

SPiEL iNFo

Ausgabe 1/2013

Schweizer Dachverband für Spiel und Kommunikation



Schwerpunkt:
Therapie und Spiel



MICH KANN MAN ABONNIEREN!

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

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

Gegen einen kleinen Jahresbeitrag von CHF 12. wird das Spielinfo 2 x pro Jahr zugestellt.

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

Liebe Spielbegeisterte

Mit dieser Ausgabe 1/2013 präsentiert euch die (neue) Redaktion einen neuen visuellen Auftritt.

Mit einer klaren Struktur der Inhalte wollen wir dafür sorgen, dass sich die Leser gut zurechtfinden können. Neu haben wir fixe Rubriken, die in jeder Ausgabe erscheinen werden: Kurznews aus aller Welt, Veranstaltungskalender, Spielvorstellungen, Literaturvorschläge und vieles mehr. Das Spielinfo ist das offizielle Publikationsorgan des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation. Unter der Rubrik „SDSK Offiziell“ werden entsprechende Informationen publiziert.

Jede Nummer wird einem Schwerpunktthema gewidmet sein. Zum Auftakt beschäftigen wir uns mit dem Thema „Therapie und Spiel“.

Eine zentrale Bedeutung des Inhalts dieser Ausgabe haben Beiträge, die wir von verschiedensten Spielern und Spielerinnen erhalten haben und meist im Originalwortlaut abdrucken. Wir bedanken uns herzlich für die interessanten Beiträge und das Engagement.

Nun wünschen wir viel Vergnügen beim Lesen.

Andrea Riesen & Louis Blattmann

Impressum

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

Redaktion

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

Mitgestalter und Mitgestalterinnen dieser Ausgabe

Erika Dürr (erika_duerr@hotmail.com); Daniel Holzreuter (d.holzreuter@gmail.com); Hans Fluri (ask.brienz@bluewin.ch); Paul Kobler (paul.kobler@sdk.ch); Susanna Plüss (susanna_pluess@gmx.ch); Martina Graber; Urs Löffel (urs.loeffel@sdk.ch); Kati Hankovszky (info@handlungsspielraeume.com), Maria Keckeisen (maria.keckeisen@sdk.ch)

Titelfoto: Erika Dürr, Weitere Fotos: SDSK, Internet

Inserate

Können schwarz-weiss oder 4-farbig publiziert werden. Konditionen und Preise erfahren Sie bei der Redaktion.

Auflage Ausgabe 1/2013: 400 Exemplare

Redaktionsschluss Ausgabe 2/2013: 4. Oktober 2013



5 AKTUELL – Ein neues Logo fürs Spielinfo

6 SDSK OFFIZIELL

- 6 Protokoll Hauptversammlung 2013
- 10 Impressionen HV
- 11 Rede der Präsidentin SDSK
- 15 Dankesworte an die Präsidentin
- 13 Verbandsnachrichten SDSK
- 16 SPS 26 Teilnehmer stellen sich vor



19 SCHWERPUNKT: THERAPIE UND SPIEL

- 19 Leitartikel Spielen und Therapie
- 20 Das ABC der Spielbegeisterten feiert seinen 10. Geburtstag
- 23 Spielen mit Hindernissen
- 25 Spielräume ausnützen
- 26 Das Spiel hat mir meinen Lebensmut zurückgegeben
- 27 Spitalclowns – Lachen macht gesund

31 SPIELVORSTELLUNG

- 31 Die Geburt des Spiels 12-5-13
- 34 Flow-Stühle
- 35 Hand aufs Herz



39 AUSBLICK

39 IN EIGENER SACHE

RUBRIKEN

- 3 Impressum**
- 24 Aufgeschnappt**
- 29 Kurznews**
- 30 Kolumne**
- 33 Wettbewerb**
- 37 Termine**
- 38 Kontakte**

Ein neues Logo fürs Spielinfo

Mit der ersten Ausgabe dieses Jahres erscheint das Spielinfo wieder einmal in neuem Kleid: mit einer leicht lesbaren Schrift und – dank des spielbegeisterten Grafikers Mike aus Stäfa am Zürichsee (siehe Kasten untenstehend) – mit einem neuen Logo. Das Redaktionsteam ist überzeugt, dass Euch das Logo, liebe Leserinnen und Leser, ebenso gefällt wie uns.



Mike Bingesser Grafiker – Illustrator – Fotograf

„Schön, dass man so viel Spass am Beruf haben kann. Denn so werden unglaubliche Mengen an Kreativität freigesetzt, die ich dann gezielt in meinen gestalterischen Disziplinen einsetze.

Das Spiel begleitet mich auch im Beruf, so konnte ich schon für verschiedene Spielprojekte mit meinen Illustrationen und Ideen einen kreativen Beitrag leisten. Meine Leidenschaft fürs Reisen hat mir einen reichen Erfahrungsschatz an Bildern und Impressionen geschenkt, die mich auch bei meiner Arbeit begleiten.

So habe ich keine Sekunde gezögert, für die Gestaltung des Logos der Publikation „Spielinfo“ eine spielerische Handschrift mit Schwung und Farben auszuwählen. Das Spielerische soll sofort erkennbar sein. Die Farben ergänzen die Idee.

Ich wünsche allen Spielbegeisterten weiterhin ebenso viel Spass, Freude und Leidenschaft wie ich sie bei meiner eigenen Arbeit habe.“



Big Design Bingesser
Seestrasse 119 – CH-8712 Stäfa
www.bigdesign.ch

13. Hauptversammlung SDSK

Wie schon in vergangenen Jahren publiziert das Spielinfo den vollen Wortlaut des Protokolls der diesjährigen Hauptversammlung, die in diesem Jahr im Hotel Sternen in Brienz abgehalten wurde.

Inzwischen wurden auch die Funktionen im Vorstand neu verteilt und es freut uns sehr, den neuen Präsidenten Paul Kobler als Nachfolger von Kati Hankovszky zu präsentieren. Kati hat sich in

den Jahren als Präsidentin des Verbandes unermüdlich für das Spiel eingesetzt – und einiges bewegt. Tausend Dank!

Vielen ist Paul Kobler schon bekannt – er war bereits Vizepräsident des SDSK, war und ist in Personalunion auch noch Sekretär und zuständig für die Finanzen des Verbandes. Er setzt sich schon seit Jahren engagiert für den SDSK ein.

Protokoll der 13. Hauptversammlung



**Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation**

Protokoll

**13. Hauptversammlung des SDSK vom 16. März 2013
15 Uhr, in Brienz am See**

Anwesend laut Präsenzliste:

24 Mitglieder:

Kati Hankovszky, Meta Thies, Daniel Holzreuter, Barbara Eggimann, Martina Graber, Hans Fluri, Pius Korner, Edith Amacher, Richard Grünig, Helen Gauderon, Susanna Plüss, Daniel Sulzberger, Mario Benedetto, Paul Kobler, Barbara Ryffel, Simona Anstett, Erika Dürr, Evelyne Liechi, Sabrina Hintermann, Ingrid Manzanell, Nicole Feretti, Werner Bollmann, Andrea Riesen, Louis Blattmann

Entschuldigt haben sich:

31 Mitglieder:

Christiane Grimm-Angelrath, Iren Lang, Marion Moning, Reto M. Zurflüh, Andreas Rimle, Steivan Gaudenz, Daniela Luchsinger, Petra Lautner, Jonas Fluri, Susanne Stöcklin-Meier, Michael Brandl, Gabrielle Rüthmüller, Jürg Bühler, Urs Löffel, Marina Locher, Annette Baud, Priska Flury, Roland Jegerlehner, Martin Traub, Diana Binder, Elfi Lüdi, Maria Keckeisen, Andrea Guntli, Regula Gerlach, Renate Braun, Jesper Christiansen, Gabi Hartmann, Theresa Straubhaar, Tina Müller, Frieda Hauser, Karin Suter

Traktandenliste:

- Begrüssung und Präsenzkontrolle
- Wahl eines Stimmzählers
- Protokoll der Hauptversammlung 2012
- Mutationen
- Berichte: a) Präsidentin, b) Kasse, c) Revision, d) Sekretariat, e) Redaktion Spielinfo, f) Aus- und Weiterbildung, g) Spielmessen
- Wahlen : Vorstand
RevisorIn
- Spielmessen und andere SDSK Anlässe
- Spielkisten für das Ausland
- Verschiedenes

Begrüssung

Nach einem Begrüssungsspiel, bei dem angeregt durch bunte Karten, mit verschiedenen Teilnehmern Spielerfahrungen ausgetauscht werden konnten, durfte auch die kurze persönliche Vorstellung der HV-Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht fehlen.

Wahl der Stimmzähler

Ingrid Manzanell wird einstimmig gewählt und dieses Amt an der HV 2013 ausüben.

Protokoll der Hauptversammlung vom 24. März 2012

Das Protokoll der letzten HV, das im Spielinfo 1/2012 veröffentlicht wurde, wird genehmigt und dem Sekretär Paul Kobler gedankt.

Mutationen

Drei Kündigungen sind eingegangen. Sie werden begründet durch berufliche oder persönliche Neuausrichtung.

Anschließend nehmen wir Kenntnis von 16 neuen Mitgliedern, die der Vorstand in den Verband aufnehmen konnte: Es sind dies Werner Bollmann, Martin Traub, Erika Dürr, Gabi Hartmann, Melanie Imhof, Evelyne Liechti, Katharina Trachsel, Beatrice Witzig, Gilles Delatre und Nicole Feretti und aus dem SPS 26 Simona Anstett, Louis Blattmann, Annina Hauser, Marina Locher, Urs Löffel, Andrea Riesen. Die neuen Mitglieder werden mit Applaus im SDSK begrüsst.

Berichte

a) Präsident:

Den Bericht der Präsidentin Kati Hankovszky können Sie auf einer separaten Seite lesen.

b) Kassabericht:

Der Kassier erklärt die Zahlen aus der Jahresrechnung. Jahresrechnung schliesst mit einem Mehrertrag ab. Wir stellen fest: am 31. 12. 2011 betrug der Kassastand Fr. 10'384.58. Kassastand am 31. 12. 2012: Fr. 11'752.17. Das ergibt einen Mehrertrag von Fr. 1'367.59.

c) Revisionsbericht:

Die beiden Revisoren, Dani Holzreuter und Pius Korner haben die Belege genau geprüft und eine ordnungsgemässe Kassaführung festgestellt. Der Kassabericht und der Bericht der Revisoren werden einstimmig gutgeheissen. Die Arbeit des Kassiers wird mit Applaus verdankt.

d) Sekretariat:

Die Hauptarbeit im Sekretariat bestand in den Schreivarbeiten der Protokolle von Sitzungen und Telefonkonferenzen und dem aktuellen Führen der Adresskartei. Da sehr wenige Briefe zurück kamen, danke ich allen, die die Adressänderungen immer raschest möglich durchgegeben haben.

e) Redaktion:

Da Annette Baud aus der Redaktion zurücktritt und sich für diese HV entschuldigt hat, erklärt Kati Hankovszky kurz die Aufgabe der Redaktion und dankt gleichzeitig der zurücktretenden Redaktorin und ihrem Helfer, Res Theiler.

f) Aus- und Weiterbildung:

Die Ausbildungsmöglichkeiten sind recht vielseitig und oft für Mitglieder des SDSK mit Vergünstigungen verknüpft. Aufgelistet sind Aus- und Weiterbildungen unter der Akademie in Brienz und auf der schon oft erwähnten Seite [www. spielundkommunikation.ning.com](http://www.spielundkommunikation.ning.com)

g) Spielmessen und andere Anlässe

Mario und Paul danken den Mitgliedern, die an den Spielmessen mitgearbeitet haben. Es sind dies: ZüriMultimobil: Werner Bollmann, Sabrina Hintermann, Regula Gerlach und als Materialtransporteurin Kati Hankovszky; Suisse Toy Bern: Jürg Bühler (Betreuung Felsberger Holzspiele), Mario Benedetto, Paul Kobler, Peter Felix, Rebekka Schmid, Regula Gerlach, Renate Braun, Res Theiler, Roland Jegerlehner und Ruth Diethelm.

