

SPIEL INFO

**Spiel Magazin und
Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation**



**Schwerpunkt:
Spielen im Alter**

Globis Jass Abenteuer



Mit Globis Jass Abenteuer lernst Du die Schweiz spielerisch und fantasievoll kennen.

Die Verknüpfung zwischen Brett- und Kartenspiel, in Kombination mit Würfelglück, bildet die Basis zu diesem Spiel.

Wie schnell du auf einer Wanderung zum Ziel vorankommst, ist anhängig davon, wie du deine Aufgaben bewältigst:

Interaktionskarten fordern deine Kreativität und Geschicklichkeit heraus, Wissenskarten testen deine Kenntnisse über die Schweiz und Glückskarten helfen dir einfach so weiter.



Spielesammlung (auch zum Weitererfinden) für Alt und Jung
ab 7 Jahre
2-4 Spieler

Fr. 49.80 (inkl. 7.7% MwSt.,
zuzügl. Versandkosten)

Bestellung:

Akademie für Spiel und Kommunikation
Hauptstrasse 92 • 3855 Brienz am See

Telefon: +41 33 951 35 45

Mail: info@spielakademie.ch

Web: www.spielakademie.ch

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Bei jeder Recherche zur Gestaltung des Schwerpunkts tauchen wir ein in grosse Vielfalt, spannende Beispiele, viel Wissen. Entdecken tolle Menschen und vorbildliche Projekte. Während diesem Eintauchen und gedanklichen Weiterreisen, sind wir konfrontiert damit Entscheidungen zu fällen und eine passende Auswahl für die Beiträge im Heft zu finden. Ein fließender Prozess, der sich manchmal locker und leicht anfühlt, dann wieder holprig und harzig. Unser Ringen braucht Sie nicht zu interessieren, Sie halten das Endprodukt in den Händen. Wir hoffen, Sie finden darin Anregungen für ihren spielenden Alltag.

Auch im letzten Halbjahr waren der Verband SDSK und viele engagierte Spielpädagogen in Sachen Spiel unterwegs. Darüber erzählen wir ab Seite 13. Die Aktivitäten sollen auch als Inspiration dienen für weitere Projekte. Ein besonderes Ereignis war die eindrückliche Präsenz des SDSK an der diesjährigen, wieder auferstandenen Suisse Toy in Bern. Insgesamt 24 Spielerinnen und Spieler arbeiteten mit. Organisator Heiner Solenthaler, meisterte die Projektleitung für den SDSK-Auftritt mit Bravour (Seite 6). Unser Kolumnist Patrick Jerg vertritt auch seine Meinung zum diesjährigen Format der Suisse Toy und nutzt dafür seine Plattform im Spielinfo mit klaren Worten (Seite 22). Eines ist sicher: die Suisse Toy lässt niemanden kalt und das ist gut so.

Ein grosses Dankeschön zum Schluss an alle, die an dieser Ausgabe mitgearbeitet haben. Ohne diese Unterstützung wären wir gar nicht in der Lage, das Magazin in dieser Form zu gestalten. Wie auch wir arbeiteten alle Autorinnen und Autoren ehrenamtlich und mit viel Herzblut an unserem Magazin mit. Das ist nicht selbstverständlich – wir schätzen diese Unterstützung sehr.

Eure Redaktion:

Andrea Riesen und Louis Blattmann

Impressum

Herausgeber:

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.sdk.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 jährlich (Juni/Dezember)

Preis:

CH: Einzelausgabe: CHF 10; Jahresabo: CHF 16

Ausland: Einzelausgabe: € 10, Jahresabo € 15

Auflage:

1400 Exemplare

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright:

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

Inserate:

Preise am Ende dieser Ausgabe: Rubrik «In eigener Sache»

Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: info@sdk.ch

Bildnachweis Titelbild:

Mit freundlicher Genehmigung:

avendi Senioren Service GmbH/Werner Krüper

6 SDSK VERBANDSNACHRICHTEN

- 6 «Spielen, was das Zeug hält!» - der SDSK an der Suisse Toy
- 8 Spielpädagogisches Intensivseminar 2017/2018
- 10 Hauptversammlung SDSK 2019

13 SDSK AKTIV

- 13 «Spiel mit mir» - ein Kurs für Eltern mit Kleinkindern
- 16 Spielflächen im öffentlichen Raum mit Mehrfachverwendung
- 18 «10 to 10 With Friends»

20 KURZNEWS

22 KOLUMNE

23 SCHWERPUNKT SPIELEN IM ALTER

- 23 Leitartikel
- 24 Spielen kennt kein Alter
- 26 Generationenübergreifendes Spielen im Alter
- 27 Was ist das Besondere an der Beziehung zwischen Enkelkindern und ihren Grosseltern?
- 30 Omas und Opas: Wissenswertes über das Kinderspiel
- 32 Der Kugelsichere Senior
- 34 Spielen im Altersheim Homburg in Läuelfingen
- 36 Gedanken eines Spielers mit über 77 Jahren Spielerfahrung
- 37 Generationenjass im Klassenzimmer
- 38 CareClown «Freud(h)a» eine Begegnungsclowin
- 40 Generationenfestival in Thun geht in die zweite Runde
- 41 Generationendialog: «und» das Generationentandem
- 42 Spiele für Menschen mit Demenz
- 44 Misotis: Gamem mit Demenzkranken
- 48 Studie: Spielen gegen Vereinsamung
- 49 Pixadoo und Frechmax: Spiele die Generationen verbinden

50 PAGE FRANÇAISE

- 50 Festivals de jeux en Romandie
- 51 «Toyman» Gilles Delatre présente ses jeux

52 SONDERSEITEN SPIELSCHWEIZ.CH

56 BRETTSPIELBLOG NEWS

- 56 Aus alt mach neu!

58 DIGITAL

- 58 Pädagogin empfiehlt «schlaue Spiele»
- 60 Mit «Hanabi» nähern sich Computer dem Menschen
- 62 Muss es unbedingt ein Ballgame sein?
- 63 Herofest in Bern – the place to be für alle Gamefans

64 SONDERSEITEN LUDOINFO

66 TERMINE UND KONTAKTE / AUSBLICK



**Spielen was das Zeug hält
Der SDSK an der Suisse Toy**

Erfolgreicher Auftritt des SDSK an der Suisse Toy 2019 – es wurde gespielt, was das Zeug hielt. **Seite 6**



Digital: mit Hanabi nähern sich Computer dem Menschen

Deepmind-Forscher gehen davon aus, dass der Weg zu einer kollaborativen KI über Hanabi führt. **Seite 60**



Myosotis Spiele für Demenzpatienten:

Ein digitales Unterhaltungssystem, um die Kommunikation zwischen Betagten und ihren Angehörigen zu fördern.

Seite 44



ältest:
Toy 2019



Schwerpunkt: Spielen im Alter

Spielen im Alter hält jung, denn «das Spiel geht weiter». Weshalb und wie weit man bis ins hohe Alter gehen kann, auf spannenden 30 Seiten.

ab Seite 23



Brettspielblog: Aus Alt mach Neu

Alte Spiele im neuen Kleid. Unser Brettspielblogger Patrick Jerg stellt seine Favoriten vor.

Seite 56

«Spielen, was das Zeug hält!» – Der SDSK an der Suisse Toy 2019



Globi beim Jonglieren: macht auch dem Schweizer Urgestein Spass

Die Suisse Toy 2019 fand vom 27. April 5. Mai im Rahmen der Frühlingsmesse Bern Expo 2019 (BEA) statt. Die Curlinghalle auf dem Messegelände war dafür mit einem besonderen Ambiente ausgestattet worden: Ein Wunschwald mit Pflanzen und Ruheplätzen mit Strandstühlen und Kissen bot eine Ruhe- und Spieloase. Rund um dieses Zentrum konnten die Messebesucher die Spielangebote unterschiedlichster Aussteller benutzen und auch kaufen. Auf einer im «Dschungel» integrierten Bühne gab es ein Programm mit Zaubershows, Kinderschminken, Bastelworkshops und weiteren Events.



Das Spielbuffet mit Tellerjongleur und SDSK-Hütchen

Der SDSK spielte aktiv mit

Hunderte von jungen und älteren Messebesuchern spielten am Stand des SDSK. Glücksmomente, wenn der Jonglierteller ein erstes Mal drehte oder das Diabolo wieder auf der Schnur landete, obwohl man es im Leben noch nie geschafft hatte, lachende Gesichter, coole Sprüche und philosophische Gespräche über das Spielen waren allgegenwärtig!



Gewusst wie: im Lernmodus mit Tellerjonglage.

Die grosse Spielfläche, die dem SDSK zur Verfügung stand, konnte nur dank dem grossen ehrenamtlichen Engagement von 24 SpielerInnen des Verbands sowie auch VertreterInnen von einigen Ludotheken über die neun Tage bespielt werden. Und davon waren drei Spieler, nämlich Projektleiter Messen SDSK Heiner Solentaler, SDSK Präsident Hans Fluri und der begeisterte Jongleur Steven Gonzales sogar über die ganzen 9 Messetage präsent! Die Zusammenarbeit in den wechselnden Teams des SDSK klappte hervorragend. Man verstand sich im wahrsten Sinne des Wortes spielend. Allen Helferinnen und Helfern ein grosses Lob und Dankeschön!



Blick in die Ruhe- und Spieloase «Wunschwald»

Gute Zusammenarbeit mit Messeleitung

Ein besonderer Dank geht auch an Wolfgang Schickli. Er war von der BEA-Messeleitung zuständig für die Organisation der Infrastruktur in der Suisse Toy. Er war über die ganze Messedauer präsent und unterstützte uns bei Anliegen tatkräftig.

Resonanz, Feedbacks und Meinungen

Die Suisse Toy hinterlässt Spuren: alle Beteiligten sind sich einig, das analoge Spiel lebt und hat seinen festen und berechtigten Platz in unserer Welt. Und das waren einige Kommentare:

■ **Mein Highlight war...** dass ich erneut vom Spielfieber gepackt wurde... dass die Suisse Toy überhaupt möglich wurde, dass dadurch vier Generationen unsere Spielanregungen genossen haben... diese tolle Spieloase...

■ **Mich hat beeindruckt...** dass mit hochwertigen Materialien eine schöne Oase zum Verweilen erschaffen wurde... ganze Familien, viele Kinder mit ihren Grosseltern, ruhig spielen und den Rastplatz, wie einen Outdoor-Park, in der Mitte der Halle geniessen konnten...

■ **An der nächsten Suisse Toy würde ich...** mir wünschen, dass die Organisatoren ihr Zielpublikum erweitern und auch erwachsene Spielbegeisterte und leidenschaftliche Brettspieler angesprochen werden... gerne wieder mithelfen... erneut den «Spielvirus» verbreiten... rechtzeitig noch viel mehr Freunde einladen.

Suisse Toy 2020

25.4. – 3.5.2020

**SUISSE
TOY**

25.4. – 3.5.2020

In den nächsten Monaten werden wir erfahren, wo für nächstes Jahr neue Akzente gesetzt werden und wo sich Bewährtes wieder – in einem möglicherweise neuen Kleid – zeigt. Wir bleiben am Ball.

In diesem Sinn: Auf Wiederspielen an der Suisse Toy 2020 an der BEA 2020 vom 25. April bis 3. Mai 2020! ●

Heiner Solenthaler



Alle Fotos in diesem Artikel: Helene Gauderon, Heiner Solenthaler und Beat Edelmann

Spielpädagogisches Intensivseminar 2017/2018: Wir waren dabei!



vlnr: Sabrina Burch (vorne) Silvia Germann (hinten), Bernadette Mock, Alexandra Raguth Tschamer Kuchler und Kati Hankovszky (Kursmodulleiterin SPS)

Silvia Germann, Bernadette Mock und Sabrina Burch absolvierten das SPS32 (Spielpädagogisches Intensivseminar). Alexandra Raguth Tschamer Kuchler aus dem Intensivseminar 31 gesellte sich für einige Kurse dazu. So wurde das SPS 32 kurzerhand umgetauft in SBS 32 A31. Im Laufe des Winters 2018/19 wurden in Zusammenarbeit mit Hans Fluri, dem Seminarleiter, einige neue Prinzipien entwickelt und bestehende weiterdiskutiert.

«Tiramisù-Prinzip»: Silvia

Mein Name ist Silvia Germann, ich bin 22 Jahre alt und wohne am sonnigen Hasliberg. Ich arbeite im Reka-Feriendorf Hasliberg als Kinderbetreuerin. Wir verbrachten viele Stunden im Sternen in Brienz. Es wurde gearbeitet, gespielt und immer viel Neues dazu gelernt. Immer wieder versuchten wir die Worträtsel von Hans Fluri



zu durchschauen oder sie zumindest, nach längerem überlegen, zu verstehen. Die Rätsel hatten oft einen Bezug zum Thema, welches gerade besprochen wurde. Einmal bei einem Abendessen gab es ein leckeres Tiramisù zum Dessert. Wir haben kurz darüber gesprochen, wie schön es aussieht und wie gross die Portion ist. Da hat Hans ausgeholt und es hörte sich an als würde er wieder mit einem Rätsel kommen. Sofort habe ich mir das Wort «Tiramisù» gemerkt, da es nur um dieses Thema gehen konnte. Wie sich herausgestellt hat, war ich dabei nicht die Einzige, die sich das Wort gemerkt hat. Leider mussten wir jedoch feststellen, dass es im Rätsel von Hans nicht ums Tiramisù gegangen ist, sondern um etwas ganz anderes. Dafür haben wir einen schönen Namen für das Prinzip von Hans und seinen Rätseln gefunden: Das «Tiramisù-Prinzip».

Seilbahn-Prinzip: Bernadette

Als gebürtige Appenzellerin ist der Säntis mein Lieblingsberg, daher nenne ich das Seilbahn Prinzip für mich persönlich das Säntis-Prinzip. In meinem Alltag als Sozialarbeiterin in der Offenen Arbeit mit Kindern der Stadt St. Gallen und als Mutter zweier Kinder im Teenie-Alter kann es schon mal passieren, dass mir Energie und Motivation zeitenweise abhandenkommen. Genau dann denke ich an den majestätischen Säntis, der seit Jahrtausenden in der Landschaft steht und sich durch keine Stürme und Lawinen aus der Ruhe bringen lässt. Und ich stelle mir vor, wie ich auf den Säntis wandere und sich der Blick weitet, der Atem fliesst und sich die Alltagssorgen in kleine Pünktchen unten im Tal verwandeln. Mit diesen Gedanken lädt sich mein Energielevel in kurzer Zeit wieder auf, wie wenn eine Seilbahn in die Höhe steigt.



Krokodil-Hüpfen: Alexandra

Für die Menschen können Krokodile verschiedene Bedeutungen haben: In Ägypten wurde dem Krokodilgott Sobek ein Tempel geweiht. Bei den Mayas soll ein Krokodil Namens Imix die Welt auf seinem Rücken tragen. In anderen südamerikanischen Naturvölkern gilt das Krokodil als Lebensspender, sowie auch als Begleiter für die letzte Reise ins Reich der Toten.

Das Krokodil als Krafttier im Leben, soll uns Wunden aus der Vergangenheit heilen. Für uns Spielseminaristinnen SPS 31 und 32 hat das, von uns erfundene, «Krokodil-Prinzip» folgendes geholfen: Steckten wir gerade im «Sumpf», hatten sehr viel Arbeit, nicht einfache Aufträge zu erfüllen, Angst, von all den «Arbeits-Krokodilen» aufgefressen zu werden, dann retteten wir uns auf den Rücken eines Krokodils: Wir sprangen geschickt von einem «Krokodil» zum andern, spielend, mit guter Reaktion, Konzentration, Geschicklichkeit, Stressresistenz und doch mit gewisser Lockerheit konnten wir alles erledigen, liessen uns so nicht auffressen und wurden stark damit.



Pustebblumen-Prinzip: Sabrina

Kennt ihr das Bilderbuch «Das verspreche ich dir»? Es ist eines der Bücher, die ich den Kindern im Kindergarten am Liebsten erzähle. Im SPS 32 ist, basierend auf diesem Bilderbuch, das Prinzip «Pustebblume» entstanden. Bruno, die Hauptfigur des Buches, wird von seinem Freund, dem Löwenzahn, gebeten, ihn ganz fest anzublasen. Bruno vertraut der Blume und bläst ganz fest. Dadurch zerstört Bruno seine schöne Blume und ist am Boden zerstört. Was er aber später merkt: durch das Wegblasen der Blume hat er viele kleine Samen in die Welt hinausgeschickt. Aus ihnen wurden im Frühling darauf viele weitere, wunderschöne Blumen. Brunos Freude war natürlich gross als er dies bemerkte. Gerne möchte auch ich wie Bruno ganz viele Samen der Spielfreude auf die Reise schicken. Und wer weiss, vielleicht landet die Eine oder Andere bei jemandem von euch und bereitet euch Freude. Das würde mich natürlich sehr freuen. ●



Texte: SPS-Teilnehmerinnen / Foto: Kati Hankovszky

Stichwort SPS

Worum geht es im SPS? Wir wollen der Welt einen Streich spielen - eine positive Überraschung sein, die sie sehr wohl nötig, aber nicht erwartet hat. Wir geben uns die Chance, zu erleben, dass auch im dritten Jahrtausend noch der einzelne Mensch den Unterschied macht. Ein SPS hat viel von einem Märchen oder einem Filmdrehbuch. So wie bei «Sieben kommen durch die ganze Welt», «Die glorreichen Sieben» oder «Die sieben Samurai»: Zum Voraus kommt über Monate hinweg eine/r zu den andern, und dann geht es mutig und ungebremst 12 Wochen gemeinsam weiter. Ein zeitloses Abenteuer - wie eine reale Fiktion. Drei unvergessliche und inspirierende Monate.

Das nächste Spielpädagogische Intensivseminar (SPS33) startet am 25. Oktober 2019. Es wird stattfinden – und es hat noch freie Plätze! Dies ist eine Einladung. Hans Fluri

[Mehr Infos zum SPS: spielakademie.ch](http://mehr.infos.zum.sps.spielakademie.ch)

Hauptversammlung SDSK 2019

Die Jahres-Hauptversammlung 2019 des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) fand auch heuer im Spielhotel Sternen in Brienz statt, wo der Gastgeber und Verbandspräsident Hans Fluri Teilnehmerinnen und Teilnehmer wie alle Jahre mit Unterkunft, Speis und Trank verwöhnte. Das prächtige Wetter und die gute Laune aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer sorgten für eine wunderbare Stimmung.



Herrliches Frühlingswetter und Panoramablick am Brienzensee. Foto: SDSK

Neue Gesichter

Besonders erfreulich war es zu sehen, dass viele neue Gesichter an der Hauptversammlung begrüsst werden durften. Zum Glück, denn einige der HV-Stämmgäste der vergangenen Jahre konnten aus verschiedensten Gründen in diesem Jahr nicht dabei sein. Auch ihnen gebührt Dank, denn sie nahmen sich mehrheitlich die Mühe, den Vorstand über ihre Nichtteilnahme zu informieren. Also gleich das Datum für die nächste HV im Kalender ankreuzen: den **28. März 2020**.

Bericht des Präsidenten und RessortleiterInnen

Der Jahresbericht 2018 des Präsidenten, Hans Fluri, erzählte bunte und vielfältige Geschichten. Es ist immer wieder erfreulich zu sehen, dass viele unserer Mitglieder auf verschiedensten Ebenen und mit unterschiedlichen Projekten einen wichtigen Beitrag zur «Verbreitung des Kulturgut Spiel» leisten. Über einige davon berichten wir im Spielinfo in der Rubrik «SDSK Aktiv». Auch aus den Ressorts gab es von den Verantwortlichen viel Interessantes zu berichten. So hatte Heiner Solenthaler (Ressortleiter Messen) kein Problem, schon früh viele Freiwillige für die Mitarbeit an der diesjährigen SuisseToy (siehe Beitrag Seite 9) zu gewinnen.

Spielkiste 2019

Alle Anwesenden sind mit der Idee des Präsidenten Hans Fluri einverstanden, dem Jesuiten Christoph Albrecht eine Spielkiste im Wert von CHF 500-1'000 abzugeben. Christoph Albrecht betreut Asylbewerber in Containern des Durchgangslagers in Kloten und seit einigen Jahren die Fahrenden in der Schweiz. Mitglieder des SDSK könnten beim Treffen der Fahrenden in Einsiedeln mit einer Spielkiste aktiv werden.

Sponsoring Spielsetmierte für das JUSKILA

Die Versammlung unterstützt den Vorschlag, dass dem JUSKILA (Schweiz. Jugendskilager auf der Lenk) die jährlichen Mietkosten für das Spielmaterial von CHF 300 zu erlassen. Dieses Sponsoring ist vorerst auf 3 Jahre begrenzt (2020-2022).

Das JUSKILA bezieht seit einiger Zeit Spielmaterial von der Spielakademie in Brienz.



Neue Vorstandsmitglieder

Mit Heiner Solenthaler (SPS 6) und seiner Tochter Anja, erfährt dem Vorstand eine substanzielle Verstärkung. Heiner Solenthaler übernimmt vom vormaligen Verantwortlichen, Paul Kobler den Ressortbereich Ausstellungen / Messen und wird auch den Bereich Fachhochschulen abdecken. Anja Solenthaler wird für den Fachbereich Heilpädagogik Ansprechperson sein.



Heiner Solenthaler

Heiner Solenthaler unterrichtete mehrere Jahre auf allen Stufen der Volksschule und baute als Heilpädagoge eine Time-out Schule für Jugendliche auf und war als Schulleiter tätig. Er war Sportleiter in einer Strafanstalt. Als

Spielpädagoge und Kommunikationstrainer arbeitet er als Dozent an Fachhochschulen, leitet Kommunikationskurse und Coachings sowie Spielkurse für verschiedene Zielgruppen. Seine Spezialgebiete sind Interaktionsspiele, spielerische Interventionen zur Konfliktlösung und Teamtrainings. Seine Lieblingsspiele sind Jonglieren, Jassen und die Strategiespiele Schach und Go.



Anja Solenthaler

In Anja Solenthalers Beruf als Psychomotoriktherapeutin haben verschiedene Spielformen eine grosse Bedeutung. Im Sommer 2018 hat sie das Masterstudium Early Childhood Studies abgeschlossen. Dieses Studium hat ihr einen viel-

fältigen Einblick in die Forschungslandschaft der frühen Kindheit ermöglicht, in der das Spiel ein zentrales Thema ist. Ihr Ziel ist es, neben der therapeutischen Tätigkeit, auch in der Forschung und Lehre tätig zu sein. In diesem Sinn übernimmt sie im Vorstand die Verknüpfung der Spielpädagogik zur Heilpädagogik.

**Termin HV 2020 merken:
Samstag, 28. März 2020**

Protokoll HV 2019

Das Protokoll der diesjährigen HV steht allen Mitgliedern des SDSK auf der SDSK-Website zur Einsicht und Download (PDF) bereit. Das Protokoll wird nur per Post/Papier versandt, wenn dies ausdrücklich gewünscht wird).

An dieser Stelle auch ein herzlicher Dank an unsere Protokollführerin Barbara Rehmann für ihre Arbeit.

