

Ausgabe 1/2015

SPIEL INFO

Magazin Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Schwerpunkt:

KUGELSPIELE



1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit

Hans Fluri, Verlag Hofmann

9., komplett überarbeitete Auflage 2015



Eine echte Fundgrube von Spielen und Übungsformen für eine vielseitige Freizeitgestaltung daheim, bei Spielfesten, in der Lagerfreizeit, im Sportunterricht und auf Spielplätzen.

Neu: 240 Zielbegriffe und Zitate

1984. Format DIN A5 quer, 240 Seiten ISBN 978-3-7780-6329-3

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



VERBANDSNACHRICHTEN SDSK

- Hauptversammlung SDSK 2015
- Eine Gutenacht-Geschichte
- Die neue Homepage des SDSK
- SPS 28 - Wir stellen uns vor

5
5
7
8
9



11 SCHWERPUNKT KUGELSPIELE

- 11 Leitartikel Schwerpunktthema
- 12 Zeittafel zur Geschichte der Kugelspiele
- 13 Boule oder Pétanque?
- 16 Welche Boule Kugel ist die beste?
- 18 Boccia – eines der ältesten Kugelspiele
- 19 Bowls
- 21 Olympisch: Sportart Boccia
- 22 Streetboccia
- 23 Klootschiessen
- 25 Strassenbosseln
- 26 Tiro de Bola Aragonesa
- 27 Billard & Co
- 29 Krugeln – ein aussterbendes Spiel
- 30 Murmelenspiel
- 33 Kegeln
- 34 Bowling
- 37 Faszination Kugel (Buchbesprechung)

BUCHBESPRECHUNG

- 1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit (9. Auflage)

40
40



41 PAGE FRANÇAISE

HINTERGRUND

- Die ganze Wahrheit über Schere, Stein, Papier

47
47



52 INTERVIEW

- 52 Simona Anstett über »Balloon Art«

AUSBLICK / IN EIGENER SACHE

55



RUBRIKEN	4	Impressum	46	Wettbewerb
	32	Aufgeschnappt	51	Spielinfo Wissen
	38	Nachhall	54	Termine und Kontakte
	39	Kolumne		

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Die grosse Welt der Kugelspiele. Eine ungläubliche Vielfalt. Da stellt sich die Frage, wurde das Kugelspiel vor dem Rad erfunden? Oder hat man schon in frühen Zeiten mit runden Naturobjekten gespielt? Boccia mit Äpfeln? Oder statt Murnelspiel mit Glaskugeln mit Haselnüssen? Wir wissen es nicht. Natürlich sind wir nicht in der Lage, die ganze Dimension der Welt der Kugelspiele zu erfassen – wahrscheinlich kratzen wir nur ganz bescheiden am Thema. Allein schon die ungläubliche Vielfalt des Objektes an und für sich zeigt, wie gross diese Welt sein kann. Bei der Buchbesprechung zum Thema (Seite 37) wird einem klar, wie gross die Welt der Kugelspiele ist.

Zum Thema Hintergrund: hier beschäftigt uns das Spiel »Schere-Stein-Papier«. Mit welchen Tricks oder mit welchem Wissen kann ich meine Gegner schlagen? Was muss ich tun, um ihn zu überlisten? Welches Knowhow braucht es, um siegreich zu bleiben? Kein Problem: nach der Lektüre wisst Ihr, was zu tun ist. Probiert es aus – es funktioniert!

Eine weitere Buchbesprechung führt uns in eine andere ganz grosse Welt: die 9. Auflage von 1012 Spiele von Hans Fluri ist (endlich) erschienen. Wir danken herzlich dem Autor, der uns einen persönlichen Einblick in dieses unbeschreibliche neue Werk gewährt.

Beim ersten Interview, das in einer Spielinfo-Ausgabe seit einiger Zeit wieder einen Platz gefunden hat, berichtet Simona Anstett über das Ballonmodellieren. Wir sind davon überzeugt, dass Ihr nach der Lektüre keine Angst mehr davor haben müsst, die Ballone selbst in die Hand zu nehmen.

Und zum Schluss noch ein kleiner Blick in die Zukunft: das nächste Schwerpunktthema wartet schon auf Euch: »SpielArt«. Hier ist Kreativität gefragt – sicher ist diese auch bei Euch schon längstens angelangt – sie wartet nur darauf, im nächsten Spielinfo 2 / 2015 publiziert zu werden. Also – ein Aufruf an alle kreativen Köpfe: sendet uns Eure Texte, Fotos und Ideen – so wird auch das nächste Spielinfo gespickt sein mit lustigen, spannenden und bereichernden Beiträgen.

Viel Spass beim Lesen.
Die Redaktion Spielinfo

Impressum

Herausgeber:

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK)

Redaktion:

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

Redaktionsadresse:

Spielinfo c/o SDSK, Wissenschwändi, 6314 Unterägeri

Web:

www.sdsch.ch

Konzept und Gestaltung:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz:

Andrea Riesen, 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:

500 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@spielinfo.ch

Hauptversammlung 2015 – aus der Perspektive einer Co-Präsidentin

Text: HEIDI SCHÜPFER

Auftakt

Am 20. März 2015 fuhr ich zu unserem alljährlichen Treffen und zu meiner zweiten Hauptversammlung (HV) nach Brienz. Diesmal jedoch in der Rolle als Co-Präsidentin und deshalb auch etwas aufgeregt - ganz gespannt, wie es laufen würde. Gemeinsam mit meiner Co-Präsidentinnen-Kollegin Suzie durfte ich 25 Mitglieder zur HV begrüßen. Daneben erreichten uns 39 Entschuldigungen. Von den übrigen SDSK-Mitgliedern hörten wir leider nichts, hoffen aber, dass sie wohlauf sind.

Verbindender Verband

Ich gewann schnell den Eindruck, dass die anwesenden Mitglieder eine wirklich gute Zeit miteinander haben. Es wurde gespielt, gelacht und man nutzte die Zeit rund um die HV um sich auszutauschen. Einmal mehr wurde mir deutlich, wie wertvoll dieses Treffen vom Freitagabend bis Sonntagmittag für die Gemeinschaft des SDSK und die einzelnen Mitglieder ist. Es wurden Beziehungen geknüpft, es waren Flyers und Visitenkarten diverser Spielpädagogen/innen zu sehen, man hörte von Angeboten, Erfahrungen, Ideen. Spiele wurden diskutiert, ihre Verwendung in Coachings oder mit Schulklassen besprochen. Einige wurden sogleich



ausprobiert, erklärt, weitergegeben. Allgemein wurde viel gespielt, gelacht, geredet – und ich empfand die Stimmung als heiter und freundlich. Wir genossen wie die Jahre zuvor die Gastfreundschaft des Sternens. Dazu eine farbenprächtige Diashow, welche die Geschichte von der Spielkiste 2014 erzählte, die mit Suzie nach Uganda reiste. Und etwas später dann einen Einstieg-Querstrich-Refresher im Poi-Spielen, welchen Maria anbot. Ich persönlich genoss aber

vor allem die schönen Begegnungen mit einzelnen Mitgliedern und die anregenden Tischgespräche.

Gemeinsames Vorangehen

Die Hauptversammlung selber ging dann zu meiner grossen Erleichterung problemlos über die Bühne. Ich empfind die Versammlung als lebendig, die Mitglieder als interessiert und die Inputs als wertvoll. So werden wir im kommenden Jahr bestimmt wieder eine Vorstellungsrunde einbauen und auch einige andere Ideen stehen bereit, um umgesetzt zu werden. Die wichtigsten Punkte der Traktandenliste waren, denke ich, die personellen Veränderungen, die neue Homepage (www.sdk.ch) inkl. deren vielseitige Optionen, das Spielinfo und seine Entwicklungen, sowie die Spielkiste, welche in diesem Jahr wiederum einem grossartigen Projekt als wertvolle Unterstützung zugesprochen werden konnte. Zu einem sehr wichtigen Punkt entwickelte sich dieses Jahr das Traktandum »Allgemeines«, da mehrere Mitglieder dieses Set für bereichernde, wertvolle Inputs nutzten. Vielen herzlichen Dank dafür! Zu spüren, wie sehr ihr mitdenkt und an einem Prozess interessiert seid oder auch unsere Arbeit schätzt, hat gut getan.

Nachklang

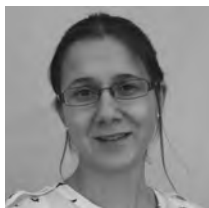
Einmal mehr erlebte ich die Kraft, welche Spielen freisetzt. Nicht erst beim Spielen und Anwenden in Klassen oder Weiterbildungen, mit Teams oder im kleinen gemütlichen Kreis, sondern schon als verbindendes Thema zwischen engagierten, interessierten Leuten. Der SDSK ist eine bereichernde Gemeinschaft! Und dieses Jahr lag ein wirklich guter Spirit in der Luft ;-) ... das Engagement war zu spüren, die Mitglieder dachten mit, beteiligten sich und ich wusste, wofür ich da bin. Ganz ähnliche und motivierende Erfahrungen machte ich an der Klausur im letzten Herbst. Ehrlicherweise muss ich mir dieses inspirierende, bestärkende Gefühl unter dem Jahr aber immer wieder bewusst in Erinnerung rufen. Denn da ist oft nicht viel zu spüren und ich frage mich manchmal, was und wofür ich ei-

gentlich arbeite. Deshalb möchte ich diese Plattform nicht nur für einen Rückblick auf die HV nutzen, sondern auch dazu, einmal einige Dinge klar auszusprechen oder in Erinnerung zu rufen.

Ein Verband ist eine gute Sache. Aber damit wir von einem Verband profitieren können, von einem Verbandsorgan wie diesem, das du gerade in deinen Händen hältst, von Vergünstigungen bei Spielmaterial, von einer Homepage, welche ermöglicht, eigene Angebote online zu stellen, sich auszutauschen, Unterlagen herunterzuladen, digital das Geschehen im Verband zu verfolgen... dazu braucht es viel ehrenamtliche Arbeit.

Und es wartet noch viel mehr auf uns. Aus- und Weiterbildung zum Beispiel. Vermittlung von Aufträgen und Fachpersonen. Veranstaltungen von Anlässen. Oder, und das steht aktuell ganz oben auf der To-do-Liste: Neue Flyer und Banner. Damit wir als Verband an einer Suisse Toy oder anderen Anlässen als Flaggschiff fürs Spielen auftreten, andere Spielbegeisterte auf uns aufmerksam machen und so neue Mitglieder, neue Kompetenzen, neue Mitstreiter, sowie Sponsoren für Spielkisten und andere wertvolle Ideen gewinnen können. Aber damit ein solch tragfähiges, bereicherndes Netz entsteht, von welchem wir, andere und das Spielen selber profitieren können, braucht es jeden und jede von uns. So auch dich! Ideen, Inputs, Mitarbeit an Anlässen oder bei der Umsetzung einzelner Projekte, Austausch auf der digitalen Plattform, Werbung für den SDSK und das Spielinfo, et cetera. Denn ein grosser Vorstand, neue, junge Präsidentinnen und ein schönes, informatives Spielinfo alleine ändern am Dornröschenschlaf des SDSK noch nichts.

Heidi Schüpfer



Heidi Schüpfer ist Sozial- und Spielpädagogin (SPS 27) und Kursleiterin für Spielfortbildungen. Sie arbeitet an einer Sprachheilschule und amtiert als Co-Präsidentin für den SDSK.

Nachhall HV 2015: Eine Gutenacht-Geschichte

Text: ANDREA MÜNDLE (aka Guntli)

Lieber Hans

Ich fuhr heute sehr inspiriert von der HV nach Hause. Jedes Jahr bekomme ich bei dieser Veranstaltung die Möglichkeit, mir aktiv Gedanken darüber zu machen, wo ich denn

als Spielpädagogin grad stehe, welche Projekte anstehen und mir anzuhören, wie andere so (ihre Brötchen verdienend) sich dem Spiel hingeben.

Leicht übermütig war mir klar geworden, dass hier im Dreiländereck, mit 2 Spielpädagoginnen im selben Ort wohnend, viel Neues entstehen kann. Es schien mir auf dem Nachhauseweg eine Frage der Vermarktung. So kramte ich spontan aus dem Keller meinen Fallschirm hervor. Lange nicht gebraucht. Monatelang...

Ich packte ihn aufs Velo und radelte mit meinen Kindern zum gut besuchten Spielplatz. Das wäre ein Übungsfeld!

Nach etlicher Zeit packte ich die grosse Kiste, bat ein paar Kinder, mir beim Auspacken zu helfen, und schon ringten sich knapp zwei Dutzend Kinder um das riesige, orange-weisse Tuch. Es entstanden Wellen, ein Ball hüpfte, die Kinder badeten in Lachen und Freude, wir ernteten Blicke von vielen Eltern, die sogleich tatkräftig mithalfen, dass die Krokodile im Sumpf zuschlagen konnten (du weisst was ich meine...).

Und dann sassen wir alle in unserem prächtigen Fallschirm-Iglu und klatschten vor Freude. Ich sah strahlende Augenpaare von bunt durchmischten Kindern, deren Namen und Alter ich noch wenige Minuten zuvor nicht kannte...

Der Fallschirm wurde mit Hilfe zweier dunkelhaarigen Mädchen in die Kiste versorgt. Der Fallschirm durfte nur seinen Einsatzort verlas-



sen mit dem Versprechen von mir, dass er nächste Woche wieder kommt.

Zu Hause angekommen wurde mir klar, dass es so, in der Art, noch nie eine Begegnung der Kinder auf dem Spielplatz gegeben hatte.

Es war der Fallschirm, der es ermöglichte, dass alle möglichen Kinder (verschiedenen Alters und Herkunft) miteinander spielten, unter einer Decke steckten und lachten.

Dann wurde mir klar, dass im kommenden Jahr nicht mein Bekanntheitsgrad oder die Vermarktung im Vordergrund stehen soll, sondern das Bewusstsein, dass ich mit diesem Material Frieden und Gemeinschaftssinn stiften kann.

Danke nochmals für die Übernachtung.

Andrea ◉

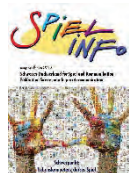
www.sdsk.ch

Die neue Homepage des SDSK

Seit wenigen Monaten ist die neue Homepage des SDSK online. Sie wurde komplett neu gestaltet und bietet eine Vielzahl an nützlichen Informationen.

Die Homepage ist nicht nur eine Informationsplattform. Sie soll ein Werkzeug für Spielbegeisterte sein und gleichermassen eine Bühne für Gedankenaustausch, Informationsbeschaffung und Aktualitäten aus der Welt des Spiels.

Home für Spielinfo



Endlich hat auch das Spielinfo eine Internet Plattform. Die Homepage des SDSK ist gleichzeitig auch das Zuhause für das Spielinfo. Der Bereich Spielinfo besteht – nebst aktuellen Informationen – auch aus einem eigenen Archiv, wo Zugangsberechtigte unter anderem sämtliche bereits erschienen Ausgaben abrufen können.

Archiv SDSK

Das umfassende Archiv des SDSK (nicht zu verwechseln mit demjenigen des Spielinfo) bietet eine Vielzahl



an Informationen. Auch hier sind Teile des Archivs in einem sogenannten »geschützten« Bereich, der für SDSK Mitglieder mittels Passwort zugänglich ist. Ziel ist es, das Archiv laufend mit

interessanten Informationen, Beiträgen und Werkzeugen für Spielpädagogen zu ergänzen.

Blog: Beiträge erwünscht



Die Homepage des SDSK lebt nicht nur von wenigen Machern – sie

soll eine offene Bühne sein, eine Plattform für regen Informationsaustausch. Jeder hat die Möglichkeit, in der Sektion »Blog« seine Ideen, Gedanken und Anregungen interaktiv mitzuteilen.

Terminkalender

Auch wenn er zum aktuellen Zeitpunkt noch etwas schlank daherkommt, ist der Terminkalender ein wichtiges Element der Homepage. Aktive Mitglieder können ihre Aktivitäten jederzeit der Redaktion mitteilen, die dann für eine entsprechende Publikation besorgt ist. ● (1b)



SPS 28 – Wir stellen uns vor

Werner Bollmann

1:3, 3:1, nein – WB, ein Spieler, ein Sportler (L.A. und VB), einer von 4 SPSlern

12 Jahre habe ich darauf gewartet, gehofft. Und jetzt habe ich es bereits geschafft. Mit Patricia, Miriam, Tania UND mit Hans durfte ich das SPS 28 besuchen, erleben und erfolgreich abschliessen – ich, Werner Bollmann, seit 1972 in Spreitenbach. Aufgewachsen in Urdorf, Zürich-orientiert und in den letzten Jahren immer mehr auch zum Kanton Aargau, speziell nach Baden. Gut 30 Jahre verheiratet, zwei Söhne und eine Tochter.

Nach meiner technischen Zeichnerlehre und 5 Jahren Abendtech, gearbeitet in Ingenieurbüros und Bauunternehmungen, erlebte ich auch prägende Jahre als Arbeitssuchender und schaute mit gemischten Gefühlen in den letzten 20 Jahren in die Zukunft. Seit 2002 wurde jedoch mein Wunsch stets grösser, mit Spielen viel für mich und andere Menschen zu bewirken.

Bereits zum zweiten Mal bin ich mit Regula Gerlach in einem 4-tägigen Spiel-Ferien-Kurs und bei Pro Senectute habe ich meine ersten Spielkurse ausgeschrieben.

[Gerne arbeite ich auch mit weiteren KollegInnen vom SDSK zusammen \(079 205 56 39\).](#)

Miriam Bless

Gleich schon die erste Begegnung in der Gruppe war eine Überraschung. Ich war nicht die einzige Grossmutter, nein wir waren 2 Grossmütter und 2 Grossväter (inkl. Hans). Tania hat unseren Altersdurchschnitt nur noch ein bisschen drücken können.



Werner Bollmann, Tania Lang, Miriam Bless, Maria Keckeisen (Kursleiterin), Patricia Hilali (Foto: Patricia Hilali)

Es folgten für mich drei spannende, lehrreiche und abwechslungsintensive Monate. Drei Monate ohne Hausfrauenverpflichtungen. Kein putzen, kein kochen, kein Garten, keine Alltäglichkeiten.

Es war immer wieder interessant zu erfahren, was man aus einem Spiel erfahren kann, wie schnell man Charakterzüge erkennt. Kinder und Erwachsene sind immer gleich bei der Sache und Zeit vergeht beim Spielen wie im Flug.

Was ich aus der Ausbildung mitnehme, ist auch die Erkenntnis, wie friedlich es sein kann, auch unter Rivalen. Ja das SPS 28 war für mich eine tolle intensive Zeit. Was ich mit der Ausbildung mache? Es hat mir Selbstsicherheit gegeben, um ein neues Projekt anzugehen. In der Zwischenzeit habe ich noch die ESA Wanderleiter Ausbildung gemacht und möchte nun gerne Ferien anbieten: **Wandern und spielen.**

Eure neue Spielpädagogin Miriam Bless
www.spielundspass.li

Tania Lang

Das SPS 28 war für mich eine willkommene Abwechslung zu meiner täglichen Arbeit in der

Sonderschule. Dort wurde ich 3 Monate freigestellt, um erneut die »Schulbank zu drücken«. Wie sich herausstellte, hatte es nicht viel mit Schule, geschweige denn mit Drücken zu tun, was mir sehr entgegenkam.