Wahlen

Bevor wir zu den Wahlen schreiten, gilt es der zurücktretenden Präsidentin ganz herzlich für ihre Arbeit zu danken. Kati Hankovszky ist nach dem Abschluss des SPS 15 im Jahre 2001 in den SDSK eingetreten. Von 2003 bis 2008 hat sie sich zusammen mit Res Theiler für die Redaktion des Spielinfo eingegeben. Im Jahre 2009 ist sie dann in den Vorstand des SDSK gewählt worden und vom Vorstand zur Präsidentin bestimmt. In ihrer Präsidialzeit erlebten wir neben dem alltäglichen der Sitzungen und Telefonkonferenzen, die immer neben dem geschäftlichen Teil auch durch eine sehr persönliche Note von Kati geprägt waren, zwei tolle Exkursionen (Bregenz und München). Sicher bleiben auch ihre ganz eigenen Arten die HV zu führen und zu gestalten in bester Erinnerung. Kati dir von der ganzen Versammlung ein herzliches "Dankeschön", alles Gute in deiner wachsenden Familie und immer wieder "Auf Wiedersehen beim Spielen".

Nach dem Rücktritt von Kati Hankovszky, die in grosser Erwartung auf ihr zweites Kind ist, können wir zwei neue Vorstandsmitglieder wählen. Louis Blattmann und Urs Löffel werden ohne Gegenstimmen und mit grossem Applaus der Versammlung gewählt. Der Vorstand wird sich in einer nächsten Sitzung selber konstituieren.

Andrea Riesen wird zusammen mit Louis Blattmann in Zukunft für die Redaktion des Spielinfos zuständig sein.

Bei der Wahl der 3. Revisorin wird Simona Anstett aus dem SPS 26 mit Applaus gewählt.

Spielmessen und Anlässe

Mai / Juni In dieser Zeit ist wieder geplant sich mit den vorgeschlagenen Spielen zum Spiel des Jahres vertraut zu machen.

21. – 23. Juni 2013

Refresher in Brienz

22. September 2013

Züri multimobil

02. – 06. Oktober 2013

SuisseToy Bern

Bei dieser Gelegenheit lässt Mario Benedetto eine Liste zirkulieren mit Anmelde-möglichkeiten zur Mitarbeit an der SuisseToy und Züri multimobil im kommenden Herbst. Anmeldungen sind weiterhin möglich bei Mario Benedetto mario.benedetto@sdk.ch

Spielkiste 2013 für einen Ausland-Einsatz

Im letzten Jahr konnte keine Spielkiste im Ausland eingesetzt und betreut werden. Renate Noerskov hat die Probleme in einem Bericht im Spielinfo 2012 geschildert.

Alle Aktivmitglieder sollen für eigene organisierte Spielanlässe eine Spielkiste in Brienz reservieren und abholen können. Sie bezahlen nur das Porto oder übernehmen das Abholen und Bringen

Für dieses Jahr sind noch Abklärungen im Gange, um wieder eine solche Kiste sinnvoll einsetzen und finanzieren zu können.

Verschiedenes

- Meta Thies verweist auf den Anlass in München: "SpielWies'n" vom 1. - 3.11.2013.
- Ideen für einen Anlass (Reise) für 2013 und 2014 im Zeitraum Juni werden gesucht
- Das Datum der nächsten HV können wir uns vormerken:
Es ist das Wochenende vom 15. März 2014

Schluss der Hauptversammlung: 17.53 Uhr.

Wie immer wurde die Sitzung für die Teilnehmer-Fotografie auf der Treppe unterbrochen. Eine Auflockerung und neue Spannung brachte auch die Spiel-Einlage durch unser neues Mitglied Nicole Feretti, die im Bereich "Theater-Sport" sehr aktiv ist.

Nach einem feinen Nachtessen blieben viele in Brienz und genossen einen gemeinsamen Spielabend. Einige taten dies schon am Vorabend der HV.

Rebstein, 5. April 2013

Paul Kobler, Sekretär SDSK

Impressionen Hauptversammlung SDSK 2013



Rede der Präsidentin Kati Hankovszky

(Ansprache im Originalwortlaut anlässlich der Hauptversammlung SDSK vom 16.3.2013)



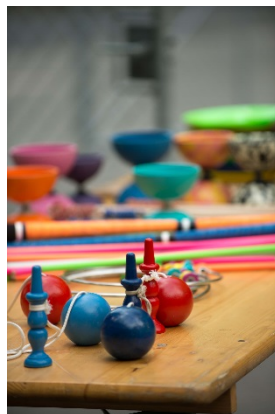
Mit meiner Rede möchte ich dort beginnen, wo die HV aufhört und ihre Grenzen hat: nämlich, dass Hauptversammlungen in einem Jahr immer eine Begegnungsmöglichkeit für einige Stunden sind, wie wir's vom letzten Jahr im Bild sehen. Und dass ein Verband im günstigen Fall immer auch eine Gemeinschaft ist.



Das zeigt sich zum Beispiel darin, dass ein Telefonanruf von Herrsching nach Malans geht, und man hört: „Ihr kommt auch!“, dann ist man bereit den langen Weg auf sich zu nehmen und zur Versammlung zu kommen. Und diese Gemeinschaft, dieses Verbunden sein soll uns auch durch das Jahr und vermehrt begleiten.

Und verbunden sind wir über mindestens zweierlei. Das eine ist das Spielen selber, wo wir – das kann man so sagen – Profis sind dafür, um in einem Gerät, in einem Gegenstand die Spielmöglichkeit drin zu sehen.

Wenn diese Gegenstände dann unter die Leute gehen, dann kommt alles und jedes in Bewegung und ins Spiel. Wir haben dann sogar eine Vorahnung, wird der Bilboquet auf das Stöckli kommen und was würde und könnte dann als nächstes passieren: wir stehen da, um die Leistung anzuerkennen: im richtigen Moment.



Uns verbindet auch die Möglichkeit, in einer Gruppe, in welchem Tätigkeitsfeld auch immer sie drin ist, ein selbstvergessenes und häufig auch kreatives Spiel zu initiieren.



Nachher ist etwas los... nicht nur Chaos im Kreis, sondern auch andere Bewegungen: auf einander zu, auf das gemeinsame Ziel zu, hin zu mehr Optimismus und Erkennen der eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, auch als Gruppe.

Uns verbindet also diese Professionalität, die Möglichkeit für das Spielen zu sehen und auch dann dies zur Wirklichkeit zu verhelfen.



Uns, die wir hier sitzen, verbindet ganz klar noch etwas, und das ist die Person von Hans Fluri, und die Spielkultur, welche, wenn ich in diese Runde schaue, kann ich wohl sagen, welche wir alle hier mit Brienz in Verbindung bringen. Und dann dieses hier Gelernte in die verschiedenen Ecken der Welt herausragen.

Es braucht manchmal Mut dazu, es braucht manchmal ungewöhnliche Spielmomente sich zuzutrauen (wie das hier vor etwa 14 Jahren an einer Universität auf dem Rednerpult geschehen ist), ...

...und dann kann man darauf vertrauen, -und ja, dieses Vertrauen ist lernbar mit wachsender Erfahrung- dass unser Gegenüber nicht anders kann, als ins Spiel zu kommen. Und sei es nur, Spiel in einem ganz kleinen mini-mini-Rahmen, in dem man reagiert, wenn der Ball kommt, dass man den in der Ecke oben, oder eben unten mit dem linken Fuss zurückgibt.





Das Spiel setzt sich fort, indem wir in der Welt die verschiedenen Gegenstände auch als Spielgeräte anschauen und dann neue Verbindungen auf früher nicht dagewesenen Arten merken. Manchmal ist unser grösster Beitrag, dass wir eine Situation als Spielsituation wahrnehmen und zulassen, dem Raum bieten und lassen.

So kann Staunen und miteinander verbunden sein Platz bekommen.

**Platz
Für
Staunen
Und
Miteinander
Verbunden sein**



Und auch wenn diese Rede nicht alle Kriterien einer präsidentialen Rede erfüllt, ruft sie doch uns wieder ins Bewusstsein, dass wir Welten bewegen können mit dem Spielen, und dass wir Spielen in ungewohnte Umgebungen hineinbringen können: das ist sowas wie ein Auftrag.



Und das verändert möglicherweise wirklich die Welt.

Und die Welt verändert sich am Nachhaltigsten durch uns Menschen.

Aus dieser Überzeugung heraus ;-) setze ich nun einen zusätzlichen Spieler in die Welt. Da ich dann schon zwei SpielerInnen von klein auf betreuen werde, war das auch meine letzte präsidentielle Rede und trete hiermit von meinem Amt zurück.

Ich möchte Euch allen für das Vertrauen danken, das in dieser Zeit zusammen möglich wurde. Ich freue mich auf weitere Spielmomente mit Euch.

PS: Ein kleiner Nachtrag: seit dem 8. Mai, seit der Geburt unseres Sohnes Anton Béla sind bei uns Babyspiele „in“: Verhalten und Tätigkeiten von und um den kleinen Bruder herum werden von Emilia freudig nachgespielt...

(Anmerkung der Redaktion: sämtliche Fotos wurden von Kati selbst ausgesucht und sind Bestandteil des Abdrucks der Rede im Wortlaut)



Dank an Kati

An der HV 2013 trat Kati Hankovszky, die im Jahre 2001 das SPS besucht hatte, aus dem Vorstand des SDSK zurück, den sie während 4 Jahren als Präsidentin geführt hatte. Von 2003 bis 2008 betreute sie die Redaktion des Spielinfos. 2009 übernahm sie das Präsidium des SDSK. In dieser Zeit geschah nicht nur vordergründig einiges, trafen sich doch einige Mitglieder angeregt durch die Arbeit im Vorstand zu einer Reise nach Bregenz (Spielzeugmuseum Wolfurt) und im Jahre 2012 nach München (Karl Valentin-Musäum). Die Arbeit an

den Sitzungen und Telefonkonferenzen konnten wir sehr gut organisiert durchführen und trotzdem blieb jedes Mal Zeit, Gefühle und Gedanken aus dem persönlichen Arbeiten und Befinden einzubringen.

