

Ausgabe 1/2022

SPiEL
INFO

Spiel Magazin und Publikationsorgan
Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation



Schwerpunkt:

Holz



www.licensing-x.de

DIE NEUE LIZENZMESSE IN DEUTSCHLAND

5. – 7. OKT 2022
NÜRNBERG

LICENSING
neue horizonte



In Kooperation mit





Hinter'm hohen Haus
hackt Hans hartes Holz.
Hartes Holz hackt Hans
hinter'm hohen Haus.

(Zungenbrecher)

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Wir freuen uns, Ihnen die nächste Spielinfo Ausgabe in grossem Format präsentieren zu dürfen. Für die positiven Rückmeldungen über die Umgestaltung bedanken wir uns. Zufriedene Leserinnen und Leser motivieren uns sehr, das Engagement und Herzblut fürs Spielinfo Magazin hochzuhalten.

Mit dem Schwerpunktthema Holz sind wir in ein wiederum spannendes und breit gefächertes Thema eingetaucht. Das hat uns animiert, auch etwas Raum für weiter gefasste Gedanken zum Thema zu gewähren. Unsere Kooperation mit dem Verband Schweizerischer Ludotheken (VSL) hat uns wie «von selbst» zu einem tollen Leitartikel als Einstieg in den Schwerpunkt geführt. Wir bedanken uns bei Stefanie Schachtner für den schönen Text und freuen uns auf weitere... Wir wünschen Ihnen viel Freude und Inspiration mit dem Schwerpunkt.

Neu finden Sie die Rubrik «Spiel und Schule» im Spielinfo Heft. Es gibt viele spielbegeisterte Lehrpersonen, die seit Jahren das Spiel als reichhaltige Unterrichtsmethode einsetzen. Gerne soll dieses Wissen und diese Erfahrung auch anderen zugänglich gemacht werden und zum Nachahmen animieren.

Auch unser zweiter fixer Gastautor Andreas Rimle von der Vernetzungsplattform «spielschweiz.ch» hat sich passend zum Schwerpunkt eine Thematik ausgewählt. Er vertieft sich seit Jahren in die Themen Natur, freies Spielen im Wald, spielen mit Naturmaterialien – zum Beispiel Holz – und spielen mit wenig Material. Auf den «spielschweiz.ch»-Seiten teilt er sein Wissen mit uns.

Wir wünschen Ihnen spannende Lesemomente und hoffentlich viele Outdoor-Spielmöglichkeiten in der bevorstehenden Sommerszeit.

Eure Redaktion

Andrea Riesen und Louis Blattmann



«Toggenburger» Variante Chüngelspiel. Mehr über Chüngel & Co. auf Seite 31. Foto: Lara Abderhalden

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)

Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele)

Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten)

Susanne Stöcklin-Meier (Diverse Themen)

Kontakt / Web

info@sdsch.ch

www.spielinfo.ch

Redaktionsadresse

Louis Blattmann, «Spielinfo»

im Schilf 8, CH-8807 Freienbach

Konzept & Gestaltung

Andrea Riesen

Louis Blattmann

Lektorat

Paul Kobler

Layout

Louis Blattmann

Druck

Print-Shop, Appenzell

Inserate und Abos

alle Informationen unter: www.spielinfo.ch

Erscheinungsweise

2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage und Preis

1150 Exemplare, Einzelpreis: CHF 10 / € 10

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright

Wiedergabe von Texten oder Teilen davon immer unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin aufgeführten Autoren. und nach Zustimmung der Redaktion.

Leserbriefe

Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

Titelbild: Pascal Gertschen / **Cartoon:** André Sedlacek www.bissiges.de

5 VERBANDSNACHRICHTEN

- 5 HV 2022
- 5 Spielen an der BEA 2022

6 SPIEL UND SCHULE

- 6 Fair-Play im Bewegungs- und Sportspiel
- 8 Frau Lehrerin, dürfen wir eine Partie Awélé spielen?

9 SPIELSZENE NEWS

- 9 Kreativer Erfindergeist: Spiel Heropolis
- 10 Gamen im Altersheim:
Wie man online ein Haus einrichtet
- 12 Diese Kirche ist Star und Machtdemonstration zugleich

14 KOLUMNE

16 SCHWERPUNKT

- 16 Leitartikel Ludo Info: Holzspielzeug damals und heute
- 18 arte ludens: Einfach – schön – clever
- 20 Konstruktions-Spielzeug und der einzigartige
Werkstoff Holz
- 21 Mikado: Geschick, Geduld, Konzentration
für flinke Hände
- 22 Von Bäumen, Wald und Holz im Märchen
- 24 Auf dem Holzweg sein – oder Nachdenken über Bäume
- 26 Hochwertige Holzspielwaren
- 28 Interview mit André Nyffeler
Geschäftsführer von Pastorini Spielzeug
- 30 Spiele mit kleinen Materialien aus Holz
- 31 Die Holzspielklassiker
- 32 Bauklötze, Bauklötze und noch mehr Bauklötze
- 33 Mein Herzensprojekt: ELI Tree – ein Spiel aus Holz
- 34 Der Bumerang – mehr als nur ein Spielgerät

36 SPIELSCHWEIZ.CH

38 BRETTSPIELBLOG NEWS

39 PAGE FRANÇAISE

- 39 Edward Gibbon: historien et joueur

40 SPIELINFO WISSEN

- 40 Mit Wimmelbüchern Fantasie und Sprache fördern

42 VERGANGENE SPIELWELTEN

- 42 Die Kiebitzsche Rundkegelbahn

44 DIGITAL

- 44 Spiel und Schule Digital: Foodscape –
ein Spiel zur Ernährungslehre
- 45 Hinten E und vorne M

46 ANDRÉS CARTOON

47 KONTAKTE / AUSBLICK

Spiel und Schule: Fairplay im Bewegungs- und Sportspiel

Über die Bedeutung von Fairness
und die sozialen Lernfelder

Seite 6



Schwerpunkt Holz

Das Holz und das Spiel – mit Stephanie Schachtlers
Leitartikel «Holzspielzeug damals und heute»
und vielen anderen Beiträgen.

Seiten 16-35

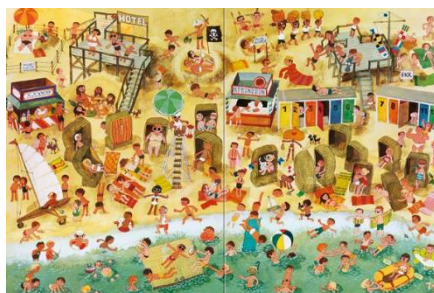
Sinneserfahrungen: Spielen im Wald

Vom Freispiel über Landart bis zu
vielfältigen Sinneserfahrungen in
der Natur.

Seite 36



Spielinfo Wissen: Mit Wimmelbüchern Fantasie und Sprache fördern



Weshalb Ali Mitgutschs
Wimmelbücher eine
Erfolgsgeschichte sind
und die Lust am eigenen
Erzählen wecken.

Seite 40

Verbandsnachrichten

Hauptversammlung 2022

Es ist schon Tradition, dass sich die Verbandsmitglieder beim Gastgeber Hans Fluri, im Hotel Sternen in Brienz zur jährlichen Hauptversammlung treffen.

Nebst den formellen Traktanden war die Hauptversammlung geprägt vom «Witzeerzählen». Es wurden herrliche kleine Geschichten erzählt... aufmunternd, berührend, köstlich, lustig und witzig vorgetragen. Alle traktandierten Geschäfte wurden durch die Präsidentin Barbara Rehmann souverän abgehandelt: Jahresergebnis unter Kontrolle, bestätigt durch die Revisoren, Jahresbericht erzählt und ergänzt und zwischendurch das Fotoshooting am Brienzersee – für einmal mit Blick auf See und Berge. Auch aus dem Vorstand gab es Neuigkeiten: Barbara Rehmann trat als Präsidentin aus beruflichen Gründen zurück, dafür konnte sich der Vorstand mit Ferdy Firmin – unser ausgewiesener Sport-Spiel Fachmann, emeritierter Dozent und Spielfreund – verstärken. Das persönliche Zusammenkommen war für alle Anwesenden bedeutsam und das spürbar. Schöne Momente eines harmonischen Zusammenseins. Auf dem Fundament von gemeinsamem Gedankengut. Mit unserem grosszügigem Gastgeber Hans Fluri vom Spielhotel Sternen am schönen Brienzersee. ● (lb)



Spielen an der BEA 29. April – 8. Mai in Bern

Gesamthalt haben sich 16 SDSK-Mitglieder an der BEA in Bern einen oder mehrere Tage am Spiel-Stand des SDSK engagiert.

Zusätzlich zum fröhlichen Spiel mit dem Messe-Publikum, spielten Spielpädagogen unter der Leitung von Hans Fluri, mit fachgerechter Unterstützung von Paul Kobler und Peter Vasella, zu zwei Angeboten mit 45 Mittel- und Oberstufenklassen, die sich voranmelden konnten. Das eine der Angebote waren Karten- interaktive Kreisspiele und das andere hauptsächlich eine Einführung in die be-



Spielakademiker und Spielleiter Hans Fluri im Element. © Foto: SDSK

kannten Spielgeräte Diabolo, Jonglierteller und Devil Stick. In der Regel arbeiteten die Spielleiter gleichzeitig mit beiden Angeboten. Dies auf recht engem Raum mit der typischen Messehalle-Akustik. Immer wieder gaben die begleitenden Lehrkräfte das wohlthuende Feedback, wie fasziniert und konzentriert sie ihre Schüler erlebten.

Bildungs- und Kulturdirektion des Kanton Bern unterstützt Weiterbildungsangebote in der Spielpädagogik

Noch während der BEA kam aus der Bildungs- und Kulturdirektion des Kantons Bern die folgende erfreuliche Nachricht an die Adresse des SDSK bzw. Hans Fluri von der Akademie für Spiel und Kommunikation in Brienz: «Betreffend Ihrem Anliegen zur Möglichkeit von Weiterbildungsangeboten spielpädagogischer Art (...) ist es so, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, dass sich sowohl Schulen wie auch Lehrpersonen Weiterbildungen durch den Kanton rückfinanzieren lassen können». In diesem Sinne könne man den Schulen Weiterbildungen schmackhaft machen und anbieten und nach der Durchführung auch fakturieren, die Schulen resp. Lehrpersonen könnten dann im Nachgang bei der Bildungs- und Kulturdirektion entsprechende Anträge zur Rückerstattung der Kosten für diese Weiterbildungen einreichen (mehr darüber siehe «Informationen»). ● (lb)

Informationen

Rückfinanzierung Weiterbildung Spielpädagogik

Weitere Angaben zur Rückerstattung und zu den genaueren Rahmenbedingungen.

Link: www.lp-sl.bkd.be.ch/...



Akademie für Spiel und Kommunikation Brienz

Kontakt und Kursangebote der Spielakademie

Link: <https://spielakademie.ch/kursprogramme.html>



Fair-Play im Bewegungs- und Sportspiel

FERDY FIRMIN

Heute, am 4. Mai 2022, erfahre ich aus den Medien, Gewalt beschäftige das Lehrpersonal an Schulen häufig. Die Jugendgewalt sei im Kanton Zürich das sechste Jahr in Folge gestiegen. Fast 6000 Strafverfahren habe die Jugendanwaltschaft 2021 eröffnet.

«Haupttatort ist der öffentliche Raum, aber auch in Schulen kommt es häufig zu Gewalt. Gewaltvorfälle kommen gemäss der Studie auf allen Schulstufen vor, an der Volksschule jedoch öfter als auf Sekundarstufe II. In der Volksschule kommt es der Studie zufolge eher zu Schlägereien auf dem Pausenplatz, in den Mittelschulen drehen sich die Probleme der Schülerinnen und Schüler häufiger um Mobbing im Internet» (aus: Regionaljournal Zürich Schaffhausen).

Die teilweise überforderten Lehrkräfte wünschen sich mehr niederschwellige Unterstützungsangebote, die ein positives Schulklima nähren und die psychische und physische Gesundheit der Schüler und Lehrenden erhalten oder sogar fördern.

Da frage ich mich als Spieldidaktiker, kennen wir nicht schon im Bewegungs- und Sportspiel niederschwellige, pädagogisch wertvolle Fair-Play-Spiele, die für das soziale Lernen wirksame Spielfelder entwickeln? Können wir, die Gemeinschaft der Spielenden, der hohen Gewaltbereitschaft im Kindes- und Jugendalter begegnen, indem wir durch eine sorgfältige Spielentwicklung mit Fair-Play-Akzenten einen spielerischen, sozialen Gegenentwurf anbieten?

Fair-Play

Der Begriff Fair-Play entstand in der englischen Lebensphilosophie und hat seinen Ursprung im Begriff «Ritterlichkeit». Darunter verstand man damals:

- ▶ Die ehrenvolle Behandlung des besiegt oder kampfunfähigen Gegners
- ▶ Die Gleichheit der Waffen
- ▶ Die Schonung von Schwachen und Kindern, sowie das Kirchenasyl für Frauen und Kinder im Krieg.

Das «finstere Mittelalter» war bezüglich des sozialen Fair-Plays mit der auf die persönliche EHRE eingeforderten



Foto: dtd/fotolia

und deshalb auch weitgehend eingehaltenen «Ritterlichkeit» bereits weiterentwickelt, als wir es heute mit den präzisen Lenkwaffen in kriegertisch ausgetragenen Konflikten sind. Waffen, die aus heiterem Himmel, völlig zufällig «ohnmächtige» Zivilisten wie Alte, Kinder und Frauen vernichtend treffen.

Bedeutung von Fairness

Die heutige Bedeutung von Fairness im Bewegungs- und Sportspiel umfasst:

- ▶ Handeln unter gleichen Bedingungen
- ▶ Einhalten der abgemachten Regeln
- ▶ Auf unerlaubte Vorteile wie leistungssteigerndes Doping verzichten
- ▶ Das Beachten des Anstands und der Menschenwürde (z. B. Kein Rassismus im globalisierten Sport)

Ein Spieler, der sich im Hier und Jetzt als Spieler versteht und das Spiel achtet, befolgt die vereinbarten Spiel-Regeln aus eigener Einsicht, da er ja «spielen» will. Die Spiel-Regel verschafft beiden Parteien gleiche Chancen, sie macht das Spiel zum Spiel.

Soziale Lernfelder

Wichtige soziale Lernfelder für soziale Erfahrungen im Bewegungs- und Sportspiel sind:

- ▶ Regelbewusstsein (Fair-Play)
- ▶ Empathie im sozialen Spielraum
- ▶ Konfliktbewältigung bei Regelverstössen und Gewalt
- ▶ Rollenwechsel und Rollenübernahme
- ▶ Persönliche Verarbeitung von starken Gefühlen in Spielsituationen
- ▶ Solidarität statt egozentrische Erfolgssuche

Soziales Lernen im Bewegungs- und Sportspiel umfasst also:

- ▶ Den sorgfältigen Aufbau von Fairness im Spiel
- ▶ Das Erlernen von Rücksichtnahme und Verzichtstärke
- ▶ Selbstverantwortliches Handeln in der Gruppe oder im Team
- ▶ Gemeinsam auf ein Spielziel üben und trainieren
- ▶ Siege und Niederlagen gemeinsam durchleben und mit ihnen umgehen können und so Anteilnahme an Freud und Leid ausdrücken lernen.

Das Prinzip Fairness

Für das Bewegungs- und Sportspiel mit einem Fair-Play-Akzent hat das Prinzip Fairness unverzichtbare Funktionen:

- ▶ Die Mitspielenden lernen Regeln zu befolgen, neu zu entwerfen und auszuhandeln und sie den Bedingungen und Bedürfnissen der Gruppe oder dem Team anzupassen.
- ▶ Ein faires und partnerschaftliches Spielverhalten zu zeigen und den wachsenden Teamgeist zu pflegen.
- ▶ Durch soziales Lernen im Spiel lernen die Kinder und Jugendlichen im Miteinander- Füreinander und im Miteinander-Gegeneinander zu kooperieren und möglichst gewaltfrei zu konkurrieren.
- ▶ Die Kernmomente der Fairness im wettkampfmässigen Bewegungs- und Sportspiel sind die Anerkennung der Schiedsrichterentscheide, die Achtung vor dem Gegner als Person und die Garantie der Chancengleichheit.

Soziale Handlungs- und Teamfähigkeit sind nicht nur wesentliche Voraussetzungen für einen gewaltfreien Lebens- und Lernraum in den Schulen, sondern sind heute auch massgebende Schlüsselkompetenzen im Arbeitsleben.

Empfehlung: Didaktischer Dreischritt für den Spielerwerb

Damit die Schüler eine gewisse Spielsicherheit erwerben können, empfehle ich einen didaktischen Dreischritt für den Spielerwerb.

1. Bewegungs- und Sportspiele mit einem Fair-Play-Akzent werden im Sportunterricht zusammen mit den Schülern gelernt und gespielt. Ich denke, dass diese Spiele insbesondere auch die Kinder aus anderen Kulturen ansprechen und die über die «Spielsprache» beim Spielen in die bestehenden Klassen integriert werden können.
2. Nach der Einführung im Sportunterricht spielen die Kinder und Jugendlichen altersgerecht ihre Spiele gemeinsam und autonom auf dem Pausenplatz. Falls notwendig, moderiert eine Lehrperson bei Konflikten möglichst mit gewaltlosen Kommunikationsstrategien die Konflikt-Schlichtung. Wir geben den Spielenden die Spielanleitung mit der Spielidee als «Spielkarte» mit auf den Pausen- oder Spielplatz. Wenn die Spielidee fliessend auf dem Spiel-Platz umgesetzt wird, geben wir auch eine leere «Spielkarte» an die Spielenden ab, damit sie lernen, ihr Spiel zu variieren und aufzuzeichnen.
3. Die Kinder und Jugendlichen variieren ihre Spiele, geben die integrierten und auch aufgezeichneten Spielformen in den Peergroups weiter und beleben aktiv die Spielkultur in den Familien und in den Wohnquartieren. Die neuen Spielideen können auch in die Spielkartei im Klassenraum als «eigene Spielformen» integriert und entwickelnd weitergespielt werden. ●

Hinweis der Redaktion: Dem «bewegten Spiel» werden wir in der Rubrik «Spiel und Schule» vermehrt Raum geben. Sport und Spiel sind ein wichtiger Begleiter des Schulalltags.

Beispiel «Tschechenviereck» (Lehrplan 21: Zyklen 2 und 3)

Beispiel eines Spiels, das bereits einige Voraussetzungen in der Teamfähigkeit fordert, damit der Fair-Play-Akzent «Miteinander-Füreinander» gelingt.

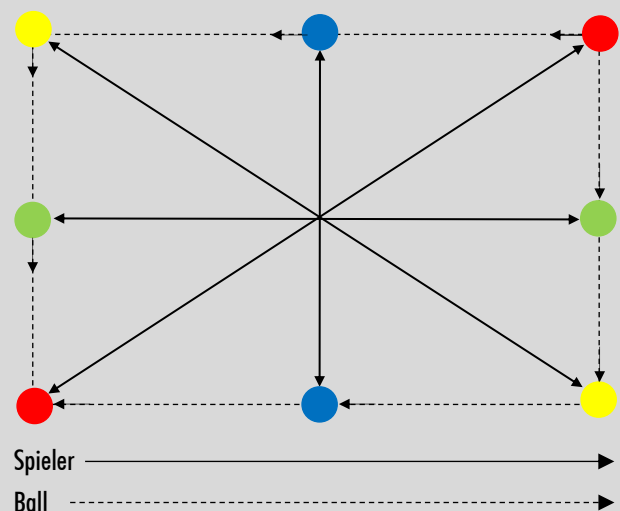
Lerninhalt und Verfahren

4, 6 oder 8 Spieler stellen sich in einem Viereck auf. 2 Bälle kreisen in der gleichen Richtung und befinden sich einander stets gegenüber. Nach dem Wurf läuft der Spieler an den Platz des Partners auf der Gegenseite.

Lernziel

Eingehen auf den Partner (genaue, in der Stärke angepasste Zuspiele).

Organisation



Material und Platzbedarf

2 Bälle, Spielfläche mindestens 12-15 m2

Fairplay-Akzent

Erst passen, wenn der Partner an seinem neuen Ort steht

Weitere Varianten

Weitere Spielarten des Tschechenvierecks (z.B. das Sternspiel, eine weitere Spielsport Übung) sind auf der Website «Mobilesport» einsehbar.

Empfehlenswert!

Link: www.mobilesport.ch/...



Informationen

Empfehlenswerte Fairplay Spiele Sammlungen Broschüren mit Spielanleitungen

Die beiden Praxisanleitungen «Kleine Spiele» und «Sportspiele» wurden als Printausgaben aus Kostengründen vom SLS nicht mehr aufgelegt. Die digitale Version ist aber heute noch verfügbar und frei nutzbar. Interessierte können also die Spielsammlungen ganz oder je nach Bedarf einzelne Spielideen direkt herunterladen und als Spiel-Präparation verwenden.

Link: www.sds.ch/spielinfo-home/...



Frau Lehrerin, dürfen wir eine Partie Awélé spielen?

SOPHIE SCHÄDLER

Awélé ist ein auf Zählen basierendes Strategiespiel aus der Familie der Mancala-Spiele (auch «jeux de semailles» genannt), die in Afrika, im Nahen Osten, in Asien und in der Karibik gespielt werden.

Dieses Jahrhunderte alte traditionelle Spiel nutze ich als kulturelles Instrument zur Förderung des mathematischen Lernens und der sozialen Interaktion in meiner Klasse 5/6P. Awélé fördert wie viele andere Spiele Konzentration, Sozialkompetenz und Integration, trainiert aber neben den arithmetischen Fähigkeiten auch das kreative Denken und die Feinmotorik.

Awélé hat einige Merkmale, die es sowohl für die Lehrkraft als auch für die Schülerinnen und Schüler besonders attraktiv machen:

- ▶ Das Material und die Regeln sind einfach.
- ▶ Die Spiele sind kurz, sie können unterbrochen und später fortgesetzt werden.
- ▶ Awélé ist ein traditionelles Spiel und kein didaktisches Spiel. Beim Spielen wenden die Schülerinnen und Schüler ihre Fähigkeiten an und üben sie, ohne sich dessen bewusst zu sein und mit Freude (sie können nämlich gegen die Lehrerin gewinnen!).
- ▶ Es ist ein interkulturelles Sprungbrett, das es ermöglicht, über verschiedene Kulturen zu sprechen, aber auch über die Geschichte der Spiele und die Spiele in der Geschichte.
- ▶ Man kann leicht ein Turnier innerhalb der Klasse, in der Schule oder einen generationenübergreifenden Abend organisieren.

Säen, um zu ernten – das Grundprinzip des Spiels

Beim Hantieren mit den «Bohnen» – so bezeichnen wir die Spielsteine – trainieren Spielerinnen und Spieler aller Altersgruppen ihre Motorik. Sie zählen und rechnen ständig und üben auch, kleine Ansammlungen von Bohnen ohne Abzählen zu erkennen. Sie entwickeln Strategien, um die Bohnen des Gegners zu ernten oder ihre eigenen zu schützen. Erfahrene Spieler antizipieren Züge und positionieren



Foto: Sophie Schädler

ihre Bohnen taktisch, was dem Awélé die Bezeichnung «afrikanisches Schachspiel» eingebracht hat.

Eine Lektion im Teilen

Das Ziel ist es, mehr Bohnen zu haben als der Gegen- und Mitspieler, aber man darf ihn nicht aushungern. Wenn der Gegner keine Bohnen mehr hat, muss man ihn füttern, d.h. man muss, wenn möglich, auf seiner Seite Bohnen säen, damit er weiterspielen kann.