Ich erlebte mit Hans und den jeweiligen Kursleitern viele neue Methoden, Kurse so zu gestalten, dass Wissen mit Eigenkompetenz vermittelt und gefördert werden kann.

Ich schätzte sehr die aktive Gestaltung der einzelnen Tage sowie die Einblicke in die Praktika-Tage, welche sehr viel Spass bereiteten.

An den Wochenenden zu Hause, konnte ich direkt Techniken üben und Spiele weitergeben, da mein Umfeld glücklicherweise stets sehr gespannt und offen war, mein Testobjekt zu sein. Bis heute finden in Schaffhausen regelmässige Spielabende statt unter dem Motto »lachen bis man am Boden liegt«.

Zurück im bekannten Gefilde der Sonderschule wurde ich ebenfalls von leuchtenden und durchaus fordernden Augen zurückerwartet. Diesen Ansprüchen wurde ich natürlich gerne gerecht. Alle Klassen schenken mir Zeit und Freude. Auch ein ganzer Spieltag wurde durchgeführt.

Die lang ersehnte Selbstständigkeit war jedoch nicht mit dem Pensum an der Sonderschule zu vereinbaren, weshalb ich die Schule zum Schuljahresende verlassen habe. Nun lebe ich das Spielen in allen Facetten mit Herz und Freude.

Tania Lang

www.aenderungsspielerei.ch


Patricia Hilali

Das SPS 28 überraschte mich mit der Wiederentdeckung meiner reichhaltigen Spielbiographie, hat die Schatzkiste wieder geöffnet und noch bereichert um wunderbare neue Schätze.

Privat komme ich aus Kreuzlingen, habe 2 Kinder und 1 Enkelin. Beruflich komme ich aus der Welt der Finanzen, der Technik und des Projektmanagement. Als Coach, Beraterin und Seminarleiterin bin ich seit 10 Jahren unterwegs. Auch für die Arbeit mit Jugendlichen schlägt mein Herz.

In meinen Wirk-Shops arbeite ich auch mit Pferden. Sie bringen viel Leichtigkeit, Freude und oft überraschende Impulse in Erkenntnisprozesse. Dieses Zusammenwirken macht Entwicklungen erlebbar und begreifbar, bringt raus aus Komfortzonen und verbindet. Oft ist es auch am Wichtigsten, das Hamsterrad des Grübelns zu verlassen und einfach im Hier und Jetzt, in der spielerischen Entdeckerfreude, anzukommen.

Und genau dabei unterstützt auch das Spielen, das nun ein integraler Teil meines Portfolios wurde – für Coachings, Events und in der Team- und Unternehmensentwicklung.

Ich bin überaus dankbar für diese Erfahrungen und Bereicherungen, die ich nun mit Freude weitergeben und weiterentwickeln werde. Und nebenbei bemerkt war das SPS auch für mich zugleich Ausbildung wie wahrer Selbsterfahrungs-Trip. 

Patricia Hilali – www.play-do.ch


Wettbewerbsgewinner Spielinfo 2/2014: Alexander Guntli



Foto: Alexander Guntli

»Das bin i (dr Korkazapfa) i mim Huus«

Beim Wettbewerb der Ausgabe 2/2014 wurden unzählige Fotos geschossen – so haben wir uns dies vorgestellt. Nun – wir haben insgesamt 3 Fotos erhalten. Wir danken an dieser Stelle allen Einsendern ganz herzlich. Schade, dass sich nicht mehr gemeldet haben.

Der stolze Gewinner ist Alexander Guntli – 5 Jahre alt... Sein Kommentar zu seiner Kreation, »das bin i (dr korkazapfa) i mim huus«, hat die Jury massgeblich bei der Wahl des Siegers beeinflusst. 

Leitartikel: Kugel oder Ball

Was sind die Eigenschaften einer Kugel? Was ist der Unterschied zwischen Kugel und Ball? Welche Spiele sind den Kugelspielen zuzuordnen? Was ist die Abgrenzung zu den Ballspielen? Die Redaktion hat intensiv diskutiert... und sich letztlich auf die Inhalte der vorliegenden Spielinfo Ausgabe geeinigt.

Im täglichen Sprachgebrauch ist die Trennung von Kugel und Ball ungenau. So wie auch die persönlichen Bilder zu den Begriffen Kugel und Ball sehr unterschiedlich sind. Eine Kugel ist eine geometrische Form. Eine Idealform, die in der Wirklichkeit nicht so anzutreffen ist. Man denke an die Erdkugel, die aber eine Ellipse ist. Die Kugel hat keine Ecken und Kanten und ist dreh symmetrisch.

Unter einer Kugel stellen wir uns in der Regel

einen runden Gegenstand aus hartem Material vor. Bälle hingegen sind meist eine luftgefüllte Hülle, die erst durch das Aufpumpen eine kugelähnliche Form erlangen. Bälle sind häufig elastisch, können je nach Aussenmaterial gut springen. Denkt man an Ballspiele sind die häufigsten Assoziationen Fussball, Basketball, Handball, Volleyball... Ballspele sind populär und dominieren in den Medien.

Kugelspiele sind unauffälliger, unaufgeregter, aber nicht minder anspruchsvoll und historisch interessant. Kugeln sind hart und ausgefüllt. Häufige Materialien für Spielkugeln sind Holz, Metall, Kunststoff, Glas. Verbinden wir diese Eigenschaften sind wir bei Spielen, wie Billard, Boccia, Kegeln, Murmeln. Diesen Spielen mit den verschiedenen Spielarten und Ursprüngen haben wir uns gewidmet. (ar)

Das Schwerpunktthema in der Übersicht



Zeittafel zur Geschichte der Kugel-Spiele

um 460 v

Sphaera

Griechische Ärzte – z.B. Hippokrates – empfehlen wärmstens ein Kugelspiel, bei dem Steinkugeln verwendet wurden.

»...da es sich um eine Übung handelt, die Arm- und Beinmuskulatur entwickelt, Wirbelsäule und Gelenke geschmeidig hält aber vor allem das Augenmass, das Urteilsvermögen und die Entscheidungsfreudigkeit fördert...«

2. Jahrhundert nach Christi Geburt

Trägerspiel

Julius Polux beschreibt dieses Spiel, bei dem zwei Spieler einen entfernten Ziegelstein mit ihren Steinkugeln treffen müssen. Der Verlierer muss anschliessend den Gegner auf den Schultern bis ins Ziel tragen.

1319

Philipp V untersagt das Boules-Spiel

Die Herrscher sahen im Boule-Spiel eine Gefährdung der Staatssicherheit

»...stattdessen sollen sich die Untertanen üben beim Bogen- und Armbrustschessen, beim Fechten oder Lanzenwerfen...«

Karl V. erneuert 1369 dieses Verbot. In England verboten 1388 Richard III. und später auch seine Nachfolger das Spiel den Nichtadeligen.

14. Jahrhundert

Verbot durch Erzbischof von Tournay

Auch die Kirche sprach Verbote aus. So schrieb der Erzbischof von Tournay:

»...dass niemand mit Kugeln, gleich ob rund oder anders beschaffen, in der Gegend von Tournay spielen dürfe, ausgenommen sind Sonntage und kirchliche Feiertage, an denen nach dem Mittagessen gespielt werden darf...«

1629

Verbot durch das Parlament

Um sich einen breiteren Markt für das neue »jeu de paume« (franz. für »Spiel mit der Handinnenfläche«; Vorläufer des Tennis, wurde ursprünglich mit den Händen gespielt in einem Raum, ähnlich wie heute Squash. Früher olympisch (bis 1924) zu verschaffen, liess die Kunsthandwerkerzunft, die die Schläger und Federbälle fabrizierte, das Boulespiel gerichtlich verbieten.

»...Boule verführt zu lasterhaften Ausschweifungen und ist Ursache sonstiger Unverschämtheiten...«

1697

Pariser Synode

Sie untersagte allen Geistlichen in der Öffentlichkeit oder im Beisein von Weltlichen das Boulespiel. All dieser Verbote zum Trotz konnte die Ausbreitung des Boulespiels nicht aufgehalten werden. Man spielte heimlich in Klostergärten oder auf abseits gelegenen Plätzen.

1824

Lyoner Polizeiverordnung

Im Süden Frankreichs und in der Provence erfreute sich das Spiel so grosser Beliebtheit, dass sich der Bürgermeister von Lyon gezwungen sah, einzuschreiten. Es wurde verboten, auf Verbindungsstrassen zwischen den Orten und auf Hauptstrassen der Stadt Boule zu spielen. (1b)



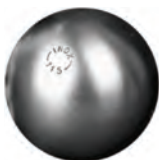
Weitere geschichtliche Informationen siehe unter den einzelnen Schwerpunkt Beiträgen.

Boule oder Pétanque?



Geschichte der Boule-Spiele

Boule heisst auf Deutsch schlicht und einfach »Kugel«. Im Laufe der Zeit entwickelten sich vor allem in Frankreich verschiedene Kugelspiele. Die populärste Variante dieser »Jeux de Boules« ist Pétanque, das auch in vielen anderen Ländern gespielt wird.



Die Entwicklung der Boule-Spiele reicht Jahrhunderte zurück. Ihren Anfang nahmen sie in Form unterschiedlicher Kugelspiele, die in zahlreichen Ländern von allen Schichten der Bevölkerung ausgeübt wurden. Schon im 13. Jahrhundert wurde in Frankreich mit Holzkugeln Boule gespielt. Hierbei ging es darum, die Kugel möglichst nahe an ein Ziel zu platzieren, entsprach also in etwa den heutigen Versionen.



1369 verbot Karl V. dieses Spiel, weil er die Staatssicherheit gefährdet sah, da die Soldaten anstatt Bogenschiessen zu üben, ihre Freizeit dem Boule-Spiel widmeten. Die Pariser Synode von 1697 untersagte allen Geistlichen, in der Öffentlichkeit Boule zu spielen. Genauso wie das Spiel verfolgt wurde, gab es andererseits auch öffentliche Unterstützung. Die berühmte Fakultät von Montpellier bestätigte im 16. Jahrhundert den Wert des Boule-Spiels für die Gesundheit:

»Es gibt keinen Rheumatismus oder andere ähnliche Leiden, die nicht durch dieses Spiel vereitelt werden können, es ist für jede Altersstufe geeignet.«

Ludwig XI. wusste das auch und spielte häufig Boule, und der bekannte Generalfeldmarschall Turenne galt als unschlagbar.



Die Popularität des Spiels stieg im 19. Jahrhundert stark an. Es wurde nicht mehr nur auf Wiesen ausserhalb der Stadt gespielt, sondern überall, wo Platz war, in den Strassen und auf den Marktplätzen.



In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann man in Lyon das »Boule Lyonnaise« zu spielen. 1894 wurde dort auch der erste Wettbewerb veranstaltet, bei dem über 1'000

Spieler drei Tage lang um die Plätze rangen. 1906 wurde der erste Verband gegründet. In Frankreich gibt es heute noch einige weniger bekannte regionale Spiele sowie das bereits erwähnte »Boule Lyonnaise«, das »Jeu Provençal« und das jüngste, aber heute populärste aller Boule-Spiele: »Pétanque«. Die Spielidee ist immer die gleiche: Es wird versucht, eine oder

mehrere Kugeln näher an eine Zielkugel zu platzieren als der Gegner. Unterschiedlich sind die Spielregeln, das Gewicht der Kugeln und die Abmessungen des Spielfeldes.

Boule Lyonnaise



Das am Ende des 19. Jahrhunderts aufgekommene Spiel wird heute in grossen Teilen Frankreichs praktiziert. Es ist jedoch nicht so populär wie Pétanque, u.a. weil für

Boule Lyonnaise ein grosser, besonders präparierter Spieluntergrund benötigt wird. Man spielte zu Beginn – wie schon im Mittelalter – mit Holzkugeln. Diese waren, um eine höhere Widerstandsfähigkeit zu erhalten sowie um rund zu laufen, mit Nägeln beschlagen. Ab 1923 wurden die Kugeln aus einer Bronze-Aluminium-Legierung hergestellt, heute sind sie hauptsächlich aus Stahl. Ihr Durchmesser muss zwischen 9 cm und 11 cm liegen, und sie müssen ein Gewicht zwischen 900 g und 1400 g aufweisen. Die Zielkugel muss innerhalb einer Zone zwischen 12,5 m und 19,5 m zum Liegen kommen. Für die Ausführung des Wurfes

hat der Spieler 7 m zur Verfügung, in denen er Anlauf nehmen kann. Das Boule Lyonnaise ist eine sehr sportliche Form des Boule-Spiels. Es gehört viel Training dazu, eine knapp 1,5 kg schwere Kugel über eine Distanz von bis zu 19,5 m zu werfen und damit noch eine gegnerische Kugel zu treffen.



Jeu Provençal

Das Boule Lyonnaise wurde immer bekannter, machte sich auf den Weg die Rhône abwärts und erreichte schliesslich das Mittelmeer. Dort angekommen, wurde dem Reglement erst einmal die Strenge genommen, und die Kugeln wurden kleiner und leichter (zwischen 600 g und 900 g). So entstand ein neues Kugelspiel in der Provence und wurde deshalb »Jeu Provençal« genannt. Auch hier ist viel Bewegung mit im Spiel. Beim Punktieren macht der Spieler aus einem Abwurfkreis heraus einen grossen Ausfallschritt nach rechts oder links und zieht das andere Bein nach. Die Kugel muss gespielt werden, bevor das Nachziehbein den Boden berührt, es wird also auf einem Bein stehend geworfen. Man muss



Das ABC der Pétanque Spieler

Zahlreiche Fachwörter, die ausschliesslich für dieses Spiel Gültigkeit haben, sind in der Welt des Pétanque zuhause. Wichtig zu wissen: sie sind alle auf Französisch. Von normalen, nachvollziehbaren, bis hin zu einigen exotischen Begriffen findet man ein unglaubliches Sammelsurium. Hier ein kleines Musterchen (wer es herausfindet, ohne auf die (verkehrte) Übersetzung zu schielen, hat unsere uneingeschränkte Bewunderung...): der Begriff lautet: »**LMJV**« – alles klar?

Trainingsweltmeister. Man muss alle Buchstaben einzeln aussprechen. Es ist ein Begriff, der von Tahiti stammt und jene Spieler meint, die unter der Woche souveräne Leistungen zeigen, aber am Wochenende, bei den Turnieren, nur noch klägliche Ergebnisse erzielen. Die Bedeutung von LMJV: Es sind die Anfangsbuchstaben der französischen Wochentage: lundi, mardi, mercredi, jeudi und vendredi. Tja – die Typen kennen wir doch alle, oder?

gleichzeitig sein Gleichgewicht finden und die Kugel bis zu 22 m weit gezielt werfen. Beim Schiessen nimmt der Spieler drei Schritte Anlauf aus dem Kreis und schießt die Kugel auf einem Bein stehend ins Ziel.

Diese Art des Boule-Spiels ist wie seine Lyoner Variante sehr anspruchsvoll.

Pétanque

Das Spiel entstand im Jahre 1907 in *La Ciotat*, einem kleinen Städtchen an der Côte d'Azur. Ein sehr guter, schon etwas älterer Spieler des Jeu Provençal musste zuschauen. Sein Rheuma plagte ihn und er konnte weder den Ausfallschritt vollziehen noch konnte er die drei Schritte Anlauf zum Schuss nehmen, zu stark waren seine Schmerzen. Dennoch wollte er seinen Sport nicht aufgeben, und es kam ihm die Idee, die Wurf дистанz um einiges zu verkürzen und zudem ohne Anlauf im Stehen zu spielen. Man stand in einem Abwurfkreis und spielte auf eine Entfernung von 6 m bis 10 m. Von der Abwurfposition – man musste mit geschlossenen Füßen im Kreis stehen – leitete sich auch der Name des Spiels ab. Die Bezeichnung für »geschlossene Füße« heisst auf Französisch »pieds tanqués«, auf provenzalisch hiess es »ped tanco«. Diese beiden Wörter sind schon bald zu einem verschmolzen: Pétanque. Da das Spielfeld keinen strengen Regeln unterzogen wurde, eröffneten sich grosse Möglichkeiten, dieses Spiel auszuüben. Man war nicht mehr be-

schränkt auf ein genau eingeteiltes Spielfeld auf einem bestimmten Platz, sondern man spielte auf Plätzen vor Kirchen, in Parks und auf ungepflasterten Dorfstrassen. Im Jahre 1943 wurde der Boule-Verband, die Fédération Française de la Pétanque et du Jeu Provençal (F.F.P.J.P.) gegründet, der in der Zwischenzeit bereits über eine halbe Million eingeschriebene Mitglieder angehören. Auch in den Nachbarländern, wie der Schweiz, Italien, Spanien, Belgien und auch Deutschland gibt es inzwischen Boule-Verbände. Nationale und internationale Meisterschaften werden durchgeführt, und es wird darüber diskutiert, ob Pétanque als neue Disziplin bei den Olympischen Spielen vorgeschlagen werden soll (wie Boccia).

Weitere regionale Varianten (F)

Bretagne: Boule-en-Bois

Wird nur noch in der Bretagne gespielt. Die Kugeln sind aus Holz. Gespielt wird in einem von Bohlen umgebenen 4 x 22 m grossen Feld.

Loire: Boule-de-fort

Wird mit diskusähnlichen Kugeln gespielt, mit einer konkaven und konvexen Seite, die zusätzlich unterschiedlich schwer sind. Das Spielfeld ist durch seitliche Wälle begrenzt und 35 m lang.

Region Paris: Boule des Berges

Das Spielfeld ist festgewalzt mit seitlichen Neigungen aus Beton (Masse 3,3 m x 32 m). (Ib)

Literatur zu Pétanque



Handbuch für Pétanque Trainer

Deutscher Pétanque Verband e.V., U. Büttner, J. Schrajner

Leitfaden, der für lizenzierte Trainer entwickelt wurde. Ein informatives Nachschlagewerk für jeden, der Pétanque nicht nur als ein Spiel begreift. Neuestes deutschsprachiges Pétanquebuch.



Kinder, Kinder – kleiner Leitfaden für die Jugendarbeit

Deutscher Pétanque Verband, K. Eschbach

Ein Trainingsleitfaden, der auch durchaus für die Trainingsarbeit mit erwachsenen Anfängern interessant ist. In 2006 erschien eine Neufassung, mit Übungsanleitungen auf CD.

Welche Boule Kugel ist die beste?

Kugeldurchmesser

Nach den meisten Pétanque Spielregeln sind nur Kugeln mit einem Durchmesser von 70,5 mm bis 80 mm für ein offizielles Turnier zulässig.

