

Spiel Magazin und Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

SPiEL INFo

Ausgabe 2/2020

Schwerpunkt:
**Schwarz &
Weiss**



Hier kommt der Spielplan 26!

- ✓ für fünf Generationen
- ✓ für alle 26 Kantone
- ✓ 1 – viersprachig

«Der Spielplan 26 trainiert die vom Lehrplan 21 geforderten Kompetenzen und fördert alle exekutiven Funktionen».

1. « 1012 Spiele »

Hans Fluri
400 Fotos & Zeichnungen
240 Seiten
Fr. 25.—

2. « HelvetiABC »

Kartenspiel für Erfinder
5-99 Jahre
Sprachen: d/f/i/e
Fr. 22.—

3. « Jass Starter-Set »

Ausrüstung komplett
50 Seiten Spielanleitungen (d/f)
Fr. 37.80

Zusätzlich empfohlen:

« Globis Jass Abenteuer » 4 Generationen Spiel

Sammlung aus 8 kurzweiligen und unterhaltsamen Spielen. Verknüpfung zwischen Brett- und Kartenspiel, in Kombination mit Würfelglück und Interaktionen. Jasskenntnisse sind keine Voraussetzung.
Fr. 49.—

« Globis Jasskarten-Spiele für Kinder »

Tschau Globi, Hoseabe
Bonjour Monsieur, Quartett
6-99 Jahre, 2-6 Spieler
Sprachen: d/f/i/e
erschienen Dezember 2019
bereits 2. Auflage
Fr. 16.80



4. « Das Original-Spielbuffet » (siehe Spielinfo 2/2019)

Bezugsquelle:

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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

Bei einer Bestellung (Spiele & Bücher) ab Fr. 100.-
Preisnachlass Fr. 20.20 (Angebot gültig bis 30. Juni 2021)



«Wer alles schwarz-weiss sieht, ist farbenblind»

(Volkmar Frank
Dichter und Aphoristiker)

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Lässt die zweite Corona Welle sie düster in die Zukunft blicken? Vermag wenigstens die Hoffnung auf weisse Weihnachten ihnen ein Lächeln ins Gesicht zaubern? Gerne wollen wir mit dem neuen Spielinfo Heft ein paar aufheiternde Momente für ihren Alltag spenden. So wie wir alle vor der Herausforderung stehen, uns mit dunkeln und hellen Augenblicken im Leben auseinanderzusetzen, so haben wir an «Schwarz und Weiss» mit dem Blick einer Spielerin bzw. eines Spielers gearbeitet. Ironischerweise ist dabei ein buntes Heft entstanden!

Humor scheint in diesen Tagen unabdingbar, damit die Lockerheit und Entspantheit, die Zuversicht und Heiterkeit erhalten bleibt. Dank einem kürzlich veröffentlichten Corona Cartoon-Heft sind wir auf unseren neuen Spielinfo Magazin Cartoonisten gestossen. Wir wollen auch während, mit und nach Corona dem Humor einen ständigen Platz in unserem Heft einräumen.

Wir wünschen ihnen viel Freude mit dem neuen Spielinfo. Wir wünschen ihnen lichtvolle Feiertage, genügend Spielmomente, genügend Ausdauer zum «düre häbe», genügend Energie, um Neues im veränderten Alltag zu entdecken. Nutzen sie die Zeit zu Hause, um intensiv die Links und die QR-Codes nachzuverfolgen. Es lohnt sich.

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, Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten) US, Susanne Stöcklin-Meier (SM)

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

Web: www.sdsch.ch/spielinfo

Konzept & Gestaltung: Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz: Louis Blattmann

Druck: Print-Shop, Appenzell

Kontakt: info@sdsch.ch

Erscheinungsweise: 2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage: 1350 Exemplare

Bankverbindung: IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139
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.

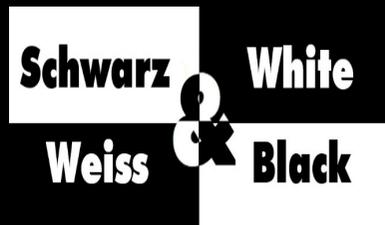
Inserate: alle Informationen unter: www.sdsch.ch

Leserbriefe: Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

Titelbild: © Mummenschanz

Cartoon: André Sedlaczek (www.bissiges.de)

6	SPIELSZENE NEWS
6	Soziales Lernen durch Spiel in der Schule
9	Spieltreff Schenkenberg – Rückblick erstes Vereinsjahr
12	Getupfte Strassen – Das Making of. . .
16	Streichholzreflektion: die schnellste Vorstellungsrunde der Welt
17	KOLUMNE
18	SCHWERPUNKT
18	Leitartikel
19	Über Schwarz
20	Über Weiss
21	Schwarzer Peter
24	Das Damengambit
28	Mummenschanz – Les musiciens du silence
31	Schwarz-Weiss Fotografie – Spiel mit Licht und Schatten
34	Schwarz und Weiss
36	Go – Die Faszination eines asiatischen Spiels zwischen Schwarz und Weiss
40	Das Zusammenspiel – Mühle & Solitaire
42	Jassen unter Sehenden und Blinden
44	PAGE FRANÇAISE
44	Blanc sur Noir – Noir sur Blanc : Le Domino
48	SONDERSEITEN SPIELSCHWEIZ.CH
52	BRETTSPIELBLOG NEWS
54	VERGANGENE SPIELWELTEN
54	Rätselhafte Würfel
57	SPIELINFO WISSEN
57	Playful Work: Ernsthafte Arbeit braucht freudvolles Spiel
59	New Work: Definition und Entstehung
60	Der grösste Würfel der Welt
62	DIGITAL
62	Neue Helden: der Cartoon und sein Schöpfer
64	SONDERSEITEN LUDOINFO
66	KONTAKTE / AUSBLICK
67	AUSBLICK



Schwerpunkt: Schwarz – Weiss

Schwarz ist nicht Schwarz und Weiss ist nicht Weiss Vom Schwarzen Peter über Mummenschanz bis zur Faszination von Go.

Seiten 18-47

Ein Würfel mit 120 Seiten
und, dass ernsthafte
Arbeit freudvolle
Spiel braucht.
Seite 57



André Sedlaczek Cartoonist

Ein Cartoon hält Einzug im
Spielinfo. Ein Portrait
des Erschaffers.
Seite 62



Soziales Lernen durch Spiel in der Schule



Förderung der Sozialkompetenz mit
Spielformen wie New Games und
kooperativen Abenteuerspielen.
Seiten 6-8

Spielinfo Wissen

Soziales Lernen durch Spiel in der Schule



Foto: Christian Pulfrich

Text: NORBERT STOCKERT

Anfang der siebziger Jahre erschien das Buch «Spielen in der Schule – Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum» von Benita Daublebsky. Sie hatte festgestellt, dass die schulischen Probleme der Schüler zumeist nicht auf kognitiven, sondern sozialen Defiziten beruhten. Als erfolgversprechender Weg, um diese Probleme anzugehen, erschien ihr das Spielen mit der Klasse. Sie plädierte deshalb dafür, Spiel als Fach in den Lehrplan aufzunehmen.

Soziale Defizite nehmen zu

Fast fünfzig Jahre später sehen wir als Trend in den Schulen, dass sich die sozialen Defizite verschärft haben. Zahlreiche Erfahrungsberichte von Lehrkräften und Ergebnisse von Studien weisen auf grosse Mängel im Sozialverhalten von SchülerInnen hin; die das Lernen erschweren und den Unterricht massiv beeinträchtigen können. Besonders häufig genannt werden: Die Unfähigkeit und Unwilligkeit, sich in die Gemeinschaft einzufügen und sich an Regeln zu halten; eine starke Ich-Bezogenheit («Prinzenrolle»); fehlende Sensibilität und Rücksicht bezüglich anderer;

spontane Gefühlsäusserungen, ohne Bezug zur Gruppe und zur Situation.

Förderung der Sozialkompetenz

Und wir sehen auch, dass der Ansatz von Daublebsky, hier mit Spiel dagegen zu halten, weiterhin ein erfolgversprechender Weg ist. Spiel bietet die Möglichkeit, die Klasse als sozialen Erfahrungsraum zu nutzen, um die Sozialkompetenz zu fördern. Spielen ermöglicht es, grundlegende soziale Fähigkeiten zu entwickeln und zu üben. Spielen schafft die Erfahrung von Gemeinschaft, Zugehörigkeit und Wertschätzung, fördert die Integration, löst Rollenfixierungen.

Interessant in diesem Zusammenhang sind die Erfahrungen mit der sogenannten Bewegten Schule. Hier hat sich gezeigt, dass sich durch Bewegungsübungen und -spiele nicht nur die motorische Kompetenz der SchülerInnen deutlich verbesserte, sondern auch das Sozialverhalten.

New Games und

Kooperative Abenteuerspiele

Zur Förderung der Sozialkompetenz bieten sich neben allgemeinen Gruppenspielen zwei Spielformen besonders an:

New Games: Eine Spielbewegung, die Ende der sechziger Jahre in den USA entstand (siehe Box). Sie entwickelte zahlreiche neue Spielideen und wandelte bekannte Spiele um. Vorrangig geht es dabei um das gemeinsame Miteinander, jenseits von Konkurrenz.

Ein schönes Beispiel hierfür ist die «Reise nach Gemeinsinn», die kooperative Variante der klassischen «Reise nach Jerusalem». Das Spiel verläuft genauso, aber mit dem gravierenden Unterschied, dass niemand ausscheidet, sondern alle Spieler auf zunehmend weniger Stühlen Platz finden müssen.

Kooperative Abenteuerspiele: Hier wird die Gruppe vor herausfordernde spielerische Aufgaben gestellt, die nur gemeinsam lösbar sind. Unerlässlich sind dabei gegenseitiges

Begriff: «New Games»

«New Games» sind eine in den USA für die Spielpädagogik entwickelte Art von Spielen, deren wesentlicher Unterschied zu bekannten Gruppenspielen ist, dass es keine «Gewinner» oder «Verlierer» gibt, ähnlich wie bei kooperativen Spielen. Ziel ist es zumeist, die Gruppendynamik der beteiligten Spieler zu erhöhen bzw. zu fördern. So eignen sich New Games auch gut als Kennenlern- oder Zusammenführungsspiele neuer Personengruppen. Man benötigt bei den New Games zumeist keine besonderen Fähigkeiten, um «erfolgreich» zu sein, wie zum Beispiel besondere Sportlichkeit beim Fussball. Das Erreichen eines Spielziels – soweit vorhanden – ist nur durch das Mitwirken aller Beteiligten oder in Gruppen möglich. Das Spielen von New Games soll bei allen Beteiligten gute Laune erzeugen, indem kindliche Spieltriebe angesprochen werden. Dies kann aber bei manchen Gruppen auch als Albernheit aufgefasst werden, wenn diese sich nicht auf die ausgelassene Art einlassen können.

New Games sind Inhalt und Ausdruck einer Spielbewegung. Sie entstanden in den 1960er Jahren im Rahmen einer allgemeinen Gegenkultur zum etablierten bürgerlichen Leben in den USA. In Europa wurden die «Neuen Spiele» ohne diesen gesellschaftlichen Aspekt bekannt und bei grossen Spielfesten einem grossen Publikum vorgestellt. Das Motto der New Games ist: **Spiel intensiv – Spiel fair – tu niemandem weh!**

Sie verstehen sich als Alternative zum leistungsorientierten, nach Geschlecht und Alter differenzierten Sport. Die Grundidee besteht darin, dass alle miteinander spielen und keiner ausgeschlossen wird. Dadurch soll ein Gemeinschaftsgefühl entstehen, welches Kooperation und Vertrauen voraussetzt. Es geht immer um ein spielerisches Miteinander, nicht um Konkurrenz, Sieg und Leistung.

Der Unterschied zwischen New Games und herkömmlichen Spielen liegt darin, welcher Wert dem echten Wettkampf beigegeben wird und welche Anstrengungen dafür gemacht werden. Wettkampf und Gewinnenwollen dürfen nicht zur Besessenheit ausarten. Der Gegner soll ein Partner sein, ohne ihn ist ein Spiel nicht möglich. Bei den New Games wird der Wettkampf dadurch lebendig gehalten, dass sich gleich starke Gegner gegenüberstehen. Dadurch entsteht ein Gleichgewicht, und ein fairer Wettkampf ist möglich. (Ib)

Vertrauen, Kooperation und das Finden von kreativen Lösungen.

Ein klassisches Beispiel hierfür ist der «Krokodilsteich»: Die Gruppe hat die Aufgabe, einen markierten Bereich mithilfe von beispielsweise Fliesen zu überqueren, wobei nur etwa halb so viele Fliesen wie es Spieler sind zur Verfügung stehen. Die Gruppe muss sich also zunächst eine Strategie überlegen, wie sie das schaffen könnte; denn die Aufgabe ist erst dann gelöst, wenn alle Spieler auf der anderen Seite des Bereichs angekommen sind, ohne dass jemand den Boden berührt.

Spiel ist Bildungsträger

Das gemeinsame, angeleitete Spielen mit der Klasse ist der Königsweg zur Förderung des Sozialen Lernens. Zahlreiche Untersuchungen belegen mittlerweile eindeutig, wie durch Spiel sich die Sozialkompetenz nachhaltig fördern lässt. Das kommt entscheidend der eigentlichen Aufgabe der Schule, dem Lernen und der Bildung zugute. Spiel ist Bildungsträger.

Gordischer Knoten

Abschliessend noch ein Vorschlag für ein empfehlenswertes Spiel, genannt «Gordischer Knoten»: Die Spieler stehen in einem



Foto: eos Erlebnispädagogik

grossen Kreis, schliessen die Augen, strecken die Arme nach vorne, gehen langsam Richtung Kreismitte, fassen zwei fremde Hände und öffnen dann die Augen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, das entstandene Wirrwarr der Arme zu lösen, ohne die Hände loszulassen. Das klappt normalerweise gut; und abschliessend stehen alle im Handkreis. ●

Literaturempfehlungen



Hannes Petillon

«Soziales Lernen in der Grundschule – das Praxisbuch», Julius Beltz Verlag 2017



Norbert Stockert

«Die 50 besten Spiele zur Förderung der Klassengemeinschaft – für 8- bis 12-Jährige» Don Bosco Verlag 2020



Dale Le Favre

«Best of New games - Faire Spiele für viele» Verlag an der Ruhr 2002



Rüdiger Gilsdorf, Günther Kistner

«Kooperative Abenteuerspiele (Band 1-3) – Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung» Kallmeyer Verlag 2001 – 2013

Creavida

Spiel und Spass



www.spielmaterial-mieten.ch

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

Der Spieltreff Schenkenberg: Rückblick auf ein bewegtes erstes Vereinsjahr

Text und Fotos: PRISKA FLURY (Creavida)

Der Start im August 2019 war erfolgreich. Von Tag 1 an hatten wir fast 30 Mitglieder und die 14-tägigen Treffen wurden rege besucht. Doch schon nach 4-monatigem Bestehen gab es eine einschneidende Änderung. Das neue Pächterpaar des Restaurants teilte uns mit, dass wir künftig Fr. 100. — pro Abend für die Raumbenützung zahlen müssten. Finanziell liegt dies bei einem Mitgliederbeitrag von Fr. 30. — pro Jahr natürlich nicht drin.

Spieler und Spielerinnen sind es gewohnt, mit immer neuen Situationen umzugehen. Wie oft kannst du einen Plan, den du beim Spiel hast, nicht verfolgen, weil ein Spieler vor dir genau die Edelsteine auswählt die du gern gehabt hättest, weil du bei einem Stichspiel die falschen Karten in der Hand hast oder du es einfach nicht fertig bekommst, eine Mücke zu zeichnen, so dass deine Teammitglieder erkennen, was du meinst! Wir hatten Glück, nach 14 Tagen konnten wir neu das Vereinszimmer im alten Schulhaus zum Spielen nutzen.

Ein weiteres Highlight war der Spielanlass 10-to-10, bei dem 12 Stunden am Stück gespielt wird. Es nahmen über 30 Spieler und Spielerinnen teil. Zwischendurch stärkten wir uns am Fingerfood-Buffet.

Im Januar fand die erste Generalversammlung statt. Das Highlight des Abends: die Wahl der Spiele, die mit $\frac{1}{4}$ der Mitgliederbeiträge angeschafft werden sollen. Am meisten Stimmen bekam Sagrada, gefolgt von 20 Questions und Azul. Aber auch kleine Spiele

wie Belratti, Wizard und Skyjo sowie die Ratespiele Codenames, 13 Indizien und Team 3 fanden Einzug in unsere Spielsammlung.

Ja, und dann kam Corona und der Lockdown. Ein übles Spiel, das jeden Spieler und jede Spielerin ganz schön herausfordert und an die eigenen Grenzen bringt. Während dem



Ursula mit vollem Einsatz beim Montagmaler-Spiel

Lockdown pausierten wir gezwungenermassen oder spielten zu Hause mit Freunden. Nach dem Lockdown erstellten wir ein Schutzkonzept und reichten es der Gemeinde ein. Das Glück war erneut auf unserer Seite: Wir bekamen einen grösseren und idealeren Raum zum Spielen inkl. eigenem Spiel-schrank! Gespielt wird mit Maske und Abstand. Wir sind immer wieder kreativ und lassen uns Neues einfallen, damit wir Spiele mit Distanz spielen können. Nächstes Mal kommt zum ersten Mal ein Visualizer zum Einsatz. Im Dezember wird es einen Rätsel-Adventskalender geben, bei dem jeder Tag gerätselt werden kann.

Für viele von uns sind die Spieltreffen ein Highlight und im Moment oft eine der einzigen Freizeitaktivitäten mit anderen Menschen. Wir glauben, dass das Spiel, das Lachen und das Zusammensein unser Immunsystem stärkt, und dass wir gesund durch die Krise kommen, daher wollen wir auf keinen Fall auf die Treffen verzichten – im Gegen-



Mit Schutzkonzept – Maske und Abstand – dann ist auch «analoges» Spielen möglich.

teil. Es gibt aber auch Mitglieder, die pausieren. Auch das scheint uns richtig. Wir freuen uns jedoch auf die Zeiten, bei dem wir wieder alle in unseren Spielrunden begrüßen können ●.

Informationen

Details (Flyer):

www.creavida.ch

Kontakt:

Mail: spieltreff-schenkenberg@bluewin.ch

Telefon: +41 56 250 12 13 (Priska Flury)



INSERAT

spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung

Rütelstrasse 19
9535 Wilen bei Will

079 720 11 27
www.spielstar.ch
info@spielstar.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.

Getupfte Strassen Das Making of...



Eine 1. Sekundarklasse aus Lupfig AG entwickelte ein neues Rätsel im Auftrag des Magazins «Profil». Das Magazin aus dem Verlagshaus Schulverlag plus AG in Bern richtet sich an Lehrende und Lernende, erscheint drei Mal pro Jahr und kann gratis abonniert werden.

