. Nur wer Schmerzen tapfer aushielt und nicht weinte, galt als echter Knabe. Diese Einstellung schloss

Mädchen von solchen Kampfspielen aus. In den Schulwochen vom Herbst bis zum Frühling spielten die Knaben Faleras während der Pausen leidenschaftlich gerne «Fancengia», Schlagball, der in vielen verschiedenen Varianten auch in anderen Gegenden der Schweiz bekannt war und dem amerikanischen Baseball ähnelt. «Es war ein ständiges Rennen, vorwärts und rückwärts, und ein Springen zur Seite, um vom Gegner nicht mit dem Ball getroffen zu werden. Keuchend sassen wir danach in den Bänken, wenn Lehrer Casutt wieder das Zimmer betrat», erinnert sich Ignaz Cathomen. Solche regional im Regelwerk verschiedene Schlagball-



spiele erwähnt auch der «Turnvater Graubündens», der europaweit bekannte und vernetzte Bündner Bauernsohn, Churer Gymnasial- und Turnlehrer sowie Hauptmann und Verbeiter des Soldatenturnens Johann Baptist Masüger (1889-1964), der mit Hilfe lokaler Gewährsleute und Volkskundler in mehreren Publikationen unermüdlich vermeintlich typische, «alteidgenössische», traditionelle Spiele dokumentierte. Für Graubünden beispielsweise kannte J. B. Masüger unter anderem die Schlagball-Varianten «Palettaschlagen» (Schanfigg), «Palettu» (Davos-Glaris), «Paletta» (Grüsch um 1890), «Höhlenball» (Truns) sowie, «Grossa»/«Klina» (St. Moritz um 1920). Es ist gut möglich, dass J.B. Masügers dokumentarische Sammelwerke einem Ignaz Cathomen oder einem Heinrich Jecklin vertraut waren. Vielleicht wollten Autoren



Sackgumpen: J. Fischart erwähnt das Spiel 1575 unter dem Namen "Sackzucken". In Graubünden und auf Sennenkilbilen in der Innerschweiz wurde es noch um die Jahrhundertwende gespielt. Abbildung: J.B. Masüger

wie I. Cathomen und H. Jecklin ihrerseits einen kleinen Beitrag zum Erhalt der Bündner Spielkultur leisten. J.B. Masüger jedenfalls ging es nicht zuletzt darum, «alteidgenössische» Eigenarten zu bewahren und besonders die Wehrkraft der männlichen Jugend zu fördern, wobei er als Lehrer auch ein Förderer des Turnunterrichts für Mädchen war.

In der Einleitung zum «Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele» schreibt Masüger im Jahre 1955: «Es ist höchste Zeit, die alten Schweizer-spiele zusammenzutragen und zu ordnen, bevor die Reste der Überlieferung ins Meer der Vergessenheit versunken sind. Ich setze mich hier ganz für diese Aufgabe ein. Mein Buch will: altes Schweizer Kulturgut der Volkssitte vor dem Vergessen bewahren, den Schweizern von heute und morgen zeigen, mit welchem Fleiss und mit welcher Leidenschaft und Einfachheit unsere Vorfahren ihre Spiele gepflegt haben. Wir wollen die schönsten davon wieder betreiben und daraus befreiende Kraft und uns schützende schlichte Schweizer Art schöpfen.» Im Nachwort zieht Masüger Bilanz: «Heute sind viele früher eifrig betriebene heimelige Spiele leider verschwunden. Nur wenige alte, vor allem

Schwingen, Nationalturnen und Hornussen, haben unter dem Schutz starker Vereine und liebevoller Hingabe einflussreicher Männer die entscheidenden Jahre überstanden und konnten sich darauf entfalten.» Und weiter: «Die verbindliche Volksschule und die Armee führen unser Volk zusammen. Vorunterricht, Vereine, Verbände und jeder verantwortungsbewusste Einzelne haben

«Die verbindliche Volksschule und die Armee führen unser Volk zusammen. Vorunterricht, Vereine, Verbände und jeder verantwortungsbewusste Einzelne haben die schöne Aufgabe, dieses unser Volk umschliessende Band einigender Ewigkeitswerte auch durch die naturnahe, wenig Kosten verursachende, jedem zugängliche Heimatspiele zu festigen»

Johann Baptist Masüger (1889-1964)

die schöne Aufgabe, dieses unser Volk umschliessende Band einigender Ewigkeitswerte auch durch die naturnahe, wenig Kosten verursachende, jedem zugängliche Heimatspiele zu festigen». Dieses Zitat zeigt auf, dass Johann Baptist Masigers umfangreiches Werk durchaus im militaristischen (militärischer Vorunterricht!), nationalistischen Kontext zu verorten ist.