Herzlichen Dank, dir Kati für deine Mitarbeit in unserem Vorstand und alles Gute bei deinem "Weiterspielen" im beruflichen und familiären Umfeld.

Paul Kobler

Verbandsnachrichten

Vorstandssitzung 22./23.5.2013

Am 22./23. Mai fand in Brienz die erste Vorstandssitzung mit den neu gewählten Vorstandsmitgliedern nach der diesjährigen HV statt. Gemäss den Statuten konstituiert sich der Vorstand selbst. Die Funktionen wurden wie folgt neu verteilt:

- Paul Kobler: Präsident/Kasse/Sekretariat:
- Urs Löffel: Vize-Präsident:

Spielinfo

Der Vorstand misst der Verbandspublikation Spielinfo eine hohe Priorität zu. Er hat folgende Massnahmen entschieden:

- ▶ Erhöhung der Auflage
- ▶ Druck der ganzen Ausgabe in Farbe
- ▶ Unterstützen der Massnahmen den Abonnenntenkreis zu vergrössern
- ▶ Prüfen, ob das Spielinfo mit einem elektronisch versandten Newsletter ergänzt wird.

Schwerpunkte Vorstandsarbeit 2013

Folgende Themen werden den Vorstand in diesem Jahr beschäftigen:

- ▶ **Kooperation mit Aus- und Weiterbildungsinstitutionen:** Vertiefen bestehender Kontakte, Knüpfen neuer Kontakte.
- ▶ **Fussfassen Westschweiz:** Bereitstellen von diversen übersetzten Unterlagen (z.B. Website Verband, wichtige Texte, Rambo Samba etc.).

Zusätzlicher Termin Vorauswahl Spiel des Jahres 2013

In Krattigen am Thunersee findet am 14.6.2013 der Event „Vorauswahl Spiel des Jahres 2013“ statt. Der Vorstand hat entschieden, eine weitere Veranstaltung im Raum Zürich durchzuführen. Ort und Datum werden, sobald bekannt, auf www.sdsk.ch publiziert.

Aufruf zu Mitarbeit an Messen

Es wird nach wie vor nach Spielbegeisterten für die Mitarbeit bei Zürich Multimobil und Swiss Toy Bern gesucht.

Interessenten melden sich bitte beim Leiter Ressort Messen, Mario Benedetto (mario.benedetto@sdsk.ch)

Aktualisierung Liste Websites von Verbandsmitgliedern

Der Verband möchte die Liste der Websites von SDSK Mitgliedern aktualisieren. Es werden alle Mitglieder mit eigener Website zum Thema Spielen aufgerufen, sich beim Verband zu melden.

Die Liste der Websites wird dann auf der Verbands Website publiziert und laufend aktualisiert.

Bis der Verband diese Liste aufgeschaltet hat, sind die bestehenden und bekannten Websites auf www.play-do.com/links abrufbar.

Einzige Bedingung für die Publikation einer Website ist, dass auch die betroffene Website mit derjenigen des SDSK verlinkt werden muss.

SPS 26 Teilnehmer (2012/2013) stellen sich vor

Es ist Tradition, dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des SPS (Spielpädagogisches Intensivseminar) in der ersten Ausgabe Spielinfo des Jahres vorstellen. Am Zyklus 2012 / 2013 nahmen insgesamt 6 Spielbegeisterte teil. Es war eine bunte

Truppe, die sich da in Brienz eingefunden hatte. Sie harmonisierte ausgezeichnet und das war sicher auch einer der Gründe, weshalb die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht nur viel lernten, sondern auch viel Spass bei der intensiven Ausbildung hatte.



Andrea Riesen

Meine Zeit in Brienz: intensiv, spannend, lehrreich, wohnen am See – wunderbar.

Das spiele ich gerne: Jassen, Schachtelspiele, das Spielbuffet und immer wieder: tolle Interaktionsspiele, die ausserordentlich zum Lachen animieren.

Meine grösste Entdeckung im SPS: Backgammon, Ballonmodellieren, Schminken, Poi.

Für was kann ich angefragt werden: ich bin vielseitig interessiert und offen für alles, meldet euch!

Was mache ich beruflich: klinische Heilpädagogin/ Sozialpädagogin, aktuell Bereichsleiterin Wohnen in der Stiftung Lerchenbühl in Burgdorf.



Marina Locher

Meine Zeit in Brienz: uneingeschränkte Zeit mich ins Spiel einzulassen, in Kontakt mit wunderbaren Menschen aus unterschiedlichen beruflichen Richtungen kommen.

Das spiele ich gerne: alte in Vergessenheit geratene Kinderspiele wie: Peitschen – und Schnurkreisel, verschiedene Murnelspiele.

Meine grösste Entdeckung im SPS: die Handhabung mit dem Diabolo und weiteres Spielzeug mit verborgenen oder offensichtlicheren physikalischen Gesetzmässigkeiten.

Für was kann ich angefragt werden: zurzeit nutze ich die neuen Entdeckungen in meinem eigenen beruflichen Umfeld.

Was mache ich beruflich: Stellvertretungen im Vorschulbereich.



Simona Anstett

Meine Zeit in Brienz: war eine unschätzbare wertvolle Bereicherung im Sinne einer positiven Persönlichkeitsentwicklung. Sie hat mich geprägt.

Das spiele ich gerne: alle Spiele, bei denen man von Herzen lachen kann (für Insider: bis man aufs WC rennt...).

Meine grösste Entdeckung im SPS: Ich lernte eine neue Ansichtswiese des Lebens kennen und natürlich eine Menge tolle und lustige Spiele. UND: Ich habe ein Stück weit mich selbst entdeckt.

Für was kann ich angefragt werden: für Kurse für verschiedene Zielgruppen und allerlei praktische Einsätze. Mehr Infos dazu gibt es unter www.anomis.ch. Fragen kostet nichts.

Was mache ich beruflich: Ich habe mich als Spielpädagogin selbständig gemacht. Ich bin voller Ideen und Inputs und lasse diese als Mutter eines 9-jährigen Sohnes auch in unseren Alltag einfließen.



Annina Hauser

Meine Zeit in Brienz: Zwischen ABC-DRS3-Weckspiel und Guet-Nacht-Memory viel Bekanntes wieder angetroffen und nach gründlicher Analyse mit Zusatzvarianten aufgefrischt und vertieft. Mit 3 Keulen jonglieren gelernt und vom Poi-Fieber angesteckt worden. Packende 2er-Spiele erprobt und für Bewegungsspiele wertvolle Hinweise aufgeschnappt.

Das spiele ich gerne: Gesellschaftsspiele wie Tichu, Rumis, die verbotene Insel, Werwolf, Dixit, Katz und Maus, 7 Wonders, etc. Spielen mit Jongliermaterialien, New Games etc.

Meine grösste Entdeckung im SPS: Die Bestätigung, dass ich als Lehrerin den für mich idealen Beruf erlernt habe. Die Gewissheit das Spielen für mich quer durch das Leben ein zentrales Thema sein wird.

Für was kann ich angefragt werden: Für alles was mit Spielen zu tun hat ☺.

Was mache ich beruflich: Ich suche den perfekten Lehrerberuf! Eine Stelle als Spiele-Testerin wäre auch prima i.O.!



Urs Löffel

Meine Zeit in Brienz: Intensive Tage. Viele Facetten von unterschiedlichsten Spielen beleuchtet, viele Varianten analysiert, viel Spielziele hinterfragt. Bestätigung erhalten, dass gezieltes Spielen als beste Trainingsform für jeden Lebensbereich eingesetzt werden kann. Interessante Personen kennen gelernt.

Das spiele ich gerne: Am liebsten sind mir Spiele, welche schnell erklärt sind, nicht endlos lang dauern, nicht von Glück allein abhängig sind, Beeinflussung des Spiels des Gegners zulassen, permanent zu taktischen Überlegungen auffordern und zu kreativen Lösungen provozieren.

Meine grösste Entdeckung im SPS: Die Freude die ich erzeugen kann, wenn ich dank meiner motorischen Koordinationsschwäche unterschiedliche Aufgaben für links und rechts nicht in den Griff bekomme.

Für was kann ich angefragt werden: Für alles. Politik und Wirtschaft gehören nicht in mein Lieblingsgebiet.

Was mache ich beruflich: Ich pflege und beschäftige Tiere und leiste einen Beitrag zur Aufheiterung menschlicher Alltage.



Louis Blattmann

Meine Zeit in Brienz: Eine einzigartige Erfahrung, die ich nimmer missen möchte. Eine Entdeckungsreise.

Das spiele ich gerne: interaktive Spiele, strategische Spiele, Poi, Jonglieren und natürlich das Spielbuffet.

Meine grösste Entdeckung im SPS: die unermessliche Dimension des Spielens, die Hintergründe, Anwendungsmöglichkeiten und –bereiche und die, oft subtilen, positiven Auswirkungen auf uns Menschen.

Für was kann ich angefragt werden: bin offen für vieles – recht flexibel (da selbständig) und sehr interessiert daran, weitere praktische Erfahrungen zu sammeln.

Was mache ich beruflich: Gastronom und Gastgeber mit Leidenschaft im Umbruch – auf zu neuen Horizonten!

„Auch die längste Reise beginnt mit dem ersten Schritt“.

(Autor unbekannt)

Spiele in der Therapie und in der Pädagogik – ein paar einleitende Gedanken...

Das Redaktionsteam hat sich entschieden in Zukunft jede Nummer des Spielinfos einem Schwerpunktthema zu widmen. Wir hoffen so, verschiedene Themen rund ums Spiel etwas ausführlicher und von möglichst vielen Seiten beleuchten zu können. In der hier vorliegenden Ausgabe beschäftigen wir uns mit dem Thema Therapie und Spiel. Wann ist ein Spiel Therapie, wann einfach nur Spass und Zeitvertrieb, wann eine pädagogische Intervention?

Als Therapie werden die Massnahmen zur Behandlung von Krankheiten und Verletzungen bezeichnet. Ziel der Therapie ist, die Ermöglichung oder Beschleunigung einer Heilung, die Beseitigung oder Linderung der Symptome und die Wiederherstellung der körperlichen oder psychischen Funktionen. In der Spieltherapie wird ein Patient durch die Methode des Spiels innerhalb eines therapeutischen Prozesses zur Heilung angeregt. Das Spiel in diesem Rahmen fördert den Patienten und initiiert eine Stärkung des Selbst.

Pädagogik dagegen ist die Lehre, Theorie und die Wissenschaft von der Erziehung und Bildung. Das Hauptziel pädagogischen Handelns ist es, Lernen zu ermöglichen. Pädagogen sind offenbar Menschen, von und mit denen man etwas lernen kann.

Spielpädagogen folgedessen Menschen von und mit denen man übers Spiel etwas lernen kann.

