

Spiel Magazin und Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation







"In Nürnberg hole Ich mir zu Beginn des Jahres den nötigen Anschub für unser Geschäft. Das enorme Angebot gibt unserem Sortiment wertvolle Inspirationen."

Christian Krömer Spielwaren Krömer GmbH & Co. KG

Schwung für mein ganzes Spielwarenjahr

The Spirit of Play		w	www.spielwarenmesse.de/switzerland			
	Neuheiten und Trends	Sortiment	Wissen	Marktübersicht	Erlebnis	

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Spielzeug ist Wirkzeug. Das ist einer der Grundgedanken, die hinter den Spielgeräten in der sogenannten «Spielkiste» stehen. Insider kennen die Spielkiste und auch das daraus entstehende «Spielbuffet». In dieser Ausgabe erzählen wir, welche Spielgeräte ihren Platz auf dem Spielbuffet haben und weshalb. Wir versuchen zu erklären, weshalb dieses Spielzeug auch Wirkzeug ist.

Die neu geschaffene Rubrik **«Spielszene News»** ersetzt und vereint die beiden bisherigen «Nachrichten» und «SDSK Aktiv». Spielszene News. In dieser Ausgabe berichten wir vor allem über verschiedene Spiel-Events und -Projekte, Vereinsgründungen und auch über die Menschen, die dahinter stehen. Es sind viele beispielhafte und vorbildliche Initiativen von spielbegeisterten Spielfans aller Couleur, die das Spiel auf vielfache Art fördern. Es läuft was in der Szene!

Ein paar kleinere Neuerungen sind ebenfalls in dieser Ausgabe anzutreffen. Die offensichtlichste wird die sein, dass wir die meisten aktiven Links in einen sogenannten «QR-Code» einbetten. So sind unsere Leserinnen und Leser in der Lage, Ihr Smartphone-Photo-App im Photomodus einfach darauf zu halten und schon ist der Link erstellt. Für Online-Leserinnen und Leser sind die QR-Codes aleichzeitig mit einem Link versehen. d.h.man kann einfach auf den Code clicken und schon surft man ans Ziel. Wir empfehlen, dass Ihr diese Links rege nutzt. Wir haben einigen Aufwand betrieben, um möglichst interessante und informative Zusatzinformationen für Euch bereit zu stellen. Vor allem bei den sogenannten «Tutorials», d.h. Lernfilme und andere Lerninhalte, die z.B. die den Gebrauch der von uns beschriebenen Spielgeräte im Schwerpunkt anschaulich erklären. Und: es sind nicht nur einfach



Informationen: es hat auch ein paar Perlen, die einfach Freude machen, wenn man aenau hinschaut (verbinde Dich mit dem nehenstehenden QR-Code oder Link).

Fure Redaktion: Andrea Riesen und Louis Blattmann

Impressum

Herausaeber:

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion-

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

Ständige Mitarbeit:

Andreas Rimle (spielschweiz.ch) AR

Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele) PJ

Redaktionsadresse:

Spielinfo c/o Louis Blattmann, im Schilf 8, 8807 Freienbach

Web:

www.sdsk.ch/spielinfo

Konzept und Gestaltung:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz:

Louis Blattmann

Druck:

Print-Shop, Appenzell

Kontaktstelle und Bestellungen:

Siehe Redaktion

Erscheinungsweise:

2 x iährlich (Juni/Dezember)

Preis:

CH: Einzelausgabe: CHF 10; Jahresabo: CHF 16 Ausland: Einzelausaabe: € 10. Jahresabo € 15

Auflage:

1700 Exemplare

Bankverbinduna:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9 Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright:

Wiedergabe von Texten oder Teilen davon bitte unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

Inserate:

Preise am Ende dieser Ausgabe Rubrik «In eigener Sache»

Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: info@sdsk.ch

Titelbild:

Foto: Andrea Riesen



6 SDSK VERBANDSNACHRICHTEN

6 Spielmarkt Potsdam — Vernetzung mit der Schweiz

7 SPIELSZENE NEWS

- 7 2. Pratteler Spielenacht Spielen liegt im Trend
- 7 9. St.Galler Spielenacht mit Besucherrekord
- 8 Die Spielerei Langenthal Würfel, Karten und Kugeln im Keller
- 10 Vereinsgründung: «Spieltreff Schenkenberg» in Veltheim
- 13 Workshop FerienSpass Rheinfelden 2019: «Entwickle dein eigenes Spiel» mit Spieleautorin Janet Kneisel
- 16 Sommerferienprogramm: Grossgruppenspiele mit Kindern
- 18 Tichu-Team-Schweizermeisterschaft in St. Gallen
- 20 25 Jahre Spielhimmel Solothurn Interview mit Gründungsmitglied
- 22 Spiukafi PATT «Bana Bana Du bist tot»
- 24 2. Emmentaler Spielnacht 2020
- 26 Die Euphorie hält an Messebesuch der Spiel 19 in Essen

28 KOLUMNE

29 SCHWERPUNKT

- 29 Leitartikel Schwerpunkt: «Von der Spielkiste zum Spielbuffet»
- 30 Wie das Buffet der Spielzeuge und ihrer Kiste entstand
- 33 Kleines Spielbuffet ABC zum Einstieg alles auf einen Blick
- 34 Die Spielgeräte auf dem Spielbuffet auf einen Blick
- 36 Spielbuffet: Jonglierteller und Diabolo
- 38 Spielbuffet: Devil Stick und Bilboquet (mit Kendama)
- 40 Spielbuffet: Jo-Jo und Nei-Nei (Sturmscheibe)
- 42 Spielbuffet: Kreisel
- 43 Spielbuffet: Tricky Tools
- 46 Spielbuffet: Spielgeräte «Kleiner Aufwand, grosse Wirkung»
- 48 Spielbuffet: Wildes Spielzeug
- 49 Die Spielkiste auf Reisen

52 SONDERSEITEN SPIELSCHWEIZ.CH

56 BRETTSPIELBLOG NEWS

- 56 Überzeugende Spiele 2019
- 58 PAGE FRANÇAISE
- 58 Portrait du Musée du Jeu à La Tour-de-Peilz

60 DIGITAL

- 60 Kinder im Bann von Videogames: wenn Gamen zum Problem wird
- 64 SONDERSEITEN LUDOINFO
- 66 TERMINE UND KONTAKTE / AUSBLICK



Schwerpunkt: Das Spielbuffet Es ist angerichtet: das Spielbuffet unter

Es ist angerichtet: das Spielbuffet unter der Lupe. Was es eigentlich bedeutet und weshalb gewisse Spiele «angerichtet» werden und andere eher nicht.

Seiten 29-51

Das Spielinfo geht noch gezielter Online



Portrait du « Musée Suisse du Jeu » à La Tour-de-Peilz

Le « Musée Suisse du Jeu » vaut le détour : Un portrait de ce musée unique au monde. page 58



Spielmarkt Potsdam – die Vernetzung des Spiels

Die Vernetzung im deutschsprachigen Raum in Sachen Spiel und Spielpäadogik schreitet voran. Wir sind dabei.

Seite 6



Digital: Kinder im **Bann von Videogames**

Wenn Gamen zum Problem wird. Ein Blick hinter die Kulissen einer Familie und kritische Betrachtung dieses neuzeitlichen Phänomens.

Seite 60

Seit einiger Zeit kann man das Spielinfo online lesen. Jetzt kommen QR Codes hinzu - sie vereinfachen die Verbindung zu Online-Inhalten.

Seiten 3-66



Spielmarkt Potsdam - Vernetzung mit der Schweiz

Text: ANDREAS RIMLE

er Spielmarkt Potsdam ist eine pädagogische Fortbildungsveranstaltung aus der Praxis für die Praxis. Zum jährlich wechselnden Schwerpunktthema aus dem Bereich der Spielpädagogik werden Workshops, Seminare und viele weitere Aktionen angeboten. Dazu präsentieren sich verschiedene Aussteller aus dem spielpädagogischen Bereich zum Informieren und Vernetzen.

Fachveranstaltung für Spielpädagogen

Als Fachveranstaltung rund um das Medium Spiel lockt der Spielmarkt jährlich über 3000 Besuchende an, vor allem pädagogische Fachkräfte und Menschen in Ausbildung. Die drei Säulen des Spielmarktes sind:

- 1. Fachveranstaltungen (über 120 Workshops, Seminare, Fachvorträge).
- 2. ein grosser Ausstellungsbereich (Verlage, Institutionen, Vereine) und
- 3. kulturelles Rahmenprogramm mit Aufführungen, Ausstellungen und Performance.

Vorbereitungstreffen 2019

Für das Vorbereitungstreffen vom 30. Sept. bis 2. Oktober 2019 wurde der Spielpädagoge Andreas Rimle als Vertretung der Schweiz eingeladen. Es war sehr bereichernd eine langjährige, sehr aktive Spiel-Organisation kennenlernen zu können.

Neben den Kontakten nach Norddeutschland knüpfte Rimle Kontakte nach Italien, Österreich, Ungarn und Polen. Sein Kommen als Vertreter der Schweiz bzw. des Verbandes (SDSK) und spielschweiz.ch wurde sehr geschätzt und die Teilnehmer waren interessiert an der Spielszene Schweiz. Ziel ist es nun, mit weiteren, ausgesuchten Vertretern aus der Schweiz im Mai 2020 am Spielmarkt aktiv dabei zu sein. (ar/lb)



Veranstalter des Spielmarktes sind die vier Evangelischen Jugenden der Landeskirchen EKM. EKBO. Sachsen und Anhalts sowie die Hoffbauer-Stiftung Potsdam und die Stephanus-Stiftung Berlin. Das Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam selbst ist Teil eines europäischen spielpädagogischen Netzwerkes von Organisationen, Bildungseinrichtungen, Projekten und Einzelpersonen. Die Netzwerkpartner beteiligen sich am jährlich stattfindenden Spielmarkt und entwickeln in ihren Ländern eigene Veranstaltungsformate. In Deutschland ist das Bildungsforum breit abgestützt: Als Bildungsveranstaltung wird der Spielmarkt Potsdam unter anderem durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg und durch weitere Bundesmittel gefördert.

Kooperation Schweiz mit SDSK und spielschweiz.ch

Die Gründung von S.P.I.E.L. («Spiel-Pädagogik In Europäischen Ländern» oder «Smart Playing Is Enforcing Learning») als Verein steht bevor. Ziel sollte es sein, dass Organisationen der Spielszene aus der Schweiz wie der Schweizerische Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und spielschweiz.ch an der internationalen Zusammenarbeit nicht nur interessiert sind, sondern konkrete Ansatzpunkte zur Kooperation und Informationsaustausch finden.

Der nächste Spielmarkt findet am 15. und 16. Mai 2020 in Potsdam statt.



2. Pratteler Spielenacht: Spielen liegt im Trend — Tendenz steigend

uch die 2. Baselbieter Spiel-Nacht war ein durchschlagender Erfolg. Ein durchmischtes Publikum liess sich vom grossen Spielangebot verzaubern. Manche Besucher verweilten ganz versunken im Spiel über viele Stunden an der Spiel-Nacht.

Mehr als 700 Besucher aus dem Baselbiet fanden trotz sommerlichen Temperaturen den Weg ins Kuspo Pratteln, wo am 14. September 2019 die Tore zur 2. Baselbieter Spiel-Nacht wieder für acht Stunden geöffnet wurden.

Die Spielbetreuerinnen und -betreuer erklärten 30 verschiedene und grösstenteils neue Spiele und boten jederzeit eine helfende Hand, wenn die Besucher bei einem der vielen Rätsel- und Escape-Spielen oder bei der Rätselkiste feststeckten. In der Spielausleihe standen 170 Spiele zum freien Spielen bereit. In der Bauecke entstanden mit 2000 Bechern und 3000 Holzklötzen die erstaunlichsten Bauwerke. Ausserdem zogen drei verschiedene Schweizer Spielverlage, eine Spielautorin sowie der Prattler Schachtrainer Zeljko Knezevic die Besucher in ihren Bann.

Verschiedene weitere Aktivitäten rundeten die Spielenacht ab: so wurde ein Brändi Dog Turnier organisiert, es wurde Geld gesammelt für Spital-Clowns (die denjenigen Menschen ein Lächeln ins Gesicht zaubern, die krankheits- oder altershalber nicht an einer Spiel-Nacht teilnehmen können) und im Foyer versorgte ein Catering-Team die hungrigen Besucher mit Speis und Trank sowie einem leckeren Kuchenbuffet. Die Organisation und Durchführung der Baselbieter Spiel-Nacht wäre nicht möglich gewesen ohne die vielen Helferinnen und Helfer. Das wiederum grosse Interesse an der Spiel-Nacht zeigt, dass Spielen als Freizeitbeschäftigung nicht «Zeit totschlagen» ist, sondern nach wie vor im Trend liegt - Tendenz steigend.

Die Durchführung der 3. Baselbieter Spiel-Nacht ist beschlossene Sache. Sie findet am Samstag, 12. September 2020 wiederum im Kuspo Pratteln statt: also Kalender zücken und sich das Datum vormerken. • (lb)

9. St. Galler SpieleNacht mit Besucherrekord

o sich sonst häufig die lokale Politprominenz nach den Wahlen trifft, herrscht einmal im Jahr ein geselliges Miteinander im spielerischen Duell. Die 9. St.Galler SpieleNacht lockte die Spielbegeisterten auch 2019 wieder in Scharen in den Pfalzkeller und direkt an den Spieltisch. Mit 1100 Besuchern wurde ein neuer Rekord erreicht.

Die jährlich stattfindende SpieleNacht ist von der Bevölkerung eindrücklich angenommen worden und wird jeden November freudig erwartet. Die Organisatoren haben von Anfang an vieles richtig gemacht: Das Ambiente in diesem ehrwürdigen Kellergewölbe ist einmalig und bietet sich mit seinen unterschiedlichen Räumen geradezu an, um bespielt zu werden. Der schnelle Spieleinstieg bei über 40 Spielen ermöglichte, dank der vielen Helferinnen und Helfer der regionalen Ludotheken, ein sofortiges Spielen ohne Regeln lesen. Auch erfahrene Spieler finden ihre Spielfläche. Bei den spielaffinen Gruppen der Spielegilde Capricorns oder dem Spielejoker lassen sich Neuheiten und komplexere Gesellschaftsspiele ausprobieren. Grossen Zuspruch erhielten die Verlage und Autoren. Hier liess sich direktes Feedback anbringen zu bereits erschienenen Spielen, aber auch Neuheiten, die in nächster Zeit via Crowdfunding finanziert werden sollen. Die Besucher sind bei diesen Angeboten direkt am Puls und erleben die Entstehung eines Spieles live mit. Der Spielemarkt ist breiter und grösser geworden, der Traum vom eigenen Spiel führt nicht mehr nur über bekannte Verlage.

Die Spieltische waren den ganzen Abend sehr gut besetzt. Erstmals entstanden sogar kurze Wartezeiten, wenn man zu seinem Wunschspiel wollte. Zufriedene Gesichter staunten über die spielerische Vielfalt, die sich im Pfalzkeller bot. Die 9. St.Galler SpieleNacht war eine rundum gelungene Veranstaltung.

Im Terminkalender haben sich alle bereits das Datum der 10. Jubiläumsausgabe des Anlasses notiert: den **7. November 2020.** (Text: Potrick Jerg)

Die Spielerei in Langenthal – Würfel, Karten und Kugeln im Keller



Foto: Monika Meyer

Text: RETO D. FORNARA

ie ersten 16 Jahre meines Lebens wohnte ich an der Marktgasse in Langenthal, damals an der Nummer 3. Als Kind spielte ich mit meinen Grosseltern, welche im selben Haus wohnten, gerne «Eile mit Weile» oder das «Leiterlispiel». Ungefähr mit acht Jahren spielte ich dann zum ersten Mal auf einem Flipper, eine Erfahrung, die mein Leben sehr langfristig beeinflussen sollte.

Von den «Klassikern» zum Flippern

Später kamen noch Mühle, Dame und Jassen dazu; sozusagen die «Klassiker» halt. Mit zunehmendem Alter wurden Leiterlispiel und Eile mit Weile eher langweilig und auch das, zuerst heiss ersehnte Mankomania, verlor schon bald seinen Reiz. Dann lernte ich das Strategiespiel «Risiko» kennen – ich erinnere mich sogar noch an Partien, die sich während den Schulferien über mehrere Tage hinzogen. Eine Runde Monopoly oder Spiel des Lebens spielte ich damals bereits nur noch, um meinen Kollegen einen Gefallen zu tun, denn eigentlich waren sie mir mittlerweile richtiggehend zuwider - meine Brettspielzeit schien hinter mir zu liegen.

So zogen die nächsten gut 30 Jahre ins Land. Natürlich klopfte ich immer mal wieder gerne einen Jass, spielte ein paar Partien Rommé und konnte mich auch eine ganze Weile für Texas-Holdem-Poker begeistern. Meine grosse Leidenschaft aber wurden - und blieben - die Flipperautomaten, von denen ich unterdessen sogar einige gesammelt hatte. Leider verschwanden aber, speziell bei den modernen Maschinen, zuerst der soziale Faktor und schliesslich auch die öffentlich zugänglichen Geräte selbst.

Neue Welten tun sich auf

Vor ein paar Jahren stolperte ich im Internet über Videos, welche Spiele und das Spielen an sich zum Thema hatten. Erstaunt, dass es so etwas überhaupt gibt, wurde mir völlig unerwartet eine ganz neue Welt eröffnet: Die Welt der modernen Brett- und Gesellschaftsspiele. Plötzlich fing ich an zu begreifen, weshalb ich persönlich keinen Spass an bereits erwähnten Spielen mehr hatte und, viel wichtiger, dass es jede Menge Alternativen gibt! Dass man beispielsweise nicht nur gegeneinander, sondern gemeinsam gegen ein Spiel «antreten» kann; das so genannte kooperative Spielen. Oder dass es jede Menge Spielmechaniken gibt, die nicht vom Glück eines Würfelwurfes abhängen, sondern hauptsächlich mit dem Können und der Strategie der Spieler zu tun haben. Interessiert schaute ich mir ein paar Spielkritiken und Vorspielvideos an und entschied

mich dann, eines dieser kooperativen Spiele zu kaufen. Wir setzten uns zu viert an den Tisch und versuchten uns an unserem ersten Spiel, welches zum Schluss entweder nur Gewinner, oder eben, nur Verlierer haben wird. Es war ein voller Erfolg! Bei meinem nächsten Kauf, dem Spiel «Takenoko», handelte es sich nun wieder um eine kompetitive Angelegenheit, also jeder gegen jeden. Das Thema, nämlich einen chinesischen Garten aufzubauen und darin einen Panda zu halten, hatte es mir total angetan. Auch wenn es nun wieder einen Verlierer am Tisch gab, die Begeisterung war riesig. Da war sie endlich wieder: Die Lust am Spielen!

Wachsende Begeisterung

Meine Partnerin Monika Meyer, die ich vor zwei Jahren kennen lernte, hatte als Mutter von zwei, mittlerweile erwachsenen Kindern, ihre eigene Erfahrungen mit Brettspielen. Die kooperativen Spiele waren aber beispielsweise neu für sie. Ein paar Partien mit moderneren Titeln weckte aber auch ihre Begeisterung und unsere Spielsammlung wuchs weiter. Ebenso wuchs die Anzahl von Freunden und Bekannten, welche gerne einen gemütlichen Spielnachmittag oder -abend mit uns verbringen mochten.



Reto Fornara und Monika Meyer (Foto: Monika Meyer)

Alles wieder unter einem Dach

Nach und nach wurde es in meinem kleinen Wohnzimmer für diese Treffen aber zu eng. Zudem fristete meine Flippersammlung damals ein ziemlich trauriges Dasein in einem viel zu feuchten Keller. Somit war die Herausforderung klar: Wir benötigten ein Lokal, welches genügend Platz zum Spielen, aber auch für unsere Flipper bot. In Langenthal, an der Marktgasse 30, haben



Foto: Monika Meyer

wir ein passendes Mietobjekt gefunden: einen schönen Gewölbekeller.

Und so kommt für mich, nach beinahe vierzig Jahren, unerwartet alles wieder zusammen: Die Freude am Spielen und das Flippern in gemütlicher Runde. Wieder in Langenthal und wieder an der Marktgasse – bloss die Nummer hat eine «0» dazu erhalten. Dort bieten wir seit April 2019 allen Interessierten die Möglichkeit, sich zum Spielen in einer speziellen Atmosphäre zu treffen. Jede Menge verschiedener Spiele sind vorhanden. Darunter finden sich Titel für die ganz Kleinen, gemütliche Familienspiele, aber auch anspruchsvolle Spiele für Kenner und Könner. Zusätzlich stehen 10 Flipper aus den 70-er und 80-er Jahren im Lokal, so dass man/frau nicht nur die Würfel, sondern auch wieder mal die Kugel rollen lassen kann.

Willkommen zum Spielen – Eintritt frei!

Da unsere Spielerei ein privater Treffpunkt für Leute ist, die gerne spielen und sich mit Gleichgesinnten austauschen möchten, sind Eintritt und alle Angebote frei – über eine Spende freuen wir uns natürlich immer. Apropos freuen: Die Tatsache, dass wir auch schon drei Generationen gleichzeitig bei uns beherbergen durften, freut uns ganz besonders. Spielen kennt eben doch kein Alter!

Die Spielerei Langenthal

Die Spielerei ist offen jeweils am 1. Samstag und 3. Sonntag im Monat. Mehr Infos hier oder www.die-spielerei.ch





Vereinsgründung: «Spieltreff Schenkenberg» in Veltheim

Text und Foto: PRISKA FLURY

ielleicht erinnerst Du Dich: im letzten Spielinfo (Ausgabe 1/2019) schrieb ich vom geglückten Anlass namens «10 to 10», bei dem wir von 10 Uhr morgens bis 22 Uhr abends durchspielten - ohne Pause; eben von 10 bis 10. Jede/r hat einen Beitrag zum Fingerfood-Buffet und seine Lieblingsspiele mitgebracht. 25 Personen nutzten das intensive, spielerische Angebot und spielten 12 Stunden nonstop durch. Stattgefunden hat es im Vereinszimmer in der kleinen Gemeinde Veltheim im Kanton Aargau. Eigentlich sei das Vereinszimmer für Vereine gedacht, sagte man mir auf der Gemeinde Veltheim, als ich anfragte, ob wir es für den Anlass nutzen dürfen. Ich hatte Glück, man stellte es uns dennoch zur Verfügung. Ich freute mich doppelt: Einerseits über die Zusaae und andererseits ist bei mir dadurch die Idee geboren worden, einen Spielverein zu aründen.

Am Wohnzimmertisch wurde es eng

Bis anhin spielte ich regelmässig mit Freundinnen und Freunden bei mir zu Hause am Wohnzimmertisch. Aber wieso nicht weiteren spielfreudigen Leuten aus der Umgebung und Freunden von Freunden die Möglichkeit geben, aufgestellte Spielabende zu erleben? Gedacht, getan.

Zur Gründung eines Vereines braucht es zwei Personen, Statuten und einen Gründungsanlass. Eigentlich ganz einfach. Es macht Sinn, einen Verein zu gründen: Ein Verein wirkt nach aussen

> Unser Vereinszweck: «Das gemeinsame Spielen von analogen Gesellschaftsspielen mit Gleichgesinnten».



Priska Flury (I) und Ursula Käser (r)

seriös, bringt Menschen mit gleichen Interessen zusammen und trägt zur Erhaltung eines Kulturgutes bei, in unserem Falle dem Spielen von analogen Gesellschaftsspielen. Als Verein stehen einem oft Lokalitäten kostenlos oder günstig zur Verfügung, die Medien berichten gerne über Vereinsaktivitäten und Dank Mitgliederbeiträgen verfügt ein Verein über finanzielle Mittel für Anschaffungen und Vereinsanlässe.

Wer meine Mitgründerin sein soll, war für mich sofort klar. Ursula Käser sagte dann auch spontan und begeistert zu. Wir setzten uns zusammen, erstellten die Statuten, besprachen die Rahmenbedingungen, entschieden uns für ein Vereinslokal, tauschten unsere Vorstellungen und Ideen aus und gestalteten den Flyer.

Erfolgreicher Informationsanlass

Im Juni, eine Weile vor der Gründung boten wir einen Abend an, bei dem nebst Vereinsinformationen auch gespielt wurde. Vorab verteilten wir Flyer in den umliegenden Geschäften, hängten A4-Plakate auf und informierten in den gemeindeinternen Informationsblättern über unser Vorhaben. Auch zwei Regionalzeitungen sowie die

Aargauer Zeitung berichteten über die bevorstehende Gründung des Vereins und später dann über den Gründungsanlass. Bereits am Informationsabend nahmen 18 Personen teil, wovon sich 13 sofort in die Mitgliederliste eintragen liessen. Die Gründungsversammlung am 15. August 2019 war öffentlich. Wir durften fast 30 Personen begrüssen, informierten über die Entstehung und Ziele des Vereins und gaben Einsicht in die Statuten. Zweck des Spieltreffs Schenkenberg ist «Das gemeinsame Spielen von analogen Gesellschaftsspielen mit Gleichgesinnten».

Mitgliederbeiträge finanzieren vereinseigene Spiele

Der jährliche Mitgliederbeitrag von 30 Franken wird eingesetzt, um vereinseigene Spiele anzuschaffen. Momentan stellen Ursula Käser und ich rund 50 Spiele aus unserer eigenen Spielesammlung zur Verfügung. Die Teilnehmenden können zudem an den Spielabenden eigene

Infobox Spieltreff Schenkenberg

Die Spielabende finden alle 14 Tage, ieweils Donnerstags ab 19 Uhr in den ungeraden Wochen im Gasthaus Bären in Veltheim / AG statt. Eine Anmeldung ist nicht nötig.



Schnuppern ist jederzeit unverbindlich und kostenlos möglich. Eine Mitaliedschaft ist nicht vom Wohnort abhängig und verpflichtet ausser zur Bezahlung des Mitaliederbeitrages zu nichts. Es braucht auch keine Spielerfahrung und keine besonderen Kenntnisse, einfach Freude am Spielen muss man mitbringen.

Nächster «10 to 10» Anlass

Der nächste 10 to 10 Anlass, bei dem wir wieder 12 Stunden am Stück spielen, findet übrigens am 28. Dezember 2019 in Oberflachs (AG) statt. Um teilzunehmen muss man nicht Mitglied des Vereins sein. Infos und Anmeldung bei priskaflury@creavida.ch

Kontakt (Mail): priskaflury@creavida.ch

Organisiert Eure eigenen Spielabende!

Ich möchte Euch mit diesem Beitrag ermuntern, selber Spielabende zu organisieren und dadurch Gleichgesinnte zusammen zu bringen. Ob dies in Form eines Vereins ist oder einfach so in der eigenen Stube — es macht auf jeden Fall grossen Spass. Wer Lust hat, bei uns vorbeizukommen, ist aanz herzlich willkommen. Oder wer Fragen zur Gründung eines Vereins hat, den Flyer oder die Statuten zugeschickt haben möchte, melde sich ganz einfach bei mir (Kontakte siehe unten).

ART.

Kontakt (Mail): priskaflury@creavida.ch

Spiele mitbringen. An der ersten Generalversammlung im Januar 2020 wird dann gemeinsam entschieden, welche Spiele mit den eingegangenen Mitgliederbeiträgen angeschafft werden.

Noch erfolgreichere Gründungsversammlung

Am Ende der Gründungsversammlung verzeichnete der Verein bereits 23 Mitglieder und er wächst stetig! Welch ein Erfolg! Nach dem Anstossen mit Cüpli und Orangensaft ergriff der Vertreter des Gemeinderates das Wort. Er zeigt sich sichtlich erfreut darüber, dass in Veltheim ein neuer Verein gegründet wurde. Er schätzt die Bestrebungen, analoge Spielabende zu organisieren, wünschte uns viel Erfolg und wurde sogar selber Mitglied.

Im Anschluss daran erklärten Ursula und ich verschiedene Spiele und ermöglichten den Anwesenden das sofortige Losspielen ohne mühsames Lesen von Spielanleitungen. Dies wurde sehr geschätzt und das wollen wir auch bis Ende Jahr so handhaben. Ziel ist es aber, dass wir den Status der «Spielerklärerinnen» ablegen und die Mitglieder sich gegenseitig Spiele erklären. Die Einstiegsspiele am Gründungsabend waren das Spiel des Jahres 2019 «Just one», das faszinierende Kartenspiel «Skyjo» und das Teamspiel «Word Slam». Gegen 22:30 Uhr leerte sich der Saal und die Spiele wurden für den nächsten Spielabend im Gasthaus Bären deponiert.

Creavida

Spiel und Spass









www.spielmaterial-mieten.ch

Ideal für Kindergeburtstage, Familienfeste, Hochzeiten, Schulen, Vereinsanlässe, Firmenevents, Tag der offenen Tür ...

Workshop FerienSpass Rheinfelden 2019: Entwickle dein eigenes Spiel mit der Spieleautorin Janet Kneisel



Stolze Spielentwicklerinnen und -entwickler

Text und Fotos: JANET KNEISEL

om FerienSpass Rheinfelden wurde ich dieses Jahr angefragt, ob ich mir vorstellen kann einen Kurs zum Spieleentwickeln anzubieten. Ich bin freiberufliche Spieleautorin und habe inzwischen 12 Spiele veröffentlicht (u.a. bei Ravensburger, Schmidt Spiele): es wäre doch für Kinder grossartig, mit mir gemeinsam kreativ zu werden und in die Welt der Spiele einzutauchen. Sehr gerne wollte ich dabei sein!

Der FerienSpass Rheinfelden stellt jedes Jahr ein solch tolles und umfangreiches Programm auf die Beine und die Kinder können aus 260 verschiedenen Angeboten wählen. Für mich war es das erste Mal, dass ich einen Kurs zum Spieleentwickeln anbot und so hatte ich die Teilnehmerzahl auf 10 begrenzt. Gerne wollte ich genügend Zeit für jeden Teilnehmer haben, um auf alle Fragen gut eingehen zu können. Voller Spannung gab ich also mein Kursangebot «Entwickle dein eigenes Spiel» dem Team vom FerienSpass ab. Würden sich Kinder dafür interessieren und anmelden? Würden sie den Kurs in dem dicken Programmheft überhaupt finden?

Der Kurs war ausgebucht

Und siehe da, der Kurs war ausgebucht! 10 Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahre hatten sich angemeldet. So trafen wir uns am 10. Juli 2019 für drei spannende Spielentwicklungsstunden. Im Sitzkreis stellte sich jeder kurz vor und erzählte, was ihn an dem Kurs interessiert und warum er ihn ausgewählt hatte. Einstimmig war klar: alle Kinder spielten gerne und fanden es hochspannend einmal selbst ein Spiel zu erfinden.

Kriterien für ein gutes Kinderspiel

Doch was braucht ein gutes Kinderspiel? Gemeinsam sammelten die 10 Kinder auf einem Flipchart, welche Kriterien ein gutes Spiel erfüllen sollte.

Gute Anleitung

Die Anleitung sollte gut verständlich geschrieben sein, sodass man direkt verstehen kann wie das Spiel abläuft.

Gutes Spielmaterial

Das Spielmaterial sollte eine gute Qualität haben, sodass es stabil ist und nicht leicht kaputt geht.

Spannungsbogen

Das Spiel sollte einen Spannungsbogen haben und bis zum Schluss spannend sein.

Spielgeschichte

Das Spiel sollte in eine spannende Geschichte eingebettet sein.

Meine Anmerkung dazu: Das Spielmaterial sollte möglichst zur Spielgeschichte gut passen und den Spieler so in die Welt der Geschichte entführen

Guter Name

Der Name des Spiels sollte bereits spannend klingen.

Optik

Das Spielmaterial und die Schachtel sollen toll aussehen



Arbeit im Team: auch ein Teil der Aktitivät



Kreatives «Brettspiel» aus Kinderhand

Anzahl Spieler

Das Spiel sollt für 2 Spieler genauso Spass machen wie für mehrere Spieler.

Einfache Regeln

Die Spielregeln sollten leicht verständlich sein.

Ich staunte auf welche guten Ideen und Gedanken die Kinder gekommen waren. Drei weitere Punkte hatte ich noch ergänzt:

Chancengleichheit

Alle Spieler sollten möglichst bis zum Ende die Chance zum Gewinnen haben. Ist bei einem Spiel bereits nach den ersten Minuten entschieden wer gewinnt, so wird es langweilig und für die Verlierer frustrierend.

Erfolgserlebnisse

Ein Spiel sollte möglichst während dem Spielablauf einem Spieler immer wieder kleine Erfolgserlebnisse geben. Zum Beispiel indem man etwas gewinnt oder man sich etwas kaufen kann

Kosten

Die Kosten haben für unseren FerienSpass Kurs keine Bedeutung. Als Spieleautorin ist es in meiner Arbeit aber wichtig, dass ich darauf achte, wie viel Spielmaterial ein Prototyp in welcher Schachtelgrösse haben darf. So darf ich in einem «Mitbringspiel» in der kleinen Spielschachtel auch nur wenig Spielmaterial unterbringen, da ansonsten die Herstellungskosten für den Verlag

zu hoch wären. In einer grösseren Spieleschachtel hat man mehr Möglichkeiten und es können auch mal besondere Materialien umgesetzt werden.

Im Anschluss hatte ich den Kindern die mitgebrachten Spielmaterialien gezeigt und ihnen anhand meiner Prototypen Beispiele genannt wie sie die Materialien in ihrer Entwicklung einsetzen können. Die Kinder sollten sämtliches Material frei und kreativ wählen und neu kombinieren, so wie sie es sich vorstellen. Farbige Blankokärtchen und Taler konnten selbst beschriftet oder bemalt werden, Spielplanlauffelder ausgeschnitten und neu zusammengefügt werden. Die Kinder durften wählen, ob sie in Zweiergruppen oder allein ein Spiel entwickeln wollten.



Spielerfinder im Element: mit Buntstiften, Kleber, Schere, Papier und Fantasie...

Eine emsige, kreative Zeit

Ich war erstaunt, wie jedes Kind direkt zu wissen schien, wie es arbeiten wollte und welches Spiel es entwickeln wollte. Jeder hatte schnell einen der vorbereiteten Plätze, die mit Stiften. Scheren und Kleber versorgt waren, gefunden und sich bei der reichlichen Auswahl von Spielmaterialien bedient und sich an die eigene Arbeit gemacht. Es wurde gebastelt, geklebt, geschnitten und ausprobiert. Würfel, Spielfiguren, Taler, Kärtchen und Spielpläne wurden individuell gestaltet und zum Leben erweckt. Nach der Hälfte der Kurszeit habe ich die Kinder zu einer viertelstündigen Zvieri Pause nach draussen auf den Vorplatz gerufen. Nach nur etwa 5 Minuten Pause, waren alle Kinder direkt wieder zu ihren Spielen geeilt! Sie hatten am Spieleentwickeln solch eine Freude dass sie am Liebsten direkt weitermachen wollten



Gemeinsam macht's Spass....

Zwischendrin habe ich Spielpläne laminiert, Fragen beantwortet, Spiele angespielt und Tipps für die Spielanleitung gegeben. Alle Kinder, die in Zweierteams gearbeitet hatten, hatten in der letzten Stunde gemeinsam ihr Spielmaterial nochmals erstellt, sodass jedes Kind ein Spiel mit nach Hause nehmen konnte. Natürlich durfte auch eine spannend gestaltete Spieleschachtel nicht fehlen. Mit viel Herzblut haben die Kinder ihre Spieleschachteln gestaltet und ihrem Spiel einen tollen, eigenen Namen gegeben. Zum Ende des Kurses hielt jedes Kind stolz und erfüllt sein eigenes Spiel in den Händen! Einige Kinder meinten, sie wollen nächstes Jahr unbedingt wieder dabei sein.

Mir hat der FerienSpass sehr viel Freude bereitet. Zu sehen und zu erleben mit welchem grossen Eifer und welcher Begeisterung die Kinder ihre eigenen Spiele entwickelt haben, war für mich ein beeindruckendes Erlebnis. Und so wird es auch beim FerienSpass 2020 wieder heissen «Entwickle dein eigenes Spiel».

Janet Kneisel — Spielentwicklerin



Janet Kneisel machte aus ihrem Traum zum Beruf: seit 2011 entwickelt sie erfolgreich Spiele und gewann gleich im ersten Jahr ihrer «Spielentwicklerkarriere»

das Spieleautorenstipedium, das von der Jury Spiel des

Jahres vergeben wird. Bis heute veröffentlichte sie 12 Spiele – 3 weitere Spiele werden Anfang 2020 erscheinen.



Kontakt: ignet.kneisel@gmx.ch

Sommerferienprogramm: Grossgruppenspiele mit Kindern





Text und Fotos: Norbert Stockert

ie meisten Gemeinden in meiner Region organisieren in den Sommerferien ein Programm für Kinder und Jugendliche. In diesem Rahmen führe ich seit über 20 Jahren das Projekt «Spiel' mit! — Spiele in der Gruppe» durch: Grossgruppenspiele mit Kindern.

Während ich in Freiburg ein halbes Dutzend Termine über den Sommer hinweg anbiete, bleibt es in den Umlandgemeinden gewöhnlich bei einem Termin. Hier müssen sich die Kinder anmelden, während in Freiburg die Aktion offen ist. Das ist natürlich spannend, da ich nie weiss, wie viele Kinder kommen; und auch Kinder sich einklinken, die zufällig anwesend sind. Schön finde ich, dass gelegentlich auch Eltern mitspielen.

Zunächst war die Aktion zahlenmässig unbegrenzt. Da die Resonanz teilweise aber überwältigend war – es nahmen bis zu 50 Kinder teil – beschränkte ich die Anzahl auf 25.

Animierend: Start mit Schwungtuch

Ich starte mit einer Runde mit dem Schwungtuch Zum Teil kennen die Kinder das aus dem Kindergarten oder der Schule. Das grosse bunte Tuch ist attraktiv und animierend. Man ist schön im Kreis zusammen; was mir die Gelegenheit gibt, den Rahmen und Ablauf vorzustellen.

Anschliessend laufen auf einer Wiese im Spielfeld Bewegungs- und Fangspiele. Das Feld habe ich zuvor mit Absperrband und Zeltnägeln als Ecken aufgebaut. Gewöhnlich steht als Ausweichmöglichkeit bei schlechtem Wetter eine Halle zur Verfügung. Die Aktion dauert 11/2 bis 2 Stunden. Zum Ende hin mache ich gerne ruhigere Spiele im Kreis zum Runterkommen.

Im Laufe der Jahre habe ich etwa 50 verschiedene Spiele eingesetzt - überwiegend Klassiker und New Games. Manchmal bringen auch Kinder Vorschläge ein. Von Jungs kommt immer wieder einmal der Ruf nach Sport- und Wettkampfspielen. Solche Spiele mache ich aber prinzipiell nicht. Das steht zwar in der Ausschreibung, ist den Kindern aber gewöhnlich nicht präsent.

Meine Ziele sind:

- Alte Spiele in Erinnerung bringen.
- Neue Spielideen vermitteln.
- Zum Weiterspielen anregen.
- Freude an der Bewegung vermitteln.
- Sich in der Spielgemeinschaft erleben.

Wichtige Erfahrungen und Erkenntnisse

Ich habe im Laufe der Zeit bei mehreren 100 Aktionen mit mehreren 1'000 Kindern im Alter von 3 bis 14 Jahren gespielt. Meine wesentlichen Erfahrungen waren dabei:

- Spiel ist ein zentrales Medium, um Kinder anzusprechen und zu aktivieren.
- Die integrative Kraft des Spiels über Altersund Schichtgrenzen hinweg; hinweg auch über körperliche und geistige Einschränkungen.
- Kinder kennen zunehmend weniger Spiele.
- Körperliche Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination und Beweglichkeit nehmen tendenziell ab.
- Ebenso nehmen soziale Kompetenzen wie in eine Gruppe sich einfügen, sich an Regeln zu halten, eigene Interessen zurück zu stellen ab.

Gruppenspiele die besonders gut ankommen

Abschliessend beschreibe ich noch zwei Spiele, die bei den Kindern besonders gut ankommen und die auch zu meinen Lieblingsspielen zählen.

Spiel 1: «Mauseloch»

Die Spieler stehen mit gegrätschten Beinen im Kreis. Innerhalb des Kreises verfolgt eine «Katze» eine «Maus». Schlüpft diese in ein «Mauseloch», d. h. zwischen die Beine eines Kreisspielers, so wird – Achtung! – derjenige zur neuen Katze und die bisherige Katze wird zur Maus.

Wenn das Spiel ins Laufen gekommen ist, entfaltet es eine ungemeine Dynamik. Ich habe es einmal fast eine halbe Stunde lang gespielt!



Spiel 2: «Geisterjäger»

Ein Spieler wird als «Geisterjäger» auserwählt. Die anderen bestimmen heimlich einen von ihnen zum «Geist». Der Geisterjäger geht auf Jagd. Wer von ihm abgeschlagen wird, der erstarrt auf der Stelle. Er kann aber vom Geist wieder frei geschlagen werden. Erwischt es den Geist, so erstarrt auch er; er kann sich aber selbst wieder befreien. Es ist also möglich, dass alle Spieler erstarrt sind und dennoch ist das Spiel nicht zu Ende, da der Geist in einem ungesehenen Moment wieder losrennen und freischlagen kann. Das Spiel endet erst dann, wenn der Geisterjäger den Geist abschlägt und identifiziert: «Du bist der Geist!».

Dieses Spiel habe ich dadurch kennen gelernt, dass drei Mädchen bei einer Aktion mir die Regeln erklärten; sie hatten es selbst erfunden!

Norbert Stockert



Foto: Norbert Stockert

Norbert Stockert ist Diplompädagoge und Spielpädagoge. Er lebt in Freiburg/Breisgau (DE). Sein Thema ist das Spiel mit Freiberuflich Gruppen. tätig ist Norbert Stockert in der Fortbildung von Lehrkräften und ErzieherInnen, der Leitung von Spielprojekten mit Schul-

klassen und Gruppen, der Spielanimation auf Festen, als Lehrbeauftragter an einer Fachschule für Sozialwesen sowie als Buchautor.



Kontakt: norbertstockert@amx.de

Tichu-Team-Schweizermeisterschaft in St. Gallen



Fotos: Julian Surber

Text: LADINA MAISSEN / ST.GALLER NACHRICHTEN

um ersten Mal fand die Tichu-Team-Schweizermeisterschaft in St.Gallen statt. Die letzt-■jährigen Sieger holten das Kartenspiel, das sich durch eine Kombination von Jassen und Pokern auszeichnet, in die Ostschweiz. So traf sich Jung und Alt am Samstag den 2. November im Talhof und spielten, bis die Karten glühten.

Was haben Drachen, Hunde, Könige und Bomben gemeinsam? Man konnte sie alle am Wochenende in grossen Mengen in St.Gallen antreffen. Denn sie sind Teil eines Kartenspiels namens Tichu, dessen Schweizermeisterschaft am Samstag im Talhof in St.Gallen stattfand.

Tichu ist inspiriert durch verschiedene Kartenspiele aus China und hat auch grosse Ähnlichkeit mit Jassen. Paarweise spielt man über Kreuz miteinander und versucht, möglichst rasch seine Karten abzulegen. Dies kann man jedoch im Gegensatz zum Jassen nicht mit jeweils nur einer Karte pro Spielrunde tun, sondern auch mit aus

dem Poker bekannten Serien wie beispielsweise einem Paar, einem Full House oder einer Strasse. Und als wäre dies noch nicht genug, kann mit sogenannten Bomben der ganze Spielverlauf mittendrin noch einmal komplett durcheinandergebracht werden



Erste Austragung in St.Gallen

Tichu kombiniert also verschiedene bekannte Kartenspiele und trifft deshalb den Nerv von Jung und Alt. Seit fast 20 Jahren finden in der Schweiz öffentliche Turniere statt, jedoch zum ersten Mal fand die Tichu-Team-Schweizermeisterschaft in St Gallen statt. Zu verdanken war dies den letztjährigen Gewinnern Urs Rusch und Josua Surber. Die beiden stammen aus dem Kanton Appenzell Ausserrhoden, wohnen jedoch seit einigen Jahren in St.Gallen. «Meistens findet die Team-Schweizermeisterschaft in Bern oder im schwyzerischen Altendorf statt. Wir wollten sie jedoch unbedingt einmal in die Ostschweiz bringen, so gingen wir auf die Organisatoren zu und konnten St. Gallen für die diesjährige Austragung festlegen», sagt Urs Rusch. Dank der Hilfe der befreundeten Vize-Schweizermeister stemmte man die Organisation und freute sich auf den Anlass im Talhof.

«Natürlich gingen wir noch motivierter an den Start, um den Sieg hier in unserem Zuhause zu verteidigen. Es wäre die erste Titelverteidigung überhaupt gewesen», so Rusch weiter. Leider reichte es für die beiden Ostschweizer letztendlich nur für einen Top-Ten-Platz. Der Sieg ging nach Bern an Samuel Kaufmann und Luca Kvasnicka. «Wir sind sehr stolz, konnten wir uns gegen über 80 Teams durchsetzen, und freuen uns über unseren ersten Schweizermeistertitel», so die Berner

Familiäre Atmosphäre

Auch wenn der Wanderpokal hart umkämpft war, war die Stimmung im Talhof über die ganzen sechs Spielstunden zwar angespannt, aber



Gespannt verfolgten die Meisterschaftsteilnehmerinnen und -teilnehmer die Verleihung des Siegerpokals.



Die Schweizermeister: Luca Kvasnicka und Samuel Kaufmann

dennoch ausgelassen. Die Teilnehmenden im Alter zwischen 15 und 70 Jahren kamen aus der ganzen Schweiz an die Meisterschaft und genossen besonders die familiäre Atmosphäre: «Ich nahm bereits an der Ostschweizermeisterschaft teil und mir gefiel, dass der Spass im Vordergrund steht. Ausserdem lernt man neue Leute aus der ganzen Schweiz kennen und das ist interessant», sagt Michael aus Luzern. Doch nicht nur die Freundschaften zu neuen Leuten machen den Reiz des Turniers aus, sondern auch der Zusammenhalt im eigenen Zweierteam: «Tichu hat wie das Jassen einen sozialen Aspekt, man muss zusammenarbeiten, um zu gewinnen», so der 26-Jährige weiter.

Tichu-Team-Schweizermeisterschaft 2020

Im kommenden Jahr wird die Tichu-Team-Schweizermeisterschaft voraussichtlich wieder in Altendorf stattfinden. Sicherlich werden auch viele St.Gallerinnen und St.Galler nach Schwyz reisen, um nicht nur den Titel, aber auch die Drachen, Hunde, Könige und Bomben wieder in die Ostschweiz zurückzuholen.

Spielerklärung (Link)

Für mehr Informationen zum Tichu Spiel einfach den nebenstehenden QR-Code anklicken oder mit Smartphone Fotomodus einlesen.



25 Jahre Spielhimmel Solothurn — Interview mit Gründungsmitglied

Interview: LUKAS WALSER (LW)

er Spielhimmel in Solothurn ist ein genossenschaftlich geführtes Fachgeschäft für Gesellschaftsspiele in Solothurn. Anlässlich seines 25-jährigen Jubiläums ist der Spielhimmelmitarbeiter Lukas Walser auf Spurensuche gegangen. Das nachfolgende Interview mit dem Mitgründer Stephan Flückiger (heute nicht mehr im Spielhimmel tätig) erzählt eine spannende Geschichte über dieses besondere Fachgeschäft für Gesellschaftsspiele.

LW: Wie hat die Geschichte des Spielhimmels vor 25 Jahren seinen Anfang genommen?

Stephan Flückiger (SF): Damals gab es in Solothurn zwar gute Fachgeschäfte für Spielwaren, Babyartikel und Kleinkinderartikel. Die klassischen Gesellschaftsspiele wurden jedoch nur von einem sehr kleinen Comic-Fachgeschäft angeboten. Dieses war sehr sporadisch geöffnet und hatte leider nur ein minimales Spielesortiment, welches auch nicht am Puls der damaligen Spielkultur war. So kam es, dass der verspielte Solothurner immer wieder nach Bern ins Drachenäscht oder ins Delirium Ludens nach Biel ausweichen musste.

LW: Was waren denn die besonderen Herausforderungen in den 25 Jahren?

SF: Das Team des Spielhimmels hat seit Beginn keine Mitarbeiter mit Ausbildung im Detailhandel. Nicht aus System, sondern, weil wir als Hauptqualifikation eine Passion fürs Spielen als wichtiger erachten. Besonders in den Anfangszeiten war dies knifflig, da wir ziemlich viel «aus dem Bauch heraus» arbeiten und entscheiden mussten. In 25 Jahren hat sich auch der Standort als grosse Herausforderung dargestellt: Als wir im Oktober 1993 den Spielhimmel am Landhausquai in Solothurn eröffnet haben, hatte dieser einen äusserst bedenklichen Ruf. Die offene Solothurner-Drogenszene war bis Ende 1992 über viele Jahre hinweg am Landausquai allgegenwärtig. Die Mietkosten waren jedoch gerade hier, bedingt durch die Erstvermietung, nach den langfristig leerstehenden Räumlichkeiten, als



Der Spielhimmel an der Theatergasse in Solothurn.

Marktneuling bezahlbar. Zudem erkannten wir schon damals, dass die Lokalität mit seiner ruhigen und schönen Lage an der Aare etwas ganz Besonderes ist. So haben wir uns dann am Landhausquai 13 den Mietvertrag unterschrieben.

Allerdings hat sich nun in den letzten 15 Jahren der Landhausquai zu einem hippen Begegnungsort mit vielen Cafés, Kneipen und Restaurants verwandelt. Im Zuge dieser Entwicklung haben sich auch Veränderungen bei den Mietzinsen und dem Publikum vollzogen. So ist diese «Metamorphose», hinsichtlich der Ausgangslage von 1992, durchaus erfreulich. Sie brachte aber mit sich, dass die kleinen Läden verdrängt wurden durch Bars und Restaurants. Als Folge mussten schliesslich auch wir, als letztes Verkaufslokal 2012 den Standort am Landhausquai aufgeben. Erfreulicherweise konnten wir diese Gelegenheit nutzen, um unseren Spielhimmel in ein geräumigeres und helleres Ladenlokal an der Theatergasse 14 in Solothurn einzumieten. Aus unserer Sicht gelang es uns, trotz der umfangreicher Umgestaltungen den Charm des Spielhimmels zu erhalten und haben seit jeher den Umzug zu keiner Zeit bereut - im Gegenteil: er ist gereift und quasi erwachsen geworden.

LW: Was hat dazu beigetragen, dass der Spielhimmel in seiner heutigen Form 25 Jahre auf dem vielseitigen und teilweise kurzlebigen Markt bestehen konnte?

SF: Als Fachgeschäft für Gesellschaftsspiele wollten wir seit Anbeginn nicht nur Spiele ver-

kaufen, sondern auch selbst aktiv und leidenschaftlich die Spielkultur zelebrieren und zu deren Verbreitung beitragen. Wir konnten von Beginn an eine Fachkundigkeit bieten, welche bis heute ein Grundpfeiler unserer Arbeit bildet. Die hiess auch, dass wir neben der Führung des Ladenlokals mit unseren öffentlichen Spieleabenden, Drachenflugtagen, privaten und Firmenanlässen bis hin zu Teamentwicklungs-Aufträgen etc. ziemlich innovativ unterwegs waren. Daneben haben wir uns von Anfang an mit den anderen Fachgeschäften in Solothurn vernetzt. Uns war es ein Anliegen, als Sortimentsergänzung der bestehenden Geschäfte, und nicht als Konkurrenten wahrgenommen zu werden. So entstand eine hilfreiche Form der Netzwerkarbeit unter uns Klein(st)geschäften.

In der Etablierung unseres Webshops mischten wir im Zeitgeist ganz vorne mit. Der Webshop half uns auch in Zeiten, in denen nur wenige Kunden den Weg zu uns in den Laden fanden. Wobei der Webshop heute, trotz seines vor drei Jahren totalerneuerten Auftritts, in Anbetracht des wuchernden Onlinemarktes, nur noch einen kleinen Stellenwert für uns hat.

LW: Was hat sich in den letzten 25 Jahren so verändert?

Der Boom der Computer-Spiele in den 90er hat sicherlich eine wichtige Rolle gespielt. Dies hat beispielsweise Ängste hervorgerufen, das klassiche Gesellschaftsspiel könnte gewissermassen abgelöst werden. Im Rahmen der starken Verbreitung solcher digitalen Spiele haben wir uns für kurze Zeit das entsprechende Know-How ins Team geholt und mittels diesem solch «softwarebasierte» Spiele ins Sortiment genommen. Schnell wurde jedoch klar, dass dies nicht unser Metier ist und die Computer-Spiele dem Charm des Ladens und dem Gesellschaftsaspekt des Spielens nicht gerade zuträglich ist. So haben wir uns ziemlich schnell wieder von diesem Sortiment verabschiedet. Heute können wir mit gutem Gewissen sagen, dass dies die einzige richtige Entscheidung war. Die damaligen Ängste waren zwar durchaus begründet, wie die heutige Popularität der Gesellschaftsspiele beweist, haben sich jedoch nicht als relevant erwiesen. Die Gesellschaftsspiele haben im deutschsprachigen Raum, mittlerweile aber auch im englischsprachigen, osteuropäischen und asiatischen Raum, eine enorme Entwicklung durchgemacht. So können erstklassige Spiele von 1993 heute kaum noch jemanden eine Stunde an den Spieltisch fesseln. Die Verlage und Spielautoren übertreffen sich gegenseitig mit innovativen neuen Ideen und Mechanismen. So gibt es regelmässig neue Spielgattungen und Spieltrends. Durch all diese Entwicklungen gibt es heute ein viel grösseres Spektrum an Gesellschaftsspielen. Die Auswahl von einfachen bis hochkomplexen Spielen ist enorm und lässt sich kaum mit damals vergleichen.

LW: Was ist konstant geblieben?

Die Teamzusammensetzung hat sich, dem langen Bestehen geschuldet, durchaus verändert. Die Spielbegeisterung der Teammitglieder hat dagegen keinen Einbruch erlebt. Ein weiterer konstanter Pfeiler und Markenzeichen des Spielhimmels ist es, dass wir alle in einem zweiten Beruf in unterschiedlichen Metiers arbeiten. Der Spielhimmel profitiert sehr von dieser beruflichen Vielfalt im Team.

LW: 25 Jahre sind eine lange Zeit? Was denkst du, wo steht der Spielhimmel in weiteren 25 Jahren?

Dann werde ich etwa achtzig Jahre alt sein (lacht)! Auch dank den jüngeren Mitarbeitern, welche voller Herzblut dabei sind, so denke ich, wird sich da nicht allzu viel verändern. So lange dies auch so bleibt, wird auch der Spielhimmel

weiterbestehen. Der Teamgedanke, die Leidenschaft für dieses gemeinsame Projekt und die Freude am Spiel wird sicherlich auch in 25 Jahren unverändert bleiben.



Stephan Flückiger

Der Mitgründer des Spielhimmels Solothurn Stephan Flückiger ist heute Ausbildner, Verhaltens- und Management-Trainer / Spielosoph und aktuell Leiter eines Lehrlingsfoyers in Grenchen.



Spiukafi PATT — «Bang Bang, du bist tot»

Text und Fotos: JULIA ZIMMEMANN

ang Bang, du bist tot», ertönt es. Die Karten werden offengelegt, herrscht Stille, nur im Hintergrund hört man die Klänge von Spiel mir das Lied vom Tod. Vier weitere Cowboys sind noch im Gefecht. Eine Ungewissheit liegt im Raum und ein beklemmender Zweifel nagt am Sheriff. Gespannt beobachten die ausgeschiedenen Spieler*innen das weitere Geschehen beim Kartenspiel «Bang».

Spontanzauber, Sandmännchen und Zuflüsterer

Während sich bereits die nächste Revolversalve ankündigt, betreten vier Teenager den Raum und setzen sich zielstrebig an einen der vorderen Tische. Jeder von ihnen hat sein eigenes Magic Spieldeck mitgebracht. Sie sind vertieft und konzentriert auf ihre Mission, beschwören Kreaturen und wirken Spontanzauber, zwischendurch hört man sie über die Regeln fachsimpeln. Auf einmal klingelt das Handy von einem der Jungs. Es ist der Papa, der seinen Sohn daran erinnert, dass noch sein Fussballtraining ansteht. So schnell wie sie gekommen sind, packen sie ihre Karten zusammen und kündigen sich bereits für den nächsten Spieleabend an. Im Raum nebenan sitzt eine grosse Runde. Eine junge Frau trägt eine



Idealer Standort: die TURMerei in Bern

Schlafmaske und lauscht einzelnen Begriffen, die ihr zugeflüstert werden. Als Nachtalben und Sandmännchen versuchen die anderen Spieler*innen ihren Traum entweder zu bewachen oder zu manipulieren. Welchen Zuflüsterungen darf die Schlafende trauen und sind die Vorstel-

lungen in ihrem Traum tatsächlich ihre eigenen? Bereits ist die Sanduhr abgelaufen, die Träumende erwacht und erzählt ihren Traum: «When I Dream». Um neun Uhr trudeln weitere Spielfreudige ein. Sie wollen Jassen. Es wird geschmunzelt und die vier Herren werden mit neugierigen Blicken bedacht. Sie lassen sich jedoch nicht aus der Ruhe bringen. Mit einem ernsten Blick in die Karten, konzentrieren sie



sich auf das Spiel. Hin und wieder wird ein Spruch oder ein Witz geäussert. Es ist ein vergnüglicher Anblick, die Jassenden mit ihren überdimensional grossen Karten zu betrachten.

Auf der Eckbank der Kaffeeecke sitzen drei Personen und unterhalten sich. Auf dem Tischchen übt sich einer seiner Geschicklichkeit. Er versucht mit Jenga-Steinen einen Turm zu bauen. Der «Hund» möchte Gassi gehen, der «Phönix in die Höhe fliegen, der «Drache» Feuer speien und der Abend geht zu Ende. Doch keine Sorge: Der nächste «Mah-Jong» kommt bestimmt, um eine neue Partie zu eröffnen

Spielfeuer entfachen im ehemaligen Feuerwehrturm

Im November hat das Spiukafi PATT in Bern eröffnet. Einmal im Monat haben Spielfreudige und Spielneulinge in den Räumen des Turms der ehemaligen Feuerwehr Viktoria die Möglichkeit vorbei zu kommen und sich auf eine Spielrunde einzulassen. Das Spiukafi PATT bietet ein umfangreiches Sortiment an Spielen; darunter sind diverse Brett-, Würfel- und Kartenspiele, Strategie- und Partyspiele, Spiele für die grosse Gruppe und für zu zweit, agonale oder kooperative Spiele, für Spieler*innen im Alter von 1 bis 99 Jahren. Im Spiukafi PATT wird man herzlich eingeladen, mit Hero Realms eine neue Herausforderung anzunehmen, mit dem Verrückten Labyrinth in Kindheitserinnerungen zu schwelgen oder mit einer bodenständigen Jassrunde ins Wochenende zu starten

PATTs Spiele des Monats

Die Gäste dürfen ein Spiel aus dem vorhandenen grossen Angebot aussuchen, um entweder ein altbekanntes Lieblingsspiel zu spielen oder ein neues kennen zu lernen. Das PATT-Team hält stets die Augen offen, um neue Spiele zu entdecken und die Spielesammlung laufend zu erweitern. Jeden Monat empfiehlt PATT ein bis drei Spiele: PATTs Spiele des Monats. Das PATT-Team erklärt gerne die Spiele und berät die Gäste. Auch eine Spielaufforderung nehmen sie gerne an. Für die Zukunft sind Spielevents, etwa Tichu- oder Jassturniere, geplant. In der kleinen und gemütlichen Kaffeeecke kann man sich bei

Speis und Trank unterhalten, geniessen und verweilen. Oder man steigt den Feuerwehturm bis zur Dachterrasse empor und erfreut sich an der Aussicht über Bern. Hinter dem Spiukafi PATT stecken drei Freunde, Tobias, Sandro und Julia, die sehr gerne Gesellschaftsspiele spielen und immer daran interessiert sind, neue Spiele kennenzulernen. Sie verbrachten viele Abende zu Hause und luden ihre Freunde für eine neue Spielpartie ein. Auch unterwegs durfte nie ein Spiel fehlen. Es brachte Menschen auf eine unkomplizierte Art zusammen. Genau diese Leidenschaft zum Spielen hat sie auf die Idee gebracht, einen Ort zu schaffen, der Menschen ausserhalb ihrer Wohnung zusammenführt und zum Spielen und Verweilen einlädt. Nun haben sie eine passende Lokalität gefunden und können als Mitglieder der TURMerei ihre Idee verwirklichen

«PATT» kennt keine Verlierer

Der Begriff PATT entstammt dem Schachvokabular und beschreibt die Endposition, bei dem kein gültiger Zug mehr möglich ist und kein König im Schach steht. PATT wird als unentschieden gewertet. Aber nicht Stillstand, sondern Spielfreude und Dynamik versprüht das Spiukafi PATT. PATT kennt keinen Verlierer, nur künftig muss man es halt besser machen. Und auch nächsten Monat heisst es wieder im Spiukafi PATT: Partie All The Time!

Info Box Spiukafi PATT

Das Spiukafi Patt ist ein Teil des Vereins TURMerei, der im August 2019 gegründet wurde. Die TURMerei ist ein zugänglicher Begegnungsort für Menschen, die ein Proiekt erleben oder verwirklichen wollen.

Die Spielabende im Spiukafi Patt finden jeweils am Freitag statt. Die aktuellen Termine sind auf unserer Webseite publiziert.

Kontakt / Links

- Kontakt (Mail): info@patt.ch
- Web Spiukafi PATT: www.patt.be
- Web Turmerei: www.turmerei.ch



2. Emmentaler Spielnacht 2020

s wurden fleissig Figuren ausgepackt, Spielbretter zusammengebaut, Münzen und Karten gezählt – und das nur wenige Minuten nach dem offiziellen Beginn der ersten Emmentaler Spielnacht am 25. Januar 2019.

Eine halbe Stunde später waren in der Ludothek Langnau fast alle Tische besetzt und die Besucher in ihr Spiel vertieft. Die Spielnacht war der erste von vielen Jubiläumsanlässen, die die Ludothek zum 40-Jahr-Jubiläum organisiert hat. In diesem besonderen Jahr wollte man auf sich aufmerksam machen, meinte die Präsidentin des Vereins Ludothek Langnau, Gaby Kaufmann. «Es gab schon immer Spieleabende bei uns, aber für das Jubiläum haben wir ein noch umfangreicheres Programm aufgestellt. Damit wollten wir der Gemeinde und unseren Kunden etwas zu-

40 Jahre Ludothek Langnau i.E.

1979 wurde die Ludothek von fünf Langnauerinnen gegründet, die damals zuerst eigene Spielsachen von zu Hause zur Ausleihe freigaben. Sie wollten allen gesellschaftlichen Schichten der Gemeinde den Zugang zu Spiel und Spass bieten. Damals gab es in der ganzen Schweiz erst 27 solche Einrichtungen — heute sind es etwa 350. Tolles Engagement! (ar)

rückgeben und uns für die Unterstützung bedanken». Dank dem Erfolg vom letzten Jahr wird 2020 (siehe unten) wieder eine Spielnacht in Langnau organisiert. • (ur)





«Erst das Spielen macht aus der Pfote (Lesen, Schreiben, Rechnen, Digitales) eine Hand!»

Hier kommt der Lehrplan 26!

- ✓ für fünf Generationen
- ✓ für alle 26 Kantone
- ✓ mehrsprachig

«Der Lehrplan 26 gibt Dir die geforderten Kompetenzen und fördert alle exekutiven Funktionen».

- «1012 Spiele», H. Fluri,
 240 S., 400 Fotos und Zeichnungen
 Fr. 25.—
 (siehe auch www.schule-weiach.ch)
- 2. « HelvetiABC» Kartenspiel für Erfinder von 5-99 Jahren Sprachen: d/f/i/e Fr. 22.—
- « Jass Starter-Set» ,
 Ausrüstung komplett
 50 Seiten Spielanleitungen (d/f)
 Fr. 37.80
- 4. « Das Original-Spielbuffet»





TwingyThingy (SteelBubble)	10.—
do. mit String	18 . —
HippieStick	6 . —
Drahtspirale	10.—
Schnäpperchen	7.—
Hui- Maschine	9.—
Jakobsleiter	12.—
Melodieröhre	7.—
Peng	4.—
Chatterring (Messing)	30 . —
Peitschenkreisel	10.—

Kleinmengenzuschlag 8.— (unter 40.—) Preise in CHF inkl. 7.7% MwSt zuzügl. Versandkosten

Bezugsquelle:

Akademie für Spiel und Kommunikation 3855 Brienz am See



Tel.: +41 (0)33 951 35 45
Mail: info@spielakademie.ch
Web: www.spielakademie.ch

Die Euphorie hält an Messebesuch der Spiel 19 in Essen

Text: ANDREA RIESEN

ach dem ersten wundervollen Messebesuch im letzten Jahr, war uns klar, dass auch im 2019 ein Besuch der Publikumsmesse «Spiel 19» in Essen stattfinden muss. Die Vorfreude auf die Reise nach Essen war ungemein grösser, da wir jetzt wussten, was uns erwarten würde!

Trotz Alltagsroutine und Auslastung blieb uns (Priska Flury und Andrea Riesen) Zeit, die Empfehlungen auf Youtoube zu sehen und Tipps von spielbegeisterten Bekannten mitzunehmen. Priska Flury wurde sogar als Spielscout vom Verlag Carletto angefragt, welche Ehre. Das erworbene Messewissen aus dem letzten Jahr konnten wir 100% nutzen. Die hübsche Unterkunft, die gute Stammbeiz, die richtigen U-Bahnverbindungen, die am wenigsten frequentierte WC Anlage, die Halle mit den bekanntesten Ständen... gut geplant und reibungslos im Ablauf. Anstelle eines ausführlichen Berichts lassen wir dieses Jahr die Bilder sprechen!

Wir werden auch nächstes Jahr wieder gehen. Und allen Brettspiele Fans empfehlen wir, sich diese Tage auch möglich zu machen.



An vielen Ständen haben sich auch die Spielautoren präsentiert. Priska Flury mit dem Autor des Spiels «Detektiv Club», Oleksandr Nevskiy.

«Wir hören nicht auf zu spielen, weil wir alt werden. Wir werden alt, weil wir aufhören zu spielen.» (George Bernard Shaw)





Beeindruckend wie letztes Jahr die gewaltige Besucherzahl.

Spielmesse Essen 20 22. – 25. Oktober 2020



Fröhlich wie ein Honigkuchenpferd.



Diszipliniert sind wir jeden Tag pünktlich vor 10:00 Uhr vor den Eingangstoren anwesend gewesen und haben geduldig auf den Einlass gewartet. Jeden Morgen, wenn die Tore hochgezogen wurden, ging ein freudiger Jubel durch die Massen.



Täglich haben wir Spiele getestet und uns freie Plätze an Spieltischen erkämpft.

Itchy Feet

s gibt in Essen unglaublich viel zu entdecken!
Prall gefüllt in Kopf, Herz und Hand, respektive
Koffer reisten wir nach Hause. Im Nachhinein zu
formulieren «was ist der grösste Spiele Schatz der gefunden wurde?» ist schier unmöglich. Ich wage es trotzdem... Das Spiel Itchy Feet (heisst wörtlich «juckende
Füsse», gemeint ist jedoch sinnbildlich «Wanderlust»
oder «Fernweh») hat mich sehr angesprochen. Besonders das Design der Karten finde ich unheimlich witzig.
Ich habe das Spiel schon mehrfach gespielt und muss

weiterhin herausfinden, ob der Spielreiz des Spiels dem überaus gelungenen Gestaltungsstil mithalten kann. Ein Blick auf die Homepage lohnt sich. • (ar)





Kolumne



Patrick Jerg
Primarlehrer
Blogger
Vater
Kolumnist

Messealltag

Spielerisch bin ich ziemlich breit aufgestellt, doch eine Erfahrung fehlte mir bisher: Mein Messe-Einstand als Erklärer vor Ort. Der Schweizer Verlag carta.media bot mir die Chance, diese Scharte auszuwetzen. An der

grössten Schweizer Messe, der OLMA. konnte ich das neueste Produkt. ein Kartenspiel, stellen und mit dem Publikum spielen. Natürlich war ich sehr gespannt, wie ein spielerischer Input an einer landwirtschaftlich ausgerichteten Messe ankommt. In erster Linie pilgern die Leute wegen eher bodenständigen Dingen die OLMA: Bauliche

Massnahmen,

neuesten Entwicklungen im Bereich der Stabmixer, das Must-Have im Grillbereich oder die Jagd nach den Messerabatten. Da steht ein Messestand mit Puzzles und Spielen ein wenig quer

die

in der Land(wirt)schaft. Ich sollte mich täuschen. In erster Linie ziehen bei Besuchern augenfällige, bunte Produkte. Da bieten sich die Puzzles und die orange Verlagsfarbe an. Gleich an zweiter Stelle: Ein Wettbewerb! Sollten Sie Sich je überlegen an einer Messe einen Stand zu betreiben, führen Sie einen einfachen Wettbewerb durch. Wie viele Würfel liegen im Glas? Ich konnte gar nicht mitzählen, wie viele Personen im Zeitalter des Datenschutzes unüberlegt ihre persönlichsten Informationen in die Wettbewerbsbox fallen liessen - freiwillig! Und das Kartenspiel? Eher überrascht liessen sich die Besucher auf ein Spiel ein. Ein Spiel an einer Messe kam den meisten doch eher unterwartet. Die Aussagen waren für mich wiederum spannend. «Wenn Sie mir das Spiel erklären, mache ich mit». «Ist es auch nicht zu kompliziert?» «Das ist wie Jassen? Dann ist es bestimmt gut.» «Das ist ab 10 Jahren? Dann ist das ja gar kein Kinderspiel.» Nach einer Probepartie herrschte meist Begeisterung. Und auch Überraschung, was heutzutage alles in einem Spiel stecken kann.

Viele lassen sich gern auf ein Spielchen ein, wenn man sie behutsam heranführt.

Der Messealltag selber ist natürlich hart.

9 Stunden vergehen spielend, mit sich wiederholenden Szenarien. Und dann wäre da noch der Kaffee des Maschinenanbieters, ein Risotto und eine Kürbissuppe von Frischebehälter-

Metzgerei. Unter Ausstellern hilft man sich gegenseitig aus, um die Zeit zu überbrücken. Solche Annehmlichkeiten sind willkommen. Muss ich noch erwähnen, dass ich nächstes Jahr gerne wieder dabei bin?

stand ein Fleisch-

brötchen von der

«Viele lassen sich gern auf ein Spielchen ein, wenn man sie behutsam heranführt.»

Leitartikel Schwerpunkt: «Von der Spielkiste zum Spielbuffet»

eim Bestreben Euch immer wieder Spannendes, Interessantes, Wissenswertes, aber auch Unterhaltendens zu präsentieren, versuchen wir von der Redaktion des Spielinfo Schwerpunktthemen auszuwählen, die eben diesen Kriterien entsprechen.

Und noch weitere Elemente gehören dazu: Vielfältigkeit, Themenbreite – nämlich das Spiel in all seinen Facetten - und, vor allem beim

Schwerpunkt, auch die unseren Möglichkeiten entsprechende Tiefe. Die Vielfältigkeit ist eine Herausforderung. Wir berichteten in den letzten Jahren über die Wirkung des Spiels (z.B. Lebenskompetenz durchs Spiel), die Schönheit (SpielArt),

über ein einzelnes Spiel in all seinen Facetten (z.B. Jassen) oder aber auch über Anwendungsbereiche (z.B. Spielen im Alter oder Spiel als Therapie) oder gar das Spiel mit Elementen (z.B. Wasserspiele).

Was ist eine Spielkiste?

Als wir uns an die Arbeit machten, stellen wir uns auch die Fragen: «Wissen unsere Leserinnen und Leser eigentlich, was eine Spielkiste ist?» oder «Wissen sie alle was darin ist? Und weshalb?». Wir kamen zum Schluss: bevor wir berichten, wohin die Spielkisten gereist sind, sollten wir darüber informieren, was der Inhalt einer solchen Spielkiste sein kann und was für Gedankengut dahintersteckt.

So entstand ein ganz neues Schwerpunktthema. Wir berichten ganz zum Schluss auch über die Spielkisten auf Reisen, aber vor allem über das «Spielbuffet», das entstehen kann, wenn die Spielkiste ausgepackt wird. Eine überlegte und nicht zufällige Auslegeordnung von sorgfältig ausgesuchten Spielen - präsentiert auf einem sprichwörtlichen «Buffet». Wir erzählen über

die Geschichte dieser Spiele, über Varianten, Einsatzmöglichkeiten und auch teilweise über ihre tiefere Bedeutung und Wirkung.

Was hat das Spielbuffet mit der Spielkiste zu tun?

Spielzeug ist Wirkzeug

(Hans Fluri)

So wird zu Beginn des Themas auch darüber berichtet wie das Spielbuffet entstand. Heisst auch:

welche Grundgedan-

dahinterstehen. Der «Erfinder» und «Vater» des Spielbuffets, nämlich Hans Fluri (Spielakademie ASK Brienz) ist auch der Hüter des «Angebotes» auf dem Buffet. Er war es auch, der sich von Beginn

weg dafür einsetzte, dass das Spielzeug verpackt in die Spielkiste auf Reisen geht und damit auch Menschen davon profitieren können, die nicht die Mittel haben, sich die Spielgeräte zu beschaffen. Und dass sichergestellt ist, dass diese in die richtigen Hände kommen, adäquat erklärt und klug eingesetzt würden. Hans Fluri hat uns aktiv bei der Erarbeitung dieses Schwerpunktthemas unterstützt und uns sein Wissen zur Verfügung gestellt. Auch durften wir auf die tatkräftige Unterstützung von Rahel Pfister (siehe Seite 45) zählen, die einen wichtigen Beitrag zur Erarbeitung des Schwerpunktthemas leistete. Rahel ist beim Entstehen dieses Schwerpunkts Absolventin des Spielpädagogischen Intensivseminars SPS 33

Also: gehen wir auf eine kleine Reise, nicht nur in ferne Länder, sondern auch in die faszinierende Welt von Spielutensilien, hinter denen viel mehr steckt als nur sogenanntes Spielzeug. Wirkzeug eben.

Viel Spass bei der Lektüre

Louis Blattmann Co-Redaktor Spielinfo

Wie das «Buffet der Spielzeuge» und ihre Kiste entstand



Foto: Felix Gerher

Text: HANS FLURI

as «Spielbuffet» ist unspektakulär und über Jahrzehnte hinweg gewachsen. Ich erinnere mich noch, wie ich mit über 30 Jahren das erste Mal ein Bilboquet in der Hand hielt und staunte, dass es einem Spieler möglich war, die Kugel wie von Zauberhand auf dem Griff zu platzieren.

Die Geburt – der Anfang

Zu diesem Zeitpunkt hatte ich noch nie einen Peitschenkreisel gestartet, noch war ich je auf Stelzen gelaufen. Die ersten Diaboloversuche in der damaligen Zukunftswerkstatt namens Boutique 2000 startete ich über Wochen hoffnungsvoll hoffnungslos, indem ich es auf der Schnur hin- und her rollte. Anlässlich einer Messe in Bern erlebte ich, dass es wirklich möglich war, das Ding klug zu beschleunigen, hochzuwerfen und wieder aufzufangen. Später fuhr ich über den Jura nach Basel, als ich von einem Jugendlichen erfuhr, der zwei weitere Varianten beherrschte. Als beauftragter Spielleiter des ersten Gurtenfestivals kreuzte ich vor einigen Tausend Besuchern in einem bestickten Overall mit einem Erdball, vielen Riesenballons, sensationellen 18 kleinen Diabolos und vielen New Games auf. Das spätere Spielbuffet steckte damals noch tief in den Kinderschuhen. Dem ersten Jonglierteller begegnete ich an einem Kurs des Eidg. Landesverbandes für Sport an einem Spielleiterkurs in Greifensee. Es gab an diesem Wochenende für etwa 40 Leute einen einzigen dieser Kunststoffteller, und ich hatte das Glück, mich mit ihm noch kurz vor Abschluss der Veranstaltung und mit mässigem Erfolg zu versuchen.

Aber er – oder «es» – hatte mich gepackt. Es waren jeweils prägende Erlebnisse, an die ich mich noch erinnere, als ob es gestern gewesen wäre.

Das Spielbuffet entwickelte sich mit der Zeit

Wie im Märchen «Sieben kommen durch die ganze Welt» oder in den Filmen «Die sieben Samurai» oder «Die glorreichen Sieben» formierten sich die Sachen mit der Zeit zu einem Buffet. Ein Gerät nach dem anderen fügte sich mit der Zeit in eine Reihe. In hunderten von Anlässen bewährten sie sich und wurden zum festen Teil des Angebotes.

Erst mit der Zeit realisierte ich, welche Qualitäten und Gemeinsamkeiten sich da zusammenfanden (siehe Box).

«Spiel-zeug» wird zum «Wirk-zeug»

«Spiel-zeug», das sind nicht bloss passive Dinge, mit denen ich als «Aktivi-täter» und Forscher etwas anstelle und deren Wesen ich entdecken kann. Zur Qualität dieser «Gegen-Stände» gehört vielmehr, dass ich mich ihnen im Spiel quasi ungeschützt aussetze und dass sie die Gelegenheit benützen, ihrerseits «tat-sächlich» in mir etwas zu bewegen, zu «er-zeugen» und mich dadurch zu verändern. Nicht nur wir spielen also mit ihnen, sondern sie bewirken andererseits genauso etwas in uns. Das «Spiel-zeug» ist auch «Wirk-zeug».

Ein Diabolo zum Beispiel kann zur meditativen Metapher werden für meine Begegnung und Auseinandersetzung mit einem Partner, einer Gruppe oder einem Projekt. Das Spielen mit einem Spielbuffetgerät wird zum Symbol für meine Begegnung mit der Welt. Aber auch zur realen Chance, aus einer kurzen Aktivität etwas allgemein Gültiges für mein Leben überhaupt abzulesen, zu entdecken. Warum sollte denn das Spiel mit einem so bewährten Spielzeug im Wesen anders sein, als die Auseinandersetzung mit der alltäglichen Welt, wenn doch die gleichen Naturgesetze wirken und ich derselbe Mensch bin, wie wenn ich nicht spiele?! Dabei sind sowohl Phantasie als auch Realitätskontrolle angesagt, damit sich nicht unvermittelt Nostalgie mit Naivität paart.

Die Spielgeräte im Buch 1012 Spiele und Ubungsformen in der Freizeit

Als ich die Gelegenheit bekam, das erstmals 1984 erschienene Buch «1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit» zu schreiben, war für mich klar, dass beispielsweise einzelne Diabolovarianten Namen bekommen mussten. Dies geschah aus Achtung und Respekt vor dem Gerät, aber noch mehr vor den unbekannten Menschen, die es über Jahrhunderte hinweg erfunden und weiterentwickelt hatten (schliesslich gibt es im Eiskunstlauf auch einen doppelten

Besondere Qualitäten und Gemeinsamkeiten der Spielgeräte

Die nachfolgenden Ausführungen erklären, welche Voraussetzungen ein Spielgerät erfüllen sollte, damit es seinen Platz auf dem Spielbuffet verdient. Die Vielzahl der Merkmale allein macht auch verständlich, weshalb alle Spielaeräte nicht zufällig ausgesucht wurden.

- Im Gegensatz zu vielen neueren Spielerfindungen sind sie von einfacher Art.
- Sie stammen aus allen Teilen der Welt, aus unterschiedlichsten Kulturen. Sie haben sich dort zum arossen Teil über Jahrzehnte oder Jahrhunderte hinweg bewährt. Das ist gleichzeitig ein untrüglicher Beweis für ihre wahre Attraktivität.
- Sie verlangen vom Spieler, wirklich bei der Sache zu sein.
- Sie ermöglichen coole Ersterfolge.
- Sie aarantieren das Staunen über sich selbst.
- Bei zahlreichen ist der Schwierigkeitsgrad nach oben weit offen.
- Sie haben einen hohen Aufforderungscharakter und reizen zur Wiederholung.
- Sie funktionieren analoa.
- Sie lassen Naturgesetze (Schwerkraft, Rotation, Magnetismus) unmittelbar und zuverlässig erleben.
- Einzelne (Schnäpperli, Hui- Maschine, Neverend, HippyStick) beraen ein Geheimnis, das es selbst zu entdecken gilt (weil es die Spielpädagogin mir nie verraten wird).
- Sie wirken auf die Spielenden mit einer eigenen Autorität.
- Sie sind im Spiel auffällig oft von unten nach oben orientiert (Teller, Diabolo, Devil stick, Bilboquet, Peng). Also wahre Antidepressiva! Denn wer mit ihnen spielt, der richtet sich in jeder Hinsicht auf. Dieses Phänomen erklärt übrigens auch, warum weder Fussbälle noch Frisbees im Spielbuffet Platz aefunden haben. (Text: Hans Fluri)

Rittberger oder am Reck eine Staldergrätsche). Welche Bedeutung ein Bilboquet früher hatte, zeigt sich an den vielfältigen Formen und Formaten, die sich auf allen Erdteilen finden lassen und an der Tatsache, dass vor Jahrzehnten etwa in Frankreich Gäste ins «Bilboquet» gingen, um diesem Spiel zu frönen, wie sich heute noch andere im «Billard» oder im «Bowling» treffen. Seine Wichtigkeit bezeugte ich dem Bilboquet, indem ich 1990 am ersten Europäischen Kongress zum Thema «Burnout und Stress» in Deutschland das Bilboquet-Prinzip erklärte, also die Idee, zur Zielerreichung auf sämtliche Parasitenbewegungen zu verzichten.

Vielfältige Anwendungsbereiche

Die einzelnen Spielzeuge im Buffet angeordnet bieten den Spielenden eine Auswahl und fordern gleichzeitig eine Entscheidung (Objekt, Grösse, Material, Farbe). Er muss wählen und erlebt sich dabei als entscheidungsfähig. Das tut unbewusst seinem Selbstvertrauen gut und stärkt seine Selbstsicherheit. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich der Einsatz des Spielbuffets nicht allein als Warm-up mit Klein- und Grossgruppen lohnt, sondern genau so erfolgreich ist im Therapiebereich mit Menschen jeder Altersstufe sowie im Coaching in Wirtschaft und Sport.

1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit (10. Auflage)

Mit praktischen Beispielen zum Spielen mit den Spielbuffetgeräten



Longseller seit 1984, Hofmann Verlag. 240 Seiten. über 400 Fotos und Zeichnungen, 200 Zielbegriffe, mit Spielideen für 5 Gene-

rationen. Spiele für Familie, Freizeit, kleine und grosse Events, Projektwochen, Ferienlager und Freizeit, Coaching und Therapie, Erhältlich im Buch-/Fachhandel.

Die versierte Begleitung ist wichtig

Je nach dem Einsatzfeld, der Zielgruppe, dem Ziel des Engagements können Spielkisten (Koffer, Box) einen Ausschnitt aus dem ganzen Buffetangebot enthalten. Sie werden wie ein Orchester sozusagen ad personam oder situativ für einen bestimmten Anlass zusammengestellt. Ihre Wirkung tritt nicht automatisch ein, sondern blüht erst mit einer versierten Begleitung richtig auf. Das macht ihren Einsatz anspruchsvoll und herausfordernd zugleich.

Hans Fluri



Hans Fluri ist Vater von vier Kindern und zweifach begeisterter Grossvater. Er ist der Gründer der Zukunftswerkstatt Boutique 3000 und Autor diverser Radiosendereihen (Zürcher Radio- und Fernsehpreis).Hans Fluri ist seit 1984 im Seeho-

tel STERNEN Brienz. Er war an dieser Adresse der Mitbegründer der Spielakademie und ist verantwortlich für die kontinuierliche Weiterentwicklung des Hauses zu einem Konzepthotel mit Stammtischkultur, Gästezimmern, Spielpädagogischem Intensivseminar, Präsenzbibliothek,

Spielbuffet-Ausleihe, Buchhandlung und Kleintheater (2020/21). Hans Fluri ist aktiv tätig als Uni-Dozent sowie bei verschiedenen Fachhochschulen und der Schweizer Studienstiftung (nationale Excellenzförderung an allen universitären Hochschulen).

Er ist Buch- und Spieleautor (Spielen, Spielgruppen, Jassen, Globi, u. a.) und Mitbegründer und Fan des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) sowie aktiv als Spielleiter und Coach in der Schweiz und Europa. Er erhielt die Schweizer Auszeichnung «Stiller Held 2012» für 20 Jahre Spielgruppen – Pionierarbeit und zeichnet verantwortlich für den Start von 5-Generationen-Projekten.

Seine Philosophie: «Locker sein, aber nicht lockerlassen - und gib dem Zufall eine Chance.»

Kleines Spielbuffet ABC - zum Einstieg alles auf einen Blick

as Spielbuffet ist im Prinzip eine Präsentationsfläche für eine Auswahl von Spielgeräten. Das Spielbuffet kann in verschiedensten Spielsituationen eingesetzt werden. Im Artikel «Wie das Spielbuffet entstand» hat uns der Autor Hans Fluri bereits über wesentliche Merkmale aufaeklärt. Weitere Punkte, die es zu wissen bzw. zu beachten gilt erläutern wir in diesem Artikel und den kommenden Seiten.

Spielgeräte-Gruppen

Im Grossen und Ganzen kann ein komplettes Spielbuffet in 5 Gruppen/Zonen unterteilt werden. Die Reihenfolge und Gruppierung ist nicht zufällig, heisst bewusst so vorgeschlagen (siehe Schema nachfolgende Doppelseite).

Aufbau, Reihenfolge, Grösse Buffet und Anzahl der Spielgeräte

Der Aufbau erfolgt also in der Regel immer in der angedachten Reihenfolge bzw. der Spielgeräte-Gruppen. Natürlich kann die Reihenfolge je nach Spielort, Spielziel oder Spielgruppe variieren. Die Grösse des Spielbuffets, bzw. die Anzahl der darauf platzierten Spielgeräte hängt von 2 Faktoren ab, nämlich die Anzahl Spieler und der Anzahl der verschiedenen Spielgeräte, die eingesetzt werden. Es kann durchaus seine Gründe haben, dass nur ausgesuchte Spielgeräte und nicht das ganze Sortiment auf dem Buffet steht. Es empfiehlt sich, genügend Tischfläche mit einer Tiefe von 80 cm einzusetzen.

Empfehlung: Nutzung von Querverweisen

Der Verweis mit Nummern bei «1012 Spiele» bezieht sich auf das Buch von Hans Fluri «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit». Bei einigen Spielgeräten schlagen wir verschiedene ausgesuchte Links bzw. QR-Codes vor. Die Links sind für Online-Leser gedacht, die OR Codes für Leser der «Hardcopy», die diese Links mit Smartphone oder Tablet abrufen möchten. Die Links/QR Codes führen in der Regel zu sogenannten «Tutorials», heisst Anwendungsbeschriebe oder animierten Bildern zum jeweiligen Spielgerät.

Netzwerk Spielbuffet: Experten gesucht?

Der SDSK (Dachverband für Spiel und Kommunikation) beherbergt unter seinem Dach eine grosse Zahl von ausgebildeten Spielpädagogen, die gerne bereit sind, ihr profundes Wissen an Interessenten des Spielbuffets weiter zu geben. Kontaktieren Sie uns.

Kontakt (Mail): info@sdsk.ch

Besondere Merkmale der Spielgeräte

Jedes Spielgerät verfügt über besondere Merkmale, Anwendungseigenschaften und vor allemseine besonderen Wirkungsmerkmale. Je nach Spielsituation, pädagogischen Zielen sowie auch Zielpublikum (z.B. Kinder, Erwachsenenbildung, Coaching etc.) können einzelne Spielgeräte bewusst auch einzeln eingesetzt werden.

Spiele, die nicht aufs Spielbuffet gehören

Die folgenden Spielgeräte werden für das Spielbuffet bewusst weggelassen, nämlich: Bälle aller Art, Frisbees, 3-Elemente Spiele (Bälle, Ringe, Keulen) Fallschirm, Tücher usw. Diese Spiele haben eine eigene Dynamik und sollten einem anderen Kontext gespielt werden.

Spielmaterial Pflege

Es ist darauf zu achten, dass alle eingesetzten Spielgeräte in tadellosem Zustand sind, heisst funktionstüchtig und sauber.

Persönliche Betreuung Spielbuffet

Es empfiehlt sich, das Spielbuffet von einer verantwortlichen und kompetenten Person betreuen zu lassen. Diese Person sollte im Idealfall alle Spielgeräte kennen und erklären können.

Musik

Viele Spiele spielen sich noch besser mit der richtigen Musik. Dafür eignet sich zum Beispiel Zirkusmusik (empfehlenswert: Orchester Reto Palorari) oder andere einschlägige, animierende, fröhliche und rhythmische Musik, die man für stimmig hält. (lb)



Spielbuff

Die Anordnung der Spielgeräte auf dem Spielbuffet ist nicht zufällig. Das S

Gruppe 1 Einstieg

Jonglierteller (1), Diabolo (2), Devil Stick (3a), Flower Stick (3b), Bilboquet (4a), Kendama (4b), Fangbrettchen (4c) Gruppe 2
Bewegung / Rotation

Jo-Jo (5), Nei-Nei/Sturmscheibe (6), Kreisel (7a), Wendekreisel (7b), Schnurkreisel (7c) Grup Kleiner Aufwand

Kaleidoskop (8a Zauberrrad (9), Reg Swingy Thingy (11



schema zeigt die Spielgeräte-Gruppen und deren empfohlene Reihenfolge.

pe 3 , grosse Wirkung), Oktaskop (8b), enbogenspirale (10),

), Hippie Stick (12)

Drahtspirale (13), Schnäpperchen (14), HUI-Maschine (15), Jakobsleiter (16)

Gruppe 4 **Tricky Tools**

Gruppe 5 Wildes Spielzeug

Melodieröhre (17), Peng (18), Chatterring (19), Peitschenkreisel (20)

Jongliertelle

Spielgerätegruppe: Gruppe 1; Einstieg (für Ein-

> stiegsaktivität einer Spielaktivität in Gruppen)

Platzierung Buffet: Im ersten (vordersten)

Bereich, mit. Diabolo, De-

vil Stick und Bilboquet

1012 Spiele Nr. 726 - 730 Querverweise:

Links untenstehend (OR)

Wirkungsmerkmale: Lockerheit, Koordination, Ausdauer, Geschicklichkeit. Ein Jonglierteller schliesslich versichert uns, dass wir eine labile Situation stabilisieren können, indem wir der Sache angemessenen Schwung verleihen und uns abschliessend darauf verlassen, dass sie sich von selber zentriert



Foto: gehirn-vital-shop.de

Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Wir halten den Stab mit dem oben hängenden Teller mit gestrecktem Zeigefinger am unteren Ende fest. Wir strecken den Arm weit nach oben. Jetzt lassen wir den Stab im Teller auswärts immer schneller drehen, bis der Teller rasch wirbelt. Wichtig ist, dass die Drehung aus dem Handgelenk erfolgt und nicht mit dem Unterarm.

Dann stoppen wir die Drehbewegung und der Teller zentriert sich von selbst auf der Spitze. Varianten des Spiels: Teller an andere Spieler übergeben, z.B. im Wettbewerb: die Gruppe gewinnt, die am meisten Übergaben bei rotierendem Teller schafft

Geschichte



Der Jonglierteller oder auch chinesischer Teller genannt, stammt wie der Name schon sagt aus China. Früher handelte es sich dabei um Porzellanteller, die auf langen Bambusstöcken zur Rotation gebracht wurden. Schon seit vielen Jahrhunderten werden unter anderen auch in Zirkussen und anderen Shows faszinierende Darbietungen mit Teller Jonglage praktiziert (siehe Beispiel Zirkus Monti untenstehend). • (lb)

Weitere Informationen / Links

Einführung in die **Teller Jonglage** mit allen Details und kleinem Film



Circus Monti «pupp! Show». Tanzende Teller mit poetisch-lusti ger Jonglage



Tellerjonglage: Anleitung und didaktischer Einsatz im Seminar





Spielgerätegruppe: Gruppe 1; Einstieg (für Ein-

stiegsaktivität einer

Spielaktivität in Gruppen)

Platzieruna Buffet: Im ersten (vordersten) Be-

> reich, mit Jonglierteller, Bilboquet und Devil Stick

1012 Spiele Nr. 451-475, Querverweise:

Links untenstehend (OR)

Wirkungsmerkmale: Koordination, Beidhändig-

keit, Aufmerksamkeit, Reaktion, Kraftdosierung, Rhythmus, Konzentration.



Foto: kita.de

Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Die Anwendung ist am einfachsten beim Zuschauen in der Praxis zu erfahren. Die untenstehende Einführungsfilme (Links mit QR-Codes) veranschaulichen hervorragend den Gebrauch des Diabolos. Es gibt eine unendliche Trickviel-

Geschichte

Das Diabolo ist eine der ältesten bekannten Jonglierrequisiten. Überlieferungen erzählen über Diabolo-Spieler in der Shang-Dynastie (1766 v. Chr). Funde aus der Steinzeit lassen vermuten, dass sogar in der Vorzeit ein Spiel dieser Art bekannt war (aus Knochen oder Holz, Stöcke aus Holz, Schnur aus Pflanzenfasern, Sehnen). Es wurde um 1794 vom englischen Botschafter in China, Lord George Macartney, nach Europa eingeführt. In Frankreich war das Spiel besonders in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts sehr beliebt und hiess seit 1812 «le Diable» In

China heisst es u.a. Kouen-Gen (bedeutet «den Bambus pfeifen lassen»: Diabolo wie Stöcke wurden aus Bambus gefertigt). Während der Rotation in der Luft surrten die Diabolo-Doppelkegel oder -Doppelscheiben aus Bambus dank Drehzahl und Löchern am Aussenrand. In Asien wird das Erzeugen des Surrens als erstes Lernziel angestrebt, bevor man sich die eigentlichen Spielkunstgriffe aneignet. Anfang des 20. Jahrhunderts schufen der Franzose Verleger Gustave Philippart und der Brite Charles Burgess Fry das Wort «Diabolo». ● (b)



evil Stick

Spielgerätegruppe: Gruppe 1; Einstieg (für Ein-

stiegsaktivität einer Spielak-

tivität in Gruppen)

Platzierung Buffet: Im ersten (vordersten)

Bereich, mit Jonglierteller,

Diabolo und Bilboquet

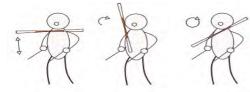
Querverweis: 1012 Spiele Nr. 476 – 480

Wirkungsmerkmale: Aufmerksamkeit, Reaktion, Kraftdosierung, Lockerheit,

Konzentration, Ausdauer



Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten



Der Devil Stick liegt quer auf den Handstäben. Jetzt lässt er sich so hochwerfen, dass er vor uns eine halbe Drehung macht. Dann fangen wir ihn wieder ab. Der Devil Stick ist ein anspruchsvolles und variantenreiches Spielgerät. Die Alternative zum Devil Stick ist der Flower Stick (siehe Abbildung). Er ist etwas kleiner, leichter, meistens stumpfer als der heute klassische Devil Stick und aussen mit flatternden Püscheln besetzt. Er spielt sich grundsätzlich etwas langsamer als ein dynamischerer Devil Stick. Manche würden sagen, Flower Sticks seien leichter zu spielen und besser für den Einstieg geeignet.

Geschichte

Der ursprüngliche chinesische Name für den Teufelsstab war «hua kun», oder Blumenstab. Der chinesische Teufelsstab war sehr kurz, fast gleich der Länge der Handstäbe. Bei bestimmten Tricks scheint sich der Stock wie eine Blume zu öffnen. Doch ob Unverständnis oder einfache Missachtung, die europäischen Missionare, die den Stab nach Europa brachten, änderten den Namen. Der Teufelsstab wurde ursprünglich dann auch als Diablo bezeichnet. Denn, im Einklang mit den religiösen Überzeugungen der damaligen Zeit, wurde angenommen, dass jeder, der einen Stock in einer solchen Weise manipulieren könnte, seine Seele an den Teufel verkauft haben

muss, um eine solche Fähigkeit zu erlangen. Die Chinesen spielen das Spiel mit einer gewissen Ersthaftigkeit. Es wird Kindern in jungen Jahren schon beigebracht und ist auf einem chinesischen Spielplatz genau so verbreitet wie andere populäre Spiele. (lb)

Weitere Informationen / Links

Einführung in das Spielgerät Devil Stick mit detaillierter Schritt-für-**Schritt Anleitung**



Einführungsfilm mit Grundübunaen für das Spiel mit dem Devil Stick (Youtube)



Meisterhafte Performance mit dem Devil Stick - sehenswert! (Youtube)



Bilboquet - Kendama

Spielgerätegruppe: Gruppe 1; Einstieg (für Ein-

stiegsaktivität einer

Spielaktivität in Gruppen)

Platzierung Buffet: Im ersten (vordersten)

> Bereich, mit Jonglierteller, Diabolo und Devil Stick

Querverweis: 1012 Spiele Nr. 426 – 435

Wirkungsmerkmale: Um das Bilboquet zu spielen brauchst du sehr viel Geduld, Ausdauer und Konzentration. Grosse Bewegungen sind gar nicht nötig. Spiele unter dem Motto «weniger ist mehr». Landet die Kugel endlich auf der Spitze, so bist du im ersten Moment erstaunt, bis dann



der Stolz kommt. Natürlich hat genau in diesem Moment niemand geschaut. Mit dem Bilboquet und Kendama bringe ich etwas auf den Punkt.

Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Der Spieler hält den Griff des Bilboquets mit gebeugtem Arm in der Hand. Durch eine rasche, aber kontrollierten Bewegung zupft er die ruhig hängende Kugel senkrecht hoch und lässt sie entweder mit dem Loch auf die hingehaltene Spindel, oder auf den flachen Teil des Griffes fallen. Bei den Varianten Kendama und dem «Fangbrettchen» variiert die Technik/Aufgabenstellung, doch das Prinzip bleibt sich gleich: «ich bringe es auf den Punkt».



Geschichte

Der Name des Spielgeräts setzt sich aus den französischen Wörtern «bille» (= Kugel) und boquet (= kleiner Ziegenbock) zum Wort Bilboquet (die Kugel wird «aufs Horn» genommen) zusammen. Früher wurde es «das edle Spiel Bilboquet» genannt, da viele Könige und Höflinge, wie beispielsweise im 16. Jahrhundert Heinrich III, das Spiel als Zeitvertreib nutzten. Bei den Inuits / Eskimos in Kanada wurde das Bilboquet auch Ajagag genannt. Es bestand oft aus Walrosszähnen und Tiersehnen. In ihrer Kultur hatte das Bilboquet sogar magische Fähigkeiten. So wurde es oft am Ende des Winters gespielt, um die Rückkehr der Sonne zu beschleunigen. • (lb)



Die Bilboquet-Spieler, Louis Monzies 1880

Weitere Informationen / Links

Bilboquet pour les nuls - Bilboquet für Anfänger mit Augenzwinkern (Youtube)



Faszinierende Kendama Tricks für Fortgeschrittene (Youtube)



Unglaubliche Performance mit Humor und **Bilboquet** (Youtube)





Spielgerätegruppe: Gruppe 2; Bewegung / Rota-

tion - die kleinen bewegli-

chen Spielgeräte

Platzierung Buffet: Im mittleren Bereich, nach

Einsteiger Spielen mit Nei-Nei und Jakobsleiter

Querverweis: 1012 Spiele-Nr. 411

Wirkungsmerkmale: Ein Jo-Jo erinnert Menschen seit Jahrtausenden daran, dass sie es in der eigenen Hand haben, was runterrollt auch wieder hoch zu holen. Durch die ständig gleiche Bewegung und den gleichen Rhythmus hat das Jo-Jo



eine beruhigende (meditative) Wirkung und hilft gegen Stress. Es zieht deine volle Aufmerksamkeit auf sich.

Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Das Spielgerät aus alten Zeiten kann aufgerollt am einfachsten gestartet werden. Eine grössere Herausforderung ist der Start, wenn das Jo-Jo ruhig unten hängt. Jetzt ist mehrmaliges Zupfen



Das Jo-Jo «Nine Dragon» ist revolutionär: es ist das erste Jo-Jo, das anfassbar ist. Es ermöglicht Fingerspins und das Spielen des Horizontal-Stils, Für In-In-Profis.

gefragt, bis das Spielzeug ins Laufen kommt. Je nach Variante können zusätzliche Tricks gespielt werden. Nebst dem einfachen Jo-Jo aus Holz (siehe Abbildung oben) gibt es viele Modelle, die sich für Anfänger und Fortgeschrittene eignen. So gibt es Freilauf-Jo-Jos, Kugellager-Jo-Jos- und unzählige technisch-raffinierte Weiterentwicklungen für Jo-Jo-Profis. Weitere Varianten sind Jo-Jos, die sich wie ein Diabolo spielen oder die man beim Spielen sogar anfassen kann (für bestimmte Tricks).

Geschichte

Die Herkunft des Jo-Jos ist umstritten Es tauchen sowohl in China als auch in Griechenland Bilder aus früheren Zeiten mit Jo-Jo spielenden Menschen darauf auf. Spannend ist die Geschichte aus dem 16. Jahrhundert von der Jagdtechnik der Menschen auf den Philippinischen Inseln. Sie versteckten sich in Bäumen und liessen an Seile gebundene Felsblöcke auf ihre Beute hinabschleudern, um sie anschliessend

wieder hochzuziehen und den Vorgang zu wiederholen. Ob dies allerdings wirklich ein Vorläufer des Jo-Jos ist, ist umstritten. Sicher ist, dass das Jo-Jo heute sehr populär ist – dies ist nicht zuletzt auch der technischen Entwicklung zu verdanken. So gibt es heute Jo-Jos in vielen Variationen und entsprechenden Spieltechniken (Jo-Jo-Beispiel siehe Anwendung oben). • (lb)

Weitere Informationen / Links

Einführung ins Jo-Jo Spiel. Die Grundlagen und Modelle einfach erklärt. (Youtube)



Die Schweizer Website für Jo-Jo Profis. Alles über das Jo-Jo und wie man es spielt.



Jo-Jo Show der besonderen Art. **Eine Performance** auf höchstem Niveau mit Tiefgang



Nei-Nei (Sturmscheibe)

Spielgerätegruppe: Gruppe 2; Bewegung / Rota-

tion – die kleinen bewegli-

chen Spielgeräte

Platzierung Buffet: Im mittleren Bereich, nach Einsteiger Spielen mit Krei-

sel (diverse Varianten)

Querverweis: 1012 Spiele-Nr. 412, 711

Wirkungsmerkmale: Flexibilität, Timing, Span-

nung und Entspannung,

Konzentration



Ein <u>Nei-Nei</u> ist die materialisierte Idee von Spannung und Entspannung

Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Verdrillen Sie die Schnur der Sturmscheibe, bis diese so kurz wird, dass die Griffe fast an der Sturmscheibe anliegen. Ziehen Sie die Griffe auseinander und die Scheibe beginnt zu rotieren. Dabei bekommt sie so viel Schwung, dass sich die Schnur in die andere Richtung verdrillt, wenn Sie diese im richtigen Moment wieder entspannen und sie sich so zusammenziehen kann. Wenn

Sie in der Scheibe weitere Löcher angebracht haben, ertönt dabei ein Geräusch, das an ein Sturmgeheul erinnert. Neben der richtigen Technik ist das Gewicht der Scheibe wichtig, denn je mehr Gewicht sich dreht, umso besser läuft die Sturmscheibe. Dabei darf das Gewicht nicht zu gross sein, weil das Anwerfen sonst zu schwierig ist und das Spiel zum Kraftakt wird.

Blitz-Bastelanleitung: Nei-Nei / Sturmscheibe selbst gemacht

Die Herstellung dieses Spielgeräts ist sehr einfach. Hier die Anleitung in wenigen Schritten:

- 1. Schneide Kreise aus Pappe, Kunststoff oder Sperrholz aus, die einen Durchmesser von ca. 10 cm haben. Markiere den Mittelpunkt und ziehe eine Linie durch diesen. Du kannst auch eine CD verwenden.
- 2. Bohre ca. 0,5 bis 1 cm vom Mittelpunkt je ein kleines Loch, durch das Du später die Schnur ziehst. Achte auf die Symmetrie; die Löcher müssen gleich weit vom Mittelpunkt entfernt liegen. Die Schnur soll recht stramm in den Löchern sitzen.

- 3. Bohre im Abstand von 1 cm vom Rand einige Löcher. Auch diese sollen möglichst gleichmässig um den Rand verteilt sein.
 - 4. Ziehe nun eine Schnur von ca. 80 cm durch eines der Löcher (Die Länge der Schnur muss zur Armlänge des Nutzers passen) und einen der Gardinenringe (Haltehölzchen mit je 2 Löchern; siehe Abbildung), das andere Loch in der Scheibe und durch einen zweiten Gardinenring. Verknote die Schnur. Schiebe die Schnur so, dass der Knoten im Gardinenring liegt.
- 5. Bemale die Scheibe nach Deinen Wünschen. (lb)



Spielgerätegruppe: **Gruppe 2:** Bewegung / Rotation –

die kleinen beweglichen Spielge-

Platzierung Buffet: Im mittleren Bereich, nach Einstei-

ger Spielen mit Nei-Nei und Jo-Jo

Querverweise: 1012 Spiele:

- Nr. 436–450 (Kreisel)

- Nr. 446 (Schnurkreisel) - NR. 448 (Wendekreisel)

Wirkungsmerkmale: Fingerspitzengefühl (auch buch-

stäblich...), Reaktion, Koordination. Insbesondere, je nach Spielvariante erweiterte Merkmale wie Teamwork, Resilienz, Ausdauer, Übersicht, Geschicklichkeit.



Kreisel

Bei kurzen Übungen und Intervallen können wir den Kreisel als Mass für die Zeit nehmen. Er ersetzt das Zählen oder die Stoppuhr. Solange der Kreisel läuft, darf die entsprechende Mannschaft laufen, klettern, schwimmen. Während sich der

Kreisel dreht, hält der Suchende im Versteckspiel die Augen noch geschlossen



Schnurkreisel

Beim Schnur-/Abziehkreisel wird in der Regel der Kreisel am Ring festgehalten und die Abzugsschnur schnell abgezogen. Da die Schnur sich am Ende wieder aufdreht, muss man im richtigen Moment, kurz



nach dem Ende, die Schnur loslassen und den Kreisel, wenn das Band sich wieder aufgewickelt hat, absetzen

Informationen / Link

Kreiselparadies: alles über Kreisel



Wendekreisel

Diese kleinen «Biester» haben es in sich, sie verlangen unsere ganze Geschicklichkeit ab. Natürlich macht hier Übung den Meister. Macht viel

Spass und man kann nicht genug davon kriegen, wenn man mal den Dreh raus hat. • (b)



Manchmal kann man die Dinge bewusst verkehrt anpacken, damit sie richtig rauskommen.

Kleiner Aufwand, grosse Wirkung

Spielgerätegruppe: Gruppe 3; Kleiner Aufwand, grosse

Wirkung – kleine Spielgeräte zum Entdecken, Staunen, Beobachten,

Entspannen

Platzierung Buffet: Im mittleren Bereich, vor den Tri-

cky Tools

Querverweise: 1012 Spiele-Nr. siehe einzelne

Spielgeräte (wenn vorhanden)

Wirkungsmerkmale: Diese Spielgeräte fordern auf zum entspannten, freudigen Entdecken von Farbenspiel, Bewegung, Geräuschen, Reflektion. Sie regen die Fantasie an und geben dem Spieler die Möglichkeit mehr zu entdecken als ursprünglich erwartet.

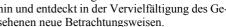


Kaleidoskop / Oktaskop (Nr. 119)



Während Kaleidoskope Materialteile im Gerät selbst in vielfacher Weise widerspiegeln, zeigen Oktaskope und Thaumaskope einen Ausschnitt der Aussenwelt in einer vielfachen Ausgabe. Bekanntes bringt uns so zum Staunen und wir sehen die Welt einmal auf eine andere Art der Vielfalt.

Man schaut ruhig



hin und entdeckt in der Vervielfältigung des Gesehenen neue Betrachtungsweisen.

Zauberrad / Rail Twirler (717)

Das Zauberrad tauchte das erste Mal 1953 in der USA unter dem Namen «Rail Twirler» auf Das Zauberrad lässt sich mit minimalem Einsatz so stark beschleunigen, dass es auch senkrecht hochsteigt. Es macht den Anschein, dass es sich vordergründig physikalischen Grundgesetzen widersetzt, beim genauen Beobachten dann entdeckt man die Gesetzmässigkeiten, die hinter diesem Spielgerät stecken.

Anfangs erscheint das Zauberrad gar nicht so einfach, wie Du zuvor bei jemand anderem beobachtet hast. Mit der Zeit wirst Du merken: weniger ist mehr! Je kleinere Bewegungen Du

machst. desto schneller wird das

Rad. Hast Du einmal den Rhyth-

mus gefunden, spielst Du das Zauberrad locker neben anderen Tätigkeiten.

Ist Dir das Zauberrad zu langweilig, so versuche, Dich an der Challenge: Beschleunige das Zauberrad so schnell, damit es anschliessend ohne Antrieb senkrecht hoch und runter rollt. Wie oft mal schafft es Dein Zauberrad?

Kleines

Oktaskop

Regenbogenspirale / Spirelli (ohne Querverweis)



prasselt. Eine einzelne Person kann mit eine Regen-

Jung und Alt sind von den bunten, drehenden Blumen fasziniert. Vor allem kleine Kinder können sich kaum sattsehen. Nicht nur zum Sehen ist die Regenbogenspirale schön, sondern auch zum Hören. Die Regenbogenspirale macht ein Geräusch wie ein feiner Regen, der auf die Wiese bogenspirale die Aufmerksamkeit vieler anderer auf sich ziehen. Bei diesem Spielgerät geht es auch darum, einfach hinzuschauen, hinzuhören, zu beobachten - ohne Reizüberflutung, sich ganz einfach diesem frohen Spiel der «Blum hinzugeben ohne zu viel nachzudenken.

Steel Bubble / Swingy Thingy / Thoroflux (ohne Querverweis)



Der Swingy Thingy - im angelsächsischen Raum als Toroflux bekannt – sieht nicht nur sehr schön aus, sondern bereitet viel Spass beim Spielen. Er ist zudem sehr klein zusammenlegbar. Wenn er den Schlauch entlangwandert, zeigt er sich als «metalli-

sche Seifenblase». Der Bubble gleitet

über den Arm zur Hand - ich übergebe in meine eigene Hand oder in die Hand meines Mitspielers. Oder er gleitet dem Schlauch entlang, hin zu Hand und Arm oder bis ans Schlauchende und wieder zurück hin und her

Hippie Stick / Swirly Twirly (o. Querverweis)

Der Hippi Stick fasziniert sowohl den Spieler als auch seine Zuschauer. Durch (vermeintlich wichtiges) Blasen verwandelt er sich in einen Lollipop, was Klein und Gross zum Staunen bringt. Der Hippi Stick lässt unserer Fantasie freien Lauf. Die einen sehen beispielsweise eine Blume, die anderen ein Weinglas oder eine Seifenblase. Mit dem Hippi Stick Song, macht das Spielen noch viel mehr Spass. Tricky Tools Schattenspiel: Zu unserem Überraschen stellen



wir fest, dass nicht jeder Schatten schwarz/grau sein muss. • (lb)

Weitere Informationen / Links

Das Zauberrad erklärt mit weitergehenden Tricks im Youtube Film



Sehenswert: Chattering Artisten zeigen, was der «Thoroflux» alles kann.



Die Hippie Stick-Website (e) mit Tutorials und vielen Tricks.



ricky Too

Spielgerätegruppe: **Gruppe 4;** Tricky Tools – die

Spielgeräte mit ganz besonderen Eigenschaften:

«knifflig eben»

Platzierung Buffet: Im mittleren Bereich, nach

Gruppe «Kleiner Aufwand - grosse Wirkung»

Querverweise: 1012 Spiele:

- Nr. 718 (Drahtspirale)

- Nr. 715 (Schnäpperchen)

- Nr. 713 (Jakobsleiter)

- Nr. 712 (HUI-Maschine)



Fotos: Felix Gerber / ASK Brienz

Drahtspirale «Neverend»



Erstes unseres Wissens Auftauchen der Drahtspirale «Neverend» war an der Phänomena 1984 in Zürich. Anschliessend verschwand das «Tricky Tool», bis die Spielakademie in Brienz die Drahtspirale wieder extra fürs Spielbuffet herstellen liess und diese bis heute im Angebot hat. Das «Neverend» erinnert daran, dass in einer Problemsituation «Dranbleiben» genügt und Druck zu machen kontraproduktiv ist. So wird das Spiel mit der Drahtspirale zur Modellsituation, die mich belohnt, wenn ich mit dem gegebenen System anstatt dagegen arbeite.

Das Schnäpperchen und des Rätsels Lösung

Durchhaltevermögen ist gefragt. Die Lösung des Schnäpperchen-Rätsels ist einfach, doch so unerwartet, dass aus der Einfachheit eine Herausforderung wird. Nach der Erkenntnis, der «Erlösung», dem Herausfinden stellt man fest, dass sich die meisten selbst im Weg gestanden haben. Ausprobieren und genaues Hinschauen ist der richtige Weg. Auch ausserhalb der Box denken hilft. Hast Du das Rätsel aber gelöst, gehörst Du

zum Schnäpperchenclub. Du kannst stolz auf dich sein. Wenn Du Mitglied bist im Club, dann darfst Du



die nachfolgende kopfstehende Lösung lesen, ansonsten finde es selbst heraus. Hier macht einem die Anmerkung «Je länger Du hast, desto intelligenter bist Du» doch Hoffnung!

zchnapplerlibewegung erfolgt eben lediglich durch den Druck von Leigehinger und Daumen (siehe Link). eintach erfolgreich so fun als ob! Denn Der Gummi ist nur zum Schein und soll vom «Trick» ablenken: die Pehause «zuruckspicken»: Schlussendlich musst du nicht wissen, wie man es wirklich macht, sondern Forma: Halfe den Stiff zwischen Leigefinger und Daumen und lasse ihn mit einem saften Gerausch ins



Die HUI-Maschine: was sie bewirkt, wie man damit spielt und weshalb sie so heisst

Das Geheimnis wie man die HUI-Maschine bedient

Um dem Geheimnis der HUI-Maschine auf die Schliche zu kommen solltest du es entweder einfach ausprobieren, oder genau hinschauen. In einem Moment kann es funktionieren, im nächsten schon wieder nicht mehr und Du weisst nicht genau warum Dranbleiben ist das Geheimnis

Stelle Dich etwas breitbeinig mit auf beiden Beinen gleichmässig verteiltem Körpergewicht locker auf. Nimm den Propellerstab in die linke Hand. Fasse ihn weit unten, dass möglichst die komplette Reibefläche frei bedienbar ist. Die Spitze mit den Rillen zeigt nach oben. Der Propeller sollte vorne sein, sonst funktioniert es nicht! Den Reibungsstift locker in die rechte Hand nehmen, so dass gut die Hälfte des Stiftes sichtbar aus der Hand schaut. Reibe jetzt locker mit dem Reibungsstift mit langem Strich vor und zurück über die Rillen des Propellerstabes. Achtung jetzt kommt der Trick: Durch lautes wiederholtes Ausrufen des Wortes «HUI» fängt der Propeller sich zu drehen an. Lauter! Den Stift locker halten! Gleichmässig reiben! «HUI-HUI» rufen! Wenn's nicht klappt: dann nochmals versuchen oder diejenigen, die es können genau beobachten. Und wenn Du es herausgefunden hast, beim untenstehenden Link nachschauen, ob Du's richtig gemacht hast.

Die Geschichte der Hui Maschine

Als vor ca. 500 Jahren die Hui-Maschine von Heinrich Ullbrecht von Isenstein (kurz H.U.I.) erfunden wurde blieb der zu erwartende Erfolg leider aus. Nur langsam setzte sich diese für die damalige Zeit wirklich bahnbrechende Erfindung durch. Es wird berichtet, dass es in adligen Kreisen kurzzeitig in Mode war die H.U.I.-Maschine am Hofe bei geselligen Empfängen zu präsentie-

ren und damit unwissenden Gästen zu imponieren. Erst der Apotheker und Tüftler Hans-Ullrich Immenthal brachte der Hui Maschine (damals auch als Hui-Hui-Maschine bekannt) 1867 den grossen Durchbruch auf der Weltaus-

stellung in Paris bei der auch erstmals der Flugkolbenmotor vorgestellt wurde. Anfang des 20. Jahrhunderts erfreute die Hui-Maschine Gross und Klein in Zentraleuropa sowie der neuen Welt in Nordamerika. Nach dem ersten Weltkrieg und im Rausch der Zwanziger Jahre konnte die Hui-Maschine ihre bis dahin grösste Verbreitung und

Beliebtheit verzeichnen. Reinhard Hevdrich, der die Hui-Maschine fälschlicher Weise als Erfindung dem jüdischen Apotheker Immenthal zuschrieb, erklärte diese 1938 als entartet und verbot den Besitz und den Vertrieb der Hui-Maschine im ganzen Reich. Erst Ende des 20. Jahrhunderts und Anfang des 21. Jahrhunderts eroberte die Hui-Maschine wieder die Herzen von Jung und Alt als Gesellschaftsspiel in fröhlichen Runden, bei Geburtstagen und Familienfeierlichkeiten.



Hans Ullrich Immenthal hat die HUI-Maschine zwar nicht erfunden. ihr iedoch 1867 zum Durchbruch verholfen ob das daran lieat, dass seine Initialen die gleichen sind wie diejenigen des Erfinders?

Weitere Informationen / Links

Tutorial: so bedient man die HUI Maschine und so funktioniert das Geheimnis...



Noch mehr Tutorials: hier ohne Worte (Youtube)



Die HUI-Website in Deutschlad — ia sogar das gibt es.



Jakobsleiter

Die Jakobsleiter ist schon mindestens seit dem 18. Jahrhundert bekannt. Die Jakobsleiter trägt ihren Namen, da das unendliche Spiel an die Geschichte - Jakobs Traum von der «Himmelsleiter» (Gen 28,11) – erinnert. Dieser sah in seinem Traum, wie Engel auf einer breiten Treppe von der Erde bis zum Himmel auf und ab stiegen. Die Jakobsleiter findet sich oft in christlichen Gemälden oder in Stein gemeisselt an den Fassaden von Gotteshäusern. Sie ist ein Zeichen für die Verbundenheit Gottes mit den Menschen

Durch eine einfache Bewegung Handgelenks klappert die sechsteilige Jakobsleiter Teil um Teil nach unten. Nur durch geschicktes Halten und die richtige Bewegung des

Handgelenks bringst du die Jakobsleiter in Aktion Kontinuierlich fallen dann die Teile

Mit Witz und Fantasie werden aus der Jakobsleiter lustige Figuren. Mit ein paar einfachen Hand-griffen verwandelt sich die Jakobsleiter in eine Giraffe, eine Schlange, einen Fisch und weitere Tiere und Gegenstände (siehe Link unten). Wenn sich die Jakobsleiter mal weigert, zu funktionieren, müssen wir nicht mal die Hand wechseln, denn es genügt, sie einfach ein bisschen an-

ders in die Hand zu nehmen – und schon können wir ihre verblüffende Performance geniessen.

Weitere Informationen / Links

Schöne Spielvarianten mit der Jakobsleiter, anschaulich erklärt auf Youtube.



Einfache Bastelanleitung mit Bild und Wort - «kurz und bündig».



Bastelanleitung im Film — «kurz und bündig» auf Youtube





9016 St. Gallen

Telefon: +41 71 220 34 73 Mail: andreasrimle@bluewin.ch Web: www.spielend.ch

www.spielend.ch ist...

- ...spielend bauen und konstruieren
- ...spielend sich bewegen
- ...spielend lernen
- ...spielend seine Sinne erproben
- ...spielend sich freuen
- ...spielend sich entspannen
- Spielend für Lehrerweiterbildungen und Teams
- Spielend für Referate und Anlässe
- Spielend für Vater und Kind
- Spielend für das freie Spiel/frühe Kindheit
- Spielend den Spielweg St. Gallen erkunden
- Ist Ihr Interesse geweckt? Gerne organisieren wir den passenden Anlass für Sie.



Wi des Spielzeug

Spielgerätegruppe: Gruppe 5; Wildes Spielzeug – die grös-

seren beweglichen Spielgeräte

Platzierung Buffet: Am Ende des Buffets – der Abschluss

sozusagen

Querverweise: 1012 Spiele:

- Nr. 721 – 725 (Melodieröhren)

- Nr. 716 (Peng)

- Nr. 719-720 (Chattering)

- Nr. 441-445 (Peitschenkreisel)

Wirkungsmerkmale: Beim «Wilden» Spielzeug sind Schwung, Koordination, Fantasie, Kooperation, Konzentration wesentliche Wirkungsmerkmale das. Individuell zusätzliche Merkmale sind bei den einzelnen Spielgeräten vermerkt.



Melodieröhren

Am Fête des Vignerons in Vevey 1955 tauchte die Melodieröhre vermutlich erstmals in der Schweiz auf. So kamen dann später die Töne auf das Spielbuffet. Spielvarianten:

Helikopter: Wir lassen die Melodieröhre über dem Kopf rascher und rascher kreisen und verfolgen, wie sich die Tonhöhe je nach Rotationsgeschwindigkeit verändert. Je schneller die Rotation, desto höher der Ton. Wie viele Töne kriegst Du hin?

<u>Telefonleitung</u>: Wenn wir mehrere Röhren ganz genau aneinanderhalten, können wir durch die

mehrere Meter lange Leitung einen geflüsterten Satz ans andere Ende weitergeben. Achtung: nicht einander mit der Röhre ins Ohr schreien – dies kann zu ernsthaften Hörschäden führen (die Tonverstärkung aus der Röhre ist enorm!)

<u>Didgeridoo-Simulation</u>: Versuch mal der Melodieröhre ähnliche Klänge wie dem Didgeridoo zu entlocken. Gleiches Tonerzeugungsprinzip: also gleiche Blas-Technik anwenden: mit flatternden Lippen sanft anblasen (für Fortgeschrittene: inkl. der sogenannten Zirkular- oder Kreisatmung).

Peng (oder Springscheibe)

Der kleine, aber feine Peng, auch Springscheibe oder Poppers genannt (Englisch «pop» = knall) ist einfach zu spielen: Ein kleines Ding mit viel «Peng!» Mit beiden Händen den Peng (Springscheibe) umstülpen und beim Griff oder horizontal (ohne Griff von

> oben mit Öffnung nach unten mit Daumen und

> > Zeigefinger halten. Dann entweder mit oder ohne Drehung

(wie bei einem Kreisel) auf den Boden oder eine harte Oberfläche fallen lassen und staunen, wie hoch der Peng. Ein kleines aber sehr tolles Spiel-

zeug! Im einen Moment stehst du noch ganz gelassen im Raum, im nächsten ist deine Reaktionsfähigkeit gefragt. Das Peng mag viel Auf-

merksamkeit!



Chatterrina



Der Chatterring (auch Chatter Ring, Gyro Ring oder Jitter Ring genannt hat seinen Ursprung 1990 in Neuseeland und ist dort bis heute ein beliebtes Spielzeug, das mit guten Gründen seinen Weg aufs Spielbuffet gefunden hat.

Die Kunst besteht darin, die fünf kleinen Ringe mit einem sanften aber präzisen Schubs zu starten Durch kontinuierliches Weiterdrehen des grossen Ringes bleibt

alles in Fahrt. Der Chatterring ist ein Spielzeug, welches Dich gleichzeitig frustriert, aber auch entzückt. Hast du den Dreh einmal raus, willst du den Chatterring gar nicht mehr weglegen: Erstens, weil es grossen Spass macht, Zweitens, weil das erneute Beginnen viel zu anstrengend ist. Es ist eine gute Übung für die Hand-Augen-Koordination. wie der Name schon sagt, ist der Chatterring ein wenig laut, dies kann aber der konzentrierte Spieler ohne weiteres überhören.

Ein Chatterring lässt die Spielenden – oft schmerzhaft - erfahren, dass nicht alles auf Anhieb gelingt und dass es sich lohnt, etwas Unvollständiges am Laufen zu halten, statt immer wieder von neuem zu beginnen.

Peitschenkreisel



Die ersten Formen des Peitschenkreisels wurden bereits 2000 v. Chr. in China entdeckt. Seitdem hat sich das Spiel nicht gross verändert. Zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert war der Peitschenkreisel sogar oft im schulischen Unterricht anzutreffen. Später war er als Strassenspiel sehr beliebt. Durch das Aufkommen von elektrischen Spielen und die Zunahme des Strassenverkehrs ist der Peitschenkreisel beinahe verschwunden

Das Schnurende der Peitsche wird von oben gegen die Spitze vom Kreisel gelegt und dann von unten nach oben um den Kreisel gewickelt. Du hältst den Kreisel von oben her in gebückter Haltung mit der linken Hand knapp über dem Boden. Dann reisst Du mit der rechten Hand rasch die Peitsche zurück und lässt gleichzeitig den Kreisel los. Durch gezielte Peitschenschläge kann man den Kreisel beschleunigen und steuern.

Der Kreisel ist einer, der Schläge liebt. An ihm darfst Du einmal deine Aggressionen auslassen. Versuche ihn durch einen konstanten Rhythmus am Drehen zu halten. Wird er langsamer, musst du die Kadenz des Schlagens erhöhen. Orientiere dich gut, in welche Richtung der Kreisel sich dreht und wohin du ihn bringen möchtest. Ein falscher Schlag kann alles kaputt machen.

Hast du den Kreisel einmal unter Kontrolle. öffne deinen Blick und schaue dich im Raum um. Vielleicht entdeckst du auch den imposanten Schatten des Kreisels. • (lb)

Weitere Informationen / Links

Top Link zur ultimativen Chattering Website wo man alles Wissenwerte erfährt.



The Chattering King: Kurzfilm mit fröhlichem Chattering Spieler (Youtube)



Dilledopp - Peitschenkreisel Mini-**Doku mit Tutorial** und Interviews. Lustig! (Youtube)



Die Spielkiste auf Reisen

2019 Schweiz (Projekt: Asylanten

Zentren (diverse) CH)

20 (Proje

2006 Equador

(Projekt: Tagesstätte Jugendliche in Armutsviertel

2018 Guatemala

(Projekt: Taa' Pi't Kinderförderung Ergänzungsschule)

Seit 2004
vergibt der
Dachverband für
Spiel und Kommunikation
(SDSK) eine Spielkiste pro Jahr
an ein oder mehrere ausgesuchte
Projekte. Die Spielkiste wird in der Regel
immer von einem Verbandsmitglied oder
Spielpädagogen oder der Person begleitet,
die einen direkten Bezug zum Empfängerland bzw. dem Projekt hat. Im Sinne der
Nachhaltigkeit ist es ein wichtiges Anliegen,
dass die Spielkiste bzw. die darin enthaltenen
Spielgeräte gezielt und richtig eingesetzt werden.

aller Welt, ihr habt
Eure Spielschätze mit
uns geteilt; wir wollen
Euch davon etwas
zurückgeben.»

2009 Brasilien

(Projekt: «Kinder mit Zukunft in Brasilien»)

2010 Argentinien

(Projekt: Begleitetes Spielen mit <u>Kindern</u>)



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



«Die Vernetzungsplattform, welche Dir bei der Suche nach Spielinformationen helfen und die Bedeutung des Spielens in der Gesellschaft stärker verankern soll.»







Gratulation: spielschweiz.ch gratuliert der «Spielbar» zu ihrem 20-Jahr-Jubiläum und Priska Flury zu ihrem 15-jährigen

Firmeniubiläum ihres Unternehmens «Creavida».

> Wega (September 2019): Zum 2. Mal wurde uns an der Messe in Weinfelden (TG) die Gelegenheit geboten an 5 Tagen den Spielweg, Spielschweiz und den Dachverband (SDSK) vorzustellen. Die Spielgelegenheit wurde rege genutzt und geschätzt. Allen Spielpädagogen ein grosses Dankeschön für

die Unterstützung.

Familienzeiten: Projektvorstellung «Konsumfreie Aktivitäten»

Ein Projekt von FamOS umgesetzt von Regula Immler und Mark Ricklin (Familienzeiten).

FamOS (Familien Ost-Schweiz) ist ein Ostschweizerischer Verbund von Fachstellen und Institutionen, die sich mit Mütter-, Väter- und Familienfragen, insbesondere mit Fragen zu Vereinbarkeit von Familie und Beruf, beschäftigen. Unter anderem will FamOS Mütter und Väter in ihrer Rolle als Eltern stärken und Handlungsspielräume aufzeigen, um das Familienleben aktiv zu gestalten. Rituale schweissen Familien zusammen, stärken die emotionale Verbundenheit, stiften Familien-Identität. Durch ihre regelmässige Wiederkehr schaffen Rituale Orientierung, geben Halt und Sicherheit. FamOS (Familien Ostschweiz) hat sich auf die Suche nach konsumfreien Aktivitäten und Ritualen gemacht.



Mein Kommentar: «Ich finde die konsumfreien Ideen ganz tolle Inputs, welche der Kreati-

vität freien Lauf lassen. Die Bilder (Karten) sind sehr motivierend.»



Plattform und Projekt Schlauspiele: Aufbau einer Spielkultur

Konzept und Idee

Achim Arns SCHLAUSPIELE soll helfen für Kinder von 6 bis 12 Jahren eine Spielkultur aufzubauen und zu pflegen - in der Schule oder zu Hause. Hierfür gibt SCHLAU-SPIELE bekannten und unbekannten Spielen eine Plattform und hilft bei der Auswahl. 8 Standards garantieren deren Qualität. Verschiedene Spielkonzepte werden präsentiert und deren Regeln in einem Video erklärt. Dabei hat SCHLAUSPIELE teilweise noch an den Regeln «geschraubt» um den Spielspass oder die Spielqualität zu erhöhen. SCHLAUSPIELE setzt auf eine kleine Auswahl, im Wissen darum, dass es noch viele weitere tolle Spiele auf dem Markt gibt!

8 Standards für Schlauspiele



Spieldauer bis 15 min.

Die eher kurze Spieldauer von max. 15 min. macht ein Spiel für Kinder von 6 bis 12 Jahren zugänglicher. Es hilft

Kindern die ganze Zeit am Spiel dran zu bleiben. So werden SCHLAUSPIELE auch oft mehrmals hintereinander und auch zwischendurch gespielt. Dies fördert den Aufbau einer Spielkultur.



Einfache Regeln

Die Regeln müssen einfach und klar sein. Innerhalb von 5 min. soll ein SCHLAUSPIEL erklärt sein. So wird gewährleistet, dass Kinder schon ab 6 Jahren ein Spiel untereinan-

der spielen können. Komplexe Regeln führen ansonsten häufig zu unnötigen Konflikten und bremsen den Spielfluss.



Clevere Interaktion

Bei SCHLAUSPIELEN müssen sich die Handlungen der Spielenden wechselseitig be-

einflussen. Der daraus entstehende Austausch regt das Nachdenken über Spielstrategien an. Interaktive Spielelemente sind zur Förderung einiger exekutiver Funktionen (s. u.) unerlässlich.



Grosse Spieltiefe

Spieltiefe zeigt sich, wenn häufiges Spielen und/oder scharfes Nachdenken zu

neuen Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten führt. Dies lässt den Reiz eines Spiels länger bestehen und fördert das Erlernen von Strategien.

Toller Gameflow

Ein toller Spielfluss entsteht, wenn sich ein Kind gefordert und zugleich kompetent fühlt. Diese beiden Faktoren sollen in SCHLAUSPIELEN möglichst ausgewogen erfüllt werden. Der Spielfluss wird zudem durch ein lustvolles Spielgeschehen und anregendes Spielmaterial zusätzlich gefördert.

Spielbreite von 6 - 12

Um die geforderte Spielbreite zu erfüllen, muss ein Spielkonzept verschieden schwie-

rige Stufen enthalten. Spielbreite kann auch durch zwei Spiele, welche aufeinander aufbauen erweitert werden. Sie teilen sich das Spielkonzept, unterscheiden sich jedoch in der Komplexität.

spielschweiz.ch

Förderung exekutive Funktionen

Zu den exekutiven Funktionen gehören z.B. Handlungsplanung, Perspektivenwechsel, Aufmerksamkeitssteuerung,

Emotionsregulation und Verwendung des Arbeitsgedächtnisses. Diese sollen im Spiel gefördert werden, in dem sie ein integraler Bestandteil des Spielgeschehens sind.

Förderung Intelligenz Das Konzept der Intelligenz

ist komplex und uneinheitlich. Hier wird darunter allgemeine kognitive Leistungsfähigkeit verstanden. In den Sparten

Wort-, Zahlen- und Logikspiele werden drei zentrale Aspekte der meisten Intelligenz-Konzepte gefördert.

Mein Kommentar

Persönlich finde ich gut, wie Achim Arn mit den Standards sich auf einige Spiele konzentriert. Es lohnt sich diese Vorschläge zu spielen. Spielen fördert die persönliche Entwicklung und macht schlau.



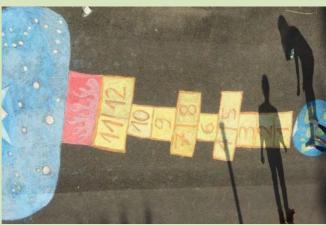
Kreidespiele

Persönlich habe ich die Kreidespiele entdeckt. In kurzer Zeit sieht ein Spielplätzli, eine Strasse oder ein Pausenplatz ganz anders aus. Bilder und Spiele sind auf spielschweiz.ch zu finden.





Beispiel eines spontan entstandenen «Kreidspielplätzchens.



Das schönste «Erde und Himmel», welches auf Asphalt gezeichnet wurde... (von Studenten der PHSG). Gestirne und Erdteile entsprechen den realen Proportionen.

spielschweiz.ch

Zahlensuche-Schnitzeljagd

Vorbereitung

Eine Gruppe von 2-3 Personen notiert die Zahlen 1-30 auf einem Weg oder Strasse mit Kreide. Die Zahlen haben verschiedene Grössen und sind unterschiedlich gut versteckt. Dazwischen sind die Zahlen immer wieder gut sichtbar, damit die Suchenden wissen, wo eine Zahl gesucht werden muss. Die Reihenfolge wird nämlich eingehalten.



Ablauf

In Gruppen von 2-3 Personen werden die einzelnen Zahlen gesucht.



Stöcklen

Vorbereitung

Aus geraden Haselnussstecken werden die Stöcklein erstellt.

Ablauf

Das Ziel des Spieles ist, dass möglichst viele eigene Stöcklein stecken bleiben und diejenigen des Gegners «flachlegt».

Ausblick

- Spielbrunch Lenzburg: Am 19. Januar 2020 lädt Priska Flury erneut zum 3. Spielbrunch in Lenzburg ein. Infos hier
- Suisse Toy Bern: vom 25. April bis 3. Mai 2020 spielt der SDSK aktiv mit. Die Suisstoy findet zum 2. Mal im Rahmen der BEA 2020 statt. Infos hier
- Spielmarkt Potsdam: 15./16. Mai 2020. Der Spielmarkt Potsdam ist eine pädagogische Fortbildungsveranstaltung aus der Praxis für die Praxis. Workshops, Seminare, Aussteller und viele weitere Aktionen laden zur Auseinandersetzung mit einem jährlich wechselnden Schwerpunktthema aus dem Bereich der Spielpädagogik ein. Infos hier

Impressum und Kontakt Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Andreas Rimle Spielpädagoge Adresse Alle Fotos:

Andreas Rimle andreas.rimle@bluewin.ch

www.spielschweiz.ch und www.spielend.ch Quellenstrasse 10a, CH-9016 St. Gallen

Andreas Rimle



Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele



Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unser kompetenter «Marktbeobachter» für die Welt der Gesellschaftsspiele. Er selektioniert exklusiv fürs Spielinfo eine Auswahl von Spielen, die es wert sind besonders erwähnt zu werden.

Überzeugende Spiele 2019

as sind die Spiele, die mich im vergangenen halben Jahr überzeuat haben - aus aanz verschiedenen Gründen: Sie sind bunt, spannend, denklastig, kooperativ, knifflia, durchdacht und machen



einfach Spass. Für weitergehende Informationen zum und über das Spiel findest Du bei jedem Spiel den passenden QR-Code (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).

UKENIKE

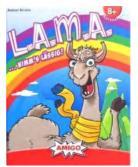


UKENIKE / Für 2-4 Spieler / Ab 6 Jahren / 20 - 30 Minuten / Familienspiel / Geeignet für 2 Spieler.

Das Schnippspiel aus dem Bündnerland überzeugt mit einer raffinierten Bauweise. Das Spielbrett ist drehbar und mit 5 Spielvorlagen ver-

wendbar. So schnippt man von ganz einfach bis hin zu strategisch durch bekannte und unbekannte Spielmechanismen. Ganz einfach tolles Spielmaterial und Platz für eigene kreative Ideen.





L.A.M.A. / AMIGO / Für 2 - 6 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel / Nicht geeignet für 2 Spieler.

Das Kartenspiel ist ein klassisches Mitbringspiel, das man in wenigen Minuten erklärt hat. Wer legt

zuerst alle Karten ab? Gelegt werden gleiche Werte oder eine Zahl grösser. Spielt man um den

Sieg oder steigt man vorher aus, um sich wenige Punkte zu sichern? Simpel, schnell und schadenfreudig über alle Generationen



<u>brettsp</u>ielblog.chempfiehlt

Red Peak



Red Peak / Ravensburger / Für 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 20-30 Minuten / Familienspiel / Geeignet für 2 Spieler.

Für die Forscher beginnt eine kooperative Flucht vor dem ausbrechenden Vulkan. Das Spiel besitzt eine hektische und eine ruhige Phase, in der

die Spieler ihre Flucht vorbereiten und durchführen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich anpassen. Die Lava treibt die Spieler voran, die Spannung bleibt bis am Schluss.



Go Gecko Go!



Go Gecko Go! / Zoch / Für 2-4 Spieler / Ab 6 Jahren / 20 Minuten / **Kinderspiel / Geeignet** für 2 Spieler.

Wer schickt seine vier Tiere zuerst den Fluss entlang zum Baum-

stamm? Ein sehr schönes Spiel, bei dem die Tiere Huckepack reiten und auch mal den Kopf rechtzeitig einziehen müssen. Mit Würfeln und Schieben erreicht man das Ziel und trifft ständig kleine Entscheidungen. Tolles Spielmaterial!



Adventure Games: Die Monochrome AG



Adventure Games: Die Monochrome AG / Kosmos / Für 1-4 Spieler / Ab 16 Jahren / 3x90 Minuten / Kennerspiel / Geeignet für 2 Spieler.

Ein richtiges Abenteuerspiel, bei dem es viel zu entdecken gibt. Mit seinem

Team soll man die Formel eines Medikamentes aus einer Firma holen. Der Thriller ist nichts für

schwache Nerven. Man sammelt Hinweise, sucht Fluchtwege und kombiniert sich einem guten Ende entgegen. Es gibt viele Entscheidungen zu treffen. Sehr spannend!



Just One



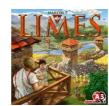
Just One / Repos / Für 3-7 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel / Nicht geeignet für 2 Spieler.

Ein Spiel mit ganz wenigen Worten, dafür umso mehr Assoziationen. Ich denke, dass du denkst, also schreibe ich... Wer findet

das Lösungswort heraus mit nur einem Tipp? Doch Vorsicht, gleiche Tipps fallen leider aus der Entscheidung. Wortreiches Raten in der Gruppe, sehr amüsant und doch einfach zu erklären.



Kennst du noch Limes?



Limes / Abacusspiele / Für 2 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel.

Im Jahr 2014 erschien das Legespiel für 2 Personen. Mit exakt denselben Vorgaben legen die Spieler

ihre Landschaften möglichst punktereich aus und setzen ihre Arbeiter ein. Ein strategisches Duell für Landschaftspuzzler, kurz und knackig.





Un château pour les jeux et unique au monde : le Musée Suisse du Jeu

Texte: ULRICH SCHÄDLER

🗖 'était il y a 40 ans, en 1979, que l'idée est née, à La Tour-de-Peilz, ■ de créer dans le cadre de son château magnifiquement situé au bord du lac, un musée consacré essentiellement au jeu. Tandis que des musées de jouets existent en grand nombre, un musée consacré à 5000 ans d'histoire culturelle des jeux n'existait nulle part en Suisse, ni en Europe. Ainsi, le Musée Suisse du Jeu a vu le jour en 1987, et encore aujourd'hui, ce musée se présente comme une institution unique en son genre.



magnifiquement situé au bord du Léman

Au fil des ans, une importante collection de jeux du monde entier et de toutes les époques s'est constituée. Parmi les pièces maîtresses il faut mentionner un rare plateau de jeu de type « backgammon » provenant de la région de Jiroft (Iran) daté vers 2000 av. J.-C. Une table de jeu grecque en terre cuite, datant vers 600 av. J.-C., un de cinq exemplaires connus, a été acheté récemment. Un ensemble constitué d'un jeu d'échecs et de deux jeux de pachisi a été offert, en cadeau de mariage en 1841, au maharadja Baghwnat Singh de Dholpur et à son épouse. D'une exceptionnelle rareté est une table, fabriqué par Jost à



Table « Le jeu de petits chevaux » (Sté J.A. Jost Paris 1905) — populaire à l'époque dans les lieux de bain en France — un prédécesseur du jeu de casino « Boule »

Paris en 1905, pour le « jeu des petits chevaux », populaire à l'époque dans les lieux de bain en France. Une boite de jeu de tarot avait été offerte en 1894 au compositeur et violoniste autrichien Johann Strauss, à l'occasion de son 50e jubilée en tant de chef d'orchestre. Un superbe plateau de jeu pliable pour échecs, puff et moulin, fabriqué en bois avec incrustations en nacre, ainsi qu'un tourniquet, dont on ne connait qu'un seul autre exemplaire, ont été fabriqués en Allemagne au XVII siècle. On pourrait encore parler de jeux de tarot de Marseille par le cartier Burdel à Fribourg au 18e siècle, de deux tables de Sugoroku japonais du 19e siècle, ou bien de l'édition originale de Monopoly de 1935 ou de Cluedo de 1949 entre autres. Ces pièces exceptionnelles mises à part, la collection du musée témoigne également de l'ancrage du jeu dans la vie quotidienne des hommes, petits et grands : de nombreux objets portent des traces d'utilisation comme des pièces de remplacement, des règles réécrites ou bien des dédicaces. Surtout pendant la 1ère moitié du 20e siècle, on trouve des jeux entièrement bricolés, qu'il s'agisse de jeux de 7 familles, ou de jeux de pions.

Dans les dernières années, la collection a été enrichie par l'arrivée de collections ou fonds privées, tels que le fonds de jeux du 18e et 19e siècle

Lectures recommandées

- Ulrich Schädler (éd.), Créateurs de chances. Les loteries en Europe, Musée Suisse du Jeu 2012
- Ulrich Schädler et Ernst Strouhal (éds.), Passagen des Spiels I : Spiel und Bürgerlichkeit, Wien/New York, Springer Verlag 2011
- Ulrich Schädler (éd.), Jeux de l'humanité. 4000 ans d'histoire culturelle des jeux de société, Genève, Slatkine 2007 (= Spiele der Menschheit, Darmstadt, Primus-Verlag 2007)
- Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds.), Jeux et Jouets gréco-romains. Dossier thématique dans Archéothéma 31, déc. 2013.
- Véronique Dasen et Ulrich Schädler (éds.), Jouer dans l'antiquité: identité et multiculturalité / Games and play in antiquity: identity and multiculturality. Dossier thématique dans Archimède 6, 2019

qui se trouvait au Château d'Hauteville, la grande collection de dés de Leo van der Heijdt (c. 6'000 pièces) ou bien le fonds de jeux japonais et asiatiques du prof. Kouichi Masukawa. Ainsi, la collection du musée compte parmi les plus importantes collections de jeux sur la planète.

Les salles d'exposition proposent aux visiteurs un voyage dans le temps et à travers le monde, de l'Antiquité à nos jours, de l'Europe à l'Afrique et aux Indes en passant par le Proche-Orient, la Chine, le japon et jusqu'à l'Amérique. A découvrir des jeux de tout type : des jeux de pions, des jeux d'adresse, les dés et les cartes, les jeux de hasard et les loteries. Un parcours ludique réalisé en 2007 dans les jardins du Château propose des jeux de plein air, qui ne requièrent que la présence de joueurs – des jeux de plus en plus menacés par le mode de vie actuel.

Grâce à son réseau mondial d'experts, le musée a réalisé un nombre de projets d'envergure, comme par exemple des colloques scientifiques ou des expositions comme « Créateurs de chances. Les loteries en Europe » (avec catalogue) et « So british! » sur l'influence de la Grande Bretagne sur la culture ludique du conti-



Le jeu «Pachisi» est un jeu de société originaire d'Inde. Il peut aussi être vu comme étant à l'origine du jeu « Hâte-toi entement ».

nent. Le musée est aussi une plateforme à disposition des activités de tiers. Ainsi, Sébastien Pauchon (GameWorks) organise, chaque année en mai, la « Rencontre suisse de créateurs de jeux ». En effet, le Musée Suisse du Jeu et sa compétence sont souvent sollicités par des chercheurs initiant un projet de recherche ou organisant un colloque, ou des musées en voie de préparer une exposition. Ainsi, le Musée, en mettant à disposition son expertise, sa collection de jeux et sa bibliothèque, est impliqué dans la réalisation de projets autour de l'histoire des jeux qui se réalisent dans le monde entier.

Dans le futur proche, le musée envisage d'entreprendre un renouvellement complet de sa présentation. Un concept innovateur sera mis en valeur par Lorenzo Greppi dans une scénographie surprenante, qui plongera le visiteur dans un jeu géant dans lequel il devient lui-même acteur. Jusque-là, le musée reste actif, avec son riche programme d'animations, de visites, ateliers, conférences et évènements : à agender surtout la « Rencontre suisse de créateurs de jeux » le 9-10 mai 2020, « La Nuit des Musées » le 16 mai 2020, et la grande fête populaire « Le Château des jeux » le 13 septembre 2020 !

Informations Musée

Musée Suisse du Jeu Au Château • La Tour-de-Peilz

Ouvert Ma-Di 11-17h30; fermé lundi (sauf jours fériés)

contact (Mail): info@museedujeu.ch

lien (web): www.museedujeu.ch



Kinder im Bann von Videogames: wenn Gamen zum Problem wird



Foto: Gaming Campus

Text: STEFAN MÜLLER

nline-Videospiele ersetzen Kindern immer mehr die herkömmlichen Spielsachen sehr zur Sorge vieler Eltern. Was tun?

Sonntagmorgen. Die Familie Meier (Namen geändert) hat sich um den grossen Stubentisch versammelt. Heute steht kein gemütlicher Brunch an, sondern eine Diskussion wegen des Gamens. «Ja, ich lerne halt später für die Prüfung», antwortet Martin trotzig, als die Eltern ihn auf die Game-Regel der Familie hinweisen: Maximal eine Stunde spielen pro Tag auf dem Handy. Dem 13-jährigen Gymnasiast fällt es schwer, sich an diese Vorgabe zu halten. Trotz App, das seinen Handykonsum steuern sollte. Nun müssen Eltern an diesem Sonntagvormittag wiederholt die Regeln in Erinnerung rufen.

Wenn es um das Thema Gamen geht, fliegen in manchen Elternhäusern schon mal die Fetzen. Das erstaunt nicht, denn immer mehr Kinder und Jugendliche geraten in den Bann von Online-Videospielen. Das bestätigt auch die aktuelle JAMES-Studie 2018 der Zürcher Fachhochschule für angewandte Wissenschaften, die seit bald zwanzig Jahren repräsentative Zahlen zur Mediennutzung von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren in der Schweiz liefert

Gemäss der Erhebung gamen 66 Prozent aller Knaben täglich oder mehrmals pro Woche. Bei den Mädchen sind es 11 Prozent. Ausserdem spielen die Knaben im Gegensatz zu den Mädchen lieber gemeinsam als allein. Praktisch alle Jugendliche besitzen ein Smartphone (99%).

Gamen - eine Krankheit?

Eine bange Frage vieler Eltern: Ist mein Kind spielsüchtig? So einfach lässt sich die Frage aber nicht beantworten. Auch wenn die Weltgesundheitsorganisation WHO vor kurzem die Onlinespielsucht als Krankheit definiert hat. Als süchtig gilt, wer seinen Alltag wegen exzessiven Computer- und Videospielens vernachlässigt.

Der WHO-Krankheitskatalog, worin viele andere Krankheiten definiert sind, soll es Ärzten erleichtern, eine Krankheit zu diagnostizieren.

Was bedeutet das für die Schweiz? «Es wird sicher mehr über Risiken und Chancen des Gamens diskutiert», sagt Medienexperte Joachim Zahn von der Medienfachstelle «zischtig.ch», die sich seit mehr als zehn Jahre nach eigenen Angaben als wichtige Ergänzung zu den «Digitalisierungs-Euphorikern» versteht. Ob der Entscheid gar dazu führt, dass vermehrt Kinder und Jugendliche als grundlos krank erklärt würden, wie manche Experten befürchten, kann Joachim Zahn zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen. Zweifellos müsse das Thema differenzierter angeschaut werden, als es die Gamebranche tut, die vor allem von Chancen und der günstigen Entwicklung auf das Vorstellungsvermögen spricht.

Im Spiel gefangen

Gemäss Studien und Beobachtungen von Fachleuten haben vor allem neuere Onlinespiele ein hohes Suchtpotenzial. Die Spiele sind raffiniert gestaltet. Man kann etwa in der Gruppe spielen. «Sie tragen damit dem Bedürfnis Rechnung, mit Gleichaltrigen eine gemeinsame Spielerfahrung zu machen», so Medienexperte Joachim Zahn. Weitere Spielelemente, die Kinder und Jugendliche stark binden: Man fühlt sich zugehörig; man misst sich mit anderen, man kann Actionheld spielen und erhält Belohnungen mit hohem Abhängigkeitspotenzial.

Das derzeit beliebteste Onlinespiel «Fortnite» ist so gestrickt. Weil es die meisten kennen, kann darüber auch gut auf dem Pausenplatz «gefachsimpelt» werden. «Die Erwachsenen haben oft keine Ahnung und fühlen sich überfordert», berichtet Joachim Zahn weiter. Hinzu komme eine riesige Fan-Welt. Es gebe Meisterschaften, Spieler-Helden und Ruhm. Manche Spieler verdienten sich eine goldene Nase mit täglichem Live-Streamen

Das Gamen ist ein gutes Geschäft. Auch wenn das Game grundsätzlich kostenlos ist, gelingt es mit Tricks, den Spielenden das Geld aus der Tasche zu locken. Mit raffinierten Gadgets (technischem Zubehör), die nur in limitierter Anzahl verfügbar sind und die man unbedingt haben muss, lässt sich ein hoher Verkaufspreis erzielen.

Dazu Joachim Zahn: «Jüngere Spieler können diesen Mechanismen wenig entgegensetzen.»

Eltern und Schule sind gefordert

Onlinespiele halten Eltern immer mehr auf Trab. «Wir hatten bei ‹zischtig› noch nie so viele Anfragen von Eltern, die mit dem Setzen von Grenzen überfordert waren wie bei Fortnite», stellt der Medienexperte fest. Solche Kinder machen nicht mehr mit anderen Kindern ab. Sie werden aggressiv, wenn man sie einschränken wolle. In vielen Familien eskaliert die Auseinandersetzung. Wenn die Grenzen aber fehlen, spielen manche Kinder die ganze Freizeit und schlafen kaum. Dies hat auch Auswirkungen auf die Schule. «Es gibt tatsächlich Kinder, die exzessiv gamen und wenig Regeln kennen. Häufig ist dies aber auch nur eine Phase», bestätigt Sandra Geissler. Leiterin der Schulsozialarbeit der Stadt Bern. Die Lehrkräfte meldeten sich bei der Schulsozialarbeit, wenn der Unterricht gestört werde, zum Beispiel durch starke Müdigkeit oder Konzentrationsschwierigkeiten eines Schülers. Die Sozialarbeitenden sprechen in der Beratung das Kind darauf an und fragen nach dem Schlaf- und Freizeitverhalten. Sie versuchen die Eltern miteinzubeziehen und zu unterstützen. «Die Eltern sind stark gefordert», sagt Sandra Geissler. Es gehe schlussendlich um Erziehung. Sie stellt ein grosses Interesse am Thema «Umgang mit digitalen Medien» fest. So werden an den Berner Schulen regelmässig, Informationsanlässe dazu durchgeführt. Ähnlich sieht es in anderen Kantonen aus, allerdings unterscheiden sich die Angebote stark. Die einen Schulen engagieren sich mit Präventionslektionen und Informationsveranstaltungen, andere begnügen sich mit einem Beitrag auf ihrer Webseite.



oto: istoc

Kinder begleiten statt machen lassen

Das Internet und damit auch Onlinespiele beraen Risiken. Aus diesem Grund sollten sich die Eltern mit der Mediennutzung ihrer Kinder vertraut machen, das Kind begleiten, Interesse zeigen und beobachten, welche Games gespielt werden. Man muss nicht alle technischen Details verstehen.

Wichtig ist einfach herauszufinden, welche Funktion das Gamen im Alltaa des Kindes spielt. So wird man vom Kind ernst aenommen und man kann aemeinsam realistische Regeln vereinbaren. Für das Durchsetzen von Regeln braucht es auch die Selbstregulierung des Kindes. Was Eltern sonst noch tun können:

- Informieren Sie sich, Setzen Sie sich mit den neuen Medien und mit Ihrem eigenen Mediengebrauch auseinander.
- Entdecken Sie das Internet gemeinsam mit Ihrem Kind. Sprechen Sie mit ihm darüber, was es im Internet macht. Lassen Sie sich erklären, welche Games es spielt.
- Klären Sie Ihr Kind über mögliche Gefahren im Internet auf
- Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind Regeln, wie oft und wie lange Ihr Kind die verschiedenen elektronischen Medien nutzen darf. Achten Sie darauf, dass es sich an die Abmachungen hält.
- Motivieren Sie Ihr Kind, dass es neben den Medien genügend Zeit mit anderen Aktivitäten und mit seinen Freunden verbringt.
- Achten Sie darauf, dass Ihr Kind Spiele und Filme aussucht, die seinem Alter entsprechen.
- Klären Sie Ihr Kind über strafbare Handlungen im Internet auf. Dazu gehören insbesondere Cybermobbing und das Herunterladen von extremen In-
- Wenn Sie sich unsicher fühlen, kann es sehr hilfreich sein, sich mit anderen Eltern auszutauschen. Sie finden auch bei Beratungsstellen Unterstützung und Rat. (Text: Stefan Müller)

Griffiger Jugendschutz fehlt

Ein guter Jugendschutz ist zentral, eine Altersbeschränkung für den Medienkonsum unabdingbar. Lange hat sich der Gesetzgeber gedrückt und der Gamebranche die Kontrolle weitgehend überlassen. Mit einer schweizweit einheitlichen Alterskennzeichnung und Alterskontrollen für Filme und Videospiele, will nun der Bundesrat mit einer Gesetzesvorlage Minderjährige künftig besser vor ungeeigneten Medieninhalten schüt-

Doch das genügt nicht. Präventionsfachleute kritisierten im Rahmen der Vernehmlassung, dass die Gesetzesvorlage zu wenig weit greife. «Der Faktor (Abhängigkeit) ist nicht berücksichtigt», sagt Christian Ingold, Leiter Prävention am Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, RADIX Zürich. Man müsse die Jugendlichen nicht nur vor schädigenden Medieninhalten schützen, sondern auch vor einer Sucht bewahren. Genauso wie bei der Altersfreigabe plädiert er für eine Klassifizierung des Abhängigkeitspotenzials von Games. Kein leichtes Unterfangen. «Die Regulierung der Gamebranche wird politisch vernächlässigt», sagt der Präventionsfachmann. Dass aber grosser Handlungsbedarf besteht, zeigt sich an den überlasteten Beratungsstellen landauf, landab.

Ein griffiger Jugendschutz wäre wohl auch für die Familie Meier hilfreich. Die sonntägliche «Kropfleerete» bringt zwar eine momentane Klärung der Regeln. Ob Martin seinen Spielkonsum künftig besser im Griff hat und das Vertrauen der Eltern wiedergewinnt, muss sich aber erst zeigen.

Mehr Informationen Online Berg-Sucht-Altersfreigaben tung für Suchtprävention für Computerfragen spiele



tricxywaysecards

Karten mischen das Spiel neu auf! Erweiterungsset zum Spiel «tricky ways».



Die Sonderseite «LudoInfo» ist eine Kooperation zwischen dem Spielinfo vom Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und dem Verband der Schweizer Ludotheken (VSL).

10. Nationaler Spieltagder Schweizer Ludotheken6. Juni 2020



Fédération des Ludothèques Suisses Verband der Schweizer Ludotheken Federazione delle Ludoteche Svizzere Federaziun da las Ludotecas Svizras

«spielerisch unterwegs» am 10. Nationalen Spieltag



Durch «Spielen im öffentlichen Raum» feiern die Schweizer Ludotheken und der Verband der Schweizer Ludotheken (VSL) den Jubiläums-Spieltag. Sie wollen an diesem Tag möglichst viele Menschen erfahren lassen, wieviel Freude Spielen bereitet und was durch gemeinsames Spielen gewonnen werden kann. Dazu organisieren sie in der ganzen Schweiz eine bunte Vielfalt verschiedenster Spielanlässe.

Spielangebot der Schweizer Ludotheken und des VSL

Die Ludotheken bilden am Nationalen Spieltag Ausgangs-, Dreh- und Angelpunkt von verschiedenen Spielanlässen in allen Regionen der Schweiz. Diese Spielanlässe bieten den Rahmen, wo Menschen sich zum fröhlichen Beisammensein treffen, miteinander spielen und Spass haben können.

Da der Verband der Schweizer Ludotheken im Jahr 2020 gleichzeitig sein 40jähriges Jubiläum feiert, bietet der VSL im Rahmen des Jubiläums-Spieltages ein besonderes, die Schweiz verbindendes Spielereignis an. Zusätzlich zu den Spielanlässen der Ludotheken organisiert die Arbeitsgruppe «AG Nationaler Spieltag 2020» deshalb in ausgewählten Zügen der SBB mobile «Kofferludotheken».

Die individuellen Programme der einzelnen Ludotheken und die Fahrzeiten der mobilen «Kofferludotheken» des VSL werden ab Februar 2020 auf www.spieltag.ch aufgeschaltet.

spielerisch unterwegs — en route pour jouer — giocare strada facendo

Unter diesem Motto stehen die Spielanlässe des 10. Nationalen Spieltags, denn Spielen ist jederzeit und überall möglich:

- ... unterwegs auf Reisen im Zug, im Auto oder auf dem Schiff
- ... beim Spazieren, Wandern oder Rasten
- ... auf Spielplätzen, Pausenplätzen oder Rastplätzen
- ... im Wald, im Park oder im Schwimmbad
- ... alleine, zu zweit, mit der Familie oder in der Gruppe
- ... mit und ohne Spielmaterial ...

Ziele des Nationalen Spieltages

- Möglichst viele Menschen sollen zum Spielen animiert werden
- Spielen soll als verbindendes Element in unserer Gesellschaft erfahren werden
- Die Chancen und Möglichkeiten und der Sinn und Gewinn des Spielens sollen erlebt werden
- Spielen soll als wertvolles Kulturgut und damit als sinnvolle Freizeitbeschäftigung erkannt werden
- Die Vielseitigkeit, das Potential und das Angebot der Schweizer Ludotheken und ihres Verbandes sollen aufgezeigt werden, indem im ganzen Land auf verschiedene Art gespielt wird

Spielen ist wertvoll und macht Spass

«Der Mensch ist erst da ganz Mensch, wo er spielt.» (Friedrich Schiller)

In diesem Sinn erwartet alle, die am 10. Nationalen Spieltag vom 6.6.2020 an einem der zahlreichen Spielanlässe in der ganzen Schweiz teilnehmen, ein Tag voller Begeisterung und Emotionen. Merken Sie sich das Datum vor und verpassen Sie's nicht! Wir freuen uns auf Sie!

Im Namen der AG-Spieltag, Erika Rutishauser Verband Schweizer Ludotheken

Kontakt Arbeitsgruppe Spieltag

Erika Rutishauser Hofstrasse 7 8590 Romanshorn Mail: erika.rutishauser@ludo.ch

Telefon: 071 461 29 66



Kontakte Vorstand SDSK

Verband: c/o Cordula Schneckenburger, Kirchbergstr. 60, 8207 Schaffhausen

info@sdsk.ch • www.sdsk.ch

Patricia Hilali	Webmasterin	info@hilali-consulting.com	+49 77 251 48 66
Andrea Mündle	Aussenministerin	a.muendle@outlook.com	+41 79 419 23 31
Barbara Rehmann	Aktuarin, Umweltbildung	b.rehmann@bluewin.ch	+41 27 923 62 32
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	cowe@gmx.ch	+41 79 694 20 68
Louis Blattmann	Redaktion Spielinfo, Romandie	lb@goldnet.ch	+41 79 219 94 93
Hans Fluri	Präsidium, Aus-/Weiterbildung	ask.brienz@bluewin.ch	+41 33 951 35 45
Andreas Rimle	Spielschweiz (spielchweiz.ch)	andreas.rimle@bluewin.ch	+41 79 586 80 58
Anja Solenthaler	Heilpädagogik	anja.solenthaler@gmail.com	+41 78 797 26 20
Heiner Solenthaler	Ausstellungen / Fachhochschulen	heiner.solenthaler@rsnweb.ch	+41 78 722 42 11
Susanne Stöcklin-Meier	Senioren	info@stoecklin-meier.ch	+41 61 971 22 64

Inseratepreise (gültig ab 1. Januar 2020, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5) ½ Seite	320.00 190.00	SDSK Mitglieder Rabatt: 50%
Seite 2:	ganze Seite (A5) ½ Seite	290.00 170.00	
Innen (irgendwo)	ganze Seite ½ Seite	220.00 130.00	

Gerne unterstützen wir Sie bei der Gestaltung/Layout Ihres Inserats. Kontakt: info@sdsk.ch

Abopreise (gültig ab 1. Januar 2020, CHF)

2 Ausaaben pro Jahr, Preise ohne MwSt, Versand inklusive

J 1 ,	•		
1er Jahres-Abo	Schweiz (CHF)16	Einzelausgabe	8.0
	Eurozone (€)15	Einzelausgabe	7.5
5er Jahres-Abo	Schweiz (CHF)32	Einzelausgabe	3.2
5 -Exemplare pro Ausgabe	Eurozone (€)35	Einzelausgabe	3.5
10er Jahres-Abo	Schweiz (CHF)50	Einzelausgabe	2.5
10 -Exemplare pro Ausaabe	Eurozone (€)60	Einzelausaabe	3.0



Ausblick Ausgabe 1/2020





VERSCHENKE DAS SPIELINFO JETZT

Das bunte Spielmagazin für alle, die das Spiel lieben.

2 Ausgaben pro Jahr (Juni/Dezember) — Jahresbeitrag CHF 16

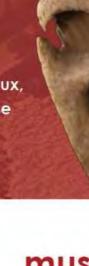
► <u>Hier geht's zum Geschenkabo</u>



UN MUSÉE CONSACRÉ À 5000 ANS D'HISTOIRE CULTURELLE DES JEUX!

« L'homme ne cesse pas de jouer quand il devient vieux, il devient vieux quand il cesse de jouer. »

- G.B. Shaw





musée suisse du jeu schweizer spielmuseum swiss museum of games

museedujeu.ch