

4	VERBANDSNACHRICHTEN SDSK
4	Spielpädagogisches Intensivseminar SPS 27
6	Hauptversammlung SDSK 2014
7	Quo Vadis SDSK – Der Dach- verband im Aufbruch
8	Kurznews
10	Eine Spielkiste geht auf Reisen
12	Spiel des Jahres 2014
13	SCHWERPUNKT
13	Leitartikel: Coaching – ein paar Grundlagen
14	Spielen im Coaching bringt Mehrwert
16	Einzelcoaching
18	Zur Liaison TheaterSpiel und Coaching
22	HINTERGRUND
22	Das Scheitern ist absehbar – Kritik am Lehrplan 21
26	SPIELINFO WISSEN: »GAMIFICATION«
26	Mit Spielen Denkroutinen überwinden – Games im Unternehmenskontext
28	Was bedeutet »Gamification«?
29	PAGE FRANÇAISE
33	SPIELVORSTELLUNG
33	SOS Titanic
36	Cuatro
39	TOOLS FÜR SPIELPÄDAGOGEN
47	Riesenseifenblasen: Poesie und Spiel
43	AUSBLICK / IN EIGENER SACHE

Über das Titelbild

Beim genauen Hinblicken erscheinen
im Hintergrund viele Buchstaben.

Doch wie bei vielen Dingen steckt un-
ter der Oberfläche mehr als das vorder-
gründig Sichtbare: die Buchstaben stel-
len die Ansammlung sämtlicher Texte
unseres Schwerpunktthemas dieser
Ausgabe dar.

So soll die Kraft und die Macht der
Gedanken, die hinter unserem Tun
und Handeln stehen, visuell und hin-
tergründig zur Geltung kommen.



RUBRIKEN

3	Impressum
4	Verbandsnachrichten/Aktuell
25	Kolumne
28	Spielinfo Wissen
38	Aufgeschnappt
41	Termine
42	Kontakte

Liebe Spielbegeisterte

Es freut uns, Euch auch in dieser Ausgabe eine Fülle von interessanten Beiträgen präsentieren zu dürfen. Dies auch Dank zahlreichen Gastautoren und -autorinnen, die uns mit interessanten Artikeln erfreuten.

Im Schwerpunkt dieser Ausgabe – Spielen als Coaching-Methode – wird aufgezeigt, wie das Spiel in verschiedensten Coaching-Situationen als interessantes Hilfsmittel eingesetzt werden kann. Ein weiterer bemerkenswerter und weiter gehender Aspekt des Schwerpunktthemas wird aus der Sicht des TheaterSpiels geschildert.

Für unsere französisch sprechenden Leserinnen und Leser eröffnen wir eine kleine Serie: die vollumfängliche Übersetzung des Kartenspiels »Rambo Samba«.

Das Hintergrundthema befasst sich mit dem Begriff »Gamification«. Lernen durchs

Spiel mittels computergestützten Programmen hält immer mehr Einzug in der Wirtschaftswelt – eine spielerische Ergänzung mit der Technologie von heute. Hier geht es uns vor allem auch darum aufzuzeigen, dass entsprechende klug konzipierte Computerprogramme die grosse Welt des Spiels durchaus sinnvoll ergänzen können.

Für alle, die Seifenblasen lieben: schaut nicht nur hin, macht sie gleich selbst: unsere Rubrik »Tools« befasst sich mit diesem Thema.

Andrea Riesen & Louis Blattmann



Impressum

Das Spielinfo erscheint 2x jährlich und ist die Mitgliederzeitschrift des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation – SDSK, 9445 Rebstein.

Redaktion

Andrea Riesen (ar) Kontakt Redaktion: spielinfo@sdk.ch
Louis Blattmann (lb)

Mitgestalter und Mitgestalterinnen dieser Ausgabe

Texte: Hanspeter Utz (hanspeter.utz@brisanz.org), Edith Ammacher (edith.ammacher@bluewin.ch), Mirjam Grunder (mirjam.grunder@students.unibe.ch), Dany Holzreuter (d.holzreuter@gmail.com)

Titelbild: interne Gestaltung; weitere Fotos (sofern nicht im Artikel erwähnt): SDSK, Internet

Inserate

Können 4-farbig oder schwarz-weiss publiziert werden. Konditionen und Preise erfahren Sie am Ende dieser Ausgabe. Die Preise gelten auch für dieses Jahr.

Auflage Ausgabe 1/2014: 300 Exemplare

Redaktionsschluss Ausgabe 2/2014: 30. Oktober 2014

Spielpädagogisches Intensivseminar SPS 27

Alle Jahre wieder... Vom November 2013 bis Januar 2014 fand das 27. Spielpädagogische Intensivseminar an der Spielakademie in Brienz statt. Es

war eine intensive Zeit, die die ausschliesslich weiblichen Teilnehmerinnen erlebten. Auch in dieser Ausgabe stellen sich die Teilnehmenden selbst vor.



v.l. Theresa, Sandra, Verena, Suzie, Hans, Heidi, Raphaela und Martina

»Dixit«

Hand aufs Herz: wer ist beim Spielen im Quartett oder sogar mit den Glücks-Sieben nicht schon ins Sagaland abgetaucht und dabei richtig in die Hühnerkacke getreten, ass mit Kaiser Nero schon Kakerlakensuppe, begegnete dem Vampir der den Goofie dem Fruchtsalat vorzog, kämpfte mit den Helden von Andor gegen die Festung Carcassonne und hat dabei mehrere Schiffchen versenkt, ging als Kreuzritter und Detektiv auf Schatzsuche, beteiligte sich an der Löwenjagd und überraschte Nachts im Wald die Böse Sieben beim Schlagenhäuten und flog schlussendlich im Blindflug nach Marienbad. Dabei war man noch ein Glückspilz und endete nicht als Chüngel auf dem Scheiterhaufen.

Nun zu den wahren Erlebnissen von R.N. und V.B.:

Zur nächtlichen Stund begaben sich zwei junge Seelen frohen Gemüts auf eine Wanderung. Schon bald bemerkten sie das Seeungeheuer auf dem Brienzensee und ent-

schlossen sich für den Weg ins Landesinnere. Dort wurden sie von einer grossen Raubkatze überrascht, von einem tollwütigen Ungeheuer angegriffen und von einem Teufel verjagt. Zu Fuss entkamen sie einer Lawine und fanden Spuren im Schnee von Wolf und Hex. Die nun zwei kleinen Seelen suchten schnell Schutz im Sternen bei Hans. Bei Tage besehen waren's doch nur Blässhuhn, Büssi, Gäms und Steinbock. Allerdings bleiben die Spuren von Wolf und Hex bis heute unerklärt.

Raphaela Niklaus, Pflegefachfrau FH und Spielpädagogin, Melchnau, BE und

Verena Brumann, Mittagstischbetreuerin und Spielpädagogin, Unterlunkhofen, AG

»Spielvirus«

Ich war sehr jung, als ich vom Spielvirus angesteckt wurde. Meiner Familie sei Dank. Jeden Sonntagabend nach dem Abendessen haben wir gespielt. Auch als

ich selber Kinder bekam, habe ich diese wertvolle Tradition weitergeführt. Nachdem ich meinen ersten Kurs, »Das Spiel als Coaching Methode«, an der ASK besucht hatte, ist das Spielfieber in mir wieder ausgebrochen. Ich habe angefangen, die Spielmethoden nicht nur bei mir zu Hause einzusetzen, sondern auch in meinen Kursen, was sehr gut ankam. Zwei Jahre später habe ich mich entschieden, das Spielpädagogische Seminar zu besuchen. Diese lehrreiche und wertvolle Zeit in Brienz würde ich nicht eintauschen gegen alle Spiele in der Welt. Mein Wunsch ist, alle, die mit mir in Kontakt kommen, auch mit dem Spielvirus anzustecken!

*Theresa Bütler, Koch und Konditorin,
Kommunikationstrainerin und
Spielpädagogin, Steg, ZH*

»Eine Auszeit«

Zeit, meine persönliche Ideenliste wieder einmal aufzufüllen. Zeit, mir neue Kompetenzen anzueignen und vorhandene zu erweitern. Deshalb SPS 27. Nun ist diese Zeit vorbei. Mein Ziel erreicht. Ich kehre zurück in meinen Alltag und kann es kaum erwarten, das neu Gewonnene in meine Teams und verschiedenen Gruppen zu tragen. Auszuprobieren. Voll mit neuem Werkzeug um die mir so wichtige Philosophie in meiner Arbeit umzusetzen: Zutrauen, zumuten, Menschen befähigen – und der Rest ist Gnade.

Suzie Badenhorst, Sozialdiakonin, Katechetin und Spielpädagogin, Unterägeri, ZG

»Spielstunden«

Nach meiner Ausbildung und einigen Jahren Berufserfahrung wollte ich ergänzend etwas Neues dazulernen. So machte ich mich auf die Suche nach dem Etwas... und fand es. Viele Spielstunden später finde ich mich jetzt mit einem umfangreichen und

weiten Schatz an Möglichkeiten im Bereich Spiel und Entwicklung wieder und freue mich darauf, als Spielpädagogin künftig anderen Menschen in Kursen und an Anlässen kleine und grosse Schätze weitergeben zu können.

Heidi Schüpfer, Sozialpädagogin und Spielpädagogin, Unterägeri, ZG

»Quarto-Virus«

Ich habe mich in Brienz mit dem »Quarto-Virus« angesteckt. Das schöne Holzspiel wartet nun zuhause auf mich. Sobald Besuch bei mir auftaucht, wird es sofort gespielt. Gerne werde ich weiterhin Spiele abändern und so Brett- und Kartenspiele ganz meinem schulischen Thema anpassen.

Ich freue mich aber auch darauf, die neu entdeckten Spiele in meinen Unterricht einfließen zu lassen. Im Frühling ist eine Reise nach Carcassonne geplant. Dort spiele ich dann mit meinem Freund Carcassonne und tauche für einen kurzen Augenblick nochmals komplett in die magische Spielwelt ein.

Sandra Kisseleff, Primarlehrerin und Spielpädagogin, Eglisau, ZH

»Hei gu, hei gu, hei gu – grad etz...«

Dies war während den ersten Wochen in Brienz mein häufigster Gedanke. Von Heimweh geplagt sass ich da und wartete auf den Freitagmittag.

Mittlerweile haben sich eher Gedanken wie »Shovelboard«, »Diabolo« und »Legenden von Andor« in meinem Kopf eingenistet und ich freue mich bereits darauf, viele der gelernten und erlebten Spiele meinen Schülern im Glarnerland, meinen zukünftigen Arbeitgebern in Weiterbildungen und meinen Freunden zu zeigen.

Martina Schuler, Primarlehrerin und Spielpädagogin, Elm und Malans

Hauptversammlung SDSK 2014



Wie jedes Jahr trafen sich die Vereinsmitglieder des Verbandes zur HV in Brienz. Vor der eigentlichen Versammlung durften die Anwesenden ein Referat von *Susanne Stöcklin Meier* zum Thema »Vom Sinn des Spielens« (in der Phase des Kindes vom Baby bis ca. 9 Jahre) geniessen.

Danach ging es weiter mit der Hauptversammlung. Das Protokoll wurde den Mitgliedern zugestellt. Die diesjährige HV war geprägt von personellen Veränderungen und der Frage in welche Richtung soll sich der Verband entwickeln. Neben der Versammlung ist die HV in Brienz immer eine gute Gelegenheit sich zu treffen, sich auszutauschen, das Neuste aus der Spielwelt zu erfahren und mit Gleichgesinnten Lieblingsspiele kennenzulernen.

Mit dem Datum der diesjährigen HV tritt unser Präsident Paul Kobler aus Altersgründen von seinem Amt zurück. Über die Nachfolge wird in der ersten Vorstandssitzung entschieden, da die Präsidentennachfolge zum Zeitpunkt der HV noch nicht geklärt war.

Am Sonntag war der Spielerfinder Matthias Etter zu Gast und hat seine »cuboro« Palette vorgestellt. Besonders gefallen hat das jüngste cuboro Produkt, das Gesellschaftsspiel »tricky ways«. Dank der genialen Spielidee des

cuboro-Fans Johannes Guischart kam erstmals ein cuboro-Brettspiel für Gross und Klein auf den Markt. Beim »cuboro tricky ways« geht es darum immer neue und längere Wege zu diversen Zielfeldern zu finden. Je länger der Weg, desto wertvoller ist er. cuboro, das geniale Kugelbahnsystem, wird zum unterhaltsamen (Brett-)Spiel für die ganze Familie.

Mit der einfachen Spielversion, bei der Bahnen in Rinnen an der Oberfläche verlaufen, können bereits Kinder ab 6 Jahren durch geschicktes Kombinieren viele Punkte sammeln! Die Vollversion mit zusätzlichem Einbezug der Tunnelfunktionen, fordert selbst hartgesottene KnoblerInnen und StrategInnen heraus!