Das wichtigste Kriterium beim Kugelkauf ist die Grösse. Die Kugeln sollten genau in die Hand passen, wobei die unten stehenden Angaben als Anhaltspunkte zu verstehen sind.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die individuelle Kugelgrösse herauszufinden:

1. Die Kugel sollte mehr als zur Hälfte in der Hand liegen
2. Man messe die Hand von der Spitze des Mittelfingers bis zur ersten Hautfalte der Handwurzel.



Auf der Grafik ist erkennbar, dass es dennoch eine Toleranz gibt. Wenn man insgesamt eine

bis 17 cm	71 mm
ab 17 cm	72 mm / 73 mm
ab 18 cm	73 mm / 74 mm
ab 19 cm	74 mm / 75 mm
ab 20 cm	75 mm / 76 mm
ab 21 cm	76 mm / 77 mm
ab 22 cm	77 mm / 78 mm
ab 23 cm	78 mm / 79 mm

schmale Hand hat, dann nimmt man die kleinste Grösse. Ist die Hand durch-

schnittlich breit oder etwas breiter, dann nimmt man den grösseren Kugeldurchmesser.

3. Körpergrösse

In der nachstehenden Aufstellung ist das proportionale Verhältnis zwischen Rumpf und Extremitäten beschrieben. Wer durch seine Schuhgrösse weiss, dass er relativ »zu kleine« oder »zu grosse« Füsse hat, kann analog beim Kugeldurchmesser einen Millimeter kleiner oder grösser wählen.

Schlussendlich entscheidet der Käufer selber, welche Kugel ihm am besten in der Hand liegt. Nach den beschriebenen Angaben hat man einen

Anhaltspunkt betreffend der Grösse. Nun sollte man eine Kugel mit dem herausgefunden Mass (z. B. 74 mm) in die Hand nehmen und als Vergleich einem Millimeter höher (75 mm) und einen Millimeter tiefer (73 mm) gehen. Daraufhin kann man sich auf eine Grösse festlegen. Verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl!!

Körpergrösse (cm)	Durchmesser
bis 1,69	71mm
1,70 bis 1,72	72mm
1,73 bis 1,75	73mm
1,76 bis 1,78	74mm
1,79 bis 1,81	75mm
1,82 bis 1,84	76mm
1,85 bis 1,87	77mm
1,88 bis 1,90	78mm
1,91 bis 1,94	79mm
ab 1,95	80mm

Ausschlaggebend für die Grösse ist nicht, ob man Leger oder Schiesser ist/werden möchte, sondern die Tatsache, dass die Kugel gut gesichert in der Hand liegt. Also nicht die Grösse der Kugel ist für Treffer verantwortlich, sondern der perfekte Sitz in der Hand (...und natürlich Talent und Trainingseifer). Auch heisst es oft bei Legern: »Nimm eine kleine Kugel, dann trifft der Gegner Dich nicht zu oft.« Stimmt in der Theorie, aber in der Praxis werden gute Schiesser auch kleine Kugeln wegballen.

Deshalb: der Leger nimmt eine für sich perfekt passende Kugel und legt lieber drei Kugeln ans Schweinchen, als dass eine zu kleine Kugel in der Hand stecken bleibt...

Gewicht



Nach den meisten Pétanque Spielregeln sind nur Kugeln mit einem Gewicht von 650 g bis 800 g für ein offizielles Turnier zulässig.

Die Durchschnittswerte sind beim Leger 690 bis 720 Gramm und beim Schiesser 680 bis 700 Gramm.

Härte

Es gibt verschiedene Härtegrade die von 110 kg/mm² (sehr weich) bis hin zu 140 kg/mm² (hart) reichen.

Harte Kugeln: sind günstig und deshalb für Einsteiger geeignet, die noch nicht genau wissen, wohin sie der Boule-Gott führen wird.

Halbweiche Kugeln: benutzen überwiegend Milieu-Spieler, die sowohl legen und schiessen.

Weiche Kugeln: Werden von Schiessern und geübten Spielern bevorzugt. Sie besitzen einen geringen Rebound-Effekt, d.h. die Kugel springt bei einem Treffer nicht so weit weg. Ebenso verhält sich eine weiche Kugel auch »braver« auf hartem Untergrund, d. h. die Kugel zerspringt nicht so. Eine weiche Kugel ist allerdings anfälliger für äusserliche Verletzungen und Dellen.

Material

Inoxkugeln:



rosten nicht und sind deswegen auch etwas teurer. Diese Kugeln brauchen keine Pflege und sind robust und unverwundlich.

Carbonkugeln:



können rosten und man sagt Ihnen nach, dass sie mit der Zeit griffiger werden. Diese Kugeln brauchen eine gewisse Pflege. (Nach Gebrauch bei feuchtem Wetter gut trocken reiben und trocken lagern).

Messingkugeln:



sind speziell für Allergiker und nicht magnetisch. Diese Kugeln haben einen etwas anderen Klang, besitzen aber dieselben Verhaltenseigenschaften wie »herkömmliche« Kugeln.

Ein ganz einfaches Mittel, die Kugeln zu reinigen ist Essigwasser: Kochtopf mit Wasser füllen, drei bis vier Esslöffel Essig zugeben, Kugel über Nacht einlegen und am nächsten Tag trocken reiben.

Muster

Muster bleiben reine Geschmackssache und haben keinerlei Einfluss beim Legen oder Schiessen. Vorteil einer gemusterten Kugel ist zum einen der Wiedererkennungswert, zum anderen



die zusätzliche Griffigkeit. Schiesser verwenden ausschliesslich glatte bzw. ganz dezent gemusterte Kugeln.

Wissenswertes

Kauf: Im Internet gibt es Quellen zuhauf – von allen einschlägig bekannten Anbietern (die zumeist in Frankreich beheimatet sind).

Preise: Nebst Billigst-Kugeln (die es in der Regel nur in einer Grösse und mit Standard-Mustern versehen gibt) kann man gerne mal über 250 Euro für ein qualitativ hochstehendes Kugelset (in der Regel 3 Kugeln) ausgeben. Für einen kleinen Aufpreis kann man die Kugeln individuell beschriften lassen. Für die meisten Modelle kann aus einer Vielzahl von Durchmessern, Gewichten und Mustern ausgewählt werden.

Zubehör: Wie bei vielen populären Spielen gibt es verschiedenstes Zubehör. Von speziellen Messbändern, Präzisions-Messzirkeln, Schweinchen (die kleine Zielkugel), Bouletüchern (Reinigung der Kugeln), Magnete (verbunden mit einer Schnur, damit man sich nicht bücken muss), Punkte-Zählwerken (damit das Resultat nicht vergessen geht), Tirette (Gliedermassstab mit beweglicher Messzunge) bis hin zu Modeartikeln wie Mützen, T-Shirts usw.

Alles klar? Viel Spass beim Einkaufen – und noch viel mehr Spass beim Spielen. ● (1b)

Boccia – eines der ältesten Kugelspiele der Welt



Boccia Weltmeisterschaften 2015 in Rom

Foto: © Federazione Italiana Bocce

Geschichte und Entwicklung

Boccia wird durch Grabzeichnungen aus dem alten Ägypten überliefert. Wie bereits erwähnt, schrieben die griechischen Ärzte Hypokrates und Galeno dem Sport eine gesunde Wirkung zu. Auch im alten Rom wurde das Boccia-Spiel betrieben. Als passionierter Spieler wurde Kaiser Augustus genannt, in einer Zeit als mit Kokosnüssen und Boccia-Kugeln aus Olivenholz wurzeln gespielt wurde.

Boccia entwickelte sich rasch in ganz Europa und wurde zu einem der beliebtesten Freizeitvergnügen.

Die Wiege des klassischen italienischen Boccia ist das Piemont mit Turin als Zentrum. Hier wird 1873 der erste Verein »Cricca Bocciofila dei Martin« gegründet. Und ebenfalls in Turin gibt die »Unione Bocciofila« 1904 verbindliche Regeln für das bis dahin freie Spiel »al libero« heraus (also nach freien Regeln und ohne Schiedsrichter).

In Deutschland wurde Boccia besonders durch den ehemaligen Bundeskanzler Konrad Adenauer populär, der in Wochenschauen beim Boccia-Spiel im Urlaub gezeigt wurde.

In der Folgezeit kam ein Freizeitspiel mit wassergefüllten Kugeln auf den Markt, das mit dem eigentlichen Boccia-Spiel nichts gemeinsam hat. Boccia wird mittlerweile auch als Präzisionssport bezeichnet. Heute ist der Boccia-Sport weltweit organisiert im CBI, europaweit in der EBA und in der Schweiz durch den SBV (Schweizerischer Boccia Verband). In Europa spielen rund 2 Millionen Menschen Boccia. Seit 1984 ist Boccia eine paralympische Sportart (vergl. Artikel Seite 21). Es werden regelmässig lokale, regionale, nationale und internationale Wettkämpfe ausgetragen.

Perfekt nivellierter Boden

Anders als in der Freizeitvariante (wie das Boule-Spiel) wird Boccia nicht auf Rasen, sondern auf ebenem und perfekt nivellierten Boden gespielt, eingeteilt in vorschriftsmässigen Bahnen, abgegrenzt durch Umfassungsbretter aus Holz





oder andere nicht metallische Materialien. Die Bahn hat eine Länge von 24 bis 26,5m und eine Breite von 3,6 bis 4,5m. Sie ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Die Boccia-Kugeln bestehen aus einer besonderen Kunststeinmischung und sind zur besseren Unterscheidung unterschiedlich eingefärbt. Sie haben einen Durchmesser von 10 bis 12 cm und wiegen zwischen 800 und 1100g. Die Setzkugel (Pallino), also das Ziel, besteht ebenfalls aus einer Kunststeinmischung. Ansonsten sind die Spielregeln ähnlich wie bei Boulespielen.

Varianten

Auch haben sich im Verlauf der Neuzeit verschiedene Boccia Varianten entwickelt. Dazu gehören Crossboule, Streetboccia (vergl. Artikel Seite 22) und weitere regionale dem Boccia nahestehende Spielarten. Viele dieser Varianten sind inzwischen sehr populär geworden.

Boccia in der Schweiz

Spätestens seit den 70er Jahren, wo viele italienische Gastarbeiter in die Schweiz kamen, um dann auch zu bleiben, ist Boccia eine der populärsten Kugelspielarten. Unzählige Boccia-Clubs in allen Landesteilen sind Zeugen davon. Zur Zeit gibt es über 2'000 lizenzierte Spieler (mit Ranking – ähnlich wie in anderen Sportarten – davon alleine im Tessin über 1'000 Spieler). Davon ausgehend – viele Boccia-Spieler sind nicht lizenziert – sind es Tausende, die in ihrer Freizeit dem Spiel frönen. ● (1b)

Bowls



ON THE BATTLEFIELD, THE BOOROODARIN GREEN

Geschichte

Crown Green Bowl ist ein typisches englisches Rasenspiel, das vom Frühjahr bis zum Spätherbst gespielt werden kann.

Bowls ist ein sehr altes Spiel. Bereits die Ägypter spielten vor über 7'000 Jahren eine ähnliche Art von Bowls. Dieses Spiel übernahmen die Griechen und Römer, die es Boccia nannten. Die Römer brachten dieses Spiel nach England –

dort entwickelte es sich im Laufe der Jahrhunderte zu der jetzigen Spielform:

- dem Lawn Green Bowls (ebene Rasenfläche, Spiel in Bahnen) und
- dem Crown Green Bowls (Rasenfläche mit einem Hügel, Spielrichtung beliebig)

Sir Francis Drake soll einer Anekdote zufolge im Jahre 1588 nach der Nachricht über das Auftauchen der Spanischen Armada und bevor er sich an den Angriff machte, erst in aller Ruhe das laufende Kugelspiel beendet haben, bei dem es sich vermutlich um Bowls handelte. Erstmals schriftlich fixierte Regeln zum Bowls datieren auf das Jahr 1849 in einem Regelwerk aus Schottland, die zum Teil noch heute gelten. Der erste Bowlsverband wurde 1890 von schottischen Immigranten in Australien gegründet, dem zwei Jahre später ein eigener Verband in Schottland selbst und 1893 auch in England folgen sollte.



Der älteste Club der Welt ist der »Southampton Bowls Club«, dessen schriftliche Aufzeichnungen bis 1299 zurückgehen.

Bowls heute



Bowls ist mittlerweile eine populäre Sportart und wird in über 35 Ländern der Welt mit Begeisterung gespielt. Selbstverständlich in Grossbritannien aber auch in Australien (dort ist Bowls auch unter der Bezeichnung »Lawn Bowling« bekannt), USA, Neuseeland, Argentinien, Japan und in Europa hauptsächlich in Spanien und Holland, um nur einige Länder zu nennen. Im deutschsprachigen Raum ist dieses schöne Spiel weitgehend unbekannt. In der Schweiz gibt es gerade 5

Clubs (Tendenz steigend), die sich unter dem Dach des »Swiss Bowls« vereinen.



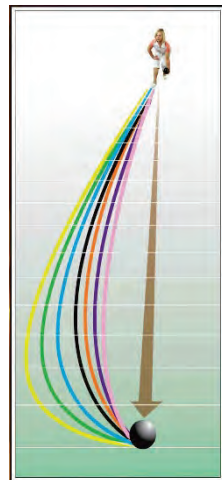
Besonderheiten

Was ist denn nun das Besondere an diesem populären Spiel:

- es ist für jedermann geeignet, besonders für ältere Personen und auch für Personen, die eine Behinderung haben
- es ist einfach zu lernen, athletische Fähigkeiten sind für das Spiel nicht notwendig
- es ist familiär und fördert die Gemeinschaft
- Frauen und Männer können auf gleichem Level gegeneinander spielen, ohne dass die Männer einen Vorteil haben.

Der grösste Unterschied zu anderen Kugel-Sportarten ist, dass die Kugeln meist aus Kunststoff gefertigt sind und leicht abgeflacht sind und darüber hinaus ihr Schwerpunkt zu einer Seite hin verschoben ist. Dadurch laufen sie auf einer gekrümmten Bahn.

Inzwischen wird Bowls – auf höchstem Niveau – an internationalen Turnieren gespielt und ist auch interessant für einschlägige TV-Sportsender, die wichtige Wettkämpfe regelmässig ausstrahlen. ● (1b)



Olympisch: Sportart Boccia

Seit 1984 ist die Sportart Boccia olympisch, bzw. wird an den Paralympics wettkampf-mässig betrieben.

In verschiedenen Disziplinen und klassifiziert nach Behinderungsgrad werden die Wettbewerbe in Einzel- und Team-Events ausgetragen.

Über 100 Athleten und Athletinnen massen sich z.B. 2012 in London im friedlichen und doch hochstehenden Wettkampf.

Je nach Behinderungsgrad werden für die Sportlerinnen und Sportler entsprechende Hilfsmittel (vergleiche Abbildungen) zugelassen. (lb)



Streetboccia



Text: URS LÖFFEL

Das Spiel mit den mit Granulat gefüllten Kunstledersäckchen hat viele Namen. Wer's kennt, nennt es Crossboule oder Streetboccia. Wer's nicht kennt, sollte es kennen lernen!

Das Spielmaterial ähnelt dem »Hacky Sack«, dem kleinen Ball den man früher auf dem Pausenplatz allein oder mit Kollegen von einem Fuss zum nächsten zu jonglieren versuchte. Streetboccia-Bälle (wann ist ein Ball ein Ball?) sind jedoch etwas grösser, etwa so wie herkömmliche Jonglierbälle.



Die Spielregeln lassen sich mit den Regeln von Boccia, Boule und Pétanque vergleichen. Siegpunkte erhält der Spieler bzw. das Team, welches einen seiner Bälle am nächsten zum kleinen Ziel-Objekt werfen konnte. Liegen mehrere eigene Bälle näher als der beste Ball des Gegners, so ergibt das bei der Wertung für jeden

besser platzierten Ball einen Punkt in der Wertung.

Mittlerweile ist Crossboule/ Streetboccia bei den jungen »Wilden« schon gut verbreitet und gilt als aufstrebende Trendsportart. Bereits werden Wettkämpfe und sogar Weltmeisterschaften organisiert.



Der Reiz des Spiels liegt darin, dass das Spiel in witzigen Varianten immer und überall, Indoor und Outdoor sowie

auf praktisch jedem Untergrund durchgeführt werden kann. Dank den Umständen, dass das Spielmaterial leicht ist und somit in jeden Rucksack passt, dass mit unterschiedlichen Wurftechniken ohne lange Trainings schon bald gute Erfolge erzielt werden und dass Spontaneität und Kreativität den Spass gut zu steigern vermögen, könnte – nein müsste – Streetboccia schon in sehr naher Zukunft weitverbreitet und bei allen Alterskategorien als beliebter Freizeit-Spass oder in vielseitigem Sinne sogar als Therapie-Bestandteil beliebt sein. ●

Klootschiessen oder »Lüch up un fleu herut«

Geschichte

Wahrscheinlich ist das Klootschiessen aus einer vorzeitlichen friesischen Waffe entstanden, die die Friesen auf Schiffe und Gegner schleuderten. Die friesischen Kämpfer sollen



gefürchtet für ihre Wurfgeschosse gewesen sein. Der Begriff »Klood« kommt aus dem Niederdeutschen und leitet sich von »Kluten« her. Mit Kluten ist ein Erdklumpen gemeint. In der

Weiterentwicklung dieses Sports benutzte man schwere Flintkugeln und zweipfündige Eisenkugeln. Später wurde Holz des Apfelbaums zu faustgrossen Kugeln verarbeitet, die man kreuzweise durchbohrte. Der dadurch entstandene Hohlraum wurde mit Blei ausgegossen.

Der niederländische Reformator Jacobus van Oudenhoven nahm 1659 das Kloot werfen am Sonntag nach dem Gottesdienst in sein Sündenregister auf.