Ist der Unterschied somit der Auftrag, die Ausgangslage? Im therapeutischen Setting finden wir eine Störung vor, im pädagogischen Setting Menschen, die etwas lernen sollen/wollen? Die Grenzen im beruflichen Alltag sind wohl fließend und eine eindeutige Trennung schwierig. Um dies illustrieren zu können, haben wir engagierte Verbandsmitglieder aus unterschiedlichen Berufsfeldern angefragt einen Beitrag zum



Thema zu verfassen. Allen gemeinsam ist, dass ihre Tätigkeit Berührungspunkte zum Thema Therapie und Spiel hat. Zusammenfassend lässt sich schon jetzt festhalten, dass Spielen und die positive Wirkung des Spiels bestenfalls einen festen Platz in unserem Leben hat, so dass Störungen nicht auftreten und wir täglich spielend gestärkt durch den Alltag schreiten.

Denn das Spiel ist unglaublich vielfältig und wirkungsvoll.(ar) ●

Das „ABC der Spielbegeisterten“ feiert seinen 10. Geburtstag

Im Leitartikel zum Schwerpunktthema, wird die Frage gestellt, wann das Spiel Therapie, Zeitvertreib oder eine pädagogische Intervention ist.

Das nachfolgende ABC der Spielbegeisterten beschreibt die unermessliche Dimension des



Spiels. Es zeigt die unzähligen Anwendungsmöglichkeiten auf, das Spiel in unserem Alltag, unserer Arbeit, für uns selbst oder für unsere Mitmenschen einzusetzen und zu erfahren. Und somit auch als ausgezeichnetes Werkzeug für verschiedenste Therapieformen.

Auch wird man oft im Zusammenhang mit dem „Spielen“ ge-

fragt: was ist eigentlich die Definition des Spiels? Was bewirkt es? Hans Fluris Text ist eine wunderbare, dicht gepackte Zusammenfassung von dem, was das Spielen ausmachen, auslösen und einem schenken kann.

Spielbegeisterte oder -interessierte, die das ABC „griffbereit“ im Hirn abgelegt wissen, dürfen mit gutem Gewissen behaupten, dass ihnen der Sprit beim Formulieren der Antworten auf viele Fragen rund um die Bedeutung des Spielens nicht so schnell ausgehen wird.

Obwohl das ABC der Spielbegeisterten in dieser Form erst vor genau 10 Jahren geschrieben wurde, stecken dahinter Generationen von Erfahrungen, Weisheiten und Erkenntnisse, die wohl noch mindestens so viele Jahre Gültigkeit haben werden, wie sie es schon bis heute bewiesen haben.

Das ABC der Spielbegeisterten

Text: HANS FLURI

Spieler gehen auf etwas zu; sie sind angriffig. Wer spielt, lernt mit seiner Aggressivität so umzugehen, dass es der betroffenen Person oder dem Gegenstand nicht schadet. Dank der eigenen Erfahrungen haben sie weniger Angst vor der Angriffigkeit anderer und können darauf weit angemessener reagieren als Nichtspieler. Spielen fördert in hohem Mass die Anpassungsfähigkeit an Personen, Gegenstände und Situationen. Es bringt Anspannung und Entspannung ins Leben, liefert

häufig Gelegenheit zur Antizipation – ohne dass diese Voraussicht zu übertriebener Vorsicht führen muss – und schafft eine wunderbare Atmosphäre.

Das Verstehen eines Spiels und das Umdenken von einem Spiel zum nächsten oder von einem Spielzeug zum andern entwickelt Auffassungsvermögen und Aufmerksamkeit. Es verlangt immer wieder Aufnahmebereitschaft und das oft – z. B. beim Jonglieren

Spielen fördert die Anpassungsfähigkeit.

– im wörtlichen Sinn. Spiele können aufregend sein und voller Ausgelassenheit; andererseits verlangen sie Ausdauer und regen auf vielfältige Weise zur Besinnung an. In ihrer Vielfalt wirken sie befreiend, sie schaffen vielerlei Begegnungen und heissen die menschliche Begeisterungsfähigkeit willkommen. Sie schaffen Gelegenheit, seine Beidhändigkeit und Beidseitigkeit ins Spiel zu bringen und dadurch nicht zuletzt den Bord-Computer namens Gehirn optimal einzusetzen. So erhöhen sich ganz nebenbei auch Beharrlichkeit und Belastbarkeit. Die damit verbundene verbesserte körperliche und geistige Beweglichkeit, ein eingespieltes Denkvermögen und eine spielend erhöhte Differenzierungsfähigkeit sind wohl beste Burnout-Prophylaxe.

Der Erfolg im Spiel schafft Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und Selbstvertrauen.

Durchhaltevermögen und Durchsetzungskraft, Ehrgeiz und Eigeninitiative, Einsatzbereitschaft und Einsatzfreude gehören zur Dynamik des Spiels genauso wie Einfühlbarkeit. Das Miteinander von emotionaler Kompetenz und Entschlusskraft, von Experimentierlust und Entspannung bietet günstige Voraussetzungen für das, was man als effizientes Energiemanagement bezeichnet.

Spiele können eine Euphorie auslösen, die der Wirkung einer Droge gleichkommt; sie regen nicht allein die Fantasie an, sondern erziehen zur Fairness und vermitteln Fingerspitzengefühl. In ihnen können eng beieinander Freude und Furcht aufkommen, was nicht zuletzt den Menschen in seiner Ganzheitlichkeit anspricht, seine Geistes-

gegenwart herausfordert und seine Gelassenheit entwickelt. Wer Gemeinschaftsinn fordert, wer Genauigkeit, Geschicklichkeit und Geschmeidigkeit sucht, wem Gleichgewicht wichtig ist, der liegt beim Spielen richtig. Hier bauen sich Hemmungen ab und der Humor hält Einzug.

Die Welt des Spielens bietet ein weites Übungsfeld zur Entfaltung von Initiativen aller Art und zum Finden und Erfahren der inneren Ruhe, zum Training ungezählter Seiten der Intelligenz und zum Testen seiner Klugheit, zum lebendigen Erproben abwechslungsreicher Kommunikationsformen und damit zum Aneignen lebenswichtiger Kompetenzen. Unter Aber-tausenden von Spielen gibt es nicht ein einziges, das nicht die Konzentration fördern würde. Manche von ihnen fordern zur Kooperation heraus und entwickeln die koordinativen Fähigkeiten; sie verlocken zum Körperkontakt und helfen, den Krafteinsatz zu optimieren, sie machen Mut zur Kreativität und zur herzhaften Auseinandersetzung in Krisensituationen.

Das hilft, lebenstüchtig zu werden, schafft Lebensfreude und Leistungsbereitschaft. Es wächst die Lust, mit spielerischer List und geübter Lockerheit zu lernen. Mentale Stärke wächst aus dem Miteinander von Motivation, Muskeltraining und Musse. Es macht Spass, in chaotischen Situationen auch zu sehen, was sich an der Peripherie abspielt und mit hoher Präzision wahrzunehmen, was die wesentlichen Regeln und die Struktur des Spiels sind.

Der Erfolg im Spiel schafft Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und Selbstvertrauen. Er ermutigt zu weiteren Versuchen und

Regelmäßiges Spielen stärkt die Weiterbildungsbereitschaft.

setzt notfalls Selbsthilfe und Selbstheilungskräfte frei!

Eine überdurchschnittliche Reaktionsfähigkeit, wache Reflexe, das Aktivieren seiner eigenen Ressourcen, ein gut entwickeltes Rhythmusgefühl, überdurchschnittliche Risikobereitschaft und Schlagfertigkeit sowie Schnelligkeit im Erfassen von überraschenden Situationen sind unabdingbare Voraussetzungen um bestimmte Spiele erfolgreich zu bestehen. Dies gelingt selten ohne ein gutes Mass an Selbstdisziplin. Der Erfolg hingegen schafft Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und Selbstvertrauen; er ermutigt zu weiteren Versuchen und setzt notfalls Selbsthilfe- und Selbstheilungskräfte frei.

Gegen manche Sinnlosigkeiten des Alltags setzt das Spiel die Entwicklung aller Sinne, die spielerische Entfaltung der Sinnlichkeit, die Ausbildung sozialer Kompetenz, Spannung und Spass, eine spielerische Eleganz, Spielwitz und Spontaneität, philosophisches Staunen und Strategien. Eine bewusst vermittelte Spielkultur ent-

hält zahlreiche Elemente von anregendem Stress und vermeidet die nicht minder häufigen Formen von lebens-feindlichem Stress. Eine solche Spielkultur macht vertraut mit Synchronizitäten und mit Grundlagen der Taktik, entwickelt Teamfähigkeiten und öffnet Wege der Therapie, vermittelt ein Gefühl für Timing und Tradition, enthält Übermut und Unbeschwertheit, verschafft Übersicht und Unternehmergeist. In ihr stecken Vergnügen und Vertrauen zu sich und zur Umwelt, Chancen zur Förderung der Verwandlungsfähigkeit und zur Entwicklung der Vielseitigkeit, der Wachheit und der Wahrnehmungsfähigkeit.

Regelmässiges Spielen stärkt die Weiterbildungsbereitschaft und unterstützt die Wendigkeit von Körper und Geist. Es macht mit Wettbewerb und Wetteifern vertraut, trainiert das Zielbewusstsein und stärkt die Zivilcourage. Das Spiel gibt dem Zufall eine Chance. Es lehrt Zupacken und schafft Zusammenhalt unter allen, die es lieben. ●



Spiele mit Hindernissen

Text: ERIKA DÜRR

Ich arbeite in einer Institution mit Menschen mit einer Hirnverletzung. Die Hirnaktivitäten können mit einfachen Spielen aufrechterhalten werden. Bekanntes gibt Sicherheit und die Gewissheit, noch Vieles umsetzen zu können.

Neulich kam mein Chef zu mir. Es hat sich Besuch einer bekannten Firma angemeldet. Die vier jungen Menschen wollten unsere Institution besichtigen.

Mein Chef teilte mir mit, dass er mit dem Besuch bei mir in der Beschäftigungsgruppe vorbeikommen möchte. Voller Freude teilte ich ihm mit, dass ich für diese Lektion ein Spiel vorbereitet habe. Sein Blick sagte sehr viel. Er wollte mir nicht widersprechen aber erfreut war er ganz und gar nicht. Ich schmunzelte nur. Spielen als Beschäftigung sieht er noch etwas skeptisch.

Am besagten Tag habe ich am Morgen mit den Klienten in sechs leere Petflaschen ein wenig Sand gefüllt.

Mein Chef wollte kein Spielverderber sein und machte gute Miene zum Spiel.

Am Nachmittag habe ich mit ihnen den Raum so umgestellt, dass kein Tisch, Stuhl oder sonstiges in der Schusslinie stand. Anschliessend haben wir die Petflaschen in der Nähe der Wand aufgestellt. Zusammen mit den Klienten haben wir verschiedene Bälle gefühlt, gedrückt und ausprobiert. Welchen Ball können wir für unser Spiel am besten benützen? Geeinigt haben wir uns auf einen Softball und gleich zwei Runden ausprobiert.

Endlich kam der Besuch. Wir haben alle begrüsst und ich habe sie sogleich in die Gruppen eingeteilt. Natürlich waren alle überrascht, dass sie mitmachen sollten, wussten sie nicht. Aber es half nichts. Mein Chef meinte nur, wenn du das schon eingeteilt hast, dann widersprechen wir nicht. Er wollte kein Spielverderber sein und machte gute Miene zum Spiel.