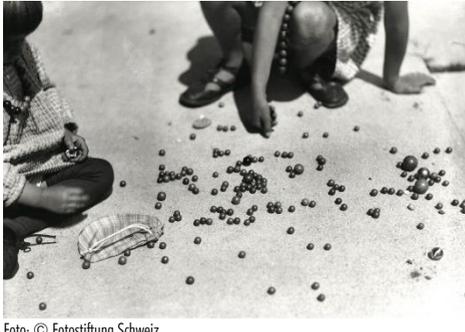


Foto: © Fotostiftung Schweiz

In den Kriegsjahren 1939 bis 1945 eroberte «König Fussball» auch die relativ abgeschiedene Bergwelt Faleras. Dazu nochmals Ignaz Cathomen: «Polnische Soldaten brachten ihn mit. Sie waren in den schulfreien Sommermonaten, von Mitte April bis Mitte Oktober, im Schulhaus interniert, um die Allmend zu roden. Klar, dass uns die Polen mit ihrem Spiel imponierten. Wir konnten zwar kaum ein Wort mit ihnen wechseln, aber Bälle, das ging prima. Es dauerte nicht lange, und Fussball war auch in Falera König.» Fussball und Eishockey als weltweite, im Spitzenbereich teilweise bereits professionalisierte «Sportbewegungen» homogenisierten sozusagen auch Graubündens noch um 1930 relativ eigenständige Spiel- und Sportwelt.

Trotz der neuen, von Polen eingeführte Konkurrenz vermochte sich in den 1940er Jahren ein originelles Wurf- und Schleuderspiel zu halten: «Um die Pfeile zu werfen oder besser zu schleudern, legten wir den Pfeil auf Messers Schneide, brachten ihn ins Gleichgewicht und schnitten genau dort, im Schwerpunkt, eine Kerbe. Zum Schleudern brauchten wir einen Stecken, an dessen einem Ende eine Schnur befestigt war. Ans lose Ende der Schnur, die etwa gleich lang wie Pfeil und Stecken war, machten wir einen Kno-

ten, der sich in der Kerbe auf dem Löffel einhängen liess. Mit dem Pfeil in der Linken und dem Stecken in der Rechten spannt man die Schnur und schleudert den Pfeil weg.» Geschickte Schnitzer und gute Techniker schleuderten den Pfeil, rätoromanisch «Palia» genannt, gut und gerne mehr als hundert Meter weit! Später erfuhr Ignaz Cathomen, dass dieses Spiel auch in anderen Dörfern der Surselva bekannt und beliebt war. Er brachte es als alter Mann seinen Enkeln bei, die davon ganz begeistert waren. Doch scheint auch dieses «Schleuderspiel» von der heutigen Jugend Faleras nicht mehr praktiziert zu werden. «Im Dorf ist heute so viel Verschiedenes möglich. Velofahren zum Beispiel. Das konnten wir auf den Schotterstrassen noch nicht. Wir spielten Basketball, aber mit kleinen Bällen».

Heinrich Jecklin: «Gluggara» und «Steck-verreck»

Der bereits zu Beginn dieses einführenden Textes zitierte Churer Bürger und Chronist Heinrich Jecklin beschrieb für die Jahrzehnte um 1900 eine ungemein reiche lokale kleinstädtische Spielkultur. Bestimmte Spiele wie das «Murmeln» (genannt «Gluggara») unterschieden sich nur im Detail von schweiz- und europaweit bekannten kindlichen Freizeitvergnügungen. Das Murnenspiel auf der Strasse oder auf dem Trottoir war wie gesagt den Knaben vorbehalten. «Des weitem unterhielten sich die Buben mit Kreiseln, als Pffira oder Pffura bezeichnet, die man mit einer Schnur in Drehung versetzte und dann mit Peitschenhieben antrieb. Es gab bei diesem Spiel richtige Virtuosen. Auch das Spielen mit Reifen, sogenannten Schmierbüchsa, war



Kreiselspiel oder Pffira oder Pffura (1906): Ein mit einem Band umwickelter Kreisell wird durch schnelles Ziehen an einem Stock zum Drehen gebracht und per Peitschenschlag im Drehzustand gehalten. Foto: Peter Willi (Archiv Blattmann)