Text und Fotos: Therese Grossmann

Erwartungsvolle Augenpaare richten sich auf den Rätselonkel: Wie wird er unsere Klasse dabei unterstützen, ein eigenes Rätsel fürs Profil herzustellen? Bereits das auf die Leinwand projizierte Einstiegsrätsel überrascht: $2 + 2 = \text{Fisch}$, $7 + 7 = \text{Dreieck}$, $3 + 3 = ?$

«Es könnte ein Knochen sein», vermutet ein Knabe, «man müsste die beiden Zahlen aufeinanderlegen.» Ein Mädchen meint, der Fisch entstehe, wenn man die Zahl 2 umdrehe. Der Rätselonkel zeigt in der Projektion, was das Mädchen gemeint hat. Ein Raunen und Flüstern geht durch die Klasse, Zeigefinger weisen auf die Leinwand, offenbar können einige nun das Dreieck aus den beiden 7 nachvollziehen. «Und jetzt bei der 3, seht ihr den Knochen?», will der Rätselonkel wissen. «Ich sehe ein stehendes Unendlichkeitszeichen!» «Und ich eine 8!» Die Begeisterung für ungewöhnliche Rätsel ist offensichtlich geweckt.

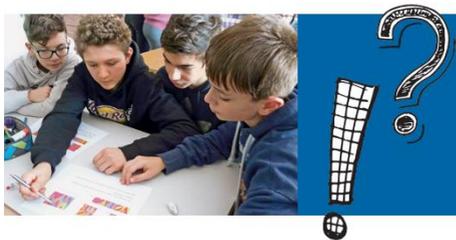
2+2= Fisch 2 / 7+7=Dreieck 7 / 3+3=acht 3

Zum Aufwärmen

Nun können die Schülerinnen und Schüler aus drei Rätseln eines auswählen und in Kleingruppen zusammen lösen. Die Reaktionen in den vier Gruppen mit dem Tierrätsel (wo man herausfinden muss, was nicht in die Reihe passt) ähneln sich: Wer merkt, dass die Lösung nicht in den abgebildeten Tieren steckt, sondern in Pflanzennamen, ist fasziniert. «Es ist wie eine Erleichterung», kommentiert ein Mädchen, «dieser Moment macht Freude und man steigert sich irgendwie rein, die Lösung zu finden.» In der anschliessenden Auswertung in der Klasse zeigt sich, dass Suchmerkmale, die nicht weiterführen, ein Rätsel spannend machen. Der Ansatz, Finten einzubauen, macht Freude und weckt Interesse, das ist in der Klasse beinahe physisch spürbar.

Auf Ideensuche

«Jetzt wechselt ihr die Seiten, jetzt seid ihr die Macher», eröffnet der Rätselonkel die nächste Runde. «Damit man die eine Seite spielen kann, muss man die andere kennen.» Er empfiehlt, alle Ideen aufzuschreiben, auch die scheinbar Unmöglichen, und sich auch von Gegenständen im Klassenzimmer oder ausserhalb inspirieren zu lassen. Das Rätsel müsse attraktiv sein, also einen richtig reinziehen – und natürlich ungewohnt. «Denkt



euch in diejenigen hinein, die das Rätsel nachher lösen, wie ihr vorher. Überlegt euch, ob und wie ihr sie verwirren wollt.» In kleinen Gruppen werden nun eifrig Ideen gesammelt: Es geht zum Beispiel um Buchstaben und Früchte, um Flugzeuge und ihre Destinationen, um Uhren und ihre Zeiger oder um Rösti und Pizza. Zwei Mädchen haben das Pons-Wörterbuch aus dem Klassenzimmer in den Korridor mitgenommen und denken an ein Wortsuchrätsel, das sie aber irgendwie nicht befriedigt. Plötzlich entdeckt eines der Mädchen die Tupfen, mit denen das Wort «Pons» gestaltet ist, und schubst begeistert seine Teampartnerin: «Wir könnten doch ein Rätsel aus farbigen Tupfen machen.» Die Konzentration der Mädchen und auch die aller anderen Gruppen bleibt hoch, bis zum Schluss des Nachmittags. «Überlegt euch bis übermorgen, welche Idee ihr der Klasse vorstellen und wie ihr dafür werben wollt», verabschiedet sich der Rätselonkel von der Klasse.

Mit Skizzen Ideen weiterentwickeln

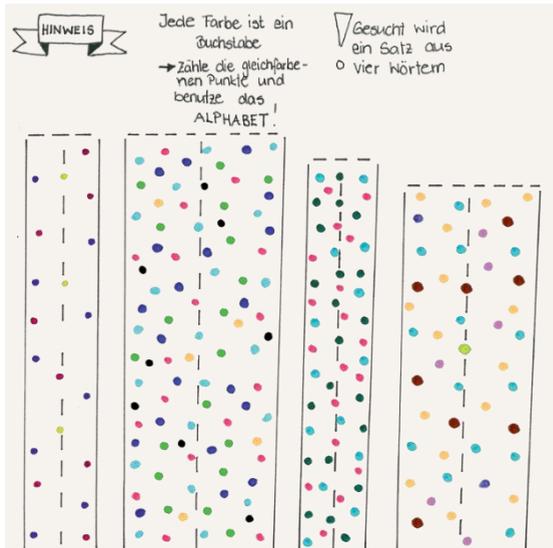
Wie angekündigt, beginnt der zweite Teil des Rätselkurses mit dem Präsentieren der Vorschläge. «Es geht in dieser Runde darum, die Rätselskizzen mit Ideen aus der Klasse anzureichern», erklärt der Rätselonkel. Die beiden Mädchen mit dem Wörterbuch sind offenbar weitergekommen. Sie zeigen ihre Idee, Strassen mit farbigen Tupfen auszufüllen, aus denen ein Lösungssatz herausgelesen werden muss. Auch das Rätsel mit der Uhr ist konkreter geworden: Die drei Knaben

möchten Zahlen in einem Kreis so anordnen, dass eine Zahlenreihe entdeckt werden muss, um die fehlenden Zahlen zu ergänzen. «Macht doch ein richtiges Zifferblatt mit schönen Zeigern», schlägt jemand vor, «so dass man meint, es sei eine Uhr und an diese Zahlen denkt.» Die Mädchen mit dem Flugzeugrätsel möchten die Leute in die Irre führen, indem sie noch Passagierzahlen angeben. Eine Knabengruppe stellt Strichfiguren mit Sprechblasen vor. Es muss herausgefunden werden, wer der Mörder und wer der Lügner ist. Die Knaben sind so begeistert von ihrer Idee, dass sie damit werben, 24 Strichfiguren zu verwenden, wie die Anzahl Schülerinnen und Schüler. «Das könnte schwierig werden», wirft der Rätselonkel ein. «Ihr könnt es versuchen, aber seid bitte nicht enttäuscht, wenn es nicht klappt.» Als fünfter Vorschlag wird ein Bilderrätsel skizziert: Aus gezeichneten Bildern sollen Wortpaare zusammengestellt werden. Ein Mädchen kommentiert: «Das könnte schön werden, ich würde es noch schwieriger machen, die Zuordnung sollte nicht aufgehen.»

Der lange Weg zum fertigen Rätsel

Nun erhalten die Schülerinnen und Schüler den Auftrag, allein oder in Gruppen eines der fünf vorgestellten Rätsel weiterzuentwickeln, es also aus- oder umzubauen. Attraktiv müsse es sein, gut verständlich und es müsse eine eindeutige Lösung haben. Im letzten Teil des Nachmittags werde dann abgestimmt, welches Rätsel zum Klassenrätsel fürs Profil werde. Am Flugzeugrätsel arbeiten jetzt zwei Gruppen. Ein Mädchen nimmt sein persönliches Geografieheft hervor, um





Das siegreiche Rätsel «Getupfte Strassen»

nach geeigneten Destinationen zu suchen: «Nikosia» geht nicht, auch nicht «Ankara», wir brauchen eine Stadt mit zwei «a», schaut mal, wir nehmen «Amsterdam!» Ob die Rätsellösung eindeutig ist, kümmert die Mädchen noch nicht. Mit den Strichfiguren beschäftigen sich gleich vier verschiedene Gruppen. Zwei Mädchen haben es besonders lustig, sie konstruieren ein Scherzrätsel mit Strichfiguren an einem Dönerstand. Die beiden haben sich von ihrer anfänglichen Rösti-Pizza-Idee gelöst, das Essensthema aber beibehalten. Die drei anderen Gruppen arbeiten mehr oder weniger unabhängig voneinander an ihren Strichfiguren. Den Einwand des Rätselönkels, die Aussagen in den Sprechblasen seien nicht eindeutig, ignorieren sie. Könnte es sein, dass sie nicht erfasst haben, wie schwierig Logikrätsel sind, oder mögen sie einfach keinen neuen Anlauf nehmen?

Gut voran kommt die Zweiergruppe mit dem Tupfenrätsel, sie diskutiert gerade, wie viel in der Anleitung verraten werden dürfe und was ein interessanter Lösungssatz sei. Zwei Knaben haben sich für den Ausbau des Bilderrätsels entschieden, offensichtlich aus Lust am Zeichnen und weniger aus Interesse

an den Wortzusammensetzungen. Damit ihre Arbeit nicht ganz zum Erliegen kommt, schenkt der Rätselönkel den beiden die eine und andere Idee, auf die sie sich dann mit grossem Zeichnungseifer stürzen. Ziemlich blockiert ist die Gruppe mit der Uhr und den Zahlenreihen. Weil alle das Zifferblatt zeichnen wollen und sich niemand bereit erklärt, die Aufgabe zu formulieren, bleibt der Kreis leer. Auch der Hinweis des Rätselönkels, nächstens sei Präsentationstermin und da zähle nur, was auf dem Blatt stehe und nicht das im Kopf, führt nicht weiter.

Und schon ist es Zeit, um das Klassenrätsel auszuwählen, jeder Schüler, jede Schülerin darf einen Punkt vergeben. Lacher und Punkte erntet

das Dönerrätsel, gut kommt auch das Bilderrätsel an. Am meisten Stimmen erhält das Tupfenrätsel, wahrscheinlich sprechen die farbige Gestaltung und die neue Art von Rätsel an. Oder das Vorenthalten von Informationen? Viel Spass mit den «getupften Strassen» auf Seite 31. Das Uhrenrätsel und die Bilderpaare, die nachträglich doch noch fertig wurden, finden Sie im Downloadbereich unter den nachfolgenden Links. ●



(Dieser Artikel erschien im Magazin «Profil» 2/2020, Nachdruck mit freundlicher Genehmigung)

Informationen mit allen Spielen und mehr

Magazin Profil Online:
<https://www.profil-online.ch/>





Kinder- und Jugendmedien
Ostschweiz



Mitglied werden:

www.kjmostschweiz.ch



Wir organisieren Projekte zur Leseförderung und Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche in der Ostschweiz:

- 👉 LESEFIEBER.DASFUTTER
- 👉 LESEFIEBER.DASPUZZLE
- 👉 LESEFIEBER.DASDUELL
- 👉 FLUCHT&FLÜCHTLINGE
- 👉 GROSSELTERNPAKETE
- 👉 MEDI-O-MAT
- 👉 WANDERAUSSTELUNG
- 👉 KLASSIKER-KISTEN
- 👉 SACHTHEMEN-KISTEN
- 👉 COMIC-KOFFER
- 👉 LYRIK-MEDIENKISTEN
- 👉 BÜCHERRAUPEN
- 👉 ENGLISCH-MEDIENKISTEN
- 👉 KAMISHIBAI

**Schauen Sie rein
und
lassen Sie sich treiben.**

Streichholzreflektion: Die schnellste Vorstellungsrunde der Welt



Zweihundert Sekunden um 20 Leute vorzustellen? Kein Problem! Wir machen auch das Unmögliche möglich: 200 Sekunden, um 20 Gruppenmitglieder, die sich nicht kennen, sich gegenseitig vorstellen zu lassen! Geht nicht? Geht schon!

Es braucht lediglich eine Schachtel Streichhölzer und eine kurze Erklärung. Und so funktioniert es:

1. Du gibst eine Schachtel Streichhölzer in die Runde.
2. Wer spricht, entzündet zunächst ein Streichholz!
3. Reflektiert werden darf vom Zünden des Holzes bis zum Erlöschen des Feuers.
4. Dann ist Sendepause und der nächste Teilnehmer ist an der Reihe.

Tipps

Konsequente Umsetzung. Egal was ist: wenn das Streichholz erlischt, dann kommt der/die nächste dran.

Geht nur draussen richtig schnell. Es braucht ein bisschen Wind, um die Redebeiträge kurz zu halten – und wir erleben die schnellste Vorstellungsrunde der Welt! ● (lb)



Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Gewinner und Verlierer

Ich kenne da ein tolles Spiel. Es geht um Machtansprüche, um Mehrheiten. Der Gewinner wird zum Präsidenten einer Weltmacht ausgerufen. Doch dazu benötigt er genügend Siegpunkte, die er bei der Reise übers Spielbrett in unterschiedlichen Staaten sammeln muss. Alle vier Jahre ist die Nachfrage dieses Spiels enorm. Die Menschen reißen den Händlern die Spieleschachteln förmlich aus den Händen. Doch gleich nach dem Öffnen der Schachtel folgt die Ernüchterung: Das Spiel ist ab 18 Jahren und die Spielzeit ist mit 2 Monaten angegeben. Selbst die Auswertung einer ersten Runde dauert eine Woche. Wer will sich so etwas antun? So um die 150 Millionen müssen es gewesen sein bei den Wahlen in den USA. Betrachtet man sich die Spielregeln genauer, muss es sich um ein Kennerspiel handeln. Sämtliche Einflusspunkte, die man sammelt, zählen nicht direkt für das Ergebnis. Die Zwischenergebnisse übermitteln sogenannte Elektoren. Diese Zählweise eignet sich nicht für den Familienspielbereich. Im Anhang der Spielregeln gibt

es genauere Erläuterungen zu den einzelnen Phasen des Spiels. Im Prinzip handelt es sich sowieso um ein 2 Personen-Spiel, das man bei genauerem Betrachten im Team spielt. Doch scheinen die Regeln auch in der x-ten Auflage nicht eindeutig zu sein. So hat sich in der letzten Partie ein Solospieler an den Tisch geschmuggelt, der die Auslegung der Spielregeln ganz neu interpretierte. Der herausgebende Verlag hat sich aber geweigert, in eine Überarbeitung einzuwilligen: «Was schon seit Jahren gilt, darf nicht durch Hausregeln geändert werden!» Und ganz entgegen dem aktuellen Trend lässt sich das Spiel nicht kooperativ spielen. Das hat sich dieses Jahr eindeutig gezeigt. Bei der ganzen Spannung, die während der Spielzeit herrscht, verzeiht man dem Spiel kleinere Schwächen. Trotzdem kridet

die Fachwelt einen Punkt ziemlich stark an: Der Verlierer der Partie steht für ein Spiel dieser Länge schon frühzeitig fest. Nur scheinen das in der diesjährigen Ausgabe nicht alle Mitspieler bemerkt zu haben. Das werden Sie, liebe Leserinnen

und Leser dieser Kolumne, wohl aktuell immer noch über die Presse zu lesen und zu hören bekommen. Wer das Spiel aber mitspielt, muss allenfalls mit einer Niederlage rechnen. Es bleibt am Ende die alte Weisheit: Auch Verlieren will gelernt sein! ●

«Was schon seit Jahren gilt, darf nicht durch Hausregeln geändert werden!»

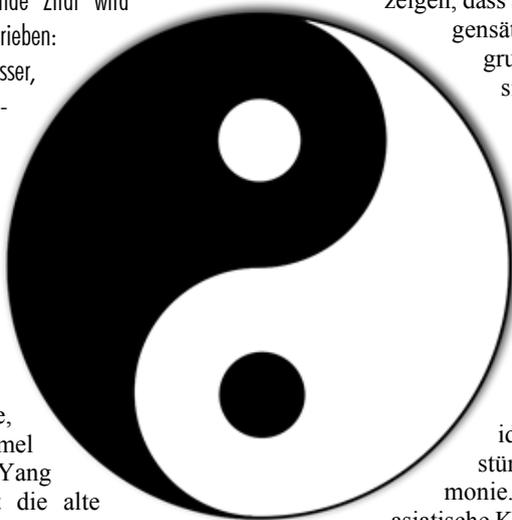
Schwarz und Weiss – Philosophische Betrachtung

*Weisses erkennt
man besser, wenn
man Schwarzes
dagegenhält.*

Text: Susanne Stöcklin-Meier

Schwarz und Weiss bedingen sich gegenseitig. In der Farbmischung des Lichts ist Weiss die Summe aller Farben. Weiss reflektiert das Licht und Schwarz schluckt die Farbe auf. Weiss und Schwarz sind die beiden Extreme, die Polarität des hell-dunkel Kontrasts. Das nachfolgende Zitat wird Martin Luther zugeschrieben: «Weisses erkennt man besser, wenn man Schwarzes dagegenhält.» Schwarz und Weiss sind die beiden Extreme, die Polarität des hell-dunkel Kontrastes.

Dualistische Beispiele von Schwarz-Weiss sind: Hell und Dunkel, Gut und Böse, Tag und Nacht, Himmel und Hölle. Das Yin Yang Zeichen symbolisiert die alte chinesische Lehre vom Gleichgewicht der Kräfte. Das Zeichen stellt die Einheit der komplementären, sich ergänzenden Gegensätze dar: Yin und Yang. Das Schwarze Yin bezeichnet ursprünglich, die im Schatten liegende Seite des Hügels. Das Weisse Yang hingegen ist die der Sonne zugewandte, helle Seite des Berges. Yin und Yang vereinen sich am Gipfel. Die Energie-Pole, dargestellt als weisser und als schwarzer Punkt, stehen auch für die Gegensätze: Yin als weibliche Kraft und Yang als männliche Energie.



Martin Luther
(1483-1546) deutscher
Theologe und Reformator

Sie bilden zusammen einen Einklang und zeigen, dass auch vermeintliche Gegensätze aus demselben Urgrund hervorgegangen sind. Damit drückt das Symbol aus, dass alle Dinge in der Welt der Erscheinungen letztlich in Harmonie stehen, trotz Gegensätzen wie Schatten und Licht. Das Symbol wird auch als Ursprung der Schöpfung verstanden. Die Grundidee, hinter allen Dingen stünde eine höhere Harmonie. Sie beeinflusst die ostasiatische Kultur bis heute. Denken wir nur an «Feng Shui» beim Wohnen, im Städtebau, Gartenplanung oder in der chinesischen Medizin und der Elementen-Lehre.

Informationen



Weiterführende Gedanken...

... über Schwarz und Weiss von
Susanne Stöcklin-Meier
www.sdsch.ch/spielinfo

Über Schwarz

Schwarz ist die dunkelste aller Farben und gehört wie Weiss und Grau zu den «unbunten Farben». Schwarz herrscht nicht nur dort, wo kein Licht hin- kommt und jeder Lichtstrahl verschluckt wird. Schwarz ist in verschiedenen Schattierungen und Abstufungen überall anzutreffen.

Wir sprechen von: «Schwarz wie die Nacht», glänzendem Samtschwarz, grauschwarzer Dämmerung, Pechschwarz, Russ, Brand- schwarz, Bleischwarz, Blauschwarz, Braun- schwarz oder «Schwarz wie Tinte». Die Farbe Schwarz unterstützen die bunten Far- ben. Liegt Schwarz direkt daneben, kommen die Bunten besser zur Geltung und haben mehr Leuchtkraft. Schwarz beinhaltet an fei- erlichen und offiziellen Anlässen oft Eleganz und Würde. Gegenstände, die schwarz um- hüllt sind, erscheinen kleiner. «Schwarz macht schlank!»

Leere, Schwere und Enge sind Begriffe, die eher seelische Zustände widerspiegeln als die Realität. Dunkelheit und Finsternis können Angst und Beklemmung auslösen. Schwarz wird in der abendländischen Kultur häufig als «böse» Farbe angesehen. Auch mit Ille- galem wird der Begriff Schwarz verbunden, denn wenn man Unerlaubtes tut, dann macht man das meistens «Schwarz» Denken wir an die «Schwarze Liste», «Schwarzgeld», «Schwarzarbeit».