Die erste Gruppe begann. Immer ein Klient - ein Gast – ein Klient - ein Gast. Dann die zweite Gruppe in derselben Reihenfolge. Ich habe nicht mitgespielt, damit die Gäste mitspielen konnten. Nach ein paar Runden konnten wir meinen Chef dazu bringen auch einmal den Ball zu werfen. Aber hoppla: Er traf keine einzige Flasche. Das Gelächter ging noch mehr los. Ich konnte mich sehr gut aus dem Spiel nehmen. Die Klienten und Gäste halfen einander mit den Rollstühlen. Für die Frau, die nicht mehr gut werfen konnte, wusste auch jeder eine Idee, so dass sie ein Erfolgserlebnis hatte. So ging das Spiel über 2 x 7 Runden. Es wurde viel gelacht. Alle hatten sehr grossen Spass, so sehr, dass sie sogar die pünktliche Pause vergassen.

Die Klienten konnten mit ihren kraftlosen Armen den Ball halten und werfen. Mit dem E-Rollstuhl geschwind und geschmeidig umherfahren, sich gegenseitig helfen oder einfach für eine Zeit ihre heimtückische Krankheit vergessen. Genau das möchte ich in der Beschäftigung mit einem Spiel erreichen. Zum Abschied haben sich die Gäste bedankt.

Es wurde viel gelacht – alle hatten sehr grossen Spass.

Am nächsten Morgen kam mein Chef zu mir. Er strahlte über das ganze Gesicht.

Mein Chef strahlte über das ganze Gesicht.

Die Gäste hatten sich besonders über unseren Nachmittag gefreut. Die Skepsis zum Spielen war über Nacht verschwunden. Ich freue mich nun täglich auf die gemeinsamen Spiele mit den Klienten. In ihre begeisterten Gesichter

blicken zu können, ist ein wundervolles Resultat meiner Arbeit. Mein Chef hat mir eine weitere Beteiligung an einem Spiel zugesagt. ●

Erika Dürr

Musiklehrerin für musikalische Früherziehung und Grundschule, Erwachsenenbildnerin, Atemtherapeutin, aktuell in Ausbildung zur Spieltherapeutin.

erika_duerr@hotmail.com

Aufgeschnappt: Lebensweisheiten vom kleinen Prinzen



„Mon dessin ne représentait pas un chapeau. Il représentait un serpent boa qui digérait un éléphant“

(...) Wenn „ich euch dieses nebensächliche Drum und Dran über den Asteroiden B612 erzähle und euch sogar seine Nummer anvertraue, so geschieht das der grossen Leute wegen. Die grossen Leute haben eine Vorliebe für Zahlen. Wenn ihr ihnen von einem neuen Freund erzählt, befragen sie euch nie über das Wesentliche. Sie fragen euch nie:

Wie ist der Klang seiner Stimme? Welche Spiele liebt er am meisten? Sammelt er Schmetterlinge? Sie fragen euch: Wie alt ist er? Wie viele Brüder hat er? Wie viel wiegt er? Wie viel verdient sein Vater? Dann erst glauben sie, ihn zu kennen. (...)



„J’ai alors dessiné l’intérieur du serpent boa, afin que les grandes personnes puissent comprendre. Elles ont toujours besoin d’explications“

Text aus: „Le petit prince“
Antoine de St.-Exupéry

Spielräume ausnützen

Text: SUSANNA PLÜSS

In meiner Tätigkeit als „Schultherapeutin“ (Legasthenie- / Dyskalkulithherapie) hatte ich das Glück, mit dem Kind allein, ausserhalb der Klasse zu arbeiten. Meine eigene Lese- und Rechtschreibschwäche erinnernd vermied ich jeglichen Wettbewerbsstress; auch sogenannte Lernspiele verbannte ich.

Ausgeprägte Verspieltheit, meine Bewegungsfreude und die Lust am Gestalten machten es mir leicht, Zugang zu schulentäuschten Kinder zu bekommen.

Was ich alles einsetzte: Brett-, Karten-, Hölzli- und Würfelspiele, dann rhythmische Bewegungsübungen, Sprüche mit Gesten, Märchen, Geschichten, Knetwachs, Märchenwolle zum Gestalten und Filzen, Formenzeichnen, Malen, Fingerfadenspiele, Tüteln (eine Art Fingerhäkeln), Patienten, Papierfalten, Handpuppen herstellen, Kreisel und sämtliches Jongliermaterial; alles,

was mir und dem Kind Spass machte; so wollte ein Kind statt lesen und rechnen zaubern lernen. Weil dies aber weder mir noch ihm richtig Spass machte, vermittelte ich ihm, dass Sprache aufs Papier zu bringen und dann über die Stimme wieder zu erlösen, ein sehr grosser Zauber ist. Er glaubte mir; und in kurzer Zeit las er mir ein Kinderbuch äusserst einfühlsam vor.

So wollte ein Kind statt Lesen und Rechnen, Zaubern lernen.

Durch dieses vielseitige Angebot konnte ich auf sehr unterschiedliche Anregungen der Kinder eingehen. Manches war sehr zeitraubend, weshalb ich oft Doppelstunden vereinbarte.

Natürlich war das nur möglich, weil ich durch viele Gespräche und Erklärungen bei Lehrerschaft, Eltern und Behörden Vertrauen schuf. Weil mein Weg eher unkonventionell war musste ich alles was ich tat hinterfragen. Weil jedoch die Kinder (im Alter von sieben bis zwölf) (meistens) die gewünschten Fortschritte machten, erreichte ich eine hohe Akzeptanz.

Während ich den Entwurf zu diesen Zeilen schrieb, legte ich immer wieder Patienten und malte zwei Hexaflexagons** aus. Eigentlich würde ich auf Fragen lieber mündlich antworten. Vielleicht hat jemand schreibgewandtes Lust mit mir ein Interview zu machen? Zudem möchte ich Interessierten anbieten, hierher nach Malans zu kommen und bei mir einen Tag reinzuspinnern. ◉

Weil mein Weg eher unkonventionell war, musste ich alles was ich tat hinterfragen.

Susanna Plüss

Primarlehrerin, Mutter von zwei Kindern, dipl. Schultherapeutin, Spielpädagogin.
susanna_pluess@gmx.ch

** Ein Hexaflexagon ist eine faszinierende geometrische 6-eckige Form. Bastle Dir Dein eigenes und entdecke die verblüffende Vielfalt der Flexagons. Das Internet bietet unzählige Bastelanleitungen und Informationen. Google mit dem Stichwort „Hexaflexagon“ und Du wirst bestimmt fündig. Viel Spass!



Das Spiel hat mir den Lebensmut zurückgegeben

In den vorhergehenden Artikeln berichteten die Schreibenden über ihre Spiel-Erfahrungen als Therapeuten. Der folgende Artikel berichtet über die Erfahrungen mit dem Spiel in der Therapie aus der Sicht einer Betroffenen.

Text: MARTINA GRABER

Ich wurde von der Redaktion Spielinfo angefragt, ob ich, als Betroffene, über die Selbsterfahrung mit Spiel und Therapie etwas schreiben möchte.

Es gab eine Zeit, da ich mich unfähig fühlte mein Leben selber in die Hand zu nehmen. Ich durchlebte die psychiatrische Klinik, ein Integrationszentrum mit Drogensüchtigen, Alkoholsüchtigen, Depressiven, Schizophrenen auf engstem Raum. Ich! Die vorher als Frau von einem Pfarrer auf der ganz anderen Seite lebte. Da, wo alles im Leben scheinbar in Ordnung ist.

In all dieser schwierigen Zeit, wo ich mich im Nichts bewegte: Alles Nebelzone... bin ich dem Spiel begegnet. Das Spielen hat meine Lebensfreude wieder geweckt! Anstatt über mein Schicksal zu hadern: einfach mal JA zu sagen, wenn beim Jassen jemand gebraucht wird für einen Schieber. Das war genial. Ich konnte mich freuen, dass nach dem Nachessen noch eine spannende Partie stattfindet. Es steckte auch andere Menschen an, mitzumachen anstatt nur Trübsal zu blasen.

Beim Spielen kann ich lachen, wütend sein und ich bin in Kontakt mit meinen Mitmenschen. Manchmal gewinne ich, manchmal bin ich die Verliererin. Nach dreimonatigem Intensivseminar in Brienz lernte ich mit drei Bällen zu jonglieren. Das war für mich ein Höhepunkt von „sich Üben in geduldig sein“.

Das Spiel hat für mich brach gelegte Gefühle wieder aktiviert, und mir den nötigen Lebensmut zurück gegeben! ●

Spitalclowns: Lachen macht gesund!

Von: MARIA KECKEISEN

Wie alles begann

Michael Christensen, ein professioneller Clown, der mit anderen zusammen den berühmten "Big Apple Circus" in New York aufgebaut hatte, besuchte immer wieder im Clownkostüm seinen an Krebs erkrankten Bruder. Manchmal brachte Michael auch die Clown-Kollegen vom Big Apple Circus mit. Dies war vor über 20 Jahren – und die Idee wurde ein voller Erfolg! Kurz danach gründete Michael die "Big Apple Circus Clown Care Unit" um so Clowns für Clownvisiten im Krankenhaus auszuwählen und professionell auszubilden.

Inzwischen gibt es auch in Europa fast in jedem Staat Clowngruppierungen, die sich um die Betreuung von erkrankten Kindern



im Krankenhaus bemühen. Und immer mehr weitet sich diese Arbeit auch auf Erwachsene aus (Onkologie, Geriatrie).

Die CliniClowns Austria waren die ersten Spitalclowns dieser Art in Österreich. In der Schweiz gründeten die Brüder Poulie die Stiftung Theodora.

Visiten der Spitalclowns

„Dürfen wir hereinkommen?“ – dieser Satz steht meist am Anfang der Visite. Zu zweit, meist ein Mann und eine Frau, be-

suchen die Spitalclowns jedes Kind in seinem Zimmer, an seinem Bett. Dabei haben die Clowns zwar die weissen Ärztekittel an, doch durch ihre roten Clownnasen sind sie deutlich als Clowns zu erkennen. Und über die seltsamen „medizinischen“ Geräte – z. B. ein Zentimetermass zum Fiebermessen, eine Blutdruckmanschette, aus der ein Luftballon herauswächst oder Stethoskope, an deren Ende ein Telefonhörer



baumelt – können die Kinder lachen und verlieren so die Furcht vor den echten Untersuchungsgeräten.

Aber nicht nur das: Die Kinder erkennen, dass wir oftmals hilfloser sind als sie, oder tollpatschig und unwissend. Dann wachsen sie über sich hinaus – sie können den „armen CliniClowns“ helfen und ihnen zeigen, wie man es richtig macht. Sie bekommen Selbstvertrauen und Mut. Um dieses Ziel zu erreichen, brauchen die Clowns Fingerspitzengefühl und Improvisationstalent. Und bei aller künstlerischen Freiheit: Selbstverständlich haben sie die Verpflichtung, die Privatsphäre des Kindes und seiner Angehörigen zu respektieren.