Foto: © imago stock&people

gang und gäbe. Die Mädchen ihrerseits vergnügten sich mit Seilgumpen oder Seiljucken, und wenn das Seil immer schneller und schneller geschwungen wurde, nannte man das salza. Oder sie machten das Spärzspiel, es ist dies das weit herum unter dem Namen «Himmel und Hölle» bekannte Spiel, wobei man über ein Bein hüpfte und dabei einen flachen Stein über Felder stösste, die mit Kreide auf den Boden gezeichnet sind,» so erinnert sich Heinrich Jecklin. Neben dem Fangspiel «Paluta», das Mädchen und Knaben im Spiel ausnahmsweise vereinte, waren in Chur um 1910 diverse weitere Spiele üblich. Dazu sei nochmals eine Aufzählung Jecklins zitiert: «Namariäfatis (ein Ballspiel), Steck-verreck (ein Spiel mit Sackmesser oder zugespitztem Stecken), Landjäger und Schelm (ein Fangspiel), Boga-Schüssa, Eier-Tröla (zu Ostern), Drachastiga (im Herbst auf der Quader), Schilfara (im Winter) usw. usw.» ●

Fabian Brändle



Foto: Fabian Brändle

Dr. phil. Fabian Brändle (*1970), Toggenburger, ist freischaffender Historiker und Autor.

Er forscht und publiziert zur Geschichte der Demokratie, zur Volkskultur, zur Geschichte des Sports, zur populären Autobiographik und zur Geschichte des Folk.

Literatur und Quellen

- Ardüser, Irmgard. **Alte Kraft- und Bewegungsspiele in Graubünden.** In: Terra Grischuna 1979/6, S. 355-358.
- Berther, Francescg. **Der Kälberhirt vom Val Milar.** Jugenderinnerungen von Francescg Berther. Rueras: Selbstverlag 1996.
- Bühler, Valentin. **Alte Fastnachtsbräuche und -spiele in Davos und Prättigau (1875).** In: Davoser Revue 11 (1936), S. 146-150,
- Cathomen, Ignaz. Falera. **Unser Leben hängt an einem Seil.** Autobiografie eines Dorfs in Graubünden. Aufgezeichnet von Markus Maeder. Zürich: Verlag Neue Zürcher Zeitung 2016.
- Jecklin, Heinrich. **Alt-Churer Varia.** Der «Erinnerungen an Alt-Chur» dritter Teil. Chur: Buch- und Offsetdruck Bischofberger AG 1976.
- Masüger, Johann Baptist. **Leibesübungen in Graubünden einst und heute.** Chur: Selbstverlag 1946.
- Masüger, Johann Baptist. **Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele.** Illustriert von Hans Bosshardt. Zürich: Artemis Verlag 1955.
- Peng, Hildefons. **Chur ist schön. Ernstes und Heiteres aus einer kleinen Stadt.** Disentis: Dersertina Verlag 1965.

 [Link: Weitere alte Kinderspiele im Netz](#)

Geschichte von unten! Weitere Forschungsgebiete sind Alltagsgeschichte, Kindheitsgeschichte, Tagebücher, Irland und das Elsass. Er zeichnet verantwortlich für zahlreiche Veröffentlichungen zur Sportgeschichte, darunter (mit Christian Koller) »Goal! Kultur- und Sozialgeschichte des modernen Fussballs«. Als Irlandfan mag er irische Sportarten und Spiele sowie das beste Kinderspiel der Welt, «Subbuteo».

 [Link: Kontakt-Mail Fabian Brändle](#)

« Annemariili, Zuckerschiili. »

(von Unbekannt aus der Gegend von Chur)

Aphasie (Sprachstörung): Spieltherapie mit Wimmelwörterspiel

Die Sprache ist unser wichtigstes Kommunikationsmittel. Sie schafft direkten Zugang zum Mitmenschen und hat eine zentrale Bedeutung. Aphasie (griechisch: «Verlust der Sprache») ist eine Sprachstörung, die nach abgeschlossenem Spracherwerb auftritt. Die Schweizer Organisation «aphasie suisse» hilft betroffenen Patienten. Unter anderem auch mit einem für Therapiezwecke entwickeltem Spiel: «Wörter wimmeln». (1b)



Abbildung: wordpress.com

Was ist eine Aphasie (Sprachverlust)?

Wenn es zum teilweisen oder völligen Verlust der bereits vorhandenen Sprachfähigkeit kommt, spricht man von einer Aphasie. Durch eine Schädigung von bestimmten Regionen im Gehirn kommt es zur Störung des Sprachsystems. Ursachen sind zumeist Durchblutungsstörungen, denen veränderte Gefäße der betroffenen Hirnareale zugrunde liegen. Eine Aphasie tritt nach bereits erworbener und abgeschlossener Sprachentwicklung auf. Durch die Aphasie kommt es zu einer Sprachstörung oder der Beeinträchtigung des Sprachverständnisses bzw. der Sprachbildung. Eine Aphasie beeinträchtigt die Kommunikationsfähigkeit, jedoch ist es kein Zeichen geistiger oder psychischer Behinderung.