Warum sind Schwarz und Weiss genaue- genommen keine Farben? Weil Schwarz das Licht absorbiert, und Weiss es reflektiert. Nach Goethes Farbenlehre sehen wir reines Schwarz nur da, wo es keine Materie gibt, also im Nichts. Ein Blick ins Schwarze gleicht für Goethe einem Blick ins Leere, ei- nem Blick in den Tod. Wir können heute dar- über hinaus mit den neuesten Forschungen einen Blick ins Universum werfen, über die mysteriöse «Schwarze Materie» staunen und

«Ich bin der Ansicht, dass die Farbe Schwarz zu Un- recht diskriminiert wird. Grundsätzlich meine ich, dass keine Farbe aus heutiger Sicht als «Gut oder Böse» bewertet werden kann. Dafür sind Farben in ihrem Bedeutungsgehalt viel zu komplex. Kulturen, die eine Farbe wie Schwarz abwerten, sagen damit viel über ihre kollektiv verdrängten Inhalte aus.»

Klaus Bernd Vollmar in
seinem Buch
«Das Geheimnis der Farbe
Schwarz»

das Rätsel um die geheimnisvollen «Schwar- zen Löcher» bewundern.

Im Mittelalter gab es immer wieder verhee- rende Feuersbrünste, weil verrusste Rauch- abzüge und Schornsteine in Brand geraten waren. Die Hausbesitzer wurden verpflich- tet, ihre Schornsteine reinigen zu lassen.

So brachten die Schornsteinfeger das Glück wieder zurück, denn die Brände verschwanden. Sie brachten zum Neujahr die Jahres- rechnung ins Haus ihrer Kunden und ver- schenkten dazu ein Kalenderblatt mit Glück- wünschen. Seit da bringen Schornsteinfeger Glück!

Oder die Schwarze Katze: Wenn jemandem, an einem Freitag, dem 13. Tag im Monat, eine schwarze Katze von rechts über den Weg läuft, soll das Unglück bringen. Dieses negative Bild der schwarzen Katze resultiert aus dem Mittelalter, wo man schwarze Kat- zen für Hilfsgeister der Hexen hielt. ●

Quelle: Susanne Stöcklin-Meier

Über Weiss

Im Gegensatz zu Schwarz, der völligen Abwesenheit von Farbe, ist Weiss die Summe aller Farben des Lichts. Es verkörpert also physikalisch gesehen nicht das Nichts, sondern Alles. Weiss hat keinen negativen Zusammenhang, so ist sie die vollkommenste Farbe.

Weizen gab Weiss seinen Namen. Im Englischen «white» und «wheat», im Schwedischen «vit» und «vete». In anderen Sprachen ist Weiss mit dem Glänzen des Lichtes verwandt. «Bianco» auf Italienisch, «Blanc» im Französischen. «Leukos» im Griechischen heisst Leuchten.

Weisse Tiere werden als Gott nahe Lebewesen betrachtet. Zeus erschien Europa als weisser Stier, der Heilige Geist zeigte sich als weisse Taube, Christus ist das weisse Lamm. In Indien sind weisse Rinder die Verkörperung des Lichtes. In China sind Reiher und Ibis, heilige Vögel der Unsterblichkeit. Daher wurde die Farbe der Götter auch Farbe der Priester. Weiss ist die liturgische Farbe der höchsten Festtage in der katholischen Kirche. Der Papst trägt als Ranghöchster immer Weiss.

In Ägypten war Weiss die Farbe der Freude und des Glücks. Es ist ein Kind der weissen Henne, sagen die Römer über jemanden, der immer Glück hat. Weiss gegen Schwarz, das ist das Gute gegen das Böse, der Tag zur Nacht, Gott gegen den Teufel. Die weissen Magier riefen Gott zu Hilfe. Für uns in Europa steht Weiss meist für Reinheit, Ehrlichkeit und Erleuchtung. In östlichen Kulturen wird die Farbe Weiss mit Tod und Trauer in Verbindung gebracht. Weiss verkörpert das Licht der Sonne, das Tageslicht. Die Farbe Weiss wird in Verbindung gebracht mit religiösem Glauben, Idealen, dem Guten, dem Anfang und dem Neuen. Sauberkeit, Unschuld, Bescheidenheit, Wahrheit, Neutralität, Klugheit, Wissenschaft und Genauigkeit.

Alles was hygienisch sein soll, ist weiss. Sauberkeit ist leicht zu kontrollieren. Arbeitskleidung in Krankenhaus und Lebensmittelgeschäften sind weiss. Weiss ist die Farbe der Unschuld. Das weisse Opferlamm, als Symbolbild Christi. Die weisse Lilie heisst Madonnenlilie, als Symbol der unbefleckten Empfängnis Marias.

Die Farbe Weiss verbinden wir Menschen mit purer Reinheit, Licht und strahlendem Schnee. In der Magie kommt diese Farbe bei Ritualen zum Einsatz, welche spirituelle Erleuchtung, Reinigung, Hellsehen, Heilung und Wahrheitsfindung zum Ziel haben. Weiss stellt die Ausgewogenheit aller Farben dar und kann für jede andere Farbe eingesetzt werden, da ihr Lichtspektrum nahezu alle Farben enthält.

Die Inuit verwenden ca. 200 verschiedene Namen für die Farbe Weiss, je nach Farbton und Beschaffenheit ihrer weissen Umwelt. Die deutsche Sprache kennt so unterschiedliche Bezeichnungen wie: brillantweiss, käseweiss, kreidebleich, schlohweiss, schneeweiss, titanweiss, albino und viele viele mehr.

Die Farbe Weiss ist in Kultur und Religion allgegenwärtig. So sagen die heiligen Bücher der Asiaten «Am Anfang war das Nichts, aus ihm gebar sich alles». «Gott sprach: Es werde Licht» sagt die Bibel. Weiss ist das Gegenteil von Schwarz, dem Nichts, dem Chaos, das auf ordnende Gestaltung wartet, durch das Licht der Erleuchtung. Weiss ist die Heimat des Lichts, das alles Sichtbare gebiert. Diese Vorstellung durchzieht die meisten Religionen dieser Welt. Im Westen tragen Braut und Täufling Weiss. Da in östlichen Kulturen Weiss die Farbe der Trauer und des Todes ist, tragen Frauen in Korea z.B. Weiss zur Beerdigung. ●

Quelle: Susanne Stöcklin-Meier

Schwarzer Peter

Wenn man jemandem den Schwarzen Peter zuschiebt, hat man nichts Gutes im Sinne. Diese Redensart kennt wahrscheinlich jedermann. Auch beim gleichnamigen Kartenspiel will niemand den Schwarzen Peter ziehen. Auf der Spurensuche nach Hintergründen zum Kartenspiel «Schwarzen Peter» sind wir unter anderem auf einen Beitrag in der SRF-Sendung «Mailbox» vom 11.4.2013 gestossen, dessen Transkript wir in der Folge abdrucken. Es sei hier vermerkt, dass der im Transkript erwähnte Klaus Thiel im Jahr 2015 leider verstarb.

Moderator: SAMUEL BURRI

Schwierige Spurensuche

«Als ich mich auf die Suche nach den Antworten rund um das Spiel «Schwarzer Peter» begab, habe ich mich zuerst selbst so gefühlt als hätte ich selber den Schwarzen Peter gezogen. Im Internet und in diversen Nachschlagewerken konnte ich bei meiner Recherche keine nennenswerte Erfolge erzielen. Ausser das Schulmuseum Dortmund, welches per Zufall eine Ausstellung zu diesem Thema gestaltet hatte, konnte ich nichts finden. Zuversichtlich habe ich umgehend

Redensart:

«Den schwarzen Peter zuschieben»

Jeder kennt den Spruch und hat ihn, den «schwarzen Peter» schon mal zugeschoben bekommen. Oder jemandem zugeschoben. Wenn man jemandem redensartlich den schwarzen Peter zuschiebt, **gibt man ein ungeöstes Problem** an diesen weiter. Die Redewendung geht tatsächlich zurück auf das Kartenspiel «Schwarzer Peter» zurück.



zum Telefonhörer gegriffen und in Dortmund angerufen und mein Anliegen vorgebracht. Der Mann aus dem Museum hat mich weiterverwiesen an den Sammler, welcher die Ausstellung gestaltet hat, Klaus Thiel. Dieser besitzt 2000 Kartenspiele, um das Spiel «Schwarzer Peter» zu spielen. Klaus Thiel besass einen Telefonbeantworter, den ich bald schon auswendig kannte. Nach 2 Wochen hatte ich die Hoffnung auf Kontakt beinahe aufgegeben. Bis endlich Herr Thiel sich persönlich bei mir meldete und alle meine Fragen mit Leichtigkeit beantworten konnte.

Wer hat das Spiel erfunden?

Es gibt verschiedene Theorien zum Ursprung des Spiels «Schwarzer Peter». Möglich ist, dass dieses Spiel von einer Räuberbande im Gefängnis erfunden wurde. Der Hauptmann dieser Bande hiess Peter Petri oder im Volksmund «Schwarzer Peter». Diese Geschichte fand Herr Thiel eher unwahrscheinlich. Auch dass der «Schwarze Peter» vom Niederländischen «schwarze peet» abstamme, welcher eine Begleitfigur des Nikolaus ist, stimmt wahrscheinlich nicht. Die glaubwürdigste Theorie ist, dass der «Schwarze Peter» einfach ein Fluch ist. In Grimms Wörterbuch steht, dass man einen dummen, faulen, langweiligen Menschen als Peter bezeichnen könne. Meist noch mit einem Adjektiv verziert, wie fauler, holziger oder eben «schwarzer Peter» und tatsächlich ist man wohl kaum ein fröhlicher Mensch, wenn man den «Schwarzen Peter» gezogen hat im Spiel.

Biedermeierzeit: Geburtsstunde der ältesten Spielkarten

Die ältesten Spielkarten zum «Schwarzer Peter» kommen aus der Biedermeierzeit, aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Schon früher hat man mit den Skatkarten «Schwarzer Peter» gespielt. Wie das Spiel in die Schweiz gekommen ist, ist nicht genau bekannt. Die Schweiz hat lange keine eigenen

In die Karten geschaut: Musée Suisse du Jeu

Auch das Musée Suisse du Jeu in La Tour-de-Peilz verfügt über verschiedene Exemplare des Spiels «Schwarzer Peter».

So unter anderen auch ein Exemplar, das von Lothar Meggendorfer gestaltet wurde (Meggendorfer war ein bedeutender und heute noch beliebter deutscher Künstler, Kinderbuchautor, Maler, Zeichner und Illustrator um die Jahrhundertwende (1847-1925).

Gestaltung
Schwarzer Peter
von
Lothar
Meggendorfer

Abbildung:
Musée Suisse
du Jeu



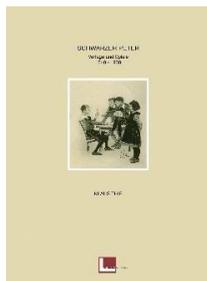
Schwarzer Peter-Karten produziert. Die Spiele kamen aus Deutschland. Erst im zweiten Weltkrieg haben auch die Schweizer eigene Karten gemacht. Diese waren immer wieder eine Quelle für versteckten oder offenen Rassismus. Auf den Karten war der Schwarze Peter oft ein farbiger Clown oder Varietékünstler, ein Farbiger als Witzfigur zum Beispiel im Baströckchen oder um 1900-1920 ein Jazzmusiker. Ich erinnere mich an unsere Schwarzer Peter-Spiele zu Hause, da war der Schwarze Peter eine schwarze Katze, ein Clown oder ein Schornsteinfeger. Das hat mich beruhigt, so bin ich wenigstens in diesem Bereich politisch korrekt aufgewachsen.» ● (Transkript: ar)

Klaus Thiel und sein Bildband Schwarzer Peter

Klaus Thiel lebte in Dortmund und sammelte mehr als drei Jahrzehnte Kartenspiele. Seine Sammlung internationaler «Schwarzer Peter Spiele» umfasste zum Ende hin über 2'000 Exemplare und zählte zu den Grössten der Welt. Klaus Thiel verstarb leider viel zu früh im Jahr 2015 im Alter von 73 Jahren.

Davon wurden viele bereits in Ausstellungen gezeigt, z.B. in Dortmund, Altenburg und Leinfelden. Thiel war Mitglied der «Europäischen Spielesammler Gilde» und bei «Quartett & Co». Er organisierte Fachtagungen und Veranstaltungen und veröffentlichte diverse Artikel zum Thema Kartenspiel.

Das Buch



Etwa 120 Originalspiele aus den Jahren 1840 bis 1930 stellt er im grossen Bildband «Schwarzer Peter – Verlage und Spiel 1840-1930» vor. So lernt man unter anderem, dass diese Spielfigur kein historisches

Vorbild in einem der Räuberhauptleute aus dem 19. Jh. hat.

Die Kartenpaare des Spiels blättern sich auf als eine erstaunliche Kulturgeschichte über hundert Jahre: Da werden Frauen in ihren ersten Berufen als Lehrerin, Sportlerin oder als Studentin dargestellt, der Bilderstil reicht vom Biedermeier über Historismus und Jugendstil fast zum Kubismus; die sich wandelnde Mode bis zur Hitlerzeit ist zu betrachten, und Kaiser und Zaren sind je nach politischer Lage die Guten oder die Bösen, also die Schwarzen Peter. Hagestolze und

alte Jungfern werden karikiert, und der Schwarze Peter wandelt immer wieder seine Gestalt. Er ist Räuber oder Kater, Rabe, Krampus und Krüppel, am häufigsten aber ist er der Mohr, der Neger, der Jazz-Spieler, der stolze Eingeborene, der wulstlippige Nigger-Sklave. Noch entsprachen diese Gestalten damals der Konvention, wurden unwidersprochen zitiert, halb in Gleichgültigkeit oder Unschuld, halb als Ventil für vielleicht sonst aus Höflichkeit oder Klugheit unterdrückte Vorurteile. Nur ein Spiel? Ja, aber eins mit Bildern fürs Unbewusste. Mit erzieherischen Vorbildern genauso wie mit Munition für billige Vorurteile.

Bestaunen kann der Betrachter dieser Sammlung die schier grenzenlose Fülle der Berufe, Typen und Idole, die den Schwarzen Peter umspielen. Bestaunen kann man weiter die verschiedenen Kunststile und Drucktechniken, die seit Mitte des 19. Jahrhunderts ausprobiert und in den Spielkarten verewigt wurden. Bestaunen kann man die Kreativität der jeweiligen Zeichner, die ihre Fantasie an den Paar-Figuren des Schwarzen-Peter-Spiels austoben konnten und den Kindern spielerisch einen ganzen Kosmos von Lebensmöglichkeiten zeigten.

Erschrecken aber muss man, wenn einem durch diese bewundernswürdige Sammlung auch vor Augen gebracht wird, wie leicht man selbst durch etwas so Belangloses wie ein Kartenspiel beeinflusst werden kann. So kann wohl froh sein, wenn unser Schwarzer Peter ein Kaminfeger war. ●

(Originaltext von Sybil Gräfin Schönfeldt Süddeutsche Zeitung, Ergänzungen und Textbearbeitung lb)

Informationen

Klaus Thiel: Schwarzer Peter – Verlage und Spiele
Lärchen-Verlag 2015. 214 Seiten, ca. 32.50 Euro.

Das Damengambit



Die Schauspielerin Anya Taylor-Joy spielt die schachbesessene Beth Harmon als Jugendliche, deren Mutter damals bei einem Autounfall starb. Foto: Phil Bray Netflix

Text: BARBARA REYE (Berner Zeitung)

Das Waisenkind Beth Harmon wird in der Netflix-Produktion «Das Damengambit» schnell ein Star in der Schachwelt. Doch man muss nicht unbedingt ein Genie mit Superhirn sein, um beim Strategiespiel zu gewinnen.

In Kentucky entdeckt ein perspektivloses Mädchen ohne Eltern ihre Leidenschaft für Schach und tritt am Schluss in Moskau gegen die russischen Grossmeister an. Inmitten einer extravaganten Sixties-Kulisse zeigt die siebenteilige Netflix-Serie, wie schmal der Grat zwischen Genie und Wahnsinn ist und wie hart der Kampf in der Turnierszene ist, um ganz nach oben zu kommen – vor allem als Frau in einer Männerdomäne. Doch wie sieht es heute aus?

In der Schweiz hat die Zürcherin Monika Müller-Sepp mehrere Jahre lang gewonnen

und räumte bei den Wettkämpfen regelrecht ab. Im Alter von 15 Jahren siegte sie 2001 in Schuls bei der Schweizer Einzelmeisterschaft der Frauen, 2002 dann in Leukerbad, 2005 in Saas-Almagell, 2007 in Leukerbad, 2012 in Flims, und 2014 wurde sie als erste gebürtige Schweizerin zur Grossmeisterin der Frauen ernannt.

«Weil meine Eltern zu Hause Schach spielten, habe ich bereits mit sechs Jahren angefangen», erzählt die 34-jährige Neurowissenschaftlerin, die inzwischen selbst Mutter von zwei Kindern ist. Früher habe sie in der Regel einen halben Tag pro Woche trainiert und sei als Kind im Schachclub von den Erwachsenen sehr unterstützt worden. Sie habe aber auch andere Dinge gemacht und sich immer viel bewegt. Denn es sei nicht nur mental, sondern auch physisch anstrengend, mehrere

Stunden dort zu sitzen und sich zu konzentrieren.

Bei den Frauen, die heute international bekannt sind, bewundert Müller-Seps insbesondere die ungarische Spitzenschachspielerin Judit Polgár, die es bisher als einzige unter die Top-10 der Gesamt-Weltrangliste schaffte und dort nur unter Männern spielte. Aber auch deren zwei Schwestern waren Profis, die alle drei damals von klein auf vom Vater trainiert wurden. «Die heutige Schachszene hat sich im Gegensatz zu früher sehr verändert, sodass nicht mehr nur ältere Herren mit Brillen oder ganz junge Nerds darsitzen», sagt Müller-Seps. Das beste Beispiel dafür sei der Schachweltmeister aus Norwegen, Magnus Carlsen, der seit 2013 den Titel hat und nebenher sogar als Model bei einer Modemarke Geld verdiente. Generell sei es aber schon so, dass vor allem in Osteuropa Schach sehr gefördert werde und etwa in Armenien auch ein Schulfach sei. Bei den Frauen ist derzeit die 21-jährige Bernerin Lena Georgescu die Nr. 1 der Schweiz und dieses Jahr erstmals internationale Meisterin der Frauen geworden.



Der Hausmeister Mr. Shaibel bringt der jungen Beth, gespielt von Isla Johnston, im Keller des Waisenhauses das Schachspielen bei. Foto: Netflix

Gedächtnisakrobatik für Laien

Schachspielen erhöht die kognitive Leistung, weil es gleichzeitig verschiedene Areal im Gehirn aktiviert und unter anderem das analytische sowie auch das kreative Denken fördert. «Eine Studie aus Venezuela mit über

4000 Zweitklässlern hat ergeben, dass sowohl die Jungen als auch die Mädchen nach einem viermonatigen Schachtraining eine signifikant bessere Leistung in Intelligenztests erreichten», sagt Barbara Studer, Neuropsychologin der Universität Bern und Leiterin von Hirncoach.ch. Daraufhin sei dort in allen Schulen der Schachunterricht eingeführt worden.