Ein generationenübergreifender Abend in der Schule

Auf eigene Initiative haben meine Schülerinnen und Schüler der 6P einen Awélé-Nachmittag mit ihren Familien und Grosseltern organisiert. Bei dieser Gelegenheit konnten sie selbst als Trainer fungieren und erklärten den Erwachsenen das Spiel. Die im Laufe des Schuljahres erworbenen Fähigkeiten verschafften ihnen dabei einen gewissen Vorteil gegenüber den Erwachsenen! Während dieser gemeinsamen Aktivität mischten sich die Familien und eine sympathische Gruppendynamik begleitete die Spieler. Ich hoffe, dass wir das dieses Jahr wieder so machen können. ●

(Originalversion (F) publiziert in: Majuscules n° 133, September 2021, S.14)

Informationen

WEN MAN FRAGEN KANN

Sophie Schädler – Kontakt: sophie.schaedler@edu-vd.ch

WO MAN DAS SPIEL BEZIEHEN KANN

Awélé-Spiele für die Klasse gibt es bei der Internationalen Vereinigung der Awélé-Spieler. Kontakte:

Jean Retschitzki – Mail: jean.retschitzki@gmail.com

Ulrich Schädler – Mail: u.schaedler@museedujeu.ch

(Man kann das Spiel auch selber basteln, aber nicht aus Eierkartons, deren Mulden zu klein und zu tief sind)

LITERATUR

Jean Retschitzki, Caroline Wicht, «Plaidoyer pour l'exploitation didactique des jeux de semailles», Carrefours de l'éducation, 2008/2 (Nr. 26), S. 153-168

Link: [www.cairn.info/...](http://www.cairn.info/)

Ulrich Schädler, Spiele der Menschheit, Darmstadt 2007



Kreativer Erfindergeist Spiel Heropolis



Fotos: Michelle Schulz und Matthieu Chanton

MICHELLE SCHULZ UND MATTHIEU CHANTON

Als langjährige «WG-Gspändli» spielten wir oft bis tief in die Nacht strategische Brettspiele wie Terra Mystica, Sythe oder Civilization. Etwas blauäugig haben wir darauf im Januar 2018 beschlossen, unser eigenes Brettspiel «Heropolis» zu entwickeln.

Aufbau- und Rollenspiel unter einem Dach

Wir vertrauten darauf mit genug Entwicklerflair und künstlerischem Geschick ausgerüstet zu sein, um die Herkulesaufgabe zu meistern! Als Vielspieler mit einer Schwäche für grössere Strategiespiele, wollten wir ein Brettspiel entwickeln, welches Aufbau- und Rollenspiel unter einem Dach vereint und sich auch gut zu zweit spielen lässt. Als humorvolles Duo, dass sich selbst nicht all zu ernst nimmt, gestalteten wir ganz automatisch die ersten lustigen Illustrationen und Wortspiele. So entstand nach und nach eine bunte Welt rund um das Spiel HEROPOLIS.

Viel Arbeit bis zum ersten Prototyp

Nach einem abenteuerlichen Bastel- und Erfindungsmarathon stand der erste spielbare Prototyp. Die Figuren waren damals noch aus selbsttrocknender Knete geformt. Die Gebäude und den Stadtplan haben wir aus Karton gefertigt und mit Acrylfarbe bepinselt. Die Holzfiguren, Marker

und Würfel hatten wir aus anderen Spielen «stibitzt». Nach diversen Testspielen zu zweit und im Freundeskreis machten wir uns daran die vorläufigen Regeln und Spielabläufe zu dokumentieren. Das Spiel sollte einerseits unseren Wünschen entsprechen, andererseits aber auch auf die Spielbedürfnisse der Testspieler eingehen. Um diese herauszufinden gab es nur eine Möglichkeit: Testen, testen und nochmals testen! Die gewonnenen Erkenntnisse haben viel zum Gelingen beigetragen.

Lernprozess:

Transformation von Analog auf Digital

Die Transformation von Analog auf Digital hat uns viel gelehrt und ging schrittweise vonstatten: Grafik Soft- und Hardware erwerben und erlernen, erarbeiten eines Grafik- und Illustrationskonzepts, Digitalisieren der einzel-

nen Spielkomponenten, Schreiben von Regelbuch und Spielhilfe. Um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Mit Crowdfunding zum Erfolg

Aktuell sind wir in Abklärung mit europäischen Spieleherstellern. Die Mindestmenge bei einer Bestellung liegt bei 1000-1500 Exemplaren. Wir planen daher, eine Crowdfunding-Kampagne zu starten, um die kostspielige Produktion zu stemmen. Sobald wir genügend Supporter haben, wird die Kampagne über eine Internetplattform lanciert (siehe Informationen). ●



Informationen

Mehr über das Projekt «Heropolis» und die beiden Erfinder:

Website <https://www.spielpraxis.ch/>



Gamen im Altersheim

Wie man online ein Haus einrichtet

Das Game «Myosotis Souvenirs» wurde speziell für betagte Menschen in Altersheimen entwickelt. Software-Entwickler Marco Soldati hat das Projekt initiiert und geleitet. Was macht das Game aus?

Es war seine Kollegin Bettina Wegenast, die im Jahr 2015 mit folgender Idee auf Marco Soldati zukam: ein Game speziell für betagte Menschen zu entwickeln. «Meine Kollegin hatte nach einem Unfall ihrer Schwiegermutter ein Aha-Erlebnis. Nach dem Spitalaufenthalt musste die über 90-jährige Frau aufgrund einer festgestellten Demenz in ein Pflegeheim. Dort wurde sie zwar liebevoll betreut, aber für die Angehörigen war es nicht befriedigend, immer nur Fotoalben durchzublättern und Brettspiele zu spielen.» Also dachte die Schwiegertochter über neue Beschäftigungsmöglichkeiten nach – und brachte ihr Tablet mit Kinderspielen ins Pflegeheim mit. Das Gamen kam bei der betagten Schwiegermutter gut an und bereitete ihr offenbar Freude. «Doch irgendwann beklagte sie sich über die Art der Spiele und fand, dass sie doch kein Kind mehr sei.»

Möbel im Estrich suchen

Marco Soldati und Bettina Wegenast nahmen dies als Anstoss, um über das Gamen in Altersheimen nachzudenken. Als Dozent an der Fachhochschule Nordwestschweiz

«Im Idealfall wird das Spiel zur Nebensache – und das Zusammensein steht im Mittelpunkt.»

Marco Soldati,
Software-Entwickler

FHNW schrieb Marco Soldati die Entwicklung eines ersten Spieles als Projektarbeit für die Informatikstudierenden aus – und stiess auf grosses Interesse. Nach dem Auswahlverfahren ging das Projekt in die erste Phase. Zweierteams entwickelten erste Prototypen und gingen in Alters- und Pflegeheime, um mit den betagten Menschen zu spielen. «Das war



Tablets halten Einzug in den Altersheimen: Beim Spiel «Myosotis Souvenirs» geht es darum, zu zweit ein Haus einzurichten. Mit einer Taschenlampe müssen die Einrichtungsgegenstände aber erst im dunklen Estrich gesucht werden.



enorm hilfreich, weil wir direkt in der Praxis sahen, was funktioniert und was nicht.» Basierend auf diesen Erkenntnissen, wurden über 30 weitere Spiele entwickelt und getestet.

2018 startete dann ein grosses, interdisziplinäres Forschungsprojekt. Marco Soldati hätte mit seinem Projektteam gerne erforscht, inwiefern sich das Gamen auf die kommunikativen und kognitiven Fähigkeiten der betagten Menschen auswirkt. Die Ergebnisse hätten allenfalls geholfen, neue finanzielle Hilfen zu generieren und dem Projekt einen weiteren Schub zu verleihen. «Also haben wir zwischen 2018 und 2020 gemeinsam mit Musikern, Grafikerinnen, Psychologen, Informatikerinnen und Pflegefachkräften mehrere Testspiele entwickelt». Just als die Testphase mitsamt Studie starten sollte, kam die Pandemie – und Besuche in Altersheimen waren nicht mehr möglich. «Deshalb beschlossen wir, zwei der Spiele für die Öffentlichkeit aufzubereiten.» Seit Herbst 2021 können «Myosotis Souvenirs» und «Myosotis Buchstabensuppe» kostenfrei im App-Store bezogen werden. Gespielt werden sie idealerweise mit einer Zweitperson auf einem Tablet.

Kaum Ablehnung zu spüren

Beim Spiel «Myosotis Souvenirs», das als erstes auf den Markt kam, geht es darum, zu zweit ein Haus mit vier verschiedenen Zimmern einzurichten. Die Einrichtungsgegenstände befinden sich in einem dunklen Estrich. Mit einer Taschenlampe werden als Erstes die Gegenstände gesucht. «Diese Aufgabe löst man zusammen. Eine Person bedient die Taschenlampe, die andere öffnet Kisten oder verschiebt Dinge», so Marco Soldati. Sind die gewünschten Möbel und Gegenstände gefunden, geht es darum, das

Zimmer einzurichten. «Zu Möbeln und Einrichtungsgegenständen haben viele Menschen einen Bezug, auch eine Anekdote oder eine besondere Geschichte, die sie beispielsweise mit einem Sessel verbinden. So können wir die Kommunikation fördern».

Kreativ sein, Räume nach dem eigenen Geschmack einrichten, Gegenstände im Estrich suchen – das sorgt für Abwechslung und Aufmunterung in Altersheimen. «Es ist vor allem auch für die Angehörigen eine Möglichkeit, mit den betagten Menschen Zeit zu verbringen und vielleicht sogar etwas Neues über die andere Person zu erfahren.» Von vielen Seiten spüre er Dankbarkeit, vor allem auch Offenheit und Interesse, dieses Game auszuprobieren. «Auf Ablehnung treffen wir kaum. Schlussendlich bringt das Spiel Menschen zusammen, fördert den sozialen Austausch und befriedigt damit ein Grundbedürfnis von uns allen. Im Idealfall wird das Spiel zur Nebensache – und das Zusammensein steht im Mittelpunkt.»

Keine Reizüberflutung

Damit «Myosotis Souvenirs» möglichst wenig Erklärungsbedarf benötigt, hat das Entwicklungsteam in der Pilotphase vieles berücksichtigt, die Zielgruppe stets vor Augen gehabt. «Wir haben mit hohen Kontrasten gearbeitet und die grafischen Elemente klar und einfach gestaltet. Wir wollten zwar Animationen verwenden, aber in einer äusserst dosierten Form, auch Geräusche haben wir subtil eingebaut, damit es zu keiner Reizüberflutung kommt.» Bei der Steuerung musste das Team ebenfalls erst ausprobieren, was funktioniert: «Einen virtuellen Joystick haben wir wieder verworfen, weil die betagten Menschen damit nicht zurechtkamen, ebenso eine Maus.» Nun nutzen die Spielenden ihre Finger und navigieren mittels tippen, ziehen und streichen die Gegenstände von einem Ort zum anderen. Die motorischen Fähigkeiten müssen also gegeben sein, ebenso die visuellen. «Auch hier haben wir die Fehlerquote tief und die Nutzbarkeit hoch gestaltet», sagt Marco Soldati. Es soll ein Spiel sein, das gelingt, Erfolgserlebnisse ermöglicht und positive Gefühle auslöst. «Ganz wichtig ist, dass sich die betagten Menschen aus eigenem Interesse und aus Neugier auf dieses Spiel einlassen. Immer wieder treffen wir auch Bewohnerinnen und Bewohner, die sich desinteressiert abwenden. Dies gilt es zu respektieren.»

Obwohl sich Marco Soldati einen besseren Start erhofft hatte und es bedauert, dass die wissenschaftlichen Arbeiten ins Wasser fielen, habe sich der Aufwand gelohnt. Er sieht das Gamen für betagte Menschen zwar eher als Nische denn als vielversprechenden Zukunftsmarkt, denn die Zielgruppe ist äusserst klein. Trotzdem sind es die guten Erlebnisse, die bleiben. «Immer wieder war ich in der Testphase selbst in Heimen und sah, wie positiv die betagten, manchmal teilnahmslosen Menschen auf die Spiele reagierten. «'Myosotis' ist übrigens der Name fürs Vergiss-mein-nicht – und genau darum geht es uns in unserer Arbeit.» ●

Autorin: Denise Muchenberger, Quelle: Tamedia Publikation AG
Fotos: Denise Muchenberger/FHNV

Pandemie steigert digitale Kompetenz

Wie die Studie «Digitale Senioren 2020» von Pro Senectute zeigt, sind heute rund 74 Prozent der über 65-Jährigen digital unterwegs. Der Anteil der Online-Nutzung bei Seniorinnen und Senioren hat sich somit innerhalb von zehn Jahren fast verdoppelt. Zwei Drittel gaben an, ein Tablet oder Smartphone zu besitzen.

Nachgefragt bei Peter Burri Follath, Leiter Kommunikation und Digitallexperte bei Pro Senectute Schweiz.

Wie nutzen die Senioren und Seniorinnen ihr Gerät heute?

Aus den Kursen, welche die digitale Kompetenz von Seniorinnen und Senioren fördern, wissen wir, dass es in erster Linie um Anwendungen von Applikationen geht: Von der einfachen Message und Video-Kommunikation bis hin zum bargeldlosen Zahlen. Es hat sich gezeigt, dass die Besitzer und Besitzerinnen von Smartphones und PC's diese Geräte während der Pandemie deutlich mehr nutzten und dadurch die digitale Kompetenz in den letzten zwei Jahren zugenommen hat. Dass sich aufgrund der Pandemie mehr Offliner ein Gerät gekauft haben, glauben wir hingegen weniger.

«Das Internet hat auch auf die Seniorinnen und Senioren einen grossen Einfluss. Es kann helfen, den Alltag zu vereinfachen.»

Wie kann die Internetnutzung das Leben im Alter verändern?

Das Internet hat auch bei den Seniorinnen und Senioren einen grossen Einfluss. Wir stellen fest, dass es insbesondere bei der Informationsbeschaffung und in der Kommunikation einen grossen Stellenwert einnimmt und den Alltag vereinfacht. Der Online-Austausch etwa via Videotelefonie ist durchaus eine Bereicherung und kann eine gewisse Einsamkeit zumindest lindern. Doch physische Kontakte und ein grosses soziales Netzwerk bleiben nach wie vor zentral für ältere Menschen.

Sind ältere und betagte Menschen nicht auch Risiken ausgesetzt, wenn sie vermehrt online sind?

Das Internet birgt natürlich Gefahren. Dabei stellt sicherlich die Informationsbeschaffung über die Sozialen Medien ein grosses Risiko dar – dessen sind sich viele Userinnen und User nicht bewusst. Weiter werden ältere Menschen häufig Opfer von Online-Betrug verschiedenster Art. Falsche Inserate oder sogenanntes «Romance Scamming», wo gefälschte Profile in Singlebörsen hochgeladen werden, führen dazu, dass ältere Personen viel Geld verlieren. Nur wenige Delikte münden auch in einer Anzeige. Gemäss unserer Studie aus dem Jahr 2017, als wir dieses Phänomen erstmals erforscht haben, beläuft sich die Deliktsumme bei über 55-jährigen Opfern auf rund 400 Millionen Franken pro Jahr. Darauf gilt es ein Augenmerk zu haben.

Diese Kirche ist Star und Machtdemonstration zugleich

Ein monumentales Bauwerk, das die Stadt prägt:
Im Wimmelbuch «Das Berner Münster» kann
man eine kurzweilige Zeitreise durch 600 Jahre
Berner Stadtgeschichte unternehmen.

ALEXANDER SURY

Für die beiden Schweine ist hier Endstation. Vor dem Eingang zum Kirchhof sind zwei Eisenstangen parallel in den Boden versenkt. Es ist ein Viehrost, der all die frei in Berns Gassen und Hinterhöfen herumlaufenden Tiere vor dem Betreten abhält. Man schreibt das Jahr 1421, und ein emsiges Treiben rund um die alte katholische Berner Stadtkirche herrscht hier auf der ersten Doppelseite des Wimmelbuchs zum Berner Münster.

Auf die Sache mit dem Viehrost hat die beiden Herausgeber und Ehepartner Matthias Vatter (Konzept) und Beatrice Kaufmann (Illustrationen) der Berner Kantonsarchäologe Armand Baeriswyl hingewiesen. «Er hat unseren Entwurf angeschaut und unter anderem auf das Fehlen eines Rostes hingewiesen», sagt Matthias Vatter, «dieser war nötig, damit die Tiere nicht auf den Friedhof gelangten und dort in den Gräbern wühlten.» Also gelangte der Rost auch ins Wimmelbuch.

Mit einem Corona-bedingten Jahr Verspätung erscheint das Wimmelbuch zum 600-Jahr-Jubiläum der Grundsteinlegung des Münsters in Bern. Das Projekt entstand in Zusammenarbeit mit Partnern wie dem Stadtarchiv, drei Landeskirchen oder der Münsterbauleitung. «Obwohl dieses Wimmelbuch keinen wissenschaftlichen Anspruch erheben muss, haben wir versucht, diejenigen Dinge, die man weiss und belegen kann, auch so abzubilden», sagt Matthias Vatter.



Weltlicher Auftraggeber

Auf der Reise in die Vergangenheit mit dabei in einer Zeitmaschine sind Anna, Leo und eine Kirchenmaus. Auf der ersten Doppelseite ist eine Prozession mit Mönchen und Nonnen zu sehen, und der Schultheiss der Stadt Bern verteilt symbolisch den ersten Lohn an die Arbeiter. Die Bauhütte hat ihren Betrieb aufgenommen – Steine und Holzstangen werden abgeladen, Sandsteinquader mit Meissel und Spitzhacke bearbeitet. Auf sieben grossformatigen Doppelseiten – für jedes Jahrhundert von der Grundsteinlegung bis in die Gegenwart eine – wird auch das Stadtleben rund um den gewaltigen Bau gezeigt.

Das Münster ist auch eine Machtdemonstration des Staates Bern und eine Bühne für gesellschaftliche Anlässe. Der studierte Historiker Matthias Vatter weist darauf hin, dass das Bauwerk einen weltlichen Auftraggeber gehabt habe: «Gewisse kirchliche Kreise hören das zwar nicht gern, aber es war der Rat der Stadt Bern, der das Münster bauen liess.» Die Kirche wird denn auch bis heute für viele nicht kirchliche Anlässe genutzt, von Offiziersbrevetierungen bis zu Staatsempfängen.

Ursprünglich sollte stets aus dem gleichen Blickwinkel gezeigt werden, wie sich das Münster im Laufe der Jahrhunderte veränderte. «Wir merkten aber bald, dass es schlicht zu wenig wimmelt und dies zudem problematisch gewesen wäre, weil in den ersten hundert Jahren die Kirche gebaut



wurde und dann erst viel später, Ende des 19. Jahrhunderts, der markante Turmhelm dazukam», sagt Beatrice Kaufmann. Der wegen statischer Probleme 1521 auf der Höhe des unteren Achtecks unterbrochene Turm erhielt 1889–1893 einen Helm, der ihm die Anmutung einer gotischen Kathedrale verlieh.

Als sich die Kirche leerte

Mit einer Ausnahme versammelt das Wimmelbuch Ausenansichten der Kirche. Auf der zweiten, der Reformation gewidmeten Doppelseite jedoch geht der Blick leicht erhöht vom Chor aus ins Kirchenschiff. Im Hintergrund sieht man durch die offenen Portale auf den Münsterplatz.

Im Wimmelbuch herrscht in der Kirche die historisch verbürgte Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen. Während die Metzger-Zunft noch eine letzte katholische Messe abhält, werden Statuen, Bilder und Möbel demontiert und abtransportiert, eine Hebamme rennt mit einem sterbenden Kleinkind zum Priester, um es taufen zu lassen und so vom Makel der Erbsünde zu befreien. Und das Konterfei von Reformator Zwingli schaut, wie es scheint, mit Wohlgefallen von einer Säule herunter auf das Geschehen.

Im 17. Jahrhundert trifft sich die Ständegesellschaft auf der Münsterplattform, nicht fehlen darf das historisch verbürgte Malheur, das dem Theologiestudenten Theobald Weinzäppli widerfuhr. Er stürzte 1654 vom Pferd über die südliche Balustrade der Plattform und überlebte wie durch ein Wunder. Im 18. Jahrhundert steht die Ostermontagsprozession im Zentrum; die jungen Patrizier des Äusseren Standes zogen in festlichen Trachten und mit Symbol-



figuren durch die Stadt zum Münster. Im 19. Jahrhundert geht der Blick vom eingerüsteten Turm Richtung Osten, wo abgesehen vom Historischen Museum und einigen wenigen Häusern im Kirchfeld und in der Schosshalde noch grüne Wiesen dominieren.

tanz» geprobt. Die szenische Umsetzung wurde am 30. Juni 1962 anlässlich der Münster-Festspiele auf dem Münsterplatz mit rund 500 Mitwirkenden aufgeführt. Und im 21. Jahrhundert blicken wir von oben in das Innere des Münsters und nehmen das rege Innenleben wahr – es gibt rund 3000 Events pro Jahr. Während draussen die Klimajugend streikt, schliessen im Münster zwei Frauen den Bund fürs Leben. «Eine gleichgeschlechtliche Hochzeit zu zeigen, war übrigens ein Vorschlag unserer Projektpartner aus der reformierten Kirche», sagt Matthias Vatter.



Jetzt auch mit Zombiehant

Diversity- und Gender-Fragen waren durchaus ein Thema bei den Wimmelbild-Machern. Beim «Totentanz»-Bild im 20. Jahrhundert hat neben den Berner Troubadours, Polo Hofer, Meret Oppenheim oder dem damaligen Stadtpräsidenten Reynold Tschäppät auch Vincent O. Carter einen Auftritt. Der Afroamerikaner lebte als Schriftsteller seit den frühen 1950ern während über dreissig Jahren bis zu seinem Tod in der Bundesstadt.

Auf einen erklärenden Text wurde bewusst verzichtet – ein Wimmelbuch ist schliesslich ein visuelles Erlebnis. Mittels eines QR-Codes auf der Rückseite gelangt man jedoch zu zusätzlichen Informationen. «Wir werden in den nächsten Monaten noch Informationen zum historischen Kontext, den versteckten Anspielungen und zu all den Prominenten nachliefern», sagt Matthias Vatter. Aber eben: In ein Wimmelbuch können sich Menschen von 2 bis 100 Jahren vertiefen und sich dabei für Unterschiedliches interessieren. Der Jüngste der Familie Vatter-Kaufmann äusserte nach einer Probelektüre den Wunsch, dass zu Beginn irgendwo auf dem Friedhof doch bitte eine Zombiehant aus dem Boden ragen möge. Sein Wunsch wurde erfüllt. Aber schauen und finden Sie selber. ●

Mehr über die Bedeutung und Wirkung von Wimmelbüchern in der Rubrik Spielinfo Wissen: «Mit Wimmelbüchern Fantasie und Sprache fördern» auf Seite 40

**Patrick Jerg****Primarlehrer****Blogger****Vater****Kolumnist**

Influencer

Es ist das neue, grosse Berufsbild der Jugend: Influencer. Baue dir deine Gefolgschaft auf – auf Neudeutsch «Community», starte deinen Informationsfluss über verschiedene Kanäle, auf Neudeutsch «Social Media», und schon nach kurzer Zeit erhältst du von den Marketing-Firmen dieser Welt die neueste Ware kostenlos zugeschickt, um sie zu testen und vor allem zu zeigen. Läuft es besonders gut, verdient man noch Geld damit. Neue, trendige Kleider? Schnell mal in einem kurz geschnittenen Video vorgestellt. Eine neue Spielkonsole? Wird mit zahlreichen, bunten Bildern auf Insta vorgeführt. Den eben produzierten Song ganz exklusiv? Vorgestellt in einem Filmchen auf allen Kanälen. Es ist hip, seinen eigenen Kanal zu besitzen, sich anzubieten und den Menschen wertvolle Gegenstände, die sie schon immer vermisst haben, es aber bisher nicht wussten, vorzustellen. Ist das nur ein verlockendes Berufsbild der Jugend? Weit gefehlt! Da gibt es den Kanal der Seniorinnen, die fleissig die neusten und wildesten Games testen und einen grossen Ehrgeiz an den Tag legen. Oder den Spiele-

kanal der Ü60, die Brettspiele vorstellen, die auch im hohen Alter noch geistig fit halten. Die Oma, die mit ihrem Enkel neue Tänze vorführt und mit 80 ihre Beweglichkeit demonstriert. Einige dieser Kanäle gibt es leider bereits nicht mehr, da die Lebenszeit gegen die Betreiber arbeitet.