Ursachen

Als Ursache für eine Aphasie gilt immer eine Schädigung des Gehirns, wobei bei über 80% al-

ler Fälle ein Schlaganfall der Auslöser ist. Weitere Ursachen: ein direktes Schädel-Hirn-Trauma, Gehirntumore und -entzündungen. Wenn Kinder von einer Aphasie betroffen sind, ist zum überwiegenden Teil ein Schädel-Hirn-Trauma auslösende Ursache, zumeist durch einen Unfall, aber auch beim Sport, Spielen und traurigerweise auch durch körperliche Gewalt.

Symptome

Je nach betroffener Hirnregion zeigen sich unterschiedliche Formen der Aphasie:

- ⊕ **Die Broca-Aphasie:** Der Betroffene kann keine grammatikalisch korrekten Sätze mehr bilden.
- ⊕ **Die Wernicke-Aphasie:** Beeinträchtigung des Sprachverständnisses, der Betroffene kann selbst einfache Wörter nicht verstehen.
- ⊕ **Die Amnestische Aphasie:** Der Betroffene leidet unter erheblichen Wortfindungsstörungen.
- ⊕ **Die Globale Aphasie:** Der Betroffene ist kaum zu einer sprachlichen Äußerung fähig, ausserdem kommt es zu Sprachautomatismen (wiederkehrende unpassende Äußerungen), schwerste Form der Aphasie.
- ⊕ **Sonderformen:** Leistungsaphasie (das Nachsprechen von Sätzen oder Wörtern funktioniert nicht) und die transkortikal-sensorische Aphasie (Wortfindungsprobleme, schlechtes Sprachverständnis, Sätze und Wörter können nachgesprochen werden).

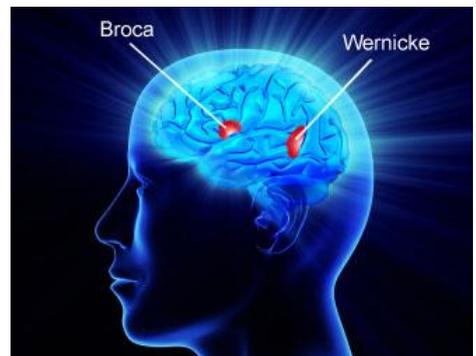


Abbildung: wordpress.com

Behandlung



Buchstabe für Buchstabe, Wort für Wort: Therapieübungen mit Aphasie Patient.
Foto: Schneider Kliniken.

In der Regel wird bei einer Aphasie eine Sprachtherapie durchgeführt. Da die Therapie bei vielen Betroffenen gute Erfolge erzielt, sollte so früh wie möglich mit der Behandlung begonnen werden. Zunächst wird versucht, die Sprachleistung wieder zu reaktivieren. Dann werden die Sprachübungen auf die jeweilige Art der Aphasie zugeschnitten: Die dritte Phase hat das Ziel, die erzielten sprachlichen Leistungen in die alltägliche Kommunikation zu übertragen, oft werden diese Übungen in therapeutischen Gruppen erarbeitet.

«aphasie suisse»: Fachgesellschaft und Betroffenen Organisation

Das Gefühlsleben der Betroffenen ändert sich sehr stark; viele fühlen sich nicht mehr als vollwertiger Mensch und scheuen den Umgang mit anderen. Hierfür gibt es inzwischen einige Selbsthilfegruppen, die den Kontakt zu anderen Betroffenen herstellen. So können auch in der



Der Verein «aphasie suisse» stellt Aphasie Patienten und -Angehörigen vielfältige Informationen und Hilfsangebote zur Verfügung. Foto: aphasie suisse

Schweiz Aphasie Betroffene Hilfe und Unterstützung finden: «aphasie suisse» ist eine Non-Profit-Organisation im Gesundheits- und Sozialbereich. Die schweizweit tätige Fachgesellschaft und Betroffenenorganisation wurde 1983 als Verein gegründet und ist politisch und konfessionell neutral.

Therapieform Spiel: «Wörter wimmeln»



Therapie mit Spiel: «Wörter wimmeln» hilft Aphasie Patienten. Foto: aphasie suisse

Dank einer Initiative von «aphasie suisse» wurde ein Spiel entwickelt, das für Aphasie Patienten als Therapieinstrument genutzt werden kann.

Es ist bei der Geschäftsstelle «aphasie suisse» erhältlich (Kontakt siehe Box).

«Wörter wimmeln», so heisst das Spiel, fördert auf unterhaltsame Weise alle sprachlichen Fertigkeiten: Benennen und Beschreiben, Lesesinnverständnis, Erweitern des semantischen Feldes, Schreiben und vieles mehr. Die Aufgabenstellungen sind vielfältig und der Schwierigkeitsgrad kann individuell angepasst werden. ● (lb)

Infoservice

Spiel «Wörter Wimmeln»: Format / Umfang: 32 cm x 17 cm x 3.5 cm / Spielbox mit Spielmaterial. Stückpreis CHF 49 inkl. Versandkosten.