Nicht nur in der Serie «Das Damengambit» zieht das faszinierende Strategiespiel vor allem Männer in den Bann. Foto: Netflix

Auch die Fähigkeit, Probleme zu lösen, lässt sich durch das Schachspielen deutlich verbessern, wie eine weitere Untersuchung mit 450 Fünftklässlern aus Kanada zeigte. Besonders interessant sei, erklärt Studer, dass über 75-Jährige, die regelmässig Strategiespiele wie Schach machten, seltener und später an Demenz erkrankten als Personen aus Vergleichsgruppen, die nicht spielten. Darüber hinaus setzt man Schach als Therapie für Patienten und Patientinnen etwa nach einem Schlaganfall ein, da das strategische und vorausplanende Denken die kognitive Flexibilität fördert sowie das Schieben der Figuren die Feinmotorik trainiert.

Frauen im Schach

Im Film kämpft sich die leidenschaftliche Schachspielerin Beth als einzige Frau in einer Welt von Männern durch. «Um bei den Topturnieren dabei zu sein, darf man nichts anderes mehr machen», sagt Elsbeth Stern, Lehr- und Lernforscherin an der ETH Zürich. Vielen Frauen sei dies vermutlich zu einseitig, da sie

noch andere Interessen hätten. Eine weitere Möglichkeit sei, dass sie sich in dieser Machoszene nicht unbedingt wohlfühlten.

«Es könnte auch sein, dass bei Männern im Gegensatz zu den Frauen das Testosteron zu mehr Kampfgeist führt», sagt Barbara Studer. Sie gäben alles, um zu siegen. Dass es so wenige Mädchen und Frauen beim Schach habe, hänge vielleicht auch mit der immer noch sehr häufig vorkommenden, geschlechtsspezifischen Sozialisation zusammen. Sicher sei dagegen, dass viele von ihnen allein vom IQ her gegen die besten Männer siegen könnten.



Um erfolgreich beim Schach zu sein, müssen auch die Profis viel üben.
Foto: Phil Bray (Netflix)

Kein Erfolg ohne Übung

Beth gilt im Film als Schachgenie und Ausnahmetailent. Um bei dem Strategiespiel zu gewinnen, braucht es neben einer überdurchschnittlichen Intelligenz vor allem Training. «Wer gut in Schach sein will, muss üben, üben, üben», sagt Elsbeth Stern. Das sind die idealen Voraussetzungen, weil dann im Gehirn das Gelernte zum richtigen Zeitpunkt aufpoppt. Nur mit einem zuvor aufgebauten Fachwissen könne man sehr schnell handeln und auf abgespeicherte Figurenkonstellationen, Zugmöglichkeiten und Partien zurückgreifen. Andersherum bedeutet dies jedoch, dass auch der Allerintelligenteste ohne genug Übung keine Chance gegen einen etwas weniger schlaun Gegner hätte, der aber regelmässig trainiere.

In einer 2019 im Fachjournal PNAS veröffentlichten Studie konnte Roland Grabner von der Universität Graz zusammen mit Elsbeth Stern sowie weiteren Kollegen zeigen, dass bei Schach neben der regelmässigen Praxis vor allem die numerische Intelligenz wichtig ist. Gute Schachspieler und Schachspielerinnen hätten zwar in der Regel auch ein recht gutes schachspezifisches Vorstellungsvermögen, um sich die auf den Feldern stehenden Figuren wie bei einem Koordinatensystem geradezu fotografisch einzuprägen.

Matchentscheidend für die Spielstärke ist letztlich aber, ob sie mehrere, aufeinander folgende Schachzüge virtuell im Kopf durchspielen können. Dazu benötige man die mathematische Fähigkeit, Zahlen blitzschnell zu kombinieren, Zahlenfolgen im Nu zu erkennen und auch berechnen zu können. Dies mache ab einem bestimmten Topniveau am Schluss den gewissen Unterschied und führe zum Sieg. Bei der Schachstudie von 2019 mit insgesamt 90 Teilnehmenden im Alter zwischen 15 und 65 kam auch heraus, dass das beste Alter für derart ausserordentliche Spitzenleistungen aufgrund der Schnelligkeit des Denkens zwischen 30 und 40 ist.

Hochbegabte am Brett



Alle schauen zu und verfolgen akribisch jeden Zug, den Beth Harmon gegen Topspieler Benny Watts macht. Foto: Phil Bray (Netflix)

Um festzustellen, ob der ehemalige Weltmeister Garri Kasparow ein Jahrhundertgenie ist oder nur ein brillanter Schachspieler, hat der «Spiegel» ihn 1987 mehrere professionelle IQ-Tests sowie zusätzliche Aufgaben

machen lassen. So wurde unter anderem überprüft, ob er es schafft, mehr als 80 Seiten eines ihm unbekanntes Essays von Stefan Zweig in weniger als einer Stunde zu lesen und sofort danach darüber in einer Kurz- und Langfassung zu referieren. Das Ergebnis: eine Sturzflut von druckreifen Sätzen. Dennoch hatte er bei einer anderen und eigentlich simplen Aufgabe zuerst ein Blackout, als er ein Blatt mit 24 Ellipsen innerhalb von drei Minuten mit Mustern füllen musste.

«Kasparow hatte damals auch gezeigt, dass er in fünf Sekunden eine Partiestellung mit 22 oder 30 Figuren einfach in sein Gedächtnis knipsen konnte», sagt Roland Grabner, der momentan einen anderen Schach-Rekordhalter auf seine Genialität überprüft. Dieser Mann hat die Begabung, gegen 40 Gegner simultan zu spielen, wozu er alle Schachbretter im Kopf haben muss. Gemäss dem IQ-Test ist er bei der numerischen Intelligenz hochbegabt, während er bei der räumlichen Intelligenz durchschnittlich abschnitt. Auch in der Netflix-Filmreihe hebt sich die clevere Beth mit dieser Fähigkeit deutlich von den anderen ab und hält gleich mehrere Gegner auf einmal in Schach.

Die junge Beth schluckt im Waisenheim und später auch als Jugendliche bei ihrer Adoptivmutter ständig grüne Kapseln, die im Film Xanzolam heissen und ihr offenbar geradezu magische Kräfte für das Schachspielen verleihen. In Wirklichkeit gibt es diese Pillen aber nicht. Dennoch könnte es sich um eine fiktive Version von Librium handeln, das 1960 in den USA auf den Markt kam und



Mit jedem Sieg werden auch die Ängste grösser, die Beth seit ihrer Zeit im Waisenheim mit Pillen bekämpft. Foto: Ken Wroner (Netflix)

ähnlich aussah. Das zu den Benzodiazepinen gehörende Beruhigungsmittel hatte der Chemiker Leo Sternbach damals bei Hoffmann-La Roche in Amerika synthetisiert, wo er drei Jahre später auch das berühmte Valium herstellte. «Solche Psychopharmaka waren zu jener Zeit in den USA zunächst rezeptfrei erhältlich und verbreiteten sich daher schnell. Vor allem bei gestressten Müttern waren Benzodiazepine sehr beliebt, um den Alltag besser zu bewältigen», sagt Boris Quednow, Pharmakopsychologe an der Psychiatrischen Universitätsklinik Zürich.

«Das Problem mit den viel zu häufig verwendeten Tranquilizern, auch Happy Pills genannt, begann bereits mit dem psychoaktiven Medikament Miltown in den 1950er-Jahren», fügt Quednow hinzu. In den 1960er-Jahren sei dann vor allem Valium immer populärer geworden. Dass diese Präparate abhängig machen und bei einer Überdosis äusserst gefährlich sind, haben schon die Rolling Stones im Song «Mother's Little Helper» thematisiert. Die beiden «Benzos» von Roche, Librium und Valium, wirken angstlösend, muskelentspannend und beruhigend, da sie im Gehirn die Wirkung des hemmenden Neurotransmitters Gamma-Aminobuttersäure (Gaba) verstärken.

Unrealistisch sei allerdings, dass solche Pillen – wie im Film suggeriert – beim Schachspielen die Leistung steigern sollen. «Sie könnten zwar die Panik vor dem Gegner oder dem Wettkampf nehmen, haben aber einen negativen Einfluss auf die Konzentration und das Lernen», attestiert Quednow. Nach der Einnahme von Librium könne man auch schlechter vorausschauend denken und so die nächsten Züge simulieren, möglicherweise könne man jedoch früher gelernte Schachzüge etwas besser und schneller abrufen. Insgesamt sei aber eine Leistung auf höchstem Schachniveau unter Benzos sehr unwahrscheinlich, so Quednow. ●

(Nachdruck mit freundlicher Genehmigung der Bernerzeitung BZ)

Mummenschanz

Les musiciens du silence



Foto: Mummenschanz

Text: ANDREA RIESEN

Die Poesie entwickelt ihre Kraft aus der Reduktion auf das absolut Notwendigste. Dafür steht Mummenschanz, das ist Florianas Geheimrezept.

Von den drei Gründungsmitgliedern von Mummenschanz ist heute nur noch Floriana Frassetto aktiv. Geboren in den USA, wuchs Floriana in Italien auf und ist seit 20 Jahren Schweizerin. Floriana wusste mit 17 Jahren, dass sie zum Theater gehen will. Sie hat die Schauspielschule von Alessandro Fersen in Rom besucht. Alessandro sah in ihr eine zweite Anna Magnani. Floriana war eine bescheidene junge Frau, die mit Einsatz überzeugen wollte. Sie wollte arbeiten, arbeiten auf ihre eigene Art.

*«We wanted to
change the world
but we didn't,
but we certainly
improved it.»*

Floriana Frassetto

Ihre Ausbildung zur Schauspielerin setzte sie an der Schule für Pantomime und Akrobatik bei Roy Bosier fort und schloss dort ab. 1970 besuchte sie in Rom, auf Initiative von Roy, ein Experimentier-Theater und lernte dort Andres Bossard und Bernie Schürch kennen. Den Besuch dieser Vorstellung bezeichnet Floriana als Revolution in ihrem Leben. Die zwei jungen Schweizer Clowns waren unter dem Namen «Avant et Perdu» unterwegs.

Die drei waren schnell befreundet. Eines Tages war der Techniker von Bernie und Andres krank und Floriana wurde angefragt, das Licht zu übernehmen. Mit ein wenig Skepsis wagte sie sich an diese Aufgabe. Floriana war anschliessend jeden Tag dort und beobachtete Bernie und Andres bei der Nummer mit der Knetmasse. Floriana bezeichnet sich als sehr schüchtern und benötigte etwas Zeit, ihre Rolle zwischen Bernie und Andres zu finden. Regelmässig zweifelten Bernie und Andres an ihrer Nummer und benötigten Ermunterung von Floriana zum Weiterarbeiten. Die Knetmassen-Maske war die erste Nummer von Bernie und Andres, es ist ihre persönliche Geschichte, die sich in der Nummer widerspiegelt. Floriana hat zu beiden eine eigene innige Beziehung aufgebaut. Andres war wie ein Bruder für sie, den Bruder, den sie nie hatte. Bernie war der Poet.

«Wir sind eine kleine Perle, eine perle très précieuse.»

Floriana Frassetto

Geburtsstunde und Erfolg

1972 in Paris entstand die Idee von Mummenschanz. Die beiden Wörter «vermummten» und «la chance» verbinden sich im Namen Mummenschanz. Die Chance des Verkleidens. Die drei Musketiere / Maskentiere heben ab. Sie werden an viele bedeutende Festivals eingeladen. Auch in Amerika dürfen sie Auftritte machen. Nach einer grossartigen Kritik in der New York Times, spielen sie 3 Jahre ununterbrochen am Broadway.

International berühmt – in der Schweiz «unbekannte» Bekannte

Mummenschanz sind international erfolgreich und berühmt, in der Schweiz jedoch noch wenig präsent. Das Schweizer Fernsehen

hat sie dafür in die Sendung «Unbekannte Bekannte» eingeladen. Es folgen sehr erfolgreiche Jahre für Mummenschanz. Auch mit der unterdessen geborenen Tochter von Floriana tourt Mummenschanz weiter erfolgreich durch die Welt.

Bewegte Jahre

Andres Bossard erkrankt schwer und stirbt 1992. Es



Performance mit Tonmaske. Foto: Mummenschanz

folgt ein sehr dunkler Tunnel für Floriana und Bernie. Die Frage, ob Mummenschanz weitergehen soll, beschäftigt sie stark. Sie ringen sich durch, Mummenschanz weiterzuführen. Das Verlassen des Dreiecks, dieser intensiven Zusammenarbeitsform, war anspruchsvoll. Im Namen von Andres und aus Liebe zu Mummenschanz spielten sie weiter. Es folgen weitere 20 Jahre gemeinsame, erfolgreiche und beeindruckende Arbeit in unterschiedlichen Formationen.

Neuer Aufbruch

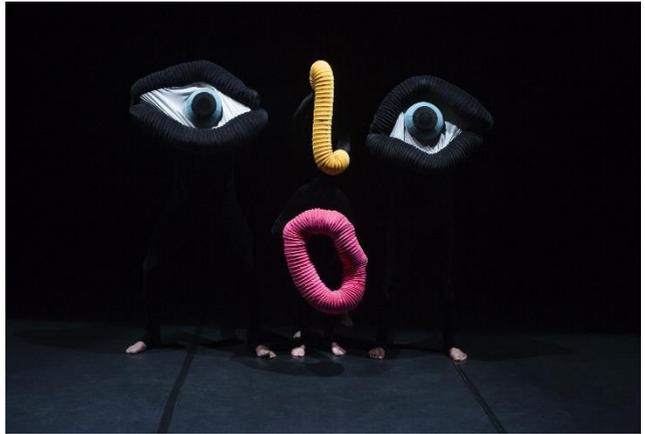
2012 zieht sich auch Bernie altershalber von Mummenschanz zurück. Floriana fühlt sich noch fit und leidenschaftlich genug, die Arbeit alleine weiterzuführen. Sie sucht 4 junge talentierte Schauspieler und Schauspielerinnen für die neue Mummenschanz Truppe.

Mummenschanz steht auch für «weniger ist mehr»

Die Arbeit als Mitglied von Mummenschanz setzt auch handwerkliches Geschick voraus. Alle Masken werden selber hergestellt. Jeder ist für seine eigenen Masken verantwortlich.



Das Ensemble heute (Sitzend: Christa Barrett, Florian Frossetto, Kevin Blaser
Stehend: Eric Sauge, Sara Hermann, Oliver Pfulg). Foto: Mummenschanz



« Plush Face ». Foto: Mummenschanz

Die Neugierde für Materialien und die Beobachtung von Menschen ist seit Jahren Kernelement von Mummenschanz. Ein Auge für Details und die Maxime «weniger ist mehr» begleitet Floriana und ihre Arbeit.

Neues Programm zum 50 Jahr Jubiläum

Aktuell ist die Vorbereitung des 50 Jahr Jubiläums im Gange. Im 2022 will Floriana mit ihrer Truppe weltweit mit einer neuen Show anlässlich des Jubiläums unterwegs sein. Auch die Corona Epidemie trifft Mummenschanz hart. Sie mussten die Amerika Tour abbrechen und in die Schweiz zurückkehren.

Wir hoffen, die Weltlage wird eine reibungslose Jubiläumstour zulassen und freuen uns auf die neue Show. Unbedingt ist es zu empfehlen die Poesie der Virtuosen der Stille live erleben zu können. ●

Interessante Informationen



Link zu Dokumentarfilm über Mummenschanz:

<https://youtu.be/VfgehVfQnFc>



Website Mummenschanz

www.mummenschanz.com/

Schwarz und Weiss und ihre Symbolik

Eine weisse Weste haben

Weiss wie eine Wand sein

Ein weisser Fleck
auf der Landkarte

Die Wahrheit ist nie nur
schwarz oder weiss

Als Friedensangebot die
weisse Fahne hissen

Es wäscht
«Weisser als Weiss»...

Betrunkene sehen
weisse Mäuse

Die weisse Taube
als Symbol des Friedens

Die Schneelawine bringt
den weissen Tod

Ärzte sind Götter in Weiss

Weiss wie ein
Leintuch

Schwarz wie die Nacht

Sich schwarz ärgern

Du kannst warten bis du
schwarz wirst

Das schwarze Schaf sein

Die Zukunft schwarz sehen

Die Wahrheit ist nie nur
schwarz oder weiss

Der Pessimist sieht alles
durch eine schwarze Brille

Wer hat Angst vor dem
schwarzen Mann?

Die Pest brachte den
schwarzen Tod

Auf die schwarze
Liste kommen

Dieser Schurke hat eine
Seele, schwarz wie der Teufel

Etwas in den schwärzesten
Farben schildern

Schwarzen Humor haben

Spiel mit Schatten

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Licht und Schatten faszinieren Kinder. Kleine erfreuen sich am Schatten der tanzenden Baublätter, den die Sonne an die Hauswand wirft. Oder sie bewundern das Schattenspiel der Hände, wenn Erwachsene ihnen damit bewegliche Tiere an die Wand zaubern. Sie bestaunen das Häschen, den fliegenden Vogel oder den bellenden Hund an der Wand. Kinder sind fasziniert, wenn sie zum ersten Mal ihren eigenen Schatten entdecken beim »Schattenfangen« spielen. Schatten können auch erschrecken und unheimlich sein.

Schattenspiele

Mit dem Schatten spielen heisst, dieses Unbekannte, Magische in den Griff zu bekommen und mit ihm vertraut werden. Schattenspiele sind mit dem Pantomime-Spiel verwandt, denn auch sie werden meistens stumm gespielt. Eine Person erzählt die Handlung fortlaufend zur gespielten Geschichte des Schattentheaters.

«Schattenfangis»

Das Haschen nach dem eigenen Schatten, das Haschen nach dem Schatten des Spielgefährten ist ein beliebtes, einfaches Spiel. Weglaufen, um sich wieder einfangen zu lassen, gehört zu den frühesten und immer wiederkehrenden Formen des Kinderspiels. Schattenfangis ist eine höhere Form des Fangens. Es



Quelle: «Spielen und Sprechen» von Susanne Stöcklin-Meier



Quelle: «Spielen und Sprechen» von Susanne Stöcklin-Meier

wird nicht mehr der Körper berührt, sondern nur noch der Schatten. Wer erwischt den Anderen als erstes mit dem Fuss?

Die grosse Vielfalt der Schattenspiele

- ▶ Das Handschattenspiel fördert Feinmotorik und Handgeschicklichkeit.
- ▶ Das Spiel mit Schattenfiguren erweitert den Wortschatz.
- ▶ Schattenspiel mit ganzem Körpereinsatz regt das Rollenspiel an.
- ▶ Zum Schattentheater wird eine Rahmenhandlung erzählt.
- ▶ Das Schattentheater bewegt sich inhaltlich zwischen dramatischen, skurrilen oder witzigen Themen und einer besinnlichen, meditativen, ruhigen Atmosphäre.

Asiatische Schattenspiele

Das Schattentheater, das in der asiatischen Welt eine hohe Entwicklung erreichte, blieb im Westen lange unbekannt. Es wurde erst im 18. Jahrhundert durch katholische Missionare von China nach Europa gebracht. ●

Schwarz Weiss Fotografie – Spiel mit Licht und Schatten



Foto: Sigma

Schwarzweiss-Fotos haben einen ganz besonderen Reiz. Wer sich mit ihnen beschäftigt, betritt eine ganz neue Welt in der Fotografie – denn monochrome Bilder sind weitaus mehr als nur einfache Fotos, aus denen die Farbe verschwunden ist.