Vor der Visite treffen sich die Spitalclowns mit der betreuenden Kinderkrankenschwester und wenn nötig auch mit dem zuständigen Arzt zu einem ausführlichen Gespräch. Von ihnen erhalten sie die notwendigen Informationen, Verhaltensregeln, Hygienevorschriften usw., damit sie sich auf die einzelnen Kinder richtig einstellen können. Manchmal werden sie auf Wunsch des Pflegepersonals auch in die Therapie integriert – und können so mitunter die medizinische Behandlung unterstützen.



Lachen ist gesund

Dies belegt auch eine wissenschaftliche Studie des kanadischen Psychologen und Lachforschers Rod Martin. Er hat folgendes festgestellt:

- ▶ Lachen beschleunigt den Herzschlag und aktiviert den Kreislauf
- ▶ Lachen vermehrt die Immunglobulin-Antikörper und sorgt für eine bessere Immunabwehr
- ▶ Lachen setzt die Schmerzempfindlichkeit herab und erhöht die Wachsamkeit des Gehirns
- ▶ Lachen verstärkt die Bewegungen des Zwerchfells, was wiederum die inneren Organe massiert und die Verdauung fördert

- ▶ Lachen steigert den Sauerstoffgehalt im Blut und erweitert das Lungenvolumen
- ▶ Lachen reduziert die Produktion der Stresshormone Adrenalin und Cortisol
- ▶ Lachen erhöht die Ausschüttung von Glückshormonen und sorgt somit für Wohlbefinden
- ▶ Lachen baut seelische Blockaden ab und bricht eingefahrene Denkmuster auf

Die Clownvisite schenkt Ablenkung, Leichtigkeit und lädt zum Spielen ein. In schwierigen Situationen eröffnen sich neue, ungewohnte Perspektiven. Der Spitalclown stimmt die Seele positiv und unterstützt so die Heilung. ◯

(Quellen: www.clinicclowns-vorarlberg.at; www.clinicclowns.info)

Maria Keckeisen

Selbständige Spielpädagogin (SPS 7 1991/92). Seit 20 Jahren als „Fr. dr. Dr. Suseldrus“ bei den CliniClowns Vorarlberg“, seit 1999 Requisite und seit 2008 Inspizienz/Ton Theater Kosmos, Bregenz; Vorstandsmitglied SDSK (seit 2001).

„Wenn du Gesundheit anstrebst, gibt es kein besseres Rezept als Lachen“.

Henry Rutherford Elliot

Links

Spitalclowns (CH/D/A)

CH: www.theodora.ch

D: www.klinikclowns.de

A: www.clinicclowns-vorarlberg.at

Therapiespiele: Manfred Vogt Spieleverlag: Therapiespiele für kreative Psychothe-

rapie und Pädagogik mit Kindern und Jugendlichen. www.mvsv.de

Lebenskarten farbig gestaltet mit Sprüchen, die mögliche Themen im Leben abbilden. Die Karten können vielfältig eingesetzt werden. www.lebenskarten.de

Frischer Ostwind – wenn es um mehr als nur Spielen geht....

Rechtzeitig auf den bestimmt noch kommenden Sommer hat die Spielpädagogin Simona Anstett unter anomis.ch einen neuen Spiel-Raum eröffnet. Mit einer frischen, übersichtlichen und vielseitig informativen Website trägt Simona Anstett aus Appenzell pure Spielfreude hinaus in die Web Community.

Simona Anstetts Angebot vermittelt Spielbegeisterung und solides spielpädagogisches Handwerk gleichermaßen. Ihr Ziel ist es, mittels Kursen und spielerischen Aktivitäten Lachen, Spass und Freude auf die Gesichter der Menschen zu zaubern und mit Ihrer Arbeit einen Beitrag zu nachhaltiger Lebensfreude für Menschen jeden Alters zu leisten.

Das Geheimnis heisst: sich die Zeit schaffen, um möglichst viel Zeit zum Spielen zu haben. Wer sich dieser Idee anschliessen kann, ist goldrichtig auf Simona Anstetts Seiten und findet Inspiration zu neuen spielerischen Horizonten! Mehr auf: www.anomis.ch

Gelesen in der Berner Zeitung

In Thun wird Monopoly gespielt. Eines der weltweit erfolgreichsten Brettspiele zielt in diesem Sommer die Bühne der Thunerseespiele. Das Bühnenbild zu «Der Besuch der alten Dame – das Musical» ist als Monopoly-Spiel angelegt. Ein Spiel um Geld, Gier und Macht – und in diesem Fall auch um Vergeltung und Liebe.

Gelesen in der Berner Zeitung

Wie kann man die Wirtschaftsbildung in der Schweiz ganz konkret verbessern? Da gibt es viele Möglichkeiten. Es gibt spannende Online-Lernprojekte, es gibt Comics

und moderne Lehrmittel. Besonders interessant sind Simulationen und Spiele. Aktuell ist der Dachverband Schweizer Lehrerinnen und Lehrer (LCH) zusammen mit Partnern gerade daran, ein Spiel zum Finanz- und Vorsorgewissen zu entwickeln, das mit Schicksalskarten und konkreten Lebenssituationen arbeitet.

Gelesen in Das Magazin 8/2013

Ein cleverer Zug. Werden uns bald lauter kleine intelligente Armenier überholen, weil Schach in ihren Schulen Pflichtfach ist. Nun prüft sogar die EU das armenische Modell zu übernehmen.

Testspielabend des Jahres 2013

Am Freitag, 14.6.2013 ab 18:30 Uhr findet in Krattigen am Thunersee ein Spielevent statt, wo die am 21.5.2013 nominierten Spiele des Jahres gespielt werden können. Alle Spielbegeisterten und –interessierten sind herzlich eingeladen, an diesem Event teilzunehmen: ausprobieren, kommentieren und einen persönlichen „heissen Anwärter-Tipp“ abgeben!

Kontakt: Evelyne Liechti
evelyne.liechti@bluewin.ch

Ein weiterer, kurzfristig festgelegter Termin für den Raum Zürich ist vorgesehen.

Neue Biografie von Bobby Fischer

Er hatte einen höheren Intelligenzquotienten als Albert Einstein und war die schillerndste Figur des Schachs. Kein Weltmeister beeinflusste das Spiel so wie Bobby Fischer. Gleichwohl war der Amerikaner auch umstritten wie kein anderer Schachspieler. Der Berliner Schachpublizist Dagobert Kohlmeier beschreibt in diesem Buch die Glanzleistungen und verschiedenen Facetten des Genies.

Spiel als Therapieform? Eine persönliche Annäherung



Urs Löffel

Tierpfleger, Kulturschaffender und Spielpädagoge (SPS 26)

Doofe Titelfrage, oder? Spiel ist spassiger Zeitvertreib; Therapie ist etwas für Kranke und Geschwächte. Also würde bei ‚Spiel als Therapie‘ Spass auf eine ernste Sache treffen. Geht nicht, meinen nur die, welche die Macht der Spiele noch nie erlebt oder zumindest noch nie ganz wahrgenommen haben.

Spielerinnen und Spieler wissen, dass Jonglierutensilien, Kartenspiele, Brettspiele, Bewegungsspiele und viele andere Spielformen mit ihren tiefgründigen Nebeneffekten Wohlbefinden und Fähigkeiten der Lebewesen stark und positiv beeinflussen können. Wer hat die therapeutische Wirkung des Spiels nicht schon am eigenen Leib gespürt?

Auf welche Prozesse Mama’s Spiel in den eigenen Babyjahren gewirkt hat, hat mancher damals nur beiläufig erfahren oder vielleicht schon längst vergessen. Ob diese Spielchen präventiv oder therapeutisch der Gesundheit entgegen kamen, dürfte im Nachhinein schwierig zu eruieren sein. Welche Spuren im weiteren Verlauf des Lebens auf dem Pausenplatz, am Arbeitsplatz und in der Freizeit spielerische Tätigkeiten hinterlassen haben, darüber kann schon eher gerätselt bzw. nachgeforscht werden?

„Tschutten“ war das Spiel, welches auf unserem Pausenplatz zu neuer Energie verhalf. Fussball schulte Motorik und

Aufmerksamkeit, therapierte das Sitzleder und die Kameradschaft und weckte Rücksichtnahme und Gefühle (unser Goalie war weiblich). Jass und Rommé als Samstagabend-Spiel mit meinen Eltern und Geschwistern liess angesammelte Sörgelis aus dem Alltag spielend zu „Peanuts“ schmelzen und verhalf zu gemeinsamen Erlebnissen, die nachhaltig stark den Familienzusammenhalt förderten.

Game Boy war die Spielkonsole, die wir unseren Kindern vorenthalten wollten, die aber, als mein Sohn als 5 Jähriger 10 Tage möglichst bewegungsarm im Spitalbett liegen musste, zum perfekten Spieltherapiegerät für Ruhe, Ablenkung, geistige Flexibilität und zur Produktion von gesundheitlich wichtigen Glückshormonen avancierte.

Spiele mit Ball, Rollbrett, Gummitwist und Einrad formten aus meiner ehemals eher bewegungsschwachen Tochter eine topfite, multi-aktive Sportlehrerin. Sitzkreis-spiele, Bewegungsspiele, Lernspiele und mehr setzt meine Frau in ihrer Arbeitswelt mit Kleinkindern zur gezielten Förderung (für einzelne Kinder ist es mit Sicherheit Therapie) der lernfähigsten Altersgruppe mit verblüffenden Erfolgen auf verschiedensten Ebenen ein.

Spiele entwickeln, die bei exotischen Tieren schlafende Sinne und verborgene Instinkte wachrufen, sind Aktivitäten die in meiner Berufung Kreativität voraussetzen. Theaterspiel konsumieren, musikalische Spielereien hören sowie aktives Spielen verbunden mit Bewegung, Denken, Knobeln und gesellschaftlichem Zusammen-sein sind Therapieformen die ich geniesse, um mich körperlich und psychisch zu stärken.

Spiel prägt mich und mein Leben. Spiel verhilft zu Freude und Spass. Spass fördert das Lachen. Lachen ist die beste Medizin. Also, muss Spiel eine gute Therapieform sein! ◉

Die Geburt des Spiels „12-5-13“ – Ein Augenzeugenbericht

Es geschah anlässlich des diesjährigen Kurses „Das Spiel als Coaching Methode“ an der ASK in Brienz: spontan und situativ bedingt wurden die Kursteilnehmer vom Kursleiter Hans Fluri aufgefordert ein Spiel zu spielen. Was die Spielenden nicht wussten war, dass Hans ein Spiel mit uns spielen würde, das er vorher in dieser Form noch nie gespielt hatte. Und – der Laie staunt, der Insider nicht – dass 10 Minuten vor Spielbeginn selbst Hans ebenso wenig wusste wie wir, dass er das Spiel in dieser Form spielen würde.(1b)

Entstehungsgeschichte

Aufgrund der Beschreibung eines Spiels, das einer der Kursteilnehmer schilderte, entschied der Kursleiter Hans spontan, eine Variante der Spielidee des geschilderten Spiels zu spielen.