Kochbroschüre «Kochen mit Bildern»: Die Broschüre kommt ohne Worte aus. Alle Zutaten und Kochutensilien werden im Bild gezeigt, jeder Arbeitsschritt ist fotografiert. Der Rezeptbogen reicht von Eglifilets an Kräuter-Wein-Sauce bis zur Schokoladencrème. Format / Umfang: 23 x 23 cm / 48 Seiten; Broschüre. Stückpreis CHF 22, inkl. Versandkosten.

 [Link: aphasie suisse \(Bestellung Spiel und Kochbuch\)](#)

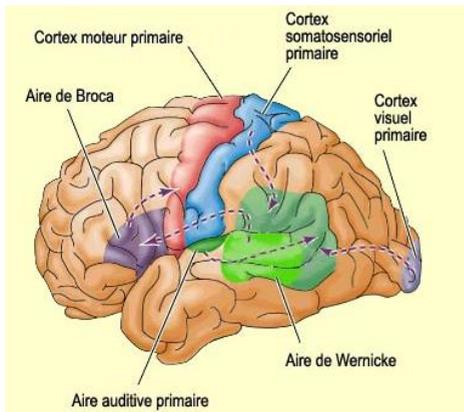
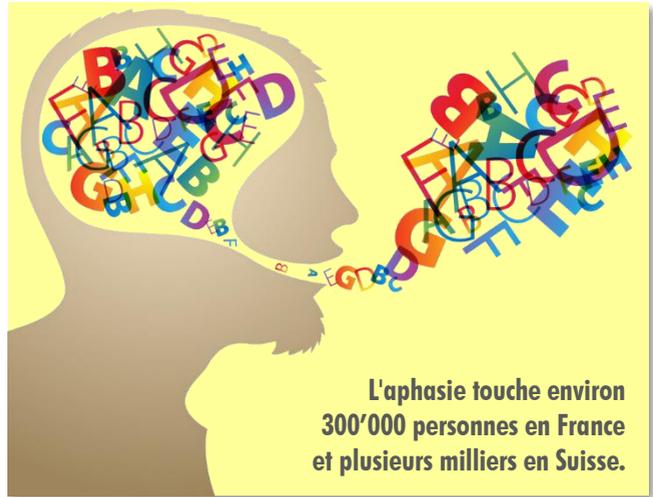
Aphasie : quand paroles et pensées ne sont plus en phase

Le langage permet de traduire la pensée en parole. Quand on souffre d'aphasie, on perd partiellement ou complètement cette capacité à communiquer. Quels sont les causes et les signes d'une aphasie ? Quels sont les traitements ? (Ib)

Qu'est-ce que l'aphasie ?

L'aphasie correspond à la perte complète ou partielle de la capacité à communiquer oralement. Le langage permet d'exprimer une pensée, le plus souvent par la parole. Mais une personne aphasique va confondre les mots et les sons et souffrir de problèmes d'articulation et de syntaxe. Tout cela provient d'une atteinte d'une partie du cerveau.

Chez la plupart des personnes, les zones du langage sont situées dans l'hémisphère gauche, dans les aires de Broca et de Wernicke. L'aire de Broca est située au niveau du lobe frontal. Cette zone produit le langage articulé, elle côtoie la partie du cortex qui agit sur les mouvements de



Copyright: « Le Cerveau à tous les Niveaux ! »
[www. http://lecerveau.mcgill.ca/intermediaire.php](http://lecerveau.mcgill.ca/intermediaire.php)

la langue et de la mâchoire, et qui permet d'articuler les mots. L'aire de Wernicke est située plus en arrière, proche du cortex auditif. Elle s'occupe surtout de la compréhension du langage, elle reconnaît les mots et les analyses. Si une lésion survient dans l'une ou l'autre de ces zones, elle provoque une aphasie.

Il existe différentes sortes d'aphasie. Quand elle touche la zone de Broca, on parle d'aphasie motrice. L'expression est alors perturbée. La personne n'arrive pas à trouver les mots justes, coupe certains mots en plein milieu d'une phrase... Du coup, il est un peu difficile de la comprendre. Quand la zone de Wernicke est atteinte, la personne s'exprime sans problème mais ses propos n'ont pas de sens. Elle rajoute des mots inappropriés ou elle utilise un mot à la place d'un autre.