Sie leben – viel mehr als Farbfotos – vom Spiel mit Licht und Schatten. Sie haben eine ganz eigene Wirkung und werden oft als authentisch und besonders ästhetisch beschrieben: Bilder in Schwarzweiss. Bis zur Erfindung des Farbfernsehens waren Farbfotos eher verpönt, obwohl die Technik schon lange da war. Wer etwas auf sich hielt, fotogra-

fierte in Schwarzweiss. Heute ist es umgekehrt: Egal ob mit Smartphone, Spiegelreflexkamera oder analog auf Film, die meisten Fotografen beginnen mit Bildern in Farbe.

Schwarzweiss-Fotografie als Ausdrucksform

In der Schwarzweiss-Fotografie kann man auch wunderbar nur Kontraste oder grafische Strukturen für sich sprechen lassen. Die reine Ausdruckskraft des Motivs in Kombination mit gekonnter Bildgestaltung – darin liegen der Reiz und die Faszination von Schwarzweiss-Aufnahmen. Durch die Reduktion von Farbe stehen Aussage und Bildgestaltung unweigerlich im Mittelpunkt.

Konzentration auf Formen und Strukturen

Schwarzweiss fotografieren heisst Konzentration auf das Wesentliche. Ein Motiv, das durch starke Farben beeindruckt, verliert seine Stärke unter Umständen bei der Darstellung in Graustufen. Farbe kann vom eigentlichen Motiv ablenken. Der Blick des Betrachters wird bewusst gelenkt. Beispielsweise bei einem Portrait auf die ausdrucksstarken Augen oder die vom Leben gezeichnete, lederne Haut. Oder bei endlos weiten Landschaftsaufnahmen auf die grellen Wolken vor einem fast schwarzen Himmel. Schwarzweiss ist abstrahierender, es ist ein Loslösen vom Gegenstand – wenn knallige Farben fehlen, ist man gezwungen, sich mehr auf die Bildgestaltung zu konzentrieren. Wenn die Farbe als Blickfang fehlt, müssen die Bildinhalte sprechen. Das geht dann zum Beispiel mit eindrucksvollen Formen und Strukturen oder einer dramatischen Handlung. Fachleute raten, sich für den Anfang Motive vorzunehmen, die viele Farben haben, und diese unterschiedlich umzusetzen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was in Graustufen möglich ist und gut aussieht. Auch minimalistische Bilder mit wenigen Inhalten können ein guter Ansatz sein.

Authentizität und Emotionen

Man sagt von der Schwarzweiss-Fotografie – wir sind der Meinung nicht unbegründet – dass sie authentischer sei und Schwarzweiss-Bilder besser Emotionen transportieren als Farbaufnahmen. Nicht zuletzt sind viele berühmte Bilder aus Krisen- und Kriegsgebieten, die uns bewegen, schwarzweiss. Aber auch für freudige Momente der Zeitgeschichte, für Hochzeitsportraits bzw. Portraits allgemein ist Schwarzweiss ein grossartiges Gestaltungsmittel und transportiert Gefühle. Und durch die Möglichkeiten in Bezug auf Tiefe und Dynamik entwickeln beispielsweise Landschaftsaufnahmen oft eine einzigartige Sogwirkung in Schwarzweiss.

Übungen für Einsteiger

Die hohe Schule der Schwarzweiss-Fotografie besteht darin, sich bereits vor der Aufnahme das Motiv in Graustufen vorzustellen. Eine gute Übung



Foto: Apex 360 (unsplash)



für angehende Schwarzweissfotografen zum Beispiel ist es, bei der Motivwahl die Augen zusammenzukneifen, und durch das verschwommene Sehen Formen und Strukturen intensiver wahrzunehmen. In manchen Situationen sind Schwarzweissfotos sogar die bessere Wahl. So kann man mittags in der prallen Sonne fotografieren, denn die Schatten sind dann oft härter. Fachleute empfehlen Einsteigern, in der Kamera die Einstellungen für Schwarzweiss- oder Monochrom-Aufnahme zu wählen und zusätzlich eine RAW-Datei zu speichern. So hat man zwei Bilder: ein JPEG in Schwarzweiss, das man sich direkt auf der Kamera ansehen und prüfen kann, und eine farbige Rohdatei, mit der man in der Nachbearbeitung am Computer herumspielen kann. Manche Kameras bieten im monochromen Modus die Möglichkeit, Farbfilter vorzuschalten. Ein Rotfilter nimmt etwa das blaue Licht des Himmels zurück – Wolken wirken so dramatischer.

Die Nachbearbeitung macht's

Bei Schwarzweiss-Aufnahmen passiert viel in der Nachbearbeitung – digital am PC oder, wie früher, analog in der Dunkelkammer: der Fotograf wird dann mehr Regisseur des eigenen Bildes. Programme wie Lightroom, Photoshop oder Affinity helfen bei der digitalen Nachbearbeitung. Je nach Programm gibt es unterschiedliche Methoden und Arbeitsschritte. Um alle kreativen Möglichkeiten auszuschöpfen, sollte man im RAW-Modus aufnehmen und das Bild erst am PC umwandeln.

Neue Generation – Alter Blick

Die Schwarzweiss-Fotografie erfreut sich also nach wie vor ungebrochener Beliebtheit. Und in der heutigen Zeit, in der man mit fast jedem Smartphone fotografieren kann, ist die Experimentierfreude mit dem Medium Foto ohnehin riesig. Auch die Allgegenwärtigkeit von Farbbildern macht den Reiz der schwarzweissen Bildsprache aus. Gerade für die jetzige Generation, die digitalisiert mit Art-Effekten und Instagram aufwächst, ist die Schwarzweiss-Fotografie etwas, was einen ungeübten Blick auf die Motive ermöglicht. ● (lb)

Go – Die Faszination eines asiatischen Spiels zwischen Schwarz und Weiss



Text und Fotos: DANIEL LUTZ

Go erfreut sich weltweit zunehmender Beliebtheit, auch bei Schachspielern, die eine geistige Auseinandersetzung genießen wollen, die nicht auf langen, auswendig gelernten Eröffnungsvarianten basiert. Allerdings bedarf es dazu auch einer gewissen Freude an Abstraktion.

Ursprung und Bedeutung

Nach chinesischer Überlieferung ist «weiqi» wie es in China genannt wird, rund 4'500 Jahre alt. Um 750 n. Chr. gelangte es nach Japan, wo es als «igo» kultiviert und weiter entwickelt wurde. Später wurde es auch Teil der koreanischen Kultur und mit «baduk» übersetzt. Obschon der Philosoph und Mathematiker Gottfried Wilhelm Leibniz (1646–1716) bereits 1710 lobend über Go

sprach, brachte es Oskar Korschelt (1853–1940) erst 1880 aus Japan nach Europa. Seitdem wird es in Anlehnung an igo Go genannt und taucht in der Frage nach einem «japanischen Brettspiel mit zwei Buchstaben» im Kreuzworträtsel auf.

Übersetzt bedeutet Go so viel wie «Spiel des Umzingelns» und «Gespräch mit der Hand». Genau darum geht es in diesem Spiel: mehr Gebietspunkte zu umzingeln als der Mitspieler.

Fantasie und Analytik ein einem

Go fordert beide Hirnhälften gleichzeitig, während Schach primär die analytische Seite aktiviert und nur zu einem geringen Teil jene, die beispielsweise auch für Fantasie zuständig ist. Während es für einen der stärksten

Schachspieler aller Zeiten, Garry Kasparov (geb. 1963), Schachweltmeister von 1985–2000 im Gegensatz zum linearen und klaren Schach zu abstrakt ist, fühlte sich Bobby Fischer (1943–2008), Schachweltmeister von 1972–1975, während seiner Zeit in Japan darauf angesprochen, bereits zu alt, in diesem Spiel noch stark genug werden zu können.

Für einen ehemaligen Weltmeisterschaftskandidaten war Go allerdings der Grund als Profispieler zurückzutreten. Alexander Morozevich (geb. 1977) arbeitet mittlerweile als Go-Trainer in Moskau. In einem Interview auf die Frage angesprochen, was er durch Schach gelernt hätte, antwortete er, dass er durch Go ein ehrlicherer Mensch geworden sei.

Einer der ersten Schachspieler Europas, der erkannte, welche Tiefe Go beinhaltet, war Emanuel Lasker (1868-1941), Mathematiker, Philosoph und Schachweltmeister von 1894-1921. Er meinte einmal, dass Ausserirdische, sollte es sie geben, eventuell Schach kennen, sicher aber Go.



Alexander Morozevich unterrichtet Go in Moskau. Foto: Martha Fomtynkh

2013 schätzte die British Go Association weltweit 60 Millionen Go-Spieler, wovon die meisten im asiatischen Raum leben.

Die Paradoxie von Go

Go ist in vielerlei Hinsicht paradox: Obschon Go weniger Regeln kennt als Schach, ist es raffinierter und komplexer. Trotz der Schlichtheit des Brettes mit dem Gitternetz und den schwarzen und weissen linsenförmigen Steinen, die auf die Schnittpunkte gesetzt werden, wirkt es auf viele Menschen ästhetisch. Gespielte Partien schauen selbst für Betrachter, die dieses Spiel nicht kennen, wie Bilder aus. Die Steine werden gesetzt, und nicht wie Schachfiguren geschoben. Das anfänglich leere Brett füllt sich zusehends, bis es keinen vernünftigen Stein mehr zum Setzen gibt, während sich im Schach normalerweise das Brett wie nach einer Schlacht zu leeren beginnt. Ziel im Schach ist die Eroberung des Königs. Beim Go gewinnt, wer mehr Gebietspunkte hat. Go wirkt auf manchen aussenstehenden Betrachter eher wie ein Tanz oder Tai Chi auf dem Brett. Leibniz meinte: «Sicherlich ist die einzigartige Spielweise erwähnenswert, nämlich dass alles zu Ende geführt wird, ohne den Gegner zu vernichten.»

Go kann innerhalb von Minuten erlernt werden, zur Meisterschaft reicht selbst das Leben eines Profispielers nicht aus. Spitzenspieler ihrer Zeit wie Go Seigen (1914-2014), Takemiya Masaki (geb. 1951) oder Cho Hunyun (geb. 1953) erwähnten wiederholt die notwendige Intuition beim Go. Obschon sie 100-150 Steine voraus lesen konnten, mussten sie letztlich ihrer Intuition vertrauen können.

Die Anzahl der Spielmöglichkeiten beträgt im Schach beachtliche 10^{121} , im Go sind es bereits 2×10^{170} . Daher sieht auch jede Partie anders aus. Wiederholungen wie beim Schach gibt es bis heute nicht und entspräche auch nicht dem Wesen von Go.

Obschon Go weniger Regeln kennt als Schach, ist es raffinierter und komplexer.

Weitere Vorteile liegen in Brettern von unterschiedlicher Grösse (9x9, 13x13 und 19x19), welche Partien von unterschiedlicher Länge erlauben, und in einem Handicap-System, bei dem der schwächere Spieler sogenannte

Vorgabesteine erhält. Damit können auch Partien von Spielern unterschiedlicher Spielstärke bis zum Ende spannend bleiben.

Philosophie und Wert von Go

Lange Zeit war Go ein Spiel, bei dem es mehr um die freudvolle Begegnung auf dem Brett ging, die im eigentlichen Sinne nur Gewinner kannte, nämlich die beiden Spieler, die mit den Händen kommunizierten. Dabei wurden Partien oft gar nicht ausgezählt, sondern allenfalls bis zu einem gewissen Punkt nachgespielt, um quasi das Gespräch bis zu diesem Punkt nochmals ablaufen zu lassen.

Entwickelte sich Go ursprünglich aus der Wahrsagerei, so diente es später mehr der Kultivierung und Veredelung des einzelnen Menschen. Für einen Samurai war es sogar Pflicht, seinen Geist mit Go zu schärfen. Go zählte nebst Kalligraphie, Zitherspiel und Tuschmalerei zu den vier Künsten.

So wie immer wieder darüber diskutiert wird, ob Schach nun Wissenschaft, Kultur, Kunst oder Sport sei, so entzieht sich auch Go einer Eindeutigkeit, da es dies alles und gleichsam eine eigene Disziplin ist. Go ist älter als der Buddhismus. Viele Sätze der Taoisten Lao-tse und Zhuangzi sind dem Go-Spiel entlehnt, das beide auf unterschiedliche Art und Weise spielten.

Die schwarzen und weissen Steine entsprechen Yin und Yang; das Brett ist aufgeteilt in Himmel und Erde; die 19x19 Schnittpunkte

entsprechen mit 361 in etwa den wesentlichen Akupunktur-Punkten des menschlichen Körpers, die wiederum in etwa den Tagen entsprechen, die die Erde zur Umkreisung der Sonne benötigt.

So erfahren beide Spielenden die Natürlichkeit und den Wandel von Geben und Empfangen, von Angriff und Verteidigung, von einem verbindenden und wertschöpfenden «Sowohl-als-auch» statt einem trennenden «Entweder-oder». Go könnte auch als Tauschhandel bezeichnet werden, bei dem beide Spielenden stets etwas bekommen sollen. Bekommt der eine einen Teil des Gebietes, so gewinnt der andere wahrscheinlich an Einfluss und Stärke, die er später umwandeln kann. Wie Zhong-Pu Liu bereits vor ca. 1000 Jahren feststellte, ist «Kämpfen nicht der Schlüssel zum Go, sondern dient als letzter Ausweg.» Was die Quantenphysik und die Ökologie belegen, kann auch beim Go erlebt werden: Alles ist miteinander verbunden.

Der pädagogische und therapeutische Wert

Der japanische Profi-Spieler Yasutoshi Yasuda schrieb 2000 das Buch «Go As Communication: The Educational and Therapeutic Value of the Game of Go», in dem er beschreibt, wie er Go in Schulen, Kindergarten und auch in Einrichtungen mit beeinträchtigten Menschen unterrichtet.

Go ist also nicht nur eines der wertvollsten Spiele für die Freizeit, sondern besitzt seiner Meinung nach gerade in der heutigen Zeit einen therapeutischen Wert, von dem alle Menschen profitieren sollten.



Unbestrittener pädagogischer und therapeutischer Wert – für Gross und Klein.

Foto: European Go Federation



In Asien schon lange und zunehmend auch in Osteuropa wird Go im Unterricht eingesetzt, weil es Intelligenz und Sozialkompetenz nachweislich fördert. So beweisen unabhängige Studien den positiven Effekt, ob es nun um neuroplastische Prozesse, Intelligenzförderung oder erfolgreiche Anwendung beispielsweise bei AD(H)S, Demenzprophylaxe, Gewalt- oder Suchtprävention geht.

Go dient letztlich nicht nur der Selbsterfahrung und Selbstwirksamkeit, sondern schult auch die Selbstregulierung und die Resilienz. Egal wie stark einer spielt, wird es doch immer jemanden geben, der ihn schlagen wird.

Damit gibt es mit Go ein Spiel, welches nicht nur Menschen aller Sprachen, Schichten und Kulturen verbinden kann, sondern ist auch ideal für Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Bedürfnissen und Herausforderungen.

Da Go darüber hinaus eines der preiswertesten Spiele ist und sogar selber gebastelt werden könnte, spricht vieles dafür, dieses Spiel in Schulen, Kindergärten, Alters- und Pflegeheimen, Spitälern, Kliniken etc. einzusetzen.

Ausblick statt Fazit

Wer Go spielt, erfährt, wie oft sich Alltagssituationen auf das Go-Brett übertragen lassen und umgekehrt. Go fördert spielerisch den Blick für das Ganze und das Vertrauen in die eigene Intuition. Ist der Mensch der KI bezüglich Fehleranfälligkeit und mangelnder Rechenkunst unterlegen, so könnten gerade diese Punkte im Sinne der Menschlichkeit und Ganzheitlichkeit geübt werden.

Schach wird gerne als das Spiel der Könige bezeichnet. Go könnte als das Spiel der Königinnen bezeichnet werden. ●

Informationen

Literatur



Go – die Mitte des Himmels

Michael H. Koulen
Hebsacker; 5., korr. Edition (2006)
Taschenbuch 168 Seiten

Daniel Lutz' Tipp:

Im Buch schreibt der Autor über die reichhaltige Geschichte des Spiels und erzählt dabei von philosophischen und

strategischen Hintergründen sowie dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt.

Kontakte



Schweizer Go Verband

Website SGV (aka Swiss Go Association):
https://swissgo.org/index_de.html



The International Go Federation

Website des Weltverbandes (Englisch)
<https://www.intergofed.org/>

Daniel Lutz

Daniel Lutz ist heute Spielpädagoge, Spieltherapeut, Erwachsenenbildner und Lernbegleiter. Seine Arbeitsweise ist primär intuitiv. Daniel Lutz war in früheren Jahren als Student für neuere Deutsche Literatur, Philosophie und als Betriebsökonom unterwegs, sammelte Berufserfahrungen in der chemischen Industrie, Hotellerie sowie als selbständiger Entwürfsarchitekt und Designer. Mit seiner vielfältigen und reichen Erfahrung unterstützt er heute Kinder, Jugendliche und Erwachsene beim spielerischen Umgang mit besonderen Bedürfnissen, Lern- und Lebensblockaden und der Stärkung der Selbstwirksamkeit.



Foto: Daniel Lutz

«Das Zusammenspiel»

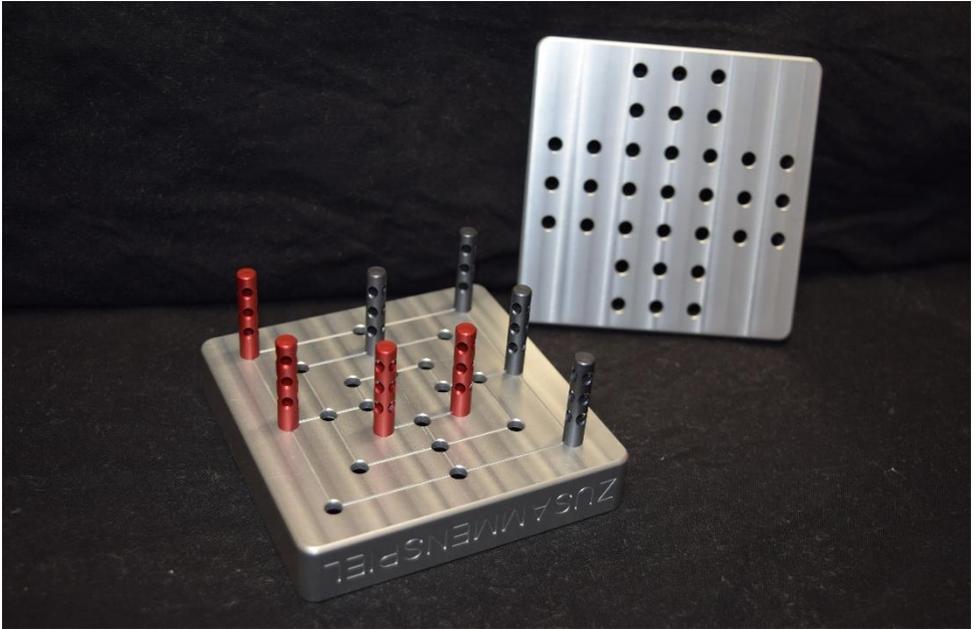


Foto: Andrea Riesen

Mühle, Schach, Domino, Backgammon, Abalone, Go sind Spieleklassiker, die mir relativ schnell bei einem ersten Brainstorming zum Thema schwarz/ weiss in den Sinn kommen. Was gibt es Spannendes zu berichten über diese Spiele, die eine Vielzahl unserer Leserinnen und Leser kennen dürfte? Warum nicht einmal ein Bericht aus dem arbeitsagogischen Kontext. Da geht es weniger ums gemeinsame Spielen als um die gemeinsame Produktion eines Spiels. Petula Blaser-Bauhofer gibt uns Einblick in ihre Diplomarbeit, bei welcher es um die Herstellung des Mühlespiels kombiniert mit dem Solitäre Spiel geht. (ar)

Text: Petula Blaser-Bauhofer

Die Ausbildung zur Dipl. Arbeitsagogin HF beinhaltet für Petula Blaser-Bauhofer unter anderem auch eine Diplomarbeit, in welcher ein möglichst grosser Themenbezug zu den verschiedenen Ausbildungsmodulen erreicht werden sollte. Es führte schliesslich zu einem gelungenen und praxisorientierten Projekt, welches unter Einbezug grösstmöglicher Partizipation von körperlich und kognitiv beeinträchtigten Menschen in der Mechanischen Werkstatt des Blumenhauses Buchegg (SO) durchgeführt wurde.