Mit dem Klootschiessen verbanden sich früher viele Begleiterscheinungen. So wurden oft Wettkämpfe ausgetragen, bei denen um Geld oder andere Wertgegenstände gespielt wurde. Da die Sportart im Winter ausgeübt wurde und in früheren Zeiten die Sportbekleidung aus Unterwäsche bestand, soll es Todesfälle durch Lungenentzündungen gegeben haben. Oftmals wurde während des Wettkampfes viel Alkohol konsumiert. Da es dann zwangsläufig zu ungültigen Würfeln kommen musste, wurde oftmals sogar blutig gestritten. Dementsprechend wurde die Sportart gelegentlich durch die Obrigkeit verboten, aber letztendlich setzte sich das Klootschiessen immer wieder durch.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde in Deutschland ein Dachverband, der FKV (Friesischer Klootschiesser Verband) gegründet. In der



nationalsozialistischen Zeit widersetzten sich der Verband der Eingliederung in den (NS)Reichsbund für Leibesübungen, indem er sich nicht den Organisationen des Sports zurechnete, sondern das Klootschiessen in seiner Tradition als Heimat- und Friesenspiel verstanden wissen wollte. Der FKV trat der NS-Kulturgemeinde bei und konnte so einen gewissen Grad an Selbstständigkeit wahren. Vor allem durfte weiter Niederdeutsch bzw. Friesisch beim Wettkampf gesprochen werden, was bei einem Sport verboten war. Erst nach dem Zweiten Weltkrieg orientierte sich der FKV wieder um und wurde als Mitglied des Landessportbund



Niedersachsen ein Sport. Der NKV ist heute Dachorganisation von über 40'000 Klootschiesern und Bosslern. Die Sportart ist inzwischen auch in den Landessportbünden von NRW (Klootschiesser- und Bosselverband Nordrhein-Westfalen) NRW und Schleswig-Holstein vertreten. Europäische Meisterschaften (als Road Bowling) werden seit 1969 (seit 1980 alle vier Jahre) ausgetragen, und zwar zwischen den Niederlanden, Irland, Nordirland und Deutschland in den Disziplinen Standwettkampf, Feldwettkampf und Strassenbosseln. In den Niederlanden besteht der Nederlandse Klootschieters Bond (NKB, gegründet 1967) und in Irland 1954 der »Irish Road Bowling Association« (Irish: »Ból Chumann na hÉireann«). Internationaler Dachverband ist die »International Bowlplaying Association« (IBA, gegründet 1969). Wettkämpfe finden auch in den USA und Kanada unter irischen Immigranten statt, da es zur traditionellen irischen Volkskultur gehört.

Der Wettkampf



Ziel des Spieles ist es, mit kurzem Anlauf und Absprung von einer Rampe eine kleine Kugel so weit wie möglich zu werfen. Man unterscheidet zwischen Feldkampf und Standkampf.

Feldkampf

Traditioneller und gebräuchlicher ist der Feldkampf. Hierbei spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Feldkämpfe werden bei Frostwetter ausgetragen. Hierbei wird eine bestimmte Strecke über Felder und Wiesen durchgeworfen. Im Gegensatz zum Standkampf wird beim Feldkampf der Trüll, das Auslaufen der Kugel, mitgezählt. Die Strecke beträgt etwa sieben Kilometer. Jede Mannschaft besteht aus mehreren



Werfern und wirft nacheinander gegeneinander. Der Punkt, an dem die Klootkugel nach dem Ausrollen liegenbleibt, markiert die nächste Abwurfstelle.

Standkampf

Beim Standkampf spielen alle Teilnehmer gegeneinander; Sieger ist der Werfer, der am weitesten wirft. Der Trüll wird hierbei nicht mitgezählt, es wird also nur die tatsächlich geworfene Weite angerechnet. Der Standkampf wird häufig von Vereinen für Meisterschaften eingesetzt, da man die Klootschiesserbahn auf einem normalen Sportplatz oder einer Weide aufbauen (abmessen und abstecken) kann.

Der Wahlspruch der Klootschiesser lautet »Lüch up un fleu herut« (Hebe auf und fliege weit hinaus!). (Ib) ◉

»Nachdem des die Erfahrung bezeuget, dass bey dem sogenannten Klootschiessen, das um Geld, Bier oder andere Getränke angestellt wird, oder auch wozu die Nachbarschaften, ja wol ganze Gemeinen und Dörffer sich gegen einander ausfordern und aufbiehen, vielerley Unordnungen mit Saufen, Fressen, Schelten, greulichen Fluchen und schweren Schlagen und Verwunden und anderen groben Aergernis frommer Leute.«
(Aus der Begründung zum Verbot des Klootschiessens, Fürst Georg Albrecht, 1731)

Strassenbosseln



Es ist heute schwierig zu sagen, wie sich das Bosseln aus dem Klootschiessen (vergl. Artikel) entwickelte. Es gibt dazu viele Theorien, die allesamt schlüssig klingen, die aber unterschiedlicher nicht sein könnten.

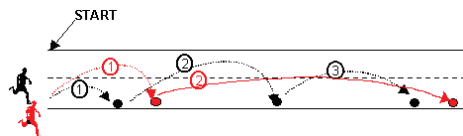
Werfen mit Drehtechnik

Der am plausibelsten klingenden Theorie nach entwickelte sich das Bosseln folgendermassen: um ca. 1850 entwickelte sich die heutige recht anspruchsvolle Wurftechnik im Klootwerfen mit der Drehtechnik. Vorher ähnelte die Wurftechnik der heutigen Technik beim Bosseln sehr. Aufgrund der Tatsache, dass mit der neuen Wurftechnik höhere Weiten erzielt wurden, ist stark anzunehmen, dass es bei den Wurfern, denen die Umstellung auf die neue Technik nicht gelang oder die den technischen Ansprüchen generell nicht gerecht wurden, zu der Einsicht kam, dass man sich vom Klootschiessen abwandte und eine neue Variante schuf. Diese

neue Variante beinhaltete die alte Wurftechnik und führte zu grösseren Kugeln, die verhindern, dass die neue Kloot-Wurftechnik auch hier Einzug hielt. Somit wäre das heutige Weidebosseln (vermutlich zu der Zeit aber noch als Feldkampf ausgetragen) wohl die ursprüngliche Form des Bosselns. Die Tatsache, dass man die neuen schweren Kugeln aber wohl nur schwer über die Gräben flüchten konnte und die Möglichkeit auf Strassen hohe Weiten zu erzielen, sorgten dann wohl für die Wandlung hin zum



Bosseln ist ein traditioneller friesischer Volkssport getreu der Devise: Der Frieser lernt zuerst das Laufen und dann das Bosseln



Strassenbosseln, dessen weiterer Vorteil die grössere Wetterunabhängigkeit war.

Tiro de Bola Aragonesa

Das Tiro de Bola ist eine in der spanischen Region Aragonien (speziell in Campo de Cariñena, Borja, Almunia, Épila, Calatorao und Saragossa) weit verbreitete traditionelle Sportart. Sie gehört zu einer Reihe von Sportarten, die (ähnlich wie beim Friesensport) von meist denselben Sportlern ausgeübt wird.



Regeln

Die Regeln sind dem deutschen Bosseln sehr ähnlich. Geworfen wird auf einer nicht asphaltierten Strasse, meist auf alten Schotterwegen. Die Strecke ist dabei minimal 3 km lang, häufig aber bis zu 6 km. Gewinner ist der Werfer oder die Mannschaft, die die Strecke mit den wenigsten Würfen absolviert hat. Ein Team besteht aus 2 oder 4 Werfern und einem Anzeiger, dem sogenannten »Marcador«, der die Unebenheiten und die Strassenneigung inspiziert und entsprechend anzeigt.

Geworfen wird mit einer vollkommen runden Eisenkugel von 7,5 cm Durchmesser und einem Gewicht von 1,66 Kilogramm. Juniorenkugeln wiegen 1,33 Kilogramm und Kinderkugeln immerhin noch 1 Kilogramm. Ursprung dieser Kugeln waren, wie bei vielen anderen regionalen Varianten auch, Kanonenkugeln.

Ursprünge und Geschichte

Die Ursprünge des Sports gehen sehr weit zurück. Wie beim Klootschiessen wurde der Sport

Weitere Varianten des Bosselns sind (nebst dem bereits erwähnten Klootschiessen): Schleuderkugel, Irish Road Bowling und die Hollandkugel. Strassenbosseln ist – wie das Klootschiessen auch – zudem eine der Disziplinen im sogenannten »Friesischer Mehrkampf«. (lb)

früher querfeldein gespielt, oft von einem Dorf zum anderen. Dabei war er gerade bei der Jugend immer sehr beliebt, da die Wurfstrecke gesäumt war von unverheirateten Mädchen und Frauen und der Wettkampf fast eine Art Hochzeitswerbung war. Den besten Werfern war dabei die Gunst der hübschesten Frauen gewiss. Aber auch Streitigkeiten zwischen 2 Dörfern wurden mit dieser Sportart spielerisch aus dem Weg geräumt.

Interessant ist geschichtlich vielleicht noch die Tatsache, dass 1601 Spanien Truppen aus eben genau dieser Region Aragonien nach Irland schickte wo sie bei Cork (Irlands heutiger Road Bowling-Hochburg) die Rebellen unterstützen



Werfer beim Anlauf
Foto: © European Traditional Sports and Games Association

sollten. Ein geschichtlicher Zusammenhang liegt daher nahe, speziell weil diese beiden regionalen Varianten sich doch enorm ähneln

Dass Aragonien seinerseits bis 1164 zum Fränkischen Reich gehörte (genauso wie zu der Zeit Friesland) gibt Raum für Spekulation über einen Verbreitungsweg von Friesland nach Aragonien. (lb)

Billard & Co

Die meisten heutigen Theorien zu den Ursprüngen lassen auf eine Verwandtschaft des Billardspiels sowie alle anderen verwandten Spielarten mit anderen Ballspielen wie Cricket, Croquet oder Golf schliessen. Ab dem 13. Jahrhundert finden sich Hinweise auf Ballspiele, die auf dem freien Feld gespielt und bei dem die Bälle mit einem Schläger oder Stock geschlagen wurden.

Um auch in Gegenden mit meist schlechtem Wetter das Spiel betreiben zu können, verlegte man das Geschehen nach und nach in geschlossene Räume und dort schliesslich auf einen Tisch. Auch wenn die Spielfläche sich dadurch erheblich verkleinerte, blieb die Grundidee des Spiels die gleiche.



Damit die Bälle nicht vom Tisch fielen, befestigte man an den Rändern Leisten. Bei diesen ersten Formen eines Ballspiels auf einem Tisch gehörten diverse Schikanen wie Tore, Bögen, Kegel und Löcher zur Ausstattung, wobei die Bälle mit dem dicken Ende des Schlägers geschlagen wurden, vergleichbar etwa mit dem heutigen Hockey.

Ob die Ursprünge in Frankreich oder Grossbritannien liegen, ist nicht eindeutig geklärt. Eine der frühesten Erwähnungen eines Billardtisches jedoch beschreibt, dass der französische König Ludwig XI. einen solchen Tisch 1470 vom Kunsttischler Henri de Vigne erwarb.

Poolbillard



Poolbillard wird mit einem Spielball (weisse Kugel) und 15 Objektbällen (farbige Kugeln) gespielt. Davon gibt es jeweils sieben Halbe, sieben Volle plus die schwarze Acht. Die Namensgebung bezieht sich auf die Art der Farbgebung.

Der Spielball darf als einzige Kugel direkt mithilfe des Queues gespielt werden. Die Spieler haben abwechselnd je eine Aufnahme. Die Aufnahme ist beendet, wenn der Spieler mit seinem Stoss keine Kugel regelgerecht lochen konnte.

Die populärsten Unterarten von Poolbillard sind 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball und 14/1 endlos.

Snooker



Das Spielprinzip beim Snooker besteht darin, 15 rote und 6 andersfarbige Bälle (die Farbigen) nach bestimmten Regeln zu versenken.

Ähnlich wie im Poolbillard darf nur die Weisse mit dem Queue berührt werden und die Spieler

haben abwechselnd je eine Aufnahme. Allerdings ist der Snookertisch um einiges grösser als der Poolbillardtisch und die Taschen sind kleiner und anders geformt.

Carambolage

Beim Carambolage, auch Karambol, wird nur mit drei Kugeln gespielt, die in der Regel die Farben Rot, Weiss und Gelb haben.



Im Gegensatz zum Poolbillard oder Snooker werden hier keine Kugeln in Taschen versenkt, der

Tisch hat keine Löcher. Stattdessen geht es darum, mit dem Spielball die anderen beiden Kugeln nach bestimmten Regeln zu treffen.

Die bekanntesten Variationen sind die Freie Partie, Cadre, Einband, Dreiband sowie Billard Artistique

Kegelbillard

Beim Kegelbillard ist das Ziel, mit dem gespielten Ball möglichst viele Kegel umzuwerfen.

Als Spieltisch wird ein kleinerer Carambolage-Tisch mit den Massen 180 x 90 Zentimeter verwendet. In der Mitte des Tisches werden fünf oder neun Kegel aufgestellt. Das Spiel wird mit drei Carambolage-Bällen gespielt.

Die bedeutendsten Variationen sind: 5-Kegel-Billard, 9-Kegel-Billard sowie das Billard-Kegeln.



Russisches Billard

Russisches Billard ist eine Billardvariante, die vor allem in Russland und den übrigen GUS-Staaten sehr populär ist.

Gespielt wird auf einem 12-Fuss-Tisch mit 16 Kugeln, die mit 68 Millimeter Durchmesser

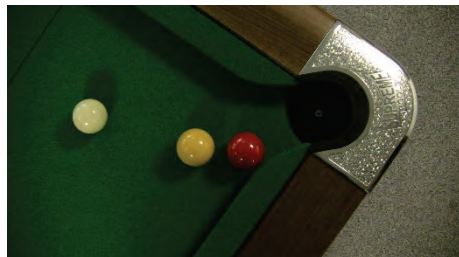


Grössenvergleich verschiedener Billardkugeln. Russische Billardkugel ganz links

noch grösser sind als Carambolage-Kugeln. Die Breite des Tascheneinlaufs beträgt 73 Millimeter (Ecktaschen), womit der Abstand einer zu versenkenden Kugel zu beiden Seiten der Tasche jeweils höchstens 2,5 Millimeter beträgt.

Englisches Billard

Gespielt wird auf einem 12-Fuss-Tisch mit sechs Taschen. Zwei Spieler spielen gegeneinander und jeder hat seinen eigenen Spielball, der entweder weiss oder gelb ist. Der dritte Ball auf dem Tisch ist rot und er ist der Objektball. Das Spiel verbindet Elemente verschiedener



Spielarten. So kann man zum Beispiel Punkte erzielen, indem man eine der beiden anderen Kugeln versenkt, seine eigene nach einer Karambolage mit mindestens einer Kugel einlocht, oder wie bei Carambolage beide anderen Kugeln mit seinem Spielball trifft. Diese Möglichkeiten können kombiniert werden, um mehr Punkte zu bekommen.

Multicolore



Multicolore ist ein französisches Glücksspiel, das Elemente des Roulette mit dem Billard verbindet und verschiedentlich in »Billard Cercles« genannten Spielklubs angeboten wird.

Billard Artistique



Früher in Deutschland auch Kunststoss genannt, ist das Billard Artistique eine Carambolage-Billard-Variante, die nach den Grundregeln der Freien Partie gespielt wird. Ziel ist es dabei, mit

dem Spielball die beiden anderen Bälle zu berühren. Als erschwerender Unterschied zu den anderen Varianten des Carambolagebillards gilt es, in maximal drei Versuchen bestimmte Figurvorgaben zu lösen, die in ihren Schwierigkeiten und Punktwertungen variieren.

Weitere Varianten sind die unzähligen und fantasievollen Arrangements mit verschiedensten Hilfsmitteln. So werden die Kugeln um Gläser, Personen und andere Gegenstände gespielt. Oder mit einer Kugel bzw. einem Stoss gleich mehrere Kugeln in verschiedene Taschen versenkt. ● (1b)

Schau mal rein bei Youtube

Inzwischen ist eine Vielzahl von diesen »Kunststössen« auf Youtube verewigt.

Ein Blick hineinzuerwerfen lohnt sich – beste Unterhaltung ist garantiert!

Krugeln – ein aussterbendes Spiel

Krugeln ist eine hauptsächlich im Frühjahr nach der Schneeschmelze ausgeübte Sportart, welche verwandt mit Bosseln ist. Diese Sportart wird nur noch in Huttwil durch den »Kruglerverein Immergrün Huttwil« gespielt. In allen anderen Regionen, in denen der Sport früher ausgeübt wurde, gilt er heute als ausgestorben.

Diese Variante des Bosselns stammt vermutlich aus der Zeit der Reisläufer im 14. bis 17. Jahrhundert. Damals haben sich die Soldaten während ihrer langen Märsche die Zeit mit dem Werfen von Kanonenkugeln vertrieben. Ob dies der Ursprung des Sportes ist oder die Soldaten sich der Kanonenkugel nur als Sportgerät für einen schon vorher bekannten Sport bedienten, ist dabei unklar. Klar nachvollziehbar ist, dass der Sport früher weiter verbreitet war. So ist in der »Roggwyler Chronik« von etlichen Leuten die

Rede, die 1692 eine Strafe erhielten, weil sie laut schreiend am Sonntag beim Krugeln erwischt wurden.

Es werden zuerst zwei gleich starke Mannschaften gebildet. Es gibt zwei verschiedene Disziplinen, das Trölen und das Werfen. Beim Trölen gilt es, die Kugel so weit wie möglich zu rollen. Der nächste Werfer wirft an der Stelle ab, wo die Kugel des ersten Werfers liegen geblieben ist und so weiter.

Gewonnen hat die Mannschaft, die insgesamt die grössere Strecke zurückgelegt hat, sobald jeder Werfer einmal geworfen hat. Beim Werfen wird die Kugel geworfen statt gerollt.

Die Kugel ist rund und besteht aus Eisen. Sie ist genau ein Kilogramm schwer. ● (1b)

**Gekrugelt
wird nur noch
in Huttwil**

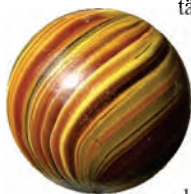
Murmeln

Geschichte der Murmeln

Das Murmelspiel ist sehr alt, wie historische Funde belegen. Es gibt Funde aus babylonischer, germanischer und römischer Zeit. Die ältesten Murmeln stammen aus dem Jahr 3000 vor Christus. Um die Zeit von 1500 schien das Spiel in der Region Mitteleuropa an Beliebtheit und Verbreitung zu gewinnen. Die Produktion von Glasmurmeln begann erst im Jahr 1848 in Deutschland. Vorher verwendete man Murmeln aus Ton oder Marmor. Daher auch der Name, das Wort »Marmel« aus dem Mittelhochdeutsch geht auf Marmor zurück. Oder man spielte mit Nüssen, Steinen und Muscheln.

Vielfalt und Schönheit

Murmeln sind schön. Ihre bunten Farben, ihr Glanz und ihr Klang haben eine hohe Attraktivität. Denken sie an die Murmelbahn in der klassischen Ausführung. Wie fasziniert Kinder stundenlang die Murmeln die Bahn hinunterkullern lassen können. Kullerkullerkuller, durch das Loch, kullerkullerkuller, durch das Loch, kullerkullerkuller, durch das Loch, plopp ins Auffangbecken. Das kann beruhigend wirken. Murmelbahnen kann man auch selber bauen. Zum Beispiel aus Kartonröhren vom WC Papier, von den Haushaltsrollen. Daneben gibt es unzählige Hersteller von Murmelbahnen. Die Schweizer Unternehmen Cuboro und Xyloba sind gute Beispiele hierfür.



