

SPIEL INFO

Magazin
Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation

Alle Rätselfragen
auf Seite 30
in diesem Heft

Schwerpunkt:
Rätsel

Lösungswort

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----



spielwarenmesse®

Nürnberg 1. – 6. Feb 2017

Erlebnis Spielwarenmesse®

Trends, Neuheiten und ganz viel Inspiration.



**THE
SPIRIT
OF PLAY**



Gewinnen Sie
eine knallrote Vespa!

Info und Teilnahmebedingungen:
www.spielwarenmesse.de/vespa

Teilnahmeschluss ist der 7.2.2017



5 VERBANDSNACHRICHTEN SDSK

- 5 Erfolgreiche SuisseToy Bern 2016
- 5 Hauptversammlung SDSK 2017 in Vorbereitung

6 NACHRICHTEN / AKTUELL

- 6 Überbehütete Stubenhocker: Kinder, die nicht Kind sein dürfen
- 8 Branchenprimus: Spielwarenmesse in Nürnberg
- 10 Das Beste aus zwei Welten
- 12 6. St. Galler SpieleNacht
- 13 Erste Minecraft Matura in Österreich
- 14 In Kürze

15 Sonderseiten spielschweiz.ch

20 SCHWERPUNKT RÄTSEL

- 20 Leitartikel
- 22 Geocaching: moderne Schnitzeljagd
- 25 Rätselhafte Wölfe und gruselige Geschichten
- 26 Drudel Rätsel
- 26 Erfahrungsbericht: Drudel erfinden
- 28 Rätselspiele für die ganze Familie
- 29 «Wo ist Walter?» Suchrätsel
- 30 Das grosse Rätselraten im Spielinfo
- 32 A la découverte de l'énigme
- 33 Meine Lieblingsrätsel
- 34 Tangram Puzzlerätsel
- 37 Lonpos Puzzlegame
- 38 Weiteres rund ums Thema Rätsel

39 KOLUMNE BY PATRIK JERG

40 SPIELINFO WISSEN

- 40 Kann man Kinder zu Genies erziehen?

44 PAGE FRANÇAISE

- 44 Portrait: Association de jeu «L'Hydre»
- 45 Autres Organisations ludiques en Romandie

47 SPIELINFO DIGITAL

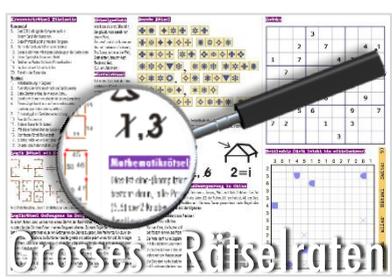
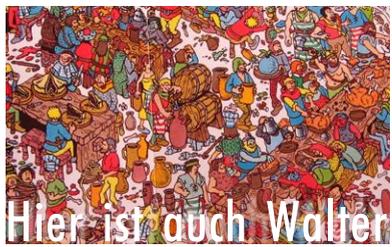
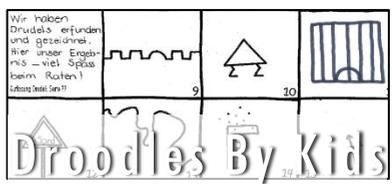
- 47 Digitale Nebenwirkungen – wenn Computer für uns denken
- 48 Digital Wissen: Gaming ABC (Miniserie)
- 49 Pokémon Erfahrungsbericht: «Du bist, was Du spielst»
- 54 Sammelsurium und Links Rätselspiele im Web

55 SPIELBESPRECHUNG

- 55 Spiel «Krazy Wordz»: Die Sprache als Spielmaterial

58 TERMINE UND KONTAKTE

59 AUSBLICK UND IN EIGENER SACHE



Liebe Leserinnen, liebe Leser

Kurz vor Weihnachten liegt die neue Ausgabe des Spielinfo Magazins in Ihren Briefkästen. Wir hoffen Sie finden in der Weihnachts- und Neujahrszeit auch Momente zum Spielen, alleine oder mit Ihren Liebsten. Vielleicht/hoffentlich entdecken Sie im vorliegenden Heft ein paar Ideen für einsame oder gemeinsame Stunden.

Im ersten Teil des Magazins finden Sie Aktuelles rund ums Thema Spielen. Es haben verschiedene grosse Spielmessen und -aktivitäten stattgefunden, von welchen wir Ihnen berichten, in der Hoffnung, Sie gluschtig zu machen für eine aktive Teilnahme im nächsten Jahr. Anschliessend folgt das Schwerpunktthema, welches wir diesmal dem Thema Rätsel widmen. Es sind spannende und abwechslungsreiche Seiten entstanden. Schon auf der Titelseite geht das Rätselraten gleich los mit dem Spielinfo-Kreuzworträtsel*. Wir hoffen Sie geniessen die Inhalte unseres Schwerpunkts!

Am Ende des Heftes finden Sie eine neue Rubrik, welche wir fix ins Spielinfo aufnehmen. Diese neuen Seiten sind den digitalen Medien und dem digitalen Spielen gewidmet. Wissensdurstige können sich im «Spielinfo Wissen» mit der Frage «Kann man Kinder zu Genies erziehen?» auseinandersetzen. Eine Frage, die zu Recht kontrovers diskutiert wird. Unser Beitrag berichtet über ein Beispiel und verschiedene andere Aspekte und Meinungen.

Über das in seinem Genre wirklich verrückte Spiel «Krazy Wordz» schreibt der in Spielkreisen geschätzte Autor Synes Ernst in der Rubrik «Spielbesprechung». Ein Blick in den Artikel wird Ihnen hoffentlich beweisen: tolles Spiel mit vielen Facetten und einfach zu spielen. Der Artikel macht Lust auf mehr.

Eure Redaktion vom Spielinfo

* Tipp: wenn Sie das ganze Heft gelesen haben, dann wird Ihnen das Lösen des Kreuzworträtsels bedeutend leichter fallen.

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.

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

Preis:

Einzelausgabe: CHF 9.00; Jahresabo: CHF 14.00

Auflage:

800 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. der darin aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

Inserate:

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

Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

Titelbild:

Kreuzworträtsel: Basis generiert mit Kreuzworträtselgenerator von kreuzwort-raetsel.com, Layout & Bearbeitung Spielinfo

Erfolgreiche Präsenz SDSK an der Suisse Toy Bern 2016

Text: PAUL KOBLER

Vom 6. bis zum 9. Oktober 2016 konnte sich der SDSK an der SuisseToy 2016 den über 52'000 Besuchern an einem eigenen Stand aktiv spielend präsentieren.

Wenn die eher schweren Bilboquet-Kugeln plötzlich Boleros heissen, dann spielen zwei junge Männer aus dem südamerikanischen Raum mit diesen Kugeln. Da fliegt nicht mehr die Kugel auf den Spitz oder den Boden, sondern da wirbelt der Griff auf die Kugel, locht sich ein oder bleibt wie ein Turm auf der ausbalancierten Kugel stehen. Die zwei Männer stachelten sich zu immer neuen Möglichkeiten an, es war nur noch faszinierend ihnen zu zuschauen und es dann auch zu spielen.

Neben dem seit Jahren bewährten Spielbuffet war «spielschweiz.ch» mit Andreas Rimle und Bernadette Ledergerber präsent. Gilles Delatre präsentierte seine zwei Klassiker Koindix und Passe-Trappe.

Ein grosses Dankeschön geht an folgende SDSK-Mitspielerinnen und -Mitspieler: Melanie Imhof, Werner Bollmann, Hans Fluri, Regula Gerlach, Ida und Martin Hotz-Burri, Andreas Rimle, Andrea Riesen, Barbara Eggimann, Renate Braun, Ruth Diethelm und Bernadette Ledergerber.

Hier das Datum für jene, die im nächsten Jahr wieder oder auch einmal dabei sein möchten: Es ist der 12. bis 15. Oktober 2017. ●



Hans Fluri zeigt staunenden Besuchern des SDSK Standes wie man die drehenden Teller in Balance hält.
Foto: Andrea Riesen

Hauptversammlung SDSK 2017 in Vorbereitung

**Jetzt Datum reservieren:
7. bis 19. März 2017**

Anlässlich einer Vorstandssitzung des SDSK wurden auch die Programmeckpunkte der kommenden Hauptversammlung des SDSK am 18. März 2017 beschlossen:

Freitag, 17.3.

ab 18:00 h: Ankunft
anschliessend: Nachtessen und Spielen

Samstag, 18.3.

Vormittag: öffentliche Vorstandssitzung
Mittag: gemeinsamer Lunch
Nachmittag: Aktivität mit allen Teilnehmern, danach die HV
Abend: Nachtessen, gemeinsames Spielen

Sonntag, 19.3.

Vormittag: Programm SDSK
anschliessend: Ausklang, Lunch, Abreise

Überbehütete Stubenhocker: Kinder, die nicht Kind sein dürfen

Text: RENÉ DONZÉ

Überbehütete Stubenhocker: Je mehr die Eltern arbeiten, desto weniger können ihre Kinder frei spielen. Der Grad der Berufstätigkeit der Eltern beeinflusst die Freiheit der Kinder. Noch stärker beschränkt die Wohnsituation das freie Spiel. Das zeigt eine neue Studie.

Ohne Aufsicht der Eltern Verstecken spielen, auf einen Baum klettern oder ein Bächlein stauen: Solche Momente aus der Kindheit bleiben nicht von ungefähr lange in Erinnerung. «Sie sind wichtig für die geistige und körperliche Entwicklung», sagt Urs Kiener von Pro Juventute Schweiz. Im freien Spiel erlangen die Kinder Selbstbewusstsein, Sozialkompetenz und Autonomie – wichtige Grundlagen für ein erfolgreiches und zufriedenes Leben. Doch die Zeit, die ihnen dafür zur Verfügung steht, nimmt stetig ab: «Wir beobachten diese Tendenz seit Jahren», sagt Kiener. Nun hat Pro Juventute erstmals die Situation in der Schweiz untersucht. In einer repräsentativen Befragung gaben Eltern Auskunft über das Spielverhalten ihrer 5- bis 9-jährigen Kinder. Dabei zeigte sich: An den drei Stichtagen im Februar 2016 haben 15 Prozent der Kinder gar nicht im Freien gespielt, weitere 20 Prozent nur unter Aufsicht. Jene Kinder, die alleine raus durften, verbrachten dort im Durchschnitt



Mögliche Gründe: In gut situierten Familien bestimmt oft ein straffer Terminkalender den kindlichen Alltag. Auf dem Plan stehen häufig Kurse und Weiterbildungen. Aktivitäten draussen bleiben dagegen auf der Strecke.

Foto: Sigi Tischler/Keystone

45 Minuten. «Eine deutliche Gruppe der Schweizer Kinder hat keine Möglichkeit des freien Spiels», sagt Studienautor Peter Höfflin von der Evangelischen Hochschule Ludwigsburg (D). Das bedeute für sie eine massive Beeinträchtigung: «Kinder müssen sich austoben können, um sich kognitiv gut zu entwickeln.»

Förderkurse statt Freiheit

Bemerkenswert an der Studie ist vor allem eine (wichtige) Erkenntnis: Der Umfang der Erwerbstätigkeit der Eltern hat einen direkten Einfluss auf das Spielverhalten der Kinder. Je mehr die Eltern arbeiten, desto weniger Zeit haben die Kinder, um sich unbeaufsichtigt draussen auszutoben. Am ausgeprägtesten ist dies dort, wo beide Eltern Vollzeit berufstätig sind. Dieser Doppelverdiener-Effekt wurde bei ähnlichen Untersuchungen auch in Deutschland festgestellt. Die Erklärung dafür ist eigentlich naheliegend. Wenn beide Eltern arbeiten, verbringen ihre Kinder mehr Zeit in Kindertagesstätten. «In Deutschland gab es diesbezüglich einen klaren Zusammenhang», sagt Studienleiter Baldo Blinkert von der Uni Freiburg (D). «In der Schweiz war dieser jedoch nicht so deutlich.» Er vermutet, dass hier die Doppelverdiener ihre Kinder entweder oft anderweitig betreuen oder zu Hause



Herbstliche Laubschicht: Freies Spiel draussen fördert die geistige und körperliche Entwicklung von Kindern. Vielen Heranwachsenden bleibt laut einer Studie der Pro Juventute aber zunehmend weniger Zeit zum unbeaufsichtigten Herumtoben.

Foto: Arno Balzarini/Keystone

vor dem Fernseher sitzen lassen. «Man kann darüber nur spekulieren», sagt Blinkert. In der Studie stellt er die These auf, dass wenig erwerbstätige Eltern für ihre Kinder in einer Problemsituation besser erreichbar sind.



Bietet die Umgebung wenig Grün, ist auch Platz zum freien Spielen Mangelware. Ausserdem lassen die Eltern ihren Nachwuchs seltener unbeaufsichtigt, wenn sie die Umgebung, zum Beispiel aufgrund starken Verkehrs, als gefährlich erachten. Ein Kind auf einer Schaukel, im Hintergrund der Autobahnzubringer Emmen Süd und eine Hochhausssiedlung. Bild: Christof Schuerpf/Keystone

Deshalb seien sie weniger besorgt und liessen ihre Kinder häufiger und länger nach draussen. Für Urs Kiener von Pro Juventute gibt es zwei weitere Erklärungen: «Bei überbehüteten Kindern aus gut situierten Familien ist die Freizeit häufig sehr strukturiert.» Die Kinder werden oft in Kurse, Klubs und Weiterbildungen gesteckt, um sie zu fördern. «Dabei bleibt aber mit dem freien Spiel etwas ganz Wichtiges auf der Strecke.» Auf der anderen Seite stehen die Eltern, die beide arbeiten müssen, um finanziell über die Runden zu kommen. Diese leben oft in Überbauungen mit einer wenig kinderfreundlichen Umgebung. In der Tat zeigt die Studie auch, dass das Wohnumfeld der wichtigste Faktor ist, der die Freiheit der Kinder limitiert. Ist die Umgebung gefährlich und bietet sie wenig Raum für freies Spiel, lassen die Eltern ihren Nachwuchs seltener unbeaufsichtigt – und vor allem erst, wenn er

schon älter ist. Wichtig ist auch das soziale Klima in der Nachbarschaft und die Erreichbarkeit von Spielkameraden für die Kinder. Nicht von ungefähr spielen Einzelkinder weniger häufig ohne Eltern im Freien.

Pro Juventute wird aktiv

Pro Juventute hat sich zum Ziel gesetzt, das freie Spiel der Kinder wieder zu fördern. «Dieses hat sonst keine Lobby.» Was tun? «Die Eltern können wir nur schwer beeinflussen, die Umgebung hingegen schon», sagt er. «Kinder können sich ihre Räume nicht aussuchen, sie sind an ihr Umfeld gebunden.» Dort müsse man ansetzen. Pro Juventute macht sich darum für eine kinderfreundlichere Siedlungsgestaltung stark. Viel brauchte es gar nicht: Verkehrsberuhigungen, sichere Fussgängerverbindungen, Räume zum Spielen – keine normierten Anlagen, sondern Wiesen mit Büschen und Wasserlachen. «Das kostet fast nichts», sagt er.

Mit einer Kampagne will Pro Juventute dies wieder ins Bewusstsein der Bevölkerung bringen. Die Organisation unterstützt auch ganz gezielt Projekte, die Freiräume schaffen. Dass diese in den letzten Jahrzehnten stark unter Druck geraten sind, bestätigt Daniel Arn, Sektionschef im Bundesamt für Umwelt: «Die Qualität der Freiräume, der Landschaft allgemein, hat sich verschlechtert.» Gründe sind die Verkehrszunahme, eine wachsende Bevölkerung und die bauliche Verdichtung. Er geht mit Pro Juventute einig, dass die Gemeinden und Immobilienentwickler die Bedürfnisse der Kinder viel stärker berücksichtigen sollten: «Was den Kindern guttut, trägt zum Wohlbefinden der ganzen Bevölkerung bei», so Arn. ●

© NZzAS. Mit freundlicher Genehmigung der NZzAS

Ein Rätsel ist die umschreibende Darstellung eines nicht genannten Gegenstandes, um das Nachdenken des Lesers oder Hörers zum Auffinden desselben anzuregen; es ist (...) wesentlich ein freies Spiel des Geistes, wobei es aus Witz und Geistesgegenwart ankommt, und wobei es noch aus geistreiche Unterhaltung, aus ein gegenseitiges Messen des Scharfsinnes und der Erfindungsgabe abgesehen ist.

(Johannes Baptista Friedreich, »Geschichte des Räthsel«, 1860)

Branchenprimus: Spielwarenmesse® in Nürnberg (D)

Die Spielwarenmesse®, die in der Regel jährlich Anfang Februar in Nürnberg (D) stattfindet, ist der grösste, internationalste und wichtigste Treffpunkt der Branche im ganzen Jahr. Sie findet im 2017 zum 68. Mal statt. Hersteller und Händler erhalten einen umfassenden Marktüberblick, knüpfen Kontakte und haben Zugang zu den neusten Trends.



Foto: Photopool / Spielwarenmesse eG

Viele Entscheider aus der Spielewelt sind in Nürnberg vereint und bekommen aktuell über 75'000 Neuheiten präsentiert – so viele wie auf keiner anderen Spielwarenfachmesse. Eine gute Orientierung im Produktdschungel bietet eine eingebettete Fachveranstaltung anhand von zahlreichen Service- und Dienstleistungen, die das Messeangebot ergänzen und, laut Organisatoren, die Qualität der Spielwarenmesse substantziell aufwerten soll.

Stärken auf internationalem Terrain

Ein Blick auf die Zahlen und Fakten im Vergleich zum internationalen Wettbewerb belegt, dass die Spielwarenmesse Nürnberg in jedem Punkt die Nase vorn hat. Mehr als 2'800 Aussteller aus fast 70 Nationen zeigen 2017 ihre Produkte voraussichtlich fast 71'000 Besuchern, die aus über 120 Ländern anreisen. Ebenso beeindruckend ist die Ausstellungsfläche: Sie erstreckt sich auf über 170'000 m², was etwa 30 Football-Feldern entspricht. Dabei neben der

Quantität auch die Qualität stimmen. Laut den Organisatoren läge ein Erfolgsgeheimnis in der perfekten Umsetzung der Unternehmensphilosophie der Spielwarenmesse und dem starken Background. Dank eines internationalen Netzwerks von über 90 Repräsentanten, den Tochtergesellschaften und einer kompetenten Agentur liessen sich Synergien nutzen und perfekt umsetzen. Diese Komponenten beeinflussen das Messeangebot massgeblich.

Einzigartige Fülle an Neuheiten

Aktionsfläche «Tech2Play»

Die Fülle an Neuheiten, aus der die Besucher in Nürnberg schöpfen, ist tatsächlich einzigartig. Die Aufteilung der zwölf verschiedenen Produktgruppen in 18 komplett belegten Hallen verschafft einen guten Überblick.

Ein Highlight ist 2017 die Aktionsfläche «Tech2Play», mit der die Spielwarenmesse wie schon in der Vergangenheit ein gutes Gespür für die Produkte von morgen zeigt. Auf 400 m² finden sich hier die neuesten technologischen Spielwaren, die zukunftsweisend für den Markt sind. Fünf Kategorien rücken dabei heuer in den Fokus: «Electronic Pets», «Robot Toys», «3D Printing», «RC Drones» und «Virtual Play». Die verschiedenen Themenbereiche der Aktionsfläche laden zum Verweilen und ausdrücklich zum Mitmachen ein.



Abbildung: Spielwarenmesse eG

«TrendGallery»: Neuheiten und Trends

Darüber hinaus erscheint die «TrendGallery» in einer eigenen Halle in neuem Look und präsentiert Neuheiten und Trends auf rund 1'000 m².

Ein zehnköpfiges sogenanntes «TrendCommittee» spürt dafür ein ganzes Jahr lang die vielversprechendsten Strömungen weltweit auf. Die spannendsten Trends 2017 werden auf der Sonderfläche der Spielwarenmesse näher beleuchtet und erlebbar gemacht. Zudem werden in der TrendGallery die Nominierten und Sieger des ToyAwards gezeigt. Die vier altersgruppenspezifischen Kategorien des begehrten Neuheitenpreises wurden leicht angepasst, um einem veränderten Markt Rechnung zu tragen. So wird die Altersgruppe ab 10 Jahren nun als «Teenager&Adult» definiert, anstatt wie bisher Teenager&Family. Die Gewinner werden jeweils auf der Eröffnungsfeier bekanntgegeben.

Lizenzen im Fokus

Die Spielwarenmesse dient auch als Plattform für Lizenzen, die einen immer grösseren Stellenwert einnehmen. Von Plüsch über Schulbedarf bis hin zu Festartikeln und Lifestyle – in allen zwölf Produktgruppen präsentieren Unterneh-



Foto: Spielwarenmesse eG/Lennart Preiss

men verschiedener Grössenordnungen umsatzstarke Lizenzartikel. Bereits 2 Monate vor Messbeginn haben Fachhändler die Möglichkeit, sich über eine Informationsplattform der Spielwarenmesse die passenden Lizenzangebote der einzelnen Aussteller herauszusuchen. Darüber hinaus vermitteln verschiedene internationale Referenten während der Messe unter dem Motto «Let's License – Lizenzen rocken das Geschäft» informatives Wissen.

Spielwarenmesse® als Informationsbroker

Auch andere Themenschwerpunkte im «Toy Business Forum» gehen gezielt auf die aktuellen Bedürfnisse der Fachhändler ein. Kompakte und



Foto: Spielwarenmesse eG/Alex Schelbert

kostenlose Vorträge informieren täglich über die neuesten Trends in der Spielwarenbranche und allgemeine Entwicklungen in der Handelslandschaft. Darüber hinaus steht Brancheninteressierten mit dem Online-Magazin «Spirit of Play» das ganze Jahr über Expertenwissen zur Verfügung. Im November erscheint erstmals eine Printausgabe, die an 40'000 potenzielle Fachbesucher verschickt wird.

Führende Leitmesse

Der Messe- und Marketingdienstleister Spielwarenmesse eG ist für die Organisation und Durchführung der Spielwarenmesse® verantwortlich und tritt auch als Veranstalter auf. Die Fachhandelsmesse schafft eine umfassende Kommunikations- und Orderplattform für 2'800 nationale und internationale Hersteller. Die Neuheitenpräsentation und der umfassende Branchenüberblick bilden für 70000 Einkäufer und Fachhändler aus über 120 Nationen einen wertvollen Informationspool für die jährliche Marktorientierung. Seit 2013 ist die Bezeichnung «Spielwarenmesse®» auch als Wortmarke in Deutschland geschützt. ● (lb)

Infos Spielwarenmesse® Nürnberg

Datum: 1. – 6. Februar 2017

Ort: Spielwarenmesse
Messezentrum 1 • 90471 Nürnberg

Weitere, umfassende Informationen

[Link: Website Spielwarenmesse in Nürnberg](#)

Mit einem Klick zum Ticket

[Link: Ticket buchen](#)

Das Beste aus zwei Welten

Text: HENDRIK BREUER

Als der Ravensburger Spieleverlag vor zwei Jahren seine Smart-Play-Reihe startete, war man sich beim Branchenprimus sicher, dass die Zukunft der Gesellschaftsspiele nur in der Verquickung von klassischem Brettspiel mit digitalen Elementen liegen könne.