10 Minuten vor Spielstart gab es das Spiel noch gar nicht!

Dies geschah völlig spontan. Ein perfekter Anschauungsunterricht auch, wie ein aufmerksamer und achtsamer Coach situativ von seinem ursprünglichen Plan ab-

weichen kann, um ein themenverstärkendes Spiel-Element einzubringen.

In diesem Fall war der Auslöser nicht das eigentliche Thema, sondern ein Erfahrungsbericht bzw. Spielschilderung eines der Kursteilnehmer!

Das Spiel „12-5-13“

Die Redaktion möchte es nicht unterlassen, das Spiel „12-5-13“ in dieser Ausgabe der Spielinfo auch gleich ausführlich vorzustellen. Der Name entstand spontan: er spiegelt das Datum, an dem das Spiel entstand.

Anwendungssituationen

12-5-13 kann in verschiedensten Coaching Situationen eingesetzt werden und folgende Bereiche thematisieren und spielerisch unterstützen:

- ▶ Klare, unmissverständliche Kommunikation.
- ▶ Einfache, präzise und unmissverständliche Formulierung.
- ▶ Lernen, sich auch unter erschwerten Bedingungen zu verständigen. Selektives und aufmerksames Zuhören: Aussengeräusche ausblenden können.
- ▶ Mit massvoll eingesetzten Informationen verhindern, dass der Informationsempfänger nicht mit zu viel oder irreführender Information eingedeckt wird.
- ▶ Aussagen klar strukturieren und unmissverständlich übermitteln.
- ▶ Sich absichern: im Zweifelsfalle Rückmeldung verlangen.
- ▶ Vorstellungsvermögen aktivieren und erleben und Kreativität.
- ▶ Teamarbeit / Verständigung zwischen zwei Partnern.
- ▶ 3-Dimensionalität selber entdecken (der Spielleiter schränkt die Gestaltung der Figur bewusst nicht ein).
- ▶ Auflockern und Spiellust.

Generelle Spielinfo

- ▶ **Anzahl Personen:** ab 4 (2x2) Teilnehmer.
- ▶ **Material:** pro Teilnehmer: 8 Kapla®-Hölzchen oder ähnliches, Papier und Schreibzeug, Tische und Stühle.
- ▶ **Spieleitung:** das Spiel wird durch einen Coach bzw. Spielpädagogen angeleitet.
- ▶ **Zeitbedarf:** ca. 30 Minuten (bei grösserer Teilnehmerzahl verlängert sich das Spiel, da die Auswertung bzw. Reflektion länger dauern wird).
- ▶ **Alter:** ab Schulalter

Spielablauf

Vorbereitung

Der Spielleiter bittet jeden Teilnehmer, 8 Hölzchen zu fassen und auf einem Blatt

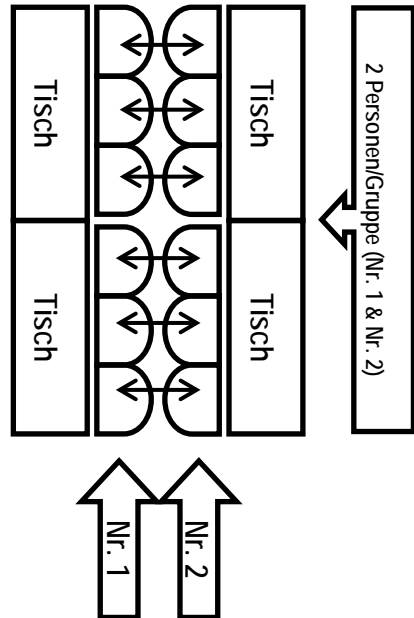
Papier eine Figur aus 8 Elementen zu zeichnen, ohne dass jemand die Zeichnung sehen kann. Der Spielleiter verzichtet bewusst darauf hinzuweisen, dass auch 3-dimensionale Figuren gewählt werden können. Die meisten werden – aufgrund der vorbereitenden Zeichnung – eine 2-

dimensionale Figur wählen.

Der Spielleiter bildet durch eine Zufalls-wahl 2er-Gruppen.

Die Spielenden sitzen nahe nebeneinander an den Tischen (siehe Abbildung). Die Nähe zu den anderen Gruppen und der dabei entstehende Lärmpegel ist ein gewolltes Element des Spiels.

Jeder Spieler hat nun einen Tisch vor sich. Der Spielleiter fordert die Gruppenmitglieder Nr. 1 auf, seine vorgezeichnete Figur nun mit den Hölzchen auszulegen. Die Nr. 2 der Gruppe darf sich jetzt auf keinen Fall mehr umdrehen.



Ziel des Spiels

Die Nr. 1 jedes Teams beschreibt der Nr. 2 seine vor ihm liegende Form. Die Nr. 2 legt nun mit seinen Hölzchen aufgrund dieser Beschreibung die Form Schritt für Schritt nach. Das Ziel ist erreicht, wenn die Kopie der Vorlage entspricht.

Durchführung

1. Der Spielleiter erklärt den Spielablauf
2. Nr. 1 legt nun seine auf Papier vorgezeichnete Figur mit den 8 Hölzchen vor sich hin.

3. Auf „los“ beschreibt die Nr. 1 seinem Gruppenkollegen Nr. 2 Schritt für Schritt die Form. Nr. 2 baut die Form gemäss den Angaben von Nr. 1 nach.
4. Wenn der Spielleiter sieht, dass alle soweit fertig sind, gibt er nochmals eine Minute für Rückfragen und Nachkontrollen innerhalb des Teams.
5. Nun stoppt der Spielleiter das Spiel. Alle werden aufgefordert, um den Spielraum einen Kreis zu bilden.
6. Feedback / Reflektion: Gruppe für Gruppe werden die Ergebnisse verglichen.
7. Jeweils die beiden Partner äussern sich zu ihren Erfahrungen und dem Verlauf.
8. Fortsetzung des Spiels: die Partner setzen sich wieder an ihren Platz. Das Spiel wird dann mit vertauschten Rollen fortgesetzt (Schritte 2-7).
9. Nach erfolgtem Feedback / Reflektion des 2. Spielteils erfolgt eine Gesamtbetrachtung der ganzen Übung. Je nach Kontext (s. Anwendungssituation) wird der Spielleiter die Spieldauer entsprechend lenken.

Varianten

Die Grundidee und der Aufbau des Spiels lassen verschiedenste Varianten zu: ein idealer Tummelplatz für kreative Köpfe!

Übergang zu weiterem Spiel

Wenn jeder Spieler mit 8 Hölzchen gespielt hat, können die beiden Partner ihre Hölzchen zusammen legen und als Nachfolgespiel z.B. das Spiel „Marienbad“ spielen (Quelle: Hans Fluri – 1012 Spiele, 9. Auflage, Spiel Nr. 550), das ebenfalls zu zweit und mit total 16 Hölzchen gespielt wird. (1b) ●

Deine Meinung interessiert uns

Hat Dir dieses Spiel gefallen? Hast Du das Spiel schon einmal gespielt? Dann „hau“ in die Tasten und schreib der Redaktion über Deine Erfahrungen – diese werden in der nächsten Ausgabe des Spielinfo veröffentlicht.

Wettbewerb



Wer die folgende Frage richtig beantwortet, hat eine gute Chance einen attraktiven Preis zu gewinnen.

Welches Wort im Sammelsurium von Begriffen am Ende des Artikels „Das ABC der Spielbegeisterten“ (Seite 22) kommt nicht im Text vor?

Sende uns Deine Antwort bis spätestens 30. August 2013 an die Redaktion Spielinfo: spielinfo@sdk.ch – mit dem Vermerk Wettbewerb Spielinfo 1/2013.

Von den richtigen Einsendungen werden 3 Glückliche ausgelost, die je ein neues Exemplar des neuen Spiels „TOPSPIN“ im Wert von CHF 52.– als Preis erhalten.

FLOW-Stühle

Text: KATY HANKOVSKY

Spielbeschreibung

Wir sitzen alle im Kreis, als Spielerin stehe ich ohne Stuhl doch auch im Kreis da. Ich erkläre die beiden Regeln: 1) ich muss die Person beim Namen rufen, auf deren Stuhl ich mich setzen möchte. 2) ich darf erst losgehen zu diesem Stuhl, wenn die angesprochene Person ihrerseits auch jemanden gerufen hat.

Es geht los, ich starte mit jemandem möglichst auf der anderen Seite des Kreises.

Ein einfaches, doch trick- und kontrastreiches Spiel.

Nach einer Weile von mehr oder weniger harmonischen Wechsels stoppe ich das Spiel und frage nach, was sich bewährt hatte. Das ist auch der Moment, wann ich den Namen des Spiels sage: Flow-Stühle, und die Gruppe einlade sich so zu verhalten, dass Flow unter uns möglich wird.

Anwendungssituation

Ein einfaches, doch trickreiches Spiel. Früher schätzte ich es bloss wegen dem riesigen Kontrast, wenn ich's z.B. nach „Ich sitze im Gras“ (Hans Fluri, 1012 Spiele, 9. Auflage, Seite 242) spielte: es ist eine Herausforderung, nach dem (immerhin dosierten) Springen von „Ich sitze im Gras“ Ruhe walten lassen zu können und

erst loslaufen, wenn Regel 2 auch erfüllt ist. So gewohnt sind wir, wenn angesprochen, sofort zu reagieren.

In letzter Zeit habe ich viel im Kontext von lösungsorientiertem Kurzzeit-coaching mit Grup-pen gespielt. Kürzlich lobte mich eine Gruppe mit Staunen, wie geduldig ich sei als

Coach, siehe da, so viel Zeit dem Kunden gelassen, um seine Antwort zu entwickeln. Da fiel mir dieses Spiel ein und es beinhaltet seither auch diesen Trainingsmoment: uns „geduldig“ verhalten zu können, wenn's die Regeln so verlangen: eben, die Antwort abwarten ohne sich zu rühren. Und dann erst agieren. ◉

Die Antwort abwarten ohne sich zu rühren. Und dann erst agieren.

Quellenhinweis

Das Spiel habe ich an einem Training mit Paul Z. Jackson für Improvisation kennen gelernt. Empfehlenswertes Buch von Paul Z. Jackson: 58 ½ Ways to Improve in Training: Improvisation games and activities for workshops, courses and team meetings, Crown House Publishing”.

(Hinweis der Redaktion: lesenswert: Res Theilers Rezension im Spielinfo 2/2012 über Paul Jacksons Buch 58 ½ Ways to Improve Training)

Menschen „sind“ nicht – sie verhalten sich und können ihr Verhalten je nach Situation verändern.

Sonja Radatz

Hand aufs Herz



Text: DANIEL HOLZREUTER

Wer dem Titel folgend, hier ein Partnerwahlspiel erwartet, liegt falsch. Bei Hand aufs Herz handelt es sich um ein Party- und Kommunikationsspiel, einfach und unscheinbar daherkommend und doch ein Knüller, mit grossem Spass- und Widerspielfaktor.