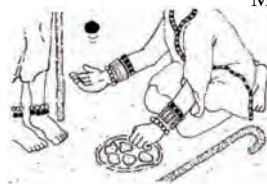
Auch ohne Murmelbahn sind den Spielvarianten kaum Grenzen gesetzt. Ein paar Ideen hat Andreas Theiler (Spielpädagogin SPS) für uns zusammengestellt (Quelle: L. (2000) Schöne alte Murmelspiele von Lena Wellnhöfer, Südwest Verlag München (Details siehe Kasten).

Kühe hüten

Material: 7 Murmeln, Blatt und Schreiber, Kreisbegrenzung (ca. 30 cm Durchmesser)

Anz. Spieler: 2

Beschreibung: 6 Murmeln werden in den Kreis gelegt, das sind die Kühe. Die 7. Murmel wird in die Hand genommen. Der Spieler wirft die Murmel in der Hand in die Höhe, mit der anderen Hand versucht er eine Murmel (Kuh) aus dem Kreis zu schubsen. Er muss die aufgeworfene Murmel aber wieder auffangen können.



Gelingt dies nicht, ist der Gegner an der Reihe. Wird die Kugel gefangen, darf ein weiteres Mal geworfen werden. Ziel ist es, alle Kühe aus dem Feld zu schubsen. Die Zahl der »Kühe«, die ein Spieler pro Runde aus dem Kreis schiebt, wird zusammengezählt, so dass man nach fünf bis zehn Runden feststellen kann, wer die grösste »Herde« erobert hat

Murmelschubsen

Material: 4-5 Murmeln pro Person, kleine Mulde, Wurflinie in ca. 2 Meter Entfernung

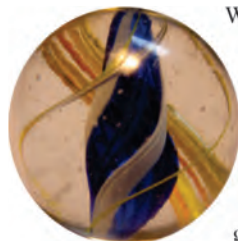
Anz. Spieler: min. 2

Beschreibung: Von der Wurflinie aus wird versucht, die Kugeln in die Mulde zu bringen.

Literaturquelle

Titel: Schöne alte Murmelspiele
Verlag: Südwest Verlag
ISBN: 978-3517061290
Preis: ca. CHF 22.-





Wenn ein Spieler nicht trifft, ist sein Gegner an der Reihe. Sind alle Murmeln gebraucht, darf die Person mit mehr Treffern versuchen, die neben der Mulde liegenden Murmeln in die

Mulde zu schubsen. Wer die letzte Kugel trifft, kriegt die in der Mulde liegenden Murmeln.

Variante: Pro Person oder Gruppe wird eine Mulde gemacht. Jede Partei versucht, die Murmeln in ihre eigene Mulde zu bringen. Wer die letzte Murmel versenkt, kriegt zwei Zusatzpunkte. Pro Murmel in der eigenen Mulde gibt es einen Punkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Pult Murmeln

Material: Murmeln, Pult, Klebeband am Pultrand

Beschreibung: Das Spiel ist fast wie »Rabomberless« mit Mühlesteinen (Kurzbeschreibung siehe Kasten). Auch bei diesem Spiel müssen Murmeln so nah wie möglich an die gegenüberliegende

Rabomberless

2-3 Tische gleicher Höhe werden hintereinander in eine Reihe gestellt. Jede Mannschaft versucht nun seine Spielsteine von der einen Tischseite aus zur gegenüberliegenden Tischkante zu schiessen.

Für die ersten 3 Spielsteine, die der Tischkante am nächsten liegen gibt es 3, 2, oder 1 Punkt. Welche Mannschaft hat nach 5 Durchgängen die meisten Punkte? Heruntergefallene Spielsteine zählen nicht. Es darf auch versucht werden gegnerische Spielsteine wegzuschliessen).

gende Tischkante platziert werden. Damit dies nicht ganz unmöglich wird, wird an der Tischkante ein doppelseitiges Klebeband angebracht. Der Kandidat muss nun von der einen Tischkante eine Murmel an die gegenüberliegende Tischkante rollen lassen, gerade so schnell, dass die Murmel auf dem Klebeband haften bleibt. Wer zu schwach oder zu stark die Kugel anschubst, verfehlt das Ziel.

Torbogenschiessen

Material: Murmeln, Schuhkarton mit unterschiedlich grossen Löchern, Abwurflinie

Anz. Spieler: min. 2

Beschreibung: In den Schuhkarton werden ca. 6 Löcher unterschiedlicher Grösse gemacht. Und zwar so, dass der Karton mit dem geschlossenen Teil nach oben auf den Boden gestellt wird und die Murmeln in die Löcher gestossen werden können. Je grösser das Loch, desto kleiner die angeschriebene Punktzahl. Die Spieler versuchen, durch Treffen der Löcher möglichst viele Punkte zu sammeln.

Murmelrollen

Material: Murmeln, Rampe (Erdhügel o.ä. mit Holzbrett)

Beschreibung: Der erste Spieler lässt eine Murmel rollen. Der zweite Spieler tut ihm gleich und versucht, die erste Murmel zu treffen.

Gelingt dies, darf er seine eigene und die getroffene Murmel behalten. Ansonsten werden beide Murmeln für den nächsten Spieler liegengelassen. Die Anzahl Durchgänge wird von den Mitspielern abgesprochen. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Murmeln hat, hat gewonnen.



Murmel-Boccia

Material: grosse Murmel, kleine Murmeln (wenn möglich 2 unterschiedliche Farben)

Beschreibung: wie Boccia.

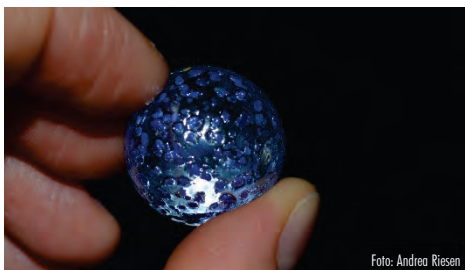


Foto: Andrea Rieses

Ins Loch

Material: 1 Murmel / Person, 1 Masstab mit Loch/Person

Beschreibung: Du musst versuchen, die Murmel so über den Masstab zu rollen, dass die Murmel in das Loch des Masstabs hinein rollt. Wer seine Murmel zuerst in das Loch gerollt hat, hat gewonnen.

Murmelbahn aus Sand

Material: Murmeln, Hügel aus feuchtem Sand

Beschreibung: In den Sand wird eine Bahn gemacht, die spiralförmig nach unten führt. Jeder Spieler lässt seine Kugel an der Spitze des Hügel los. Der Spieler, dessen Kugel am weitesten kommt, hat gewonnen.



Murmelrätsel

Material: Gefäß gefüllt mit Murmeln, verschiedene Gefässe

Beschreibung: Die Anzahl Murmeln im Gefäß wird von allen Mitspielenden geschätzt. Danach werden die Murmeln gezählt. Wer mit der Schätzung am nächsten liegt, darf ein anderes Gefäß mit den Murmeln füllen.

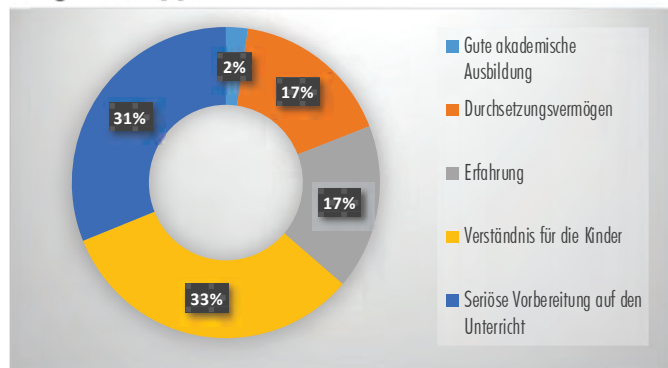


Murmel als Spielfigur

Dann gibt es auch viele Gesellschaftsspiele, die anstelle von Spielfiguren, verschiedenfarbige Murmeln verwenden. Man denke an Dog, Abalone, Pentago usw. ● (ar)

Wusstest du, dass der römische Kaiser Augustus immer Murmeln bei sich hatte? Wenn er eine Horde Kinder sah, die mit Murmeln spielten, liess er alles liegen, holte seine Murmeln aus der Tasche und murmelte zum Entsetzen seiner Berater mit den Kindern. Stell dir vor, dass ein Bundesrat, Premierminister, Bundeskanzlerin, König, Präsident, Kaiser...

Aufgeschnappt



Welche Eigenschaft macht einen guten Lehrer aus?

Quelle / Grafik: Tages-Anzeiger 2015. 1847 Teilnehmerinnen und Teilnehmer antworteten (aus der Leserschaft des TA).

Spielinfo meint: »Gute Lehrer wissen, dass Kinder viele Lebenskompetenzen durch das Spiel erwerben – klug und gezielt eingesetztes Spiel bringt nicht nur Leben in den Unterricht...«

Kegeln – «Gut Holz!»

Schon im alten Ägypten vor 5000 Jahren wurde gekegelt. Seither hat sich das Spiel in jedem Land anders entwickelt. In der CH etwa spielt man mit sehr grossen Kugeln und die Kegel sind gar die schwersten weltweit.

Wie soll man ein Spiel erklären, das allein in der Schweiz vier verschiedene Verbände zählt, mit dementsprechend unterschiedlichen Regeln? Während beim einen Verband Figuren wie Kranz oder Strasse mehr Punkte geben, findet der andere so etwas Unsinn. In der Romandie wiederum muss der vorderste Kegel fallen, sonst ist der ganze Schuss ein Nuller. Wir konzentrieren uns hier deshalb auf die Spielweise der Schweizerischen Freien Keglervereinigung (SFKV), weil ihre Regeln die einfachsten sind und der Verband die meisten Mitglieder zählt.

SRF hat letztes Jahr eine Sendereihe über »Urchige Sportarten der Schweiz« präsentiert. Wir empfehlen, den kurzen Beitrag aus der Sportlounge vom 13.10.2014 anzusehen.

Link: <http://www.srf.ch/sport/mehr-sport/kegeln-ein-welt-sport-mit-nationalen-besonderheiten>

Die Masse macht's aus

Was die Besonderheit des Schweizer Kegelsports ausmacht, ist die Masse: jene der Kugeln, der Kegel und der Bahnen. Die Kugeln aus Kunststoff-Granulat, mit einem Loch für den Daumen und einem Griff für die Hand, haben einen Durchmesser von 24 Zentimetern und sind bis zu 9,3 Kilogramm schwer. Dementsprechend müssen auch die Kegel aus Plastik schwer sein; sie wiegen drei Kilogramm, so viel wie sonst nirgends.

9 Kegel werden in einem stehenden Quadrat (Ries) aufgestellt. Zum Vergleich: beim Bowling sind es zehn Kegel in einem Dreieck. Die 13,5 m lange Bahn ist heute auch aus Kunststoff und nicht wie früher aus Asphalt. Dadurch gibt es keine Rillen mehr, wodurch sich das Spiel schwieriger gestaltet. Vor jedem Wettkampf wird die Bahn frisch gewachst. Die Bahn steigt zudem sanft an, um drei bis fünf Zentimeter.



«Viel Holz!»

Vor einem Wettkampf wünschen sich die gegnerischen Teams «Viel Holz». Jeder Kegelclub tritt üblicherweise mit sieben Spielern an. Die besten fünf Ergebnisse zählen, dazu kommen zwei Streichresultate. Die Spieler geben 30 (in anderen Wettkämpfen sind es 50) Schüsse auf 2 Bahnen ab. Das Tempo eines Schusses ist mit rund 12 km/h gemächlich (Bowling bis zu 20 km/h). Schiesst ein Kegler ein «Babeli», räumt also alle Kegel ab, rufen alle (auch die Gegner) «Holz!». Früher waren Kugeln und Kegel eben noch aus Holz.

Mitgliederschwund

Doch früher war das Kegeln auch noch ein richtiger Volkssport. Die Mitgliederzahlen der SFKV sind in den letzten 30 Jahren von 7000 auf 2300 geschrumpft. Der Ruf des Kegels ist nicht der beste; viele Leute denken, es gehe nur ums Trinken. Doch das stimmt keineswegs, während eines Wettkampfs trinkt keiner der Spieler Alkohol und es herrscht Rauchverbot. Erst danach stossen alle gemeinsam miteinander an. Denn Geselligkeit und Kameradschaft werden unter den Keglern ganz gross geschrieben. ● (ar)

Quelle: Homepage SRF

Technische Daten

- Die Kegelbahn hat eine Länge von 19.29 m, welche eine Steigung von 3 bis 5 cm aufweist (ca. 5%).
- Die Kegelkugel ist (max.) 9,3 kg schwer und hat einen Durchmesser von 24 cm (Turnierkugel: 25 cm).
- Das Kegelries umfasst 9 Kegel
- Der Kegel ist 42 cm hoch und misst an der breitesten Stelle 14 cm. Die Standfläche beträgt 7 cm.

Bowling



(Foto: Polygram Filmed Entertainment & Working Title Films – The Big Lebowski)

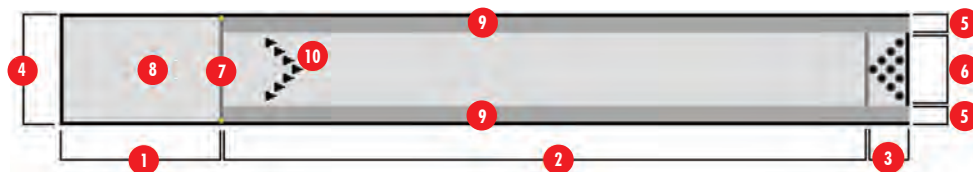
Geschichte

Bowling, der amerikanische Trendsport, entwickelte sich aus dem Kegeln, welches die Einwanderer europäischen Ursprungs in die USA brachten.

Wer es erfunden hat, ist nicht klar. Man weiss aber, dass das Kegeln so um 1840 verboten wurde, da um zu viel Geld gewettet wurde und viele dadurch mittellos wurden.

Es wurde nicht wenige Male um Tiere, Höfe, ja sogar um Frauen gewettet. Ein solches Verbot gab es dazumal auch schon in Europa. Da sich die Einwanderer das Kegelspielen aber nicht nehmen lassen wollten, hatten sie die findige Idee das Spiel Kegeln so abzuändern, dass es wieder erlaubt war. Man änderte die Regeln und taufte das neue Spiel »Ten Pins Bowling«. Und dieses Spiel war ja nicht verboten.

Die Bahn



Die Bahn besteht aus drei Teilen:

1. Teil ist der Anlauf und ist 5 yards lang (4.57m).
2. Teil nennt sich Spielbahn und ist 20 yards lang (18.30m).
3. Teil ist das Pindeck und hat eine Länge von 1 yard (0.92m).
4. Die Breite der Bahn ist 1 yard 2 feet breit (1.52m).
5. die der Rinne 1/4 yard (22cm).
6. und die der Spielbahn 1 yard und 1/6 yard breit (1.06m).

Anlauf

8. Auf dem Anlauf sind 2 Reihen mit 6 Positionspunkten. Diese Punkte werden als Bezugspunkte für den Stand zu Hilfe genommen.

Spielbahn

9. Während der Spielbahnlänge gibt es auf beiden Seiten eine Rinne. Ist der Ball mal darin, kann der Schuss nicht mehr auf die Spielbahn zurück.
10. Im ersten Yard gibt es auf der Spielbahn 7 Pfeile als Schusshilfe auf der Bahn.

Pindeck

3. Auf dem Pindeck stehen 10 Pins (Kegeln 9), sind 1 inch 3 feet hoch (38cm), sind meistens aus Holz und sind 1300 bis 1640

Das Spiel

Frames

Im Bowling werden die geschossenen Pins in Punkte gerechnet. Geschossen werden 10 Frames (=Teile) mit maximal 21 Schüssen. In jedem Frame wird zweimal geschossen, ausgenommen man trifft beim ersten Schuss alle Pins. Dann geht es mit dem nächsten Frame weiter. Wird im letzten Frame ein Strike oder ein Spare gespielt, wird insgesamt dreimal geschossen.

Gramm schwer. Die Pins werden nicht wie beim Kegel an Seilen als 45° gedrehtes Quadrat aufgestellt, sondern in Keilform mit der Spitze Richtung Anlauf und freistehend.

Foullinie

7. Die Foullinie begrenzt die Anlauffläche mit der Spielbahn. Das Überschreiten der Linie ist verboten, gilt als Foul und der Schuss ist ungültig. Meistens wird er akustisch rückgemeldet.

Ball

Der Ball – oder besser die Kugel – hat drei Löcher für den Daumen und den beiden mittleren der 4 restlichen Finger. Sie haben ein Gewicht von 7 pounds (3.2 kg) bis 16 pounds (7.3 kg), und bestehen aus Kunststoff oder Plastik.

Treffer

Spielt man gerade und steht man in der Mitte, ergeben sich 2.5°-Winkel beidseitig, um einen Pin treffen zu können. Für den vordersten Pin stehen nur noch 1.2° beidseitig zur Verfügung. Für einen Strike: 0.6° - 0.3°. Tiefere Winkel führen zu Split. Bei einem Bogenschuss muss zusätzlich auch der Einschlagwinkel stimmen. Dieser beträgt $\pm 6^\circ$. Dafür erhöht sich der Winkel für einen Strike.



Pro Frames werden die getroffenen Pins zusammengerechnet. Die höchste zu erzielende Punktzahl beträgt 300 Punkte.

Strike

Das höchste aller Schüsse. Einen »Strike« erhält man, wenn mit dem ersten Schuss alle Pins getroffen wurden. Dies gibt 10 Punkte zuzüglich die Punkte der nächsten zwei Schüsse.

Spare

Wenn man im zweiten Schuss alle Pins abräumt, dann wurde ein »Spare« erzielt. Wieder gibt es 10 Punkte zuzüglich die Punkte des nächsten Schusses.

Split

Bleiben nach dem ersten Schuss zwei oder mehrere Pins nicht nebeneinander stehen, nennt man dies »Split«. Nach einem Split ist das Abräumen meistens schwierig.

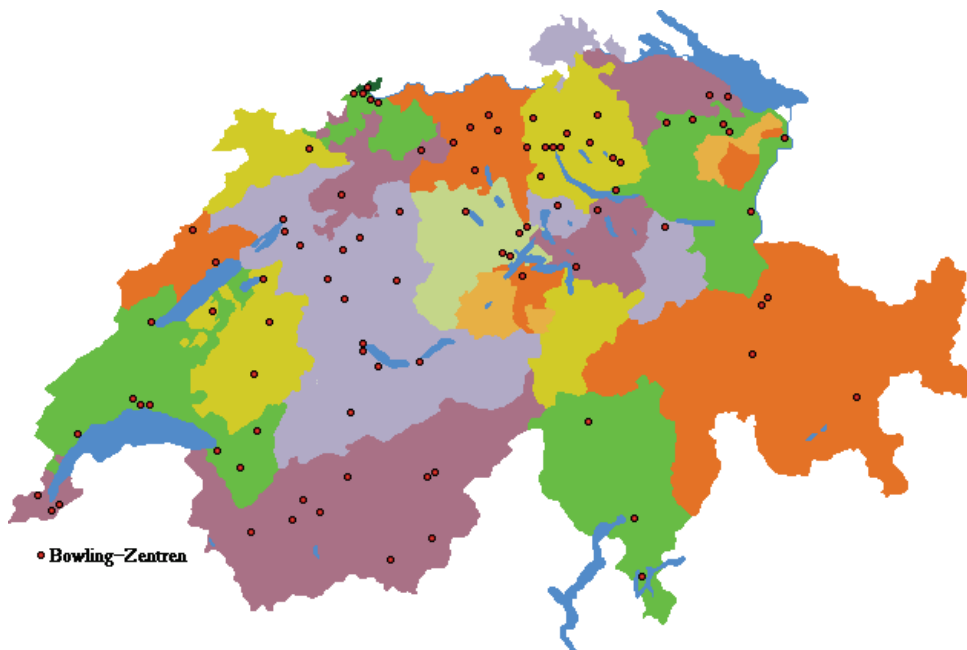
Miss

»Miss« wird ein Fehlschuss genannt. Dies kann ein Schuss in die Rinne oder auch ein Schuss ohne Treffer sein.