«Splendor»: Sowohl als klassisches Brettspiel als auch als App-Spiel für Smartphone und Tablet grandios. Foto: Hendrik Breuer

Smart-Play-Spiele kamen mit einer App, die das Spiel erklärte und über die Kamera des Smartphones auch verfolgte. Dafür musste das Smartphone in ein Stativ eingespannt werden, sodass das gesamte Spielbrett aufgenommen werden konnte.

Beim grössten deutschen Spieleverlag hoffte man, dass Smart Play «die Revolution am Brettspielmarkt» werden würde. So kam es jedoch nicht. Smart Play wurde ein kolossaler Flop und flog schon bald wieder aus dem Verlagsprogramm.

Obwohl jährlich rund eintausend Gesellschaftsspiele auf dem deutschsprachigen Markt erscheinen, sind seitdem kaum noch Spiele mit App-Unterstützung veröffentlicht worden, Kinder- und Lernspiele einmal ausgenommen.

Bei Ravensburger hatte man unterschätzt, dass sich viele Brettspieler bewusst für eine analoge, kommunikative Art des Spielens entscheiden und zumindest während des Spiels gerne auch mal handyfrei sein wollen.

Was natürlich nicht heisst, dass diese Menschen etwas gegen Spiele-Apps hätten, im Gegenteil: Viele begeisterte Brettspieler sind zugleich glühende Anhänger von Apps, nämlich dann, wenn sie entweder allein sind, auf Reisen, nicht viel Zeit haben oder ein neues Spiel einmal günstig ausprobieren wollen.

Spielerverlage haben dies erkannt und App-Umsetzungen zu vielen Gesellschaftsspielen entwickelt. So bekommen Fans der Spiele das Beste aus beiden Welten geboten: grosse Brettspiele mit viel Material, wenn ein Spielabend mit der Familie oder Freunden anliegt, und schnell zu spielende Apps, wenn gerade einmal keine Mitspieler zur Hand sind. Fünf Spiele, die sowohl als «richtiges» Brettspiel als auch als App existieren, stellen wir nachfolgend vor.

«Splendor»: Die perfekte Kombi

Bei «Splendor» schlüpfen die Spieler in die Rolle von Edelsteinhändlern, die darum wetteifern, Rohdiamanten in Juwelen umzuwandeln. Dazu benötigen sie Minen, Transportwege und Kunsthandwerker, die im Laufe des Spiels eingesammelt werden.

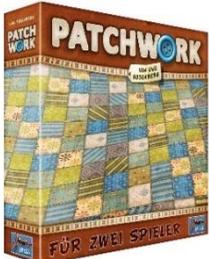
Das Zubehörmaterial im analogen Spiel ist unschlagbar: dicke Pokerchips, die sich tatsächlich wie schwere Diamanten anfühlen, und grandios gestaltete Karten. «Splendor» ist eines dieser wenigen «Nochmalspiele», die immer gleich mehrfach gespielt werden, weil immer jemand eine Revanche fordert. Die App transportiert das Spielgefühl aufs Smartphone und bietet eine Reihe von gelungenen Challenges für Solospieler. Sowohl als Brett- als auch als App-Spiel top.

«Zug um Zug»: Der Trendsetter

«Zug um Zug», das «Spiel des Jahres 2004», dürfte eines der bekanntesten Brettspiele seit «Monopoly» sein. Was weniger bekannt ist: Days of Wonder, Verleger von «Zug um Zug», erkannten als Erste, dass gute App-Umsetzungen beste Werbung für die Originalspiele sind.

Erst als die App ein voller Erfolg war, wurde das Brettspiel zum weltweit millionenfach verkauften Bestseller. Viele Spieler haben das Brettspiel über die App kennen gelernt. Kürzlich wurde die etwas in die Jahre gekommene App komplett überarbeitet, zum Brettspiel erscheinen jährliche Erweiterungen. «Zug um Zug» ist noch immer ein fantastisches Familienspiel.

«Patchwork»: Spielen für Verliebte



Brettspiele sind berühmt-berüchtigt für ihre teils abstrusen Themen. Im Zweipersonenspiel «Patchwork» flicken die Kontrahenten an ihren Tagesdecken herum. Wer die ausliegenden Flicker am geschicktesten und schnellsten so

zusammennäht, dass möglichst keine Löcher in der eigenen Patchworkdecke entstehen, gewinnt. Klingt langweilig, abstrakt und eher nerdig, ist aber durchaus spannend und eines der schönsten Spiele für Paare, die sich abends gerne noch mal für eine halbe Stunde an den Spieltisch setzen.

Das Spiel geht flott von der Hand und kann in einen ziemlich aufreibenden Wettkampf ausarten. Und hat man einmal kein Date zur Hand, macht «Patchwork» auch in der neuen App grossen Spass.

«Galaxy Trucker»: Gaga-Raumschiffbau

Apps bieten gegenüber Brettspielen noch weitere Vorteile: Sie übernehmen sämtliches Kopfrechnen und lassen verbotene Spielzüge gar nicht erst zu. Aus diesem Grund ist die App zum anarchischen Weltraumwettrennen «Galaxy Trucker» vielleicht sogar besser als das Brettspiel.

In beiden Versionen bauen die Spieler zuerst Gaga-Raumschiffe aus Weltraumschrott zusammen, bevor sie zu einem Wettflug ansetzen, bei dem fast alle Schiffe zu Bruch gehen.

Im analogen Spiel kommt es häufig zu Fehlern, weil Regeldetails übersehen werden, in der App läuft alles glatt. «Galaxy Trucker» beweist, dass

aus einem guten Gesellschaftsspiel eine noch bessere App werden kann.

«Small World»: Fantasyfreunde

Diplomatische Zwerge, Wohlhabende Ghule, Alchemistische Trolle oder Wohlhabende Zwerge, Alchemistische Ghule und Diplomatische Trolle? In «Small World» hauen sich die unterschiedlichen Fantasystämme mit ihren Spezialfähigkeiten so richtig die Köpfe ein. Wer gewinnt die Vorherrschaft auf der Welt, die viel zu klein ist für so viele ambitionierte Gruppen?

Es können 280 verschiedene Kombinationen gebildet werden, sodass sich schon im Brettspiel keine Partien gleichen. «Small World» ist als Brettspiel ein ganz wilder Spass, Trash-Talk ist da natürlich inbegriffen.

Diese Metaebene fällt bei der App zwar weg, trotzdem ist das Spiel auch am Tablet gut umgesetzt, ausserdem kann man digital ziemlich gut fürs analoge Spiel üben. ●

Infobox Spiele

«**Splendor**» von Marc André, Brettspiel von Space Cowboys / Asmodee, App (iOS und Android) von Days of Wonder Digital.

[Link: Mehr Infos über Splendor](#)

«**Zug um Zug**» von Alan R. Moon, Brettspiel von Days of Wonder/Asmodee, App (iOS und Android) von Days of Wonder Digital.

[Link: Mehr Infos über «Zug und Zug»](#)

«**Patchwork**» von Uwe Rosenberg, Brettspiel von Lookout Spiele, App (iOS und Android) von Digidiced.

[Link: Mehr Infos über «Patchwork»](#)

«**Galaxy Trucker**» von Vlaada Chvatil, Brettspiel vom Heidelberger Spieleverlag, App (iOS und Android) von Galaxy Trucker Digital.

[Link: Mehr Infos über «Galaxy Trucker»](#)

«**Small World**» von Philippe Keyaerts, Brettspiel von Days of Wonder / Asmodee, App Small World 2 (iOS und Android) von Days of Wonder Digital.

[Link: Mehr Infos über Small World](#)



6. «St. Galler SpieleNacht»

Text und Fotos: PATRICK JERG

Auch die 6. Ausgabe der St. Galler SpieleNacht war ein voller Erfolg. 750 Spielbegeisterte nutzten die Gelegenheit, um zahlreiche Brett-, Karten- und Geschicklichkeitsspiele zu testen und bis tief in die Nacht zu spielen.



Das OK des Anlasses hat auch 2016 wieder eine vielseitige SpieleNacht auf die Beine gestellt und perfekt organisiert. Im hinteren Gewölbe des St. Galler Pfalzcellers wurde gepuzzelt. Ob im Wettbewerb auf Tempo oder im Gemeinschaftswerk an grossen Puzzles – hier herrschte angespannte, hochkonzentrierte Ruhe. In verschiedenen Altersklassen wurden die Sieger ermittelt. Im grossen SpieleNacht-Wettbewerb sammelte man überall im Pfalzceller die benötigten Antworten auf die Spiele-Fragen. Auch hier konnte man Spiele gewinnen.

Doch St. Gallen selbst hat in spielerischer Hinsicht einiges zu bieten. Hochwertige Holzspiele



des Verlages arte ludens, frische und freche Kartenspiele des noch jungen Verlages Rulefactory, Wortklaubereien im «Kampf gegen das Bünzlitum», das neue Rega-Spiel Alarm 1414 bei carta.media, das beliebte DOG oder ganz einfach klassisches Schach. Die Vertreter ihrer Spiele waren persönlich vor Ort und erklärten unermüdlich die Regeln. Sozusagen «Aus der Region – für die Region.»

Für erfahrene Spieler wurde das Angebot dieses Jahr ebenfalls ausgebaut. Neben dem Spieleclub St.Gallen zeigten auch die Spielegilde Capricorns und der Blogger Spielejoker anspruchsvollere Kost und einige Neuheiten direkt von der Spielmesse Essen. Die Spieltische waren immer gut belegt. Derart aktuell war die SpieleNacht in ihrer Auswahl noch nie.

Ebenso wie die Spielberaterinnen teilte sich auch das Publikum am grossen Anlass in zwei Schich-



ten ein. Während sich am Nachmittag vor allem Familien im Pfalzceller tummelten, wurde das Publikum gegen Abend langsam älter. Dank der Mithilfe der Ludotheken Wittenbach und St. Gallen konnten zahlreiche Spiele nach einer kurzen Erklärung sofort gestartet werden. Das ist sicher auch ein grosses Plus, das viele Spielbegeisterte an die SpieleNacht lockt. Ein Besucher meinte: «Spielen kann ich schon, aber Regeln lese ich nicht gerne.»

An der SpieleNacht in St.Gallen trafen sich also Gross und Klein zum gemeinsamen Spiel in jedem Winkel des Pfalzcellers. Und sie alle wollen an der nächsten Ausgabe am 11. November 2017 selbstverständlich wieder kommen. ●

Schule und Spiele: Erste Minecraft-Matura in Österreich

Text: BARBARA WIMMER

Wie Spiele den Unterricht verändern: An einer Wiener Schule haben am Mittwoch die ersten Maturanten im Spiel Minecraft ihre mündliche Informatik-Prüfung absolviert.

Der Wiener Informatiklehrer Christian Haschek hat für die mündliche Matura Fragen vorbereitet, die die Prüflinge mit dem Spiel Minecraft lösen müssen. Wenn bei der Matura das Themengebiet «Schaltungen» von einem Prüfling im Fach «IKT» (Informations- und Kommunikationstechnik) gezogen wird, muss dieser im Spiel Minecraft verschiedene Steine zusammenbauen und Blöcke zusammenstecken. Die Steine simulieren dabei Stromleitungen.

World of Warcraft-Benotung mit XP

Der junge Lehrer, der an einem Bundesrealgymnasium (BRG) in Wien unterrichtet, setzt schon seit längerem auf die Macht von Spielen, um seine Schüler für seinen Lehrstoff zu begeistern. Seit 2011 hat er etwa eine selbst programmierte Software namens «Social Cube» im Einsatz, die es ihm ermöglicht, Schüler mit XP-Punkten statt Noten zu beurteilen.

In Rollenspielen wie World of Warcraft bekommt man für das Lösen von Aufgaben Erfahrungspunkte, sogenannte «XPs». Im Spiel ist es dabei ganz klar geregelt, wofür man diese Punkte erhält. Haschek hat das System für seine Benotung adaptiert und dazu ein Programm geschrieben.

«Ich unterrichte jedes Jahr zwei Klassen mit dieser Methode», erzählt Haschek. Das Benotungssystem ist dabei einfach, übersichtlich, motivierend und transparent – so bekommen Schüler etwa XPs, wenn sie eine Hausaufgabe abgeben, oder eine sinnvolle Wortmeldung im Unterricht von sich geben.

Mit genügend XPs steigt man in das «nächste Level» auf und bekommt eine bessere Note. Die



Christian Haschek. Foto: Christian Haschek

dazugehörige Software, in der alle Leistungserfolge der Schüler gespeichert werden, wurde bereits von 346 Schulen aus aller Welt nachgefragt.

Grosses Interesse an Software

«Der Vorteil von Social Cube ist, dass die Software mit allen Notensystemen kompatibel ist. Die Notenskala lässt sich genauso einstellen wie die Prozent der Gesamt-XP, die notwendig sind, um eine positive Note zu erlangen», erklärt Haschek. «Es interessieren sich hauptsächlich junge Lehrer dafür. Manche schreckt die Methode aber auch noch ab, aus Angst, dass die Benotung dann nur noch auf digitalem Wege gespeichert ist», sagt der Informatiklehrer über die Akzeptanz seiner Methode.

Die XPs aus dem Benotungssystem sollen über diese Programmierschnittstelle mit realen Belohnungen in Spielen wie Minecraft verknüpft werden. Übersetzt bedeutet das: Wer gut in der



Georg Angerer hat am Mittwoch in Minecraft maturiert. Er bekam ein «Sehr Gut». Foto: Christian Haschek.

Schule ist, bekommt dafür in Spielen eine Belohnung. «Das kann etwa eine neue Rüstung sein, oder ein anderes Item, das dazu dient, dass man auch im Spiel vorankommt», sagt Haschek. Damit würde der Anreiz, in der Schule fleissig zu sein, für begeisterte Gamer noch grösser.

Derzeit haben sich bereits rund 22 Spiele-Hersteller für seine Beta von «The Grade Link API» angemeldet. Wenn Spielehersteller das System

integrieren würden (mit sog. Plugins), wäre das für viele Schüler ein grosser Anreiz, noch mehr in der Schule zu tun.

Das Programm ist derzeit noch nicht veröffentlicht, derzeit gibt es nur eine Minecraft-Demo davon. Haschek will «The Grade Link API» in den kommenden Monaten dem Markt zugänglich machen. ●

(Text leicht gekürzt durch Redaktion)

In Kürze

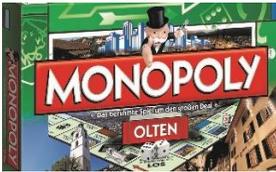


Abbildung: Internet

Kaufe das Oltner Stadthaus, Holzbrücke oder Brauerei Drei Tannen. Es ist ein Klassiker unter den Brettspielen: Monopoly.

In den vergangenen Jahren sind bereits einige regionalisierte Versionen erschienen. So gibt es zum Beispiel eine Berner und eine Zürcher Ausgabe. Neu wird nun auch eine Oltner Version verkauft. Es ist das erste Monopoly-Spiel für die Region Aargau Solothurn. Bei der Auswahl der Orte für das Brettspiel waren die Spielentwickler auf Personen aus der Region angewiesen. Mit Umfragen auf Facebook und in Absprache mit Olten Tourismus wurde dann auch das Stadttheater als teuerstes Spielfeld bestimmt. (lb)

Buch «Schaukelfee & Klettermax – Seilspielgeräte im Wald für Kinder»: völlig neu überarbeitete 2. Auflage. Kinder brauchen viel Bewegung idealerweise in herausfordernder und anregender Umgebung. Der Wald bietet diesen natürlichen Bewegungsspielraum und spricht all unsere Sinne an. In diesem Buch lernt man Schritt für Schritt alles, um über 30 originelle und erprobte Seilspielgeräte bauen zu können, auf denen die Kinder nach Herzenslust Schaukeln, Klettern und Balancieren können. (lb)

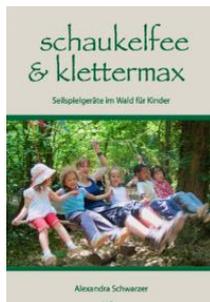


Foto: Pro Business Verlag

Spielerisches Gehirntraining auf der Bergfahrt: «I packe mi Rucksack...». Ende 2009 ist die Betriebsbewilligung abgelaufen und musste eine neue Lösung für die Bahn auf den Weissenstein bei Solothurn gefunden werden. Im Dezember 2014 konnte die neue Gondelbahn in Betrieb genommen werden. Wer nicht zu Fuss auf den Berg wandert und die Gondel nimmt, hat den Vorteil am Wettbewerb «I packe mi Rucksack...» teilzunehmen. An jedem Mast der Gondelbahn hängt ein Plakat, welches einen Gegenstand zeigt, den man sich merken muss. In der Bergstation findet man anschliessend eine Teilnahmekarte für den Wettbewerb. Eine witzige Idee und ein guter Zeitvertreib, sofern man nicht die Aussicht geniessen will. Oder Gehirntraining mit Höhenluft... (ar)



Foto: Andrea Riesen

«Ohne Spiel keine Kreativität». Neurobiologe Gerald Hüther plädiert in einer Fernsehsendung des ZDF dafür, dem Spiel wieder mehr Raum zu geben. Spielen bedeute: reinster Drogenrausch für das Gehirn, mit dem besten Effekt für das Wachstum der Nervenzellen. (lb)

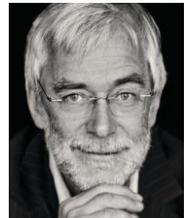


Foto: Josef Fischnaller

Kultursendung «Aspekte» im ZDF vom 16.9.2016 21 Min.

[Link: Hier geht's zur Sendung.](#)

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



SPIELSCHWEIZ.CH

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

Rückblick auf die letzten Monate

2. Spielschweiz Treffen 2016...



... fand im September 2016 an der Fachhochschule Nordwestschweiz in der lernwerkstatt-spiel.ch statt. Prof. Dr. Elke Hildebrandt (Gründerin der Werkstatt) und Mark Weishaupt (Leiter) begrüßten 15 Teilnehmer/innen und stellen ihre Arbeit und Räume vor.



Teilnehmende: (v.l.n.r.) Bea Carrera, Andreas Rimle, Werner Bollmann, Bernadette Ledergerber, Mark Weishaupt, Corinne Jungo, Patrick Fust, Priska Flury, Martin Herzberg, Andrea Riesen, Bernhard Hauser, Gaby Hasler Herzberg, Patricia Hilali (nicht auf dem Bild: Hans Fluri)

Austausch



Die Anwesenden (Ludothek, Spielpädagogen/innen, Dachverband SDSK,

Bewegung in die Schule, Erwachsenenbildung und Hochschule) bringen Erfahrungen, Erkenntnisse und Fragen ein. Literaturtipps oder Projekte wurden vorgestellt.

Beim Treffen war deutlich zu spüren, dass spielschweiz.ch in dieser kurzen Zeit bereits von mehreren Personen getragen wird und diese sich engagieren.

Die Homepage wurde in verschiedenen Bereichen ergänzt.

Spielschweiz an der Swiss Toy



Zusammen mit dem Dachverband SDSK setzten wir uns mit unserer Präsenz an der Messe Suisse Toy 2016 für das (Kultur-)gut Spielen ein. Wir bauten neue Kontakte auf, stellten spielschweiz.ch vor und machten Werbung für unsere Sache.



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

Trick Kick – mit Minifussball zum Schwitzen

Ein Mini-Fussballfeld in der Grösse (140x250cm), das zusammengesetzt werden kann. Trick kick ist einfach zu spielen und äusserst dynamisch. Ebenso unkompliziert ist der Aufbau des Spielfeldes.

Spielort: Zimmer, Estrich, Garage, Parkplatz, Pausenräumen, Lagerhaus, etc. Es ist eine tolle Alternative, um selbst Computer Gamer hinter dem Bildschirm hervorzulocken.

Kommentar: Diese Anschaffung lohnt sich! Eine grosse Begeisterung und das Schwitzen sind garantiert.



Super Six – Spiel mit einem Würfel



Vor Spielbeginn werden die Stäbchen gleichmässig auf die teilnehmenden Spieler verteilt. Ziel des Spieles ist es, als Erster alle seine Stäbchen loszuwerden. In der ersten Runde würfelt nun reihum jeder Spieler. Würfelt der Spieler eine «6», darf er eins seiner Stäbchen in das Loch des Behälters stecken – es fällt hinein und verbleibt dort. Ist anderenfalls der Steckplatz, der der gewürfelten Augenzahl entspricht, noch frei, darf er ein Stäbchen dort hineinstecken. Steckt im Steckplatz hingegen bereits ein Stäbchen, muss es der Spieler herausziehen und zu seinem eigenen Stäbchenvorrat nehmen. Ab der zweiten Runde darf jeder Spieler solange würfeln, bis er ein Stäbchen nehmen muss (er darf aber auch schon vorher abbrechen).

Einfachere Variante: Es darf immer nur einmal gewürfelt werden.

Alternative: Als Spielplan zeichnen oder gestalten wir ein fünfstöckiges Haus («1-5») plus Dachstock (entspricht der «6»): und die Hölzchen oder Steine dürfen liegen bleiben.

Weitere Variante: Spiel mit zwei Würfeln. Bei dieser Spielvariante würfelt jeder Spieler reihum mit beiden Würfeln gleichzeitig. Er hat nun zwei Möglichkeiten. Erstens kann der Spieler sich dafür entscheiden, schlicht die beiden Aktionen ausführen, die den Augenzahlen entsprechen (bei «5+6» also etwa ein Stäbchen ins Loch und ein Stäbchen in Platz «5» stecken). Zweitens kann der Spieler auch die Summe der beiden Augenzahlen berechnen (bei «1+5» also «6»)



und einen entsprechenden Zug ausführen; übersteigt die Augensumme den Wert «6», darf der Spieler die Augensumme nach Wunsch in zwei günstige Summanden aufteilen und sodann beide Aktionen ausführen: würfelt er also beispielsweise «3 + 4», so darf er «1» und «6» setzen oder auch «2» und «5».

Kommentar: Das Spiel ist klein und kann gut mitgenommen werden! Es kann überall aufgezeichnet oder selber hergestellt werden. «Wieviel Risiko soll ich nehmen?» Ich empfehle das Ausprobieren!

Rush Hour – Förderung des Vorstellungsvermögens

Ein rotes Auto übernimmt bei Rush Hour die Hauptrolle. Immer wieder muss es einen Ausweg suchen, wenn es von anderen Fahrzeugen eingeschlossen wird. Rush Hour ist ein kniffliges Schiebispiel für die ganze Familie. Auf 40 Aufgabenkarten (verschiedene Level) findet man die Startpositionen aller Autos, die auf dem Spielbrett aufgestellt werden. Das rote Auto muss aus dem Spielfeld geschoben werden.

Kommentar: Kinder ab 4: Alle Autos können exakt auf das Feld gestellt werden oder die Autos analog der Kartenvorgabe aufgestellt werden. Kinder ab 6: Sie können bereits die einfacheren Aufgaben lösen. Ideal für die Förderung des Vorstellungs- und Durchhaltevermögens!