«Das Zusammenspiel» vereint zwei bestens bekannte Brettspiele, das Mühlespiel und Solitaire. Durch die Herstellung des neuen Eigenproduktes «Das Zusammenspiel» ist die Geschützte Werkstatt der Institution künftig

in der Lage, die Leerzeiten mit sinnstiftenden Arbeiten zu überbrücken.

Neu erlernte Schlüsselfunktionen

Durch die neu erlernten Schlüsselfunktionen sind für die Klienten und Klientinnen im Arbeitsalltag weitere Teilhabemöglichkeiten in der Herstellung des Produkts entstanden, welche sie mit hoher Motivation und Identifikation erleben können. «Das Zusammenspiel» symbolisiert in seiner Namensgebung auch die Zusammenarbeit der Klientinnen und Klienten und dem Fachpersonal der Geschützten Werkstatt, die eben Hand in Hand das Produkt entstehen lassen.

Durch diese Projektarbeit und die Herstellung des neuen Eigenproduktes, ist für das Blumenhaus Buchegg ein qualitativ hochwertiges und verkaufsgerechtes Produkt entstanden und bedeutet somit Repräsentation nach Aussen und einen Prestigege Gewinn für die Institution.

Hohe Motivation durch Partizipation

Die beteiligten Klientinnen und Klienten wurden während der gesamten Projektverlaufs, von der Ideenfindung bis zum verkaufsfertigen Produkt, involviert. In jeder einzelnen Phase des Projekts war bei ihnen eine hohe Motivation zu spüren. Es sprudelte an Ideen, was man gemeinsam kreieren könnte und als dann mit dem Prototyp das



Zusammenspiel: Solitaire. Foto: Andrea Riesen



Zusammenspiel: Mühle. Foto: Andrea Riesen.

Projekt wortwörtlich greifbar wurde, waren sowohl Freude und Stolz bei sämtlichen Gesichtern der Protagonisten zu erkennen.

Mit Leidenschaft und Identifikation wurde «Das Zusammenspiel» im weiteren Projektverlauf verfeinert und optimiert und schliesslich entstand ein attraktives und marktfähiges Produkt, welches sich künftig als Mitbringsel zur Einladung, als Kundengeschenk oder um sich selbst eine Freude zu bereiten bestens eignet. ● (ar)

Petula Blaser-Bauhofer



Foto: Petula Blaser-Bauhofer

Mit 50 Jahren und nach 25 Berufsjahren als Kosmetikerin, wollte sie sich beruflich noch einmal verändern. Während eines einjährigen Praktikums als Betreuerin von Klienten mit körperlichen und/oder kognitiven Beeinträchtigungen, fand sie

ihre Berufung. Gleichzeitig absolvierte sie ihre Weiterbildung zur Arbeitsagogin, um somit Menschen, deren Chancen auf dem Arbeitsmarkt eingeschränkt sind, bei der Arbeit zu begleiten.

Informationen



Spielbestellung

werkstatt@blumenhaus-buchegg.ch

Preis: ca. CHF 35-40 inkl. Personalisierung

Jassen unter sehenden und blinden spielfreudigen Personen



Text: KURT HALBHEER

Bei uns im BBZ St.Gallen (Bildungs- und Begegnungszentrum) des SBV (Schweizerischer Blinden- und Sehbehindertenverband) wird im Jassen Inklusion gelebt! Jeden 1. und 3. Montag im Monat wird am Nachmittag seit vielen Jahren unser «National-sport» ausgeübt. Jeder darf daran teil nehmen. (auch sehende Begleitpersonen oder Bezugspersonen des BBZ). Voraussetzung ist, dass man die Jasskarten in Blindenschrift oder sehend erkennen kann.

Die Jassgruppe ist entstanden nach einem vom BBZ vor etwa 10 Jahren organisierten

Jasskurs. Wir lernten die wichtigsten Jassregeln des «Schieber» kennen. Daraufhin kam die Idee von uns auf, das Erlernte weiter anzuwenden. Seither treffen wir uns regelmässig zu gemütlichen Jassrunden. An einer Infotafel darf sich jeder für den nächsten Jassnachmittag eintragen damit wir wissen, wie viele Spielerinnen oder Spieler anwesend sein werden.

Je nach Anzahl der Teilnehmenden spielen wir den «Schieber», ev. mit «Drei gegen Drei» oder mit «Knecht». So können alle Angemeldeten mitspielen.



Das erste Zeichen ist der Buchstabe für die Farbe, das zweite ist der Kartenwert.

Wir spielen mit normalen Jasskarten (Deutschen oder Französischen Karten). Unterschied ist, dass die Karten an der oberen Ecke beidseitig mit zwei Blindenschriftzeichen (taktile Punkte) angeschrieben sind. Das erste Zeichen ist der Buchstabe für die «Farbe». Das zweite Zeichen ist der Wert der Karte.



Jeder Spielende hat seine eigene Technik die Karten zu halten...

Ein weiterer Unterschied: Jeder Spieler muss sagen, was er für eine Karte auf den Tisch legt. So können sich die blinden Mitspieler sich das Spiel merken. Auch sollte die Umgebung etwas ruhig sein, damit sich die blinden Personen konzentrieren können.



Hier spielt es keine Rolle, ob die Hände auf oder unter dem Tisch sind...

Das BBZ Luzern hat eine selbst gemachte, steckbare Jasstafel aus Holz in Ihrem Sortiment anzubieten. Wir haben solche Tafeln uns beschafft und so können auch vier Blinde Personen miteinander jassen und selber «schreiben»!



Selbst gemachte, steckbare Jasstafel: mit dieser können Blinde selber «schreiben».

Da es nebst den regelmässigen Jasser/innen viele sonstige Jassfreudige bei uns im BBZ oder unter den blinden und sehbehinderten Ostschweizern gibt, kam der Wunsch auf, sich an einem Turnier zu messen. Seit letztem Jahr führen wir jährlich ein Jassturnier (Schieber) durch. Erfreulich war, dass am letzten Turnier an 4 Tischen um Punkte gekämpft wurde.

Weil bei uns vielfach auch sehende Personen mitjassen und auch oftmals «schreiben», spüren wir bei uns im BBZ, dass hier Inklusion gelebt und nicht nur darüber gesprochen wird! ●

Kurt Halbheer

Als zweifacher Vater und Grossvater von drei Enkeln wird es Kurt Halbheer im Pensionsalter nicht langweilig. Er arbeitete bis vor zwei Jahren 38 Jahre als Sachbearbeiter und Verkaufsleiter in einem Industrie-Elektronikunternehmen.

Sein Sehvermögen hat sich durch eine Netzhautkrankheit (RP) mit dem zunehmenden Alter verschlechtert und heute sieht Kurt Halbheer nur noch hell und dunkel. Da er nach der Pensionierung mehr Zeit für seine Freizeitaktivitäten hat, hat er, nebst Ballspielen den Nationalsport Jassen wieder entdeckt. **Das Jassen motivierte ihn auch, die Blindenschrift zu erlernen.**



Blanc sur Noir – Noir sur Blanc : Le Domino



Texte : ULRICH SCHÄDLER, Musée Suisse du Jeu

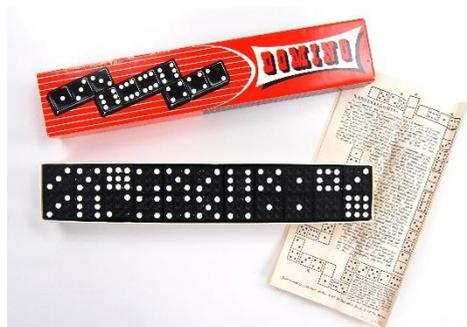
Qui se balade dans la vieille ville de Lisbonne, entendra des claquements brefs et sonores sortant des bistrots. C'est le son typique des dominos quand les joueurs les placent avec vigueur sur la table.

Au Mexique, les marchands jouent à ce jeu dans les parcs publics ou en attendant les clients sur le marché. Les émigrés Caribéens au sud des États-Unis cultivent le jeu de dominos comme un élément de leur identité culturelle et comme un rappel de la patrie qu'ils ont quittée. En Irak, les hommes kurdes le pratiquent dans les salons de thé, les combattants y ont joué pendant les cessez-le-feu dans la guerre contre Daëch. Le Domino est un des jeux les plus répandus dans le monde, largement pratiqué dans le monde hispanophone, mais aussi dans les pays arabes et

d'Asie centrale. Et pourtant, sous nos latitudes, il est plutôt sous-estimé. Chez nous, on y joue surtout à une version simple (et je ne parle pas ici du domino-day !), tandis qu'il en existe des variantes beaucoup plus stratégiques et « adultes » : avez-vous déjà joué au « Matador » (appelé aussi « Kardinal »), au « Muggins » ou au « Texas 42 » ?



Domino au « Little Havana » à Miami (E.-U.). Photo: Sabrina (www.lovingmiami.de)



Domino « classiques », 1871, Musée Suisse du Jeu inv. 4697

D'où vient le Domino ?

On ne connaît pas vraiment l'origine du Domino. C'est le cas de presque tous les jeux dits traditionnels ou classiques, comme les Échecs, les cartes à jouer, le jeu du moulin, le jeu de quilles, le Colin Maillard et de nombreux autres. Normalement, on dit que leurs origines se perdent dans la nuit du temps ou on cite des légendes plus ou moins fantaisistes qui se sont créées au fil des siècles.

Le Domino semble être arrivé en Europe au milieu du 18^e siècle, depuis la Chine. A l'époque, le commerce avec la Chine était en plein essor : les marchands importaient de la soie, de la porcelaine, du thé, des meubles et d'autres articles de luxe pour satisfaire le goût des occidentaux pour les « chinoiseries ». Le port le plus important était Canton (Guangzhou), d'où venaient aussi des jeux et des accessoires pour les jeux populaires en Europe, comme des pièces d'échecs en ivoire et des boîtes de laque avec des jetons en nacre nécessaires pour les jeux de cartes tels que l'Homme, le Whist et le Nain Jaune. En Chine, le Domino est mentionné dans des sources écrites déjà au moyen-âge. Des sets de dominos chinois anciens existent également, mais leur datation est incertaine. La plus ancienne représentation connue d'un jeu en cours est l'estampe chinoise du 17^e siècle du British Museum.

Le nom est également énigmatique : on pense qu'il est lié au manteau appelé « domino » en vogue au 18^e siècle, aux costumes

du carnaval de Venise ou bien aux frocs des Dominicains...

Le Domino en Europe

Sa plus ancienne présentation connue au public européen est un article dans l'hebdomadaire parisien « L'Avantcoureur » n. 9 du 1^{er} mars 1762 (p. 141-42): « Ce jeu s'appelle le jeu du Domino, (...) il est composé de 21 cartes marquées chacune d'un des points des deux dés du trictrac (...). Lorsque l'on joue à quatre on donne à chacun cinq cartes, ce qui fait 20, la dernière se retourne sur le tapis (...). Celui qui est le premier en cartes abat une carte qui doit porter un des nombres de celle qui a été retournée sur le tapis (...). Les cartes restent sur la table en tableau : l'objet du jeu est de se défaire de ses cartes. (...) Il demande peu d'application & a cependant



Joueurs de domino. Johann Breitkopf « Versuch, den Ursprung der Spielkarten (...) in Europa zu erforschen » (Leipzig 1784), pl. 7

noirci avec des points blancs et parfois des ornements en relief sur le dos.

Le Domino revisité

Les fabricants commerciaux européens ne se sont pas contentés de produire des dominos standards. D'innombrables variantes ont vu le jour : des double-9 ou double-18, des dominos d'images ou « Bilder-Domino » (voir illustration ci-dessous), des jeux avec des lettres, des chiffres ou des syllabes ou pour apprendre l'heure et les panneaux routiers, des dominos des rois de France, d'animaux ou de caricatures, pour n'en nommer que quelques-unes.

Le Domino a aussi inspiré d'autres jeux : le Spectrangle, le Triomino, le Quirkle et « Ein-fach genial » de Reiner Knizia. Les tuiles de



Domino imagés, Dondorf, milieu 19e siècle, Musée Suisse du Jeu



Boîtes de jeu fabriquées par des prisonniers de guerre, début 19^e siècle.
Musée Suisse du Jeu inv. 5901

Domino sont mises sous le feu des projecteurs avec les impressionnantes prouesses des Domino-Days.

Le Domino n'est pas seulement un passe-temps, des tournois et des championnats sont organisés autour de la planète. Lors d'un voyage au Mexique il y a quelques années, j'ai vu une affiche annonçant un tournoi avec une cagnotte de 100'000 Dollars ! La « Fédération Internationale de Domino » organise chaque année les championnats du monde. Actuellement, la FIDO compte deux Suisses parmi les top10: Irène Bader (8^e) et Alex Klee (10^e).

Je vous encourage à redécouvrir ce grand jeu classique ! ●

Pour en savoir plus / informations utiles

Livres et internet

- ▶ Ingram Braun, Die Kenntnis des Dominospiels in Europa, Board Game Studies Journal 10, 2016, p.61-100 (accessible en ligne)
- ▶ Andrew Lo, China's Passion for Pai: Playing Cards, Dominoes, and Mahjong, in: Mackenzie, C. and Finkel, I., (eds.), Asian Games: The Art of Contest. New York 2004, p. 224.
- ▶ Stewart Culin, Chinese Games with Dice and Dominoes, Washington 1895 (accessible en ligne)
- ▶ Michael Engel, Das grosse Humboldt Domino-Buch, 2004

Petite vidéo (youtube)



Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=mJMU183InDA>

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



SPIELSCHWEIZ.CH

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



spielschweiz.ch on Tour – Tagebuch eines Spielreisenden

Zum Auftakt

Für einmal möchte ich aus der gewohnten Berichterstattung zur Plattform «spielschweiz.ch» ausbrechen. Statt der gewohnten Struktur möchte ich über ein ausserordentliches Erlebnis berichten, das mich diesen Sommer «heimgesucht» hat. Wie kam es dazu? Nach den Sommerferien wollte ich mir Zeit nehmen für Bewegung, die Töchter in Bern und Bellinzona besuchen und spielerische Kontakte knüpfen. Mich treiben lassen!! Und so kam es, dass ich mit «spielschweiz.ch» auf Tournee ging.



**Mittwoch, 13.
August 2020**

Es geht los! Mit dem Zug nach Wil und von dort mit dem Velo nach Winterthur. In Winterthur besuche ich den Spielladen Jugglux in Winterthur.

Überraschend fahre ich dann gleich mit dem Zug nach Baden.

Dort besuche ich das Kindermuseum. Ich habe dort einen sehr spannenden Austausch mit Herr Kaysel, einem Verantwortlichen des Museums. Das Kindermuseum ist echt eine Reise wert. Den Spielladen «Miracoolix» besuche ich an diesem Tag ebenfalls.



Donnerstag, 14. August 2020



Nach der Fahrt mit dem Velo nach Aarau besuche ich den schönen Spielladen «Spielstatt». Weiter Richtung Olten...

Olten hat zwar (leider) keinen so kleinen Spielladen wie Winterthur, Baden oder Aarau, aber dafür habe ich vor den Museen dieses eindrückliche Spielplätzchen entdeckt. In Solothurn besuche ich einen Vorzeigespielladen, den «Spielhimmel». Hier erfahre ich, wie gut sich aktuell das Spiel «Kubb» verkauft. Viele spannende Gespräche und Beobachtungen zum Spielen runden den Tag ab. Eines ist klar für mich: der Spielhimmel gehört zu meinen «Top Ten» Lieblingsspielläden!

Freitag, 15. August 2020

Inzwischen bin ich in der Bundeshauptstadt eingetroffen. Fasziniert beobachte ich auf dem Münsterplatz wie Pétanque gespielt wird. Die Kinder «sändelen» und benutzen mit Freude und Elan die verschiedenen Spielgeräte. Super wie die städtische Bibliothek hier Lesestoff und Spiele gratis anbietet. Eine tolle Sache, welche offensichtlich stark genutzt wird.



Im Bereich des Spielens ist das «DracheNäscht» an der Rathausgasse mitten in der Berner Altstadt seit Jahren – gegründet wurde der Laden im Jahr 1985 – ein Highlight!

Der Tag endet mit einer Partie Halli Galli!

Samstag, 16. August 2020

Mirjam und Agostinho zeigen mir die «Villa creativa». Sehr interessant und empfehlenswert! Hier können die Kinder und Erwachsenen ihre Ideen mit Kaplas ausleben. Für mich als Pädagoge eine tolle Sache mit Potential! Beim Besuch des Ladens «Le carroussel» entdeckte ich meine geliebte Geschichtenlampe. Diese ist besonders pädagogisch wertvoll, weil man die Geschichte selber entwickeln kann. Papa-Mama-Kind!

Beeindruckt bin ich immer wieder von den anregenden Spielorten! Nach einem Schwamm in der Aare geniesse ich noch die Stadt!



Sonntag, 17. August 2020

Mit dem Velo fahre ich von Bern nach Thun und dann weiter nach Spiez. Dort besuche ich das kleine Spielzeugmuseum, welches früher in Thun war. Mit dem Zug geht's nach Brig. Zuerst gehe ich nach Naters zum Spieletempel. Dieser ist sonntags leider geschlossen! Im World Nature Forum gleich daneben, werden auf spielerische Art (Kugelbahnen) spannende Inhalte zur Natur in den Bergen vermittelt. Bei einer Spielbekanntschaft kann ich übernachten und mit den erwachsenen Kindern noch eine Partie «Game» zum Tagesschluss spielen.

Montag, 18. August 2020

Kein Velotransport nach Domodossola! Somit geht's halt via Andermatt ins Tessin. Dort werde ich zu Beginn von starkem Regen begrüsst. In Bellinzona statte ich dem Spielladen «Toni Balocchi» einen Besuch ab. Da meine Tochter hier wohnt, kenne ich den schönen Laden schon länger.

Dienstag, 19. August 2020

Mit dem Velo fahre ich von Camerino nach Locarno. Im schönen Spielladen «L'Angelino» treffe ich Roberta – die gute Seele – seit 26 Jahren! Jetzt sucht sie mit einer Träne im Auge eine Nachfolge! Super Standort für einen Spielladen! Hier finde ich sogar das pädagogisch wertvolle Spiel «Tricky Fingers».



Mit dem Velo geht's weiter nach Ascona! Beim Spielladen von Andrea treffe ich aber nur riesige Pakete an. Heute geschlossen! Zum Schluss teste ich noch den Spielplatz in Giubiasco! Kugelspiel top!!!! Wasserquelle top!! Sonst eher wenig spielerische Anregungen. Vor allem ist mir auf der ganzen Tour aufgefallen wie mit dem Naturschatten bei Pausen- und Spielplätzen gespart wird!



Mittwoch, 20. August 2020

Heute reise ich vom Tessin nach Hause. Dabei fahre ich mit dem Velo von Splügen nach Chur! Von Rothenbrunnen bis Chur gibt es einen traumhaften Veloweg. Erfüllt von den vielen Eindrücken zum Spielen, der Bewegung durch das Velofahren, das feine Essen und schönen Gespräche komme ich zu Hause in St.Gallen an.

**Fazit: Es ist nicht meine letzte Spielschweiz-Tour und:
Spielen macht Spass – «spielschweiz.ch» ebenso!**

(alle Fotos: Andreas Rimle)



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

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

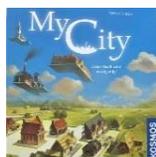


Überzeugende Spiele im zweiten Halbjahr 2020

Diese nachfolgenden Spiele haben mich im vergangenen halben Jahr besonders begeistert. Eine bunte Mischung, die unterschiedliche Anforderungen stellt und in ganz verschiedenen Kategorien angesiedelt ist. Dazu ein Spiel der letzten Jahre, das immer noch einen Blick wert ist.



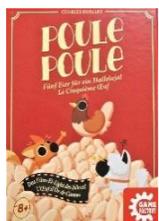
Für weitergehende Informationen zum und über das Spiel findest Du bei jedem Spiel den passenden QR-Code (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).



My City

My City / Kosmos / Für 2-4 Spieler / Ab 10 Jahren / ca. 30 Minuten / Familienspiel

Erstelle deine eigene Stadt in 24 Kapiteln. Im Herzen ein klassisches Legespiel, genauer betrachtet ist My City wandelbar und keine Partie gleicht der anderen. Das Spielmaterial verändert sich ebenso wie die Siegbedingungen. Das erzeugt Spannung vom ersten bis zum letzten Kapitel – und viele Stunden Spielspass.

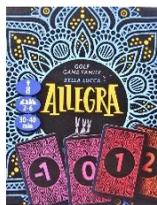


Poule Poule

Poule Poule / Game Factory / Für 2-8 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Der Bauernhof wird in diesem turbulenten Spiel zum Filmset. Die tierischen Stars bringen so viel Chaos auf den Platz, dass man es nicht einmal schafft, 5 Eier zu zählen. Ein herrlich verrücktes Merkspiel und ein wahres Eilight der diesjährigen Filmsaison.





Allegra

Allegra / Drei Hasen in der Abendsonne / Für 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 30-40 Minuten / Familienspiel

Wunderschöne Karten, ein Name wie ein rätoromanischer Gruss – Allegra ist eines dieser Kartenaufdeckspiele, bei denen man am Ende möglichst wenige Punkte sammeln soll. Doch hier spielt man auch mit einer Spalte des Mitspielers. Um allein zu gewinnen, muss man gemeinsam stark sein.



Glasgow

Glasgow / Lookout Spiele / Für 2 Spieler / Ab 10 Jahren / 30 Minuten / Familienspiel

Auf einer Runde durch den Hafen von Glasgow trifft man eine Menge Leute. Mit dem Tauschhandel kauft man Immobilien in der Stadt. Ein taktisches 2er-Spiel, bei dem es rund läuft beim Städtebau. Mit unterschiedlicher Ausgangslage ist Glasgow ein gehobenes Familienspiel.



Keine Gnade für die Monster

Keine Gnade für die Monster / Helvetiq / Für 1-6 Spieler / Ab 4 Jahren / 20 Minuten / Kinderspiel

Ein Spiel wie ein Bilderbuch. Aus der Schachtel klappt man Zimmer für Zimmer, die Monster stehen Schlange und werden mit Socken aus dem Haus vertrieben. Eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Merkspiel, kindgerecht präsentiert.



Spukstaben

Spukstaben / Nürnberger-Spielkarten-Verlag / Für 1-4 Spieler / Ab 10 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Die Geister klauen die Buchstaben aus der Druckerei. Mit Wörtern holen die Spieler gemeinsam die Buchstaben zurück. Scrabble war gestern, das Wörter kreieren aus verschiedenen Buchstabenkombinationen ist herausfordernd und macht Spass.



Kennst du noch... Mr. Jack Pocket

Mr. Jack Pocket / Hurrigan / Für 2 Spieler / Ab 9 Jahren / 20-30 Minuten / Familienspiel

Detektiv gegen Räuber, ein knallhartes Duell erwartet die Spieler bei Mr. Jack Pocket. Durch Drehen der Stadtplättchen und Verschieben der Figuren sucht man den Räuber. Wer ist es?



Rätselhafte Würfel

Text und Fotos: ULRICH SCHÄDLER

In mehreren Museen und Sammlungen, so auch im Schweizer Spielmuseum, werden spezielle 26-flächige Würfel aufbewahrt. Sie haben die Gestalt eines Rhombenkuboktaeders. Diesen Würfeln, die in der Regel aus dunkelgrünem Serpentinsteins gefertigt sind, ist gemeinsam, dass die acht Dreiecksflächen leer sind, während auf 12 quadratischen Flächen Würfelaugen markiert sind. Auf den übrigen sechs quadratischen Flächen, die jeweils von vier solchen Augenflächen umgeben sind, stehen die Buchstabenkombinationen NH, ND, NG, SZ, LS und TA.

Vor allem im 19. Jahrhundert meldeten mehrere archäologische Museen und Privatsammlungen das Vorhandensein solcher Würfel in ihren Sammlungen. Es gibt auch kubische, sechseckige, sechseckige Würfel mit abgeflachten Kanten und rautenförmige Dodekaeder mit diesen Buchstaben. Kurios ist, dass in einigen Fällen berichtet wurde, sie stammten von archäologischen oder historischen Stätten. Ein gewisser Herr Mylius will das Exemplar in den Sammlungen des Grossherzoglichen Museums Darmstadt (heute Hessisches Landesmuseum) 1859 im Garten des Schlosses Friedberg gefunden haben. Der in Gyulaférvár, der einzige aus Bronze gegossene, soll aus der römischen Nekropole Alba Iulia (Rumänien) stammen. Einer der Würfel im Museum Wiesbaden soll in Mainz zusammen mit einer Goldmünze des Kaisers Constantius aus einem Hügelgrab ausgegraben worden sein!

Diese Hinweise weckten das Interesse der lateinischen Philologen. Bei dem Versuch, das Rätsel der Buchstabenkombinationen zu lösen, kamen sie zu folgenden Vorschlägen (jetzt bitte das Schullatein auspacken):



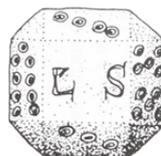
NH *nihil habebas* oder einfach *nihil* (Du sollst nichts bekommen)



ND *nihil dabis* (Du wirst nichts geben)



TA *tibi adfer* oder *totum abstrahere* (Nimm dir alles)



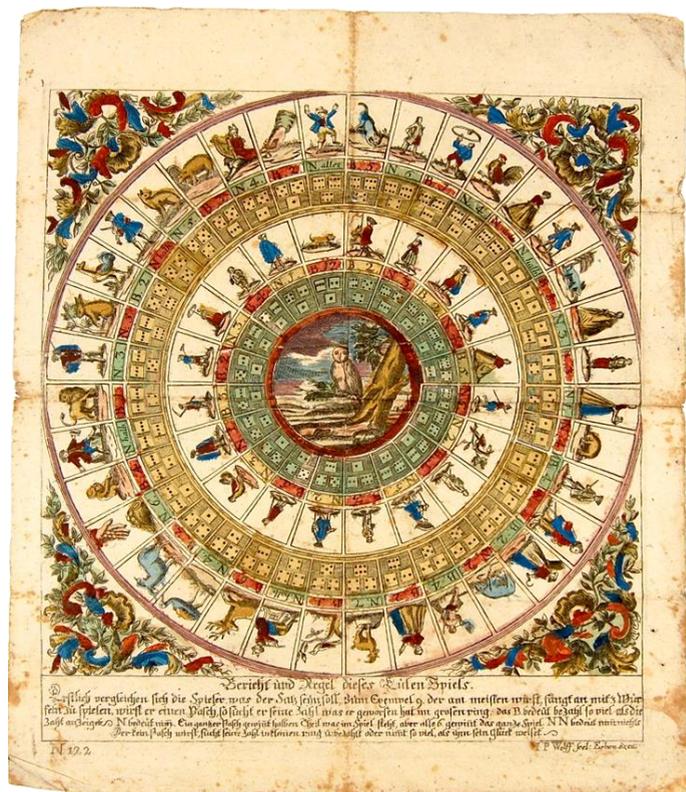
LS *L 50 solve* (Lass 50 stehen)



SZ *salve zona* (Lass alles stehen)



NG *nihil gaudes* oder *nihil geris* (Du gewinnst nichts, wobei es das G im Lateinischen gar nicht gibt).



Eulenspiel, I.P. Wolff, 18. Jh., Musée Suisse du Jeu Inv. 5440

Obwohl diese Versuche ziemlich an den Haaren herbeigezogen erscheinen, stellte noch Marco Fittà in seinem Buch «Spiele und Spielzeug in der Antike» (1998) diese Art von Würfeln als römisch vor. Diese Würfel sind aber alles andere als antik, wie man schon lange weiss. Sie wurden aus Serpentinsteinstein hergestellt, der in Ostdeutschland in der Gegend von Zöblitz in Sachsen gewonnen wird. Dort wurde dieser Stein zur Herstellung einer Reihe von Haushaltsgegenständen verwendet, darunter auch die Würfel mit eben diesen Buchstabenkombinationen. Sie gehörten zu einem deutschen Trinkspiel und wurden zusammen mit den Regeln eines Spiels verkauft, das manchmal den französischen Titel «Jeu de Marocco» trug. Gemäss F. A. von Scholl, der 1868 in Karlsbad ein solches Set kaufte und die Spielregeln schon

1870 in einem Artikel im «Correspondenzblatt des Gesamtvereins der deutschen Geschichts- und Altertumsvereine» veröffentlichte, lauteten diese in französischer Sprache abgefassten Regeln wie folgt:

«Es gibt zwei Spiele, die mit diesem Würfel gespielt werden können. Die 12 Zahlen auf den Würfeln werden auf den Tisch geschrieben. Diejenigen, die an dem Spiel teilnehmen wollen, setzen einen festgelegten Betrag auf die Zahlen, die ihnen gefallen. Wer eine Zahl würfelt, gewinnt den darauf eingesetzten Betrag. Wenn jedoch jemand eine Zahl würfelt, die bereits gespielt wurde, muss er einen neuen Einsatz als Strafe abgeben. Es gibt auch einen festgesetzten Einsatz auf die Buchsta-

ben, der auf einem Teller platziert wird und wie folgt gespielt wird:

- NG** Nimm ganz (nimm die ganze Kasse)
- NH** Nimm halb (nimm die Hälfte)
- ND** Nimm deins (nimm deinen Einsatz zurück)
- LS** Lass stehen (gewinnt und verliert nicht)
- SZ** Setze zu (gib einen neuen Einsatz als Strafe)
- TA** Tritt ab (setze aus bis ein neues Spiel anfängt; es ist aber erlaubt, wieder ins Spiel einzutreten).»



«Nimm-Gib»-Kreisel, Musée Suisse du Jeu

Es ist leicht zu erkennen, dass wir es hier mit einer Art «Nimm Gib» («Put & Take») zu tun haben. Auch der aus Grossbritannien bekannte vierseitige «Long Lawrence»-Würfel gehört zu dieser Spielfamilie. Das «Eulenspiel» (Abbildung S. 55) funktioniert ähnlich: Hier sind die Aktionen der Spieler einzelnen Kombinationen von drei Würfeln zugeordnet und in einen Spielplan eingetragen.

Im «Gargantua und Pantagruel» von François Rabelais (1534) heisst das Spiel, im Kapitel 22, wo er über 200 Spiele seiner Zeit aufzählt, «pille, nade, jocque, fore». Der französische Schriftsteller Paul de Kock erklärt den bei Rabelais gefundenen Namen in seinem Roman «Magister Fischeclaque» («Le professeur Fischeclaque», Paris 1867, p. 41) folgendermassen (und zitiert dabei aus der Ausgabe «Oeuvres de maître François Rabelais, Amsterdam 1711, Band 1, S. 137):

— «Lieber Herr Jolichose», sagt Ludger, «ich bezweifle, dass die Spiele unserer Vorfahren einen Reiz für Sie haben könnten; sie spielten Prime, Flux, Vole, Hundert, Passe-dix, Condemnade, Charte virade, was umgedrehte Karte bedeutet, Malheureux und «Pille, nade, jocque, fore.»»

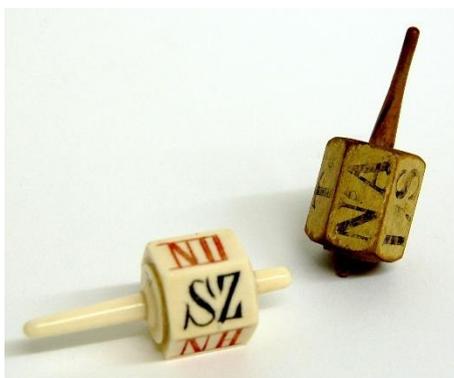


«Nimm-Gib»-Kreisel aus Metall, Musée Suisse du Jeu

— «Was heisst das?»

— «Es ist das Drehwürfelspiel (*toton*). *Pille*, vom italienischen *pigliar*, heisst nehmen; *nada* heisst im Spanischen nichts (*nihil*). *Jocque* kommt von dem italienischen *giuoco*, machen Sie Ihr Spiel, her, und *fore*, von *fuora*, bedeutet Alles (*totum*), d.h. dass alles gewonnen ist.»

Pille entspricht also dem NG (Nimm Ganz), *Nade* dem LS (Lass stehen), *Jocque* dem SZ (Setze zu) und *Fore* – *fuori* heisst im Italienischen «raus» – dem TA (Tritt ab). Besucher des Wiener Kunsthistorischen Museums aus Gotha, so das Inventarbuch von 1821, lösten das TA als «Trink aus» auf.



Sechsstufige Würfelkreisel, Musée Suisse du Jeu

Das Spiel war schon im 16. Jahrhundert bekannt, wobei die Bezeichnungen auf Italien hinweisen. Es wurde auch mit sechsstufigen Kreiseln gespielt, die die gleichen deutschen Buchstabenkombinationen wie die Würfel tragen (siehe Abbildung oben).

Zwischen dem 18. und frühen 20. Jahrhundert, als es in Zöblitz vermarktet wurde, muss es recht beliebt gewesen sein. Inzwischen ist es so vergessen, dass wir nicht einmal mehr seinen wirklichen Namen kennen. Mit den Römern haben diese Würfel jedenfalls nichts zu tun. Wie es allerdings kommen kann, dass einige dieser Würfel in historischen und archäologischen Stätten und sogar in Rumänien und Spanien gefunden worden sein sollen, bleibt ein kuriose Rätsel! ●

Playful Work: Ernsthafte Arbeit braucht freudvolles Spiel

Text: ALI MAHLODJI

In einer Ära, in der Arbeit Spass machen soll, ist es an der Zeit, den Gegensatz zwischen ernsthafter Arbeit und freudvollem Spiel aufzulösen. Denn wer Arbeit als Spiel begreift und lebt, hat das Potenzial, Kreativität zu entfalten und Innovationen voranzutreiben.

Lage einschätzen, ausprobieren, hinfallen, daraus lernen, adaptieren und gleich noch einmal in eine ergebnisoffene Schleife, in der unsere Kreativität erwacht. Das macht ein Spiel aus. Der Mensch spielt – er hat es schon immer getan. Nur haben wir irgendwann vergessen, wie sehr uns dieses ergebnisoffene Herantasten an die Welt in unserer Entwicklung nach vorne gebracht hat. Unser Spieltrieb, die Urkraft unserer intrinsischen Motivation, ist mit zunehmender gesellschaftlicher Integration – beginnend mit der Schule und später im Arbeitsleben – der Konformität zum Opfer gefallen. Wir wurden durch die Gesellschaft geprägt, auf welche Art und Weise wir Lösungen für neue Herausforderungen finden. Wir lernten Lernen, indem wir das Entdecken aufgaben.

Heute ist die Lust am Spielen in Form von Brettspielen, Konsolen-Games und Co. bis ins hohe Alter gegeben. Zumeist sind wir dabei aber getrieben vom Wettkampfcharakter, dem «Besser-sein-wollen-als-andere». Wo Best Practices an ihre Grenzen kommen, übernimmt Playfulness das Weiterspinnen des Bestehenden.

Der Charakter des wahren Spiels bleibt oft auf der Strecke. Eigentlich mag es verwundern, dass wir Erwachsenen die mächtige Herangehensweise des ergebnisoffenen Probierens, Adaptierens und Übens – also des Erlernens von Neuem auf Basis des «Anfän-



Foto: Anndik Longfelle (unsplash)

gergeistes» – aus unserem Portfolio der Möglichkeiten gestrichen haben. Der Begriff Anfängergeist stammt aus dem Zen-Buddhismus und beschreibt eine innere Haltung des Nicht-Wissens und Nicht-Kennens, die mit Offenheit, Neugier und einer Abwesenheit von Vorannahmen einhergeht. Untersuchungen zeigen, dass wir als Kleinkinder recht lange üben mussten, bis wir laufen konnten.

Ein Kind, das gerade laufen lernt, kommt im Schnitt auf gut 2'300 Schritte pro Stunde, was in etwa einer Strecke von 700 Metern entspricht. Dabei fällt es im Schnitt 17-mal pro Stunde hin. Bei jedem Mal lernt es, wie es nicht funktioniert, und adaptiert dies beim nächsten Versuch. Die Entwicklungspsychologin Karen Adolph und ihr Team von der New York University rechnen in ihrer Untersuchung hoch, dass ein Kleinkind in der Phase des Laufens jeden Tag circa 14'000 Schritte macht und ungefähr hundertmal hinfällt. Ein recht guter Wert, wenn man bedenkt, dass wir am Arbeitsplatz niemals die Geduld und auch nicht die Erlaubnis hätten, bei ein und derselben Sache hundertmal einen Fehler zu machen. Der Unterschied zwischen dem Kleinkind und uns Erwachsenen ist, dass Kleinkinder nichts von Fehlern wissen, sondern ihrem angeborenen Lerntrieb folgen. Den Anfängergeist, den wir seit dem Tag unserer Geburt in uns tragen, haben wir soziokulturell gegen das Wissen, dass es Fehler gibt, eingetauscht.

Wie der Spieltrieb reaktiviert wird

Unternehmen müssen sich in zunehmend komplexen Umfeldern wieder darauf besinnen, dass es der angeborene Spieltrieb ist, der uns dazu bringt, etwas Hochkomplexes wie das Laufen selbst zu erlernen, und zwar in dem Ausmass, dass es Teil unseres Unterbewusstseins wird. Es gilt, die Innovations-Schleife aus

- ▶ **Probieren** = ergebnisoffenes Herantasten
- ▶ **Hinfallen** = Fortschrittsanalyse
- ▶ **Innehalten** = reflektieren
- ▶ **Adaptieren** = entscheiden, es das nächste Mal anders zu machen
- ▶ **Üben** = so lange weitermachen, bis es geschafft ist

zu reaktivieren, da Organisationen mit klassischem Management und der Umsetzung von Fragestellungen die Komplexität der heutigen Netzwerkgesellschaft nicht mehr beherrschen können.

Im Grunde geht es darum, eine neue Haltung zu erarbeiten, in der allerdings das Spiel im Sinne des englischen Begriffs Play, der das ergebnisoffene Spielen beschreibt, und nicht unbedingt im Sinne von Game (mit Zielvorgabe) bevorzugt wird. Dabei muss man aufhören, die Situation, Gedankengänge und (Zwischen-)Ergebnisse laufend zu bewerten. Beim Play gibt es de facto kein Richtig und kein Falsch, sondern nur die Erkenntnis des Fortschritts und das Feedback aus dem Versuch. Dieses Feedback sollte dazu führen, es beim nächsten Mal anders – nicht zwingend besser – zu machen. Das bewusste Nicht-Bewerten ist notwendig, um den fundamentalen Baustein der intrinsischen Lust nicht gegen ein «Ich muss» einzutauschen.

Spielen richtig verstehen

Die besten Ideen kommen uns häufig zum Beispiel unter der Dusche beim Singen unseres Lieblingsliedes: Wir müssen in diesem

Augenblick nichts, haben keinen Erfolgsdruck und werden von niemandem bewertet, während wir einfach nur vor uns hin trällern. Plötzlich ist sie da, die eine Idee, auf die wir so lange gewartet haben. Aus diesem Grund ist es wichtig für Organisationen, Orte des unbeschwertes Spielens zu schaffen, um Kreativität einen Raum zu geben.

Führungskräfte werden sich künftig danach definieren, wie sehr sie proaktiv loslassen können, um den Protagonisten Spielraum zu lassen. Es gilt anzuerkennen, dass die digitale und globale Welt sich keinen klaren, nachvollziehbaren Regeln unterwirft und dass Sicherheit nicht mehr im Bestehenden, sondern in der ständigen Bewegung gefunden werden muss. Um diese Bewegung zu moderieren, braucht es neben dem Mindset des Loslassens auch ein Spielfeld, das nicht nur iterative Ergebnissprünge ermöglicht, sondern die Mitarbeiter Entdecker sein lässt.

Unternehmen wie Google, Microsoft und auch zahlreiche Start-ups haben es in den letzten Jahre verstanden, räumliche Spielplätze zu schaffen, in denen Mitarbeiter – je nach Lust und Anforderung – ihre Arbeit umsetzen können. Nun gilt es allerdings das Mindset nachzuziehen – sowohl von Mitarbeitern als auch von Führungskräften, die diese neuen Spielorte gemeinsam erkunden müssen. Playfulness von oben zu verordnen widerspricht nämlich genau dem, was Unternehmen damit erreichen wollen. Einen Kicker im Büro aufzustellen, schafft zwar einen neuen Ort des Treffpunkts, aber noch kein spielerisches Denken im Arbeitsalltag. Hierfür müssen ein Umfeld und eine Atmosphäre kreierte werden, die dazu beitragen, dass Mitarbeiter explorativ und neugierig auf die Suche gehen und sich ausprobieren. Und genauso wie ein Kind bei den Eltern gesehen hat, wie der aufrechte Gang funktioniert, müssen sich Führungskräfte ihrer Vorbildfunktion bewusst sein. ●

(Textauszug aus dem gleichnamigen Buch des Autors «Work Report 2019»; siehe Box Folgeseite).

Work Report 2019



Tauche mit Ali Mahlodji ein in die spannende Welt von «New Work»: Welche aktuellen Trends sind auszumachen? Wie können Sie das Potenzial Ihrer Mitarbei-

ter bestmöglich entfalten? Mit welchen Werkzeugen und Strategien navigieren Sie Ihr Unternehmen erfolgreich durch die sich wandelnde Arbeitswelt? – Ali Mahlodji liefert in seinem Work Report die Antworten.

Warum Ali? Es gibt viele Experten zum Thema «New Work». Aber es gibt wohl keinen zweiten, der als Flüchtlingskind und

Schulabbrecher selbst über 40 Jobs hatte, sich als Firmengründer und internationaler Top-Speaker einen Namen gemacht und unzählige internationale Awards gewonnen hat (u.a. Human Resources Excellence Award, Staatspreis für Bildung und Wissen, UN World Summit Award) und heute unter anderem Jugendbotschafter der Europäischen Union und EU Ambassador «for the new narrative» ist.

Informationen



Work Report 2019

Ali Mahlodji

ISBN 978-3-945647-51-6, 150 Euro

www.onlineshop.zukunftsinstitut.de

New Work: Definition und Entstehung

Als Folge von bzw. Antwort auf Globalisierung, Digitalisierung und demografischen Wandel hat sich in der Arbeitswelt ein neues Konzept entwickelt. «New Work» (Neue Arbeit) soll Mitarbeiter dazu befähigen, ihre Berufung zu finden. Es gibt Arbeitnehmern mehr Freiheiten, die Möglichkeit sich selbst zu entfalten und dabei kreative und innovative Ideen zu entwickeln.

Das New-Work-Konzept geht auf den amerikanischen Sozialphilosophen Frithjof Bergmann zurück und bezeichnet einen Wandel der Arbeitswelt, der kapitalistische Arbeitsmodelle gewissermassen ins Gegenteil umkehrt. Statt die Arbeit als Mittel zum Zweck zu sehen, rücken der Mensch und seine Bedürfnisse in den Vordergrund. Ziel ist es, Arbeit und Individuum in Einklang zu bringen. Das bedeutet in weiterer Folge, dass die Lohnarbeit nicht mehr in erster Linie dem Sichern der Existenz dienen darf. Stattdessen müssen die Tätigkeiten, die ein Mensch verrichtet, für ihn sinnerfüllend sein. Dabei bezeichnet New Work kein konkretes Arbeitsmodell. Vielmehr vereinen sich in diesem

Konzept unterschiedliche zukunftsweisende Ansätze wie Agilität, Holokratie (Holokratie zeichnet sich dadurch aus, dass es keine klassischen Hierarchien, Manager und Titel gibt. Anstatt einzelner Führungspersönlichkeiten mit delegierender Funktion wird die Autorität mit Hilfe sich selbst organisierender Teams auf das gesamte Unternehmen verteilt), digitale Transformation und Co.

New Work wurde erstmals in den 1980ern aufgrund einer Automatisierungswelle in den USA ins Leben gerufen. Durch diese Automatisierung wurden Fabriksarbeiter am Fließband nicht mehr benötigt, also musste eine Alternative geschaffen werden. Der Philosoph und anschließende Begründer der New-Work-Bewegung Frithjof Bergmann war damals in einer solchen Fabrik tätig. Er setzte es sich zum Ziel, den Fabrikarbeitern die Möglichkeit zu geben, herauszufinden, was sie «wirklich, wirklich wollen». Statt aufgrund von Automatisierung entlassen zu werden, verbrachten die Arbeiter die freige-wordene Zeit damit, mithilfe des Unternehmens die eigene Berufung zu finden. ● (lb)

Der grösste Würfel der Welt



Im Jahr 2016 haben zwei Wissenschaftler des «Dice Lab», Robert Fathauer und Henry Segerman, anlässlich einer Konferenz von Mathematikern in Atlanta (USA) ihre neueste Kreation vorgestellt. Sie hatten – oder besser gesagt, sie hatten entdeckt, nein – sie hatten sich unerklärlicherweise nur die Mühe gemacht, einen Würfel mit 120 Seiten zu erschaffen.

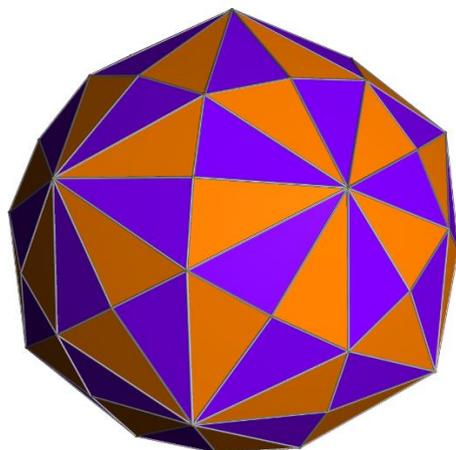
Was nützt der D120

«Für was ist er Nutzen?» fragte Fathauer das Publikum, um fortzufahren: «Wir haben keine Ahnung». Ungeachtet dieser «Sinnlosigkeit» wird der D120 (D für dice, 120 für die Anzahl Seiten) als der «ultimativ faire Würfel, den Mutter Natur (d.h. die Mathematik!) erlaubt» bezeichnet, da ein Würfel praktisch nicht mehr Seiten oder keine Symmetrie besitzen könnte als die vorliegende Kreation D120. Denn: Würfel müssen symmetrisch sein, um «fair» zu sein bzw. um überhaupt zu funktionieren. Mit gut 5 cm Durchmesser und einem Gewicht von etwa 85 Gramm wirft man den D120 mit einem verhältnismässig anstrengenden, aber nicht unkontrollierbaren Wurf – selbst bei so vielen Seiten, die alle sehr kleine Flächen aufweisen (fast rechtwinklige Dreiecke, genau gesagt beträgt der grössten Winkel 88,99 Grad), ist der Würfel alles andere als kugelförmig.

Ein Gebilde namens Disdyakis-Triakontaeder

Der D120 ist ein Polyeder, genauer gesagt ein Disdyakis-Triakontaeder (oder Hexakisikosaeder), ein geometrisches Gebilde, das erstmals 1865 von dem französisch-belgischen Mathematiker Eugène Catalan beschrieben wurde – obwohl der Ursprung dieses unaussprechlichen Namens ungewiss ist.

«Die Polyeder-Terminologie ist eine etwas «schmerzhaft» Angelegenheit», dies gleichermassen für Experten als auch für Anfänger», bemerkt George Hart, ein mathematischer Bildhauer und Forschungsprofessor an der Stony Brook University, auf seiner Website bezüglich des Begriffs «Disdyakis-Triakontaeder». Hart, der der Uraufführung des D120 beiwohnte, fand auch die Form des Würfels ästhetisch mangelhaft. «Er (der D120) ist nicht einer der schönsten Polyeder», meint er. «Er ist ein wenig klumpig. Er hat keine Persönlichkeit.» Immerhin besitzt er jetzt einen der vierzig D120, die die Erfinder zur Präsentation mitgenommen hatten. Als er mit dem Würfel herumwarf, während wir uns unterhielten, fragte er sich nach der Fairness des Würfels und bemerkte, dass kleine Herstellungsvarianten die Symmetrie stören und einen grossen Unterschied darin machen könnten, wie oft er auf einer bestimmten Seite landet. «Niemand würde es bemerken, wenn er den D120 nicht tausende Male geworfen hätte», sagte Hart.



Die dem D120 zugrundeliegende Form, den sogenannten Disdyakis-Triakontaeder oder Hexakisikosaeder, kennen Mathematiker schon lange. Der Catalanische Körper hat 62 Ecken und 180 Kanten.

Würfel gibt es seit der Antike

Das Wort Polyeder stammt aus dem klassischen Griechischen und kombiniert die Wörter für «viele» und «sitzen». Es gibt reichlich Beweise dafür, dass sich unsere Vorfahren sich in dreidimensionalen Festkörpern auskannten; archaische Amphoren stellen so zum Beispiel den Sieg von Achilles über Ajax in einem Würfelspiel dar. Der verstorbene Martin Gardner, ein langjähriger Kolumnist für Scientific American widmete einen langen Artikel der alten Würfelkudel. Gardner berichtete, dass oktaedrische und kubische Würfel in ägyptischen Gräbern auftauchten, dass der römische Kaiser Claudius ein Buch darüber verfasste, wie man beim Würfeln gewinnt, dass Würfeln im Mittelalter bei Rittern und Klerikern ein beliebter Zeitvertreiber war und dass dodekaedrische Würfel bei den französischen Wahrsagern des sechzehnten Jahrhunderts beliebt waren. Im Jahr 1910 schenkte ein Spender dem Metropolitan Museum of Art (New York, USA) einen D20 aus dem zweiten Jahrhundert v. Chr., während 2003 Christie's einen ähnlichen ikosaedrischen römischen Glücksspielwürfel aus grünem Glas versteigerte, der vierhundert Jahre später entstanden war. Der Erlös betrug 17'925 Dollar, mehr als das Dreifache der Schätzung. Die jüngste Erfindung von Dice Lab, der D120, ist für weniger



Henry Segerman liebt die Jonglage und spielt gelegentlich auch das Spiel Go.
Foto: J. Segerman.

als 0,1 Prozent dieses Preises erhältlich und in den Farben Weiss, Schwarz, Blau, Rot und Grün.

Zahlenmässige Ausgewogenheit

Ein besonderes Merkmal des Würfels liegt in seiner zahlenmässigen Ausgewogenheit: Die Zahlen der Würfelgesichter sind gleichmässig verteilt, so dass zwei gegenüberliegende Seiten zusammen einhunderteinundzwanzig ergeben. Auch jede der zweiundsechzig Ecken des Würfels exakt gleich gestaltet (z.B. ein Scheitelpunkt, an dem zehn Dreiecke zusammentreffen, ergibt der Wert immer sechshundertfünf, das ist das Zehnfache des Durchschnitts aller Zahlen auf dem Würfel). All diese Feinabstimmung durch die Erfinder erfolgte mit freundlicher Genehmigung von Robert Bosch, einem Professor am Oberlin College (Ohio, USA), der mathematische Optimierungstechniken zur Schaffung von Kunst verwendet. Bosch verbrachte fast zwei Monate mit der Durchführung verschiedener beschleunigter Brute-Force-Berechnungen (ein Prozess, der als ganzzahlige Programmierung bezeichnet wird) und versuchte, alles in Einklang zu bringen. Fast hätte er zwei besonders knifflige Knotenpunkte aufgegeben, die sich nicht miteinander in Einklang bringen liessen, aber nach Ablauf der ihm gegebenen Frist unternahm er einen letzten verzweifelten Versuch. Er kodierte ein Skript, liess das Programm laufen und kam ein paar Stunden später zurück, um festzustellen, dass sein Computer stehen geblieben war. «Er war entweder abgestürzt oder er hatte eine perfekte Lösung gefunden», sagte Bosch. Ein glücklicher Tag: es war das Letztere. «Es war ein tolles Gefühl. Und es war irgendwie lächerlich, wie gut es sich anfühlte, denn der D120 ist eigentlich ein etwas seltsames Objekt: er ist einfach ein kühler Gegenstand, ein schöner Gegenstand. Ich liebe ihn wirklich, aber er ist nicht weltverändernd.» ●

(Textadaption und Übersetzung aus diversen Englischen Online-Quellen: lb)

NA KLAR
HALTE ICH DIE KONTAKT-
SPERRE EIN... SCHON
SEIT MONATEN.



andré

NEUE HELDEN
(KEVIN B. (19) ONLINE GAMER)

Unser Spielinfo Cartoonist: André Sedlaczek



Ab dieser Ausgabe wird der deutsche Cartoonist André Sedlaczek, hierzulande bekannt durch seine Kultfigur «John Twenty», in unserem Magazin seine Sicht der Dinge auf seine Art darstellen.

Am Nikolaustag des Jahres 1967 in Detmold geboren, etwas früher als erwartet, um Weihnachten nicht zu verpassen. Dann noch schnell das Studium der Visuellen Kommunikation an der FH Bielefeld, Schwerpunkt Illustration absolviert. Seit 1996 als freiberuflicher Cartoonist, Comic-Zeichner und Kinderbuchautor tätig.

Seine Cartoons erscheinen u.a. im Satiremagazin Eulenspiegel. In der Schweiz kennen ihn viele auch wegen «John Twenty», die Kultfigur der gleichnamigen Comic-Serie, die für die Pendlerzeitschrift 20 Minuten entwickelt wurde, wo er (John) fast 20 Jahre, von 2000-2019 verzwicktesten Fälle löste.

Aktuelle Buchveröffentlichungen sind: «Stranger Inks – Cartoons für Serienjunkies» (Hrsg.) und «Wie der Weihnachtsmann das Schenken lernte».

André Sedlaczek ist leidenschaftlicher Escape Room Spieler, bevorzugt aber die Gesellschaftspiel-Variante. Durch seine Arbeit als Illustrator für die Buchreihe «Lesenlernen mit Spaß-Minecraft», erschienen bei Carlsen, fühlt er sich im Nether wie zuhause.

Er freut sich über kontaktlose Besuche auf seiner Website und Social Media:



www.bissiges.de

www.facebook.com/andre.sedlaczek

www.facebook.com/DieLustigeSeiteDerMacht



Foto: André Sedlaczek



Kontakte Vorstand SDSK

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

✉ info@sdk.ch • www.sdk.ch

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

Verbandsaktivitäten – Ausblick

Die folgenden Aktivitäten sind – kurzfristige Änderungen vorbehalten – definitiv geplant und werden, wenn immer möglich, stattfinden. Kreuzt also die

Daten im Kalender an. Auf unserer Website informieren wir laufend über allfällige Änderungen bezüglich der unten aufgeführten Anlässe.

1. Hauptversammlung SDSK 2021

Samstag, 20. März 2021

Die Hauptversammlung des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation findet am Samstag, 20. März 2021 statt. Die Einladung wird zeitgerecht allen Vereinsmitgliedern Ende Februar zugestellt. Aufgrund der aktuellen Situation werden wir die Durchführungsmöglichkeiten laufend prüfen und kommunizieren. Wie gewohnt treffen sich viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer schon am Tag vor der Hauptversammlung – es gibt ja ausreichend Übernachtungsmöglichkeiten im Seehotel Sternen am schönen Brienzensee.

Mehr Informationen hier:

www.sdk.ch/verband



2. Jahresausflug SDSK 2021

Sonntag, 28. Februar 2021

Der Jahresausflug 2020 musste aufgrund der aktuellen Situation verschoben werden. Er findet jedoch statt am Sonntag, 28. Februar 2021. Die Reise wird uns nach La Tour-de-Peilz ins «Musée Suisse du Jeu» führen. Das detaillierte Programm ist auf unserer Internetseite publiziert. Die Teilnehmerzahl ist (leider) beschränkt. Wir berücksichtigen die Anmeldung in der Reihenfolge ihres Eingangs. Anmeldeschluss: 22. Februar 2021.



musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games

Mehr Informationen hier:

www.sdk.ch/verband



Ausblick

Ausblick Ausgabe 1/2021

Schwerpunkt:

«Spielend Arbeiten»



Das nächste Spielinfo Magazin erscheint am 30. Juni 2021 – Redaktionsschluss: 31.5.2021



SPIEL INFO

VERSCHENKE DAS SPIELINFO JETZT

Das bunte Spielmagazin für alle, die das Spiel lieben.



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

► [Hier geht's zum Geschenkabo](#)



cuboro tricky ways – Der Weg ist das Ziel



cuboro 
SWISS

Die Kugelbahn fürs ganze Leben

Das strategische Brettspiel für den kurzweiligen Spieleabend
unter Freunden oder in der Familie.
Zwei Spielvarianten garantieren Spielspass für Gross und Klein.
Erhältlich im Spielwarenfachhandel.