Foul

Wird die Foullinie übertreten, gilt der Schuss als ungültig und zählt entsprechend auch Null Punkte. ● (1b)

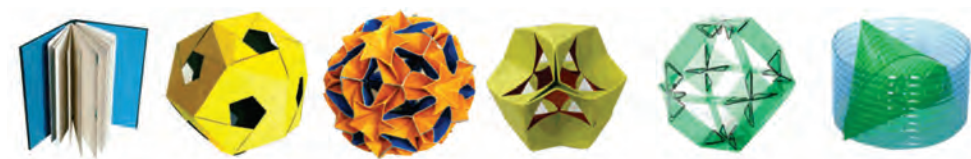
Bowling in der Schweiz



In der Schweiz gibt es 89 Bowlingclubs (Stand: 2015). Grafik: Ten Pins Bowling Club

*Das Werfen ist eine der natürlichsten
und am meisten angewandten
Bewegungen des Menschen.*

Buchbesprechung: Faszination Kugel



Text: ANDREAS RIMLE

Am Anfang steht eine Idee...

Walter Arns »Kugelprojekt« mit den Schülerinnen und Schülern einer Wiler Schule führte 1993 zum Kugelmuseum. Das Interesse am Sammeln, Untersuchen und Herstellen von Kugeln und deren Vielfalt führte Jahre später zum Buch »Faszination Kugel«. Dieses wiederum inspirierte viele Lehrpersonen – so auch mich. In der Spitalschule des Ostschweizer Kinderspitals wählen wir die Kugel als Jahresthema zum 100-Jahr-Jubiläum.



Das Buch und der Autor

Walter Arn erlernte zuerst den Beruf des Werkzeugmachers und bildete sich später zum Oberstufenlehrer aus. Als Ausstellungsmacher, Autor und Kursleiter tritt er immer wieder an die Öffentlichkeit. Sein Buch hat er im Kantonalen Lehrmittelverlag St. Gallen im Jahr 2009 herausgegeben.

Inhalt

Wie der Titel des Buches es schon sagt, faszinierend wie viel das Thema »Kugel« hergibt:

- Vom Wesen der Kugel (Form, Farbe, Material, Rollkörper, Geometrie, usw.)
- Geschichte (Erdkugel, Heissluftballon, usw.)
- Natur (Himmelskörper, Physik, Pflanzen, Tiere,...)
- Technik (Kugellager, Kugelschreiber, Kugelmühlen,...)
- Kunst (Max Bill, Hiroshi Tomura,...)
- Architektur (Richard Buckminster Fuller, Heidi und Peter Wenger, usw.)
- Symbole (Schutz, Unendlichkeit, Vollkommenheit, Bewegung, Leichtigkeit, usw.)
- Reportagen (Fussballoberfläche, Glaskugel, usw.)
- Gestalten (Papier, Gips, Speckstein, Draht, usw.)
- Lexikon (Gasspeicher, Kugelgelenk, Wollknäuel)

...welch' Fülle an Ideen!!!! Aus einer Idee kann so viel entstehen...

Faszination und Inspiration

Zufällig bin ich auf dieses Buch gestossen. Ich habe Walter Arn zu Hause mit seinen vielen Kugeln besucht. An der Vernissage des Buches konnte ich ebenfalls teilnehmen. Mich hat dieses Buch extrem fasziniert und inspiriert.

Konkrete Umsetzung

Als Jahresthema im Lernatelier zum 100-Jahr Jubiläum des Ostschweizer Kinderspitals haben wir verschiedene Ideen aus dem Buch umgesetzt. So haben wir unter anderem 100 Kugeln aus verschiedensten Materialien hergestellt. Die Jugendlichen haben je ein Thema erarbeitet und vorgetragen (z.B. Melone, Murmeln, Kokosnuss, Glaskugel, Kugelblitz usw.). Daneben lernten wir verschiedenste Kugelspiele kennen.

In einem Weiterbildungskurs für Primarlehrer/innen haben wir eine reiche Ideensammlung für eine Sonderwoche an Primar- oder Oberstufenschulen erarbeitet.

Zum Schluss möchte ich mich bei Walter Arn für die Realisierung dieses Buches bedanken. Es hat mir viel Freude und Befriedigung in der Arbeit geschenkt. ●

Andreas Rimle

Andreas Rimle ist ausgebildeter Oberstufenlehrer und arbeitet zur Zeit als Spitalpädagoge. Vor 10 Jahren absolvierte er die Spielpädagogenausbildung in Brienz. Seither ist er als Kursleiter in verschiedenen Bereichen des Spieles tätig. Schwerpunkt sind vor allem Lehrerweiterbildungen, Vorträge, Pausen- und Spielplätze und Spielen in der Familie.

andreasrimle@bluewin.ch

Literaturquelle

Titel: Faszination Kugel
Verlag: Lehrmittelverlag St.Gallen
ISBN: 978-3-906784-70-0
Preis: ca. CHF 79.- (Spezialpreis für Lehrpersonen (direkt beim Verlag))

Nachhall Schwerpunkt Jassen

Nicht nur der SDSK beschäftigt sich mit dem Thema. Nachfolgenden Artikel haben wir auf der Homepage der Migros ausfindig gemacht.

Beim Jassen Generationenkontakte knüpfen

Die Schweizer Bevölkerung wird älter - das Miteinander der verschiedenen Generationen darum immer wichtiger. Mit dem Projekt Generationen-Jass fördert das Migros-Kulturprozent den Austausch zwischen Jung und Alt.

Das Projekt Generationen-Jass fördert den Generationenaustausch beim Jassen mit zwei verschiedenen Angeboten:

1. **Erfahrene Jasserinnen und Jasser stehen Lehrpersonen im Projektunterricht als Unterstützung zur Verfügung.** Aus einem Pool von rund 40 Personen ver-

mittelt das Migros-Kulturprozent interessierten Lehrerinnen und Lehrern erfahrene Jasserinnen und Jasser. Es ermöglicht damit einen Generationen-Austausch im Schulzimmer.

2. **An Generationen-Jassturnieren treten generationengemischte Paare im Partner-Schieber gegeneinander an.** Der Altersunterschied zwischen den beiden Mitgliedern eines Paares muss dabei mindestens 15 Jahre betragen. In Trainingsnachmittagen vor dem Turnier haben Kinder, Jugendliche und Junggebliebene die Möglichkeit, sich vorzubereiten und ihre Jasskenntnisse zu verbessern. ●

*Alle weiteren Informationen zum Generationen-Jass sowie die Daten und Orte der Jassturniere finden sich auf der folgenden Website:
www.generationen-jass.ch*



Urs Löffel

Tierpfleger, Kulturschaffender und Spielpädagoge (SPS 26)

»Den Ball ins Rollen bringen!«

Haha... natürlich, ..., gut bemerkt, eigentlich geht es in der im Titel erwähnten Redensart nicht um Bälle sondern um Steine. Damit die Würfel bei Duellen der Neuzeit positiv und somit gesellschaftsfördernd fallen können, nimmt man aber doch mit Vorteil eher sanfteres Material.



Das Runde reizt das Spielerische im Menschen seit je her. Mit Eiern und Nüssen, Murmeln und Ballonen beginnt das, was viele Zeitgenossen mit zunehmendem Alter dann mit Kugeln und Bällen weiterführen. Der Reiz bleibt stets der Gleiche: Den Drehungen und Wendungen will man auf die Schliche kommen, die Aufsprung- und Rolleigenschaften des Spielmaterials möchte man voraussehend lesen lernen und das Flugverhalten der Spielbälle möchte man mit Übung beeinflussen können.

Tja, und weil diese Herausforderung beinahe unendlich ist und ganz offensichtlich sämtliche Völker auf unserem Erdball infiziert hat, ist das Spiel mit dem Ball, bzw. mit ganz vielen Variationen von Bällen oder Kugeln, die Gelegenheit, um sich gegenseitig anzunähern, um etwas ins Rollen zu bringen.

»Integration mittels Streetboccia« ist darum zu einem meiner Projekte geworden.

So wie eine verschenkte Spielkiste irgendwo im armen Süden Gold wert ist, könnte ja vielleicht ein einfaches Spiel, abgeschaut in ähnlicher Spielweise auf Dorfplätzen in wärmeren Gefilden, auch in unseren Breitengraden gute Eisbrecher-Dienste erweisen?

Reicht ein einfaches Spiel aus, um Kontakte unter Alteingessenen zu erneuern und mit Neuzuzügern zu ergänzen? Fördert das Spiel die geistige Lockerheit der Teilnehmer?

Ja. Jaa. Jaahhhhhhh. Es funktioniert.

Nach 8 Monaten Streetboccia-Versuchsphase kann ich locker behaupten, dass dank dieser neuen Boule-Pétanque-Boccia-Spielvariante problemlos Schwellenängstler mit Uniprofessoren, Kontaktscheue mit Überalldabei's und auch Linkshänder mit Rechtswählern lustige Abende gemeinsam bestreiten können. Kinder lernen, dass sie mit alternativen Lösungsvarianten Wege finden können, um gegen scheinbar »Übermächtige« gut zu bestehen. Und Pensionierte merken, dass sie trotz dem Bücktraining beim Aufheben der Bälle doch auch noch zu unerwarteten Luftsprüngen nach besonders gelungenen Würfeln fähig sind.

Tja, Streetboccia kann sehr sehr vieles bewirken. Das muss ein Trend-Spiel werden! ●

Liebe Spielinfo-Leserinnen, liebe Spielinfo-Leser

Das, was da oben steht, ist kein Werbeblock. Es ist nur schlicht meine Erkenntnis beim Versuch mit Spielen Freude zu schenken. Tja, darum muss logischerweise mein Aufruf folgen: probiert Streetboccia aus, bringt Bewegung in Euer Umfeld und gebt den lose gefüllten Kunstleder-Säckchen ein schönes Plätzchen auf euerm persönlichen Spielbuffet!

1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit – 9. Auflage

Text: HANS FLURI

Zielbegriffe mit Gewicht

Die aktuelle Ausgabe enthält manche neue Spiele, viele neue Fotos und zahlreiche neue Zeichnungen und Skizzen. In der neusten Auflage spielen Zielbegriffe eine zentrale Rolle. Jedem Spiel ist mindestens ein Begriff zugeordnet. Insgesamt sind weit über 200 Stichwörter zusammen gekommen. Die Liste reicht von Abschätzen, Abstraktionsvermögen, Abwechslung, Achtsamkeit, Aggression/Aggressivität, Allgemeinbildung, Analysieren, Anpassungsfähigkeit, Antizipieren, Attraktivität, Aufmerksamkeit, Augenmass, Ausdauer über Cleverness, Geistesgegenwart, Gelassenheit, Kraft, Selbstwirksamkeit, Spass, Staunen, Timing und Übersicht bis zur Zuverlässigkeit. Einzelne Zielbegriffe begleiten bloss ein einziges Spiel, andere finden sich bei über 50 Beispielen.



Vielfältigkeit

Was ist am Buch speziell? Das ist wohl – so paradox es tönt – seine Vielfältigkeit. Es ist möglicherweise das vielseitigste Spielebuch, das momentan überhaupt erhältlich ist. Im Vergleich zu den vorangegangenen acht Auflagen ist eine bewusste Darstellung des Spielbuffets hinzugekommen sowie weitere Aufbauelemente zum Jonglieren.

Hilfreich für Kursleiterinnen und Weiterbildungsleiter sind Textvorlagen, wie wir sie auch im SPS (Spielpädagogisches Intensivseminar) kennengelernt haben und somit integrierte elementare Theorieteile.



Erhalten geblieben ist die Verbindung zu den beiden Kartenspielen »Quartett der 50 Spiele« und »Rambo-Samba«.

Layout in neuem Gewand

Anders ist das Layout und in Verbindung damit stehen ausgewählte ganzseitige Fotos. Die Bilder machen offensichtlich, dass Menschen aus fünf Generationen, aus verschiedenen Erdteilen und aus unterschiedlichen Kulturen am Spielen sind. Einige aus Kulturen, wo die Spielformen und Geräte auch her stammen.



Meine Lieblingsseite

Und dann habe ich noch eine neue Lieblingsseite, nämlich die S. 56. Auf zwei Aufnahmen sind Jonas, Simon, Manuel und Lisa-Lena zu sehen. Im Abstand von genau zehn Jahren formie-



ren sie die gleiche Skulptur. Wie bei Spielen sind hier Konstanz und Wandel anschaulich dargestellt. ○

Literatur-Info:

Titel: 1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit

Verlag: Hofmann-Verlag, Schorndorf

ISBN: 978-3-7780-6329-3

Preis: CHF 25.-

Rambo-Samba – un jeu de carte multifonctionnel (suite, 3^{ème} partie)

Pour chaque valeur du jeu il y a un thème, donc par thème vous trouverez quatre différents jeux (un jeu pour chaque couleur).

Après les valeurs du jeu de carte multifonctionnel « Rambo-Samba » no 2–8, nous vous présentons les valeurs 9–as.

Avec cet article la série « Rambo-Samba » est terminée.

valeur	thème
9	Stratégie
10	Jugeote et imagination
V	Jeux de dés
D	Jeux de Fluba
R	Jeu de parachute
As	Objets géniaux

Thème : Stratégie



9 *

Morpion

Pour jouer à ce jeu de stratégie classique, deux personnes s'affrontent. Le plan de jeu est formé d'un carré de 3x3 cases. Chaque joueur a trois pions. A tour de rôle, ils les placent dans les cases. Le but est d'aligner ses pions en verticale, horizontale ou en diagonale. Si personne n'y arrive au bout du premier essai, les pions peuvent être déplacés. Si les joueurs sont attentifs, il n'y aura pas de vainqueur !

Pour compliquer le jeu, on peut dire que chaque joueur n'a que dix secondes pour placer/déplacer un pion.



9 **

1-2-3

6 à 24 personnes créent un plan de jeu à l'aide d'un carré de 3x3 chaises. Elles forment deux équipes ; chacune nomme un 1, un 2 et un 3. On tire au sort, quelle équipe commence. La première équipe positionne leur numéro 1, puis les

autres. Les premiers placent leur numéro 2, puis les deuxièmes, etc. Le but du jeu est d'aligner les trois joueurs de son équipe en verticale, horizontale ou en diagonale. Si aucune des équipes n'y parvient, les numéros 1-2-3 doivent être déplacés dans l'ordre (le 1 est déplacé, puis le 2, puis le 3). Il est également possible de jouer à deux, en dessinant neuf cases sur une feuille et en jouant avec des pions de différentes couleurs/tailles.



9 ***

Puissance cinq

Deux joueurs jouent l'un contre l'autre sur une feuille quadrillée. A tour de rôle, l'un dessine des croix dans les cases et l'autre des cercles. Le premier qui arrive à aligner cinq de ses symboles en verticale, horizontale ou en diagonale a gagné. Les joueurs commencent les parties à tours de rôle.

Une autre version s'appelle « Puissance quatre ». En plus d'une ligne de quatre mêmes symboles, un bloc de quatre mêmes symboles compte également. Le joueur qui commence gagne forcément s'il ne fait pas d'erreur.

Les valeurs 2 à 8 tu trouveras sur
le site web www.sdksh.ch



9 ****

Jeu du moulin de Lasker

Le Dr. Emanuel Lasker fut le champion du monde d'échecs de 1894 à 1920 et un grand joueur du jeu du moulin. Il proposa de jouer à ce dernier avec de nouvelles règles (éventuellement avec dix pions par personne) : celui qui est en train de jouer peut décider dès le départ s'il préfère poser un pion de plus ou alors en déplacer un vers une case voisine libre. Ainsi, il y a plus rarement égalité !

Thème : Jugeote et imagination



10 *

Super-mémory

On mélange soigneusement un jeu de cartes. Les 36 cartes sont réparties dans un carré de 6x6, cachées. A tour de rôle, les trois à sept joueurs tentent de trouver des paires. A chaque essai, deux cartes peuvent être retournées. Sont des paires : une carte cœur et une carte pique, ou alors trèfle et carreau. De plus, pour chaque carte de valeur élevée, il en faut une relativement basse (ex : as cœur avec 6 pique). Le joueur qui ne découvre pas de paire, remet les cartes. Par contre, s'il en trouve, le joueur continue. Le gagnant est celui qui finit avec le plus grand nombre de paires.

Evidemment, le Super-mémory peut également être joué avec les cartes du Rambo-Samba.



10 **

Homonymes

Le meneur de jeu donne à chaque couple un terme qui a plusieurs significations dans la langue des joueurs (mineur, tour, front, langue,

vers,...). Le couple décide qui prend quelle définition et prépare une conversation à présenter devant tout le groupe. Prenons un exemple (la langue) : Marion va parler de l'aspect linguistique, tandis que Stéphanie va décrire la partie du corps. Au lieu d'utiliser le terme « langue », elles diront « pot de thé ». Voici à quoi peut ressembler la discussion : Marion : « Mon pot de thé peut être différent selon le pays dans lequel on se trouve. » Stéphanie : « Le mien est différent chez tout le monde ! »

Marion : « Certaines personnes maîtrisent plusieurs de mes pots de thé. »

Stéphanie : « Un seul des miens suffit amplement ! »

Le groupe essaie de deviner quel est le terme. Le but de chaque couple est de choisir des indices pertinents, mais pas trop évidents.



10 ***

Suite de mimes

Trois joueurs attendent à l'extérieur de la salle. Dans la salle, le groupe prépare une scène qu'il va mimer (par exemple décorer le sapin de Noël, faire des exercices de fitness, faire les commissions avec son bébé,...). Le premier des trois candidats peut entrer dans la salle et le groupe lui joue la scène. Le deuxième candidat les rejoint et le premier mime, sans faire de commentaires, la scène que le groupe lui a présentée. Le deuxième candidat mime ensuite cette même scène à la troisième personne.

Le jeu est conclu par le groupe de départ qui mime encore une fois la scène initiale à leur façon.