Auf Wiedersehen und Wiederspielen am 21. März 2015.

Quo Vadis SDSK – der Dachverband im Aufbruch



Anlässlich der Vorstandssitzung des SDSK vor der diesjährigen Hauptversammlung in Brienz wurde aus dem Kreis der Vorstandsmitglieder die Überzeugung laut, dass die Zeit reif sei, die Aktivitäten des Verbandes zu überdenken und eine Neuorientierung anzustreben. (Ib)

Positive Reaktionen der Mitglieder

Die Reaktionen der Verbandsmitglieder auf die Idee des Vorstandes, eine Neuausrichtung anzustreben, haben dann an der Hauptversammlung des SDSK deutliche Signale gesetzt. Das Hauptanliegen des SDSK, gemeinsam die Verbreitung des Kulturguts Spiel aktiv vorantreiben, scheint nach wie vor ein weit verbreiteter Wunsch zu sein.

Aufbruchsstimmung

Nun hat der Vorstand keine Zeit verloren und die positive Aufbruchsstimmung für erste Vorwärtsschritte genutzt. Dazu wünscht sich der Vorstand eine möglichst

breite, kommunikativ ungehemmte und offene Unterstützung durch die SDSK-Mitglieder.

Erhebung mit Fragebogen

Mittels eines Fragebogens, der an alle Verbandsmitglieder versandt wurde, ist ein erster Schritt getan:

- Aktualisierung der persönlichen Daten und Kontakte der Verbandsmitglieder.
- Informationen über die aktuellen Tätigkeiten und Spielaktivitäten der Verbandsmitglieder.
- Interessen, Bedürfnisse, Erwartungen und Ziele, die die Mitglieder an ihren Verband haben.

Schwerpunkte

Nach einer ersten Auswertung der bis anhin eingegangenen Fragebogen, haben sich folgende Schwerpunkte herauskristallisiert:

- Vernetzung der Mitglieder
- Auftritt & Bekanntheit des SDSK
- Aus- & Weiterbildung
- Mittelbeschaffung

Und so geht's weiter

Anlässlich einer im Herbst 2014 statt findenden Klausurtagung des Vorstands des SDSK werden die Schwerpunktthemen aufgegriffen. Ziel der Tagung ist es, die Schwerpunktthemen zu konkretisieren bzw. erste Massnahmen einzuleiten.

Der Vorstand des SDSK wird die Mitgliederinnen und Mitglieder auf dem Laufenden halten. Newsletters des SDSK werden über die Entwicklungen informieren. £



Kurznews

Veni – Vidi – Ludi

In unserer letzten Ausgaben informierten wir über die geplanten Ausstellungen im Zusammenhang mit einem Projekt über die Bedeutung des Spiels in der Antike. Inzwischen sind die Ausstellungen



organisiert – sie sind für ein breites Publikum ausgelegt und durchaus sehenswert:

Mehr Informationen zu den einzelnen Ausstellungsorten und Details zu den gezeigten Inhalten siehe »page française« auf Seite 32 in dieser Ausgabe. (lb)

HV die beiden bereit erklärt, das Präsidium gemeinsam zu übernehmen (Co-Präsidium). Das Sekretariat wird bis zur nächsten HV 2015 weiterhin durch Paul Kobler geführt. (lb)

Sonderausstellung Kinderspiel

In der Ausstellung Kinderspiel, die bis zum 15. Februar 2015 dauert, zeigt das Rätische Museum seine umfangreiche Sammlung an Spielsachen aus dem 19. und 20. Jahrhundert. Sie erzählt von den Anfängen der Spielzeugindustrie, deren Erzeugnisse sich zuerst nur eine Minderheit leisten konnte. Aber auch davon, wie sich alle anderen mit selbstgemachten Spielobjekten behelfen. So reflektieren Spielsachen immer auch ein Stück Sozial- und Wirtschaftsgeschichte, sowie Werte und Bilder ihrer Zeit. (ar)



Vorstand SDSK im Wandel

Anlässlich der letzten HV wurden Heidi Schüpfer und Suzie Badenhorst neu in den Vorstand des Dachverbands gewählt. Da nach der HV das Präsidium vakant war (vergl. Berichterstattung über die HV) haben sich anlässlich der ersten Sitzung des Vorstands nach der

Öffnungszeiten Museum:

Montag geschlossen

Dienstag–Sonntag 10:00–17:00

Hofstrasse 1, 7000 Chur,

Tel. +41 81 257 48 40



MICH KANN MAN ABONNIEREN!

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

Pädagogen, Lehrer und Lehrerinnen, Animatoren, Trainer, Coaches und alle anderen Spielinteressierten können das Spielinfo abonnieren, auch ohne Mitglied des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation zu sein.

Gegen einen kleinen Jahresbeitrag von CHF 14.- wird das Spielinfo 2 x pro Jahr zugestellt.

Interessierte können sich beim Abo-service des Spielinfo unter Angabe von Name, Vorname und exakter Postadresse melden: spielinfo@sdk.ch

Eine Spielkiste geht auf Reisen – nach Afrika



Fotos: Dirk Schneider

Auf nach Uganda

Text: SUZIE BADENHORST

Mit einer Spielkiste für ein Waisenhaus in Uganda fuhr ich nach der letzten Hauptversammlung des SDSK von Brienz nach Hause. Dann transportierte ich ebendiese Kiste in dieses mir noch unbekannt Land. Dort angekommen, wurde mir mitgeteilt, dass das Waisenhausprojekt total im Umbruch sei und ich die Kiste erst im Juli anlässlich meiner

zweiten Afrika-Reise einführen und dort lassen könne. Da stand sie nun also, diese Kiste.

Etwas mulmig war mir schon

»Es ist doch schade, wenn die jetzt hier einfach steht!« wurde mir gesagt. Und: »Pack sie doch einfach und geh ins Dorf spielen!« Etwas mulmig war mir schon. Ich hatte ja keine Ahnung, wie die Kinder im Dorf reagieren würden. Wie würden sie mit den Geräten umgehen? Wären sie auf einmal so fasziniert, dass sie der Versuchung nicht widerstehen könnten, etwas davon mit nach Hause zu nehmen? Zum Glück hatte ich einen Raum zur Verfügung. Dort konnte ich die Kiste deponieren und jeweils nur die Dinge rausgeben, die ich gerade für richtig hielt.





Fotos: Dirk Schneider

Es gibt Dinge, die sind auf der ganzen Welt gleich

So stellte ich mich also hin. Mitten auf den Dorfplatz von Chopalwor. Schnell war ich von rund 50 neugierigen Kindern und Erwachsenen umringt. Rasch stellte ich fest: Es gibt Dinge, die sind auf der ganzen Welt gleich! Strahlende Augen, vor lauter Konzentration rausgestreckte Zungen. Anderes ist anders als bei uns. Die Kinder scheinen früh gelernt zu haben, dass es sich kaum lohnt, ein Geschrei zu machen. Dass es sich kaum lohnt, sich für etwas einzusetzen. Der Erfolg bleibt wohl oft aus. Es war unglaublich zu sehen, was im Verlauf dieses Nachmittags geschah. Gesichter, die sich öffnen. Menschen, die wieder einmal die Erfahrung machen, dass es sich lohnt, dranzubleiben, nicht locker zu lassen. Dass sie was können. Etwas, was anfangs unmöglich und magisch erschien. Besonders beeindruckte mich die Aussage eines Vaters, der fleissig mitgespielt und den ganzen Nachmittag beobachtet hatte, was so geschieht: »They've learnt a lot this afternoon. First of all, they've learnt to trust themselves.« – »Sie haben viel gelernt heute Nachmittag. Vor allem haben sie gelernt, sich selbst zu vertrauen.« Ich glaube, besser kann man nicht durchschauen, was Spielen bewirken kann.

Ich habe viel gelernt

Aber auch ich habe gelernt: Vielleicht könnten wir »Westler« mit Spiel mehr tun, als mit unzähligen anderen so gut gemeinten Einsätzen? Weil beim Spielen kein Machtgefälle entsteht. Weil es eigene Ressourcen wecken kann. Und nicht zuletzt, weil es einfach Freude macht! £

Suzie Badenhorst

Suzie Badenhorst ist Sozialdiakonin, Katechetin sowie Spielpädagogin (SPS 27) und lebt in Unterägeri (ZG).

Spiel des Jahres 2014

Übersicht Gewinner Spiele des Jahres 2014			
	Spiel des Jahres	Kinderspiel des Jahres	Kennerspiel des Jahres
Gewinner	Camel Up Ab 8 Jahren Einstieg: ++ 2-8 Spieler ca. 30 Min.	Geister, Geister, Schatzsuchmeister! Ab 7 Jahren Einstieg: +++ 2-4 Spieler, ca. 30 Min.	Istanbul Ab 10 Jahren Einstieg: +++ 2-5 Spieler ca. 60 Min.
Nominierungsliste	1. Splendor (ab 10 J. / Einstieg: + / 2-4 Spieler / ca. 30 Min.) 2. Concept (ab 10 J. / Einstieg: ++ / 4-12 Spieler / ca. 40 Min.)	1. Richard Ritterschlag (ab 5 J. / Einstieg: ++ / 2-4 Spieler, ca. 10 Min.) 2. Flizz & Miez (ab 6 J. / Einstieg: ++ / 2-4 Spieler / ca. 15 Min.)	1. Concordia (ab 12 J. / Einstieg: +++ / 2-5 Spieler, ca. 90 Min.) 2. Rokoko (ab 12 J. / Einstieg: ++++ / 2-5 Spieler / ca. 120 Min.)
Empfehlungsliste	Voll Schaf, SOS Titanic (siehe auch Spielbesprechung in dieser Ausgabe), Love Letter, Potato Man, Sanssouci	Welches Tier bin ich? Game over, Gruselrunde zur Geisterstunde, Speed Cups, Zieh Leine Flynn! Oh Schreck, der Speck fliegt weg! Feuerdrachen	Guildhall, Amerigo, Russian Railroads, Blood Bound
Einstieg: + = schnell erfasst ++ = übliche Anforderung ++ = anspruchsvoll ++++ = besonders anspruchsvoll			

SDSK-Events »Testspiel des Jahres«

In Krattigen und Appenzell fanden in diesem Sommer mit Unterstützung des SDSK erfolgreiche Events »Testspiel des Jahres« statt.

Über 50 Spielbegeisterte fanden sich insgesamt zusammen, um die nominierten und inzwischen auch prämierten Spiele zu spielen. Den Initiantinnen dieser Events, *Evelyne Liechti* aus Krattigen und *Simona*

Anstett aus Appenzell sei an dieser Stelle herzlich gedankt. (lb)

Auch im Jahr 2015 werden wiederum Events geplant. Gesucht sind weitere Spielerinnen und Spieler, die in ihrer Region einen Event zum Spiel des Jahres durchführen möchten. Kontakt: info@sdk.ch.

Leitartikel: Coaching – ein paar Grundlagen

Coaching hat die erfolgreiche Bewältigung von Aufgaben und Herausforderungen, die Erweiterung des Handlungsspektrums und die persönliche Reflexion zum Ziel. (Quelle: Bso Berufsverband für Coaching, Supervision und Organisationsberatung). Der Begriff Coaching stammt aus dem Englischen, to coach = trainieren, betreuen. Die Bezeichnung Coaching ist nicht geschützt und wird vielfältig eingesetzt.

Coaching richtet sich an Einzelpersonen, Gruppen oder Teams. Sie werden als »Coachee« bezeichnet. Bekannt ist Coaching besonders aus dem Sport, wie auch aus dem Arbeits- und Managementbereich, vermehrt auch aus dem Gesundheitsbereich.

Coaching wird aufgaben-, personen- oder prozessorientiert gestaltet. Es geht immer darum die Coachees zu befähigen eine bestimmte Aufgabe bewältigen zu können. Die Aufgaben können selbstgewählt oder von einem Auftraggeber bestimmt sein. So kann ein Unternehmen seine Mitarbeitenden / ein Team ins Coaching schicken um ihre Leistungen zu verbessern oder um sie auf eine Veränderung im Unternehmen auszurichten. Entscheidende Inhalte werden

dann Rollen und Auftragsklärungen sein, die Definition von Handlungsspielräumen und diese zu gestalten.

Im selbstgewählten Coaching geht es stark darum die gewählte Thematik selbständig zu verändern. In sich nach Lösungen zu verändern und diese umzusetzen. Hier kann auch

Im selbstgewählten Coaching geht es darum die gewählte Thematik selbständig zu verändern.

am besten die Unterscheidung zur Beratung gemacht werden. Wenn ich eine Beratung besuche, konsultiere ich eine Fachperson, von deren Wissen, Erfahrung und Tätigkeit ich profitieren will. Ich erhalte Tipps und Handlungsansätze, die ich prüfe und wenn für stimmig empfunden, übernehmen kann. Im Coaching werden mehr von innen heraus gemeinsam Lösungen entwickelt. Es wird Raum geschaffen Neues auszuprobieren. Dieses Neue entsteht aus der Gruppe oder der Person im Coaching.

Die Methoden, welche im Coaching zum Einsatz kommen, sind äusserst vielseitig. Wir konnten drei Autoren gewinnen, die aus ihrem Berufsalltag einen Bezug zum Spiel herstellen.

Viel Vergnügen bei der Lektüre. (ar) £



Spielen im Coaching bringt Mehrwert

Text: YVONNE BRÜTSCH

Spiel und Coaching lassen sich vielfältig miteinander verbinden. Der geschützte Rahmen des Coachings gibt die Möglichkeit zu experimentieren – in Gedanken, im Gespräch oder in Rollenspielen. Indem Coachees ausprobieren, in eine andere Haut schlüpfen, mit ihrer Haltung spielen, erfahren sie, wie sich eine Veränderung auf sie und ihr Umfeld auswirken könnte. Eine spielerische Haltung öffnet den Raum für neue Erfahrungen und für neue Verhaltensweisen. Ohne Erfolgsdruck, offen und neugierig Neues zu erproben, macht den Coachees meistens Freude.



Spielerische Werkzeuge

Werkzeuge, die ähnlich wie Spiele aufgebaut sind, erzeugen sehr rasch eine lockere Stimmung – es wird gelacht und gewitzelt. In der Teamentwicklung, wenn sich ein Team besser kennenlernen möchte, setze ich gerne »Personality Poker« ein. Das Spiel besteht aus 230 verschiedenen Karten, auf denen Eigenschaftswörter stehen wie »beharrlich«, »einfallsreich«, »gefühlbetont«, »unternehmungslustig«. Negative

Eigenschaftswörter, wie »blöd«, langweilig«, »schlecht« oder ähnlich, kommen nicht vor. Zu Beginn ziehen alle Mitspielenden ihre Handkarten. Danach zieht die Person, die an der Reihe ist, eine Karte aus dem Stapel und entscheidet sich, welche ihrer Karten am wenigsten zu ihr passt und wem sie diese weitergeben möchte. Sie übergibt die Karte mit einer Rückmeldung in Form von bitte »beibehalten«, »mehr davon« oder »weniger davon«.

Vereinfachen und vertiefen

Diese Art von Feedback ist in der Teamentwicklung auch ohne den Einsatz eines Kartenspiels üblich. Doch sich spielend Rückmeldung zu geben, vereinfacht und vertieft die Auseinandersetzung. Vordergründig handelt es sich um ein Spiel, in dem Regeln einen klaren Rahmen abstecken. Sowohl das Spielerische als auch der klare Rahmen erleichtern das Feedback-Geben. Im Hintergrund werden neben den persönlichen Rückmeldungen zusätzlich Teamdynamiken sichtbar: Getrauen sich die Spielenden »mehr« oder »weniger« einer

Verhaltensweise zu wünschen oder übergeben sie jede Karte mit der Bitte, die jeweilige Verhaltensweise sei »beizubehalten«? Gibt es Eigenschaften, wie beispielsweise »machtvoll«, die man niemandem übergeben, aber auch nicht selber behalten möchte? Werden Eigenschaften unterschiedlich verstanden oder bewertet? Wie gehen die Teammitglieder damit um, dass

**Sich spielend
Rückmeldung
zu geben,
vereinfacht
die Auseinander-
setzung**

nicht alle gleich viele Rückmeldungen erhalten?

Das »Feedback-Geben«

Spielend erschafft das Team für jedes Mitglied ein Fremd- und ein Selbstbild, diese

Es gibt unzählige Spielformen, um Coachingprozesse anzuregen.

bilden den Ausgangspunkt für die weitere Auseinandersetzung. Das Team tauscht sich aus, indem alle einzeln zu ihrem Fremd- und Selbstbild Stellung nehmen. Es klärt Fragen, bespricht unterschiedliche Wahrnehmungen und verbindet seine Erkenntnisse mit dem Arbeitsalltag. Das Team stellt sich schliesslich die Frage, ob es Bedarf an weiterer Klärung oder an Veränderung und Weiterentwicklung gibt.

Neben dem Personality Poker gibt es zahlreiche Möglichkeiten spielerische Elemente ins Coaching einzubauen und es gibt unzählige Spielformen, die genutzt werden können, um Coachingprozesse anzuregen und zu vertiefen. Wenn sie sorgfältig und überlegt eingesetzt werden, bieten sie auf jeden Fall einen Mehrwert. **£**

Spielempfehlung:

»PERSONALITY POKER«

Hugentobler, Sabine, Oetli, Bernhard, Ruckstuhl, Doris (2002): Personality Poker. Ein spielerisches Werkzeug für die Entwicklung von Teams, Gruppen und Individuen. Huber Verlag, Bern.

Yvonne Brütsch

Yvonne Brütsch arbeitet als selbständige Coach, Organisationsberaterin und Mediatorin in Burgdorf (BE).

Kontakt: info@yvonne-bruetsch.ch

Web: www.yvonne-bruetsch.ch

**Hier könnte
Dein Inserat
stehen!**

Kontakt: spielinfo@sdk.ch

Einzelcoaching



Text: EDITH AMMACHER

*Gang i Wald, id Bärigen ueche,
dert finsch wieder Wäg und Stäg!«*

Diese Zeile aus dem bekannten Jodellied von Jakob Ummel »so chumt's guet,« hat sich in meinem Leben schon so oft bewahrheitet. Er motiviert mich meine Herausforderungen als Lernschritte und Spielraum zu sehen und zu nutzen.

Und darum arbeite ich als Coach und Elternkursleiterin gerne mit und in der Natur und teile meine Erfahrungen gerne mit Gleichgesinnten. Ich biete Einzelpersonen und Gruppen mit Hilfe der BeWEGung in der Natur eine bewusste und kraftvolle Auszeit in Form eines »GEH-spräch's« aus dem oft stressigen Alltag an.

Ein Coaching muss nicht immer in einem Raum oder an einem Tisch stattfinden, denn

ein Coaching ist nachhaltiger, wenn die Klienten mit körperlicher Bewegung, Bewegung in ihr Inneres bringen. Wie der Name schon sagt: Während einem »Gespräch beim Gehen« in der wunderbaren und einmaligen Natur von Grindelwald, entdecken meine Teilnehmer/innen diese als kostbare Krafttankstelle für Herz und Seele.

Während einem einfachen und leichten Spaziergang von ca. 2 Stunden im Wald, arbeite ich mit inspirierenden, meditativen und vor allem spielerischen Methoden. Daraus sammeln meine Klienten kraftvolle Selbsterfahrungen und führen im wahrsten

Coaching ist nachhaltiger, wenn die Klienten mit körperlicher Bewegung, Bewegung in ihr Inneres bringen.

Sinne des Wortes »Bäumige GEH-sprache«.

So schlagen wir vier Fliegen auf einen Streich! Einerseits haben wir die Bewegung, andererseits die frische Luft in der fast unberührten Natur, drittens genießen



wir die schönen und lehrreichen Eindrücke und viertens entdecken die Klienten persönliche Erkenntnisse im Coaching-Gespräch.

Mein Ziel als Coach ist es, mit meinen Klienten ihr einzigartiges Potenzial und die Weisheit ihres Herzens zu entdecken und zu entwickeln. Das steigert die Lebensqualität. Mit grosser Begeisterung und mit viel Herzblut begleite ich meine Klienten auf einer kurzen Wegstrecke und inspiriere und motiviere sie, ihre Alltagssituationen zu meistern. Am Anfang des »Bäumigen GEH-sprach's« nutze ich oft und immer wieder gerne das JOJO. Es hilft uns spielerisch und mit Leichtigkeit in Beziehung zum Thema des Klienten zu kommen. Wir entwickeln gemeinsam die Werte, für welche die

Das Jojo hilft, spielerisch in Beziehung zum Thema des Klienten zu kommen.

Wir entwickeln gemeinsam die Werte, für welche die

Schnur steht. Die Hand ist nämlich Stellvertreter für den Klienten, das JOJO steht für das mitgebrachte Thema und die Schnur ist die Verbindung oder die Brücke zwischen Klient und Thema. Da wir das JOJO nicht wie üblich von oben nach unten starten, sondern es zuerst öffnen und so das Spiel beginnen, ist auch die Art und Weise der Technik, das Timing und das Handeln in Bezug auf das gestellte

So schlage ich vier Fliegen auf einen Streich.

Coaching-Thema sehr aussagekräftig. Und das Schönste an der Geschichte ist, dass ein so einfaches Spielzeug uns so kostbare Erkenntnisse erleb- und sichtbar machen kann! Es ist immer wieder eindrücklich, was sich mit der Arbeit des JOJO's zeigen darf und welche kraftvollen Erkenntnisse entdeckt werden. Eine Frau hat so einmal selber erkannt, dass sie in der Beziehung zu ihrem Ehemann – vor allem in Konfliktsituationen – gerne davon läuft. Sie hat mit diesem schlichten JOJO-Beispiel erkannt, dass weglassen keine Lösung bringen kann. Sie hat sich fest vorgenommen, dass sie das ab sofort ändern will und sie hat noch am selben Abend den ersten Schritt umgesetzt. Feedback einer Teilnehmerin:

»Du hast deinen Erfahrungs- und Methodenrucksack mitgenommen, hast ihn geöffnet und mit uns geteilt! Du hattest ein offenes Herz, ein offenes Ohr, einen offenen Geist für unsere Anliegen, Sorgen, und Fragen (...).« **E**

Edith Ammacher

Als Mutter, dipl. Mental-/Wandercoach sowie als Elternkursleiterin (Starke Eltern – starke Kinder®) liegt ihr der Erlebnisraum Natur besonders am Herzen. Dieser unterstützt uns Menschen, die eigenen inneren Schätze zu erkennen, darauf zu vertrauen und sie in den Alltag zu integrieren. Edith Ammacher lebt in Burglauenen

Zur Liaison TheaterSpiel und Coaching



Text: HANSPETER UTZ

»Alle, die sich für Vorgänge in der natürlichen Welt interessieren, hätten grössten Gewinn, wenn sie die Theaterverhältnisse einer Untersuchung unterzögen«.

sagt Peter Brook in seinem Klassiker »Der leere Raum«, Berlin, 11. Auflage 2014.

Sie sähen dann im Probe- und Veränderungsraum ein definiertes Wollen und eine Verbindlichkeit der Führung

und aller Beteiligten und dass Wertschätzung, Neugierde und Vertrauen ebenso geübt werden wie die Produktion (Prozess und Ergebnis). Sie sähen das konkrete und ernsthafte Ringen mit all seinen Durchbrüchen und Missverständnissen.

Prozesse in Abhängigkeit

Wie im Theater sind im Coaching die verschiedensten Prozessebenen immer auch Reflexionsebenen, begonnen mit den ersten Ideen und den Zielgesprächen bis hin zu einem Sichtbarmachungs- und Dokumentationsprozess (»Auftritt«).

Die gegenseitige Abhängigkeit aller Beteiligten – also auch die der Coachingperson – wird offensichtlich, es begegnen sich wirk-

liche Menschen. Was zählt, ist nicht Status, sondern Idee und Tun in Verantwortung, im Antwort geben. Da ist es wichtig, dass die Coachs in der Prozessleitung in der Lage sind, alles was passiert als Angebot anzunehmen, mutig den Konflikt zu verstärken und vorzuleben, wie mit Nichtwissen und Fehlern umgegangen werden kann. Die Prozessleitung muss zeigen, dass sie selber die Beratungssituation als Moment ihres Lernens nimmt, um unmittelbare Lösungen zu finden.

Probieren und Rätseln

Ausbildung und Praxis des Theaters richtet sich auf das Unsichtbare, auf das Zwischen-den-Zeilen-Liegende, auf die Qualität des Zusammentreffens von Bewegung, Ausdruck und Text im Kontext der Umgebung, der Wünsche, Ziele und Strategien der Handelnden, die versuchen in ihre Welt einzugreifen und auf die die Welt immer auch zugreift. Das Theater ist sich der Konstruktion der Wirklichkeit jederzeit bewusst und

Das Theater ist sich der Konstruktion der Wirklichkeit jederzeit bewusst.

Neue im Tun suchen bis es stimmt, sind die Grundlagen: Ausbildung und Praxis des Theaters bringen für das Coaching hervorragende Fertigkeiten.

So ist es nicht erstaunlich, dass es eine Liaison zwischen Coaching und Theater gibt, die sich in »Theatertools« - von Rollen-

spiel, Theatermetapher, Aufstellungs- und Statuenarbeit bis Unternehmenstheater - zeigt.

Grenzen

Die Theater- und Spielanalogie führt insofern in die Irre als dass Rollenhandeln in der Arbeitswelt nicht verstanden werden kann als eine wohlkonzipierte, überschaubare, in sich abgeschlossene Dramaturgie, die nach klaren Regeln funktioniert und deren Abmachungen allen Beteiligten klar und einsichtig ist. Das Arrangement des Lebens macht nicht einfach mit, was vorher theoretisch begründet oder im (Rollen)Spiel erkannt wird. Das braucht für den Einsatz von Theater im Coaching viel Verantwortung, denn der Spass am Spiel gepaart mit der Vernünftigkeit des Verhaltens im Spiel hat auch den eigentümlichen Effekt, dass geglaubt werden kann, die Me-

Rollenhandeln in der Arbeitswelt ist keine überschaubare in sich abgeschlossene Dramaturgie.



male sozialen Handelns seien ein Regelkonsens in Selbstbestimmung. Die Einsichtigkeit der Ziele und herrschaftsfreie Kommunikation sind aber nicht möglich, ohne dass betriebliche und gesellschaftliche Strukturen überhaupt in den Blick kommen. In der Reduktion der Komplexität aber kann die unmittelbare Theaterpraxis im Coaching eben auch einzig Lösungen vorschlagen, die Tauglichkeit und die Nachhaltigkeit des Erarbeiteten zeigt sich in der Komplexität des Alltags.

Möglichkeiten

Die Erfahrung zeigt, dass die Untersuchung der Theaterverhältnisse für das Coaching Hinweise auf wirkungsvolle Möglichkeiten

Es geht um die Differenz zwischen idealtypischer Konstruktion und den verschiedenen Wirklichkeiten.

oder um (Vorbehalte der) »Logik«, sondern um die Differenz zwischen idealtypischer Konstruktion und den verschiedenen Wirklichkeiten. Diskussion, Forschung, Entspannung, aber auch Schweigen, Disziplin und äusserste Konzentration folgen einander. Das braucht von allen Beteiligten: Verantwortung, Mut und Vertrauen. Das Coaching lebt dies vor. Pluralitäts- und Kommunikationsfähigkeit werden ausgebildet, Meinungen, Handlungen und Entschiede provoziert.

ergeben, wenn ein wirklicher Probe-/Veränderungsraum geschaffen werden kann, in dem Bedingungen und Situationen neu gedacht und öffentlich beredet werden, subjektiv, plural und verständlich. In diesem Raum geht es nicht um die »Wahrheit«,

Voraussetzungen für das Gelingen

Die KundInnen als LeiterInnen und ExpertInnen ihrer Sache wissen was sie wollen.

Das Coaching ist Begleitung und hält Verwirrung,

Schmerz, Angst, Neugierde, Spannung, Liebesverlust usw. (gerade auch das lehrt Ausbildung und künstlerische Praxis des Theaters) und die KundInnenhaltung:

»Bring mir Lösungen« aus.

Gearbeitet wird im Respekt vor Tatsachen und verzichtet wird auf Phantasie.

Die Vorstellungskraft dient dazu, sich Sichtweisen anderer vorzustellen und nach Variationen und Möglichkeiten zu forschen.

Gearbeitet wird in Bruchstücken, im Blick die Absicht, das Ganze.

Nichts muss hingenommen werden, nur weil man sich an es gewöhnt hat. Man lernt die Sozialabhängigkeit und gleichzeitig die Wandelbarkeit der selbst geschaffenen Wertmuster kennen. Was wir für normal und wahrscheinlich halten, z. B. gelingende Kommunikation, ist dann eher nicht alltäglich und hochgradig voraussetzungsvoll.

Nichts muss hingenommen werden, nur weil man sich an es gewöhnt hat.



Das momentane Begreifen von Zusammenhängen und deren Verstehensbemühungen führen zu Handlungen, die wiederum Hinweise geben auf den Stand des Verstehens.

Zusammenspiel und Entgegenspiel

Gleichzeitig ist mit dem Vorgang der Dekonstruktion ein Vorgang der Konstruktion angesagt:

Lernprozesse müssen selbst produziert werden.

Lernprozesse müssen selbst produziert werden erfahren als Unsicherheit, als Widerspruch. Hier liegt die Stärke des Theaters, des Spiels: Gerechnet wird

mit der Eigensinnigkeit von Mensch und System, Widersprüche werden als Bewegungsform von Lernen angenommen. Alle Beteiligten werden als mündige Subjekte

betrachtet, die lern- und veränderungsmotiviert sind, wenn dem nicht vorherrschende dysfunktionale Strukturen entgegenstehen. Es geht um Teilnehmen und Integrieren, um Selbststeuerung. Steuern heisst: Zusammenspiel und Entgegenspiel.

Demut und Schlichtheit

KeinE ManagerIn, keinE Coach, keinE RegisseurIn weiss, wie sich die organisations-spezifischen Operationen bilden, verknüpfen, verändern und reproduzieren.

Die einzige Chance ist Beobachten und Kommunizieren, beides sehr voraussetzungs-volle Tätigkeiten (z.B. können wir nur Sprechen wo wir Worte kennen; nicht sehen, was der Blickwinkel verdeckt. Der im Spiel und im Theater geschulte, externe Blick sei hier besonders empfohlen).

Brisante Situationen sollen anregen

Eine Vergrößerung der Handlungsmöglichkeiten kann systematisiert und sichtbar gemacht, ein Prozessglossar gibt Auskunft über die gemeinsame Füllung der Worte.

Und dann, nach Arbeit und Zweifel, nach Beobachten und Verwerfen zeigt sich im Parallelprozess von Theater und Coaching das Neue, meist ganz einfach und schlicht. Alle Beteiligten wissen dann, dass sie nicht mehr am gleichen Ort wie vorher sind:

Alle Beteiligten wissen dann, dass sie nicht mehr am gleichen Ort wie vorher sind.





- In der Bildungs-Organisation A bringt die sprachliche Klärung – was ist Handeln, Agieren, was ist Ausführen, Reagieren und wer sind unsere Kunden und was heisst Kundenorientierung und in welchem Verhältnis stehen die Begriffe zueinander – eine neue Aufbauorganisation, neue Aufgaben und Kompetenzen, ein neues Selbstverständnis, weniger unerwünschtes und unangepasstes Verhalten generell.
- Die Sozialprofit-Organisation B mit respektablem Fachwissen der Mitarbeitenden beobachtet bei steigend nachgefragten Dienstleistungen steigende KundInnenreklamationen und abnehmende Kooperationen. Jeden Montag findet in der erweiterten Leitungssitzung eine Besprechung statt zum einzigen Thema: »Was konnte letzte Woche und was wird diese Woche beitragen um die Situation zu verbessern«. Jeder sinnvoll erscheinende Versuch wird sofort ausprobiert. Die Organisation erholt sich schnell und die neu konzipierten Abläufe, Umgangsregeln und Angebote erhalten Beachtung auch in der Fachwelt.
- Die Profit-Organisation C klärt die Führungs- und Besitzernachfolge. Der Prozess moduliert den Auftrag und führt weg von der Frage nach den Anforderungen an die ideale Nachfolge hin zu einer veränderten Angebotspalette. Es wird ein Team von Nachfolgern aus den eigenen Reihen gefunden und die Aufbauorganisation neu gelegt. Aussenstehende Fachkräfte verschiedenster Couleur werden in den neuen Verwaltungsrat berufen. £

(Fotos: Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors.)

Hanspeter Utz

H. Utz ist Master of Science in Organizational Development, Organisationsberater, Supervisor und Coach BSO, Studiengangsleiter an der Hochschule für Soziale Arbeit Wallis in Siders, Lehrsupervisor, Trainer und Theaterpädagoge BuT, mit einer langen Erfahrung als leitender Künstler. Seit 18 Jahren arbeitet er in der eigenen Firma brisanz.org - Beratung und Weiterbildung für Organisationen, Teams und Führungspersonen.

Kontakt: hanspeter.utz@brisanz.org
Web: www.brisanz.org und
www.theater-ararat.ch.

Das Scheitern ist absehbar – Kritik am Lehrplan 21

Lehrplan 21

Die letzte Ausgabe des Spielinfo war dem Thema Lebenskompetenzen gewidmet.

In diesem Zusammenhang haben wir auch über den Lehrplan 21 kurz berichtet.

Rund um den neuen Lehrplan wurde in der Zwischenzeit auf ver-

schiedenen Ebenen heftig diskutiert. Das Medienecho ist gross – so gross, wie es die Bedeutung des Lehrplan verdient. Wir sind sicher, einige von Euch Lesern haben die Diskussionen interessiert verfolgt.

Nachstehend eine kurze Übersicht über die Hauptkritikpunkte des neuen Lehrplans.

Text: MIRJAM GRUNDER

Der Lehrplan 21 der Schweizerischen Erziehungsdirektorenkonferenz (EDK) erstreckt sich über 550 Seiten und umfasst 4753 eingeforderte Kompetenzen: Momentan befindet sich das »monumentale Regelwerk« (Keller, 2014, p. 34) in der Überarbeitung. Ein guter Moment, um einen Blick auf wesentliche Kritikpunkte am Lehrplan 21 zu werfen, wie sie von Walter Herzog, Professor für Erziehungswissenschaft an der Universität Bern im Rahmen eines Kurzreferates am Ausbildungsplenum der PH Luzern vom 7. Januar 2014 geäussert wurden.

- Dem Lehrplan 21 als einem »behördlich in die Welt gesetzten Dokument« (ebd., p. 2) fehlt die politische Legitimation. Ein öffentlicher Diskurs über Sinn und Zweck unserer Schulen hat nicht stattgefunden.

- Der Lehrplan 21 vermischt Zuständigkeiten. Als bildungspolitisches Dokument sollte er offen formuliert sein und lediglich die Richtung vorgeben. Tatsache ist jedoch, dass es ausdrückliches Ziel des Lehrplans 21 ist, didaktische Funktionen zu übernehmen. Somit versucht die Politik, bis auf die Unterrichtsebene durchzusteuern, was zu einer Entmündigung der Lehrpersonen und zu einer Deprofessionalisierung des Lehrerberufs führt.
- Was im Lehrplan 21 unter Kompetenz und Kompetenzorientierung verstanden wird, ist unklar. Es fehlt dem Lehrplan 21 an einer theoretischen Grundlage.
- Die zu lehrenden Inhalte sollen gemäss Lehrplan 21 danach ausgesucht werden, ob sich an ihnen eine formale Kompetenz schulen lässt. Dabei ist es

jedoch weder möglich noch sinnvoll, »schulisches Wissen so zu präparieren, dass es immer einem Können untergeordnet ist« (ebd., p. 5).

- Durch die Ausweitung des Kompetenzbegriffs in den Bereich der Persönlichkeit wird der Erziehungsauftrag der Schule in einem unbegründeten und unverhältnismässigen Mass ausgeweitet. Der Eingriff in die Persönlichkeit der Schüler/-innen und die Ausbildung wahlloser Dispositionen nicht-kognitiver Art kann nicht Aufgabe der Schule sein.
- Der Lehrplan 21 suggeriert, dass es sich bei Kompetenzen um etwas Anschauliches und direkt Beschreibbares handle. Dabei wird ignoriert, dass Kompetenzen keine empirischen Phänomene, sondern hypothetische, theoretische Konstrukte darstellen.
- Hinter der Fokussierung auf Kompetenzen im Lehrplan 21 steht in Wahrheit das Ziel der Messung von Performanz und damit der Paradigmenwechsel zur Outputorientierung sowie damit einhergehend die Einführung von Leistungsstandards, Rankings und Bildungsmonitoring.

In der aktuellen Überarbeitung des Lehrplan 21 werden kritische Stimmen wie diejenige von Prof. Herzog jedoch nicht einbezogen. Dies könnte dazu führen, dass sich dessen Vermutung bewahrheitet, nämlich dass der Lehrplan 21 an der Umsetzung scheitern wird. Es bleibt zu hoffen, dass die Schwierigkeiten mit dem Lehrplan 21 dem Anliegen der Initiant/-innen des Memorandums »Stopp der Reformhektik im Bildungswesen« Gehör verschaffen und dies, bevor die nächste 6 Millionen schwere Schulreform in Angriff genommen wird. **£**

Quellen:

Peter Keller, Akademisches Monstrum. In Weltwoche Nr. 9.14

<http://www.lehrplanforschung.ch/wp-content/uploads/2013/07/HERZOG-Kritik-Lehrplan-21-korr1.pdf>

<http://bazonline.ch/basel/stadt/Massive-Kritik-am-Lehrplan-21/story/27466828>

<http://www.bernerzeitung.ch/region/kanton-bern/Die-Korrekturen-sind-bloss-Kosmetik/story/10216267>

Mirjam Grunder

Mirjam Grunder ist Masterstudentin in Erziehungswissenschaften an der Uni Bern.
Mail: mirjam.grunder@students.unibe.ch

*»Die Zukunft wird spannend
und wir sind ein Teil davon.
Also sollten wir lernen, mit
dem Zeitstrom zu schwimmen.«*



Urs Löffel

Tierpfleger, Kulturschaffender und Spielpädagoge (SPS 26)

Spielpädagoge?

Die Seite des Kolumnisten (eigentlich finde ich mich selbst dazu überhaupt nicht qualifiziert) kommt in diesem Heft mager daher.

Schwach. Ja, natürlich. Aber ich kann euch versichern, dass ich mir seitenweise Notizen für eine lesenswerte Kolumne gekritzelt habe, alles immer wieder verworfen habe und so auf keinen »grünen Zweig« komme. Zu viele Fragen liegen mir momentan immer wieder quer und lassen den Gedankenfluss stocken oder in neue Richtungen fließen.

Ich glaube, und dies soll nicht als Entschuldigung gelten, oder höchstens ein bisschen, die Überlegungen, welche ich mir zum »Wie weiter mit dem SDSK« drehe und wende, tragen ihren Beitrag zum Nichtgelingen einer flotten Kolumne bei.

Spielpädagoge werden war mein Ziel. Mit dieser Ausbildung Kinder coachen und damit einen Beitrag zur »Gesundheit« unserer Gesellschaft leisten, war, ist und bleibt meine Hoffnung. Dass Träume eher in Erfüllung gehen, wenn man nicht auf sie wartet, sondern wenn man ihnen aktiv auf die Sprünge hilft, ist mir klar. Das tue ich.

Was mir bei meinen Versuchen »das Kulturgut Spiel unter die Leute zu bringen« nicht selten auffällt ist, dass der Glaube und

das Wissen an und über die vielseitig förderliche Funktion des Spiels nicht erkannt werden. Daraus folgt, dass der »Beruf« des Spielpädagogen – mal überspitzt ausgedrückt – null Bekanntheit hat, mit einem Spielanimateur gleichgesetzt oder überhaupt nicht gedeutet wird. Ich frage mich dann selbst: Muss mich das Erstaunen? Die Ausbildung zum Spielpädagogen wird ja selbst an ganz oberster Stelle, beim Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation, schlicht nicht anerkannt.

Das ist unbedingt Handlungsbedarf angesagt, denke ich. Unbedingt!

Irgendwie kann es doch nicht sein, dass sobald einer sich als Coach ausgibt und mit spielerischen Mitteln bei seinen Kunden Kompetenzen stärkt und strategisches Verhalten schult, gesellschaftlich gesehen mehr Akzeptanz genießt als einer, der dasselbe als Spielpädagoge vollbringt. Seltsam, zumal beide Bezeichnungen, sowohl Coach und Spielpädagoge laut Wikipedia nicht geschützte Begriffe sind und somit theoretisch von jedem »Möchtegern« verwendet werden dürfen.

Das wirft Fragen auf; zumindest bei mir (und »versaut« eine saubere Kolumne):

Tja, wie bringen wir die Spielpädagogik in ein standesgerechtes Licht?

Wie verleihen wir dem gepflegten Spiel in der Öffentlichkeit mehr Gewicht?

Was muss geändert werden, dass der Beruf zum offiziellen Beruf mit staatlich anerkanntem Diplom wird?

Hilft es der Sache, wenn Spielpädagogen spezifisch auf persönliche Fachbereiche ausgebildet werden und nicht »nur« mehr »allgemeine Spielpädagogen« sind?

Ist es ein realistisches Ziel »Spiel« als fixes Schulfach zu fordern? Wie könnte das unsere Welt verändern?

Verzeiht mir diese Kolumne und helft mit, spielerisch viel Positives zu schaffen.

Mit Spielen Denkroutinen überwinden – Games im Unternehmenskontext



Gamification ist derzeit in aller Munde. Gemäss dem Marktforschungsinstitut Gartner werden 2015 weltweit mehr als die Hälfte der Unternehmen spielerische Elemente verwenden, um Innovationen anzustossen. Darjan Hil, wissenschaftlicher Mitarbeiter der FHNW erklärt, in welchen Bereichen KMU Games nutzbringend einsetzen können.

Interview: NATHALIE BAUMANN

Darjan Hil, Sie entwickeln derzeit ein Spiel, das fachübergreifend an Hochschulen angewendet werden kann. Nehmen wir kleine und mittlere Unternehmen: Wie können KMU von Games profitieren?

Darjan Hil: Wenn wir annehmen, dass Spielen eine Grundeigenschaft des Menschen

ist, können wir daraus ableiten, dass Spiele universell einsetzbar sind. Sie können in Situationen des Lebens oder im Unternehmensalltag auflockernd und bereichernd wirken. Dabei stellt sich allerdings die Frage, ob ein Mensch – oder spezifischer: ein angestellter Mensch – immer spielen will. Kinder spielen auch nur unter bestimmten Bedingungen und für eine bestimmte Zeit. Ich würde daher behaupten, dass Spiele in Unternehmen besonders gut geeignet sind in Situationen, in denen es um die Überwindung von Routinen geht.

Können Sie ein konkretes Beispiel nennen?

DH: Das können Lernsituationen im Unternehmen sein. Wenn Mitarbeitende zum Beispiel auf unkonventionelle Weise zum Lernen motiviert werden sollen. So könnte man zum Beispiel auf eine humorvolle Art die Tätigkeitsbereiche der anderen Abteilungen im Unternehmen kennenlernen. Das

zweite grosse Einsatzgebiet im Unternehmenskontext sind Situationen, wo Andersdenken, Querdenken gefragt sind. Dort geht es darum, die Mitarbeitenden mittels neuer Impulse dazu zu animieren, aus ihren gewohnten Denkmustern auszubrechen.

Welche Komponenten müsste ein Online-Spiel, das zum Beispiel zur Innovationsfindung eingesetzt wird, aufweisen?

DH: Eine Applikation zur Innovationsfindung müsste in erster Linie den Ideengenerierungsprozess anregen. Eine weitere zentrale Komponente ist das Design. Dieses sollte sich von anderen Spielen abheben.



Spiele, die in Bezug auf die Ästhetik nicht das gewisse Etwas haben, überzeugen heute nicht mehr. Die Gesellschaft hat sich an modernes Design gewöhnt. Ein Online-Spiel sollte zudem die bekannten Games-Komponenten wie Points, Leaderboards (Ranglisten) und Badges (Abzeichen) enthalten. Durch ausgeklügelte Auswertungsmethoden ist es möglich, das Nutzerverhalten zu studieren. Die Applikation soll dazu da sein, die intrinsische Motivation der Nutzenden zu stützen. Nur wenn alle etwas davon haben, kann der Innovationsfindungsprozess nachhaltig gestaltet werden.

Nun gibt es auch Leute, die diesbezüglich kritisch sind. Vor allem, wenn Daten gesammelt, verglichen und abgespeichert werden. Das tut ein Online-Spiel in der Regel. Wie kann ein Unternehmen damit umgehen?

DH: Ein Unternehmen und jede(r) Spielende könnte von der Datensammlung profitieren. Auf Fakten basierende Analysen und Auswertungen können grosse Optimierungsmöglichkeiten und Potenziale aufzeigen. Im Rahmen unseres Projekts beschäftigen wir uns derzeit intensiv mit der Visualisierung und Auswertung des Nutzungsverhaltens von unserem Spielsystem.

Solange diese Daten offen stehen, haben alle einen Nutzen davon. Das Thema OpenData wird früher oder später auch in der Spielindustrie ankommen.

Können bereits Leute, die Spiele entwickeln, hier Grenzen setzen, Grenzen technischer Natur?

DH: Ich glaube nicht an Grenzen respektive dass sich der Fortschritt bremsen lässt. Die Zukunft wird spannend und wir sind ein Teil davon. Also sollten wir lernen, mit dem Zeitstrom zu schwimmen. £

Quelle: Fachhochschule Nordwestschweiz www.fhnw.ch. Darjan Hil ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der FHNS (Bereich Hochschule Wissenschaft / Institut Wirtschaftsinformatik).

Spielinfo Wissen: Was bedeutet »Gamification«?

Gamification (von engl. »game«: »Spiel«) ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge. Alternative Begriffe im deutschsprachigen Raum sind »Gamifizierung« und »Spelifizierung«.

Ziele und Merkmale

Ziele von Gamification sind Motivationssteigerung und Verhaltensänderung bei Anwenderinnen und Anwendern. Zu den spieltypischen Elementen gehören Beschreibungen (Ziele, Beteiligte, Regeln, Möglichkeiten), Punkte, Preise und Vergleiche. Zu den spieltypischen Vorgängen zählt die Bewältigung von Aufgaben durch individuelle oder kollaborative Leistungen.

Anwendungen

Zunächst fand die Gamifizierung vor allem im Unterhaltungs- und Werbebereich statt.

Inzwischen spielt sie auch eine Rolle in der Fitness, beim Shopping, bei betrieblichen Anwendungen – und in Lernumgebungen. Dadurch entsteht eine Nähe zu älteren Phänomenen wie Game-based Learning, Edutainment und Serious Games.

Gamification bezieht sich nicht ausschliesslich auf den Online-Bereich. Man kann auf fast alles Spieledesignprinzipien anwenden.

Kritik und Ausblick

Der Erfolg von Gamification ist stark von der Haltung der Anwenderinnen und Anwender und ihrer Affinität zu Spielen abhängig.

Zudem ist es wichtig, dass die Elemente und Prozesse professionell, wirksam und stimmig umgesetzt sind. Fraglich ist, ob Gamification zu einer Gewöhnung an das Spielerische führt und die Motivation in traditionellen Bereichen weiter senkt. £

DILBERT



Rambo-Samba – un jeu de carte multifonctionnel



Introduction

Jouer stimule le corps et l'esprit. Certains jeux de ce quartet demandent de la logique et entraînent l'esprit stratégique ainsi que le sang-froid des joueurs.

D'autres ont un tout autre but et invitent les joueurs à rire, s'émerveiller ou simplement passer un moment agréable. Jouer rend notre système immunitaire plus actif; c'est une vraie potion magique!

Les jeux du Rambo-Samba rapprochent les gens. Ils entraînent l'esprit d'équipe et la persévérance. Ils rendent attentif et courageux, pensif et actif. Les entraîneurs, thérapeutes, maîtres et maîtresses d'école vont y trouver toute une série d'idées et de défis.

Idées de jeux avec Rambo-Samba

- Répartition de groupes au moyen de ces cartes
- Poker, Skat, Chibre
- Jeu de Patience
- Construire une maison de cartes
- Memory et quartet de Memory
- Interview avec partenaire: liste des jeux préférés
- Tirer une carte: où pourrais-je jouer ce jeu?
- Utiliser ces cartes en guise de jetons

- Combiné avec le quartet des 50 jeux, jusqu'à 12 personnes peuvent jouer à la devinette ensemble
- etc.

Quartet

Jonas mélange les cartes et les distribue aux 3 à 6 joueurs. Simon, le joueur suivant, commence: « Manuel, as-tu Stratégie 2 (** sur une carte «Stratégie»)? ». Si Manuel a cette carte, Simon la reçoit et continue. Sinon, c'est au tour de Manuel: « Lisa-Lena, as-tu...? ». On a seulement le droit de demander une carte issue d'un quartet duquel on a déjà au moins une carte. Chaque quartet complet et déposé vaut un point. Si un joueur n'a plus de carte, c'est au tour du joueur à sa droite.

Quintet

Les cinq cartes de la rubrique «Règles du jeu et astuces» peuvent également être introduites dans le jeu. Celui qui rassemble ces cartes obtient deux points.

Le quartet des 50 jeux

Le complément idéal au Rambo-Samba contient les quartets suivants:

- Jeux de chaises en cercle
- Jeux de dés
- Jeux avec des mots
- Jeux avec crayon et papier
- Jeux avec journaux
- Jeux avec allumettes
- Jeux avec petits objets
- Jeux de fêtes
- Jeux avec noix
- Jeux de billes
- Vieux jeux d'enfants
- New games typiques

Quelques cartes et ses jeux en détail

Par la suite nous vous présentons les jeux qui sont imprimés dont un sur chaque carte. Pour chaque valeur il y a un thème donc par

Valeur	Thème
2*	Nouer des contacts
3*	Entrer dans le jeu
4*	Coordination
5	Présence d'esprit
6	Détendu, malgré le stress
7	Réaction
8	Flexibilité

thème vous trouverez quatre différents jeux (un jeu pour chaque couleur). Ce sont les 13 thèmes suivants qui seront présentés :

Valeur	Thème
9	Stratégie
10	Jugeote et imagination
Valet	Jeux de dés
Dames	Jeux de « Fluba »
Rois	Jeux de parachute
As	« Objets géniaux »

* dans cette édition de Spielinfo

Thème : Nouer des contacts



2 *

Jeux des atomes

Au rythme de la musique, les joueurs courent et sautillent à travers la salle. A un moment donné, le meneur de jeu siffle trois fois. Les joueurs forment immédiatement des groupes de trois et se donnent les mains. Chacun dit son prénom. Ensuite, les joueurs se penchent légèrement en arrière et tournent en rond en faisant des petits pas rapides de côté. Le jeu recommence et le meneur de jeu varie le nombre de coups de sifflet (2-5 coups). Personne n'est éliminé.



2 ***

Vol dans l'inconnu

Deux joueurs qui ne se connaissent pas encore se mettent l'un en face de l'autre, à quelques mètres de distance. Le premier, pilote, ferme les yeux et se dirige vers le deuxième, les bras tendus vers le partenaire. Le deuxième tend également ses mains vers le pilote pour assurer un atterrissage en toute sécurité. Chacun dit son prénom, avant de se diriger vers un nouveau partenaire. Attention aux crashes!



2 **

Sauve-moi qui peut

Les 12 à 120 joueurs sont numérotés de 1 à 3. Ils dansent à travers la salle au son d'une musique. Le meneur de jeu arrête la musique et décide de siffler une, deux ou trois fois. Les joueurs portant le numéro correspondant tombent gentiment à terre, tandis que tous les autres viennent à la rescousse des victimes. Puis le jeu recommence.



2 ****

Tendez l'oreille

Les joueurs forment des cercles de 5 à 9 personnes et se disent leurs prénoms. Chaque joueur tient ensuite gentiment le lobe de ses voisins. Les joueurs ferment les yeux, lâchent les lobes, font un tour sur eux-mêmes et reprennent leurs voisins par les oreilles. Attention, il est préférable de ne pas oublier de lâcher les oreilles des voisins avant de tourner!

Thème : Entrer dans le jeu

**3 *****Exclusivité**

Les joueurs se mettent en cercle. La meneuse de jeu commence: «Je suis Kati. Et je suis plutôt sûre que je suis celle parmi nous qui parle le mieux le Hongrois.» Si l'on veut, on peut encore faire un geste caractéristique que tout le monde va ensuite imiter. La prochaine joueuse suit l'exemple de la meneuse de jeu en se présentant et en citant une de ses particularités. Une fois que cinq ou six personnes se sont présentées, on tente de répéter leurs prénoms afin de bien les retenir.

On peut ensuite former des groupes de trois ou quatre et se raconter des expériences liées à ces caractéristiques.

**3 ******Détective**

Deux joueuses s'assoient l'une en face de l'autre et se présentent brièvement si elles ne se connaissent pas encore. Elles s'immobilisent totalement, puis prennent un moment pour mémoriser la position et l'apparence de leur partenaire. Quand le meneur de jeu leur fait signe, les joueuses se retournent et modifient trois éléments de leur apparence (habits, accessoires,...) clairement. Maintenant les joueuses se remettent face à face en modifiant deux éléments par rapport à leur position initiale. Pour finir, elles tentent de trouver les cinq modifications qu'a faites la partenaire.

**3 *******Dé-pétanque**

On forme des paires. Chaque équipe reçoit quatre dés de couleur identique et affronte

une équipe avec quatre dés d'une deuxième couleur. Un joueur lance le dé cible (d'une troisième couleur) à 2-4 mètres. Il prend ensuite un de ses dés et le lance le plus près possible du dé cible. L'adversaire fait de même avec un des dés de sa propre équipe. Dès ce moment, l'équipe qui ne possède pas le dé le plus proche du dé cible, commence. Une fois les huit dés joués, on tient compte des dés qui sont mieux positionnés que le meilleur de l'équipe adverse. On multiplie le nombre de points sur ces dés (par ex. 1+3+5=9) par le nombre de points sur le dé cible (par ex. x4) pour obtenir le total (=36). L'équipe gagnante commence la prochaine partie. A gagné le jeu, la première équipe qui atteint une somme de 100 points.

**3 ********Football pour la paix**

Avant de commencer le match, les joueuses et joueurs décident des règles du jeu qui leur conviennent, par exemple: il y a au moins deux femmes par équipe. Le premier but de chaque mi-temps doit être marqué par une femme. conseiller; il n'y pas d'arbitre. Après le match, chaque équipe commente le fairplay de l'équipe adverse. Le fairplay entre autant en compte que les buts marqués.

Thème : Coordination

**4 *****Cupidon**

Dans une grande salle (salle de gym,...) ou à l'extérieur, on forme des groupes de 3. Deux joueurs se mettent dos à dos. Cupidon les touche légèrement à la tête. Maintenant chacun avance tout droit jusqu'au moment où on lui touche l'épaule. Le joueur se tourne alors de 90 degrés dans cette direction; s'il est touché deux fois, il fait demi-tour. Le but de Cupidon est de diriger les

deux joueurs l'un vers l'autre. Au cas où un joueur toucherait un obstacle, celui-là marche sur place jusqu'à ce qu'il obtient le prochain ordre.

Chacun exercera une fois ses talents de Cupidon.



4 **

Le chanceux

Les joueurs se répartissent dans la salle. Dans sa tête, chacun choisit un chanceux. Au signal, chacun va vers le joueur choisi et tente de faire trois fois le tour de ce dernier. Le chaos absolu est garanti. Celui qui parvient au but, crie: «Bingo!»



4 ***

Goofy

Les yeux fermés, tous les joueurs se promènent dans la salle et cherchent Goofy. Si quelqu'un touche un autre joueur ou est touché par un autre joueur, ces deux joueurs se demandent: «Goofy?» et reçoivent comme réponse: «Goofy?». Au bout d'un moment, le meneur de jeu tape trois fois sur l'épaule

d'Eva pour lui faire comprendre que maintenant c'est elle qui prend le rôle de Goofy. Eva peut alors ouvrir les yeux et s'arrêter. Si un joueur lui demande si elle est Goofy, Eva ne dit rien. Le joueur qui lui a posé la question donne alors la main à Eva, ouvre les yeux et devient ainsi une partie de Goofy. La chaîne devient alors de plus en plus longue. Lorsqu'on touche Goofy, il faut d'abord trouver un des bouts de la chaîne avant d'ouvrir les yeux et d'en faire partie.



4 ****

Calendriers des anniversaires

12 à 36 joueurs se mettent en cercle et se donnent les mains. Ils ferment les yeux, se déplacent et se classent selon leurs dates d'anniversaires.

On peut imaginer que le meneur de jeu commence en déclarant ce but-là, ferme les yeux, lâche les mains de ses voisins et dit son mois de naissance à voix haute: «Septembre! ». Les yeux toujours fermés, chacun cherche alors sa place. Une fois les mois classés, on classe encore les jours de naissance à l'intérieur des mois. Avant qu'on n'ouvre les yeux, chacun dit sa date de naissance.

Actualité : Veni, vidi, ludique (Exposition sur les jeux et jouets à l'époque romaine)

Dans notre dernière édition de « Spielinfo » nous vous avons informé sur le projet « veni, vidi, ludique ». Ce projet, soutenu par le Fonds National Suisse, se compose de 3 expositions successives sur le thème des jeux et des jouets dans l'Antiquité. Les expositions se sont maintenant concrétisées. Chaque exposition décline un sujet différent:

1. Au Musée Romain de Nyon (23.5 – 31.10.2014) *Le jeu de la vie* : présente la place de la culture ludique dans le cycle de la vie.

2. Au Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz (9.10.2014 – 19.4.2015) *Jouer avec l'antiquité* : s'intéresse à l'image de l'Antiquité véhiculée à travers les jeux, qu'il s'agisse de jeux de table ou de jeux vidéo.

3. Au « Musée Romain de Vallon » (14.3.2015 – 21.2.2016) *Les jeux sont faits* : interroge les règles, les pratiques et le sens des jeux anciens et modernes.

Pour suivre l'actualité du projet:

www.venividiludique.ch

SOS Titanic – Spielbesprechung und -vorstellung

Text: DANY HOLZREUTER

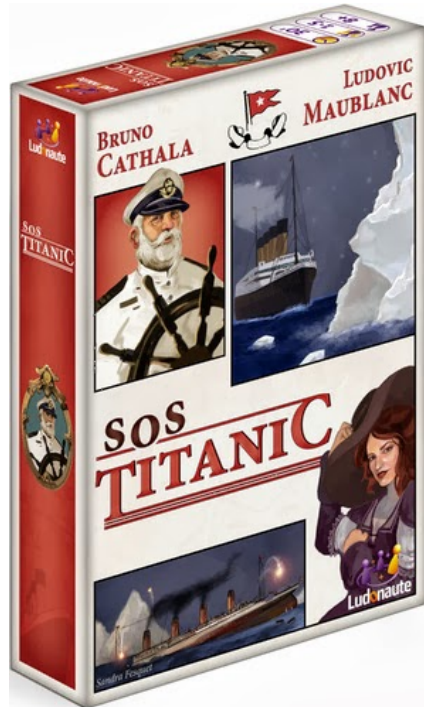
Das Drama um das versunkene Schiff hat die Menschheit seit je gefesselt. Warum also nicht ein Spiel daraus kreieren? Die Autoren stellten unter Beweis, dass es möglich ist, aus dieser Tragödie ein unterhaltsames Spiel zu gestalten, das in keiner Weise pietätlos wirkt. Spielziel ist nämlich das Leben von möglichst vielen Passagieren (symbolisiert durch Spielkarten) zu retten. Die Gestaltung des Spiels ist speziell: Das Spiel benutzt kein Spielbrett, sondern ist in einem bilderbuchartigen Ringheft untergebracht. Die enthaltenen Illustrationen symbolisieren das Fortschreiten des Unterganges der Titanic.

Spielablauf

Zu Beginn wird das Ringbuch auf der ersten Seite aufgeschlagen, man sieht hier die Titanic unmittelbar nach dem Zusammenstoß mit dem Eisberg. Unter ihr sind 6 Relingzeichnungen zu sehen, auf denen Karten abgelegt werden. Dazu werden die 60 Passagierkarten (lila: 1. Klasse 2x Zahlen 1 bis 13 und gelb: 2. Klasse 2x Zahlen 1 bis 17) gut durchgemischt und die ersten 28 Karten entsprechend den Vorgaben an der jeweiligen Reling angelegt (4, 6, 8, 10). Die jeweils letzte Karte einer Reihe wird dann aufgedeckt – damit entsteht quasi eine kleine Treppenpatience, wie wir es von den Paciences wie »Die grosse Harfe« oder »Die kleine Harfe« kennen. Die übrigen Passagierkarten bilden den Nachziehstapel,

sie symbolisieren noch nicht entdeckte Passagiere, die es auch zu retten gilt.

Das Besondere an dieser Patience ist, dass sie als kooperative Teampatience für bis zu 5 Spieler kreiert worden ist. Dabei hat jeder Spieler individuelle Fähigkeiten und Aktionen, mit denen er den Verlauf des Spiels beeinflussen darf. Dazu erhalten die Spieler je nach Mitspielerzahl, aus einem entspre-



chend grossen Crewkartenstapel je eine Crewkarte zugelost. Mit den Aktionskarten wird ähnlich verfahren, hier erhält jeder Spieler so viele Karten wie sein ihm zuge teiltes Crewmitglied laut Aufdruck zulässt. Die restlichen Aktionskarten dienen als Nachziehstapel. Nicht genutzte Crewkarten kommen dagegen aus dem Spiel.

Der aktive Spieler kann immer zuerst mit der sogenannten (optionalen) Bewegungsphase beginnen:

Diese erlaubt, wie in anderen Patienten üblich, das Umlegen der ausliegenden Passagierkarten. Es darf dabei immer nur eine um eine Zahl niedrigere Karte auf eine andere Karte derselben Farbe (Passagierklasse) gelegt werden. Wenn auf diese Art eine noch verdeckte Karte »frei« wird, darf diese nun offen hingelegt und eventuell ebenfalls umgelegt werden. In eine leere Reihe darf nur die jeweils höchste Karte (1. Klasse die 13, 2. Klasse die 17) gelegt werden, damit hernach die jeweils kleineren Karten angelegt werden können. Wird eine »1« (Rettungsboot) aufgedeckt, kann diese gleich über dem Ringbuch abgelegt werden. Nachfolgend passende Karten (immer noch nach Klassen sortiert) können nun auch hier angelegt werden.

Das Spiel benutzt kein Spielbrett, sondern ist in einem bilderbuchartigen Ringheft untergebracht.

Kann oder will der Spieler keine Karten mehr umlegen, folgt die zwingend auszuführende Aktionsphase: Hier hat der Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder er spielt eine Aktionskarte aus, indem er diese ablegt und ausführt. Die Aktionskarten sind in der Regel sehr mächtig und können, zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, eine sehr grosse Hilfe bei der Rettung von Passagieren sein. Daher Vorsicht beim Einsetzen! Will der Spieler keine Aktionskarte einsetzen, muss er in der Aktionsphase einen Rettungsversuch unternehmen: Dazu zieht der Spieler Passagierkarten vom verdeckten Stapel nach, deren Anzahl wird durch die Zahl unter dem Portrait seiner Crewkarte bestimmt (z.B: 1 bis 5) und zwar

alle die er will auf einmal; es ist also nicht erlaubt, sie einzeln zu ziehen und anzuschauen! Passt eine der gezogenen Karten nach den vorher beschriebenen Regeln an die ausliegenden Karten, ist der Rettungsversuch gelungen und die Karte wird angelegt (ohne besondere Aktions- oder Crewkarte darf nur eine passende Karte ausgewählt werden). Alle übrigen gezogenen Karten werden abgeworfen. Lässt sich keine Karte passend anlegen, ist der Rettungsversuch gescheitert und die Ringbuchseiten werden um eins weitergeblättert (das Schiff sinkt so weiter). Zum Ausgleich darf der Spieler aber eine Aktionskarte nachziehen.

Je weiter man im Ringbuch vorankommt, desto weiter versinkt die Titanic – einzelne Abschnitte werden immer mehr mit Wasser überflutet.

Je weiter man im Ringbuch vorankommt, desto weiter versinkt die Titanic, d.h. einzelne Abschnitte werden immer mehr mit Wasser überflutet – bis ein Abschnitt (eine Kartenreihe) rettungslos verloren ist, d.h. die entsprechende Relingreihe ist nicht mehr eingezeichnet. Dies hat zur Folge, dass die bis anhin dort angelegten Karten mit denen des nächsten Abschnitts zusammengemischt und dort neu, gemeinsam ausgelegt werden. Damit wird die panische Flucht der Passagiere simuliert, die so die nächste Auslage durcheinander bringen. Sollten beim Nachziehen von Passagierkarten nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel sein, so wird die Ablage neu gemischt und dient als neuer Nachziehstapel. Jedes Mal wenn dies eintrifft, wird aber

ebenfalls eine Seite des Ringheftes umgedreht!

Spielende

So spielt sich das Spiel immer weiter (solo oder abwechselnd) bis es entweder gelungen ist, alle Passagiere zu retten, d.h. aufsteigend sortiert nach Klasse in den Rettungsbooten unterzubringen) oder die letzte Seite des Ringbuchs aufgeschlagen wurde und die Titanic komplett versunken ist.

Zum Schluss folgt die Abrechnung: Hier werden nun die Werte der jeweils am Ende einer Reihe geretteter Passagiere (oberhalb des Ringbuchs, von den 1er-Rettungsbootkarten ausgehend) addiert. Einige Karten

Das Aufpeppen des klassischen Patience-Prinzips durch Aktionskarten ist sehr gelungen.

jeder Passagierklasse. Zum Ergebnis wird noch die Seitenzahl der offenen Ringbuchseite im Zeitpunkte der vollständigen Rettung (dieses ist von zehn bis eins absteigend nummeriert) addiert. Das Gesamtergebnis zeigt auf, wie erfolgreich die Crew gearbeitet hat. Eine komplette Rettung ergäbe etwa 70 Punkte (60 Passagierkarten plus Bonuspunkte durch vorhandene Anker auf den Karten und Seitenzahl des Ringheftes). Der Hinweis in der Regel, dass die Original-Crew im Verhältnis gesehen eine Punktzahl von 19 erreicht hat, wäre nicht nötig gewesen.

verfügen zusätzlich über ein Ankersymbol; liegen mehrere solcher Karten hintereinander, so gelten sie quasi als »verbunden« und geben bei Rettung aller Passagiere gemäss ihrer Anzahl zusätzlich Punkte, aber nur die längste Kette

Bewertung

SOS Titanic ist ein rundum gelungenes kooperatives Rettungsspiel auf Patience-Basis, welches bei jeder Spieleranzahl (1 bis 5) funktioniert. Bei jeder Partie verläuft das Spiel etwas anders. Spielen mehrere Spieler, sprechen sie sich über Strategien und Wahrscheinlichkeiten ab. Gespielt wird auf ein »Highscore«, weshalb der Wunsch nach einer besseren Punktzahl die Spieler immer wieder zu einer neuen Runde antreten lässt.

Die Atmosphäre wird durch die Gestaltung des Materials und die passend ineinander greifenden Spielmechaniken gut wiedergegeben. Aber nicht nur Grafik und Ausstattung sind ein Highlight, auch das Aufpeppen des klassischen Patience-Prinzips durch Aktionskarten ist sehr gelungen.

Die Spielkarten sind etwas gross geraten und leider nicht gespiegelt bedruckt, weshalb die Spielkarten ab und zu umgedreht werden müssen. Zudem sind sowohl auf den Crew- wie auch auf den Aktionskarten keine Beschriebe der Sonderfunktion der entsprechenden Karte vorhanden, so dass jeweils die Spielanleitung konsultiert werden muss, um deren Funktion erkennen zu können. Schade, denn auf den grossen Karten hätte es ausreichend Platz!

Die Spielregeln sind übersichtlich und klar. Für jeden Patience-Liebhaber (und halt nur für diese) ist der Kauf fasst ein »Muss«. Wie bei jeder Patience spielt natürlich das Kartenglück eine entscheidende Rolle. Der Versuch, dieses alleine oder im Team zu bändigen, ist aber immer wieder reizvoll. Die vollständige Rettung aller Passagiere zu erreichen, ist allerdings nicht einfach! £

SOS Titanic, Kooperative Patience von Ludovic Pauchon für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren, Dauer ca. 45 Minuten, Preis im Fachhandel ca. CHF 30, Vertrieb: Helvetiq, Internet: www.helvetiq.ch.

Cuatro – Spielbesprechung und –vorstellung

Text: DANY HOLZREUTER

Cuatro (spanisch vier) ist ein strategisches Würfelspiel, eine Kombination von »Vier gewinnt« respektive »Just 4 fun« einerseits und »Kniffel« respektive »Yatzy« (Yahtzee) andererseits. »Just 4 fun« ist dabei am ähnlichsten: Die Karten wurden durch Würfel ersetzt.



Spielziel

Die Spieler versuchen reihum, Zahlenkombinationen zu werfen, die aus dem Würfelspiel Yatzy bekannt sind. Wer eine solche Kombination mit maximal fünf Versuchen schafft, darf eine eigene Spielfigur (im Folgenden »Dach« genannt) auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen. Es ist auch

möglich, ein Dach auf ein oder sogar mehrere andere Dächer zu setzen (überbauen). Ziel ist es, auf vier nebeneinander liegenden Feldern vier eigene Dächer in einer Reihe als oberste zu platzieren (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Dazu wird der Spielplan mit 6x6 Feldern in die Tischmitte gelegt und jeder Spieler erhält alle 15 Dächer einer Farbe. Wer mit einem Würfel die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Der würfelnde Spieler hat nun maximal fünf Versuche, eine der möglichen Kombinationen zu würfeln. Er muss diese vorher nicht ansagen. Ebenso darf der Spieler wahlweise ihm passende Würfel herauslegen oder auch wieder mitwerfen. Hat der Spieler eine der möglichen sechs Würfelnkombinationen (Zwilling, Drilling Vierling, Fünfling, Full House oder Strasse) geschafft, wählt er eines der Felder auf dem Spielplan mit dem passenden Symbol und stellt eines seiner Dächer darauf ab (bei den Zwillingen besteht keine Wahlmöglichkeit). Beachte: Es ist auch erlaubt, niedrigere Kombinationen zu nutzen: Wer einen Vierling würfelt, kann aus taktischen Gründen auch ein Drillingsfeld oder das entsprechende Zwillingfeld besetzen. Jedoch zählt immer

Cuatro ist eine gelungene Kombination von »Vier gewinnt«, »Kniffel« und »Just 4 fun«. Karten werden durch Würfel ersetzt.

nur der letzte Wurf. Wer nach dem fünften Wurf keine gültige Kombination vorzuweisen hat, kann in diesem Spielzug nicht bauen und verliert eines seiner Dächer.

Überbauen

Schafft ein Spieler eine Kombination erst mit dem fünften Wurf, darf er sein Dach nur auf ein leeres passendes Symbolfeld stellen. Braucht er dazu nur vier Würfe, darf er sein Dach wahlweise auf ein leeres passendes Symbolfeld oder auf eines das schon mit einem Dach besetzt ist, stellen. Schafft er es mit drei Würfen, darf er es auch auf ein bereits mit zwei Dächern bebautes Symbolfeld der passenden Kombination stellen. Analog darf er bei zwei Würfeln drei und bei einem Wurf vier Dächer überbauen. Ein Spieler, der also vier Dächer unter sich hat, hat das Feld auf sicher. Schafft ein Spieler eine Kombination mit weniger als fünf Würfeln, muss er seine erwürfelte Höhe nicht nutzen, würfelt er also in vier Würfeln eine Kombination kann er zwischen einem passenden leeren Feld oder einem das bereits mit einem Dach besetzt ist, wählen. Beachte: Ein Spieler muss seine letzte Würfelkombination nehmen, auch wenn er nach dem fünften Wurf feststellt, dass beispielsweise sein dritter Wurf besser gewesen wäre.

Bunte Würfelkeilerei

Entscheidend für das Gelingen dieser Kreuzung aus Positions- und Würfelspiel ist die Erweiterung der zulässigen Anzahl Würfe von drei auf fünf. Dadurch lassen sich auch schwierige Kombinationen wie Full house, Strasse, Vierling oder Fünfling mit Aussicht auf Erfolg ansteuern. Damit bleiben auch hinreichend Möglichkeiten, einen Mitspieler, der bereits eine Dreierreihe besetzt hält, rechtzeitig zu stören. Damit ist insbesondere beim Spiel zu viert für Interaktion und Ärgerpotential gesorgt! Dieses

auch auszuschöpfen, bleibt allerdings den Spielenden überlassen, die sich nicht auf das konfliktlose Wettbauen in verschiedenen Bereichen des Spielfeldes beschränken sollten. Ebenso hat der Startspieler aufgrund der vielen Spielmöglichkeiten keinen wesentlichen Vorteil.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten das Spiel zu gewinnen: Das Spiel endet sofort, wenn es einem Spieler gelingt, auf vier nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht oder diagonal) das oberste Dach zu platzieren oder wenn ein Spieler auf jedem der drei vorhandenen Fünfling-Feldern, egal auf welcher Stufe, mit einem Dach vertreten ist.

Wird keine der beiden Möglichkeiten von einem Spieler erreicht, so endet das Spiel nach fünfzehn Runden. Dann wird abgerechnet: Wer dann die höchste Summe erreicht hat, errechnet aus der Höhe und Menge der Dächer, die zuoberst platziert sind, gewinnt das Spiel nach Punkten. Ein Dach auf Höhe 5 (maximale Höhe) zählt 5 Punkte, ein Dach auf Stufe 4 zählt 4 Punkte usw., ein direkt auf dem Spielplan liegendes Dach (unterste Stufe) zählt 1 Punkt.

Bewertung

Das Spielmaterial ist sehr funktional. Die Dächer lassen sich gut greifen und zu stabilen Türmen stapeln. Der Spielplan ist ausgewogen, in jeder Reihe hat es mindestens eine schwierige Kombination. Die Grafik ist von schlichter Klarheit, insbesondere das Piktogramm für das Full house ist sehr gut gelungen. Bei

**Der Spielplan
ist ausgewogen,
der
Zugang zum
Spiel denkbar
einfach.**

den Zwillingen, die sinnvollerweise im Gegensatz zu anderen Kombinationen genau festgelegt sind, sind zusätzlich kleine Klebefolien von Nöten, damit sie auch in besetztem Zustand erkennbar bleiben; diese liegen dem Spiel bei.

Zu viert spielend, ist es insbesondere gegen das Spielende hin zeitweise schwierig, die Übersicht zu behalten. Da die Spielregel keine Mitteilungspflicht für den Spielsieg enthält, kann es geschehen, dass ein Spieler gewinnt, ohne es selbst zu bemerken. Sinnvollerweise vereinbaren die Spieler vor dem Spiel, dass der Spielsieg angezeigt werden muss, z.B. durch Rufen von »Cuatro« und dies nur unmittelbar nach Beenden des eigenen Spielzuges erlaubt ist.

Cuatro ist zwar von der Spielidee her nicht gerade eben neu, doch liefert es mit einer gelungenen Kombination zweier vertrauter Spielprinzipien für wenig Geld gute Unterhaltung. Strategiespiel-Liebhaber werden den doch recht hohen Würfelglückanteil bemängeln. Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach, so dass das Spiel das Zeug hat, auch für Gelegenheitsspieler zum Türöffner für häufigeres Spielen zu werden. £

Cuatro, Noris Verlag, 2013, www.noris-spiele.de, Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Jürgen P.K. Grunau, Dauer ca. 30 Minuten. Preis im Fachhandel: ca. CHF 30.

Aufgeschnappt : »Hindsight Bias« (Rückschaufehler) – im Nachhinein ist man immer »schlauer«



Der Hindsight Bias tritt auf, wenn Menschen, welche die Antwort auf eine Frage bereits kennen, die *Vorhersagbarkeit* oder *Offensichtlichkeit* dieser Antwort erheblich überschätzen. Der Hindsight Bias wird auch *I-knew-it-all-along-Effekt* genannt.

In einem Experiment präsentierten Fischhoff und Beyth (1975) Studierenden unvertraute historische Ereignisse, wie den Konflikt von 1814 zwischen den Gurkhas und den Briten. Vier Experimentalgruppen

wurde jeweils einer von vier Ausgängen des Konflikts als das *tatsächliche* historische Ereignis vermittelt. Der fünften Gruppe, der Kontrollgruppe, wurde kein historischer Ausgang genannt. Danach wurden alle Gruppen gefragt, welche Auftrittswahrscheinlichkeit sie den vier Ausgängen zuschreiben würden: Gewinn der Briten, Gewinn der Gurkha, Stillstand mit Friedensabkommen, oder Stillstand ohne Friedensabkommen. Die Auswertung zeigte: In jedem Fall schätzten die Experimentalgruppen die Wahrscheinlichkeit des ihnen beschriebenen Ausganges beträchtlich höher ein als die anderen Gruppen. £

»Das musste ja so kommen«

(nach Baruch Fischhoff)

Riesenseifenblasen: Poesie und Spiel



Kürzlich wurden wir angefragt, ob wir nicht ein gutes, erprobtes Seifenblasenrezept kennen. Natürlich kann man die fertige Mischung kaufen – sie ist jedoch, im Vergleich zum Selbermachen, relativ teuer.

Rezepte gibt es einige. Jeder Seifenblasenspezialist hat da seine eigene »Geheimmischung«. Die Herstellung ist keine Hexerei. Das nachfolgende Rezept kann aus einfachen Zutaten, die einfach erhältlich sind, ohne Probleme selbst gemischt werden.

Grundsätzliches

Es gibt grundsätzlich 2 einfache Rezepte für die Herstellung der Seifenblasenflüssigkeit. Das eine basiert auf Seife, Wasser und Glycerin, das andere (siehe Rezept) auf Zucker, Seife, Kleister und Wasser.

Damit die Sache auch funktioniert, sollten die Mengen möglichst exakt eingehalten und die Hinweise beachtet werden.

Rezept (für ca. 10 lt)

22 g	Tapetenkleister und
450 g	Zucker und
680 g	Neutralseife in
5 dl	lauwarmem Wasser auflösen – mehrere Minuten gut rühren (nicht zu heftig, sonst schäumt es zu sehr und 24 Stunden ziehen lassen. Danach mit weiteren
9 lt	Wasser aufgiessen und wieder gut rühren. Wem diese Menge zu viel ist, kann die Menge entsprechend herunterrechnen (vergl. Umrechnungstabelle).

Hinweise:

- ▶ Wasser: am besten weiches Wasser verwenden (z.B. Regenwasser)
- ▶ Haltbarkeit: hält im Keller in einem Plastik-Kanister oder anderem geschlossenen Gefäss 1-2 Jahre
- ▶ Neutralseife: wir haben ein gutes Produkt gefunden, das sicher funktioniert: www.hakaschweiz.ch / www.haka.de
- ▶ Tapetenkleister: auch unter dem Begriff Fischkleister bekannt.

Weitere Seifenblasen-Tipps

Zubereitung

Zur Abmessung empfehlen wir eine gute Küchenwaage. Das Rezept eignet sich auch für handelsübliche Kinderseifenblasenringe.

Eine alte Frisbeescheibe oder eine runde Pizzaform mit erhöhtem Rand ist zur Anwendung der Seifenblasenlauge ideal geeignet, da man schön flach eintauchen kann.

Material

Nicht nur das Rezept ist entscheidend, sondern auch das Material. Hier einige der unzähligen Varianten, die mit wenig Material einfach herzustellen sind.

Drahtschlingen (Anleitung):
Nimm einen stabilen Stock und befestige einen starken Draht in runder, z.B. Schlingenform an ihm. Achte darauf, dass kein spitzes Ende des Drahtes vorhanden ist, sonst kann sich die Seifenblase daran aufreißen. Umwickle den Draht mit Gaze oder einem anderen saugfähigen dünnen Stoff. Wir haben mit Pfeifenputzern auch gute Seifenblasen erzielt. Man kann mehrere aneinander flechten und so größere Ringe herstellen. Ohne den Stoff werden Dir keine riesigen Seifenblasen gelingen.



Seifenblasenschlinge (einfache Variante)

Benötigt werden:

- 1 Seil (saugfähig)
- 2 Bambusstöcke
- 2 kurze Kabelbinder
- 1 Behälter für Seifenblasenflüssigkeit

Das Seil wird wie auf der Abbildung zu einer Schlaufe verknötet und mit den Kabelbindern an den Bambusstöcken befestigt.

Die Schlinge wird ganz in den Behälter mit Seifenblasenflüssigkeit getaucht und langsam wieder herausgezogen. Mit den Bambusstöcken wird die

Schlinge dann langsam geöffnet.*

Bei wenig Wind bildet sich die Seifenblase von alleine, wenn kein Wind da ist kann man langsam rückwärtslaufen um eine Seifenblase zu bilden.

Durch das Schliessen der Bambusstöcke kann die Seifenblasenbildung beendet werden und die Seifenblase löst sich ab.

Viele weitere Anregungen findest Du auch unter: www.youtube.com (Suchbegriff »Riesenseifenblasen«) oder via Google.

Umrechnungstabelle Rezept Seifenblasen				
Inhalt (Gewichtseinheit)	1 Liter	5 Liter	10 Liter	20 Liter
Lauwarmes Wasser zum Lösen (lt)	0.1	0.5	1.0	2.0
Neutralseife (g)	68	340	680	1360
Tapetenkleister (g)	2.2	11	22	44
Zucker (g)	45	225	450	900
Wasser nach 24 h zum Auffüllen (lt)	0.9	4.5	9.0	18

Termine

25. Oktober 2014	**9. Flawiler Spielnacht, Flawil
24./25. Oktober. 2014	ASK*: Die Macht guter Gedanken im Alltag
25./26. Oktober 2014	ASK*: Das Geheimnis der Grossen Harfe
27. Oktober – 23. Januar 2015	ASK*: Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 28)
06. November 2014	**Spieleforum für komplexere Spiele Olten, Olten
08. November 2014	**4. St. Galler Spielenacht, St. Gallen
08. November 2014	**7. Gaiser Dog Turnier, Gais
8./9. November 2014	ASK*: Elternabende und Kurse moderieren
09. November 2014	**Spielparcours, Laufental-Thierstein/Laufen
10. November 2014	**Spieleforum für komplexere Spiele, Winterthur
10. – 12. + 24./25. Nov. 2014	ASK*: Kommunikationstraining
14. November 2014	**Schweizer Erzählnacht 2014, ganze Schweiz
15/16. November 2014	**Winti spielt, Winterthur
20. – 22. November 2014	ASK*: Spieltheorie, Bewegung und Entspannung
22. / 23. November 2014	ASK*: Alte und neue Gesellschaftsspiele
1. – 5. Dezember 2014	ASK*: Lebendige Interaktionsspiele für Gruppen
16./17. Dezember 2014	ASK*: Einführung ins Poi & Pokern mit Jonas
6./7. Januar 2015	ASK*: Spielen mit Susanne Stöcklin-Meier
8. Januar 2015	ASK*: Vier Generationen spielen gemeinsam
9. – 11. Januar 2015	ASK*: Spielanimation und das Leiten von Spielprojekten
12. – 14. Januar 2015	ASK*: Selbstvertrauen und mentale Stärke
16. – 18. März 2015	ASK*: Spielen mit Senioren
21. März 2015	Hauptversammlung SDSK, Brienz
7. – 11. April 2015	ASK*: Brienzer Spielwoche
8./9. April 2015	ASK*: Fröhliche Einführung ins Jonglieren
30. April – 3. Mai 2015	ASK*: Das Spiel als Coaching-Methode
15. – 19. Juni 2015	ASK*: Therapeutisches Spielen und Pflege
19. – 21. Juni 2015	ASK*: Refresher Spielpädagogik
28. Juni 2015	ASK*: Familien-Spielsonntag
20. – 24. Juli 2015	ASK*: Brienzer Spielwoche
21./22. Juli 2015	ASK*: Fröhliche Einführung ins Jonglieren
7. – 11. Oktober 2015	Suissetoy Bern
2. Nov. – 29. Jan. 2016	ASK*: Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 29)
28. Jan. 2015 - 02. Feb. 2015	Internationale Toy-Fair in Nürnberg (D), Nürnberg
07. November 2015	5. St. Galler Spielenacht, St. Gallen

*ASK = Akademie für Spiel und Kommunikation; www.spielakademie.ch

** Mehr Infos und Links: www.ludo.ch

Hinweis

Diese Seite wird in Zukunft, d.h. ab der nächsten Ausgabe nicht mehr im Spielinfo publiziert – sie erscheint hier zum letzten Mal.

Sie wird in absehbarer Zeit auf die Website des SDSK aufgeschaltet und regelmässig à jour gehalten. Alle Mitglieder sind gebeten, ihre Termine der Redaktion zu melden.

Kontakte

**Schweizer Dachverband für Spiel
und Kommunikation SDSK**

Rebbergstrasse 12, Postfach 122
9445 Rebstein
info@sdk.ch/www.sdk.ch/
www.spielundkommunikation.ning.com

Vorstand SDSK

Suzanne Badenhorst
Co-Präsidium
suzanne.badenhorst@sdk.ch
+41 79 452 16 04

Heidi Schüpfer
Co-Päsidium
heidi.schuepfer@sdk.ch
+41 79 381 18 28

Paul Kobler (Sekretariat/Kasse)
paul.kobler@sdk.ch
+41 71 777 25 66

Urs Löffel (Vizepräsident)
urs.loeffel@sdk.ch
+41 76 567 99 69

Andrea Guntli
Mitglied
andrea.guntli@sdk.ch

Maria Keckeisen
Mitglied
maria.keckeisen@sdk.ch
+43 664 917 55 60

Mario Benedetto
Mitglied
mario.benedetto@sdk.ch
+41 44 786 35 16

Louis Blattmann
Mitglied
louis.blattmann@sdk.ch
+41 79 219 94 93

Hans Fluri
Mitglied
hans.fluri@sdk.ch
+41 33 951 35 45

Ressorts**Spielinfo**

Andrea Riesen
spielinfo@sdk.ch
+41 79 568 18 27

Louis Blattmann
spielinfo@sdk.ch
+41 79 219 94 93

Weiterbildung

Hans Fluri (hans.fluri@sdk.ch)

Kontakte Ausland/West-CH

Oesterreich: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdk.ch

Ungarn: Kati Hankovszky Ungarn
info@handlungsspielraeume.ch

Westschweiz: Louis Blattmann
louis.blattmann@sdk.ch

Diverse

Animation: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdk.ch

Messen: Mario Benedetto
mario.benedetto@sdk.ch

Websites von SDSK-Mitgliedern

Im 2014/2015 wird die aktualisierte Liste auch auf der Homepage vom SDSK angeschaltet. Mitglieder sind gebeten, Ihre Websites der Redaktion mitzuteilen.



Ausblick Ausgabe 2/2014

Schwerpunktthema

Das Schwerpunktthema der nächsten Ausgabe ist



In eigener Sache

Auflösung Wettbewerb Spielinfo 2/2013

Die Redaktion dankt für die zahlreichen Einsendungen. Mit ganz wenigen Ausnahmen haben alle Teilnehmenden richtig getippt. Die Lösung ist das Wort »Zahnrad-

bahn«. Die ausgelosten Gewinner sind: Simona Anstett (Appenzell), Erna Herzig (Riggisberg) und Marcel Riesen (Wichtrach). Wir gratulieren!

Inseratpreise (gültig ab 1. Oktober 2014, CHF)

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

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

Angebote und Weiterbildungen für alle Spielinteressierten:

- Ø Spielpädagogisches Intensivseminar
- Ø Spielprojektleiterin
- Ø Betreuung von Schulkindern
- Ø Spieltherapie / Ludo Therapie

Regionale Kurse, Konferenzen und Spielfeste: nach Absprache

Wir leihen aus für Spielfeste und Projektwochen

- Ø Spielbuffetmaterial
- Ø Fallschirme
- Ø Erdball mit Kompressor

- Ø SDSK Mitglieder tragen nur die Versandkosten



Teamausflug ins Seehotel

- Ø mit Mittagessen
- Ø mit Zimmer / Frühstück
- Ø mit Interaktionen

nach Absprache

Bieten Sie im Sternchen auch Ihre eigenen Kurse an!

Akademie für Spiel und Kommunikation, 3855 Brienz

Telefon 033 951 35 45 Fax 033 951 35 88

E-Mail info@spielakademie.ch (Hans Fluri)

Informationen und Anmeldung: www.spielakademie.ch