Doch wie sieht das in unserem Umfeld aus? Da hat mir doch ein Freund eine tolle Wanderung empfohlen, abseits des grossen Menschenrummels, Wildtiere inklusive. Oder eine bekannte Familie schwärmt vom neuen Spielzeug ihres Jüngsten, der absolut fasziniert stundenlang an der Konstruktion neuer Kugelbahnen arbeitet. In der Schule stellt ein Kind sein neues Zeichnungsbrett vor, mit dem man die verrücktesten Figuren und Formen erstellen kann. Auf dem Spielplatz tauschen sich die Kleinsten über die neuen Modelle der Brio-Bahn aus. Muss man unbedingt haben! Und nun merken wir: So neu ist das Berufsbild des Influencers doch nicht. Wir werden alle täglich und ständig beeinflusst, mit Tipps versorgt und mit Empfehlungen und Vorschlägen überhäuft. Influencen? Können wir schon lange! Daher kann ich mit gutem Gewissen sagen: Die neuen Influencer brauche ich nicht, mir reichen die Influencer aus meinem Umfeld, auf deren ehrliche Einschätzung ich vertrauen kann. ●

«...Gegenstände,
die sie schon
immer vermisst
haben, es aber
bisher nicht
wussten.»

Spielinfo Seitenblick

Ja, auch aktuelle Narrative, die unser Leben massgeblich beeinflussen, spielen mit uns. Im Kopf. Mit Themen, die uns in diesen Zeiten beschäftigen.

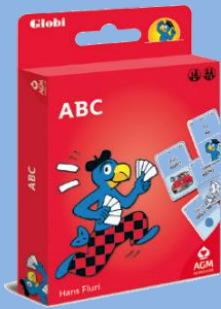
Klimawandel, Umweltschutz, CO₂, Pandemien, Kriege, Transhumanismus, Metaverse, Sanktionen, Fakenews und Faktencheck, Pestizide und Gendersprache sind Dauerbrenner in den Medien.

Wir lesen und hören «Die Politik muss es richten, wir brauchen Lenkungs- und Schutzmassnahmen, Gesetze und Verordnungen, Reglemente, Vorschriften, Zertifikate, Standards». Doch das allein wird mit Sicherheit nicht reichen, um den dringend notwendigen Wandel auch nur annähernd zu erreichen.

Was tun? Einen Beitrag dazu können wir ab diesem Moment und unverzüglich leisten. Indem wir nicht warten, bis etwas geschieht, sondern einfach sofort anfangen selber zu handeln – wachsam, kritisch, achtsam und würdevoll. Im hier und jetzt. ● (lb)

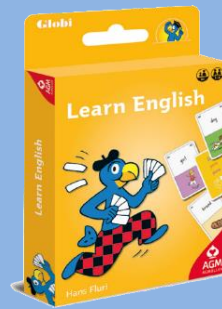


Neu: Globi Lernspiele (ab 5-8 Jahren)



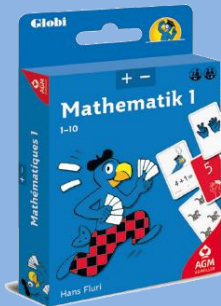
Kinder lernen die Buchstaben von A bis Z kennen. Bald schon können sie ihren eigenen Namen und andere Wörter legen. Lustige Bilder regen zu fantasievollen Geschichten an.

110 Karten, 4-farbig, Anleitung
4-sprachig, ab 5 J. / CHF 12.90



Mit «Learn English» ist der Einstieg in die englische Sprache ein Kinderspiel. Das Spiel beinhaltet Begriffe, Tätigkeiten und erste Redewendungen – zusätzlich in drei Landessprachen.

110 Karten, 4-farbig, Anleitung
4-sprachig ab 8 J. / CHF 12.90



Zahlen 1–10 Zählen mit Gegenständen, Punktwerten, mit den Fingern und geschriebenen Zahlen. Kindergartenkinder lösen einfache Aufgaben mit Plus und Minus. Mit einfachen Kettenrechnungen.

110 Karten, 4-farbig, Anleitung
4-sprachig, ab 6 J. / CHF 12.90



Zahlen 1–100 Multiplizieren oder teilen: Spielerisch und einfach werden die Resultate erreicht. Mit kreativen Aufgaben wird das kleine Einmaleins gelernt.

110 Karten, 4-farbig, Anleitung
4-sprachig, ab 7 J. / CHF 12.90

Alle Spielanleitungen auch in ukrainischer Sprache

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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

spielstar.ch macht sich stark für das natürliche Bedürfnis des Kindes, sich seine Welt durch Spielen und Entdecken anzueignen. Von Geburt an fördert das freie Spielen und Bewegen die kognitive, emotionale und motorische Entwicklung entscheidend.

spielstar.ch sensibilisiert Eltern, Erziehende sowie Fachpersonen die mit Kindern arbeiten, anregende Spielmöglichkeiten und Sinneserfahrungen für ein entwicklungsförderndes Heranwachsen von Kindern zu schaffen.

spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung



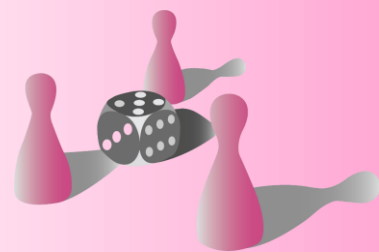
Bernadette Ledergerber | Sozialarbeiterin HFS | Kindergärtnerin
Rütelistrasse 19 | 9535 Wilen bei Wil | 079 720 11 27 | spielstar.ch | info@spielstar.ch

Holzspielzeug damals und heute

Gespielt wird, seit es Menschen gibt und noch länger. Nicht nur Menschen und Menschenkinder spielen, auch Tiere haben eine Affinität zum spielerischen Zeitvertreib.



Foto: © VSL



Was bei Tieren so drollig aussieht, ist selten nur Zeitvertreib. Menschenkindern geht es ähnlich: sie lernen beim und durch Spielen, mit allen möglichen Gegenständen und Materialien.

Erste Spielsachen waren wohl sehr grob strukturiert: Steine und Hölzer. Man kann also sagen, dass Holz einer der ältesten Rohstoffe für Spielsachen ist. Was anfangs recht grob und urwüchsig daherkam, hat eine Wandlung erlebt. Je geschickter die Menschen wurden und auch Werkzeuge entwickelten, desto filigraner und detaillierter wurden die Spielsachen.

Laut Planet-wissen.de wurden Spielsachen schon in der Steinzeit nachgewiesen. 200 vor Christus spielten ägyptische Kinder mit Krokodilen und Löwen, die aus Holz geschnitzt wurden. Auch Brettspiele wie Dame waren bereits bekannt.

Junge Griechen spielten gerne mit Kreisel und Würfeln, kleine Römer eher mit Holzschild, Wagen und Pferd.

Holz blieb lange der bevorzugte Werkstoff. In Deutschland wurden in Nürnberg «Docken», das sind gedrechselte oder geschnitzte Puppen, hergestellt. Dazu gab es die passenden Häuschen: Die Puppenstuben waren geboren.

Und so langsam ging es von den wertvollen oder selbstgeschnitzten Einzelstücken hin zur Massenproduktion.

In der Schweiz fallen mir zuerst die Trauffer Tiere ein und was wäre die Schweiz ohne Brändi dog?

So breit wie die Auswahl an Spielsachen in Form, Farbe und Materialien inzwischen geworden ist, fast alles gibt es noch oder wieder aus Holz.

Ganz kleine Kinder erforschen begeistert Holzgreiflinge. Grössere Kinder stapeln Bausteine, stecken Formen in passende Löcher, rollen Holzkugeln über Marmelbahnen, fädeln Perlen auf, ordnen Memoryspiele zu und setzen Puzzles zusammen. Tierfiguren zum Bauernhof erinnern an Pferde und Wagen der Römer, Dame gibt es immer noch, genauso wie Mühle, Schach oder Mikado.

Wer raus will spielt Kubb oder kegelt. Es gibt diverse Wurfspiele, Stelzen, Rasenski und sogar Fahrzeuge aus Holz.

Wenn kein vorgefertigtes Spielzeug da ist, dann findet sich draussen auch so genug Holz zum Spielen, Bauen und Konstruieren. Kein Kind, das nicht schon

Äste über Äste gesammelt hat und immer und immer wieder einen neuen Ast mit nach Hause tragen möchte. Mit Zweigen und Ästen kann man Bauen, auf Holzstämmen und -stümpfen balancieren und klettern, mit Scheiten stapeln.

Wenn nichts anderes da ist, dann findet sich etwas:
gerne Holz!

Was macht Holzspielzeug so beliebt?

Was ist jetzt aber so speziell an Holz? Warum fasziniert es uns noch immer, wo es doch so viele, vermeintlich edleren, pflegeleichteren oder spannenderen, Materialien gibt?

Holz ist natürlich. Holz ist etwas Gewachsenes. Holz ist warm und Holz hat eine sehr angenehme Haptik. Holz ist – mit Einschränkungen – nachhaltig. Es gibt kaum Holzallergiker. Es ist haltbar und durch die eigene Struktur ist jedes Teil auf seine Art einzigartig.

Holz verbindet uns wieder mit der Erde. Holz erdet. Es bleibt auch verarbeitet «lebendig»: wird es feucht, quillt es auf; weicht man es ein, wird es bedingt formbar. Holz verändert Farbe und Struktur je nachdem wie und ob es gebraucht oder gelagert wird. Holz ist je nach Baumart ein sehr weicher oder eben harter Werkstoff, der zum Betrachten, Anfassen und Nachfühlen einlädt.

Die natürlichste Art Holz zu schützen ist es zu ölen oder zu wachsen. Inzwischen gibt es aber natürlich auch viele speichelechte und ungiftigen Farben und Lacke, um das Holz zu verzieren oder ganz einzufärben.

Klar wären Holz-Kühe auch ohne Farbe hübsch. Den richtigen Jöö-Faktor bekommen sie aber erst mit der liebevollen Bemalung.

Und: Holz ist uns vertraut! Wir alle kennen Holz. Bäume sind etwas Stabiles und Verlässliches. Jeder weiss, wie gut uns ein Waldspaziergang tut. Manche umarmen Bäume oder gehen Waldbaden. In und auf Bäumen herrscht viel Leben. Mythen, Märchen und Sagen ranken sich um Bäume und Wälder. Vermutlich spricht es uns auch deshalb nachhaltiger an als Plastik.

Dazu kommen ein paar sehr praktische Vorteile: Holz altert würdevoll. Die Ludothek Schaffhausen zum Beispiel hat in ihrem Angebot eine Arche aus Holz mit zahlreichen Tieren. Diese Arche ist zwar alt, aber sie ist nicht schäbig geworden. Sie hat gelebt, viel erlebt und ist in Würde gealtert.

Dasselbe gilt für die Holzisenbahn meiner Kinder: Meine beiden Mädchen, plus etwa 10 verschiedene Tageskinder, haben viel damit gespielt. Danach haben sich wöchentlich mehrmals Kinder in der Spielgruppe



Foto: Stephanie Schachtner

damit amüsiert. Natürlich haben Einzelteile die 20 Jahre nicht überlebt. Und natürlich sieht man auch, dass sie nicht frisch aus der Packung kommt. Dennoch ist sie noch gut in Form und bespielbar. Auch das Holz-Rutsche-Auto meines Bruders sieht nach 40 noch erstaunlich gut aus.

Holz überdauert also Generationen. Es ist eine Anschaffung fürs Leben, mit etwas Pflege sogar für mehrere Spiel-Leben. Gerade im Ludotheken-Betrieb sind es viele Kinder und Familien, die ihre Zeit mit den Holzspielsachen verbringen und so ihren Teil dazu beitragen, dass das Holzspielzeug seine ganz eigene Geschichte erzählt. Dazu kommt der Umwelt- und Nachhaltigkeitsgedanke: in Holz steckt nichts Giftiges drin. Holz ist unbelastet und verbraucht weder Rohöl noch Zusatzstoffe, es kommt ohne Chemie und Weichmacher aus. Holz könnte (unlackiert) ohne weiteres wieder in den Naturkreislauf zurückgegeben werden. Das macht es für Ludotheken, die generell schon immer sehr auf Nachhaltigkeit achten, «teilen statt kaufen!» ideal.

Für den Verband der Schweizer Ludotheken

Stephanie Schachtner

Kinder-Jugend-Familiencoach und Märchenerzählerin

Informationen

Vorstandsmitglieder gesucht!

Der Verband der Schweizer Ludotheken sucht dringend Menschen, die sich ehrenamtlich engagieren möchten.

Scanne den QR-Code und erhalte mehr Infos oder folge dem Link:

<https://www.ludo.ch/de/ludotheken/stellenanzeiger/>

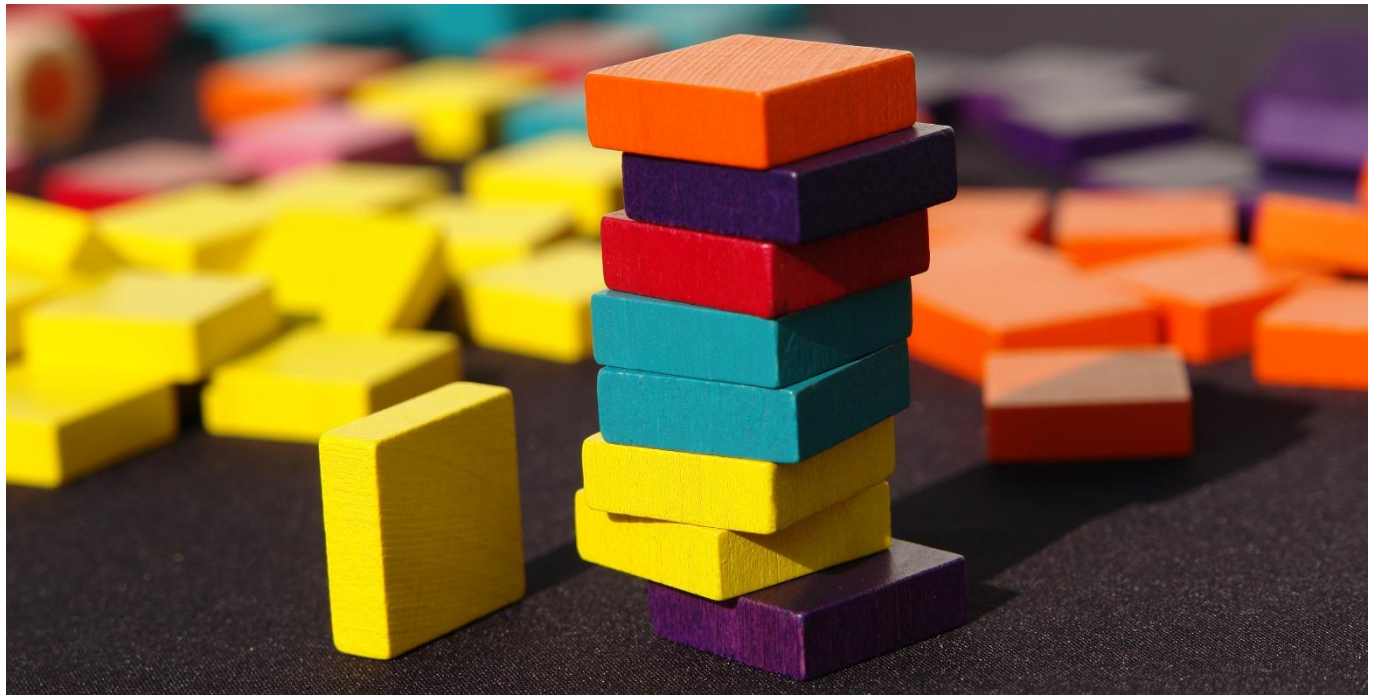


Die Sonderseite «LudoInfo» ist eine Kooperation zwischen dem Spielinfo vom Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und dem Verband der Schweizer Ludotheken (VSL).



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

arte ludens: Einfach – schön – clever



CLAUDIA ROEMMEL

Farbenfrohe Spielideen von arte ludens. Einige Spiele von arte ludens könnten auch einen Platz in ihrem Wohnzimmerregal bekommen – einfach, weil sie so schön sind. Und sie sind nicht nur einfach schön, sondern auch einfach schön clever. Aber erzählen wir der Reihe nach.

Einfach

2005 sitzen zwei kreative, spielfreudige Menschen gemeinsam an einem Tisch vor einem Haufen Holzklötzchen und schieben, stapeln, bauen die Klötzchen immer wieder um. Was wäre, wenn wir abwechselungsweise 3 Schritte nehmen dürften? Was geschieht, wenn wir einen Würfel dazu nehmen? Was wird möglich, wenn wir auf die Hälfte der Klötzchen rote Punkte malen? Was verändert sich, wenn wir die Klötzchen drehen dürfen?

Im heiteren Hinundher werden Regeln vereinbart und wieder verändert. Manchmal führt es zu einem sinnigen Spielablauf, beim nächsten Mal führt es nirgendwo hin und wird wieder losgelassen. Das Entwicklungsteam von arte ludens hat so im lustvollen Versuch-und-Irrtum-Prinzip mittlerweile neun Spiele entwickelt, die sie im Online-

handel oder an Spielfesten und Weihnachtsmärkten vertreiben. Die Spiele sind alle dem simplen Ursprungsgedanken treugeblieben: Holzklötzchen auf dem Tisch schieben, drehen, stapeln, ziehen.

Schön

Die Ästhetik ist dem arte ludens-Team wichtig. Bereits die Verpackung der Spiele ist eigenwillig schlicht gestaltet, so dass sie in Spielläden und Ludotheken kaum im Regal auffallen. Statt auf schrille Farben und laute Logos setzt arte ludens auf naturbelassenen Wellkarton. Der farbige Inhalt



Durch lustvolles Ausprobieren entstehen nach und nach die Regeln für ein neues Spiel

Über «arte ludens»

arte ludens ist ein kleiner Spieleverlag aus Trogen/AR. Zwecks Freude an Strategie und Kopfzerbrechen entwickeln Claudia Roemmel und Moritz Wittenöldner seit 2007 Holzspiele für clevere Köpfe und wache Geister. Die Palette der mittlerweile 8 verschiedenen Spiele ist so breit wie bunt. Da gibt es das knifflige, dreidimensionale Gedächtnisspiel «dynamory», das pur strategische Tête-à-tête «kuado», das visuelle Koordinationsspiel «pendur», das immer wieder überraschende Strategielücksspiel «kippl», das zuckersüsse Schau-genau-Spiel «kareda», das elegante Kopf-über-Denk-Spiel «quroma», das stielisinnig-machende Farbenmerkspiel «qubri» und das kombinatorisch anspruchsvolle «sconos» – allesamt herausfordernd für Geist und Sinne – und gleichzeitig ein Genuss für Hände und Augen. Die schlichten Holzsteine sind in sanften Farbzusammenstellungen gehalten und laden selbst die Spielunlustigen ein, danach zu greifen.

Informationen

Weitere Details über die Spiele:

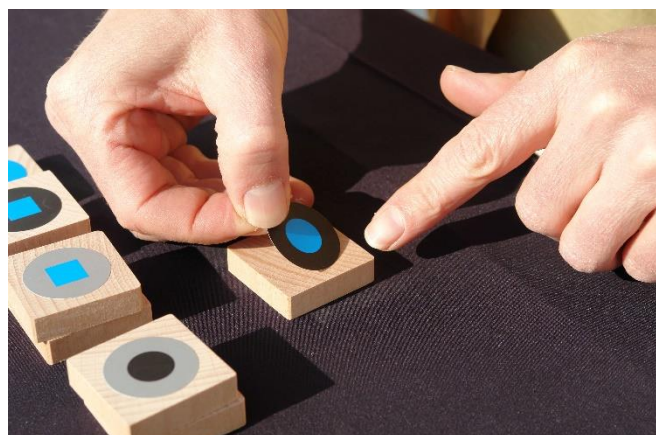
Link: <http://www.arteludens.ch/>



der Spiele erfreut beim Öffnen der Schachtel dann umso mehr. Nicht das übliche Rot-Blau-Gelb-Grün ist zu finden. Es leuchten dezentere oder auch mal eigensinnigere Farbzusammenstellungen entgegen. Beim Ausleeren der prallgefüllten Schachtel klackern die Steine auf den Tisch und durch das Ziehen, Türmen und Kippen klappert und klappert es weiter. Holz auf Holz, das Zählen wird zum rhythmischen Spiel. Abgesehen vom visuellen und akustischen Eindruck schmeichelt bei allen Spielen von arte ludens aber natürlich die Haptik der Holzsteine den spielenden Fingern. Das Holz stammt meist aus deutschen Wäldern und wird in der Schweiz oder in Deutschland verarbeitet und letztendlich im Verlagssitz in Trogen AR handarbeitlich aufbereitet und konfektioniert.

Clever

Nicht zufällig wurden schon mehrere Spiele von arte ludens für den Deutschen Lernspielpreis nominiert. Die Spiele sind prädestiniert, um Geist und Sinne zu schärfen.



Trogener Handarbeit: Die Konfektion der Spiele



Für Geist und Sinne: arte ludens Spiele laden ein zum Freudenfest der Sinne

In der Kollektion gibt es Spiele, die vor allem die Merkfähigkeit trainieren, andere wiederum fördern Kombinationsfähigkeit, gedankliches Umstrukturieren oder die visuelle Koordination. Allgemein wird die Konzentrationsfähigkeit geschult und immer auch wieder die räumliche Vorstellungskraft. Ein konkretes Spielfeld gibt es bei keinem der Spiele. Die Holzsteine liegen direkt auf dem Tisch, das Feld wird imaginiert.

Ist das nicht alles zu schwierig für Kinder? Nein, meint das Entwicklungsteam von arte ludens. Wer es einfacher mag, passt einfach die Regeln an. So experimentierfreudig wie die Spiele entwickelt worden sind, so spielerisch dürfen und können sie auch altersentsprechend abgewandelt werden. Das Team von arte ludens möchte ihre Spielregeln ohnehin nicht in Stein gemeisselt sehen. Es wünscht sich viel mehr, dass die Spielenden die persönliche Kreativität einfließen lassen und den eigenen Impulsen und Ideen folgen. Das fröhlichste am Spielen soll das Ausprobieren, das Suchen und das Finden bleiben - und nicht zuletzt auch der Dialog und die Verhandlungsfreude. ●

Fotos: Claudia Roemmel/Theo Hutter

Die 2 eigensinnigen Köpfe hinter arte ludens



Moritz Wittenöldner ist ehemaliger Musikkabarettist, Softwareentwickler, Spiralgartenpfleger, Solardachkletterer, Barfusswanderer, Lampenkreator und Alltagsgegenstanddesigner. Er ist einmal von Trogen nach Wien gewandert, Besitzer des geräumigsten Briefkastens

im ganzen Appenzellerland und spielt fürs Leben gerne. Hobbies hat er keine.

Claudia Roemmel ist Bewegungs- und Atemforscherin, Stockschwingerin, Freudentänzerin, Geschichtschreiberin, Strassenplauderin, Blumen- und Vögelguckerin. Sie hat einmal 128 rote Mäntel genäht und 143 Wagnisse gefilmt. Sie bringt alle und alles in Bewegung, ob sie will oder nicht und kreierte fürs Leben gerne. Hobbies hat sie keine.

Konstruktions-Spielzeug und der einzigartige Werkstoff Holz

Warum Holz das beste Material (nicht nur) für anspruchsvolles Konstruktionsspielzeug ist.

MATTHIAS ETTER (Erfinder Cuboro)

Ich wurde oft gefragt, warum es die Elemente des Cuboro Kugelbahn-Systems und -Spiels (mehr über Cuboro siehe Box) nicht aus Kunststoff gäbe – ob es nicht günstiger und einfacher wäre, das Spiel mit einem künstlichen Werkstoff in grossen Mengen herzustellen.

Überlegener Naturstoff

Nun, nebst ästhetischen, haptischen, didaktischen und ökologischen Ansprüchen, die wir haben, gäbe es einige weitere technische Erschwernisse. Kunststoffteile in einer gewissen Grösse sind immer hohl und leicht, die Flächen nie ganz eben. Nicht gerade ideal, um mehrere Teile stabil zu stapeln. Also müssten sie zusammensteckbar oder sonst verbunden werden können. Dies läuft aber dem kreativen Spielprinzip zuwider, nämlich Teile auf verschiedenen Ebenen beliebig auswechseln, verschieben, drehen und auseinanderziehen zu können, also frei mit Positionen zu experimentieren. Es wird schnell klar, dass hier exakt bearbeitete Holzelemente den aus Kunststoff hergestellten haushoch überlegen sind.

Natürlich hat die Herstellung anspruchsvoller Holzelemente, die immer zusammenpassen sollten, auch seine Tücken. Erst mal ist das Ausgangsmaterial teuer, da nur einwandfreies, qualitativ hochstehendes immer gleichwertig vorbereitetes Hartholz in Frage kommt. Spanabhebende Holzbearbeitung in alle Richtungen zur Maserung ergibt oft Ausbruch- und Abreisspuren, also viel «Verschleiss». Am Anfang der Wertschöpfungskette keine gute Voraussetzung für ein kostengünstiges Endprodukt.

Holz ist lebendig

Holz ist immer «lebendig». Umgebungseinflüsse wie Luftfeuchtigkeit und Temperatur beeinflussen die Zellstruktur und damit die Ausdehnung respektive das Zusammenziehen von Holzobjekten. Also ist die Sorgsamkeit unabdingbar, immer bei gleichen Grundbedingungen zu bearbeiten und alle Einflussfaktoren rigoros nachzuprüfen. Auch der Konsument muss diese Voraussetzung beachten und das Produkt vor Feuchtigkeit und Fremdeinfluss schützen.

Flächen, Winkel, Massgenauigkeit in der mechanischen Präzision von weniger als 1/10mm in Holz zu erlangen, verlangt höchste handwerkliche Fähigkeit, Erfahrung und ausserordentliche Maschinen und Werkzeuge.



Foto: zvg

Holz ist dauerhaft

Dafür ist ein Spielzeug aus so bearbeitetem Hartholz eine generationenüberdauernde, schöne, wertvolle und ökologische Investition. Holz als nachwachsender Rohstoff ist lokal verfügbar und bindet viel CO₂. Der anhaltende Trend, wieder mehr Holz auch in Häusern und sogar Hightechbauten zu verbauen, ist also höchst erfreulich. Ein verleimter Hartholzträger braucht nur 1/3 mehr Querschnitt als ein Stahlträger, um die gleiche Last zu tragen. Der Träger kann als schönes Dekor eingepflanzt werden und schneidet in einem Brandfall um ein Mehrfaches besser ab als alle anderen Materialien! ●

Über Cuboro

Das Schweizer Kugelbahnsystem wurde durch den Autor dieses Artikels erfunden. Es besteht aus über 100 verschiedenen Elementen mit unterschiedlichen Funktionen. Das Kombinieren der äusseren (sichtbaren) und inneren (verborgenen) Funktionen in ein und denselben Würfeln zu zusammenhängenden Bahnverläufen, fördert die Experimentierfreude, das räumliche Vorstellungsvermögen, logisches Denken und Konzentration. Cuboro hilft das Unsichtbare zu entdecken und im Denken mit einzubeziehen. Dies begeistert über das Kindesalter hinaus auch Eltern und Grosseltern. «Cuboro» ist ein Spielzeug für alle Generationen. Heute wird Cuboro nicht nur zum Zeitvertrieb oder Kurzweil gespielt. Es wird auch als Lehrmittel, in der Ergotherapie, als vergleichendes System sowie in Teamtrainings (weltweit) eingesetzt.

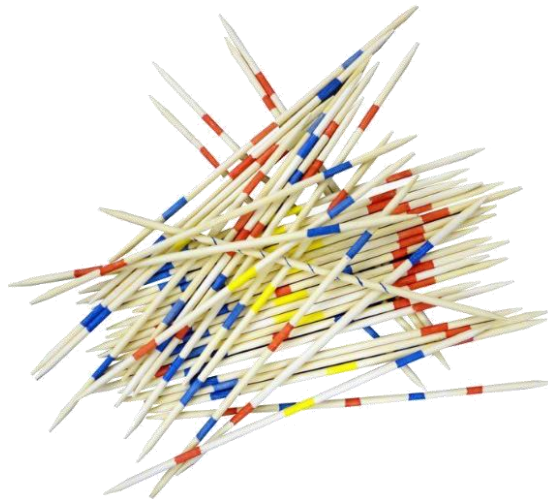
Informationen

Artikel zum Kugelbahnsystem

Link: [Spielinfo Ausgabe 2/2021 S. 28-30](#)



Mikado: Geschick, Geduld, Konzentration für flinke Hände



Über die Geschichte des Mikado Spiels ist gar nicht so viel bekannt, wie man vielleicht meinen möchte. Einig ist man sich lediglich darüber, dass das Geschicklichkeitsspiel seinen Ursprung in Europa hat und bereits von den Römern als Zeitvertreib genutzt wurde. Daher hat es eine lange Geschichte und sich doch über all die Jahrhunderte hinweg nicht verändert.



Foto: Andrea Riesen

Der Name ist auf Basis des einen Mikado Stäbchens entstanden, das die meisten Punkte bringt. Dieses Mikado Stäbchen hat blaue Streifen. Welcher Spieler es für sich gewinnen kann, der hat eine Menge Punkte auf seiner Seite und gute Chancen, als Sieger hervorzugehen. Der Begriff «Mikado» ist eine frühere Bezeichnung des Kaisers von Japan. Auch die anderen Stäbchen haben Namen: Mandarin, Samurai, Kuli und Bonzen. Die Holzstäbchen unterscheiden sich in ihrem Design. Hier ein Überblick, welche Farbvariationen in der Regel welches Stäbchen zieren:

Mikado:	das Hauptstäbchen ist mit einer blauen Spirallinie versehen
Mandarin:	hier ist die Linienkombination Rot-Blau-Rot-Blau-Rot
Bonzen:	dieses Stäbchen hat Blau-Rot-Blau
Samurai:	das Kriegerstäbchen ist Rot-Gelb-Blau
Kuli:	hier kommen nur Rot-Blau zusammen

Die Spielregeln sind ganz einfach. Das klassische Spiel setzt sich aus 41 Stäbchen zusammen. Die Anzahl setzt sich aus verschiedenen Mengen der einzelnen Stäbchen mit ihren Markierungen zusammen. Es gibt genau ein Mikado Stäbchen, das einen Wert von 20 Punkten hat. Dazu kommen fünf Mandarin-Stäbchen mit einem Wert von je 10 Punkten. Die fünf Bonzen-Stäbchen bringen jeweils je 5 Punkte ein. Wer einen der 15 Samurai-Stäbe bekommt, der erhält je 3 Punkte und die Kuli-Stäbe, ebenfalls 15 an der Zahl, bringen es auf je 2 Punkte. Damit kommt ein Mikado-Spiel auf eine Gesamtpunktzahl von 170 Punkten.

Es wird ein erster Spieler bestimmt. Dieser stellt die Stäbe auf den Tisch und bündelt sie. Dann öffnet er die Hand, so dass die Stäbe auf den Tisch fallen. Grundsätzlich wird zwischen den Methoden mit einer oder mit zwei Händen unterschieden. Bei der Nutzung von zwei Händen werden die Stäbe vor dem Öffnen der Hand noch gedreht. Jetzt sind die Spieler nacheinander an der Reihe. Die Stäbe müssen weggenommen werden. Dabei darf kein anderes Mikado Stäbchen berührt werden. Wer schon einen Mandarin-Stab oder aber den Mikado-Stab hat, der darf diesen auch benutzen, um an weitere Stäbe zu kommen. Hier kann die Spitze des Stabs genutzt werden, um Stäbe voneinander zu trennen. Gerne wird auch das Hochwerfen praktiziert. Sobald sich ein weiterer Stab bewegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Es kann eine Rundenanzahl festgelegt werden. Manche spielen aber auch so lange, bis keine Stäbe mehr vorhanden sind. ● (ar)

Ganz einfach: Bastle Dein eigenes Mikado

Material

Holzspiesschen (z.B. Schaschlikstäbchen), Stifte (z.B. Filzstifte) und Spitzer

Und so geht's

1. Schaschlikstäbchen auf der nicht angespitzten Seite vorsichtig anspitzen.
2. Die Stäbchen nach Deinem Geschmack mit den Stiften verzieren.

Zu beachten

Ordne jedem Muster eine Punktzahl zu. Das Muster mit der höchsten Punktzahl kommt nur einmal vor. Das Muster mit der niedrigsten Punktzahl am häufigsten. Tipps: Das schönste Muster bekommt die höchste Punktzahl! Da es Dein eigenes Mikado Spiel wird, kannst Du die Punkte und die Anzahl der Stäbe selbst bestimmen (ein Mikado Spiel mit 35 Stäbchen und 5 verschiedenen Mustern funktioniert zum Beispiel prima).

Von Bäumen, Wald und Holz im Märchen



Bild: Hänsel und Gretel; Darstellung von Alexander Zick (1845-1907)

SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Papier entsteht aus Holz. Hier ist die erste Verbindung. Wir halten «Holz» in den Händen, wenn wir ein Märchenbuch aufschlagen. Holz begegnet uns als Märchenspielfiguren, in Holzpuzzeln, geschnitzten Köpfen für das Handpuppenspiel, als Marionetten, Holzbühnen usw. Bäume «schenken» uns materiell Holz, darum möchte ich hier die Symbolkraft und den immateriellen, geistigen Aspekt von Baum und Wald im Märchen beleuchten.

Bäume faszinieren seit jeher die Menschen.

Sie wirken wie Mittler zwischen Himmel und Erde. Ihre Wurzeln greifen tief ins Erdreich und ihre Baumkronen streifen den Himmel. Der «Lebensbaum» oder auch «Weltenbaum» wird als das Symbol des Lebens gesehen und ist in vielen Kulturen anzutreffen.

Bäume galten als heilig und waren Gottheiten gewidmet. Das Paradies ist ohne Bäume unvorstellbar. Es wird erzählt, dass Adam und Eva die verbotenen Früchte vom

Baum der Erkenntnis kosteten und daraufhin aus dem Paradies vertrieben wurden. Auch in Märchen und Mythen spielen Bäume eine grosse Rolle. Sie symbolisieren im Frühjahr die Wiederkehr des Lebens und im Winter den Tod.

Bäume haben eine längere Lebenszeit als Menschen

Was könnten die uns alles erzählen! Tannen werden bis 400 Jahren alt, Eichen und Linden sogar über 500 Jahre. Eine Fichte in der Region Dalarna in Schweden wird auf über 9500 Jahre geschätzt. Kein Wunder stellen Familien sich und ihre Ahnen als Stammbaum vor.

Bäume werden seit jeher zu Holzgegenständen verarbeitet

Holz war vor 200 Jahren, als die Brüder Grimm Märchen sammelten, sehr verbreitet. Der Mensch lebte von der «Wiege bis zur Bahre» mit Holz. Ihre Häuschen waren aus Holz, Betten, Tische, Stühle, Essgeschirr, Holzschuhe, Spielzeug usw. Aber auch Teile von Werkzeugen, Webstühle, Transportmittel wie Kutschen und Wagen waren aus diesem einzigartigen Baustoff gefertigt. Und die Landwirtschaft: unvorstellbar ohne Holz – auch heute noch.

Im Märchen sind Bäume etwas Wundersames

Die einen wachsen bis in den Himmel und stellen so eine Verbindung zwischen zwei Welten her, andere tragen besondere Früchte, die heilen können. Wieder andere sind

beseelt, sie sprechen oder singen. Manche sind von Waldgeistern und Feen bewohnt. Einige Bäume sind verzauberte Menschen. Bäume haben Zauberkraft und manche helfen den Helden und Heldinnen, ihr Ziel zu erreichen. Baumhöhlen bieten Kindern, Tieren und Fabelwesen Schutz.

Der Wald im Märchen verkörpert das kollektive Unbewusste

Im dunkeln Wald müssen die Helden und Heldinnen im Märchen grosse Gefahren bestehen, Angst und Dunkelheit überwinden. Gegen Hexen, böse Riesen, wilde Räuber und Drachen kämpfen. Der Wald birgt auch unsichtbare Gefahren, man kann sich verirren, verwunschen oder verzaubert werden. Die Gestalt eines wilden Tieres annehmen

oder gar gefressen werden. Es gibt auch Helfer im Wald: Tiere, alte weise Frauen oder Männer, hilfreiche Zwerge, Elfen oder Feen. Die jungen Helden werden durch die Prüfungen selbständig und erwachsen. Der Wald ist nicht nur böse. Er gibt auch Trost, Nahrung und Schutz. Man kann in ihm zur Ruhe kommen und Kraft tanken. Die Aufgabe des Märchenwaldes ist es, bei seinen Helden und Heldinnen Wandlungs- und Reifungsprozesse auszulösen. Wer im Wald handelnd Proben besteht, kommt geläutert und «erwachsener» zurück. Er kann jetzt sein Leben meistern und neu gestalten.

In vielen Grimm Märchen führen uns die Märchenhelden in den Wald. Jedes Märchen zeigt einen weiteren Aspekt des Waldes auf. Die Vielzahl der Motive entspricht der Vielzahl der Pflanzen und Lebewesen, die in ihm wohnen. ●

Holz: Gewebe der Bäume – und Bäume als Teil des Waldes Eine kleine Sammlung von dazu passenden Märchen der Gebrüder Grimm

Die weisse Schlange

Der goldene Apfel vom **Baum des Lebens** bringt am Schluss die Lösung.

Aschenputtel

Aschenputtel pflanzt ein Haselnussreis auf das Grab der Mutter. Als das Reis zum Haselnussstrauch wurde, musste das Mädchen nur sagen: «**Bäumchen, rüttle dich und schüttle dich!** Wirf Gold und Silber über mich!». Die Kraft der Mutter half ihr durch das Bäumchen, mit Geschenken, die Proben zu bestehen.

Frau Holle

Goldmarie muss reife Äpfel von einem **sprechenden Baum** schütteln um ihre Aufgaben zu lösen.

Der Teufel mit den drei goldenen Haaren

Eine arme Frau bringt einen Sohn mit Glückshaut zur Welt. Dank der Glückshaut und den drei goldenen Haaren des Teufels, kann er das Rätsel lösen: **Warum ein Baum verdorrt ist, der sonst Goldäpfel trug?**

Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein

Dank dem Rat einer weisen Frau wird für Zweiäuglein alles gut. Die goldenen Äpfel und die **silbernen Blätter ihres Zaubersbaums**, bringen ihr ein erfülltes, reiches Leben.

Der goldene Vogel

Im Garten des Königs steht ein **Baum, der goldene Äpfel trägt**. Als der König feststellt, dass ein Apfel fehlt, müssen seine drei Söhne der Reihe nach wachen und herausfinden, wer die goldenen Äpfel stiehlt. Der Jüngste löst das Rätsel.

Brüderchen und Schwesterchen

Hier tröstete, **nährt und schützt der Wald** die Beiden. Sie lebten in der Waldhütte. Im Märchen heisst es: «Da suchte das Schwesterchen dem Rehlein Laub und Moos zu einem weichen Lager. Jeden Morgen brachte es ihm zartes Gras mit, das frass es ihm aus der Hand.»

Der Wolf und die sieben Geisslein

Die Ziegenmutter im Märchen lässt ihre Kinder alleine im Haus zurück, um **aus dem Wald Essen zu holen** und so nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Hänsel und Gretel

Ihr Vater ist Holzfäller, **er lebt vom Wald**. Doch das Geld reicht nicht aus. Darum werden die Kinder im Walde ausgesetzt. «Hänsel und Gretel» sind hilflos und verängstigt. Sie wachsen über sich hinaus und besiegen im Wald die böse und mächtige Hexe.

Der Eisenhans

Der «Eisenhans» aus dem Moor **verschlingt jeden der sich in den Wald wagt**, später dient er mit seinen Urkräften dem Königssohn, der im Wald seine Initiation erhält.

Die Bremer Stadtmusikanten

Esel, Hund, Katze und Hahn, die altersschwach daheim von ihren Höfen gejagt wurden, müssen auf ihrem Weg nach Bremen **durch den Wald und entdecken dort in sich ungeahnte Kräfte**, als sie auf das Räuberhaus und wilden Räuber treffen.

Rotkäppchen

Rotkäppchen muss durch den finsternen Wald, um der Grossmutter Kuchen und Wein zu bringen. Das kleine, naive Rotkäppchen **lernt im Wald durch die Begegnung mit dem Wolf**, dass es nicht jedem trauen darf.

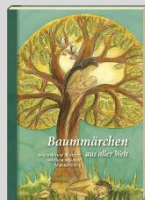
Die sechs Schwäne

In diesem Märchen sitzt das Schwesterchen in der **Mitte des Waldes auf dem Baum** und webt aus Sternblumen Hemdchen, es ist Seelenarbeit.

Informationen

Alle im Artikel erwähnten Grimm Märchen in ganzer Länge

Link: www.maerchen.com



Buchtipp

«Baummärchen aus aller Welt»

Ausgewählt und illustriert von Djamila Jaenike
Mutabor Verlag



Auf dem Holzweg sein – oder Nachdenken über Bäume

ANDREAS BEERS

Wenn wir auf dem Holzweg sind, dann sind wir genau richtig. Denn er führt an seinem Ende zu den Bäumen – und ohne Baum ist ganz schnell «aus der Traum» vom angenehmen Leben.

Wer Holz sagt, denkt an Bäume, oder nicht? Mit dem Wort Holzweg verhält es sich wie mit dem Wort Zufall: In beiden spricht sich aus, was tatsächlich wahr und weise ist.

Die Menschheit ist sprichwörtlich seit Jahrtausenden auf dem Holzweg. In den Bildersprachen ältester Sagen und Mythen der Welt spielen die Bäume eine zentrale Rolle für das Verständnis und die Geheimnisse der Weltentstehung: Ob es der Keltische Baumkalender, die Esche Yggdrasil aus der germanischen Edda, oder der Sephiroth, der Baum des Lebens aus der von Isaak Luria konzipierten Kabbala ist, sie alle weisen auf das besondere Wesen der Bäume hin.

Die Bäume und ihr Holz, schützen und fördern das Leben des Menschen schon seit alters her. Das Holz als Brennmaterial wärmte Leib und Seele und machte unsere Speisen gar. Es diente auf kunstvolle Weise dem Menschen als Behausung. Es schmolz in den Werkstätten der Völker die Erze zu Metallen, den Ton zu Ziegelsteinen, die Mineralien zu Glas und Perlen. In Form von Booten und Schiffen trug es schon lange vor Kolumbus die Phöniker, Euböer und Wikinger über die weiten Meere. Sie transportierten Bernstein, Zinn,

Kupfer, Eisen, Gewürze und Kulturimpulse. Als Nabe, Speichen und Felge zum Rad gefertigt, rollte es der Menschheit Lasten auf Karren, Wagen und Kutschen übers Land. Nicht zuletzt und dies bis heute, sind die Bäume die Lungen unserer Erde, sie sind Mitgestalter und Sinnbild unserer seit Jahrtausenden geschaffenen Kulturlandschaften – ohne Bäume kein Leben.

«Sobald wir die Förderung des Lebens, die Verbundenheit aller Wesen mit ihrer Mitwelt in ihrem wahren Wert begreifen, werden sich viele Dinge wieder zum Guten Wandeln».

(Erwin Thoma)

Unter der tausendjährigen Linde sassen die Alten, tanzte das Volk und schnitzten Liebende ihre Herzen in ihre Rinde. In den Karawansereien, Schankstätten und Biergärten vom Bosphorus bis zum Rhein, sass das Volk auf Holzbänken zur Sommerszeit im kühlen Schatten der Kastanien. Junge Bäumchen wurden zur Geburt eines Kindes gepflanzt, oder mit bunten Bändern geschmückt, vom Zimmermann beim Richtfest auf den Dachfirst gesteckt. Um den Maibaum, der geschmückt war mit den Handwerkszeichen, verziert mit bunten Bändern, Wimpeln und Blumen, tanzte in des Dorfes Mitte Jung und Alt zur Frühlingszeit.



© Bild: Andreas Beers

Unter Baumalleen führten Wege übers Land, sie schützten Reisende vor Hitze und Wind. Sie säumten die Wege zu Burgen, Schlössern und Herrschaftshäusern. An jedem Gehöft stand eine prächtige Linde, Buche, Eiche, oder Esche. Die Bäume und ihr Rohstoff Holz sind in jeder Hinsicht das Edelste aus der Pflanzenwelt für uns Menschen. In keinem dichterischen und philosophischen Werk von Rang und Namen, fehlt neben Menschen, Liebe, Zeit und Raum der Baum.

Die Bäume schaffen mit ihrem einzigartigen Wachstum eine Neue Erde. In ihr ruhen zur Winterzeit Blatt- und Blütentriebe, sie spriessen hervorge lockt durch Licht und Wärme, wie die Saat aus der Ackerkrume. Wie keine andere Pflanzenart schaffen die Bäume für uns Menschen den sich fortwährend selbsterhaltenden lebendigen Werk- und Baustoff Holz. Als nachwachsender Energieträger sind sie gleichzeitig der effizienteste Kohlenstoff- und Sauerstofftransformator auf unserer Erde.

Um Wald und Bäume steht es schlecht auf unserer Welt. Mit der derzeitigen Klima-, Umwelt- und Energiepolitik sind wir von diesem Holzweg weit abgekommen. Momentan hauen wir uns mit den wissenschaftlich, politisch und medial stumpfsten Macheten durch einen Dschungel von Unwissenheit. ●

Schönes, Wissenswertes und Erstaunliches zu Holz, Bäumen, Leben und Mensch:

Erwin Thoma: Strategien der Natur, Benevento Verlag
Jan Albert Rispens: Bäume verstehen lernen, SchneiderEditionen
Michael Vescoli: Der Keltische Baumkalender, Kailash Verlag
Olaf Daecke: Unsterblich duftenden die Linden, Verlag Urachhaus
Jean Giono Quint Buchholz: Der Mann der Bäume pflanzte

Andreas Beers



Andreas Beers aus Bern ist Landwirt, Arbeitsagoge und Lehrer. Er kultiviert die Erde, sät und erntet. Er denkt, spricht und schreibt über: Mensch, Erde und Himmel, oder was wir zum Leben brauchen.

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

Hier kommt der Spielplan 26!



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

1. **«1012 Spiele», H. Fluri,**
240 S., 400 Fotos und Zeichnungen
Fr. 25.—
2. **«HelvetiABC»** Kartenspiel für
Erfinder von 5-99 Jahren
Sprachen: d/f/i/e
Fr. 22.—
3. **«Jass Starter-Set»**
Ausrüstung komplett
50 Seiten Spielanleitungen (d/f)
Fr. 37.80
4. **«Das Original-Spielbuffet»**
(siehe auch Spielinfo 2/2019
«Spielzeug ist Werkzeug»)



Jonglierteller mit Stab	7.—	SteelBubble mit String	18.—
Diabolo mittel mit Stöcken	32.—	HippieStick	6.—
Devil stick mit Handstäben	37.—	Drahtspirale	10.—
Bilboquet	16.—	Schnäpperchen	7.—
JoJo	5.—	Hui-Maschine	9.—
Nei-Nei	12.—	Jakobsleiter	12.—
Kreisel	5.—	Melodieröhre	7.—
Wendekreisel	4.—	Peng	4.—
Schnurkreisel	10.—	Chattering (Messing)	30.—
Kaleidoskop	12.—	Peitschenkreisel	10.—
Oktaskop	8.—		
Zauberrad	14.—		
Regenbogenspirale	20.—		
TwingyThingy (SteelBubble)	10.—		

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

Bezugsquelle

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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

Hochwertige Holzspielwaren

Die bekannten Karo Holzspielwaren werden in der Stiftung Karolinenheim in Rumendingen produziert. Hier wohnen, leben und arbeiten Menschen mit einer kognitiven oder mehrfachen Beeinträchtigung.

Sinnstiftende Arbeit

Die grosse und hochmodern ausgerüstete Schreinerei bietet anzahlmässig die meisten Arbeitsplätze für die Mitarbeitenden mit Rente der Stiftung Karolinenheim an. Die Stiftung legt Wert darauf den Mitarbeitenden eine sinnstiftende und fordernde Arbeit anbieten zu können. Beim Rundgang durch die verschiedenen Arbeitsräume wird die Konzentration und Hingabe der Mitarbeitenden spür- und erlebbar. An jeder Maschine stehen ein bis zwei Mitarbeitende, die fokussiert ihre Tätigkeit ausführen. Sie sind stolz auf ihre Arbeit und können sich besonders mit den Karo Holzspielwaren identifizieren.



Produktion

Produziert wird jedes Produkt von A-Z in verschiedenen Teilschritten in der Karo Holzmanufaktur. Selten werden einzelne Produktionsschritte an bekannte soziale Institutionen in der Region ausgelagert. Bei der Neugestaltung von Produkten wird darauf geachtet möglichst viel Arbeit für die Mitarbeitenden gewinnen zu können. Das Produkt soll möglichst viel Arbeit von den Menschen mit Beeinträchtigung enthalten. Der Begriff Manufaktur (gewerblicher Kleinbetrieb, in dem Produkte in Handarbeit hergestellt werden, was zu einer hohen Qualität führt) wurde gezielt gewählt und soll im Alltag gelebt werden. Das Holz stammt ausschliesslich von regionalen Produzenten. Das Label Swiss Quality kann ohne Bedenken sowohl für die Rohstoffe als auch für die Arbeit genutzt werden!

Das Sortiment

Die meisten Spielwaren sind besonders für Kinder im Alter von 0–6 Jahren geeignet. Es beginnt mit verschiedenartigen Rasseln und Greiflingen für Babys. Nebst Eigenkreationen werden auch Greifringe nach Hugo Kükelhaus produziert (siehe Box). Danach folgen bunte Nachziehspielsachen wie der «Der kleine Drach Zora» die zum Laufen animieren. Für schon etwas grössere Kinder hat es Fahrzeuge, Lastwagen, Helikopter, Puppenwiegen, Marmelbahnen und Instrumente im Sortiment.

Greiflinge nach Hugo Kükelhaus

1958 Weltausstellung in Brüssel: Eine Serie von Holz-Spielzeugen wie Rasselfisch, Laufringe, Kugelschale, Kugelrassel etc. werden unter dem Namen «Allbedeut» vorgestellt. Hugo Kükelhaus (1900–1984) hat als geistiger Vater bereits 1939 mit der Entwicklung dieser «Spielzeuge» begonnen. Hugo Kükelhaus hat aus Urformen ein Spielzeug entwickelt, für das er die Begriffe «Greiflinge» und «Allbedeut» geprägt hat. «Allbedeut» weil man sich unter den einzelnen Formen allerlei vorstellen kann und darf. Die Greiflinge sprechen in harmonischer, kindgerechter Form, die noch im Kinde schlummernden Sinne und Fähigkeiten an.

Das Kind lernt an ihnen nicht nur tasten und ergreifen; durch die vielen warmen Holzöne wird das Auge angesprochen und dem Ohr werden zahlreiche Geräusche geboten, deren Intensität es selbst bestimmen kann. Tastsinn, Bewegung und Geräusche sind es, die dem Kleinkind, das noch in der Wiege liegt, die ersten Eindrücke

über seine Umwelt vermitteln. Das Kind soll sich seine Welt erspielen können, begreifend und selbsttätig in die Welt hinein waschen.

Hugo Kükelhaus verstand das Spiel als organisches Ganzheitslernen, als ein Vermitteln von Grunderfahrung, das die Ordnung der Eindrücke und das Zusammenspiel der Sinne ermöglicht. Heute lässt die Stiftung Hugo Kükelhaus Greiflinge durch Mitarbeitende in der Holzwerkstatt der Stiftung Karolinenheim in Rumendingen herstellen. Der lebhaft gemaserte Rohstoff ist Holz aus dem Emmental. Er ist nicht gefärbt, nicht lackiert, sondern mit Bienenwachs imprägniert.



Schwerpunkt

Es werden vor allem Spielwaren produziert und verkauft, die zum freien Spiel eingesetzt werden können. Jedes Spielzeug kann in verschiedene Spielformen integriert werden und das Kind kann seiner Fantasie freien Lauf lassen. Für schon grössere Kinder wie auch Erwachsene hat es ein paar wenige ausgewählte Tischspiele wie das Karo Puck oder eine Zwirbelkegelbahn oder ein Reversi im Angebot.

Stolz ist die Stiftung auch auf die eigens kreierten Förder- und Lernspiele, wie zum Beispiel der «Walo». Weiter engagiert sich die Karo Holzmanufaktur ebenfalls dafür, dass Produkte, die niemand mehr produzieren will, am Leben erhalten werden können. Dies ein wunderbares Beispiel für den social Return on Investment (SROI). So wurde in Deutschland im 2014 erstmals Studien zur Wertschöpfung von Werkstätten für Menschen mit Behinderung gemacht.

Verkauf

Die Karo Holzspielwaren sind im Fachhandel erhältlich. Die Stiftung verfügt über ein Netzwerk an Verkaufsstellen. Sie führt einen kleinen Laden vor Ort und freut sich über Besucherin und Besucher. Die Produkte sind alle hochwertig, ökologisch sinnvoll und langlebig. Mit Karo Holzspielwaren kann generationenübergreifend gespielt werden. ● (ar)



Informationen

Hugo Kükelhaus (1900-1984)

Mehr über den Pädagogen, Handwerker, Philosoph, Künstler, Forscher, Schriftsteller Hugo Kükelhaus

Link: www.hugo-kuekelhaus.de/...



Stiftung Karolinenheim

Mehr über die Stiftung Karolinenheim, die Holzmanufaktur, Holzspielwaren, das Netzwerk und viele andere Angebote

Link: www.karolinenheim.ch/



Alle Fotos: Stiftung Karolinenheim



Stiftung Karolinenheim
3472 Rumendingen
Telefon 034 415 12 19
info@karolinenheim.ch

**Handarbeit von Menschen
mit Beeinträchtigung.
Hergestellt in der Schweiz mit
einheimischen Holzarten.
Natürliche Rohstoffe und
Oberflächenbehandlung,
höchste Qualität und
Langlebigkeit.**



KARO

Die Holzmanufaktur
mit Weitblick

Interview mit André Nyffeler Geschäftsführer von Pastorini Spielzeug

Pastorini ist eine Institution in der Deutschschweiz. Viele Kinder und Erwachsene, über viele Generationen hinweg, kennen das Spielwarenunternehmen und bringen es unverzüglich in Verbindung mit Holzspielzeugen.

Das allseits bekannte Spielwarenunternehmen ist heute noch in Dübendorf zuhause, auch nach dem Wegzug 2016 aus der Innenstadt von Zürich. In Dübendorf ist alles kompakt vereint: ein grosszügiger Laden, die Hauptverwaltung und das ganze Lager mit seiner Logistik. Dort hat sich die Spielinfo Redaktion mit André Nyffeler zum Interview getroffen.

Spielinfo: Was ist die «DNA» von Pastorini? Welche Spielsachen kommen ins Pastorini Sortiment?

André Nyffeler: Die heutige «DNA» von Pastorini ist über Jahrzehnte gewachsen. Ein Objekt ist nicht nur ein Gegenstand – dahinter stehen andere Dinge. Das macht uns aus und dies ist auch ein Teil von uns: Es ist unsere erklärte und zentrale Aufgabe Produkte auszusuchen, die eine gewisse Wertigkeit haben: pädagogisch sinnvoll, wo die Spielenden die eigene Kreativität und Ideen eigenständig und ohne allzu vielen Vorgaben frei umsetzen können. Wir suchen Produkte aus, die nicht nur in ihrer Materialqualität langlebig sind, sondern unter Umständen mehrere Generationen überdauern – für Kleinkinder, aber auch für grössere Kinder. Wir wollen nicht jedem Hype folgen und Produkte ins Sortiment aufnehmen, die nach kurzer Zeit im Abfall landen. Bei der Evaluation der Produkte sind uns Reparierbarkeit, dazugehörige Serviceleistungen wichtig. Wir möchten dem Kunden dies nicht nur versprechen, sondern auch wirklich gewähren können. Eine Reparatur ist leider nicht immer möglich, weil der Aufwand fast unbezahlbar ist, aber trotzdem verfolgen wir diesen Weg der Nachhaltigkeit: Dass wir auch noch 10 und mehr Jahre nach dem Verkauf hinter unseren Spielsachen stehen können. Und Holz kann meist besser repariert werden als andere Materialien.

Kurzportrait Pastorini Spielzeug AG

1911 wurde die heutige Pastorini Spielzeug AG gegründet und ist in der Schweiz seither Wegbereiter vieler innovativer Ideen für das Kinderzimmer – der Name besitzt längst Kultcharakter, was bis heute so geblieben ist. Tradition und Moderne werden vom gesamten Team hochgehalten. Geführt wird das Unternehmen seit 2017 von André Nyffeler. Mit Frau Pastorini als VR-Präsidentin ist die dritte Generation gegenwärtig würdig vertreten. Das Ladengeschäft befindet sich seit vielen Jahren in Dübendorf. Die positive Entwicklung, sowohl im Ladengeschäft, als auch im Online-Shop, geben der eingeschlagenen Strategie Recht. Und Pastorini bleibt Kult.



© Foto: Pastorini

Was macht Pastorini besser als andere?

Die langjährige Erfahrung über die Zeit. Obwohl ich den Begriff «besser als andere» lieber nicht benutzen möchte: die anderen können auch etwas. Doch wir schauen nicht, was andere machen, sondern wir setzen das um, das wir als gut empfinden – die «me too»-Strategie war nie unsere Sache – wenn wir in dieses Fahrwasser geraten, dann stelle ich unsere Daseinsberechtigung in Frage.

Wie sieht es mit Euren Ansprüchen ans Material aus?

Unser Herz schlägt eindeutig für Holzprodukte – es ist das wichtigste Material für unsere Spielwaren – obwohl nicht alles mit Holz abgedeckt werden kann. Es gibt durchaus Bereiche, wo andere Materialien mehr Sinn machen. Holz ist jedoch zentral, unser Herz schlägt dafür, wir «leben» es – es ist uns sehr wichtig. Trotz dem Umstand, dass es immer schwieriger wird Manufakturen zu finden, die das Know-how bzw. die notwendigen Maschinen und Werkzeuge haben und in der Lage sind, die Produkte nach unseren Qualitätsvorstellungen auch in wirtschaftlich angemessenen Rahmen zu produzieren. Das ist eine grosse Herausforderung. Es wird leider oft bei der Holzqualität gespart – und diese ist essenziell für unsere Produkte.

Wo werden Eure Holzprodukte hauptsächlich hergestellt?

Wir versuchen, wenn immer möglich, den heimischen Markt zu unterstützen. Leider ist dies in der Schweiz nicht immer einfach, da unser Markt zu klein ist, um grössere Serien abzusetzen. Deshalb produzieren für uns auch Unternehmen im nahen, europäischen Ausland, insbesondere in unseren Nachbarländern, die über einen grösseren Heimmarkt verfügen. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass die lokalen Produzenten meist auch mit heimischen Holzarten arbeiten und nicht mit exotischen Hölzern, obwohl diese in Ausnahmefällen für gewisse Spielsachen durchaus Sinn machen.

Wie reagiert Pastorini auf neue Trends und Hypes – nehmen wir den «Fidget Spinner» als Beispiel?

Dieses Spielgerät trifft den Nagel auf den Kopf: Es ist ein Gerät, das einige Fingerfertigkeit, motorische Fähigkeiten verlangt. Es ist ein Spiel mit viel Action und nicht einfach «Konsumation». Es entspricht eigentlich genau unserer Philosophie. Doch es war ein kurzer Hype. So kurz, dass – als wir Spinners aller Art bestellten, um dabei zu sein – uns diese erst dann angeliefert wurden, als der Hype bereits wieder fast vorbei war. Trotzdem bereue ich es nicht, dass wir dieses Spielgerät auch ins Sortiment aufgenommen haben – wie gesagt: es erfüllte in seiner Art unsere Ansprüche an ein sinnvolles Spielgerät. Es ist eine generelle Problematik heute: Es gibt gute Spielsachen, die trotz Sinnhaftigkeit und Wertigkeit so schnell wieder vom Markt verschwinden, wie sie dort erschienen sind: die Welt ist sehr schnelllebig geworden.

Wie pflegt Pastorini seine Geschäftsbeziehungen und Partnerschaften

Früher kannte man sich gut, schätzte sich und es entstanden langjährige Partnerschaften. Es gab viel weniger Hersteller als heute. Glücklicherweise dauern einige Beziehungen bis heute an, doch sie haben aus verschiedenen Gründen abgenommen. Einer davon ist, dass einige, insbesondere die kleineren Manufakturen, altersbedingt und ohne Nachfolge ausgestiegen sind. Ein anderer ist die nicht mehr genügende Produktionsgrösse, um im Markt bestehen zu können. Einige Schliessungen waren ein grosser Verlust für uns und ein Ersatz fast unmöglich. Dieser Trend ist in der Schweiz sowie in Europa festzustellen: Kleinmanufakturen sterben aus. Genau diese produzierten allerdings Spezialitäten, die uns auszeichneten. Durch das Wegsterben einheimischer oder europäischer Hersteller verlieren wir einen Teil unseres Kernsortiments. Hier sehen wir auch einen Teil unserer Arbeit: Nischenprodukte am Leben erhalten und dafür sorgen, dass sie weiter produziert werden.

Welche Bedeutung hat die Zusammenarbeit mit «Integrativen Werkstätten»?

Diese sind heute sehr wichtig. Sie ergeben nicht nur wirtschaftlich einen Sinn, sondern sind auch wichtig für unsere Gesellschaft. Spielsachen, die aus der Hand von beeinträchtigten Menschen kommen, beinhalten eine andere Wertigkeit. Sie ist nicht materiell; es ist ein gutes Gefühl, im Verkaufsgespräch darüber zu sprechen. Beim Einkauf geht es mir ebenso: wir unterstützen damit auch eine Werkstatt, die eine sinnvolle Aufgabe für unsere Gemeinschaft erfüllt. Wenn wir also Kunden pflegen können, denen dies wichtig ist oder die zumindest dafür empfänglich sind und die auch bereit sind, deshalb etwas mehr zu bezahlen, dann ist das eine grosse Motivation den eingeschlagenen Weg weiter zu verfolgen. Wenn dieses Argument den Mehrpreis erklärt und Bestand hat gegenüber billigen Produkten aus einer industriellen und anonymen Grossproduktion, dann ist das ein Gewinn. Hier ist es von Vorteil, wenn wir unsere Kunden im Laden empfangen können – dann ist es möglich, das zu transportieren – im Onlineshop ist dies schwieriger. Für viele unserer Kunden ist der Zusammenhang mit den Werkstätten durchaus wichtig und erhöht die Bereitschaft den höheren Preis zu bezahlen.

Gibt es bestimmte aktuelle Projekte?

Ein aktuelles und zeitnahes Beispiel ist die Entwicklung eines neuen Bauernhauses. Es soll in einer Grösse entstehen,

«Hier sehen wir auch einen Teil unserer Arbeit: Nischenprodukte am Leben erhalten und dafür sorgen, dass sie weiter produziert werden.»

wo auch mehrere Kinder zusammen spielen können, z.B. im Kindergarten, mit der klassischen Pastoni-Note: robust, handlich und formschön.

Wie sieht die Spielzeugwelt in 20 Jahren aus? Welchen Platz wird ein Unternehmen wie Pastorini mit seinen Spielwaren und Produkten in der Zukunft haben?

Wenn ich das wüsste, würde ich besser schlafen: wir sind bestrebt verschiedenen Entwicklungen Rechnung zu tragen. Holzspielzeuge werden sicher nicht aussterben. Bäume werden es auch noch in 20 Jahren geben. Ob es noch die Manufakturen gibt, die die von uns geforderte Verarbeitungsqualität noch erfüllen können? Vermutlich schon, doch bestimmt nicht mehr alle Produkte. Ich gehe auch davon aus, dass sich die Spielzeuge, wie unsere Welt, in ihrer Form weiterentwickeln – ein Bauernhaus oder die damit verbundenen Gerätschaften werden sich vielleicht auch verändern – die Kinder wollen mit Dingen spielen, die es auch in der Realität gibt. Natürlich haben wir Ideen auf Produktseite aber auch strategische Visionen – an dieser Stelle kann ich noch keine Details mitteilen, weil ein Teil davon für uns selbst eine Reise und ein Prozess ist. Gewisse Entwicklungen beeinflussen natürlich auch uns. Auch aus wirtschaftlichen und markttechnischen Gründen können wir uns der digitalen Welt nicht komplett verschliessen und trotzdem möchten wir weiter das anbieten, was unserer Philosophie entspricht. Es kann jedoch auch nicht sein, das «Digitale» ganz wegzulassen und mit «Analog» zu verkümmern. Vor diesen Herausforderungen stehen nicht nur wir. Wir hoffen jedoch, dass die Anerkennung der Wertigkeit analoger und aus Holz hergestellten Spielen nicht verschwindet. ● (lb)

André Nyffeler

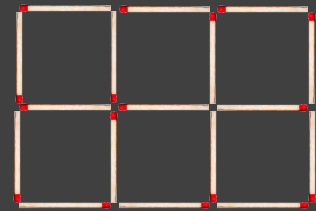


1975 wurde André quasi in die Spielwarenbranche hineingeboren. Sein Vater prägte mit jahrzehntelangem Einsatz die Entwicklung von Pastorini massgebend. Auch seine Mutter war viele Jahre tatkräftig mit dabei. So war Pastorini Spielzeug omnipräsent in Andrés Leben. Nach der Lehre als Maschinenmechaniker und verschiedenen Arbeitsstellen und Weiterbildungen in technischen Bereichen, wechselte er 2002 zu Pastorini Spielzeug AG.

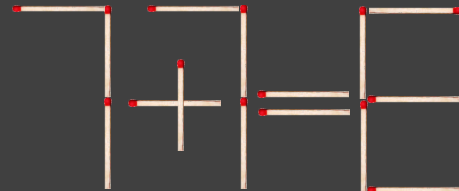
Nach ausführlicher Einarbeitung übernahm er bald die Verantwortung der Einkaufsleitung. Es war eine sehr intensive Zeit, parallel zu den berufsbegleitenden Schulgängen im kaufm. Wesen, bis zum Abschluss als Betriebsökonom. 2017 erfolgte unverhofft und kurzfristig die Übernahme der Geschäftsführung. André Nyffeler ist passionierter Fischer, Golfer und Skifahrer. Er ist verheiratet und Vater von 2 Kindern. Andrés Lieblingsspielzeug ist der Kran – besonders wenn er aus Holz gefertigt ist.

Spiele mit kleinen Materialien aus Holz

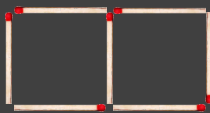
Sie sind praktisch in jedem Haushalt zu finden, Streichhölzer und Zahnstocher. Sie eignen sich wunderbar für knifflige Rätselaufgaben oder einfache Spiele zu zweit oder in Gruppen. Hier findest Du ein paar Inspirationen.



Entferne bei diesen 6 Quadraten 5 Streichhölzer, so dass 3 Quadrate übrigbleiben.

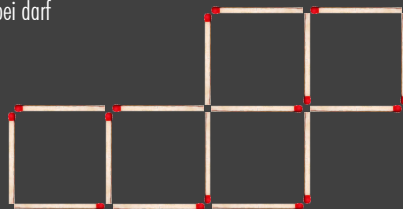
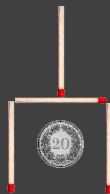


Bewege 1 Streichholz damit die Rechnung stimmt.



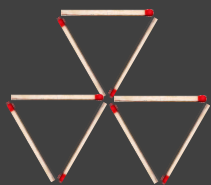
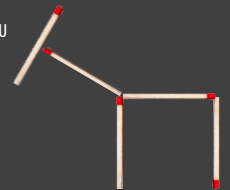
Du darfst nur 2 Streichhölzer bewegen um 4 Quadrate zu erhalten. Dabei darf kein Streichholz übrigbleiben.

Die Münze aus dem Weinglas bringen. Du darfst 2 Streichhölzer bewegen, aber das Glas muss am Schluss noch ganz sein und die gleiche Form haben. Und Hände weg von der Münze!



Aus diesen 5 Vierecken sollen 4 gleich grosse Vierecke entstehen, indem du 2 Streichhölzer umlegst.

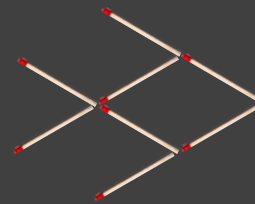
Die Giraffe. Kannst du, indem du nur 1 Streichholz bewegst, die Giraffe in die andere Richtung schauen lassen? Und nein, das Kopf Streichholz umdrehen gilt nicht!



Lege 2 Streichhölzer um, so dass danach nur noch 2 gleichschenklige Dreiecke vor dir liegen.

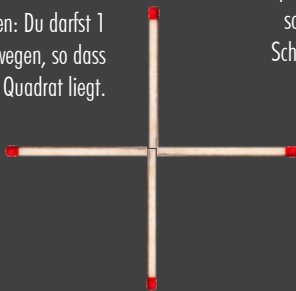


Mach aus 4 die Zahl 12: Lege 2 Streichhölzer so um, dass danach die Zahl 12 vor dir liegt.

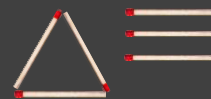


Der Fisch. Lege 3 Streichhölzer so um, dass der Fisch in die andere Richtung schwimmt.

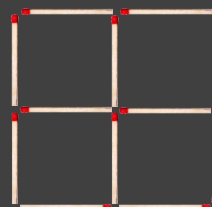
Genau hinschauen: Du darfst 1 Streichholz bewegen, so dass am Schluss ein Quadrat liegt.



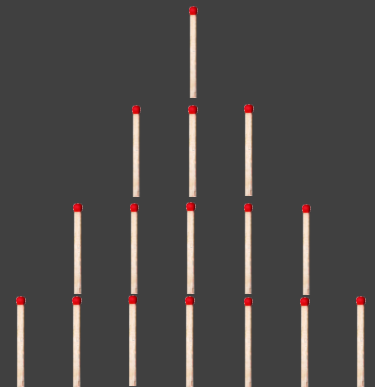
Denksport, wo Vorstellungsvermögen gefragt ist: Mit 6 Streichhölzern sollen 4 gleichseitige Dreiecke hergestellt werden. Wobei jeder Schenkel des Dreiecks die Länge eines Streichholzes haben muss.



Aus 12 Hölzchen sind 4 Quadrate entstanden. Wenn du jetzt 2 Hölzer wegnimmst, sind es nur noch 2 Quadrate.



Hier ist Fantasie gefragt: Wer aus dieser Anordnung 4 Hölzchen wegnimmt, erhält etwas, wozu es zwei braucht.



Marienbad: Strategiespiel für zwei Personen.

16 Hölzchen sind in einer Pyramide von 7-5-3-1 angeordnet. Zwei Spieler dürfen im Wechsel aus einer beliebigen Reihe so viele nehmen, wie sie wollen. Wer das letzte nehmen muss, der hat verloren.

Variante 1: «Das 15. verliebt»: 2 Spieler nehmen aus einer Reihe von 15 Hölzchen im Wechsel 1-3 weg. Verloren hat, wer das letzte nehmen muss.

Variante 2: «Nie die 25»: 25 Streichhölzer liegen in einer Reihe. Im Wechsel nehmen 2 Spieler davon jedes Mal nach freier Wahl 1,2,3 oder 4 Hölzer weg. Wer das letzte nimmt, hat die Runde verloren.

(aus: 1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit, Hans Flurj, Hofmann-Verlag)



Alle Teilnehmenden erhalten einen Zahnstocher in den Mund. Es werden 2 Teams gebildet. Jedes Team muss nun einen Ring von Mitspieler zu Mitspieler weitergeben. Welches Team schafft es am schnellsten?

Die Holzspielklassiker

Sie gehören zur Spielewelt: die unerschütterlichen, dauerhaften und nicht wegzudenkenden Holzspiel-Klassiker. Hier eine kleine Auswahl.

Felsberger Chüngel

Der grosse Klassiker: der «Felsberger Chüngel». Jeder der 4 Spieler erhält ein Hämmerchen zur Verteidigung seiner drei Tore. Das Spiel beginnt, sobald die Person am Drücker die Kugel startet. Mit dem Hämmerchen werden die Tore bis aufs Letzte verteidigt. Die Hämmerchen dürfen nur unter den Torbügeln durchgeführt werden. Die Partie ist zu Ende, sobald ein Mitspieler 10 Tore kassiert hat. Die Felsberger Variante ist zur Zeit vergriffen, von anderen Herstellern sind jedoch ähnliche Chüngelspiele seit kurzem wieder erhältlich.



Piratenbillard

Wie man bei Seegang Billard spielt? Ganz einfach: mit dem Piratenbillard. Das Spielfeld ist ein, in einzelne Fächer unterteilter, Holzrahmen, der von unten mit einem Leinentuch bespannt ist. Mit den Hämmern schlagen die Spieler von unten gegen das Tuch und treiben so ihre Kugeln an. Piratenbillard ist schnell erklärt, und niemand kann sich diesem ungewöhnlichen Spiel entziehen. Ein Geschicklichkeitsspiel der Sonderklasse.



Klask



Klask, ist ein Geschicklichkeitsspiel, das ein dänischer Tischler 2014 erfunden hat. Es handelt sich um ein einfaches und schnelles Geschicklichkeitsspiel, das einem Airhockey, Tipp-Kick, Kicker oder ähnlichen Spielen ähnelt. Ziel ist es, eine Spielkugel mit Hilfe magnetisch gesteuerter Spielfiguren in das gegnerische Tor zu bringen und damit Punkte zu machen.

Rollet

Bei Rollet treten zwei Mannschaften mit je zwei Spielern gegeneinander an. Spieler rollen Metallkugeln von einer Rampe. Sie wollen mit den Metallkugeln eine Holzkugel treffen und diese so ins gegnerische Tor schubsen. Aktionspass garantiert.



Tumblin Dice



Tumblin-Dice stellt Geschicklichkeit und Nerven auf eine harte Probe! Der Reihe nach darf jeder Spieler einen von seinen Würfeln spielen, indem er ihn an die Startlinie legt, und ihn mit dem Finger auf das Spielbrett schnippt. Der Würfel soll so weit wie möglich das Brett hinunterkullern, denn je weiter unten der Würfel zur Ruhe kommt, desto höher fällt der Bonus auf den Wurf aus. Und wenn er dabei auf seinem Weg noch gegnerische Würfel vom Spielbrett befördert – umso besser!

Jakkolo – eine Shuffleboardspielvariante

Das Gesellschaftsspiel ist hierzulande unter dem Namen Jakkolo, eine Shuffleboardspielvariante, bekannt. Es blickt auf eine über 400 Jahre alte Geschichte zurück und stammt ursprünglich aus Holland. Unterschiedliche Ansprüche wie Unterhaltung, Aufmerksamkeit und Abwechslung werden von diesem schwungvollen Bewegungsspiel gleichermaßen erfüllt.



Carrom



Der heilige Gral der Schnippspiele. Das Carrom-Spiel, auch als Fingerbillard bekannt, fordert von seinen Spielern sowohl technisches als auch taktisches Geschick. Zu Beginn werden alle Spielsteine nach einer vorgegebenen Aufstellung in der Mitte des Carrom-Brettes platziert. Jeder Spieler versucht nun seine Spielsteine in einem der Löcher zu versenken. Dabei wird der Striker mit dem Finger von der Grundlinie aus geschnippt. Jeder erfolgreiche Schuss berechtigt zu einem weiteren Versuch. Gewonnen hat, wer als Erster alle Spielsteine seiner Farbe eingelocht hat.

Der heilige Gral der Schnippspiele. Das Carrom-Spiel, auch als Fingerbillard bekannt, fordert von seinen Spielern sowohl technisches als auch taktisches Geschick. Zu Beginn werden alle Spielsteine nach einer vorgegebenen Aufstellung in der Mitte des Carrom-Brettes platziert. Jeder Spieler versucht nun seine Spielsteine in einem der Löcher zu versenken. Dabei wird der Striker mit dem Finger von der Grundlinie aus geschnippt. Jeder erfolgreiche Schuss berechtigt zu einem weiteren Versuch. Gewonnen hat, wer als Erster alle Spielsteine seiner Farbe eingelocht hat.

Passetrap

Ein rasantes Tischspiel, das einige Geschicklichkeit abfordert. Ziel des Spiels ist es, alle Spielscheiben komplett durch das Loch zu schnippen, der Gegner es schafft. Beide Spieler gleichzeitig. Wer keine Scheiben mehr in seinem Spielfeld hat, hat gewonnen. Die Scheiben müssen durch das Loch und dürfen nicht über das Mittelteil geschnipst werden.



Wikingerschach



Oft auch «Kubb» genannt, gehört das Wikingerschach seit vielen Jahren zu den beliebtesten Gartenspielen. Beim Wikinger-Schach treten zwei Teams mit 1–6 Personen gegeneinander an.

Ziel ist es, mit Wurfhölzern die Kubbs der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen und am Schluss den König in der Mitte des Spielfeldes umzuwerfen.

Bauklötze, Bauklötze und noch mehr Bauklötze

ANDREA MÜNDLE

Immer wieder freitags öffne ich mein «Kapla-Lager» und Menschen aus nah, fern und sehr fern entladen und beladen ihre Fahrzeuge mit Bauklötzen. Sack um Sack geht's dann für mein Material auf eine Reise zu Projektwochen, Grossbaustellen, Teambuilding Events, Kindergeburtstagen oder manchmal auch mit ins Lager... aber erstmal der Reihe nach...

Wie kommt man denn zu 100 Säcken mit insgesamt über 30'000 Bauklötzen?

Der Ursprung meiner Sammlung, hmmm ich grüble... also ich habe die ersten paar Bauklötze in Brienz an der Spielakademie kennen gelernt. Dann habe ich mir fünf Säcke gekauft. Dann kam der erste Event, da waren's dann schon 15 Säcke, und immer und immer mehr, und heute sind es 100 Säcke. Geplant sind bis Ende Jahr 200 Säcke anzuschaffen...

Worin liegt der Wert mit so viel Spielmaterial zu bauen?

Es ist ein einmaliges Erlebnis, wenn bis zu hundert Menschen gleichzeitig auf einer Baustelle gemeinsam eine grosse Stadt aus Kaplas bauen. Jeder trägt auf seine individuelle Art etwas zur Entstehung einer lebenswerten Stadt bei. Wenn du da drinnen bist, staunst du plötzlich, was hinter deinem Rücken passiert: Menschen bauen Strassen aufeinander zu, sie errichten Türme und Häfen und Skigebiete und Parks und Stadien. Jeder überlegt und tut und werkelt und tüfelt, «nichts tun» ist schier unmöglich, man kommt in ein Flow und nach dem Flow kommt das woaaaa! Gefordert ist auch Respekt und Vorsicht im Umgang mit den Bauten anderer, Kommunikation wie zusammen etwas Gutes entstehen kann, Kreativität und Problemlösestrategien, aber auch einfach einen kühlen Kopf bewahren, wenn mal ein Turm kracht: Man hilft sich gegenseitig beim Wiederaufbau usw. Zum Schluss ist Durchhaltewille gefragt. Und dann, wenn der letzte Stein gelegt ist, kann man sich darüber freuen, was man als Gruppe Grossartiges geleistet hat!

«Ein gemeinsames, konstruktives Handeln und ein respektvoller Umgang im Spiel, erscheint mir wichtiger denn je.»



Davon gibt's schon 30'000 – und es werden mehr! Foto: Andrea Mündle

Hast du noch den einen oder anderen weiterführenden Gedanken zum Thema «Bauklötze»?

Es kann in Projektwochen oder Lagern sehr reizvoll sein, einen Raum mit «Kaplas» zu bestücken: Quasi als «freies Angebot». Unlängst hat ein Kindergarten bei mir das Material geholt für einen «Eltern-Kind-Bauabend». Das kam bei allen sehr gut an. Ein sehr schönes Erlebnis kann es auch sein, die «Stadt» am Schluss mit Taschenlampen o.ä. auszuleuchten oder die Gebäude mit bemalten Steinen zu beschriften. ●

Tipps für Deine «Grossbaustelle»

- ▶ Bestelle Dir das Material bei Andrea, die diese Hölzchen zur Verfügung stellt (Kontakt-Link/QR-Link siehe «Informationen»).
- ▶ Rechne etwa 1-2 Säcke (300-600 Stück) pro Teilnehmer
- ▶ Nimm Dir mit der Gruppe etwa 2 Stunden Zeit zum Bauen
- ▶ Der Boden, auf dem Du baust, sollte eher glatt sein: Laminat, Parkett, Stein usw. (Teppich ist schwierig)
- ▶ Wer nicht gerne am Boden sitzt, soll am Tisch bauen können
- ▶ «Bauzone» am Boden abkleben
- ▶ Aufräumen zum Schluss: ca. 10min, jeweils zu zweit die Säcke füllen und nicht vergessen: Fotos machen!

Informationen

Materialbezugsquelle «Grossbaustelle»
Link: www.spielpädagogik.li



Mein Herzensprojekt: ELI Tree – ein Spiel aus Holz

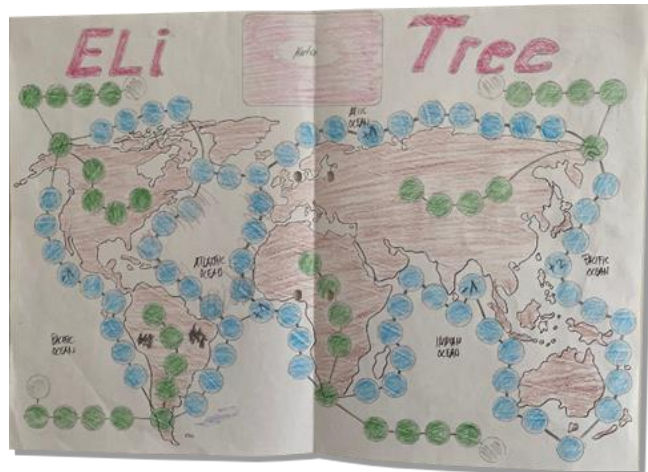
ANTONIO RÜTTIMANN

Im August 2021 hatte ich die Idee zum Spiel ELI Tree. Ich könnte jetzt hier eine grosse Geschichte erzählen, um die Leute zu beeindrucken, was ich aber nicht machen möchte. Vielmehr geht es mir um meine persönliche Geschichte rund um den Baum und ELI Tree.

Vor einiger Zeit habe ich mir einen kleinen Baum gekauft und diesen gepflanzt. In der Gärtnerei hat man mir versichert und versprochen, dass dieser in seiner Farbenpracht zunehmen wird. Also habe ich den Baum Tag für Tag beobachtet und immer darauf gewartet, dass er diese versprochene Farbenintensität erreicht. Leider hat er dies nicht gemacht und wurde stattdessen immer blasser. Ich habe dann mit der Gärtnerei Rücksprache genommen und fast gestritten. Ich fühlte mich etwas hintergangen und versuchte einen Schuldigen zu finden. Der Baum sollte einfach perfekt sein! Es hat eine ganze Weile gedauert, bis ich schliesslich erkannt habe, dass der Baum nicht perfekt sein muss. In der heutigen Zeit muss alles immer perfekt sein und das sofort. Schon in der Schule als Kinder lehrt man uns, dass Fehler etwas Schlechtes sind. Warum muss ein Fehler etwas Schlechtes sein? Ich selbst habe gelernt, dass mein Baum nicht perfekt sein muss. Er ist wunderschön so wie er ist! Ich möchte keinen anderen Baum und werde diesen nie wieder hergeben. Ich denke, der Baum hat vielmehr mich ausgesucht als ich ihn... Meiner Meinung nach ist in der heutigen Zeit alles zu laut und zu schnell. Somit sehen wir die Bäume um uns herum gar nicht mehr. Wichtig ist doch, dass wir die Bäume und die Natur um uns herum, wieder vermehrt wahrnehmen. Dass wir die Bäume schätzen und respektieren. Dass wir bewusster durchs Leben gehen und die vielen schönen Bäume sehen und pflegen – jeder einzelne von uns. Und es muss nicht immer alles perfekt sein! Ich bin es auch nicht... Wenn jeder einzelne dies so erkennt, können wir gemeinsam an einer besseren und schöneren Welt arbeiten.

Das Spiel ELI Tree ist in diesem Sinne entstanden. Es soll nicht nur ein Spiel sein, das die Leute wieder mehr zusammen an einen Tisch bringt, um Spass zu haben. Vielmehr soll «ELI der Baum» wieder mehr das Bewusstsein wecken – dass jeder Baum auf der Welt zählt. Angefangen von jedem einzelnen Baum vor deinem Haus.

Im Spiel haben alle Figuren die gleiche Farbe und sind alles «ELI Bäume», Ziel ist es, diese mit Geschicklichkeit zu retten. «SAVE THE TREE»



Erste Zeichnung – ELI Tree Projekt

Zu meinen Grundsatzentscheidungen gehörte es, das Spiel aus Holz zu machen und die Produktion in der Schweiz zu halten. Das richtige Holz zu finden war gar nicht so einfach und während der ganzen Krisenzeit zu bekommen. Nun wenn man heute das Spiel auspackt und das Holz in den Händen hält, spürt man einfach deutlich den Unterschied. Die Entscheidung war mehr als richtig. Die Wertigkeit und das Gefühl von Holz in den Händen, gibt dem Spiel eine ganz andere Klasse. In der Schweiz zu produzieren, bedeutet mir sehr viel. Mir war sehr wichtig, dass wir alle zusammen die Schweizer Wirtschaft wieder mehr berücksichtigen. Aber was heisst das genau!? Die gesamten Kosten sind viel höher und somit auch der Endpreis. Ich habe von einigen Leute schon gehört, dass das Spiel sehr teuer sei. Eigentlich müsste der Preis noch viel höher sein, um eine angemessene Marge zu erzielen. Mir war es aber wichtig, dass es nicht irgendwo in China oder Übersee produziert wird. Zudem war es ein Herzenswunsch von mir, dass die Produktion – wie auch viele Produktionsabläufe von Hand, in der Stiftung Vivendra (Werkstätte mit beeinträchtigten Menschen) gemacht werden. Jedes Mal, wenn ich in der Produktion vorbeigehe und die Leute mich mit Ihren leuchtenden Augen und einer ehrlichen – herzlichen Art begrüßen, weiss ich dies zu schätzen. Ich bin dankbar und es berührt mich jedes Mal im Herzen. Ich bin dankbar für die Zusammenarbeit mit der Stiftung, die einen grossen Teil des Projekts ausmacht. ●

Informationen



Hier findet Ihr das Spiel
und mehr Infos:

Link: www.elitree.ch



Der Bumerang – mehr als nur ein Spielgerät

Geschichte: Seit wann gibt es Bumerangs und wer hat sie erfunden? Das sind zwei einfach klingende Fragen, die sich jedoch bis zum heutigen Tag nicht sicher beantworten lassen.

Wurfhölzer – aber noch keine Bumerangs

Der Ursprung des Bumerangs liegt vermutlich in der Benutzung von Wurfhölzern. Durch ihr Profil und ihre Formgebung konnten Wurfhölzer im Gegensatz zu einer einfachen Keule nach einem rotierenden Abwurf auch auf grössere Distanz exakt geworfen werden. Zum Einsatz kamen sie vor allem bei der Jagd, aber auch im Kampf. Verbreitung fanden Wurfhölzer weltweit. In der Oblazowa-Höhle im heutigen Polen wurde 1985 das bisher älteste Wurfholz der Welt gefunden (ca. 23'000 Jahre alt). Wurfhölzer und deren Erwähnungen finden sich bis ca. Christi Geburt auf allen Kontinenten. Zu den berühmtesten gehören sicherlich die Wurfkeulen und Bumerangs des Tutanchamun, welche im ägyptischen Museum in Kairo bestaunt werden können. Die in Australien bis heute verbreiteten Nicht-rückkehrer werden häufig als Kylies, oder Killer Sticks bezeichnet.

Der Bumerang

Es ist zu vermuten, dass bei der Herstellung von kleineren, leichteren Wurfhölzern zufällig rückkehrfähige Varianten entstanden sind. Der Bumerang wurde geboren. Diesbezüglich gibt es jedoch keine Überlieferungen, an denen sich die weitere Entwicklung und Verbreitung ablesen liesse.

Es existieren in vielen Kulturen zahlreiche Mythen und Hinweise auf rückkehrende Wurfhölzer. So wird z.B. Thors Hammer in der skandinavischen Mythologie als rückkehrfähig beschrieben und es gibt zahlreiche Abhandlungen, die sich mit dieser Thematik beschäftigen. Mindestens einem der Wurfhölzer aus dem ägyptischen Pharaonengrab werden ebenfalls Rückkehrereigenschaften zugesprochen. Bei Wurfversuchen des Historikers Jacques Thomas Anfang der 90er Jahre kehrten exakte Replika einiger Bumerangs aus Tutanchamuns Grab tatsächlich zum Werfer zurück! In Zentraleuropa wurden in einem Elbekieswerk in Deutschland die Reste eines ca. 2500 Jahre alten Wurfholzes geborgen, über dessen Bumerangcharakter die Experten streiten.

Die einzige Kultur, welche Bumerangs bis heute bewahren konnte, ist die der Aborigines. James Cook brachte im Jahre 1770 den ersten rückkehrfähigen Bumerang von seiner Expedition nach Europa mit. Aber auch in Australien

sind Bumerangs nicht überall anzutreffen. Die Verbreitung des echten Rückkehrbumerangs ist auf den Südosten des Landes beschränkt (Victoria). Hier lassen sich dafür aber auch andere Varianten wie Dreiflügler oder Cross-Sticks (Vierflügler) finden.

Das einfache Wurfholz wurde also auf Grund seiner Flugeigenschaften zur Jagd, als Allzweckinstrument und seltener als Waffe eingesetzt. Der Rückkehrbumerang hingegen war wohl eher ein Ritus Objekt und Spielzeug und wurde nur selten als Jagdhilfe bei der Vogeljagd verwendet. Die ältesten uns bekannten Bumerangs aus Holz wurden in Australien gefunden. Bumerangs gab es dort schon vor mindestens 10'000 Jahren, wie Funde aus dem Südosten des Kontinents beweisen.



Foto: zvg

Entwicklung

Ursprünglich wurde der Bumerang also als Jagdwaffe entwickelt und war meist schwerer und grösser als heutige Spiel- oder Sportbumerangs und wurde meist aus Holz gefertigt. Bumerangs wurden von den australischen Ureinwohnern auch als Wühlstock, Musikinstrument oder Schlagwaffe verwendet und die Flug- bzw. Wurfeigenschaften waren so, dass sie nicht zum Werfer zurückkehrten. Einzelne Typen von Bumerangs konnten bis 2 kg schwer und 1,30 m lang sein.

Als Sport- und Spielgerät kennt man den Bumerang seit den 30er Jahren. Ähnlich wie bei anderen Wurfgeräten (z.B. Frisbee) werden Bumerangs meist als «Sportgerät» bezeichnet, obwohl er auch in vielen Fällen (und deshalb berichten wir darüber) eigentlich auch spielerisch, d.h. als Spielgerät angesehen wird. Inzwischen gibt es auf der ganzen Welt Bumerang Clubs und infolgedessen Wettkämpfe und Meisterschaften in verschiedensten Disziplinen.

Bumerang Modelle gestern und heute

Der ursprüngliche Bumerang hat sich im letzten Jahrhundert, insbesondere wegen seiner Anwendung ab den 30er Jahren als Spiel- und Sportgerät, laufend weiter entwickelt. Diese Modelle, im Gegensatz zum Hakenbumerang, haben zur Eigenschaft, dass sie zum Werfer zurückkehren (sollten). So gibt es moderne Sportbumerangs für Fortgeschrittene, aber auch traditionelle und oft sehr schön gefertigte Holzmodelle. Sie werden hauptsächlich im friedlichen Wettbewerb in der Wettkampfszene und zum einfachen spielerischen Zeitvertreib eingesetzt. Hier eine (kleine) Auswahl von den gängigsten Modellen.



Hakenbumerang (Holz)

Dieses Modell ist ein «Nichtrückkehrer» und wurde in ferner Vergangenheit bis heute von den Aboriginies in Australien vor allem für die Jagd eingesetzt. Er ist einiges grösser und schwerer als die nachfolgenden Modelle.



Klassischer Zweiflügler (Holz)

Dieses Modell kennen wir als den klassischen Bumerang. Er wird meist aus Holz gefertigt und stellt einige Ansprüche an die Wurftechnik.



Dreiflügler (Holz und Kunststoff)

Ein klassischer «Rückkehrer» geeignet auch für Anfänger. Diese Bauart gibt einem die Möglichkeit, mit dem Bumerang eine Flugbahn zu wählen, welche dicht über dem Boden ist.



Vierflügler (Holz und Kunststoff)

Für Anfänger und von fortgeschrittenen Bumerangspielern geschätzt. Wird oft in Kunststoff gefertigt und auch beim Trick-Werfen eingesetzt.

Wettkampf – vielfältige Disziplinen

Es gibt eine Vielzahl an Bumerang-Disziplinen und -Spielen, mit denen man viel Spass haben und sich messen kann. Wettbewerbe werden in der Regel als Mehrkämpfe aus verschiedenen Einzeldisziplinen bestritten. Das Spielfeld beim Bumerangwerfen sieht aus der Luft wie eine Zielscheibe aus. In regelmässigen Abständen werden Kreise um den Mittelpunkt angelegt. Es gibt einen zentralen Abwurfkreis (Bullseye) mit einem 2m Radius und einen zweiten Kreis mit einem 20m Radius. Je nach Disziplin können noch weitere Kreise notwendig sein. Geworfen wird meist aus dem Bullseye. Für viele Disziplinen ist eine Mindestflugweite von 20m vorgegeben:

Disziplin «Genauigkeit (Accuracy)»: Der Teilnehmer wirft aus dem Mittelkreis ab und muss versuchen, den Bumerang

möglichst nah im Zentrum landen zu lassen. Berühren und Fangen ist nicht erlaubt! Je nach Landepunkt gibt es zur Mitte hin immer mehr Punkte.

«Fast Catch»: Es wird die Zeit gestoppt, die ein Werfer benötigt, um einen Bumerang fünf Mal zu werfen und zu fangen. Jeder Wurf muss eine Mindestweite von 20m haben. Wo gefangen wird ist nicht wichtig.

«Endurance»: Beim Ausdauerwerfen wird gezählt, wie viele Fänge der Werfer in 5 Minuten absolvieren kann. Klingt einfach, ist aber deutlich anstrengender als man erwarten mag.

«Trickfangen»: Beim Trickfangen kommt es darauf an einen und dann zwei Bumerangs in verschiedenster Art und Weise zu fangen, sogar mit den Füßen! Je nach Fang-Schwierigkeitsgrad gibt es entsprechende Punkte.

«Australische Runde»: Die Australische Runde ist anspruchsvoll und wird häufig als die Königsdisziplin des Bumerangwettbewerbes bezeichnet. Zusätzlich zu den Genauigkeitskreisen kommen noch Wertungskreise bei 30m, 40m und 50m hinzu.

«Langzeitflug / MTA (maximum time aloft)»: Das Langzeitwerfen sticht als Disziplin heraus. Die Bumerangs sind sehr leicht, äusserst speziell geformt und auch nur für das MTA-Werfen geeignet. Nach dem Abwurf schrauben sie sich hoch in den Himmel und legen sich flach. Anschließend schweben sie möglichst langsam zur Erde zurück und müssen gefangen werden. An warmen Tagen bilden sich auf den Wiesen manchmal Thermikblasen, die dem Bumerang Aufwind verleihen. Dann kann es passieren, dass der Bumerang minutenlang in der Luft bleibt, oder sogar in der Höhe verschwindet. Der längste Flug mit Fang bei einem Wettbewerb betrug 3 Minuten und 50 Sekunden!

Bumerang-Szene Schweiz

In der Schweiz gibt es eine aktive Bumerang-Szene. Sie hat sich 1987 zur Swiss Boomerang Federation (SBF) zusammengeschlossen. Deren Mission ist es, den Bumerang-Sport und -Spiel bekannt zu machen, Wettkämpfe durchzuführen, Anlässe für die Öffentlichkeit zu organisieren, Nachwuchs zu fördern und Kontakte zu ausländischen Bumerangvereinen zu pflegen. ● (lb)

Interessante Informationen

Boomerang selbst basteln:

Eine Bastelanleitung in schnellen bewegten Bildern und ohne Worte

Video-Link: www.youtube.com/...

Trickshots vom Feinsten:

So kreativ kann man einen Bumerang werfen – die verrückten «Trickshooter» in ihrem Element

Video-Link: www.youtube.com/...

Bumerangszene Schweiz:

Informationen über die «Swiss Boomerang Federation»

Mit Links zur internationalen Szene

Link Website: www.swissboomerangs.ch



Vernetzungsplattform «spielschweiz.ch»

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



Bedeutung des Spielens im Wald

Der Wald mit seiner Pflanzen- und Tierwelt ist für Kinder wie Erwachsene ein idealer Erholungsraum. Der Wald bietet ein ideales Umfeld für das Spiel.

Freispiel

Der Wald mit seinen Gegebenheiten bietet Gelegenheit eigene Spielideen zu verwirklichen. So können z.B. Tannzapfen für etliche Spiele verwendet werden. Es besteht die Möglichkeit spielerisch spannende Naturentdeckungen zu erleben. Aus Materialien des Waldes können wunderschöne Landart-Bilder gelegt werden. Die eigene Kreativität ist hier gefragt.

Landart



Mit verschiedenfarbigen Blättern und Formen, verschiedene Naturmaterialien (Erde, Rinde, Gräser, Steine, usw.) versucht die Gruppe ein ca. 1x1 Meter grosses Bild auf dem Waldboden zu gestalten.

Folgende Punkte sollten im Wald beachtet werden

- Der Wald ist Lebensraum zahlreicher Wildtiere, welche durch Lärm und Störungen gestresst werden.
- Helft den Wald sauber zu halten. Nehmt alles, was ihr mit in den Wald gebracht habt, wieder mit nach Hause.
- Tragt Sorge zur Natur. Brecht keine Äste ab, beschädigt die Rinde der Bäume und Sträucher nicht.

Empfehlungen und Infos

Kochen, Grillieren, Bräteln an einer vorhandenen Feuerstelle. Der Besuch des Waldes ist gerade für Grosseltern eine gute Möglichkeit sich mit ihren Enkeln auszutauschen.

- Der Wald bietet mit Tannenzapfen, Ästen, Blättern und vielem mehr die Gelegenheit die eigene Kreativität auszuleben.

- Geniesst viele Sinneserfahrungen: Rinden erspüren – Düfte kennenlernen – Geräusche hören – Tiere und Pflanzen sehen!
- Viele Spiele können hier mit Naturmaterialien durchgeführt werden.
- Untersuche mit deinen Händen mit geschlossenen oder offenen Augen ein Blatt, eine Frucht, ein Stecklein oder die Rinde eines Baumes. Vergleiche die Temperaturempfindung verschiedener Materialien. Lass ein Waldtier über deine offene Hand kriechen.
- Bewegung: Verstecken, das Balancieren auf einem Stamm und das Klettern auf Bäume sind weitere Möglichkeiten, welche Spass machen.
- Monatlicher Anlass: In unserem Quartier haben wir schon mehr als 70-mal einen Vater-Kind Anlass im Wald durchgeführt. Es können auch Mütter, Paten oder Grosseltern solche Anlässe durchführen.

Sinneserfahrungen im Wald

Der Wald als Tummelplatz für unsere 5 Sinne. Ein idealer Ort um vielfältige und wertvolle Sinneserfahrungen erlebt werden.

Riechen

- Riecht an verschiedenen Blumen oder Blättern.
- Wie riecht die Luft?
- Riechen alle Baumstämme gleich?
- Wie riecht der Waldboden?

Spieltipp Riechen: «Geruchsmemory»

In jeweils 2 Filmdöschen oder Joghurtbechern, wird dasselbe Material gegeben. Anschliessend werden Dosen bzw. Becher verschlossen und durcheinander gestellt. Durch Löcher im Deckel müssen nun die Dosen mit selbem Inhalt wieder gefunden werden. Sinnvollerweise sollten die Dosen zuvor alle nummeriert werden um die Nummernpaare zu notieren. Als Material eignen sich: Erde, Torf, Rinde, Tannennadeln, Harz, Lauf, Moos, Waldfrüchte.

Hören

- Wie tönen die Gesänge der Vögel?
- Hörst du das Rascheln des Laubes?
- Welche Geräusche hörst du sonst?
- Höre mit offenen und geschlossenen Augen. Was stellst du fest?

Spieltipp Hören: «Waldgeräusche»

Die Gruppenteilnehmer verteilen sich im Wald jeweils mit ca. 50 Meter Abstand zu den anderen Gruppenteilnehmern. Nun muss jedes Kind alle wahrnehmbaren Geräusche aufschreiben. Anschliessend wird ausgewertet, welche Geräusche gehört wurden und welche übereinstimmend wahrgenommen werden konnten.

Sehen

- Welche Tiere kannst du beobachten?
- Wo findest du Fuss- oder Frassspuren der Tiere?
- Betrachte Blätter oder Nadeln genau.
- Wo ist es hell und wo dunkel im Wald?
- Welche Farben sind bei den Pflanzen entlang des Weges zu finden?



Foto: Andreas Rimle

Spieltipp Sehen 1: «Unter einem Tuch»

Auf ein Tablett werden unter einem Tuch verborgen 20 Gegenstände aus Wald und Feld gelegt. 10 (30) Sekunden werden die Gegenstände aufgedeckt. Anschliessend muss die Gruppe sagen, welche Gegenstände sie gesehen hat.

Spieltipp Sehen 2: «Kamera und Fotograf»

Immer zwei Teilnehmer bilden ein Paar. Der eine ist die Kamera, der andere Partner der Fotograf. Die Kamera schliesst die Augen und wird vom Fotografen ganz nah zu einem Objekt geführt. Auf ein Zeichen hin öffnet die Kamera für 3-4 Sekunden die Augen und prägt sich das Bild ein. Es werden mehrere Objekte "aufgenommen". Anschliessend findet ein Rollentausch statt. Zum Schluss erzählt jeder, welche Aufnahmen er gemacht hat.

Tasten

Spieltipp Tasten 1: «Wer findet den Baum?»

Führe deinen Spielpartner zu einem Baum und lasse ihn mit seinen Händen die Rinde ausführlich abtasten. Auf kleinen Umwegen und mit Vorsicht führst du ihn zum Ausgangspunkt zurück. Nun versucht dein Spielpartner mit offenen Augen den entsprechenden Baum zu finden.

Spieltipp Tasten 2: «Waldmaterialien»

In einem grossen Karton werden verschiedene Materialien hineingellegt. Durch eine Tastöffnung darf jeder fühlen und tasten um welche Materialien es sich handeln könnte. (Kastanienblatt, Ahornblatt, Tannennadeln, Kiefernzapfen, Fichtenzapfen, Birkenrinde, Tannennrinde, Flechten, Wurzel, Zweig, ...)

Tipp 2022: «Geissensteig Gais»



Erlebniswanderung in der Natur mit Spielposten. Mehr Infos:



Link: www.ausflugsziele.ch/...

Spieltipp Tasten 3: «Nadeln erkennen»

Die Nadeln von Nadelbäumen müssen gefühlt und gerochen werden. Fichte: kurz und spitz, Tanne: strohig, nicht stechend, stumpf und Lärche: sehr weich, «büschelige» Anordnung der Nadeln.

Schmecken

Spieltipp Schmecken: «Waldfrüchte»

Es werden die verschiedenen Früchte des Waldes jeweils in einen extra Becher gegeben. Mit verbundenen Augen darf nun jedes Kind eine Geschmacksprobe nehmen und sagen um welche Frucht es sich handelt. (Walderdbeeren, Holunderbeeren, Blaubeeren, Brombeeren, Waldmeister, Pilze, Nüsse, Hagebutten, Bucheckern)

Bekannte Spiele mit dem Material vom Wald

Baumstumpf

Wie viel Kinder können auf einem Baumstumpf stehen? Das geht nur, wenn die ganze Gruppe sich gegenseitig hilft und hält.

Natur Memory

Sucht im Wald oder Garten zwei gleiche Gegenstände, welche unter einem Joghurtbecher oder Papierbecher Platz haben. Legt die beiden Gegenstände in je einen Becher. Der Spielleiter vermischt die Becher und dreht diese um, damit die Gegenstände nicht zu sehen sind.

Tipp: Besprecht miteinander, um welche Gegenstände es sich handelt und wo sie gefunden wurden. Markiert mit Stecken auf dem Waldboden ein Quadrat von ungefähr 1-2 Metern Seitenlänge.



Foto: Andreas Rimle

Tiere raten

Jeweils auf den Rücken aller Gruppenteilnehmer wird eine Tierkarte mit einer Klammer befestigt. Jeder muss nun sein Tier erraten indem er einem anderen Gruppenmitglied eine Frage stellt. Diese Frage darf nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Jedes Gruppenmitglied darf nur einmal gefragt werden.

Impressum Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Kontakt: Andreas Rimle
andreas.rimle@bluewin.ch
Web: www.spielschweiz.ch
Adresse: Quellenstrasse 10a,
CH-9016 St. Gallen

Interessante Quellen von Waldspielideen

Sammlung von Waldspielen von spielschweiz.ch für Jung und Alt
Link: www.spielschweiz.ch/...



Sammlung von Spielideen in der Jugendarbeit
Link: www.praxis-jugendarbeit.de/...

Tipps für Waldspiel vom Gesundheitsdepartement Kanton St.Gallen
Link: <https://kinder-im-gleichgewicht.ch/...>



Naturpädagogik:
Bildung beginnt in der Natur
Link: www.spielschweiz.ch/...



Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

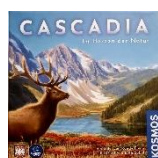
Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unserer kompetenter «Marktbeobachter» für die Welt der Gesellschaftsspiele.



Spiele verbindet

Es gibt wieder einige Spiele, die eine besondere Aufmerksamkeit verdient haben. Ob im direkten Duell, als taktischer Leckerbissen, als schaukelndes Kinderspiel oder gehobenes Optimierspiel – es gibt viele gute

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



Cascadia

Cascadia / Kosmos / Für 1-4 Spieler /
Ab 10 Jahren / 30-60 Minuten /
Familienspiel

Ein Legespiel mit vielen Varianten, bei dem man Tiere ansiedelt und ihre Wünsche erfüllt. Bären leben gerne paarweise, der Bussard fliegt lieber allein und Lachse bewegen sich in langen Flüssen. Bringt man alles unter einen Hut?



Canvas

Canvas / Asmodee / 1-5 Spieler /
Ab 10 Jahren / 30 Minuten /
Familienspiel

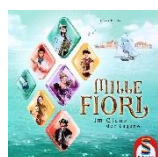
Es entstehen Kunstwerke auf dem Tisch, wenn man die Karten mit den Motiven übereinanderlegt. Überzeugt man damit die Jury des Kunstwettbewerbs, nach deren Vorgaben man gestaltet? Sehr schönes Spielmaterial.



Jekyll vs Hyde

Jekyll vs Hyde / Nice Game / Für 2 Spieler /
Ab 14 Jahren / 20 Minuten /
Familienspiel

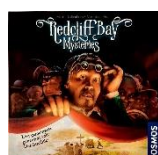
Ein Stichspiel für 2 ist relativ selten. Hier taucht man in die Rolle von Jekyll oder Hyde und spielt Gut gegen Böse. Das Spannende daran: Beide Spieler verfolgen unterschiedliche Ziele und arbeiten trotzdem mit denselben Effekten.



Mille Fiori

Mille Fiori / Schmidt / 2-4 Spieler / Ab 10 Jahren / 60-90 Minuten /
Familienspiel

Gleich zwei Mechanismen verbergen sich hinter Mille Fiori. Erst wählt man Karten, danach legt man Plättchen für die Glasherstellung. Am Ende sind lange Kettenzüge möglich, wenn man auf die richtigen Elemente setzt.



Redcliff Bay Mysteries

Redcliff Bay Mysteries / Kosmos / 1-5 Spieler /
Ab 12 Jahren / 60 Minuten /
Familienspiel

Als Ermittler startet man im verschlafenen Ort Redcliff Bay. Mit jeder Befragung steckt man tiefer im Fall. 4 Fälle, bei denen man jeweils 60 Minuten ermittelt, warten auf die Detektive. Ein kooperatives Abenteuer.



Just Wild

Just Wild / Helvetiq / 2-4 Spieler /
Ab 8 Jahren / 20 Minuten /
Familienspiel

Ein kurzes Kartenablespiel, bei dem man Tiere ansiedelt. Dabei deckt man die halben ausliegenden Karten mit passenden Tieren zu. Ein wenig Mathematik und ein gutes Auge sorgen am Ende für Punkte in diesem Spiel aus der Reihe «Fun by Nature».



Kennst du noch... Bellz!

Bellz / Spin Master / 2-4 Spieler /
Ab 6 Jahren / 10 Minuten /
Familienspiel



Das Magnetspiel benötigt eine ruhige Hand, die möglichst viele Glöckchen anzieht. Natürlich nur in den richtigen Farben. Ein Geschicklichkeitsspiel mit Klang.

Edward Gibbon: historien et joueur

ULRICH SCHÄDLER

L'ouvrage collectif « Edward Gibbon et Lausanne. Le pays de Vaud à la rencontre des Lumières européennes » de 2,7kg et 528 pages s'intéresse aux trois séjours lausannois de l'auteur du fameux « Decline and Fall of the Roman Empire ». Ils constituent le fil rouge de cette synthèse et donne un regard sur le XVIII^e siècle dans le Pays de Vaud.

Ce livre richement illustré réunit trente-cinq auteurs issus de diverses disciplines. C'est dans le contexte de la sociabilité et les divertissements de la noblesse sous l'Ancien Régime qu'Ulrich Schädler, le directeur du Musée Suisse du Jeu, parle d'Edward Gibbon, le joueur (p. 270-280). Dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, le jeu était une nécessité sociale à laquelle il était difficile d'échapper. Dans le chef-lieu vaudois, l'élite avait pour habitude de se réunir les après-midis autour de tables de jeu. De nombreux écrits – correspondances, journaux intimes, récits de voyage – témoignent de cette manie lausannoise. Celles et ceux qui voulaient s'intégrer dans les assemblées choisies avaient tout intérêt d'apprendre à jouer à un certain nombre de jeux, contrainte à laquelle a dû se soumettre aussi Edward Gibbon lors de ses séjours en 1763-1764 et 1783-1793.

Parmi les jeux que l'historien pratiquait figurent le *pharaon*, les *échecs*, le *billard*, le *tarot*, le *colin-maillard* et le *loto*. A Lausanne, il apprend des jeux de cartes comme le *tressette*, le *reversis* et le *piquet*, sans oublier le *whist* qui, selon lui, était « si nécessaire à l'existence d'un Lausannois de naissance » (note dans son Journal intime du 18 décembre 1763).

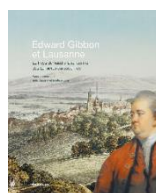


Quelques fiches du catalogue de la bibliothèque lausannoise de Edward Gibbon (British Library)

Toutefois, Gibbon peine à y trouver du plaisir. Dans une lettre à sa belle-mère Dorothee, il déclarera en 1771 : « Play, I neither love nor understand ». Mais avec le temps il y prend goût. Dans une lettre à sa tante Catherine Porten, Gibbon résume le 27 décembre 1783 : « Le whist, aux shillings ou aux demi-couronnes, est le jeu auquel je joue généralement, et je joue trois robes avec plaisir ».

Il a tant et si bien utilisé les cartes, qu'il a annoté le dos de celles-ci avec l'inventaire de sa bibliothèque lausannoise. Ce catalogue de 1676 fiches constitue aujourd'hui la plus importante collection de cartes à jouer romandes du XVIII^e siècle ! Il est conservé à la British Library (Add 34717). ●

Informations



Retrouvez l'entier des informations et des anecdotes dans : Béla Kapossy, Béatrice Lovis (éditeurs), « Edward Gibbon et Lausanne. Le pays de Vaud à la rencontre des Lumières européennes »

Thierry Depaulis et Ulrich Schädler, « Gibbon's Swiss Playing Cards », *The Playing Card*, n° 45, 2017

Edward Gibbon (1737-1794)

Edward Gibbon est né le 27 avril 1737 à Putney, près de Londres. Sa famille appartenait à la petite noblesse. Son père, bien qu'il puisse être considéré comme une personne fortunée, a parfois connu des difficultés financières. Après l'école, Gibbon s'est tourné vers l'étude de la philologie grecque et latine. Il découvre l'histoire antique.

Dans le sillage du mouvement européen des Lumières, Gibbon rejoint la franc-maçonnerie. En 1774, il est admis à la « Lodge of Friendship » à Londres. L'œuvre historique de Gibbon se concentre autour de son étude principale sur « The History of the Decline and the Fall of the Roman Empire ». Cette thèse selon laquelle le christianisme et la décadence de l'Empire romain ont été à l'origine de sa chute a influencé l'historiographie ultérieure de l'Antiquité romaine. Gibbon a également contribué de manière



décisive à l'historiographie de l'Empire byzantin, en le distinguant négativement des dominations politiques en Europe occidentale et septentrionale au Moyen Âge. Bien sûr, ses thèses ont entre-temps été critiquées par la recherche moderne en histoire ancienne et en archéologie. Edward Gibbon est mort le 16 janvier 1794 à Londres. Dans le Dictionnaire historique de la Suisse, E. Giddey nous informe que « des liens étroits unissaient Gibbon à Lausanne, où il habita à trois reprises. Son premier séjour (1753-1758) lui permit de retrouver la foi réformée, de bien apprendre le français, de visiter la Suisse et de nouer une intrigue sans lendemain avec Suzanne Curchod, qui épousera Jacques Necker. En 1763-1764, lors de son Grand Tour, il passa à Lausanne des mois studieux, agrémentés par les charmes de la société locale. Installé dans la propriété de la Grotte de 1783 à 1793, il y rédigea la partie finale de son œuvre majeure ».

Mit Wimmelbüchern Fantasie und Sprache fördern

INA NEFZER

Seit 1968 schreiben Ali Mitgutschs Wimmelbücher Erfolgsgeschichte. Ihr bildhafter Detailreichtum bietet Kindern unendlich viele Gesprächsanlässe und entzündet die spielerische Lust am eigenen Erzählen.

Wimmelbilderbücher kennt heute annähernd jedes Kind. Kein Wunder, schliesslich erscheinen ständig neue. Denn in den Programmen der meisten Kinder- und Jugendbuchverlage ist das populäre Genre fest etabliert. Das allererste Wimmelbilderbuch im deutschen Sprachraum erschien 1968 mit «Rundherum in meiner Stadt».

Sein Schöpfer war Ali Mitgutsch (1935-2022). Der von ihm erfundene, neue Typ «Bildersachbuch» schlug ein wie eine Bombe: 1969 erhielt Mitgutsch den Deutschen Jugendliteraturpreis und avancierte zum Bestsellerautor. 1,3 Millionen

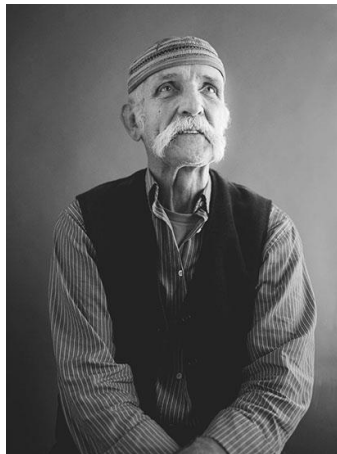


Foto: webidoo/jungle key

Mal hat sich allein sein erstes Wimmelbuch bis heute verkauft. Ali Mitgutsch war mit der Bezeichnung «Wimmelbuch» nicht gerade glücklich. Es klang ihm zu sehr nach unordentlichem Durcheinander. Ein Zustand, den Kinder deutlich mehr mögen als die meisten Erwachsenen. Denn das Wimmelige vermag Kinder gleich zu fesseln und sie unmittelbar ins Bildgeschehen zu ziehen. Ist

das Interesse erst einmal geweckt, bleiben Kinder – auch bei alleiniger Betrachtung – oft lange bei der Sache. Denn einen Vorleser brauchen Mitgutschs Bilderwelten nicht, sie kommen weitgehend ohne begleitenden Text aus. «Ich schaffe Bilder, die sich selbst erzählen», und die sind – spätestens auf den zweiten Blick – wohldurchdacht und präzise auf die Zielgruppe der Klein- und Vorschulkinder zugeschnitten

Das Wimmelprinzip und seine Besonderheiten

Reissfestes und strapazierfähiges Material ist das erste, im Wortsinn «handfeste» Kennzeichen von Mitgutschs Pappbilderbüchern, die – und das ist die zweite Charakteristik – in unterschiedlichsten Buchgrössen vorliegen. Jede birgt eigene Möglichkeiten: Die Miniformate liegen gut in der Hand, selbst in besonders kleinen Händen und passen in

jede Tasche. Die normale Bilderbuchgrösse eignet sich am besten zum gemeinsamen Betrachten und die Riesenformate lassen sich so aufklappen, dass Kinder auf dem Buch spazieren gehen – es somit auch motorisch erobern können. Die dritte Besonderheit liegt in der Wahl elementarer, populärer Sachthemen wie Dorf, Stadt, Land, Wasser, Piraten oder Ritter. Jedes Buchthema wird doppelseitig in 8 bis 15 Bildertafeln aufgefächert. Als Kulissen wählt der Wimmelbucherfinder charakteristische Lebensräume; beim Thema «Stadt» beispielsweise Spielplatz, Schwimmbad, aber auch Hausbau und «Unsere Stadt bei Nacht». Die Räume sind den kindlichen Betrachtern entweder bekannt oder für sie von grossem Interesse. Nichts ist dargestellt, das sie nicht verstehen könnten. Die in den Kulissen platzierten unterschiedlichsten Szenen zeigen typische, so einfache wie überschaubare und leicht erkenn- sowie deutbare Situationen und Ereignisse. Da wird geärgert, gestritten, gelacht, geliebt und geschafft. Um die siebzig bis achtzig Figuren, natürlich überwiegend Kinder, tummeln sich auf jeder Doppelseite. An jeder Ecke passiert ein harmloser Streich oder etwas, das man eigentlich nicht darf und das gerade deswegen einen Riesenspass macht. Mitgutschs Miniaturwelten bersten vor Lebenslust, augenzwinkerndem Humor und Einfallsreichtum. Sein Blick auf die Alltagswelt ist warmherzig und voller Übermut. Er eröffnet Kindern eine Welt, die sie mit offenen Armen aufnimmt.

Natürlich und wie nebenbei kann man dabei eine Menge lernen. Zuallererst über das Leben, das auf diesen Panoramabildern inszeniert wird. Mittels Vogelperspektive aber behält der Betrachter trotz dieses Detailreichtums den Überblick, jede kleinste Szene ist als Teil des Ganzen erkennbar. Jeder kann ganz allein selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Bildszenen betrachtet und sich das Bildgeschehen als Ganzes erschliesst. Diese Ausgangsposition bei der Rezeption stärkt die Orientierung und die Selbstständigkeit des kindlichen Betrachters, der sich nun zutrauen kann – vor dem Hintergrund seiner eigenen Lebenserfahrungen – das Dargestellte zu deuten, zu verstehen, zu begreifen und weiterzuspinnen.

Ideen zur Sprachförderung

Wimmelbücher machen die Welt für Kinder lesbar. Sie öffnen ihnen die Augen für die Phänomene ihrer Umwelt und unterstützen sie darin, in «den ersten sieben Jahren ihres Lebens eine Art optisches Archiv» – anders gesagt, ein mentales Lexikon – anzulegen. Je nach Altersstufe gibt es zahlreiche Möglichkeiten, beim gemeinsamen Betrachten sprachliche und erzählerische Fähigkeiten der Kinder zu fördern.

Benennen und Beschreiben

Als grundlegendste Möglichkeit kann hier gelten, Bildphänomene begrifflich zuzuordnen. Indem Kinder das, was sie sehen, benennen, wird ihr bestehender Wortschatz gefestigt und erweitert. Für diese einfachste Rezeptionsform von Wimmelbüchern dürften 2-jährige Kinder ausreichend Vorkenntnisse mitbringen: einen gewissen Grundwortschatz, um einzelne Objekte zu benennen und Geschehen in «Zwei-Wort-Sätzen» wiederzugeben. Kinder lernen während des gemeinsamen Betrachtens, das was sie sehen, zu verstehen und zu versprachlichen. In einem nächsten Schritt kann man die einzelnen Objekte in ihrer Besonderheit beschreiben. Hier machen Suchspiele am meisten Spass. Viele Wimmelbüchern sind bereits als Such-Bücher angelegt. Bei diesen Suchspielen müssen Kinder – mehr oder weniger unterstützt vom mitlesenden Erwachsenen – individuelle Merkmale des Suchobjekts erkennen und beschreiben, während beim eigentlichen Suchvorgang obendrein ihre Beobachtungsgabe geschult wird.

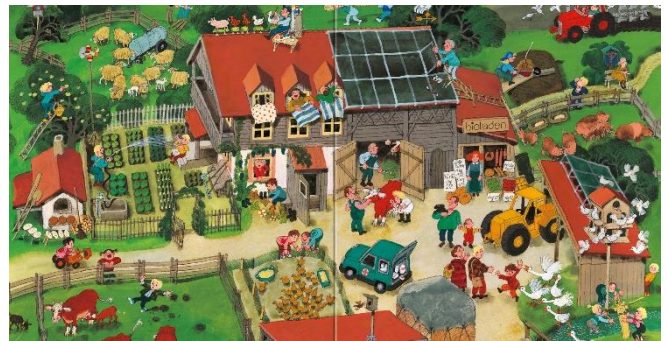
Formulieren und Kommunizieren

Dann geht es ans gemeinsame Erforschen, was auf den Seiten genau los ist. Die Konstruktion von Sinn, die gefordert ist, wenn Kinder das Geschehen als Kontext erfassen und in eigenen Worten wiedergeben sollen, ist deutlich anspruchsvoller als ein Benennen und Beschreiben einzelner Bildsujets. Daher ist Mitgutschs narrativer (erzählerischer) Bildstil darauf ausgerichtet, seine Bildinhalte zu vereinfachen, indem er sie typisiert und damit schnell wieder erkennbar macht.

Da kleinere Kinder eine Bildfläche vornehmlich punktuell erfassen, beginnt man am besten mit der Szene, die sie am meisten interessiert und geht dann zur nächsten über. Die dargestellten Alltagsszenen ermöglichen beim gemeinsamen Betrachten ein reges Gespräch über unterschiedliche Wahrnehmungen des Dargestellten und mögliche Interpretationen der Zusammenhänge. Man kann seinen persönlichen Eindruck mit dem des Kindes abgleichen und fördert so seine Fähigkeit, präzise zu formulieren und zu kommunizieren. Durch das Wahrnehmen und Denken aus unterschiedlichen Blickwinkeln werden erste Grundlagen für ein differenziertes Verständnis fiktionaler Stoffe eingeübt.

Fragen, Deuten und Erzählen

Mit zunehmendem Alter können Kinder den Fokus auf grössere Zusammenhänge legen und einzelne Szenen zueinander in Beziehung setzen. Alle Szenen einer Doppelseite finden annähernd gleichzeitig statt. Die Simultandarstellung macht Kindern zum einen anschaulich, dass das gelebte Leben aus unzähligen verschiedenen Wirklichkeiten besteht, die gleichzeitig stattfinden und erlebt werden: Während ich glücklich bin, stösst einem anderen gerade etwas Schlimmes zu. Zum anderen wird sichtbar, wie viel unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten in einem bestimmten Lebensraum möglich sind. Hier können Kinder Assoziationsketten bilden und so Funktionszusammenhänge herstellen sowie kausale Zusammenhänge erkunden: Welches Verhalten ergibt sich aus dem Vorhergehenden oder aus welchen Umständen? Könnte man nicht auf dieselbe Situation ängstlich, belustigt oder sogar mutig reagieren? Mitgutsch «...schult mit viel Humor die Beobachtungsgabe des Kindes für das soziale Verhalten seiner Mitmenschen». Während dem gemeinsamen Bildbetrachten, dem Fragen-



Aus «Das Wimmelbuch: Auf dem Lande» – das Original von Ali Mitgutsch

stellen und Deuten des Gesehenen, geht das dialogische Bilderlesen meist in eine kreative Phase über: dem Weiterspinnen der Geschichten. Die kindlichen Betrachter verknüpfen hierbei das Gesehene mit eigenen Erlebnissen und individuellen Erfahrungen und denken sich aus, wie alles weitergehen könnte.

Das Wimmelbuch heute

Mitgutsch hat nicht nur mit seinen Wimmelsachbüchern bis heute Erfolg, das Wimmelbuch konnte sich zudem als eigenes Genre durchsetzen. Zu verdanken ist dies auch denjenigen, die das Originalkonzept künstlerisch und didaktisch weiterentwickelt haben. In weiterführenden Konzepten wird eine Intention besonders in den Vordergrund gerückt: beispielsweise die Suchfunktion, der thematische Aspekt oder das Erzählerische. In Suchwimmelbüchern geht es um den Spass am Suchen, didaktisch eingesetzt in genreübergreifenden Wimmel-Bildwörterbüchern von Christine Brand: «Komm mit uns in die Stadt!» (Oetinger 2009). Eine literarisch spannende thematische Ausrichtung bietet Melanie Brockamp mit «Mein Märchen-Wimmelbuch» (Copenrath 2008). Erfolgreich ist Rotraut Susanne Berner mit ihrem Zyklus «Frühlings-, Sommer-, Herbst- und Winter-Wimmelbuch» (Gerstenberg). Die vier Bücher bieten so vielfältigen narrativen Stoff, dass ihr Wimmelwerk als «Bilderroman» bezeichnet wurde.

Fazit

Wimmelbücher stellen mit ihrer ‚offenen Struktur‘ ganz offenbar einen geeigneten Einstieg in eine Vorform des Lesens und erzählenden Mitlesens dar. Sie fördern durch ihren visuell anschaulichen Detailreichtum und das damit verbundene aufmerksame Bildbetrachten die sprachlichen Fähigkeiten und Einsichten in fiktionale Zusammenhänge. Sie unterstützen die kindliche Weltaneignung, bieten Gesprächsanlässe und entzünden die Lust am eigenen Erzählen. ●

Ina Nefzer



© Foto: Ina Nefzer

Ina Nefzer ist promovierte Germanistin mit Schwerpunkt Kinder- und Jugendliteratur. Heute arbeitet sie als freie Journalistin und akademische Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur an der PH Ludwigsburg und bildet angehende Erzieher und Grundschullehrer aus.

Kontakt und Quellenangaben:
ina.nefzer@outlook.de

Die Kiebitzsche Rundkegelbahn



Auf der Rundkegelbahn in Moabit bei Berlin, nach einer Skizze von W. Busch

ULRICH SCHÄDLER

Immer wenn meine Eltern mit ihren Freunden in der Dorfkneipe kegelten, gab es für uns Kinder etwas zu tun: Für ein paar Groschen und eine Limonade warteten wir hinter dem Kugelfang, um die Kegel wieder aufzustellen und die Kugel auf den Rücklauf zu hieven, damit sie vorne den Kegerinnen und Keglern wieder zur Verfügung stand.

Das ersparte ihnen das Hin- und Herlaufen entlang der 25 Meter langen Bahn. Damit standen wir in der langen Tradition der «Kegeljungen» bzw. «Kegelbuben», die als Kegelaufrichter oft auch das Ergebnis nach vorne meldeten. In dem Filmklassiker «Sissi» von 1955 mit Romy

Schneider wirft Sissis Vater Herzog Max (Gustav Knuth) in der 42. Minute auf der hauseigenen Kegelbahn «Alle Neune». Und auch hier stellen die Kinder, und zwar nicht nur Buben, sondern auch Mädchen, mit grosser Begeisterung die Kegel wieder auf. Heutzutage geht das alles automatisch, so dass den Kindern diese Möglichkeit, sich etwas zum Taschengeld dazuzuverdienen, abhandengekommen ist.

Patent für eine bemerkenswerte Erfindung

Die Wege abzukürzen ist auch ein Vorteil einer bemerkenswerten Erfindung, die das Kegeln dann leider doch nicht revolutionierte: die Rundkegelbahn des Magdeburger Ingenieurs Emil Kiebitz. Am 17. Januar 1885 erhielt er ein Patent für seine Idee, eine Kegelbahn in Hufeisenform mit Steilkurve anzulegen (Patent-Nr. DE32655). Diese innovative Idee wurde dann sofort in mehreren Fachpublikationen beschrieben, so in der Deutschen Bau-

zeitung (Nr. 51, 13.6.1885, S. 310-11) und Dingler's Polytechnischem Journal (Nr. 258, 1885, S. 20-21).

Kiebitz stellte das Problem und seine Lösung folgendermassen dar. Will man aus Platzgründen eine gekrümmte Kegelbahn bauen, besteht das Problem, dass die Kugel, sobald sie in die Kurve eintritt, immer, wie bei einem Tivolispiel oder beim Minigolf, an der Bande entlangrollt und abgebremst wird. Als Lösung konstruierte Kiebitz eine elliptische Bahn, deren Kurve nicht einfach horizontal verläuft, sondern nach innen geneigt ist mit konkavem Profil. Höhe und Krümmung der Bahnstrecke war so bemessen, dass die von der Mitte der Aufsetzbohle mit mittlerer Geschwindigkeit abgeschobene Kugel in der Mitte der Bahn und nicht an der Bande entlang bis zu den Kegeln rollen muss. Wird die Kugel kräftiger oder schwächer geschoben, tritt sie höher oder tiefer in die Steilkurve ein und trifft deshalb die Kegel eher links oder rechts. Jedenfalls, so Kiebitz zur Technik, hänge das Ergebnis von der Anfangsrichtung und der Wurfkraft ab, sodass diese Rundkegelbahn mindestens ebenso viel Geschick erfordere wie gerade Kegelbahnen.

Gut Holz!

Die Bahn bestand vollständig aus Holz, die 4 Meter lange Aufsatzbohle aus Eichen-, die übrige Bahn aus Kiefernholz. Kegel wurden für gewöhnlich aus Hartholz wie Weiss- oder Rotbuche, die Kugeln aus Weissbuche gedreht. Die ganze Bahn liess sich leicht auseinandernehmen. Kiebitz lieferte die Bahnen auch in reduziertem Massstab als grösseres Spielzeug für Kinder! 1888 reichte Kiebitz ein weiteres Patent ein (DE46070), diesmal für eine «Neuerung an Kegelbahnen mit ansteigender Lauffläche».

Schon Anfang des Jahres 1885 wurde in Berlin Moabit eine solche Rundkegelbahn eröffnet. Platz dafür gab es



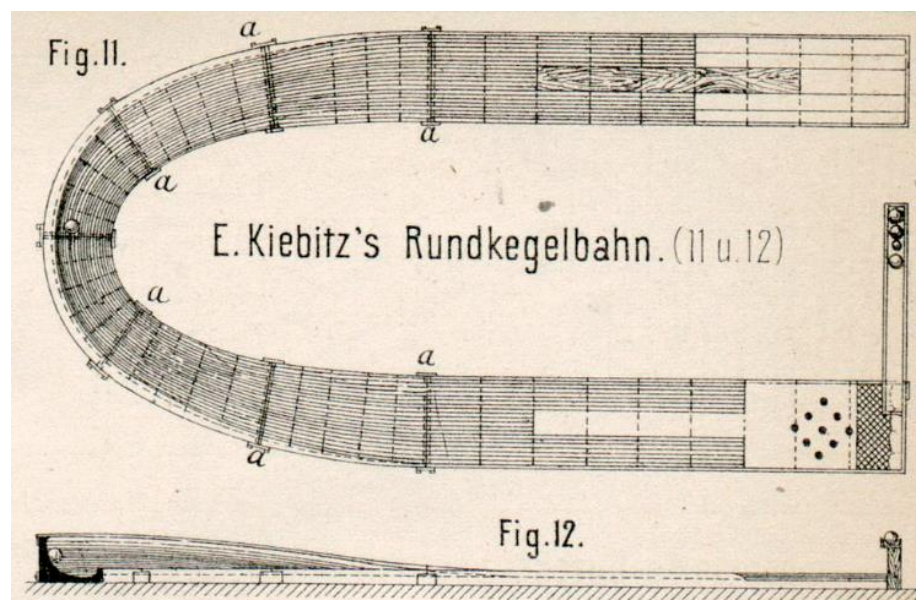
Die Rundkegelbahn in Moabit, Zeichnung von Ernst Hosang (Berliner Illustrirte Zeitung Nr. 2167, S. 255)

unter den Gewölben des neuen Stadtbahn-Viadukts, da wo die Brauerei Königstadt einen Ausschank betrieb. Bereits in der Ausgabe vom 14. März 1885 widmet sich die Berliner Illustrirte Zeitung dieser Rundkegelbahn (Nr. 2176, S. 255-256). Die Bahn sei nur 5 Meter breit und 11-12 Meter lang und fände also Platz auch in Räumlichkeiten von weniger als 25 Metern Länge. Ausserdem könne sie in 15 Minuten (!) auf- oder abgebaut werden! Die nur wenige Schritte vom Schiebenden entfernten Kegel und die geworfene Kugel machten eine Rücklauftrinne überflüssig. Auch die Anschreibetafel stünde direkt neben den Kegeln, so dass Konflikte über das Ergebnis kaum entstehen könnten. Natürlich bedürfe es einer besonderen Technik, weil man ja nicht direkt auf einen bestimmten Kegel zielen könne. Damals veröffentlichte Abbildungen zeigen, dass sich die Bahn anscheinend grosser Beliebtheit erfreute und Rundkegeln ein von Männern und Frauen gemeinsam ausgeübtes Vergnügen war. Die Kinder liessen es sich aber auch hier nicht nehmen, Hilfsdienste zu leisten.

Gehen Sie wieder einmal Kegeln

Wie lange diese Rundkegelbahn existierte und ob es noch andere solche Anlagen gab, ist mir nicht bekannt. So scheint es, dass die Kiebitzsche Rundkegelbahn eher als Kuriosum in die Geschichte des Spielens einzuordnen ist.

Inzwischen gibt es immer weniger Kegelbahnen, die nach dem 2. Weltkrieg häufig dem amerikanischen Bowling weichen mussten. Trotzdem schlage ich vor: Gehen Sie doch mal wieder Kegeln! ●



Plan und Schnitt der Rundkegelbahn (Dingler's Polytechnisches Journal, Band 258, 1885)

Foodscape – ein Spiel zur Ernährungslehre

Einmal Herrscher über die Schweiz sein!
Das Serious Game Foodscape macht es möglich. Aber so einfach ist das gar nicht.

Um den individuellen Bedürfnissen der Bewohner unseres Landes gerecht zu werden, muss man versuchen die Ressourcen «Schweizer Ernte», «Verfügbares Land», «Umwelt» und «Zufriedenheit» im Gleichgewicht zu halten. Wird die Ernährung zu ungesund, meldet sich die Ärztin. Foodscape wurde für den Schulunterricht entwickelt, ist aber auch als eigenständiges Spiel online verfügbar. Es vermittelt Hintergründe zum Schweizer Ernährungssystem, beleuchtet Zielkonflikte und zeigt Handlungsoptionen für eine gesunde und umweltverträgliche Ernährung auf.

Thema und Inhalt

Landwirtschaftliche Produktion, Konsum und Handel von Nahrungsmitteln – das Schweizer Ernährungssystem ist so komplex wie zentral für unser tägliches Leben. Unsere Ernährung prägt Umwelt, Wirtschaft und Gesellschaft wie kaum ein anderer Lebensbereich. Und doch sind wir wenig vertraut mit den Strukturen und Mechanismen, welche die Ernährung in der Schweiz bestimmen.

«Serious Game» – was bedeutet das eigentlich?

Spielerische Lernansätze sind im Trend und finden immer häufiger ihren Weg in die moderne Aus- und Weiterbildung. Besonders der Begriff «Serious Games» ist dabei in aller Munde. Bei den wissensbasierten Spielen handelt es sich jedoch keinesfalls um eine neuartige Methode – sie existieren seit geraumer Zeit. Der amerikanische Wissenschaftler Clark C. Abt stellte das Konzept der Serious Games bereits 1970 in seinem Buch mit dem gleichnamigen Titel vor.¹

Das primäre Ziel eines Serious Games, also eines ernsthaften Spiels, ist die Vermittlung von Wissen und Können auf unterhaltsame Weise. Im Rahmen der Technologisierung wurden Serious Games zunehmend weiterentwickelt und sind heute hauptsächlich in Form von Computer-Simulationen erhältlich.

Wie funktionieren Serious Games?

Serious Games definieren Erwartungen an eine Lernwelt neu. Sie sind vergleichbar mit Videospielen, die Spass machen, jedoch gleichzeitig der Wissensvermittlung dienen. Hinter dem spielerischen Inhalt verbergen sich immer lehrreiche Botschaften beziehungsweise Lerninhalte, die dem Spieler auf eine lockere Art und Weise nähergebracht werden sollen. Durch den hohen Unterhaltungswert kann die Aufmerksamkeit der Spieler für ernsthafte Themen gewonnen werden. Serious Games werden entwickelt, um spezielle Fähigkeiten zu vertiefen, um effektiv neues Wissen durch den Spass am Spiel zu vermitteln und somit nachhaltiges Lernen zu fördern.



Für verantwortungsvolles Handeln ist es notwendig, diese Zusammenhänge zu verstehen, Auswirkungen abschätzen zu können und konkrete Handlungsmöglichkeiten zu kennen. Foodscape wurde als Lerneinheit für den Schulunterricht entwickelt. Es vermittelt Hintergründe, Zielkonflikte und Handlungsoptionen für eine gesunde und umweltverträgliche Ernährung. Das Ziel von Foodscape ist es, junge Menschen darin auszubilden, verantwortungsvolle Entscheidungen im Berufsleben, im Konsum und bei der politischen Mitsprache treffen zu können.

Lernziele

Foodscape befasst sich mit den Zielen und Herausforderungen einer gesunden und umweltverträglichen Ernährung. Das Schweizer Ernährungssystem steht hierbei im Zentrum. Folgende übergeordnete Lernziele werden mit der Foodscape-Lerneinheit (die Lerneinheit besteht aus Onlinespiel und Unterrichtsmaterialien) vermittelt:

- Die Lernenden können Zusammenhänge zwischen Ernährung und Landverbrauch benennen.
- Die Lernenden sind in der Lage, Zielkonflikte im Bereich Ernährung, Umwelt und Gesundheit zu diskutieren.
- Die Lernenden können konkrete Handlungsmöglichkeiten für eine umweltverträgliche und gesunde Ernährung ableiten. ● (lb)

Informationen

Foodscape das Spiel
Mit Spielanleitung und Begleitdossiers /
Unterrichtshilfsmittel
Link: www.foodscape.ch



Hinten E und vorne M

MAX KÜNG (Kolumnist Das Magazin)

Weshalb ich im Sprachlabor bei Monsieur Froideveaux besser aufgepasst hätte und was Scrabble und Mastermind damit zu tun haben.

Den Wecker auf dem Nachttisch hatte ich eben per Handkantenschlag zum Schweigen gebracht, es war sechs Uhr in der Früh und ich war bestens gelaunt. Mit einem Grinsen sprang ich aus dem Bett, denn ich freute mich irrsinnig auf den Tag. Bloss wusste ich nicht, weshalb ich mich freute. Es wollte mir nicht in den Sinn kommen. Auch als ich trunken vom Schlaf in der Küche die Kaffeemaschine aus ihrer Ruheschicht holte, war mir unklar, woher dieses beinahe vorweihnachtliche Gefühl der Vorfreude kam. Erwartete ich ein avisiertes Kurierpaket aus dem Ausland? Nicht, dass ich wusste. Gab es doch noch eine ungesehene Ozark-Folge? Nein, Netflix hatte ich ja eben gekündet. Würde mir ein wichtiger Kulturpreis verliehen? Wohl kaum. Aus welchem Grund also produzierte die chemische Fabrik in meinem Schädel Glückshormone auf Vorschuss? Dann fiel es mir ein, die Freude traf mich wie ein Blitz: Wordle! Schnell griff ich nach meinem Handy.

Seit mich ein Freund – dessen Vorname wohl nicht per Zufall aus fünf Buchstaben besteht – vor ein paar Wochen auf Wordle aufmerksam gemacht hatte, ist Wordle zu einem festen Bestandteil meiner Morgenroutine geworden. Ich gehe davon aus, dass unsere Gesellschaft von diesem Onlinespiel durchseucht ist, trotzdem für die Minderheit, die bis anhin dieses Virus negierte: Es ist ein Mix aus Mastermind und Scrabble, man hat sechs Versuche, um ein Wort aus fünf Buchstaben herauszufinden. Es benötigt ein gewisses Mass an Kombinationsgeist und einen rudimentären Wortschatz, auf den man am besten logischen *und* intuitiven Zugriff besitzt. Und das Allerbeste: Es gibt pro Tag nur eine einzelne Aufgabe, die man lösen kann. Hat man also das Wort herausgefunden (oder scheitert, was anhaltende Auswirkungen auf Selbstwertgefühl und Grundstimmung bis weit hinter die Mittagspause zur Folge haben kann), darf man seinen Blick vom Handy lösen und sich wieder dem Leben oder der Arbeit widmen, bis der nächste Morgen die neue kognitive Knacknuss bereithält. Die Zeitverschwendung liegt meist im einstelligen



Foto: zvg

Minutenbereich, ist also vernachlässigbar und nicht vergleichbar mit anderen digitalen Plagen wie Instagram oder Twitter.

War ich anfangs damit zufrieden, die Aufgabe schnell und zu meiner eigenen Zufriedenheit gelöst zu haben, gesellte sich zum Gefühl der Zufriedenheit bald auch eine gewisse Ratlosigkeit, welche man auch im Blick von Hunden finden kann, nachdem sie den vom Herrchen oder Frauchen geworfenen Stecken erfolgreich apportiert hatten. Man wartet auf einen neuen Steckenwurf. Was ja auch nur logisch ist: Weshalb etwas bloss einmal machen, wenn man es zweimal machen kann? Oder noch öfters?

Natürlich kam ich schnell dahinter, dass es mehr als bloss eine Möglichkeit gibt, Wordle auf deutsch zu spielen, es existieren diverse Plattformen, etwa wordle-deutsch.ch oder wordle-spielen.de und auch noch wordle.at. Doch bald genügten mir auch diese drei seriell hintereinander verballerten Denksportaufgaben nicht mehr, denn so ist es eben mit der Sucht: Es wird höher und höher dosiert. Das Gefühl der Leere war alsbald derart, dass ich mich an fremdsprachigen Versionen versuchte, in meiner Verzweiflung sogar an der französischen (wo Wordle *naturellement* nicht Wordle heisst, sondern LeMOT). Doch ich scheiterte sang- und klanglos. Hätte ich damals im Sprachlabor bei Monsieur Froideveaux doch einfach besser aufgepasst! Und so dachte ich ein Wort mit fünf Buchstaben, welches mit M beginnt und mit E endet. Die drei Lettern dazwischen waren schnell gefunden. ●

DEN
NOTARZT,
SCHNELL!

ER HAT
WIEDER SEINEN
HERZSCHRITTMACHER
ANGEZAPFT.

I-ICH
W-AR FAST
IM END-
SPIEL...



André

GAMEN IM ALTERSHEIM

Kontakte Vorstand SDSK

Sekretariat:

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

info@sdsch.ch • www.sdsch.ch

Vorstand:

Ferdy Firmin	Sport und Spiel	ferdy.firmin@bluewin.ch
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	cowe@gmx.ch
Louis Blattmann	Spielinfo, Romandie, Webmaster	louis.blattmann@gmail.com
Hans Fluri	Aus-/Weiterbildung	info@spielakademie.ch
Andreas Rimle	spielschweiz.ch	andreas.rimle@bluewin.ch
Anja Solenthaler	Heilpädagogik	anja.solenthaler@gmail.com
Heiner Solenthaler	Ausstellungen / Fachhochschulen	heiner.solenthaler@rsnweb.ch
Susanne Stöcklin-Meier	Senioren	info@stoeklin-meier.ch



© Spielinfo

Ausblick Ausgabe 2/2022

Schwerpunkt: Spiel Emotionen

Das Spiel weckt Emotionen: Freude, Anspannung, Frust, Glück, Stolz, Vertrauen, Zugehörigkeit.

Das nächste Spielinfo Magazin erscheint am 22.12.2022
Redaktionsschluss: 22.11.2022

Es ist Zeit...

...das Spielinfo zu abonnieren.

2 Mal pro Jahr Interessantes aus der Welt des Spiels.

Eine bunte Palette an Themen für alle, die sich fürs Spiel in seiner ganzen Vielfalt interessieren.

Ein ideales Geschenk für Spielfans und weltoffene Spielfreunde.

Für nur CHF 20 pro Jahr im Briefkasten hier >>>





Entdecken Sie das
**SCHWEIZER
SPIELMUSEUM**

und seine aufregenden
Exponate aus
allen Epochen.



Musée Suisse du Jeu
Schweizer Spielmuseum
Swiss Museum of Games

museedujeu.ch