Les causes principales d'une aphasie

L'attaque cérébrale ou AVC (accident vasculaire cérébral) est la cause organique principale pouvant créer une aphasie : Il s'agit d'une lésion cérébrale due à un dysfonctionnement sanguin dans le cerveau. Autres causes peuvent être une hémorragie cérébrale (AVC hémorragique), un

traumatisme crânien cérébral (TCC) sur accident, des tumeurs et inflammations cérébrales ou la dégénérescence cérébrale.

Texte : La rédaction d'Allodocteurs.fr / rédigé par la rédaction (lb)

Traitements alternatives

A part des traitements plutôt conventionnelles, plusieurs alternatives intéressantes s'offrent pour les patients qui souffrent d'aphasie. C'est grâce à une initiative de l'association « aphasiesuisse » que la création et réalisation des outils et aides pour des démarches complémentaires au traitement conventionnel étaient possibles. Ils peuvent supporter et compléter des traitements conventionnels et, par conséquent, accélérer le processus de la rééducation orthophonique.

Jouer !

Un jeu qui sert comme traitement ? Oui ça existe. Depuis printemps 2017 disponible : « Wörter Wimmeln » (à l'heure actuelle seulement en version allemande



– une version française était en discussion mais il est peu probable qu'elle sera réalisée

prochainement) qui permet aux joueurs – des personnes qui souffrent d'aphasie – de s'exercer d'une manière ludique et avec du plaisir. Le jeu offre un énorme choix de variantes et de manières de jouer.

Cuisiner sans mots

Cuisiner en photos: La brochure ne contient aucun mot. Chacune des dix recettes consiste en photos et pictogrammes. Tous



les ingrédients et ustensiles de cuisine sont imagés, chaque étape de travail est photographiée. Le spectre des recettes s'étend des filets de perche à la sauce au vin, en passant par la crème au chocolat.

Format: 23 x 23 cm / 48 pages; type cahier Prix: à l'unité de CHF 22.– port inclus. ● (lb)

 [Lien: vers la commande site web aphasiesuisse.ch](http://lien.vers.la.commande.site.web.aphasiesuisse.ch)

Association aphasie suisse se présente :

« aphasie suisse » est une association à but non lucratif dans le domaine de la santé et du social. L'association, fondée en tant que telle en 1983 selon l'art. 60 du code civil, regroupe à la fois des professionnels, des personnes aphasiques et leurs proches. Elle est active dans toute la Suisse et n'a pas d'orientation politique ni religieuse.

Vision de l'homme

Au cours de la vie, des maladies peuvent survenir et avoir des conséquences physiques, psychiques et sociales. Nous croyons que l'être humain peut toujours évoluer et encourageons la participation de chacun à la vie sociale.

Pour nous, chaque personne aphasique est unique et précieuse. Nous voyons ses compétences et non pas ses déficits.

Lignes directrices

Association de professionnels

- Nous sommes la plate-forme unique pour l'aphasie en Suisse. Nos compétences sont validées par notre collaboration avec des professionnels qui s'intéressent à l'aphasie en clinique et en recherche scientifique.
- Nous créons des liens entre les professionnels et les proches des personnes aphasiques et de leurs proches.

Association pour les personnes aphasiques

- Nous sommes à l'écoute des personnes aphasiques. Nous adaptons nos offres aux besoins de nos membres aphasiques.
- Nous comprenons les proches des personnes aphasiques et les soutenons. Nous leurs transmettons des connaissances et des informations en lien avec leur nouvelle situation.

Public cible

Nos membres sont des personnes aphasiques et leurs proches, des professionnels qui travaillent avec ceux-ci, des associations cantonales, des chœurs de personnes aphasiques et des institutions. Les politiciens et le grand public sont également des interlocuteurs privilégiés.

Label ZEWO

aphasie suisse est reconnue par la fondation ZEWO, qui évalue les organisations d'utilité publique collectant des dons. Elle est certifiée par le label de qualité ZEWO. La comptabilité de l'association répond aux dernières normes de Swiss GAAP FER 21 et offre une transparence maximale.

Limerick: Entspannung durch grotesken Unsinn

Was ist ein Limerick?

«Entspannung durch grotesken Unsinn» ist vielleicht auch die einzig mögliche Erklärung für die englische, korrekter wohl: irische Gedichtart der sogenannten «Limericks». Das sind Fünfzeiler, die einen phantastischen, albernen, satirischen, ausgelassenen Einfall in eine feste Versform kleiden. Oft ist es eine Spielerei mit Worten, oft eine an den Haaren herbeigezogene Art des Reims, oft ein witziger, spritziger Scherz; immer aber ist es das gleiche Vermass, das dem noch so Grotesken, noch so Albernen, noch so Abwegigen ein streng geordnetes Äusseres gibt und die ganze Sache zu einem unterhaltenden Spass erhebt.