10 ****

Je suis le pape

Les joueurs prennent des chaises et forment un $\frac{3}{4}$ de cercle. Devant eux se trouvent trois chaises l'une à côté de l'autre. Le meneur de jeu est assis sur la chaise du milieu, tandis que les deux autres

ne sont pas encore occupées. Le meneur de jeu commence: «Je suis le pape.». Maintenant un autre joueur s'assoit à côté de lui et dit par exemple: «Je suis l'ancien testament.». Une autre personne s'assoit sur la dernière chaise et dit, par exemple : « Je suis une Ferrari. ». Le pape doit maintenant choisir l'un des deux et déclarer alors : « Je prends la Ferrari. ». Le pape et la Ferrari se lèvent et prennent place parmi les autres joueurs. L'ancien testament se met alors au milieu, déclare « Je suis l'ancien testament. » et cette fois c'est à lui que l'on propose deux alternatives.

Thème : Jeux de dés



J *

Meier 21

Un joueur prend deux dés qu'il lance sous un gobelet et dit une combinaison. Le joueur suivant peut accepter cette déclaration et faire mieux que le premier- même si pour cela il doit mentir. Mais si un joueur décide de vérifier la déclaration du joueur qui le précède, ce dernier lui donne un jeton si la déclaration était correcte. Si, au contraire, le joueur avait menti ou exagéré, le joueur qui s'est fait contrôlé donne un jeton à l'autre. Le jeu recommence après chaque contrôle. Le but du jeu est de se débarrasser de ses 6 à 10 jetons. Les combinaisons telles 3/1,32,34, ... jusqu'à 64, 6/5 ont le moins de valeur. Ensuite viennent les combinaisons telles: 1/1, 2/2,.. jusqu'à 6/6. La meilleure combinaison est la 2/1.



J **

Maison du bonheur

On dessine un plan de jeu : une maison à cinq étages avec un grenier. Trois à six joueurs veulent se débarrasser de leurs 12 jetons (coquillages, noix, bâtons,...). Pour commencer, chacun lance le dé une fois. Il met un jeton dans

l'étage correspondant. Par contre, si l'étage est déjà occupé, le joueur doit garder son jeton, en plus de prendre celui de l'étage respectif. Seul le grenier (6) peut contenir un nombre illimité de jetons.

Dès le 2^{ème} tour, chacun peut lancer le dé autant de fois qu'il désire, pourvu qu'il ne doive pas prendre de jeton. Evidemment, il peut passer le dé avant que cela n'arrive.



J ***

Risol

Les joueurs lancent un dé à tour de rôle. Pendant que Jasmine ferme les yeux, Anita cache une pièce de monnaie sous l'une des six cachettes (par ex. gobelet, carte, sous-tasse,...). C'est au tour de Jasmine de lancer le dé. Le chiffre qu'elle obtient est maintenant multiplié par le nombre de cachettes qu'elle choisit de dévoiler et cela sans découvrir la pièce. Prenons un exemple : Jasmine obtient 5 points et elle s'arrête au bout de la 4^{ème} cachette sans découvrir la pièce. On a donc : 5 points x 4 cachettes = 20 points.

Si elle ne s'était pas arrêtée et qu'elle avait découvert la pièce sous la 5^{ème} cachette, elle aurait perdu des points: 5 points x 5 cachettes = -25 points.

Gagne celle qui a le plus de points au bout de douze tours.

Si à chaque tour un autre joueur commence, le jeu devient encore plus intéressant.



J ****

Fichu 1

Trois à six joueurs reçoivent le même nombre de jetons. Chacun mise un jeton et le met au centre. A chaque tour, un autre joueur commence. Le joueur lance le dé le nombre de fois qu'il désire et additionne au fur et à mesure les points qu'il obtient. Mais dès que le joueur obtient un 1, il perd tous ses points et c'est au suivant de jouer.

Le vainqueur est donc celui qui a le plus grand nombre de points à la fin du tour et reçoit les jetons.

Au cas où tous les joueurs finissaient avec zéro point, chaque joueur remet un jeton et le jeu recommence.

Thème : Jeux de Fluba ®



D *

Production d'un Fluba ®

Production d'un Fluba

1. Mettre une bombe à eau dans un ballon gonflable.
2. Placer les deux cols sur le robinet.
3. Laisser couler de l'eau dans la bombe à eau.
4. Ôter les cols du robinet.
5. Nouer le ballon intérieur.
6. Gonfler le ballon, puis le nouer.



D **

Etoile Fluba ®

Dans un cercle de dix à vingt personnes, un Fluri-Ballon vole aléatoirement d'un joueur à l'autre jusqu'à ce que chaque joueur l'ait eu une fois, puis retourne au point de départ. Avant de lancer le ballon, le lanceur dit le nom de celui qui va le recevoir. Ensuite, un autre ballon d'une autre couleur est mis en jeu et ça recommence.

- ... Plus tard, les deux flubas seront utilisés en même temps.
- ... Pouvez-vous aussi le faire à l'envers? Inversez l'ordre de jeu et envoyez le ballon à celui qui vous l'avait donné!
- ... Et si les joueurs changent de place?

Les valeurs 2 à 8 tu trouveras sur le site web www.sdk.ch



D ***

Poursuite Fluba ®

12 à 36 joueurs forment un cercle et sont numérotés de 1 à 2. Un des numéros 1 reçoit l'un des Fluri-Ballons, un 2 à l'opposé reçoit le deuxième fluba d'une autre couleur. Lorsque le meneur de jeu dit «Départ», tous les numéros 1 se lancent leur ballon et les numéros 2 font la même chose dans le même sens. Le but est de dépasser le fluba des adversaires. On essaie d'atteindre un certain nombre de points.

Attention : 1. Lancez le fluba sur une courte distance, et ne vous le passez pas simplement. 2. Ne gênez pas l'adversaire; c'est déjà assez compliqué comme cela!



D ****

Performance Fluba

Des équipes de six à douze joueurs forment une machine dans laquelle chacun est debout, assis ou couché et se passent un ou plusieurs Fluri-Ballons de façon à ce qu'ils créent un circuit continu. Chaque élément de cette œuvre d'art fait un mouvement stéréotypé et toujours le même bruit.

Chaque équipe d'artistes peut donner un nom à son œuvre et la faire travailler plus vite, lentement ou de façon plus ou moins bruyante.

Thème : Jeux de parachute



K *

Bulle d'air

Les seize à quarante joueurs autour du parachute font des vaguelettes. Le meneur de jeu, ainsi que les premiers joueurs à sa droite le font monter très haut pour ensuite le faire redescendre au sol. Cette action se poursuit sans cesse contre le sens

des aiguilles d'une montre et le jeu s'accélère. Une expérience décoiffante!



K **

Le chat et la souris

Pendant que tout le monde fait des vaguelettes, le chat essaie d'attraper la souris qui se cache sous le parachute et tente, à quatre pattes, d'échapper au chat.



K ***

Igloo

Douze à quarante joueurs forment une coupole avec le parachute. Lorsque leurs bras sont totalement tendus, les joueurs lâchent une main et font deux pas vers le centre. En s'asseyant, ils tirent le parachute derrière eux. Maintenant, ils peuvent chanter ou simplement espérer que l'ours polaire affamé qui les attend dehors ne trouve pas de membre ou de vêtement dépassant l'igloo pour le dévorer...



K ****

Crocodile dans le marais

Douze à quarante joueurs s'assoient en cercle de telle sorte à ce que leurs pieds et cuisses soient couverts par le parachute. Un crocodile arrive. Avec le parachute, on fait des vaguelettes, tandis que le reptile se déplace à quatre pattes et choisit une victime. Il la tire par un pied, ainsi elle pousse un dernier cri avant de disparaître dans l'eau. C'est comme cela que les crocodiles se

multiplient jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun Homme. Le jeu se termine par un cri commun.

Thème : Objets géniaux



A *

Diabolo

Le diabolo a ses origines en Chine. Pour jouer, on répartit le travail: la main droite est chargée du tempo. La main gauche corrige la position du diabolo en suivant l'objet penchant vers l'avant ou l'arrière. Il est important de se tenir constamment derrière le diabolo. Dès que le diabolo tourne rapidement, on peut le lancer, puis le rattraper en amenant la pointe du bâton droit vers l'objet, la ficelle étant tendue. On n'attend pas que le bonheur nous tombe dessus, c'est à nous de le trouver!

L'héritage des anges s'appelle jouet.



A **

Bilboquet

Ce jeu de boule est connu en France et en Amérique du Sud, au Groenland et au Japon depuis des siècles sous différentes appellations. On tire la boule pendant au bout de la ficelle vers le haut pour qu'elle atterrisse sur la pointe du manche ou encore sur le côté plat de celui-là. Evitez les mouvements parasites! Celui qui ne fait que le nécessaire atteindra son but plus rapidement et gagne de l'énergie.

Jouer, c'est ne faire qu'un avec le moment.

Ein Tipp für den Französisch-Unterricht

Für Lehrpersonen, die Französisch unterrichten: schon mal ein Spiel auf Französisch gespielt? Warum nicht – statt Konversation, einem Vortrag oder Lektüre – ein Spiel en français spielen? Schon die Vorbereitung allein zwingt den Lernenden, zu übersetzen, Erklärungen vorzubereiten und das alles mit einem hohen Spassfaktor.



A ***

Assiette chinoise

Il est important de faire accélérer l'assiette en la faisant tourner gentiment et de se laisser guider par l'objet comme si l'on brassait quelque chose. La main se tient à la hauteur de la tête, l'index montrant vers l'assiette et le poignet étant décontracté. Dès que l'assiette a atteint une certaine vitesse, on s'arrête et elle trouve son centre par elle-même. Parfois, il suffit de peu pour atteindre un but!

Les joueurs ramassent l'assiette une fois de plus qu'elle est tombée.



A ****

Bâton du diable

Ce jeu asiatique à trois bâtons nous apprend à contrôler un équilibre dynamique tout en restant

décontracté. Afin de maintenir le bâton principal en l'air, il suffit de le manier avec les baguettes à l'aide de légers mouvements. Ainsi l'objet, tout en étant en mouvement, se trouve en équilibre et peut être joué de maintes façons. La persévérance, ainsi qu'un bon timing sont ici bien plus importants que la force et la rapidité. ●

(Source: Hans Fluri / traduction Lisa-Lena Fluri)

Fin de série

La traduction complète vous trouverez sur le site web www.sdsk.ch dans les archives de la fédération.

Damit endet die Serie. Den kompletten Text findet Ihr auf der Homepage des SDSK – www.sdsk.ch

Wettbewerb

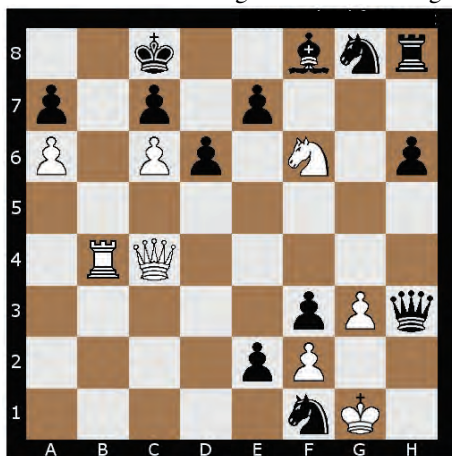
Die im Schachspiel schlummernden Ideen sind zeitlos und veralten nicht. Die folgende Wettbewerbsaufgabe enthält eine glanzvolle Mattkombination, die durch ihre Schönheit ganz für sich wirkt.

Denkwürdig stimmt vor allem die Erzählung, die gleichzeitig überliefert wird: Der Kalif von Bagdad befiehlt Oman, ihn zu unterhalten. Sie spielen bis zur Diagrammstellung, dann spricht der Kalif siegesgewiss: *»Mein lieber Oman, ich, der Kalif, weiss um Deine Liebe zu meiner jungen Frau. Gewinne und Du sollst sie haben – oder verliere und sterbe mit ihr!«*

Die Lösung bitte zu Händen der Redaktion Spielinfo bis **30. November 2015**. Bei mehreren richtigen Lösungen wird der Gewinner ausgelost. Mitglieder der Redaktion sind nicht teilnahmeberechtigt. Über den Wettbewerb wird keine Korrespondenz geführt. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

Als Preis winkt für den Gewinner oder die Gewinnerin die neuste Ausgabe von 1012 Spiele, 9. Auflage von Hans Fluri.

Omar hat die weissen Figuren und ist am Zug:



Die ganze Wahrheit über Schere, Stein, Papier



Text: WILLIAM POUNDSTONE

Eine schwächelnde japanische Wirtschaft im Jahr 2005 brachte Takashi Hashiyama, Präsident der Elektronik-Firma Maspro Denkoh, zur Überzeugung, die Unternehmenssammlung von französischen impressionistischen Gemälden zu verkaufen. Dazu gehörte eine grosse Landschaftsbildersammlung von Cézanne und einige Werke von Sisley, Van Gogh und Picasso. Christies und Sothebys (weltweit tätige Auktionshäuser) empfahlen sich mit ihrem Know-how, an einer Auktion die höchsten Preise zu erzielen.

**Es ging um
rund 20 Mio.
Dollars.**

Hashiyama hatte die Qual der Wahl, hatten ihn doch beide Auktionshäuser davon überzeugt, in

der Lage zu sein, dieses Geschäft kompetent abzuwickeln. Um die Angelegenheit zu regeln, schlug er ein Spiel von Schere, Stein, Papier (SSP) vor. »Dem Kunden war es sehr ernst mit diesem Vorschlag«, meinte der Vorsitzende von Christie's, Jonathan Rendal, »demzufolge nahmen es auch wir ernst«. Die zu erwartenden Verkaufserträge waren ebenfalls ernst zu nehmen: die ersten Schätzungen bzw. Verkaufserwartungen der Kollektion waren ca. 20 Millionen US-Dollars.

Beide Auktionshäuser, Christie's und Sotheby's entschieden sich also rasch, auf das Spiel einzugehen. »Es gab einige Diskussionen wegen der Strategie«, meinte Sotheby's Blake Koh (CEO). »Doch hier geht es um ein Glücksspiel – demzufolge





schenkten wir der Strategiefrage keine grosse Aufmerksamkeit bzw. wir hatten keine«

Im Gegensatz dazu begann Kaneo Ishibashi, der Präsident von Christie's in Japan, im Internet zu recherchieren, ob es nicht doch eine Strategie gäbe. Zu seiner Überraschung fand er eine riesige Anzahl von Artikeln, die sich genau mit dieser Frage auseinandersetzen. Doch was Ishibashi endgültig davon überzeugte, dass es eben doch eine Strategie geben könnte, war eine Aussage von Nicholas Maclean, Christie's Direktor für impressionistische Malerei und Modern Art. Er erzählte Ishibashi von seinen Zwillingstöchtern, Alice und Flore, die das Spiel fast täglich spielen würden. Alice's Rat war: *»Alle wissen doch, dass die meisten mit Schere beginnen«*. Fora unterstützte dieses Argument: *»Ja – Stein ist doch viel zu durchschaubar«*.

Beide Mädchen waren sich auch einig, dass im Falle eines Schere-Schere-Unentschiedens, die nächste Wahl wieder Schere sein sollte – jeder

(Anfänger) würde erwarten, dass das nächste Mal Stein gespielt würde.

So ging Ishibashi mit dieser Strategie ins Meeting, während der Vertreter von Sothey's ohne ins Rennen ging.

Die Vertreter der Auktionshäuser sassen sich am Konferenztisch gegenüber, flankiert von den Buchhaltern der verkaufenden Firma Maspro. Um Missverständnissen vorzubeugen, einigten sich die Parteien darauf, ihre Wahl auf einem Stück Papier zu notieren und dieses zu falten. Ein Maspro-Vertreter öffnete die Papiere. Ishibashi hatte Schere gewählt, der Vertreter von Sothey's Papier: Schere schneidet Papier und demzufolge war Christie's der Gewinner.



Anfang Mai 2015 wurden die vier Bilder für 17.8 Millionen Dollars durch Christie's versteigert – ein satter Gewinn von 1.9 Millionen US-Dollars für das Auktionshaus.



Schere-Stein-Papier: ein taktisches Spiel

Während meiner Ausbildungszeit am College wusste ich von einem Mann, der eine Studie über Schere-Stein-Papier gemacht hatte. Er versicherte mir, dass das Spiel nicht so trivial sei, wie es schien. Als Beweis lehrte er mich einen eher teuflischen Trick, die Schere-Stein-Papier-Wette in der Regel zu gewinnen. Gute SSP-Spieler versuchen, unbewusste Muster ihrer Gegenspieler zu erkennen

und auszunutzen. Die ist alles andere als trivial. Die »World RPS Society« (RPS steht für Rock-Paper-Scissors, der Verband wurde im Jahr 1918 gegründet) veranstaltet regelmässig Wettbewerbe. Obwohl von der Presse als etwas »exotische Aktivität« eingestuft (O-Ton: »News of he weird«), ist das mediale Interesse und die entsprechend zahlreiche Leserschaft erstaunlich gross.

Kurzanleitung für Anfänger

Das Spiel wird ausschliesslich mit den Händen gespielt. Den Handhaltungen werden Symbole zugeordnet, die einander »schlagen« können. Die drei Hauptfiguren sind *Schere*, *Stein* und *Papier* (SSP). Das Papier wird durch eine flache Hand mit ungespreizten Fingern dargestellt, das Symbol der Schere ist der gespreizte Zeige- und Mittelfinger, und der Stein wird durch eine Faust symbolisiert. Die Wertigkeit der Symbole gegeneinander ergibt sich aus dem jeweils Dargestellten:

- ☞ die Schere schneidet das Papier (Schere gewinnt),
- ☞ das Papier wickelt den Stein ein (Papier gewinnt), und
- ☞ der Stein macht die Schere stumpf (Stein gewinnt).

Entscheiden sich beide Spieler für dasselbe Symbol, wird das Spiel als Unentschieden gewertet und wiederholt.

Strategie

Die Strategie von SSP hängt davon ab, wie geschickt Ihr Gegner ist. Lassen Sie mich zunächst eine grundlegende Strategie für das Spielen gegen einen Anfänger-Spieler (d.h. 99 Prozent der Bevölkerung) darlegen. Zunächst einmal werden die Handzeichen nicht gleichmässig verwendet: die World RPS Society hat dies untersucht und folgende Werte herausgefunden:



29.6%



35.4%



35.0%

Obwohl die Namen der Handzeichen simpel und vordergründig einfach daher kommen, sind sie mit kulturellen Vorurteilen behaftet. Stein wird als Testosteron-Wahl verknüpft: die aggressiven und aufgeregten Spieler bevorzugen diese. Da die Mehrheit der SSP-Turnierteilnehmer männlich ist (überrascht das jemanden?), wäre also Papier die erste Wahl, wenn es um einen unerfahrenen und männlichen Gegner geht: Papier schlägt Stein.

Es wird gesagt, dass Frauen am ehesten Schere wählen. Sie können wohl eine eigene Psychoanalyse darüber anstellen: doch gibt es nicht genügend Frauen in SSP-Turnieren, um die Schere so populär wie die anderen Zeichen zu machen.