Spielablauf

Das weiche rote Gummiherz wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler sitzen so, dass sie alle gleich gut das Herz in der Mitte erreichen können. Abwechslungsweise ein Spieler (der dann zum Moderator wird) liest eine Aussage vor, die entweder richtig oder falsch sein kann. Die übrigen Spieler müssen nun blitzschnell eine Hand aufs Herz legen, wodurch ein Händeturm entsteht. Denkt man, die Aussage sei richtig, benutzt man die rechte Hand, im andern Fall die linke. Der Spieler, dessen Hand ganz oben liegt, erhält

einen Siegpunkt, wenn er die richtige Hand aufs Herz gelegt hat, einen Minuspunkt für die falsche Hand. Die zweitoberste Hand erhält entsprechend zwei Plus- oder Minuspunkte usw. Wer also früher reagiert, dessen Hand liegt weiter unten und gibt dementsprechend mehr Punkte, was im Erfolgsfall lukrativ ist, bei einem Irrtum aber ganz und gar nicht.

Was in der Beschreibung simpel tönt, kann in der Praxis zu ekstatischen Spielerlebnissen führen. Schuld daran ist auch die hervorragende Redaktionsarbeit mit einem guten Fragenmix. Einerseits gibt es völlig lapidare Aussagen wie etwa „Kühe geben Milch“, andererseits führen solch simple Aussagen oft auch in die Irre wie etwa „Gras ist immer grün“.

**Ein Knüller,
mit grossem
Spass- und
Widerspiel-
faktor.**

Weiter gibt es Scherz- und Logistikfragen wie etwa „Taugt eine Klobrille als Sehhilfe“ oder „Hätte meine Mutter einen Bruder, so wäre dies meine Tante“. Manchmal führen Verneinungen oder ungewöhnliche Formulierungen und Assoziationen auf falsche Fährten „Der Mond dreht sich nicht um die Erde“ oder „Miss Moneypenny ist die Sekretärin von James Bond“. Am interessantesten sind die Fragen, die erst nach Diskussion in der Spielrunde beantwortet werden können und zum Teil von den Spielern unterschiedlich zu beantworten sind, wie etwa „Du und dein rechter Nachbar spielen gerade zum ersten Mal gemeinsam“ oder „Es werden gleich höchstens drei Hände über deiner Hand liegen“. Bei diesen Fragen gilt übrigens auch der Vorlesende als Nachbar.

Nach der Spielregel wechselt der Moderator erst, wenn er alle vier Fragen, die sich auf einer der 180 Spielkarten befinden, vorgelesen hat. Da diese Fragen aber zum Teil recht ähnlich sind, empfiehlt es sich, den Moderator eine in ansprechende Frage auswählen zu lassen und dann bereits den nächsten Spieler durch Vorlesen einer Frage auf einer neuen Karte zum Moderator werden zu lassen.

Der Moderator sollte beim Vorlesen der Frage darauf achten, dass die übrigen Mitspieler die Karte nicht zu sehen bekommen, denn richtige Behauptungen sind in grüner Schrift, falsche Aussagen in roter Schrift und solche, die erst nach Diskussion in der Spielrunde beantwortet werden können, in schwarzer Schrift geschrieben.

Spielende

Hier ist die Spielregel recht offen: Entweder endet das Spiel, nachdem jeder Spieler eine im Voraus bestimmte Anzahl mal Moderator war oder es wird auf eine vereinbarte Anzahl von Siegpunkten (z.B. 30)

Die Spielregel ist klar und übersichtlich gestaltet.

gespielt. Bei Gleichstand ist das bessere Resultat der letzten Spielrunde entscheidend.


Da die Gefahr besteht, dass das Auswerten der Spielrunde und die Buchführung länger dauert

als das eigentliche Spiel, kann man auch mit Chips arbeiten oder mit der Variante spielen, dass nur die unterste richtige und die unterste falsche Hand einen Plus- respektive Minuspunkt erhalten, die übrigen Spieler leer ausgehen. Sicher ist, jeder erwischt mal in der Hitze des Gefechtes die falsche Hand, man kann nur hoffen, dass es sich dann nicht um eine simple Frage gehandelt hat, deren falsche Beantwortung in der Spielrunde für Lacher sorgt.

Bewertung

Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach, die Spielidee aber nicht ganz neu, der „Wiederspielreiz“ in den Testgruppen war sehr gross. Die Spielregel ist klar und übersichtlich gestaltet und die Texte auf den Spielkarten sind gut redigiert. Schade ist, dass sich die Richtigkeit der Aussagen auf den Spielkarten nur anhand der Schriftfarbe überprüfen lässt. Es wäre vielleicht lehrreicher gewesen, wenn – zumindest bei einzelnen Fragen – Erklärungen für die richtige Antwort beigefügt worden wären.

Tipps zum Schluss: Kreative Spieler wie wir alle sind, können natürlich auch eigene Fragekarten mit richtigen und falschen Aussagen zusammenstellen. Vor allem wenn dieses Spiel für den Unterricht verwendet wird, kann durch entsprechende Formulierung von Aussagen das im Unterricht gelernte spielerisch vertieft werden.

Aufgrund der ersten Erfahrungen wird das Spiel so richtig interessant ab 4 Personen (das Spiel wird für 3 bis 8 Personen empfohlen). Unser Tipp: ab 4 macht's noch mehr Spass! 

Hand aufs Herz

Zoch GmbH 2012
www.zoch-verlag.com

Kommunikationsspiel für 3 bis 8 Spieler ab 10 Jahren von Julien Sentis.

Spieldauer ca. 30 Minuten.

Das Spiel kann im Fachhandel oder bei ASK 3855 Brienz bezogen werden.

Preis CHF 30.–

**Hand aufs Herz:
würdest Du das Spiel zum Spiel
des Jahres wählen?**

Termine

| | |
|------------------------------------|--|
| 14. Juni 2013 | Test Spiel des Jahres Region Bern Krattigen BE |
| wird bekannt gegeben | Test Spiel des Jahres Region Zürich Ort wird bekannt gegeben |
| 17. – 21. Juni 2013 | Therapeutisches Spielen und Pflege, ASK Brienz |
| 21. – 23. Juni 2013 | Refresher Spielpädagogik, Brienz |
| 8. – 10. Juli 2013 | Improvisationstheater Workshop Brienz (mit SDSK Mitglied Nicole Ferretti) |
| 15. – 19. Juli 2013 | Brienzer Spielwoche, Brienz |
| 16. – 17. Juli 2013 | Fröhliche Einführung ins Jonglieren, ASK Brienz |
| 22. September 2013 | Züri Multimobil, Zürich |
| 02. – 06. Oktober 2013 | SuisseToy, Bern |
| 25. – 26. Oktober 2013 | Die Macht guter Gedanken im Alltag, ASK Brienz |
| 26. – 27. Oktober 2013 | Das Geheimnis der grossen Harfe |
| 28. Oktober 2013 – 24. Januar 2014 | Spielpädagogisches Intensivseminar (SPS 27), ASK Brienz |
| 1. – 3. November 2013. | Spiel Wies'n, München |
| 9. – 10 November 2013 | Elternabende und Kurse moderieren ASK Brienz |
| 11. – 13. November 2013 | Kommunikationstraining, ASK Brienz Teil 1 |
| 22. – 23. November 2013 | Spieltheorie: Bewegung und Entspannung, ASK Brienz |
| 23. – 24. November 2013 | Alte und neue Gesellschaftsspiele, ASK Brienz |
| 25. – 26. November 2013 | Kommunikationstraining, ASK Brienz Teil 2 |
| 2. – 6. Dezember 2013 | Lebendige Interaktionsspiele für Gruppen, ASK Brienz |
| 15. März 2014 | Hauptversammlung SDSK 2014 Ort wird mitgeteilt |

**Schweizerischer Dachverband für
Spiel und Kommunikation SDSK**

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

Vorstand SDSK

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

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

Andrea Guntli
Mitglied
andrea.guntli@sdk.ch

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

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

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

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

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

Ressorts**Spielinfo**

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

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

Weiterbildung

Hans Fluri (hans.fluri@sdk.ch)

Kontakte Ausland/West-CH

Deutschland: Meta Thies
meta.thies@sdk.ch

Oesterreich: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdk.ch

Ungarn: Kati Hankovszky Ungarn
info@handlungsspielräume.ch

Westschweiz: Louis Blattmann
louis.blattmann@sdk.ch

Diverse

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

Animation: Maria Keckeisen
maria.keckeisen@sdk.ch

Messen: Mario Benedetto
mario.benedetto@sdk.ch

Websites von SDSK-Mitgliedern

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

In Kürze wird die Liste auch auf der Homepage vom SDSK aufgeschaltet. Mitglieder sind gebeten, Ihre Websites der Redaktion mitzuteilen.

Ausblick Ausgabe 2/2013

Schwerpunktthema

Das Schwerpunktthema der nächsten Ausgabe ist

„Mit Spielen Lebenskompetenzen entwickeln“.



Das Thema birgt viel Potenzial, das wir gerne auch bei Euch, liebe Leserinnen und Leser, abrufen möchten.

Wir rufen alle auf, sich bei der Redaktion Spielinfo zu melden, falls sie zum Thema einen aktiven Beitrag leisten möchten.

Für alle, die sich mit diesem Thema bereits in der nächsten Zeit auseinandersetzen möchten, verweisen wir auf den „Refresher Spielpädagogik“, der am 21. – 23. Juni 2013 bei der Akademie für Spiel und Kommunikation (ASK) in Brienz stattfindet. Es hat noch Plätze frei!

In eigener Sache

Herzlichen Dank!

Dies ist die erste Ausgabe Spielinfo mit der neuen Redaktion. Wir sind dankbar, dass wir von der ausgezeichneten Vorarbeit unserer Vorgänger enorm profitieren konnten und nicht bei „0“ anfangen mussten! An dieser Stelle ein grosses Dankeschön an alle, die sich für das Spielinfo in der Vergangenheit eingesetzt haben.

Leserkreis vergrössern

Nun geht es uns natürlich auch darum, einen möglichst grossen Leserkreis anzusprechen. Das heisst, dass wir grosses Interesse daran haben, neue Abonnenten zu gewinnen. Dies möchten wir mit immer interessanten und lesenswerten Ausgaben

erreichen und auch mit Eurer aktiven Unterstützung.

Deshalb erlauben wir uns, Euch aufzurufen, für unser Spielinfo Werbung zu machen: solltet Ihr in Eurem Umfeld Menschen kennen, die dem Spielen nahe stehen oder Berufskollegen, die Interesse an der Materie haben, dann zögert nicht, sie dafür zu gewinnen das Spielinfo zu abonnieren. Je mehr Menschen wir erreichen, desto besser.

Doch suchen wir nicht das Wachstum um jeden Preis. Jeder neue Abonnent soll aus echter Überzeugung unsere Publikation lesen. Für bescheidene 12 Fränkli pro Jahr. Und wenn sich der Spielvirus dank der Lektüre ein bisschen weiterverbreitet so freut uns dies sehr.



NEU NEU NEU

Top Spin

Schönes Kreisspiel aus Holz mit einfachen Spielregeln.

Eignet sich:

- ★ Zum Alleinspielen
- ★ Für Wettbewerbe
- ★ Zum Erfinden eigener Variationen

Fr. 52.-

Wir leihen aus für Spielfeste und Projektwochen

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



Teamausflug ins Spielhotel

- mit Mittagessen
- 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