Das Reimschema **aabba***, die spezielle anapästisch-daktylische Rhythmik («Fachchinesisch» aus der Verslehre) und die Pointe am Ende sind wesentliche Merkmale des «richtigen» Limericks. Manche Limericks – das sei nicht verschwiegen – haben ähnliche Funktionen wie frivole und sogenannte «schmutzig-anzügliche» Witze und sind deshalb zum Abdruck ungeeignet.

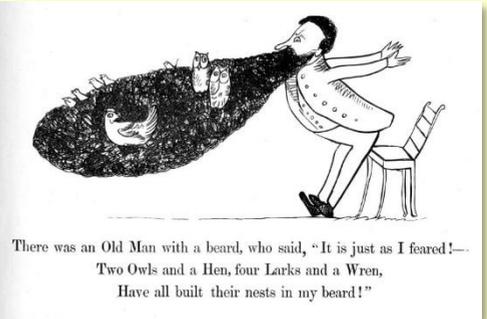
Die englische Literatur, ist überaus reich an sogenannten «Nonsense Versen», an gereimten Ungereimtheiten – eine Unterart sind die Limericks. Sie werden nicht jedermann zusagen; sie werden denen nicht

‘ne Facebook-Verrückte aus Baden,
die wollte paar Freunde einladen.
Sie hat sich verklickt,
es an alle geschickt –
nun muss sie bezahlen den Schaden.

a
a
b
b
a

Zwei keusche Knaben aus Säckingen
sublimierten, indem sie am Reck hingen.
Sie trimmten sich gut,
doch sie spürten im Blut,
dass die Triebe vom Turnen nicht weggingen.

a
a
b
b
a



Der erste Limerick: vom Engländer Edward Lear, *The Book of Nonsense*, London New York

gefallen, die nicht zum Scherzen aufgelegt sind; aber sie werden diesem oder jenem zu dieser oder jener Stunde ein Schmunzeln, ein Lächeln oder gar ein Lachen entlocken. (Ib)

* Das Reimschema ist **aabba**, das heisst, die erste, zweite und fünfte Zeile schliesst mit demselben Reim ab. Die dritte und vierte Zeile hat einen eigenen Reim.

Immer vorwärts – keine Zeit, keine Rast.
Empfindet Pausen als eine Last.
So hat der Gestresste,
und das ist das Beste,
vor lauter Rasen das Burnout verpasst.

Ein farbloser Jüngling aus St. Gallen
wollt' mit Macht bei den Frauen auffallen.
Ganz beherzt ging er hin
färbt' sein Haar leuchtend grün.
Das fand jedoch keinen Gefallen.

Limericks en français – Limerick in English – rigolo! – funny!



Une dame au bord du Nil
S'amuse avec un crocodile,
Lui lance des pierres
Avec un lance-pierre
Et l'animal croque... Odile.



There was a young lady from Niger,
Who smiled as she rode on a tiger;
They came back from the ride
With the lady inside,
And the smile on the face of the tiger.

quatricono® Quicklink zum Download

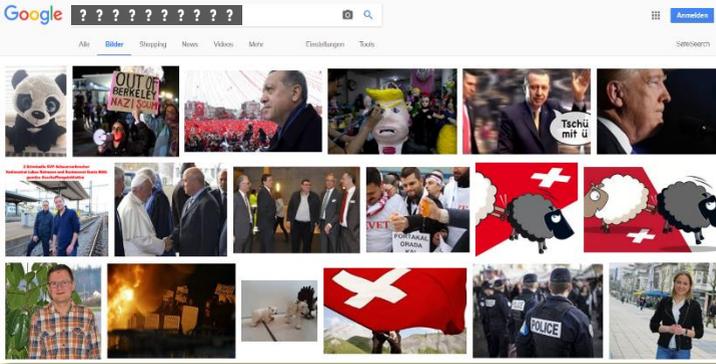
Download



Exklusiv fürs Spielinfo gibt's hier den Link zum Download von noch mehr «quatricono®»-Rätseln

Quizfrage: welche Suchbegriffe ergaben bei «Google Search» das untenstehende Bild?

