

SPiEL iNfO

Ausgabe / Édition 2/2013

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Fédération Suisse pour le jeu et communication



Schwerpunkt:
Lebenskompetenz durchs Spiel

Über das Titelbild



Die Originalfotografie wurde so bearbeitet, dass die Abbildung, die Du siehst, durch viele kleine Fotos neu zusammengestellt wurde. Oberflächlich betrachtet wäre es das gewesen: ein Foto, ein bisschen Technik – et voilà!

Doch wie bei vielen Dingen steckt unter der Oberfläche mehr als das vordergründig Sichtbare: sämtliche kleinen Fotografien stehen im Zusammenhang mit dem Schwerpunkt dieser Ausgabe. Diese kleinen Fötelis machen also das Ganze.

So soll die Kraft und die Macht der Gedanken, die hinter unserem Tun und Handeln stehen, visuell und hintergründig zur Geltung kommen. Es ist wie ein Rüebli aus unserem eigenen Garten: es schmeckt am besten – aber nur deshalb, weil wir uns dessen bewusst sind.



6	SCHWERPUNKT
6	Leitartikel
8	Babys spielen nicht
10	Spielerischer Erwerb wichtiger Lebenskompetenzen im Alter von 2 bis 4 Jahren
12	Spielerischer Erwerb wichtiger Lebenskompetenzen im Alter von 5 bis 8 Jahren
16	Oberstufenschüler: von der Spielkompetenz über die Lebenskompetenz zur Gesundheit
18	Lebenskompetenzen erweitern durch Improvisationstheater
20	Lebenskompetenz im Erwachsenenalter – 5 Kernelemente
22	HINTERGRUND
22	Veni-Vidi-Ludi: Schon die alten Römer spielten
26	PAGE FRANÇAISE
29	SPIEL DES JAHRES 2013
29	Organisation und Auswahlkriterien zum Spiel des Jahres
30	Übersicht Gewinner Spiele 2013
31	Spielbesprechung Hanabi
34	Spielbesprechung Qwixx
36	TOOLS FÜR SPIELPÄDAGOGEN
36	Gruppeneinteilung: Spiel im Spiel
40	BUCHBESPRECHUNG
40	Rätselgedichte von Erika Beltle
47	AUSBLICK / IN EIGENER SACHE

RUBRIKEN

3	Impressum
4	Verbandsnachrichten/Aktuell
24	Aufgeschnappt
25	Kolumne
28	Spielinfo Wissen
35	Augenzwinkern
43	Wettbewerb
44	Leserbriefe
45	Termine
46	Kontakte

Liebe Spielbegeisterte

Lebenskompetenz gibt es nicht zu kaufen. Lebenskompetenz muss jeder für sich erwerben und erlernen, ob Gross oder Klein, in allen Lebensphasen und an allen Lebensorten.

Spielen ist mehr als kindlicher Zeitvertreib. Das Spiel ist für Kinder und auch für Erwachsene die natürlichste Art, sich mit der Umwelt auseinanderzusetzen und dabei umfassend zu lernen. Das Spiel braucht Freiräume und vor allem viel Zeit. Spielerisch werden Bereiche gefördert, die für die Persönlichkeitsentfaltung der Menschen wichtig sind. Unsere Herausforderung (als Spielpädagoge, Lehrer, Coach...) ist es, dem Spiel genügend Bedeutung beizumessen, und es als Instrument für den Erwerb verschiedenster Lebenskompetenzen einzusetzen. Wir sind wichtige Botschafter und

gleichzeitig, dank unserer praktischen Tätigkeiten als »Spieler« oder »Spielerinnen«, der lebendige Beweis dafür, dass das Spiel nicht nur ein wertvolles Instrument für das Vermitteln und Aneignen von Lebenskompetenzen ist, sondern eine unverzichtbare Aktivität.

Dann gibt es in dieser Ausgabe noch einige kleinere Neuerungen: unter dem Titel »Hintergrund« könnt Ihr über ein Thema lesen, das vielleicht nicht von brennender Aktualität ist, jedoch auch noch Monate später interessant ist. In der neu geschaffenen Rubrik »Tools« werden wir in loser Folge – wie das Wort es schon sagt – Instrumente vorstellen, die für Euch Leser von Interesse sein können. Und eine weitere Premiere wartet auf unsere frankophonen Leser: die »Page française«.

Andrea Riesen & Louis Blattmann

Impressum

Das Spielinfo erscheint 2x jährlich und ist die Mitgliederzeitschrift des Schweizer 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: Nicole Ferretti (nicoleferretti@gmx.ch); Paul Kobler (paul.kobler@sdk.ch); Kati Hankovszky (info@handlungsspielraeume.com); Urs Löffel (urs.loeffel@sdk.ch); Daniel Holzreuter (d.holzreuter@gmail.com); Daniela Jöhr (daniela.joehr@gmx.ch); Pius Korner (piuskorner@gmail.com); Susanne Stöcklin-Meier (su.stoecklin@bluewin.ch); Geneviève Lüscher (g.luescher@bluewin.ch)

Illustration: Raphael Grunder (raphaeljakgrunder@gmail.com)

Titelfoto: Gestaltung und Bildbearbeitung: lb; weitere Fotos: SDSK, Internet

Inserate

Können 4-farbig oder schwarz-weiss publiziert werden. Konditionen und Preise erfahren Sie bei der Redaktion oder auf Seite 47 dieser Ausgabe.

Auflage Ausgabe 2/2013: 400 Exemplare

Redaktionsschluss Ausgabe 1/2014: 15. März 2014

Spiel des Jahres 2013 zum Ersten: Testspielen in Krattigen

Am 14.6.13 fanden sich 20 Spieler in Krattigen zum Testspielen der nominierten Spiele des Jahres 2013 ein. In gemütlicher Atmosphäre konnten alle neun Nominatoren gespielt oder angespielt werden. Im Verlaufe des Abends wurde klar, dass die Mehrheit der Spielenden »Qwixx« zum Spiel des Jahres wählen würde. In der Kategorie Kennerspiel des Jahres hielten sich die Spiele »Brügge« und »Die Paläste von Carrara« die Waage. Das bereits als Kinderspiel des Jahres ausgezeichnete Spiel »Der verzauberte Turm« wurde als gute Wahl der Jury befunden und wurde neben »Gold am Orinoko« fleissig gespielt. Evelyne Liechti, Organisatorin und Gastgeberin: »Ein toller Anlass! Eine wertvolle Erfahrung. Besonders gefreut hat mich, dass meine Bemühungen, auch Nicht-Mitglieder des SDSK zu begeistern, Früchte trugen. Die Hälfte der Teilnehmer konnten, dank aktiver Werbung bei Ludotheken der näheren Umgebung für den Event gewonnen werden. Ich werde meine Bemühungen für das kommende Jahr diesbezüglich verstärken und hoffe hierbei auch auf die Unterstützung des SDSK.«

Spiel des Jahres 2013 zum Zweiten: »Brügge meets Zürich, Mucca Pazza auch!«

Andor wäre selbst für Karl den Grossen, den Namensgeber unseres Spiel-des-Jahres-Test-Treff-Lokals, ein sehr fremdes Gebiet gewesen. Aber den Kampf gegen die bösen Mächte, wie auch die Goldsuche am Orinoko, hätte der »Weltmann«, genau wie die 9 Teilnehmer des Zürcher Spieltreffs, dank den Tipps der beiden Spielleiter, mit Freuden in Angriff genommen. Ob der grosse Karl das »fast« gekrönte Spiel

»Qwixx«, das zu seiner Zeit unter dem Namen »Alea iacta est« im Handel erhältlich war, mehr gemocht hätte als das gemeinsame Aufbauen eines grandiosen Feuerwerks, weiss wohl nur der Zauberer Rabenhorst, der als Böser im Kinderspiel des Jahres die Prinzessin im Turm einsperrt. Was soll's? Karl lebte zur falschen Zeit und konnte darum nicht von Werner Bollmann's und Regula Gerlach's tadelloser Organisation und dem zeitlich leider viel zu schnell verflogenen Spieltag profitieren.

SDSK an der Swisstoy Bern 2013

Viele eindrückliche Gespräche und Erlebnisse prägten auch 2013 die Anwesenheit des SDSK an der Suisse Toy in Bern. Es fällt aber auf, dass die Auftritte der kleinen, innovativen Spielverlage und Spielerfinder immer mehr fehlen an diesem Event. In der Halle »Gesellschaftsspiele« dominierten die »Grossen«: Kosmos, Ravensburger und der Stand mit den Spielen des Jahres 2013. Umso mehr fiel der Stand vom SDSK (mit dem Spielbuffet) auf mit seiner Konstanz. Was das Spielbuffet immer wieder auslöst lässt einen jedes Mal von neuem staunen. Ein Musiklehrer sah zum Beispiel in dem Angebot ein riesiges Potential, um mit seinen Schülern die Lockerheit vor dem Klavier-Unterricht, aber auch während den Lektionen spielend zu erlangen. Ebenso fiel ein Professor der Chemie auf. Er staunte über das einfache Modell des »Spinner« und des »Regenbogen-Spirelli«. »Genau das brauche ich«, meinte er, »denn mit diesen zwei einfachen Gegenständen kann ich meinen Studenten den Aufbau der DNA erklären und ihnen ein einfaches Bild dieser komplexen Materie geben«. Zu guter Letzt noch den Satz, den eine Mutter äusserte, nachdem sie einige Zeit mit ihren Kindern Teller, Diabolo und Devilstick ausprobiert hatten: »Was sie hier zeigen, und was wir hier spielen durften, überhaupt der ganze Stand - das ist ein wirklich wertvoller Stand

an der Suisse Toy«. Auch im Jahr 2014 (siehe Veranstaltungskalender) wird der SDSK wieder an der Swisstoy präsent sein.

SDSK an der Zürimobil 2013

Dieser grossartige Anlass mit der Sperrung der ganzen Innenstadt von Zürich ist ein gewaltiges Tummelfeld für Familien, Entdecker und Spieler. Von den vielen Angeboten an Bewegung hob sich der Stand des SDSK doch ab durch das einzigartige Angebot des Materials allein macht die Stärke nicht aus. Die Anwesenheit, das Mitspielen, das Animieren, das »gluschtig machen« zog die vielen Menschen in den Bann und hin zum Mitspielen. Da passierte etwas. Und da entdeckten auch wir Neues. Eine junge Frau staunte über unser Spiel mit dem Peitschenkreisel. »Wir starten auch einen solchen Kreisel mit der Schnur, aber nachher lassen wir ihn ganz einfach auf unserem Handrücken oder der Handfläche kreisen«.

Nun möchte Zürich neue Wege gehen und mit der Organisation »Stadtverkehr 2025« Aktionen zur Förderung der umweltfreundlichen Mobilität durchführen. Ob Zürimobil im nächsten Jahr im gleichen Rahmen stattfindet, wird sich herausstellen. Die Redaktion Spielinfo und der SDSK bleiben am Ball.

SPS 27 (2013/2014)

Am Montag 28.10.13 startete das SPS 27 (Spielpädagogisches Intensivseminar) in Brienz unter der Leitung von Hans Fluri. Sieben angehende Spielpädagoginnen begeben sich nun auf die Reise ins Spieluniversum. Das Intensivseminar dauert bis Ende Januar 2014. Verschiedene Module des Intensivseminars können auch von Aussenstehenden (siehe Veranstaltungskalender) besucht werden. In der nächsten Ausgabe des Spielinfos werden wir eingehender über das SPS 27 und seine Teilnehmerinnen berichten.

»Es ist nicht Aufgabe der Schule, auf das Leben vorzubereiten«

Der neue Lehrplan 21 wurde in den vergangenen Wochen vorgestellt und heftig diskutiert. Dieses sehr aktuelle Thema passt gut zu unserem Schwerpunkt, da neu der Bildungsauftrag an die Schulen kompetenzorientiert formuliert ist. Der neue Lehrplan hat kontroverse Reaktionen ausgelöst. Einige interessante Artikel dazu waren in der Tagespresse zu lesen. Zum Beispiel äussert sich Walter Herzog, Professor der Erziehungswissenschaften an der Universität Bern kritisch gegenüber dem Lehrplan 21. Im Bund erschien ein Artikel dazu mit dem Titel: »Es ist nicht die Aufgabe der Schule auf das Leben vorzubereiten«. Interessierte können das Interview unter folgendem Link nachlesen:

www.derbund.ch/bern/kanton/Es-ist-nicht-Aufgabe-der-Schule-auf-das-Leben-vorzubereiten/story/13263644

Wenig später erschien ein weiterer Artikel dazu im Tagesanzeiger: »Der Lehrplan 21 überfordert die Schüler«. Nachzulesen unter folgendem Link:

www.tagesanzeiger.ch/schweiz/standard/Der-Lehrplan-ueberfordert-die-Schueler/story/25897539

Die Kommentare der Leser waren vielzählig und durchaus kritisch:

»Der Lehrplan ist nicht unmittelbar für die Schüler gedacht, sondern primär für die Lehrpersonen. Lasik-Lasergeräte überfordern auch nicht die Patienten... Wer nicht selektiv und situationsgerecht mit dem LP 21 umgehen kann, belegt lediglich eine gewisse pädagogische Inkompetenz (...).«

»Macht bitte endlich wieder einmal eine Schule für die Kinder und nicht für die Lehrer, die Therapeuten und die weltfremden Bildungstheoretiker!!«

Die Debatte rund um den Lehrplan 21 wird sicher noch weitergehen. Das Spielinfo bleibt am Ball.

Leitartikel Schwerpunkt: Kompetent durchs Leben

In den letzten Jahren hat man sich in diversen Bereichen unter anderem in der Bildungslandschaft weg von der Input-Orientierung, also möglichst viel Wissen in die Schüler hineinzupacken, hin zu der Orientierung am Output entwickelt – also was können die Schüler anwenden, sprich welche Kompetenzen besitzen sie. So muss beispielsweise ein Student Soziale Arbeit / Sozialpädagogik seinen Leistungsnachweis in der Praxis mittels Kompetenzerwerbsplanung erbringen, oder im neuen Lehrplan 21 wird der Bildungsauftrag an die Schulen kompetenzorientiert beschrieben. Höchste Zeit sich mit dem Begriff Kompetenz auseinanderzusetzen!

Unter Kompetenzen versteht man allgemeine Dispositionen von Menschen zur Bewältigung bestimmter lebensweltlicher Anforderungen. Eine Kompetenz ist somit die Fähigkeit einer Person, eine bestimmte Aufgabe in einer konkreten Situation adäquat ausführen zu können. Kompetenzen sind nicht direkt sichtbar, sondern immer nur über die tatsächliche Ausführung einer Aufgabe in einer bestimmten Situation, der sogenannten Performanz erschliessbar.

Der Kompetenzbegriff umfasst verschiedene Elemente: Menschen haben unterschiedliche Dispositionen sprich Leistungsvoraussetzungen. Kompetenzen sind jedoch erlernbar und grenzen sich somit von angeborenen Eigenschaften, den Begabungen ab. Der Kompetenzerwerb kann somit durch pädagogische Massnahmen beeinflusst werden. Kompetenzen sind oft situationsbezogen. Das heisst sie werden in einer konkreten Situation erworben und können in ähnlichen Situationen wieder angewendet werden. Im Idealfall werden die Kompetenzen variabel und können auch in neuen Begebenheiten angewendet werden. Kompetenzen verbinden Wissen und Können zu Handlungsfähigkeit. Die Motivation

zum Erwerb und der Anwendung von Kompetenzen ist ein sehr einflussreicher Faktor. Je motivierter wir für den Erwerb von Kompetenzen sind, desto erfolgreicher fällt der entsprechende Lernprozess in der Regel aus.

Die aktuelle Ausgabe des Spielinfos widmet sich den Lebenskompetenzen, gerne auch »Life Skills« genannt. Ein schönes Wort, das wohl bei jedem Leser andere Vorstellungen auslöst. Ich versuche nachstehend den Begriff und dessen Inhalt etwas zu präzisieren.

Die Weltgesundheitsorganisation WHO hat im Jahre 1994 Lebenskompetenz folgendermassen definiert:


»Lebenskompetenzen sind diejenigen Fähigkeiten, die einen angemessenen Umgang sowohl mit unseren Mitmenschen als auch mit Problemen und Stresssituationen im alltäglichen Leben ermöglichen.«

Es werden 5 Elemente konkretisiert.

1. *Selbstwahrnehmung und Einfühlungsvermögen:* ein Bild von sich selbst entwickeln, eigene Stärken und Schwächen kennen. Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und somit einen positiven Selbstwert entwickeln. Eine angemessene Selbstwahrnehmung ist Voraussetzung für zwischenmenschliche Beziehungen und Kommunikation.
2. *Umgang mit Stress und negativen Emotionen:* die Fähigkeit Stress, Angst und andere negative Emotionen wahrnehmen zu können. Strategien zur Anpassung entwickeln, das heisst die Umgebung oder das eigene Verhalten verändern, sich z.B. entspannen können.
3. *Kommunikation, Selbstbehauptung, Standfestigkeit:* Sich verbal wie auch nonverbal verständigen können, angemessen an die jeweilige Situation und

Umgebung. Die eigene Meinung äußern und auch vertreten können. Um Hilfe und Rat fragen können.

4. *Kreatives, kritisches Denken, Problemlösen*: Eine Situation objektiv erfassen können. Sie von verschiedenen Seiten beleuchten, sie reflektieren können, verschiedene Lösungsansätze prüfen, gegeneinander abwägen, entscheiden können.
5. *Information*: sich spezifisches Wissen zu gezielten Themen aneignen.

Der Begriff der Lebenskompetenz ist inhaltlich sehr dicht und enthält ausgesprochen viele Facetten. Ausgehend von dieser Tatsache hat sich die Redaktion entschieden die aktuelle Ausgabe chronologisch zum Lebensverlauf – vom Baby zum Erwachsenen – aufzubauen. Der Mensch entwickelt in jedem Lebensalter andere Kompetenzen und muss andere Lebensaufgaben bewältigen. Das Spiel kann in jedem Lebensalter hilfreich sein diese Kompetenzen zu erwerben, zu festigen und zu üben. (ar) 

Gefahren spielend bewältigen...



Illustration: Raphael Grunder

Lebenskompetenz durchs Spielinfo!

Abonniere das Spielinfo – und Deine Lebenskompetenz »Spielwissen« gewinnt!

Für wenig Geld landet 2 Mal pro Jahr eine bunte und vielfältige Ausgabe in Deinem Briefkasten.

Interessiert? Dann kontaktiere uns – wir senden Dir diese Ausgabe gratis zu und belasten Dir das Abo erst im nächsten Jahr. Kontakt: spielinfo@sdsch.ch

Babys spielen nicht – ein subjektiver Bericht



Text: KATI HANKOVSKY

Kinder im Alter von 0–1.5 Jahren spielen nicht. Sie sind so fasziniert von allem, was sie mit ihren rapide sich differenzierenden Sinnen wahrnehmen, und sind so beschäftigt mit eben dieser Entwicklung, dass es da nun wirklich keine Zeit fürs Spielen gibt. Harte Arbeit ist angesagt, bestehend aus Beobachtung, Ton- und Bewegungsübungen sowie zunehmend auch Greifübungen. Sie geben sich sichtbare Mühe beim Kopieren von Verhalten

wie Lächeln oder sonstigen Grimassen der Erwachsenen, welche sich über sie beugen.

Woher nehmen wir also an, dass ein Kind in diesem Alter doch spielt?

Jemand, eine Beobachterin oder ein Beobachter, mehrheitlich eine erwachsene Person, sieht etwas und sagt: dieses Kind spielt.

Dafür sind die einfacheren Fälle diejenigen, wenn das Kind mit einem Gegenstand beschäftigt ist, welches als Spielzeug identifiziert werden kann. Diese werden anfänglich bestaunt, dann berührt, dann begriffen und geschüttelt – dann gekaut, umgestürzt, auseinander genommen, gestapelt, gezogen, gestreichelt – und dann ist das Kind schon anderthalb Jahre alt und somit älter, als die hier betrachtete Lebensphase. Aus der Perspektive der Eltern geschieht das urplötzlich, aus der Perspektive der anderen, die ein passendes Geschenk kaufen möchten, viel zu langsam:

Spielzeuge werden berührt, gekaut, umgestürzt, gestapelt, gestreichelt...

fast alle käuflich erwerbliche Geschenke sind in dieser Zeit zu früh, oder wenn doch geeignet, weil eine kindergerechte Rassel gefunden, bis man endlich den Besuch macht, hat sich das Kind doch schon dem iPhone der Eltern zugewandt.

Und dann die weniger einfachen Fälle. Das Kind tut etwas, und jemand sagt: es spielt, obwohl kein Spielzeug involviert ist. Das früheste mir bekannte Beispiel dieser Art stammt von Hans Fluri (Leiter der

Das Kind tut etwas, und jemand sagt: es spielt, obwohl kein Spielzeug involviert ist.

Spielakademie in Brienz), und wer die Möglichkeit hat, soll es sich von ihm persönlich erzählen lassen, gedruckte Worte auf Papier kommen seiner szenischen Darstellung nicht nah. Es geht um sein erstes Kind,

Jonas, in zartem Alter von ein paar Stunden, kaum erst geboren und schon in die Hände eines Spielers gekommen. Und was passiert: sie spielen zusammen, sie spielen Wahrnehmung und Wiederholung, leiten und leiten lassen des Blickes, indem der Vater dem »Blick« des Säuglings folgt und es unter der Lampe trägt. Ein frühes Beispiel der Kompetenz, mit unserer Welt in Interaktion zu treten.

Als meine Tochter auf die Welt kam, beobachtete ich sie genau und fragte mich, wie werde ich sicher sein können, dass sie am Spielen sei. Und da geschah es tatsächlich: sie lag auf Papas Bauch und auf eine kleine Aufforderung seiner Hände rückte sie sich freudig nach oben. Häufig genug, dass ich mein Telefon holen konnte und eine kleine Filmaufnahme machte. Unsere Tochter spielte! Beantwortete Impulse von aussen und – so war mein Eindruck – lud zur Wie-

derholung ein. Im Nachhinein betrachtet erstaunt mich der frühe Zeitpunkt der Filmaufnahme: es war in ihrer dritten Lebenswoche. Und auch wenn ich auf der Aufnahme es ehrlicherweise nicht festhalten konnte, SAH ich, dass sie um Wiederholung bat.

Wie schon erwähnt, ist diese Lebensphase geprägt von der Entfaltung der Sinne. Auch die grundsätzliche Lebensmotivation wird hier fassbar: sich wirksam erleben. Ja, ich kann mein Umfeld beeinflussen, wenn ich was tue, es tönt, fällt um oder man hört mir zu. Interaktionsfähigkeit wird grundsätzlich trainiert: Mitspieler beeinflussen das Spiel des Säuglings, des Kleinkindes, es merkt, dass folgen und gefolgt werden – führen und geführt werden Hand in Hand gehen (eine Erfahrung, für die wir in der Erwachsenenbildung eine Übung erfinden mussten). In dieser Lebensphase geschieht so was, wie die Herausbildung eigener Bewältigungsstrategien – zum Beispiel, wie könnte der sich selber aus dem Mund gerisene Nuggi dort wieder reingesteckt werden, aber auch, wie kann ein Gegenstand in ein anderen reingetan werden. Und wie natürlich: wenn etwas gelernt werden soll, wird dies einfach immer wieder getan.

In keiner anderen Lebensphase bilden Lernen und Spielen eine so natürliche Einheit, wie in dieser. Und wer weiss, vielleicht liegt es wirklich an uns Beobachtern. £

Buchempfehlung: »Oje, ich wachse!«. Autoren: Hetty van de Rijt, Frans X. Plooij. 448 Seiten. Mosaik Verlag. ISBN: 978-3-442-39075-5

Kati Hankovszky

Coach, Trainerin, Grenzgängerin und Absolventin SPS zur Spielpädagogin. Mutter von 2 Kleinkindern.

Spielerischer Erwerb wichtiger Lebenskompetenzen im Alter von 2 bis 4 Jahren

Text: DANIELA JÖHR

Bei meiner Arbeit als heilpädagogische Früherzieherin beschäftige ich mich täglich mit dem Spiel von Kindern im Alter von 0 bis 6 Jahren. Das Beobachten ihres Spielverhaltens gibt mir



wichtige Hinweise auf ihren Entwicklungsstand. Was macht ein Kind mit einem Gegenstand? Wie nimmt es ihn in die Hand, nimmt es ihn eventuell noch in den Mund? Oder gibt es dem Gegenstand eine symbolische

Das Beobachten ihres Spielverhaltens gibt mir wichtige Hinweise auf ihren Entwicklungsstand.

Bedeutung, nutzt z.B. einen Bauklotz als Telefon? Wie bezieht es seine Umwelt, sein Gegenüber in sein Spiel ein? Diese Beobachtungen bilden die Grundlage für meine Arbeit mit dem Kind, für das Errichten meiner Förderplanung. In diesem Alter entdeckt das Kind sich und seine Umwelt durch das Spiel. Spielen heisst lernen, sich entwickeln.

Nach den ersten 2 Lebensjahren hat ein Kind bereits viele wichtige Kompetenzen entwickelt. Es hat sich zuerst vor allem mit seinem eigenen Körper auseinandergesetzt. Allmählich hat es sich den Gegenständen seiner Umwelt zugewendet und diese mit

all seinen Sinnen erkundet. Es hat wertvolle Interaktions- und Kommunikationserfahrungen mit seinen Bezugspersonen gemacht. Das Kind hat entdeckt, dass es eine eigenständige Person mit einem eigenen Willen ist, die erste Trotzphase hat es bereits hinter sich.

Erwerb von sozialen Kompetenzen

Ab dem Alter von zwei Jahren wendet das Kind sich zunehmend seiner Umwelt zu. Es erweitert den Kreis seiner Bezugspersonen, viele Kinder besuchen in diesem Alter eine Spielgruppe oder eine Kita. In diesem Kontext entwickelt es viele wichtige soziale Kompetenzen. Zu Beginn schaut es vor allem, was die anderen Kinder machen und imitiert ihre Handlungen. Die Kinder spielen noch eher neben-

Die Kinder spielen noch eher nebeneinander als miteinander.

einander als miteinander. Sie wollen meist das gleiche Spielzeug wie das andere Kind und lernen so, erste Konflikte unter sich auszutragen. Zwischen drei und vier Jahren wird das Spiel zunehmend variantenreicher. Die Kinder teilen sich verschiedene Rollen zu und spielen tägliche Begebenheiten aus ihrem Alltag nach. Dies gibt ihnen einerseits die Möglichkeit, Erlebtes zu verarbeiten und andererseits neue Verhaltensweisen, -strategien auszuprobieren und deren Wirkung zu testen. So lernen die Kinder auf eine spielerische Art, sich in einer Gruppe zu behaupten, Konflikte auszutragen und Kompromisse einzugehen. Sie lernen, auf andere zu achten und sie zu respektieren.

Damit Kinder die erwähnten Kompetenzen spielend erwerben können, brauchen sie Erwachsene, welche ihnen Raum und eine anregende Umgebung bieten. Sie brauchen genügend Freiraum, um untereinander eigene Lösungen im Umgang mit Konflikten lernen zu können. Sie brauchen aber auch Begleitung und Verständnis, um allenfalls vermitteln oder trösten zu können.

Erwerb von kognitiven Kompetenzen

Durch ihr Spiel lernen die Kinder nicht nur viel über zwischenmenschliche Kontakte. Sie lernen auch, Zusammenhänge erkennen und ihre Handlungen zu planen. Während

Das Kind wird allfällige Fehler korrigieren müssen und eigene Lösungen finden.

Handlungen im Säuglingsalter eher zufällig geschehen, lernt das Kind ab 2 Jahren, zielgerichtet und planmässig vorzugehen. Ein gutes Beispiel sind Konstruktionsspiele mit Bauklötzen oder Duplosteinen. Zu Beginn bauen die Kinder eher zufällig.

Das Bauen an sich steht im Vordergrund, den Bauwerken wird erst im Nachhinein eine Bedeutung gegeben. Mit der Zeit wird das Bauen immer zielgerichteter. Das Kind hat bereits im Voraus eine Vorstellung von dem, was es bauen möchte. Wenn es zum Beispiel ein Haus bauen möchte, so muss es wissen, was es dazu braucht und in welchen Schritten es dabei vorgehen muss. Es wird allfällige Fehler korrigieren müssen und eigene Lösungen finden, wenn etwas nicht genau so gelingt, wie es sich das vorgestellt hat.

Um den Lernprozess beim Kind zu unterstützen, ist es wichtig, dass das Kind die

Möglichkeit erhält, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Es wird besser lernen, mit Frustrationen umgehen zu können, wenn es dazu angehalten wird, nach eigenen Lösungen zu suchen, statt wenn ihm immer genau vorgegeben wird, was es zu tun hat. Es braucht dabei auch eine gewisse Toleranz von Seiten der Erwachsenen – ein von einem Kind gebautes Legohaus muss nicht unbedingt so aussehen, wie wir uns vielleicht ein schönes Haus vorstellen!

Zentraler Entwicklungsmotor

Das Spiel ist der zentrale Entwicklungsmotor eines Kindes im Alter von 2 bis 4 Jahren. Das Spiel ist der beste Weg, ein Kind zum Lernen zu motivieren, denn ein Kind in diesem Alter lebt noch stark nach dem Lustprinzip. Es hat ausserdem ein riesiges Interesse daran, seine Umwelt zu entdecken und selbst tätig zu sein. Es ist daher äusserst wichtig, dass wir Erwachsenen die Interessen des Kindes erkennen und seine Eigeninitiative unterstützen. Das Kind braucht eine anregende Umwelt mit Materialien und Spielsachen, welches es aktiv ausprobieren lassen und aufmerksame Begleitung durch Erwachsene, welche ihm den nötigen Freiraum lassen und dort Unterstützung bieten, wo es nötig ist, dass das Kind selber handeln und so seine Kompetenzen erweitern kann. Denn die vielfältigen Erfahrungen, welche das Kind im Alter von 2 bis 4 Jahren macht, bilden die Grundlage für seine spätere, auch schulische Entwicklung. **£**

Daniela Jöhr

Daniela Jöhr ist klinische Heilpädagogin / Sozialpädagogin und arbeitet als Früherzieherin beim Früherziehungsdienst Biel.

Mail: daniela.joehr@gmx.ch

Wer Kinder liebt, muss mit ihren Eltern spielen.

(Hans Fluri)

Spielerischer Erwerb wichtiger Lebenskompetenzen im Alter von 5 bis 8 Jahren



Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Für mich entwickeln Kinder spielerisch zwischen 5 und 8 Jahren folgende, wichtige Lebenskompetenzen: lebensbejahendes Selbstwertgefühl, ein stabiles Ich-Bewusstsein, Sprachfreude, Lesekompetenz, Selbständigkeit, Mut, Humor, Empathie, Verlässlichkeit, Ausdauer, Achtsamkeit, Experimentierfreude, Fantasie und das Spielen allein, zu zweit und in der Gruppe. Nachfolgend ein kleiner Spielüberblick, der diese Aspekte fördert.

Kinder lieben Wiederholungen und Rituale

Ihre Welt ist das Spiel und beim Spiel sind Wiederholungen und Spielregeln etwas ganz Selbstverständliches. Regelmässig

wiederkehrende Rituale strukturieren den Alltag, die Wochentage und Feste im Jahreslauf. Da wir in einer unruhigen Zeit leben, schätzen Kinder diese kleinen Fixpunkte. Rituale regeln das soziale Miteinander, stärken die Verlässlichkeit, geben Halt und erleichtern den Tagesablauf mit Ritualen wie: Tagesbeginn, Gutenacht-Ritual, Essen und Tischsitten, Aufräumen, Begrüssen, Abschiednehmen, Gewinnen und Verlieren, Streiten und sich Versöhnen. Den Jahreslauf prägen die Jahreszeiten und die wiederkehrenden Feste wie: Geburtstage, Fasnacht, Ostern, Sommerfest, Erntedankfest, St. Nikolaus, Weihnachten.

Das goldene Zeitalter der Spielverse

Zwischen vier und acht Jahren ist für Kinder das goldene Zeitalter der traditionellen

Spielverse, Reime und kleinen Gedichte. Kinder sind vom rhythmischen Singsang der Reime fasziniert, wiederholen Silben und sprechen die Verse nach. Wenn diese zum Spielen, Bewegen, Lachen und Nachahmen animieren, lösen sie eine freudige Lust auf Wiederholung aus. Die erlebte Sprachfreude weckt im Kind das Bedürfnis, mit Wörtern schöpferisch umzugehen. Sie fördert die Fantasie, die inneren Bilder und das Fabulieren, genauso so wie die Feinmotorik, die Augenhand-Koordination und das Gedächtnis.

Ein gesundes Kind bewegt sich gerne und viel



Es läuft, hüpf, springt, balanciert und klettert, wann immer es dazu Gelegenheit hat. Es braucht draussen Platz zum Spielen, Sand, Wasser, Wiese, Wald, Schnee und Eis. Bewegungsspiele helfen ihm, seinen

Antriebsüberschuss auszuleben und alle Muskeln von Kopf bis Fuss zu trainieren. Auf dem Fahrrad oder mit Rollschuhen kann es Geschwindigkeit und Wendigkeit genießen. Ballspiele, Wurfspiele, das Laufen auf Stelzen oder Einradfahren fördern die Geschicklichkeit. Bewegungsspiele lassen das Kind seinen eigenen Körper bewusster erleben und fördern das innere und äussere Gleichgewicht. Turnen und Rhythmik ist im Kindergarten und der Schule wichtig, weil viele Kinder zu Hause unter Platznot und Bewegungsmangel leiden.

Naturspielzeug

Die Natur bietet eine Fülle von Spielmaterial an: Blüten, Blätter, Gräser, Samen, Früchte, Zweige, Rinden oder Wurzeln. Naturmaterial zum Spielen fasziniert Kinder. Sie lernen Blumen, Gräser, Sträucher und Bäume kennen und erfahren viel über die Entwicklung der Pflanzen im Jahreslauf. Die jahreszeitlich bedingten Spiele helfen ihnen, den natürlichen Rhythmus der Pflanzenwelt zu beobachten. Sie lernen dabei wie die Pflanzen heissen, wo sie wachsen, wann sie blühen, was für Früchte und Samen sie tragen und ob sie giftig sind oder nicht. Durch das Sammeln und Vergleichen von Formen und Farben, das Erasten und Fühlen der verschiedenen Strukturen von Naturmaterial, entsteht Staunen, Wissen, und Spiel. Dabei entwickeln die Kinder eine achtsame Beziehung zur Natur, die ihnen hilft, zur Natur Sorge zu tragen.



Sinnvolle Kreisspiele



Kinder lieben Musik, Tanz und Rhythmus. Manche Kreisspiele sind echte Ohrwürmer, die einen Wiederholungsdrang auslösen. Die Kinder

wollen sie immer wieder singen und spielen. Das Tanzen in der Gruppe macht ihnen Spass. Sie haben Freude an der Bewegung und dem Gruppengefühl. Indem das Kind im Kreis spielt, erlebt es die Kreisgestalt; für das spielende Kind bilden Tun und Erleben ein Ganzes. Im Kreis mitmachen bedeutet nicht nur, aufgenommen sein in eine beliebige Gruppierung; denn hier ist nicht einer an der Spitze, und keiner ist stets der Letzte, sondern jeder kann Anfang sein und Ende und ist bald das eine und bald das andere. Der Kreis ist Symbol dafür, dass Anfang und Ende zusammengehören und an jedem Punkt möglich sind; er ist auch Symbol dafür, dass Dynamik und Ordnung gleichzeitig sich nur verwirklichen lassen, weil es im Kreis eine ruhende Mitte gibt.

Papierfalten

Falten fördert das mathematische Denken und das Erkennen von geometrischen Formen wie: Rechteck, Quadrat, Dreieck oder Kreis. Kinder entdecken Muster, Zahlen und Mengen. Falten unterstützt das Verständnis von Regelmäßigkeiten und die dreidimensionale, räumliche Wahrnehmung. Wer die konkrete Umsetzung erlebt, kann später abstrakte Rechengänge viel leichter nachvollziehen.

Kreisel und Jo-Jo

Dies sind zwei alte, heute wieder weit verbreitete Geschicklichkeitsspiele. Es scheinen sehr einfache Spielsachen zu sein. Doch die Handhabung des Kreisels zum

Beispiel erfordert eine äusserst schwierige und präzise Handbewegung. Die motorische Geschicklichkeit und die notwendige dosierte Kraft haben meist erst Schulkinder.

Rollenspiele – »Tun als ob«

Rollenspiel ist über Jahre eine sehr beliebte Beschäftigung der Kinder. Die Kinder spielen, was sie täglich erleben. Sie ahmen ihre Umgebung nach und »tun als ob«! Dabei üben sie soziales Verhalten, Gespräche führen, Gefühle zeigen. Durch verschiedene Rollen lernen sie unterschiedliche Stand-



punkte kennen. Ausser Umwelterlebnissen spielen Kinder auch gerne phantastische Geschichten von Hexen, Zwergen, Königen, Gespenstern, Rittern, Robotern und Marsmenschen. Sie spielen Märchen und Bilderbuch-Erzählungen nach.

Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Es gibt eine riesige Auswahl von Spielsachen, die nicht nur – aber auch – der Unterhaltung dienen. Darüber hinaus sind sie geeignet, die Beobachtungsgabe zu schärfen, das Reaktionsvermögen zu üben, die Geschicklichkeit zu verbessern und das Denken anzuregen. Knobeln und Pröbeln macht vor allem Schulkindern Spass und fördert das Konfliktlösungspotenzial!

Vom Bilderbuch zur Leseratte

Bilderbücher fördern das Denken, Sprechen und das Verständnis für die Bildersprache. Ausser realen Umwelterzählungen

bringen sie Phantasiegeschichten und Märchen in die Vorstellungswelt der Kinder. Das gemeinsame Betrachten und Erzählen von Bilderbüchern baut eine Brücken zum Buch – zum späteren selber lesen. So werden aus Bilderbuchbetrachtern Leseratten.

Warum Kinder Märchen brauchen

Märchen geben Mut und Hoffnung, weil meist der Kleine und Schwache am Schluss siegt. Sie vermitteln ein kindgerechtes Wertebild. Gut und Böse sind klar definiert. Der Held oder die Heldin müssen gefährliche Situationen meistern. Aber sie finden im Märchen immer die Kraft, grosse Herausforderungen und Probleme am Schluss zu



lösen. Kinder identifizieren sich mit »ihren Helden«, die Einfühlungsvermögen, Klugheit und Mut vorleben. Kinder können sich Werte besser merken, wenn sie diese als Gegensatzpaare erleben wie: Gut und Böse, falsch und richtig, Wahrheit und Lüge, zärtlich und grob, schimpfen und loben, streiten und sich versöhnen. Im Rollenspiel können Kinder diese unterschiedlichen Werte und Gefühlslagen altersgemäss erleben und selber ausdrücken. Die Botschaft der Märchen ist eindeutig: Es gibt Probleme und Konflikte, aber man kann sie handelnd überwinden. **E**

Susanne Stöcklin-Meier

Kindergärtnerin, Sachbuchautorin, Journalistin, Kinderbeobachterin, Hüterin von Versen und Märchen und Weltbürgerin.

Kontakt: su.stoeklin@bluewin.ch

Ideen für Rituale im Alltag

- **Begrüssung:** sich in die Augen schauen, Hand geben und mit Namen begrüßen. Damit stärken wir das Gefühl des Angenommenseins und der Achtung voreinander.
- **Morgenlied:** Wenn wir den Morgen mit einem Lied oder einem Bewegungsvers beginnen, stimmen sich die Kinder rhythmisch und klanglich auf die Gruppe und den Tag ein.
- **Geschichtentag:** Mindestens einmal in der Woche ein Märchen oder eine Geschichte erzählen, wenn möglich zur gleichen Zeit und am selben Ort.
- **Wochenplan:** Nutzen wir Rituale auch zum Planen der Woche, Verteilen von Aufgaben und das Erstellen von Stundenplänen. Kleine Arbeiten fördern die gegenseitige Wertschätzung und das Verantwortungsbewusstsein.
- **Stille-Übung:** Kinder, die Erfahrungen mit Stille-Übungen haben, sind ruhiger, konzentrierter, haben mehr Ausdauer und können besser zuhören. Bauen wir darum täglich kleine Momente der Stille ein. Schon drei bis fünf Minuten Stillezeit haben einen positiven Einfluss. Geben wir Kindern Zeit zum Entspannen: mit Fantasiereisen, ruhigem Atmen, auf den eigenen Herzschlag achten, ein Kerzenlicht anschauen, Musik hören usw.
- **Unschönes in den Papierkorb werfen:** Dieses Ritual ist eine wundervolle Übung, Konflikte gewaltlos zu lösen. In der Mitte steht ein Papierkorb. Die Kinder werfen verbal alles hinein, was sie heute im Umgang miteinander gestört hat: Etwa Schlagen«, »sich anschreien«, »Kinder beleidigen«. Der gefüllte Korb wird ans offene Fenster gehalten, und alles »Unschöne« fliegt davon.

Oberstufenschüler: von der Spielkompetenz über die Lebenskompetenz zur Gesundheit



Text: PIUS KORNER

Im April dieses Jahres verkündete die Schulleiterin der Schule Menziken, wo ich seit einigen Jahren Kleinklassen der Oberstufe unterrichte, das Jahresmotto für das Schuljahr 2013/2014: »Lebenskompetenzen entwickeln und fördern«.

In der Spielpädagogik sind wichtige Funktionen für den Lebensweg enthalten.

Sogleich fing mein spielakademisch gebildetes Herz höher an zu schlagen, wollte ich doch meinen Beitrag als Spielpädagoge zum Jahresthema leisten. Wir wissen alle, dass in der Spielpädagogik wichtige Funktionen liegen, die wir den Kindern und Jugendlichen in unseren

spielen mit auf ihren Lebensweg mitgeben können. Sie fördern das soziale Verhalten und die Auseinandersetzung mit sich selbst. Wenn wir spielen, akzeptieren wir gemein-

same Regeln, erleben wir Spielfreude, entspannen uns, agieren zweckfrei und entwickeln dabei Lebenskompetenz, soziale Kontakte, stärken Intuition und Phantasie.

Spielen als Domäne der Kinder?

Das Spielen galt lange Zeit als Domäne der kleinen Kinder. Jugendliche hatten gefälligst zu lernen, Erwachsene zu arbeiten. Für das eigentlich zweck-, aber nicht etwa sinnlose Gesellschaftsspiel blieb auf der Oberstufe meist keine Zeit. Das hat sich in den letzten 3 Jahren in Menziken massiv geändert. Das Interesse am gemeinsamen Spielen – im Unterricht, im Kreise der Klasse, im ganzen Schulhaus, im Team ist dank meiner erworbenen Kenntnisse rund um das Spielen und meinem methodisch-didaktischen Repertoire ergänzt durch spielpädagogische Ressourcen enorm gestiegen.

Das Interesse am gemeinsamen Spielen ist enorm gestiegen.

Auf dem Weg durch die Pubertät

Auf dem Weg durch die Pubertät stehen Jugendliche vor wichtigen Entwicklungsherausforderungen: Sie müssen in dieser Lebensphase ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern, um ihr eigenes Leben selbstbestimmt meistern zu können und sich – auch in Zeiten von Irrungen und Wirrungen – eine eigene Perspektive aufbauen. Gesundheits- und Lebenskompetenzen und

Gesundheits- und Lebenskompetenzen beim Übergang Schule-Beruf sind eng miteinander verknüpft.

schliessen auch die Reflexionsfähigkeit ein, das Lösen von Problemen, und sie erweitern sich auch in das weite Feld ästhetischer Erfahrung, in dem Phantasie und Genuss, Imagination und Spiel ihre Bedeutung haben.

Durch die sozialen Benachteiligungen, denen die meisten unserer Kleinklassenschüler in Menziken ausgesetzt sind, gekoppelt mit den schwierigen Aufgaben der Pubertät (Loslösung vom Elternhaus, erste Liebesbeziehungen, Berufswahl, Rollenfindung, etc.), die die Jugendlichen bewältigen müssen, erscheint das Leben oft perspektivenlos. Weiter sind fast alle unsere Schüler mit den unterschiedlichen Anforderungen zumindest zweier verschiedener Kulturen konfrontiert.

So konnte ich an unserer Schule während zwei Weiterbildungs-Halbtagen meine erworbenen, spielpädagogischen Kenntnisse

zum Thema »Lebenskompetenzen spielerisch erwerben, weitergeben«.

Direkt und lustvoll wurden die Methoden und Instrumente, die ich über die Jahre entwickelt habe, in einem durch viele Lacher geprägten Kurs übermittelt. Die Kursteilnehmer erhielten alle das Quartett der 50 Spiele und das Spielquartett der Lebensfreude RAMBO-SAMBA, die als Grundlage für die verschiedenen Spiele dienten und alle Sinne herausforderten.

Das Echo

Ein grosses Anliegen des Lehrenden ist natürlich die Nachhaltigkeit des vermittelten Themas. Das Feedback meiner Lehrerkollegen lässt hoffen, dass die Weiterbildung die erhofften Spuren hinterlässt:

Bruno (Sek1): »Für mich war der Kurs eine bereichernde Erfahrung. Ich habe Neues gelernt, das ich auch weiterhin vertiefen will und werde bestimmt mehr mit meiner Klasse spielen.«

Ruth (Bez2): »Der Inhalt der Weiterbildung hat mir sehr gefallen und enorm viel gebracht. Mit der »Entdeckung dieser neuen Welt« und den erworbenen Fähigkeiten bin ich nun gut ausgerüstet, um vermehrt mit meinen Oberstufenschüler spielerisch Lebenskompetenzen zu fördern.«

Marco (Real): »Mir hat vor allem gefallen, dass so viel gelacht wurde und der Austausch und die Reflexionen mit den Teilnehmern. Diese Weiterbildung war für mich sehr bereichernd und hilfreich.«

Monika (Schulleitung): »Pius leistet durch seine Spielkompetenz und die Spielpädagogik einen grossen Beitrag zur Schulkultur in Menziken. £

Pius Korner

Oberstufenlehrer für Kleinklassen in Menziken, Spielpädagog (SPS 26) und begeisterter Botschafter des Spiels.

Mail: piuskorner@gmail.com

Lebenskompetenzen erweitern durch Improvisationstheater



Text: NICOLE FERRETTI

Als Lehrerin und Schauspielerin ist es für mich naheliegend, dass ich versucht habe, meine Leidenschaften zu einem Traumberuf zu verschmelzen. Seit gut sechs Jahren unterrichte ich eine Theatergruppe in improvisiertem Theater, gebe Kurse und Workshops und organisiere Shows. Das Improtheater hat es mir ange-tan. Dabei geht es mir nicht in erster Linie um das Resultat auf der Bühne. Das Trainieren, das Üben oder oft auch nur das Ausprobieren dieser spontanen Theaterform machen für mich die grösste Faszination aus. Es werden Prozesse der eigenen Entwicklung sichtbar gemacht indem man aus Intuition handelt, Szenen mit Hilfe eigener und Ideen des Partners entstehen lässt und sich bereitwillig in andere Figuren wagt.

Rollenspiele für Kleinkinder

Rollenspiele sind schon für kleine Kinder von grosser Wichtigkeit für die Entwicklung. Kinder sind in erwähnten Spiel-momenten Eins mit sich selbst in ihrer Rolle und in Interaktion mit den Anderen, lernen das Gegenüber wahrzunehmen, als was es ist und üben verschiedene Reaktionen auf Situationen. Vielleicht ist die Kindheit zu kurz, vielleicht verlernen wir aber auch viel zu schnell, uns diese Spielinseln auch im Erwachsenenalter zu schaffen. Viel zu früh

wird die Entwicklung als abgeschlossen an-gesehen und die weitere Entfaltung des Selbst unterdrückt. Eine Konsequenz davon ist, dass unser Verhaltensradius einge-schränkt bleibt. Eingübte Strategien wer-den so stark verankert, dass in gleichen Si-tuationen oft gleich reagiert wird. Wer kennt nicht den Moment, dass man sich är-gert, wieder nicht gewagt zu haben, seine Meinung geäussert zu haben oder aber zum wiederholten Mal überreagiert und damit andere verletzt hat? In beiden Fällen er-reicht man sein Ziel nie und trotzdem ist es enorm schwierig, sich zu ändern.

Alle – und damit meine ich wirklich alle – sind wir gefangen in Mustern, die wir uns irgendwann, aus welchen Gründen auch immer, antrainiert haben.

Verhaltensmuster erkennen

In meinen Trainings geht es erstens darum, solche Muster zu erkennen und zweitens auf spielerische und humorvolle Art aufzu-lockern und zu durchbrechen. Ersteres pas-siert meistens schnell, denn gerade in einer Rolle, in der man versucht, sich zu verstellen, ist man oft echter als im alltäglichen Leben. Ein schönes Beispiel ist eine ein-fache Übung, bei der einem das Gegenüber ein imaginäres Geschenk machen soll. Ich entscheide selbst, was ich erhalte und sage vielleicht, »Oh, eine rote Rose, wie schön. Vielen Dank!«. Wenn ich aber nur Stachel-draht, eine tote Maus oder einen Haufen Dreck erhalte, erzähle ich mehr von mir, als ich mir bewusst bin. Schliesslich denke ich, es sei ja der andere, der schenkt.

Erfahrungen in geschütztem Rahmen

Der geschützte Rahmen, in dem solche Er-fahrungen gemacht werden, ist sehr wich-tig. Ich stelle mir immer vor, unter einer

Glasglocke zu sein, unter der alles möglich ist und unter welcher jeder Teilnehmer neue Verhaltensmöglichkeiten üben kann. Es ist ein Gefühl von Freiheit, ausprobieren zu können, wie es sich anfühlt, den Chef endlich einmal anzuschreien, dessen Reaktion zu erfahren und die Konsequenzen wie echt durchzuspielen.

Nicht vergebens gilt die Theorie, dass 20% von dem, was wir hören, 50% von dem was wir hören und sehen, 70% von dem was wir hören, sehen und wiederholen und ganze 90% von dem was wir hören, sehen, sagen und **selbst tun** tatsächlich gelernt werden kann. Auch das eigene Verhalten kann also nur durch Machen verändert werden.

Das Gegebene annehmen

Die Spielregeln sind klar definiert. Zum Gelingen von Szenen stehen oft das positive Spielen sowie das Annehmen von Gegebenem im Zentrum. Diese Grundsätze zum Gelingen sind – wohl nicht ganz per Zufall – auch Grundsätze im Leben im Allgemeinen und im »Zusammen leben« im Speziellen. Sie bedeuten nämlich übersetzt ins Privatleben, am Anfang einer Sache eine positive Grundstimmung zu haben, grundsätzlich mit Optimismus an alles heran zu gehen und »Ist-Zustände« zu akzeptieren. Sich anzustrengen – nicht allen fällt dies am Anfang leicht – diese einfachen Regeln umzusetzen lohnt sich sofort. Im Impro zeigt es sich anhand einer gelungenen und stimmigen Szene, im Privatleben daran, dass einem plötzlich alles leichter fällt, weil man weniger stur ist. Frustrationen kommen weniger schnell, weil man Planänderungen, die von aussen kommen, nicht als Schikane sondern als neuen Input, als neue Idee ansieht und damit umgeht. Auch Beziehungen werden durch diese kleine Verhaltensänderung weniger belastet. Wir lernen in den Kursen, unseren Spielpartner wahrzunehmen und das was er tut und sagt ohne Wertung anzunehmen.

Wie schön ist das doch, wenn es einem gelingt, dies auch ab und zu beim Lebenspartner anzuwenden?

Die Bühne ist die Welt – die Welt ist die Bühne. Was wir uns im Leben angeeignet haben, prägt das Spiel auf der Bühne. Doch auch die Erfahrungen auf der Bühne können unser Leben bereichern. Fast unmerklich, spielerisch, erweitern wir unsere Lebenskompetenzen.

Wir lernen spontan und ohne Groll Kompromisse einzugehen, denn wir akzeptieren, dass die Szene sowie das Leben auch vom Gegenüber gestaltet werden kann. Im Theater wie auch im Leben ist jede Situation unvorhersehbar. Wir brauchen auf beiden Bühnen Mut und Kraft, uns auf immer wieder neue Überraschungen einzulassen. Den nur so kann eine Szene gelingen, beziehungsweise das Leben gelebt und genossen werden. £

Improvisationstheater in Brienz

Kurse und Workshops werden ab fünf Teilnehmern durchgeführt.

Geeignet ist der Unterricht als persönliche Weiterbildung sowie zur Teambildung.

Kursort: Hotel Sternen, Brienz oder auf Anfrage

Infos: www.brienziptell.ch

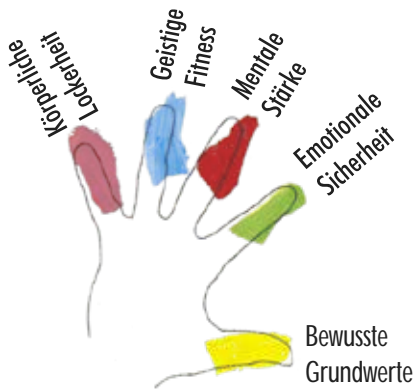
Kontakt: nicoleferretti@gmx.ch
079 736 96 77

Nicole Ferretti

Lehrerin, Sportlehrerin, Schauspielerin (EFAS), Weiterbildungen in Improvisationstheater, Gründerin und Leiterin der Improgruppe Brienziptell. Verheiratet, Mutter von zwei Kindern.

Mail: nicoleferretti@gmx.ch

Lebenskompetenz im Erwachsenenalter – 5 Kernelemente



Text: LOUIS BLATTMANN

Lebenskompetenz gibt es nicht zu kaufen. Auch für Erwachsene nicht. Erwerb, Pflege und Weiterentwicklung der Lebenskompetenzen sind ohne Zweifel eine selbstverständliche und notwendige Lebensaufgabe. In den vorstehenden Beiträgen beleuchten wir das Thema in den ersten Lebensphasen, wo der Erwerb verschiedenster Lebenskompetenzen durch das Spiel massgeblich, wenn nicht sogar entscheidend unterstützt wird. Im Erwachsenenalter setzt sich der Prozess fort.

Als starkes Fundament unserer vielfältigsten Sammlung von Lebenskompetenzen sind unter anderem 5 Kernelemente auszumachen. Ohne dieses Fundament würden uns viele andere Lebenskompetenzen zusammenhangslos erscheinen.

Wer sich mit der Tiefgründigkeit des Spiels auseinandersetzt erkennt, dass die 5 Kernkompetenzen, auf die wir nachfolgend eintreten, durch die kluge Wahl aus der unerschöpflichen Welt der Spiele hervorragend weiterentwickelt und gepflegt werden können.

1. Bewusste Grundwerte



Wer diese nicht schon von Kindesalter an entwickeln kann, steht vor grossen Problemen im Erwachsenenalter. Unsere Gesellschaft fusst unter anderem auf bewussten Grundwerten, ohne die uns der respektvolle Umgang mit Mensch und Natur nicht möglich ist. Fehlende Grundwerte führen zu Konflikten, Kriegen und Chaos.

Bewusste Grundwerte heisst, generell achtsam zu sein, auf seine Gesundheit zu schauen und eine grundsätzlich positive Haltung bezüglich der Rücksichtnahme für Mensch und Umwelt. Auch Loyalität und Religionsfreiheit zählen dazu.

Grundwerte sind geprägt von unserem Kulturkreis, Traditionen und Religion. Sie können in verschiedensten Bereichen zum Ausdruck kommen:

...Religion



ŸLIEBE
ŸGLAUBE
ŸHOFFNUNG

...Nation



ŸFREIHEIT
ŸGLEICHHEIT
ŸBRÜDERLICHKEIT

...Spiel



ŸINTENSITÄT
ŸFAIRNESS
ŸRÜCKSICHTNAHME

Geeignete Spiele, die bewusste Grundwerte fördern, gibt es zuhauf. Als ideales Beispiel kennen wir die sogenannten »New Games«, wo z.B. Werte wie Fairness und Rücksichtnahme vermittelt werden.

2. Emotionale Sicherheit



Was ist emotionale Sicherheit?

Sie spiegelt die Fähigkeit wider, eigene und fremde Gefühle korrekt wahrzunehmen,

zu verstehen und zu beeinflussen. Menschen mit hoher emotionaler Sicherheit integrieren sich besser in Gruppen, sie spielen zusammen und helfen einander. Das stärkt das Selbstwertgefühl und führt auch im Arbeitsleben eher zu Erfolg.

Die emotionale Sicherheit kann zu Euphorie, Begeisterung, Freude, Stolz und Stauen führen. Sie bekämpft Ärger, Aggressionen, Wut, Enttäuschung, Beleidigungen, Frustration und Niedergeschlagenheit erfolgreich.

Spiele, die die emotionale Sicherheit stützen, gibt es unzählige.

3. Mentale Stärke



Die mentale Stärke ist die Fähigkeit, sich ungeachtet der Situation an seiner oberen Leistungsgrenze zu bewegen, ohne in Gefahr zu laufen abzustürzen. Sie ist wichtig beim Umgang mit Niederlagen und Siegen, sie macht uns kritikfähig bei einem gesunden Selbstbewusstsein.

Unser Selbstvertrauen entwickelt sich positiv, wenn wir die mentale Stärke fördern. Die mentale Stärke führt zu einer realistischen Selbsteinschätzung, Ehrlichkeit und Wahrhaftigkeit. Sie erlaubt uns Ziele zu visualisieren, schützt vor Blackouts und fördert die Konzentration schlechthin. Sie hilft uns, mit Lampenfieber gelassen umzugehen und dieses auch zuzulassen. Und sie führt schliesslich zu einer inneren Ruhe und aufmerksamer Gelassenheit.

Es fällt leicht, festzustellen, dass sich fast alle Spiele dafür eignen, unsere mentale Stärke zu festigen.

4. Geistige Fitness



Gedächtnistraining steigert ohne Stress und auf spielerische Weise unsere geistige Fitness und die Leistung unseres Gehirns.

Gehirnleistungen wie Wortfindung, Wahrnehmung, Konzentration, Merkfähigkeit, Logisches und Assoziatives Denken, die Urteilsfähigkeit, Fantasie und Kreativität werden dabei gefordert und gefördert.

Geistig fitte Menschen verfügen über eine erhöhte Aufnahmefähigkeit und -bereitschaft. Sie sind lernbegierig und neugierig. Sie erkennen Zusammenhänge und können strategisch denken. Und: geistige Fitness führt zu Schlagfertigkeit. Sie gibt unserem Denken die nötige Breite und Tiefe.

Diverse Gedächtnistrainer und -spiele können uns dabei helfen und machen dazu auch noch Spass.

5. Körperliche Lockerheit



Durch körperliche Lockerheit kann man das eigene Körpergefühl entwickeln. Körperliche Lockerheit ist die Basis für mentale Flexibilität. Der Clown in uns, d.h. Humor und die Kraft des Lachens helfen uns, die eigene Körpersprache und ihre Wirkung kennen zu lernen und bewusst spielerisch einzusetzen. Sie hilft uns, die Lebensfreude im Ernst des Lebens entdecken, sich auf das Spiel des Augenblicks einzulassen und spielerisch mit dem täglichen Theater und dessen Auswirkung auf die Gesundheit umzugehen. Sie beinhaltet Entspannung, Lust, Beweglichkeit, Reaktionsfähigkeit, hilft Hemmungen abbauen, erzeugt Spannung, Spass, Fitness, Gelassenheit, Zuversicht, Vertrauen und hilft sich an den eigenen Stärken zu orientieren. Mit all diesen Attributen fällt es leicht, geeignete Spiele zu finden, die die körperliche Lockerheit fördern. £

Veni – Vidi – Ludi: Schon die alten Römer spielten

Auch die Wissenschaft befasst sich ernsthaft mit dem Spiel – ein seriöser Blick in die Vergangenheit. Der nachfolgende Artikel soll uns dabei helfen, mit falschen Vorstellungen aufzuräumen und uns ein Bild davon zu machen, dass das Spiel keine Neuzeitererscheinung ist, sondern schon vor vielen Jahrhunderten eine wichtige Bedeutung für Menschen und Gesellschaft hatte.



Text: GENEVIÈVE LÜSCHER

Veni, vidi, ludi – «Ich kam, sah und spielte.» So heisst ein Nationalfonds-Projekt der Freiburger Archäologen Ulrich Schädler und Véronique Dasen. Der lateinische Titel lässt keine Zweifel: Es geht hier um die alten Römer. Und zwar um die Alten wie die Jungen, um Männer und Frauen, um alle, die damals auf irgendeine Art und Weise spielten. Dass schon in römischer Zeit – und auch schon früher – gespielt wurde, das beweisen Texte wie archäologische Funde. Allerdings gehörte das Spielen zum Zeitvertreib, und Müssiggang war eher etwas für vermögende Leute.

Die unteren Schichten mussten hart arbeiten, die Kinder hatten so bald als möglich mitzuhelfen, sei es auf dem Feld, in der Werkstatt, sogar im Bergwerk. Für das Spielen blieb ihnen vermutlich nicht viel Zeit, auch wenn es im römischen Kalender durchaus viele Feiertage gab, welche die ganze Bevölkerung bei Laune hielten.

3 Ausstellungen geplant (2014)

Bei Schädlers und Dasens Vorhaben handelt es sich um ein sogenanntes Agora-Projekt. Mit diesem neuen Instrument unterstützt der Nationalfonds Forscher, die mit der Öffentlichkeit in einen Dialog über ihre wissenschaftliche Arbeit treten wollen.

Es geht dabei nicht darum, neue Forschungsarbeit zu leisten, sondern bereits erarbeitetes Wissen einem breiten Publikum näherzubringen. Ziel der beiden Freiburger sind drei Ausstellungen in Museen der Westschweiz, in Nyon, La Tour-de-Peilz und Vallon, welche die Besucher ab 2014 – möglichst interaktiv – in die Welt antiker Spiele und Spielzeuge einführen sollen.

«Wir wollen Spiele und Spielzeug in der Antike kritisch hinterfragen und einem breiten Publikum näherbringen», erklärt Ulrich Schädler, der auch Leiter des Schweizer Spielzeugmuseums in La Tour-de-Peilz ist. In der Wissenschaft werde das Thema «Spiel und Spielzeug» stiefmütterlich behandelt, als Kinderkram angesehen – und: Wer sich als Erwachsener

Das Spielen gehörte zum Zeitvertreib, und Müssiggang war eher etwas für vermögende Leute.

damit beschäftige, gelte rasch einmal als unseriös. Schädler hat sich daran gewöhnt.

Wurde um Geld gespielt?

Kinderspiele kannten schon die Römer. «Aus Sand sich Häuschen bauen, Mäuse an ein Wäglein spannen, mit Nüssen grad und ungrad spielen und auf langen Bambusstöcken reiten – wer daran als bärtiger Mann noch Freude hat, dem fehlt es an Verstand.» So schrieb der römische Dichter Horaz im 1. Jahrhundert v. Chr. Dabei nennt er gleich

Für Erwachsene galt das Spielen als legitime Art der Entspannung und des Zeitvertreibs.

vier verschiedene Spiele, mit denen sich Kinder damals vergnügten. Was und wie Kinder damals spielten, ob das nicht doch auch Erwachsene taten oder auch, wo gespielt wurde – privat oder in der Öffentlichkeit:

Um alle diese Fragen kreist das Agora-Projekt. Auch Fragen, ob Männer mit Frauen gemeinsam spielten oder ob eine strikte Geschlechtertrennung herrschte, interessieren den Forscher. Oder ob gar um Geld gespielt wurde.

Spielen war nicht zweckfrei

Bei den Römern, das wissen die Forscher aus den antiken Schriftquellen, war Spielen nicht völlig zweckfrei. Buben sollten zum Beispiel spielerisch lernen, mutig zu sein, zu wetteifern, ihre Emotionen zu beherrschen, sich auf den Krieg vorzubereiten. Für Erwachsene galt das Spielen, zum Beispiel das Würfeln, als legitime Art der Entspannung und des Zeitvertreibs. Vom Dichter Ovid wissen wir, dass sich Männer und Frauen – nebst anderen Spielen – gemeinsam dem Brett- und Würfelspiel hingaben.

Auch die Spielsucht war bekannt

«Es kam durchaus zu Exzessen», sagt Schädler, Männer also, die aus Spielsucht ihre Pflichten vernachlässigten. Sie galt als Charakterschwäche, an der sogar römische Kaiser litten. Es gab Spiele um Geld, insbesondere Würfelspiele, welche die Spieler in den Ruin trieben. Bekannt sind auch Wagenrennen im Hippodrom – die Formel 1 der Antike –, wobei vermutlich Geldeinsätze im Spiel waren, «aber Genaueres wissen wir dazu leider nicht».

Spielen als Zeitverschwendung?

Schädler selber ist Spezialist für Brettspiele, «ich bin aber nicht etwa spielsüchtig», betont er lachend. Zurzeit forscht er über die Verbreitung der Brettspiele in der antiken Stadt Ephesos, heute in der Türkei. Dazu muss man wissen, dass damals Brettspiele gerne in Steinböden oder Treppenstufen eingeritzt wurden, dass also im öffentlichen Raum gespielt wurde, und zwar von Erwachsenen. »Das ist vergleichbar mit heutigen Schach- oder Mühlespielen in öffentlichen Parkanlagen. So etwas war im 19. Jahrhundert undenkbar. Im Bürgertum galt das Spielen von Erwachsenen als Zeitverschwendung, und Kinder sollten beim Spielen möglichst etwas lernen.« Schon dieser Vergleich zeigt, wie unterschiedlich das Spielen in den verschiedenen Epochen der Menschheit bewertet wurde. Jede Zeit stellte – und stellt auch weiterhin – ihre eigenen Anforderungen und Regeln.

Im Bürgertum des 19. Jahrhunderts galt das Spielen von Erwachsenen als Zeitverschwendung.

Aufräumen mit falschen Vorstellungen

Das Projekt Agora hat auch zum Ziel, mit verschiedenen falschen Vorstellungen aufzuräumen. «Es ist unglaublich, was für Unsinn über römische Spiele zirkuliert», empört sich Schädler, und leider seien diese Irrtümer kaum mehr auszurotten. Als Beispiel nennt Schädler das Mühlespiel. Die

Es ist unglaublich, was für Unsinn über römische Spiele zirkuliert.

quadratische Mühle ist ein weltweit verbreitetes Spiel, viele Kulturen kennen es, so auch die Römer, die es mit Leidenschaft spielten. Sie ritzen das Schema sogar in Stein-

fussböden, zum Beispiel in Ephesos. Nun gibt es auf den römischen Fussböden auch andere Muster, sehr häufig radförmige. Vor 100 Jahren kam ein Archäologe auf die Idee, es handle sich dabei um eine runde Variante des Mühlespiels und erfand auch flugs eine Spielregel. Aber laut Schädler funktioniert diese nicht: «Einer kann nur gewinnen, wenn er einen leicht vermeidbaren Fehler macht, sonst dauert das Spiel ewig.» Zudem gebe es weltweit keine «Rundmühlen». Die Radmuster müssen

also eine andere, noch unbekanntere Bedeutung haben.

Ballspiele für alle

Etwas voreilige Interpretationen gebe es auch für die Miniaturmöbel und das Miniaturgeschirr, das in Mädchengräbern gefunden wurde. «Gern nimmt man in Analogie zu heute an, dass die Mädchen zu Lebzeiten damit spielten.» Puppenhäuser seien aber eine bürgerliche Erfindung. Die Miniaturgegenstände wurden den Mädchen, meist waren es übrigens junge Frauen, mitgegeben, weil sie ihr Lebensziel, nämlich einem Haushalt vorzustehen, nicht erreicht hatten und dies im Jenseits nur mithilfe der nötigen Gegenstände nachholen konnten.

Gut belegt auf Vasenbildern und in Texten sind Ballspiele, und zwar für Männer, Frauen und Kinder. Verschiedene Spielvarianten und Regelwerke belegen, dass sowohl allein wie gemeinsam gespielt wurde. Dass hingegen dazu die Füsse benutzt wurden, dafür gibt es keinerlei Hinweise... der Fussball, das ist eine andere Geschichte. **£**

Geneviève Lüscher

Dr. phil Geneviève Lüscher ist Archäologin und freie Wissenschaftsjournalistin.

Mail: g.luescher@bluewin.ch

Aufgeschnappt: »Resilienz«

Im »Pädagogik-Sozio-Edukations-Kuchen« trifft man es oft: das Wort »Resilienz«. So ist man gut bedient, es auch wirklich zu verstehen und im richtigen Kontext anzuwenden.

Der Begriff Resilienz leitet sich ab vom lateinischen »resilire« – abprallen, nicht anhaften und bedeutet so viel wie »Unverletz-

lichkeit«. Der aus dem Englischen entlehnte Begriff »resilience«, der mit Elastizität, Strapazierfähigkeit oder auch Zähigkeit übersetzt werden kann, beschreibt die Fähigkeit von Menschen mit belasteten Lebenssituationen umgehen zu können und sich trotz massiver psychischer Belastungen und widrigster Lebensumstände zu gesunden Erwachsenen zu entwickeln.

(Quelle: Haug-Schnabel 2004).



Urs Löffel

Tierpfleger, Kulturschaffender und Spielpädagoge (SPS 26)

Lebenskompetenz?

Ein hochgepushter Begriff für die Gesamtheit aller Fähigkeiten? Welche Kompetenzen sind wichtiger als die anderen? Wann und wo soll was gelernt werden? Schwierig, schwierig, denn im »Game of Life« werden die Regeln permanent umgeschrieben. Die Lebenskompetenzen die gerade noch geachtet wurden sind schon bald veraltet. Was links gilt, ist rechts unnütz. Das Spielfeld ist unaufhaltsam in Bewegung und wird laufend verändert. Die Teilnehmer kommen, bleiben für unbestimmte Zeit und gehen. Die Kulturen verändern sich. Unvorhersehbare Unglücke können das Spiel beeinträchtigen.

Gute Gestalten mit ehrwürdigen Lebenskompetenzen bauen goldene Brücken.

Gute Gestalten mit ehrwürdigen Lebenskompetenzen bauen goldene Brücken. Fragwürdige Figuren mit zweifelhaften Fähigkeiten be-

hindern das friedliche Spiel. Eigene Fehleinschätzungen rauben im Kampf um die Sonnenplätze wertvolle Energie, können aber goldene Erfahrungsschätze einbringen. Spieler mit Machthunger verursachen weitverbreitetes Bauchweh. Geld kann alles zerstören.

Das Spiel des Lebens ist nicht immer das Einfachste, aber garantiert das Vielseitigste.

Gewinnen kann in diesem Spiel jeder und jede. Die richtigen Fähigkeiten gut getimt und klug eingesetzt, können zum Glück reichen. Um sich als Sieger zu fühlen, reicht wenig aus.

So ist mein persönlicher Anspruch beim Spiel des Lebens die eine Lebenskompetenz, nämlich die Fähigkeit, anderen Freude zu bereiten, so oft wie möglich auszuspielen. Gelingt das in für die anderen verständlichem Rahmen, so heimse ich im Gegenzug Werte ein, welche mir in der Endabrechnung meine Zufriedenheit garantieren. Mehr muss nicht sein!

Läuft das Spiel mal ungünstig und liegen die Karten schlecht, setze ich gerne auf die Macht der guten Gedanken. Und falls die Würfel ungünstig fallen, nütze ich gerne die Kompetenz »Schwäche nicht vertuschen und Hilfe annehmen« aus.

Game of Life ist kein Glücksspiel. Wer aber überzeugt ist, das Glück finden zu können, kann mit dem Vorweisen der Kompetenzen »starker Wille« und »wache Sinne« manch wertvolle Perle und weiterführende Erfahrungsschätze finden.

Wichtig erscheint mir, dass sich jeder Teilnehmer bewusst ist, dass nicht die Quantität der Lebenskompetenzen entscheidend ist, sondern dass jeder mit dem Einsatz seiner persönlichen Fähigkeiten seine selbst gesteckten Zwischenziele erreichen kann und mit der richtigen Einstellung zum »Game of Life« ein für ihn persönlich wertvolles Endziel erreichen kann.

Also, haltet die Lebenskompetenzen »sich selber sein« immer an oberster Stelle, seid nett mit den Mitspielern, glaubt an Eure Chancen und gebt nie auf!

Ich wünsch' Euch viel Glück und alles Gute beim steten Sammeln und Ausspielen von Lebenskompetenzen! £

Une première : la page française dans « Spielinfo »

C'est la première fois depuis l'apparition de « Spielinfo » que nous vous présentons, chères lectrices et chers lecteurs, une « page française ». Comme le comité directeur de l'association l'a formulé dans ses buts stratégiques, son intention est de s'ouvrir vers la Romandie et ne plus ignorer le fait que notre plus grande minorité fait également partie de notre communauté de jeux.

Un autre but est de mettre à disposition aux enseignants et pédagogues de jeu (de langue maternelle allemande) des textes ou informations qui peuvent – entre autres – être utilisés pour traiter des sujets

avec leurs étudiants ceci dans la langue française. Le premier texte que nous vous présentons est la traduction du fameux texte « ABC der Spielbegeisterten » qui est extrêmement dense et qui contient une grande variété de termes et pensées en relation avec le jeu.

Nous sommes convaincus que – si vous avez bien lu et compris les pensées du texte – vous n'aurez plus jamais des problèmes pour formuler des arguments qui expliquent la profondeur et les dimensions du jeu.

Nous vous souhaitons donc beaucoup de plaisir à cette lecture. A vous de jouer ! (lb)

L'alpha et l'omega des passionnés de jeu

La connaissance d'un jeu et le passage d'un jeu ou d'un jouet à un autre permet de développer des capacités de compréhension aussi bien que d'attention. Cela requiert encore et toujours de la réceptivité, ceci souvent au sens propre, comme dans le cas du jonglage. Les jeux peuvent à la fois être excitants tout en conduisant à une certaine sérénité ; d'un autre côté, ils demandent de l'endurance et ouvrent la voie vers la réflexion de manière variée.

Par leur diversité, ils produisent un effet libérateur ; ils favorisent toutes sortes de rencontres ainsi que la capacité de l'Homme à s'enthousiasmer. Ils offrent l'occasion d'exercer des compétences ambidextres et

de bilatéralité et mobilisent ainsi « l'ordinateur de bord », le cerveau. Jouer augmente également la ténacité et la résistance. Une mobilité physique et psychique ainsi entraînée, une capacité de réflexion bien rodée et une capacité de différenciation accrue grâce au jeu sont sans doute la meilleure prophylaxie contre le burnout.

Aα & Ωω

L'endurance et la capacité de s'imposer, l'ambition et l'initiative personnelle, l'engagement et la motivation font partie de la dynamique du jeu au même titre que la sensibilité. La coprésence de compétences émotionnelles et de force décisionnelle, l'envie d'expérimenter et la détente offrent de bonnes conditions préalables pour ce que

l'on appelle une gestion efficace de sa propre énergie.

Les jeux peuvent déclencher une euphorie qui s'apparente aux effets d'une drogue; ils ne se contentent pas de stimuler l'imagination, ils forment au fair-play et développent le doigté. La joie et la peur peuvent s'y côtoyer de près, ce qui, au fond, concerne l'être humain dans sa totalité, favorise la présence d'esprit et développe son sang-froid. Celui qui revendique un sens de la collectivité, celui qui recherche la précision, l'adresse et la souplesse, celui pour qui l'équilibre est important, celui-là a sa place parmi les joueurs. Dans le jeu, les complexes s'effacent et laissent place à l'humour.

Le monde du jeu offre un vaste terrain d'exercices favorables au développement d'initiatives diverses, permettant de trouver et d'expérimenter son calme intérieur, servant à l'entraînement de nombreuses facettes de l'intelligence et à tester la flexion, offrant l'occasion d'expérimenter de manière vivante des formes variées de la communication et à s'approprier ainsi de compétences vitales. Parmi les milliers de jeux existants, il n'y en a pas un seul qui n'entraîne pas la concentration. Certains poussent à la coopération et au développement de compétences de coordination, d'autres invitent au contact physique et aident à optimiser l'utilisation de sa propre force ; ils encouragent la créativité et une réaction hardie face à des situations de crise.

Le jeu aide à devenir (encore plus) débrouillard, augmente la joie de vivre et l'envie de s'engager. Le goût de l'apprentissage grandit à travers des stratagèmes ludiques et l'acquisition d'une légèreté psychique. La force mentale augmente grâce à la coprésence de la motivation, de l'entraînement musculaire et du temps que l'on y consacre. C'est un plaisir, même dans des situations chaotiques, de voir ce qui se joue à la périphérie et de percevoir précisément quelles

sont les règles essentielles et la structure du jeu.

Les conditions indispensables à la réussite de certains jeux sont une capacité de réaction supérieure à la moyenne, de bons réflexes, l'activation de ses propres ressources, un sens du rythme bien développé, le goût du risque et une vivacité d'esprit supérieures à la moyenne, ainsi que de la rapidité dans la compréhension de situations surprenantes. Ceci n'est que rarement possible sans une bonne dose d'autodiscipline. En retour, le succès engendre l'aplomb, l'assurance et la confiance en soi ; il encourage à faire d'autres essais et, s'il le faut, libère des forces permettant de se venir en aide et de se guérir.

Pour pouvoir mieux affronter maintes absurdités du quotidien, le jeu facilite le développement des sens, l'épanouissement ludique de la sensibilité, la formation de compétences sociales, la tension et le plaisir, une élégance ludique et humoristique, la spontanéité, l'étonnement philosophique et des stratégies. Une culture du jeu transmise de manière consciente contient de nombreux éléments de stress énergisant et évite des formes non moins fréquentes de stress nocif pour la vie. Une telle culture du jeu permet de se familiariser avec la synchronisation et avec les bases essentielles de la tactique ; elle permet de développer des compétences de travail d'équipe et ouvre la voie vers le domaine de la thérapie. Elle transmet le sens du timing et de la tradition, contient de l'excitation et de l'insouciance, crée une vue d'ensemble et un esprit entrepreneurial. La culture du jeu est pleine de plaisir et de confiance en soi ainsi qu'en son environnement, elle offre l'occasion de mettre en avant sa capacité de transformation et de développer sa diversité, sa rapidité d'esprit et ses capacités de perception.

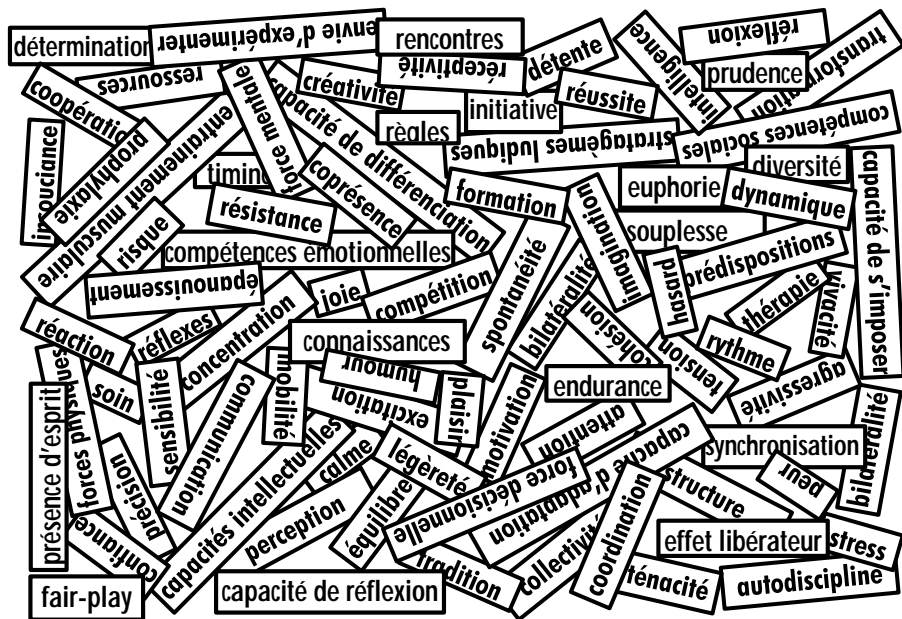
Jouer régulièrement renforce la volonté de continuer de se former et aide à maintenir la souplesse du corps et de l'esprit. Cela permet de se familiariser avec la compétition

et la rivalité, entraîne la détermination à atteindre un but et renforce le courage civique. Le jeu donne une chance au hasard. Il apprend à agir et crée une cohésion entre tous ceux qui aiment jouer.

(Source: Hans Fluri, ASK Brienz (2003) – reproduction autorisée uniquement avec l'indication de la source. Traduction : Séverine Gueissaz et Lisa-Lena Fluri)

Trouvez le mot...

Un petit challenge pour les passionnés de jeu : sur la graphique ci-dessous vous trouvez une collection de termes et mots qui font partie du texte avec une exception : nous avons placé un mot qui n'apparaît pas dans le texte. Trouvez-le !



Spielinfo Wissen – Alpha & Omega

Mit »Alpha et Omega« haben wir den Titel des »ABC« (der Spielbegeisterten) in deutscher Sprache sinngemäss und nicht wörtlich übersetzt.

Jeder hat diesen Ausspruch, dass etwas das A und O sei, schon mal gehört, gelesen oder gar selbst gesagt. Wieso heisst es eigentlich nicht das A und Z? Das liegt daran, dass sich diese Redewendung auf einige Bibel-

stellen bezieht. In der Offenbarung des Johannes zum Beispiel heisst es »Ich bin das A und O, der Anfang und das Ende, spricht Gott der Herr...«

Das **A und O** bezieht sich auf das **griechische Alphabet**, da die Bibel damals noch nicht in der uns bekannten Sprache verfasst war. Und das griechische Alphabet fängt mit A (Alpha) an und endet mit O (Omega).

Spiel des Jahres 2013

Alle Jahre wieder wird das Spiel des Jahres durch eine Fachjury aus einer Auswahl von vorselektionierten Spielen bestimmt. Das Spielinfo ist natürlich am Ball und präsentiert die Resultate in einer kurzen Übersicht.

Aber nicht nur das: wir treten an dieser Stelle auf das eine oder andere Spiel im Detail ein. Dabei geht es unserem Autor Dani Holzreuter nicht nur darum, das Spiel zu erklären, sondern auch kritisch zu reflektieren. (1b)

Organisation und Kriterien für die Auswahl des Spiel des Jahres

Damit sich die Leserschaft ein Bild des Auswahlverfahrens machen kann, drucken wir hier im Wortlaut die entsprechenden Informationen der Trägerschaft.

Stifter

Der Kritikerpreis »Spiel des Jahres« wurde 1978 von einem Arbeitskreis führender Spiele-Rezensenten des deutschsprachigen Raumes ins Leben gerufen.

Träger

Träger des Preises ist der Verein »Spiel des Jahres e.V.«, ein Zusammenschluss von Spielkritikern des deutschsprachigen Raumes.

Zielsetzung

Die im Rahmen des Kritikerpreises »Spiel des Jahres« verliehenen Auszeichnungen sollen das Kulturgut Spiel fördern, den Gedanken des Spielens im Familien- und

Freundeskreis beleben und eine Orientierungshilfe im grossen Spieleangebot geben.

Auszeichnungen

Im Mittelpunkt steht der Hauptpreis »Spiel des Jahres«, für den alljährlich Spiele von besonderer Qualität nominiert werden. Zusätzlich können alljährlich auch Sonderpreise für herausragende Leistungen verliehen werden. Ergänzend veröffentlicht die Jury eine Empfehlungsliste mit einer Auswahl der besten Spiele des Jahrgangs.



Jury

Zur Mitarbeit in der Jury werden ausschliesslich Fachjournalisten aufgerufen, die über längere Zeit hinweg bei Zeitungen, Zeitschriften und Rundfunkanstalten fundiert über Spiele gearbeitet und auf diese Weise ihre Kompetenz und Urteilsfähigkeit nachgewiesen haben. Personen, die in irgendeiner Weise von der Herstellung und dem Vertrieb von Spielen abhängig sind, können laut Satzung nicht in der Jury mitarbeiten.

Wahlverfahren

Die Jury bezieht in ihre Wahl alle Neuerscheinungen im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele aus der Produktion des laufenden und vorangegangenen Kalenderjahres ein. Eine eigene Ausschreibung findet nicht statt. Auf einer Klausurtagung werden die Spiele für die Empfehlungsliste ausgewählt und drei Spiele für das »Spiel des Jahres« nominiert. Die Wahl zum »Spiel des Jahres« findet am Vorabend der Bekanntgabe des Preisträgers statt.

Beurteilungskriterien

Beurteilungskriterien für den Hauptpreis und die Sonderpreise sind:

1. Spielidee (Originalität, Spielbarkeit, Spielwert)
2. Regelgestaltung (Aufbau, Übersichtlichkeit, Verständlichkeit)
3. Spielmaterial (Funktionalität, Verarbeitung)
4. Grafik (Karton, Spielplan, Regel)

Finanzierung

Die Jury verzichtet im Interesse ihrer Unab-




hängigkeit auf jede Fremdfinanzierung. Sie finanziert ihre Arbeit ausschliesslich aus Beiträgen und den Lizenzgebühren für das Signet.

Preisumfang

Der Kritikerpreis »Spiel des Jahres« ist ein ideeller Preis und nicht mit Geldzuwendungen verbunden. Die Preisträger können mit der Tatsache der Preisverleihung werben. Die Nutzung des Signets ist an eine Lizenzgebühr gebunden. (lb) £

Weitere Informationen siehe: www.spiel-des-jahres.com.

Übersicht Gewinner Spiele des Jahres 2013

	Spiel des Jahres 	Kinderspiel des Jahres 	Kennerspiel des Jahres 
Gewinner	Hanabi Ab 10 Jahren Einstieg: ++ 2-5 Spieler ca. 30 Min.	Der verzauberte Turm Ab 5 Jahren Einstieg: + 2-4 Spieler ca. 20 Min.	Die Legenden von Andor Ab 10 Jahren Einstieg: +++ 2-4 Spieler ca. 90 Min.
Nominierungsliste	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qwixx (ab 8 J. / Einstieg: + / 2-5 Spieler / ca. 15 Min.) 2. Augustus (ab 8 J. / Einstieg: ++ / 2-6 Spieler / ca. 15 Min.) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mucca Pazza (ab 4 J. / Einstieg: + / 2-4 Spieler, ca. 20 Min.) 2. Gold am Orinoko (ab 7 J. / Einstieg: +++ / 2-4 Spieler / ca. 20 Min.) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Paläste von Carrara (ab 10 J. / Einstieg: +++ / 2-4 Spieler, ca. 60 Min.) 2. Brügge (ab 12 J. / Einstieg: +++ / 2-4 Spieler / ca. 60 Min.)
Empfehlungsliste	Riff Raff; Rondo; Yay!; La Boca; Escape – Der Fluch des Tempels; Mixtour; Hand aufs Herz; Divinare; Libertalia	Linus, der kleine Magier; Kakerlakak; Kudelmuddel; Move & Twist; Pingi Pongo; Bim Bamm!; Baobab; Madagascar Catan Junior; Mix Fix	Terra Mystica; Tzolk'in – Der Maya-Kalender
Einstieg: + = schnell erfasst; ++ = übliche Anforderung; +++ = anspruchsvoll; ++++ = besonders anspruchsvoll			

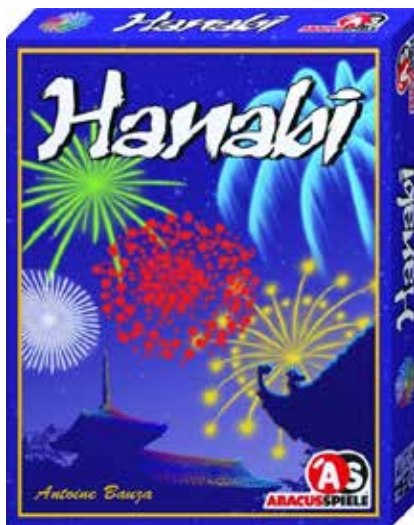
Spielbesprechung Hanabi (Spiel des Jahres 2013)

Text: DANY HOLZREUTER

Das Spiel des Jahres 2013 heisst Hanabi. Mit Hanabi wurde zum ersten Mal ein reines Kooperationspiel mit dem Hauptpreis ausgezeichnet.

Hanabi stammt aus dem Japanischen und bedeutet »Feuerblume« oder »Feuerwerk«.

Ein solches müssen die Spieler in einer Art Team-Patience auf den Spieltisch zaubern. Dies, indem sie die Karten nach Farben und Zahlen geordnet ausspielen. Jede der fünf Farbreihen muss mit der 1 beginnen und dann ohne Lücke aufsteigend bis zur 5 fortgeführt werden.



Spielablauf

Abhängig von der Spielerzahl werden jedem Spieler 4 oder 5 Feuerwerkskarten verteilt. Diese werden *verkehrt herum aufgenommen*, so dass der Spieler seine eigenen Handkarten nicht kennt, dafür sieht er die Karten seiner Mitspieler. Wer am Zug ist, hat drei Möglichkeiten:

1. Er gibt einem beliebigen Spieler einen Tipp. Dazu wird eines der 8 offen ausliegenden Hinweisplättchen auf die Rückseite gedreht. Ein Tipp darf nur *eine* Information über ein bestimmtes Merkmal enthalten. Entweder gibt er einen Farbtipp, dann tippt er bei einem Spieler **alle** Karten einer Farbe an und nennt sie ihm oder er gibt einen Zahlentipp, dann tippt er bei einem Spieler **alle** Karten gleicher Zahl an und nennt sie. Sind bereits alle Plättchen umgedreht, steht diese Aktion nicht zur Verfügung.
2. Der Spieler legt eine Handkarte seiner Wahl auf den Ablagestapel und zieht eine neue. Damit ist diese Karte definitiv aus dem Spiel. Als Belohnung erhält das Team ein Hinweisplättchen zurück, so dass wieder die Möglichkeit für weitere Tipps an Mitspieler geschaffen wird. Sind alle Hinweisplättchen noch verfügbar, ist diese Aktion nicht erlaubt. Beim »blinden« Ablegen ist aber Vorsicht geboten: Während der Zahlenwert 1 dreimal, die Werte 2 bis 4 zweimal vorkommen, gibt es den Zahlenwert 5 nur einmal je Farbe, so dass beim Ablegen einer 5 das Feuerwerk nicht mehr vollständig gelingen kann. Das Durchsehen des Ablagestapels ist übrigens jederzeit erlaubt.

- Der Spieler legt eine seiner Handkarten in die Tischmitte und zieht eine Karte nach. Dadurch entsteht das Feuerwerk. Zwei Dinge sind denkbar: Die Karte passt, d.h. es wird mit einer 1 eine noch nicht bestehende Farbreihe begonnen oder es wird eine Farbreihe ergänzt, indem die um 1 höhere Zahl auf die bereits ausliegende Karte gelegt wird. Wird eine 5 korrekt angelegt, ist eine Reihe fertig und das Team erhält als Bonus ein Hinweisplättchen zurück. Passt die Karte nicht, muss ein Gewitterplättchen auf die Blitzseite gedreht werden (die Götter werden erzürnt!) und die Karte kommt auf den Ablagestapel und ist somit definitiv aus dem Spiel.

Verwirrung stiften

Wichtig: Wenn ein Spieler an der Reihe ist, dürfen die anderen Spieler nicht sprechen oder gestikulieren, um sein Handeln zu beeinflussen. Allerdings kann man manchmal fast nicht still sein, was raus muss, muss raus! So wird jede Gruppe ihr eigenes Mass an erlaubter Kommunikation finden!

Eine geübte Gruppe wird es als selbstverständlich erachten, dass jeder Tipp gedeutet werden muss: warum sagt mir ein Spieler beispielsweise, dass diese Karte den Wert 2 hat? Wohl weil sie als 2 auf eine Reihe in die Mitte passt! Fortgeschrittene Gruppen werden unter Umständen auch dem Ort, wo die Karte angetippt wird, Bedeutung schenken (oben: Karte passt in die Tischmitte, unten: Karte kann auf den Ablagestapel gelegt werden, Mitte: Karte vorläufig nicht verwendbar). Wird so angezeigt, können Tipps leichter gegeben werden ohne Fehler beim Anlegen einer Karte zu machen. Denn: Es müssen bei einem Tipp ja immer **alle** Karten auf die die gegebene Information zutrifft, angetippt werden, so also beispielsweise bei einem Zahlentipp auch Zahlenwerte einer Farbe, die zurzeit nicht ans Feuerwerk angelegt werden können. Dafür

aber wird höchste Konzentration verlangt, denn jeder in der Gruppe muss sich schliesslich all die Informationen merken können! Dies kann gerade wenn eine neue Handkarte aufgenommen wird Verwirrung stiften! Das Umordnen der Handkarten ist übrigens jederzeit erlaubt.

Spielende

Das Spiel endet vorzeitig, wenn das dritte Gewitterplättchen auf die Blitzseite gedreht werden muss. In diesem Fall haben die Spieler das Spiel gemeinsam verloren. Weiter endet das Spiel mit einem Sieg, wenn die Gruppe das »perfekte Feuerwerk« gezündet hat, d.h. alle fünf Farbreihen aufsteigend sortiert worden sind. Ansonsten wird solange gespielt, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Nimmt ein Spieler die letzte Karte auf, so ist jeder Spieler (inklusive er) noch genau einmal an der Reihe. Dann wird abgerechnet: Je korrekt gelegte Karten erhält das Team einen Punkt, bei gelungenem Feuerwerk also 25. In der Regel wird man so 20 Punkte erreichen. Die Regel enthält eine Bewertungstabelle darüber, wie das Feuerwerk beim Publikum angekommen ist, so wird etwa bei 4 Punkten gebuht, bei 20 erfreut applaudiert.

Erweiterung

Selbstverständlich können die Teams ihre Aufgabe auch erschweren, indem sie die Hinweis- oder Gewitterplättchen reduzieren. Darüber hinaus enthält das Spiel noch eine zusätzliche Erweiterung: Als zusätzliche Farbe ist im Spiel die Farbe »bunt« enthalten. Diese wird als Farbe wie jede andere Farbe behandelt. Somit wird das Spiel um eine Farbreihe erweitert und es können 30 Punkte erreicht werden. Wer's noch schwerer will, folgt der Regel, dass es beim Farbhinweis keine Farbe »bunt« gibt. Stattdessen müssen die bunten Karten bei jedem Farbtipp, egal welcher Farbe, mit angezeigt werden.

Bewertung

Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach, die Idee die Karten verkehrt herum zu halten, ist zwar nicht ganz neu, bietet aber ein völlig neues Spielerlebnis! Neu für ein Kooperationspiel ist, dass gemeinsam etwas Schönes geschaffen wird und nicht etwas Böses besiegt werden muss. Es ist faszinierend wie jede Gruppe wieder anders funktioniert und das für sie stimmende Mass an Kommunikation findet! Der Mix aus kooperativen, kommunikativen und deduktiven Spielelementen ist einmalig und überzeugt. Der »Wiederspielreiz« in den Testgruppen war sehr gross, denn wer will schon eine schlechte Leistung auf sich sitzen lassen! Die Spielregel ist klar und übersichtlich gestaltet und das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt.

Lebenskompetenzen

Wie fast jedes Kooperationspiel verfolgt auch Hanabi pädagogische Ziele: So wird

neben der Konzentration auch das Selbstvertrauen, die Kommunikations- und Teamfähigkeit der Spieler gefördert. Bei Hanabi geht es auch darum, zu lernen, anderen zu vertrauen, indem man sich auf Tipps verlassen muss ohne diese überprüfen zu können.

Um den Bogen zum Schwerpunkt dieser Spielinfo zu spannen, kann also gesagt werden, dass durch Hanabi die Lebenskompetenzen der Spieler weiter entwickelt und gefördert werden. £

Hanabi, Abacus Spiele, 2012, www.abacusspiele.de, Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren (wegen der deduktiven Spielelemente wohl eher ab 10 Jahren) von Antoine Bauza, Dauer ca. 30 Minuten. Preis im Fachhandel: CHF 10-15. Unsere Empfehlung: Voller Spielspass bei 4 oder 5 Spielern.

Gesucht: Testspiel Standorte Spiel des Jahres 2014

Auch im kommenden Jahr möchte der SDSK, in Zusammenarbeit mit den jeweiligen Organisatoren, verschiedene Test-Spielevents »Spiel des Jahres 2014« organisieren. Die Events dieses Jahres haben gezeigt, dass nur mit einer guten und rechtzeitigen Vorbereitung, Kommunikation und Wahl der Standorte sowie engagierten Organisatoren vor Ort ein erfolgreicher Event stattfinden kann.

Bereits ist der Termin für den Testspielabend mit den nominierten Spielen des Jahres 2014 in Krattigen (BE) festgelegt

(13.6.2014). Evelyne Liechi wird auch für diesen Event die Organisation sicherstellen.

Weitere Standorte gesucht

Der SDSK sucht noch weitere Kandidaten bzw. Standorte, wo ein solcher – regionaler – Testspielabend durchgeführt werden kann. Der SDSK unterstützt die Organisatoren mit Material, Adressen, Kommunikation (Newsletter) und entrichtet einen Beitrag an die Infrastrukturkosten (Raummiete). Interessierte Spielbegeisterte können sich mit dem SDSK in Verbindung setzen, um die Details zu besprechen. Das Zeitfenster für die Spielevents 2014 ist der Monat Juni.

Kontakt: info@sdk.ch

Spielbesprechung Qwix (Nominierungsliste Spiel des Jahres 2013)

Text: DANY HOLZREUTER

Bei diesem schnellen und pfiffigen Würfelspiel geht es darum, die auf dem Spielblock durchnummerierten Farbreihen (von 2 bis 12 entsprechend den möglichen Würfelergbnissen mit 2 Würfeln) mit möglichst vielen Kreuzen zu versehen. Je mehr Kreuze in einer Reihe sind, desto mehr Punkte gibt es für das einzelne Kreuz.

Spielablauf

Jeder Spieler erhält einen Wertungsblock und einen Stift. Abwechselnd wird jeder Spieler der Reihe nach zum aktiven Spieler. Dieser wirft alle sechs Würfel (zwei weiße und vier farbige). In Phase 1 addiert er die beiden weißen Würfel und nennt das Resultat für alle Spieler hörbar. Alle Spieler

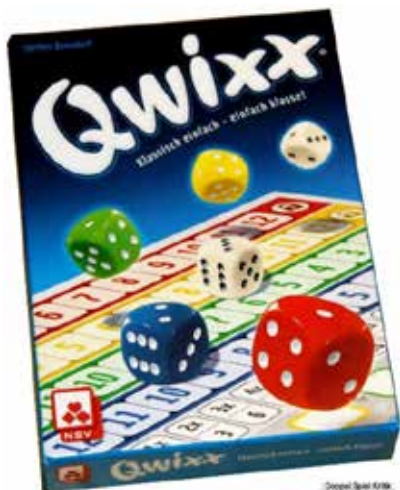
dürfen nun, müssen aber nicht, ein Kreuz in einer beliebigen der vier Farbreihen bei der entsprechenden Zahl machen. Zusätzlich darf nun der aktive Spieler (und nur dieser) in Phase 2 einen der beiden weißen Würfel mit einem der vier Farbwürfel kombinieren, indem er deren Augenzahlen addiert und bei dieser Zahl ein Kreuz in der entsprechenden Farbreihe macht. Auch dies ist freiwillig. Allerdings muss der aktive Spieler in seinem Spielzug entweder in Phase 1 oder in Phase 2 mindestens ein Kreuz machen, ansonsten sein Wurf als Fehlversuch notiert werden muss, der am Schluss fünf Minuspunkte bringt.

Qwix ist ein fixes Würfelspiel mit Tiefgang und mischt eine Prise Taktik ins Würfelglück.

Wichtig: Die Farbreihen werden stets von links nach rechts angekreuzt! Zwei Farbreihen sind aufsteigend (von 2 bis 12), zwei Reihen absteigend (von 12 bis 2) sortiert. Wer ein Kreuz in einer Reihe macht, darf dabei Zahlen überspringen, blockiert dann aber alle Zahlen links von seinem Eintrag, denn die übersprungenen Zahlen können im Nachhinein ja nicht mehr angekreuzt werden. Mut zur Lücke ist also gefragt!

Die letzte Zahl einer Reihe (12 oder 2) darf erst angekreuzt werden, wenn mindestens fünf Kreuze in dieser Reihe vorhanden sind und natürlich muss auch ein entsprechendes Würfelergbnis erzielt worden sein.

Als Bonus für das Abschliessen einer Reihe kann er Spieler noch ein zusätzliches Kreuz notieren (Schloss auf dem Wertungsblock).



Das Abschliessen einer Reihe hat zur Folge, dass alle Spieler keine Kreuze mehr in der entsprechenden Farbreihe machen dürfen. Der entsprechende Farbwürfel wird aus dem Spiel genommen. Schliessen in einem Spielzug mehrere Spieler die gleiche Farbreihe ab, erhält jeder Spieler den Bonus.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf gemacht hat oder die zweite Farbreihe abgeschlossen worden ist. Werden im gleichen Spielzug mehrere Farbreihen beendet, können bei Spielende ausnahmsweise auch mehr als zwei Farbreihen fertig sein. Nun werden die Punkte für jede Reihe verteilt: 1 Kreuz 1 Punkt, 2 Kreuze 3 Punkte, 3 Kreuze 6 Punkte usw. Eine Tabelle befindet sich auf dem Wertungsblock. Von der Gesamtpunktzahl aller vier Reihen werden noch die Fehlversuche abgezogen

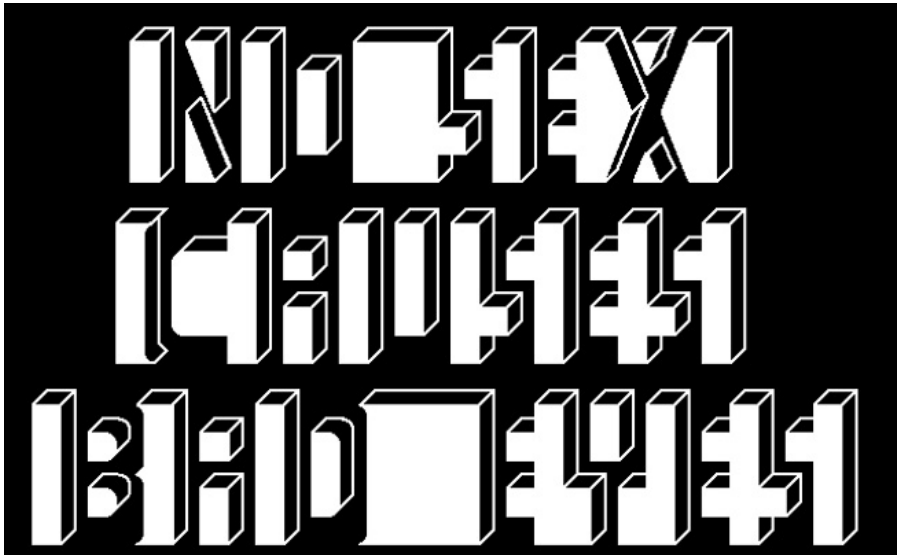
(5 Punkte je Fehlwurf). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Bewertung

Auch Qwizz kommt klein aber fein daher. Dieses fixe Würfelspiel mit Tiefgang mischt eine Prise Taktik ins Würfelglück. Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach. Besonders reizvoll ist der Umstand, dass jeder Spieler immer an der Reihe ist. Auch wenn er nicht würfelt, kann er die weissen Würfel des Gegners nutzen. So fällt die Spannung nie ab! Und immer wieder ist Mut zur Lücke gefragt! £

Qwizz, Nürnberger Spielkartenverlag, 2013, www.nsv.de, Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren von Steffen Benndorf. Dauer ca. 15 Min. Preis Fachhandel: CHF 12-15

Augenzwinkern: Das Spiel mit der optischen Täuschung...



Kleiner Tipp: kneif die Augen zusammen...

Tools für Spielpädagogen

In dieser Rubrik publizieren wir in loser Folge verschiedenste Beiträge, die für Spielpädagogen, Trainer, Lehrpersonen etc. nützliche Arbeitsinstrumente darstellen. Natürlich ist es uns ein Anliegen, »Tools« vorzustellen, die nicht einfach so abrufbar sind (z.B. schnell auf Internet »googeln« und schon hat man, was man braucht...). Vielmehr möchten wir unsere Kontakte und Beziehungen



nutzen, um interessierten Kreisen entsprechende Informationen leicht zugänglich zu machen. In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit der Gruppenbildung und machen verschiedene Vorschläge für eine spielerische Gruppeneinteilung. Natürlich gibt es noch viele andere Methoden oder Varianten – sollte die eine oder andere fehlen, dann sind wir gespannt auf ein Feedback. (Ib)

Gruppeneinteilung: Spiel im Spiel



Intelligente Umsetzung hilft

Für viele Spiele, die im Rahmen von Aktivitäten mit Jugendgruppen, Schulungen aller Art oder anderen Freizeitaktivitäten durchgeführt werden, ist eine Einteilung der Teilnehmenden in verschiedene Gruppen notwendig. Daraus ergibt sich allerdings oft ein Problem.

Wenn es sich nicht gerade um Kennenlernspiele, oder Kreisspiele handelt, sondern um Spiele, wo verschiedene Gruppen oder Personen miteinander bzw. gegeneinander antreten ist eine faire Gruppeneinteilung

wichtig. Zu schnell bilden sich immer dieselben Klicken, die Starken gegen die Schwachen, die Grossen gegen die Kleinen, die alten Hasen gegen die »Frischlinge«. Dadurch geht viel verloren: an Spielfreude, an Fairness, an Gruppengemeinschaft. Sicherlich wird nicht jeder mit seiner Gruppe einverstanden sein, aber in einem Gespräch kann vermittelt werden, dass das miteinander Spielen und der Spass wichtiger ist, als nur immer siegen zu wollen. Und gerade für die älteren dürfte es eine Herausforderung sein, auch einmal in einer vermeintlich schwächeren und unerfahrenen Mannschaft mitzuspielen.

Wie nun eine Gruppe einteilen? Da gibt es verschiedene Möglichkeiten, auch wieder abhängig von der Gruppensituation.

Was kann man in diesem Fall tun? Das Spielinfo hat einige Antworten parat...

Spielerischer Umgang – der Zufall entscheidet

Ganz einfach: Sorge spielerisch dafür, dass sich die Gruppen, welche im Rahmen eines Spiels gebildet werden müssen, sich immer wieder etwas verändern bzw. neu zusammensetzen. Das gelingt am besten, wenn man den Zufall über die Zusammensetzung der Mannschaft entscheiden lässt. Und genau dafür gibt es zahlreiche kleine Spiele, von denen wir Dir einige nachfolgend vorstellen. Zum Durchführen dieser Spielchen sind teilweise einige einfache Utensilien notwendig, z. B. Fäden, Schreibzeug oder Streichhölzer.

Der Vorteil an dieser Methode: Wenn der Zufall entscheidet, kann hinterher niemand böse sein oder sich benachteiligt fühlen.

Doch es muss nicht immer der Zufall sein. Es gibt durchaus kleine Tricks, mit denen ein ähnliches Ziel erreicht werden kann. Man kann die Spieler beispielsweise auffordern, sich jeweils einen Teamkameraden zu suchen, der einen gegenteilige Haupteigenschaft aufweist – also zum Beispiel: ein Grosser wählt einen Kleinen, ein Dicker einen Dünnen, ein Junge ein Mädchen usw.

Beim Zusammenstellen von Teams ist genauso Kreativität gefragt wie beim Spielen selbst. Die nachfolgenden Beispiele sollen helfen, für verschiedenste Situationen über einige originelle Gruppenbildungsvarianten zu verfügen. Einige davon können spontan eingesetzt werden, andere bedürfen einer gewissen Vorbereitung.

Viel Spass beim Spiel der Gruppeneinteilung.

Gruppeneinteilung: eine kleine Sammlung

Fäden ziehen

Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Jeder nimmt sich ein Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten bilden ein Paar für das nächste Spiel. Werden Gruppen mit mehreren Personen gebildet, dann kann das Spiel mehrmals wiederholt werden, bis die Gruppeneinteilung zusammengestellt wurden.

Stuhltreffen

Es werden im Raum verschiedene (stabile) Stühle aufgestellt, je nach Anzahl der geplanten Gruppen. Zunächst laufen alle bei Musik im Raum umher. Bei Musikstopp versuchen die Mitspieler sich auf die Stühle zu stellen. Dabei wird zuvor die maximale Anzahl an Spielern pro Stuhl vorgegeben. Die jeweils auf einem Stuhl stehenden Spieler bilden anschliessend eine Mannschaft. (In der Regel können 5-7 Personen auf einem stabilen Stuhl Platz finden).

Tierlaute

Jedes Gruppenmitglied erhält verdeckt eine Spielkarte mit einem Symbol (Tier, Familienmitglied). Auf Kommando schaut nun jeder seine Karte an und muss nur durch die entsprechenden Tierlaute seine (Tier-)Familie finden. Tiere dürfen nur Laute von sich geben.

Gegenteiliges

Es sollen sich immer Paare bilden, die etwas Gegenteiliges haben. Junge-Mädchen, oder blonde Haare-dunkle Haare, oder Gross-Klein.

Atome

Anstatt mit Stühlen finden sich die Spielgruppen bei Musikstopp zu der zuvor vorgegebenen Gruppengrösse zusammen. Zum Beispiel bei 5erGruppen bilden sich so schnell als möglich Gruppen zu je 5 Personen. Variante: jede Gruppe versteckt sich unter einer Decke.

Gemeinsames

Es sollen sich immer Paare bilden, die etwas Gemeinsames haben. Junge – Junge, blonde Haare, selbe Anzahl Buchstaben im Namen, selbe Körpergrösse, nahezu selbe Haarlänge.

Der Reihe nach

Die Gruppe stellt sich zunächst der Grösse, dem Alter, oder dem Alphabet nach auf. Nun wird einfach jeweils auf 2 abgezählt.

Puzzle

Ein Bild wird in 2 (oder mehrere) Teile zerschnitten. Immer die zugehörigen Teile bilden ein Paar (eine Gruppe).

Nummern ziehen

Immer die Paare bilden ein Team, die dieselbe Nummer gezogen haben.

Klein-Gruppenbildung

In einem undurchsichtigen Behälter, besser noch einem hübschen Säckchen befinden sich z.B. Tierfiguren oder Legosteine. Je nach Anzahl der Anwesenden müssten Figuren oder Steine enthalten sein.

Beispiel: Es sind 40 Personen zu einem Wochenende zusammen gekommen die sich grossteils nicht kennen. Im Säckchen befinden sich jeweils 5 Pferde, 5 Kühe, 5 Hunde etc. oder 10 rote, 10 blaue, 10 gelbe und 10 grüne Legosteine. Wenn jeder seine Figur oder Legofarbe hat, gruppieren sich die Pferde, Kühe etc. bzw. Roten, Blauen etc. zu Kleingruppen. In der Kleingruppe kann man dann weitere nachgeordnete Kennenlernspiele machen oder schon in die Workshop-Situation mit einzelnen Aufgaben gehen.

Homogenität

Bei Themenabenden kann es sinnvoll sein, zunächst nach der Meinung zu dem ein oder anderen Thema zu fragen. Jede Person sucht sich eine Ecke aus, oder stellt sich je

nach »Übereinstimmungsgrad in einer Linie auf, die »Zustimmung«, »teilweise Zustimmung« oder »strikte Ablehnung« darstellt. Daraufhin werden die Gruppen gebildet, indem in der Mitte, oder je nach einem Drittel geteilt wird.

Riesen, Elfen, Zauberer

Bei diesem Entscheidungsspiel wird entschieden, wer in Gruppe A oder Gruppe B kommt. Es treten immer 2 gegeneinander an. Der Gewinner kommt zur Gruppe A, der Verlierer in Gruppe B. Sollen mehrere Gruppen gewählt werden, dann sind mehrere Durchgänge möglich.

Darstellung: Riesen stehen auf Zehen, die Elfen machen sich ganz klein, Zauberer stehen buckelig und mit beschwörend erhobenen Händen da.

Wertung: Die Riesen schlagen die Elfen durch ihre Kraft, Zauberer schlagen die Riesen durch die Zaubersprüche, Elfen schlagen die Zauberer durch ihre Listigkeit.

Schere, Stein, Papier

Bei diesem Entscheidungsspiel wird entschieden, wer in Gruppe A oder Gruppe B kommt. Es treten immer 2 gegeneinander an. Der Gewinner kommt zur Gruppe A, der Verlierer in Gruppe B. Sollen mehrere Gruppen gewählt werden, dann sind mehrere Durchgänge möglich.

Darstellung: Die Schere wird durch Zeige- und Mittelfinger in V-Form angezeigt, Der Stein wird als Faust angezeigt, Papier wird mit einer flachen Hand angezeigt.

Wertung: Die Schere siegt über Papier, der Stein siegt über die Schere und das Papier siegt über den Stein.

Löwen, Jäger, Schwiegermütter

Bei diesem Entscheidungsspiel wird entschieden, wer in Gruppe A oder Gruppe B kommt. Es treten immer 2 gegeneinander an. Der Gewinner kommt zur Gruppe A, der Verlierer in Gruppe B. Sollen mehrere

Gruppen gewählt werden, dann sind mehrere Durchgänge möglich. Darstellung: Die Löwen brüllen laut wie Löwen, die Schwiegermütter fuchteln wild mit den Armen, die Jäger legen das Gewehr zum Schuss an. Wertung: Die Löwen schlagen die Schwiegermütter, die Jäger schlagen die Löwen und die Schwiegermütter schlagen die Jäger.

Puzzle

Verschiedene Bildmotive werden zu Puzzles zerschnitten. Je Gruppe ein Bildmotiv, je Teilnehmer ein Puzzleteil. Die Teile werden gemischt und verteilt, die Gruppen finden sich, indem jeder zuerst sein Puzzle und dann die richtige Stelle für sein Puzzleteil sucht.

Schüttelgeräusche

Schwarze Film Dosen für Kleinbildfilme werden mit unterschiedlichem Material gefüllt (Sand, Schrauben, Erbsen, Marmor, ...) Die Spieler müssen sich nach gleichen Schüttel-Geräuschen zu Gruppen zusammenfinden. In Zeiten der Digitalfotografie werden diese Film Dosen langsam knapp, ersatzweise können die gelben Behälter aus Überraschungseiern genommen werden.

Kartenspiel

Jeder Spieler bekommt eine Karte aus einem Kartenspiel. Die Gruppen bilden sich

nach Farbe (rot/schwarz: zwei Gruppen), nach Spielfarbe (Kreuz/Pik/Herz/Karo: vier Gruppen) oder nach Kartenwert (Neun/Zehn/Bube/Dame/König/Ass: sechs Gruppen, je nach Kartenspiel auch mehr). Sollen statt Gruppen Paare entstehen, so nimmt man Karten aus einem Memory-Spiel.

Gummibärchen

Jeder Spieler bekommt ein Gummibärchen. Spieler mit gleicher Gummibärchen-Farbe bilden jeweils eine Gruppe.

Zettelwirtschaft

Man verteilt an jeden Spieler Zettel, auf denen ähnlich klingende Nachnamen stehen (z.B. Mayer, Maier, Mair, Meyer), wobei es z.B. bei 4 verschiedenen Schreibweisen später auch 4 verschiedene Gruppen geben soll. Dann sollen sich die Gruppen bilden, indem die Leute miteinander reden, aber nicht die Zettel vorzeigen.

Stoffstreifen

Die Spieler bekommen wild gemischt Stoffstreifen in verschiedenen Farben, die in jeder Farbe durchnummeriert sind. Damit hat man drei Möglichkeiten Gruppen zu bilden: 1. alle mit der selben Farbe zusammen, 2. alle mit der selben Zahl zusammen, 3. von jeder Farbe einer, jede Zahl 1x. €

INSERAT

Gruppeneinteilung mit Rambo Samba – leicht gemacht!



In unzähligen Variationen können kleine und grosse Gruppen mit dem Rambo-Samba oder dem Quartett der 50 Spiele auf spielerische Art gebildet werden. Und: mit dem Erwerb dieser beiden Kartensets kriegst Du gleich auch noch über 100 spannende Spiele mitgeliefert!

Bezugsquelle: Akademie für Spiel und Kommunikation, Brienz; Preis: CHF 20.00

Mit der unerschöpflichen Lust am Denken: Erika Beltle

Sprachspiele und -rätsel gehören ins Repertoire eines jeden Spielpädagogen und Spielbegeisterten. Schon von klein auf sind Sprachrätsel ein ständiger Begleiter und begegnen uns in vielen Lebenslagen. Wer hat nicht schon gehört »Es hüt siebe Hüüt und bisst all Lüüt«? Sicher kommen einem nach kurzem Nachdenken unzählige andere Beispiele in den Sinn.

Es ist eine besondere Lust, die Welt in ihrer Rätselhaftigkeit und Schönheit in Reim und Rhythmus einzufangen und für das Denken kunstvoll darzubieten.

Die Autorin



Erika Beltle wurde am 19. Februar 1921 in Stuttgart geboren. Nach dem Besuch der Handelsschule arbeitete sie als Stenotypistin bei einer Versicherungsgesellschaft und später viele Jahre als leitende Redakteurin der *Mitteilungen aus der anthroposophischen Arbeit in Deutschland*.

Eine Meisterin des anspruchsvollen und vergnüglichen Sprachrätsels war die Deutsche Erika Beltle. Sie war vor allem im anthroposophischen Umfeld bekannt, da sie nebst ihren Rätselbüchern, Romanen und Erzählungen auch verschiedene Aufsätze und Bücher im Zusammenhang mit der Anthroposophie geschrieben hatte.

In dieser Ausgabe des Spielinfos besprechen wir nicht ein einzelnes Buch, sondern möchten Euch Lesern die ganze Sammlung der 7 Rätselbücher, die die Autorin geschrieben hat, vorstellen. (lb)

Wahrheit und Dichtung, das sind die zwei ausgeprägtesten Leidenschaften ihres Lebens – neben der Liebe zu ihrem Mann Theodor Beltle, den sie am 1. Mai 1940 kennengelernt hatte. Mit ihm führte sie in den Kriegsjahren einen zutiefst bewegenden Briefwechsel, der in dem Band »Für Dich will ich leben« erschienen ist.

Sie veröffentlichte dreizehn Lyrikbände, zwei Romane und mehrere Erzählungen, Studien über ästhetische Fragen und etliche Rätselbücher. Insbesondere die Rätselgedichte von Erika Beltle haben aufgrund ihrer besonderen Qualität starke Beachtung und zahlreiche begeisterte Freunde gefunden.

Erika Beltle verstarb im Juni 2013 – nur wenige Monate nach dem Erscheinen ihres letzten Rätselbuches, das sie mit über 90 Jahren in wenigen Wochen geschrieben hatte.

Wörter haben ein weiches Herz

»Wörter können auch ein weiches Herz haben«, sagt Erika Beltle. Ahnt man, wo es sitzt, dann hat man als Anfänger bei diesem, nachfolgenden Rätsel Glück:

*Sie und es
Beide wären völlig sich gleich,
wäre nicht des einen Herz hart
und das des andern weich.
Was sie machen? Mit Genuss
tummelt eine sich im Teich*

Um mehrere Ecken denken

So leicht ist das allerdings nicht immer. Dann sind die Könner gefragt, denen es Spass macht, um eine oder mehrere Ecken zu denken – jedenfalls etwas anders als sonst. Erika Beltles Rätsel prägen sich leicht ein und regen zu einem spielerischen und genauen Umgang mit dem Begriff und der Sprache an. Jedes Rätsel ist ein wunderbar elegantes Sprachkunstwerk:

*Jede Erste braucht den Zweiten,
was zuweilen harte Arbeit ist,
dann kann man sie konsumieren.
Weltberühmt zu seinen Zeiten,
liess sich einst ein Komponist
von dem Ganzen inspirieren.*

Dem Spieltrieb fügen sich die Rätsel Erika Beltles witzig und weise zugleich ein. Sie sind unterhaltsam und spannend wie die Versteckspiele der Kinder, fordern Phantasie und Verstand heraus und stellen einen auf knifflige Geduldspuben.

*Die halbe Mutter geht voraus.
Ihr folgt eine kleine Schar.
Von Kindern? Schülern?
Rundheraus:
Ich weiss nicht, was es war.
Das Ganze aber sieht, o Pein,
verrückt und seltsam aus.
Es könnte, dieses ist mir klar,
auch eine Schrulle sein.*

Schönheit in Reim und Rhythmus

Es ist eine besondere Lust, die Welt in ihrer Rätselhaftigkeit und Schönheit in Reim und Rhythmus einzufangen und für das Denken kunstvoll darzubieten. Erika Beltle hat sich im Jahre 2012, wenige Monate vor ihrem Tod, dem Vergnügen wieder mal intensiv und für sie selbst nochmals überraschend hingegeben, um uns Jüngeren mit einem siebten Band voll neuer Rätsel zu beschenken.

Für Rätselliebhaber mit Ausdauer liest sich dieses Büchlein – wie auch schon die anderen Bücher – so spannend wie ein Krimi. Oft muss man allerdings seine Phantasie schon ziemlich in Bewegung bringen, um der Lösung auf die Spur zu kommen. Das Spiel mit doppelsinnigen Worten, Sinnänderungen durch Austausch eines Lautes oder zusammengesetzte Begriffe kann zur geistreichen Einzel- oder Gruppenunterhaltung dienen.

*Im Walde steht sie fest und grün.
Der Deine muss sich immer mühn
mehrmals am Tag hat er zu tun,
nur in den Nächten darf er ruhn,
und während sie im Licht sich streckt,
hältst Du den Deinen zart versteckt.*

Jedes Rätsel ist ein wunderbar elegantes Sprachkunstwerk, jedes für sich ein rätselhaftes Gedicht. »Auch der Ungeübte kann sich auf diese Weise in das uralte Spiel des Rätselratens einleben, das nicht ein gespeichertes Wissen, wie etwa beim Kreuzworträtsel, sondern ein bewegliches Denken erfordert und die Fähigkeit, innerlich auf einer Sache einige Zeit ruhen zu können.« (Zitat: Erika Beltle).

Dr. med. Armin Husemann, ein bekannter Arzt für Allgemeinmedizin in Stuttgart arbeitet in der Leitung der Ausbildung für anthroposophische Medizin an der Eugen-Kolisko-Akademie in Filderstadt. Sein Forschungsgebiet ist die plastisch musikalische

Physiologie des Menschen. Er äussert sich über Erika Beltles Rätselbücher mit bemerkenswerten Gedanken: *»Rätsel haben eine therapeutische Wirkung. Sie entfachen Denkkaktivität, sie erwecken Freude an der Unsicherheit, am Suchen nach Worten. Sie sind Prophylaxe und Therapie der Demenz. Daher gehören Rätselbücher nicht nur ins Wartezimmer, auch ins Kinderzimmer, ins Reisegepäck, auf den Nachttisch.«*

Erika Beltle spricht ihre Rätselbücher mit treffender sprachlicher Eleganz: *»Der Mensch ist mit dem Erkenntnisbedürfnis*

begabt, weil ihm die Welt der Erscheinungen in lauter Rätselfragen vor das Auge tritt. Frage und Antwort werden von ihm wie ein- und Ausatmungsprozess, wie Bedrängung und Befreiung erlebt. Blickt er hinaus in die ihn umgebende Welt, so bleibt sie ihm so lange quälend dunkel, bis er sie im Innern von der Gedankenseite her erhellen kann. Genau derselbe Vorgang liegt dem Spiel des Rätselratens zugrunde.« (lb) £

PS: Die Lösung der Rätsel im Text publizieren wir in der nächsten Ausgabe.

Gesammelte Rätsel-Werke von Erika Beltle

Der Anfang spricht sogleich vom Ende



99 neue Rätsel für kluge Köpfe
 ISBN-13: 978-3-7725-1199-8
 112 Seiten
 Richtpreis: ca. CHF 20

Die halbe Mutter geht voraus



95 Rätsel für philosophische Querdenker
 ISBN-13: 978-3-7725-2075-4
 107 Seiten
 Richtpreis: ca. CHF 20

Der erste Bruder wird gebunden



101 einfallsreiche Rätsel
 ISBN-13: 978-3-7725-2065-5
 112 Seiten
 Richtpreis: CHF 16.50

Dreimal hab ich sie im Leibe



97 neue Rätsel für Anfänger und Liebhaber
 ISBN-13: 978-3-7725-2396-0
 109 Seiten
 Richtpreis: 16.50

Weitere Bücher à à à

»Auch der Ungeübte kann sich auf diese Weise in das uralte Spiel des Rätselratens einleben, das nicht ein gespeichertes Wissen, wie etwa beim Kreuzworträtsel, sondern ein bewegliches Denken erfordert und die Fähigkeit, innerlich auf einer Sache einige Zeit ruhen zu können.«

(Zitat: Erika Beltle)

Pffifikus' Schelmennuss (Original)



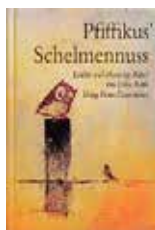
148 leichte und schwierige Rätsel
 ISBN-13:
 978-3-7725-0720-5
 164 Seiten
 Preis: ca. CHF 20
 (Nachdruck siehe unten)

Rückwärts schlüpft er aus dem Ei



100 knifflige Rätsel
 ISBN-13:
 978-3-7725-0658-1
 112 Seiten
 Preis: ca. CHF 20

Pffifikus' Schelmennuss (Nachdruck)



148 leichte und schwierige Rätsel
 Neuauflage, Nachdruck, 2005
 ISBN-13:
 978-3-7725-0720-5
 164 Seiten
 Richtpreis: CHF 18.90

Eine Summe ist's und auch ein Tun



100 neue Rätsel für Neugierige (2012)
 ISBN-13:
 978-3-7725-2687-9
 12 Seiten
 Richtpreis: CHF 16.50

Wettbewerb

Lust, ein Buch von Erika Beltle zu gewinnen?

Löst das nebenstehende Rätsel – ein exakter Begriff ist gesucht.

Bei der Formulierung des Rätsels (sowie auch der im Artikel erwähnten Rätsel) ist exakt darauf geachtet, ob das zu suchende Wort männlich, weiblich oder sächlich ist. Muss ein Erstes, Zweites, Drittes und Ganzes gesucht werden so handelt es sich um zusammengesetzte Worte, deren einzelne Teile jeweils eine selbständige Bedeutung haben (z.B. Bahn-Hof). Damit sei genug verraten. Wer die richtige Lösung gefunden hat, weiss es!

***Der Erste ist, wenn er allein
 nur auf dem Halbrund steht,
 nichts nutzt, weil einzig im Verein
 sein Werk zu machen geht.***

***Das Zweite bringt der Geist der Zeit
 in immer schnellere Bahnen;
 So rast es kilometerweit
 und treibt auch andre an.***

***Die Dritte transportiert und eint
 Die Menschen fern und nah.
 Das Ganze auch, doch es erscheint
 Nur, wenn ein Berghang da.***

Sende uns Deinen Lösungsbegriff bis spätestens 31. März 2014 an die Redaktion Spielinfo: spielinfo@sdk.ch – mit dem Vermerk Wettbewerb Spielinfo 2/2013.

Von den richtigen Einsendungen werden 3 glückliche Sieger ausgelost. Als Preis winkt das Buch »Pffifikus' Schelmennuss« von Erika Beltle.

An dieser Stelle publiziert die Redaktion Nachrichten bzw. Briefe, die uns zugestellt wurden. Gegebenenfalls erlauben wir uns, nach Absprache mit den Absendern, Briefe zu kürzen bzw. Auszüge daraus zu publizieren. Anonyme Briefe werden nicht publiziert. Kontakt: info@sdk.ch

Hannes Schaad, Sekundarlehrer und Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Pädagogischen Hochschule Zürich schrieb:

Ich erlaube mir hier mich zum neuen Layout zu äussern: Es wirkt aufgestellt, nicht überladen und dadurch leicht. Gratuliere! Dies ist als Organ des Dachverbands zentral: Die Zeitschrift soll dem Credo des Spielens – der »Leichtigkeit des Seins« auch entsprechen. So gefallen mir darin v.a. die Beiträge über ein innovatives Spiel (S. 31 im Spielinfo 1/2013 gleich mit Anleitung) oder ein kleiner Wettbewerb (wie auf S. 33 im Spielinfo 1/2013). Auch ein einfacher Zaubertrick könnte da z.B. hingehören. Es animiert zum Spielen und Ausprobieren... Das Protokoll der SDKS gleich zu Beginn? Ich wünsche mir vereinsrelevante Informationen, doch es wirkt etwas anstrengend, diesen gleich schon am Anfang zu begegnen. Die Portraits von euch Mitwirkenden sind wichtig und geben dem Verband ein Gesicht: Es ist schön, dass die Portraitierten offen sind für »alles« in Bezug auf ihr Engagement; gleichzeitig lässt es euch Spielpädagogen aber auch etwas indifferent erscheinen. Mich als Aussenstehender interessieren individuelle Expertisen, die mich auf neue Gedanken bringen, wie und wo ich spielerische Momente und euch als Fachleute einsetzen könnte. Die persönliche und

vielleicht auch gemeinsame Profilierung kann m.E. noch etwas ausgebaut werden. Der Beitrag über Therapie und/oder Spiel geht in diese Richtung. Was sind eure konkreten Aktionsfelder? So könnte das Magazin auch wieder Kunden generieren ... Ich wünsche dem Magazin und euch viel Erfolg! – PS: Gerne werde ich Abonnent!

Mirjam Grunder, Masterstudentin in Erziehungswissenschaften an der Uni Bern schrieb:

Also ich hab mir das Spielinfo angesehen und muss sagen, dass ich es sehr interessant finde. Es ist sehr vielseitig und hat viele positive Beiträge, die Lust aufs Spielen definitiv wecken. Ich habe nur zwei kleine Anmerkungen: Ich fände es gut, wenn das Schwerpunktthema weiter vorne im Heft kommt, damit ihm ein grösseres Gewicht beigemessen wird. Für jemanden (wie mich), der nicht im Verband ist, ist dieses Kapitel spannender als das SDKS OFFIZIELL. Besonders gut gefallen hat mir die Vorstellung der Teilnehmenden mit Föteli und persönlichen Impressionen, dann das Schwerpunktthema, das ich sehr gelungen finde (bes. das ABC, super Text!) und auch die Spielvorstellung finde ich super. Noch eine kleine gestalterische Anmerkung: evt.. könnte man den Themenwechsel noch etwas deutlicher gestalten (z.B. mit anderen Farben), dann würde man sich noch besser zurechtfinden. Aber alles in allem super toll gemacht! Weiter so!!

Melanie Imhof, Sozialpädagogin schrieb:

Herzliche Gratulation zu der tollen Ausgabe! Präsentiert sich echt gut, das neue Layout! Animiert zum Schmökern, Lesen und Verweilen! Super Arbeit, die ihr da geleistet habt!

Wir sind leicht bereit, uns selbst zu tadeln, unter der Bedingung, dass niemand einstimmt.

(Marie von Ebner-Eschenbach)

Termine

28. Oktober 2013 – 24. Januar 2014	ASK*: Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 27)
22. – 23. November 2013	ASK*: Spieltheorie: Bewegung und Entspannung
23. – 24. November 2013	ASK*: Alte und neue Gesellschaftsspiele
25. – 26. November 2013	ASK*: Kommunikationstraining Teil 2
2. – 6. Dezember 2013	ASK*: Lebendige Interaktionsspiele für Gruppen,
7. – 8. Januar 2014	ASK*: Spielen mit Susanne Stöcklin-Meier
9. Januar 2014	ASK*: Vier Generationen spielen gemeinsam
10. - 12. Januar 2014	ASK*: Spielanimation u. das Leiten von Spielprojekten
13. - 15. Januar 2014	ASK*: Selbstvertrauen und mentale Stärke
10. – 12. März 2014	ASK*: Spielen mit Senioren
15. März 2014	Hauptversammlung SDSK 2014 Hotel Sternen Brienz
22. - 26. April 2014	ASK*: Brienzer Spielwoche
23. – 24. April 2014	ASK*: Fröhliche Einführung ins Jonglieren
1. - 4. Mai 2014	ASK*: Das Spiel als Coaching-Methode
13. Juni 2014	Test-Spielabend »Spiele des Jahres 2014« Kratting (Details folgen mittels Newsletter SDSK)
16. - 20. Juni 2014	ASK*: Therapeutisches Spielen und Pflege
20. - 22. Juni 2014	ASK*: Refresher Spielpädagogik
22. Juni 2014	ASK*: Familien-Spielsonntag
21. - 25. Juli 2014	ASK*: Brienzer Spielwoche
1. – 5. Oktober 2014	Swisstoy, Bern
22. – 23. Juli 2014	ASK*: Fröhliche Einführung ins Jonglieren
24. – 25. Oktober. 2014	ASK*: Die Macht guter Gedanken im Alltag
25. – 26. Oktober 2014	ASK*: Das Geheimnis der Grossen Harfe
27. Oktober 2014 – 23. Januar 2015	ASK*: Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 28)
14. – 16. November 2014	Spielefest im Austria Center Vienna Wien A (www.spielefest.at)

*ASK = Akademie für Spiel und Kommunikation – diese Veranstaltungen finden im Spielhotel Sternen in Brienz am Sitz der ASK statt.

Kontakte

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

Paul Kobler
Rebbergstrasse 12, Postfach 122
9445 Rebstein
info@sdsk.ch
www.sdsk.ch
www.spielundkommunikation.ning.com

Vorstand SDSK

Paul Kobler
Präsident / Sekretariat / Kasse
paul.kobler@sdsk.ch
+41 71 777 25 66

Urs Löffel
Vizepräsident
urs.loeffel@sdsk.ch
+41 76 567 99 69

Andrea Guntli
Mitglied
andrea.guntli@sdsk.ch

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

Meta Thies
Mitglied
meta.thies@sdsk.ch
+49 8 152 92 59 44

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

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

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

Ressorts

Spielinfo

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

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

Weiterbildung

Hans Fluri (hans.fluri@sdsk.ch)

Kontakte Ausland/West-CH

Deutschland: Meta Thies
meta.thies@sdsk.ch

Oesterreich: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdsk.ch

Ungarn: Kati Hankovszky Ungarn
info@handlungsspielräume.ch

Westschweiz: Louis Blattmann
louis.blattmann@sdsk.ch

Diverse

LuDo-Therapie: Meta Thies
meta.thies@sdsk.ch

Animation: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdsk.ch

Messen: Mario Benedetto
mario.benedetto@sdsk.ch

Websites von SDSK-Mitgliedern

Aktuelle Liste der Websites der SDSK-Mitglieder: www.play-do.com/links.htm

Im 2014 wird die aktualisierte Liste auch auf der Homepage vom SDSK aufgeschaltet. Mitglieder sind gebeten, ihre Websites der Redaktion mitzuteilen.

Ausblick Ausgabe 1/2014

Schwerpunkt

Der Schwerpunkt der nächsten Ausgabe ist

»Spiel als Coaching Methode«



In eigener Sache

Auflösung Wettbewerb Spielinfo 1/2012



Die Redaktion dankt für die zahlreichen Einsendungen. Mit ganz wenigen Ausnahmen haben alle Teilnehmenden richtig getippt. Die Lösung war das Wort »Acht-samkeit«. Die ausgelosten Gewinner sind: Simona Anstett, Erika Dürr und Susanne Riesen.

Wir gratulieren und wünschen viel Spass beim Top Spin spielen!!

Inseratepreise (gültig ab 1. Januar 2014, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	300.–
	½ Seite	180.–
Seite 2:	ganze Seite (A5)	270.–
	½ Seite	150.–
Innen (irgendwo)	ganze Seite	200.–
	½ Seite	120.–

Rabatt für SDSK Mitglieder!

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

Neuer Abopreis ab 1. Januar 2014

Damit wir einigermassen kostendeckend arbeiten können, werden wir die Abopreise für das nächste Jahr leicht anpassen. Neu kostet das Abo CHF 14.– pro Jahr (inkl. Newsletters).



Dieses Jahr neu:

Top Spin

schönes Kreisspiel aus Holz
mit einfachen Spielregeln.

gnet sich:

- Als Weihnachtsgeschenk
- Zum Alleinspielen
- Für Wettbewerbe
- Zum Erfinden eigener
Variationen

. 52.-

Wir leihen aus für Spielfeste und Projektwochen

- Spielbuffetmaterial
 - Fallschirme
 - Erdball mit Kompressor
- Ø **SDSK** Mitglieder tragen
nur die Versandkosten



Teamausflug ins Spielhotel

- Ø mit Mittagessen
- Ø jederzeit nach Absprache

Bieten Sie im Sternen auch
Ihre eigenen Kurse an!

Akademie für Spiel und Kommunikation 3855 Brienz
Telefon 033 951 35 45 Fax 033 951 35 88
E-Mail: ask.brienz@bluewin.ch (Hans Fluri)
Informationen und Anmeldung: www.spielakademie.ch