[Hier geht's zum Protokoll HV 2019 \(Member Bereich\)](#)

Sonntagsspiel: Spielvorstellungen durch Priska Flury

Ein grosses Dankeschön richten wir an unser SDSK Mitglied und Teilnehmerin an der HV, Priska Flury. Anlässlich des traditionellen Sonntags-Workshops stellte sie verschiedenste aktuelle Gesellschaftsspiele vor. Kompetent und engagiert erklärte sie gekonnt eine Vielzahl von neu erschienen Spielen. Doch nicht nur Erklären und Zuhören waren angesagt: im Anschluss konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer diese Spiele auch gleich anspielen. Spassfaktor: hoch! Zufriedenheit: sehr hoch! Spielauswahl: perfekt!



Gewusst wie: Priska Flury erklärt kompetent ein Spiel. Foto: SDSK

Priska Flury spielt nicht nur für den Verband, sie ist auch sonst aktiv mit dem Spiel im Leben unterwegs. Als Geschäftsführerin und Inhaberin ihrer Firma «Creavid» bietet sie für unterschiedliche Zielgruppen ein breitgefächertes Angebot zum Thema Spiel an. Ein Beispiel von Priska Flurys Engagement finden Sie in diesem Heft auf Seite 18. ●

Impressionen Sonntagsspiel an der HV 2019



Das Spiel **«Azul»** ist ein taktisches Legespiel für 2-4 Personen ab 8 Jahren. Grosser Wiederspielreiz – ein tolles Spiel, einfach im Prinzip, aber doch mit etwas Spieltiefe.



Beim Spiel **«Azul»** – Spiel des Jahres 2018 – ist Konzentration und Kombinationsfähigkeit gefordert. Das schön gestaltete Legespiel fördert das vorausschauende Denken.



«Bola» ist ein schnell erklärtes Strategie- und Merkspiel mit taktischen Komponenten für 2 Spieler ab 7 Jahren. Es fördert Farbwahrnehmung, Konzentration, Merkfähigkeit und Strategiedenken.



«Rapid Cups» macht offensichtlich Spass – nicht nur beim Spielen, sondern auch beim Erklären. Ein Stapelspiel für 2-4 Reaktionsschnelle ab 8 Jahren. Fördert u.a. auch die Konzentrationsfähigkeit.



Priska erklärt **«Doodle Rush»** – ein Zeichnungsspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren. Der Wiederspielreiz ist gross. Das Spiel richtet sich an Familien und dauert pro Spiel nur 6 Minuten (mit Sanduhr). Doodle Rush ist wie Montagsmaler im Temporausch...



«Doodle Rush» ist kein Spiel für ruhige Gemüter. Hier geht es turbulent zu und her. Wer gerne mehrere Probleme gleichzeitig löst, ist mit diesem Spiel gut bedient: Zeichnen, raten, zuhören – am besten gleichzeitig und miteinander.

«Spiel mit mir» – ein Kurs für Eltern mit Kleinkindern



Foto: shutterstock

Text und Fotos: BERNADETTE LEDERGERBER

Der Kanton St. Gallen unterstützt mit dem Projekt «Elternbildung vor Ort» Gemeinden in der Umsetzung von Elternkursen im Bereich der Frühen Förderung. Die Kurse sind speziell an Eltern mit Kindern im Alter von 0-4 Jahren gerichtet.

Als Multiplikatorin dieses Projekts bin ich mit meinem Unternehmen «spielstarch» und dem Thema «Spiel mit mir – Wie Spielen die Entwicklung von Kindern fördert» aktiv.

Alle Eltern sind auf ihre Art Experten

Im Voraus hat mir die Veranstalterin verraten, dass einige Eltern besorgt waren, dass der Kurs ihnen aufzeigen könnte, was sie in der Erziehung alles falsch machen. Das soll es wirklich nicht sein! Ich sitze nämlich in einer Runde Expertinnen (Männer sind keine anwesend). Wer soll es

denn besser erleben als die Mütter und Väter, die tagtäglich mit den Kindern spielerisch unterwegs sind?

Zuerst räume ich diese Bedenken aus und entführe die Mütter in ihre eigene Kindheit und den Erinnerungen an ihre Spiele. Die Gesichter werden heiter und sie erzählen mir vor allem von Erfahrungen vom Spielen in der Natur. Auch heute noch ist das draussen spielen – meiner Meinung



Foto: shutterstock

nach – das wichtigste für die kleinen Kinder: bewegen, austoben, dräckelä, Blumen und Tiere entdecken und mit allen Sinnen aktiv sein.

Die Mütter suchen Spielideen für Zuhause

Im Folgenden habe ich die wichtigsten Inhalte des Kurses mit den Beiträgen der Mütter und meinen Ausführungen zusammengefasst.



Gugus-Dada: wer kennt das nicht?

Foto: istockphoto.com

Sobald das Baby auf der Welt ist, beginnen die Eltern-Kind-Spiele. Mutter und Vater schauen den Kleinen in die Augen, lieblosen, sprechen mit ihnen, machen Geräusche nach, welche die Kinder wiedergeben. Beliebt in dieser Phase ist das «Gugus-Dada-Spiel». Schon bald kann man mit Versen Spannung erzeugen und die Babys mit den Finger kitzeln. Wer kennt es noch?

«Es chunnt en Bär, wo chunnt er här? Wo goht er hi? D Linda go näh.» (Zeigfinger und Mittelfinger des Erwachsenen spazieren, mit steigendem Tempo, von den Füßen bis zum Bauch des Kindes.)

Viele Schweizer Verse und Lieder gibt es übrigens auf:

➔ [Link: www.swissmom.ch/chinder-musig-waelt/reime-verse/](http://www.swissmom.ch/chinder-musig-waelt/reime-verse/)

Babys auf Entdeckungstour

In der nächsten Spielphase, schon nach 2-3 Monaten sind Kinder als Entdecker unterwegs. Die Kinder sollen möglichst viele Materialien und Gegenständen entdecken. Und zwar mit den Fingern und dem Mund. Hier kann eine selbstgemachte Rassel aus Teesieben oder ein Knistersäckli, welches in ein Tuch eingenäht wurde wunderbar als Spielzeug dienen. Die Babys erfahren Beschaffenheit, Gewicht, Geschmack und

Verformbarkeit eines Gegenstandes und schärfen so ihre Sinne. Das Entdecken liefert eine Unmenge Daten für das Gehirn. Dort werden diese verarbeitet und gespeichert.

Bereits 1½-jährige fangen an, Klötze, Schachteln oder Tücher aufeinander zu stapeln. Sie probieren, Zusammenhänge zu verstehen und erleben durch Misserfolg, dass es mehrere Versuche braucht oder andere Lösungen geben muss. In dieser Phase brauchen Kinder viel Recyclingmaterial, den Sand, den Wald, die Steine und alles weitere, womit sich gestalten lässt.

Nachahmen setzt viel Fantasie frei

Im Alter von etwa 2 Jahren kann ein Kind Gegenstände fiktiv benutzen. Die Kinder beginnen alles und jeden nachzuahmen, was ein natürlicher und wichtiger Lernantrieb ist und ganz viel Fantasie freisetzt. Eine Büchse wird zum Auto, ein Karton zum Telefon. Geben sie ihrem Kind einfache Materialien, die sowieso Zuhause vorhanden sind: Kartonrollen, Plastikgefässe, Tücher, Büchsen, Styropor, Pet-Flaschen und so weiter. Eltern sollen mitspielen, mitlachen mit den Kindern balgen und Geschichten erfinden. Das sind enorme Lernmöglichkeiten für die Kinder und Balsam für die Seele.

Naturerfahrungen beleben die Sinne

Kinder sind Bewegungsmeister! Sobald ein Kind auf zwei Beinen gut vorwärts kommt, darf es so oft als möglich im Wald, am Bach oder auf der Wiese verweilen. Diese Naturerfahrungen beleben die Sinne, lösen kognitive Prozesse aus und trainieren die Muskeln. Kinder brauchen viele Erfahrungen, um ihr Gleichgewicht zu üben und



Foto: shutterstock

Bewegungsabläufe zu koordinieren. Auf Mäuerchen laufen, über ein Seil am Boden balancieren, einen Baumstamm beklettern oder ein Hüpfspiel spielen. Auch Wettrennen spornen Kinder zu vielfältigen Bewegungen an. Ebenso rollende, drehende, hüpfende und kriechende Bewegungen. Wenn Eltern oder andere Kinder mitmachen ist es noch lustiger. Die wertvollen Erfahrungen von Raum und vom eigenen Körper sind unter anderem Grundlagen für das spätere mathematische Verständnis, den Umgang mit seinen Gefühlen und das Gleichgewicht.

Die Qualität der Präsenz ist entscheidend

Am Ende des Kurses sind die Frauen sich einig, dass sie vieles davon schon umsetzen. Dass die elterliche Präsenz – nicht möglichst lang, sondern möglichst intensiv – und die wertvollen Spielimpulse wichtig sind, verstehen sie gut. Kinder sind von Natur aus neugierig. Machen wir ihnen Mut, die Welt zu entdecken und belohnen wir sie einfühlsam! ●

Bernadette Ledergerber



Seit 4 Jahren bin ich Geschäftsführerin von spielstarch. Von klein auf habe ich mich gerne bewegt, ausgiebig gespielt und war kreativ mit dem, was bei uns auf dem Bauernhof zur Verfügung stand. In den Jahren als Kindergärtnerin und Sozialarbeiterin vertiefte ich mein Wissen in der Arbeit mit den Kindern. Heute weiss ich – und das habe ich auch meinen zwei Söhnen zu verdanken – Spielen ist gesund für Körper und Geist, hat einen hohen sozialen Charakter, ist abenteuerlich und für Kinder in hohem Masse entwicklungsfördernd.

Seit 4 Jahren bin ich Geschäftsführerin von spielstarch. Von klein auf habe ich mich gerne bewegt, ausgiebig gespielt und war kreativ mit dem, was bei uns auf dem Bauernhof zur Verfügung stand. In den Jahren als Kindergärtnerin und Sozialarbeiterin vertiefte ich mein Wissen in der Arbeit mit den Kindern. Heute weiss ich – und das habe ich auch meinen zwei Söhnen zu verdanken – Spielen ist gesund für Körper und Geist, hat einen hohen sozialen Charakter, ist abenteuerlich und für Kinder in hohem Masse entwicklungsfördernd.

☞ [Kontakt Bernadette Ledergerber](#)

☞ [Website spielstarch.ch \(www.spielstarch.ch\)](http://www.spielstarch.ch)

INSERAT

spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung

Rütelstrasse 19
9535 Wilen bei Wil
079 720 11 27
www.spielstarch.ch
info@spielstarch.ch



spielstarch macht sich stark für das natürliche Bedürfnis des Kindes, ausgiebig zu spielen. Von Geburt an fördert das Spiel die kognitive und motorische Entwicklung entscheidend.

spielstarch sensibilisiert Erwachsene, anregende Spielmöglichkeiten und Sinneserfahrungen für ein gesundes Heranwachsen von Kindern zu schaffen.

spielstarch organisiert Kurse, Seminare und Referate für Elternbildungsinstitutionen, Schulen, Tagesstrukturen, Spielgruppen und Elternvereine.

spielstarch führt Spieltage für Organisationen und Vereine durch und gestaltet Spielanlässe.

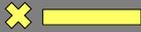
spielstarch berätet und realisiert Spielplatzprojekte und fördert kindergerechte Spielräume.

Projekt Spielflächen im öffentlichen Raum mit Mehrfachverwendung

Text und Fotos: ANDREAS RIMLE

Das 50 m² Spielfeld wurde durch die Stadt St. Gallen aufgemalt. Dies, weil die Parkplätze am Marktplatz aufgehoben wurden und bis zur definitiven Neugestaltung eine Übergangslösung gesucht wurde. Mich beeindruckt, wie eine ästhetisch schöne Fläche entstanden ist und darauf ganz verschiedene, einfache Spiele durchgeführt werden können. Die Fläche regt ebenfalls zu eigenen Ideen an. Einige schildere ich nachfolgend und andere siehe Link am Ende des Artikels.

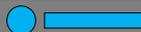
Spielfläche



Besteht aus **6 Farblinien** und **3 verschiedenen Symbolen**. Auf jeder Position sind somit 6 Symbole. Die Anzahl Positionen ist nicht vorgegeben (ideal: 10–14 Positionen). Somit können die Farblinien, die Symbole und die Positionen genutzt werden.



Ideen «Vorwärts bewegen»



Wie ist es möglich ohne Würfel zu bestimmen, wer sich wie weit vorwärtsbewegen darf? Hier ein paar Ideen:

- ▶ **Sig Sag Sug (3 Spieler):** Gewinner kann sich um eine Position verschieben. Es wird auf 5 Siege gespielt. Der Sieger verschiebt sich um 5 Positionen nach vorne und die Mitspieler um die Anzahl erreichte Punkte.

- ▶ **Schere/Stein/Papier (2 Spieler):** Der Sieger verschiebt sich um eine Position nach vorne.
- ▶ **Gerade/Ungerade (2 Spieler):** Jemand ist «Gerade» und der Mitspieler «Ungerade». Auf Kommando strecken beide eine Anzahl Finger der rechten Hand nach vorne. Ist die Summe gerade, kann der entsprechende Spieler sich um eine Position nach vorne bewegen.
- ▶ **Münze werfen** (beliebige Anzahl Spieler): Wer Zahl «würfelt» darf sich um eine Position nach vorne verschieben. Mit mehreren Münzen sind weitere Optionen möglich.
- ▶ **Fragen stellen:**
 - **Fragen 1:** Die richtige Lösung wird laut gerufen
 - **Fragen 2:** wahr oder falsch wird auf Kommando mit dem Daumen nach oben oder unten angezeigt
 - **Schätzfragen:** Die Person mit der besten Antwort, kann sich eine Position nach vorne verschieben.

Spiel «Spurwechsel»



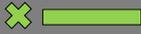
Vorbereitung: 2 Spieler stehen auf verschiedene Symbole der Position 1. Ein Spieler gibt das Startkommando.

Spielziel: Wer erreicht zuerst die Position 12?

Spielablauf: Jeder Spieler rennt der Farblinie entlang zur nächsten Position 2. Dort wechselt er zum gleichen Symbol der anderen Farbe. Wieder der Farbe entlang zu Position 3 und darauf die Farbe wechseln. Immer so weiter!

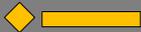


Variante:
6 Startpersonen

Spiel «Transport»

Vorbereitung: Der Start ist auf der Position 1. Das Kind stellt sich der erwachsenen Person/dem älteren Kind), mit dem Gesicht zu dieser gewandt, auf dessen Füsse.

Spielablauf: Gemeinsam geht, wankt, torkelt ihr nun. Das Gleichgewicht zu halten, ist gar nicht so einfach!

Spiel «Vertrauen»

Vorbereitung: 2 Spieler stellen sich bei einer Farbe auf Position 1 auf. (max. 12 Spieler)

Spielziel: Den gesamten Farbweg zurücklegen ohne mit jemandem zusammenzustossen und ohne die Farblinie zu verlassen.

Spielablauf: 1 Spieler schliesst die Augen. Der Mitspieler führt ihn mit seiner Sprache («Links/rechts/gerade aus/stopp/drehen links bzw. rechts»). Bei der Position 7 werden die Rollen gewechselt.

Variante 1:

Der Mitspieler führt mit einem Geräusch. Er geht voraus und pfeift, summt, gurrst oder wählt ein eigenes Geräusch. Stopp ist das einzige Wort, welches gesprochen werden darf/soll.

Variante 2:

Führen durch leichtes Antippen: Schulter links; Schulter rechts; beide Schultern-Stopp; Rücken-geradeaus. ●

13 Spielideen: www.spielweg.ch/ / Spielort M für Marktplatz

Gesucht: weitere Grossspielflächen

Grossspielflächen können mit wenig Aufwand und Kosten erstellt werden. In welchen Städten und Ortschaften gibt es ähnliche Grossspielflächen?

Bitte beim untenstehenden Link melden.

Hier bitte melden: andreas@spielend.ch

INSERAT



Quellenstrasse 10a
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.



«10-to-10 With Friends» oder wie man stundenlang zum Spielen kommt



Text und Foto: PRISKA FLURY

Ich habe schon immer gerne gespielt – stundenlang. Als Kind ist dies wohl nichts Ungewöhnliches. Als Jugendliche eher schon. Viele meiner Freunde hatten damit aufgehört – ich nicht! Später, als junge Erwachsene, organisierte ich in meiner ersten eigenen Wohnung Spielnächte ohne Ende. Was für eine Freude!

Auf der Suche nach meiner beruflichen Passion verbrachte ich vor 15 Jahren eine Spielwoche bei Hans Fluris Spielakademie in Brienz. Diese schönen spielerischen Tage sind bis heute unvergessen geblieben und haben mich motiviert, meine eigenen Spielideen beruflich umzusetzen.

Non Profit Spielanlässe

Daraus haben sich die verschiedensten spielerischen Angebote entwickelt, die ich heute noch – nach 15 Jahren – mit viel Spielfreude anbiete und ständig erweitere. Nebst spielerischen Workshops für Lehrpersonen und Interessierte organisiere ich immer wieder Nonprofit-Spielanlässe. Wenn ich in Workshops oder an Anlässen Spiele anleite, und dann beobachten darf, wie erwachsene Menschen mit Freude ins Spiel eintauchen, lachen, staunen und sich begegnen, dann spüre ich, dass ich genau am richtigen Ort bin. Nämlich da, wo das Spiel ist.



Ich selbst spiele enorm gerne. Es fordert mich geistig heraus, es bietet mir die Möglichkeit, mich mit Gleichgesinnten zu treffen und alles um mich herum zu vergessen. Doch beim beruflichen Anleiten und Begleiten komme ich selbst bedauerlicherweise nur wenig zum Spielen.

Wie komme ich selbst zum Spielen – und das möglichst lange?

Daher machte ich mich auf die Suche nach Ideen, bei denen ich selber zum Spielen komme. So entstand zum Beispiel der Spielbrunch, den ich 1-2 Mal pro Jahr in Lenzburg durchführe. Dies ist ein öffentlicher Anlass, bei dem jedermann teilnehmen kann. Oder ein Krimidinner bei mir zu Hause und Spielabende mit Freunden. Doch alle Anlässe enden immer gleich: Sie sind viel zu früh fertig! Ich wollte mal so richtig lange spielen, und zwar mit Leuten, die auch gerne so richtig lange spielen ☺.

So entstand die Idee «10-to-10 With Friends». Ich schrieb alle meine Spielfreunde und Spielfreundinnen an und teilte ihnen mit, dass am 27. Dezember 2018 die Möglichkeit besteht, von 10 Uhr vormittags bis 22 Uhr abends durchzuspielen – ohne Pause; eben von 10 bis 10. Jeder soll einen Beitrag zu einem Fingerfood-Bufferet mitbringen und seine Lieblingsspiele. 25 Personen haben sich angemeldet und so traf einer nach dem anderen um 10 Uhr mit Essbarem und Spielbarem im Vereinszimmer in Veltheim ein.

Jeder profitiert vom Wissen anderer

Eine Gruppe begann mit einer Runde «Time's up». Es spielten 14 Personen in 4 Teams mit. Wir konnten auch jene gewinnen, die mit Promis nicht so versiert sind und versicherten ihnen, dass auch dann, wenn man sich mit Prominenten

nicht so auskennt, das Spiel dennoch (oder genau darum) grossen Spass macht. Die 3 Runden (frei erklären, nur ein Wort nennen und Pantomime) machten grossen Spass. Besonders die Pantomimen-Runde erhellte unsere Gemüter. Später verteilten wir uns je nach Spielvorlieben auf die zahlreichen mitgebrachten Spiele. Es entstanden immer wieder neue Konstellationen. Auffällig und auch erfreulich war, dass viele neuere Spiele im Angebot waren. Ein Anlass, bei dem all jene voll auf ihre Kosten kamen, die gerne Neues ausprobieren. Wir konnten viel voneinander profitieren, immer wieder war jemand bereit, den anderen ein Spiel zu erklären.

12 Stunden spielen: eine Challenge

Ich war gespannt, ob sich meine Idee «12-Stunden-ohne-Pause-spielen» durchsetzen würde. Ich schlug dies als Gag vor, natürlich war jedem selbst überlassen, ob er sich zu einer Mittags- und Znachtspause hinsetzen wollte oder nicht.

Doch wie schön: meine Idee wurde freudig angenommen. Nachdem ein Spiel abgeschlossen war, ging man zum reichhaltigen Buffet, schlemmte kurz, füllte den Becher mit Mineral auf oder liess sich einen Kaffee raus und weiter ging's zum nächsten Spiel. Als ich das erste Mal auf die Uhr schaute, war es 15 Uhr. WAS! Bereits 5 Stunden sind verstrichen. Kaum zu glauben. Und hopp, sofort ans nächste Spiel...

Gerne wieder!

So zwischen 21 und 22 Uhr verdünnte sich die Spielerschar. Die ersten machten sich auf den Heimweg. Es war ein schöner, spielerischer Tag, ein Highlight im 2018. Bestimmt wird er in seiner Art wiederholt. Interessierte können sich gerne bei mir melden, damit ich sie in den Verteiler aufnehme. ●

✉ Kontakt Priska Flury: info@creavida.ch

🌐 Website Creavida (Priska Flury): www.creavida.ch

INSERAT

Creavida
Spiel und Spass

Vermietung von
Spielmaterialien

für Schulen, Gemeinden, Firmen, Vereine und Private

www.creavida.ch

Riesenbausteine, Magnetelemente, Armbrust, Murmelbahn, Minigolf,
Fussballbillard, Balancespiele, Kissen für Kissen Schlacht...

Kurznews

E-Sport Hero League: Profi Team gewinnt «League of Legends» Final



Foto: Swisscom

Im Oktober letzten Jahres gab die Swisscom bekannt, mit der Hero League eine eigene E-Sport-Liga zu gründen. Seither versuchten sich über 3000 Spieler für das Finalturnier in einer der drei Disziplinen (Clash Royale, Hearthstone und League of Legends (LoL) zu qualifizieren. Anfang Mai ist nun in Zürich die erste Saison der Hero League zu Ende gegangen. In der zweiten Saison wird die Hero League um eine neue Disziplin erweitert: Den Spielern steht dann auch der Taktik-Shooter «Counter-Strike: Global Offensive» (CS:GO) zur Verfügung. (ar)

Fantasy Basel 2019

Während dreier Tagen wurden an der Fantasy Basel auf über 60'000 m2 Aktionsfläche die verschiedensten Universen aktueller Popkultur von Gaming bis Cosplay, von Comic bis Fantasy-Film, von Kochkunst bis Tattoo gezeigt. Die 5.



Foto: Fantasy Basel

Ausgabe der Fantasy Basel verzeichnete einen erneuten Besucherrekord. Über 54'000 Besucher zählten die Veranstalter an den drei Messetagen (3.-5. Mai 2019). Das sind 5% mehr als im Vorjahr. Gleichzeitig bestätigten die Veranstalter die Durchführung einer sechsten Ausgabe der Comic Con im nächsten Jahr: Die sechste Ausgabe der Fantasy Basel wird vom **21. bis 23. Mai 2020** in der Messe Basel stattfinden. (ar)

[Link zur Website Fantasy Basel](#)

DomiGym: Gymnastik für SeniorInnen in den eigenen vier Wänden



Foto: Pro Senectute Zürich

Für ältere Menschen mit eingeschränkter Mobilität und für betreuende und pflegende Angehörige wird der Besuch von Gruppenangeboten zur Gesundheitsförderung im Alter ausser Haus zunehmend schwierig. Aufsuchende Angebote gehören zu den wirkungsvollsten Strategien, um vulnerable Zielgruppen zu erreichen. An diesem Punkt setzt das Angebot DomiGym an. Es richtet sich an Seniorinnen und Senioren, deren Mobilität stark eingeschränkt ist. Das Angebot beinhaltet Gymnastik einzeln oder in einer Kleingruppe im eigenen Wohnumfeld unter Anleitung einer ausgebildeten Erwachsenensportleiterin oder eines ausgebildeten ehrenamtlichen Bewegungskochs. In mehreren Kantonen beidseits des Röstigrabens wird DomiGym über die Pro Senectute gefördert. Vielleicht wäre es an der Zeit das Angebot DomiSpiel zu lancieren...? (ar) ●

[Link zur mehr Infos über DomiGym](#)

4 Kurse on demand! – Neue Abrufkurse von Hans Fluri und Heiner Solenthaler

1 Spielend lernen und Spass haben

Der Kurs ist praktisches Kompetenztraining für Lehrerinnen und Lehrer. Konzentration Flexibilität, Resilienz und Lockerheit. Fit fürs Leben mit fröhlichen Übungen. Lebensfreude und Frohsinn in der Gemeinschaft erleben. Warum Spielerinnen und Spieler attraktive Lehrerinnen und Lehrer sind. Vermittelt werden Spiele mit einfachem und ohne Material. Sie lernen clevere Spielgeräte und kurzweilige Schachtel- und Lernspiele kennen. Der Kurs dient auch als sehr effektive und effiziente Vorbereitung für eine Projektwoche Spielen. Kursdauer: 1 Tag oder 2 Halbtage.

2 Spielend innere Sicherheit und Selbstvertrauen gewinnen

Wie erlangen Sie und Ihre Kinder Selbstsicherheit und Vertrauen zu sich selbst? Dieser Kernfrage ist dieser spielerische und praxisorientierte Abend gewidmet. Erfolgserlebnisse im Spiel stärken das Selbstvertrauen. Die Teilnehmer lernen an diesem Abend Inhalte und Methoden kennen, die in Familie, Partnerschaft, Schule und Beruf anwendbar sind, um einen «zufriedenen Alltag» gestalten zu können. Kursdauer: 1 Halbtage oder ein Abend (3 Stunden).

3 Elterngespräche erfolgreich führen

Der Kurs ist ein Angebot für Lehrkräfte, die schwierige Elterngespräche konstruktiv gestalten wollen und ihre Sicherheit in der Gesprächsführung erhöhen möchten. An der dreistündigen Kursveranstaltung werden auch Fragen und Beispiele der

Kursteilnehmer stark berücksichtigt. Nach dem Kurs besteht die Möglichkeit, in kollegialen Beratungsgruppen das Gelernte zu vertiefen und die in Elterngesprächen gemachten Erfahrungen gemeinsam zu reflektieren. Kursdauer: 1 Halbtage oder ein Abend (3 Stunden).

4 Kollegiale Beratung – Intervention

Die Kollegiale Beratung ist eine wirksame Praxisberatungs- und Weiterbildungsform. Es geht in den Interventionssequenzen darum, Anliegen, Fragen und Problemstellungen einer fallgebenden Person nach bestimmten Regeln zu beraten. Das Besondere dieser Interventionsform liegt an der hohen Lösungsorientierung, den oftmals überraschenden Blickwinkeln der Beteiligten und an einer gewissen spielerischen Leichtigkeit. Kursdauer: 1 Halbtage oder ein Abend (3 Stunden).

Durchführung – weitere Infos

Kursleitung:

Heiner Solenthaler (Spielpädagoge und Kommunikationstrainer oder
Hans Fluri (Spielpädagoge, Vater, Autor, Seminarleiter und Coach)

Kursort und Kursdatum: nach Absprache

Die Kurse können auch im Spielhotel Sternen in Brienz als Teil eines Teamanlasses gebucht werden.

Rufen Sie an! Wir beraten Sie gerne.

Kontakt:

Akademie für Spiel und Kommunikation
Hauptstrasse 92 • CH-3855 Brienz

Telefon: +41 33 951 35 45

Mail: info@spielakademie.ch

Web: www.spielakademie.ch

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Die Schweiz verdient eine Spielmesse!

2018 hat sich die Suisse Toy, vormalis die grösste Spielmesse der Schweiz in eine einjährige Pause verabschiedet. 2019 nun das Comeback der Veranstaltung unter demselben Namen, aber integriert in die Frühlingmesse BEA. Das Engagement für diese Neuausrichtung ist anerkennenswert. Aber viele Anbieter haben sich verabschiedet, grosse Namen sucht man vergebens, in den Sozialen Medien mehren sich negative Kommentare, Enttäuschung wird kundgetan. Das verwundert nicht: Startet man unter gleichem Namen neu, erhält man kaum Bonus. Das Publikum vergleicht mit dem, was früher war. Mit einem grossen Angebot, mit zahlreichen Spieltischen beim Verein «Spiel des Jahres» und ErklärerInnen, mit Namen wie Ravensburger, Lego, Playmobil, Kosmos oder Carletto. Die Spielmesse hatte eine

lange Tradition und zog von St. Gallen via Zürich nach Bern. Mit 50'000 Besuchern lockte die Messe zuletzt immer noch eine stattliche Anzahl an Spielbegeisterten an.

In einer Zeit, in der das Gesellschaftsspiel wieder boomt, erstaunt es, dass es nicht möglich ist, in der Schweiz eine Messe für Spielbegeisterte aufzuziehen. Regional scheint man den Zeitgeist erkannt zu haben: Spielenächte in St. Gallen und Pratteln, ein Spielfest in Wil, die Luzerner Spieltage, die Basler BasGame – die Aufzählung ist ganz bestimmt nicht vollständig. Diese Veranstaltungen laufen gut, mit viel Einsatz freiwilliger Helferinnen und Helfer und noch mehr Enthusiasmus.

Und die Schweiz hat einiges zu bieten: Grosse und kleine Verlage, die für ihre Produkte einstehen und sie gerne einem spielfreundigen Publikum zeigen, Autorinnen und Autoren mit Spielideen, die sie mit Spielern antesten möchten. Zudem gibt es einige Händler, die ihre bevorzugten Produkte fachmännisch erklären können. Auch pädagogische Ansätze fliessen beinahe unmerkelt ins Spiel ein und schaffen neue Angebote, die für die Familie interessant wären. Das Feld ist weit offen. In Deutschland finden jährlich zahlreiche grosse Spielveranstaltungen statt, dieses Jahr kommen neue dazu. Österreich hat in Wien sein Spielfest wiederbelebt. Warum soll das in der Schweiz nicht möglich sein? Dazu benötigt es einen Veranstalter, der es schafft, die Spielwarenindustrie wieder ins Boot zu holen. Ein Angebot zu schaffen, das für alle Beteiligten attraktiv ist. Die Spielbegeisterten dafür gibt es bereits, davon bin ich überzeugt. Die Schweiz hat eine Spielmesse verdient! ●

«In einer Zeit, in der das Gesellschaftsspiel wieder boomt, erstaunt es, dass es nicht möglich ist, in der Schweiz eine Messe für Spielbegeisterte aufzuziehen.»

«In einer Zeit, in der das Gesellschaftsspiel wieder boomt, erstaunt es, dass es nicht möglich ist, in der Schweiz eine Messe für Spielbegeisterte aufzuziehen.»

lefest wiederbelebt. Warum soll das in der Schweiz nicht möglich sein? Dazu benötigt es einen Veranstalter, der es schafft, die Spielwarenindustrie wieder ins Boot zu holen. Ein Angebot zu schaffen, das für alle Beteiligten attraktiv ist. Die Spielbegeisterten dafür gibt es bereits, davon bin ich überzeugt. Die Schweiz hat eine Spielmesse verdient! ●

Leitartikel «Spielen im Alter»

Bei jedem Schwerpunktthema komme ich irgendwann in einen Arbeitsfluss. Bin mental im Thema eingestiegen. Ohne grosses Zutun treffen mich jeweils Mitteilungen, die zum Thema passen. Lerne ich Menschen kennen, welche sich beruflich oder privat in diesem Thema bewegen und Spannendes zu berichten haben.

Dieses Mal war es anders. Der Arbeitsfluss ist ausgeblieben. Mit Disziplin und Überwindung bemühte ich mich meinen Beitrag zum Spielinfo Heft zu leisten. Erschrocken frage ich mich ob ich wohl alt werde? Besteht Grund zur Sorge? Fehlt es mir an mentaler Frische, Kreativität und Leidenschaft?

Ich gehe davon aus, nicht die Einzige zu sein, die sich gelegentlich mit solchen Fragen beschäftigt. Wahrscheinlich machen wir es uns zu einfach, das Alter als Begründung für «nicht mehr Funktionierendes» zu wählen. Natürlich sind biologische Prozesse, Veränderungen im körperlichen und geistigen Befinden ein zentraler Aspekt des Alterwerdens. Man verliert Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Agilität. An ihre Stelle treten häufig mehr Gelassenheit, Ruhe, Erfahrung.

Wann ist man alt? Wann gehört man zu «den Alten»? Keine einfache Frage in unserer Gesellschaft. Die Bevölkerung wird älter. Eine Vielzahl von Menschen kann in guter Verfassung älter werden. Es wird von den rüstigen Seniorinnen und Senioren berichtet. Alter ist neben dem biologischen Alter, geprägt von der eigenen Einstellung zu sich selbst. Empfinde ich mich als alt, orientiere ich mich an meinen Defiziten oder



ohne Spiel...



mit Spiel...

an meinen Wünschen und Visionen für die Zukunft. Bewege ich mich mit Tatendrang vorwärts auch wenn eventuell etwas gemächlicher als früher. Bin ich neugierig und offen für Neues oder bleibe ich lieber bei Bekanntem und Bestehendem.

Gerne erinnere ich mich hierzu an einen Sonntagnachmittag mit meiner Grossmutter. Damals schon im stolzen Alter von 90 Jahren. Wie sie unter dem Haus sitzend ein Ehepaar beim Spaziergang durchs Dorf beobachtet und feststellt, dass das Ehepaar jetzt mit Gehhilfe unterwegs ist, aber die seien eben schon alt. Ich für einen kurzen Moment die Luft anhalte, nicht wissend, wie meine Reaktion auf diese Aussage sein soll, da ich weiss, dass das Ehepaar sicher jünger ist als meine Grossmutter. Und in diesem kurzen Moment meines Luftanhaltens meine Grossmutter plötzlich realisiert und selber laut ausspricht, ah ich bin ja auch alt. Dieser winzige Moment, in welchem sich meine Grossmutter keinen Moment lang als alt empfunden hat, genau dieser Augenblick ist entscheidend. Er ist Ausdruck des persönlichen Gefühls zu sich selbst. Er ist das Bauchgefühl, mit welchem wir im Alltag unterwegs sind und erst wenn sich der Verstand einschaltet, das Bauchgefühl plötzlich in Frage gestellt wird und die Feststellung folgt, ich gehöre auch zu denen.

Es gibt viele (nur) Vorteile bis ins hohe Alter spielend zu bleiben. Ich hoffe/ich bin sicher sie finden ein paar inspirierende Beispiele im Schwerpunkt. ●

Andrea Riesen
Redaktion Spielinfo



Spiele kennt kein Alter



Foto: Citizens Advice Swansea

Text: SYNES ERNST



Foto: Synes Ernst

Spielen erhält jung. Bis ins Alter fördert es geistige und emotionale Fähigkeiten. Zudem wirkt Spielen der Vereinsamung entgegen. «Mit 50 aufhören?» überschrieb unlängst mein Kollege Udo Bartsch einen Artikel auf der Homepage von «Spiel des Jahres». Die Frage war natürlich rhetorisch gemeint. Bartsch ist nämlich Spieler durch und durch. Als solcher wird er spielen, solange es ihm nur möglich ist. Es gebe «wirklich» keinen Grund, um mit 50 aufzuhören, endet sein Text.

Spiele im Alter: jetzt erst recht!

Wenn es tatsächlich keinen Grund gibt, mit 50, aber auch nicht mit 60, 70 oder 80 aufzuhören (ausser der eigene Körper setze Grenzen), so sprechen umgekehrt einige Gründe dafür, das Spielen im Alter erst recht zu pflegen. Drei Aspekte sind für mich besonders wichtig: soziale, emotionale und neurologische.

Soziale Aspekte

Spiele führt Menschen zusammen (auf die Ausnahmen gehe ich hier nicht ein). Ob sie nun ein strategisch-taktisches Brettspiel vor sich haben, einen Jass klopfen oder bei «Scrabble» knifflige Wörter legen, ist egal. Spielerinnen und Spieler suchen bei ihrer Tätigkeit vor allem das Gemeinsame – die gemeinsame Herausforderung wie auch die gemeinsame Unterhaltung. Dieses soziale Potenzial, das in jedem Spiel steckt, ist umso bedeutender, als wir in einer immer älter werdenden Gesellschaft leben, in der das Problem der Vereinsamung immer grösser wird. Wertvoll ist schliesslich auch, dass Spielen Generationen miteinander verbindet, und zwar durch den sanften Zwang der Regeln. Wer an einem Spiel teilnimmt, muss sich an diese halten. Sie gelten für alle, unabhängig vom Alter, weil ohne Regeln kein Spiel möglich ist.

Emotionale Aspekte

Spiele hat sehr viel mit Emotionen zu tun. Wenn ich gewinne, löst das Freude aus. Über Niederlagen hingegen ärgere ich mich. Das tue



ich auch, wenn ich eine raffinierte Zugmöglichkeit übersehen habe. Oder wie schön kann Schadenfreude sein! Bis ins hohe Alter hat der Mensch Emotionen. So unbeschwert und frei wie im Spiel kann man sie sonst kaum äussern, zumal der durch die Spielregeln bestimmte Rahmen so etwas wie einen geschützten Raum bietet. Auf diese Weise steigert Spielen das Wohlbefinden der Menschen. Nicht nur das Wohlbefinden, sondern explizit auch das Selbstwertgefühl. Menschen, die in einem aktiven Berufs- oder Familienleben stehen, stehen immer wieder vor neuen Herausforderungen. Von den Risiken, die diese bergen, spreche ich hier nicht, wohl aber von den Chancen, die sie bieten, von den unzähligen Möglichkeiten, uns zu beweisen und zu zeigen, wozu wir fähig sind. Älteren Menschen fehlen solche Möglichkeiten, «erfolgreich» zu sein. Sie sind immer weniger gefragt, was bei vielen am Selbstwertgefühl nagt. Vor diesem Hintergrund kommt dem Spielen im Al-

Bis ins hohe Alter hat der Mensch Emotionen. So unbeschwert und frei wie im Spiel kann man sie sonst kaum äussern.

ter eine enorme Bedeutung zu: Jedes Spiel bietet den Teilnehmenden kleinere oder grössere Erfolgserlebnisse, einen gelungenen Kontermatch etwa beim Jassen, eine Strasse beim Yatzee oder ein punktträchtiges Wort beim Scrabble. Wo andere Möglichkeiten fehlen, sich zu bewähren, fördern gerade solche Erfolgs- und Glücksmomente, wie man sie beim Spielen erleben kann, das Gefühl, noch etwas wert zu sein.

Neurologische Aspekte

Die Forschung hat unlängst nachgewiesen, dass Spielen die geistige Leistungsfähigkeit fördert, und zwar unabhängig davon, was gespielt wird. Spielen erhält das menschliche Gehirn bis ins hohe Alter jung und leistungsfähig. Gemäss Hirnforscher Gerald Hüther werden beim Spielen im Mittelhirn Botenstoffe freigesetzt, «die wie Dünger wirken». Sie provozieren zum einen im Körper Gefühle von Freude und Begeisterung und fördern zum andern das Wachstum und

den Ausbau der Nervenetzwerke. Hüther: «All das, was (beim Spielen) im Hirn daran beteiligt war und aktiviert worden ist, um ein Problem zu lösen oder eine neue Erkenntnis zu gewinnen, wird in Form entsprechend verstärkter Netz-

Die Forschung hat unlängst nachgewiesen, dass Spielen die geistige Leistungsfähigkeit fördert, und zwar unabhängig davon, was gespielt wird.

werke fest und nachhaltig im Gehirn verankert.» Was einmal fest verankert ist, kann später wieder abgerufen werden. Man hat es ja beim Spielen gelernt.

«Spielen gegen die Vereinsamung»

Mit allen drei Aspekten setzt sich eine lesenswerte Bachelor-Arbeit unter dem Titel «Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – wie Spielen Generationen verbindet» auseinander, die unlängst publiziert worden ist (vergl. Spielinfo-Beitrag auf Seite 48). Darin hat die Autorin Petra Fuchs zahlreiche vorhandene Studien zum sozialen, emotionalen und neurologischen Potenzial von Spielen ausgewertet sowie eine breit abgestützte Umfrage unter Fachleuten über den Einsatz von Spielen in der Sozialen Arbeit durchgeführt. Ihre Erkenntnis, dass das Gesellschaftsspiel «das ideale Medium» sei, um das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen zu fördern, bringt sie kurz und knapp auf den Punkt: «Spielen gegen Vereinsamung!». ●

 Kontakt Autor: sernst@bluewin.ch

Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!

Oliver Wendell Holmes Sr.



Generationenübergreifendes Spielen im Alter

Text: Susanne Stöcklin-Meier

«Spielen im Alter» ist wichtig, es erhält jung, beweglich, schärft alle Sinne, fördert soziale Kontakte und bringt die «grauen Zellen» auf Trab. Ältere Menschen können Spielerfahrung aus der Kindheit Generationen übergreifend weitergeben. Grosseltern und Enkel bilden oft eine «verschworene» Gemeinschaft. Dank ihrer Lebenserfahrung vermitteln sie ihren Enkeln Werte, Traditionen, Geschichten und Märchen. Dadurch werden sie für ihre Nachkommen zum Schlüssel der Vergangenheit. Fantasie, Empathie, gesunder Menschenverstand und ihre Liebe zu den Enkeln sind die wichtigsten Bausteine zu einer tragfähigen Beziehung.

Der Artikel «Was ist das Besondere an der Beziehung zwischen Enkelkindern und ihren Grosseltern?» (Seite 27) möchte den «Spielern im Alter» aufzeigen, warum das Kinderspiel so wichtig ist. Der darauf folgende Artikel «Infos für Omas und Opas: Wissenswertes über das Kinderspiel» (Seite 34) birgt weiteres Basiswissen für Omas und Opas im Umgang mit ihren Enkeln. Denn das Bewusstsein, dass das Spiel mit den Enkeln mehr ist als blosses Vergnügen, kann enorm motivierend sein.

Ein Kind spielt in den ersten sechs Lebensjahren rund 15'000 Stunden und lernt so die Welt spielend kennen. Deshalb sollten Erwachsene dem Kinderspiel wohlwollende Beachtung entgegenbringen. Spielen bedeutet für Kinder die Welt mit allen fünf Sinnen erfassen. Spielen ist nie nur Zeitvertreib, sondern Freude, Fantasie, Sprache, Ausdauer, Bewegungslust, Gewinnen und Verlieren, nach einem Streit sich Versöhnen und Lernhilfe.

Das Bewusstsein, dass das Spiel mit den Enkeln mehr ist als blosses Vergnügen, kann enorm motivierend sein.

Grosseltern, die das Spiel ihrer Enkel bewusst miterleben und verstehen, leisten einen wunderbaren Beitrag zur ganzheitlichen, gesunden Entwicklung ihrer Enkel! Mit dem Bezug zur Vergangenheit schenken sie ihnen Wurzeln, im «Hier und Jetzt» Beziehungsfähigkeit und für die Zukunft tragfähige Flügel.

Susanne Stöcklin-Meier



Foto: Tibor Nad

Susanne Stöcklin-Meier (1940) machte ihre Ausbildung zur Kindergärtnerin in Bern. Sie hat zwei erwachsene Töchter. In ihren Büchern gibt die Autorin ihr Wissen rund um das Kinderspiel weiter. Ihre Themen sind: Verse, und Reime für Kinder, Kreisspiele, Naturspielzeug, Papierfalten und Spielen mit Tüchern. Sie ist überzeugt, dass Kinder die Weisheit der Märchen benötigen, um sich gesund zu entwickeln. Das Kinderspiel ist für sie die Sprache des Herzens. Ihr Motto für

alle die mit Kindern leben, heisst: Spielen, Bewegen, Selbermachen und zusammen Lachen! Im Jahr 2009 wurde Susanne Stöcklin-Meier von der Schweiz. UNESCO-Kommission für ihre besonderen Verdienste um die Bewahrung von immateriellem Kulturerbe der Gemeinschaft «Kinder» und für ihre herausragenden Verdienste auf dem Gebiet der Spielpädagogik ausgezeichnet. In den letzten vierzig Jahren sind rund 30 Titel von ihr erschienen. Sie wurden in verschiedenen Sprachen übersetzt. Sie ist gefragte Referentin im In- und Ausland. Mit einer Auflage von rund 2 Millionen Büchern schenkte sie vielen Kindern und Erwachsenen sinnvolle Spielstunden.

✉ Kontakt Susanne Stöcklin: info@stoecklin-meier.ch



Was ist das Besondere an der Beziehung zwischen Enkelkindern und ihren Grosseltern?



«Büechle» mit Opa

Alle Fotos in diesem Artikel: Martin Hufschmid und Anna Stöcklin

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

«**Was machen Sie am liebsten mit ihren Enkeln?» Diese Frage wurde Grosseltern gestellt. Hier ein paar Antworten: «Gemeinsame Zeit verbringen, in herzlichem Kontakt bleiben, Ausflüge unternehmen, gemeinsam Feste im Jahreslauf feiern, einfach mal zusammensitzen, reden und zuhören. Mit Kleinen Fingerse und Kniereiter spielen, Bilderbücher anschauen, Singen und Tanzen. Märchen erzählen, Bücher vorlesen. Gemeinsam Kochen und Backen, im Garten werken, den Wald entdecken, Papierfalten, Basteln, zusammen Spass haben, den Enkeln altersgerechte Spielregeln vermitteln, um gemeinsam in die Welt der Karten-, Würfel-, Brett- und Gesellschaftsspiele einzutauchen.**



Gemeinsamer Schiffsausflug



Können Grosseltern Enkelkindern etwas geben, was diese bei anderen Menschen nicht finden?

Professor Anton Bucher, Salzburg schreibt: «Für viele Kinder sind die Grosseltern der Schlüssel zur Familiengeschichte. Kinder wollen wissen, wo sie herkommen, wo ihre Familie herkommt. Darüber hinaus hat die ältere Generation eine ausgleichende Funktion. Erziehen Eltern ihre Kinder streng, sind die Grosseltern nachsichtiger. Und ebenso umgekehrt: Neigen Eltern zum Laisser-faire, verhalten sich Grosseltern erzieherischer. Nicht zuletzt betrachten Kinder Oma oder Opa häufig als Vorbilder. Die meisten Kinder fühlen sich ihren Grosseltern auch dann verbunden, wenn sie sie selten sehen.»



Durch gemeinsames «Sein» entsteht Unvertrauen

Wikipedia hält fest: «Bei einer Untersuchung zum Thema Grosseltern und Enkel in der Schweiz bezeichneten über 90 % der befragten Enkel und Grosseltern die Beziehung untereinander als wichtig. Die Mehrheit der Enkel charakterisierte ihre Grosseltern als liebevoll und grosszügig, eine Minderheit als streng und ungeduldig. Als besonders wertvoll wurde genannt, dass Grosseltern für ihre Enkel da waren, ihnen zuhörten und Zeit für sie hatten. Die Befragung der Enkel ergab, dass für eine lebendige Beziehung eine relativ gute körperliche und psychische Gesundheit der Grosseltern erforderlich ist. Das ist wichtiger als ihr tatsächliches Alter.»



Bei Müdigkeit: Opa schenkt Geborgenheit

Grosseltern erleben im Umgang mit ihren Enkelkindern, dass sie nicht mehr die gleiche Verantwortung wie die Eltern tragen. Sie können sich mehr Zeit lassen und diese geniessen. Sie stehen weniger unter Erziehungsdruck und gehen lockerer mit ihren Enkelkindern um. Durch gemeinsames Tun, Spielen und Lachen vertieft sich ihre Beziehung. Vielen Grosseltern ist dieser unbeschwerte Kontakt mit ihren Enkelkindern das aller Wichtigste.



Sich mit Babybel-Käserinde in Clowns verwandeln



Grosseltern sind der Schlüssel zur Familiengeschichte

Kinder fragen Grosseltern oft nach der Vergangenheit und der Familiengeschichte: «Oma erzählt von früher! Opa, wo hast du als Kind gelebt? Hastest du einen Hund? Wann musstest du aufstehen? Wo bist du zur Schule gegangen? War der Schulweg weit? Wie lange durftest du Fernsehen am Abend? Kanntest du deine Grossmutter? Wo hast du Oma oder Opa kennengelernt? Opa, was war dein Lieblingsessen als Kind? Was war dein grösster Geburtstagswunsch? Wenn Grosseltern spannend von früher erzählen, offen sind für Kinderfragen und diese altersgerecht beantworten, werden sie für ihre Enkel automatisch zum Schlüssel der Familiengeschichte.

Wie kann Familiengeschichte gelingen?

Anregungen für Grosseltern und Enkelkinder: An regnerischen Tagen zusammen in alten Fotobüchern schmökern. Finden sich noch Fotos zum Thema: «100 Jahre Familiengeschichte?»



In diesem Haus lebten die Urgrosseltern (Foto: ETH Bibliothek)

Die Grosseltern zeigen den Enkelkindern, wo die Urgrosseltern aufgewachsen sind. Erzählen warum die Urgrossmutter in einem schwarzen Hochzeitskleid geheiratet hat. Berichten was aus Onkeln, Tanten und ihren Kindern geworden ist. Sie betrachten gemeinsam alte Schulfotos und Ferienbilder. Geschichten um Familienstammbaum und Familienwappen sind spannend. An Familiengeschichte interessierte Kinder malen den eigenen Stammbaum. Wie Detektive werden alte Wohnorte von Vorfahren aufgestöbert und besucht. Grosseltern geben Anekdoten und



Mit Oma im Museum (Foto: Fotolia/Arkady Chubykin)

Witze aus der Verwandtschaft an die Kinder weiter. Gemeinsam werden alte Familien-Gerichte gekocht und gekostet.

Auf den Spuren der Vergangenheit

Auf dem grosselterlichen Programm «Reisen in die Vergangenheit» steht das Naturhistorische Museum. Da lassen sich ausgestopfte Tiere, Skelette von Dinosauriern, Versteinerungen von Meeresschildkröten und riesengrosse Kristalle aus den Alpen bestaunen. Ebenso steht ein Rundgang durch ein Schloss oder eine Ritterburg auf der Liste.

Bei Gelegenheit wird ein Dom oder ein Münster angeschaut, mit Glockenturm, bunten Glasfenstern, Krypta, Kreuzgang und alten Grabplatten. Im Sommer sind Ausflüge in eine Einsiedelei oder eine Höhle genau das Richtige. Kinder lieben auch Römische Ausgrabungsstätten, Mosaik und Amphitheater. Wenn so etwas in der Nähe existiert, auf zur Entdeckungsreise in die römische Vergangenheit. ●



Im Schloss königliche Kindersessel ausprobieren



Omas und Opas: Wissenswertes über das Kinderspiel

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Der Kinderpsychiater Heinz Stephan Herzka schreibt über das Kinderspiel: «Im Spiel wird Erlebtes gestaltet, auch Entwicklungsschwierigkeiten und seelische Konflikte werden dabei verarbeitet. Gleichzeitig wird das Zukünftige, auf das hin sich das Kind entwickelt, wie zum Beispiel die Arbeit des Erwachsenen, vorweggenommen...»

...Einfallsreichtum und Spontaneität gehören ebenso zum Spielen des Kindes wie das Einhalten bestimmter Ordnungen und Regeln. Individualität und Gemeinschaftlichkeit werden im Spiel beide gefördert. Das spielende Kind ist gleichzeitig tätig und von Erlebnissen erfüllt. Die Trennung zwischen Arbeitszeit und Freizeit ist ihm fremd. Zumeist ist das Spiel des Kindes nicht von einem Ziel bestimmt; auch dort, wo es ein Ziel kennt, sind die Vorgänge beim Spielen ebenso wichtig wie das Ziel selbst.»



Kinderspiel im Küchenalltag: Küchenhilfen sind willkommen

Normaler Alltag – zeigen wie es geht

Neben dem allgemeinen Spielen nutzen Grosseltern das spielerische Helfen der Kinder im Haushalt oder im Garten. Sie zeigen ihnen «wie es geht» und lassen sie eifrig Früchte schnippeln für den Fruchtsalat, Löcher mit der Gabel in den Kuchenteig stechen, Salatsaucen rühren, Tisch decken, helfen beim Wäsche aufhängen, staubsaugen, werken im Garten oder Autos waschen, Holz spalten usw.

Sprachspiele: mit Spielversen eine Brücke «vom Ich zum Du» bauen

Was passiert beim Spielen von Versen? Kinder zwischen zwei und acht Jahren lieben den rhythmischen Gesang und den Humor von Versen und Reimen. Beim Klatschen, Patschen und Stampfen bewegen sie alle Muskeln von Kopf bis Fuss. Mit Spielversen erweitern sie ihren Wortschatz, die Freude am Wiederholen und bauen sich Brücken vom «Ich zum Du» auf.



Unsterbliche Klassiker:
Knireiterspiele

Feste, Brauchtum und Rituale rund ums Jahr

Kinder erleben durch Traditionen und Feste im Jahreslauf die vier Jahreszeiten kennen. Zu einem Fest gehört bestimmtes Essen, Lieder, Verse, Spiele, Geschenke, Musik und Tanz. Familientraditionen geben den Kindern Glücksgefühle und Sicherheit. So auch die Vorfreude über Weihnachtszeit, Samichlaus, Osterzeit mit Eiersuchen oder der Nationalfeiertag mit seinen Höhenfeuern und Feuerwerk.



Illustrationen: Patrick Lenz
(aus «Spielen, Bewegen, Selbermachen»)



Rollenspiele und Spiel mit Tüchern



Rollenspiele sind sehr beliebt. Beim «Tun-als-ob», schlüpfen Kinder in andere Figuren. Sie ahmen über Jahre Erwachsene nach, spielen Tiere, Indianer, Räuber oder verwandeln sich in Märchenfiguren. Sie lernen im spontanen Rollen-

spiel die Welt aus verschiedenen Perspektiven kennen. Sie verkleiden sich mit Tüchern, Kronen, Stöckelschuhen, alten Hüten. Essen «zubereiten» oder Hüttenbauen macht einfach grossen Spass. Omas Spielbeigaben sind sehr willkommen.

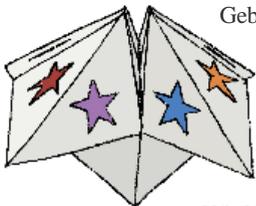
Kindergeburtstage: einmal im Jahr die Hauptperson sein



Kindergeburtstage sind besonders wichtig. Das Geburtstagskind ist für einmal im Jahr die Hauptperson. Der Geburtstag erinnert an das kost-

barste Geschenk, das wir Menschen haben: das Leben. Feiern wir so, dass dem Geburtstagskind bewusst wird: «Ich bin ich! Mama, Papa und die Grosseltern haben mich lieb. Sie freuen sich, dass es mich gibt.»

Papierfalten – mehr als nur Papierfalten



Geben Oma und Opa Faltformen an Enkel weiter, signalisieren sie: «Ich nehme mir Zeit für dich. Du bist mir wichtig. Ich gebe mein Wissen an dich weiter.».

Kinder lernen dabei: Aus einem flachen Blattpapier entstehen dreidimensionale Dinge wie etwa: ein Hut, ein Segelschiff, ein Flieger oder «Himmel und Hölle». Falten fördert die Konzentration,

exaktes Arbeiten, Ausdauer, Kreativität, Experimentierfreude und mathematische Erfahrungen.

Spielzeugfreie Zeit ist wichtig

Warum ist «Spielzeugfreie Zeit» so wichtig? Durch das grosse Spielzeugangebot sind viele Kinder heute abgelenkt und überfordert. Ersetzt man Spielzeug durch «Zeug zum Spielen» blühen sie auf. Schachteln, Zeitungen, Schnüre, Hammer und Nägel, Tücher, eine Lupe oder eine Taschenlampe setzen dem Forscherdrang und der Fantasie keine Grenzen. Klatschverse, Marsch-, Hüpf-, Ball oder Kreisspiele, Rätselraten, Schnellsprecher, Versteck- und Rollenspiele werden wieder spannend.

Spielen in der Natur ist sehr beliebt

Spielen mit Sand und Wasser oder sich schmücken mit Naturmaterial ist sehr beliebt. Auf Bäume klettern oder auf Baumstämmen balancieren ist eine Kunst. Im Wald Mooshäuschen bauen, Märchen hören und spielerisch erleben, sind für Kinder prägende Erfahrungen, die ihnen Grosseltern mit geschenkter Zeit ermöglichen. ●



Mit Oma im Märchenwald

Alle Fotos von Martin Hufschmid und Anna Stöcklin

Buchtipps: Spielideen für Omas und Opas

Titel: «Spielen, Bewegen, Selbermachen

Autorin: Susanne Stöcklin Meier

Verlag: Atlantisverlag (2010, 2. Auflage)

ISBN 978-3-7152-1059-9



Der Kugelsichere Senior

Text: RAPHAEL HADORN

95 Jahre alt und kein bisschen müde: einmal pro Woche trifft sich Erwin Wenger aus Ostermundigen mit seinen Klubkollegen im Löwen in Worb zum Kegeln. Erwin Wenger greift nach einer rund vier Kilogramm schweren Kugel aus Holz, positioniert sich vor der Kegelbahn, visiert die neun Kegel rund zwanzig Meter vor ihm an, geht leicht in die Knie, holt zum Wurf aus – und führt ihn aus, indem er die Kugel möglichst sanft aus der Hand gleiten lässt.

Mit etwas über zehn Stundenkilometern rollt sie nach vorne und trifft die Kegel idealerweise so, dass sie allesamt umfallen. Ist dies – ein sogenanntes Babeli – geschafft, schellt ein Klubmitglied mit der kleinen Glocke auf dem Tisch hinter der Kegelbahn, Mit- und Gegenspieler applaudieren. Und der erfolgreiche Kegler muss 20 Rappen in die Vereinskasse zahlen. So will es die Tradition im Berner Kegelklub Haruus.

Vom Neuling zum Präsident

Eine Stunde vorher in der Gaststube des Löwen in Worb. Allmählich trudeln die Kegelfreunde ein. Mit Kassier Willy Weber auch Erwin Wenger. Beide wohnen sie in Ostermundigen. Einer nach dem anderen nimmt am Stammtisch Platz. Man trinkt etwas, tauscht sich aus.

Seit einem halben Jahr geniesst der 103-jährige Berner Klub hier Gastrecht. Zuletzt musste gar oft der Standort gewechselt werden. «Immer mehr Kegelbahnen verschwinden von der Bildfläche», begründet Wenger. 14 aktive Mitglieder zählt der Klub. Scheidet jemand aus, rückt ein neues Mitglied nach. Wie 2003 Erwin Wenger.

«Cheglä wär doch ono öppis für di», findet François Diebold, damals ein aktives Haruus-Mitglied und ein Bekannter Wengers. Obwohl er vorher noch nie gekegelt hat, schaut der ehemalige Vizedirektor der Jacobs Suchard Tobler AG



Er holt zum Wurf aus: Mit der rund vier Kilogramm schweren Kugel will Erwin Wenger alle neun Kegel zum Fallen bringen

beim Klub vorbei, spielt mit. Nach dem dritten Abend muss er vor die Tür treten, während drinnen über die Aufnahme des Neuen abgestimmt wird.

Nur wenn sich alle einig sind, wird ein neues Mitglied akzeptiert. «Ob einer kegeln kann oder nicht, spielt keine Rolle, wichtig ist, dass er als Mensch zu uns passt», erklärt Haruus-Präsident Ekkehard Dreher. Das ist beim damals bereits 80-jährigen Erwin Wenger der Fall. Aber auch sein Spiel weiss zu überzeugen.

«Meine Koordinationsfähigkeiten waren, glaub ich, ganz gut, die hatte ich mir beim Bocciaspiele in Italien und beim Curlen in Wengen angeeignet. Im Berner Oberland amteete Wenger 1947 als Pressesekretär für die Skimeisterschaften. Dafür opferte er seine Ferien. Lohn erhielt er keinen. Und auch keine Spesenvergütung.

«Ich fuhr mit dem Velo von Bern nach Lauterbrunnen – und lief dann nach Wengen hoch, den Zug konnte ich mir nicht leisten.» Immerhin war für eine Unterkunft gesorgt.

«Ob einer kegeln kann oder nicht, spielt keine Rolle. Wichtig ist, dass er als Mensch zu uns passt.»

Ekkehard Dreher
Präsident Kegelklub Haruus



Doch zurück zum Kegeln: Das neue Haraus-Mitglied startet sogleich durch. 2004 und 2005 gewinnt Wenger das Auskegeln, sichert sich den Wanderpokal, was dazu führt, dass er 2005 und 2006 als Präsident amten «muss». So wollten es damals die Statuten. Heute ist das anders. Was immer noch gleich ist: Frauen können nur Passivmitglied werden, sind nur beim jährlichen Ausflug und beim Jahresessen «willkommen».

Zum Ehrenmitglied ernannt

Mit seinen 95 Jahren ist Erwin Wenger das älteste Klubmitglied – und wurde am 1. Januar zum Ehrenmitglied ernannt. Dafür wurden sogar die Statuten geändert. Eine Ehre, die so nicht einmal Alt-Bundesrat Rudolf Gnägi zuteil wurde, der in den 80er-Jahren dem Klub angehört hatte.

«Wenn ich die Sicherheit verliere, höre ich von einer Woche auf die andere auf.»

Erwin Wenger

«Und Erwin spielt immer noch vorne mit», betonen seine Kollegen. Wenger winkt ab. Das sind ihm zu viel der Komplimente. Er gewinne zwar gerne, habe einen gesunden Ehrgeiz, aber keinen falschen. «Ob ich gut oder schlecht spiele, ist nebensächlich, aber wenn ich die Sicherheit verliere, höre ich von einer Woche auf die andere auf.»

Wenger, der im Jahrbuch des Klubs als liebenswürdiger Charakter mit legendärem Humor beschrieben ist, trägt gerne mal ein Gedicht



Musik in eines jeden Kegler Ohr: wenn die Glocke schellt, wurde ein Babel oder ein Kranz erzielt.



vor. Auch heute hat er passend zur Rubrik dieses Artikels einen Vers parat: «Ein Hobby ist harte Arbeit, die niemand täte, wenn es ein Beruf wäre.»

Gelächter am Stammtisch. Erwin Wenger genießt das gesellige Beisammensein. Seine Frau ist 1996 verstorben, 2011 auch seine langjährige Lebensgefährtin. Und so führt er seinen Haushalt nun allein – wenn auch mithilfe einer Putzfrau. Er schaut selber zum Garten, mäht den Rasen. Ist auch sonst sehr aktiv. Er geht mit Freunden jassen oder wandern. Trifft seine beiden Söhne. «Für diese Selbstständigkeit bin ich sehr dankbar», sagt er denn auch.

Die Glocke schellt

Nach einer halben Stunde wechselt die heute achtköpfige Gruppe vom Stammtisch auf die Kegelbahn nebenan. Mit Jasskarten werden zwei Teams ausgelost. Dann heisst es «Guet Houz!». Kaum rollt die erste Kugel über die Bahn, geht die Tür auf. «Der Junior ist da», freut sich die Gruppe. Während von den restlichen Klubmitgliedern alle zwischen 68 und 95 Jahre alt sind, ist Damien Stoffel gerade mal 27-jährig.

«Komm zu uns ins Team», wird um den Jungspund gefeilscht. Aber auch er wird zugelost. Alles muss seine Ordnung haben. Dazu gehört ebenfalls die Buchhaltung an der Wandtafel. Fein säuberlich werden alle Würfe eingetragen. Erwin Wenger startet durchschnittlich. Bis zum 6. Versuch. Dann ist es soweit. Alle Kegel fallen. Ein Babeli. Die Glocke schellt, Wenger ist um 20 Rappen ärmer. ●

Textquelle: Berner Zeitung / Fotos: Christian Pfander



Spiele im Altersheim Homburg in Läufern

Text und Fotos: BARBARA FIECHTER

Montagnachmittag im Homburg: Die Tische sind vorbereitet für die beiden Jass-Gruppen und für die Eile mit Weile Runde. Wir spielen aber nicht nur am Montagnachmittag, dazu gibt es, je nach Lust und Laune, immer wieder Gelegenheiten. Spielen verbindet, regt an, erfreut, erhält lebendig, fordert heraus, bringt Spannung, Abwechslung und weckt «das innere Kind».



Spiele stehen jederzeit zur Verfügung

Bei unserem Aktivierungsangebot bilden verschiedene Arten von Spielen einen wichtigen Bestandteil. In unseren Abteilungen und Wohngruppen stehen Spiele jederzeit zur Verfügung.

Die Spielrunden werden häufig vom Personal oder von freiwilligen Helfenden unterstützt und begleitet. Es kommt aber auch immer wieder vor, dass sich spontan Kleingruppen bilden und diese in eigener Initiative selbständig miteinander spielen.

Ungezwungene Atmosphäre: keiner «muss» spielen

Die Spielrunden finden in einer ungezwungenen und fröhlichen Atmosphäre statt. Von dieser Stimmung profitieren auch Bewohnende, die selbst nicht mitspielen, sondern einfach mit dabei sitzen und das ganze interessiert mitverfolgen.



Besonders beliebt sind die Lotto-Nachmittage, an welchen sich immer mindestens 15 Bewohnende beteiligen. Es locken zwar keine Rollschinki als Hauptpreise, aber der gemeinsame Spass ist genau so viel wert. Alle sind ganz konzentriert dabei, decken die aufgerufenen Zahlen ab und warten voller Spannung auf den ersten «Lotto»-Ruf.

Kegeln und Jassen

Eines unserer Highlights sind die Kegelnachmittage: Zwei Gruppen mit 8-10 Teilnehmenden spielen gegeneinander und kämpfen um die höchstmögliche Punktzahl. Da wird jeweils intensiv mitgefiebert, mitgezählt und Daumen gedrückt für den maximalen Erfolg - die «Babelis», dabei fallen alle 9 Kegel. Kegel- und Jassturniere organisieren wir auch gemeinsam mit zwei anderen Pflegeinstitutionen. Diese Treffen finden





drei Mal pro Jahr statt. Dazu gehört der gemütliche Spielnachmittag und ein abschliessendes Zvieri in geselliger Runde. Dabei entstehen wertvolle Kontakte, und zusätzlich ergibt sich ein höchst willkommener Tapetenwechsel.

Gedächtnistraining mit spielerischen Elementen

Zusätzlich zu den eigentlichen Spielangeboten werden spielerische Elemente im wöchentlichen Gedächtnistraining jeweils thematisch eingebaut, z. Bsp. Kim-Spiele, Geschicklichkeitsspiele, Spiele mit Musik, Gedächtnisspiele, Ballspiele und vieles mehr.

Sport, Spiel und Spielzeugherstellung im Werken

Auch in den regelmässigen Turnstunden kommt das Spielen nicht zu kurz. Da wird mit Bällen, Ballons, farbigen Tüchern, mit dem grossen Schwungtuch und anderen Gegenständen die Geschicklichkeit, die Beweglichkeit und die Konzentration gefördert und erhalten.

Das Thema Spielen beschäftigt uns auch im Werken. Wir stellen diverse Spiele aus Holz für Kleinkinder und Erwachsene her.

Unsere Grundangebote zum Thema Spielen stehen allen Bewohnenden offen. Es gibt selbstverständlich Bewohnende, die aus unterschiedlichen Gründen an den oben erwähnten Angeboten nicht teilnehmen können. Diese Bewohnenden werden nach Möglichkeit einzeln besucht. Wir haben eine grosse Anzahl Spiele, die wir für eine 10-minütige Aktivierung einsetzen und andere, die auch für längere Sequenzen geeignet sind. Je nach Situation spielen wir mit Einzelnen oder auch in Kleingruppen.

Digitale Spiele: wenn die Zeit dafür gekommen ist...

Bei uns im Homburg arbeiten wir noch nicht mit digitalen Spielangeboten. Unsere derzeitigen Bewohner und Bewohnerinnen haben noch kein Bedürfnis nach solchen Spielen und äussern auch nicht den Wunsch, sich damit vertraut zu



machen. Wir kennen die digitalen Spielmöglichkeiten, die bereits im Angebot sind und werden diese gerne einsetzen, wenn der Zeitpunkt kommt, an welchem es für unsere Bewohnenden wichtig wird. Das wird nochmals einen neuen, spannenden Spiel-Raum eröffnen.

Ob analog oder digital: Spielen macht Spass, ist gesund und bringt immer wieder einen Hauch Leichtigkeit in den Alltag. ●

Barbara Fiechter



Barbara Fiechter arbeitet seit 7 Jahren mit viel Engagement im APH Homburg in Läfelfingen – ein familiär geführtes Altersheim in ländlicher Gegend mit 48 Bewohnenden. Zusammen mit einem motivierten «aufgestellten» Team leitet

sie seit 5 Jahren den Aktivierungsbereich. «Es sind die Begegnungen mit Menschen die das Leben reich machen». Nicht nur die Begegnungen beim Spielen – auch die Begegnungen in allen weiteren Aktivierungsangeboten und Veranstaltungen bereichern den Arbeitsalltag der Mitarbeitenden des Aktivierungsteams.

✉ barbara.fiechter@aph-homburg.ch

✉ www.aph-homburg.ch

Gedanken eines Spielers mit rund 77 Jahren Spielerfahrung



«Kann eine neue Alten-
generation als Anstifter
und Das-Leben-ist-Schön-
Anzeiger wirken?»

«Vielseitiges Spielen
fördert die überfachli-
chen Kompetenzen für
jene 50% der künftigen
Berufe, die heute noch
gar nicht existieren.»

«Sie haben einem ur-
alten Mann zugehört.
Sie müssen ihn nicht
unbedingt ernst
nehmen.»

(Hans Fluri zitiert Helmut Schmidt)

Spielen ist menschlich

Das Lebensalter ist in Bezug auf unser Spielen weitestgehend irrelevant. Von höherer Bedeutung ist einerseits die *direkte Einstellung* das einzelnen Menschen zum Spielen: Was erwartet er persönlich davon, was verspricht er sich vom Spiel, was bringt ihm das Spielen, welchen Platz räumt er dem Spiel im Beruf und in der Freizeitgestaltung überhaupt ein? Welche Chancen gibt er dem Spiel in seinem Leben? Da unterscheiden sich Individuen altersunabhängig stark voneinander.

Ebenso grosse Unterschiede existieren in Bezug auf das *Entwicklungsalter* innerhalb des einzelnen Spiels, sei es Jassen oder Schach, Jonglieren, Fadenspiele, Fussball oder Eishockey, Super-Mario oder Tetris, Blockflötenspiel oder E-Sports. Auch das muss mit dem Lebensalter überhaupt nicht korrelieren. Hier können sich jeweils ein Achtjähriger und ein Achtzigjähriger näher sein als beliebige andere Nichtspieler von zwanzig bis siebzig Jahren. ●

Herzlich
Hans (Jg 1942)



Generationen-Jass im Klassenzimmer



Die Schweizer Bevölkerung wird älter – das Miteinander der verschiedenen Generationen wird darum immer wichtiger. Mit dem Generationen-Jass fördert das Migros-Kulturprozent den Austausch zwischen Jung und Alt: Es vermittelt in der Ostschweiz erfahrene Jasserinnen und Jasser für den Schulunterricht.

Kommen verschiedene Generationen miteinander in Kontakt, so kann das helfen, Vorurteile abzubauen. Das Migros-Kulturprozent hat deshalb 2014 das Projekt Generationen-Jass lanciert. Es vermittelt erfahrene Jasserinnen und Jasser, die den Schieberjass gerne an Kinder und Jugendliche weitergeben und Lehrpersonen in Jassstunden und -projekten unterstützen.

Im Zentrum steht nicht das «Theorie büffeln», sondern das Lernen beim gemeinsamen Spiel. Im Optimalfall begleitet ein Jasser je einen Tisch mit vier Schülerinnen und Schülern. Wann, wie oft und wie lange in einer Klasse gejasst wird, bestimmt die Lehrperson. Das Angebot ist für

Schulen kostenlos, die Fahrspesen der freiwilligen Seniorinnen und Senioren übernimmt das Migros-Kulturprozent.

Viel Wertschätzung als Dank

Vom den Jassstunden profitieren nicht nur die Kinder und Jugendlichen, die ein neues Spiel kennenlernen, sondern vor allem auch die Senioren. Sie können ihr Wissen weitergeben, trainieren beim Jassen das Gedächtnis, erleben Integration hautnah und erhalten bei den vielseitigen

Die Senioren geben ihr Wissen weiter und trainieren beim Jassen das Gedächtnis.

gen Begegnungen viel Wertschätzung. Oder gibt es etwas Schöneres als eine handgeschriebene Dankeskarte mit folgenden Worten? «Lieber Jassprofi, es hat mega viel Spass gemacht, mit Ihnen zu jassen. Ich freue mich schon sehr auf das nächste Mal mit Ihnen!» ●

Text und Fotos: Natalie Brägger, Migros Ostschweiz



Kontakt und Infos

Natalie Brägger, Projektleiterin Kulturprozent,
Migros Ostschweiz – Telefon: 071 493 24 46

[Kontakt Natalie Brägger: natalie.braegger@gmos.ch](mailto:natalie.braegger@gmos.ch)

[Hier gehts zur Website: www.generationen-jass.ch](http://www.generationen-jass.ch)



CareClown «Freud(h)a» eine Begegnungsc clownin



Text: CHRISTINE HUNKELER/Fotos: BERTOSSA GIANNI

«Humor für mich, Humor für dich...» – mit diesen Gedanken entstand meine Clown Figur und als "Freud(h)a" alias Christine Hunkeler bin ich heute in Altersinstitutionen unterwegs und begegne zurückgezogen oder dementen Menschen.

über die Begegnung, das fröhliche Kleid und die willkommene Abwechslung.

Ein anderer Bewohner will wissen warum ich komme und was ich denn bei ihm wolle. Kaum die Antwort gehört, zeigt er mir seine Sammlung an Eisenbahnen, Fotos und mehr.

Begegnungen

Ich komme den Gang entlang und winke von weitem einer Bewohnerin im Rollstuhl zu. So wie ich bei ihr bin und sie begrüsse, zeigt sie mir ein herzliches Lachen und bedankt sich bei mir

«Humor für Dich – Humor für mich»

Christine Hunkeler – Bewegungsc clownin





Ein Bewohner im Bett verrät mir nur mit den Augen, dass er sich über mein Flötenspiel freut. Es ist schon vorgekommen, dass ich erst im Laufe des Gesprächs bemerkt habe, dass mein Gegenüber fast nichts sieht.

Das Spiel

Einmal ist es ein Spiel mit dem Luftballon oder mit Tüchern, ein anderes Mal spiele ich auf meiner Gitarre ein Lied und es wird mitgesungen. Der Jahreszeit entsprechend finde ich im Wald oder Garten Blumen und Pflanzen, die ich mitnehme und über die ich mit den Menschen in Kontakt und ins Gespräch komme. Als mein stärkstes «Spielzeug» sehe ich mein Gesicht, vorab meine Augen. Mit meiner Mimik habe ich schon so manches Lächeln oder Schmunzeln hervorgeholt.

Meine Motivation

«Was du aussendest, kommt zu dir zurück» – das erfahre ich in den Begegnungen in den Altersinstitutionen. Mein Lachen steckt an und über den Augenkontakt und das Zuhören passiert sehr viel. Es macht mich glücklich und zufrieden den Menschen zu begegnen und ihnen eine kleine Abwechslung zu schenken und ihren Alltag für einen Moment zu erheitern.

Ich bin auch Mitglied im Verein «HumorCare Schweiz», HumorCare Schweiz fördert und unterstützt die wissenschaftlich orientierte Anwendung von Humor in beratenden, pflegerischen, psychosozialen und pädagogischen Berufen sowie in den entsprechenden Institutionen (siehe nebenstehende Info-Box). ●



Christine Hunkeler



«Lachen ist gesund»! Seit 2012 gehört die Clown Nase in meine Handtasche. Das Spielen erheitert meine Besuche in den Altersinstitutionen, es bringt Farbe und Abwechslung in den Alltag und hält uns alle

fit. Ich freue mich, immer wieder neue Spiele zu entdecken und aus zu probieren.

✉ Kontakt Mail: info@entspannungsbewegung.ch

🌐 Website: www.entspannungsbewegung.ch

HUMORCARE

Die «CareClowns®» von HumorCare Schweiz

HumorCare Schweiz fördert und unterstützt die wissenschaftlich orientierte Anwendung von Humor in beratenden, pflegerischen, psychosozialen und pädagogischen Berufen sowie in den entsprechenden Institutionen.

Die CareClowns® von HumorCare Schweiz sind professionell ausgebildete Clowns, die sich mit ihrer Humorarbeit engagieren, betagten, behinderten und demenzbetroffenen Menschen Lebensfreude, Heiterkeit und Glücksmomente zu vermitteln. Sie sind den «Ethischen Richtlinien» von HumorCare Schweiz verpflichtet. Die geschützte Bezeichnung «CareClown®» bürgt für Professionalität, eine Voraussetzung zur Akzeptanz durch Heimleitungen, Aktivierungs- und Pflegepersonal, die eine humorvolle Arbeits- und Bewohneratmosphäre in ihren Einrichtungen verstärken wollen. Alle «CareClown®» sind vom Vorstand von HumorCare Schweiz zertifiziert.

Die Initiative zur Gründung dieser Clowngruppe wurde 2013 vom Vorstand von HumorCare Schweiz lanciert und konnte dank der Unterstützung von Sponsoren und der Stiftung Humor und Gesundheit, Basel, realisiert werden.

🌐 Hier gehts zur Website: www.humorcare.ch



Das Generationenfestival in Thun geht in die zweite Runde

Nach dem Erfolg des ersten Festivals im September 2017 haben die Beteiligten von «und» das Generationentandem entschieden, das vielfältige und generationendurchmischte Fest mit Konzert, bunt gemischtem Markt und interaktiven Workshops erneut auf die Beine zu stellen. Reservieren Sie sich den 6. und 7. September 2019 in ihrer Agenda.

Das generationendurchmischte Team widmet sich seit letztem Oktober der Aufgabe, erneut in verschiedensten Formen Menschen aller Generationen auf dem Seefeld-Areal in Thun zusammenzubringen. Aktuell arbeitet das Organisationskomitee daran, die Finanzierung sicherzustellen. Die Vorbereitungen für das Programm auf der Bühne, dem Markt und in den Workshops (auch mit Spielaktivitäten) laufen auf Hochtouren.



Das Generationenfestival 2019 kommt mit einem neuen Symbol daher: Jahresringe, die aber auch ein bisschen wie ein Fingerabdruck aussehen. «Für mich symbolisieren die Jahresringe das Alter. Aber auch ein grosser Baum war mal jung, und diese Jahresringe sieht man im Kern innendrin», sagt Co-Leiterin Annemarie Voss.



«Generationen-Engagement». Foto: Annina Reusser

Co-Leiter Joel Schaad ergänzt: «Die jüngsten Ringe, die den Saft des Baumes tragen, sind aussen. In der Mitte ist der stützende Kern, es braucht beides, damit der Baum steht.»

Das Festival wird in diesem Jahr zwei Tage dauern. Am Freitagabend locken ein breites Kulinarikangebot, ein musikalisches Programm und ein Nacht-Flohmarkt auf dem Seefeld-Areal, während es am Samstag neben der Bühne diverse Workshops, Spiele und andere Überraschungen zu entdecken gibt. ●

Text: www.generationenfestival.ch

🔗 Website: www.generationentandem.ch/

🔗 Mehr Infos über die Organisation im Spielfinfo



Generationendurchmischung auch im OK. – Foto: Annina Reusser



Generationendialog: «und» das Generationentandem

«und» das Generationentandem sorgt dafür, dass Jung und Alt mehr miteinander zu tun haben. Wir bauen Brücken – zwischen den Generationen und zwischen verschiedenen Lebenswelten. Wir haben Freude am gemeinsamen, kreativen Schaffen.

Ausgangslage

Mit der demografischen Veränderung wird der Generationenaustausch immer wichtiger. Weniger junge Menschen auf der einen, ein zunehmender Anteil älterer Menschen mit höherer Lebenserwartung auf der anderen Seite fordern die Generationensolidarität heraus. Zwischen den Generationen – vor allem zwischen Jüngeren und Älteren – können neue Beziehungen wachsen, es schlummern aber auch neue Konfliktpotentiale. Der Dialog zwischen den Generationen ist *das* verbindende Mittel. Damit können gemeinsame Erfahrungen gesammelt und Auseinandersetzungen geführt werden. In beidem liegt die Basis, um solidarisch und konstruktiv zusammenleben zu können und etwas Neues entstehen zu lassen.

Geschichte

Eine Maturaarbeit im Jahr 2012 war der Ursprung des heutigen Generationentandems. Das «und» Magazin wurde erstmals erarbeitet und eine Testausgabe gedruckt. Mit dem Erlangen der Matur war jedoch das Projekt von «und» noch nicht vorbei. In den letzten Jahren wurde ein Trägerverein gegründet und haben sich die

«Wir leben den Generationendialog. Wir bringen jugendliche Offenheit mit der Lebenserfahrung der älteren Generation zusammen und begegnen einander auf Augenhöhe.»



Vereinsstrukturen geschärft und weiterentwickelt. Interessen konnten viele Projekte realisiert werden eine Übersicht ist auf der informativen Homepage (Links siehe unten) zu finden.

Idee und Umsetzung

«und» das Generationentandem bietet die soziale und journalistische Plattform für den Austausch von Jung und Alt. Die Plattformen sind vielfältig ausgestaltet und sprechen alle Generationen an:



«und»-online: eine aktuelle Plattform für den Dialog von Jung und Alt. Die grosse Themenvielfalt: Gesellschaft, Meinung, Politik und Kultur laden zum Dialog ein. Auch eine Rubrik «Generadio» kann als Audioplattform benutzt werden.



«und»-live: lädt Menschen aller Generationen zu gemeinsamen Erlebnissen ein. «und» *live* will junge und alte Menschen miteinander vernetzen. Mit Workshops, Events, Generationentreffs, Ausflügen und vielem mehr.



«und»-print: Viermal im Jahr erscheint das professionell und sorgfältig aufgemachte Magazin in einer Auflage von 1'000 Exemplaren – jeweils mit einem Schwerpunktthema. Die Printausgabe beleuchtet Themen aus Gesellschaft, Politik, Wissenschaft und Kultur im «Spannungsfeld» von Jung und Alt. ●

Texte: www.generationentandem.ch

 [Link «und»-online: www.generationentandem.ch](http://www.generationentandem.ch)

 [Link «und»-live: www.generationentandem.ch/live/](http://www.generationentandem.ch/live/)

 [Link «und»-print: www.generationentandem.ch/print/](http://www.generationentandem.ch/print/)



Spiele für Menschen mit Demenz

Jeder Mensch hat ein natürliches Bedürfnis nach Beschäftigung – egal ob es berufliche oder familiäre Aufgaben sind, die eigenen Hobbys, Sport oder die Pflege seiner sozialen Kontakte. Dieses Bedürfnis nach Beschäftigung besteht auch im Alter und auch bei einer Demenz-Erkrankung weiterhin. Die Aktivierung und Beschäftigung von Personen mit Demenz ist sehr wichtig und steht bei Pflege-Einrichtungen aber auch bei der häuslichen Betreuung durch pflegende Angehörige ganz oben auf der Tagesordnung. Ganz nach dem Motto: «Wenn Du Menschen mit Demenz nicht beschäftigst, beschäftigen sie Dich». Eine erfüllende Beschäftigung im Alltag ist entscheidend, um die Lebensfreude zu erhalten und Geist und Körper fit zu halten. Das gilt selbstverständlich auch für Menschen mit Demenz. Eine Möglichkeit sind Spiele.

Spiele für Demenzkranke

Es gibt eine grosse Zahl von analogen und digitalen Spielen, die speziell für Demenzkranke entwickelt wurden. Sie sollen gezielt motorische Fähigkeiten trainieren, den Spass am Raten und am modernen Gedächtnistraining wecken. In den letzten Jahren sind immer mehr solcher Demenzspiele auf den Markt gekommen, die meistens auf Erinnerungsvermögen, Motorik und Rätseln abzielen.

Entwicklung von neuen Spielen

Seit April 2018 arbeitet die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW gemeinsam mit anderen Partnern an einer dreijährigen Strategischen Initiative zur professionellen Entwicklung und Erforschung neuartiger Spiele. Das Projekt baut auf rund 15 verschiedenen Spielprototypen auf, welche zwischen 2015 und 2018 von Informatik-Studierenden der FHNW entwickelt wurden.

▶ siehe auch Artikel «Myosotis – Gamen mit betagten Menschen» auf Seite 44).

Regeln für das Spiel bei Demenz

- ▶ Beachten Sie das Stadium der Demenz: Wie weit ist die Demenz fortgeschritten? Was kann der Betroffene noch, was schon nicht mehr?
- ▶ Berücksichtigen Sie persönliche Vorlieben und Abneigungen, denn die Beschäftigung sollte Spass machen. Nicht jeder Mensch bastelt gern und nicht jede ältere Frau möchte sich noch mit Hausarbeit beschäftigen.
- ▶ Respektieren Sie die Entscheidung des Demenzkranken. Lassen Sie es zu, wenn der Erkrankte gar nicht beschäftigt werden möchte, sondern Ihnen vielleicht einfach nur zuschaut, wenn Sie etwas erledigen oder ihm etwas vorlesen.
- ▶ Akzeptieren Sie es, wenn der Erkrankte eine Beschäftigung ablehnt, die er sonst immer gern gemacht hat. Vielleicht ist es Zeit für etwas Neues.
- ▶ Tolerieren Sie „Fehler“. Schimpfen Sie nicht, wenn etwas nicht klappt und drängen Sie auch nicht auf eine Wiederholung oder das Erreichen von Zielen.
- ▶ Das Spiel soll nicht zu Leistungsdruck führen. Lieber die Spielregeln variieren, als zu konsequent auf deren Einhaltung zu achten und den demenzkranken Spielpartner damit zu verunsichern.
- ▶ Genügend Zeit für das Spiel einplanen und nicht mit Lob und Anerkennung sparen.

Vorsicht vor Überforderung

Wer sich als pflegender Angehöriger fragt, wie man demenziell erkrankte Angehörige gezielt beschäftigen bzw. mit ihnen spielen kann, muss behutsam und individuell vorgehen. Nicht alle Beschäftigungen eignen sich für jeden Betroffenen und jedes Stadium der Demenz gleich gut. Je fortgeschrittener die Demenz ist, desto sensibler muss man auf die Einschränkungen eingehen. Während bei einer leichten Demenz Gedächtnisspiele durchaus sinnvoll sind und noch Spass machen, können sie bei einer mittelschweren Demenz zu erheblicher Verunsicherung führen. Da



werden dann einfachste Sprichworte nicht mehr erinnert, das Versagen führt beim Erkrankten zu grosser Enttäuschung, oft auch zu Scham und zum Rückzug. Genau das gilt es zu vermeiden.

Können Videospiele Demenz vorbeugen?

Bei Videospiele sind mitunter ebenfalls das Gedächtnis, schnelle Reaktionen, Kreativität oder Orientierungsfähigkeiten gefragt – lässt sich damit das Gehirn gezielt trainieren, um Demenz vorzubeugen? Kanadische Forscher an der Universität von Montréal haben in aktuellen Studien die Effekte von Video-Spielen auf das Gehirn untersucht. Sie stellten dabei fest, dass der Hippocampus – der Teil des Gehirns, der für die Orientierung und das Überführen von Erinnerungen vom Kurzzeit ins Langzeitgedächtnis zuständig ist – stimuliert wird, wenn Spieler sich innerhalb des Spiels an Landmarken oder ähnlichem orientieren. Dies geht besonders gut bei 3D-Spielen, wo Spieler sich durch räumliche Landschaften bewegen – wie etwa bei Super Mario 64, das für eine solche Studie genutzt wurde. Doch hängt es auch davon ab, wie man spielt: Spieler, die Spielzüge und Wege dagegen nur auswendig lernten, schwächten dabei ihren Hippocampus und verlierten graue Zellen.

Orientierungssinn gezielt trainieren

Ein Spiel, das den Orientierungssinn gezielt testet und trainiert, ist das Spiel «Sea Quest Hero». Es wurde entwickelt, um Daten für die Demenzforschung zu generieren (bisher knapp 3 Millionen Nutzer). So kam eine grosse Datenmenge zur räumlichen Orientierung in verschiedenen Altersklassen zusammen, wie sie bei Forschungsprojekten nur selten gesammelt werden kann. Nach ersten Erkenntnissen aus diesem Forschungsprojekt fängt die Orientierungsfähigkeit – anders als zunächst vermutet – schon ab dem frühen Erwachsenenalter an, stetig abzunehmen. Um mehr Erkenntnisse zu gewinnen, wird Sea Quest Hero inzwischen auch in einer Virtual Reality-Spielversion für die Forschungszwecke angewandt.

Online-Portale für Gehirntraining

Eins von mehreren Online-Portalen, die gezieltes Gehirntraining nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen anbieten, ist zum Beispiel die

Website www.neuronation.com. Hier lassen sich Merkfähigkeit, mentale Flexibilität, Sprachgeschick und vieles mehr trainieren. Dass dies mindestens einen kurzfristigen, gezielten Lerneffekt bewirkt, ist bereits wissenschaftlich belegt. Doch ob sich dieser Effekt auch auf Merkfähigkeit, Flexibilität und Co. im Alltag übertragen lässt oder sich durch das Gehirntraining womöglich Demenz herauszögern lässt, ist unter Wissenschaftlern höchst umstritten. Was sich jedoch in jedem Fall positiv auswirkt, ist das Spielen in Gesellschaft und das Ausprobieren neuer Strategien und Wege – ob bei digitalen Spielen oder bei Karten- und Brettspielen.

Analoge Spiele

Verschiedene Spielverlage bieten eine Vielzahl an analogen Spielen an, die sich für an Demenz erkrankten Menschen sehr gut eignen. Viele dieser Spiele wurden gezielt für an Demenz erkrankte Menschen entwickelt, eignen sich aber auch ohne Erkrankung zum Spiel für Alt und Jung. ● (lb)

- 📄 [Link zum Demenz-Portal: http://www.demenz-portal.at](http://www.demenz-portal.at)
- 📄 [Online-Portal Gehirntraining: www.neuronation.com](http://www.neuronation.com)
- 📄 [Plattform mit analogen Spielen für Demenzpatienten](#)

Buchtipps

«Das große Spiele-Buch für Menschen mit Demenz»

Autorin: Annika Schneider
Singliesel Verlag 2017, 298 S.
ISBN 978-3-944360-92-8)



Dieses Spielebuch ist eine wahre Fundgrube zur Aktivierung und Beschäftigung. Vorgestellt werden in der Praxis erprobte Zuordnungs-, Bewegungs- und Kennenlern-Spiele und vieles mehr. Alle Spiele können von Betreuungs- und Pflegekräften sowie von Angehörigen individuell gestaltet/adaptiert werden. Die Autorin Annika Schneider ausgebildete Ergotherapeutin ist heute als Kursleiterin und Dozentin im Bereich der Weiterbildung tätig. Seit 2014 ist sie Autorin und Redakteurin der Internetseite mal-alt-werden.de, wo viele Informationen und Hilfsmittel zum Thema zu finden sind.

📄 [Link zur Internetseite www.mal-alt-werden.de](http://www.mal-alt-werden.de)



Myosotis: Gamen mit betagten Menschen

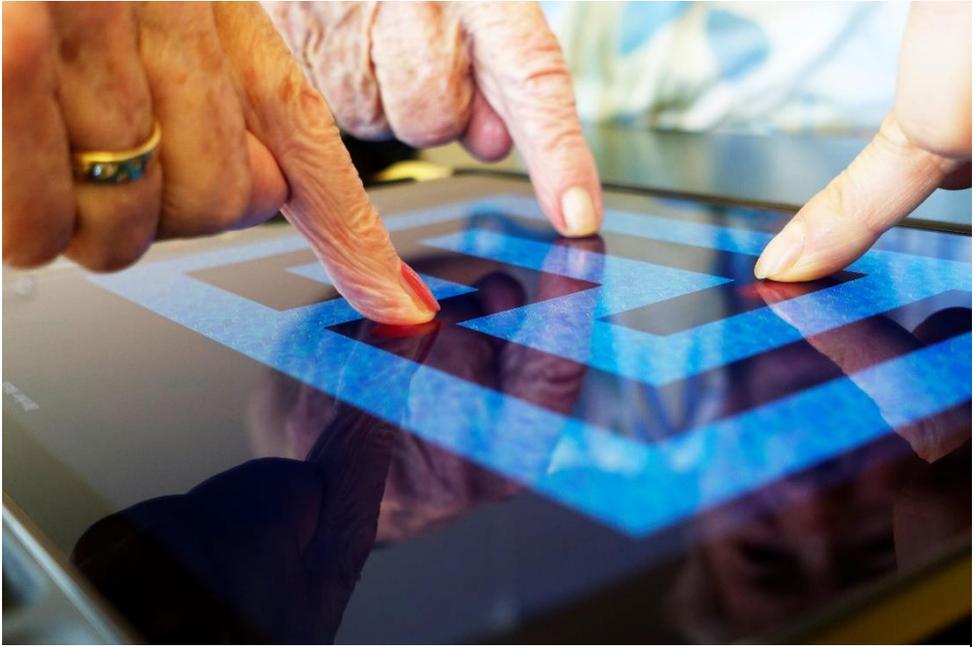


Foto: Thierry Corbat

Text: BETTINA WEGENAST

«**M**ynosotis» (botanisch für Vergissmeinnicht) ist ein innovatives, digitales Unterhaltungssystem, um die Kommunikation zwischen Betagten und ihren Angehörigen zu fördern. Die Idee ist hier, persönliche Materialien wie Fotos, Filme oder Musik, die im Leben der betagten Menschen und ihrer Familien eine Bedeutung haben, in einfache, aber attraktive digitale Spiele zu integrieren. Die Spiele werden in enger Zusammenarbeit mit den Zielgruppen entwickelt und sollen später für eine breite Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden. Ziel ist es, in Heimen Angebote für Angehörige und insbesondere auch für Kinder zu schaffen. Sie sollen motiviert werden, ihre betagten Mitmenschen öfter zu besuchen und mit ihnen eine möglichst unbeschwerte Zeit zu verbringen.

Hemmschwellen abbauen

Beim Besuch in einer Seniorenwohnung oder einem Altersheim ist es oft nicht einfach Zugang zu den hier lebenden Angehörigen zu finden. Man weiss nicht, wie man mit der ungewohnten Situation umgehen soll, ohne etwas falsch zu machen. Ausserdem gibt es in Heimen nur wenig Begegnungsmöglichkeiten für BewohnerInnen und für Angehörige. Die Zimmer sind nicht für Besuche eingerichtet, auf Kaffee und Kuchen hat man (wenn vorhanden) nicht immer Lust und einen Garten hat auch nicht jedes Heim. Kurz: Altersheimbesuche können ganz schön langweilig sein. Vor allem auch für Kinder.

So bleibt man dann, auch aus Hilflosigkeit, lieber gleich zuhause und die betagten Familienmitglieder bleiben allein.

Myosotis will hier spielerisch Abhilfe schaffen: in kleine, einfache Computerspiele sollen familieneigene Materialien wie Fotos, Musik oder



Filmschnipsel integriert werden. So freut man sich beim gemeinsamen Spiel über plötzlich auftauchende Erinnerungen oder erfährt bisher Unbekanntes aus der Familiengeschichte. Erste Prototypen sind vielversprechend.

Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW)

Die Idee für diese Spielanlage ist Bettina Wegenast aufgrund eigener Erfahrungen gekommen: Mutter und Schwiegermutter waren in jeweils unterschiedlichen Heimen untergebracht und Wegenast verbrachte viel Zeit in Institutionen. Mit Schwiegermutter Dorle versuchte sie, altbekannte Spiele zu spielen. Dies erwies sich aber schwierig: das Material war zu kleinteilig, die Regeln zu kompliziert und die Spielrunden dauerten zu lang. So begann Bettina Wegenast ihr Tablet ins Heim mitzunehmen und zusammen mit ihrer Schwiegermutter einfache Games zu spielen. Dies funktionierte bestens und machte beiden viel Spass. Davon und dass es noch mehr Spass machen würde, wenn sich Games jeweils persönlich anpassen liessen, erzählte Bettina Wegenast Marco Soldati, seines Zeichens Informatiker an der Fachhochschule FHNW in Brugg.

Gemeinsam beschlossen sie die Idee an der FHNW als Bachelor Projekt auszuschreiben. Auf die Ausschreibung meldeten sich gleich zwei Teams: Viviane Bendus und Souzan Alhenawi entwickelten ein Labyrinth, in dem Esswaren eingesammelt werden müssen («Was git's z'Ässe») und Anila Bircher und Markus Recher bauten persönliche Fotos in ein virtuelles «Eile mit Weile»-Spiel ein. Weitere Ausschreibungen folgten. Wie schon im vorhergehenden Artikel erwähnt, haben inzwischen Studierende der FHNW zwischen 2015 und 2018 rund 15 verschiedene Spielprototypen für und gemeinsam mit betagten Menschen entwickelt und dabei deren Bedürfnisse und Wünsche kennen gelernt.

Spiel als Kommunikationsmittel

In diesem Rahmen sollen Multiplayer-Spiele entwickelt werden, die von bis zu vier Personen gemeinsam gespielt werden können. Das Gewinn-

nen soll dabei nicht im Zentrum stehen; das gemeinsame Spielen soll Spass machen und die Kommunikation zwischen den Spielenden fördern. Allerdings gehört «Gewinnen» für viele MitspielerInnen noch immer zum Spielen: besondere Spielvarianten sollen auch diesem Bedürfnis Rechnung tragen.

Bedienerfreundliche Hardware

Die Spiele laufen auf herkömmlichen iPads (10,5 oder 12,9 Zoll). Hier können die grafischen Elemente so dargestellt werden, dass sie auch für ältere Personen gut sichtbar sind. Die berührungssensitive Oberfläche erlaubt es, intuitiv mit dem Programm zu interagieren. Als gut geeignet haben sich auch sehr grosse Tablets (21-27 Zoll) erwiesen. Aber leider ist diese Hardware schwer und sehr störungsanfällig. Man hofft auf weitere Entwicklungen auf diesem Gebiet (z.B. Tischbeamer mit integrierter Kamera)

Testphase mit erfreulichem Echo

Die Spiele wurden ab Herbst 2015 mit Bewohnerinnen und Bewohnern von verschiedenen Institutionen getestet. Dabei zeigte sich, dass kaum jemand Berührungssängste mit der Technologie hatte. Tablets werden nicht als «Computer» wahrgenommen. Viele Testpersonen spielten konzentriert über längere Zeit und erzählten auch später noch von den Spielen.



Foto: Bettina Wegenast

Grosse Tablets sind zwar gut geeignet, jedoch störungsanfällig und teuer.



Bettina Wegenast – Initiatorin Myosotis Projekt und CEO der FABELFABRIK – spielt mit ihrer Schwiegermutter Dorothea Wegenast
Foto: Yves Maurer

Bei den Tests wurden die Entwicklerinnen und Entwickler von erfahrenen Aktivierungstherapeutinnen begleitet. Auch diese zeigten sich überrascht, wie gut die neue Technologie aufgenommen wurde und wie positiv die Patientinnen und Patienten auf die Spiele reagierten.

Verbessern und Weiterentwickeln

Das grosse Interesse an Myosotis und die positiven Erfahrungen und Ergebnisse aus der ersten

Phase ermutigen die beiden Projektverantwortlichen Bettina Wegenast und Marco Soldati «Myosotis» weiter zu erweitern und zu professionalisieren. Zusammen mit Betroffenen und Fachleuten verschiedener Richtungen, wie Psychologie, Gesundheit, Kunst & Gestaltung aber auch Musik werden die Ideen weiterentwickelt und verfeinert. Ziel ist es, ein Studio zu gründen um in absehbarer Zeit kommerzielle, für die breite Öffentlichkeit verfügbare Produkte zu entwickeln und zu vermarkten.

Spielen in Alters- und Pflegeheimen

Um diese und andere geeignete Spiele und vor allem auch um das Spielprinzip bekannt zu machen, bietet die Fabelfabrik GmbH aus Bern professionell geleitete Spielnachmittage in Alters- und Pflegeheimen an. Diese sind als Aktivierung der Bewohnenden und gleichzeitig als Weiterbildung für die Pflegenden angelegt. ●

- ☞ Kontakt Bettina Wegenast: wegenast@fabelfabrik.ch
- ☞ Website Fabelfabrik GmbH: www.fabelfabrik.ch
- ☞ Mehr Details über das Myosotis Konzept

Spielen Sie mit uns!

Computerspiel-Nachmittage in Institutionen und im privaten Rahmen.



INSERAT

FABELFABRIK BRINGT ALLES MIT: komplettes Spielmaterial, die Freude am Spielen, sorgfältig ausgewählte Spiele, mehrjährige Mitspiel-Erfahrung, vor allem im Altersbereich, und ein umfangreiches Wissen zu Thema «Computerspiele».

Diese Nachmittage dienen der Unterhaltung und dem gemeinsamen Spielspass. Vorwissen oder besondere Fähigkeiten braucht es dazu keine. Gern leiten wir auch Betreuungspersonen im Gebrauch von Tablets an.

Dauer: ca. 2 Stunden, gemäss Abmachung und nach Lust und Laune der MitspielerInnen. Den Rahmen bestimmen Sie.

Mehr Informationen: www.fabelfabrik.ch/start/spielnachmittage/

Kursleiterin: Bettina Wegenast

Kontakt: wegenast@fabelfabrik.ch • Telefon: +41 31 352 45 62
Fabelfabrik GmbH • Buristrasse 53 • 3006 Bern



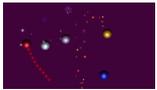
Kurzvorstellung einiger Spiele, die von Myosotis entwickelt werden

■ Was gits z'Ässe?



«Was gits z'Ässe?» ist eines der ersten Myosotis-Spiele und wurde von der Walder Stiftung mit einem Innovationspreis ausgezeichnet. Gemeinsam sammelt man die Zutaten für ein Schweizer Gericht ein. Das Thema «Essen» spricht alle an und dient uns oft als Einstieg ins spannende Gespräch.

■ TonSpur (in Entwicklung)



TonSpur ist speziell für Menschen mit fortgeschrittener Demenz gedacht. Durch Ziehen von einfachen Gegenständen auf dem Bildschirm können langsam verblassende, animierte Muster gezeichnet werden. Zudem wird ein passendes Geräusch abgespielt. Das Spiel soll verschiedene Sinne ansprechen und zum gemeinsamen Zeichnen anregen.

■ Food Planet



In Myosotis «FoodPlanet» stellt man gemeinsam ein Fondue oder einen Hamburger zusammen. Mit dem Spiel erforschen wir systematisch, bei welchem Spielprinzip die Kommunikation am meisten gefördert wird: miteinander, gegeneinander oder zusammen gegen den Computer.

■ Mystix



«Mystix» wurde von einem Berufslernenden der FHNW entwickelt. Bis zu vier Personen versuchen möglichst viel Terrain zu erobern. Als Belohnung wird für alle eine Collage mit persönlichen Bildern angezeigt. Mit Mystix untersuchen wir die Kommunikation in Gruppen.

■ Eile mit Weile (in Entwicklung)



«Eile mit Weile» ergänzt das bekannte Brettspiel mit Musik, Bildern und Texten aus dem Leben der Spielenden. Kommt eine Spielfigur auf ein gekennzeichnetes Feld, ändern sich die am Spielfeldrand eingebundenen Fotos. Ziel des Spiels ist also nicht mehr das Gewinnen, sondern möglichst ein solches Feld zu erreichen.

■ Tischlein deck dich! (in Entwicklung)



Hier muss ein Tisch gedeckt werden. Teller, Besteck, Gläser und weitere Utensilien können auf einem Tisch beliebig angeordnet werden. Dies können mehrere Personen gleichzeitig machen. Weitere Szenarien sollen dazukommen. ●

🔗 Website Myosotis: <https://myosotis.i4ds.net/>

Myosotis gewinnt Preis am Serious Games Symposium 2018 in der Kategorie «Best Original Idea»

Beim Serious Games Symposium 2018 in Neuenburg hat Myosotis den Preis in der Kategorie «Best Original Idea» gewonnen. Das Symposium bildet eine Schnittstelle zwischen der Industrie und den erfinderischen Ansätzen der Entwicklungsgemeinschaft, indem es eine spielerische Perspektive für die Bewältigung kommunikativer Herausforderungen in technischen und ökologischen Bereichen sowie in Management und Kommunikation vertritt. Diese Veranstaltung, die die Stärken der ganzen Schweiz zusammenbringt, bietet eine so-

lide Brücke zwischen Wissenschaft und Industrie. Über 70 nationale und internationale Akteure gestalten diesen Prozess mit. Parallel zu den 40 Vorträgen und Demos wird das Publikum eingeladen, sich aktiv an den Gesprächen zu beteiligen. ●

🔗 Link zu Website Serious Games Symposium: <https://sgsg.ch/>



Bettina Wegenast bei der Preisverleihung.
Foto: sgsg.ch



Studie: Spielen gegen Vereinsamung

Gesellschaftsspiele bringen Jung und Alt zusammen und fördern das gegenseitige Verständnis zwischen den Generationen. Eine aktuelle Studie zeigt, dass das Gesellschaftsspiel das ideale Medium ist, damit sich Jung und Alt begegnen können.

Petra Fuchs hat im Herbst 2018 im Rahmen ihrer Bachelorarbeit «Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – wie Spielen verbindet» eine Online-Umfrage durchgeführt und 1433 gesellschaftsspielende Personen zwischen 16 und 85 Jahren zu ihren Erfahrungen im Spiel befragt.

Untersucht wurde unter anderem, wie häufig die Befragten mit anderen Generationen spielen und wie gerne. Während 60% angaben, oft bis sehr oft mit anderen Altersgruppen zu spielen gab es nur bei 13% der Befragten keine Berührungspunkte. Das Spiel mit anderen Generationen wurde von 70% der befragten Teilnehmer als vorteilhaft bewertet. Als Vorteile wurden unter anderem genannt, dass das gemeinsame Spiel zwischen Menschen verschiedenen Alters die Kommunikation und das Erleben gemeinsamer Zeit fördert und Spass macht. Gesellschaftsspiele können daher deutlich dazu beitragen, der Vereinsamung entgegenzuwirken.

Aber auch der Erfahrungs- und Wissensaustausch sowie die Förderung verschiedenster sozialer und kommunikativer Kompetenzen wurden benannt. Nur 1% der Befragten gaben an, mehr Nachteile als Vorteile beim Spielen mit anderen Generationen zu sehen. Als schwierig wurden vor allem unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten in altersgemischten Spielgruppen empfunden.

Bei diesen Ergebnissen verwundert es daher nicht, dass 85% der Befragten sicher sind, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen zum Verständnis zwischen den Generationen beiträgt. Betrachtet man dies im Zuge des Generationenwandels, kann behauptet werden, dass das Gesellschaftsspiel einen bedeutenden, wenn nicht gar unterschätzten, Platz in unserer Gesellschaft einnimmt. Menschen von Jung bis Alt können durch das gemeinsame Spielen zueinander finden und sich austauschen.

Die Studie liefert zudem interessante Ergebnisse für die Soziale Arbeit: Es wurden Personen befragt, die beruflich oder ehrenamtlich im sozialen Bereich tätig sind. Ziel war es, zu betrachten, inwiefern Gesellschaftsspiele innerhalb der Sozialen Arbeit als Medium ihren Platz finden können. Die Antwort der Befragten war eindeutig: 88% der Sozialtätigen gaben an, dass das Gesellschaftsspiel ein geeignetes, wenn nicht gar ideales Medium ist, um den Kontakt zwischen Generationen zu fördern. Soziale Arbeit kann somit durch den Einsatz von Gesellschaftsspielen dem Generationenwandel gerecht werden und Generationenbeziehungen fördern. Ergebnisse, die nicht nur die Studie zeigt, sondern auch im theoretischen Teil der Bachelorarbeit von Fuchs belegt werden konnten.

Doch welche Spiele sind geeignet, um verschiedene Generationen an einen Spieletisch zu bringen? Über 700 Spiele wurden in der Umfrage von den Befragten genannt. Altbekannte Spiele wie Mensch ärgere Dich nicht, Uno, Monopoly und Siedler standen hoch im Kurs. Doch auch moderne Spiele wurden nicht selten gelistet. Azul, Quixx, Dixit, Dog und Codenames landeten dabei auf den ersten Plätzen unter den Spielen, die nicht älter als 10 Jahre sind.

Der Austausch von Spielkultur ist bei den Spielerinnen und Spielern ein grosses Anliegen.

Das überraschendste Ergebnis bei der Auswertung ist übrigens, dass den Spielerinnen und Spielern der Austausch von Spielkultur ein grosses Anliegen ist. Gemeint ist damit, dass jüngere SpielerInnen von den älteren Generationen alte und klassische Spiele gezeigt bekommen, aber auch dass die jüngere Generation den älteren Spielerinnen und Spielern zeigt, dass jedes Jahr tolle neue Spielkonzepte herauskommen. ●

Textquelle: www.jungundaltspielt.de

 [Link zu Textquelle www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)

 [Link zur Studienarbeit von Petra Fuchs](#)



«Pixadoo und Frechmax»: Spiele die Generationen verbinden

Pixadoo Spiele verbinden Generationen in der digitalen und analogen Welt. Sie richten sich bewusst und gezielt nicht nur an Kinder, sondern wollen vor allem auch Grosseltern und Eltern aktiv ins Spiel miteinbeziehen. Kinder sollen etwas lernen und den Grosseltern wollen wir etwas Gutes tun, indem wir sie spielerisch zusammen mit den Enkeln geistig und körperlich fit halten.



Das Spezielle der Pixadoo Spiele ist, dass Erwachsene aktiv involviert und auch gefordert werden. Der Inter-Generationenaustausch ist zentral, die Spielprinzipien wissenschaftlich fundiert. Die Spiele kombinieren digitale und analoge Technologien.

Wieso Spiele für Grosseltern und Enkelkinder?

Was hat Oma oder Opa als Kind unternommen, wenn es mal draussen geregnet hat? Je weiter die Generationen auseinander sind, desto spannender sind die Unterschiede. Die furchtlose Art und Begeisterungsfähigkeit der Kinder wirkt ermutigend auf Grosseltern. Spielen mit Kindern steigert die Kreativität, schützt vor Depressionen und beugt Demenz vor. Das generationsübergreifende Spiel soll die «alten Gehirnzellen» fit halten und man fühlt sich geistig jung.

Beispiel Frechmax – das real-digitale Spiel

Frechmax besteht aus zwei Teilen, die aber auch einzeln gespielt werden können. Einerseits handelt es sich um eine App, die ein Enkelkind zusammen mit einem Grosseltern teil spielt, wobei die Erwachsene Person eine Rolle einnimmt und das Kind eine andere Rolle innehat. Andererseits

handelt es sich um ein nicht digitales Spiel, «Fang den Frechmax», eine Art Fangspiel, das mit denselben Charakteren im Freien oder im Wohnzimmer gespielt wird.

Frechmax Spiele fordern auch die Grosseltern nicht nur die Kinder

Bei den meisten Spielen, die Grosseltern mit ihren Enkeln spielen, liegt der Fokus auf den Kindern. Die Erwachsenen sind weniger gefordert. Bei den Frechmax Spielen ist das nicht so, weil die Aufgaben den Enkelkindern oder den Grosseltern angepasst sind. Zugleich lernt man den Spielpartner und so auch die andere Generation besser kennen: dies durch Fragen, die kein Richtig oder Falsch zulassen. Zum Beispiel «Was gab es damals in deiner Kindheit noch nicht zu essen?». Beim «analogen» Fangspiel sollen auch ältere Menschen noch eine Chance haben – es ist mentales und zugleich auch körperliches Training – der Mutter der Erfinderin (Dr. Franziska Spring) hat's auf jeden Fall sehr gefallen... Zusammengefasst:

- ▶ Fokus auf die «Generationen-Beziehung
- ▶ Aktives Involvieren der Grosseltern
- ▶ Mix von analogen und digitalen Medien
- ▶ Kombination von Bewegung mit Denkaufgaben
- ▶ Spiel- und Lernprinzipien sind wissenschaftlich fundiert

Frechmax gibt's zur Zeit in zwei Varianten, nämlich «Frechmax – Fotojagd» und «Frechmax – Abenteuer tasche». ●

Textquelle: www.pixadoo.com

 [Link zu Pixadoo und Frechmax](http://www.pixadoo.com)



Festivals de jeux en Romandie

Ludimania'k Estavayer-le-Lac (FR)



Pour la 18^{ème} fois, LudiMania'K prenait ses quartiers dans la Cité à la Rose. Un week-end entier dédié au plaisir et à la découverte pour les enfants de 3 à 13 à 103 ans... « Une fête unique en

Suisse ! » selon les organisateurs. La journée du vendredi était réservée aux élèves de la Broye vaudoise et fribourgeoise (44 ateliers et 4 spectacles). Le samedi et le dimanche, les enfants pouvaient investir les ruelles de la Cité et découvrir les 38 ateliers interactifs, sous la responsabilité de leurs parents.



Texte et photo: Gilles Delatre

Graines de culture : Diabolo Festival Morges (VD)

Fort de ce constat, un petit groupe de personnes issues des milieux culturel, politique et scolaire avait décidé – sous l'impulsion du théâtre de Beausobre et avec le soutien de la ville de Morges – de mettre sur pied un festival destiné au jeune public afin de faciliter l'accès à la culture au plus grand nombre et d'initier le public



de demain aux arts de la scène et d'autres activités ludiques. C'est ainsi qu'est né le «Diabolo Festival». L'objectif était d'offrir à quelques 7'000 festivaliers (enfants et parents) une manifestation qui propose sur un week-end des spectacles et des ateliers de qualité destinés au jeune public (de 2 à 10 ans) et de convier 500 élèves – en partenariat avec les écoles de la région morgienne – à une semaine d'éducation culturelle.



Texte et photo: Gilles Delatre

Évènements en Romandie 2019/2010

Musée suisse du jeu (La-Tour-de-Peilz VD)

Château des jeux , journée festive et ludique.

Dimanche 8 septembre 2019

[Plus d'infos: www.museedujeu.ch](http://www.museedujeu.ch)

Ludesco (La Chaux-de-Fonds NE)

Festival de jeux et d'expériences ludiques

20 au 22 mars 2020

[Plus d'infos: www.ludesco.ch](http://www.ludesco.ch)

« Toyman » Gilles Delatre présente ses jeux

Jeu Coïncidix : intuitif et évolutif !



En bref : Création de Guy Jeandel. Coïncidix est un jeu en bois fabriqué dans le Jura France. 9 pièces en bois à placer selon les formes, couleurs, trous et « smilies » ☺. Niveau 1 très facile. Intuitif ! Pas besoin d'expliquer la règle. 39 défis de plus en plus difficiles et de moins en moins d'indices. Evolutif. Testé par des enseignants. Il se vend tout seul !

Spielbeschreibung Coïncidix in Kürze

«**Coïncidix**», ein hochwertig gefertigtes Holzspiel aus dem französischen Jura, wurde von Guy Jeandel entwickelt.

9 Elemente die nach den Formen, Farben, Löchern und «smilies» ☺ zu platzieren sind. Niveau 1, sehr einfach. Intuitiv! Keine Regeln zu erklären. 39 Karten: steigender Schwierigkeitsgrad, wenig grafische Hinweise. Wandlungsfähig. Von Lehrern getestet. Im Shop verkauft es sich ganz allein!

Portrait : Toyman le « Croquet Master »



Toyman, alias Gilles Delatre, raconte ses débuts : « En juin 1987, j'organisais mon 1^{er} concours de croquet au Mans à l'Université du Mans (France).

Dans le cadre de mes études, Master en Sciences du jeu, j'écrivais un mémoire sur le croquet. Il est cité dans



le très sérieux dictionnaire des jeux de Jean-Marie Lhôte » (voir encadré ci-dessous).

Suite à un stage chez Vilac dans le Jura, Gilles débute sa carrière dans le monde du jouet en 1989. « Je vends des croquets et travaille sur le sujet depuis 30 ans. Un jeu de jardin idéal pour la famille. Quand je fais des animations, je simplifie le jeu. Pas besoin d'arceau. Juste une cloche qu'il faut toucher avec la boule. Je propose des parties courtes que l'on peut répéter à souhait ». Depuis 2010, Gilles est agent commercial jeux et jouets en Suisse. Et le croquet est toujours au programme. ●

✉ [Toyman le «Croquet Master»: gilles.delatre@neuf.fr](mailto:gilles.delatre@neuf.fr)

Dictionnaire des jeux de société

Auteur : Jean-Marie Lhôte

Editeur : Flammarion (1996)

Ce livre est en fait l'extrait de la partie dictionnaire de l'imposant ouvrage « **Histoire des jeux de société** » du même auteur. Le « Dictionnaire des jeux de société » regroupe sur 580 pages des informations sur les jeux classiques, mais aussi sur des jeux d'éditeurs et quelques jeux non publiés. On y trouve une foule de renseignements, ainsi que des éléments de règles. Le dictionnaire constitue une importante source d'informations. L'ouvrage affirme parfois des faits dont il ne donne pas les sources.

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



«Die Vernetzungsplattform, welche dich auf der Suche nach Spielinformationen unterstützen und die Bedeutung des Spielens in der Gesellschaft stärker verankern soll.»

Rückblick über die letzten Monate



Die **Homepage Spielschweiz** wird im Monat im Schnitt etwa 1000 x angeklickt, d.h. mehr als 30 Mal pro Tag.



Bernadette Ledergerber und Andreas Rimle können am **1. Internationalen Bodenseesymposium** einen Workshop anbieten und so «spielschweiz.ch» einbringen.



Erlebnisforum Generationenakademie in Aarau: Priska Flury, Luzerner Spieltage, Spielbar und Andreas Rimle waren bei diesem interessanten Vernetzungstreffen dabei.

Priska Flury konnte beim Start spannende spielerische Inputs einbringen. Die Luzerner Spieltage und der Spielweg St. Gallen konnten in einem Workshop präsentiert werden.

Andreas Rimles Tipps



«Hier präsentiere ich verschiedene Tipps, Ideen, Links und Anregungen, die im Zusammenhang mit Informationen der Website «spielschweiz.ch» und meiner Arbeit als Spielpädagoge stehen.»



Spiele zur Förderung von Hirnfunktionen



Foto: Universitätsklinik für Kinderheilkunde

Broschüre mit Spielvorschlägen

Die **Universitätsklinik für Kinderheilkunde** am Inselspital bzw. der Kinderklinik Bern hat eine Broschüre veröffentlicht, die verschiedene Spiele zur Förderung von Hirnfunktionen vorschlägt. Die Broschüre richtet sich an Eltern und Fachpersonen. Die aufgelisteten Spiele wurden anhand verschiedener Kriterien sorgfältig ausgewählt (z.B. hoher

Förderungsaspekt einer Hirnfunktion, ansprechende Gestaltung, breites Altersspektrum und variable Spieleranzahl, kleine Verpackung und kleiner Preis, hoher Spassfaktor).

Die meisten Spiele sind nicht auf ihre wissenschaftliche Wirksamkeit geprüft worden. Sie wurden zur Unterhaltung entwickelt und sollen in erster Linie Spass bereiten. Dennoch können sie die Entwicklung und Leistungsfähigkeit bestimmter Hirnfunktionen fördern, wenn sie im Alltag regelmässig gespielt werden. Eine tägliche Spieldauer von 20 bis 30 Minuten ist empfehlenswert. Es soll darauf geachtet werden, dass das gemeinsame Spielen trotz Förderabsicht eine angenehme und amüsante Aktivität bleibt. Die Spiele ersetzen

keine Therapie, können therapeutische Interventionen jedoch sinnvoll begleiten, die Motivation des Kindes auf spielerische Art stärken und das Familienklima positiv beeinflussen. Die Wirksamkeit einiger Spiele wurde im Rahmen einer unabhängigen Studie bei Kindern zwischen 7 und 9 Jahren untersucht und wissenschaftlich bestätigt. Nach 8 Wochen intensiven Spielens verbesserten sich die Kinder bedeutsam in der Reaktionsgeschwindigkeit und im visuell-räumlichen logischen Denken. Diese Broschüre (letztes Update: Juni 2018) wurde von Dr. phil. Barbara Ritter entworfen (Ostschweizer Kinderspital, St. Gallen).

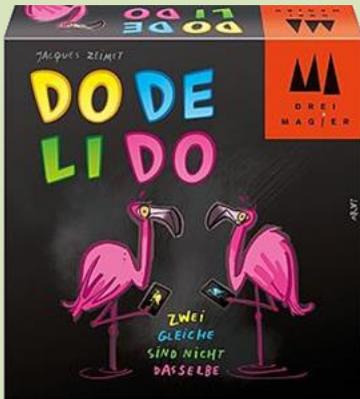
Die Broschüre kann kostenlos als PDF heruntergeladen werden.

Link: [2018 Spiele zur Förderung von Hirnfunktionen](#)

«Eine spielerische Herangehensweise ist die beste Form, mit Leichtigkeit und Freude weiterzukommen»

Ingrid Dankwart (Lernberaterin)

Spiele zur Förderung der Impulskontrolle



Begriffe wie Impulskontrolle, Selbstkontrolle, Selbstbeherrschung, Disziplin, Willensstärke, Beharrlichkeit und Frustrationskontrolle gehören zu diesem Bereich.

Wo zeigt sich dies bei Kindern im Alltag?

- ▶ Lässt sich durch Störungen schnell ablenken
- ▶ Kann nicht abwarten
- ▶ Will alles sofort haben oder tun
- ▶ Hält Regeln nicht ein
- ▶ Hat Mühe Emotionen zu regulieren
- ▶ Geht schnell auf Provokationen ein
- ▶ Geht Risiken ein, obwohl negative Folgen wahrscheinlich sind

Spielbeispiele: Geistesblitz / Kakerlakensalat / Kleine Fische / Schokohexe / Dodelido / Schwarz-rot-gelb

Spiele zur Förderung des Arbeitsgedächtnisses



Das Arbeitsgedächtnis von Kindern kann gezielt und spielerisch gefördert werden.

Wo kann man Defizite bei Kindern beobachten?

- ▶ Vergisst Aufträge, Pflichten, Termine
- ▶ Muss neue Wörter oft hören, bis sie abgespeichert sind
- ▶ Hat Mühe im Kopfrechnen, muss Texte mehrmals lesen
- ▶ Hat Schwierigkeiten, bei sich verändernden Informationen den Überblick zu behalten
- ▶ Bringt Informationen durcheinander oder lässt Teile einer Aufgabe aus
- ▶ Vergisst, wo es in einer Aufgabe steht, resp. Was es schon getan hat oder noch tun muss

Spielbeispiele:

Hanabi / Uluru / Lobo 77 / Nanu? / Biberbande / Brainbox / Honigbiennen / Kakerlakensuppe / Chicken Out / Die Fiesen 7

Spiele zur Förderung der Verarbeitungsgeschwindigkeit

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit beschreibt das Tempo, in dem Informationen entschlüsselt, in einen Zusammenhang gebracht und eine Antwort darauf formuliert oder eine Handlung ausgeführt werden kann.

Welche Anzeichen zeigen sich dies bei Kindern?

- ▶ Langsames Reagieren
- ▶ Hoher Zeitbedarf für Aktivitäten
- ▶ Schwierigkeiten beim Beginnen von Tätigkeiten
- ▶ Mühe beim Verstehen von schnellen Erklärungen
- ▶ Verständnisprobleme in Situationen, in denen Reize schnell präsentiert werden
- ▶ Mühe beim Fällen von Entscheidungen
- ▶ Langsam im Schreiben, langsames Lese- und Rechentempo



Achtung! Eine langsame Verarbeitungsgeschwindigkeit wird schnell als Desinteresse oder Dummheit missinterpretiert.

Spielbeispiele:

Socken zocken / Finger Twist / Speed Colors / Grabolo / Ligretto / Würfel-Ligretto / Dobble / Scrabble / Tic Tac Bumm / Speed Cups / Stack a Bidi / Make'n'Break / Ubongo

Buchtipps



Titel: **Schnitz it yourself**

Autor: Felix Immler

Verlag: AT-Verlag / ISBN 978-3-03800-980-1 / 184 Seiten / ca. CHF 30

Inhalt – kurz und bündig: Taschenmesser-Experte und Schnitz-Crack Felix Immler präsentiert über 30 neue, innovative und einzigartige Projekte, viele davon in monatelanger Arbeit ausgetüftelt oder taschenmessertauglich weiterentwickelt. Alles, was man dazu neben dem Taschenmesser braucht, findet man in der Natur, im Haushalt oder im Abfall. Sämtliche Projekte und Techniken werden Schritt für Schritt mit insgesamt rund 800 Fotos und Illustrationen detailliert erklärt. Mit Anleitungen als kostenloser Download aufs Handy.



Titel: **Sehen, fühlen, schmecken – die Welt entdecken**

(200 Wahrnehmungsspiele für Kindergarten, Hort und Grundschule)

Autor: Peter Thiesen

Verlag: Cornelsen Verlag, ISBN 978-3-589-24721-9 / 192 Seiten / ca. CHF 28

Inhalt – kurz und bündig: Im Kindesalter vollzieht sich die Wahrnehmung der Umwelt im Aktivsein, vor allem in der Form des Spiels. Wahrnehmungsspiele, Körperübungen und psychomotorische Bewegungsangebote helfen dem Kind, seine Wahrnehmung kontinuierlich zu verbessern und seine Vorstellungswelt zu stabilisieren. Ob «Lückenpantomime», «Wasserklänge» oder «Fummelkiste» - die über 200 Spielideen können nach den Bedürfnissen der Kinder und Ihren Intentionen zusammengestellt und problemlos in den Tagesverlauf eingebettet werden.



Titel: **Das Tischspiele Buch**

Autor: Andrea Erkert

Verlag: Okotopia Verlag, ISBN: 978-3-86702-135-7 / 94 Seiten / ca. CHF 10

Inhalt – kurz und bündig: Die vielfältigen Tischspiele eignen sich für alle Gelegenheiten und bringen im wahrsten Sinne des Wortes alle an einen Tisch. Gleichzeitig wird durch Förderungsschwerpunkte deutlich, was ganz nebenbei gelernt wird: Neben sinnlichen Spielen zur Sensibilisierung von Auge, Ohr, Nase und Hand gibt es Angebote rund um Sprache und Schrift, Aktionen zu Zahlen, Formen und Farben, bewegte Spiele für die Grobmotorik unter, auf und rund um den Tisch, Stapel- und Balancier-Ideen für die Feinmotorik, musikalische Angebote sowie Kreativaktionen zur Förderung der Fantasie. Alle Spiele eignen sich für Kinder zwischen 4 und 10 Jahren.



Titel: **Soziales Lernen mit Kindern**

Autor: Monika Krumbach

Verlag: Okotopia Verlag, ISBN: 978-3-86702-138-8 / 127 Seiten / ca. CHF 25

Inhalt – kurz und bündig: Die vorgestellten Aktionen umkreisen das Thema Integration spielerisch von vielen Seiten, sie berühren alle Bereiche des Alltags und beziehen immer wieder das Umfeld (Familie, Nachbarschaft, Stadtteil) der Kinder mit ein. Der Autorin ist es gelungen, die vielseitigen Angebote so variantenreich zu beschreiben, dass sie sich mit jeder Kindergruppe unabhängig von ihrer Zusammensetzung (Alter, Herkunft, Hintergrund) mit viel Spass umsetzen lassen.

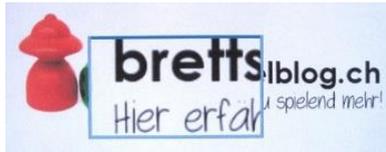
Impressum und Kontakt Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Andreas Rimle
 Spielpädagoge
 Adresse

andreas.rimle@bluewin.ch
www.spielschweiz.ch und www.spielend.ch
 Quellenstrasse 10a, CH-9016 St. Gallen

Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele «brettspielblog.ch-news» - «AUS ALT MACH NEU!»

Unaufhörlich wird die Spielwelt mit unzähligen neuen Gesellschaftsspielen überflutet. Davon wollen wir Euch einige Rosinen herauspicken und kurz vorstellen. Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unser



kompetenter «Marktbeobachter». Er selektioniert exklusiv fürs Spielinfo das Neuste aus der aktuellen Welt der Brett- und Gesell-

schaftsspiele und stellt diese in Kurzform vor. Weitergehende Informationen sind beim jeweiligen Spiel mit entsprechenden Links verfügbar.

Aus alt mach neu!

Woran erkennt man den Spiele-Klassiker? Der Klassiker ist auch nach Jahren noch in den Geschäften erhältlich. Die Auflage ist gross, weil die Nachfrage es auch ist. Ein Klassiker verändert sich kaum, erhält höchstens mal einen Neuanstrich. Nun gibt es noch die Neuauflagen. Spiele, die plötzlich wieder auf dem Markt erscheinen. Vielleicht bei einem anderen Verlag, aber auf jeden Fall mit verbesserten Regeln. Hier eine Auswahl von Neuauflagen, die auch in der aktuellen Zeit einen Blick wert sind.



Foto: Patrick Jerg

1 6 nimmt!

Kartenspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Wolfgang Kramer **Verlag:** AMIGO

Kurz und bündig: Die Jubiläums-Ausgabe des Klassikers mit 28 neuen Sonderkarten, die dem Spiel frischen Wind verleihen. 25 Jahre 6 nimmt! – und das Spiel hat seinen Reiz nicht verloren. Für 2-10 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Das Erklärvideo vom Verlag](#)



[Die Spielkritik von Reich der Spiele](#)



[Die Rezension bei Roter Dorn](#)

2 Te-Trix

Würfelspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Christof Tisch / **Verlag:** mosaix

Kurz und bündig: Aus Mosaix wurde Te-Trix. Würfeln und Formen sortieren. Gleiche Ausgangslage, völlig anderes Endresultat. Ein Spiel für Knobler mit dem Blick für Formen. Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik auf brettspielblog.ch](#)



[Die Meinung von angespielt](#)



[Im Podcast der Brettgaggen](#)

3 Downforce

Aktionsspiel (ab 8 Jahren)

Familie

Autor: Wolfgang Kramer / **Verlag:** Ielle

Kurz und bündig: Gleich drei Spiele in einem: Ein Aktionsspiel, ein Rennspiel und ein Weitspiel. Spannend bis zur Ziellinie. Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Das Spiel bei Hunter & Cron \(youtube-Video\)](#)



[Die Bewertung von Brettspielpoesie](#)



[Und bei Brettspielblog.ch](#)

5 Leinen los!

Geschicklichkeitsspiel (ab 6 Jahren)

Kinder

Autor: Alex Randolph / **Verlag:** Zoch Verlag

Kurz und bündig: Ein Geschicklichkeitsspiel in doppelter Hinsicht für die Kleinsten: Leinen anbinden oder Schiffe bewegen, ein spannendes Duell. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik auf Brettspielblog.ch](#)



[Spielkult berichtet](#)

4 Bluff

Würfelspiel (ab 12 Jahren)

Familie

Autor: Richard Borg / **Verlag:** Ravensburger

Kurz und bündig: Auch dieses Spiel hat schon 25 Jahre auf dem Buckel. Die Jubiläumsausgabe mit den orangen Würfeln verleiht dem Spiel zusätzliche Schadenfreude beim Bluffen. Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Meinung von Brettspielblog.ch](#)



[Im Bild bei Spieleblog](#)



[Die Meinung von Brettspielguru](#)

6 Brändi Triangolini

Legespiel (ab 6 Jahren)

Familie

Autor: keine Angabe / **Verlag:** Stiftung Brändi

Kurz und bündig: Ein hochwertiges Spiel aus Holz von der Schweizer Stiftung Brändi. Erinnert stark an Triominos, überzeugt durch Qualität. Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

Links / Weitere Informationen:



[Die Spielkritik von Brettspielblog.ch](#)



[Die Coopzeitung meint](#)

brettspielblog...News...News...News...

Erstes Spiele-Café der Schweiz in Zürich



Das **DuBischDra** wird das erste Brettspiel-Café in Zürich sein. Es soll Mitte 2019 eröffnet werden. Tagsüber wird der Stammtisch vom BachserMärt und dem Gut Rheinau betrieben.

Am Abend und am Wochenende übernehmen das Lokal Benjamin Kühnis und Florian Widmer mit DuBischDra. Somit verwandelt sich der Stammtisch in einen gemütlichen Ort für Gelegenheitsspieler und Spielebegeisterte. Das Highlight vom DuBischDra ist aber die Brettspiele Sammlung mit mehr als 4'000 verschiedenen Spielen. Im DuBischDra kann man nicht nur Bekanntes spielen, sondern auch Neues entdecken. Spiele Gurus erklären einem gerne die Regeln und helfen bei der Auswahl. Nebst den normalen Spielabenden wird es auch verschiedene Events und Themenabende geben. Unter anderem ist ein monatlicher «Game Design» Abend geplant wo Designer und jene, die es noch werden möchten ihre Prototypen mitbringen

können und direktes Feedback der Community erhalten und dadurch ihre Spiele verbessern und weiterentwickeln können. Geht es nach Plan, eröffnet das Spiele-Café «DuBischDra» Mitte 2019.

[Mehr Infos: https://dubischdra.ch/de/](https://dubischdra.ch/de/)

UKENIKE: Schweizer Schnippspiel, das über Crowdfunding finanziert wurde

UKENIKE ist ein drehbares Schnippspiel, das über Crowdfunding finanziert wurde. Das Spiel stammt aus dem Bündnerland und war so



erfolgreich, dass es nun auch in den Geschäften erhältlich ist. Ein Blick auf UKENIKE lohnt sich. Es ist hochwertig verarbeitet und bietet gleich mehrere Spiele in seinem drehbaren Rahmen an. ●

Nach Ausbildung in Game-Design: Pädagogin empfiehlt nun «schlaue Spiele»

Text: SILVANA SCHREIER

Helene Amrein aus Trimbach will für Games eine Lanze brechen. Sie hat eine Plattform mit Game-Empfehlungen für alle Altersklassen lanciert.

«Es ist immer noch ungewöhnlich, wenn ich mich vorstelle und sage: «Ich bin Game-Designerin und Lehrerin.»» Helene Amrein versucht dennoch, ihre beiden Berufe unter einen Hut zu bringen. Nach der pädagogischen Ausbildung und einigen Jahren Unterricht wagte sie sich an das Game-Design-Studium an der Zürcher Hochschule der Künste. «In meiner Kindheit war Gamen nie ein Thema. Meine Eltern erlaubten es mir nicht», erzählt die 36-Jährige. Kaum sei sie aber mit 21 Jahren ausgezogen, habe sie «alles aufgeholt». Dennoch musste sie sich durchs Studium kämpfen, da sie bisher rein analog gearbeitet hatte: «Ich hatte richtig grosse Ideen, konnte sie aber nicht umsetzen, da ich die Fähigkeiten dazu nicht hatte.» Für den Bachelor-Abschluss habe sie sich einiges neu aneignen müssen.

Danach arbeitete Amrein als App-Entwicklerin für Start-ups in Bern und Zürich. Schliesslich vertiefte sie sich in den Bereich «Augmented Reality» — was so viel heisst, als dass die reale Welt mit virtuellen Inhalten ergänzt wird. «Das war noch vor dem grossen Hype, der in den vergangenen Monaten entstanden ist.» Es habe sie fasziniert, wie man traditionelle Medien mit digitalen Inhalten kombinieren könne.

Nach einiger Zeit bei einem Start-up machte sie sich erneut auf die Suche nach ihrer Berufung. Amrein erzählt: «Meine Tante, die Schulleiterin war, meinte, ich solle doch meine beiden Jobs zusammenbringen.» Die Trimbacherin folgte diesem Rat: Während zweier Jahre übernahm sie verschiedene Stellvertretungen in Primar- oder Oberstufenschulen. Mal unterrichtete sie die Kinder gezielt im Fach Informatik, mal war sie Klassenlehrerin und versorgte ihre Schüler nach den Lektionen mit Game-Empfehlungen. «Bei den Primarschülern war ich dann als Lehrerin



Foto: Olmer Tagblatt/Silvana Schreier

sehr cool, bei den Jugendlichen bewirkte es eher eine Abwehrreaktion», sagt Amrein und lacht.

«Schlaue Spiele» empfehlen

Doch ebendiese Situationen haben die 36-Jährige schliesslich auf ihr neuestes Projekt gebracht: Amrein hat im Frühling 2019 eine Website hochgeschaltet, «lenesfuchsbau.ch» heisst sie. Ein kleiner, roter Fuchs erwartet die User auf der Homepage. Das Projekt hat Amrein im Rahmen ihres einjährigen Forschungsaufenthalts an der Pädagogischen Hochschule Bern entwickelt. Das Ziel der Plattform: «Ich will einer breiten Zielgruppe verschiedene Games vorstellen, die ich empfehlen kann», erklärt Amrein. Jede Woche lade sie ein bis zwei neue Spieltipps rauf. Die Computerspiele können dann auf anderen Plattformen heruntergeladen werden.

Die Games sollen «schlaue Spiele» sein, darum auch der Fuchs im Logo. «Lene» kommt von ihrem Spitznamen. Amrein: «Damit will ich die Website personalisieren, schliesslich sind es meine persönlichen Empfehlungen.» Die passionierte Gamerin hat bereits eine ganze Liste an Spielen zusammengestellt, die sie noch hochladen will. Darunter sind Puzzles, Augmented-Reality-Games, Lern- oder



Geschicklichkeitsspiele. Amrein verspricht: «Spiele, die explizit erst ab 18 Jahren freigegeben sind, wird es in meiner Sammlung nicht geben.» Solche Games könne sie nicht ohne Erklärung neben die Kinderspiele in ihrem virtuellen Regal stellen. Dieses Thema will Amrein dann aber später in ihrem Blog aufgreifen.

Mit Games, die Kriegs- oder Gewaltscenen darstellen, trifft man bei Amrein auf einen wunden Punkt: «Diese Diskussion wird seit über 20 Jahren geführt und ist längst ausgelutscht.» Ausserdem bemängelt sie, dass nur auf einer emotionalen Ebene diskutiert werde und die negativen Aspekte stets im Vordergrund stehen würden. «Natürlich machte es mich auch betroffen, als ein 8-jähriger Schüler von mir zu Hause alleine ein Game wie «Grand Theft Auto» gespielt hat», erzählt Amrein, die seit Kurzem im Vorstand des Schweizer Ablegers der International Game Developers Association ist. Das spreche aber ledig-

lich dafür, dass die Eltern mehr auf die Altersfreigaben achten müssten. «Junge Gamer ab 18 Jahren – für sie ist das Spiel gedacht – können nämlich sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterscheiden», ist sich Amrein sicher.

Ausserdem reizen solche Spiele damit, dass der Gamer darin «Dinge tun kann, an die er in der realen Welt nicht mal denkt». Die Pädagogin möchte aber betonen: «Ich will auf keinen Fall die problematischen Aspekte solcher Games verharmlosen. Aber es ist schade, dass man nur auf das Negative fokussiert.» Sie wünscht sich darum eine offene Diskussion über alle Arten von Computerspielen. Und mit ihrer neuen Plattform, die sie selbst finanziert, möchte die Trimbacherin einen Teil dazu beitragen: «Ich will eine Lanze für meine Games brechen. Sie sollen für sich selbst sprechen können.» ●

Textquelle: Silvana Schreier, Oltner Tagblatt (23.4.2019)

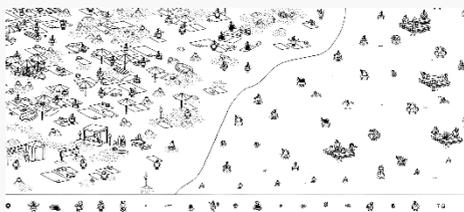
Über Lenes Fuchsbau – www.lenesfuchsbau.ch

Auf dieser Seite findet man eine sorgfältig ausgewählte und wachsende Sammlung von Spielen, welche das breite Spektrum dieses Mediums aufzeigen und helfen, negative Vorurteile abzubauen. Die präsentierten Spiele sind entweder in deutscher Sprache erhältlich oder erfordern nur minimale Englischkenntnisse. Es werden verschiedene Alters- und Zielgruppen bedient.

Spielstruktur

Die Website beinhaltet verschiedene Spiele in diversen Gruppen. So sind diese zur Zeit in verschiedenen Gruppen strukturiert:

- ▶ Adventure («Machinarium»)
- ▶ Augmented Reality («ein Bär Namens Mur»)
- ▶ Egoshoooter («Superhot Virtual Reality»)
- ▶ Lernspiel («Komm' mit Raus, Entdeckermaus»)
- ▶ Puzzle («Baba is you» oder «Gorogoa»)
- ▶ Suchspiel («Hidden Folks»)



Beispiel «Hidden Folks» (Suchspiel)

Dieses Suchspiel à la «Wo ist Walter?» ist ein Spass für alle Altersgruppen und kann auch gut zu Zweit gespielt werden. Die Aufgabe besteht darin, auf über 25 detailliert gezeichneten und witzig animierten Bildern jeweils eine Auswahl von bestimmten Figuren und Gegenständen ausfindig zu machen. Dabei muss man nicht nur ganz genau hinschauen, scrollen und zoomen, sondern auch mit Objekten interagieren. Denn wie der Titel schon sagt, verstecken sich die Leute gerne, z.B. auf Bäumen, hinter Büschen, in Zelten oder Häusern. Das Spiel funktioniert weitestgehend nonverbal und ist auf den üblichen App-Plattformen erhältlich. ●

🔗 Website Lenes Fuchsbau: www.lenesfuchsbau.ch

Neue Herausforderung für die KI (künstliche Intelligenz): mit «Hanabi» nähern sich Computer dem Menschen

Text: SYNES ERNST

Spiele sind wichtig für die Erforschung der Künstlichen Intelligenz. Das kleine Kartenspiel «Hanabi» ist das neue Testfeld. «Seit es Computer gibt, waren Spiele wichtige Testfelder, um zu erforschen, wie gut die Rechenmaschinen intelligente Entscheidungen treffen können.» Mit dieser nüchternen Feststellung beginnt ein Forschungspapier, das ein neues Kapitel in der Entwicklung der Künstlichen Intelligenz (KI) einläutet. Es trägt den Titel «The Hanabi Challenge: A new Frontier for AI Research» (Die Hanabi-Herausforderung: Eine neue Grenze für die KI-Forschung). Erschienen ist das 25-seitige Dokument Anfang Februar, und verfasst haben es 16 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Deepmind, einem britischen Unternehmen, das auf Programmierung und Forschung von KI spezialisiert ist. Seit 2014 gehört Deepmind zum Google-Konzern.

Nicht die Tatsache, dass die Google-Tochter im Bereich der KI-Forschung zu neuen Grenzen aufbrechen will, lässt aufhorchen (es gehört zum Wesen der Forschung, dass sie ständig versucht, die Grenzen dessen, was wir wissen, auszudehnen). Was uns Spielekenner hellhörig macht, ist der mit dem Challenge verbundene Name «Hanabi».



Spielinfo berichtete darüber: AlphaGo gelang es 2016, den weltbesten Profispielern zu schlagen: Nach Go, Schach, Starcraft und Poker kommt für Computerprogramme nun die nächste Hürde.

Foto: Wu Hong/Keystone

«Hanabi»: klein, jedoch einzigartig

Es handelt sich um ein – was Verpackung und Material betrifft – kleines Kartenspiel, das 2013 mit dem Titel «Spiel des Jahres» ausgezeichnet worden war. Diesen weltweit wichtigsten Preis für Gesellschaftsspiele erhielt «Hanabi», weil es dank einer innovativen Idee ein neues und gleichzeitig einzigartiges Spielerlebnis sowohl für die einzelnen Mitspielenden als auch für die Gruppe als Ganzes schuf. Im Spiel geht es darum, dass die zwei bis fünf Teilnehmenden Karten aus ihrer Hand nach Farben und Zahlen geordnet ablegen.

Es ist also ein Spiel in der «Rommé»-Tradition, bereichert diese aber um zwei entscheidende Faktoren: Man spielt es erstens kooperativ und man hält zweitens seine Karten so in der Hand, dass man ihre Rückseite sieht, das heisst, man kennt die Handkarten der anderen, aber nicht seine eigenen. Tricky! Wie aber soll ich richtig ablegen können, wo ich keine Informationen über meine Handkarten verfüge? Ganz einfach: Man bekommt von den Mitspielenden Unterstützung in Form von (non-verbalen) Hinweisen auf das eigene Blatt. Nun ist es an mir, diese Informationen zu interpretieren und aufgrund der Analysen zu handeln, das heisst Karten abzulegen. Hoffentlich solche, die gemäss Regeln die richtigen sind ...

Das ist ein äusserst komplexer Kommunikations- und Entscheidungsprozess. Er macht die Attraktivität und Faszination von «Hanabi» aus. Dass sich die Deepmind-Leute jetzt dafür interessieren, hat seinen Grund: Sie suchen eine neue Herausforderung, nachdem sie mit dem Programm «AlphaGo» und «AlphaStar» bewiesen haben, dass Computer dank Künstlicher Intelligenz den weltweit besten «Go»- und «Starcraft»-Spielern haushoch überlegen waren. Speziell war dabei, dass die Rechner ihre Fähigkeiten nicht verbesserten, indem sie gegen Menschen spielten, sondern indem sie sich tagelang selber trainierten. Mit «AlphaStar» war es den KI-Forschern auf diese Weise gelungen, einen grossen Schritt auf dem Weg vorwärts zu kommen, der letztlich zur Beherrschung des Spiels mit unvollständigen Informationen führen sollte.



Papier «The Hanabi Challenge: A new Frontier for AI Research» begründet, weshalb Deepmind dieses Kartenspiel zu ihrem neuen Trainingsfeld gewählt hat. Ein ehrgeiziges Vorhaben! Denn «Theory of Mind» bezeichnet eine Fähigkeit, die Menschen von klein auf besitzen, nicht aber Computerprogramme, nämlich, sich erstens vorzustellen, was andere Menschen denken, fühlen, beabsichtigen, erwarten, meinen oder welche Bedürfnisse sie haben, und zweitens daraus Schlüsse für das eigene Verhalten abzuleiten. Die Beherrschung dieser Fähigkeit ist eine zentrale Grundlage unseres Zusammenlebens mit anderen Menschen, für den Austausch untereinander und den Umgang miteinander.



Copyright © 2007 by Mascheroni - www.mascheroni.com

Weiterer Forschungsschub

Das Ziel ist erreicht, wenn das Programm die offenen Aktionen und Hinweise, mit denen die Mitspielenden untereinander Informationen austauschen, ebenfalls «lesen» kann. Und um definitiv eine erfolgreiche Strategie zu entwickeln, müsste der Rechner zusätzlich in der Lage sein, die nicht kommunizierten Überlegungen und Absichten der Spieler zu verstehen. So weit ist die Künstliche Intelligenz jedoch noch nicht. Deshalb soll nun die Herausforderung «Hanabi» der Forschung einen weiteren Schub verleihen.

«Die Kombination von Kooperation, unvollständigen Informationen und beschränkter Kommunikation macht aus ‚Hanabi‘ ein ideales Spiel, um zu überlegen, wie man die ‚Theory of Mind‘ in Intelligente Agenten einbauen kann», wird im

Wirkungsvolle Zusammenarbeit

Mit «Hanabi» sollen Intelligente Agenten – Computerprogramme, die sich selbständig und eigendynamisch verhalten und sich «durch Wissen, Lernfähigkeit, Schlussfolgerungen und die Möglichkeit zu Verhaltensänderungen auszeichnen» (Wikipedia) –, die wirkungsvolle Zusammenarbeit mit anderen Intelligenzen Agenten

Die Forscher wollen also letztlich, dass der Computer uns Menschen besser verstehen lernt, und das Spiel soll ihm dabei helfen.

trainieren, «namentlich menschlichen». Die Forscher wollen also letztlich, dass der Computer uns Menschen besser verstehen lernt, und das Spiel soll ihm dabei helfen. Das Erfreuliche dabei ist: Es war ein Mensch, der mit dem genialen Trainingsfeld «Hanabi» eine Herausforderung geschaffen hat, die möglicherweise auch die intelligentesten Agenten nicht bewältigen werden. Ich bin sehr gespannt. ●

Muss es unbedingt ein Ballergame sein?

Muss es unbedingt ein Ballergame sein? Diese Frage provoziert Streit zwischen Jugendlichen und Eltern. Doch Ballergames haben auch ihr Gutes. Ballergames sind umstritten – aber unbestritten beliebt. Spiele, bei denen Schiessen zur Hauptaufgabe gehört, belegen regelmässig die Top 5 der meistverkauften Games.

Welche positiven Effekte Actiongames haben

Eines ist klar: Actionspiele haben positive Aspekte. Sie trainieren die Aufmerksamkeit, das Arbeitsgedächtnis und das räumliche Vorstellungsvermögen, zeigen Forschungen der Genfer Neuropsychologin Daphne Bavelier. Kunststück: Das blitzartige Erfassen von Situationen, das schnelle Fällen von Entscheiden und die Reaktion auf Unerwartetes sind zentrale Inhalte dieser Spiele. Eine neuere Studie der Universität Bochum belegt, dass Gamer in einem kognitiven Test besser abschneiden als Nicht-Gamer. Denn Actionspiele trainieren den Hippocampus – in dieser Hirnregion fliessen Wahrnehmungen zusammen und werden ins Gedächtnis überführt. Viele Spiele im Actionbereich haben ausserdem ein Teamelement – das Ziel lässt sich in erster Linie gemeinsam erreichen. Übers Internet sind die Gamer virtuell mit Mitspielern verbunden.

Die Sache mit dem Alter

Bei Spielen für Kinder oder Jugendliche gilt natürlich: Altersgerecht sollen sie sein. Die meisten Games, die in der Schweiz erscheinen, haben dazu eine Empfehlung auf dem Cover. Die Altersangaben können je nach Herkunft des Spiels variieren. Das populäre «Overwatch» etwa ist in der Schweiz ab 12 Jahren freigegeben, in Deutschland erst ab 16. Viel wichtiger, als sich sklavisch an die Altersgrenzen zu halten: Eltern sollten die Spiele selbst kennen – und einschätzen, wie der Nachwuchs reagiert. Gerade bei Jugendlichen stellt sich hier auch das Problem des sozialen Drucks. Wenn viele Kollegen ein

Game, das für ein höheres Alter freigegeben ist, bereits spielen, ist das Dazugehören manchmal vielleicht wichtiger als ein striktes Durchsetzen von Altersregeln. Was Forscher übrigens ebenfalls herausgefunden haben: Actiongames können sich auch für Leute ab 60 eignen – fürs Hirntraining. Denn der Hippocampus leidet bei einer Demenzerkrankung als Erstes.

☞ [Text: Alexandra Bröhm \(Beobachter 22.11.18\)](#)

Wie wirken Ballergames

Die am 13. Dezember 2018 ausgestrahlte Sendung Einstein vom Schweizer Fernsehen SRF beschäftigte sich mit dem Thema «Wie wirken Ballergames». Unter anderem gibt die 71-jährige Seniorin Edith Eicher Einblick in ihr digitales Hobby. Sie erzählt wie sie aufgrund gesundheitlicher Probleme mit dem Eiskunstlauf aufhören musste und als neue Leidenschaft bei den Shooter Games gelandet ist. Seit rund 3 Jahren beschäftigt sie sich mit dem neuen Hobby. Zirka 3 Monate habe sie gebraucht, um sich das grundlegende Wissen des Spiels anzueignen, wie auch die mühelose Bedienung des Controllers einzutrainieren. Blitzschnelle Reaktionen und harte Arbeit seien notwendig um in diesen Games bestehen zu können. Dank dem neuen Hobby hat sie internationale Verbindungen aufbauen können und erzählt mit Stolz, dass sie unterdessen mit den jüngeren Mitspielern mithalten könne. Das Spiel halte ihren Geist wach, fördere ihre Konzentration und zwingt sie Neues zu lernen. Forscher der Universität Genf wollten die Auswirkungen der Ballergames auf die kognitive Leistungsfähigkeit überprüfen. Sie haben überraschende Ergebnisse erhalten. Die Gehirnstruktur verbessert sich, die Hirnareale kommunizieren besser miteinander, dies ermöglicht ein müheloseres konzentrieren. Wie so oft im Leben ist jedoch das Mass einer Aktivität entscheidend. Es hat sich gezeigt, dass eine Dauer von 25 Minuten von 5 Tagen die Woche ausreichend sind, um die positiven Ergebnisse im Hirn zu ermöglichen. ●

☞ [Link zur Sendung Einstein SRF \(Beitrag 9'28''\)](#)

Text: SRF / ar

Herofest in Bern – the place to be für alle Gamefans



2018 feierte die «Herofest» seine erfolgreiche Premiere. Über 12'000 Besucher aus der Schweiz und dem angrenzenden Ausland pilgerten im vergangenen Jahr an das Festival für Gamer, Geeks und Cosplayer. Im November 2019 geht der Event in die zweite Runde.

Die Hero League gastiert an der Herofest

Die neu gegründete «Swisscom Hero League» gastiert bei der zweiten Ausgabe vom HeroFest: Um den Fans von «League of Legends», «Hearthstone» und «Clash Royale» die perfekte Bühne für die Winterfinals zu bieten, verschiebt sich die Herofest um fünf Wochen und findet neu vom 22. bis 24. November 2019 statt. Weitere Neuerung: Mit einer Telekommunikationsfirma als Presenting Partner konnten die Verantwortlichen prominente Verstärkung für sich gewinnen.

An der Herofest Bern gibt es viele verschiedene Welten zu entdecken.

In der Gaming-Halle kann man klassische, aber auch brandneue und bald erscheinende Spiele anspielen und ausprobieren. Die wichtigsten Marken stellen ihre neusten Hardware-Entwicklungen vor und an Wettbewerben kann man sich mit allen anderen «Helden messen». Auf der



Bild: zvg.ch

Esports Bühne reichen sich die besten Gamer des Landes die Tastaturen und Mäuse, um in spektakulären Kämpfen unglaubliche Preise zu gewinnen. In den Workshops wird gezeigt wie Games gemacht werden, wie man zum Streamer werden kann und was es braucht, um im Esports Karriere zu machen.

Analog: Cosplay, Mang und Anime

Wenn man sich vor lauter Digitem nach etwas Analogem sehnt, findet man in der Fantasy-Halle alles, was das Geek-Herz begehrt. Von Cosplay über Manga und Anime, zu Karten- und Brettspielen bis zu Künstlern und Büchern bieten die Aussteller alles an. Auf der Fantasy-Bühne spielt sich eine der Hauptattraktionen des Herofests ab: die beliebten Cosplay-Wettbewerbe mit internationaler und renommierter Jury. Die



Bild: Bernexpo

Stars stehen in Panels und Vorträgen Rede und Antwort. Auch hier gibt es eine Bandbreite an Workshops, die man besuchen kann, mit Themen wie Malen, Formen, Schreiben oder auch Auftreten.

Auch im Bildungsbereich kann man lernen, wie man aus seinem Talent das Maximum rausholen kann. Hier findet man ähnlich wie in der Gaming-Halle raus, wie man seine Erfahrungen im Gamen, Esports oder Cosplay zum Beruf machen kann.

Die Action-Halle rundet die Messe ab. Hier liefern sich Drohnenpiloten adrenalin-gefüllte Luftduelle und hier kann man beispielsweise «Lasertag» ausprobieren. ● (Text: Bernexpo/lb)

👉 <https://www.herofest.ch/herofest.aspx>

Les pages spéciales « ludo info » est une coopération entre le magazine « Spielinfo » (organe officiel de la Fédération Suisse de Jeu et Communication) et la « Fédération des Ludothèques Suisses ».

Jouer avec les aînés

L'expérience de la ludothèque de Neyruz FR qui organise des animations-jeu dans un home pour personnes âgées avec des enfants et les résidents

Proposer à des résidents d'un home de jouer ne les enthousiasme a priori pas tellement. S'ils aiment volontiers jouer ensemble au chibre, ils n'apprécient pas les autres jeux. Et on peut comprendre leurs réactions. Les résidents des homes sont nés avant ou après les années 1940, période pendant laquelle la vie était difficile et les moyens financiers limités. Les enfants n'avaient pas ou très peu de jeux et dès qu'ils étaient en âge de le faire, ils aidaient leurs parents, surtout à la campagne. Les résidents ont donc eu très peu de temps dans leur vie d'enfant, puis plus tard d'adulte pour s'adonner à des loisirs.

Le plus grand plaisir des résidents du home c'est de voir les enfants. Selon leurs dires, ils ne joueraient pas si c'était des adultes qui leur proposaient une telle activité. En les observant, l'on constate qu'ils se donnent beaucoup de peine pour jouer correctement et qu'ils écoutent avec beaucoup d'attention les règles du jeu énoncées par les enfants. La ludothèque de Neyruz FR a profité dès 1993 de cette dynamique enfant-résident pour organiser des animations-jeu qui ont rencontré beaucoup de succès. Elles ont été d'abord proposées aux élèves des écoles des environs pendant leur temps d'école et c'est ainsi qu'une classe « débarquait » au milieu des résidents de la Résidence St-Martin à Cottens FR en ayant reçu préalablement une information sur les aînés et sur le home. Une visite de l'établissement était également programmée, afin qu'ils apprennent à connaître le lieu de vie des résidents. Actuellement cette animation-jeu a lieu le mercredi après-midi une fois par mois pour les enfants qui souhaitent participer.



Fédération des Ludothèques Suisses
Verband der Schweizer Ludotheken
Federazione delle Ludoteche Svizzere
Federaziuni da las Ludotecas Svizras
www.ludo.ch



Lancer une boule en direction du billard japonais, pas toujours facile.



«C'est bon les bonbons»: il faut retrouver le bonbon qui a les couleurs des 2 dés.

But de l'animation

Les 2 principes qui régissent cette animation-jeu sont la « liberté » et le « plaisir » : tous les participants (ludothèque, ludothécaire, enfant, résident) ont la liberté soit d'organiser, soit de prendre part à l'animation-jeu et tous doivent avoir y trouver du plaisir. Les enfants comme les ludothécaires doivent évidemment se sentir à l'aise au milieu des personnes âgées, ce qui n'est pas une évidence pour certains.

Le but principal de ces animations-jeu est la rencontre entre des enfants et des personnes âgées,

Kontakte Vorstand SDSK

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

✉ info@sdk.ch • www.sdk.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	cove@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@stoeklin-meier.ch	+41 61 971 22 64

Inseratpreise (gültig ab 1. Juli 2019, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	320.00
	½ Seite	190.00
Seite 2:	ganze Seite (A5)	290.00
	½ Seite	170.00
Innen (irgendwo)	ganze Seite	220.00
	½ Seite	130.00

**SDSK Mitglieder-
Rabatt: 50%**

Gerne unterstützen wir Sie bei der Gestaltung/Layout Ihres Inserats.

Kontakt: info@sdk.ch

Abopreise (gültig ab 1. Juli 2019, CHF)

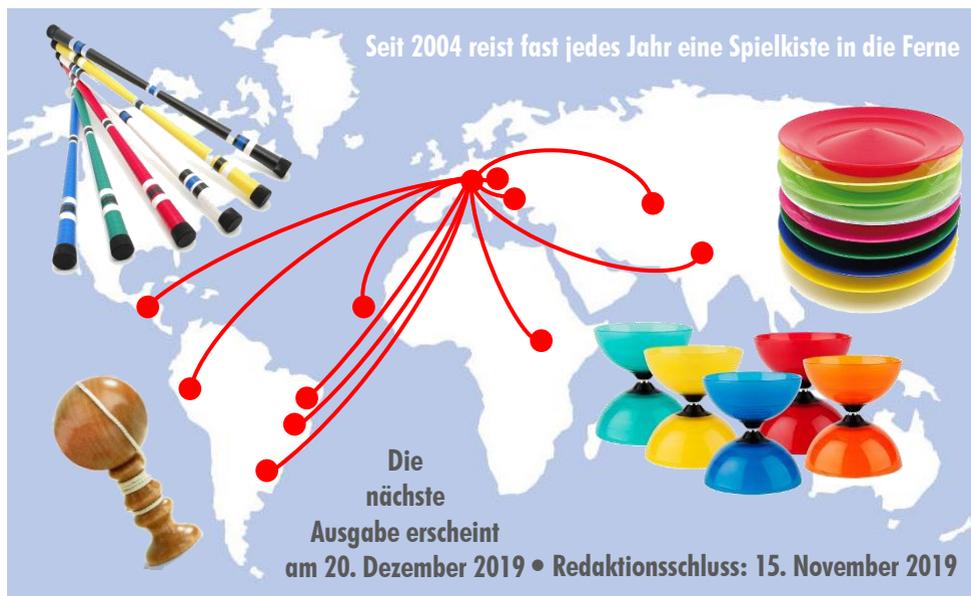
2 Ausgaben pro Jahr, Preise ohne MwSt, Versand inklusive

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 Ausgabe Eurozone (€)60	Einzelausgabe	3.0



Ausblick Ausgabe 2/2019

Schwerpunkt: Spielkisten auf Reisen – ein Blick zurück



Seit 2004 reist fast jedes Jahr eine Spielkiste in die Ferne

Die nächste Ausgabe erscheint am 20. Dezember 2019 • Redaktionsschluss: 15. November 2019



SPIEL INFO

Jetzt abonnieren

Das bunte und breitgefächerte Spiel Magazin

2 Ausgaben pro Jahr – Jahresbeitrag CHF 16

Aboservice Spielinfo: www.sdsk.ch/spielinfo-home/abonnemente/jetzt-abonnieren/

Wer stoppt den Turmbau?

babel pico ist ein Strategiebauspiel für zwei Spieler, die abwechselungsweise am babel pico-Turm bauen. Wenn es gelingt eine Situation zu erzwingen, die das Weiterbauen verunmöglicht, hat gewonnen. Spielspass für Gross und Klein.

Ab 6 Jahren.

Erhältlich im Spielwarenfachhandel.

www.cuboro.ch

babel[®] pico



EDITION

cuboro 
SWISS