(Tipp: der Suchbegriff steht im Zusammenhang mit einem in dieser Ausgabe erwähnten Spiel)

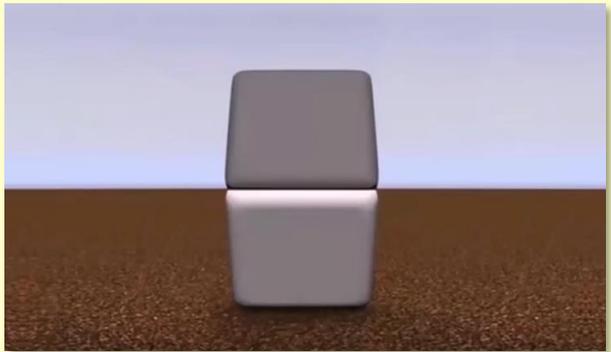


Auf der Suche nach Ideen für ein Sujet für einen Artikel in dieser Ausgabe, «googelte» ich eifrig im Web. Also gab ich Begriffe zum Thema ein und was ich dann sah, hat mich doch überrascht. Da kann man sich so seine Gedanken machen. Wie auch immer, der Suchbegriff auf die Quizfrage ist «Gesellschaftsspiel Bär gegen Luchs» - mehr über «Bär gegen Luchs» findest Du auf Seite 18. Viel Spass (lb).

Behauptung: Die Flächen beider Rechtecke haben die gleiche Farbe. Optische Täuschung?



Die Behauptung ist richtig. Beide Rechtecke haben die gleiche Farbe. Die Formen und Farben in der Abbildung täuschen Deine visuelle Wahrnehmung. Beweis: halte Deinen ausgestreckten Zeigefinger horizontal über die Abbildung so, dass er den Horizont und die Schnittstelle, wo beide Rechtecke zusammengefügt sind, bedeckt und Du wirst sehen...



Weisheiten

Kinder wollen nicht wie Fässer gefüllt werden, sondern wie Leuchten entzündet.
 (Francois Rabelais 1483/1494 – 1553)

Schon vor 2500 Jahren mahnten Heraklit und Herodot, dass es bei der Bildung nicht darauf ankomme Fässer zu füllen oder Schiffe zu beladen. Auch der Schriftsteller, Arzt und Priester François Rabelais schrieb vor 500 Jahren, «Kinder wollen nicht wie Fässer gefüllt, sondern wie Leuchten entzündet werden.» Comenius, der die moderne Pädagogik begründete, verlangte vor 400 Jahren: «Lehrer, lehr wenig, damit eure Schüler mehr lernen können.»

Wenn Du ein Schiff bauen willst, dann trommle nicht Männer zusammen, um Holz zu beschaffen, Aufgaben zu vergeben und die Arbeit einzuteilen, sondern lehre die Männer die Sehnsucht nach dem weiten, endlosen Meer.

(Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) aus «Die Stadt in der Wüste»/Citadelle)

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@sdsk.ch • www.sdsk.ch

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

Ressorts

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

Inseratpreise (gültig ab 1. Juli 2017, 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!**

**SPIEL
INFO** 

2 Ausgaben pro Jahr – Jahresbeitrag Schweiz CHF 14 – Aboservice Spielinfo: info@sdsk.ch

Schwerpunkt:

Rendez-vous ludique



Spielerische Begegnung

und vieles mehr ...



Nachrichten aus aller Welt

Brettspiel-Blog

Spiel & Digital

Spielinfo Wissen

Verlorene Spielewelten

Page française

Unterhaltung



Die Ausgabe 2 / 2017 erscheint am 21. Dezember 2017

Redaktionsschluss für Beiträge: 20. November 2017

Redaktionsschluss für Insetate: 8. Dezember 2017

Zusatzbestellungen: bis spätestens 8. Dezember 2017

Viele tolle
Preise zu
gewinnen!

1. cuboro tricky ways Turnier an der Suisse Toy Bern

**Samstag, 14. Oktober 2017, Halle 3.2
an den Ständen cuboro und SDSK**

cuboro tricky ways Turnier

13.00 Uhr letzte Anmeldungen

13.15 Uhr Info Turnierablauf

13.30 Uhr Turnierstart

17.30 Uhr Turnierende

anschliessend Preisverleihung

Voranmeldung Turnier

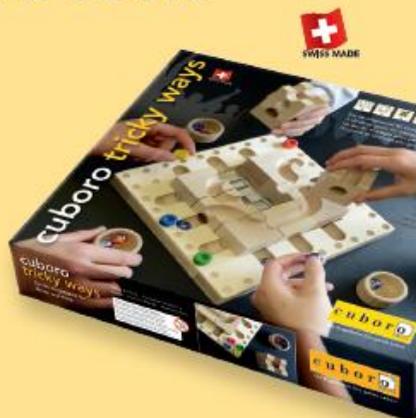
info@cuboro.ch

oder Telefon 033 971 59 50

Turnierteilnahme kostenlos.

**12.–15. Oktober 2017 – ein Besuch an den
Ständen cuboro und SDSK lohnt sich:**

- 2. cuboro quick Schweizermeisterschaft
- cuboro Spielpodeste mit unzähligen Würfeln
zum selber bauen
- cuboro Gesellschaftsspiele zum Testen



cuboro 
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben