

Spiel Magazin und Publikationsorgan Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Ausgabe 2/2021

SPiEL iNFo



Schwerpunkt:

Lehrplan 21 & Spiel



spielwarenmesse®

Nürnberg 2. – 6. Feb 2022

onsite+online

ALLEIN SPIELEN IST DOOF

AUF NACH NÜRNBERG!

Endlich wieder Produkte anfassen und Gleichgesinnte treffen. Auf der Weltleitmesse für Spielwaren.





Also lautet der Beschluss:
dass der Mensch was lernen muss.
– Nicht allein das A-B-C
bringt den Menschen in die Höh’.

Wilhelm Busch

Liebe Leserinnen, liebe Leser

«Kinder spielen nicht um zu lernen, sie lernen beim Spielen». Das ist einer der Kerngedanken in einem Artikel unseres Schwerpunktthemas «Lehrplan 21 & Spiel»: Der spielerische Erwerb von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, vom spielerischen Lernen. Das Spiel als ideales Unterrichtsinstrument für viele Lernsituationen. Der Schwerpunkt soll Lehrkräfte aller Fachrichtungen ermuntern und motivieren, das Spiel noch öfter gezielt und bewusst in den schulischen Alltag miteinzubinden. Jeden Tag. Mindestens ein bisschen. Es ist wichtig. Es zahlt sich aus. Sie werden sehen.

Unseren treuen Leserinnen und Lesern wird auffallen, dass das aktuelle Spielinfo in einem anderen Format erscheint. Nun, die Antwort auf die Frage «weshalb» ist einfach: mal etwas Neues ausprobieren. Verbunden mit spielerischer Neugierde: «wie kommt das wohl an?». Wir hoffen, es gefällt.

Und wieder einmal möchten wir uns bei allen, die bei diesem Spielinfo mitgewirkt haben, vielmals bedanken: ohne Eure Unterstützung würde es das Spielinfo so nicht geben. Ihr bringt Licht in die Sache, mit geballtem Wissen, beeindruckender Kompetenz, klaren Meinungen und eigenen Standpunkten. Ever oft selbstloses Engagement dient unserer grundsätzlichen Sache gleichermassen: der Verbreitung und Förderung des Kulturgutes Spiel.

Und zu guter Letzt: noch ein Hoch auf das Spiel! In diesen besonderen Zeiten, wo wir in Gefahr laufen, uns voneinander zu entfernen, kann das Spiel unser Brückenbauer sein. Ein Halt, ein uns verbindendes Element. Es kann helfen, Gräben zuzuschütten, die sich aufgetan haben. Zumindest ein bisschen. Es fördert das Zusammensein, die Eintracht und unsere respektvolle Achtsamkeit.

Andrea Riesen und Louis Blattmann



Die Welt als Spielplatz: «Parkour» als Lernpfad. Mehr darüber auf Seite 11. Foto: ParkourONE

Impressum

Herausgeber

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion

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

Ständige Mitarbeit

Andreas Rimle (spielschweiz.ch) AR
Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele) PJ
Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten) US
Susanne Stöcklin-Meier (SM)

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

alle Informationen unter: www.spielinfo.ch

Erscheinungsweise

2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage

1400 Exemplare

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: Mia Leu / **Cartoon:** André Sedlaczek

5 VERBANDSNACHRICHTEN

- 5 HV 2021
- 5 Jahresausflug SDSK 2022

6 SPIELSZENE NEWS

- 6 Ingenieure und Brettspiele: Die wollen nur spielen!
- 8 Tabletop-Spiel Warhammer: Age of Sigmar
- 11 Parkour: Die Welt als Spielplatz
- 14 Cliqliq: Geschichten gegen soziale Gewalt

16 KOLUMNE

17 SCHWERPUNKT

- 17 Leitartikel Schwerpunkt – das ABC der Spielbegeisterten
- 19 Lehrplan 21: Lern- und Unterrichtsverständnis
- 20 Pädagogische Überlegungen zum Spiel & Lehrplan 21
- 22 Zyklus 1: Idee Waldkindergarten – das Spielen zwischen Bäumen macht gesund und stark
- 24 Zyklus 2: Ideen und Wirkung der Spiele auf den Unterricht
- 26 Zyklus 3: Bewegtes Spiel in der Oberstufe
- 29 Mit einer Kugelbahn durch die Zyklen reisen
- 31 «Spielmorgen»: Organisiertes Spielen in der Schule
- 32 Masterarbeit: Die Förderung der exekutiven Funktionen durch Gesellschaftsspiel
- 35 Menschen mit Beeinträchtigung produzieren Kassenschlager

36 SONDERSEITEN LUDOINFO

38 SPIELSCHWEIZ.CH

40 BRETTSPIELBLOG NEWS

41 VERGANGENE SPIELWELTEN

- 41 60 Jahre Diplomacy – das Spiel, das Freundschaften ruiniert

42 PAGE FRANÇAISE

- 42 « Les Grecs et les Turcs »

44 DIGITAL

- 44 In-game Fotografie – Schöne neue virtuelle Foto-Welt

46 ANDRÉS CARTOON

47 KONTAKTE / AUSBLICK

Tabletop-Spiel Warhammer: Age of Sigmar

Ausflug in eine Welt, wo
Modellbau und Spiel sich
die Hand reichen.

Seite 8



& SPIEL

**Schwerpunkt:
Lehrplan 21 & Spiel**

Was ein Kassenschlager mit dem
Lehrplan 21 verbindet – mehr dazu ab
Seite 17



**Digital:
In-game Fotografie**

Ein Schmaus fürs Auge:
Aufnahmen von Aufnahmen
schöne neue virtuelle Fotografie.
Seite 45



**Parkour:
die Welt als Spielplatz**

Virtuos und kreativ im Team
Hindernisse überwinden.
Seite 11

Verbandsnachrichten

Hauptversammlung 2021 – Analog statt Digital



Foto: © SDSK

An einem sonnigen Samstag Nachmittag auf der Treppe des Hotels Sternen am Brienzersee: Treffpunkt einer bunten Schar Teilnehmerinnen und Teilnehmer an der Jahres-Hauptversammlung des SDSK (Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation), die traditionsgemäss vom Gastgeber Hans Fluri im Spielhotel Sternen in Brienz am Samstag, 26. Juni über die Bühne ging.

Das Zusammenkommen «in persona» hat allen gut getan. Es hat sich wieder einmal gezeigt, dass das reale Zusammensein, also weder mit Skype, Zoom, Messenger und anderen digitalen Kommunikationshilfsmitteln, unübertrefflich wertvoll ist. Analog statt digital.

Und deshalb ist es klar: auch fürs Jahr 2022 wird die Hauptversammlung, wenn immer möglich «analog» durchgeführt.

Jahresausflug 2022

Der Jahresausflug 2022 führt uns nach St.Gallen zum Spielweg St.Gallen. Der Initiator und Projektverantwortliche Andreas Rimle wird uns seinen Spielweg vorstellen



Datum: Sonntag, 22. Mai 2022

Zeit: 10-15 Uhr

Ort: St.Gallen (Treffpunkt siehe Informationen)

Programm

Spielen beim Treffpunkt, Kennenlernen des Projekts (Führung), Mittagessen (offeriert), Spielen im Stadtpark (Ausleihe von Gratisspielen), Gemeinsamer Schluss / Fototermin. Der Anlass findet bei jedem Wetter statt. Bei ganz schlechtem Wetter besuchen wir eines der Museen. Es sind auch Partnerinnen und Partner, Freunde und andere Begleitpersonen willkommen.

Informationen

Anmeldung / Kontakt: info@sdk.ch

Bitte angeben: Menüwahl mit/ohne Fleisch

Aktuellste Information zum Ausflug

Link: www.sdk.ch/verband



Ausblick: Hauptversammlung SDSK 2022

Datum: Samstag 19. März 2022

Zeit: 14:00 bis 17:30 Uhr

Ort: Spielakademie Brienz, Hauptstrasse 92, Brienz

Traktanden

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1. Begrüssung / Wer bin ich? | 8. Kasse |
| 2. Wahl der Stimmenzähler | 9. Revisorenbericht |
| 3. Protokoll HV 2021 | 10. Budget |
| 4. Mitglieder / Abonnenten | 11. Sekretariat |
| 5. Fotopause | 12. Spielinfo |
| 6. Berichte | 13. Wahlen: |
| 7. Jahresbericht | 14. Verschiedenes |

Informationen

Traktandenanträge können bis 27. Februar 2021 bei der Präsidentin Barbara Rehmann eingereicht werden.

Kontakt: info@sdk.ch

Für Aktualisierungen und neuste Informationen folgenden Link benutzen:
www.sdk.ch/HV 2022



Ingenieure und Brettspiele – Die wollen nur spielen!

Ohne Ingenieur wird's schwer – das wissen auch die Spieleverlage. Denn die stark wachsende Branche benötigt in vielen Bereichen technischen Sachverstand.

Text: DANIEL MOHR

Was braucht es für ein gutes Brettspiel? Einen pffiffigen Autor mit guten Ideen, na klar. Eine Redaktion in den Spieleverlagen, die seine Ideen diskutiert, eventuell anpasst und daraus ein marktaugliches Produkt macht. Und Ingenieure. Bei jedem Spiel. Denn was die Kreativabteilungen sich so alles überlegt haben, muss auch technisch umsetzbar sein. Eisberge für Pinguine, Mittelalterwelten für Ritter und Händler, Fluchtszenen durch Hotels, Häfen und verlassene Häuser. Und das alles bitte schön in Schachteln möglichst vom Format 28 mal 28 Zentimeter und höchstens 6,7 Zentimeter hoch.

Sebastian Runge leitet die technische Produktentwicklung bei ASS Altenburger, einem der grössten Spielehersteller in Deutschland. «Die abenteuerlichen Anfragen haben zugenommen», sagt er und drückt damit vorsichtig aus, dass manche Spielidee technisch nicht so einfach umzusetzen ist, wie sich das manche Spieleerfinder vorstellen. «Das Muster für ein Spiel ist eine Sache, das auf einer Maschine zigtausendfach zu produzieren ist eine andere.» Den Weg von der Idee bis zur Realisierung zu begleiten ist die Aufgabe des Diplom-Ingenieurs.

«Wie dick kann der Spielplan werden, wie wird er bedruckt oder veredelt?»

«Wir sind bei jedem Spiel gefragt, treffen uns im Optimalfall beim Verlag und werden frühzeitig sehr gut eingebunden.» Runge kann dann schon recht klar sagen, was geht und was nicht. Studiert hat er Druck- und Verpackungstechnik an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur in Leipzig (HTWK). «Das war alles ein bisschen zufällig», erzählt der gelernte Mediengestalter, der sich eigentlich für ein Medientechnikstudium interessierte und dann am Tag der offenen Tür der Hochschule bei den Ingenieuren landete. «Ich habe mich immer für Papier und Pappe interessiert und was man daraus falten kann.» Nach Stationen bei den T-Shirt-Bedruckern von Spreadshirt in Leipzig (während des Studiums) und Hassia in Bad Vilbel (nach dem Studium) fand er eine Stellenausschreibung von ASS Altenburger.

«Ich wusste nicht wirklich, was da auf mich zukommt, und ich wollte auch gar nicht unbedingt in die Spielebranche, ich kam also weniger vom Spiel her als vom Interesse am Werkstoff», sagt Runge. Im thüringischen Altenburg kann



Viel Fisch auf engstem Raum – so solle es auch für Spiele gelten: viel Material klug mit technischem Sachverstand verpackt und platzsparend angeordnet.

er sich seit acht Jahren austoben. Während seine Kommilitonen sich mit Lebensmittel- und Tablettenverpackungen auseinandersetzen müssen, hat Runge zum Beispiel die äusserst erfolgreiche Exit-Spielereihe des Kosmos Verlages von Anfang an mit begleitet. Wer die Spiele kennt, weiss, dass es bei den Rätseln auf jedes noch so kleine Detail auf Packung und Spielmaterial ankommt und viel gebastelt, gefaltet, geschnitten und geknickt werden muss. «Wir haben hier mit den Redakteuren von Kosmos eine super Zusammenarbeit», sagt Runge. So wurde es möglich gemacht, dass bei einem Rätsel die Schachtel eingerissen werden muss, um einen Code zu finden. «Welchen Leim nehmen wir, damit das funktioniert und nicht die ganze Schachtel zerstört wird?», schildert Runge seine Herausforderung.

Verbindung von Elektronik mit dem klassischen Brettspiel

Auch beim neuen Spiel des Jahres «Micro Macro: Crime City» ist ASS Altenburger der Produzent für die Verlage Spielwiese und Pegasus Spiele. Auf einem riesigen Stadtplan müssen die Spieler Verbrechen erkennen und rekonstruieren. «Hier war die Herausforderung, Lieferanten für

diese Papiergrösse zu finden und dass sich der Plan trotzdem auf ein handliches Format falten lässt.» Herausgekommen ist ein für Spiele ungewöhnlich grosser Stadtplan von 75 Zentimetern mal 1,10 Meter. Das ist die Fläche von etwa sieben DIN-A3-Blättern. «Das ist auch ein Mengenthema», sagt Runge, der als Ingenieur zusammen mit seinen Kollegen immer Lieferzeiten, Produktionskapazitäten und die vorhandenen Maschinen in der Produktion im Blick haben muss. Beim Spiel des Jahres vervielfacht sich der Absatz mit der Auszeichnung, und es werden mehrere Hunderttausend Spiele im ersten Jahr abgesetzt.

Auch der CO²-Abdruck spielt eine grosse Rolle

«Letztlich geht es bei unserer Diskussion mit den Verlagen aber immer auch um den Preis: Wie dick kann der Spielplan werden, wie wird er bedruckt oder veredelt? Sind spezielle Formen von Spielteilen gewünscht, für die wir die Werkzeuge oder sogar Maschinen erst anschaffen müssen? Ist es nötig, Kunststoff und Holz zuzukaufen?», zählt Runge auf. Auch der CO²-Abdruck spielt eine grosse Rolle. Die traditionsreichen Altenburg Stralsunder Spielkarten könnten bald vielleicht nicht mehr nur in Plastikfolie ausgeliefert werden, sondern in Transparentpapier. Auch die Verpackungen in den Spielekartons sollen weg vom Kunststoff. Beim Exit-Adventskalender ist es schon gelungen, eine stabile Innenverpackung mit 24 Fächern aus Pappe herzustellen.

Der Markt für Ingenieure bei Spielverlagen und Herstellern ist nicht riesig, aber er wächst. Schon seit einigen Jahren verzeichnet die Branche steigende Umsätze, im Corona-Jahr 2020 gab es dann sogar einen besonders starken Sprung um 37 Prozent im Bereich der Erwachsenenspiele und 11 Prozent bei Kinderspielen. In den Verlagen selbst tummelt sich eine Vielzahl von Berufsgruppen. So berichtet der Verlag Pegasus Spiele aus dem hessischen Friedberg von Biologen, Mathematikern, Psychologen, Informatikern, aber auch Historikern, Archäologen und Kelto-ologen. «Generell ist die Spielebranche definitiv eine Branche der Quereinsteiger», sagt Nadine Wohlfahrt vom Pegasus-Verlag. «In der Redaktion haben viele Kollegen einen naturwissenschaftlichen-mathematischen Hintergrund, weil das analytische Denken, das die Arbeit als Redakteur oftmals erfordert, in naturwissenschaftlichen Studiengängen gut transportiert wird. Uns alle verbindet aber die Liebe zu Brettspielen, das ist hier definitiv das Wichtigste.»



Schon im 3. Jahrtausend v.Chr. verwendete man z.B. Spielschacheln aus Holz, die gleichzeitig als Spielfeld aber auch als platzsparender Versorgungsort dienten.
Foto: © British Museum London

«Die Verbindung Brettspiel und Elektronik beschäftigt uns wieder sehr stark»

Über das Interesse am Brettspiel hat es auch den Ingenieur Clemens Türck zum Ravensburger Verlag verschlagen. Zunächst kam der Kontakt über ein von ihm entwickeltes Computerspiel zustande, dann wurde er Spieleerklärer auf Messen für Ravensburger Brettspiele, und nach dem Studium der Medientechnik an der Hochschule der Medien in Stuttgart (HDM) fing er 2002 als Redakteur für klassische Brettspiele bei Ravensburger an. Dort erhielt er später die Goldene Feder für die beste Spielregel. «Letztlich ist das ja wie eine Bedienungsanleitung, und die genaue Beschreibung, die Exaktheit, das ist sicherlich etwas, das der Ingenieurshintergrund begünstigt», sagt Türck.

Der technisch-physikalische Sachverstand, insbesondere aber auch die Kenntnisse in Elektrotechnik führten dazu, dass Türck bei Ravensburger eine ganz neue Generation von Spielen entwickelte: die Verbindung von Elektronik mit dem klassischen Brettspiel. «King Arthur» hiess das erste Spiel dieser Gattung, in dem das Spiel erkannte, wo sich welche Spielfiguren befinden, und entsprechende Anweisungen und Geräusche von sich gab. Mit «Wer war's?» folgte ein zweites Spiel, das Elektronik und Brettspiel verband und das 2008 zum «Kinderspiel des Jahres» ausgezeichnet wurde. «Schnappt Hubi!» ging in dieselbe Richtung und wurde 2012 «Kinderspiel des Jahres». «Meine Aufgabe war, dass das technisch einfach funktionieren muss», sagt Türck. «Die Technik sollte im Hintergrund bleiben.» Das war auch preisgetrieben. «Wir brauchten eine stabile, gute Elektronik zu einem günstigen Preis.»

Türck ging dann raus aus dem Tagesgeschäft der Brettspielredaktion und wurde Teil der Innovationsabteilung. «Das ist ein grosser Vorteil, dass wir bei Ravensburger Redaktion und Produktion unter einem Dach haben und nur über den Hof gehen müssen, um Dinge zu besprechen», sagt er. «Der Dialog ist extrem wichtig zwischen Technik- und Kreativabteilung.» Türck hat sich vom klassischen Brettspiel gelöst und war an der Entwicklung der Tiptoi-Stifte beteiligt, auch hier die Verbindung von Elektronik mit Büchern. Er hat das Gravitrax Kugelbahnsystem mitentwickelt, und aus seiner Abteilung kommt nun im Herbst mit SAMi, dem Eisbär, eine Vorlesefigur auf den Markt, die den Kindern die Geschichten vorliest, während sie in dem Buch blättern.

Aber auch im Bereich Brettspiel soll es bald Neues geben. «Die Verbindung Brettspiel und Elektronik beschäftigt uns wieder sehr stark», sagt Türck, ohne Details verraten zu wollen. Aber auch im Bereich der komplexeren Brettspiele für Vielspieler, werde sich sein Verlag stärker engagieren. Dem extrem starken Wachstum der Branche sei Dank. Und dann wird es auch den einen oder anderen Ingenieur mehr in den deutschen Produktionsstätten für Brettspiele geben. Denn ohne Ingenieur wird's schwer, wissen auch die Spielverlage. ●

(© Alle Rechte vorbehalten. Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH, Frankfurt. Zur Verfügung gestellt vom Frankfurter Allgemeine Archiv, 10.9.21 Daniel Moor. Dieser Artikel erscheint nur in der Print-Version und ist digital nicht verfügbar.)

Tabletop-Spiel

Warhammer: Age of Sigmar



Abbildung: games workshop

Text und Fotos: MARC PFISTER

Es wirkt wie aus einem Klischee, aber manchmal ist die Realität halt wirklich nicht so weit davon entfernt. Man stellt sich einen Spielraum vor, 3 von 4 Wänden bedeckt von Regalen, in welchen sich Brettspiele, Figuren und andere Kisten befinden. Es wurde noch nicht recht gelüftet und es riecht nach Farbe und Plastik. 2 Männer sitzen sich vornübergebeugt gegenüber, zwischen ihnen ein ungewöhnlich breiter Tisch, auf welchem sich unzählige kleine Plastikfiguren, verschiedene kleine Farbtöpfe, feine bis noch feinere Pinsel und ein halb getrunkenes Red Bull befinden. Sie grüssen einen, man setzt sich dazu, packt seine eigenen Figuren und Farben aus und beginnt ebenfalls mit einem feinen Pinsel den Figuren Leben einzuhauchen.

Modellbau oder Spiel? Beides!

In etwa so sehen auch unsere Malabende aus. Meine Freunde und ich spielen regelmässig Warhammer: Age of Sigmar (kurz Warhammer vgl. Infobox). Doch vor den epischen Krieg hat Sigmar die Arbeit gestellt. Im Gegensatz zu den üblichen Brettspielen kommen die meisten sogenannten Tabletop-Spiele und damit auch Warhammer ähnlich einem Modelbausatz in Einzelteilen beim Käufer

an und müssen zuerst zusammengebaut und je nach Motivation und Anspruch auch bemalt werden. Letzteres ist zwar für das Spielen an sich nicht zwingend nötig, macht sich aber auf dem Tisch und in der Schlacht deutlich besser

Was ist «Warhammer: Age of Sigmar?»

Warhammer: Age of Sigmar ist ein Tabletop-Spiel des Herstellers Games Workshop. Tabletop-Spiele werden mit Miniaturfiguren auf einer freien oder durch Geländestücke gestalteten Spielfläche gespielt. Bewegungen und Reichweiten werden mit Hilfe eines Massbandes abgemessen und ausgeführt, da es keine klassischen Spielfelder gibt. Diese Spiele drehen sich inhaltlich meist um Konflikte und bieten strategische Herausforderungen. Warhammer: Age of Sigmar spielt in einer Fantasywelt wo neben den klassischen Rittern, Zwergen und Elfen auch Dinosaurier, Rattenmenschen und der Gott des Todes höchstpersönlich in den Kampf um die Macht über die Fantasywelt eingreifen. Nicht zu verwechseln ist Age of Sigmar mit Warhammer 40'000 vom gleichen Hersteller, welches in einem Sci-Fi Szenario angesiedelt, aber nicht mit Age of Sigmar kompatibel ist.

und lässt einen die einzelnen Figuren auch besser auseinanderhalten.

Für manche mag es eine abschreckende Prämisse sein, sich den Spielspass erst noch verdienen zu müssen. Es kann aber auch eine äusserst entspannende Wirkung haben, sich hinzusetzen und zu basteln oder zu malen. Die Konzentration auf kleine Details und das Führen einer ruhigen Hand für einen feinen Pinselstrich können manchen helfen, herunterzufahren, den Stress im Alltag auszublenden und ein wenig in diese Fantasywelt einzutauchen. Andere wiederum kann es aber auch ungemein nervös und ungeduldig machen. Wer aber als Kind (oder auch als junggebliebener Erwachsener) mit Modellbau etwas anfangen konnte oder kann, dem könnten auch Tabletop-Spiele gefallen.

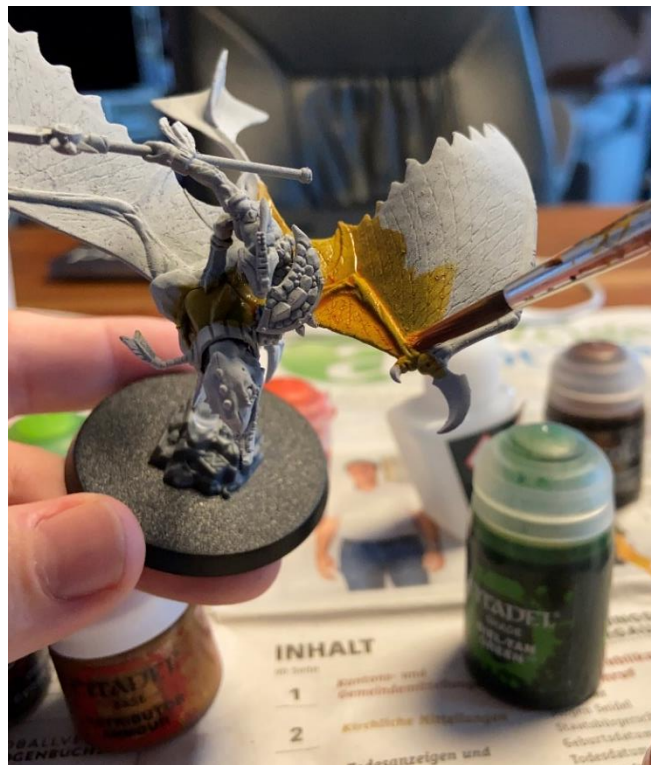
Modellvielfalt mit unzähligen Details

Die Modelle sind – gerade bei Warhammer – äusserst detailliert und bieten verschiedenste Völker (Armeen) von dick gepanzerten Rittern, über intelligente aufrecht gehende Dinosaurier, reanimierte Skelette und Geister bis hin zu verzauberten Meeresbewohnern und auf ihnen reitende Elfen. Diese Völker sind zudem in eine umfangreiche und durchaus faszinierende Fantasy-Hintergrundgeschichte eingebettet. Das vom Krieg und Chaos gebeutelte Universum, in welchem die Völker in 4 Fraktionen aufgeteilt um die Herrschaft kämpfen, bietet sogar genügend Geschichten und Platz für Hintergrundliteratur und andere Spiele und wird durch neue Völker und neue Ereignisse auch immer weiter ausgebaut. Immer wieder tauchen neue ultimative Bösewichte auf, welche von den Armeen aufgehalten werden wollen. Warhammer eignet sich daher auch für Fantasy Fans, welche sich gerne neben dem Spielen auch das eine oder andere Buch zum Thema zu Gemüte führen.



Von einfach bis anspruchsvoll: vielfältige und variantenreiche Spielszenarien

Nicht zuletzt sind Tabletop-Spiele aber natürlich Spiele. Die Ziele einer Schlacht sind dabei unterschiedlich. Natürlich kann man sich einfach frontal gegenseitig auf die Mütze geben und schauen, wer am Schluss noch steht.



Aber es werden auch anspruchsvollere bzw. weniger gradlinige Motivationstreiber geboten. Es kann also sein, dass eine Armee einen Punkt halten muss, welchen der Gegner angreift oder dass eine zahlenmässig unterlegene Seite sich durch eine vom Feind kontrollierte Landschaft schlagen muss. Genauso kann es aber sein, dass eine bestimmte Figur als General des Gegners das Ziel ist oder dass beide Parteien versuchen, eine neutrale Einheit in ihr Lager zu bringen. Die Rollen und damit auch die Zusammensetzungen der Armeen sind also nicht immer gleich. In der Regel spielen 2 Spieler gegeneinander. Es ist aber auch möglich mit mehr Spielern eine Massenschlacht oder sogar teilkoooperativ Ziele zu erfüllen. Die beteiligten Spieler einigen sich vor einem Spiel auf einen Punktwert. Jede Einheit, die man seiner Armee hinzufügt, kostet dann eine festgelegte Anzahl Punkte, abhängig von ihrer Stärke und Fähigkeiten. So ist sichergestellt, dass die Armeen in etwa gleich stark sind.

Sobald die Armeen gewählt, zusammengestellt und aufgebaut sind, kann es losgehen. Das Spiel geht in der Regel über mehrere Runden und jede Runde besteht aus mehreren Phasen. Grob erklärt bewegen sich die Armeen abwechselnd und dürfen dann mit jeder Einheit, welche sich nicht für eine besonders weite Bewegung entschieden hat, noch angreifen. Eine Einheit besteht dabei in der Regel aus mehreren Figuren, ausser bei besonders mächtigen Einheiten, diese sind meist mit einem Einzelmodell dargestellt. Eine Bewegung ist immer abhängig vom Bewegungswert der Einheit, welcher angibt, wieviel Zoll sich diese bewegen darf. Aus diesem Grund hat jeder Spieler ein Zollmassband zur Hand, mit welchem genau abgemessen wird. Bewegungsfelder oder vorgegebene Marschrichtungen gibt es auf der Spielfläche grundsätzlich nicht, man kann sich frei bewegen. Die Spielfläche ist dabei unterschiedlich gross.

Man kann durchaus auch auf einem normalen Tisch spielen. Grössere Spielflächen erlauben aber etwas mehr Bewegungsfreiheit und damit auch etwas mehr Taktik. Zudem werden auf der Spielfläche Gebäude oder Terrain als Hindernisse und taktische Hilfsmittel verteilt. Die Positionierung der Einheiten und deren Laufwege sind nicht zu unterschätzen und können durchaus über Sieg und Niederlage entscheiden. Engstellen wollen klug genutzt bzw. vermieden werden und hinter Gebäuden in Deckung zu gehen, um feindlichem Beschuss aus dem Weg zu gehen, hat schon so manchem Fusssoldaten das Leben gerettet. Sobald sich gegnerische Einheiten im Nahkampf treffen oder, genauso fatal, in Reichweite von Fernkampfseinheiten begeben, kommt es zum Kampf. Die Kämpfe werden grundsätzlich mit Würfeln ausgetragen. Dies kann zum einen dazu führen, dass auch die taktisch hervorragendsten geführten Schlachten durch Würfelungsglück in einer Niederlage enden, aber zum anderen gleichen sie auch gewisse Vorteile etwas aus und sind eben ein hervorragender Sündenbock, auf den man eine Niederlage schieben kann. Doch nicht allein die Würfel entscheiden über den Ausgang einer Schlacht. Alle Einheiten haben eigene Fähigkeiten, welche sie in den Kämpfen oder teilweise auch ausserhalb einsetzen können. Diese reichen von Motivationsreden für höhere Treffsicherheit über stärkere Schwertangriffe für mehr Schaden bei schlechterer Trefferchance bis hin zu verheerenden Zaubersprüchen, welche gleich mehrere Standardsoldaten ins Jenseits zündeln können.

Einstiegshürden sind nicht ganz ohne

Tabletop-Spiele haben also viele Aspekte, welche vielen Arten von Spielern und vielen Hobbyisten gefallen könnten. Doch auch als Fan muss man ehrlich sein können und an dieser Stelle zumindest die wichtigsten Negativpunkte aufzeigen. Zum einen ist die Einstiegshürde nicht gerade klein. Es gibt zwar relativ brauchbare Grundboxen, welche die Grundregeln und eine Handvoll Figuren aus 2 Armeen enthalten, mit welchen man gut einsteigen kann, jedoch umfassen die Grundregeln immerhin 20 Seiten und jede Einheit hat dann noch ein eigenes Datenblatt mit allen

Tabletop-Turnier und Club-Szene Schweiz

Tabletop-Turniere, kurz auch T³ genannt, finden im deutschen Sprachraum einen grossen Zulauf. Dutzende Guppen, Vereine, Veranstalter, Turnierorganisatoren informieren auf der Plattform «Tabletop Turniere» über ihre Wettbewerbe. Man erfährt nebst dem Datum alles über das Turnier: den Organisator, das Spielsystem, den Ort und die zur Verfügung stehenden Plätze. Die Grösse der Szene ist erstaunlich. In der Schweiz ist sie auch in der Romandie durchaus präsent. Oft gespielte Spielsysteme sind Warhammer 40K, Star Wars und natürlich auch «Warhammer: Age of Sigmar». Die Szene reicht weit über die Landesgrenzen hinaus: gespielt wird in ganz Europa, aber auch in den USA und in Asien:

Informationen

Tabletop-Turnier Website

Link: www.tabletopturniere.de/ch



Kampf- und Bewegungswerten sowie den Fähigkeiten. Die Übersicht über das alles zu behalten, kann für Nicht- oder Wenigspieler sicher anspruchsvoll sein. Wer die Möglichkeit hat, sollte sich deshalb von einem Fachhändler oder Bekannten, z.B. bei einer Probepartie, die wichtigsten Regeln mal zeigen lassen.

Ein Spiel für kleine und grosse Budgets

Ein zweiter Faktor ist der finanzielle Aspekt. Die erwähnten Grundboxen sind mit ca. CHF 150 bereits nicht ganz billig, wobei man sich dies allenfalls mit einem Freund teilen kann, da ja 2 Armeen drin sind. Relativ schnell wird man aber feststellen, dass die spannende taktische Tiefe und die Flexibilität erst mit zusätzlichen Figuren und Einheiten ins Spiel kommt und die 10-20 Figuren jeder Seite aus der Grund-Box nur der Anfang sind. Zusätzliche Einheiten kosten aber zwischen CHF 15 für ein kleines Einzelmodell bis ca. CHF 70 für grössere und mächtigere Einheiten oder Einheiten mit ca. 20 Figuren. Die meist-gespielte Armeegrösse von 2'000-3'000 Punkte, bringt Figuren für ungefähr CHF 400-500 auf das Spielfeld. Natürlich kann man sich aber einigen, dass einfach kleinere Punktewerte und damit Armeen gespielt werden und so können die Kosten auch geringer gehalten werden. Zudem lassen sich die Armeen auch langsam Schritt für Schritt vergrössern. Aber wenn das Spiel einen gepackt hat, sind die coolen neuen Einheiten halt schon verlockend. Nichtsdestotrotz haben zwei voll bemalte Armeen auf dem Schlachtfeld einen besonderen Reiz, welche andere analoge Spiele, trotz ihrer in vielen Fällen auch ansprechenden Tischpräsenz, nicht erreichen können. ●

Marc Pfister



Marc Pfister, 34, ist Jurist im Bereich IT und Datenschutz und spielt seit der Kindheit Brettspiele. Vor ein paar Jahren kam auch das Interesse an Tabletop-Spielen dazu.

Er ist stolzer Besitzer einer zu grossen Spielsammlung und einer 2-jährigen Topfpflanze.

Foto: Marc Pfister

Parkour: Die Welt als Spielplatz



Text: MARTINA KAMMERMAN / éducation 21

Die Umgebung aus neuem Blickwinkel wahrnehmen, Vertrauen in sich selbst gewinnen, den eigenen Weg gehen: Diese und weitere BNE-Kompetenzen fördert Parkour nach dem Bildungskonzept TRUST. Die Realklasse 9C in Münsingen hat es im Workshop «Parkourzipation» ausprobiert.

Es ist ein sonniger, aber kühler Morgen. Auf dem Pausenhof des Schulzentrums Rebacker in Münsingen stehen die Schüler der Realklasse 9C in einem grossen Kreis. Einige von ihnen frieren sichtlich, doch warm wird es ihnen bald werden, denn heute bekommen sie eine Lektion Parkour. Ihr Pausenplatz wird sich dabei in einen Hindernisparcours verwandeln, denn das Ziel der Bewegungsform ist, natürliche oder architektonische Hindernisse im Aussenraum mit den eigenen körperlichen Ressourcen möglichst effizient zu überwinden, sei es laufend, schwingend, balancierend, kletternd oder springend. Viele in der Klasse kennen

Parkour aus Youtube-Videos, in denen Athleten über meterhohe Mauern rennen und spektakuläre Saltos über Fussgängerunterführungen schlagen. «Keine Sorge, hier geht es nicht darum, wer am höchsten springen kann», beruhigt sie Workshopleiter Roger Widmer. «Parkour ist kein Wettkampf, sondern vielmehr eine Lebenseinstellung. Der Kopf ist dabei mindestens so wichtig wie der Körper.»

Was er damit meint, zeigt sich bereits beim Einwärmen. Die Klasse joggt in zwei Reihen über das Schulgelände. Die beiden vordersten Schüler haben die Aufgabe, ihr Tempo und ihre Route so zu wählen, dass alle hinter ihnen immer exakt 1,5 Meter Abstand halten können. Dies ist, wie sich zeigt, gar nicht so einfach. «Aufmerksam zu sein und füreinander zu denken, ist bei Parkour sehr wichtig», sagt Widmer, als sie schnaufend wieder beisammen stehen.

«Die Umgebung verwandelt sich in einen Spielplatz, den man frei und kreativ nutzen kann.»

Begriffserklärung: «TRUST»

TRUST ist ein Akronym für «Techniken Ressourcenfokussierter Und Symbolhafter Traumabearbeitung», entstanden aus der explizit ressourcenorientierten psychotherapeutischen Arbeit mit traumatisierten und lebensbedrohlich erkrankten Menschen. **TRUST** steht für **VERTRAUEN** und ein Lebensgefühl, das darauf baut, dass eine bewusste Ausrichtung auf Ressourcen, Selbstregulation und Resilienz das Leben auf unterschiedlichen Ebenen stärkt und verändert. (Ib)

Begriffserklärung: «BNE»

BNE ist ein Akronym für «Bildung für Nachhaltige Entwicklung. BNE ist kein neues Fach, sondern knüpft an viele aktuelle Themen an, die in der Schule etabliert und im Lehrplan verankert sind. BNE basiert auf einem gesamtheitlichen, systemischen Verständnis der Welt und thematisiert Zusammenhänge, wechselseitige Abhängigkeiten, aber auch Grenzen im Spannungsfeld von Umwelt, Wirtschaft, Gesellschaft und Individuum. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich unter Einbezug globaler/lokaler und zeitlicher Entwicklungen mit Lebensstilen auseinander und damit mit überfachlichen Themen wie beispielsweise Ernährung, Mobilität und ressourcenschonender Technik oder Konsum. BNE beinhaltet und lanciert neue Inhalte und Fragestellungen und bezieht zur Zielerreichung weitere überfachliche Bildungszugänge mit ein wie zum Beispiel Umweltbildung, Globales Lernen, Gesundheitsförderung, Politische Bildung und Menschenrechtsbildung sowie ökonomische Bildung. Durch Orientierung an einem breiten BNE-Verständnis können diese und weitere überfachliche Bildungsanliegen zum Nutzen der Schule eine gemeinsame Stärkung finden. (Ib)

Parkour mit Bildungskonzept

Widmer war schweizweit einer der Ersten, der Parkour aktiv betrieb. 2008 gründete der heute 40-Jährige gemeinsam mit Freunden die Schule «ParkourONE», die heute mehrere Standorte in der Schweiz und in Deutschland hat. Neben Freizeitkursen bietet sie «Parkourzipations»-Workshops für alle Schulstufen sowie Lehrerfortbildungen an. Die flexibel langen Workshopmodule sind nach dem eigens geschaffenen, entwicklungspädagogischen Bildungskonzept TRUST (Training und Standard) konzipiert: Dieses ist auf die drei Bildungsziele Gesundheitsförderung, Werthaltung und Potenzialentfaltung ausgelegt und orientiert sich ausserdem am Lehrplan 21. «Im Zentrum steht bei uns die Freude an der Bewegung», sagt Widmer. «Wir lernen aber nicht nur physische Hindernisse, sondern auch mentale Hürden zu überwinden.» Dies ermutigt die Jugendlichen, auch im Leben kreative Wege zu gehen und Herausforderungen mit Haltung zu begegnen, sei es bei der nächsten Mathematikprüfung oder beim Vorstellungsgespräch.

Dass es bei Parkour nach TRUST nicht um coole Sprünge geht, erfahren die Schüler bereits bei den ersten Balanceübungen auf einem tiefen Geländer. Wie gebrauche ich meine Sinne? Was traue ich mir zu? Wie reagiere ich auf Druck? Diese Fragen stehen hier im Zentrum – und nicht etwa, wer sich am längsten auf der Stange halten kann.

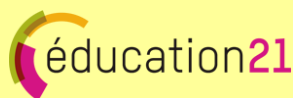
Schon mehr Überwindung kostet die nächste Aufgabe: Nacheinander sollen die Schüler ein hüft Hohes Geländer überwinden. Einige wagen direkt einen Sprung, andere klettern langsam darüber. Später wird Widmer der Klasse einfache Techniken zeigen, wie sie sicher, schnell und ohne grossen Kraftaufwand über das Geländer kommen. Doch schon jetzt zeigt sich: Egal welchen Weg die einzelnen Schüler gewählt haben – alle sind auf der anderen Seite angekommen. «Anfangs dachte ich, das schaffe ich nie», sagt die 15-jährige Selina nach der Stunde. «Doch dann merkte ich, dass es ganz viele Wege gibt und dass es mit ein bisschen Köpfchen sogar ganz einfach geht.» Ihr Klassenkamerad Keanu kam zwar «locker» über das Geländer, dafür fand er die Balanceübungen schwieriger. «Gemeinsam draussen zu turnen, ist ganz anders als drinnen», sagt er. «Ich hätte auch gar nicht gedacht, dass man mit einem Geländer so viel machen kann.»

Zahlreiche BNE-Aspekte

Sich der eigenen Stärken bewusst werden, der Welt spielerisch begegnen, Gemeinschaft erleben – dies sind nur einige Aspekte, warum Parkour nach TRUST auch hinsichtlich einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) viel Potenzial bietet. «Sehr spannend ist, wie sich bei den Einzelnen durch die Bewegungsform die Wahrnehmung des Aussenraums verändert», sagt BNE-Expertin Silvana Werren von [éducation21](#).

«Die Umgebung verwandelt sich in einen Spielplatz, den man frei und kreativ nutzen kann. Dadurch steigt automatisch auch ihr Wert und der respektvolle Umgang damit.» Ebenfalls als wertvoll erachtet sie die ressourcenorientierte Ausrichtung der Bewegung, welche die Schüler in ihrer Selbstwirksamkeit stärkt.





éducation21 ist das nationale Kompetenzzentrum für Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE).

Die Stiftung bietet Schulen, Lehrpersonen und Bildungsakteuren praxisorientierte Beratung und Expertise zu BNE. Dazu gehört insbesondere das breite Angebot an evaluierten Lernmedien, Filmen und Bildungsaktivitäten für jede Schulstufe, welche zusätzlich in speziell aufbereiteten Dossiers thematisch gebündelt werden. Daneben macht éducation21 Praxisbeispiele aus Schule und Unterricht zugänglich, unterstützt innovative BNE-Projekte in den Schulen sowie an den PH mit Finanzhilfen und verantwortet die praxisbezogenen BNE-Netzwerke «Schulnetz21» und «Bildungslandschaften21».

An den Münsinger Unter- wie Oberstufe wurden schon mehrere Parkour-Angebote durchgeführt. Der Klassenlehrerin Andrea Pfaller gefiel der Gedanke, ihren Schülern mit Parkour einen Bewegungsinput im urbanen Raum zu geben.

«Ausserdem fand ich es spannend, sie vor eine Aufgabe zu stellen, die etwas Selbstüberwindung kostet.» Sorgen, dass sich jemand dabei verletzen könnte, hatte sie keine. Laut Workshopleiter Widmer ist das Unfallrisiko bei Parkour denn auch äusserst tief: «Zu wissen, was man kann, heisst auch, zu wissen, was man noch nicht kann», sagt er dazu. «Wer eine gesunde Beziehung zu sich selbst aufbaut, versucht nicht das Unmögliche, sondern wählt einen Weg, der passt. Genau darauf zielen wir ab.»

Individualität und Gemeinschaft

Beim Unterricht in Parkour nach TRUST stellen unterschiedliche körperliche Voraussetzungen kein Hindernis dar, sondern Vielfalt und Individualität werden aktiv aufgenommen. Darum eignet er sich gerade für Klassen sehr gut. Gemeinsam Herausforderungen zu meistern und sich dabei gegenseitig zu unterstützen, wirkt sich positiv aufs Klassenklima aus. Für die Schulen selbst wiederum ist es ein Vorteil, dass sie für «Parkourzipsations»-Angebote keine Anschaffungen tätigen müssen, sondern das bereits Vorhandene nutzen können. Dies ist nicht nur im Sinne der Nachhaltigkeit, sondern auch der Parkour-Philosophie: Nutze achtsam die Ressourcen, die du hast. ●

Dieser Artikel ist im BNE-Praxismagazin ventuno 2/2021 erschienen.
Alle Fotos: © ParkourONE Academy

Informationen

Workshop «Parkourzipation»

Die «Parkourzipation»-Workshops, durchgeführt in Zusammenarbeit mit der ParkourONE Academy, sind als Bildungsaktivität von ausserschulischen Akteuren in der Datenbank éducation21 zu finden.

Link: www.education21.ch/de/data21/...

Kontakt: schweiz@parkourone.com



Zusammenarbeit zwischen éducation21 und der ParkourONE Academy

Der Workshop «Parkourzipation» von der ParkourONE Academy ist einer von vielen Unterrichtsimpulsen, die éducation21 im Themendossier «Gesundheit-Bewegung-Natur» gebündelt hat. Lehrpersonen finden dort schulstufengerechte und BNE-orientierte Bildungsangebote zur Förderung des körperlichen, geistigen und sozialen Wohlergehens bei Kindern und Jugendlichen.

Dazu gehört auch «Vielfalt bewegt», eine Sammlung von 55 Bewegungsspielen zur Förderung der sozialen Kompetenz in der Unterstufe. Die Spiele werden auf einer Karte erklärt und dann einzeln, paarweise, in Gruppen oder in der ganzen Klasse gespielt. Der Fokus liegt dabei auf dem Miteinander und dem gemeinsamen Handeln.

Eine weitere Bildungsaktivität ist der GORILLA Workshop: Junge Free-stylesportler und -sportlerinnen zeigen auf ihre frische Art und Weise, wie Bewegung, eine ausgewogene Ernährung und ein nachhaltiger Lebensstil zusammenhängen. Die Jugendlichen werden u.a. mit Breakdance, Skaten, Parkour oder Capoeira aus ihrer Komfortzone gelockt und erfahren ihre Selbstwirksamkeit durch das Erlernen neuer Fähigkeiten. Der spielerische Umgang mit einer ausgewogenen und nachhaltigen Ernährung rundet den Workshop ab.



Über die ParkourONE Academy



Die ParkourONE Academy ist eine Parkourschule und Forschungseinrichtung. ParkourONE arbeitet nach dem Vermittlungs- und Erkenntnisinstrument TRUST und bietet praktischen Unterricht, Aus- & Weiterbildungen sowie akademisch fundierte und fachspezifische Forschung. Realisiert wird die Arbeit durch die regional organisierten ParkourONE-Communities in Deutschland und der Schweiz. Somit stellt Parkour nach TRUST nicht allein die sportliche Leistung in den Fokus, sondern ebenso die Persönlichkeitsentwicklung. Dazu bietet ParkourONE engagierten Menschen die Möglichkeit, sich nachhaltig für die Entwicklung und Etablierung von Parkour nach TRUST einzusetzen. Zentraler Bestandteil dieser Mission ist die ParkourONE Academy, in der gelernt, gelehrt und geforscht wird.

Website ParkourONE GmbH (Schweiz)

Link: www.schweiz.parkourone.com



Cliqcliq: Geschichten gegen soziale Gewalt



Im Projekt Cliqcliq können Kinder und Jugendliche Konflikte in ihrem Nahraum anhand einer Leitgeschichte erleben.

Text: ALLAN GUGGENBÜHL

Grundidee: mit einer Leitgeschichte arbeiten

«Zwei Enten steigen aus dem See. Sie treffen auf einen Hund und eine Katze, die verliebt sind!» Die Kinder um den erzählenden Jugendlichen kichern.

«...Leute aus dem Dorf sagen, Katze und Hunde verlieben sich nicht ineinander! Sie wollen das Paar trennen.» Die zuhörenden acht- bis zwölfjährigen Kinder der Runde empören sich. Der Sprecher, ein Junge aus Somalia, zeigt auf einem Wimmelbild die Dorfstelle, wo alles geschieht. Ein Mädchen nähert sich mit einer speziellen Brille, die Geräusche des Dorfes ertönen lässt. Man hört ein Rasseln. Das Gesicht des Mädchens hellt sich auf: «Ich weiss, was man tun muss!» teilt es dem Halbkreis mit und unterbreitet einen Vorschlag, wie man das ungleiche Paar zusammenbringt. Der Jugendliche nimmt ihn auf und integriert ihn in seiner Geschichte.

Die Szene spielte sich an einem Geschichtsfestival des Projektes Cliqcliq, Kinder helfen Kinder über Geschichten, ab. Das Festival wurde in einem Freizeitzentrum der Stadt Bern durchgeführt und von Jugendlichen aus dem Quartier geleitet. Anwesend waren 21 Kinder zwischen 8 und 13 Jahren. Bei Cliqcliq geht es um Hilfe für Kinder, die Konflikte in ihrem sozialen Nahraum erleben, jedoch aus Scham, Stolz, Loyalität der Familie gegenüber oder Kulturunterschieden nicht um Hilfe ersuchen. Es kann sich um Gewalt, Streitigkeiten, Spannungen, Eltern-Kind Konflikte, Scheidung der Eltern, kulturelle Diskrepanzen, Alkohol- oder Suchtprobleme handeln. Es geht nicht nur um ersichtliche Gewaltvorfälle, sondern auch Konflikte und Gewaltvorfälle, die sich unter dem Radar der Sozialdienste ereignen. Die Dunkelziffer solcher oft traumatischen Vor-



Das Wimmelbild zum Hörspiel «Die Erlebnisse der Familie Stampfli»

fälle ist bekanntlich gross. Bei Cliqcliq werden auch diese Kinder erreicht. Die Grundidee ist mit einer Leitgeschichte zu arbeiten, in der Konflikte angedeutet sind, damit spielerisch Lösungsstrategien entwickelt und dann auf die eigene Situation übertragen werden.

Cliqcliq besteht aus 5 Elementen:

1. Leitgeschichte (Hörspiel), die im Internet gehört werden kann
2. Infoschachtel, wo auf Hilfen hingewiesen wird
3. Anleitungen zur Führung methodischer Gruppen
4. Skripte für SchulsozialarbeiterInnen zur Arbeit mit Kleingruppen,
5. Materialien für den Einsatz in Schulklassen und Geschichtsfestivals

Paradigmen der Sozialhilfe werden hinterfragt

Um Kinder die Konflikte in ihrem sozialen Nahraum erleben zu helfen, müssen wir die Paradigmen, an denen sich Sozialhilfe orientiert, hinterfragen. Es geht um die Vorstellung, dass wir es mit *Notsituationen* zu tun haben und *aktiv* mit Rat und Tat beistehen müssen. Impliziert wird eine *Diskrepanz* zwischen dem Helfer und Gegenüber. Überspitzt gesagt: wir sind auf der richtigen Seite und haben es

Buchtipp:

Für mein Kind nur das Beste: Wie wir unseren Kindern die Kindheit rauben (von Allan Guggenbühl)

Kinder und Jugendliche werden heutzutage wie defizitäre Personen behandelt. Kindheit wird so zum strapaziösen und konfliktreichen Dauerkampf auf dem Weg zum unauffälligen, beruflich erfolgreichen Mitglied der Gesellschaft.

Doch das hat einen hohen Preis. Kindheit wird verwehrt, Jugendliche werden entmündigt. Eine Art Goodwill-Diktatur, die das Glück unserer Kinder natürlich mit dem «Little Nanny»-Ortungsapp überwacht. Beteiligt daran sind viele: Eltern, Kindergärten und Schulen, die Alten, die Wirtschaft bzw. deren Lenker und Eigentümer. denn sie alle wissen, was das Beste für unsere Kinder ist. Das Buch des Psychologen Allan Guggenbühl ist keine Anklageschrift gegen Eltern. Vielmehr erinnert der Autor daran, wie entscheidend es ist, dass sich Kinder autonom und spielerisch, unkontrolliert und auf Um- und Nebenwegen die Welt aneignen. Lassen wir das nicht zu, erschweren wir den Kindern genau das, was wir ihnen so sehr wünschen. Den selbstbewussten, eigenständigen und furchtlosen Weg in die Zukunft. Dem Spiel und seiner Bedeutung widmet der Autor ein ganzes Kapitel.

Titel: Für mein Kind nur das Beste, **Autor:** Allan Guggenbühl, **Verlag:** Orell Füssli (2018); 221 Seiten (ISBN 978-3-280-04592-9)

mit Opfern, notleidenden Menschen zu tun. Wir sind ihnen moralisch wie auch an Lebenstüchtigkeit überlegen. Es droht eine Asymmetrie zwischen uns und den Notleidenden. Natürlich entspricht dies nicht unserer persönlichen Haltung, doch die Systeme, in denen wir arbeiten, geben uns diese Rolle. Oft ist das Recht auf unserer Seite und verfügen wir über staatliche Machtmittel.

Für die Kinder und Familien, die Konflikte oder Gewalt im sozialen Nahraum erleben, ist dieses Helferprofil oft schwer zu akzeptieren. Viele befürchten zu einem Fall und damit degradiert zu werden. Da sie Hilfe als Tabubruch, einen Angriff auf die Familienehre und das Privatleben erleben, verschliessen sie sich. Es gilt darum Methoden einzusetzen, die diesen Komplex nicht aktivieren, sondern sowohl die Familie wie auch die betroffenen Kinder aufwerten.

Kinder werden zu Experten

Dies ist der Ansatz von Cliqliq. Die Kinder leisten ihren Beitrag zu einer Problemlösung, werden als Experten angesprochen, indem Probleme in einer Geschichte als eine allgemeine Herausforderung präsentiert werden. Sie setzen sich mit den Turbulenzen der Familie Stampfli auseinander: elterliche Spannungen, Geschwisterstreit, Gewalt, Übergriffe. Die Fortsetzungsgeschichte in 10 Folgen (Web-Quelle siehe Informationen) wird immer wieder unterbrochen, damit Kinder Lösungen oder Erlebnisse einbringen können. Die Geschichte können sich Kinder im Internet anhören oder im Wimmelbild studieren, das an Geschichtefestivals präsentiert wird. Dies geschieht mit

Hilfe von Spielkarten, speziellen Brillen und dank dem Einsatz der Jugendlichen, die für die Festivals angeleitet werden. Die Kinder entwickeln eigene Versionen und suchen nach Lösungen. Indem sie sich den Problemen der Familie Stampfli widmen, bearbeiten sie eigene Erfahrungen. Entscheidend ist, dass die Untergruppen der Geschichtefestivals von Jugendlichen geleitet werden. Sie stammen aus dem gleichen Quartier, haben oft einen ähnlichen kulturellen Hintergrund. Ihren Peers öffnen sich Kinder rascher und deuten auch eher an, wenn sie Hilfe brauchen. Wer möchte, kann an den regelmässigen mythodramatischen Gruppen teilnehmen, in denen über Geschichten und Spiele Kinder und Jugendliche unter der Leitung eines Psychologen oder Sozialarbeiters ihre Erlebnisse bearbeiten. Die Geschichtefestivals dauern zwei bis drei Stunden, werden in Freizeitzentren, kirchlichen oder schulischen Räumen durchgeführt und von Jugendarbeitern oder der Kirche organisiert. An Geschichtefestivals ist eine Fachperson anwesend, die Fragen beantwortet oder auf mythodramatische Selbsthilfegruppe, hinweist.

Zusammenarbeit mit Bund und Kantonen

Cliqliq wurde von der Fachstelle für Gewalt des Kantons Bern und dem Institut für Konfliktmanagement entwickelt (siehe Informationen), in den letzten drei Jahren in den Kantonen Bern (Deutsch) und Fribourg (Französisch) eingesetzt und evaluiert. Beeindruckend war, wie die Kinder über ihre Erfahrungen reden, schwierige Themen ansprechen und sich gegenseitig unterstützen. Sie brachten persönliche Anliegen ein und öffneten sich anwesenden Fachpersonen. Genauere Informationen zu den Geschichtefestivals, sowie Materialien können gratis beim Institut für Konfliktmanagement bezogen werden. Das Projekt wurde vom Bund, Kanton Bern und diversen Stiftungen finanziert und steht unter der fachlichen Leitung des Autors. ●

(Abbildung S. 14: © cliqliq)

Informationen

Organisation Cliqliq

Fortsetzungs-Geschichte online: www.ikm.ch/cliqliq/

Informationen und Material: info@ikm.ch



Allan Guggenbühl



Prof. Dr. Allan Guggenbühl (1952) ist seit 1984 Leiter der Abteilung für Gruppenpsychotherapie für Kinder und Jugendliche an der kantonalen Erziehungsberatung der Stadt Bern und Direktor des Instituts für Konfliktmanagement in Zürich. Daneben ist er seit 1996 als analytischer Psychotherapeut mit eigener Praxis in Zürich und seit 2002 als Professor an der PH Zürich tätig. Er hat das Mythodrama entwickelt, ein Gruppentherapieverfahren, das bei der Behandlung kriegstraumatisierter Kinder eingesetzt wird. Guggenbühl ist Referent, Ausbilder und Autor zahlreicher Fachbücher und Artikel zu den Themen Konfliktmanagement, Gewaltprävention, Bildung sowie Jungen- und Männerarbeit.

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

Business

Ich habe das grosse Los gezogen. Ein dickes Angebot ist für meine Webseite eingetroffen: «Hallo. Ich bin auf ihrer Webseite auf einen nützlichen Beitrag gestossen. Ich kann auch informative Artikel schreiben, die noch mehr Leser anlocken. Ich werde sie dafür bezahlen, wenn sie meinen Artikel veröffentlichen.» Jetzt habe ich es geschafft! Die Arbeit an einer Webseite ist ein enormer Aufwand, erfordert Zeit und Geld – jetzt scheint es sich auszuzahlen. Nun erreiche ich das sonnige Ufer des Sees und verdiene gutes Geld. Ein verlockendes Angebot, von nun an lasse ich schreiben und erhalte Geld für die Artikel. So ein Businessmodell leuchtet ein, ist lukrativ und spart mir viel Zeit. Kurz vor meiner Zusage überlege ich es mir anders und lehne höflich, aber bestimmt, ab. «Über Geld spricht man nicht, man hat es!», meinte schon Jean Paul Getty. Doch die kreative Artikelschreiberin lässt nicht locker. Komischerweise antwortet sie mir jetzt in Englisch. Sie bezahlt mir ganze 50 Dollar, wenn ich ihren Artikel veröffentliche. Der muss für immer online sein und enthält als Gegenleistung für die ge-

Über Geld spricht man nicht, man hat es!

botene Summe einen Link zu einem Sportwetten- oder Casinobetreiber. Ein Hauch von noch mehr Geld strömt aus dem Mail, das mich erreicht hat. Den horrenden Betrag will sie mir allerdings nur via Paypal überweisen. Keine Spuren, keine Steuern, keine Sicherheit! Nun ist mein Interesse definitiv geweckt. Ich frage nach, wie ein solcher Artikel denn aussehen würde. Nach wenigen Tagen erhalte ich ein Beispiel. Mich erreicht ein Beitrag in bestem Google-Translate-Deutsch, der mir aktuelle Spielperlen empfiehlt. Das Korrigieren des Textes würde mich Zeit und Arbeit im Gegenwert von etwa 100 Dollar kosten. Ich merke: Der Traum vom schnellen Geld bleibt einer. Aber die Autorin hat recht mit ihrer Aussage, dass der Artikel noch mehr Leser auf meine Seite locken würde: Schaulustige, Schadenfreudige, Komiker und verirrte Seelen. Schweren Herzens lehne ich ab und beschliesse, auch ohne schnelles Geld glücklich zu sein. Die Spielperlen aus dem Artikel will ich Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, natürlich nicht vorenthalten: Monopoly, Mensch ärgere dich nicht, Uno und das Leiterspiel. Echte Geheimtipps, exklusiv für die Spielinfo-Leserschaft. Die 50 Dollar für die neuen Erkenntnisse dürfen Sie mir gerne via Paypal überweisen. ●

KJM

Kinder- und Jugendmedien Ostschweiz

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



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

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

**Mitglied werden:
www.kjmostschweiz.ch**



Schwerpunkt Lehrplan 21 & Spiel:

Das ABC der Spielbegeisterten

Anstelle eines Leitartikels zum Schwerpunkt erlauben wir uns, wieder einmal den hervorragenden Text «Das ABC der Spielbegeisterten» von Hans Fluri abzudrucken. Der Text bringt unser Thema auf den Punkt:

Sie werden darin unzählige gute Gründe finden warum sich spielen lohnt und warum das Spiel einen festen Platz im Unterricht in allen Schulen haben sollte. Insbesondere während der obligatorischen Schulzeit.



Text: Hans Fluri

Spielende gehen auf etwas zu; sie sind angriffig. Wer spielt, lernt dank seiner **A**chtsamkeit mit seiner Aggressivität so umzugehen, dass es der betroffenen Person oder dem Material nicht schadet. Durch die eigene Erfahrung haben Spielende weniger Angst vor der Angriffigkeit anderer und können darauf weit angemessener reagieren als Nichtspieler. Spielen fördert in hohem Mass die Anpassungsfähigkeit an Personen, Gegenstände und Situationen. Es bringt Anspannung und Entspannung ins Leben, liefert häufig Gelegenheit zur Antizipation – ohne dass diese Voraussicht zu übertriebener Vorsicht führen muss – und schafft eine wunderbare Atmosphäre.

Das Verstehen eines Spiels und das Umdenken von einem Spiel zum nächsten oder von einem Spielzeug zum andern entwickelt Auffassungsvermögen, Achtsamkeit und Aufmerksamkeit. Es verlangt immer wieder Aufnahmebereitschaft und das oft – z. B. beim Jonglieren – im wörtlichen Sinn. Spiele können aufregend sein und voller Ausgelassenheit; andererseits verlangen sie Ausdauer und regen auf vielfältige Weise zur **B**e-Sinnung an. In ihrer Vielfalt wirken sie befreiend, sie schaffen vielerlei Begegnungen und heissen die menschliche Begeisterungsfähigkeit willkommen. Sie schaffen Gelegenheit, seine Beidhändigkeit und Beidseitigkeit ins Spiel zu bringen und dadurch nicht zuletzt den Bord-**C**omputer Namens Gehirn optimal einzusetzen. So erhöhen sich ganz nebenbei auch Beharrlichkeit und Belastbarkeit. Die damit verbundene verbesserte körperliche und geistige Beweglichkeit, ein eingespieltes Denkvermögen und eine spielend erhöhte **D**ifferenzierungsfähigkeit sind wohl beste Burnout-Prophylaxe.

Durchhaltevermögen und Durchsetzungskraft, Ehrgeiz und **E**igeninitiative, Einsatzbereitschaft und Einsatzfreude gehören zur Dynamik des Spiels genauso wie Einfühlbarkeit. Das Miteinander von emotionaler Kompe-

tenz und Entschlusskraft, von Experimentierlust und Entspannung bietet günstige Voraussetzungen für das, was man als effizientes Energiemanagement bezeichnet.

Spiele können eine Euphorie auslösen, die der Wirkung einer Droge gleichkommt; sie regen nicht allein die **F**antasie an, sondern erziehen zur Fairness und vermitteln Fingerspitzengefühl. In ihnen können eng beieinander Freude und Furcht aufkommen, was nicht zuletzt den Menschen in seiner **G**anzheitlichkeit anspricht, seine Geistesgegenwart herausfordert und seine Gelassenheit entwickelt. Wer Gemeinschaftssinn fordert, wer Genauigkeit, Geschicklichkeit und Geschmeidigkeit sucht, wem Gleichgewicht wichtig ist, der liegt beim Spielen richtig. Hier bauen sich Hemmungen ab und der **H**umor hält Einzug.

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

Das hilft, lebenstüchtig zu werden, schafft **L**ebensfreude und Leistungsbereitschaft. Es wächst die Lust, mit spielerischer List und geübter Lockerheit zu lernen. Mentale Stärke wächst aus dem **M**iteinander und **N**ebeneinander von Motivation, Muskeltraining und Musse. Es macht Spass, in chaotischen Situationen auch zu sehen, was sich an der Peripherie abspielt und mit hoher **P**räzision wahr-

zunehmen, was die wesentlichen Regeln und die Struktur des Spiels sind.

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

Gegen manche Sinnlosigkeiten des Alltags fördert das Spiel die Entwicklung aller Sinne, die spielerische Entfaltung der Sinnlichkeit, die Ausbildung sozialer Kompetenz, Spannung und Spass, eine spielerische Eleganz, Spielwitz und Spontaneität, Philosophieren, Staunen und das Entwickeln eigener Strategien. Eine bewusst vermittelte Spielkultur enthält zahlreiche Elemente von anregendem Stress und vermeidet die nicht minder häufigen Formen von lebensfeindlichem Stress. Eine solche Spielkultur macht

vertraut mit Synchronitäten und mit Grundlagen der Taktik, entwickelt **T**eamfähigkeiten und öffnet Wege der Therapie, vermittelt ein Gefühl für Timing und Tradition, enthält Übermut und **U**nbeschwertheit, verschafft Übersicht und Unternehmmergeist. In ihr stecken Vergnügen und Vertrauen zu sich und zur Umwelt, Chancen zur Förderung der **V**erwandlungsfähigkeit und zur Entwicklung der Vielseitigkeit, der Wachheit und der Wahrnehmungsfähigkeit.

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

Informationen

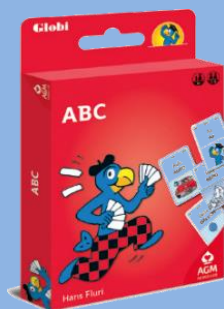
Das «ABC der Spielbegeisterten steht auf der Website des SDSK als PDF-Download zur freien Verfügung (Quellenangabe des Autors).

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



Inserat

Neu: Globi Lernspiele (ab 5-8 Jahren)



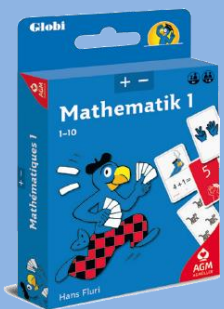
Kinder lernen die Buchstaben von A bis Z kennen. Bald schon können sie ihren eigenen Namen und andere Wörter legen. Lustige Bilder regen zu fantasievollen Geschichten an.

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



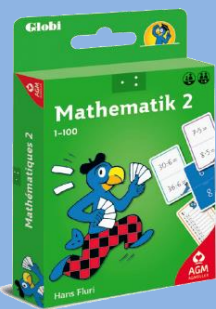
Mit «Learn English» ist der Einstieg in die englische Sprache ein Kinderspiel. Das Spiel beinhaltet Begriffe, Tätigkeiten und erste Redewendungen – zusätzlich in drei Landessprachen.

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

Bezugsquelle:

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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

Lehrplan 21: Lern- und Unterrichtsverständnis

Der Lehrplan für die Volksschule beschreibt, was Schüler jeweils am Ende der drei Unterrichtszyklen wissen und können sollten.

Text: HEINER SOLENTALER

3 Unterrichtszyklen

Der Lehrplan für die Volksschule beschreibt, was Schülerinnen und Schüler jeweils am Ende der drei Unterrichtszyklen (**Zyklus 1**: Kindergarten 2 Jahre und Primarklasse 1 und 2, **Zyklus 2**: 3. bis 6. Primarklasse, **Zyklus 3**: 1. bis 3. Oberstufe) wissen und können sollten. Formuliert wird dies in fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die die Kinder entwicklungsorientiert erwerben.

Kompetenzen beschreiben dabei inhalts- und prozessbezogene Facetten: Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen aber auch Haltungen und Einstellungen. Mit letzteren sind neben Kultur bezogenen Tugenden wie respektvollem Verhalten gegenüber Menschen und Natur, kritischem Reflektieren von Argumenten und Meinungen auch Aspekte des selbstverantwortlichen Lernens, der Kooperation, der Motivation und der Leistungsbereitschaft angesprochen.

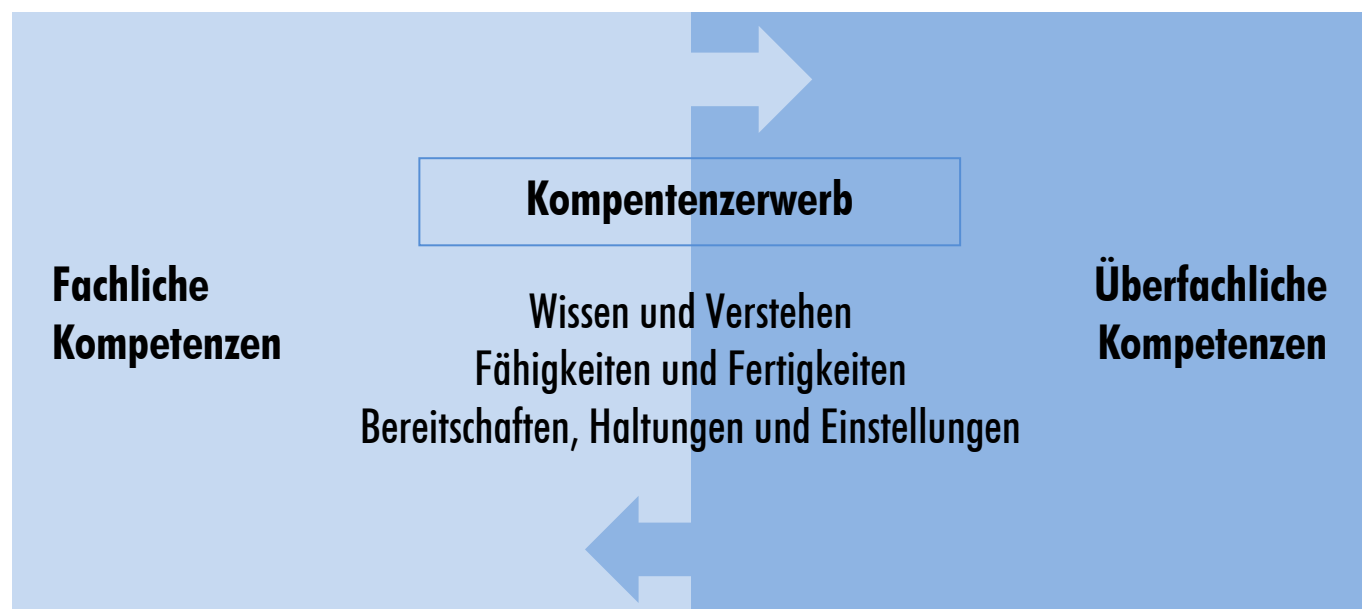
Zu beachten ist, dass die Grundansprüche in den Kompetenzen jeweils erst am Ende des Zyklus erreicht werden müssen.

Überfachliche Kompetenzen

Zu den überfachlichen Kompetenzen zählen die personalen, sozialen und methodischen Kompetenzen. Sie sind einerseits die Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und andererseits wichtige Entwicklungsfelder während der Schulzeit.

Im Lehrplan 21 wird gezeigt, dass fachliche und überfachliche Kompetenzen im Schulalltag miteinander verwoben sind und sich gegenseitig bedingen.

Zu den personalen Kompetenzen gehören u.a. die Bereiche Selbstreflexion, Selbständigkeit und Eigenständigkeit, das Wahrnehmen und Einordnen von Gefühlen, ihr Ausdruck und der Umgang damit. Die sozio-emotionale Entwicklung entscheidet darüber, wie sich Kinder in einer Gruppe zurechtfinden. Gerade in der Schule, wo sich Tag für Tag Schülerinnen und Schüler für viele Stunden in einer grossen Gruppe zum Lernen zusammenfinden, ist ein soziales Verhalten für ein gewinnbringendes Lernklima von grosser Bedeutung. ●



Grafik: Kompetenzerwerb, aus Grundlagen Lehrplan Volksschule S.38

Pädagogische Überlegungen zum Spiel & Lehrplan 21

Text GABRIELA MOSER

Mehrperspektivische Deutung des Spiels in der Ausbildung der angehenden Lehrpersonen und seine Legitimation in der obligatorischen Schulzeit in Bezug auf den Lehrplan 21.

Humanistisches Menschen- und Weltbild in der Ausbildung

Die Ausbildung der Lehrpersonen an pädagogischen Hochschulen orientiert sich an einem humanistischen Menschen- und Weltbild, in dessen Mittelpunkt der Mensch mit seinen ganzheitlichen Bildungs- und Entwicklungsbedürfnissen steht. Das Spielen ist eine kulturelle Form des menschlichen Daseins, welche von der biologischen und evolutionären Entwicklung des Menschen nicht wegzudenken ist und ein menschliches Urbedürfnis darstellt. Im Studium erwerben die Studierenden grundlegende Kompetenzen, um auf der Primarstufe erfolgreich unterrichten zu können. Die Aufgaben, die es in der schulischen Praxis zu bewältigen gibt, stellen an das Studium hohe Ansprüche und Erwartungen, die über eine reine Wissensvermittlung hinausgehen. Immer wieder wird darüber diskutiert, wieviel Theorie braucht die Lehrpersonenausbildung und welchen Rahmen benötigen die Studierenden, um das pädagogische Denken und Handeln zu entwickeln und zu flexibilisieren. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, erfordert die Planung und Konzeption der hochschulischen Lehranlässe eine vertiefte Auseinandersetzung mit diversen Wissenschaftstheorien, das Entwickeln, Ein- und Zuordnen verschiedener Verständnisse und Perspektiven auf bestimmte Phänomene und eine funktionierende Verzahnung mit der schulischen Praxis. Das Spiel als Teil der menschlichen Kultur gehört zu einem der angedachten Verständnisse dazu.

Einhergehend mit diesen Überlegungen ist in der Lehrpersonenausbildung nötig darüber nachzudenken, welchen Grad einer Handlungsorientierung und Verzahnung mit der schulischen Praxis die hochschulischen Anlässe auszeichnen sollen. Wie konstruieren und erfahren die Studierenden ihr Wissen? Im Sinne des konstruktivistischen Verständnisses, aus welchem die Studierenden auch in der Praxis bei der Planung des eigenen Unterrichts ausgehen, sollten die hochschulischen Anlässe einen Rahmen für kritische Diskussionen, einen konstruktiven Austausch und



eine handlungsorientierte Erprobung des Gelernten, wie auch die Reflexion des eigenen Lernens ermöglichen. Das Spiel bildet vor allem im Kindergarten aber auch noch in der Unterstufe der Primarschule einen wichtigen Bestandteil des schulischen Lernens. Die Vorteile und Effekte des Spielens sind dabei unverkennbar.

Kann aber auch auf der tertiären Ebene das Spiel als eine effektive Lernmethode in der Lehre eingesetzt werden? Das Spiel ist immer handlungsorientiert und bietet unzählige Möglichkeiten an Aufgaben und Lösungen spielerisch zu arbeiten. Durch die angepassten Spielinhalte oder die Erprobung diverser Spiele in den Seminaren, erfahren die Studierenden nicht nur neue Zugänge und Perspektiven, wie man Lernprozesse und Kompetenzzuwächse initiieren und gestalten kann, sondern auch, was eine kindgerechte und altersgerechte Didaktik und Methodik im Prozess des Lernens ausmacht. Das Theoretische lässt sich mit dem Praktischen mit einer Lebendigkeit und Intensität mittels Spiele wie etwa durch Planspiele, Rollenspiele, Wahrnehmungsspiele oder Gestaltungsspiele natürlich verbinden. Durch ein Planspiel im Lehr- und Lernsetting in der Hochschule lassen sich komplexe Zusammenhänge klarer vermitteln und diskutieren. Die Selbständigkeit wie auch das spielerisch-kooperative Agieren in der Gruppe bietet dabei den Studierenden einen ausgezeichneten Rahmen für Erfahrungen, durch die ersichtlich wird, welche Lernerfolge und welchen Kompetenzzuwachs man durch das Spielen erzielen und trainieren kann. Zum Beispiel werden bei einem Planspiel, wenn es um eine Lösungsfindung geht, diverse Entscheidungen getroffen. Diese sollten im Anschluss an das Spiel mit den Studierenden in den Seminaren diskutiert und reflektiert werden.

Wichtig: Selbsterfahrung in der Ausbildung

Die Frage, weshalb das Spiel als Lernmethode ab der Mittelstufe in der Primarschule seltener eingesetzt wird, hängt also mit der Tatsache zusammen, dass die Studierenden im Studium das Spiel als eine effektive und ganzheitliche

Lernmethode selten selbst erfahren und entdecken. Das Spiel wird im Verständnis der Erwachsenen und somit auch den Studierenden als eine Freizeitaktivität oder ein kindliches Attribut verstanden. Die Dimension des Spiels wird in der Lehrpersonenausbildung in der Primastufe noch nicht im vollen Spektrum ausgeschöpft. Ein Spiel oder das Spielen kann man theoretisch nicht vermitteln. Wenn sich die Studierenden für das Spielen nicht begeistern, werden sie das Spiel als eine handlungsorientierte und ganzheitliche Lernmethode kaum im Unterricht bewusst einsetzen.

Kompetenzorientierung des Lehrplans und eine komplementäre Sichtweise auf das Spiel und das Lernen in der Primarschule.

«Spiel»-Raum für eigenverantwortliche Lehrpersonen

Der Bildungsauftrag der Volksschule wie auch die Unterrichtsziele sind benannt in der Deutschschweiz im gemeinsamen Lehrplan. Der Lehrplan formuliert nachvollziehbar, welches Wissen in der Schule vermittelt werden soll und welche Kompetenzen in Stufen aufgebaut werden sollen. Dabei erfahren die Lehrpersonen auch Freiheiten in Bezug auf die Inhalte und Gestaltung des Unterrichts. Wie die Ziele des Unterrichts also erreicht werden sollen, liegt in der Verantwortung der Lehrpersonen. Im Fokus des Lehrplans liegen die fachlichen-, überfachlichen- und die Selbstkompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Nun lässt sich eine Kompetenz nur selten in einer Lektion erwerben. Die Kompetenzorientierung zielt also auf einen kumulativen Kompetenzerwerb und eine aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten ab. Für die Lehrpersonen bedeutet es, den eigenen Unterricht kritisch zu reflektieren und zu analysieren, welche altersgerechte, interessante und kreative Lerngelegenheiten den Schülerinnen und Schülern geboten werden und wie die Kinder im Unterricht didaktisch und methodisch für das Lernen abgeholt werden können. Der Lehrplan stellt an die Lehrpersonen hohe und nachvollziehbare Erwartungen, die aber manche Lehrpersonen auch überfordern können. Der Kompetenzanspruch kann auch missverstanden werden, indem die Inhalte und Ziele des Unterrichts eine dominanter Priorisierung vor den Interessen, Vorstellungen, Bedürfnissen und Wahrnehmungen der Kinder erfahren. Das Spiel bietet den Schülerinnen und Schülern wie auch der Lehrperson viele Möglichkeiten, die Lerninhalte im Unterricht spielerisch zu erkunden. Nicht das Ergebnis allein ist das Ziel Spielens, sondern das Spiel selbst befriedigt und belohnt die Spielenden. In allen Fachbereichen des Lehrplans wird eine aktive Auseinandersetzung mit den Themen als grundlegende Tätigkeit für das nachhaltige Lernen festgehalten. Eine spielpraktische Auseinandersetzung mit verschiedenen Themenstellungen bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten der Kompetenzerweiterung. Gerade die Förderung von Kreativität und Fantasie ist ein unverzichtbarer Begleiter von Bildungsprozessen und befähigt die Schülerinnen und Schüler in besonderem Masse den Anforderungen der Arbeitswelt oder gesellschaftlichen Veränderungen mit innovativen und flexiblen Ideen gestalterisch zu begegnen. Der Lehrplan müsste in dieser Hinsicht die Lehrpersonen stärker für das spieler-

ische Gestalten und Erleben der Inhalte begeistern und sie darin unterstützen. Obwohl das Spiel (analoges und digitales) in der Altersspanne von 6 bis 12 Jahren bei den Kindern eine der wichtigsten Tätigkeiten in ihrem Alltag bildet, wird das Spiel beim Herstellen des Lebensweltbezugs im Lehrplan nicht explizit benannt. Dabei bieten die spielerischen Elemente wie auch der spielerischere Charakter der Aufgaben beim Lernen wesentliche motivationale Aspekte für die Gestaltung des Unterrichts. Im Lehrplan wird die Handlungsorientierung im Unterricht stark zum Ausdruck gebracht. Die Praxis zeigt jedoch, dass die stattfindenden Lernsettings in den Schulen ein Entwicklungspotenzial in Puncto Handlungsorientierung und Subjektorientierung kennzeichnen. ●

Informationen

Institut Primastufe FHNW

Link: www.fhnw.ch/de/...



Buchtipp

Homo Ludens

Vom Ursprung der Kultur im Spiel

Johan Huizinga (1872-1945), der grosse holländische Historiker und Kulturphilosoph, hat in diesem Buch eine Theorie der Kultur entworfen, in der er dem Denker (homo sapiens) und dem Tätigen (homo faber) den Menschen als Spieler (homo ludens) an die Seite stellt. Das Werk «Homo Ludens» erschien kurz vor dem Ausbruch des zweiten Weltkriegs. Schon zu dieser Zeit betrachtete Huizinga das Abgleiten spielerischer Leichtigkeit in oft organisierte Ernsthaftigkeit beim Sport, bei Brett- und Kartenspielen, aber auch im Geschäftsleben, der Wissenschaft, in der modernen Kunst und nicht zuletzt in der Politik mit Ernüchterung. Huizinga starb 1945. Er hatte mit ansehen müssen, wie nicht nur seine Vorstellungen von einem archaischen Krieg als Wettkampf, sondern auch modernerer Formen eines ritterlichen geordneten Kampfs mit Regeln und auch einer höflichen, respektvollen Behandlung des Gegners in die Brüche ging und jeglichen Spielcharakter unwiederbringlich verlor. Es ist sein Verdienst, die Sichtweise auf das Spiel neu ausgerichtet zu haben. Ihm ging es nicht um das Spiel innerhalb der Kultur, sondern um die Kultur als Spiel, und so betrachtete er das Spiel nicht eine Kulturerscheinung unter vielen anderen, sondern als philosophische Anthropologie.

Titel: Homo Ludens (Vom Ursprung der Kultur im Spiel), **Autor:** Johan Huizinga, **Verlag:** Rowolt Enzyklopädie (1981, 26. Auflage).

Gabriela Moser



Primarlehrperson, Promotion an der Universität UKF Nitra in der Slowakei, mehrere Jahre als Lehrbeauftragte an der PH Freiburg (DE) gearbeitet, seit 2013 an der PH FHNW Mitarbeit an mehreren Instituten, seit 2018 am Institut Primarstufe, im SS 21. Lehre an der PH Heidelberg zum Thema Spiel in der Primarschule. «Persönlich habe ich zum Spielen eine sehr innige Beziehung. Spielen bedeutet für mich authentisch zu sein. Ich liebe Märchen... ich versinke in diesen und tauche dabei in eine andere Welt ab.

Zyklus 1: Idee Waldkindergarten – Spielen zwischen Bäumen macht gesund und stark

Immer mehr Kinder leben in der Stadt und gleichzeitig boomen Angebote wie Waldkindergärten. Was bringen sie den Kindern?

Text: CORINNA DAUS

Drei von vier Kindern werden bis 2050 in einer städtischen Umgebung aufwachsen. Mit viel Beton, engem Wohnraum, viel Verkehr und wenig Grünflächen. Diese Entwicklung beisst sich mit der mittlerweile unbestrittenen Erkenntnis, dass Kinder für ein gesundes Aufwachsen regelmässig raus in die Natur sollten. Urbane Eltern schicken ihre Kinder deshalb in Waldkindergärten, Waldkitas und Waldspielgruppen. Das Angebot wächst und die Wartelisten auch. Kein Wunder, die Versprechungen klingen verlockend: Die Kinder wachsen gesünder auf, sind sozial kompetenter, kreativer und resilienter. Doch haben die Wald-Kinder wirklich so viele Vorteile gegenüber Kindern, die in eine reguläre «Indoor-Institution» gehen? Gleich vorweg: Waldkindergärten haben viele Vorteile. Aber die können auch Kinder, die normale Kindergärten und Kitas besuchen, aufholen.

Warum tut der Wald uns gut?

Der Aufenthalt zwischen Bäumen hat nicht nur für Kinder, sondern generell eine erholsame und messbar stressreduzierende Wirkung. Eine eindeutige Antwort darauf, warum das so ist, fehlt bis heute. Ein Grund könnte sein, dass der Mensch während der Evolution immer auf Wasser und Vegetation angewiesen war und darauf deswegen mit positiven Emotionen reagiert.

Aus Japan kommt die These, dass Bäume besondere Duftstoffe ausscheiden – sogenannte Phytonzide – die unser Immunsystem stärken. Für seine Studie arbeitete der japanische Forscher Quing Li jedoch in einem künstlichen Setting: Die Probanden wurden in einem Hotelzimmer mit hoher Konzentration dieser Stoffe eingenebelt. Derzeit wird daran geforscht, die Ergebnisse draussen zu replizieren.



Foto: Mia Leu

Forschungslage könnte besser sein

Die Forschungslage ist nicht in allen Aspekten ausreichend, doch eines lasse sich klar sagen, so die Naturpädagogin und Psychologin Sarah Wauquiez. Sie analysierte 2004 den Forschungsstand über Waldkindergärten. «Wir konnten schon damals klar zeigen: Kinder, die in Waldkindergärten gingen, schnitten bei Tests zu ihrer Kreativität und ihrer Beweglichkeit besser ab als Kinder aus Regelkindergärten».

Ein riesiger Spielplatz ohne Vorgaben

Im Wald haben die Kinder besonders gute Entwicklungsmöglichkeiten. Hier gibt es unzählige Materialien zum Spielen und Experimentieren; auf den unebenen Böden wird das Gleichgewicht trainiert, es gibt Hügel zum Raufen und Runterrennen und Kletterbäume mit allen erdenklichen Schwierigkeitsstufen. Im Wald können die Kinder für einmal so laut sein, wie sie wollen oder sich zurückziehen, was in Innenräumen nicht immer so einfach ist. Und das Beste: Es ist schier unmöglich, dass die Lehrpersonen alles unter Kontrolle haben.

**Jedes Kind hat das Recht,
von einem Baum zu fallen.**

Nicole Bauer (Umweltpsychologin)



Foto: Mia Leu

Endlich frei! Die Kraft der Selbstwirksamkeit

Dieses freie und unbeaufsichtigte Spielen ist laut Umweltpsychologin Nicole Bauer der grösste Pluspunkt. Bauer untersucht für die Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL, welchen Einfluss der Aufenthalt in der Natur auf den Menschen hat.

«Kinder erleben im Wald Selbstwirksamkeit», sagt die Forscherin, «sie haben Erfolgserlebnisse». Wenn sie im Wald auf hohe Bäume klettern oder sich verlaufen könnten, müssen sie lernen, sich etwas zuzutrauen und Risiken abzuschätzen. Dies gäbe Waldkindern mehr Selbstbewusstsein und eine bessere Resilienz mit auf den Weg, so die Umweltpsychologin. Diese Erfahrungen in Innenräumen zu erwerben, ist eher schwierig. Dafür ist es drinnen schön kuschelig. Genau das sehen die Forscherinnen und Forscher jedoch als Risiko.

Raus in die Natur – 5 Tipps der Expertinnen

1. Finden Sie einen Ort, an dem die Kinder unbeaufsichtigt draussen spielen können. Das muss nicht im Wald sein.
2. Lassen Sie die Kinder einfach spielen, ohne etwas zu vermitteln. Das entspannt auch die Eltern: Sie müssen nicht alles wissen über die Natur.
3. Gehen sie gemeinsam nach draussen, seien Sie neugierig und lassen Sie sich begeistern. Öffnen Sie Ihre Sinne und stellen Sie Fragen – denn Sie sind Vorbild.
4. Lieber nicht so weit, dafür regelmässig. Wenn der Wald zu weit weg ist geht man oft doch nicht. Auch die Wiese oder der Stadtpark sind ein gutes Ziel.
5. Sorgen Sie dafür, dass der Naturaufenthalt auch Ihnen als Eltern Freude macht und gut tut. Sammeln Sie Herbstblätter oder nehmen Sie ein gutes Buch mit. Oder legen Sie sich einfach auf die Wiese und machen nichts.

Machen Waldkindergärten gesünder?

Kinder aus Waldkindergärten sind gesünder, allein schon weil sie vor allem im Winter weniger Krankheitserregern ausgesetzt sind als Kinder in beheizten Innenräumen. Zudem leiden sie seltener an Übergewicht. Zur Frage, ob diese Kinder auch ein besseres Immunsystem haben, gibt es keine aussagekräftigen Studien.

In einer Welt, in der alles auf Bequemlichkeit ausgerichtet ist und Unangenehmes ausgeblendet wird, kann es zur Lebensschule gehören, wenn es richtig unbequem wird. Wenn die Kinder bei jedem Wetter draussen sind, lernen sie, sich anzupassen und Dinge zu akzeptieren, wie sie sind. Die Hoffnung ist, dass das die Kinder langfristig stärker macht. Auch das klingt logisch, ist aber schwer zu beweisen.

Grössere soziale Kompetenz

Für viele Lehrpersonen liegen die Vorteile dennoch auf der Hand, berichtet Ausbilderin Sarah Wauquiez. Kinder mit grossem Bewegungsdrang sind im Wald nicht automatisch Störenfriede und Kinder, die sonst intellektuell hervorstechen, brauchen auf einmal mehr Hilfe. So lernen die Lehrpersonen, aber auch die Kinder sich selbst ganzheitlicher kennen.

Was zählt, ist die Regelmässigkeit

Das Fazit der Forschung: Kinder sollen raus in die Natur, bei jedem Wetter, so viel wie möglich und am besten ohne Erwachsene – oder mit zurückhaltender Begleitung. Waldkindergärten und -kitas bieten dafür den idealen Rahmen, das Entscheidende ist aber, dass die Kinder überhaupt in die Natur kommen. «Was für die Kinder zählt, ist die Regelmässigkeit», sagt Naturpädagogin Wauquiez. Und da ist auch ein Tag in der Woche schon gut. ●

Buchtipp: «Wenn Bewegung Wissen schafft»



Wie Kinder sich einer Aufgabe stellen, wie sie sich organisieren, um sie lösen zu können, und wie sie mit anderen zusammenarbeiten. Das alles kann unter dem Begriff «Handlungsplanung» zusammengefasst werden. Kinder erobern sich die Welt handelnd. Hinter jedem Handeln steht – bewusst oder unbewusst – ein Plan. Der Weg zum Gelingen

einer Handlung geschieht über Bewegung und Dialog. Die Buchautorin, Dora Heimberg, lässt die Leserinnen und Leser eintauchen in eine ihnen bestens bekannte Welt. Doch sie lenkt den Blick auf das, was während des Unterrichts einfach so geschieht, oftmals ungeplant. Sie zeigt ein Repertoire von Handlungsplanung auf, das die meisten Kinder von vier bis acht Jahren innehaben. Sie zeigt aber auch, wo Kinder scheitern und wie Lehrpersonen ihnen den Weg erleichtern können.

Informationen

Wenn Bewegung Wissen schafft

Handlungsplanung im Unterricht unterstützen, Handbuch, Verlag LCH (2017), Kindergarten bis 2. Schuljahr (Zyklus 1), ca. CHF 53

Zyklus 2: Ideen und Wirkung der Spiele auf den Unterricht

Text: HEINER SOLENTALER (Spielpädagoge)

Dienstagnachmittag, 13.30 Uhr. Eine Mathe Doppelstunde steht an. «Spielen wir wieder Avocado-Smash»? begrüsst mich 6. Klässlerin Kadija, «und das Spiel mit Palmen und Affen»? ergänzt Nerina. «Haben Frau Hardegger und ich so geplant», erwidere ich. Meine Arbeit als schulischer Heilpädagoge läuft, wenn immer möglich integrativ in den Klassenzimmern der Primarschule Sennwald ab. In allen Klassen betreue ich einzelne Schülerinnen und Schüler mit Unterstützungsbedarf, befasse mich aber immer auch mit anderen Kindern, die Fragen haben oder Zusatzstoff benötigen. Dies geschieht in Absprache mit den Klassenlehrpersonen. Als Spielpädagoge bin ich in besagtem Schulhaus in allen Klassen als Spieler bekannt geworden. Die Lehrpersonen schätzen die Ideen und die Wirkung der Spiele auf das Unterrichtsgeschehen, wenden eigene Spiele vermehrt an und erleben gesteigerte Motivation und Leistungsbereitschaft bei den Kindern.

Avocado Smash! – ein rasantes Spiel!

Avocado Smash! ist eines dieser «Hau die Karten weg»-Spiele. Hier sind Reaktion und ein schnelles Auge gefragt. Ein temporeicher Hirnverwirbler. Es wird gezählt, gedreht, verglichen und geklatscht oder gerufen, selten auch mal stumm geblieben. Reaktion ist gut, sie muss aber passend sein und genau da setzt das Spiel an. Zu gern lässt man sich von den Mitspielern zu einer Reaktion verleiten, die gar keine ist. Oder sogar die falsche?

Avocado Smash! spielt mit der Schadenfreude, mit Smashes und Guacamolen und löst das auf eine unterhaltsame Art in entspannten Spielrunden. Bei einem Spiel dieser Art darf man sich und die restlichen Gemüse am Tisch nicht zu Ernst nehmen. Avocados machen da keine Ausnahme. Die Konkurrenz in dieser Spielart ist aber gross und es gibt durchaus vergleichbare Spiele, wenn auch nicht in dieser Verpackung.



Spielerzahl:	Kartenspiel für 2+ Pers.
Spieldauer:	10 Minuten
Altersangabe:	ab 6 Jahren
Benötigt:	Auge, Hirn und Klatscher
Wiederspielreiz:	gross
Beste Spielerzahl:	4 bis 5 Spieler
Richtet sich an:	Schüler, Familien

Mehr Informationen (Spielbesprechung)

Website «brettspielblog.ch»:
www.brettspielblog.ch/spielkritik/...



Viele der im Lehrplan 21 bei den überfachlichen Kompetenzen beschriebenen exekutiven Funktionen werden im Spiel fast automatisch gefördert und das Lernen und Zusammenarbeiten humorvoll erleichtert.

Spiele als Separator

Der Begriff Separator stammt aus dem NLP, Neurolinguistisches Programmieren und bezeichnet einen bewussten Unterbruch einer Tätigkeit, um sich neu zu fokussieren.

Im erwähnten Mathematikunterricht geht es um Bruchrechnen. Gearbeitet wird mit Planarbeit im Lehrmittel. Nach 20 Minuten Stillarbeit mit individueller Unterstützung der Schülerinnen und Schüler durch Frau Tanner und mich, teilt sich die Klasse in zwei Gruppen auf.

Eine Gruppe spielt mit der Lehrerin ein Bruchrechendo-mino, die andere Gruppe Avocado Smash. In diesem Kartenspiel geht es um das strikte Einhalten von Regeln, um Geschwindigkeit und Übersicht, es ist laut (darum in einem anderen Raum gespielt), produziert viele Lacher und Sprüche, fordert gegenseitig heraus und fokussiert die Spielenden total auf das Geschehen. Es erfolgt ein Gruppenwechsel und danach geht es weiter in der Mathe Planarbeit. Fünf Minuten vor dem Ende der Lektion versammeln wir die Klasse in einem Stehkreis. Es folgt das Kreis-spiel «Palme, Elefant, Affe». Eine Spielerin («Chefin») steht in der Mitte des Kreises, zeigt auf einen Spieler und nennt einen der drei Begriffe. Der bezeichnete Spieler und seine beiden Nachbarinnen stellen sofort die Figur mit zu Spielbeginn gezeigten Bewegungen dar. Passiert dabei ein Fehler, wird der betreffende neuer «Chef». Das Spiel fördert Konzentration, Koordination, Rollenbewusstsein, Durchsetzungsvermögen, Gemeinschaftssinn und, werden weitere Figuren erfunden, auch Kreativität.

Die Nachmittagspause hat begonnen, doch die meisten Schülerinnen und Schüler wollen weiterspielen.

Spiele didaktisch eingesetzt

Fach Deutsch

In einer vierten Klasse spielen wir in einer Deutschlektion das Spiel «Ich bin der Berg», wer passt zu mir. Die Spielenden sind in einem Sitzkreis. Neben dem Spielleiter

steht rechts und links ein leerer Stuhl. Der Spielleiter sagt: «Ich bin der Berg, wer passt zu mir». Spielerinnen, die einen passenden Begriff haben, strecken auf. Der Spielleiter bittet zwei Spieler (A und B) auf die leeren Stühle und sagt, «Ich bin der Berg und wer bist du»? A: «Ich bin der Fels». B: «Ich bin das Restaurant». Der Spielleiter wählt den Begriff aus (z.B. Restaurant), der ihm besser gefällt und macht dieser Spielerin Platz. Diese fährt nun als neue Spielleiterin fort: «Ich bin das Restaurant, wer passt zu mir»?...

Gemäss Lehrplan lassen sich folgende Kompetenzen aus dem Fachbereich Deutsch Zyklus 2 mit diesem Spiel fördern:

Die Schülerinnen und Schüler...

- ▶ ...verfügen über einen angemessenen Wortschatz, um sich mündlich und schriftlich zu äussern;
- ▶ können einzelne, formelhafte und auf bestimmte Situationen bezogene grammatische Strukturen mit Unterstützung erkennen und für das Verständnis nutzen;
- ▶ können in anforderungsreichen Situationen (z.B. Zeitdruck, Nebengeräusche) Emotionen der sprechenden Person einschätzen;
- ▶ können Wörter und Wendungen in unterschiedlichen Situationen verstehen und so ihren rezeptiven Wortschatz erweitern;
- ▶ können vertraute Kommunikationssituationen, die Absichten der Sprechenden und die emotionale Wirkung von Gehörtem einschätzen;
- ▶ können Sprechhemmungen überwinden, bei Bedarf mit Unterstützung, und dabei Fehler als Lerngelegenheiten nutzen.

Fach Mathematik

In einer gemischten Lerngruppe mit Schülerinnen und Schülern der 5. und 6. Klasse spielen wir das chinesisch / japanische Brettspiel GO. Das Strategiespiel kommt mit wenigen Grundregeln aus, ist jedoch wegen der vielen Kombinationsmöglichkeiten und unterschiedlichen Strategien hoch komplex. (mehr über das vielschichtige Spiel GO siehe «Informationen»).



Foto: Heiner Solenthaler

Bezug zum Lehrplan 21

Die Schülerinnen und Schüler können Sachsituationen zur Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erforschen, Vermutungen formulieren und überprüfen. Der Fächer übergreifende Querverweis führt von der Mathematik zum Fach Gestalten. Unter «Kreativität und Fantasie» heisst es dort: «Kreative Prozesse verlaufen bei Kindern vorwiegend unstrukturiert, teilbewusst und spontan. Die Kinder reagieren auf innere und äussere Wahrnehmungen, indem sie diese deuten und in einen Zusammenhang mit ihren Vorstellungen und ihrem Wissen stellen. Ein fantasievolles Kind verfügt über eine grosse Vielfalt an inneren Bildern und Vorstellungen. Freiraum, Anregung und Unterstützung fordern kreative Ausdrucksformen heraus.

Besondere Bedeutung hat Kreativität überall dort, wo Mädchen und Jungen...

- ▶ ...frei spielen
- ▶ Darstellungsmöglichkeiten für Erlebtes und Erdachtes ausprobieren;
- ▶ sich aktiv und eigenständig mit der Umwelt auseinander setzen;
- ▶ wahrgenommene Dinge neu denken weiterentwickeln;
- ▶ ungewohnte Sichtweisen und Lösungen entwickeln.

Die Magie der Spiele

Spiele gut gewählt und virtuos eingesetzt, üben eine grosse Faszination und einen Beziehungszauber zwischen den Lernenden und den Lehrenden aus. Die Spielzeit ist gewonnene Zeit, denn nach erfrischenden Spielrunden lässt es sich schneller denken und üben. Die im Lehrplan 21 bei den überfachlichen Kompetenzen beschriebenen exekutiven Funktionen wie Konzentration, Inhibition, Flexibilität, Überblick und Ausdauer werden im Spiel fast automatisch gefördert und das Lernen und Zusammenarbeiten humorvoll erleichtert. Dabei wird die Beziehung zwischen Lehrenden und Lernenden gestärkt und das gegenseitige Vertrauen vertieft. Gute Beziehungen sind eine Grundvoraussetzung für den Lernerfolg in der Schule.

In Gesprächen mit Eltern höre ich oft, dass Kinder von den Spielen in der Schule erzählen und nicht wenige Familien übernehmen die Spielideen oder werden darin bestärkt, das gemeinsame Spielen wieder vermehrt zu pflegen. ●

Informationen

Bildungsdepartement St. Gallen (2017). Lehrplan Volksschule basierend auf dem Lehrplan 21.

Link: <https://sg.lehrplan.ch>

Solenthaler Anja (2021). Artikel «Der Lehrplan 21 als Orientierung für die Zielformulierung in der Psychomotoriktherapie»; Bulletin 2021, Fachzeitschrift des Verbandes Psychomotorik Schweiz.

Link: [www.psychomotorik-schweiz.ch/...](http://www.psychomotorik-schweiz.ch/)

Mehr über Go: Spielinfo Ausgabe 2/2021

Dateidownload (PDF):

Link: [www.sdsch.ch/spielinfo-home/...](http://www.sdsch.ch/spielinfo-home/)



Zyklus 3: Bewegungs- und Sportspiele als mögliche Schlüsselkompetenz

Text: FERDY FIRMIN

Schlüsselkompetenzen sind Kenntnisse und Fertigkeiten, die fachübergreifend auch den Transfer in andere Lebensbereiche ermöglichen. Ich lege in diesem Beitrag den Schwerpunkt auf die fachübergreifenden und überfachlichen Kompetenzbereiche in der Oberstufe (7. bis 9. Schuljahr der Sekundarstufe I).

Da ich mit Jahrgang 1944 nicht mehr direkt spieldidaktisch auf dieser Altersstufe tätig bin, ist meine Sicht ein eher generationenübergreifender Rückblick in das sportpädagogische Langzeitprojekt «Bewegte Schule».

Auch in der schulischen Oberstufe sind Wahrnehmung, Bewegung und Lernprozesse untrennbar miteinander verbunden. Das gilt nicht nur für die motorischen Lernfelder wie Bewegungs- und Sportspiele, sondern auch ebenso für die emotionale, kognitive und soziale Handlungsfähigkeit im Jugendalter.

Im Sportlehrmittel «Sporterziehung, (1997, Bd. 1-6; siehe Quellen- und Literaturhinweise Seite 27) werden ähnlich wie im Lehrplan 21 vom Kindergarten bis in die Sekundarstufe II, stufen- und altersgerecht folgende mehrdimensionale Sinnrichtungen der Sport- und Spielkultur unterschieden:



- gestalten und darstellen
- erfahren und entdecken
- dabei sein und dazugehören
- sich wohl und gesund fühlen
- herausfordern und wetteifern
- üben und leisten

Einige Dimensionen berühren sich deutlich mit dem «ABC der Spielbegeisterten von Hans Fluri (Seite 21).

In der Oberstufe haben die Schülerinnen und Schüler bereits zwischen 840 bis 1080 Bewegungs- und Sportlektionen erlebt und viele Spielinhalte integriert. 30-50 % sind Bewegungs- und Sportspielektionen in den verschiedenen Sozialformen wie Partnerspiele, Kleingruppe, Team und Mannschaft. Dazu kommen individuelle Spielerfahrungen im freiwilligen Schulsport, in der Freizeit mit den Peer-groups oder auch Team- und Sportspiele im Verein. Die Jugendlichen besitzen also bereits vielseitige Vorkenntnisse und Spielerfahrungen, die als breite Ressourcen auch im Lehrplan 21 in den überfachlichen (personalen und sozialen Zielsetzungen) und fachübergreifenden Kompetenzbereichen (z. B. Fach Physik) wirkungsvoll genutzt werden können. ●

Etwas über das Wohlbefinden...

Das (Wohl-)Befinden des Menschen lässt sich in drei Bereiche differenzieren. Sport und Spiel sind dafür gute Helfer:

① in physisches Befinden wie

- sich in seinem Körper sicher und gut fühlen
- sich fit und beschwerdefrei fühlen
- sich stark und handlungsfähig fühlen
- sich attraktiv und begehrenswert fühlen

② in psychisches Befinden wie

- sich wohl fühlen
- sich freuen können
- sich mitteilen können
- sich ausgeglichen fühlen
- sich kompetent fühlen

③ in soziales Befinden wie

- sich anerkannt und eingebunden fühlen
- sich verantwortlich fühlen

Beispiel Bewegungs-Spiel: «Elektrischer Stromkreis»

Bewegungsspiele wie die Simulation eines elektrischen Stromkreises verbessern Sozialkompetenz und Unterrichtsklima: sich in Spiel und Bewegung begegnen.

Bewegungsphase

Die Klasse steht im Kreis. Jede Person (sie entspricht dem Atomrumpf eines Metallatoms) hält einen Tennisball (Elektron) in der Hand. Ein Schüler spielt den Generator und ist durch ein einfarbiges T-Shirt speziell hervorgehoben. Zudem ist der eine Ärmel mit +, der andere mit – gekennzeichnet. Dieser Schüler setzt den Elektronenfluss jeweils in Bewegung. Eine ausserhalb des Kreises stehende Schülerin wirkt als «Schalter», kann also den Stromkreis unterbrechen bzw. schliessen. Bei geschlossenem Stromkreis geben alle Schülerinnen und Schüler ihren Ball jeweils in die gleiche Richtung der Nachbarperson weiter. Nirgends sollte ein Stau oder eine Lücke entstehen.

Anknüpfungen im Physikunterricht

Während und nach der Spielphase wird diskutiert: Was ist die Aufgabe des gespielten bzw. eines richtigen Dynamos? Woher erhält dieser seine Energie? Wofür zahlen wir eigentlich die Stromrechnung?

Erweiterungen

In nächsten Schritten spielen und diskutieren die Lernenden:

- Leiter und Nichtleiter: Wie lassen sich diese in unserem Modell darstellen?
- Stromstärke: Was ist $I=Q/t$ in unserer Analogie?

- Parallelschaltung: An einer Stelle verzweigt sich der Stromkreis, zwei Reihen von je 4-5 Personen bilden parallele Leiter. Bei der Verzweigung werden die Bälle auf die Leiter verteilt. Wann sollten die Bälle auf die beiden Leiter gleichmässig verteilt werden, wann nicht? Wie gross ist die Stromstärke in den parallelen Leitern, in der zu- und abführenden Leitung?

Soziales Lernen

In diesem Beispiel zur Modellbildung «elektrischer Stromkreis» müssen die Lernenden sich immer wieder absprechen und arrangieren: Wie schnell wird ein Ball weitergegeben und in welche Richtung? Wer spielt den Dynamo, wer den Schalter?

Kurz: Soziales Lernen in Bewegung. Denn dieses Stromkreismodell funktioniert nur dann, wenn die Beteiligten Regeln aufstellen und einhalten, wenn sie sich aktiv engagieren und sich ihrer Aufgabe sowie Verantwortung bewusst sind.

Quellenangabe: Prof. Dr. Peter Labudde (2002) Fachdidaktiker Physik und Chemie, Lehrmittellautor, Mitarbeiter Lehrplan 21.

«Als ich als junger Lehrer mit Hilfe der Schülerinnen und Schüler der Oberstufe in einer kleinen Bergschule im Entlebuch den elektrischen Stromkreis mit einem reparaturbedürftigen «Viehhüter» im Klassenzimmer aufbaute, war ich erstaunt, wie viele praktische Vorkenntnisse die Jugendlichen mitbrachten und diese methodisch geschickt, kooperativ und lösungsorientiert an ihre Mitschüler weitergaben. Praxisnahe «Simulationsspiele» eignen sich offensichtlich gut für den Oberstufenunterricht.»
(Ferdy Firmin)

Informationen:Diverse Quellenangaben und Literaturhinweise

- ④ **F. Firmin;** Von der täglichen Spiel- und Bewegungszeit zur gesundheitsfördernden, bewegten Schule. Ein generationenübergreifendes Langzeitprojekt der schweizerischen Sportpädagogik. Die 2021 leicht aktualisierte, umfassende Standortbestimmung (Übersichtsartikel) steht im Downloadarchiv des Spielinfo zur Verfügung

Download: www.sdsch.ch/spielinfo-home/...



- 📖 **F. Firmin (1991)** Bewegter Unterricht ist lernwirksam. In: «Schweizerische Lehrerzeitung» 18, S. 4 ff.
- 📖 **P. Labudde und F. Firmin (2002)** Naturwissenschaften im Unterricht, Physik, Thema: Physikunterricht in Bewegung, Heft 70, Klettverlag

- 📖 **P. Labudde (2002)** Gespielte Physik. In: Kircher, E.; Schneider, W.B.(Hrsg.): Physikdidaktik in der Praxis. Berlin: Springer Verlag
- 📖 **Eidgenössisches Lehrmittel: Sporterziehung (1997)** Bd. 1-6. Eidg. Sportkommission. EDMZ Bern www.edmz.ch

Ferdy Firmin



Dr. phil. Ferdy Firmin ist Sportpädagoge, Psychologe Fachdidaktiker für Bewegung und Sport und Lehrmittellautor.

«Ich als Spieler? Heute spiele ich am liebsten mit meinen Enkelkindern in der vielfältigen Spielwelt der Kinder.»

CUBORO®



Mit einer Kugelbahn durch die Zyklen reisen

Spielzeug ist Werkzeug: Das Kugelbahnsystem von Cuboro ist ein äusserst kreatives und vielschichtiges Instrument für den Unterricht.

Cuboro – Das intelligente Kugelbahnsystem für Kinder und Erwachsene

Das Schweizer Kugelbahnsystem besteht aus über 100 verschiedenen Elementen mit unterschiedlichen Funktionen. Durch kreatives Kombinieren und logische Planung können unendlich viele Kugelbahnen kreiert werden. Cuboro fordert Kinder und Erwachsene entsprechend ihren Fähigkeiten, weckt Experimentierfreude und unterstützt das logische Denken. Das Kugelbahnsystem trainiert die Feinmotorik, stärkt das räumliche Vorstellungsvermögen und regt die Kreativität an. Es kann allein oder in einer Gruppe gespielt werden. Es fördert die Zusammenarbeit – zuhause, in Kindergärten, Schulen und Teams.

Ideale Anwendung in der Schule

Spielend erobern Kinder die Welt, entdecken eigene Fähigkeiten, erkennen Zusammenhänge. Mit geeigneten Spielmitteln können Kinder Motorik, Fantasie und Kreativität anregen und vorhandene Anlagen fördern. Spielen dient dem Entdecken eigener Fähigkeiten, der Welt der Dinge und Zusammenhänge, sowie der sozialen und emotionalen Beziehung zu anderen Lebewesen. Spielen hört so gesehen nie auf. Viele Spiele wandeln sich bei den Heranwachsenden in «ernsthafte» Tätigkeiten und Funktionen. Spielsachen werden ersetzt durch Werkzeuge, Instrumente, Fahrzeuge usw. Spiel als Quelle der Erfahrung, Spannung, Spass, Freude, im Wettbewerb und als soziales Medium bleibt aber eine Lebensnotwendigkeit.

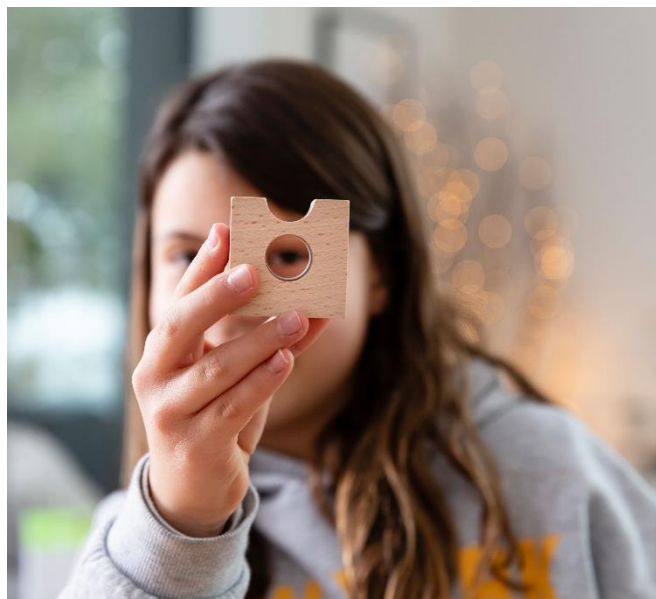
Cuboro begleitet Kinder und auch Erwachsene in dieser Welt des Entdeckens und Begreifens. Vom freien Spielen, über das Nachbauen von Bauplänen bis hin zu Aufgabenstellungen auf unterschiedlichen Niveaus ist alles möglich. Die Cuboro Elemente mit verschiedenen Funktionen an der Oberfläche, wie auch im Innern machen das System so einzigartig und ermöglichen es, unendlich viele verschiedene Kugelbahnen zu bauen.

Freies Spielen und Entdecken im Zyklus 1

Im Zyklus 1 können die Kinder vor allem durch freies Spielen und Entdecken viele wertvolle Kompetenzen erlernen. Es kann allein oder in Gruppen gespielt werden. Was Kompetenzen wie Konzentration und Teamfähigkeit fördert. Durch das Bauen von einfachen Türmen und ersten Kugelbahnen mit einem Verlauf an der Oberfläche,



Mit dem Spiel können auf verschiedenen Stufen bzw. Zyklen verschiedene Kompetenzen gezielt gefördert werden.



entdecken die Kinder erste physikalische und mathematische Eigenschaften. Auch das korrekte Bauen verschiedener Kugelbahnen nach Bauplänen kann den Kindern helfen wertvolle Kompetenzen zu erlernen.

Vom einfachen Knobeln bis zu komplexen Aufgaben im Zyklus 2

Im Zyklus 2 können dann vermehrt auch Aufgabenstellungen in den Unterricht integriert werden. Hier ist von einfachen Knobelauflagen bis hin zu komplexen Dreidimensionalen Aufgabenstellungen alles möglich. Beim Bau der Kugelbahnen werden mit fortschreitendem Alter vermehrt auch die Tunnel der Elemente in die Bahnen integriert. Dies ermöglicht wesentlich trickreichere Bahnen und unterstützt die Kinder bei Begreifen von unsichtbaren Zusammenhängen.

Meisterschaften in verschiedenen Ländern

Seit einigen Jahren finden regelmässig in verschiedenen Ländern Cuboro-Meisterschaften statt, bei denen sich Kinder und Erwachsene mit Begeisterung messen. ●

Text und Fotos: Cuboro AG/Textbearbeitung Redaktion (lb)

Informationen

Details über Cuboro Lehrmittel,
Produkte und Angebote

Link: www.cuboro.ch



CUBORO – Die Entstehungsgeschichte

In der Arbeit mit geistig und körperlich behinderten Kindern entwickelt Matthias Etter 1976 Lernhilfen wie spezielle Puzzlespiele, einfache Musikinstrumente und auch dreidimensionale Tastobjekte. Dabei entsteht die Urform von Cuboro: Einfache Würfel mit Rinnen und Tunnel, die zu verbinden sind. Mit Kugeln können die Kinder prüfen, ob sie das Puzzle richtig zusammengesetzt haben. Läuft eine Kugel durch, ist die Aufgabe erfüllt. Bereits 1976 besteht damit die Grundidee des Cuboro-Systems. Je nach Alter und Niveau gelingen Lösungen durch logisches Denken, Ausprobieren, Experimentieren oder Ertasten. Matthias Etter entwickelt das System in den Folgejahren weiter. Er versucht sich an ersten Prototypen aus Holz, um eine ausgewogene Mischung der verschiedenen Würfel zu finden. Ein erstes Set mit 48 Elementen entsteht. Auch wenn die Fertigung des Spiels noch nicht ganz ausgereift ist, stösst es auf grosses Interesse. Das klare Design, die Einfachheit der Holzelemente sowie die unendliche Kombierbarkeit faszinieren Klein und Gross seit den Anfängen von Cuboro.

In den folgenden Jahren werden die ersten mit den Starter Sets kompatiblen Extra Sets lanciert und erweitern die physikalischen und mathematischen Möglichkeiten. Das zeitlose Design wird mehrfach mit internationalen Design- und Spielzeugpreisen ausgezeichnet.

1994 wird Cuboro an der grössten internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg präsentiert. 1996 findet die erste Cuboro Schweizermeisterschaft in St. Gallen statt. Zusätzlich zu den Sets wird das erste Cuboro-Buch veröffentlicht. Im gleichen Jahr entsteht die erste Version des virtuellen Cuboro Webkit für das Spielen online. Ein erster Vertreter von Cuboro etabliert sich in den USA.

Zu Beginn des neuen Jahrtausends kommen die ersten Anfragen aus Südkorea und Japan. 2005 nimmt Cuboro als eines der «Best of Switzerland»-Produkte an der Weltausstellung EXPO 05 in Aichi, Japan teil. 2013 wird «Cuboro tricky ways» veröffentlicht – ein auf dem Cuboro System basierendes spannendes Familienstrategiespiel. Das Lehrmittel und das neue Brettspiel sind international erfolgreich.

Mit weiteren Büchern, Anleitungen für Teamworkshops und dem neuen Lehrmittel «Cuboro kreativ denken» baut Cuboro seine didaktische Ausrichtung weiter aus. Das Lehrmittel «Cuboro kreativ denken» wird ins Englische und Russische übersetzt und wird ein offiziell anerkanntes Lehrmittel in Russland. 2017 bescheinigt ein japanischer Neurowissenschaftler in einem Dokumentarfilm über den jüngsten Shogi-Schach-Profi, dass das Spielen mit Cuboro ein wichtiges Denktraining für Kinder ist.

«Spielmorgen»: Organisiertes Spielen in der Schule



Text und Fotos: PATRICK JERG (Primarlehrer)

Wenn Kinder spielen, lernen sie gleichzeitig. Jüngere Kinder lernen beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen, Gestalten oder im Gespräch. Ihre Aktivitäten werden dabei in erster Linie von ihren Interessen und der Motivation geleitet, die eigenen Fähigkeiten zu erproben und zu erweitern.

Ein Mittwoch im November. Die Kinder strömen ins Schulhaus, besonders fröhlich wirkt die kleinste Kundschaft, die neben ihrem Schülerthek häufig noch eine grosse Tasche bei sich hat. Das Ablegen der Kleidung geht heute blitzschnell, im Nu sitzen alle auf ihren Plätzen. Vor ihnen auf dem Tisch steht ein Spiel. Mal grosse, mal kleine, mal aus Holz, mal aus Plastik. Eine Auswahl etwa 20 unterschiedlicher Brett- und Kartenspiele steht im Schulzimmer der 1. Klasse bereit.

Der Spiel-Morgen ist fix im Jahresplan eingetragen. Immer einmal zwischen zwei Ferien findet er dieses Jahr an einem Mittwoch statt. Dann haben die Lehrpersonen der 1. bis 3. Klassen 2 Stunden Zeit eingeplant, um zu spielen.

Nach dem Eintrudeln startet die gesamte Unterstufe mit einem gemeinsamen Einstieg. Die Blicke wandern bereits über die bereit gelegten Spiele, doch die Lehrpersonen fordern noch kurz die Aufmerksamkeit aller Kinder ein. Es geht um die Regeln des Spielmorgens in der Schule, um Sorgsamkeit zu den fremden Spielen, um gemeinsames Starten und Beenden einer Partie, um den Platzbedarf bei grösseren Bewegungsspielen. Den Kindern sind die Regeln mittlerweile geläufig. Die 1. Klässler orientieren sich an den erfahrenen Schülerinnen und Schülern. Schon nach wenigen Minuten verteilen sich die Kinder in den 4 Klassenzimmern, begutachten die aktuelle Spielauswahl und starten die erste Partie ihrer Wahl.

Das Prinzip des Spielmorgens ist ganz einfach: Jedes Kind ist der Chef seines Spiels. Es kennt die Regeln, kann es erklären und andere Kinder in die erste Partie einführen. Und

auch das Beobachten nimmt einen grossen Stellenwert ein. Wer einer Gruppe bei einem Spiel zusieht, kennt die Regeln für die nächste Partie. Die Klassen mischen sich. Wer nett fragt, kommt in jede Spielgruppe rein.

Das Spielangebot ist bunt gemischt. Es gibt Neuheiten zu entdecken, Klassiker wie Schach, ein Jass oder Mühle, aber auch Kartenspiele, die schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben. Die Lehrpersonen sind in ihren Zimmern ebenfalls aktiv. Sie erklären «ihr» Spiel, suchen für unentschlossene Kinder Spielgruppen oder animieren, einmal ein neues Spiel zu testen. Einige Kinder hatten bereits im Vorfeld Mühe, sich für ein Spiel zu entscheiden oder behaupteten sogar, dass sie gar kein Spiel zu Hause hätten. Meist finden sie dann doch noch irgendein selbstgebasteltes Spiel vom Kindergarten, ein einfaches Memory oder ein Würfelspiel. Solche Kinder haben beim zweiten Mal ganz bestimmt ein neueres Spiel dabei. So ein Spielmorgen weckt auch die Lust auf Neues. Wer bisher wenig mit Brett- und Kartenspielen in Kontakt kam, ist fasziniert von der grossen Auswahl und macht zu Hause Werbung, ebenfalls mal etwas auszuprobieren.

Das Spielen ist in den Familien sehr unterschiedlich verbreitet. Digitale Angebote kennt jedes Kind. Daher wird am Spielmorgen auf technische Geräte verzichtet. Hier wird analog gespielt. Ob in kooperativen Varianten oder gegeneinander. Das Siegen und Verlieren will gelernt sein.

Die 2 Stunden Spielzeit vergehen wie im Flug. Einige Kinder pendeln zwischen den Zimmern, andere beschäftigen sich längere Zeit nur mit einem Spiel. Am Ende räumen alle die Spiele wieder ein, sortieren das Spielmaterial und notieren sich den einen oder anderen Titel, den sie kennengelernt haben. Jeder Spielmorgen macht die Kinder um spielerische Erfahrungen reicher und lässt die Wunschzettel anwachsen. In jedem Schuljahr erhalten die Kinder 5mal organisierte Spielzeit geschenkt und lernen die Spiele ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler kennen. Im Lehrerteam stellt sich schon lange nicht mehr die Frage, ob weitere Spielmorgens stattfinden. Die Frage ist nur noch: An welchen Terminen finden sie statt? ●

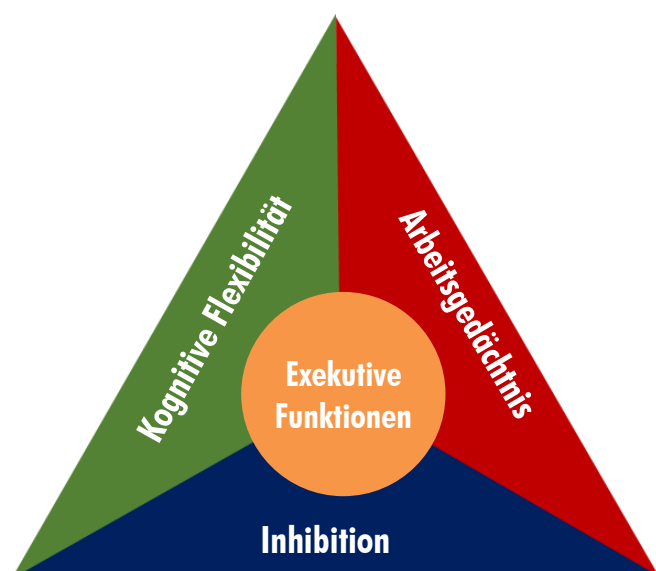
Masterarbeit: Die Förderung der exekutiven Funktionen durch Gesellschaftsspiele

Text: ANNIK WITTWER

Definition und Funktion von Exekutivfunktionen

Als Sammelbegriff für verschiedene geistige Prozesse sowie Regulations- und Kontrollvorgänge stehen die Exekutivfunktionen. Diese sind im Frontalhirn (Stirnhirn) und stellen die Steuerzentrale sowie die Kommandobrücke unseres Gehirns dar. Daher können die Exekutivfunktionen auch Frontalhirnfunktionen genannt werden. Besonders bei ungewohnten und herausfordernden Situationen kommen die Exekutivfunktionen zum Zug, da das Abrufen von Automatismen und eingeschliffenen Handlungsroutinen dabei nicht zielführend sind. Der Begriff stammt aus der Neurowissenschaft. Er bezieht sich auf die angesiedelten Fertigkeiten im Gehirn, welche zur Ausführung bestimmter Aufgaben und Vorhaben erforderlich sind. Man spricht bei den Exekutivfunktionen von höheren geistigen Tätigkeiten, welche zur Handlungsplanung, Handlungsüberwachung und Handlungskontrolle dienen.

Das exekutive System kann mit den Aufgaben einer Kapitänin auf hoher See verglichen werden. Sie muss einen Plan entwickeln und verfolgen können sowie richtige Handlungsanweisungen und Kommandos geben. Auf hoher See muss die Kapitänin die Position, die Wetterbedingungen, die technische Daten und die Informationen der Mannschaft überwachen und berücksichtigen. Ausserdem müssen plötzliche Veränderungen in die Planung einbezogen werden.



Grafik: Spielinfo

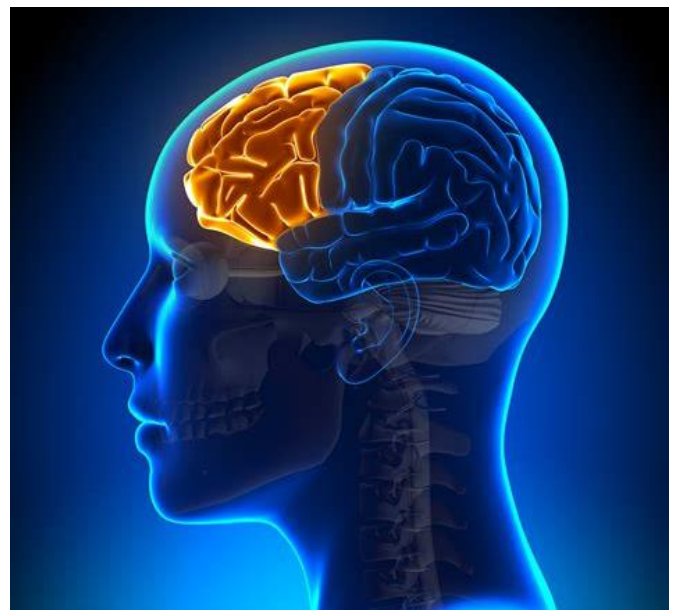


Abbildung: adi

Zu den Exekutivfunktionen gehören das Arbeitsgedächtnis, die Inhibition und die kognitive Flexibilität. Die Teilaspekte sind unabhängig voneinander, arbeiten in ihren Funktionen jedoch eng zusammen.

Das Arbeitsgedächtnis

Das Arbeitsgedächtnis kann mit einem Notizblock im Gehirn verglichen werden, der zur Speicherung und Verarbeitung von Informationen benutzt wird. Dadurch können eigene Handlungspläne oder Anweisungen abgerufen werden. Je besser das Arbeitsgedächtnis entwickelt ist, desto mehr wird zielgerichtetes, planvolles Verhalten unterstützt und Alternativen berücksichtigt. Durch die kurzfristige Speicherung können zentrale Informationen aktiv aufrechterhalten und anschliessend damit weiter gearbeitet werden, wie der Prozessor eines Computers. Dies stellt eine Voraussetzung für viele kognitive Leistungen wie zum Beispiel mathematisches Denken dar. Das Arbeitsgedächtnis wird besonders beim Kopfrechnen gefordert, da Zwischenresultate im Kopf behalten werden. Ein weiteres Beispiel stellen lange Auftragsanweisungen dar. Das Arbeitsgedächtnis verfügt über eine begrenzte Speicherkapazität und ist trotzdem von grosser Bedeutung. Über einen Zeitpunkt von wenigen Sekunden können durchschnittlich 5–7 Elemente wie Worte, Objekte und Ziffern behalten werden.

Inhibition

Der Begriff «Inhibition» steht für Hemmung, was mit einem inneren Stoppschild verglichen werden kann. Es können spontane Handlungsimpulse unterdrückt werden. Durch die Inhibition kann einem ersten Impuls widerstanden werden, wodurch wohlüberlegt und bewusst gehandelt werden kann. Zu der Inhibition gehört auch die gezielte Aufmerksamkeitslenkung. Damit man sich auf das Wesentliche konzentrieren kann, müssen Störreize ausgeblendet werden.

In manchen Situationen können starke Gefühle und verinnerlichtes Verhalten hinderlich sein, wodurch die Regulation dieser entscheidend ist. Dies spielt in besonders aufregenden Situationen eine zentrale Rolle. Beispiele aus dem Schulalltag sind, dass eine vermeintlich ungerechte Behandlung nicht hitzig quittiert wird und Konflikte mit Wörtern statt Fäusten ausgetragen werden. Die Vermeidung der naheliegenden und impulsiven Reaktionen fördert das angemessene Verhalten in einer Gruppe.

Kognitive Flexibilität

Kognitive Flexibilität ist die Fähigkeit, den Fokus der Aufmerksamkeit zu wechseln, sich schnell auf neue Situationen einzustellen und andere Perspektiven einnehmen zu können. Dies stellt einen inneren Weichensteller dar, welcher die notwendige Voraussetzung ist, um bei Bedarf alternative Verhaltens- und Denkweisen zu berücksichtigen. Es kann schneller abgewogen werden, in welche Richtung es gehen soll. Die kognitive Flexibilität ist bei veränderten Arbeitsanforderungen wichtig.

Ausserdem kann der Aufmerksamkeitsfokus zwischen mehreren Aufgaben selektieren und gezielt steuern. Der Perspektivenwechsel ist auch von der kognitiven Flexibilität abhängig. Wenn ein Weg nicht zum Ziel führt, können die Problemlösefähigkeit und das kreative Denken eingesetzt werden. Indem Probleme und Situationen aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und Perspektivenwechsel vorgenommen werden können, kommt es zu sozialen und empathischen Verhalten



Bedeutung der Exekutivfunktionen

Die Exekutivfunktionen unterstützen sozial-emotional kompetentes Verhalten. Für dieses Verhalten sind vier Fähigkeiten eine wichtige Voraussetzung:

1. eigene Gefühle wahrnehmen
2. Gefühle ausdrücken und mitteilen
3. Selbstregulation und
4. Perspektivenwechsel

Durch die Teilaspekte der Exekutivfunktionen werden die Selbstregulation und Perspektivenübernahme beeinflusst. Durch eine gut entwickelte Inhibition können Kinder besser mit positiven und negativen Emotionen umgehen. Sie reagieren seltener aufbrausend, gereizt und können sich beherrscher verhalten. Es ist eine höhere Frustrationstoleranz vorhanden. Die Kinder kommen im Freundeskreis und sozialen Umfeld leichter zurecht, wenn sie nicht immer mit dem Kopf durch die Wand wollen.

Damit die eigenen und die Ziele anderer nicht vergessen gehen, ist das Arbeitsgedächtnis gefordert. Indem verschiedene Informationen im Arbeitsgedächtnis behalten werden, können unterschiedliche Handlungsoptionen im Kopf durchgespielt werden und komplexe Situationen leichter bewältigt werden. Wer die Folgen des eigenen

Notwendige Kompetenzen Arbeitsgedächtnis	Notwendige Kompetenzen Inhibition	Notwendige Kompetenzen kognitive Flexibilität
▶ Sich einfache bis komplexe Regeln merken ▶ Handlungen strategisch planen ▶ Zielgerichtet vorgehen ▶ Tätigkeiten und Lösungsweg abwägen und Konsequenzen berücksichtigen ▶ Unterschiedliche Informationen zusammenfügen	▶ Aufmerksam sein und sich nicht ablenken lassen ▶ Im richtigen Moment reagieren und keine Aktion ausführen ▶ Handlungen plötzlich abbrechen, wenn es die Regel verlangt ▶ Sich zurückhalten, wenn ein Mitspieler an der Reihe ist ▶ Impulse kontrollieren und nicht unangemessen reagieren ▶ Bei plötzlichen Regeländerungen eingeschlossene Handlungen und alte Regeln unterdrücken	▶ Sich auf das momentane Spielgeschehen einlassen ▶ Auf Veränderungen reagieren ▶ Kreativ nach Lösungen suchen ▶ Sich in einen Mitspieler hineinversetzen und Strategien erkennen ▶ Unterschiedliche Ansichten, Meinungen nachvollziehen und abwägen

«Kinder spielen nicht um zu lernen, sie lernen beim Spielen.»

Verhaltens nicht abschätzen kann, handelt oft unüberlegt und rücksichtslos. Die kognitive Flexibilität wird in Beziehungen und sozialen Interaktionen verlangt. In Gruppen sind verschiedene Meinungen, Ansichten und Wünsche vorhanden. Durch die Perspektivenübernahme entstehen weniger Probleme und es kann auf andere Rücksicht genommen werden.

Das Arbeitsgedächtnis, die Inhibition und die kognitive Flexibilität tragen entscheidend dazu bei, dass die Sprache und das mathematische Denken weiterentwickelt werden können. Durch die aktive Aufrechterhaltung im Arbeitsgedächtnis können mehrere Zahlen verinnerlicht und Rechenoptionen durchgeführt werden. Beim Lesen lernen müssen Kinder zu Beginn alle Buchstaben eines Wortes einzeln aneinanderreihen, damit das Wort erfasst werden kann. Das Arbeitsgedächtnis wird zur Verinnerlichung

aller Buchstaben benötigt. Damit bei langen verschachtelten Sätzen mit Fremdwörtern zu einem späteren Zeitpunkt im Leseprozess der Sinn verstanden werden kann, benötigt es ein effektives Arbeitsgedächtnis.

Spielerische Förderung der Exekutivfunktionen

Durch Spiele können Kinder auf informelle Weise spezielle Fertigkeiten weiterentwickeln. Spiele machen Spass und es gibt dabei viel zu Lernen.

Spiele stellen die motivierendste Trainingsform dar. Bei einem Spiel ist ein Sieg möglich, was das Belohnungs- und Motivationssystem im Körper befürwortet. Dadurch wird das Dopaminsystem angeregt, was als chemischer Botenstoff für die Lernmotivation angesehen wird. Verschiedene Ebenen der Förderung sind im kooperativen Spiel möglich.

Mithilfe der verwendeten Literatur wurde ein Analyseraster für Gesellschaftsspiele erarbeitet. So dass für ein Spiel eruiert werden kann welche Teile der exekutiven Funktionen besonders ausgeprägt trainiert werden.

Analyse des Brettspiels «Brändi Dog»

Taktik und Strategie spielen eine wichtige Rolle

Das Brändi Dog wird in der Regel von vier Personen gespielt. Jeweils zwei Personen bilden ein Team und spielen zusammen (...). Ähnlich wie bei «Eile mit Weile» geht es darum, die eigenen Murmeln aus dem Zwinger zu nehmen und vom Start ins Ziel zu bringen. Es ist jedoch viel spannender, da nicht nur Glück, sondern auch Taktik und Strategie eine wichtige Rolle spielen.

Während dem Spiel wird man vom Partner unterstützt und von den Gegnern heimgeschickt. Bewegt werden die Murmeln durch das Ausspielen der Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Murmeln im Ziel hat, hilft er seinem Partner dessen Murmeln ins Ziel zu bringen. Erst wenn alle acht Murmeln eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen.

Förderung vieler Kompetenzen des exekutiven Systems

Die Analyse des «Brändi Dogs» zeigt auf, dass viele Kompetenzen des exekutiven Systems mit diesem Spiel gefördert werden können. Alle Kompetenzen des Arbeitsgedächtnisses des Rasters sind enthalten. Ein wichtiger Aspekt ist das Planen von strategischen Handlungen, welche zu Beginn der jeweiligen Spielrunden stattfinden können. Zu diesem Zeitpunkt wird dem Gegenüber eine Karte gegeben, welche strategisch sinnvoll ausgewählt werden soll. Ausserdem spielt die Kompetenz des Abwägens von Lösungswegen und Tätigkeiten und der Berücksichtigung von Konsequenzen eine wichtige Rolle, weil in Situationen entschieden werden muss, ob die eigene Murmel ins Ziel gebracht werden oder die gegnerischen Murmeln heimgeschickt werden. Mit diesem Spiel kann auch der Teilaspekt der Inhibition gefördert werden, wobei einige Kompetenzen enthalten sind, jedoch spielen diese keine zentrale Rolle. Dies zeigt folgende Kompetenz auf: Im



richtigen Moment reagieren und eine Aktion ausführen. Da die Reihenfolge klar vorgegeben ist, kommt es zu keinen Überraschungen. Trotzdem muss im richtigen Moment der eigene Spielzug ausgeführt werden. An der kognitiven Flexibilität kann während des Spielens auch gearbeitet werden. Nach jedem Spielzug kommt es zu Änderungen auf dem Spielbrett, damit das Ziel erreicht werden kann, muss auf die neue Situation eingegangen werden. Das Analyseraster zeigt auf, dass mit dem Spiel «Brändi Dog» die Exekutivfunktionen gefördert werden. Es sind die drei Teilaspekte vorhanden, wobei das Arbeitsgedächtnis der zentrale Aspekt darstellt. ●

(Text: Auszug der Masterarbeit von Annik Wittwer (PH Bern). Für eine bessere Lesbarkeit wurden alle Quellenangaben durch die Redaktion entfernt und die Inhalte reduziert. Die Masterarbeit trägt den Titel «Analyse ausgewählter Gesellschaftsspiele im Hinblick zur Förderung der Exekutivfunktionen».

Informationen

Die ganze Masterarbeit von Annik Wittwer

PDF-Download: www.sdk.ch/spielinfo-home/



Menschen mit Beeinträchtigung produzieren Kassenschlager

Sie sind schweizweit beliebt: die Produkte der Luzerner Stiftung Brändi. Und diese jubiliert: das Spiel «Brändi Dog» feiert seinen 25. Geburtstag.

Vor 25 Jahren wurde Brändi Dog erstmals produziert

Bohren, Nähen, Verpacken: In der Werkstatt der Stiftung Brändi in Sursee herrscht reger Betrieb. Hier entsteht das Spiel Brändi Dog. Es ist ein Mix zwischen dem Brettspiel «Eile mit Weile» und Jassen. Das Spiel ist in der ganzen Schweiz bekannt und liegt in vielen Schränken von Schweizer Haushalten. Vor 25 Jahren wurde Brändi Dog erstmals produziert.

Hergestellt wird das Spiel von Menschen, die eine geistige oder psychische Beeinträchtigung haben. Sie arbeiten mit Freude am hauseigenen Produkt. Die Näherin Erna Müller sagt es so: «Es ist ein gutes Spiel – ich mache es noch gerne. Aber es ist auch eine Herausforderung. Man muss dabei viel denken.»

Wie in anderen Institutionen für Menschen mit einer Beeinträchtigung gibt es auch in der Stiftung Brändi viele Arbeiten, die im Auftrag von anderen Firmen gemacht werden. Abpacken, sortieren, solche Sachen.

Brändi Stiftung: Institution mit erfinderischem Geist

Aber: Das Besondere der Stiftung Brändi, und das unterscheidet sie von vielen anderen ähnlichen Institutionen: Sie hat einen erfinderischen Geist. Sie setzt ganz bewusst auch auf eigene Produkte, wie eben das Spiel Brändi Dog. Eigene Produkte herstellen – damit hat die Stiftung ein Alleinstellungsmerkmal. Es sei ein



Das Brändi Dog wird von Anna Vogel in feinsten Handarbeit gefertigt.
Foto: SRF/Lea Schüpbach

ganz klarer strategischer Entscheidung, sagt Thomas Menz. Bei den Lohnaufträgen und den Dienstleistungen sei man austauschbar. Bei den eigenen Produkten nicht: «Da hat man die ganze Wertschöpfungskette im Kopf: die Kommunikation, die Werbung, den Vertrieb und vor allem die Fertigung. Diese sichert uns interessante Arbeitsplätze.»

Der Erfolg gibt der sozialen Institution recht. «Wir decken mit unseren eigenen Produkten 12 bis 15 Prozent des gesamten Umsatzes ab. Das ist schon beachtlich», sagt Thomas Menz, Mitglied der Geschäftsleitung und Bereichsleiter Arbeit und Integration bei der Stiftung Brändi.

Das Spiel Brändi Dog laufe so gut, dass sie manchmal mit der Produktion kaum nachkomme. Wenn Kundinnen und Kunden ungeduldig werden, nicht warten können und etwas anderes kaufen, dann müsse man halt in Kauf nehmen, dass der Absatz sinkt. Aber: Die Arbeitskräfte auspressen stehe nie zur Debatte. «Wir fördern und fordern Menschen mit einer Beeinträchtigung. Das ist unsere Kernaufgabe», sagt Thomas Menz.

Die Menschen, die in der Stiftung Brändi arbeiten, sind stolz auf ihre Arbeit. Im Jubiläumsfilm sagt es ein Mann treffend: «Dann kannst du dir auf die Schultern klopfen und stolz sein und sagen: Das habe ich gemacht.» ● (Textquelle: srf/Bearb. lb)



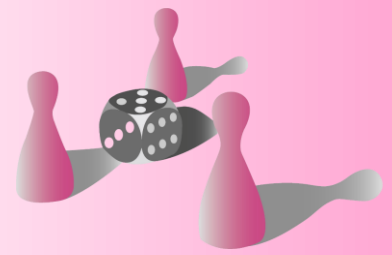
Foto: Stiftung Brändi

Informationen

Mehr über Brändi Dog & CO

Link: www.braendi-shop.ch





Lehrplan 21 – Chancen für Ludotheken

Früher wurde in Lehrplänen klar vorge-schrieben was, wann und wie erlernt werden soll – Punkt. Es war vor allem geregelt, welche Lernziele erreicht werden müssen und welche Fähigkei-ten in den Kernfächern gemeint sind. Natürlich müssen mit dem Lehrplan 21 (LP21) diese wichtigen Fähigkeiten weiterhin erworben werden, aber:
Die Schule wird als Gestaltungs-, Lern und Lebensraum definiert!

Ludotheken können einen wesentlichen Beitrag zum Bildungsauftrag der Volksschule leisten

«Die Schüler:innen werden in ihrer Entwicklung zu eigenständigen Persönlichkeiten, beim Erwerb sozialer Kompetenzen sowie auf dem Weg zu verantwortungsvollem Handeln gegenüber Mitmenschen und Umwelt unterstützt.» (*Auszug aus PDF V-EF Gesetzliche Grundlagen – Bildungsauftrag der Volksschule). Im selben Dokument wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass «die natürliche kindliche Bewegungslust und Spielfreude» unterstützt und gefördert werden soll. Diese Aussagen sind für mich eine Steilvorlage für die Ludotheken, um auf ihr Wissen und ihre Kompetenzen hinzuweisen!



Ganz offensichtlich bieten wir das an, was viele Schulen nicht anbieten können: Spiele und Spielsachen, die weit über klassische Karten- und Brettspiele hinausgehen. Neben den Klassikern findet man bei uns Motorik- und Grossspiele genauso, wie Fahrzeuge, Rollen- und Bewegungsspiele, Konstruktions- und Forscherkästen, Puzzles, Teleskope, Mikroskope und sogar Ninja-Parcours.

Die Möglichkeiten wann, wie und wo gespielt werden kann sind schier endlos. So viel Angebot will kompetent betreut werden: Von uns Ludo-Mitarbeiter:innen!

Natürlich bieten wir auch Lernspiele an. Selbstverständlich haben wir vom Rechenpuzzle über Deutschspiele bis zum Vokabelquiz einiges im Gestell. ABER: Jedes Spiel ist ein Lernspiel! Zumindest hat jedes Spiel das Potenzial so eingesetzt zu werden.

Uno: ein Klassiker mit viel Potenzial

Nehmen wir mal ein klassisches Uno: Es ist klein, günstig und jeder kennt es. Es muss ausgepackt und die Karten müssen gemischt werden. Die Anleitung muss gelesen und verstanden werden. Man kann die Anleitung auch in einer Fremdsprache lesen. Wer nicht lesen will oder kann, nutzt YouTube-Videos. Die Regeln müssen befolgt werden. Die Karten werden verteilt. Auf den Karten sind Farben, Zahlen und Zeichen. Deren Bedeutung will erlernt, erkannt und hernach beachtet werden. Egal ob alles glatt läuft oder nicht, jemand einen Fehler macht, nicht weiter weiss oder schummelt: Es wird kommuniziert! Am Ende gewinnt eine Person, eine andere verliert. Wer Kinder hat und ein Uno-Spiel besitzt,



der weiss: Dieses Spiel spielt man in der Regel nicht nur eine Runde lang!

Spieler:in braucht oder übt Feinmotorik, Koordination, Ausdauer, Les- und Textverständnis, ggf. eine Fremdsprache, Medienkompetenzen (Stichwort YouTube), Fähigkeiten in Kommunikation und Problemlösung, Zahlenverständnis, Erlernen und Erkennen von Symbolen und trainiert zusätzlich Konfliktfähigkeit, Frustrationstoleranz, Freude, Empathie, Ausdauer und Verständnis. Wenn ein kleines Spiel wie Uno so viel Potenzial hat, welche Möglichkeiten stehen uns dann offen mit gezielt eingesetzten Spielen auf freudvolle und spielerische Art Kompetenzen in vielen – und vor allem fächerübergreifenden – Bereichen zu fördern?

Spielregeln anpassen erlaubt

Beim Spielen ist oft ein bisschen Mut gefordert. Zum Beispiel dann, wenn es darum geht Spielregeln anzupassen oder zu verändern. Beim Sport ist es anerkannt, dass die Regeln den Fähigkeiten der Mitspieler angepasst werden: Beim Seilziehen sind z.B. auf der einen Seite viele Kinder und auf der anderen wenige Erwachsene. Kinder bekommen beim Wettrennen einen Vorsprung.

Genau dasselbe ist bei Gesellschaftsspielen gut möglich. Wichtig ist dabei, dass die Regeln vorher besprochen werden. Manchmal kann es nötig sein, die Regeln während des Spielens anzupassen. Dann wird das Spiel unterbrochen, die Regeln werden neu aufgestellt und es kann weitergespielt werden. Kinder und Jugendliche sind sehr kompromissbereit und können unter Umständen ihre Regeln sogar untereinander absprechen und fixieren.

Das enorme Potenzial der Ludotheken nutzen

Ich glaube allen ist klar wie wichtig Spielen ist und wie wertvoll es im Rahmen des LP21 eingesetzt werden kann. Leider denkt bisher kaum jemand an Ludotheken,

wenn es um Bildung und Lernen geht. Dabei sind gerade wir doch Fachleute, wenn es um Spielen, Spiele, Spielfreude und Bewegung geht. Vor allem Schulen profitieren, wenn sie uns mit ins Boot nehmen:

- Wir haben eine entsprechende Ausbildung
- Wir bieten ein breites und tiefes Sortiment
- Wir wissen was im (schulischen) Alltag verhebt
- Wir sind zusätzliche Wo:man-Power und somit eine starke personelle Ressource, wenn wir uns einbringen können (dürfen)
- Wir sind auf dem Laufenden was Neuheiten und Klassiker betrifft
- Wir kümmern uns um Ersatzteile und Reparaturen

Und vor allem:

- Wir haben Spass am Spielen und teilen unsere Begeisterung und unser Wissen gerne
- Wir sind viele und gemeinsam können wir viel bewirken
- Wir bieten ein ökologisch und finanziell sehr interessantes Angebot

In diesem Sinne: Wir freuen uns, Sie in einer unserer Ludotheken begrüßen zu dürfen!

Stephanie Schachtner

Regionalvertreterin VSL-Ludotheken Schaffhausen-
Thurgau, Kinder-Jugend-Familiencoach

Fotos: Stephanie Schachtner und Ludothek Romanshorn

Informationen

Dieser Artikel enthält Textauszüge aus dem Artikel von Stephanie Schachtner «Lehrplan 21 – welche Chancen er uns Ludotheken bietet», der im LudoJournal 2021/2 in der Rubrik Spiel (ab Seite 23) veröffentlicht wurde.

Das LudoJournal, Verbandszeitung des «Verband der Schweizer Ludotheken», erscheint 2 Mal pro Jahr im Frühjahr und Herbst. Das aktuelle Heft steht als PDF frei zur Verfügung. Vergangene Ausgaben sind im Archiv des Journals zu finden.

Link LudoJournal: www.ludo.ch/de/...



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

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

Vernetzungsplattform «spielschweiz.ch» – Das Tor zur Welt des Spielens

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



Rückblick und Ausblick

Rückblick: Seit wenigen Monaten sind auf unserer Homepage Logos von Institutionen und Firmen sichtbar. Die damit verbundenen Einnahmen dienen der Kostendeckung und finanziellen Absicherung für die Bewirtschaftung der Website. Die wesentlichen Leistungen umfassen das Platzieren des Logos und Verlinkung, Einträge von Kundenanlässen,

Vernetzung, Werbung an Weiterbildungen sowie Referaten zum Spielen.

Ausblick: Fokus auf das Vorantreiben der Vernetzung sowie generelle Unterstützung durch Verlinkung, Nutzung, Werbung, Logos und Spenden

Interview mit Spielerfinder Familie Durot

Auch Spielerfinder sind auf unserer Plattform zu finden. Sie nehmen stetig zu und jede Meldung ist willkommen (der nebenstehende Link bzw. QR-Code führt direkt zu vielen kreativen Köpfen. In diesem Heft stellen wir euch die Familie Durot aus Uzwil vor, welche erstmals ein Spiel erfunden hat. Es war faszinierend, den Weg des Familienprojekts «Mimica» von der Idee bis zum fertigen Spiel einmal genauer anzusehen.



Das Interview mit der Familie führte Andreas Rimle auf dem Korrespondenzweg. Die ganze Familie, d.h. die 4 Töchter Mirjam, Rahel, Lea und Sina sowie Mutter Helen und Vater Kornel beteiligten sich am Interview.



Lea, Kornel und Sina bei einer Inhaltsbesprechung.
Foto: Andreas Rimle

Wie ist die Idee des Spieles entstanden?

Kornel: Die Idee reifte in den Ferien, als ich an einem verregneten Morgen im Bett lag, ein anregendes Buch las und genug Zeit hatte, um zwischendurch meinen Gedanken nachzuhängen. Sie führten mich zur Idee, Menschen untereinander auf spielerischem Weg vertrauter zu machen mit anderen Haltungen und Meinungen, die ihnen normalerweise fremd sind und manchmal auch von ihnen verurteilt werden.

Damit waren auch schon die wesentlichen Zutaten gegeben: Verschiedenste Charaktere und eine Menge Aussagen, die ihnen erlauben, ihren Charakter darzustellen, organisiert in einem Spielablauf, der Spannung und Spass bringen soll.

Fünf Personen waren an der Entwicklung am Spiel beteiligt. Wie habt ihr euch organisiert?

Lea: Beim Start hat unser Vater alleine brilliert. Nach der Idee zum Spiel hat er einen Prototyp hergestellt und der Familie zu Weihnachten geschenkt. Als Grafikerin ist es mir zugefallen, das Spiel zu gestalten, was viel Zeit in Anspruch nahm. Dabei habe ich von Zeit zu Zeit alle einbezogen. Parallel dazu wurde bereits an der inhaltlichen Entwicklung des Spieles gearbeitet, Aussagen und Charaktere gesucht und diese weiterentwickelt, an den Spielregeln gefeilt usw. Als wir einigermaßen bereit waren und den Entscheid gefällt hatten, das Spiel

selbst zu vertreiben, kam dann erst die intensive Phase für alle. Mirjam, die auch beruflich Webseiten macht, hat unsere Website erstellt, Sina stellte den Grossteil des Crowdfundings auf die Beine. Rahel brachte überall wichtige Verbesserungsvorschläge/Gedanken ein und optimierte mit unserem Vater den Inhalt. Ich war mit der Perfektionierung des Designs, den letzten inhaltlichen Änderungen, der Gestaltung der Crowdfunding-Gadgets und Produktionsdetails beschäftigt. Viele wichtige Entscheide fielen also gleichzeitig an, weshalb sich die Sitzungen häuften. In dieser intensivsten Realisierungsphase übernahm ich die Koordination des Projektes. Im Moment läuft vieles über Sina, die es übernommen hat, als Einzelunternehmerin zu wirken, und Papi, der den Hauptteil des Versandes macht, da er im Moment am meisten Zeit zur Verfügung hat.

Kornel: Es war sicher teilweise auch schwierig so viele Meinungen zu vereinen und eine gemeinsame Lösung zu finden. Letztendlich glaube ich, hat sich das viele Hin- und Her aber qualitätssteigernd ausgewirkt.

Wie konntet ihr die notwendigen Finanzen auftreiben?

Sina: Einen grossen Teil der nötigen Finanzen konnten wir wie oben erwähnt mittels Crowdfunding auftreiben. Freunde,

Verwandte, Bekannte und unbekannte Unterstützer kauften zusammen über 300 Spiele und spezielle Belohnungen. Dabei durften wir auch sehr grosszügige Spenden entgegennehmen. Zudem investierten zwei Mitglieder aus dem erweiterten Familienkreis in das Projekt. Mit dem Erreichen des Finanzierungsziels hatten wir uns verpflichtet, das Spiel zu produzieren und nun gab es kein Zurück mehr.

Was möchtet ihr sonst noch zu eurem Spiel sagen?

Lea: Wir haben viel Herzblut in unser Spiel gesteckt. Das bestätigen auch die Rückmeldungen. Nun hoffen wir natürlich, dass es in Form von Freude und Liebe auch auf alle Spielenden übergehen kann.

Mutter (aus dem Hintergrund): Ich konnte mich zu Beginn ja nicht so für das Spiel begeistern und bin nun eigentlich erstaunt, wieviel ich bei diesem Spiel bisher gelacht habe.

Presseartikel: www.spielschweiz.ch/verkauf/...

Erklärungen/Kauf des Spiels: www.mimica.ch

Kugelbahn Verzascatal



Foto: Bobosco

Bringt Arme und Beine in Schwung und kommt ins Verzascatal: von Brione Verzasca nach Lavertezzo erwartet euch ein fünf Kilometer langes Abenteuer. Mit einer Boccia-Kugel in der Hand wandert und klettert ihr durch die grüne Natur und vergnügt euch in einer der faszinierendsten Landschaften des Tessins. Eure Boccia Kugel wird mit Flaschenzügen, Seilbahnen und Schleudern hinaufbefördert und rollt dann auf neuen und abwechslungsreichen Routen hinunter, nur einen Steinwurf vom kristallklaren Wasser des Flusses Verzasca entfernt.

Die 5.5 km lange Strecke kann in 3 Etappen unterteilt werden. Die insgesamt 12 Posten bergen einige Überraschungen. Viel Spass bei dieser spannenden Wanderung!

Informationen: www.bobosco.ch/de/home/

CAS Spielen Plus

Professionalisierung der Elementarbildung im Bereich Spielen und Lernen im Zyklus I – für Schule und Betreuung

Der CAS Spielen Plus fokussiert das Spiel als bedeutsamste Lernform in der kindlichen Entwicklung im Unterricht und in

der Betreuung. Durch die Auseinandersetzung mit den Aspekten eines entwicklungsorientierten Zugangs erwerben die Teilnehmenden pädagogisch-didaktische Kompetenzen für die Gestaltung von lernförderlichen Spielsettings.

Zielgruppe

Der CAS Spielen Plus spricht Lehr- und Fachpersonen des Kindergartens und der Unterstufe sowie der unterrichtsergänzenden Betreuung an. Des Weiteren richtet sich der CAS Spielen Plus an Schulleitende sowie Fachpersonen an Schnittstellen (Psychologinnen, Psychologen, Kinderärztinnen, Kinderärzte, Familienberaterinnen, Familienberater etc.).

Inhalte

Spiele und seine Bedeutung für die Entwicklung, Professionelle Spielbegleitung, Unterrichtsgestaltung und Umsetzung von Spielprojekten, Spielen in einer veränderten Gesellschaft, Raumgestaltung und Heterogenität, Schulentwicklung und Erwachsenenbildung.

Informationen CAS: www.phzh.ch/de/Weiterbildung/...

Wettbewerb-Challenge mit Zündhölzern

Zündhölzer stapeln

Wie hoch wird dein Turm auf dem Handrücken in der Luft?

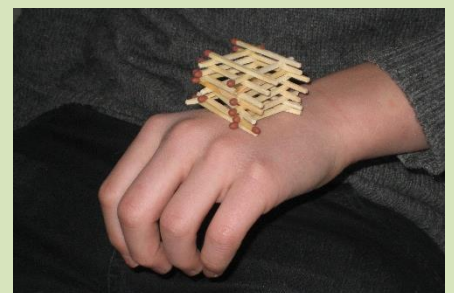


Foto: Andreas Rimle

Zündhölzer fangen

Zündhölzer aufwerfen und alle müssen mit der Hand gefangen werden.

Rekord: 110

Meldet uns eure Rekorde! (Kontakt siehe Impressum)



Foto: Andreas Rimle

Impressum Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Kontakt: Andreas Rimle
andreas.rimle@bluewin.ch

Web: www.spielschweiz.ch

Adresse: Quellenstrasse 10a,
CH-9016 St. Gallen



Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

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



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).



Die Abenteuer des Robin Hood

Die Abenteuer des Robin Hood (Kosmos)
2-4 Spieler / ab 10 J. / 60 Min.
Familienspiel

Ein kooperatives Spiel wie ein grosses Abenteuer. Ein Buch begleitet die Helden und stellt ihnen immer neue Aufgaben. Der Spielplan ist variabel und verändert sich, da man ständig Plättchen wendet. Grossartig umgesetzt!



Great Plains

Great Plains (Lookout Spiele) / 2 Spieler
ab 10 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Der Kampf um die besten Jagdgründe ist hart. Im direkten Duell setzen die Spieler ihre Figuren auf die gewünschten Plätze, um am Ende die Hoheit zu haben. Ein taktisches Spiel, bei dem man die Aktionen gezielt einsetzen muss.



K3

K3 (Helvetiq) / 2-4 Spieler / ab 8 Jahren
20 Minuten / Familienspiel

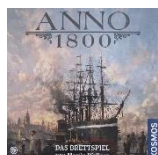
Einen grossen Berg bezwingt man nur mit bester Vorbereitung. So plant man bei K3 den Aufstieg voraus, in der Hoffnung, dass der Weg aufgeht. Ein taktisches, abstraktes Holzspiel, bei dem man die Mitspieler rechtzeitig blockieren muss.



Fiesta de los Muertos

Fiesta de los Muertos (Game Factory)
4-8 Spieler / ab 12 J. / 15 Min. /
Familienspiel

Ein Ratespiel mit einem speziellen Thema. Mit einzelnen Begriffen, die sich Runde für Runde verändern, sucht man nach Verstorbenen. Werden am Ende alle erkannt, steht dem Fest der Toten nichts mehr im Weg.



Anno 1800

Anno 1800 (Kosmos) / 2-4 Spieler
ab 12 Jahren / 120 Minuten / Kennerspiel

Die Industrialisierung der eigenen Insel schreitet stetig voran. Mit jedem Spielzug verbessert man das Angebot, baut aus und holt Arbeiter. Erst wenn die Bevölkerung zufrieden ist, wird das Ende eingeleitet. Ein rundes Optimierspiel.



Gezanke auf der Planke

Gezanke auf der Planke (Zoch) / 2-4 Spieler
ab 6 Jahren / 30 Minuten / Kinderspiel

Das Schiff wackelt auf hoher See, die Piraten wollen die letzten Dublonen einsammeln. So drängeln sie auf den Planken des Schiffes, bis sie ins Wasser stürzen. Ein Spiel, bei dem man das Gleichgewicht einschätzen muss – typisch Zoch.



Kennst du noch... Alle gegen Rudi?

Alle gegen Rudi (Nürnberger-Spielkarten-Verlag)
1-4 Spieler / ab 4 Jahren / 10 Minuten /
Kinderspiel

Ein klassisches Würfel-Wettrennen für die Kleinen, das man gemeinsam gewinnt. Wer ist schneller als Rudi?



60 Jahre Diplomacy – das Spiel, das Freundschaften ruiniert

Text: ULRICH SCHÄDLER (Schweizer Spielmuseum)

Heute soll es einmal nicht um Vergangenes gehen, sondern aus aktuellem Anlass um ein Spiel, das erst 60 Jahre alt ist: Diplomacy. Zweifelsohne eines der genialsten Strategiespiele unserer Zeit, wurde es 1961 von Games Research Inc. veröffentlicht.

Der Spielplan zeigt die Karte Europas am Vorabend des 1. Weltkriegs. Zwei bis sieben Spieler kämpfen um die Vorherrschaft. Jeder Spieler übernimmt ein Land mit einer gewissen Anzahl Armeen und Flotten. Die Länder sind in 56 Provinzen, die Meere in 19 Gebiete eingeteilt, die als Spielfelder dienen. 34 Provinzen haben die besondere Bedeutung, dass ihre Eroberung dem Spieler zusätzliche Armeen oder Flotten einbringt. Wer zuerst 18 davon erobert hat, gewinnt die Partie. Die Genialität des Spiels liegt in seiner Einfachheit einerseits und innovativen Mechanik andererseits, die vor allem von zwei Elementen bestimmt wird:

1. Alle Spieler bewegen ihre Spielsteine gleichzeitig, wobei die geplanten Züge zuvor aufgeschrieben werden müssen.
2. Bevor überhaupt Einheiten auf dem Spielbrett verschoben werden, findet eine Verhandlungsrunde statt. Wie lange diese dauern darf, vereinbaren die Spieler. Dies ermöglicht es den Spielern, Absprachen zu treffen und geheime Allianzen zu schmieden. Aber Vorsicht: Mündliche Vereinbarungen sind nicht bindend. Überredung und Täuschung, man könne auch sagen: Diplomatie, sind an der Tagesordnung. Zumal es am Ende bekanntlich ja nur Einen geben kann...

Auf diese Weise kann eine Partie «Diplomacy» durchaus auch mal ein ganzes Wochenende dauern!

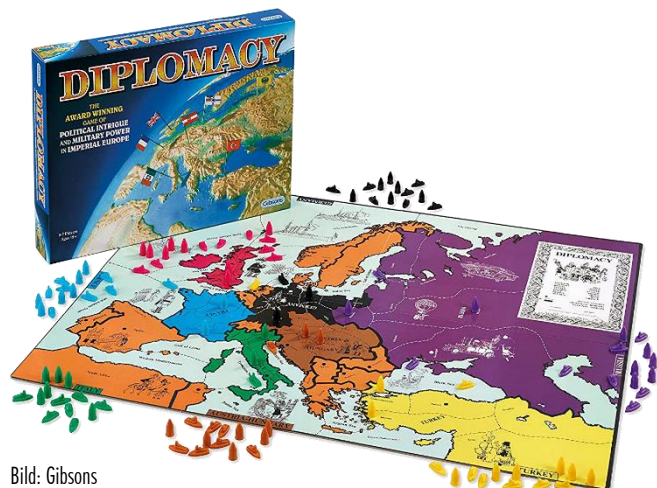


Bild: Gibsons

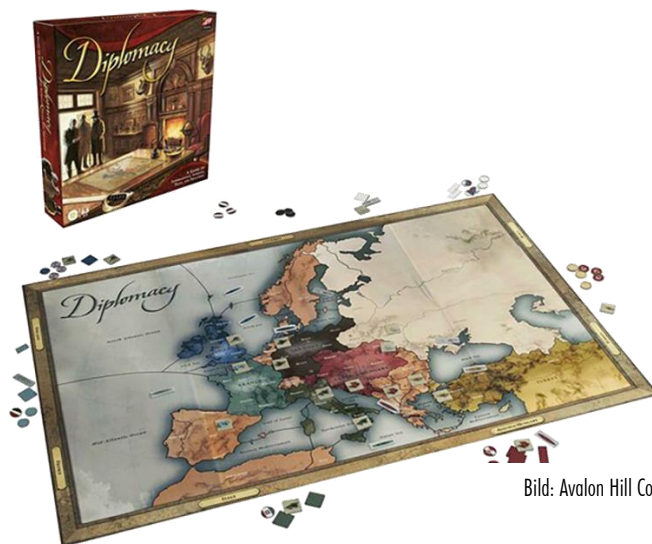


Bild: Avalon Hill Co.

Erfinden hat das Spiel Allan Calhamer (1931-2013) in den 1950er Jahren. Er hat sich zur Entstehungsgeschichte seines Spiels in einem längeren Beitrag in der englischen Spielezeitschrift «Games & Puzzles» 1974 geäußert. Als Mitglied seiner High School-Schachmannschaft und Fan des Kartenspiels «Hearts», haben ihn Vorlesungen zur europäischen Geschichte und politischen Geographie an der Harvard Universität zu diesem Spiel inspiriert. Vor allem die Lektüre des Buches «The Origins of the World War» (1928) von Sidney Bradshaw Fay (1876-1967) brachte ihm die Erleuchtung: «Was für ein Brettspiel liesse sich daraus machen!»

Nachdem mehrere grosse Spielehersteller «Diplomacy» abgelehnt hatten, produzierte Calhamer 1959 selbst 500 Exemplare seines Spiels, die er innerhalb von sechs Monaten verkaufte. In der Folge gewann Diplomacy eine wachsende Zahl begeisterter Fans, darunter John F. Kennedy und Henry Kissinger. 1961 schliesslich brachte Games Research, ein Verlag für anspruchsvolle Erwachsenenspiele, das Spiel heraus. Inzwischen gibt es Ausgaben u.a. von Avalon Hill, Gibsons und Parker Brothers (inzwischen Hasbro).

Calhamer, verheiratet und Vater von zwei Kindern, arbeitete als Postbote in seiner Heimatstadt La Grange Park bei Chicago, wo er am 25. Februar 2013 starb. ●

Informationen

Mehr Artikel von Allan Calhamer
über das Spiel Diplomacy

Web: [http://www.diplomacy-archive.com/...](http://www.diplomacy-archive.com/)



« Les Grecs et les Turcs »



A l'occasion du bicentenaire de la déclaration d'indépendance de la Grèce, le Musée d'Art et d'Histoire de Genève propose une exposition temporaire

Texte et photos: ULRICH SCHÄDLER (Musée Suisse du Jeu)

Cette année 2021, la Grèce commémore le bicentenaire de sa déclaration d'indépendance de l'Empire Ottoman. A cette occasion le Musée d'Art et d'Histoire de Genève propose une exposition temporaire. Compte tenu du grand intérêt que la résurrection grecque a suscité en Europe centrale, il n'est pas étonnant que des jeux sur ce thème aient également été créés. Deux de ces jeux appartenaient à la famille Grand d'Hauteville, à Saint-Légier, sur le lac Léman, et sont conservés au Musée Suisse du Jeu.

Le premier est une petite boîte de couleur turquoise avec bordure dorée typique de l'époque, intitulé « Les Grecs et

les Turcs ». Elle contient deux séries de 15 cartes illustrant des personnages portant des « costumes très-fidèles de deux peuples dont les destinées intéressent si vivement aujourd'hui toute la civilisation ». Pour les figures, l'imprimerie De Cordier faisait appel aux illustrations publiées dans « The Costume of Turkey » (Londres, dès 1802). Attribuées à Octavien Dalvimart, elles se retrouvent aussi dans d'autres carnets de voyage en Grèce et Asie Mineure publiés à l'époque.

Deux jeux sont proposés. Un jeu est une simple bataille, où les deux joueurs retournent à tour de rôle une carte de

leur pioche et la carte la plus haute remporte. L'autre jeu est bien plus intéressant : connu sous le nom du « problème de Josèphe », il est appelé ainsi selon la description transmise par l'historien romain Flavius Josèphe dans son ouvrage « Histoire de la guerre des juifs » (Livre 3, chap. 8). La version avec les Turcs et les chrétiens sur un bateau apparaît déjà dans l'œuvre du poète allemand Hans Sachs en 1547. Notre « jeu-problème » suit la variante décrite en 1612 par Claude Gaspard Bachet de Méziriac dans son livre « Problèmes plaisans et delectables, qui se font par les nombres » (problème XX), reprise en 1723 par Jacques Ozanam dans ses « Récréations mathématiques et physiques... » (problème XLV). Le problème illustré sur la boîte du jeu est le suivant : quinze chrétiens et quinze Turcs se trouvent dans le même navire. Un orage oblige le capitaine chrétien à jeter la moitié des passagers par-dessus bord pour sauver le navire et les autres. Comment va-t-il organiser voire truquer le tirage au sort pour que les 15 chrétiens survivent ? Pour y parvenir, il place les passagers selon un certain ordre, et en comptant de neuf en neuf, élimine les 15 Turcs. Pour la solution, je vous laisse consulter les ouvrages de Méziriac et Ozanam...

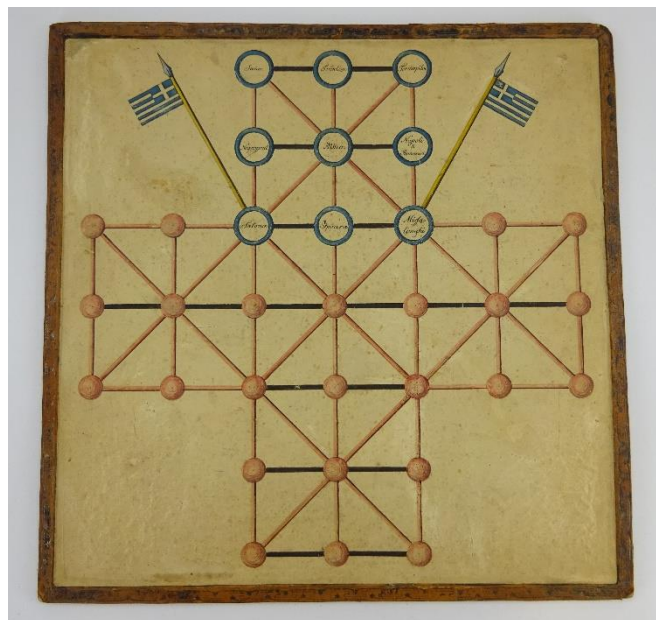
Comme nous informe la règle, « on y a substitué les personnages d'un bien plus grand intérêt ». L'éditeur visait alors à publier un jeu en même temps didactique et d'actualité. Instructif et actuel sont les deux arguments de vente avancés par les éditeurs de jeux tout au long du XIXe siècle et jusque dans la première moitié du XXe.

L'autre jeu est un plateau fabriqué en cuir du « jeu d'assaut », appelé aussi « jeu de siège » ou « jeu de la forteresse ». Apparu autour de 1800 comme variante du jeu « Le loup et les brebis », il connaîtra un énorme succès commercial pendant 150 ans. Pour ce jeu précis, la partie supérieure de la croix, normalement définie comme une forteresse défendue par deux soldats contre 24 attaquants, représente la Grèce. Flanqués de deux drapeaux grecs, les neufs points bleus portent les noms de lieux qui ont joué un rôle particulier dans la révolution. Ainsi, la Grèce entière devient une forteresse à défendre contre une armée ottomane de pions. Sont nommés, dans un mélange



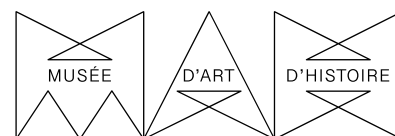
étonnant de noms de lieux allemands et italiens, Samos, Tripoliza (Tripoli), Termopilen (sic ! Thermopyles), Negropont (Eubée), Athen (Athènes) placée au centre, Napoli di Romania (Nauplie), Salona (Aphissa), Ipsara (Psara) et Missalonghi (Missolonghi). Cette forteresse du golfe de Corinthe est considérée comme un symbole de la résistance grecque contre l'Empire ottoman. À la suite d'un siège prolongé par les troupes turques, au cours duquel une tentative d'évasion des Grecs a été massacrée, les défenseurs restés dans la ville se sont faits explosés en avril 1826. Deux ans avant, le poète britannique et philhellène Lord Byron y était mort d'une fièvre.

Le plateau a donc été créé, on ne sait pas où, avant 1833, quand Salona s'est à nouveau appelée Amphissa. Le choix des lieux et des événements montre que le fabricant inconnu de ce plateau de jeu ne se voulait pas limiter à célébrer les succès importants de la part des Grecs, mais il commémore également les échecs plutôt douloureux. ●



Informations

**Genève et la Grèce.
Une amitié au service
de l'indépendance**



Exposition temporaire, 15.1.2021–30.1.2022

Musée d'Art et d'Histoire, Genève.

Un catalogue accompagne l'exposition, CHF 35

Site Web : <http://institutions.ville-geneve.ch/fr/mah/>



In-game Fotografie

Schöne neue virtuelle Foto-Welt

Grossartige Landschaften, spannungsgeladene Momente: Fotos aus Videospielen sind ein Hinklicker – und sowas wie Kunst.

Spielen und knipsen

Eine Glasfassade, in der sich ein Sonnenuntergang spiegelt, das Meer im Hintergrund. Kein ungewöhnliches Foto-Motiv – würde sich in der Bildmitte nicht Spiderman durch die Häuserschlucht schwingen. Geschossen hat das Bild Rookiemlg aus Glasgow. Dort gibt es keine Hochhäuser am Meer und Spiderman soll man in der Stadt auch noch nie gesehen haben. Der 18-jährige Schotte hat das Bild in einem Videospiel aufgenommen, es ist eine sogenannte In-Game-Fotografie.



Foto: Rookiemlg

In den Fotomodus wechseln

«Meistens entdecke ich meine Sujets beim Spielen», sagt . Wenn er einen Ort besonders interessant finde, wechsele er in den Fotomodus seiner Playstation und halte den Moment fest. Es komme aber auch vor, dass er im Spiel bewusst an einen Ort gehe, um dort ein Foto zu machen. Rookiemlg investiert nicht viel Zeit in die Nachbearbeitung: Er legt Vignetten-Filter über seine Bilder, um die Ränder abzdunkeln, verändert den Bildausschnitt und sorgt dafür, dass die Linien im Bild dem Blick seiner Betrachter lenken. Mehr Arbeit stecken auch herkömmliche Amateurfotografen selten in ihre Werke. «Ich sehe mir auch gerne die Game-Bilder von anderen Menschen an», sagt Rookiemlg. «Es ist cool zu sehen, wie kreativ die Menschen in solchen Superheldenwelten sein können.» Damit ist er nicht allein. In den Sozialen Medien aber auch in

Web finden sich unzählige Aufnahmen aus Spielen oder Berichte über die In-game Fotografie, z.B. eine Kurzdoku auf Arte DE (siehe Informationen am Ende des Artikels).

Fotos sind Teil des Konzepts

Eines dieser Games, ist Red Dead Redemption 2 – neben Marvel's Spider-Man eines der wichtigsten Spiele des letzten Jahres. Dieses Game hat den Fotomodus auf mehreren Ebenen ins Konzept aufgenommen: Spieler können Screenshots von ihren Figuren machen, die Figuren können aber auch selbst Fotos schiessen. «Fotomodi in Games haben in letzter Zeit stark zugenommen», sagt Cory Barlog vom Playstation-Hersteller Sony zur «Washington Post». Es ist schon sieben Jahre her, dass das Unternehmen erstmals einen speziellen Foto-Knopf auf seinen Controllern eingeführt hat.

Das Phänomen habe sich aber erst nach einiger Zeit richtig etabliert. Inzwischen gehöre es zu den Anforderungen, die Spieler an ein neues Game stellen.

Abbildungen von Abbildungen: Ist das Kunst?

Jedoch kann man darüber streiten, ob In-Game-Fotografie eine eigene Kunstform ist. Denn die Bilder werden von Spiele-Designern gestaltet, In-Game-Fotos sind also Abbildungen von Abbildungen. Die meisten In-Game-Fotografen haben allerdings dieselbe Motivation wie Fotografen in der «echten» Welt: Sie wollen die Schönheit des Moments festhalten. (lb/srf.ch) ●



Täuschend echt: Die Landschaften im Wild-West-Epos «Red Dead Redemption 2» Rockstar

Informationen

Empfehlenswert: Kurzdoku (14') auf Arte DE
«Art of Gaming – In-game Fotografie»

Link: www.arte.tv/de/videos/...





Quellenstrasse 10a
9016 St. Gallen

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

www.spielend.ch ist...

- ...spielend bauen und konstruieren
- ...spielend sich bewegen
- ...spielend lernen
- ...spielend seine Sinne erproben
- ...spielend sich freuen
- ...spielend sich entspannen

- ▶ Spielend für **Lehrerweiterbildungen und Teams**
- ▶ Spielend für **Referate und Anlässe**
- ▶ Spielend für **Vater und Kind**
- ▶ Spielend für **das freie Spiel/frühe Kindheit**
- ▶ Spielend den **Spielweg St. Gallen erkunden**

Gerne organisieren wir den passenden Anlass.



spielstarch

Werkstatt für
Spiel und Entwicklung

Rütelistrasse 19
9535 Wilen bei Will
079 720 11 27
www.spielstarch.ch
info@spielstarch.ch



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

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

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

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

spielstarch berätet und realisiert Spielplatzprojekte und fördert kindergerechte Spielräume.

WIE
KANNST
DU MIT EINEM
WURF 24 PUNKTE
WÜRFELN?

NA,
IST DOCH
EIN FANTASY-
SPIEL!



André

Kontakte Vorstand SDSK

Sekretariat: c/o Cordula Schneckenburger, Kirchbergstr. 60, 8207 Schaffhausen ● info@sdk.ch ● www.sdk.ch

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



Ausblick Ausgabe 1/2022

Schwerpunkt



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 CHF 16 pro Jahr im Briefkasten hier >>>



«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