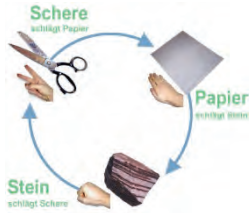
Naive und unerfahrene Spieler wiederholen nicht gerne mehr als zwei Mal das gleiche Zeichen, da sie dies nicht mehr als Zufall ansehen. Das bedeutet, dass ein Spieler, der Stein... und Stein... wirft, beim 3. Wurf ziemlich wahrscheinlich das Handzeichen wechselt.

Dies ist eine sehr wichtige Erkenntnis – dies in einem Spiel, das nominell ein Glücksspiel ist. Die Gegenstrategie bzw. Frage ist, welches Zeichen zu wählen, um die doppelten Zeichen zu



schlagen. Sollte Ihr Gegner z.B. Stein... Stein... zeigen, ist die Schere das richtige Zeichen für das nächste Duell. Da es unwahrscheinlich ist, dass Ihr Gegner Stein zum dritten Mal wählt, wird Ihre Schere im Falle von Papier das nächste Duell gewinnen. Sollte der Gegner ebenfalls die Schere auswählen, ist es mindestens ein Unentschieden.

Hintergrund



SSP Spieler kategorisieren mental ihre Würfe als Gewinner und Verlierer. Ein Spieler, der verliert, wechselt wohl eher zu einem anderen Zeichen beim nächsten Duell. Einige Spieler kopieren unbewusst die Zeichen, gegen das sie beim vorherigen Duell verloren haben.

Kniffe für Fortgeschrittene

Erfahrene SSP-Spieler verfügen über viele andere Techniken. »Ich ging bei meiner Vorbereitung nur meine ersten Schritte in meinem Kopf durch«, vertraute mir der Meisterschaftssieger der RSP-Liga der USA des Jahres 2008, Sean Sears, an, »dann, je nach Resultat des ersten Duells, plante ich erst den nächsten Schritt«. Wie bei guten Schachspielern ist die Eröffnung bei erfahrenen SSP-Spielern im Allgemeinen gut geplant, um dann schon bald zu improvisieren. Sears verwendet die »Muster-Erkennung« bei seinen Gegnern. Er versucht zudem ihren emotionalen Zustand wahrzunehmen und mögliche gegnerische Strategien auszumachen.

Sprüche klopfen erlaubt

Sprüche klopfen ist bei den meisten Turnieren erlaubt und vordergründige Ehrlichkeit kann den Gegner durchaus beeinflussen: kündige das von Dir geplante Handzeichen und spiele es auch. Dies ist ein alter Mentalisten Trick der naive Spieler überlistet, da diese denken »das spielt mein Gegner jetzt sicher nicht«.

Lesen Deinen Gegner

Die meisten guten Spieler glauben an sogenannte »Tells« (Tell kommt aus dem Englischen und wird in der Poker-Welt als »Hinweis« oder »verräterisches Zeichen« interpretiert) oder zumindest die Möglichkeit, diese Hinweise zu verstehen. Beobachte also Deines Gegners Mimik

oder Bewegungen, die sein nächstes Handzeichen verraten könnten. Monica Martinez, Gewinnerin des »World RPS Tournaments 2008«, erklärte ihren Sieg mit ihrer Fähigkeit, die Gesichter ihrer Gegner zu lesen: »Ich machte mir keine Sorgen darüber, welches Zeichen ich verwenden würde, ich stellte mir vor, was der Gegner spielen würde und dementsprechend wählte ich mein eigenes Zeichen«. Jonathan Monaco, Gewinner des USA RPS Turniers im Jahre 2009, trägt deshalb eine dunkle Sonnenbrille, um es seinen Gegnern schwerer zu machen, seinen Gesichtsausdruck zu »lesen«.

Spieler beginnen oftmals ihre Vorbereitung eines einzelnen Duells mit dem dreimaligen Pumpen ihrer Faust – das Handzeichen folgt in der Regel beim vierten Mal. Beachten sollte man, ob die Spitze des Daumens unter der Beugung des Zeigefingers versteckt ist. Manchmal ist dies ein Steilpass zum Sieg: der versteckte Daumen ist oft ein Indiz dafür, dass der Spieler »Stein« wählt.

STRATEGY

SCISSORS ROCK PAPER YOU YOUR OPPONENT

- 1 - ROCK-IT:** Makes have the tendency to produce rock on their first throw. If you are playing against one, trying using paper.
- 2 - TWISTED SCISSOR:** Experienced RPS players will play on your hand and throw paper, forcing you throw rock. Counter with scissors.
- 3 - DOUBLE ON THE ROCKS:** When you see a two-rock roll, you know your opponent must throw rock or scissors or paper. Paper has being predictable and a low probability of predictability to come out with the same three three times in row. Counter with rock.
- 4 - COPYCAT:** Inexperienced but frustrated RPS players will often subconsciously mirror the hand that lost their last throw. Counter with the opposite.
Hand 1: Paper vs. Scissors
Hand 2: Scissors vs. Paper
- 5 - FINGER FINDINGS:** As your opponent prepares to throw, watch his fingers carefully. Fingers will move or tense depending on the form they are about to throw.
All fingers are tense
All fingers are loose
Only the top two fingers are loose
- 6 - PAPER PLEASE:** Paper is thrown the least in a match. Use it as an unexpected option.
Paper is thrown 29.6% of the time.
Rock is thrown 35.4% of the time.
Scissors are thrown 35% of the time.
- 7 - SPOCK & ROLL:** When a player says all seems lost, go for the Spock. It is unexpected and highly illegal, but also impossible to counter.
- 8 - PREP WORK:** Watch your future opponents play others. Do they have a favorite form? Do they maintain a consistent throwing pattern? Counter accordingly.
DEFEATED BY:

Illustration: David J. Slocum

Ein wirklich guter Spieler weiss das alles und denkt einen Schritt voraus – oder eben nicht. Dies ist das klassische »Spiegelkabinett«, womit sich der ernsthafte Strategie auseinander zu setzen hat.

Zahle nie wieder für eine Runde Getränke

Wenn Sie als Erwachsener SSP spielen, ist es wahrscheinlich eine faire (?) Art, mit einem SSP-Spiel zu entscheiden, wer die nächste Runde bezahlt. Sie mögen sich dann an einen Tipp erinnern, den mir ein College Kollege beigebracht hat: wenn es die Situation zulässt, dann sagen Sie einfach: »Hey, lasst uns Schere-Stein-Papier spielen«. Ohne das OK der anderen abzuwarten, starte mit dem Pumpen Deiner Faust... eins, zwei, drei... Es besteht eine grosse Chance, dass jemand darauf einsteigt. Und dann spiele das Handzeichen Papier. Wie schon erwähnt besteht eine gute Chance, dass Ihr Spielpartner Stein spielt – insbesondere dann, wenn er keine

Zeit zum Überlegen hat. Die grösste Gewinnchance besteht dann, wenn das Gegenüber ein Mann ist. Ihr Sicherheitsnetz: Im Falle einer Niederlage gilt es sofort weiter zu machen. Sagen Sie einfach, »*Lass uns Best of Three*« spielen...

Zusammenfassung: wie gewinne ich beim SSP

1. Schere ist das am wenigsten populäre Zeichen und Männer bevorzugen Stein. Beides ein guter Grund in einem einzelnen Match Papier zu spielen.
2. Kündige an, was Du spielen wirst und spiele es auch. Die meisten Spieler glauben es Dir nicht. ●

William Poundstone

William Poundstone ist amerikanischer Buchautor, Kolumnist und bekennender Anhänger des Skeptizismus (siehe Spielinfo Wissen).



Spielinfo Wissen

Was bedeutet »Skeptizismus«?

Skeptizismus ist ein neuzeitlicher Begriff zur Bezeichnung der philosophischen Richtungen, die den Zweifel zum Prinzip des Denkens erheben und die Möglichkeit einer Erkenntnis von Wirklichkeit und Wahrheit in Frage stellen oder prinzipiell ausschliessen. Diese neuzeitliche Wortbildung wurde rückwirkend auch auf die antike Skepsis angewendet, obwohl für diese nicht der Zweifel, sondern das Untersuchen eines Gegenstandes Ausgang des Denkens gewesen war.

»Balloon Art« ist mehr als nur Ballone aufblasen

Was man alles mit Ballonen anstellen kann, erzählt uns die Balloon Art Artistin Simona Anstett aus Appenzell auf eindrückliche Manier.

Im folgenden Interview erzählt uns Simona, was »Balloon Art« eigentlich ist, was es dazu braucht und welche Kraft und Freude Jung und Alt draus schöpfen können.

Spielinfo (SI): Was muss man sich unter Balloon Art vorstellen?



Simona Anstett (SA): Unter Balloon Art versteht man das Modellieren von speziellen langen und dünnen Luftballons zu verschiedensten Figuren: von Dinosauriern zu Geistern, von Rosen zu Herzen, von Schwertern zu Kronen, von Kraken zu Hello Kitty und allerlei anderen fantasievollen Skulpturen... Die Ballonkünstler selbst werden auch Twister genannt (to twist = verdrehen).

SA: Man vermutet den Beginn um 1920 in USA als Teil von Zauber- und Trickvorstellungen. Damals gab es aber noch nicht die typischen Modellierballons und ein einfaches Tier bestand aus ungefähr 10 Ballons!!! Erst nach dem 2. Weltkrieg wurden in Japan die ersten Modellierballons fabriziert und nach den USA exportiert. Der Boom war dort so gross, dass bald darauf auch in den USA produziert wurde.

SI: Wo und wann findet man den Ursprung des Ballonmodellierens?



SA: Man vermutet den Beginn um 1920 in USA als Teil von Zauber- und Trickvorstellungen. Damals gab es aber noch nicht die typischen Modellierballons und ein einfaches Tier bestand aus ungefähr 10 Ballons!!! Erst nach dem 2. Weltkrieg wurden in Japan die ersten Modellierballons fabriziert und nach den USA exportiert. Der Boom war dort so gross, dass bald darauf auch in den USA produziert wurde.

SA: Man vermutet den Beginn um 1920 in USA als Teil von Zauber- und Trickvorstellungen. Damals gab es aber noch nicht die typischen Modellierballons und ein einfaches Tier bestand aus ungefähr 10 Ballons!!! Erst nach dem 2. Weltkrieg wurden in Japan die ersten Modellierballons fabriziert und nach den USA exportiert. Der Boom war dort so gross, dass bald darauf auch in den USA produziert wurde.



SI: Welches Material wird benötigt?

SA: Ein riesiger Vorteil des Ballonmodellierens ist, dass sehr wenig Material gebraucht wird. Mit einer Tüte Modellierballons, einer Pumpe, Schere und wasserfestem Filzstift ist man bereits dabei. Das Material passt in eine Handtasche und kann überallhin mitgenommen werden.

SA: Ein riesiger Vorteil des Ballonmodellierens ist, dass sehr wenig Material gebraucht wird. Mit einer Tüte Modellierballons, einer Pumpe, Schere und wasserfestem Filzstift ist man bereits dabei. Das Material passt in eine Handtasche und kann überallhin mitgenommen werden.

SI: Mit welchen Anschaffungskosten muss gerechnet werden?



SA: Modellierballons können in Spielwarengeschäften oder via Handel bezogen werden. Ich achte dabei immer auf gute Qualität. Mich persönlich überzeugt die Marke Qualatex. Dabei muss man mit Ausgaben um die CHF 17–22 pro 100-er Pack rechnen. Anfänger wählen am besten die Standard Modellierballons 260. Das heisst, der Ballon ist im aufgeblasenen Zustand 2 Zoll (5.08 cm) breit und 60 Zoll (152.40 cm) lang. Die meisten gängigen Figuren können mit dieser Grösse Ballons gut hergestellt werden. Selbstverständlich gibt es aber bereits viele andere wunderbare Formen und Längen von Ballons für etwas aussergewöhnlichere Modelle. Billige Ballons bewähren sich in der Regel nicht. Sie platzen bereits beim Aufblasen oder

SA: Modellierballons können in Spielwarengeschäften oder via Handel bezogen werden. Ich achte dabei immer auf gute Qualität. Mich persönlich überzeugt die Marke Qualatex. Dabei muss man mit Ausgaben um die CHF 17–22 pro 100-er Pack rechnen. Anfänger wählen am besten die Standard Modellierballons 260. Das heisst, der Ballon ist im aufgeblasenen Zustand 2 Zoll (5.08 cm) breit und 60 Zoll (152.40 cm) lang. Die meisten gängigen Figuren können mit dieser Grösse Ballons gut hergestellt werden. Selbstverständlich gibt es aber bereits viele andere wunderbare Formen und Längen von Ballons für etwas aussergewöhnlichere Modelle. Billige Ballons bewähren sich in der Regel nicht. Sie platzen bereits beim Aufblasen oder

beim Twisten oder aber sie werden in kürzester Zeit schlaff.

Bei der Pumpe empfehle ich unbedingt eine gute Doppelhubpumpe (Kosten um die CHF 12–15). Es gibt zwar viele Twister, die die Ballons von Mund aufblasen, ich hingegen empfehle dies nicht. Es braucht einiges mehr an »Luftdruck« für Modellierballons als für normale Rundballons. Zu viel ausgeübter Druck beim Pusten kann durchaus gesundheitsschädigend sein. Für Kinder und auch manch Erwachsene ist eine Pumpe daher unerlässlich.

SI: Können Kinder selber Ballons modellieren?



SA: Selbstverständlich, viele sind sogar sehr gut darin und die Begeisterung ist jeweils riesig. Ab ca. 6-7 Jahren ist in der Regel die

nötige Fingerfertigkeit bereits vorhanden für einfache Figuren. Je älter die Kinder sind, umso komplexer darf das Kunstwerk werden.

Bei jüngeren Kindern können Eltern oder grössere Geschwister die Figuren modellieren und das Kind kann das Werk dann noch hübsch »schminken«. Kinder lieben das Bemalen der Ballons sehr.

SI: Was, wenn Kinder zu ängstlich sind?



SA: Die einen Kinder muten sich das Ballonmodellieren teilweise einfach noch nicht zu, dabei sieht es ganz einfach schwieriger aus, als es ist. Haben solche Kinder aber erst mal

zaghafte eine einfache Figur geschafft, fassen sie bald Vertrauen in sich und sind oft vor lauter Mut kaum mehr zu bremsen.

Andere Kinder (übrigens auch Erwachsene) haben anfangs noch etwas Angst vor dem Zerplatzen der Ballons, aber das renkt sich in der Regel schnell wieder ein. Hat's zwei- dreimal geknallt,

begreift jeder, dass nichts Schlimmes dabei passiert! Das Knallen gehört einfach dazu!!! Das vermittele ich auch bei den Erwachsenenkursen schon zu Beginn.

SI: Was hat Sie dazu bewegt, Kurse in Balloon Art anzubieten?



SA: Ballonmodellieren ist eine einfache Tätigkeit mit sehr grosser Wirkung. Mich begeistert immer wieder aufs Neue, was für kunterbunte, tolle und lustige Figuren mit nur wenigen Handgriffen aus diesen Ballons ge-

schaffen werden. Es macht einfach richtig Freude und Spass und zwar allen Beteiligten. Demjenigen, der modelliert und demjenigen, der die Figur geschenkt erhält. Nicht wenige Figuren dienen gleichzeitig auch noch als Spielzeug.

Die meisten Leute sehen Ballonmodellage in erster Linie als Unterhaltung für Kinder. Für mich ist die Unterhaltung zwar ein äusserst positiver Nebeneffekt, aber längst nicht Priorität. Pädagogische Aspekte sind für mich durchaus von genauso grosser Bedeutung. Ballonmodellieren regt die Fantasie an, fördert die Experimentierfreude und Feinmotorik. Ein Kind wird motiviert, diese Kunst selbst zu begreifen und lernt dabei, sich zu konzentrieren und genau zu beobachten. Das räumliche Denken wird extrem begünstigt und die Kreativität kann voll und ganz ausgelebt werden. Und nicht zuletzt lassen das Erfolgserlebnis und der Stolz auf das fertige Produkt Kinder um Zentimeter wachsen!!! ●

Simona Anstett



Simona Anstett ist Spielpädagogin (SPS 26), Kursleiterin für Spielfortbildungen, Allrounderin in einem Privatunternehmen. Sie ist verheiratet und Mutter eines 12-jährigen Jungen.

www.anomis.ch / mail: info@anomis.ch

Termine

Ab sofort werden die Termine nur noch auf der Homepage des SDSK publiziert und nicht mehr im Spielinfo abgedruckt. Informiere Dich über aktuelle Spiel Event und andere relevanten Termine unter: www.sdsch.ch/termine.html.

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

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

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

Kontakte

Vorstand SDSK

- Suzanne Badenhorst, Co-Präsidium
suziesing@bluewin.ch
+41 79 452 16 04
- Heidi Schüpfer, Co-Präsidium
h-schuepfer@bluewin.ch
+41 79 381 18 28
- Andrea Mündle (aka Guntli), Mitglied
a.guntli@hotmail.com
+41 79 419 23 31
- Maria Keckeisen, Mitglied
spielachse.mk@utanet.at
+43 664 917 55 60
- Louis Blattmann, Mitglied
lb@goldnet.ch
+41 79 219 94 93
- Hans Fluri, Mitglied
ask.brienz@bluewin.ch
+41 33 951 35 45
- Simona Anstett, Kassierin
simona.anstett@bluewin.ch
+41 71 787 53 36

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

info@sdsch.ch/www.sdsch.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 71 777 25 66

Romandie:

Louis Blattmann,
lb@goldnet.ch

Ausblick Ausgabe 2/2015

SpielArt

**Spiel als Kunstform – Spiel & Poesie
– Spiel mit Formen und Farben**

In eigener Sache



Jetzt oder nie  SPIEL INFO

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

Inseratepreise (gültig ab 1. September 2015, 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 SDK Mitglieder
Eingetragene SDK Mitglieder
erhalten auf die Preise einen
Rabatt von 50%

Felsberger Spiel & Art AG

Spielevermietung für Jubiläen, Hochzeiten, Geburtstage, Projektwochen, Firmenanlässe oder Spielfeste jeder Art.

Grossspiele für Private, Vereine, Institutionen...



Unser Angebot umfasst ganz spezielle Unterhaltungspakete für spielinteressierte Erwachsene, Kinder und Jugendliche. Wir vermieten mit oder ohne Betreuung, PKW-Anhänger, Partyzelte und Festgarnituren.



Beispiel für ein attraktives Spielesortiment:

2 Tage für bis zu 100 Personen inkl. Anhänger CHF 600

7 Tage für bis zu 120 Personen inkl. Anhänger CHF 900

Gerne offerieren wir Ihnen ein massgeschneidertes Angebot.

Felsberger Spiel & Art AG, Ilgenweg 8, 8370 Sirnach
www.felsberger.ch info@felsberger.ch / Tel. 071 250 00 44