Links

Aus der Arbeit mit der Homepage oder als Spielpädagoge werden in dieser Rubrik jeweils interessante Links für interessante Informationen, Spieltipps, Büchervorschläge usw. präsentiert:

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | Pingpong Tisch/Töggelikasten | www.kartoni.ch |
| 2 | Geografiespiele am Computer | www.geographie-spiele.com |
| 3 | Kartenhalter für P. mit Einschränkungen | www.nikman.ch |
| 4 | Sinnepark Ebnat-Kappel (SG) | www.sinnepark.ch |
| 5 | La Tour-de-Peilz (Schw. Spielmuseum) | www.museedujeu.ch |
| 6 | Sinneserfahrungen Walkingen (BE) | www.sensorium.ch |
| 7 | Umgang mit dem Sackmesser | www.taschenmesserbuch.ch |
| 8 | Spiele im Mathematikunterricht | www.mathematik.ch/spiele |

Buchtipps

«Spiel: Sprache des Herzens» (Susanne Stöcklin-Meier)

Spontane Gelegenheiten zum gemeinsamen Spielen werden für Kinder immer rarer. Traditionelle Spielformen drohen verlorenzugehen. Und uns Erwachsenen mangelt es gar nicht so selten an Zeit, Erfahrung oder Ideen. Umso wertvoller ist der besondere Reichtum an Ideen und praktischen Anregungen in diesem Buch. Ausgehend von dreissig Jahren Erfahrung öffnet die grosse Spielpädagogin Susanne Stöcklin-Meier ihre Schatztruhe und stellt uns in kurzen, lesefreundlichen Abschnitten die Quintessenz ihres reichen Schaffens zur Verfügung (www.stoeklin-meier.ch).



«Mehr ist mehr» (Bernhard Hauser)



Frühe mathematische Förderung führt zu besserem mathematischem Können sowohl in der Vorschule wie in der Primarstufe. Dazu eignen sich Regelspiele für Kinder im Vorschulalter ganz besonders.

Im Buch werden die Grundlagen zu Spiel und mathematischer Förderung prägnant dargestellt und 18 Regelspiele zur frühen mathematischen Förderung beschrieben.

Die Spiele eignen sich für Gruppen von zwei bis fünf Kindern und ermöglichen in hohem Masse selbständiges Spielen und Lernen.

Im Downloadmaterial finden sich Kartensets und umfangreiche Vorlagen zur Herstellung der Spiele für den Einsatz im Kindergarten und in der Schule.

«Rettet das Spiel!» (Hüther/Quarch)



Der Mensch ist nur da Mensch, wo er spielt. Was Schiller einst dachte, bestätigt heute die Neurowissenschaft: Im Spiel entfalten Menschen ihre Potenziale, beim Spiel erfahren sie Lebendigkeit. Doch das Spiel ist bedroht durch seine Kommerzialisierung ebenso wie durch suchterzeugende Online-Spiele. Der Hirnforscher Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch wollen sich damit nicht abfinden. Sie erläutern, warum unser Gehirn zur Hochform aufläuft, sobald wir es spielerisch nutzen, erinnern an die Wertschätzung des Spiels in früheren Kulturen und zeigen, welche Spiele dazu angetan sind, Freiräume für Lebensfreude zu öffnen damit wir unsere spielerische Kreativität nicht verlieren!

Ausblick

- Eine Arbeitsgruppe tauscht sich zu den Fragen der Finanzierung, Gestaltung der Homepage und Strategien aus und bringt die Resultate ins nächste Treffen ein.
- In den nächsten Monaten erstellen wir einen Flyer (zum Auflegen und zum Herunterladen und selber drucken)
- Ziel ist es vermehrt Werbung zu machen für Spielschweiz (Newsletter von Institutionen, Link auf Homepages, Vertretung an grösseren Spielveranstaltungen,..)
- Aktive Mitarbeit auf mehreren Schulter streben wir an.
- Beim nächsten Spielschweiz Treffen setzen wir den Schwerpunkt «Vorschulalter».
- Wir sind allen dankbar für das Interesse, die Meldung von neuen oder falschen Links oder für neue Kontakte.

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

Jedes gespielte Spiel wird die Welt verändern

dies und über 1000 Spielideen findest du in der 9., komplett überarbeiteten Auflage vom «1012 Spiel- und Übungsformen» in der Freizeit. Zusätzlich findest du darin 486 Illustrationen und über 200 Zielbegriffe sowie Texte zu «Spielen als Beruf», «Die Kunst des Einspielens» und den idealen Spielleiter.



Hans Fluri, Hofmann Verlag, bei ASK Fr. 25.-

Ab 2017 startet auch eine modulare Spielpädagogik-Ausbildung.

Es wird so möglich sein, das Programm noch besser den persönlichen Bedürfnissen anzupassen Details und weitere Informationen siehe auf unserer Webseite.

Akademie für Spiel und Kommunikation, 3855 Brienz

Telefon 033 951 35 45 Fax 033 951 35 88

E-Mail: info@spielakademie.ch

Informationen und Anmeldung: www.spielakademie.ch



Leitartikel

Geht es Ihnen wie mir? Das erste Bild, welches mein Hirn beim Schlagwort Rätsel produziert ist das Bild eines Kreuzworträtsels. Genauer gesagt das Bild meiner Grossmutter beim Lösen eines Kreuzworträtsels. Um das Bild zu erweitern, startete ich ein Mind Map, welches schon bald über die Seitenränder zu quellen drohte. Die obligate Recherche im Netz durfte natürlich nicht fehlen. Wikipedia definiert Rätsel wie folgt: «Eine Aufgabe, die durch Denken gelöst werden muss.» Der Zweck des Rätsels kann Unterhaltung, Bildung oder Wettbewerb sein. Grundsätzlich wird zwischen lösbaren und unlösbaren Rätseln unterschieden.

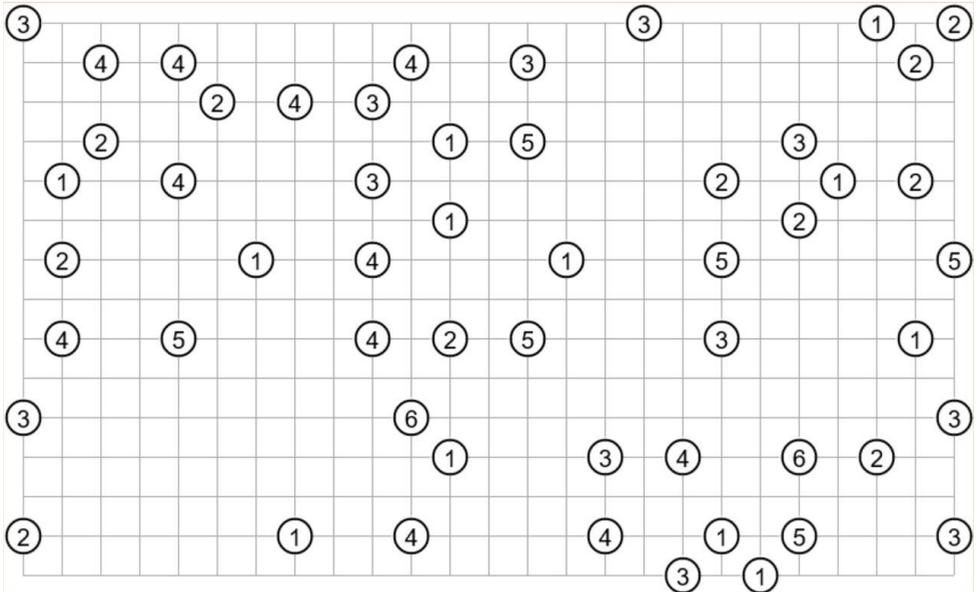
Soweit so gut. Ich habe weitergesucht, wie werden diese Denkaufgaben in sinnvolle Unterkate-



Das verfluchte Hexen Spiel. Foto: www.reich-der-spiele.de

gorien eingeteilt? Darüber scheint keine Einigkeit zu bestehen. So habe ich eine eigene Systematik entwickelt. Rätsel mit Sprache, Rätsel mit Zahlen, Rätsel mit Bildern, Rätsel mit Gegenständen.

Und gleich geht's los mit dem 1. Rätsel: «Hashi» (auch bekannt als «Hashiwokakero») ein japanisches Logikrätsel.



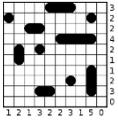
- ① Zeichne einfache und doppelte Linien zwischen den Zahlenkreisen.
- ② In einem Zahlenkreis müssen genau so viele Linien enden wie die Zahl in dem Kreis angibt.
- ③ Die Linien müssen horizontal oder vertikal verlaufen, dürfen nicht abbiegen und dürfen einander nicht kreuzen.
- ④ Durch Zahlenkreise gehen keine Linien.
- ⑤ Alle hängen über Linien zusammen; d.h. man kann von jedem beliebigen Zahlenkreis zu jedem beliebigen anderen gelangen, indem man den Linien folgt.

Lösung Seite 57



Beginnen wir bei den Rätseln mit Bildern: Der Klassiker – finde die 10 Unterschiede. Auch sehr bekannt die Drudel. Eine weitere grosse Kategorie sind alle Arten von Wimmelbildern. Die bekannteste ist sicher Walter. Ve-

xierbilder, in welchen in der Regel zwei verschiedene Dinge erkannt werden können, sind auch hier zuzuordnen. Gehören die Bilder von M.C Escher auch zu den Rätseln oder sind sie einfach Kunst? Zählen Puzzles auch zu den Rätseln? Lautet doch der Begriff Puzzle ins Deutsche übersetzt das Rätsel. Wenn ich an das verflixte Hexen Spiel denke, finde ich, sind wir absolut beim Thema Rätsel.



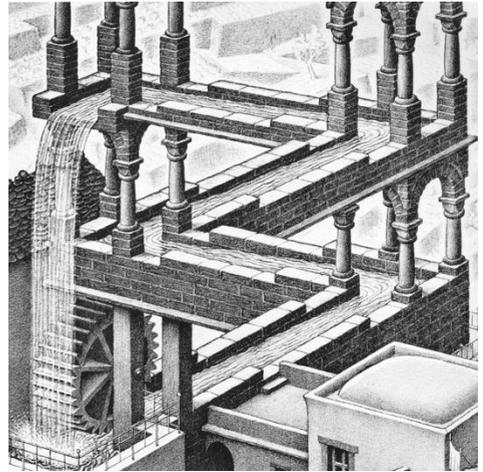
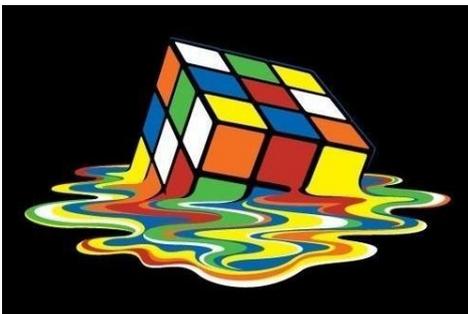
Gehen wir zu den Rätseln mit Zahlen. In jeder Pendlerzeitschrift zu finden, ein Sudoku. Hashi (siehe unten) – noch nie gehört... Jede Zahl im Bild muss mit genau so

vielen Strichen, wie der Zahlenwert angibt verbunden werden. Testen Sie selbst.

Für die Kinder Malen nach Zahlen. Für die Mathefans die Zahlenpyramide, Symbolrätsel und viele Logicals.

	3				1
1	2	3	4	2	2
2	8	8	4	2	2
5	8	8	4	2	2
2	2	6	1	3	2
			1		

In die Kategorie mit Gegenständen Rätseln sind sicher alle Knobelspiele / mechanischen Geduldspiele einzuordnen. Wer kennt sie nicht, die gekrümmten Nägel, die ineinanderstecken und durch geschicktes Drehen und Wenden zu trennen sind. Auch zu dieser Unterkategorie würde ich den bekannten Zauberwürfel zählen, der von Erno Rubik erfunden wurde. Ausserdem ist Tangram eines der ersten überlieferten Knobelspiele. Modernere Geduld- und Denkrätsel sind zum Beispiel bei den Smart Games zu finden.



Rätselhafte Täuschung: :
«Waterfall» (1961) von Maurits C. Escher (1898-1972).
Bild: wallpapercave.com

Zum Schluss kommen wir zu den Rätseln mit Sprache. Da sind wir wieder beim Kreuzworträtsel angelangt. Oder die Wörtersuche in einem Quadrat voller Buchstaben. Mögen Sie sich noch an Erika Beltle mit ihren wunderschönen Rätselgedichten erinnern? Oder kennen sie die Black Stories, auch das meiner Meinung nach ein Rätsel mit Sprache.

Wie Sie sicher feststellen ist meine Auflistung unvollständig und könnte ergänzt werden. Erst während der Arbeit am Schwerpunktthema ist uns aufgefallen, wie umfassend das Thema ist, das wir uns wieder (schon wieder 😊) ausgesucht haben. Wir haben querbeet einzelne Themen herausgefischt, zu denen Sie einen Artikel lesen können. Alles andere müssen Sie selber weiterverfolgen... Viel Spass. ● (ar)

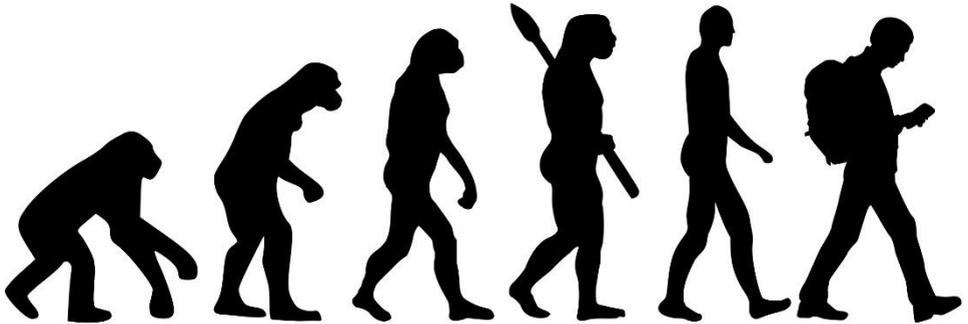
Scherfragen sind Rätsel!

- ? Was ist der Unterschied zwischen einem Beinbruch und einen Einbruch?
- ?? Was ist der Unterschied zwischen einem Pferd und einem Blitz?
- ??? Was ist flüssiger als Wasser?

Lösung Seite 57



Geocaching: moderne Schnitzeljagd



EVOLUTION GEOCACHING

Text und Fotos: MARTIN WEBER

Geo­caching feierte letztes Jahr bereits den 15. Geburtstag und begeistert weltweit sehr viele Personen und es werden immer wie mehr, denn es ist ein toller Ausgleich zu unserer hektischen Zeit und es besteht akute Suchtgefahr sobald der Virus aktiv ist!



gefunden...

Geocaching findet in der freien Natur statt und ist perfekt für die ganze Familie, aber auch für Einzelpersonen.

Es wird nie langweilig werden,

denn weltweit wollen knapp 3 Millionen Geocaches gefunden werden, welche ganz unterschiedlichen Orten versteckt sind. Das kann vom Gipfelkreuz in den Alpen bis zum Geocache sein, welcher unter der Wasseroberfläche zu suchen ist.

Was ist Geocaching ganz genau?

Geocaching ist eine Art moderne Schatzsuche, bei der ein GPS-Empfänger (heute auch mit dem Smartphone möglich) und Koordinaten aus dem

Internet verwendet werden. Dabei gilt es Behälter zu finden, die andere Geocacher meist an besonders schönen oder ungewöhnlichen Orten versteckt haben. Aus den Behältern wird üblicherweise etwas herausgenommen und etwas Neues hineingelegt und ein Eintrag in einem Logbuch vorgenommen. Der Inhalt dieser «Schätze» ist meist von geringem Wert. Es gilt oft die Devise: «Der Weg ist das Ziel!» und der Eintrag im Logbuch.

Aber was hat das nun mit Rätseln zu tun, wenn im Internet doch einfach die Koordinaten angegeben werden und man dann die Behälter ansteuert? Die Frage ist durchaus berechtigt,

aber so einfach ist es dann doch nicht, denn es gibt Geocaching in den verschiedensten Ausprägungen. Die drei bekanntesten Typen möchte ich hier kurz vorstellen.



GPS-Empfänger – auch mit Smartphone möglich



1. Der Traditionelle («Traditional»)



Ordnung muss sein: verschiedene Behälter – auch für «Traditionals» bestens geeignet...

Dies ist der am häufigsten anzutreffende Cachetyp. Beim «Traditional» werden die Koordinaten des Verstecks direkt im Internet veröffentlicht, so dass man ohne Umwege direkt zum Cache geführt wird.

Es gibt viele Gründe, Traditionals zu verstecken. Sowohl der flotte Quickie am Wegesrand als auch die Box am Ende einer langen Wanderung haben je nach Motivation des Suchenden ihre Berechtigung. Besonders erfreulich ist es jedoch in jedem Falle, wenn man an einen besonderen Ort geführt wird, den man ohne Geocaching vermutlich nie angetroffen hätte.

2. Der Multi-Cache



Am Schluss der modernen «Schnitzeljagd»: Glücksgefühl und das raffinierte «Final»

Beim Multi(-stage) Cache sind die Koordinaten des Versteckes (in der Cachersprache «Final») zu Beginn der Suche nicht bekannt. Man muss sie sich erst durch das Finden verschiedener Stationen

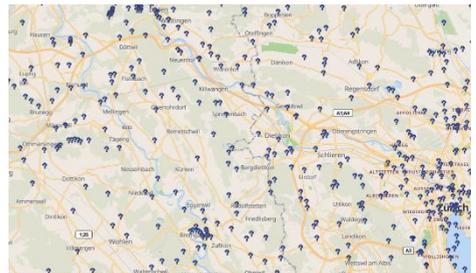
«erarbeiten». Der Multi-Cache entspricht etwa der klassischen Schnitzeljagd, wie sie die meisten Leute aus ihrer eigenen Kindheit her kennen. Hier ist es zwingend erforderlich, die Beschreibung ganz genau zu lesen, denn sonst findet man die finale Dose nie...

Häufig erhält die Beschreibung nur die Koordinaten des ersten Hinweises. Dort muss man dann eine Aufgabe lösen, um die Koordinaten der nächsten Station zu erhalten. Aufgaben können in der Cachebeschreibung angegeben sein oder

im Auffinden von Dosen bestehen, die weitere Informationen enthalten. Bei dieser Variante besteht ein höheres Risiko, dass man abbrechen muss, wenn eine Aufgabe nicht lösbar ist.

3. Der Mystery-Cache

Die Rätselcaches, im Sprachgebrauch auch «Mystery» oder «Puzzle-Cache» genannt, hieszen bei Geocaching.com früher offiziell «Unknown» Cache. Heute sind sie aber ein etablierter und wichtiger Cachetyp.



Ausschnitt von Mystery Caches in der Umgebung westlich von Zürich.

Abbildung: www.geocaching.com/map

Die in der Beschreibung angegebenen Koordinaten sind nicht die des eigentlichen Versteckes, sondern befinden sich meist lediglich in der Nähe. Um die Finalkoordinaten zu erhalten, muss zuerst ein Rätsel gelöst werden. Hierbei gibt es mittlerweile eine ziemlich grosse Bandbreite: Sudokus, verschlüsselte Texte und Kodierungen aller Art, Stenographie, Rechercheaufgaben, mathematische Fragestellungen, Denksportaufgaben und Quiz, um nur einige wenige zu nennen. Danach kann es wie ein Traditional zu den Koordinaten gehen, oder es beginnt ein Multi- oder auch ein Nightcache.

Mystery-Cache Beispiel «Doppelstrich»

Für Interessierte hier ein kleines Beispiel eines Mystery-Cache:

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★☆☆☆

Attribute

[Link: Mystery «Doppelstrich»](#)



Terrain und Schwierigkeitsgrad

Jeder Geocache bekommt zusätzlich zur Beschreibung auch noch eine Geländewertung (Terrain) und eine Schwierigkeitswertung (Difficulty), welche jeweils von 1-5 Sternen beinhaltet. Diese Wertung gibt an, wie schwer der Geocache zu finden ist und nicht wie schwierig das Rätsel ist.

Terrain (Stufe 1 bis 5)

- Stufe 1:** Ebene, kurze Wege
- Stufe 2:** Nicht mehr Stufe eins, aber mit kleinen Kindern noch machbar.
- Stufe 3:** Mit Hindernissen wie Steilstücken, Unterholz oder mehrstündigen Fussmärschen.
- Stufe 4:** Hier kann schon Klettern und physische Stärke erforderlich sein.
- Stufe 5:** Es sind Ausrüstungsgegenstände erforderlich. Enge Höhlen, Hochgebirge, Tauchcaches fallen in diese Kategorie.

Difficulty (Stufe 1 bis 5)

- Stufe 1:** Beinahe offensichtliches Versteck, wird von erfahrenen Cachern fast sofort gefunden.
- Stufe 2:** Mehrere Versteckmöglichkeiten, aber mit Geduld aufzuspüren.
- Stufe 3:** Richtig gut versteckt im Sinne von verborgen. Hier muss für die Suche etwas Zeit eingeplant werden.
- Stufe 4:** Hier müssen auch erfahrene Cacher damit rechnen, den Cache trotz längerer Suche nicht zu finden.
- Stufe 5:** Noch schwerer, oftmals spezielles Wissen erforderlich.

Attribute

Eine grosse Zahl von Piktogrammen verhelfen den Spielenden über den jeweiligen Geocache zusätzliche wichtige Informationen zu erhalten. So wird mittels dieser Piktogrammen Auskunft gegeben, mit welchen Verkehrsmitteln (oder eben zu Fuss oder Klettern oder auf dem Wasser



Abbildung: Geocache-Attribute

usw.) weiteren Hilfsmitteln und anderen Ausrüstungsgegenständen (z.B. Kletterausrüstung) man am besten auf die jeweilige «Schatzsuche» oder «Schnitzeljagd» geht. Auch Informationen über die vorhandenen Infrastrukturen (Toiletten, Parkplätze usw.), Schwierigkeitsgrade, Kinder-tauglichkeit, Verfügbarkeit (Tag/Nacht), Gefahren usw. werden so vermittelt. ●



Spezialversteck: vielleicht etwas ausgefallen, aber nicht minder interessant zum Suchen: die magnetische Schnecke...

Martin Weber



Foto: Martin Weber

Martin Weber ist 48 Jahre alt, verheiratet und Vater eines 7-jährigen Sohnes. Er ist der Inhaber des online Shops «DesiWeb's Geocaching-Shop» und vertritt mit seiner Frau zusammen schweizweit Geocaching-Artikel. Der online Shop ist ein Freizeitprojekt und bringt einen tollen Ausgleich zur «normalen» Arbeitswelt.

- [Link: Mail Martin Weber](#)
- [Link: Website DesiWeb's Geocaching-Shop](#)
- [Link: Website geocache.com \(international\)](#)



Rätselhafte Wölfe und gruselige Geschichten

Was hat der Werwolf mit einer rabenschwarzen, gruseligen Geschichte, einer «Black Story» zu tun? Wir versuchen, dieses Rätsel zu lösen: es sind beides Spiele, die man für einmal «offline» spielt, also weder elektronisch noch virtuell. Im Gegenteil: diese Spiele – die wir auch zu den Rätselspielen zählen dürfen – werden weder am Computer noch mit anderen elektronischen Hilfsmitteln gespielt. Und das macht bei diesen Spielen unter anderem auch der besondere Reiz aus.

Rabenschwarze Geschichten

Black Stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze und oft makabre Geschichten, die sich so oder ähnlich zugetragen haben könnten. In einer Runde verschwoener Black Story-Fans nehmen sie schnell Form an. Manchmal geht es ganz schnell: zwei, drei Fragen und schon ist man auf der richtigen Fährte. Aber oft beißt man sich auch die Zähne an einer vermeintlich leichten Geschichte aus.

Ein Spieler nimmt eine Karte und liest eine kurze Geschichte vor, die auf der Vorderseite dieser Karte steht, und fragt dann «Warum wohl?». Die Antwort auf diese Frage steht auf der Rückseite, die sich natürlich nur dieser eine Spieler durchlesen darf. Die anderen müssen nun durch Fragen, die mit Ja und Nein zu beantworten sind, die Geschichte aufklären und erraten, was sich zugezogen hat. Bei den «Black Stories» handelt es sich immer um rabenschwarze Rätsel aus einer mörderisch-düsteren Welt. Doch nicht nur «Black Stories» lassen das Herz des Rätselfans höher schlagen. Inzwischen gibt es – nach dem

gleichen Prinzip – Geschichten in allen «Farben»: Grüne, Weiße, usw. Alle Farben stellen ein Hauptthema dar und sind – im Gegensatz zu einigen «Black Stories» – für Kinder geeignet.

Rätselhafte Werwölfe von Düsterwald

Wir befinden uns in dem malerischen Dörfchen Düsterwald. Doch die Idylle trägt. Seit geraumer Zeit treibt ein Rudel Werwölfe sein Unwesen und jede Nacht fällt seinem unstillbaren Hunger ein Dorfbewohner zum Opfer. In dem Bestreben, das Übel auszurotten, greifen die Dorfbewohner ihrerseits zur Selbsthilfe und der einst beschauliche Ort wird zur Bühne für ein erbittert geführten Kampf ums nackte Sein.



Spielziel für die Dorfbewohner ist: Die Werwölfe auszurotten und den Frieden wiederherstellen. Für die Werwölfe gilt es, alle Bewohner fressen oder sonst wie ausschalten. Spielablauf: Das Spiel gliedert sich in Nacht- und Tagphasen. In den Nachtphasen wählen die Werwölfe ein Opfer, dass von ihnen verschlungen wird und ausserdem agieren die nachtaktiven Rollen (Sonderkarten). Was diese im Einzelnen tun, erfährt man bei den Rollenbeschreibungen. Die Abfolge der Rollen, spricht: die Leitung des Spiels übernimmt ein Spielleiter. Während des Tages beraten die verbliebenen Mitspieler, wer wohl als vermeintlicher Werwolf dem Henker vorgeführt werden soll. Dazu hat jeder Spieler eine Stimme, mit der er einen Mitspieler benennen kann. Kommt dann der Abend, werden die Stimmen ausgezählt und wer die meisten auf sich vereinigt, der wird gemeuchelt.

Das Spiel «Werwölfe von Düsterwald» ist ein fantastisches Gesellschaftsspiel für jung und alt. Es darf nach Herzenslust gerätselt werden. Hier ist nicht Allgemeinwissen gefragt, sondern geschicktes Agieren, Taktieren und Rollenspielen. Da musste schon manch kluger Kopf, der sonst bei bestimmten Rätselarten immer die Nase vorn hat, sich von weniger «gescheitern» Mitspielern fressen lassen. ● (lb)



Abbildung: Moses Verlag

Drudel Rätsel

Wer kennt ihn nicht: der Mexikaner auf seinem Fahrrad und einer Baguette? Oder die Giraffe, deren Hals im Fensterausschnitt plötzlich zum Drudelrätsel wird? Die ersten Drudel, so wie wir sie heute kennen, wurden von einem US Amerikaner «erfunden»: Roger Price. Er veröffentlichte die ersten Drudel in Buchform (1950, siehe Kasten).

Der Begriff «Drudel» ist die eingedeutschte Form des rechtlich geschützten englischen Kunstwortes «doodle», eines Kofferwortes (dem aufmerksamen Spielinfo-Leser haben wir diesen Begriff bereits in einer früheren Ausgabe erklärt). Doodle setzt sich aus den englischen Wortbestandteilen «doodle» (Kritzelei) und «riddle» (Rätsel) zusammen. Der Drudel kann also auch als sogenanntes «Kritzelrätsel» oder «Kritzelzeichnung» bezeichnet werden. Natürlich wurde der Drudel nicht einfach von einem Tag auf den anderen erfunden. Bekannte Vorläufer sind Bilderrätsel des 17. Jahrhunderts. Dabei

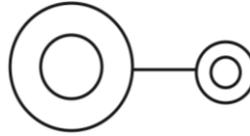
Literatur Drudel

Roger Price: Sämtliche Drudel. Diogenes, Zürich 1970; Neuauflage als: Der kleine Psychologe. Sämtliche Drudel in einem Band, Diogenes Verlag, Zürich 1991, ISBN 3-257-05509-9.

handelt es sich um sehr vereinfachte Linien, denen das gleiche Konzept wie dasjenige von Roger Price unterliegt.

Drudelarten

Unterschiedliche Drudelarten kennen wir meist als sogenannte Bilddrudel und Wörterdrudel:



Der populäre Klassiker: Bilddrudel



Der anspruchsvolle Wörterdrudel
(Auflösung Seite 57)

Erfahrungsbericht: «Drudel erfinden»

Text: Marianne Suter

Drudel? Ich hatte keine Ahnung und noch nie davon gehört als von der Redaktion des Magazins Spielinfo die Anfrage an mich kam, ob ich mit meinen Schülern Drudel erfinden und zeichnen würde.

Internet sei Dank, ich informierte mich und schon bald packte es mich selbst und ich erfand meine eigenen Drudel, die ich dann als Grundlage mit in die Klasse nahm.

Meine Schülerinnen gehen in die achte bis elfte Klasse einer Sonderschule. Nicht ganz ohne Zweifel startete ich das Mini-Drudel-Projekt. Ich wusste nicht, wie die Schülerinnen darauf einsteigen würden. Verstehen sie den Humor? Erkennen sie die reduzierte Sprache und die vereinfachten Zeichnungen? Wieviel Phantasie und

Vorstellungsvermögen können sie aktivieren?

Ich wurde positiv überrascht! Es entwickelte sich bei den meisten SchülernInnen eine richtige Drudelmanie. Die reduzierten Kritzelzeichnungen wurden auf vielfältigste Art und Weise interpretiert und gedeutet. Wir konnten viel lachen, argumentieren und einige spannende Sätze und Deutungen zusammenspinnen. Nicht ganz alle vermochten diese nachzuvollziehen. Einige Schülerinnen verblieben bei den ganz genauen, sehr eindeutigen Zeichnungen und Beschreibungen. Auch das hatte Platz und waren ihre selbst kreierte Drudel.

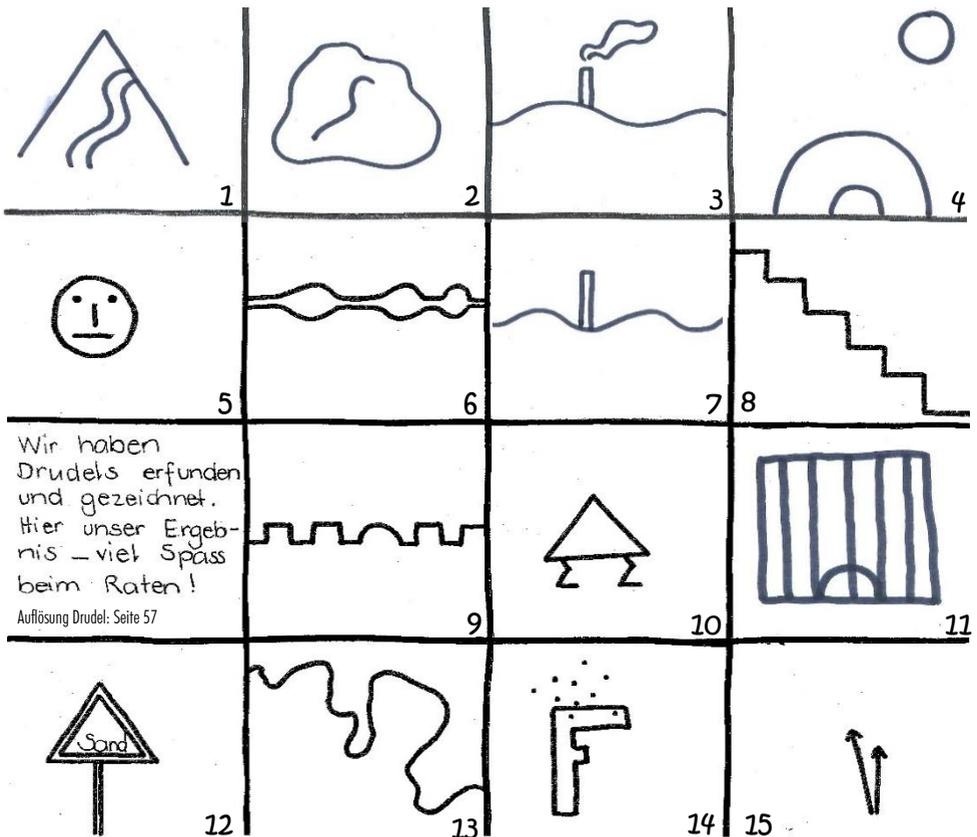
Die Drudel haben mich überzeugt! Alle können zeichnen, alle können deuten, brauchen die Sprache und immer ist die Phantasie und Kreativität angeregt. Die Drudel werden uns auch weiterhin begleiten. ●

DRUDEL – DROODLE – KRITZELZEICHNUNGEN

«In der Schule arbeiten wir im Moment an den Drudel. Drudel oder doodle sind Kritzelzeichnungen. Drudel sind verschieden schwierig und man kommt nicht gleich sofort darauf was es bedeutet. Wenn man einen Mann mit Glatze hinter einer Mauer beim Spazieren zeichnen soll, ist es ganz einfach: einen Strich quer über das Feld und einen Halbkreis darauf zeichnen. Drudelzeichnungen bedeuten, dass man etwas so minimalistisch wie möglich zeichnet, aber es trotzdem noch erkennt.

Ich finde es gibt witzige und weniger witzige Drudel! Mir hat die Arbeit mit den Drudel sehr viel Spass gemacht!»

(Michel Balsiger – 16 Jahre alt – Schüler)



Rätselspiele für die ganze Familie

Text: MARC HESS

Bei der spielbegeisterten Familie Hess aus Niederösterreich sind neben normalen Gesellschaftsspielen auch Logikspiele hoch im Kurs, welche in der Regel alleine gespielt werden. Das wohl bekannteste Spiel dieses Genres ist wohl Rush Hour vom Verlag ThinkFun (früher Binary Arts). Ziel des Spiels ist es, das rote Auto aus einem simulierten Stau herauszu-mannövrieren. Das stabile Kunststoff-Spielfeld besteht aus 6 x 6 Quadraten. Zum Spiel gehören zwölf Autos und Lastwagen, welche gemäss den Vorgaben der 40 Auftragskarten als Stau auf dem Spielfeld platziert werden.

Neben dem erwähnten Klassiker gibt es im Kinderspieleregale von Hesses aber auch unbekanntere, aber mindestens ebenso tolle Solospiele. Bei Animalogic vom Verlag HUCH! & friends handelt es sich um ein tierisches Logikspiel für Kinder ab 7 Jahren, bei dem 16 Holztiere in einer bestimmten Reihenfolge über einen kleinen Fluss ziehen müssen. Die 60 Aufgaben fordern nicht nur die Gehirnzellen der Kinder ganz schön heraus, sondern bringen auch Erwachsene ins Grübeln. Die 16 Tiere stehen in einer vorgegebenen Aufstellung auf dem kleinen Spielfeld und sollen von hier aus über den vor ihnen liegenden Fluss gezogen werden. Das ist jedoch gar nicht so einfach, denn es dürfen immer nur die jeweils vordersten Tiere einer Reihe bewegt werden. Das danach gezogene Tier muss entweder die gleiche Farbe wie sein Vorgänger haben oder der gleichen Tierart angehören. Die Aufgabe hat man gelöst, wenn alle Tiere regelkonform in einer langen Reihe neben dem Spielplan stehen.

SmartGames: Online Futter fürs Gehirn



Eine ganze Reihe von unterhaltsamen, logischen Denkspielen gibt es von SmartGames. Beim Spiel «Suchen & Finden – Safari» geht der Spieler auf Safari und versucht dabei, auf dem vierteiligen Spielfeld aufgedruckte



Foto: Marc Hess

Tiere mit 4 Plastikteilen in verschiedenen Formen abzudecken, damit nur noch die im Aufgabenbuch vorgegebenen Tiere zu sehen sind. Beim Spiel «Am Nordpol» müssen hingegen die jeweiligen Plättchen mit abgebildeten Fischen und Eisbären auf passende Positionen des Spielplans gelegt und dabei Wasser, Eis und Eskimos berücksichtigt werden.

Insgesamt gibt es von der SmartGames-Reihe fast 50 verschiedene Spiele für verschiedene Altersklassen. Bei den Spielen sind die Aufgaben in 4 oder 5 Schwierigkeitsstufen unterteilt, womit sie über eine längere Zeit spannend und unterhaltsam bleiben und die ganze Familie ansprechen. SmartGames können in ihrer Verpackung oder dem Spielbrett selbst verwahrt werden. Auf diese Weise lassen sie sich einfach mitnehmen ohne Teile zu verlieren. Zudem gibt es einige Spiele als magnetische Reisespiele, die problemlos auch im Auto gespielt werden können. ●

Marc Hess



Foto: Marc Hess

Marc Hess ist 40 Jahre alt, ist verheiratet und hat 3 Töchter. Er arbeitet als Gemeindeverwalter in seiner Wohngemeinde.

Nebst der Organisation von Spielabenden unternimmt er in seiner Freizeit gerne etwas mit seiner Familie, liest Krimis und Thriller, geniesst gerne die Natur und besucht regelmässig kulturelle Anlässe.

[Link: Mail Marc Hess](#)

«Wo ist Walter»-Suchrätsel



Suche (siehe Bild der Figuren oben, v.r.n.l.) Walter, den Sträfling, Wilma, Weissbart und der Hund Wau.
Abbildung: © Martin Handford

Wer wird gesucht?

Das Prinzip kennt jeder. In den Illustrationen von Martin Handford, dem Illustrator und Erfinder von Walter, sind lustige, völlig überfüllte Szenen gezeichnet. Darin versteckt sich geschickt Walter. Er hat meist einen rot-weißen Pullover an und trägt eine Pudelmütze und Brille. Doch gibt es meistens nicht nur Walter zu Suchen. Sondern auch Frau Wilma, sein Hund Wau, den Zauberer Weissbart, der schwarz-gelb gekleidete Verbrecher und Walter-Fans.

Versteckte Rätselgags

Auch gilt es nicht nur Walter und seine Kumpeln zu finden, es gibt auch viele kleine Gadgets (Brille, Schriftrolle, Knochen für Hund usw.), die entdeckt werden wollen. Am Ende jedes Buches gibt es zu jeder Illustration zudem lustige

Zusatzrätsel für solche, die sich weiteren Herausforderungen stellen möchten.

Walter hat viele Namen. Denn je nach Land heisst er anders. Im deutschsprachigen Ländern heisst er Walter, in England Waldo (Original), in Frankreich Charlie, in Italien und in Spanien Wally und so weiter.

Bücher, Lieder, TV-Serien, Flashmob, App

Von «Wo ist Walter» gab es zuerst die klassischen Wimmelbücher. Dann gab's eine TV-Serie und Kurzauftritte in unterschiedlichen TV-Serien und Kinofilmen. Nicht fehlen durften natürlich Video-Spiele und Smartphone Apps. Nebst Liedern waren viele «Walter» auch in einem Flashmob zu sehen. Zu Wo ist Walter gibt es natürlich viele Artikel zu kaufen. Kostüme, die Wimmelbücher, Wo ist Walter-Puzzle, Smartphone-Apps und vieles mehr. ● (lb)

DIE GROSSE SPIELINFO RÄTSELSEITE – VIEL SPASS!

Kreuzworträtsel Titelseite

Horizontal

- Seit 2016 schlägt der Computer auch in diesem Spiel den Menschen
- Diese Primzahl passt prima zum Tangram
- Nur in der Drehung hält er seine Balance
- Daran bleibt man mit diesem Spielzeug an der Sache dran
- Dieses Spiel ist in Armenien Pflicht
- Titelheld in Martin Hanfords Wimmelbüchern
- Logikrätsel mit Schlachtschiffen
- Rätsel in der Romandie

Vertikal

- Kritzeldruckerei in England
- Auch diese Anrichte macht sich das Spiel zunutze
- Beim Chatten online, beim realen Date...
- Damit erwirbt man entscheidende Lebenskompetenz
- Diesen Vogel findet man auf einer webbasierten unabhängigen Informationsplattform
- Schnitzeljagd mit Satellitenunterstützung
- Eine Art Puzzlerätsel
- Anderer Name für Bildrätsel
- Mit Hilfe dieser Technik löst der Geocacher seine Rätsel
- Dort finden Rätsel Rallies statt
- Er bringt mich vor und mit dieser Frage zum Lachen
- Orientalische Hafenstadt im Scharadenrätsel

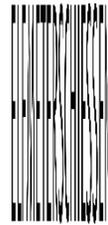
Rätselgedicht

Wer bloss die erste Silbe hört,
Der glaubt, man sprach' von
einem Pferd;
Die zweit' und dritte lauten wie
Uns sehr bekanntes Federvieh;
Das Ganze, soll es in der Welt,
Einst nützen, braucht Kopf,
Fleiss und Geld.
(C.J. von Adelshaim)

Würfelerätsel

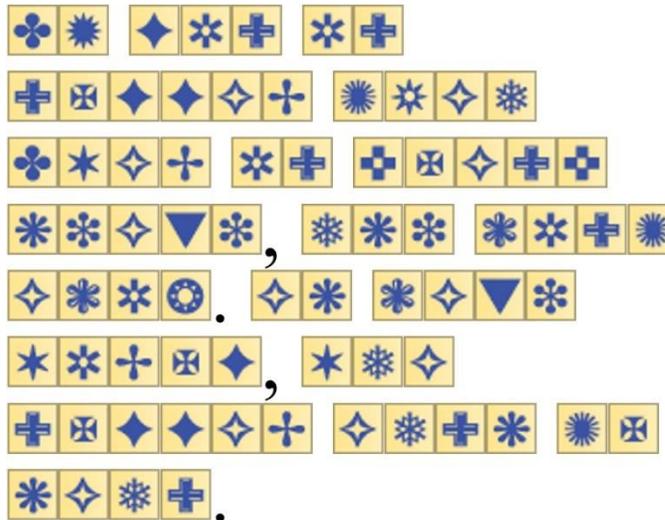
Auf einem Tisch sind vier handelsübliche Würfel aufeinander gestapelt. Auf der oberen Fläche sind zwei Augen zu sehen. Wie hoch ist die Summe aller sichtbaren Augen?

Schiffträtsel



Zusammengesetztes Wort.
Was teckr dahinter? Tipp: es hat 17 Buchstaben.

Decode Rätsel



Jedes Symbol steht für einen Buchstaben. Entschlüsse das «Decode-Rätsel», finde die passenden Buchstaben und Du wirst Boris Beckers Ansage, als er noch aktiver Spieler war, verstehen.

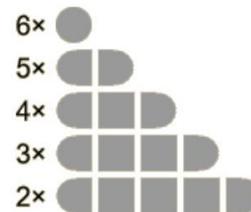
Rebus - Bildrätsel



Mathematikrätsel Flussüberquerung in China

Dies ist eine (kompliziertere) Variante des Fährmann-, Ziegen-, Wolf- und Kohl-Problems. Das Ziel besteht darin, alle Personen, nämlich (1) der Vater, (2) die Mutter, (3) der Polizist, (4) der Dieb, (5,6) die 2 Knaben und (7,8) die 2 Mädchen mit Hilfe eines Flosses gemäss bestimmten Regeln über den Fluss zu bringen. Die Regeln sind die folgenden:

- Es dürfen sich höchstens zwei Personen auf dem Floss aufhalten
- Nur der Vater, die Mutter und der Polizist können das Floss steuern
- Der Vater darf nur in Begleitung der Mutter mit den Mädchen zusammen sein
- Die Mutter darf nur in Begleitung des Vaters mit den Knaben zusammen sein
- Der Dieb darf nur in Begleitung des Polizisten mit Familienmitgliedern zusammen sein



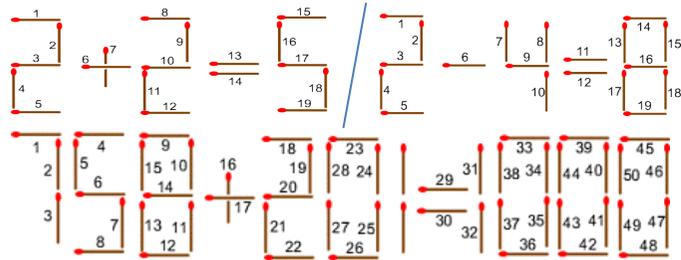
Sudoku (mittelschwer)

			3					
		2		7			4	1
1		7			4	2		
	7			8				2
		6				4		
5				6			9	
		5	6			9		7
7	2			1		3		
					3			

Battleship (14x14 leicht bis mittelschwer)

		3	6	1	4	5	1	5	1	6	2	7	0	8	1
2															
3															
6															
3															
3															
2															
2															
7															
4															
3															
3															
2															
2															
7															
4															
5															
3															

Logik Rätsel mit Streichhölzern



Alle Streichholzrätsel: lege 1 Streichholz so um, dass die Gleichung stimmt.

Logikrätsel Gefangene im Bergwerk

In einem fernen Land wurden von einem Stamm der Ureinwohner 50 Gefangene gehalten. Diese mussten für den Stammesführer in einem Bergwerk arbeiten. Als eines Tages der Stammesführer 50 Jahre alt wurde, entschloss er, seinen Gefangenen die Chance zu geben, ihre Freiheit zurück zu erlangen. Er brachte sie alle in die Dunkelheit des Bergwerks und setzte jedem einen Hut auf. Dann sagte er zu ihnen: «Ich habe jedem von euch einen Hut aufgesetzt - entweder einen schwarzen oder einen weissen. Gleich werdet ihr einer nach dem anderen aus dem Bergwerk gelassen. Eure Aufgabe ist es, euch in einer Reihe nach Farben sortiert aufzustellen: Die mit den schwarzen Hüten links, die mit den weissen Hüten rechts. Ihr dürft euch weder untereinander verständigen noch euren eigenen Hut ansehen. Gelingt euch das, so werdet ihr die Freiheit erhalten.» Wie konnten die Gefangenen diese Aufgabe bewältigen?

A la découverte de l'énigme

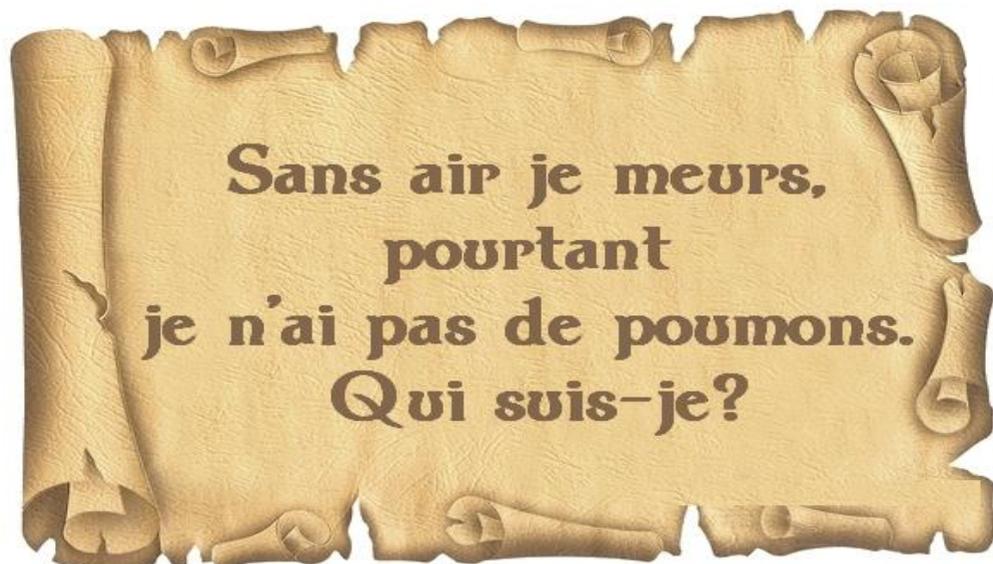
Le terme énigme provient du latin aénigme qui, à son tour, tire son origine d'un vocable de la langue grecque. Il s'agit de toute réflexion ou de toute chose que l'on n'arrive pas à comprendre ou à interpréter. Une énigme est aussi un ensemble de mots dont le sens est caché afin que le message soit difficile à comprendre.

L'énigme est donc un mystère dans la mesure où c'est quelque chose qui ne peut pas s'expliquer ou qui est difficile à découvrir. Si l'explication de l'énigme voit la lumière, le fait ou la chose en question cesserait d'être une énigme puisque sa compréhension deviendrait accessible à n'importe quelle personne. Il y a plusieurs énigmes qui n'ont toujours pas été déchiffrées et qui ont donné lieu à de nombreuses recherches tout au long de siècles entiers. L'une des énigmes les plus populaires concerne la construction des pyramides de l'Égypte. Les historiens ignorent comment a été déplacé le matériel jusqu'au désert et quel mécanisme a été employé pour le développement des structures.



Une autre énigme non résolue est l'identité de Jack L'Éventreur, un assassin en série qui a semé la panique à Londres en 1888. Selon certaines théories, il s'agirait d'un chirurgien, d'un médecin ou d'un boucher, étant donné que les cinq victimes associées à ce criminel présentaient des excisions réalisées avec une grande précision.

Certaines énigmes surviennent avec le temps, comme dans le cas de l'existence de William Shakespeare. Après plus d'un siècle de sa (supposée) mort, des versions ont commencé à apparaître affirmant que Shakespeare n'a jamais existé et qu'il s'agirait plutôt du pseudonyme d'un autre écrivain quelconque de l'époque. ●



Réponse: voir page 57. Image: www.devinette.du.jour.com

MEINE LIEBLINGSRÄTSEL



Erna Herzig (92 Jahre):

«Am liebsten mache ich Sudoku. Kreuzworträtsel mag ich auch gerne, aber es werden immer mehr englische Begriffe gesucht. Das ist schwierig für alte Frauen!»



Samuel Kropf (47 Jahre):

«Ich bin kein grosser Rätselfan, aber Sudoku mache ich bei jeder Gelegenheit. Während den Pausen bei der Arbeit oder Abends im Zug.»

Anna Katherina Iseli (52 Jahre):

«Sudoku ist für mich ein gutes Hirnjogging. Ich habe schon immer gerne gerätselt und kombiniert. Mit Zahlen lieber als mit Buchstaben.»



Simona Anstett (49 Jahre):

«Seit ich auf Erika Beltle's Gedichträtsel gestossen bin, begeistern mich Querdenker-Rätsel von solcher oder ähnlicher Art immer wieder aufs Neue. Nur dumm, dass manch ein Rätsel auch eine unruhige Nacht mit sich bringt. Die Er-Lösung freut dann umso mehr.»



Margrit Brönnimann (84 Jahre):

«Mein liebstes Rätsel ist das Kreuzworträtsel – es strengt das Hirn an und man muss studieren und etwas sollte man schon wissen...»

*Alles Ungelöste
ist ein Rätsel,
das seiner
Enthüllung harzt.*

(Gaston de Lautreville)



Tangram Puzzlerätsel

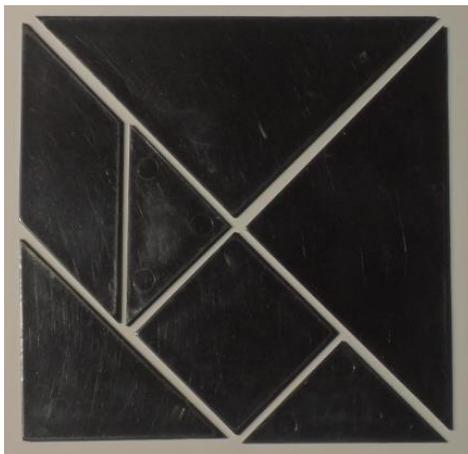
Text und Fotos: Franz Veraguth

Was haben ein Fuchs und eine Gans gemeinsam? Beide können mit den sieben Tangram-Puzzleteilen abgebildet werden – zum Glück nicht gleichzeitig! Knobeln – sich entspannen – kreative Lösungen finden – Neues entwickeln und dabei die Zeit vergessen... wichtige Puzzleteile im Alltag von Kindern, aber nicht weniger von uns Erwachsenen.

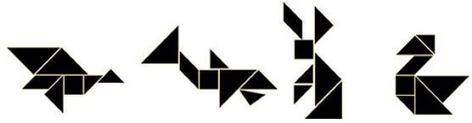
Das uralte Legespiel aus dem Reich der Mitte kann unsere zielorientierte, nutzbringende Geschäftigkeit angenehm auflockern und bereichern. Wir wissen nicht, wer wann dieses über 1000 Jahre alte, geniale chinesische Spiel erfunden hat. Es ist ein Legepuzzle mit sieben geometrischen Formen. Damit werden handelnd–denkend freie Formen, Figuren, Symbole oder Schriftzeichen nach gezeichneten Vorlagen zusammengesetzt.

Steckbrief Tangram

So gehört zum Spiel nebst den sieben Holzteilen eine umfangreiche Auswahl an Abbildungen



Das Quadrat - ein Blick in die Unendlichkeit



zum Nachlegen. Natürlich werden auch die Lösungen preisgegeben.

Um richtig zu spielen, sind nur zwei Regeln zu beachten:

1. Um eine Figur zu legen, müssen alle sieben Formen verwendet werden.
2. Das Spiel ist planimetrisch gedacht: die Formen liegen flach nebeneinander und dürfen nicht aufgestellt oder übereinander geschichtet werden.

In China heisst das Spiel «Ch'i Ch'ae Pan», was «Siebenschlau» bedeutet. Es erfuhr seine grosse Verbreitung vor über 200 Jahren mit dem Druck der ersten Tangram-Bücher. 1805 erschienen erste europäische Ausgaben, z.B. «Neues chinesisches Rätselspiel für Kinder». Dabei wurden die Formen ergänzt durch die Buchstaben unseres Alphabets und die arabischen Ziffern. Übrigens war Napoleon während der Verbannung auf St. Helena ein passionierter Tangram-Spieler!

Das Quadrat – ein Blick in die Unendlichkeit

Dem Tangram liegt ein Quadrat zugrunde. Es wird mit Geraden so zerschnitten, dass sieben Flächen entstehen. Diese Flächen haben geometrische Grundformen.

Und das Quadrat als Ausgangspunkt hat seine besondere Bedeutung: es kommt in allen Kulturen der Erde vor, es ist in Kunst und Architektur ein wichtiges Element, es ist eine reine, vollkommene Form.

Und die unzähligen chinesischen Schriftzeichen basieren auf einer quadratischen Grundform. Ein chinesisches Sprichwort sagt:

Die Unendlichkeit ist ein Quadrat ohne Ecken.



Erfahrungen mit Tangram und andern Legespielen im Unterricht an der Mittel- und Oberstufe einer Sonderschule

SchülerInnen mit einer Lernbehinderung oder mit Verhaltensschwierigkeiten erleben in der Schule häufig Überforderung, wenig Anerkennung oder das Gefühl, nicht positiv wahrgenommen zu werden – kurz: trotz ihrer persönlichen Ressourcen in der Schule nicht erfolgreich zu sein.

So habe ich immer wieder erfahren müssen, wie elementar entmutigt neu eingetretene Jugendliche zum Unterricht erschienen sind. In solchen Situationen war es mir wichtig, für diese SchülerInnen kleine Erfolge zu initiieren – ganz gleich in welchem Schulfach. Tangram erwies sich da als ein sehr geeignetes Puzzleteilchen, um genau das zu ermöglichen. Ich beobachtete bei den Schülerinnen zunehmend Freude und Begeisterung für diese Denksportaufgaben.

Besonders, wenn sie sich anfänglich nicht viel zutrauten, staunten sie auf einmal über ihre Fortschritte. Ihr Selbstvertrauen wuchs und so konnte letztlich ihre Selbstachtung wieder Fuss fassen. Eine gesunde Eigendynamik ermöglichte die Steigerung der Schwierigkeit bis hin zu kreativem Umgang mit Legespielen; d.h. selber Aufgaben zu erfinden.

Dabei zeigte sich der didaktische Wert deutlich: intrinsische Motivation kann erlebt werden, die Ausdauer und Geduld steigern sich, einem Problem wird nicht ausgewichen, Strategien werden entdeckt, erprobt und ins persönliche Repertoire aufgenommen, der spielerische Umgang mit den geometrischen Grundformen vertieft und festigt das Verständnis von mathematischen Zusammenhängen.

Methodik – so funktioniert's

An sich stellt das Tangram eine beachtliche Anforderung an SpielerInnen jeden Alters: die verkleinert abgebildeten Figuren und Formen sollen mit den Puzzleteilen so hingelegt werden, dass alle Grössenverhältnisse stimmen.

Um erfolgreich ins Spiel einsteigen zu können, vereinfachte ich die Aufgabenstellung anfänglich und steigerte sie dann zunehmend. So habe

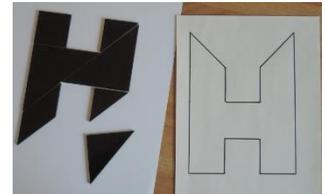
ich folgende vier Schritte für eine mögliche Steigerung der Schwierigkeit geplant:

1. Einfach zu legende Figuren sind im Umriss 1:1 auf ein Blatt Papier kopiert. Die sieben Tangramteile werden auf diesem Blatt handelnd-denkend richtig hingelegt.



2. Gleich wie oben, aber zunehmend schwierigere Aufgaben mit abstrakten, geometrischen Vorlagen. Schon bald zeigt sich, dass es oft mehrere richtige Lösungen gibt.

3. Die Vorlagen sind immer noch 1:1 abgebildet. Die Figuren werden jedoch nicht auf den Blättern, sondern direkt daneben hingelegt.

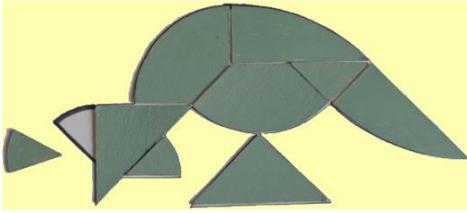


4. Die Vorlagen sind dem Tangrambuch direkt entnommen; d.h. sie sind verkleinert als schwarze Fläche dargestellt und müssen nun massstäblich richtig vergrössert werden. Das kann sehr anspruchsvoll sein und verlangt eine gute Beobachtung der Strecken- und Grössenverhältnisse.



Weitere komplexere Legespiele

Um der Spielfreude neue Nahrung zu geben, wählte ich weitere etwas komplexere Legespiele aus: Ei und Zoo (s. Literatur: Koch). Bei diesen Spielen konnte das kreative Element besonders gut ausgelebt werden.



Als Beispiel das Spiel «Ei»: eine Eiform wird durch gerade Linien so zerteilt, dass geometrisch klar erfassbare Stücke entstehen. Aus dem Ei schlüpfen dann die unterschiedlichsten Vögel – etliche auch von meinen SchülerInnen kreiert.

Mit Tangram & Co. können die Jugendlichen eine eventuell noch unentdeckte Begabung erleben oder das Wunder von grossen Fortschritten bei geweckter Motivation bildlich vor sich sehen.

Der grosse Club der Puzzlespiele

Ein Puzzleteil unter vielen andern – so ist Tangram im Club der Legespiele zu sehen – doch eben ein ganz besonderes Teilchen mit einem grossen Potenzial.

Im Vergleich zum Tangram sind unsere westlichen Puzzles elementar anders: zerteilte Bilder warten einfach darauf, wieder zusammengefügt zu werden. Da gibt es genau eine Lösung und die Schwierigkeit wird durch Grösse und Anzahl der Teile (bis 15'000) variiert. Doch das zu lösende Problem ist immer dasselbe: Formen und Farben differenzieren und die Teile richtig zusammensetzen. Alles Weitere hängt dann von Ausdauer, Geduld und vom Zeitaufwand ab. Doch diese Unterschiede dürfen keiner Wertung unterliegen! Jedes Spiel kann die Spielenden packen, fesseln, entführen und so auf seine Art wertvoll sein!

Weitere Club-Mitglieder sind die vielfältigen Ausgaben von Würfelmosaiken, die ebenfalls den kreativen Umgang mit Farben und Formen wecken. Etliche Neulinge sind unter den IQ-Trainern auszumachen – die Absicht ist von vornherein klar. Abschliessend möchte ich ein Ehrenmitglied gebührend erwähnen: es sind die «Spielgaben» des Reformpädagogen und Kindergarten Begründers Friedrich Fröbel. Sein Impuls zur Förderung von Kreativität, spielerischem Lernen und grundlegender Bildung der Ästhetik und Harmonie war umfassend und nachhaltig – gemäss dem chinesischen Sprichwort erlauben sie einen flüchtigen Blick ins grosse Quadrat ohne Ecken... ●

Literaturhinweise

- Joost Effers: «Tangram – das alte chinesische Formenspiel», DuMont Buchverlag Köln
- Karl-Heinz Koch: «...Lege Spiele!» Eine Anthologie der Legespiele, Dumont Taschenbücher, DuMont Buchverlag Köln

Franz Veraguth



Foto: Franz Veraguth

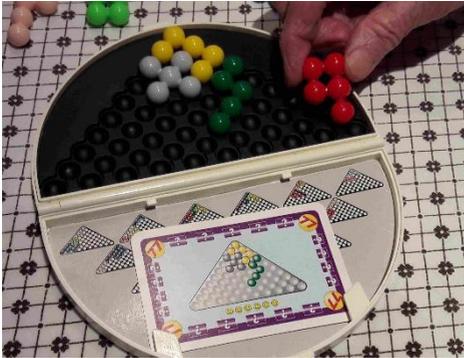
Franz Veraguth ist Sonder- schullehrer. Er wirkte von 1981 bis 2016 in der Stiftung Lerchenbühl in Burgdorf als Mittel- und Oberstufenlehrer. Die individuelle Förderung und die Planung kleiner, angepasster Lernschritte für die unterschiedlich starken Schülerinnen und Schüler liegen ihm am Herzen.

 [Link: Mail Franz Veraguth](mailto:Mail Franz Veraguth)

Das Rätsel ist ein Spiel des Verstandes, er sich bemüht, einen Gegenstand so darzustellen, dass er alle Merkmale und Eigenschaften desselben schildert, so widersprechend dieselben an und für sich betrachtet auch sein mögen, ohne jedoch den Gegenstand selbst zu nennen.

(Oskar L. B. Wolff, «Poetischer Hausschatz des deutschen Volkes», 1839)

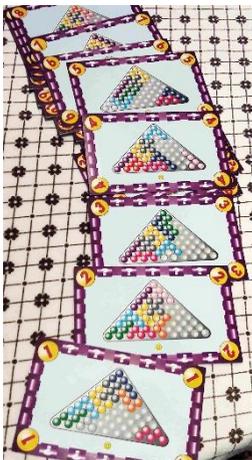
Lonpos Puzzlegame



Lonpos bietet durch die immer wechselnden Aufgabenstellungen einen extrem hohen Spassfaktor, animiert zu immer weiterem Knobeln, weckt das Bedürfnis weitere, schwierigere Rätsel zu lösen und sorgt damit für eine anhaltende Spiel-Motivation.
Foto: Andrea Riesen

Das Lonpos Puzzle Game ist ein ideales Spiel zum alleine spielen

Die Puzzleteile des Lonpos Games gleichen den Teilen von Tetris, bloss sind die einzelnen Teile nicht aus Quadraten zusammengesetzt, sondern aus Kugeln. Es muss die Fläche eines gleichschenkligen Dreiecks komplettiert werden. Es gibt insgesamt 12 Teile, welche alle eine andere Form und Farbe aufweisen. Beigelegt findet man Aufgabenkarten, die es zu lösen gilt. Es emp-



Karten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Foto: Andrea Riesen

fehlt sich, die Karten der Reihe nach zu üben, da die Schwierigkeit kontinuierlich ansteigt. Bei den einfacheren Aufgaben sind oft nur 2-3 Teile zu platzieren, alles andere ist vorgegeben. Bei den schwierigen Karten ist es genau umgekehrt. Der Schwierigkeitsgrad wird in Smileys angezeigt. 5 Smileys = easy, Totenkopf = hier bedarf es keiner Worte: um auf eine

passende Lösung zu kommen, kann es sehr, sehr lange dauern.

Lonpos fördert das räumliche Denken

Auf dem Weg zu einem Lonpos-Experten entwickelt der Spieler weitere Kompetenzen im räumlichen Denken in der Geometrie und trainiert das Kurzzeitgedächtnis – all das sind auch Standardkategorien eines IQ-Tests. Für sehr junge Spieler werden die motorische Fähigkeiten trainiert, indem die kleinen Bausteine aufgehoben, hingelegt, gedreht und gewendet werden.

Wer eine grössere Herausforderung sucht: Die Variante Lonpos 4D Puzzle bietet auch die Möglichkeit gegeneinander antreten zu können. Hier befinden sich 2 Spielbretter in der Verpackung, sowie ein Würfel und auch eine Sanduhr, um in den Wettbewerbsmodus gehen zu können.

Wer eine noch grössere Schwierigkeit sucht, kann weg von der Zweidimensionalen Fläche hin zum Dreidimensionalen Bauen. Grundfläche ist ein Quadrat von 4x4 oder 5x5 Kugeln. Ziel ist es



Dreidimensionales Bauen: jetzt wird's knifflig – eine anspruchsvolle Herausforderung.
Foto: © Lonpos-Europe.

eine stehende Pyramide zu errichten, auch hier gibt es Aufgaben zu lösen.

Lonpos kann als Zeitvertreib für Zwischendurch genutzt werden, wenn kurz eine einfache Aufgabe gelegt wird. Oder es endet in einem abendfüllenden Hirnen und Ausprobieren, weil die Teile einfach nicht passen wollen und man das Spiel nicht weglegen kann, bis die Aufgabe geschafft wurde. ● (or)

[Video: Spieldemo auf Youtube](#)
[Link: Rezension zum Spiel \(Spielevater\)](#)

Weiteres rund ums Thema Rätsel

Rätselrally



Rätselrallyes & Co sind Gruppenspiele, mit Hilfe derer man einen Ort spielerisch erleben und kennen lernen kann! Anders

als bei Führungen geschieht dies eigenständig und bleibt dadurch für jeden von der ersten bis zur letzten Minute interessant.

Ein gutes Beispiel dafür findet man in Wien. Für Logiker und Querdenker eine «Schnitzeljagd» auf hohem Niveau quer durch die Landeshauptstadt Oesterreichs: Interessante Mathematik, unterhaltsame Rätsel und Fragen aus verschiedensten Wissensgebieten fordern Spielfreudige heraus. Ein Abenteuerpass für Familie, Freunde und Kollegen!

[Link: Rätselrally in Wien \(Detailinformationen\)](#)

Ein Klassiker: der Akinator

Die kostenlose Web-App Akinator ist ein lustiger Flaschengeist, der mittels weniger Fragen Deine Gedanken lesen kann. Denke an eine Person, von welcher Du nicht glaubst, dass der Akinator sie errät und klicke auf «Spielen». Der Akinator stellt scheinbar wahllos Fragen über Geschlecht, Nationalität oder Berühmtheitsgrad. Als Antworten stehen fünf verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl: «Ja», «Wahrscheinlich/Teilweise», «Ich weiss nicht», «Wahrscheinlich nicht/nicht wirklich», «Nein». Beantworte alle diese Fragen wahrheitsgemäß. Du wirst überrascht sein, mit welcher Treffsicherheit der Akinator die gesuchte Person findet.



[Link: Homepage Akinator](#)

Sprachrätsel und Gedichterrätsel

Sprachrätsel sind oft wunderbar elegante Sprachkunstwerke, jedes für sich ein rätselhaftes Gedicht. «Auch der Ungewübte kann sich auf dieses Weise in das urale Spiel des Rätselratens einleben, das nicht ein

gespeichertes Wissen, wie etwa beim Kreuzworträtsel, sondern ein bewegliches Denken erfordert und die Fähigkeit, innerlich auf einer Sache einige Zeit ruhen zu können.» (Zitat: Erika Beltle). Sprachrätsel sind etwas aus der Mode gekommen, was der Faszination dieser Rätselart keinen Abbruch tut. Deshalb sind zeitgenössische Autoren von Sprach- bzw. Gedichten dünn gesät. Wichtige Exponentinnen dieses Genres sind Erika Beltle (1921-2013) und Helwig Brunner (geb. 1967). Über die wunderbaren und poetischen Rätselgedichte hat Spielinfo bereits berichtet.

[Link: Spielinfo Beitrag über Erika Beltle \(Ausgabe 1/2013\)](#)

[Link: Mehr über Helwig Brunner](#)



«Verschlossener Raum»: das Kriminalrätsel

Verschlussene Räume treten häufig als Element in einer Kriminalgeschichte auf. Dabei wird der Leser mit einem kriminalistischen Rätsel in einem verschlossenen Raum konfrontiert und gleichzeitig angeregt, dieses Rätsel zu lösen, bevor er die Geschichte zu Ende gelesen hat und auf diesem Weg die Lösung erfährt.

Ein «verschlossener Raum» oder eine «hermetisch verschlossene Kammer» stellt in dieser Bedeutung zum Beispiel ein Zimmer dar, in dem ein Mord begangen wurde. Es gibt stets nur eine begrenzte Anzahl von Verdächtigen, von denen einige eventuell über kein Alibi verfügen. Bei näherer Betrachtung des Tathergangs stellt sich aber heraus, dass niemand den Mord verübt haben kann, weil zur Tatzeit niemand den Raum betreten oder verlassen konnte, ohne gesehen zu werden oder eine Spur zu hinterlassen. Somit bleibt der erste Eindruck bestehen, dass sich der Eindringling in Luft aufgelöst hat. (Text: Wikipedia)



Fotomontage: Spielinfo

[Link: ganzer Artikel auf Wikipedia](#)

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Rätselhafte Begegnungen

Jedes Jahr im Herbst finden im Herzen des Ruhrpotts, in Essen, die internationalen Spieltage statt. Es treffen sich die Verleger aller Länder und präsentieren ihre spielerischen Neuheiten. In sieben grossen Hallen konnten an die 1200 neue Brett- und Kartenspiele nach Lust, Laune und Platz an den Spieltischen getestet, beurteilt und gekauft werden.

Escape-Spiele im Trend

An den vier Tagen der Messe ist es natürlich nicht mehr möglich, einen kompletten Überblick über die Neuheiten zu erhalten. Doch gewisse Trends sind absolut zu erkennen. Während in den letzten Jahren beispielsweise Würfelspiele oder kooperative Spiele einen Schwerpunkt setzten, standen 2016 klar Escape-Spiele im Vordergrund. Sie funktionieren nach dem Vorbild der Escape-Rooms, die in den Städten wie kleine Pilze aus dem Boden schiessen. Das Prinzip: Eine Gruppe von Spielern löst in exakt einer Stunde in einem geschlossenen Raum ein grosses Rätsel. Thematisch ist vieles möglich: Ob Dschungelabenteuer, Chemielabor oder Ägypten – nur wenn die Spieler gemeinsam arbeiten, schaffen sie das Abenteuer in der vorgegebenen

**Gemeinsames
Arbeiten:
Teamplayers
sind im
Vorteil.**

Zeit. Natürlich ist bis heute keine Spielgruppe verschollen. Alle durften wieder ans Tageslicht, auch wenn eventuell der Makel des Verlierers an ihnen haftet.

Nun gibt es solche Abenteuer auch für zu Hause. Das Besondere an den Spielen: Jede Geschichte kann nur einmal durchlebt werden. Das Spielmaterial überlebt die Spielrunde nämlich

nicht. Man schneidet oder faltet an Spielkarten, kombiniert verschiedene Materialien und löst sich von Fall zu Fall dem Ende der Geschichte entgegen. Ein einmal gelöstes Rätsel verliert dadurch seinen Charme schnell. Kennt man den Weg, kennt man das Spiel. Gleich drei grosse Anbieter stürmen nun also mit thematischen Spielboxen und kniffligen Rätseln auf den Markt. Das scheint zu funktionieren. Die ersten Abenteuer waren schnell ausverkauft, die Rückmeldungen der Spieler äusserst positiv. Und schon kündigen die nächsten Verlage ihre Escape-Spiele an. Die Lust auf das gemeinsame Lösen von Rätseln ist gross, die Nachfrage auch.

**Escape-Spiele
sind nur mit
Hirnschmalz
zu lösen.**

Spiel mit grossem Potenzial

Ohne zu viel zu verraten: Ich kann die Escape-Spiele wärmstens empfehlen. Sie sind nur mit Hirnschmalz zu lösen und das Wissen einer ganzen Gruppe trägt natürlich viel zur Lösungsfindung bei. Die gemeinsame Spielstunde vergeht wie im Flug und nicht selten werden die Rätsel erst ganz knapp vor Ablauf der Zeit gelöst.

Doch da ist noch reichlich Potenzial vorhanden. Ich vermisse ein Escape-Spiel, das mich aus einer zähen, langweiligen Sitzung befreit. Wo ist das Spiel, das mir Freiraum in den überfüllten, öffentlichen Verkehrsmitteln verschafft? Und wer findet die Lösung, wenn man im vollgestopften Lift zwischen der 10. und 11. Etage stecken bleibt? Die wahren Flucht-Rätsel des Lebens sind noch nicht alle gelöst. Aber vielleicht kommen wir ihnen durch intensives Training mit den Escape-Spielen näher. ●



[Kontakt: info@brettspielblog.ch](mailto:info@brettspielblog.ch)

brettspielblog.ch
Hier erfährst du spielend mehr!

Kann man Kinder zu Genies erziehen?

Text: Paul Voosen

Noch bevor László Polgár seine spätere Frau kennenlernte, wusste er, dass er seine Kinder zu Genies heranziehen würde. Er sass auch schon an einem Buch zu diesem Thema. Er hatte sich alles ganz genau zu rechtgelegt.

Geplanter Erfolg

Als er 1965 mit Klára, seiner künftigen Braut, in Budapest zum ersten Mal ausging, erzählte er ihr, wie er sich die Erziehung seiner Kinder vorstellte. Er hatte das Leben verschiedener Genies studiert und war dabei auf eine Gemeinsamkeit gestossen: Alle hatten Eltern, die ihr ganzes Leben einzig dem Erfolg ihrer Kinder widmen. Polgár nahm sich vor, seine Kinder zu Hause zu unterrichten und sich auf ein einziges



László Polgár: «Jedes gesunde Kind ist ein potenzielles Genie. Genetische Anlagen und fehlendes Talent sind kein Hindernis.» Foto: Szombat

Gebiet zu konzentrieren, auch wenn er noch nicht wusste, welches. «Jedes gesunde Kind ist ein potenzielles Genie», sagte er oft. Genetische Anlagen und fehlendes Talent seien kein Hindernis. Und er würde mit viel Liebe vorgehen.

8 Stunden Training pro Tag

Die drei Polgár-Schwestern Zsuzsa (Susan), Zsófia (Sofia) und Judit, allesamt, sind in Budapest gross geworden, als Ungarn noch kommunistisch war. Sie wuchsen in einfachen Verhältnissen auf, der Ausflug zum Schreibwarenladen war ein Ereignis. László und Klára unterrichteten die Töchter zu Hause, gegen den Widerstand

der Behörden. Schach war ihr Leben, acht Stunden wurde täglich geübt. Ende der Achtzigerjahre waren die Schachwunderkinder bereits ein Phänomen, wohlhabend, Stars, die international Schlagzeilen machten.

Malcolm Gladwells Zehntausend-Stunden-Regel

Streng genommen war es natürlich kein wissenschaftlicher Versuch, das wusste der Polgár-Vater, denn es gab keine Kontrolle. Dennoch wurden die Leben seiner Töchter zu Musterbeispielen in einer Debatte, die seit hundert Jahren unter Sozialwissenschaftlern geführt wird: Ist Erfolg das Ergebnis -genetischer Zufälle oder gezielter Erziehung? Ist Talent angeboren oder erworben?

In jüngster Zeit dreht sich die Debatte um die These von K. Anders Ericsson, einem Psychologen an der Florida State University, wonach intensives Üben die wichtigste Variable bei Erfolg ist. Die Polgárs, könnte man meinen, liefern die Bestätigung.

2008 wurde die These Ericssons durch den Journalisten Malcolm Gladwell populär gemacht, der in seinem Bestseller «Outliers» die Zehntausend-Stunden-Regel als mythische Schwelle zum Erfolg bezeichnete: Wenn wir etwas zehntausend Stunden lang geübt haben, beherrschen wir es. Diese Zahl ist inzwischen Allgemeingut. Immer redet irgendjemand von seinen «zehntausend Stunden», die er etwa als Musiker geübt hat. Oder von den zehntausend Stunden auf dem Tennisplatz, dem Fussballfeld oder am Herd.

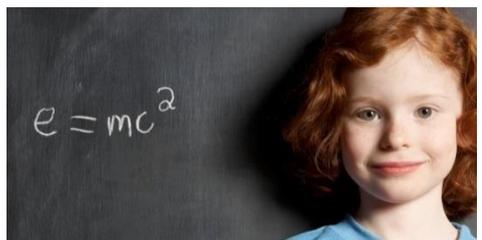


Foto: Getty Images/Huffington Post

Üben ist nicht alles

Gladwells populäres Buch wurde aber auch kritisiert. Eine Gegenbewegung von Wissenschaftlern betonte, dass Vererbung und andere Faktoren genauso wichtig seien wie Übung – nachzulesen beispielsweise in David Epsteins Buch «The Sports Gene». Klar, dass diese Debatte auch ideologisch geführt wird.

In einer Welt, in der mit Spitzenleistungen das grosse Geld zu verdienen ist, verkünden Studien, die das Üben herausstreichen, eine urdemokratische Botschaft. Sie sind gewissermassen die wissenschaftliche Formulierung des American Dreams, der Vorstellung also, dass jeder seines Glückes Schmied ist. Und die Polgárs verkörpern wie kaum jemand sonst genau diese Hoffnung.

Der Psychologe Ericsson hatte gezeigt, dass man sich, mit entsprechendem Gedächtnistraining, mehr als hundert aufeinanderfolgende Ziffern merken kann. Das brachte ihn zu der Überlegung, dass Erfolg zwar oft angeborenem Talent zugeschrieben wird (vor allem Intelligenz, wie auch immer definiert), ständiges Üben womöglich aber viel wichtiger ist. Vor allem beim Schach geht es – selbst bei Wunderkindern – nicht ohne jahrelanges Training. Namhafte Wissenschaftler sprechen sogar von der «Zehn-Jahre-Regel», ohne die kein Grossmeister auskomme.



Die drei Polgárs Schwestern Susan, Sofia und Judith. Foto: Internet

Aber wie sollte man das beweisen? Als sich Ericsson die Gelegenheit bot, eine Studie mit Violinstudenten der Musikhochschule in Westberlin zu machen, zeigte sich, dass die besten Studenten im Durchschnitt mehrere Tausend Stunden länger geübt hatten als die Nächstbesten. Bei den Pianisten war es ähnlich. Die Besten hatten durchschnittlich etwa zehntausend Stunden geübt. Auch bei Schachspielern stiessen die Wissenschaftler auf vergleichbare Zahlen.

Bei dieser Studie ging es nicht nur um absolute Spitzenleistungen. Aber wenn wir uns die Besten anschauen, sagten sich die Forscher, verstehen wir auch alle anderen.

1994 fassten Ericsson und sein Mitarbeiter Neil Charness ihre Erkenntnisse in einem aufsehenerregenden Artikel zusammen. «Unterricht im frühesten Kindesalter und maximale elterliche Förderung spielen offenbar eine viel wichtigere Rolle als angeborenes Talent», heisst es da. Und weiter: «Es gibt viele Beispiele von Überfliegern, deren Eltern ihnen ein optimales Umfeld boten und nicht davon ausgingen, dass das Talent ihrer Kinder schon ausreiche.»

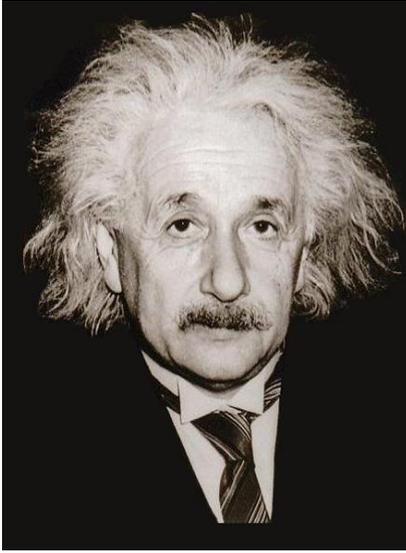
Als konkretes Beispiel nannten sie die Polgárs.

Müssen alle gleich viel üben?

Vor allem dank des polgárschen Beispiels setzte sich Ericssons Theorie von der überragenden Bedeutung des gezielten Übens allgemein durch. Einige Wissenschaftler waren jedoch nicht überzeugt. Ein Zweig der Psychologie konzentriert sich mehr auf die Frage, warum die Menschen unterschiedlich sind, und nicht darauf, warum wir gleich sind. Wer sich mit der letzteren Frage beschäftigt, betrachtet individuelle Abweichungen als experimentelles Rauschen. Die anderen sehen Unterschiede, die erklärt werden müssen. Nehmt nur Schach, sagen sie.

Üben ist wichtig aber keine Garantie

Vor zehn Jahren führte Guillermo Campitelli – ein Doktorand, der mit Fernand Gobet zusammenarbeitet, dem Schweizer Psychologen und führenden internationalen Schachwissenschaftler – eine Studie mit argentinischen Schachspielern durch. Dabei stiessen sie auf eine bemerkenswerte Variante: Ein Spieler kam nach 3000



*«Jeder ist ein Genie!
Aber wenn Du einen Fisch
danach beurteilst, ob er auf
einen Baum klettern kann,
wird er sein ganzes Leben
denken, er sei dumm.»*

Albert Einstein

Foto: Scientific American inc. 2003

Stunden auf Meisterniveau, ein anderer brauchte 23 000 Stunden, und manche erreichten dieses Niveau überhaupt nicht, obwohl sie mehr als 25 000 Stunden investiert hatten. Wer Erfolg haben will, muss üben – so viel war klar. Aber selbst intensives Üben bietet offenbar nicht die Garantie, dass man es bis an die Spitze schafft.

Gobet sagt, es sei schwierig gewesen, diese Studie zu veröffentlichen. Die meisten Gutachter seien Anhänger des ericssonschen Modells und hätten versucht, die Studie mit oberflächlichen Einwänden zu verhindern. Er und Campitelli hätten die Arbeit überall angeboten. «Keiner wollte die Botschaft hören», sagt Gobet. Selbst als die Studie 2007 schliesslich erschien, wurde sie weitgehend ignoriert.

Doch nach dem Erfolg von «Outliers» wurde die Forschung aufmerksam. Man hörte Geschichten von Menschen, die, inspiriert von Gladwells Bestseller, ihr Leben nach dem polgárschen Modell gestalteten, in der Erwartung, dass sie sich auf ihrem Gebiet eines Tages einen Namen als «Genie» machen würden. (Besonders eindrucksvolles Beispiel: Ein dreissigjähriger Fotograf gab seinen Job auf, um zehntausend Stunden Golf zu üben, das er zuvor kaum gespielt hatte. Man kann seine Entwicklung online verfolgen.)

Für diese Wissenschaftler war es besonders ärgerlich, dass Ericsson offenbar jede angeborene Intelligenz oder genetische Veranlagung als Erfolgsfaktor ausschloss, ausgenommen Sonderfälle wie etwa Körpergrösse bei Basketballspielern.

Die meisten Wissenschaftler wandten sich gegen Ericssons Auffassung, wonach es entscheidend auf Erziehung ankommt, sagt Scott Barry Kaufman, Psychologe an der University of Pennsylvania. «Wer, wie die meisten Wissenschaftler, seine Identität am IQ festmacht, unterstreicht die Bedeutung der genetischen Anlagen, denn so kann man sich überlegen fühlen.»

In den letzten Jahren ist eine Reihe von Studien erschienen (oft aktualisierte Analysen älterer Untersuchungen), die das Übungsmodell empirisch widerlegen sollen. Die Autoren einer Studie kamen zu der Erkenntnis, dass Erfolg nur zu einem Drittel auf gezieltem Üben beruhe – also eine Einschränkung der ericssonschen These, dass Erfolg «weitgehend» durch Üben zu erklären sei, letztlich aber keine so grosse Einschränkung. Ericsson hat dazu ein weiteres Buch geschrieben: «Peak. Secrets From the New Science of Expertise» ist im Frühjahr erschienen (in englischer Sprache).

«Feedback» als Erfolgsfaktor

Einen wichtigen Erfolgsfaktor hat Ericsson aber zweifellos herausgearbeitet: Feedback. «Man kann sich gar nicht vorstellen, wie man ohne Feedback vorankommen soll», sagt er. Feedback ist selten. Das Leben ist kein Schachspiel. In den meisten Alltagssituationen bekommen wir nicht sofort irgendeine Art Rückmeldung. Wir machen immer wieder denselben Fehler. Nehmen wir nur die Medizin, für die Ericsson seine Erkenntnisse nutzbar machen will. Viele Ärzte stellen eine Diagnose und sehen den betreffenden Patienten dann niemals wieder. Sie erfahren nicht, ob ihre Behandlung zu dem gewünschten Erfolg geführt hat. «Wie soll man denn aus einer solchen Situation lernen?»

Die Sache ist nicht eindeutig. «Ich glaube tatsächlich, dass es unterschiedliche Talente gibt», sagt Gobet. «Aber es ist nicht einfach Talent plus Üben.» Andere Erklärungen? Genau wie beim Sprachenerwerb deutet einiges darauf hin, dass frühes Lernen nützlich ist. Andere Faktoren sind Gedächtnis, Intelligenz und Zielstrebigkeit – alles Elemente, die durch Veranlagung und Erziehung beeinflusst werden können. Einer von Gobets Studenten hat bislang noch nicht publizierte Daten zusammengetragen, die darauf hindeuten, dass der IQ der wichtigste Faktor für frühen Erfolg im Schach ist, der dann im Laufe der Jahre durch Üben ersetzt wird.

Und solange es nicht weitere Belege für diese anderen Faktoren gibt, sollte man das Üben nicht abtun. «Es ist unredlich, die Botschaft zu verkünden, dass man überdurchschnittlich intelligent sein muss, um Erfolg zu haben», sagt Ericsson.

Gobet vertritt ebenfalls diese Ansicht. Viele Leute beriefen sich auf die Zufälle der Geburt und übersähen, wie viel sie durch eigene Anstrengung auf jedem Gebiet erreichen können. Wie viele Menschen sagen: Mathe liegt mir nicht. Seine Sorge ist einfach, dass einige Eltern die falsche Lehre aus dem Fall Polgár ziehen. Intensives Üben und früher Beginn seien nicht schlecht, aber man geht natürlich trotzdem ein Risiko ein. Für jede Polgár-Tochter gibt es unzählige Schachspieler, die völlig unbekannt sind.

Gobet, früher einer der besten Schweizer Schachspieler (er hat zweimal gegen Judit gespielt), weiss, wovon er spricht. «Ich kenne



Ist es das, was wir wollen? Ist es das, was die Kinder wollen? Foto: familista.de

Leute, die es genau wie die Polgárs gemacht haben», sagt er. «Aber die meisten sind gescheitert.»

Das Experiment der Polgárs, wie immer ihr Erfolg begründet sein mag, wird nur diese eine Generation dauern. Keine der Schwestern hat ihre Kinder so erzogen, wie sie selbst erzogen wurde. Ihre Kinder gehen zur Schule. Sofia war es zwar wichtig, dass ihre beiden Söhne Schach lernen, weil man dabei wichtige Dinge für das Leben lernt – Entscheidungen unter Druck zu treffen, sich durch Nachdenken nicht lähmen zu lassen. Aber ihre Kinder mussten keine Meisterschachspieler werden. Und schliesslich verloren die beiden das Interesse. Sie drängte sie nicht.

«Ich will doch auch was vom Leben haben», sagt sie. «Für meine Eltern ging es nur um das eine.» Manchmal fragt sie sich, was es bedeuten würde, wenn ihr Vater recht hat: wenn diese Art Erziehung tatsächlich auf jedem Gebiet funktionieren würde. «Manchmal bedaure ich, dass es nicht etwas anderes war», sagt sie. «Es wäre besser gewesen, ein Aids-Medikament oder ein Mittel gegen Krebs zu entdecken, statt einfach nur gut Schach spielen zu können.»

Die Polgárs waren ehrgeizig. Die Polgárs waren talentiert. Die Polgárs hatten Glück. Jede dieser Aussagen ist richtig. Was aber für Könnerschaft ausschlaggebend ist, steht wissenschaftlich noch immer nicht zweifelsfrei fest. Allerdings können wir aus der Geschichte der Polgárs lernen. Natürlich stösst auch Talent an Grenzen, aber sie sind verborgen. Man muss grosse Träume haben. Man muss üben. Man muss seine Grenzen erkennen. Und man sollte sein Leben nicht auf Erfolg ausrichten. ●

(Text: Das Magazin © Tages-Anzeiger)

Portrait : Association de jeu « L'Hydre »

L'HYDRE

L'association a pour but de promouvoir le jeu sous toutes ses formes et d'organiser des événements s'y rapportant.

(extrait des statuts de l'association)

Buts de l'Association

L'Association l'Hydre, fondée à Morges (VD) le 6 octobre 2007 par un groupe d'amis, a pour but de promouvoir et d'organiser des manifestations ludiques dans la région romande. Le jeu de rôle « grandeur nature » (voir texte ci-dessous) est une partie intégrante de leurs activités, mais l'association l'Hydre est également connue pour ses traditionnels discos de l'Hydralloween ainsi que d'autres activités ou représentations gravitant autour du jeu.

L'association regroupe aujourd'hui plus d'une soixantaine de passionnés. Autour de la devise « Plusieurs Têtes, Un Seul Cœur », ils se retrouvent régulièrement afin de partager leurs découvertes, expériences et souvenirs. À cette occasion, ils se réunissent traditionnellement tous les premiers mardis de chaque mois en ville de Morges. Tout le monde est invité d'y participer. L'association n'a aucune orientation politique, financière ou religieuse, leur seul désir étant de faire partager, au cours de leurs activités, leur passion du jeu, du costume et de la mise en scène, avec des participants venu de toute la suisse romande et même de France depuis peu.

Les activités

De nombreuses activités se pratiquent au sein de l'association « L'Hydre ». A noter que la liste suivante reste non exhaustive. Mais ceci donne d'ores et déjà un bon aperçu de ce qu'on l'on aime faire au sein l'association :

- ⊕ **Le jeu de rôle grandeur nature** ou simplement grandeur nature (abrégé GN et aussi connue sous l'expression « Cosplay ») est une forme ludique de jeu de rôle dans laquelle les joueurs incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif. Les joueurs interprètent leur personnage par des interactions et des actions physiques, d'après des règles de jeu et l'arbitrage d'organisateur.
- ⊕ **Le jeu de plateau** : Ce sont les jeux de sociétés, mais il n'y a pas de définition satisfaisante ni universellement admise. On exclut généralement de ces jeux les activités essentiellement physiques, qu'on appelle plus volontiers « sports », bien que certains fassent appel aux capacités de réaction, de réflexion ou d'adresse. Et il en existe certainement des milliers...
- ⊕ **Le JdR** : un jeu de rôle ou abrégé JdR, aussi appelé jeu de rôle sur table ou jeu de rôle papier est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction par l'interprétation de rôles et par la narration, dans le cadre de contraintes de jeu qu'ils s'imposent. Ce jeu, dans sa forme traditionnelle, rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés et feuilles de papier.
- ⊕ **La culture**: L'association est avide de découvertes en tout genre. Alors les bons films, les expositions en tout genre, les expériences diverses et autres petits plaisirs artistiques sont toujours bienvenus. Ces activités sont souvent estampillées du label « Sortie Q...lturelle ». Selon les responsabilités de l'association : « De temps en temps ça fait du bien d'en apprendre un peu plus et de voir un peu plus large! ».
- ⊕ **La soirée enquête**: La soirée enquête ou « murder party » est un jeu de rôle grandeur nature en huis clos de courte durée avec des règles simples. Elle consiste généralement à résoudre une énigme policière, en incarnant les protagonistes de l'histoire. C'est un croisement entre théâtre d'improvisation, jeu

d'enquête, aventure policière. Libre à l'imagination des auteurs pour ce qui est du thème, de l'univers ou de l'époque.

- ➔ **L'animation:** Que ce soit un atelier ou une déambulation, gratuite ou non, l'Hydre se veut polyvalente et organise toutes sortes d'animations. Alors peut-être un jour ce sera dans le but d'animer une forêt dans l'univers des contes de fée, ou peut-être donner vie à un labyrinthe! Ou encore afin de faire découvrir sa passion aux plus petits lors de divers d'ateliers GN.
- ➔ **Le jeu de figurines** est un type de jeu de société mettant en scène des escarmouches ou des batailles entre plusieurs armées, dans un contexte historique ou un monde imaginaire, à l'aide de figurines disposées sur un plateau de jeu et de règles chiffrées. Chaque joueur dirige l'une des forces en présence et tente de remporter la victoire grâce à ses talents de stratège.

- ➔ **La fête:** Ton original de l'association : « Ce serait mentir de ne pas mentionner la fête. Nous aimons partager de bon moments, parfois sans forcément jouer. Alors de temps en temps une petite équipe se monte nous organise de somptueuses soirées. On y fait chauffer les platines, sortons nos plus beaux costumes et potassons nos grimoires à cocktails! Car oui à l'hydre aussi, on aime manger, danser et boire, toujours avec modération bien évidemment! » ● (lb)

Contact et lien

Association l'Hydre

c/o Joakim Ayer • Place de la Gare 1 •
CH-1110 Morges, Suisse

 Lien site web: www.hydre.ch

Autres Organisations ludiques en Romandie

Voulez-vous jouer ? Êtes-vous un fan de jouer « offline » ? Pas de problème – vous n'êtes pas seul. Aussi en Romandie vous trouverez beau-

coup d'associations et organisations qui offrent de nombreuses activités et services pour tous les amateurs de jeu. A découvrir !



Association Arlequin

Jeune association de Vouvry (VS) qui a fait son entrée lors de l'inter-association 2015. Le divertissement, la découverte et le partage de passion pour les jeux de rôles ainsi pour les costumes sont les principales intentions de cette association.



Au Nom de la Rose

Au Nom de la Rose est une association romande à but non lucratif fondée en 2008 à Genève et composée aujourd'hui d'environ 40 membres répartis dans trois pays francophones : la Suisse, la France et le Canada. Leurs activités se répartissent dans trois grands domaines, à savoir les activités pédagogiques, culturelles et ludiques.



La Lune Rouge

Association fribourgeoise, Lune Rouge a été créée le 25 janvier 2014 qui a pour but la création de GN's ou Murder ou la participation à de tels événements auprès d'autres associations.



Association Coryphée

Coryphée a particulièrement à cœur d'élaborer des manifestations de qualité en développant des scénarios ainsi que des rôles riches et détaillés, de s'associer avec d'autres organismes, fondations, sociétés et institutions culturelles, de proposer des cadres de jeux exceptionnels et enfin de promouvoir ses activités auprès des institutions et des médias.



Le GNiste Boiteux

Le fameux forum du GNiste boiteux. C'est la plateforme officielle inter-associative de suisse romande. Allez y faire un tour, il y a souvent quelques GNs ou activités à se mettre sous la dent!

JDR-POLY

LE JEU DE RÔLE À L'EPFL

JDR Poly

JDR Poly, c'est l'association de jeu de rôle de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL). Alors autant dire qu'il y a du monde et que si tu veux aller rouler les dés, ben là bas tu peux le faire. Une craquée d'évènement et des parties hebdomadaire... bref il y a de quoi faire!



S.I.D.H.

SIDH est une association fondée par des passionnés de JDR qui pratiquaient cette activité à titre privé et la faisaient partager à des adolescents en camp de vacances. SIDH a pour but de promouvoir le jeu de rôle (JDR), le jeu de plateau (JDP) et le jeu de rôle grandeur nature (GN) sous un aspect ludique et pédagogique, dans la région genevoise.



S.T.I.M

La Société des Transports des Imaginaires Mécaniques (S.T.I.M.) est une association dont le but est d'organiser des jeux de rôle grandeur nature (GN) dans un univers principalement steampunk, même si parfois ils font quelques détours par le post-apocalyptique et le futuriste. Ils sont basés dans le Jura et franchement, ils proposent quelque chose qui vaut la peine d'être vécu!



Association Triskell

L'association Triskell propose des activités de Jeux de Rôle dans le monde médiéval en Suisse-Romande et dans la région Rhône-Alpes. Elle organise également la convention « La tête dans la lune » qui se déroule à la maison de quartier de Thônex, initiée à l'origine par feu l'association Aplune.



Le Troll du Caveau

Nos amis du Troll du Caveau, association très active et sur laquelle on peut compter dans la région d'Aigle. Plutôt des amateurs de GN orientés bastons, ils mettent un point d'honneur à ce que l'on mange bien. ●

NEU: SPIELINFO-RUBRIK «DIGITAL»

AUS DER DIGITALEN SPIELEWELT GIBT ES IMMER WIEDER VIEL ZU BERICHTEN. NACH DER LETZTEN MAGAZIN-AUSGABE HABEN WIR ENTSCIEDEN, DAS THEMA DIGITAL IN EINER EIGENS DAFÜR GESCHAFFENEN RUBRIK «DIGITAL» ZU FASSEN.

Fernsehsendung: «Digitale Nebenwirkungen – Wenn Computer für uns denken»

Digitale Medien sind in Form von Computern, Smartphones und Tablets fester Bestandteil unseres Lebens geworden. Gibt es neben Wirkungen auch unerwünschte Nebenwirkungen? Kritische Stimmen werden laut: «Krankheitsbild Online-Sucht», «Google macht dumm», «Der Gebrauch des Internets verändert unser Gehirn.» Digitale Medien sollen sogar einen krankhaften geistigen Abstieg im Alter begünstigen können.

Eine gleichnamige Reportage berichtete über interessante und wichtige Aspekte und Auswirkungen des Digitalkonsums.

Leider ist der Beitrag auf der Website von Sat3 nicht mehr digital verfügbar – deshalb hier eine kurze Zusammenfassung der Sendung. (lb)



© ORF/Peppo Wagner Filmproduktion

Internationale Experten zum Thema

Zu Wort kommen Internetkritiker und renommierte Experten aus Bereichen wie Hirnforschung, Verhaltenssuchte und dementielle Erkrankungen.

Nicholas Carr, US-Amerikanischer Buchautor und Wirtschaftsjournalist, erwarb sich mit seinem wegweisenden Artikel «Is Google Making us Stupid?» (Anm. d. Red.: «verblöden wir mit Google?») den Ruf als einer der provokantesten Denker zum gesellschaftlichen Wandel in der Internetära.

Prof. Manfred Spitzer (vergl. Spielinfo 1/2016, Seite 50) leitet die Psychiatrische Universitätsklinik in Ulm und sorgte mit seinem Buch über «Digitale Demenz» weltweit für höchst kontroverse Diskussionen. Der bekannte Hirnforscher sieht vor allem im Bereich der Hirnentwicklung und bei Bildungsprozessen akute Nachteile als Folge des digitalen Lifestyles.

Überzeugt von den negativen Auswirkungen der Digitalen Medien auf unsere Gehirne ist auch Prof. Kim Dai-Jin von der Catholic University of

Korea. Er ist Autor bzw. Mitautor zahlreicher bildgebender Studien zur Thematik der Dokumentation und arbeitet als Experte für Substanz- und Verhaltenssuchte im St-Mary's Hospital in Seoul, der Hauptstadt eines Landes, das die 100% Marke in der mobilen Breitbandpenetration längst überschritten hat.

Die Forschungsschwerpunkte von Prof. Martin Korte aus Braunschweig sind die zellulären Grundlagen von Gedächtnis und Lernen. Er lehnt eine Pauschalkritik an der digitalen Welt strikt ab, ortet aber sehr wohl Gefahren für den Frontallappen im Gehirn, wenn jemand permanent online ist.

Dr. Victoria Dunckley betreibt eine Ordination für Integrative Psychiatrie in Los Angeles. Sie zählt seit 2012 zum Kreis der «America's Top Psychiatrists». Immer wieder stellt sie im Praxisleben fest, dass eine Reduktion der Bildschirmzeiten bei zahlreichen kognitiven und verhaltensbezogenen Störungen Abhilfe schaffen kann.

Dr. Christian Korbel, Primarius am Landeskrankenhaus Mauer und Niederösterreichischer Suchtbeauftragter, und Dr. Tagrid Leménager, Leiterin der Arbeitsgruppe für Internet- und Medienabhängigkeit am Zentralinstitut für seelische Gesundheit in Mannheim, beleuchten die medizinische Seite der Suchtaspekte.

Aufgrund Ihrer Forschungstätigkeit im Bereich der sekundären Prävention von Demenzen sieht

Prof. Stefanie Auer von der Donauuniversität in Krems den Begriff der Digitalen Demenz kritisch. Sie denkt nicht, dass die aktuelle Datenlage eine solche Begrifflichkeit aus medizinischer Sicht rechtfertigt. Sehr wohl sei mittlerweile aber bekannt, dass durch inadäquate Lebensführung bereits in frühester Kindheit die Weichen für dementielle Erkrankungen gestellt werden können.

Die deutsche Ausgabe der amerikanischen «Nonnenstudie» wurde von Dr. Horst Bickel im Angerkloster in München durchgeführt. Die zentrale Frage, ob das Risiko für eine Alzheimer Demenz auch vom Bildungsgrad beeinflusst wird, konnte Dr. Bickel mittels Untersuchungen an Nonnen des Ordens der Armen Schulschwestern klar mit «Ja» beantworten. ●

Text: Abdruck und Überarbeitung mit freundlicher Genehmigung Sat3.



© ORF/Peppo Wagner Filmproduktion

«Spielinfo Digital Wissen»: Gaming ABC



Immer mal wieder stolpert man bei der Unterhaltung mit Gamerinnen und Gamern oder beim Recherchieren zu Games über Begriffe, Abkürzungen oder schlicht Slang, welche sich aus der Community herausgebildet haben. Wir haben die gängigsten Begriffe, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, zusammengestellt.

(lb)

Erklärung der wichtigsten Begriffe zu Computerspielen (alphabetisch)

Addon Mehrheitlich kostenpflichtige Erweiterungen für Games, die sowohl über den regulären Handel als auch über Online-Dienste der jeweiligen Konsole bezogen werden können. Addons sind im Vergleich zu DLC (siehe unten) meist teurer, bieten allerdings auch mehr Umfang.

Fortsetzung Seite 52

Pokémon Go Erfahrungsbericht: «Du bist, was Du spielst»



«Pokémon Go» sei mehr als ein Game, es sei eine Lebensschule, findet unsere Autorin, die seit Mitte dieses Jahres spielt. Sie überwand Ängste. Sie war high vor Glück. Sie wurde angefeindet. Und sie entdeckte neue renitente Seiten an sich.

Text: Lucie Machac

«**D**a, daa, daaa, schau doch – es sitzt auf meinem Bein!» Mit diesem Ausruf kindlicher Begeisterung fing alles an, an einem Grillabend Mitte Juli. Mit Kollegen lästerten wir über Gott und die Welt, bis wir irgendwann, ziemlich ange-trunken, auf den Hype um «Pokémon Go» kamen. Un-fassbare 27 Millionen Downloads täglich verzeichnete damals die App. Aus Jux lud ich das Game noch am sel-ben Abend runter.

Schon am nächsten Tag streiften mein Partner und ich den halben Nachmittag eifrig durchs Quartier, mit dem Handy vor der Nase, auf der Jagd nach Pokémons. Unser Ziel: Möglichst viele und möglichst unterschiedliche Pokémons sammeln. Ehrlich gesagt waren wir ob unser Selbst verblüfft, wie aufregend wir es fanden.

Man stelle sich zwei Mittvierziger vor, die ihre knappe Freizeit damit verbringen, virtuelle Bälle auf herzige kleine Tierli zu werfen. Völlig be-scheuert.

Das war allerdings erst der Anfang

«Pokémon Go» liess mich den ganzen Sommer nicht mehr los – bis heute. Wieso? So genau weiss ich es selbst nicht. Vielleicht, weil ich ein Suchthafen bin. Vielleicht, weil ich Dinge getan habe, die ich ohne diese bescheuerten Pokémons, die ich inzwischen liebevoll «Pokis» nenne, kaum je gewagt hätte. Vielleicht, weil ich endlich ein einfaches, klares Ziel hatte: «Pokis» sammeln. Und ganz sicher, weil ich einiges über mich und andere gelernt habe. Im Guten wie im Schlechten.



Gefühlswelten beim «Pokémon Go» spielen

Auch beim Pokémon Spiel durchlebt man eine besondere Gefühlswelt. Hier ein Versuch der Autorin, dieses Spiel auf dieser Ebene zu beschreiben. Sie schildert ihre persönlichen Erfahrungen – von der Selbstinszenierung über Offenbarung und Grenzerfahrung bis hin zu Ausgrenzung und Ekstase.

Selbstinszenierung: Wenn schon randständig, dann richtig



Wer mit 43 cool sein will, sollte vielleicht kitesurfen, aber sicher nicht «Pokémon Go» spielen. Im Kollegenkreis konnte ich mit meinen Gamer-Skills jedenfalls genau niemanden beeindrucken. Gute Freunde liessen sich die «Pokis» zwar erklären, aber meist nur mir zuliebe. Was also tun?

Ich mischte mich unter die wahren «Pokémon Go»-Gamer auf dem

Casinoplatz in Bern. Dumm nur, war meine neue Community gut zwanzig Jahre jünger als ich und vorwiegend männlich. Was also tun? Genau, die Fakten ignorieren.

Ich setzte mich zu all den «Pokémon»-Nerds unter die Lauben auf den Boden (!) – und verbrachte dort meine Mittagspausen. Erst möglichst unauffällig, aus Scham, doch dann kam ich auf den Geschmack. Wenn schon Nerd, dann richtig!

Ich zog extraschicke Kleider und extrahohe Stiletto an und suchte mir ein extraversifftes Plätzchen am Boden unter den Lauben aus. Irritierte Blicke von Gamern wie Passanten waren mir sicher. Oder ich ging ins Casino-Restaurant, bestellte auf der Terrasse ein Cüpli und spielte demonstrativ «Pokémon Go», um dem Kellner zu signalisieren: Ich gehöre im Fall zu denen da drüben am Boden. Wohl wissend, dass ich für

Selbstinszenierung
Offenbarung
Grenzerfahrung
Ausgrenzung
Ekstase

die da drüben genauso eine seltsame Randercheinung war wie für den Kellner. Aber genau darum ging es ja. Ich inszenierte mein eigenes Game mit dem Game. Ätsch!

Ekstase: Ein Vulpix macht high

Das schnusige Vulpix ist mein Lieblingpokémon. Allerdings ist es in Bern selten anzutreffen. Vor etwa einem Monat fehlten mir noch zwei Exemplare dazu, es weiterzuentwickeln. Sprich in ein neues Pokémon zu verwandeln, das ich noch nicht hatte und das vielleicht das eleganteste aller «Pokis» ist: das Vulnona, eine edle Kreuzung aus Wolf und Pferd mit goldenem Schweif.

Eines der fehlenden Vulpix sichtete ich per Zufall in einem Park – ausgerechnet als ich vor dem Gebäude stand, in dem ich gleich eine wichtige Sitzung hatte. Doch in dem Moment war



alles Nebensache. Ich musste in den Park! Als ich wieder in der Realität ankam, lief die Sitzung bereits seit einer Viertelstunde. Na und? Eine kleine Notlüge war mir mein Vulpix allemal wert. Im Leben muss man Prioritäten setzen, sagte mein Gewissen. Und mir wurde klar: Für das letzte Exemplar würde ich über Leichen gehen.

Und dann war es so weit. Als ich später am Bahnhof stand, sichtete ich auf einer extra für

«Pokémon»-Infizierte erstellten digitalen Karte, dass sich ein Vulpix noch 8 Minuten in der Nähe der argentinischen Botschaft aufhielt. Adrenalin schoss mir ins Blut. Die Strecke war in der Zeit eigentlich nicht zu bewältigen. Aber nicht für mich! Ich stieg ins Taxi und hetzte den Fahrer durch die Stadt. «Sie haben noch 7 Minuten!» Ich sass wie auf Kohlen. Schaffen wir es? Finde ich es noch rechtzeitig? Der Taxifahrer hielt mich für eine Irre, doch ich hatte mein letztes Vulpix. Tschakka!

Es klingt tatsächlich irre, aber ich war high vor Glück. Unbändige, kindliche Freude erfasste mich vor der argentinischen Botschaft. Danke, liebes Vulpix.

Offenbarung: Ein seltenes Pokémon ist besser als ein Hund



Wer jagt, wird wieder zum Kind. Und das ist vielleicht das Beste, was mir, die mit dem Älterwerden hadert, passieren kann. Es fiel mir jedenfalls relativ leicht, alle intellektuellen Hemmungen abzulegen, wenn ich auf

Schnitzeljagd ging. Ich liess mir von 9-Jährigen erklären, wo ich Dratinis finde. Ich schmiss – bei einem fairen Kampf «Poki» gegen «Poki» – 13-Jährige aus der «Pokémon Go»-Arena. Ich bluffte vor 20-Jährigen mit meiner «Poki»-Sammlung.

Klar, am Anfang erlag ich der Sammlerleidenschaft. Inzwischen bin wählerisch. Ich fange nur noch jene «Pokis», die mir fehlen. Das bedeutet natürlich viel mehr Aufwand. Denn man weiss nie genau, wo sich welche «Pokis» wie lange aufhalten. Also muss man einfach mal loslaufen. Das tue ich. Oder ich steige in irgendein Tram und sichte auf meinem Handy, wann während der Fahrt welche Pokémons in meiner Nähe auftauchen. Zeigt mir das Display ein seltenes an,

steige ich bei der nächsten Gelegenheit aus – und mache mich auf die Suche.

Für Aussenstehende laufe ich dabei völlig ziellos umher, manchmal drehe ich mich abrupt um und gehe zurück, um zwei Minuten später an derselben Stelle wieder aufzutauchen, weil ich dieses verdammte «Poki» nicht finden kann. Auf diese Weise habe ich schon etliche Runden in der Berner Innenstadt gedreht. In meiner Verbissenheit bin ich bis nach Bümpliz und Wabern gepirscht. Und ja, ich habe auch in Zürich, Basel und sogar auf dem Rütli gejagt.

Irgendwann wurde mir klar: Das Game ist mein digitaler Hund. Ich habe einen Grund rauszugehen, auch ganz allein, wenns sein muss spätnachts (siehe Grenzerfahrung). Dank meinem digitalen Hund habe ich seit Mitte Juli 216 Kilometer zurückgelegt. Mein absoluter Outdoorrekord. Anderen geht es offenbar ähnlich: Alle «Pokémon»-Gamer zusammen sind in zwei Monaten 4,6 Milliarden Kilometer gelaufen. Das ist weiter als von der Sonne bis zum Neptun.

Grenzerfahrung: «Pokémon» by night ist der ultimative Kick

Momentan treibe ich mein urbanes Abenteuer aufs nächste Level. Ich bin zur Nachtjägerin mutiert. Bevor ich ins Bett gehe, werfe ich noch einen Blick aufs Handy. Zeigt mir das Game ein seltenes «Poki» in der Nähe an, ziehe ich mich wieder an, packe meine Zigaretten ein – und pirsche los.

Ich streue durch stille Gassen, lausche seltsamen Geräuschen, schleiche an Quartierläden vorbei, biege in schlecht beleuchtete Seitensträsschen ab, gehe an dunklen Parks vorbei. Meist begegne ich keinem Menschen, nicht einmal mehr Hündelern. Es ist ein erhabenes Gefühl. Die nächtliche Stadt gehört mir ganz allein!

Wobei: Manchmal beschleicht mich die Angst, dass ich doch nicht so mutterseelenallein bin. Vielleicht lauert mir gerade ein Irrer auf? Und zwar nicht ein so harmloser wie ich, sondern ein richtiger. Was ist, wenn er mich vergewaltigt und dann erstochen im Gebüsch liegen lässt? Panik steigt in mir auf.



Ich muss mich dann unter einer Strassenlaterne kurz sammeln. Einatmen. Ausatmen. In solchen Momenten kommt mir oft der junge Amory aus «Diesseits vom Paradies» von F. Scott Fitzgerald in den Sinn. Amory geht so lange nachts in den Wald, bis er seine Angst besiegt. Also tue es ihm gleich. Ich gehe extra durch den Park hindurch und nicht drum herum. Was mich nicht umbringt, macht mich stärker. Doch der Trick funktioniert bei mir nicht.

Ich frage mich, welchen Adrenalkick ich mir als Nächstes ausdenken werde. Ob ich damit je wieder aufhören kann. Kürzlich habe ich gelesen, dass ein Däne auf der Pokémon-Jagd eine Leiche in einem Abwasserkanal gefunden hatte. Wahrscheinlich war er danach für immer geheilt.

Ausgrenzung: Gamer sind minderbemittelt

Wer «Pokémon Go» spielt, sollte sich warm anziehen. Mit 43 Jahren erst recht. Denn zumindest am Anfang war das Game für viele ein Freipass, ihren Frust über die dumme Welt da draussen kundzutun. Und ich meine nicht die Gamer. Ich meine all die anderen, die ernsthaft glaubten, dass wegen «Pokémon Go» die Welt vollends vor die Hunde geht.

Noch nie wurde ich von Wildfremden so offenkundig angefeindet, wenn sie merkten, dass ich gamte.



Leute auf der Strasse tuschelten oder verdrehten vielsagend die Augen, während sie auf mein Handy schielten. Wie kann man nur – und das in ihrem Alter! Im Bus führten ältere Herrschaften sogar ganze Dialoge über mich, wie doof man denn sein müsse, so einen Blödsinn auf dem Handy zu spielen, und überhaupt seien die Jungen doch alle am Verdummen, jawohl!

Es schien ihnen egal zu sein, dass ich alles mitbekam. Oder noch schlimmer: Sie wollten es so. Auf einmal war ich eine minderbemittelte Randständige, über die man offenbar völlig ungeniert herziehen durfte. Meine Trotzreaktion kam postwendend (siehe Selbstinszenierung)! ●

Text: © Berner Zeitung
Abdruck mit freundlicher Genehmigung

Fortsetzung Miniserie «Spielinfo Digital: Wissen» (von Seite 48)

AI Artificial intelligence, auf Deutsch künstliche Intelligenz. Sie wird eingesetzt, um das Verhalten des Computers zu steuern. Durch die künstliche (programmierte) Intelligenz kann z.B. ein Gegner im Spiel auf einen Angriff reagieren.

Avatar So nennt man die eigene, vom Spielenden gesteuerte Spielfigur.

Beta Bezeichnung für das Entwicklungsstadium eines Spiels, bevor es in die finale Version geht. Die Beta-Version eines Spiels ist also eine Testversion, um Inhalte des Spiels zu prüfen und Fehler zu beseitigen. Oftmals werden

solche Versionen an interessierte Spieler abgegeben, welche das Spiel dann testen bevor es auf den Markt kommt.

Bot Sogenannte Bots dienen in Ego-Shooter-Spielen als virtuelle Trainingspartner, welche vom Computer gesteuert werden. In einigen Spielen kann man Bots gewisse Befehle geben, wie zum Beispiel zu einem wichtigen Ort auf der Karte zu rennen oder sich aus dem Kampf zurückzuziehen.

Bug Damit sind Programmfehler gemeint. Bugs können verschiedene Auswirkungen auf ein Spiel haben. Dies können kleinere Grafikfehler sein bis hin

zu Bugs, welche das Spiel zum Stillstand bringen, und so nicht mehr weitergespielt werden kann.

Camper

Dies bezeichnet Spieler, die sich einen geeigneten Platz auf der Spiellandkarte sichern um auf Beute zu warten. Wenn sich also z.B. ein Scharfschütze an einen sicheren Ort mit weitem Überblick stellt und nur noch auf diesem Platz ausharrt, nennt man diesen einen Camper.

Casual

Mit Casual sind Spielende gemeint, welche sich im Amateurbereich bewegen. Sie verbringen nicht so viel Zeit mit Spielen, mögen eine einfache Steuerung und leichte Schwierigkeitsgrade.

Cheats

Cheating oder cheaten nennt man das Schummeln in einem Spiel. Mit der Eingabe eines bestimmten Codes kann man sich beispielsweise unsichtbar machen, seine Lebenspunkte vervielfachen oder gar unsterblich sein. In Mehrspieler-Partien sind solche Cheats streng untersagt und führen vom Ausschluss aus der laufenden Partie bis hin zur Sperrung des Spielaccounts

Clan

Ein Zusammenschluss von Spielern. Charakteristisch ist die hierarchische Struktur mit Anführer und Gefolgsleuten. Gilden erfreuen sich insbesondere in Online-Rollenspielen ausgesprochener Beliebtheit. Von Clans spricht man eher in wettbewerbsorientierten Spielen.

Controller siehe «Gamepad»

Creeps

Das Töten von computergesteuerten Creeps bzw. Mob, also digitalen Monstern, bringt dem Spieler Boni wie etwa Erfahrungspunkte, Gegenstände oder Gold.

Demo

Eine Teilversion eines Spiels für Werbe- oder Testzwecke. Demos bestehen in der Regel aus ein bis zwei bestimmten Levelabschnitten, welche die Kerninhalte und Eigenschaften des Spiels vorstellen.

DLC

Englisch: downloadable content. Meist kostenpflichtige Zusatzinhalte für Spiele, die über die Online-Dienste (LINK Content 4b) wie Steam oder Online-Dienste der Konsolen (Xbox Live oder PlayStation Network) angeboten werden. Das Angebot reicht von zusätzlichen Karten (Beispiel: Call of Duty) bis hin zu ganzen Kampagnen inklusive eigenständiger Handlung.

Easter Egg

Frei übersetzt: Ostereier. Viele Entwickler verstecken in ihren Games geheime Anspielungen und Botschaften, die Easter Eggs genannt werden.

Ego-Shooter

Ego-Shooter (ego= ich; shooter = Schütze bzw. Schiessspiel) oder First-Person-Shooter (FPS) sind eine Kategorie der Computerspiele, bei welcher der Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft.

Emulator

Ein Emulator ist meist eine Software, welche es ermöglicht, Spiele von anderen Geräten auf das eigene zu adaptieren. So wird zum Beispiel ermöglicht, auf dem PC ein Super Nintendo-Spiel, also ein Konsolen-Spiel, zu spielen.

Frag

Der Begriff stammt aus dem Ego-Shooter-Jargon und bezeichnet nichts weiter als die Tötung eines anderen Spielers. Der eigene Frag-Zähler erhöht sich mit jedem eliminierten Gegner und sinkt – je nach Spiel – bei (versehentlichem) Selbstmord oder durch das Ausschalten von Teamkollegen.

Gamepad

Das seit Mitte der 1980er-Jahre existierende Gamepad (oder Controller) ist ein Eingabegerät für die Steuerung von Computerspielen. Das Eingabegerät hat eine Reihe von Aktions-Tasten, mit welchen man z.B. springen oder schießen kann. Jede Konsole hat ihr eigenes Eingabegerät.

Fortsetzung und Abschluss der Miniserie
in der nächsten Ausgabe

Rätselspiele im Web

Online Rätselseiten findet man in grosser und unglaublich bunter Vielfalt im Web. Die Redaktion Spielinfo hat aus dem riesengrossen virtuellen Angebot einige Websites herausgesucht, die wir besonders spannend und bereichernd finden. Besonders angeht hat uns www.janko.at. Das Ehepaar Janko hat



Raetselstunde.de: Knobelaufgaben in Hülle und Fülle. Bunte Vielfalt und Rätsel in allen Schattierungen. Dazu bietet die Website die Möglichkeit Puzzlecards/Grusskarten mit Rätseln zu verschicken (www.puzzlecard.de)

www.janko.at

Janko.at – die Mega-Rätsel-sammlung: Hier finden sich viele tausend Logikrätsel, Zahlenrätsel, Sprachrätsel und andere Rätsel bzw. Puzzles mit Lösungen in über hundertachtzig bekannten und weniger bekannten Rätselarten aus aller Welt mit Beispielen, Lösungen, Lösungswegen und Lösungstechniken. Futter für alle Denksport-Freunde. Die Rätsel können entweder interaktiv-online gelöst oder ausgedruckt werden.



Rätseldino.de: Denksportvergnügen für Kinder und Erwachsene. Nicht kostenpflichtig. Tolle Rätselgeschichten, Denksport- und Logikrätsel in Hülle und Fülle



Unterhaltungsspiele.com: grosse und unkonventionelle Auswahl an verschiedensten Knobelaufgaben, Denkspielen und anderen Rätseln. Viele Aufgaben können auch mit Papier und Bleistift gelöst werden. Besonders die Märchenrätsel haben uns gefallen.

eine Rätselsammlung angelegt, die wohl einzigartig ist im deutschen Sprachraum und ohne kommerzielle Hintergedanken. Eines ist sicher: auch «online» kann nach Herzenslust gerätselt werden. In allen nur erdenklichen Variationen. Ideal auch für unterwegs mit iPad & Co. Wir wünschen Viel Spass. (lb)



Denksport-raetsel.de: grosse Rätselsammlung mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen inklusive der Lösungen. Grosse Vielfalt in verschiedensten Kategorien.

raetsel.ch
Die Rätselprofis

Rätsel.ch – die Rätselprofis:

Eine Agentur und ein Verlag präsentieren viele Informationen über das Rätsel unter anderem mit kurzen Anleitungen und gut strukturierten Rätselarten.

www.logisch-gedacht.de

logisch-gedacht.de: diese Website beschäftigt sich hauptsächlich mit Logik-, Mathe-, Zahlenrätsel sowie Mathematik. Die meisten Rätsel sind mit Lösungen versehen, einige wenige werden in Foren ausgeknobelt und diskutiert. Ein Highlight für diejenigen, die es mit den Zahlenreihen haben.



Sudokugenerator.de: hier können Sudoku-Afficionados ihre eigenen Sudokus in den Schwierigkeitsstufen «leicht-mittel-schwer» generieren, ausdrucken und dann lösen. Ideal für einen friedlichen Wettstreit.



EdHelper.de: erstelle z.B. ein eigenes, individuelles Kreuzworträtsel. Mit wenigen Clicks entsteht die Rätselaufgabe, die Du selber massgeschneidert hast. Anwenderfreundlich und vielseitig.

Krazy Wordz: Die Sprache als Spielmaterial

Text: SYNES ERNST (INFOSPERBER)

Wortspiele gibt es in rauen Mengen auf dem Markt. Wenn die Jury «Spiel des Jahres» einen Titel aus dieser Gattung auf ihre Empfehlungsliste setzt, erregt dies Aufmerksamkeit. Weshalb? Hat dieses Spiel etwas, das andere nicht haben? Diese Frage ist bei «Krazy Wordz» sofort beantwortet: Selten nämlich macht ein Wort- und Sprachspiel derart Spass.



Foto: Synes Ernst

«Krazy Wordz» bietet einen einfachen und schnellen Einstieg. Auch Leute, die wenig spielen, sind ab dem ersten Durchgang dabei. Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Teilnehmenden verdeckt je eine Aufgabekarte. Mit neun Buchstaben (sechs Konsonanten und drei Vokalen) bildet nun jeder Spieler auf seinem Tableau ein Wort, das es in der deutschen Sprache nicht wirklich gibt. Es sollte aber zur eigenen Aufgabe möglichst gut passen. Leichter gesagt, als getan.

150 Aufgaben zu lösen

Ich habe beispielsweise die neun Buchstaben J, N, R, P, G, E, I, O vor mir liegen. Damit muss ich nun ein Wort bilden, das zur Aufgabe »Hauptstadt des Pluto« passt. Ich überlege und entscheide mich schliesslich für GRIPO. Hätte ich die Aufgabe gefasst, ein Wort zu «Macht Krach» zu finden, wäre ich vermutlich auf OPER gekommen. Dieser Begriff wäre nach den Regeln jedoch nicht erlaubt gewesen, weil es ihn in der deutschen Sprache gibt.

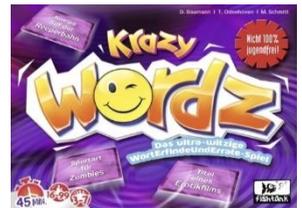
Über 150 Aufgabekarten gibt es im Spiel, genügend Herausforderungen also für Phantasie und graue Hirnzellen. «Hat Knöpfe», «Figur aus Herr der Ringe», «Hat gewaltigen Hunger», «Landwirtschaftliches Gerät», «Eis-Sorte» oder «Hat null Bock» sind nur ein paar Beispiele, die

aus der Familien-Edition stammen. Anspruchsvoller sind die Aufgaben aus der Ausgabe für Erwachsene. «Davor hat mich meine Oma immer gewarnt», lautet eine, «Geschicht im Eifer des Gefechts» eine andere. Wenn es dann noch – etwa mit der Buchstabenkombination Y, S, C, P, K, V, A, I, U – ein «Anderes Wort für »Brustwarze«, für «Massagestab» oder «Zungenkuss» zu finden gilt, versteht man gleich, weshalb der Verlag diese Edition mit dem warnenden Vermerk «Nicht 100% jugendfrei» versehen hat.

«Krazy Wordz» legt das unbegrenzte spielerische Potenzial der Sprache offen. Es macht mich zum Wortjongleur und Sprachentwickler.

(Synes Ernst)

Zurück zum Spielverlauf: Haben alle Teilnehmenden ihre Aufgaben gelöst, beginnt die Rateunde. Wir versuchen herauszufinden, welcher Begriff zu welcher Aufgabe passt. Dazu benutzen wir Zahlen- und Zuordnungskarten. Passt GUX zu «Fernsehzeitung», «Hart wie ein Diamant» oder «Zuviel Alkohol macht ...»? Wortschöpfungen, die von den Mitspielenden ihren Urhebern richtig zugeordnet werden, bringen Punkte ein, die in der Schlussabrechnung über den Sieg entscheiden.



Spas steht im Vordergrund

Doch in «Krazy Wordz» geht es gar nicht um Sieg oder Niederlage. Oder zumindest achtet man nicht dauernd auf sein Punktekonto. Im Vordergrund stehen Spas, Vergnügen und die Lust, mit Buchstaben und Worten zu spielen.

Nicht Taktik ist gefragt, sondern Phantasie. Und das gleich in doppeltem Sinne: In der ersten Spielphase konzentriert man sich total auf seine Aufgabe und die neun Buchstaben, die man zu ihrer Lösung zur Verfügung hat. Man stellt sich vor, wie mögliche Kombinationen klingen (sprechen darf ich nicht, weil ich den anderen sonst Hinweise geben könnte). Im Geist stellt man die Buchstaben x-mal um, bis man einen Begriff geformt hat, welchen man den Mitspielenden präsentiert und in die Wertung schickt. In der zweiten Phase vergleicht man alle Neuschöpfungen miteinander, grübelt über ihre Bedeutung, man sucht Zuordnungen und lässt dabei seine Phantasie walten, nicht mehr schweigend, sondern gleich in Diskussion mit allen Mitspielenden – und lachend.

Lachen ohne Zeitlimit

Die vielen Lacher am Tisch reissen auch Leute mit, die sonst eher ernsthaft zur Sache gehen. Genau das macht «Krazy Wordz» einzigartig. Es bietet Spass und beste Unterhaltung, und das auf einem recht anspruchsvollen Niveau. Je mehr man Sprache und Sprachspielereien mag, desto intensiver und schöner ist das Spielerlebnis, das «Krazy Wordz» einem bietet. Weil es im Unterschied zu anderen Wortspielen keine Zeitlimits kennt, steht man in «Krazy Wordz» nie unter Druck, was Genussspieler sehr zu schätzen wissen (nicht zu verwechseln mit den freudlosen Grüblern, die zu keinem Ende kommen und am Schluss allen den Spass verderben).

Mir und meiner Phantasie überlassen

Die Mutter aller Sprachspiele ist «Scrabble», von dem seit der Mitte des 20. Jahrhunderts mehr als 100 Millionen Exemplare verkauft worden

sind. «Krazy Wordz» hat jedoch mit dem weltweit bekannten Klassiker nicht mehr viel gemeinsam. Höchstens vielleicht, dass in beiden mit Wörtern und Begriffen gespielt wird. Der grosse Unterschied liegt darin, dass dem lust- und phantasievollen «Krazy Wordz» die Rigidität des Duden-gesteuerten «Scrabble» völlig abgeht. Kategorien wie «richtig» oder «falsch» gibt es in «Krazy Wordz» nicht. Entscheidend ist, dass meine Wortschöpfungen die Mitspielenden diskret auf die richtige Spur führen, nämlich zu mir als Urheber. Wie ich das mache, ist mir und meiner Phantasie überlassen; einzig die Bedingung, dass das betreffende Wort in der deutschen Sprache nicht existiert, muss erfüllt sein.

Unerschöpfliches spielerisches Potenzial

Mit der Emanzipation von «Scrabble» schaffen Spiele wie «Krazy Wordz» bei den Wortspielen einen wichtigen Paradigmenwechsel. Sie legen das unerschöpfliche spielerische Potenzial, das in jeder Sprache steckt, frei und laden mich ein, es zu nutzen. Ich nehme ein paar Vokale und Konsonanten, jongliere mit ihnen und bilde Wörter, die bis anhin nicht existiert haben. Und schon arbeite ich an der Weiterentwicklung meiner Sprache. Das hatte ich vor der ersten Runde «Krazy Wordz» nicht erwartet. ●

Spielinformation «Krazy Wordz»

«Krazy Wordz»: Wort- und Sprachspiel von Dirk Bauma, Thomas Odenhoven und Matthias Schmitt für drei bis 7 Spielerinnen und Spieler ab 10 Jahren (Family Edition) bzw. ab 16 Jahren (nicht 100% jugendfrei). Spieldauer: 45 Minuten. Verlag fish-tank/Ravensburger, ca. CHF 21.50

Infosperber: Gemeinnützige Informationsplattform

Infosperber ist eine aus der Schweiz agierende Web-Informationsplattform, die Artikel von unabhängigen und freischaffenden Journalisten publizieren. Eine interessante, von den grossen Zeitungsverlagen unabhängige Wissensquelle, die oft über Themenperspektiven berichtet, über die nicht oder nur am Rande nachzulesen sind. Ein Blick auf die Anliegen der Initianten widerspiegelt kurz und prägnant die publizistische Ausrichtung. Auch dem «Spiel» wird gebührend Aufmerksamkeit geschenkt. In einigen der meist von Synes Ernst verfassten Beiträgen kann man sich auch über Themen informieren, die im direkten Zusammenhang mit dem Spiel und seinen (meist positiven) Auswirkungen stehen. (lb)

[Link zur Website «Infosperber»](#)

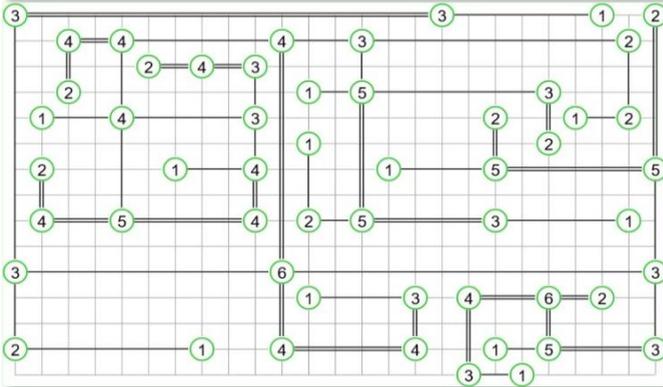


Auflösungen Rätsel im Heft

Titelseite Kreuzworträtsel

Horizontal: 5. GO; 7. SIEBEN; 8. JONGLIERTELLER; 13. BALL; 14. SCHACH; 16. WALTER; 18. BIMARU; Vertikal: 1. DROODLE; 2. BUFFET; 3. OFFLINE; 4. SPIEL; 6. SPERBER; 9. GEOCACHING; 10. TANGRAM; 11. REBUS; 12. GPS; 15. WIEN; 17. SCHERZ; 19. ADEN: Lösungswort: SCHERZFRAGE.

Seite 20 Leitartikel Schwerpunkt



Seite 30/31 Rätsel

Logikrätsel mit Strehchölzern

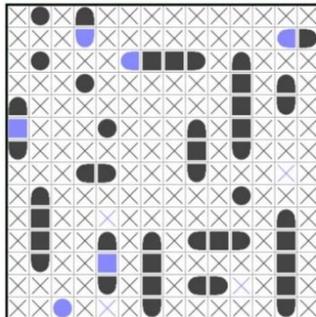
- 1: Hölzchen Nr.4; $3 + 2 = 5$
- 2: Hölzchen Nr.15; $2 + 4 = 6$
- 3: Hölzchen Nr. 13; $799 + 201 = 1000$

Decoderätsel

OB MAN AN NUMMER ZWEI, ODER AN FUENF STEHT, IST GANZ EGAL. ES GEHT DARUM, DIE NUMMER EINS ZU SEIN.

Logikrätsel Gefangene im Bergwerk: Der erste Gefangene geht aus dem Bergwerk und stellte sich hin. Der zweite Gefangene kann nach dem Verlassen des Bergwerks die Hut Farbe des ersten Gefangenen sehen. Hat der Erste einen schwarzen Hut auf, dann stellt sich der Zweite einfach rechts daneben. Sollte der Erste einen weissen Hut aufhaben stellt er sich einfach links daneben. Der dritte Gefangene stellt sich nach dem Verlassen des Bergwerks entweder zwei verschiedene oder zwei gleiche Hüte. Sollte er zwei gleiche Hüte sehen verhält er sich genauso wie der zweite Gefangene. Sollten die Hüte verschieden sein stellt er sich einfach zwischen die beiden anderen. Genau so verhalten sich dann auch alle anderen Gefangenen.

4	5	8	3	2	1	7	6	9
3	9	2	8	7	6	5	4	1
1	6	7	5	9	4	2	8	3
9	7	1	4	8	5	6	3	2
2	8	6	1	3	9	4	7	5
5	4	3	2	6	7	1	9	8
8	3	5	6	4	2	9	1	7
7	2	4	9	1	8	3	5	6
6	1	9	7	5	3	8	2	4



REBUS: Ich liebe Dich

Gedicht: Stut' (Stute) + Enten = Studenten
Würfel: 58 Augen sind zu sehen

Page 32 énigme: le feu



S. 21 Scherzfragen

? Nach Beinbruch muss man 3 Monate liegen, nach Einbruch 3 Monate sitzen.

?? Blitz schlägt ein, Pferd schlägt aus!

??? Hausaufgaben, die sind überflüssig.

Seite 26 Drudel

Klassiker: Mexikaner brät Spiegelei

Textdrudel: 2 Beamte im Kreisamt

2Be-am-Te-im-Kreis-am-T

Seite 27 Drudel

1. Spuren im Schnee
2. Der Regenwurm in der Pfütze
3. Ein Dampfschiff am Horizont
4. Ein Mann mit Glatze am Sünnele
5. Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Angeschicht
6. Eine Schlange hat 3 Mäuse gegessen
7. Ein Schnorchler im Meer
8. «Äne wieder abe»
9. Die Schildkröte in der Sandburg
10. Ein Dreieck auf Wanderschaft
11. Ein Mann mit Glatze im Gefängnis
12. In der Sahara
13. Der Faden sucht die Nadel
14. Das «f» hat Flöhe
15. Fünf vor Zwölf

Mathematikrätsel Flussüberquerung:

1. Polizist + Dieb hinüber
2. Polizist kommt zurück
3. Polizist + Sohn hinüber
4. Polizist + Dieb zurück
5. Vater + Sohn hinüber
6. Vater kommt zurück
7. Vater + Mutter hinüber
8. Mutter kommt zurück
9. Polizist + Dieb hinüber
10. Vater kommt zurück
11. Mutter + Vater hinüber
12. Mutter kommt zurück
13. Mutter + Tochter hinüber
14. Polizist + Dieb zurück
15. Polizist + Tochter hinüber
16. Polizist kommt zurück
17. Polizist + Dieb hinüber

Termine

Termine nur auf der Homepage des SDSK publiziert und nicht im Spielinfo abgedruckt. Informiere Dich über aktuelle Spiel Events und andere relevanten Termine auf unserer Homepage. 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](#)

Damit wir Deinen Termin schnell und unkompliziert vermelden können, sind folgende Angaben interessant:

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

Kontakte

Vorstand SDSK

Co-Präsidium

- Maria Keckeisen, Co-Präsidium
spielachse.mk@utanet.at
+43 664 917 55 60
- Hans Fluri, Co-Präsidium
ask.brienz@bluewin.ch
+41 33 951 35 45

Vorstandsmitglieder

- Heidi Schüpfer, Mitglied
h-schuepfer@bluewin.ch
+41 79 381 18 28
- Andrea Mündle (aka Guntli), Mitglied
a.muendle@outlook.com
+41 79 419 23 31
- Louis Blattmann, Mitglied
lb@goldnet.ch
+41 79 219 94 93
- Cordula Schneckenburger, Mitglied
cowe@gmx.ch
+41 79 694 20 68
- Patricia Hilali
info@hilali-consulting.com
+49 77 251 48 66

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

c/o Patricia Hilali
Chalchthorestrasse 1b
8280 Kreuzlingen
info@sdk.ch • www.sdk.ch

Ressorts

- Spielinfo:
 Andrea Riesen,
andrea.riesen@gmx.ch
 Louis Blattmann,
lb@goldnet.ch
- Weiterbildung:
 Hans Fluri
ask.brienz@bluewin.ch
- Animation:
 Maria Keckeisen,
spielachse.mk@utanet.at
- Messen:
 Paul Kobler
paul.kobler@bluewin.ch
+41 79 705 45 94
- Romandie:
 Louis Blattmann,
lb@goldnet.ch

Ausblick Ausgabe 1/2017

Schwerpunkt: Spiel Mobil



In eigener Sache

Jetzt oder nie

ABONNIERE DAS SPIELINFO JETZT!

Je mehr Leser ich habe, desto besser geht es mir!

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

Inseratpreise (gültig ab 1. Januar 2017, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	300.00
	½ Seite	180.00
Seite 2:	ganze Seite (A5)	270.00
	½ Seite	150.00
Innen (irgendwo)	ganze Seite	200.00
	½ Seite	120.00

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

Viele tolle
Preise zu
gewinnen!

4. cuboro Spiel-Event mit tricky ways Turnier

Sonntag, 26. Februar 2017
Hotel Wetterhorn, Hasliberg Hohfluh

Spielevent

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

cuboro tricky ways Turnier

13.30 Uhr letzte Anmeldungen
13.45 Uhr Info Turnierablauf
14.00 Uhr Turnierstart
18.00 Uhr Turnierende
anschliessend Preisverleihung

Voranmeldung Turnier

event@wetterhorn-hasliberg.ch
oder Telefon 033 975 13 13

Turnierteilnahme kostenlos.



cuboro 
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben