



Schwerpunkt:

Emotionen



spielwarenmesse®

**FEEL
THE
SPIRIT**

IN NÜRNBERG

1–5 FEB 2023

WWW.SPIELWARENMESSE.DE





Liebe Leserinnen, liebe Leser

Was für ein emotionales Jahr neigt sich dem Ende zu. Die Corona Pandemie durften wir zum Glück entspannter und zuversichtlicher erleben, doch andere weltumspannende Konflikte beeinflussen das aktuelle Zeitgeschehen und belasten uns Menschen emotional tiefgreifend.

Unsere Emotionen am Spieletisch sind sicherlich meist positiver, mit ehr Zuversicht und Erheiterung besetzt. Auch Spielsituationen können emotional herausfordernd sein: doch zum Glück münden Wut, Trauer oder Frustration über eine Niederlage oft in erstaunlich ruhigeren Gewässern – eine eindrückliche Wesensart des Spiels. Über beglückende Elemente des Spiels berichten wir immer wieder. In diesem Heft geben wir auch den sogenannten «negativen» Gefühlen im Spiel etwas Raum, in der Hoffnung der vermeintlichen Negativität von Frust, Wut und Trauer eben auch etwas Positives abzugewinnen zu können. Benennt doch das Zitat von Albrecht von Brandenburg (1490-1545) «Kein' Freud ohne Leid» die Dualität und Gegensätzlichkeit des Lebens wunderbar treffend. Man kann nicht immer gewinnen. Spielsituationen leben von Erfolg und Misserfolg.

Die Spielszene Schweiz ist wieder aktiv und kreativ unterwegs. Viele bekannte Anlässe durften wieder stattfinden und ein paar neue Angebote sind dazugekommen. Verschaffen Sie sich einen Überblick über das bunte Schaffen von spielbegeisterten Menschen.

Hans Fluri ein prägender Schweizer Spieler durfte dieses Jahr seinen achtzigsten Geburtstag feiern. Zeit für eine kleine Hommage an Hans! Danke für Dein einzigartiges, unermüdliches, reichhaltiges, tiefgründiges und tatkräftiges Engagement für das Kulturgut Spiel.

In ferne Spielkulturen lässt uns Ulrich Schädler mit seinem Bericht über das Bawo Spiel aus dem afrikanischen Land Malawi eintauchen.

In den letzten 2 Jahren hat das analoge Spielen einen regelrechten Aufschwung erlebt. Das freut uns ausserordentlich. -Doch auch in der digitalen Spielewelt finden laufend erstaunliche Entwicklungen und Veränderungen statt. In der Rubrik «Digital» stellen wir 3 aktive Schweizer Game Designer und ihre Projekte vor.

Wir wünschen Ihnen viel Genuss bei der Lektüre.

Eure Redaktion

Andrea Riesen und Louis Blattmann

«Ernst sei in den Spielen unserer Kinder, damit sie den Ernst froh und leicht wie in den Spielen üben.»

Quintilian (um 30-96)
römischer Lehrer und Rhetoriker



Auch «Le Petit Nicolas», der kleine Nick lässt Emotionen hochkommen. Mehr dazu auf Seite 21. Bild: © IMAV éditions

Impressum

Herausgeber

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion

Andrea Riesen (ar)
Louis Blattmann (lb)

Ständige Mitarbeit

Andreas Rimle (spielschweiz.ch)
Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele)
Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten)
Susanne Stöcklin-Meier (Diverse Themen)

Kontakt / Web

info@sdsch.ch / www.spielinfo.ch

Redaktionsadresse

«Spielinfo», c/o Louis Blattmann,
im Schilf 8, CH-8807 Freienbach

Konzept & Gestaltung

Andrea Riesen und Louis Blattmann

Lektorat

Paul Kobler

Layout

Louis Blattmann

Druck

Print-Shop, Appenzell

Inserate und Abos

alle Informationen unter: www.spielinfo.ch

Erscheinungsweise

2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage und Preis

1100 Exemplare, Einzelpreis: CHF 10 / € 10 / Abo: CHF 20.00

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139 /
Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright

Wiedergabe von Texten bedarf der ausdrücklichen
Genehmigung der Redaktion wird jedoch begrüsst

Leserbriefe

Redaktion Spielinfo: info@sdsch.ch

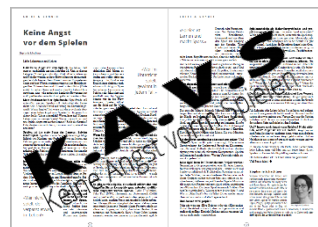
Titelbild: Pic der Clown. Foto: Franziska Messner-Rast

Cartoon: André Sedlaczek www.bissiges.de

5	Verbandsnachrichten
5	Jahresausflug
6	Hans Fluri feiert: 80 Jahre Spielfreude
9	Spielszene News
9	Analoger Spielevent: Bärn Spiut
10	Zentralschweizer Initiative: «Zurück ans Spielbrett»
12	Spiel '22 in Essen – Die Welt spielt (wieder)
13	Kinderbuch über Demenz
14	16-Jährige baut einen Escape Room im Keller ihres Elternhauses
15	Mega Spielwoche in Wildhaus
16	Publireportage: Selbsterfahrung im Spiel und dabei Teamqualitäten entwickeln
16	Spiel und Schule
16	Keine Angst vor dem Spielen
18	Emotionen im Bewegungsspiel
20	Selbstportrait
20	Selbsterfahrung im Spiel und dabei Teamqualitäten entwickeln
21	Kolumne & Aufgeschnappt
22	Schwerpunkt
22	Leitartikel: Das Spiel mit Emotionen
23	Wie unsere Emotionen im Spiel mitspielen
25	Überraschung und Verwunderung
28	Himmelhochjauchzend – am Boden zerstört?
29	Farbenmonster-Spiel: Lernen mit Gefühlen umzugehen
30	Pic : Grandios und poetisch
32	Spielerisch im Umgang mit Wut
34	Müssen Kinder verlieren lernen?
36	An der Wippe kommt die Wehmut
37	Der Ekel und das Spiel
38	Ludo info zum Schwerpunkt: Frust kann es mal geben – auch in der Ludothek
40	Brettspielblog news
41	Spielwelten
41	Bawo-Land Malawi: ein Reisebericht
45	Digital
45	Wie drei Schweizer Game-Designer die Spielwelt aufmischen
48	Page française
48	Raffi: Les baby-foots uniques et haute de gamme
50	Andrés Cartoon
51	Kontakte / Ausblick

Spiel und Schule: Keine Angst vor dem Spielen

Stephanie Schachtners
Plädoyer fürs Spiel:
Ein Brief an alle Lehrerinnen und
Lehrer, Schulverantwortlichen und
Dozenten und anderen
Lehrenden.
Seite 16

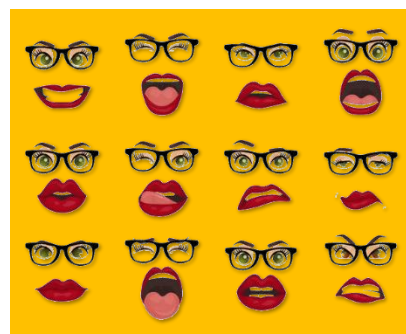


Spielwelten: Bawo-Land Malawi

Ulrich Schädler auf
Entdeckungsreise in
Malawi wo Jung und Alt
mit Herzblut und mit
einfachsten Mitteln
passioniert spielen.
Seite 41

Schwerpunkt: Emotionen

Die ganze Bandbreite an
Emotionen im Spiel –
was sie bewirken und
weshalb sie so
wertvoll sind.
Seiten 22-39



Digital: Kreative Köpfe



Game-Designer und kreative
Köpfe: Wie sie die Schweizer
Gaming Szene aufmischen
und was sie dabei bewegt.
Seite 45

Jahresausflug SDSK 2022 zum Spielweg St.Gallen

Am Sonntag, 4. September 2022 traf sich eine muntere Gruppe von Spielbegeisterten zum Jahresausflug des SDSK. Thema war der Spielweg in St.Gallen, welcher unter der kundigen Leitung von Mitinitiant Andreas Rimle unter die Füsse genommen wurde.

Der Marktplatz war Ausgangspunkt des städtischen Spielspazierganges. Bei herrlichem Wetter und sonntäglicher Leere wurden eine Anzahl von Plätzen besucht und gespielt. Die Stadt bietet mit ihren Plätzen und Parks, den vielen Treppen und den weitläufigen Aussenquartieren ideale Räume zum Spielen. Insgesamt wurden in St.Gallen fünf Spielwege realisiert. Die SDSK-Gruppe blieb im Zentrum und absolvierte den Spielweg Stadtpark. Die schönen und verkehrslosen Plätze bei Schulhäusern, Museen und weiteren öffentlichen Gebäuden luden zu vielfältigen Spielen ein. Auf der Spielwegkarte können die einzelnen Stationen gefunden werden und die Spielideen sind auf Tafeln beschrieben. Häufig braucht es zum Spielen kein Material ausser jenes, das vor Ort bereits vorhanden ist. Die verschiedenen Pflasterungen, eingezeichnete Linien auf Sportplätzen oder wechselnde Untergründe bieten dazu ideale Voraussetzungen. Natürlich braucht es dann noch eine Idee und eine Anzahl von Mitspielern. Die Spielideen sind auf den Tafeln vermerkt und weitere Möglichkeiten finden sich für jeden Posten im Internet (spielweg.ch). An einigen Orten können auch Spielkisten oder bestimmte Spiele wie



Foto: © SDSK

Kubb oder Pétanque ausgeliehen werden. So auch bei der letzten Station unseres Ausfluges, dem Kunstmuseum im Stadtpark. Das kleine Spielbuffet aus der Kiste animierte nicht nur die Mitglieder des SDSK zum Spielen, sondern auch Familien, welche den spätsommerlichen Tag im Stadtpark genossen. Spielen verbindet Gross und Klein, Alt und Jung, Menschen, die sich kennen oder die sich auf diese Weise kennenlernen. Auf alle Fälle: Spielen erhebt und vertreibt die Grillen, wie bereits Alfons X., König von Kastilien, 1283 in seinem «Buch der Spiele» vermerkte. Diese Wirkung wurde auch beim Jahresausflug deutlich wahrgenommen... Besten Dank an Andreas für die Organisation und die Führung! ●

(Text: Eveline Solenthaler)

Der Spielweg St.Gallen lädt ein

Spielend die Stadt erkunden, von einem Spielort zum nächsten - der St. Galler Spielweg lädt zum Spielen ein. Verteilt über die ganze Stadt kann auf fünf grösseren Natur-Abenteuerspielplätzen und etwa 25 bis 40 kleineren Spielorten gespielt werden. Allwettertaugliche Spielformen und festinstallierte Spielgeräte oder Spielanlagen laden ein: hüpfen, springen, werfen, zielen sind nur einige Möglichkeiten. Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge.

Die Spielgelegenheiten können unabhängig von anderen Spielorten und Plätzen gespielt werden. Von jedem Spielort gelangt man zu Fuss oder mit dem ÖV zum Nächsten. Es ist kein oder wenig Spielmaterial notwendig. Einzelne Spiele können aber mit ausgewähltem Material (z.B. mit einem Würfel, einem kleinen Ball, einer Glasmurmur usw.) auf eine andere Art und Weise gespielt werden. Das ergänzende Spielmaterial kann an

verschiedenen Stellen in der Stadt kostenlos bezogen werden. Alle Spielorte und Plätze bilden zusammen auf einer Karte eine Art Spielstadtplan. Macht das Wetter einmal nicht mit, kann der Spielweg auch zu Hause, im Kreis der Familie, als Brettspiel gespielt werden. Die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten des Spielwegs lassen sich entwickeln: neue Spiele werden durch Gönner und Spiel-Patenschaften finanziert, der Spielweg ist ausbaufähig und erweiterbar. Er soll institutionalisiert und damit nachhaltig etabliert werden. Ein erster Schritt zur ersten Spielstadt der Schweiz. (lb/zVg)

Informationen

Mehr über den Spielweg mit allen Details
Link: www.spielweg.ch



Lieber Hans

Wir wünschen Dir von Herzen alles Gute zu Deinem Jubeltag: Bleib gesund und voller Tatendrang, kreativ und spielfreudig. Lass die «Spielkisten» zirkulieren, das «Spielbuffet» offen sein und die Jasskarten tanzen! Streu vom Brienzer-Sternen aus Spielsamen über den See zu uns und allen Kindern der Erde!

Du hast mit deiner Spielakademie in Brienz, den 36 Spielpädagogischen-Seminaren, dem Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) und dem Fachmagazin «Spielinfo» wertvolle, lebendige Grundsteine gesetzt. Deine Spielimpulse werden von vielen Mitspielerinnen und Spielern zur Freude der Kinder und weiteren 4 Generationen weiter getragen mit dem Spielbuffet, den Spielkisten und Spielfesten. Deine unzähligen Vorträge im In- und Ausland sowie zahlreichen Radio- und TV-Auftritten bereicherten und bereichern bis heute die Spielewelt.

Mit deiner jahrelangen Spiel- und Lehrtätigkeit, deiner «Spielsammlung 1012» in Buchform und als Spiele-Erfinder, hast Du das «Kulturgut Spiel» geprägt und gefördert wie kaum jemand anderes in der Schweiz.

Du hast Klein und Gross über fünf Generationen beglückt mit intensivem Spiel, lachenden Herzen für den Frieden, für Gesunde und Kranke, für Flüchtlinge, Gefangene, für Eltern, Lehrpersonen, Spielpädagoginnen und Heilpädagogen. Deine Spielimpulse werden weitergetragen: privat, auf dem Pausenplatz, im Schulzimmer, an Spielmessen, im Krankenhaus, in Kirchen, im Altersheim.

Wir vom SDSK, die wir so viel von Dir lernen durften, tragen Deine Spielsamen weiter in die Welt, um Freude, Liebe, Begeisterung, Geschicklichkeit, Kommunikation, Achtsamkeit und Spielregeln spielend weiterzugeben.

Sei herzlich umarmt von all Deinen Mitspielerinnen und Mitspielern. ●

Susanne Stöcklin-Meier





Hans macht glücklich...

Ja, so ist es und es begann für mich vor 20 Jahren im November 2002 mit dem Spielpädagogischen Intensiv Seminar (SPS 17). Genau genommen schon ein Jahr zuvor, nachdem wir uns in Bern auf der Casinoterrasse für eine Zusammenarbeit im Sozialkonzept getroffen haben und ich kurze Zeit später das erste Mal runter nach Brienz in das Hotel Sternen fuhr.

Nicht nur ich trudelte dort ein..., wir waren ein engagierter Haufen Idealisten – Psychologen, Pädagogen und Psychiater, die den Casinos spielerisch den Umgang mit der Spielsuchtfrüherkennung vermitteln wollten.

Es war der 11. September 2001 vormittags, als einer der Teilnehmer in den Saal rief «Amerika wird angegriffen». Wir hatten alle Spielzeug in der Hand und schauten ungläubig ob der Nachricht. Ich legte das Diabolo zur Seite und folgte Hans in den Technikladen, der gegenüber dem Hotel lag. Hier berichteten alle verfügbaren Fernseher über das Unglück. Ich wusste sofort, dass ich mich grad jetzt am besten Ort der Welt befand und mit Hans die besonnene Person neben mir, die mir Halt geben konnte. Das machte mich glücklich.

Jetzt fällt mir ein, dass es sogar, bevor das SPS17 begann, noch etwas ganz Wichtiges gab. Hans besuchte mich im September 2002 im Casino Interlaken und fragte beiläufig, was ich demnächst so geplant hätte. Ich hatte keine Antwort, da ich wusste, dass ich Interlaken Ende Oktober mit ungewisser Zukunft verlassen würde. Hans wäre ja nicht Hans, wenn es da nicht einen guten Grund für seinen Besuch gegeben hätte...

Eine halbe Stunde später war ich Teilnehmerin des siebzehnten Spielpädagogischen Intensiv Seminars, mit Wohnort in Brienz im Chalet über dem Spiel Laden. Aber damit nicht genug – Hans verliess mich mit den Worten, er fahre jetzt nach Bern zu einem Treffen und es könnte ja sein, dass ich am Morgen einen Anruf bekäme. «Haha, klar ich bekomme ja morgens immer Überraschungsanrufe.» Der Anruf kam und mit ihm ein lebensveränderndes, unsäglich grossartiges Angebot von meinem zukünftigen Arbeitgeber in Basel. Hans hatte mich mal kurz für einen der begehrtesten Jobs in der Casinobranche vermittelt – natürlich genau im Anschluss an das SPS 17. Das machte mich glücklich.



SPS 17 (2002)

Das Seminar mit Hans war eine meiner aussergewöhnlichsten Erfahrungen. Er hat es geschafft die kuriose Gruppe von Menschen, die wir waren durch Spiel und Spass in Kontakt zu bringen. Uns zu interessieren, zu animieren und das auftauchen zu lassen, was wir jeder im tiefsten Innern waren. Wir passten nicht zusammen, aber wenn wir spielten, waren wir verbunden. Das machte mich glücklich.

Wenn ich von Hans erzähle, dann darf die Geschichte nicht fehlen, wo er mit der Faust auf den Tisch gehauen und die Spielbankenkommission in die Schranken gewiesen hat. Anlass waren unhöfliche und beleidigende Worte mir gegenüber in einer Sozialkommissionsitzung. Hans war wie ein Löwe für mich eingetreten und liess keinen Zweifel aufkommen, dass er so ein Verhalten nicht dulden würde. Das machte mich glücklich.

Ja und so geht es immer weiter mit dem Glück, welches Hans verbreitet. Egal mit wem ich ihn dort unten in Brienz im Hotel Sternen besucht habe, er hat es immer geschafft einen besonderen Eindruck zu hinterlassen, mit seinem Humor und den sonderbaren Gestaltungen, die er mit Worten vollbringt. Die Drudel am Frühstückstisch zu lösen, bevor man die Augen richtig aufhat und der Kaffee seine Wirkung entfalten kann, das ist schon besonders. Die Überraschungen sind überall und immer ist das Spielerische, Verschmitzte und Kluge in ihm auf der Lauer, im richtigen Moment eingesetzt zu werden. Nie wirkt es künstlich, immer ist es das, was grad in ihm entsteht.

Ich mag es einfach und ich mag Hans. Das macht mich glücklich. ●

«Menschen hören nicht auf zu spielen,
weil sie alt werden, sie werden alt,
weil sie aufhören zu spielen.»

Oliver Wendell Holmes, Sr. (1809-1894)

Michèle Wilhelm (Text und Fotos)

Michèle Wilhelm ist Dipl. Psychologin und Spielpädagogin. Sie hat zusammen mit Raphaël Reinhard das Institut für Selbstentwicklung & Integration gegründet. Aktuell werden mit Hans YouTube Videos zu Spielpädagogik produziert. [Link/QR Seite 20.](#)



Analoger Spielevent: Bärn Spiut

Michelle Schulz und Matthieu Chanton (Text / Fotos)

Um die Berner Brettspiel-Community näher zusammen zu bringen, sollte ein kostenloser analoger Spielevent im Herzen der Stadt Bern entstehen. Die wunderschöne Villa Stucki wurde dazu einen Tag lang in eine spielerisch kulinarische Hochburg verwandelt.

Event

Am 17. September 2022 organisierten wir von der Spielpraxis zusammen mit Match-Box zum ersten Mal den Event «BÄRN SPIUT!». Mit Plakaten, Girlanden, Ballonen und bemalten Schildern haben wir die Villa drinnen so wie draussen mit viel Liebe für den grossen Spieltag herausgeputzt.

Im Garten und Innenhof erwartete die Besucherinnen und Besucher eine breite Palette von Outdoor Spielangeboten wie etwa Bobby-Car fahren, Jonglieren, Trampolin, Cubb, Klask, Riesen Jenga/Mikado/Tic-Toc, Robinson-Spielplatz mit Slackline, so wie Töggelichaschtä und Ping-Pong Tisch. Bei schönstem Herbstwetter sonnten sich Jung und Alt im Innenhof und spielten vergnügt zusammen. Zur gleichen Zeit wurde drinnen um die Wette gezockt. Von einfachen Party- und Familienspielen bis hin zu komplexen Brettspielen war für alle etwas dabei. Über zwei Etagen und mehrere Zimmer verteilt, betreuten unsere Erklärbaren die Spielenden an ihren jeweiligen Spiel-Tischen. Ohne aufwändiges Regellesen konnte man an einen Tisch sitzen und sich ein Spiel erklären lassen. Daneben standen Prototypen von regionalen Spielentwicklern zum Testen bereit und ermöglichten den direkten Austausch zwischen



den Spielautoren und Testspielern. Für echte Tabletop-Fans und alle die es werden wollten, stand die Zwergenschmiede mit Figuren bemalen, Give-aways und Testspielen vor Ort zur Verfügung. Ein lustiges Jassturnier am Abend mit Geranium und Jass Teppich sorgte für die nötige Balance zwischen Moderne und Klassik. Um die nötige Verpflegung der Gäste war das Team vom Restaurant Match-Box bemüht. Von früh bis spät versorgten sie unsere Gäste mit einer leckeren warmen Küche und Getränken aller Art.

Vision und Ausblick

Aus unserer Sicht war es ein wunderbarer Tag an einem wunderschönen Ort, der zum Wiederholen einlädt. Wir hatten die ganze Zeit genügend Besucherinnen und Besucher und planen bereits die zweite Ausgabe von BÄRN SPIUT! für den 16. September 2023, ebenfalls in der Villa Stucki.

Wir hoffen die Berner-Spielgemeinde wächst und gedeiht und kann unter anderem durch solche Events zueinander finden! ●



Informationen

Weitere Details zum Event

Link: www.spielpraxis.ch



Zentralschweizer Initiative: «Zurück ans Spielbrett!»



Denise und Yves Hess sind selber passionierte Spieler. Foto: © Zuger Zeitung

Denise und Yves Hess

Wir haben uns vorgenommen, die ganze Zentralschweiz mit unserer Spielfreude anzustecken! Unsere Vision ist es, Gross und Klein an den Spieltisch und zurück zum «analogen» Spielen zu bringen. Durch das Spielen einander besser kennen und schätzen zu lernen und gemeinsam Spass zu haben, ist unser Ziel.

Wir haben unsere grosse gemeinsame Leidenschaft – das Spielen – zu unserem Projekt gemacht, ohne dass wir ein Ladenlokal eröffnet haben. Seit 2019 sind wir Mitorganisatoren der Zuger Spielnacht. Unsere Tätigkeit baut auf verschiedenen Säulen auf, die wir hier kurz vorstellen.

Spielevents – die Verschmelzung von Spiel und Kulinarik

Wir organisieren verschiedene Anlässe für Gross und Klein (während der Pandemie auch online). Beispielsweise führen wir im Dorfcafé in Inwil/Baar (ZG) zweimal pro Jahr einen Motto-Spielanlass für Erwachsene mit Spiele-Flohmarkt durch. Im «Elefant» in Baar (ZG) gibt es eine kleine, aber feine Auswahl unserer Spiele zum Ausprobieren. Dadurch sind wir unserem Traum eines Spielcafés einen Schritt näher gekommen. An unseren Spielevents verschmelzen Spiel und Kulinarik: mal verbinden wir eine Bier- oder Whiskydegustation mit thematisch passenden Spielen, mal verwandeln wir das Café in ein Piratenschiff und verpflegen uns mit Piratenschmaus.

Firmenanlässe und Spielschiff

Zudem bieten wir auch Firmenanlässe an, sei es als Team-building-Events, wo soziale und kommunikative Fertigkeiten ins Zentrum des Spielens gestellt werden, oder einfach als gemütliche Umrandung eines Weihnachtsanlasses für die Mitarbeiter.

Mit den Zugerland Verkehrsbetrieben haben wir insbesondere wegen des Spielschiffs eine tolle Zusammenarbeit und durften auch schon auf dem Schiff Firmenanlässe spielend begleiten. Ab Mai 2023 schippern wir monatlich auf dem Zugersee und bieten wieder Spiele für Gross und Klein zum Thema Wasserwelt an.



Fotos: Spielbude Zug, Fotomontage: Spielfinfo/Foto zVg

Ludotheken-Schulungen



Ludothekarinnen beim Entdecken neuer Spiele. Foto: © Spielbude Zug

Eine weitere Säule ist das Durchführen von Schulungen. So informieren wir etwa Ludotheken aus den Kantonen Zug und Luzern über unsere Erfahrungen mit den neusten Produkten auf dem Markt und verkaufen diese. So können die Ludothekarinnen die Spiele, Puzzles, Rollenspiele usw. direkt in die Hände nehmen und ausprobieren. Wir leiten jeweils an zwei Spieltischen die neusten Spiele an, damit sich allfällige Spielmaterial- und

Regelfragen direkt klären lassen. Die Ludotheken schätzen zudem den Austausch untereinander, da die Schulungen jedes Mal in einer anderen Ludothek stattfinden.

Weiterbildungen für Lehrpersonen

Seit zwei Jahren haben wir auch in der Lehrerausbildung Fuss gefasst. Gemeinsam mit einer Spielpädagogin bieten wir Kurse an, wie die Kinder spielend lernen können, indem Lehrpersonen und Heilpädagogen Brett- und Gruppenspiele in den Unterricht integrieren. In den Kursen wird auch eine Verbindung zwischen dem Spielen und dem Lehrplan 21 sowie zu den exekutiven Funktionen erstellt. Kinder können beim Spielen beiläufig wichtige Fähigkeiten wie Impulskontrolle und kognitive Flexibilität erlernen, und das mit viel Spass! ●

Informationen

Zuger Spielnacht: Details und Informationen zum Anlass:

Link: www.zugerspielnacht.ch

Mehr zur Spielbude Zug von Denise und Yves:

Link: www.zugerspielnacht.ch/spielbudezug



Zuger Spielnacht

Ein Jahres-Highlight ist die **Zuger Spielnacht**, die Denise und Yves Hess 2019 gemeinsam mit der Ludothek Zug ins Leben gerufen haben. Eigentlich findet der Anlass jedoch nicht nur Nachts, sondern auch tagsüber statt. Kinderschminken, Puppentheater, Fahrzeugpark, Kinderspiel, Spielplatz und Flohmarkt sind nebst der eigentlichen Spielnacht ein fester Bestandteil des Anlasses. Mit verschiedenen Partnern und Kooperationen soll dieser Event in die Zukunft geführt werden. So besteht auch eine Zusammenarbeit mit dem OK der Luzerner Spieltage (Spielinfo berichtete bereits darüber). (lb, Fotos: © Spielbude Zug)



SPIEL '22 in Essen – Die Welt spielt (wieder)

Nachdem letztes Jahr wegen der Pandemie noch eine kleinere Messe in Essen stattfand, lief die SPIEL '22 wieder zur Hochform auf. Die Verlage aus aller Welt erschienen vor Ort, die Besucher folgten ihnen. Es wurde gespielt, gekauft, geredet – wie wenn es nie anders gewesen wäre.

Patrick Jerg

Die Pandemie hat den Spielverrückten aus aller Welt in den letzten Jahren einen dicken Strich durch die Rechnung gemacht. Trotz SPIEL.digital und einer verkleinerten Ausgabe 2021 – das ursprüngliche Messegefühl der Internationalen Spieltage in Essen konnte in den vergangenen Jahren nicht ganz erreicht werden. Ganz anders in diesem Jahr. Schon beim Betreten der Hallen war klar: Das wohlige Spielgefühl ist zurück. 147'000 Besucherinnen und Besucher sowie 1'800 Neuheiten setzten ein deutliches Zeichen, dass der Alltag langsam zurückkehrt.

Der Friedhelm Merz Verlag, der neu der Spielwarenmesse eG angehört, organisierte die grosse Veranstaltung in den Hallen der Messe Essen. 980 Aussteller aus 56 Ländern folgten dem Aufruf und boten viel Spielfläche an ihren Ständen. Einzig die Maskenpflicht erinnerte an die Pandemie, doch das war beim Betrachten der vielen Spiele schnell vergessen.

Die Schweiz in Essen

Natürlich gab es zahlreiche Neuheiten. Ich nehme mir aber immer bewusst Zeit, um die Schweizer Teilnehmer an der SPIEL '22 zu besuchen. Die Game Factory gehört zu Carletto und ist wohl mit dem grössten Schweizer Stand an der Messe vertreten: Bei ihnen erscheint das Kartenspiel «TEN»: Push your Luck und Auktionen gehören zum Spielmechanismus. «Zwinkern» ist ein einfaches Partyspiel, das auf nonverbale Kommunikation setzt. Ein kleines Zwinkern kann man sich allerdings nicht verkneifen. «Die Reise zum Mittelpunkt der Erde» ist ein Flip & Write-Spiel, bei dem alle Spieler wie bei Jules Verne ins Erdinnere vordringen. Doch Vorsicht vor den Vulkanen.

Helvetiqs Stand war direkt am Übergang zur Galeria bestens positioniert. Wer die Halle wechselte, musste dort



Foto: Patrick Jerg

einen Blick auf die Spiele werfen. Das kleine Kartenspiel «Mada» fordert immer höhere Karten – oder freche Lemuren, die eingreifen. Bei «Toko Island» sucht man gleich auf drei Ebenen nach verborgenen Schätzen. Spannung garantiert.

Die Kampfhummeln sorgten für eine kleine Sensation mit der «Kids-Version ihres Kampfs gegen das Spiessertum». Auch eine Schweizer Version soll folgen – kinderfreundlich mit kleinen Illustrationen ausgestattet. «Nukular» reiht sich ganz in die etwas provokativeren Spiele des Verlags ein. Das Spiel erschien druckfrisch auf der Messe. Man versucht, die Despoten dieser Welt zu neutralisieren. Etwas für starke Nerven.

Suncoregames hatte dieses Jahr keine Neuheiten im Gepäck. Trotzdem präsentierten sie ihr taktisches Würfelspiel «DiceWar» und das Hockey-Spiel «All-Star Draft». Es war viel Betrieb an den Spieltischen.

Der Verlag Treecer präsentierte «Zoo Tycoon», das auf dem gleichnamigen Computerspiel von Microsoft aufbaut. Die Rechte von Microsoft sind gesichert, der Prototyp konnte am Stand betrachtet werden. Das gehobene Kennerspiel erhält bald eine Kickstarter-Kampagne. Es sieht einfach toll aus.

Weitere Spiel Tipps von Patrick Jerg ► Seite 40

Und selbst so...?

Die SPIEL'22 vereint ganz viele Bereiche. Gespielt habe ich in dem Getümmel kaum etwas, höchstens einige Dinge angespielt. Gerade bei komplexeren Spielen ist es aber unmöglich, in der Kürze der Zeit ein klares Bild zu erhalten. Mit einigen Verlagsvertretern habe ich mich getroffen, nach 2 Jahren Pause war das ein tolles Wiedersehen. Viele Neuheiten erhalte ich in den nächsten Wochen. Die werden dann ausgiebig gespielt, ein Bericht folgt anschliessend. Wie immer haben es einige Spiele ganz knapp auf die Messe geschafft, andere gar nicht und weitere nur zu einem kleinen Teil. Das war schon immer so und wird auch in den nächsten Jahren so bleiben. Wer kann schon sämtliche Titel gleichzeitig spielen? In Essen treffen sich alle, die an Spielen interessiert sind. So sind Händler, Spielgruppen, Freaks, aber auch Familien vor Ort, um im Spieleparadies IHR Spiel zu finden. Das macht den Reiz der SPIEL'22 aus.

Neuheitenschau

Zu erwähnen sind noch die Neuheitenschau, die sämtliche neuen Spiele der Messe in einem Saal präsentiert – zugäng-

lich für die Presse und Lehrpersonen. Der Educators' Day sorgt mit Vorträgen zu unterschiedlichen Spielthemen für frische Inputs für den Schulalltag. Der Research Day taucht in die Brettspielforschung ein – ebenfalls mit Podiumsdiskussionen. Das Rahmenprogramm zur SPIEL'22 wurde noch einmal ausgebaut. Angesichts der vielen Möglichkeiten in den Messehallen muss man sich die Zeit gut einteilen.

Schon in einem Jahr, vom 5.–8. Oktober 2023, geht es mit dem ganz normalen Spielewahnsinn weiter. Ich freue mich drauf. ●

Informationen

Website der Spielmesse Essen

Link: <https://www.spiel-messe.com/de/>

Weitere Rezensionen und Spielbesprechungen des Autors Patrick Jerg

Link: www.brettspielblog.ch



Kinderbuch über Demenz

«Anna mag Oma und Oma mag Äpfel»: Das Kinderbuch der Eschenzerin Katrin Hofer Weber zum Welt-Alzheimerstag. Es soll den Kindern im Umgang mit Demenzerkrankten helfen.

Der Welt-Alzheimerstag am 21. September erinnert an die zunehmende Anzahl Betroffener und ihre Angehörigen. Besonders für Kinder ist der Umgang mit dieser Krankheit herausfordernd. Wie geht eine Enkelin damit um, wenn die geliebte Oma auf einmal überhaupt nicht mehr auf die Zeichnungen reagiert, die sie ihr zeigt? Daran knüpft das im Bohem-Verlag erschienene Kinderbuch «Anna mag Oma und Oma mag Äpfel» an. Dessen Autorin Katrin Hofer Weber ist in Eschenz aufgewachsen und hat eine Schreibstube in Stein am Rhein. Als Sozialarbeiterin arbeitete sie bei Pro Senectute, wo sie unter anderem Freiwillige im Umgang mit Demenzerkrankten instruierte.

«Mit Anna möchte ich Kindern ein Mädchen vorstellen, das schwierige Momente erlebt in ihrer Beziehung mit der geliebten Oma. Schön wäre, wenn Kinder in Anna eine Art Gefährtin sehen, die Ähnliches erlebt und ihnen hilft, mit der Situation besser umzugehen», erklärt Hofer Weber. Kindern fällt es nicht leicht, die Stimmungswechsel ihrer dementen Grosseltern einzuordnen. Sie sagt:

«Ein Bilderbuch ist eine wunderbare Sache, um mit Kindern ins Gespräch zu kommen, mit ihnen Zeit zu verbringen und auch, um mit ihnen ein schwieriges Thema anzuschauen.»



Katrin Hofer Weber an der Steiner Schifflände. Foto: PD/ZVg

Das war für die zweifache Mutter ein Anstoss, selber eines zu schreiben. «Wichtig ist mir auch eine gewisse Heiterkeit.» Was bedeutet das mit den Äpfeln? «Da dringt vielleicht durch, dass ich im Thurgau aufgewachsen bin», sagt die Autorin und lacht. ●

Textauszüge aus Tagblatt, Autor Marc Rossi vom 19.09.2022

Informationen

Anna mag Oma und Oma mag Äpfel

von Katrin Hofer Weber und Tatjana Mai-Wyss (Illustrationen), Hardcover 40 Seiten, Bohem, 2022

Erhältlich im Buchhandel. ISBN 978-3-85581-586-9

16-Jährige baut einen Escape Room im Keller ihres Elternhauses

Die Sekundarschule Elgg zeichnet Arbeit aus. Mehr als eine Bastelei: Weniger als die Hälfte der Besucherinnen und Besucher konnten bis jetzt die Rätsel von Lara Bretscher lösen und den Ausgang rechtzeitig finden.

Nicole Döbeli

Im Keller der Familie Bretscher befindet sich eine riesige Kartonbox, an der ein Zahlenschloss hängt. Links daneben stehen auf einem Tischchen ein Stück Schwarzwäldertorte und eine fast leere Kaffeetasse. Auf den ersten Blick haben die Gegenstände nicht viel gemein, auf den zweiten liefern sie die Antworten auf rund zehn Rätsel, die Besucherinnen und Besucher innert 60 Minuten lösen müssen, wenn sie aus dem Keller herausfinden wollen.

Mutters Blick für Rätsel

Die 16-jährige Lara Bretscher entschied sich, als Abschlussarbeit an der Sekundarschule Elgg einen Escape Room zu bauen. Was nach Schulbastelei klingt, ist ein Projekt mit Anspruch geworden. Mehrere Monate lang investierte Lara weit über 60 Arbeitsstunden in die Umsetzung ihrer Arbeit – die Planung nicht eingerechnet. Dabei profitierte sie von den verschiedenen Talenten ihrer Familie.

Mutter Carmen Bretscher hat bereits zwei Escape Rooms für Kinder in der Aadorfer Ludothek gebaut. «Die meisten Räume sind für Erwachsene. Wir hatten Gruppen aus dem Appenzellerland, die mit ihren Kindern nach Aadorf gekommen sind.» Die Abenteuerspiele seien beliebt für Kindergeburtstage. Sie habe mittlerweile einen Blick für Rätsel entwickelt, sagt Carmen Bretscher. Von ihrer Ideensammlung hat Tochter Lara profitiert, aber auch eigene Knobeleien dazu recherchiert.

Der Vater ist Architekt und half dabei, eine neue Tür im Keller einzubauen, um die Räume voneinander abzutrennen. Wer sie öffnen will, muss den richtigen Schlüssel erst finden. Laras Bruder unterstützte bei der Installation der Elektronik in der grossen Kartonbox, die eine Zeitmaschine darstellt. «Löten musste ich aber selber», sagt Lara.

Die Geschichte für das Abenteuerspiel dachte sie sich selbst aus: Professor Green lädt zum Tag der offenen Tür bei seiner Zeitmaschine ein. Doch Besucherinnen und Besucher werden zu unfreiwilligen Versuchskaninchen und müssen unter Zeitdruck aus dem Keller fliehen.



Eine Stunde bleibt den Teams, um Lara Bretschers Aufgaben zu lösen. Keine Zeit für Kaffee und Kuchen. Oder doch? Foto: Marc Dahinden

Rund 20 Gruppen haben sich bis jetzt an den Rätseln versucht, nur ungefähr der Hälfte gelang die Flucht rechtzeitig. «Es dürfen aber alle fertig spielen», sagt Lara, welche die Besucherinnen und Besucher jeweils per Kamera beobachtet und falls nötig über ein Walkie-Talkie Tipps gibt. Weil das Wi-Fi-Signal für die Kamera nicht bis in den Keller reichte, zog sie zusammen mit ihrem Vater eigens ein neues Kabel durch die Wand.

«Die Leute, die hier waren, fanden es wirklich sehr cool und waren überrascht, wie komplex die Rätsel sind», erzählt Carmen Bretscher. Auch Kindergruppen ab der fünften Klasse sind willkommen, für sie reduziert Lara die Anzahl Rätsel.

Bleibt noch einige Monate

Das Projekt überzeugte auch die Lehrer an der Sekundarschule Elgg, wo die 16-Jährige «mit Auszeichnung» bestand. Seit dem Sommer besucht sie nun den gestalterischen Vorkurs in St. Gallen. «Eine Escape-Room-Lehre gibt es ja leider nicht», sagt Carmen Bretscher.

Der Rätselraum im Keller soll noch einige Monate stehen bleiben. «So lange, wie sich die Leute dafür interessieren», sagt Lara. In der Zeitmaschine habe sie zwei Drucker ihres Vaters verbaut, diese brauche er vielleicht irgendwann wieder. ●

Informationen

Anmeldungen für den Escape Room

Mail: lb@letsbuild.ch

Adresse: Sonnenweg 1, 8523 Hagenbuch

Eintritt: 10 Franken pro Person.

Mega Spielwoche in Wildhaus



Foto: Andrea Riesen

Schon länger stand der Besuch einer Spielwoche in Wildhaus auf meiner «Bucket List». Doch wie das Leben so spielt, ist man nicht immer konsequent in der Abarbeitung aller Wunschkpunkte auf seiner Lebensliste. Umso erfreulicher, dass ich es in diesem Jahr endlich nach Wildhaus ins Rösliwies geschafft habe.

Gemeinsam mit vier Kolleginnen habe ich 4 Tage in meiner Agenda für eine Reise ins Toggenburg freigehalten. Voller Aufregung und Vorfreude gestaltete sich schon die gemeinsame Anreise zum für mich als Bernerin doch weit entfernten Wildhaus.

Am Donnerstag sind wir im Rösliwies eingetroffen und haben eine konzentrierte Spielstimmung im altherwürdigen Gebäude angetroffen. Schon seit Samstag wurde fleissig gespielt und bis Sonntag sollte die Spielfreude anhalten. Die absoluten Spiele Kracks bleiben wenn möglich die gesamte Woche vor Ort. Für einige ist dies jedoch nicht möglich und es herrscht ein dosiertes Kommen und Gehen an der Mega Spielwoche.

Seit einigen Jahren werden die Spielevents im Rösliwies von Markus Ellenberger organisiert. Mit Viel Herzblut und ehrenamtlichem Engagement sorgt er dafür, dass die Anzahl Betten und Mahlzeiten und die Finanzflüsse

aufgehen. Welch toller Beitrag von Markus an die Spieleszene Schweiz.

Gespielt wird einerseits im Erdgeschoss in der Gaststube des Rösliwies wie auch im ersten Obergeschoss in einem gemütlichen Raum mit 5 Spieltischen. Die Auswahl an Spielen ist grossartig. Alle Teilnehmenden stellen ihre Spiele zur Verfügung und selbstverständlich wissen die Nutzer*innen angemessen mit dem doch hochwertigen und teuren Material umzugehen.

Vorherrschend in Wildhaus sind Experten Spiele auf hohem Niveau mit langer Spieldauer. Schnell haben wir gelernt unsere Spieltage zu planen, damit die absoluten Wunschspiele in der vorhandenen Zeit, denn auch wirklich ausprobiert werden konnten. Idealerweise sucht man sich dafür immer jemanden, der das Spiel erklären und anleiten kann. Das hat wunderbar geklappt. Die Offenheit den Neulingen auch üppigere Spiele zu erklären ist sehr gross. So haben sich meine Kolleginnen und ich erfolgreich unter die oft Spielwochen erprobten Teilnehmer*innen gemischt. Abends jedoch waren wir froh, uns in vertrauter Runde noch etwas den einfacheren und kürzeren Spielen zu widmen. Weil irgendwann raucht der Kopf und darf es auch etwas lustiger und entspannter sein. ● (ar)

Informationen

Agenda kommende Brettspielevents:

Link: www.brettspielen.ch



Keine Angst vor dem Spielen

Stephanie Schachtner

Liebe Lehrerinnen und Lehrer

Habt keine Angst vor dem Spielen. Im letzten Heft ging es ausführlich um den Lehrplan 21. Und in diesem Lehrplan 21 steht ganz klar drin, Zitat: «Die Schülerinnen und Schüler werden in ihrer Entwicklung zu eigenständigen Persönlichkeiten, beim Erwerb sozialer Kompetenzen sowie auf dem Weg zu verantwortungsvollem Handeln gegenüber Mitmenschen und Umwelt unterstützt.» (Zitatende). Im selben Dokument wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass «die natürliche kindliche Bewegungslust und Spielfreude» unterstützt und gefördert werden sollen.

Mein Stichwort ist hier Spielfreude! Spielfreude soll unterstützt werden. Spielen soll Bestandteil des Unterrichts sein. Und doch wird nur wenig im Unterricht gespielt. Woran liegt es? Ich wage mal die provokante Aussage: Lehrer haben Angst vorm Spielen! Ich frage mich an dieser Stelle: Wieso eigentlich? Woran liegt das? Kennen Lehrerinnen zu wenige Spiele? Wissen sie nicht wo und wie Spiele eingesetzt werden können? Fehlt die Routine? Oder denken sie nicht daran, dass man auch spielend lernen kann?

Spielen ist die erste Form des Lernens. Spielen macht Spass. Spielen ist eine Zeit lang die einzige Möglichkeit von Kindern, um überhaupt etwas zu lernen, um Erfahrungen zu sammeln, um zu experimentieren, um sich auszuprobieren und um sich in der Welt zurecht zu finden. Im Spiel ahmen Kinder nach. Im Spiel beweisen sich Annahmen. Beim Spielen zeigen sich Strukturen. Spielen gibt Sicherheit! Spielen beginnt lange bevor spielen als spielen bezeichnet wird.

Irreführende Glaubenssätze sollen uns nicht vom Spielen abhalten. Wenn wir an Spielen denken, tauchen meist nur Bilder auf von Memory, von Eile mit Weile, Würfeln, Spielsteinen, Karten oder vom Gewinnen und Verlieren auf. Wenn wir an Lernen denken, dann an Bücher, Hefte, Vokabelreihen und Hausaufgabenhefte. Beides sind ziemlich stereotype Glaubenssätze, die sich genauso hartnäckig halten, wie die Annahme, dass das Horoskop in der Tageszeitung individuell zutreffend ist.

«Wer nicht spielt, der verpasst etwas im Leben!»

Spielen ist nicht immer nur nett und es macht auch nicht immer nur Spass. Spielen ist nicht nur lustig. Spielen kann ein sehr intensiver und anstrengender Prozess sein. Spielen

muss dabei keinem offensichtlichen Ziel folgen, es kann scheinbar wahllos verlaufen und völlig offen im Ausgang. Ein Kind – ein Erwachsener übrigens auch – kann sich völlig im Spielen verlieren. Genauso kann Spielen sehr fokussiert und ernsthaft sein. Im Spielen können wir in den Flow kommen. Spielen öffnet uns die Sicht auf die Welt mitunter ganz neu. Spielen erweitert den Horizont und lässt uns in andere Welten eintauchen. Spielen vermittelt ganz nebenbei Fähigkeiten wie räumliches Denken, Kopfrechnen, Kommunikationsregeln, Textverständnis und soziale Kompetenzen. Spielen erweitert den Wortschatz und lässt uns Empathie trainieren. Und – zugegeben – in den meisten Fällen ist es eine sehr lustvolle und befriedigende Tätigkeit.

Wenn Spielen und Lernen sich so viel näher sind als man im ersten Moment denkt, warum wird dann in Schulen so wenig gespielt und das je höher die Klassenstufe desto weniger? Ich sage nicht, dass gar nicht gespielt wird. Aber zu wenig. Jassen im Mathematikunterricht ist bekannt. Memory in Deutsch oder in Fremdsprachen schon weniger.

Das Argument, dass es (das Spiel) zu kompliziert sei, dass es zu lange dauere ein Spiel zu erklären oder in der Umsetzung zu langwierig sei, lasse ich nicht gelten. Klar gibt es Spiele, die 20 Seiten Anleitung mitbringen. Diese muss man zum Teil neben dem Spielen lesen und verstehen. Aber das ist die Ausnahme. Und ja, es könnte – je nach Fach – ein sehr intensives und wertvolles Lernen mit sich bringen.

Es gibt so viele Spiele, die schnell erklärt sind und ohne den Status Lernspiele ganz nebenbei zielführend eingesetzt werden können. Lobo 77 (Amigo), Take That (NSV), Heckmeck am Bratwurmeck (Zoch) sind schnell erklärt, schnell verstanden, gehen nicht sonderlich lange, machen Spass und trainieren Mathe nebenbei. Ubongo (Kosmos) ergänzt die reinen Zahlenspielerien durch Geometrie. Tumble (Game Factory) schult vor allem den Umgang mit Statik, räumliches Denken, Konzentration und Feinmotorik. Rory's Story-Cubes können eingesetzt werden, wo immer es um Sprache geht: egal ob

«Wer im Unterricht spielt, gewinnt in jedem Fall.»

«Spielen ist Lernen und macht Spass.»

Deutsch oder Fremdsprachen. Sie fördern Kreativität, Erzählfreude, Grammatik und vor allem den Spass am Umgang mit der Sprache. Tabu (Hasbro) ist hier ein Klassiker – eigentlich kenne ich niemanden, der es

nicht kennt. Begriffe umschreiben, ohne die aufgeführten 7 Wörter zu benennen, ist nicht immer ganz einfach.

Und selbst wenn ein Spiel erst mal so gar keinen Bezug zu irgendeinem Fach hat, so fördert es doch so viel, was Kind und Mensch zum Leben braucht: Empathie, Frustrationstoleranz, Kommunikation – verbal und nonverbal – strategisches Denken, Ausdauer... Die Liste liesse sich endlos vorsetzen.

Ganz abgesehen davon müssen auch nicht alle Spiele am Tisch gespielt werden: wie wäre es ganz unaufgeregt mit Kleinigkeiten wie JoJos? Das Einmaleins lässt sich leichter verankern, wenn man es zum Rhythmus des JoJos repetiert. Eine Challenge wer schafft es am weitesten? Das JoJo im Spiel weitergeben, wenn man nicht mehr weiter weiss? Der Kreativität stehen alle Türen offen. Jonglieren erfüllt den gleichen Zweck.

Das gute alte Schnick-Schnack-Schnuck hilft Wunder auf langen Konzentrationsstrecken. Man kann zwischendurch die Hände zu lockern und den Kopf kurz durchlüften. Funny Chicken oder Lucky Lachs (beides Kosmos) sind ideal, um einmal kurz in Bewegung zu kommen. Es gibt Spiele, die dauern nur ein paar Minuten. Ein Hütchenspiel ohne Wetteinsatz zum Beispiel. Knobeln mit 3 Knöpfen. Eine kurze Runde Meiern oder Lügen. Ein paar Minuten, die keine verschenkte Zeit sind.

Spielen wirkt: unmittelbar oder auch erst später. Und wenn das Spiel nur für gute Laune sorgt, für eine kurze Unterbrechung, für Lachen und Freude im Klassenzimmer, für neuen Auftrieb oder tatsächlich auch um die Aneignung von schulisch relevanten Kompetenzen. Spielen ist Lernen und macht Spass. Wer im Unterricht spielt, gewinnt in jedem Fall.

Jedes Spiel kann im Unterricht zum Projekt werden: Gemeinsam in Gruppenprojekten oder für jeden Einzelnen. Buchvorstellungen sind gang und gäbe – warum nicht mal Spiele vorstellen und als Projekt einen Spieletag veranstalten. Jeder Schüler, die verschiedenen Pärchen oder auch kleine Gruppen suchen sich ein Spiel aus, spielen es, beschreiben es, stellen es vor, erklären die Regeln. Man kann alle möglichen Fragen rund ums Spiel stellen, angefangen bei «Warum hast Du dieses Spiel ausgesucht?» über «Wo hast Du es gefunden?», «Worum geht es in dem Spiel?» und «Was ist Dein Fazit?» bis «Würdest Du es wieder aussuchen und warum?» sind alle Fragen erlaubt.

Und danach wird gespielt.

Oder wie wäre ein «Blog-Beitrag» oder ein «Klassenchat-Post»? Die Arbeit ist ähnlich, aber das Ergebnis kürzer und auch noch gefilmt. Digitale Medien sind aus unserem Alltag gar nicht mehr wegzudenken.

Spielentwickeln als fächerübergreifendes und projektbezogenes Arbeiten. Ein neues Spiel entwickeln? Wenn dazu die Zeit nicht reicht, kann man ein Spiel adaptieren und eine Version davon gestalten. Monopolys gibt es jede Menge. Ein Monopoly der 4a der Schule XY gibt es nur einmal. Auch hier: die Kreativität kennt keine Grenzen! Fächerübergreifendes Arbeiten von kleinen und grossen Spieletestern und Spieleentwicklern. Projektbezogenes Arbeiten rund ums Spielen.

Ich bin der Meinung, dass kein Zeitfenster zu klein ist, um es nicht zum Spielen nutzen zu können. Gut ausgewählt und mit kleinem Aufwand in den Unterricht integriert, kann es nur ein Gewinn für alle sein. Ob fächerübergreifend, gezielt für etwas Spezielles, einfach so zwischendurch oder als grosses Projekt: gespielt werden kann immer und überall: also auch im Klassenzimmer und vor allem auch im Unterricht. Und wenn es nicht funktioniert hat? Wenn die Auswahl nicht optimal war? Wenn das Spiel einfach in dem Moment nicht gepasst hat? Wenn das Ziel nicht erreicht wurde? Dann ist das eben so.

Das frühe Lernen im Spiel funktioniert über Versuch und Irrtum und viel Freude dabei. Das gilt später auch noch, nur haben wir es dann nicht mehr so gern. Im Grunde ist es hier auch nur eine weitere Erfahrung und damit Lernen.

Als Lehrerin oder Lehrer haben Sie erfahren und gelernt, was nicht wie gewünscht funktioniert hat. Das nächste Mal suchen sie etwas anderes aus. Vertane Zeit war das Spielen trotzdem nicht. Da war was – ein Lerneffekt. Einfach auf der anderen Seite und nicht bei den Schülern.

Und? Immer noch Angst vorm Spielen? Nicht wirklich, oder? Angst ist nur ein Gefühl. Angst kommt auch beim Spielen vor: meistens dann, wenn man droht zu scheitern oder zu verlieren. Angst geht vorüber. Und im Nachhinein weiss man oft gar nicht mehr, warum und vor allem wovor man Angst hatte.

In diesem Sinne wünsche ich Euch, liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer, ganz viel Mut und gar keine Angst davor, Spielen im Unterrichtsalltag Alltag werden zu lassen.

Das Schöne daran ist: Ihr könnt dabei nur gewinnen!

Viel Spass dabei! ●

Stephanie Schachtner

Stephanie Schachtner ist Kinder- und Familiencoach, passionierte Märchenerzählerin und Dozentin bei Living Sense und Soule Sense. Als regelmässige Autorin der Spielinfo Rubrik «Ludo Info» ist sie unseren Leserinnen und Lesern bereits bekannt. Sie sagt: «Spielen spielt schon immer eine grosse Rolle in meinem Leben. Egal ob mit meinen Kindern, Tages-, Pflege-, Spielgruppenkindern, bei mir in der Praxis oder im Zug mit meinem Mann – Spielen öffnet Türen zu Emotionen, zu Ressourcen und zu magischen Welten. Spielen ist mehr als nur Zeitvertreib. **Wer nicht spielt, der verpasst etwas im Leben!**»



Foto: Stephanie Schachtner

Emotionen im Bewegungsspiel

Auf dem Pausenplatz und im Sportunterricht spielen die Emotionen im Bewegungsspiel eine vielfältige Rolle



Foto: Ferdy Firmin

Ferdy Firmin

Dieser Artikel soll den Fokus auf die Spielleiter*innen legen und die folgenden Fragen beleuchten:

- ▶ Wie entsteht eine präzise emotionale Wahrnehmung, die auch gewinnbringend in der Spielleitung eingesetzt werden kann?
- ▶ Wie kann emotionale Sicherheit im schulischen Bewegungsspiel gefördert werden?
- ▶ Was sind vertrauensfördernde Massnahmen im Zusammenspiel in der Gruppe, der Klasse oder Mannschaft?
- ▶ Welche Kommunikationsformen erleichtern ein friedliches Miteinanderspielen?
- ▶ Lässt sich emotionale Intelligenz auch durch emotionale Begleitung im schulischen Bewegungsspiel fördern?

Emotionale Interaktivität umfasst...

- ▶ ...sich auf die eigenen Gefühle in seiner Spiel-Umgebung einzustimmen.
- ▶ ...die emotionale Befindlichkeit der Mitspielenden möglichst richtig einzuschätzen, damit die Spielleitenden gefühlsrelevant und sinnvoll interagieren können.
- ▶ ...sich als Spielleitung auch in emotional aufgeladenen Situationen zurecht zu finden, um bewusst auf emotionale Verbindungen (z.B. situativ explosive Stimmung) angemessen reagieren zu können.

Bildung einer sozialen Gemeinschaft auf der Basis wichtiger Grundfähigkeiten

Im Bewegungsspiel bilden die Spielenden während der ganzen Spielzeit mit der Spielleitung eine soziale Gemeinschaft, die auf wichtigen emotionalen Grundfähigkeiten fusst. Tragende Elemente der emotionalen «Spiel-Begleitung» im schulischen Bewegungsspiel sind:

- ▶ Verständnis für die spielenden Kinder und Jugendlichen bezüglich ihrer Würde, ihren Spielfähigkeiten und Schwierigkeiten im sozialen Spielfeld.
- ▶ Wertschätzung der individuellen Spielbeiträge, Ermutigung bei harzenden Spielverläufen, zutrauen, dass die Spielenden in passenden Varianten auch selbständig eigene Lösungen finden.
- ▶ Bei Unzufriedenheit oder Konflikten der Mitspielenden die Spielsituation unterbrechen. Gemeinsam die Situation analysieren und mit anregenden Fragen oder der Vorstellung von Bildern eines friedlichen, möglichst angstfreien «Spiel-Miteinanders», Lösungsvorschläge anregen.
- ▶ Das Spiel belastende Vorurteile und Feindbilder wahrnehmen, zum Thema machen und damit dahintersteckende Ängste abbauen.
- ▶ Wenn die alltäglichen Spiel-Konflikte auf dem Spielfeld nicht zu lösen sind, sie friedfertig und geduldig miteinander austragen und, wo möglich unterschiedliche Standpunkte versöhnen oder Kompromissvorschläge einbringen.

Emotionale Sicherheit im Bewegungsspiel

Somit lässt sich zusammenfassend festhalten, dass emotionale Sicherheit im schulischen Bewegungsspiel auf folgenden Punkten basiert:

- ▶ Klar geregelte Kommunikations- und soziale Umgangsformen.
- ▶ Authentizität und Empathie mit allen Spielenden, sowie Gerechtigkeit in der Spielregelinterpretation in der Rolle als Spielleitung.
- ▶ Sich bewusst sein aus der eigenen Spielerfahrung, dass Emotionen aller Art im Bewegungsspiel auftreten. Mit Lockerheit und Humor diesen Emotionen genügend Raum zugestehen, jedoch klar sein in der Null-Toleranz Haltung gegenüber Gewalt und Mobbing im Bewegungsspiel.
- ▶ Nach der Spielbesprechung am Ende der Spielstunde, haben die Kinder und Jugendlichen nochmals Gelegenheit auch verbal ihren Gefühlen Ausdruck zu verleihen und so auch ihren eventuell noch blockierenden Ärger loszuwerden. Vorausschauend kann es Sinn machen mit einem beruhigenden Entspannungsspiel oder, einigen tiefen Atemzügen (Zwerchfellatmung) mit einer längeren Ausatmungszeit als bei der Einatmung, die vegetative Balance nach der Spielerregung einzuleiten, bevor die Kinder und Jugendlichen «zusammen» in die Garderoben gehen. Damit leisten wir häufig einen Beitrag zur emotionalen Selbstwahrnehmung. Diese Beruhigungshilfe wird sicher auch dankbar von der Lehrkraft wahrgenommen, die die nachfolgende Lektion betreut.

Bildung emotionaler Kompetenz durch Bewegung

Welche Formen der schulischen Bewegungsspielen unterstützen auch die Bildung von emotionaler Kompetenz?

- ▶ Lockerung durch Bewegungs- und Entspannungsspiele, wo angstfrei, auf einer tragenden Vertrauensbasis und oft kooperativ gespielt wird.
- ▶ Sensibilisierungsspiele, die sinnliche Wahrnehmung wie Wohlbefinden mit einer persönlichen emotionalen Gestimmtheit verbinden helfen.



Bewegung im Klassenzimmer. Foto: Screenshot aus Spielanleitungvideo



Foto: zVg ASG Ulm

- ▶ Kommunikationsspiele wie Blindenspiele als Ausdrucksform, Blickkontaktspele mit Ballübergabe, Zurufspiele mit Namen oder Handlungsimpulsen.
- ▶ Vertrauensspiele die auch auf Kooperation fussen.
- ▶ Freispiel im Pausen- oder Quartierspiel in prägenden sozialen Gruppen, wo bei Affektstau Lösungen durch die Gruppe durch gelernte Kommunikationsformen oder eigenständig gefunden werden.

Aufbau einer emotionalen Kompetenz

Welcher Beitrag zum Aufbau einer emotionalen Kompetenz im Kindes- und Jungendalter kann aus dem emotional begleiteten schulischen Bewegungsspiel erwachsen?

- ▶ Die Fähigkeit die eigenen Gefühle und die der Mitspieler besser zu verstehen und akzeptieren zu lernen, dass der «Andere» auch emotional anders sein kann.
- ▶ Die Fähigkeit bei der Spielbesprechung anderen zuzuhören und die eigenen Gefühle selbstreguliert in der Gruppe zum Ausdruck zu bringen.
- ▶ Im Bewegungsspiel empathisch auf Mitspielende zuzugehen, um motivierende Sozialkontakte auch über die momentane Spielzeit hinaus zu knüpfen (Spielfreundschaften).
- ▶ Die Selbstwahrnehmung im Spiel reflektierend für den persönlichen Selbstwertbezug dienlich zu machen.

Eine solche beziehungsfreundliche und geregelte emotionale Spielleitung kann zur emotionalen Klugheit beitragen, die situativ sinnvoll auch im Alltag Früchte trägt. ●

Informationen

Vielfältige Anregungen zu Bewegungsspiel-Formen finden wir:

- im **Kartenset «schule-bewegt»** Modul Erholungspausen mit Spielformen und Übungen zur aktiven und passiven Entspannung, Konzentration, Sinneserfahrung und Atem- und Phantasie Reisen.

Link: www.schulebewegt.ch

- **Vertrauensspiele** für Kinder und Jugendliche

Link 1: www.jugendleiter-blog.de

Link 2: www.praxis-jugendarbeit.de

Weiterführende Literaturhinweise:

- Claude Steiner (1999) Emotionale Kompetenz, dtv Verlagsgemeinschaft
- Frances Wilks (2000) Das intelligente Gefühl, wie man Herz und Verstand in Einklang bringt. Taschenbuch, Droemer Verlag



Selbsterfahrung im Spiel und dabei Teamqualitäten entwickeln

Michèle Wilhelm, Raphaël Reinhard

«An jedem Tag, an dem ich auf das Bilboquet schaue, kann ich mich kaum zügeln, ich muss es in die Hand nehmen und sofort spielen. Die Faszination der Kugel mit dem Loch und des dazu passenden Holzstiftes, die beide mit der Schnur verbunden sind, lässt nicht nach. Schon viele hundert Male habe ich es hochgezogen und fast, oder auf den Stift geschafft. Welches ein Erlebnis.»

An etlichen Veranstaltungen haben wir dieses Spielzeug vielen unterschiedlichen Menschen gezeigt. Erklären kann man es eigentlich ganz einfach: «Versuche nicht die Kugel auf den Stift zu kriegen, sondern den Stift unten drunter in die Kugel». Hoppla, nach einigen Versuchen klappt es bereits. Der Ausdruck im Gesicht, des Spielers, dem zum ersten Mal gelingt, das Bilboquet erfolgreich zu spielen, also die Kugel auf den Stift schafft, ist grandios. Strahlende Augen, den Arm mit dem Spielzeug nach oben gestreckt, das zeigt grosse Zufriedenheit und Überraschung über das Gelingen.

Diese Eindrücke sind erst der Anfang des Programmes Team-Play in der Villa12. Jedes Team, das zu uns kommt, hat seine eigene Vergangenheit und versucht meist seine Kommunikation und sein Teamverhalten zu verbessern. Beide Anliegen sind grundlegend im Umgang miteinander und auf Anhieb eher komplexe Themen. Mit dem Spiel gelingen ein einfacher Zugang und oftmals der entscheidende Beginn für Veränderungen.

Die TeilnehmerInnen können im Laufe der spielerischen Begegnung bemerken, wie sich die Perspektive auf sich selbst, das Gegenüber und das Team verändert. Manchmal spürt die Gruppe hier schon, was bereits vorhanden ist, wo die Ressourcen sind und was noch möglich ist. Ohne Druck und Zwang. So entsteht Raum für Entwicklung und Transformation.

Informationen



Institut für Selbstentwicklung & Integration: Das Institut bietet Weiterbildungen, Coaching und Supervision für Führungskräfte und Mitarbeiter im Bereich Kommunikation, Spielpädagogik und Selbstentwicklung an.

Teambuilding-Spielevents und Kurse werden unter anderem auch in der Villa12 im Raum Basel veranstaltet.

Links: www.ifs.ch und www.villa12.ch



Michèle Wilhelm und Raphaël Reinhard, die Leiter des Instituts für Selbstentwicklung & Integration in der Villa12.

Sobald Menschen zusammenkommen und sich organisieren, ergeben sich Reibungspunkte. Das Bedürfnis nach Klarheit, wo jeder Einzelne in seinem Betrieb steht und wie es gelingt, mit den Kollegen auch schwierige Themen anzusprechen, ist ein legitimes Anliegen und in seiner Erfüllung liegt das, was ein Team dann in seine Kraft bringt, um sich für die Zukunft zu wappnen.

Warum erzählen wir hier davon? Die wichtigen Ereignisse im Leben kann man nicht planen. Man kann sich nicht vornehmen, sie zu erleben. Sie passieren uns und wir leben sie, mit dem, was wir zur Verfügung haben. Dabei stossen wir immer wieder an Grenzen, die sich durch Gedanken manifestieren. Wir glauben, etwas nicht zu können oder haben Ängste und schon sind wir versucht, das natürliche Wachstum, das wir als Kinder im Spiel erprobt und erfahren haben, im Stillstand aufzugeben.

In unserem Institut wollen wir ermöglichen, mutig zu sein und in bester Verbindung zu sich selbst Spass am Leben und am Miteinander zu haben. Unser Projekt hier ist genau so entstanden: Aus einer zufälligen Begegnung vor 10 Jahren haben wir unsere Visionen entwickelt und so umgesetzt, wie sie zu uns passen. Wir haben uns gegenseitig unterstützt, unsere Stärken einzusetzen, haben viel miteinander gesprochen, Verständnis gehabt, einander sein lassen, wie wir sind und sind damit im Spiel geblieben.

Zusammen staunen wir als ausgebildete Spielpädagogen der Akademie für Spiel und Kommunikation in Brienz immer wieder über die grossartigen Möglichkeiten des Spiels für Menschen aus jeder Branche und jedem Bereich, in jeglicher Position. Spiel verbindet und berührt Menschen. ●

Aus Neugier, Zufall und Freude entstanden mehrere Projekte mit zwei grossartigen Menschen der Spiel- und Märchenwelt.

Susanne Stöcklin-Meier und Hans Fluri haben in Kooperation mit uns je einen YouTube Kanal aufgebaut und es erfüllt uns mit Freude und Demut zu sehen, welch immenses Wissen und tolles Vermächtnis wir damit digital einfangen konnten. Schaut es euch an!





Patrick Jerg
 Primarlehrer
 Blogger
 Vater
 Kolumnist

Zwanghafte Spiele

Sie gehören im Bildungsbereich mittlerweile zum guten Ton einer jeden Weiterbildung – die Begrüssungsspiele, Aufwärmspiele, Kennenlernspiele oder wie sie alle heissen. Kaum trifft sich eine Gruppe mehr oder weniger bekannter Menschen zu einem Fortbildungsanlass, reicht es nicht aus, sich nach einer kurzen Vorstellungsrunde ans wesentliche Thema zu wagen. Nein, man soll ja wissen, mit wem man es zu tun hat. In der Aufwärmphase lernt man seine erwachsenen Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer so richtig kennen. Wir verteilen uns nach Blutgruppen in den Ecken des Raumes. Wir stehen entsprechend unserer Hausnummern in Reihen. Wir erzählen einander von den grössten Frustmomenten, den schönsten Ferienerlebnissen oder den schwierigsten Lebensphasen. Derart «aufgewärmt» lässt sich der Weiterbildungstag in einer gelockerten Atmosphäre angehen. Nach der Pause starten wir mit einem Bewegungstanz, bei dem man sein Gegenüber kopiert. Zählt Hüftsteife eigentlich auch als Grund für eine Übungsdispens? Nach dem

Mittagessen spielen wir Toaster und klappern mit lustigen Bewegungen um die anderen Kursteilnehmenden. Es ist zu einer richtigen Unsitte geworden, sich mit möglichst lustigen Spielen zu übertreffen und die Menschen ständig zu animieren. Doch will man das? Reicht der eigentliche Inhalt der Veranstaltung nicht aus, um den Tag sinnvoll zu füllen?

Nicht falsch verstehen: Ich spiele sehr gerne, doch ich wähle die Art der Spiele, die Themen und die Mitspielenden gerne selbst aus. Ich präsentiere gerne meine Ferienhightlights, allerdings in einem persönlich von mir ausgesuchten Rahmen. Warum das immer in einer derart entblösenden Art mit wildfremden Menschen stattfinden muss, ist mir ein Rätsel. Zumal es meist nicht Thema des eigentlichen Themas ist.

Unter den branchenfremden Kolleginnen und Kollegen ist das zu einer Art Running-Gag geworden: «Erzähl doch mal von deinen neuesten Begrüssungsspielen!» Sie schütteln die Köpfe und halten sich die Bäuche vor Lachen. Meist beruhige ich die Situation damit, dass ich sie nach ihren neuesten Firmenevents ausfrage. Wie war das mit dem «über heisse Kohlen laufen»? Oder der Kletterparcours in luftiger Höhe trotz ausgewiesener Höhenangst?

Es ist eben nicht eine Frage, was wir tun, sondern wie wir es tun! Das ist schon an der einen oder anderen Stelle überbordert. Aber wem erzähle ich das, in dieser Zeitschrift für Spezialistinnen und Spezialisten? ●

«Zählt Hüftsteife eigentlich auch als Grund für eine Übungsdispens?»

Aufgeschnappt

Grosses Kino: die neue «Kleine Nick»-Verfilmung

Mit «Der kleine Nick erzählt vom Glück» kommt der französische Kinderbuch-Klassiker werkgetreu aufpoliert ins Kino – samt rührender Hommage an seine Schöpfer.

Der Animationsfilm «Der kleine Nick erzählt vom Glück» konzentriert sich auf das, was die Bildergeschichten zu Kunstwerken machte: Jean-Jacques Sempés verschmitzte Tableaus und René Goscinny's dem Kindermund entlehntes Vokabular.

Empfehlenswert! Ab Dezember 2022 in ausgesuchten deutschschweizer Kinos.

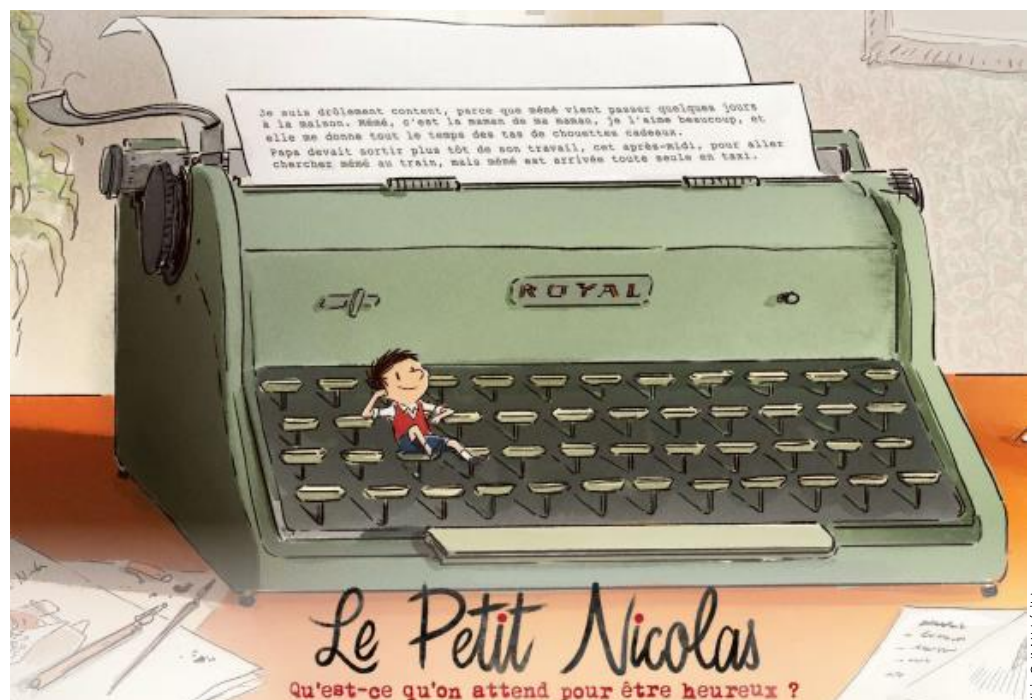


Bild: © IMAV édition

Leitartikel:

Das Spiel mit Emotionen

Georgios Panagiotidis

Nachdem ich jahrelang davon gehört hatte, habe ich es nun tatsächlich selbst erlebt. Während einer Spielrunde kam es zu einem derart unerfreulichen Rückschlag für einen Spieler, dass die Tränen flossen. Zugegeben, es handelte sich dabei um meine Tochter, die noch einige Jahre im Kindergarten vor sich hat, aber dennoch. Das Spiel hatte derart starke Emotionen geweckt, dass nur Tränen dem inneren Druck Luft machen konnten.

Natürlich ist die emotionale Entwicklung von Kindern in diesem Alter noch nicht vollständig abgeschlossen. Wenn sie mit einer unerwarteten oder unbekannten Situation konfrontiert werden, ist die Kontrolle über das eigene Gefühlsleben nicht immer gegeben. Aber wer die eine oder andere Folge von Sendungen wie Queer Eye gesehen hat, wird auch wissen, dass Tränen als Reaktion auf einen unerwarteten Anblick auch jenseits des Kindesalters noch möglich sind. Selbst als Erwachsener ist emotionale Kontrolle nicht selbstverständlich.

In meinem Fall war meine erste Reaktion natürlich meine Tochter zu trösten. Aber es war mir auch wichtig ihre Gefühle ernst zu nehmen und die Ursache für ihre Tränen nicht klein zu reden. Natürlich ist es «nur» ein Spiel, aber das ändert nichts daran, dass es echte Gefühle sind. Im Kreis ihrer Familie kann und darf sie zeigen, was sie empfindet. Dabei ist es egal wie wichtig ich die Gründe dafür halte. Das hat nichts damit zu tun, ihr keine Grenzen aufzusetzen. Als Brettspieler ist mir durchaus klar, dass Grenzen auch formgebend sein können. Aber es ist mir auch wichtig, dass sie sich in der Familie sicher und geborgen fühlt. Sie muss sich für ihre Gefühle weder schämen, noch entschuldigen.

Neben Freude und Spass kann ein Spiel auch immer Ärger und Frustration wecken. Warum sollte man das verbergen müssen? Sich an einem Erfolg zu erfreuen ist schliesslich auch kein Tabu. Das Hobby wäre sicherlich ärmer, wenn wir von unseren Spielpartnern erwarten würden sich jede Emotionsregung zu verkneifen. Stattdessen verlangen wir von unseren Mitspielern nur bestimmte Emotionen zu unterdrücken, zu überspielen oder am besten gar nicht erst zu empfinden.

Diese Forderung Gefühle zu unterdrücken, statt sich mit ihnen auseinanderzusetzen, ist ein Problem. Sie blendet einen essentiellen Bestandteil des Spielerlebnis' aus. Das kann unter Umständen dazu führen, dass Spielern der Blick fehlt, um toxische Verhaltensweisen zu erkennen. Dann fehlen dem einzelnen Spieler wie auch der Gruppe oft die Mittel und Techniken, um aufgeladenen Situationen ihre Schärfe zu nehmen. Dabei ist genau das nötig, um auch besonders emotionale Spielerlebnisse als positive Erfahrung in Erinnerung zu behalten.

Gelingt das nicht, so kann es im harmlosesten Fall dazu führen, dass einzelne Spiele und Spielgenres in Zukunft ohne Wenn und Aber abgelehnt werden. Es kann dazu führen, dass das Vertrauensverhältnis zwischen den Spielenden Schaden nimmt. Selbst wenn sich die Personen ausserhalb des Spiels hervorragend verstehen. Gerade beim Spiel unter Paaren kann das ein wiederkehrendes Thema sein. In manchen Fällen kann es auch dazu führen, dass negative Interaktion oder jede Art des direkten Konflikts als unangenehm und spielstörend empfunden wird. Wenn ein neuer Spieler in eine Spielrunde gelangt, die Toxisches nicht zu bekämpfen weiss, sollte es auch nicht verwundern, wenn das gesamte Medium Spiel danach gemieden wird.

Eine der grössten Schwierigkeiten im Umgang mit toxischen Spielerlebnissen besteht darin sie überhaupt als solche zu erkennen. Denn entgegen der Erwartungen, die der Begriff weckt, ist das Erlebnis nicht für alle Spielteilnehmer gleich. Ob eine Spielsituation toxisch ist, hat wenig mit

dem eigenen Wohlempfinden zu tun. Sie entsteht, wenn das Spielen gezielt und wiederholt negative Emotionen bei den Spielenden auslöst, aber die Gruppe nicht den sozialen Zusammenhalt besitzt, um Spielern Raum zu geben diese negativen Emotionen zu verarbeiten. Das Toxische wird sogar noch verstärkt, wenn deutlich wird, dass das Eingestehen solcher negativen Empfindungen – ob verbal oder non-verbal – auf Ablehnung trifft. Sei es, weil das Empfinden klein geredet wird, oder weil der Rest der Gruppe mit Verlegenheit und peinlich berührtem Schweigen darauf reagiert. In beiden Fällen wird klar kommuniziert, dass das Eingestehen von negativen Gefühlen in diesem Umfeld nicht akzeptabel ist. Anstelle von Solidarität und Mitgefühl, wie wir es etwa bei den eigenen Kindern üben würden, reagiert man mit Abstand und einem schnellen Themenwechsel.

Erschwert wird das Erkennen solcher Situationen allerdings wenn uns klar wird, dass das Spiel mit negativen Erlebnissen auch Spass machen kann. Genauso wie Horrorfilme Spass machen können, obwohl sie gezielt Ängste wecken. Oder wie ein extrem scharfes Chili Geniesser findet, obwohl es erst mal Schmerzen verursacht. Nur weil etwas unangenehm ist, heisst das nicht, dass es keine Freude bereiten kann.

Spiele arbeiten bewusst mit negativen Erfahrungen, Rückschlägen und auch Frust, um Spass zu machen. Es liegt in den Händen der Spielgruppe darauf zu achten, dass diese Freude erhalten bleibt und nicht von extremen, negativen Reaktionen übertönt wird. Das gilt insbesondere dann, wenn wir als einzelne Spieler dafür verantwortlich sind wann und in welcher Form diese Momente im Spiel entstehen. Gerade hier wird der Gruppenzusammenhalt am deutlichsten auf die Probe gestellt.

Prinzipiell kann natürlich jedes Spiel in eine toxische Situation führen. Aber es ist auch klar, dass es Spiele gibt, die solche Dinge stärker begünstigen als andere. Sogenannte Ärgerspiele, Nullsummenspiele oder Spiele, die das Ausscheiden von Spielern als zentralen Mechanismus nutzen, sind hier die üblichen Verdächtigen. Aber auch Spiele mit geringer bzw. indirekter Interaktion sind davon nicht gefeit. Das liegt daran, dass die problematischen und toxischen Elemente nur in seltenen Fällen essentieller Bestandteil des Spiels sind. Vielmehr ist es ihre Umsetzung in der Spielrunde, die den Unterschied zwischen einem toxischen und intensiven Spielerlebnis ausmacht.

Das ist die eigentliche Herausforderung, die Spiele an uns als Gruppe stellen. Sie konfrontieren uns mit negativen Erlebnissen und Erfahrungen, die wir entweder alleine oder gemeinsam verarbeiten können. Wenn Spiele vor allem mit der Einschränkung empfohlen werden sie mit guten Freunden zu spielen, dann hat das einen einfachen Grund. Hier ist die Wahrscheinlichkeit noch am Höchsten, dass Empathie, Umsicht und Vertrauen konsequent genug ausgeübt werden, um toxische Situationen zu verhindern. Es reicht nicht sich einfach nur gut oder lange zu kennen. Man muss auch gewillt sein aktiv zum Gruppenzusammenhalt beizutragen.

Im Spiel – insbesondere dem kompetitiven Spiel – geht es darum das soziale Miteinander ein klein wenig zu strapazieren, um das daraus resultierende Erlebnis gemeinsam geniessen zu können. Das Gemeinschaftliche am Spiel ist nicht nur die Notwendigkeit Gegenspieler zu haben, die einen fordern; es besteht auch darin die guten, wie auch die schlechten Erlebnisse zu teilen.

Der amerikanische Filmkritiker Roger Ebert hatte einmal gesagt, dass Filme für ihn wie Maschinen seien, die Empathie erzeugten. Wenn das so ist, dann sind Spiele der Rahmen, in dem wir diese Empathie üben können. ●

Wie unsere Emotionen im Spiel mitspielen

Ferdy Firmin

Im Spiel und im Spielen begegnen uns oft starke Emotionen, die das Spiel spannend machen aber auch ein Spiel zerstören können. Im Sinne eines Türöffners möchte ich hier in Kürze einen Einblick in die vielfältigen Emotionstheorien geben, die auf verschiedenen Ebenen versuchen, die Entstehung und Wirkung von Emotionen zu erklären.

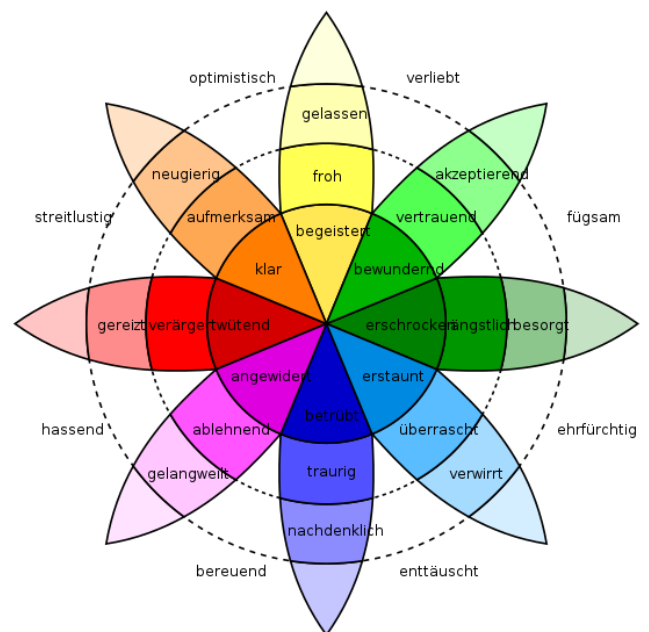
Definition Emotionen nach Robert Plutchick

Robert Plutchick definiert Emotion in einem Satz so: «Eine Emotion ist eine erschlossene komplexe Abfolge von Reaktionen auf einen Reiz; sie umfasst kognitive Bewertungen, Veränderungen im subjektiven Erleben, die Aktivierung des autonomen und zentralen Nervensystems, Handlungsimpulse sowie Verhalten, welches dazu bestimmt ist, auf denjenigen Reiz einzuwirken, der die komplexe Sequenz ausgelöst hat». Etwas kürzer und vereinfachend ausgedrückt: Emotionen sind innere Bewegungsabläufe, die sich durch Mimik und Handlungen in der Aussenwelt, auch in Spielsituationen, deutlich äussern.

Emotionen haben nach Plutchick eine genetische Basis, sind grundlegende Formen der Anpassung in der sozialen Mitwelt und in der physischen Aussenwelt und haben eine stabilisierende Wirkung auf unser Verhalten. Er postuliert 8 Verhaltensweisen, die biologischen Funktionen entsprechen. Jeder der adaptiven Verhaltensweisen ist eine primäre Emotion zugeordnet:

1	Sich schützen	→	FURCHT
2	Zerstören	→	ÄRGER
3	Sich fortpflanzen	→	FREUDE
4	Reintegrieren	→	TRAURIGKEIT
5	Einverleiben	→	AKZEPTIEREN-VERTRAUEN
6	Zurückweisen	→	EKEL
7	Erkunden	→	ERWARTEN
8	Sich orientieren	→	ÜBERRASCHUNG

Immer dann, wenn bei der Bewertung eines Ereignisses oder eines Reizes mehrere Primäremotionen gleichzeitig auftreten kommt es zu komplexen Sekundäremotionen, die Plutchick in seinen Emotionsmodellen abgebildet hat. Das Emotionsrad von Plutchick lädt ein, seine eigenen Emotionsstärken und Schwächen zu erkunden.



Grundemotionen nach Paul Ekman

Ähnlich wie Robert Plutchick unterteilt **Paul Ekman** das Emotionsgeschehen in 7 Grundemotionen, (auch Basisemotionen, Grundgefühle oder Primäraffekte genannt). Diese Grundemotionen sind in allen Kulturen der Welt vertreten und nahezu überall gleich ausgedrückt. Das erleichtert uns Spielleiter/innen auch die emotionale Begleitung der Spielenden aus aller Welt. Das Spiel vermag vielfältige emotionale Reaktionen auszulösen, welche durch Mimik und Gestik bei den Mitspielern ablesbar werden.

Die sieben Grundemotionen nach Paul Ekman sind:

1. Freude
2. Trauer / Traurigkeit
3. Angst
4. Überraschung
5. Wut / Ärger
6. Ekel
7. Verachtung

Gefühle sind für uns Menschen überlebenswichtig.

Unsere Basisemotionen verfolgen immer, auch wenn oft unbewusst einen Zweck. So sucht der Traurige durch seinen emotionalen Ausdruck nach Trost. Hinter der Angst steckt häufig das Bedürfnis nach Sicherheit etc. Paul Ekman (siehe Box) entwickelte mit seinem Kollegen Wallace 1978 ein Kodierungsverfahren zur Beschreibung von emotionalen Gesichtsausdrücken, das Facial Action Coding System (FACS). Das FACS ist eine Methode zur Mimik- und Emotionserkennung, dass meiner Meinung nach auch für die Spielleitung sehr dienlich sein kann. Mit Hilfe dieses Systems können emotionale nonverbale Gesichtsausdrücke erkannt, abgelesen oder beschrieben werden.

So erkennen wir beim Spielen noch relativ schnell die FREUDE der Mitspielenden (Lachfältchen um die Augen, Wangen angehoben, die Mundwinkel nach oben gezogen).

Bereits schwieriger zu erkennen, steht im Kontrast zur Freude die Emotion Trauer. Hier spielen oft eine Vielfalt von Gefühlsaspekten wie Bestürzung, Unglücklich-

sein, Betroffenheit, Verzweiflung, Mutlosigkeit oder Enttäuschung mit. Da können wir auch das Hochziehen der inneren Enden der Augenbrauen, eingefallene schlaffe Wangen, oder heruntergezogene Mundwinkel nicht eindeutig zuordnen.

In ähnlicher Weise hat Paul Ekman zu allen Grundemotionen spezifische, mimische Erkennungsmerkmale erarbeitet und in die FACS integriert.

Ich wünsche den Lesenden viel Erfolg im Begleiten von Spielsequenzen und der Integration der vielfältigen Emotionen in die jeweiligen Situationen. Startet doch unmittelbar hier die Herausforderung für die Spielleitenden. Eine Emotion erkennen gelingt oft noch relativ mühelos, diese Emotion auffangen mit einer passenden Reaktion scheint in der Regel anspruchsvoller. Wer kennt sie nicht die schnell wütenden Mitspieler/innen, die zutiefst traurigen Verlierer/innen, die himmelhochjauchenden Gewinner/innen und was sie in der Gruppendynamik auslösen können. ●



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

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

spielstarch

Workstatt für
Spiel und Entwicklung



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

Überraschung und Verwunderung

Überraschung und Verwunderung sind wichtige Emotionen für die gesunde Entwicklung der Kinder und der Anfang des Begreifens. In vielen Spielen sind sie Schlüsselemente mit nachhaltiger Wirkung.



Foto: Detlef M. Vogelf

Von Susanne Stöcklin-Meier

Überraschung und Verwunderung sind der Anfang des Begreifens. Darum reagieren Kinder so spontan, offen und neugierig auf diese Momente. Sie brauchen sie für eine gesunde Entwicklung. Überraschungen werden als Stimmungen erfahren, die den Hintergrund menschlichen Erlebens bildenden, in der Form als angenehmes oder unangenehmes Fühlen.

«Die Überraschung dreht das Geschehen in eine unerwartete Richtung.»

Überraschungen sind Situationen und Ereignisse, die man so nicht erwartet. Sie lösen Staunen aus, Heiterkeit, Lachen, Freude, Verwirrung aber auch Angst, Verzweiflung oder Wut. Überraschungen treten immer plötzlich auf. Sie lösen nicht nur wichtige Emotion aus, sondern auch spontane körperliche Reaktionen. Darum sollten Erwachsene achtsam und liebevoll mit Kleinkindern umgehen. Damit diese ihr Urvertrauen mit Überraschungen aufbauen können, sollten sie in den ersten Jahren möglichst viele positive Überraschungen erleben.

Hier ein paar Emotionen, die durch Überraschungen ausgelöst werden können, wie etwa: «mit offenem Mund da stehen», sprachlose Verblüffung, Staunen, Blickwechsel oder Aufschauen, totale Konzentration, Erröten, wohliges Kichern, Lachen, Hand-, Kopf- oder Fussbewegungen, wie Klatschen, mit den Armen «rudern» und den Füßen stampfen. Mit allen Extremitäten zucken, vor Schreck weinen, wegrennen oder einfach nur «Bocksteif da stehen» oder sich aus Angst verstecken.

Kinder lieben spielerische Überraschungen

Ein Baby zappelt wohligh mit Armen und Beinen, wenn wir ihm auf dem Wickeltisch zwischen Kopf und Schulter, seitlich in diese Spalte, mit dem Mund Luft hineinblasen. Der geschützte Hals ist hier sehr kitzelig. Das Baby ist durch unser Blasen freudig überrumpelt und geniesst die Überraschung mit dem ganzen Körper.

«Gugus, Dodo!» das beliebte Spiel: Man spielt mit dem Kleinkind bis anderthalb Jahren Verstecken mit einem Tuch, bedeck seine Augen und ruft: «Gugus, wo bist du?» Zieht das Tuch wieder weg und sagt dazu: «Dodo.» Das kann man x-Mal hintereinander spielen. Die Kinder lieben es und freuen sich jedes Mal wieder, wenn die Spielperson im Gesichtsfeld auftaucht. Denn bis zwei Jahre, glauben die Kinder, wenn sie eine Person nicht mehr sehen, sie sei verschwunden. Darum lachen sie vor Freude, wenn dies immer wieder hinter dem Tuch auftaucht! Diese Überraschung stärkt das Urvertrauen. Das Kind lernt dabei, Eltern verschwinden im Spiel, tauchen aber sofort immer wieder auf. Ich bin nicht allein und werde nicht verlassen.

In jedem Kniereiterspiel ist am Schluss ein Überraschungsmoment eingebaut. So wird gespielt: Das Kind sitzt Vater oder Mutter auf den Knien, beide halten sich gegenseitig an den Händen während des Kniereiterspiels. «Joggeli» beantwortet alle Fragen während des Reiterspiels:

Joggeli kasch au ryte? Ja, ja, ja.
Uff allne beide Syte? Ja, ja, ja.
Hesch em Rössli Haber gä? Ja, ja, ja.
Hesch em Rössli z trinke gä? Ja, ja, ja.
Do macht das Rössli tripp, tripp, trapp
und dr Joggeli dä fällt hinde ab.

Am Schluss streckt der Spielleiter seine Beine und lässt den «Joggeli» plötzlich ohne Vorwarnung nach hinten zurückfallen. Diesen Schreckmoment lieben die Kinder, weil man nie genau weiss, wann er kommt. Das Kind lernt bei dieser Überraschung: ich falle, werde aber trotzdem gehalten! Ich bin in Sicherheit!

Die ersten Schritte

Vor kurzem habe ich ein Video bekommen, das die ersten Schritte eines 10-monatigen Knaben zeigt: Er krabbelt sich in den Stand hoch, kreischt vor Freude, hält die Arme hoch, macht zwei, drei wackelige Schritt, plumpst verwundert auf seinen mit Windeln gut gepolsterten Po auf den Boden zurück, lacht überrascht, krabbelt sich wieder hoch, kreischt vor Freude, hält die Arme hoch, macht zwei, drei wackelige Schritt, plumpst wieder auf den Boden zurück usw. Bis er nach drei Metern der Mutter in die Arme läuft. Das ist ein wunderschönes Beispiel wie sich der Kleine durch die laufenden Überraschungen nicht aus dem Konzept bringen lässt. Er probiert es immer wieder, lustbetont, mit Lachen, Kreischen, Staunen, Ausdauer und Mut. Das gibt ihm ein gutes, wohlighes Grundgefühl.

Jede Faltform beinhaltet eine Überraschung

Kinder staunen immer wieder, wie aus einem flachen Stück Papier ein dreidimensionaler Gegenstand wird, mit



Foto: zVg (piratenreise.net)

dem man spielen kann: ein Flieger der durch die Luft segelt, ein Sternenkorb als Tischdekoration, ein Kranich, der seine Flügel schwingen kann, ein Papierschiff das wassertüchtig ist, eine Kugel und ein Teufel, die sich aufblasen lassen. Hier lernen die Kinder, dass sich exaktes Arbeiten und Ausdauer lohnen. Staunen und Freude an den Überraschungen, die jedes gefaltete Objekt in sich trägt, ist die Folge. Die Kinder lernen dabei. Können macht stark, stolz und gibt gesundes Selbstvertrauen.

Überraschungsgast und Zaubermärchen

Ein Überraschungsgast kann dem Geburtstagskind das Fest zu einem unvergesslichen Erlebnis machen oder der ganzen Gesellschaft den Tag verderben. Im Dornröschen Märchen ist der Überraschungsgast die 13. Fee. Sie verflucht das kleine Wesen aus Eifersucht. Eifersucht kann alles verderben.

Zaubermärchen und der Moment der Überraschung. Jedes Mal wenn in einem Zaubermärchen ein Überraschungszauber stattfindet, verändert sich das Märchen schlagartig in eine ganz unerwartete, völlig andere Richtung. Der Bär lässt plötzlich seinen Pelz fallen und ein junger, schöner Prinz steht da, der das arme Mädchen nun zur Ehefrau nimmt. Die Zaubernuss springt auf und ein wunderbares Sternenkleid quillt heraus, das Überraschungskleid ist Teil der Lösung für das gute Ende. Zur grossen Überraschung steigt aus der entkorkten Flasche ein mächtiger Flaschen Geist, der sagt: «Steht's zu Diensten Herr, ich erfülle Dir jeden Wunsch!» Es gibt im Zaubermärchen nie versiegende Töpfe und Krüge und Mäntel oder Hüte, die unsichtbar machen...

Weil Kinder die Überraschung lieben, sie neugierig sind auf Unerwartetes, lieben sie Zaubermärchen. In ihrer Fantasiewelt ist alles, was sich bewegt, lebendig. Darum verwandelt sich ein Bauklotz im Spiel in einen Flieger und eine «leblose» Puppe wird gefüttert, in den Schlaf gesungen, getröstet oder beschimpft, je nach Situation. Für Kinder ist klar, dass Bäume sprechen können, weil ihre Blätter im Wind rauschen und Bäche Lieder murmeln, weil fließendes Wasser Geräusche erzeugt. Kinder sind offen für Überraschungen, sie sind bereit eine neue Richtung einzuschlagen. Nach Jean Piaget leben Kinder bis 12 Jahre im Animistischen Alter. Das heisst, für sie ist alles Beseelt. Darum ist für sie der Wechsel zwischen «toter und lebendiger Materie» noch fließend.

Wetterphänomene

Wetterüberraschung zum Staunen: «Staunen» ist eine Emotion beim Erleben von unerwarteten Wendungen oder unbekanntem Schönen und Grossen, das verbunden ist mit einem Grundgefühl von Wärme und Geborgenheit. Wie etwa: ein unerwarteter Sonnenaufgang in den Bergen oder am Meer nehmen wir staunend wahr. Eine Sternschnuppe, die blitzschnell über den Nachthimmel flitzt, löst im Sterngucker Bewunderung und Andacht aus. Oder sich, Jung und Alt, ins Gras legen und miteinander «Wolkenfigurenentdecken». Bei schönem Wetter ist der Ruf der Eule, das Abendlied der Amsel, das Zwitschern der Nachtigall zu hören, diese Töne erschliessen die gleichen Gefühle.



Foto: Pinterest

Wetterüberraschung, die erschreckt: Schreck setzt einen instinktiven Überlebensmechanismus in Gang, der sich bei allen Menschen gleicht. Die Schreckreaktion dient dem Organismus dazu, sich schnell auf eine Bedrohung einzustellen und das Überleben zu sichern. Wie etwa: wenn im Sommer Wanderer von einem kräftigen Gewitter, mit Sturmböen und heftigem Regen überrascht werden. Das löst Schreck und Angst aus vor der Gefahr, klatschnass zu werden, abzurutschen, vor Blitzschlag, Hagel oder steigenden Wassermassen in Bächen. Mit etwas Glück finden sie Schutz in einem Unterstand. Eisregen kann in Städten blitzschnell entstehen. Die Überraschung ist perfekt. Strassenbahn, Autos und Taxis können von einer Sekunde auf die andere nicht mehr fahren, Fussgänger fallen um, können nur noch den Hauswänden nachrutschen usw.

Samichlaus, Schmutzli, Christkind und Osterhase

Was haben die vier bei uns noch allgemein bekannten Symbolfiguren gemeinsam? Sie überraschen die Kinder als Gabenbringer.

Bei Samichlaus und Schmutzli haben die Kinder gemischte Gefühle. Sie freuen sich auf die süsse Überraschung: der Samichlaus bringt bekanntlich Äpfel, Birnen, Nuss, Mandarinen, Lebkuchen und Schokoladen-Taler. Er hat leider auch das dicke «Sündenbuch» dabei. Seine Worte können für das Kind eine unangenehme und verletzende Überraschung werden und Gefühle der Angst und Scham auslösen.

Dem Schmutzli trauen die Kinder nicht so recht über den Weg. Die dunkle Gestalt bringt als Überraschungsgeschenk leider auch heute noch manchmal eine Rute. Obwohl sie heute nicht mehr zum Schlagen eingesetzt wird, löst diese «böse Überraschung» Furchtgefühle aus.

Das Christkind als Überraschungsgast Das Wort Christkind bezeichnet die Symbolfigur des Weihnachtsfestes die dem Brauch zufolge den Kindern die Weihnachtsgeschenke bringt, ohne dabei gesehen zu werden. Das Christkind wird häufig als blondgelocktes Kind mit Flügeln und Heiligenschein dargestellt. Die Überraschung der Gaben, die das Christkind bringt, löst bei den Kindern fröhliche, spannende Erwartungs-Gefühle aus. Bringt das Christkind die gewünschten Gaben, ist die Welt in Ordnung. Fällt die Überraschung negativ aus, sind statt einer Puppe oder einem Rennauto, Socken und Pyjama eingepackt, überwiegen die Enttäuschungsgefühle.

Der Osterhase ist für die Kinder ein Hase, den sie sich in ihrer Fantasie vorstellen. Er bemalt die Ostereier und versteckt sie dann im Garten. Die Ostereier werden am Morgen des Ostersonntags von den Kindern gesucht. Sein Überraschungsgeschenk funktioniert für die Kinder immer. Er löst darum Gefühle von Staunen, Freude, Bewunderung und Geniessen aus.



Bild: zVg

Überraschungs-Ei

Die Schokoladenindustrie hat sich den Überraschungseffekt bei Kindern zu Nutze macht. Das Überraschungs-Ei wurde von der Firma Ferrero in Mailand entwickelt. Es besteht aus 20 Gramm Schokolade in Form einer zweilagigen Hülle, aussen schwarz, innen weiss. Im Inneren des Eies befindet sich in einer Plastikverpackung eine Spielfigur-Figur oder ein kleiner Bausatz. Einige der Figuren aus den Eiern sind auch bei Sammlern begehrt. Zu Ostern und Weihnachten sind spezielle Überraschungseier im Umlauf. Das Überraschungs-Ei hat sich seit den 70er Jahren über die ganze Welt verbreitet und Umsätze in der Höhe von Milliarden Euro eingebracht. Bemerkenswert! ●



Himmelhoch jauchzend – am Boden zerstört?

Eveline Solenthaler

Gugus? – Dada! Ein Kleinkind sitzt auf den Knien einer vertrauten Person und quietscht vor Vergnügen, sobald das bekannte Gesicht hinter der Zeitung verschwindet und kurz danach wieder hervorschaut.

Auflösung und Entspannung folgen auf Anspannung und einen kleinen Moment der Ungewissheit, ob die Person doch für immer entschunden ist? «Nomol, nomol!» fordert der kleine Mensch voller Begeisterung.

Ähnlich verhält es sich mit Hoppe, hoppe Reiter, wenn er fällt, dann schreit er, fällt er in den Graben, fressen ihn die Raben, fällt er in den Sumpf, gibt es einen Plumps! – und vielen weiteren Kinderspielen, die mit einer bekannten «Überraschung» enden. Es fühlt sich wohlig gruselig an, sich vorzustellen, von den Raben gefressen zu werden und in einem kleinen Schreckmoment in den Sumpf zu fallen, um danach aufgefangen und gerettet zu werden. Dasselbe Gefühl stellt sich im Kino oder vor dem Fernseher ein, wenn die Spannung steigt und die schlimmsten Dinge geschehen, wir aber unversehrt und in der Sicherheit der warmen Stube das Grauen folgenlos – und in der Hoffnung auf ein gutes Ende – miterleben können.

Ein kurzer Zug an der Schnur des Bilboquet und die Holzkugel sitzt auf dem vorgesehenen Stachel – oder auch nicht. Konzentration, Aktion – Erfolg oder Misserfolg. Stolz und Freude oder Ärger und Frustration machen sich breit. Einmal ist kein Mal und Übung macht bekanntlich den Meister. Jeder neue Versuch, jede neue Runde eröffnet

«Locker bleiben, aber nicht locker lassen, heisst die Devise»

die Chance, das Hochgefühl des Erfolges doch noch zu erleben. Locker bleiben, heisst die Devise... Und auch auf dem Rasen und den Brettern, welche die Welt bedeuten, spielen sich ungeheure Dinge ab. Finten werden gelegt, die Gegner getäuscht, übertölpelt, in

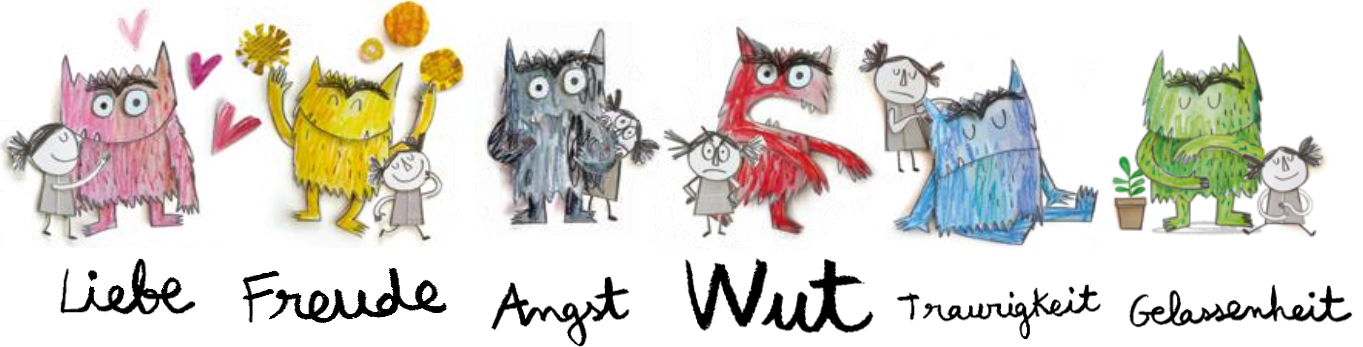


Bild: zVg

Intrigen verwickelt oder auf Nebenschauplätzen abgelenkt. Dribbling, Pass, Tor – die Emotionen gehen hoch, auf und neben dem Rasen. Idealerweise stehen Anspannung und Entspannung in einem guten Rhythmus und Erfolg oder Misserfolg in einem knappen Verhältnis, damit es für alle Seiten interessant bleibt. Im Theater steigen die Götter vom Olymp herab und aus der Unterwelt herauf, stiften auf der Erde Chaos, die Geschichten enden tragisch, lösen sich mit einer überraschenden Wendung auf oder bleiben offen, wie das Leben so spielt. Die Gefühlsskala reicht von Betroffenheit, Genugtuung, Schadenfreude bis Glückseligkeit – auf, vor und hinter der Bühne. Wenn auf der Tischkante eine Anzahl Finger trommeln und die Frage im Raum steht, wie viele Kühe oder «Kälber» gerade über die Holzbrücke gehen, fühlt man sich wie auf der Alp und eher als Depp denn als Sepp, wenn man einfach nicht hinter das System kommt... Sobald man aber zum konspirativen Kreis von Alpöhi dazu gehört, hat sich der Spürsinn gelohnt und man hat nun das Vergnügen, selber einen unwissenden Wanderer mit der Frage zu piesaken!

Die Würfel sind gefallen, die Karten verteilt, das Schicksal lässt sich nicht beeinflussen. Beim Spielen kann man aber oft etwas – mit Geschick das Beste – daraus machen, zum Glück mit beschränkter Haftung. Wenn die Siedler von Catan ihre Rohstoffe horten und Verkehrswege blockieren, kann das sehr zermürbend sein. Auf dem Spielbrett bezahle ich jedoch nicht mit meinem Leben, auch nicht mit meinem persönlichen Hab und Gut, ganz im Gegensatz zur realen Welt... «Rien ne va plus» dauert Gott sei Dank nur bis zur nächsten Runde oder dem nächsten Spiel. ●

Farbenmonster-Spiel: Lernen mit Gefühlen umzugehen



Die meisten Spiele unterstützen das Lernen ganz allgemein. Beim Lernen, mit Gefühlen umzugehen, sind einige davon sehr gut dafür geeignet: Die Geschichte vom Farbenmonster hilft Kindern, sich ihrer Gefühle bewusst zu werden und damit umzugehen und unterstützen somit bei einem wichtigen Schritt in der Entwicklung.

Das Farbenmonster ist eine bekannte Kinderbuchfigur. Im Buch ist das Farbenmonster eines Morgens ganz bunt, weil seine Gefühle durcheinander geraten sind. Zum Glück trifft es auf ein Mädchen, das ihm die Gefühle erklärt und beim Einsortieren hilft. Auch im auf der Buchidee basierenden kooperativen Spiel helfen die Kinder dem Monster dabei die Gefühle richtig zuzuordnen. Dabei müssen sie von Situationen erzählen, in denen sie schon einmal das entsprechende Gefühl hatten.

«Als das Farbenmonster aufwacht, ist es sehr verwirrt und weiss nicht, warum. All seine Gefühle sind durcheinandergeraten! Jetzt möchte es sie erst mal sortieren und jedes wieder dorthin aufräumen, wo es hingehört. Möchtest du dem Farbenmonster dabei helfen? Dazu musst du ganz einfach darüber nachdenken und den anderen erzählen, wann du dich freust, was dich traurig oder wütend macht oder in welchen Situationen du Angst hast oder ganz gelassen bist. Mit deiner Hilfe und der Hilfe der kleinen Freundin des Monsters wird es ihm bestimmt gelingen, seine Gefühle wieder in den Griff zu bekommen!» Mit diesen Worten leiten die Autoren des Spiels die Spielerklärung ein.

Das Farbenmonster hilft

Ein fundamentaler Teil unserer Erziehung und Entwicklung als Menschen ist die Fähigkeit, Gefühle zu erkennen und mit ihnen in einer positiven Art und Weise umzugehen. Allerdings ist es für Kinder oft schwierig, Gefühle zu identifizieren und über sie zu sprechen, wegen der starken

Gefühle, die sie auslösen. Darum ist Das Farbenmonster ein gutes Instrument, um Kindern dabei zu helfen, mit ihren Gefühlen umzugehen. Das Farbenmonster muss seine verwirrten Gefühle sortieren. Indem die Kinder ihm dabei helfen, sind sie in der Lage, zu überlegen, welches Gefühl wodurch verursacht wird, und dies auch den anderen mitzuteilen.

Unser eigener Gefühlsspielplan

Das Farbenmonster wird mit einem Spielplan gespielt, der aus Dingen besteht, die das Farbenmonster ängstigen und die es fröhlich machen; aber jeder hat seinen eigenen Gefühlsspielplan. Bei der Arbeit mit Kindern kann man auch einen eigenen Spielplan zusammen mit den Kindern entwerfen. Ausserdem kann jeder Spieler auch eine eigene Karte entwerfen, die seine Gefühle beschreibt, als Möglichkeit, weitere Gefühle mitzuteilen.

Reflektion: Wie wir uns gefühlt haben

Wenn das Spiel vorüber ist, ist dies ein guter Zeitpunkt, um mit den Kindern darüber zu sprechen, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. Man kann sie fragen, ob sie alle Gefühle kennen, die das Monster fühlt, und ob sie manchmal auch das Gefühl haben, ihre eigenen Gefühle nicht richtig zuordnen zu können. Sie können mit ihnen darüber reden, ob es wichtig ist, seine eigenen Gefühle einordnen zu können und wie es Menschen dabei hilft, sich selbst zu verstehen und besser zu wissen, was ihnen gefällt und was nicht. Für kleine Kinder ist es oft schwer, über sich selbst zu sprechen. Wenn dies der Fall ist und die Kinder an der Reihe sind, zu erklären, wann sie das im Spiel gefragte Gefühl hatten, können die Kinder stattdessen erklären, warum das Farbenmonster dieses Gefühl hat. Zum Beispiel: «Warum, glaubst du, ist das Farbenmonster wütend?». ● (lb; Textauszüge und Abbildung aus Spielanleitung)

Informationen

Das Farbenmonster (J. Allué, A. Llena, D. Gomez, HUCH! Verlag). Kooperatives Familienspiel ab 4 Jahren, 2-5 Spieler, Spieldauer ca. 20 Minuten. 5. Platz am Swiss Gamers Awards Kids 2019.

Pic: grandios und poetisch

Mit 5 Jahren haben ihn drei Clowns im Zirkus Pilatus verzaubert, daraus entstanden ist ein bemerkenswertes künstlerisches Lebenswerk. Im Film «Cirque de Pic» benennt er auf berührende und äusserst persönliche Weise nochmals dieses Ereignis aus seinem Leben: «Die Figur des Clowns überwindet die Trauer über die Welt – so etwas wollte ich auch machen».

Zwölf Jahre wurde Pic vom Regisseur Thomas Ott begleitet. Der Film «Cirque de Pic» präsentiert die wichtigsten Weggefährten und Stationen im Leben von Pic. Ein stiller und reichhaltiger Film über einen aussergewöhnlichen Künstler. Unter anderem kommen der ehemalige Bühnenpartner Pello, Emil Steinberger und Bernhard Paul, Direktor vom Zirkus Roncalli, zu Wort. Sie beschreiben Pic als einfach, grandios, poetisch. Sie kennen ihn als hochsensiblen, zarten Künstler, der eine unglaubliche Kraft entwickeln kann.

Pic's Leidenschaft für den Zirkus wird im Film eindrücklich beschrieben. Die Zirkusjahre waren ein wichtiger und langer Abschnitt in seiner Karriere. Besonders gefallen hat ihm das Rund der Manege mit den im Kreis rundherum sitzenden Zuschauern. Sie werden so zum Teil des Ganzen, weil die einen die gegenüberstehenden, in der Mehrheit erhöhten Zuschauer als eine Art «Bühnenbild» wahrnehmen können und umgekehrt. Auch mochte es Pic, mit einer Figur eine Geschichte zu erzählen und praktizierte die Kunst des «einfach seins» gekonnt. Die Rückkehr ins

Über Pic

Richard Hirzel alias Pic wurde am 11. März 1949 in Kreuzlingen geboren und wuchs in St.Gallen als jüngstes von vier Kindern des Kunstmalers Fritz und der Schneiderin Elsi Hirzel-Stadelmann auf. Drei Jahre als Lehrer, zwei Jahre Ausbildung an der Theaterschule Lecoq in Paris. Langjährige Zusammenarbeit mit seinem Bruder Fritz. Viele Auftritte in Schweizer Kleintheatern, ab Anfang der 1980er-Jahre im Zirkus Roncalli und zwei Saisons mit dem Circus Knie. Berühmt wurde Pic mit der poetischen Nummer, in der er mit riesigen Seifenblasen arbeitete. Pic spielte in seiner Karriere bis heute rund 6000 Vorstellungen. 2018 feierte er das 50-jährige Bühnenjubiläum. 2002 erhielt er den Kulturpreis der Stadt St.Gallen und 2010 den «Grosser Preis der kantonalen St.Galler Kulturstiftung». Er machte sich auch als Maler einen Namen. Richard Pic Hirzel hat eine erwachsene Tochter Jil und lebt in St. Gallen.

(Auszug aus Artikel von Martin Hauzenberger in Zeitlupe)



Foto: Udo Weger

Theater nach den Zirkusjahren war eine Umstellung. Im konventionellen Theatersaal musste er sich an die Zweiteilung zwischen Bühne und Zuschauerraum erst wieder gewöhnen. Zurück in die fixen und vorgegebenen Säle, in welche man sich einfügen muss. Im Theater hat er sich selber jedoch auch konsequenter und spezieller in seinem Spiel erlebt.

«Cirque de Pic» - Der neue Theaterabend

Wann und wo tritt ein Mensch auf, wann und wie tritt er ab? Clown Minelli, eine Charakterfigur von Pic, hat schon viel gesehen und viel erlebt in den Zirkusarenen dieser Welt. Sein Können ist gross, sein Horizont weit, sein Herz ebenso. Aber noch viel weiter ist seine braune Pluderhose, die er unter dem gelb-olive-karierten Mantel trägt. Clown Minelli will es noch einmal wissen; er legt die Weissmaske auf, malt sich strahlende und staunende Augen. Und zeigt Kostprobe um Kostprobe seines Könnens. Da wird eine «Soupe végétale» nach grossen Missgeschicken zur «Soupe de saucisson», träumen die Herren unterm grasgrünen Regenschirm vom Räägewässer im Vorgarten, stürzt sich ein Hund in die Tiefe und verschluckt der Seelöwe den USB-Stick. Begleitet werden die Miniaturen von Trompete und Saxophon, von Caruso aus dem Funkelrekorder, von Klingelstern und Klangschwinde.

Clown Pic schöpft aus über 50 Jahren Erfahrung, wenn er in «Cirque de Pic» zu seinen Wurzeln zurückkehrt, sich neu erfindet und doch treu bleibt. Wenn er sich einmal mehr verwandelt in den ernsthaft-traurigen, den poetisch-fantasievollen Clown im Scheinwerferlicht. Am Ende kommen sie alle zum grossen Finale; und natürlich trifft Clown Pic für jeden Berühmten und Berüchtigten der Weltpolitik die richtige Geste und die passende Mimik.

Nichts ist unmöglich im «Cirque de Pic», es gibt sogar rechnende Raben, suizidale Käfer und ein nächstes Leben als schnurrlose Katze. Nur wann es mal Schluss sein könnte mit dem Leben als Clown, das weiss auch der Clown nicht. ● (ar)

Zum Bild rechts: «Pic in Madagascar»

Gefühle ausdrücken mit feiner Mimik und treffender Gestik, sprach- und kulturunabhängig: das ist die grosse Kunst und Fähigkeit der Pantomime. Foto:© Richard Hirzel



Spielerisch im Umgang mit Wut



Eine Kissen-schlacht zum Abreagieren. Foto: Sergey Novikov Shutterstock

Bernadette Ledergerber

Wut ist ein Gefühl, welches wir nicht mögen. Als Kind lernen wir dieses Gefühl kennen. Es kommt unvermittelt und setzt den Körper in Alarmbereitschaft. Wut ist ein Urgefühl, welches entsteht, wenn jemand unsere Grenzen überschreitet. Eltern tun sich oft schwer mit der Wut ihrer Kinder. Das ist verständlich, denn Kinder in Wut können einen ganz schön herausfordern. Zum Glück gibt es spielerische Ideen, wie wir im Familienalltag den Umgang mit Wut üben können.

Wut-Moment-Helfer

In einem ruhigen Moment können wir mit Kindern über ihre Wut sprechen. Oft können sie ganz genau erzählen, wie die Wut aussieht, wo sie im Körper sitzt oder wie sie

sich anfühlt. Schaffen wir es, dem Kind diesen Raum zu geben und es wissen zu lassen, dass es absolut normal und auch gut ist, wenn es die Wut fühlt, können wir auch mit ihm besprechen, was in solchen Situationen helfen könnte. Kinder sind oft sehr einfallsreich. Lassen Sie dem Kind Zeit, sich zu überlegen, was es in so einem Moment braucht. Impulse dazu könnten sein, Wut- und Fluchwörter in einen Brülleimer zu schreiben oder Zeitungen zu zerreißen oder zerknüllen. Vielleicht baut ihr eine gemütliche Wuthöhle oder macht zusammen einen Wutball, den man zum Abreagieren in der Hand kneten kann.

Bastelanleitung für einen Wutball

Man braucht 2 Ballone, eine Schere, einen Trichter und Mehl. Füllen Sie den ersten Ballon vorsichtig mit Mehl. Das geht am besten mit einem Trichter. Sobald er die gewünschte Grösse erreicht hat, knöpfen Sie ihn zu. Nun schneidet man beim zweiten Ballon das Mundstück weg und stülpt diesen über den Mehlball. Fertig ist der Wut-Knautsch-Ball.

Rückzug

Eine hilfreiche Idee kann auch sein, eine Wuthöhle oder eine Wutecke mit dem Kind einzurichten. Es wird sich immer dann aus eigenem Antrieb dorthin zurückziehen, wenn es sich überfordert fühlt und mit seinen Gefühlen nicht klarkommt. Dieser Rückzug sollte keine Bestrafung sein, sondern etwas, wo sich das Kind entspannen und ausruhen kann.

Machtumkehrspiele

Sie bieten den Kindern ein sicheres und gesundes Ventil, um Aggressionen Luft zu machen und innere Spannungen durch Lachen abzubauen. Bei einem effektiven Machtumkehrspiel geben wir als Erwachsene vor, schwach, machtlos, unwissend und verängstigt zu sein. Kinder regen oft spontan Machtumkehrspiele an, wenn sie wütend sind. Ein Vater berichtete zum Beispiel, dass sein Sohn ein Blatt Papier zerknüllte und nach dem Vater warf mit den Worten: «Pass auf, das ist eine Bombe!» Der Vater tat so, als hätte er Angst und spielte ihm eine bühnenreife Sterbeszene vor über die sich sein Sohn schiefachte. (Solter, 2015, S.103) Gleiches funktioniert auch mit einer Kissenschlacht (Abb.3.), einer Wasserschlacht, mit einem Ringkampf oder Arm drücken. Diese Spiele dienen dem Kind, innere Spannungen abzubauen und seine Kräfte so einzusetzen, dass niemand verletzt wird.

Nonsensspiele

Wenn die Luft im Raum dicker wird, die Wut knistert und sich beginnt aufzuladen, kann es hilfreich sein, Nonsensspiele (nonsense = Unsinn/Unfug) einzusetzen. Zum Beispiel fängt jemand an, Grimassen zu schneiden oder Tierlaute nachahmen. Kennst du das Spiel, wo man sich böse anguckt und verliert, wenn man zuerst lachen muss?

Das lenkt die Wut in eine Aktion und hilft so dem Kind, nicht hilflos in dem Gefühl der Wut bleiben zu müssen. Es kommt Bewegung in die Situation, was die Hirnzellen aktiviert und wiederum zu Spannungsabbau führt. Diese Spiele dürfen niemals eingesetzt werden, um ein Kind auszulachen.

Bewegung hilft

Kinder, die schnell aufbrausen und oft am Tag wütend sind, brauchen manchmal mehr Bewegung. Die vielen

Muskeln zu aktivieren, die Lunge mit frischer Luft zu füllen und den Kopf draussen frei zu bekommen, sind bewährte Mittel gegen Ärger. Viel Bewegung hilft, angestautes Adrenalin abzubauen, was zur Entspannung der Muskeln führt. Zum Beispiel den Hügel hinaufrennen, den Hang hinunterrollen oder ein Wettlaufen können hier spielerisch für bessere Laune sorgen.



Abbildung: canva.com

Bilderbücher und Tischspiele

Wir wissen, dass gemeinsame Spielsequenzen mit unseren Kindern sich auf eine positive Beziehung auswirken. Kinder fühlen sich dadurch sicher, gestärkt und von uns begleitet. Es gibt Bilderbücher und Tischspiele, die das Thema Wut aufnehmen. *Wohin mit meiner Wut* (Geisler, 2019), *Kleiner Drache – grosse Wut* (Starlin, 2017) oder *Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat* (Holzwarth, Werner, 2019).

Als Tischspiel eignet sich das Kooperationsspiel *Obstgarten* von Haba. Mit diesem Spiel ist man beim Verlieren nicht allein. Herausfordernd im Verlieren lernen ist ein Leiterspiel, Uno oder Lotti Karotti.

Ich wünsche Ihnen viel Kraft und Mut beim Ausprobieren. Schenken Sie sich und den Kindern Zeit, den Umgang mit dem Gefühl der Wut zu lernen. Lenken Sie den Blick auf all die leichten und schönen Momente im Erziehungsalltag – denn davon gibt es viele. ●

Informationen

Literaturangaben

- Dittmar, V. (2014): **Gefühle und Emotionen, eine Gebrauchsanweisung**, VCS Dittmar
- Geisler, D. (2019): **Wohin mit meiner Wut? Emotionale Entwicklung für Kinder ab 5**, Loewe
- Holzwarth, W. (2019): **Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat**, Hammer
- Solter, A.J. (2015): **Spielen schafft Nähe – Nähe löst Konflikte**, Spielideen für eine gute Bindung, Kösel-Verlag
- Starling, R. (2017): **Kleiner Drache Finn: Kleiner Drache grosse Wut**, Bilderbuch für Kinder ab 3 Jahren über den Umgang mit Wut, Esslinger
- Stöcklin-Meier, S. (2010): **Spiel: Sprache des Herzens, Wie wir Kindern eine reiche Kindheit schenken**, Kösel-Verlag

Kontakt Autorin

Bernadette Ledergerber
Schulsozialarbeiterin, Kindergärtnerin

Link: www.spielstar.ch

Kontakt: ledergerber@spielstar.ch



Foto: Stephanie Frey Shutterstock

Müssen Kinder verlieren lernen?

Eveline Solenthaler

Um die Antwort gleich vorweg zu nehmen: Natürlich müssen sie das. Die Frage ist einfach wie, denn wer verliert schon gerne? Verlieren ist schmerzlich und lässt die Emotionen hoch gehen, nicht nur bei Kindern.

Auch stellt sich die Frage, ob man sich mehr über die eigenen Fehler, das persönliche Unvermögen und die verpassten Chancen ärgern soll, oder hängt der Ausgang des Spiels doch eher an der Stärke und der Überlegenheit des Gegners? Oder ist es das fehlende Glück im entscheidenden Moment, das einen verzweifeln lässt? Wie in anderen Bereichen, macht auch beim Spielen, resp. dem Verlieren die Dosis das Gift. Um die Enttäuschung auszuhalten, dass der Gegner stärker ist oder einen das Pech verfolgt, braucht es vorher viele, den Selbstwert stärkende Erlebnisse. Es braucht eine genügende Anzahl von Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und damit ist nicht der Tobsuchtsanfall nach einer verlorenen Partie gemeint. Es geht ganz allgemein um den Umgang mit Anforderungen und eine altersgerechte Führung des Spielgeschehens, um positive Selbstwirksamkeits-Erfahrungen gezielt zu ermöglichen. Diese Führungsaufgabe im Sinne der Spielleitung ist absolut zentral. Dazu gehören



Foto: Heiner Solenthaler

das Sprechen über den Spielverlauf, kommentierte Spielzüge, das Spielen mit offenen Karten und das Benennen der Gefühle im Sinne der Metakommunikation. Nicht zuletzt spielen die Vorbilder in der Familie, der Schule und den Medien eine grosse Rolle. Versucht man sich mit Mogen einen Vorteil zu verschaffen? Werden Schiedsrichterentscheide akzeptiert? Wälzt man sich beim Fussball theatralisch auf dem Rasen oder steht man auf und spielt weiter? Spannend zu beobachten sind in diesem Bereich die Unterschiede zwischen dem Männer- und Frauenfussball. Seit der grösseren Medienpräsenz des Frauenfussballs sieht man eindrücklich, wie Fairplay im Sport durch die Erwachsenen vorgelebt werden kann. Oder wie im Tennis, wenn der Sieger dem Unterlegenen gratuliert, ihn allenfalls tröstet, seine Spielweise lobt und damit zeigt, wie man mit Anstand und Respekt gewinnt.

Wie können nun die Frustrationstoleranz und die Fairplay-Haltung bei Kindern gefördert werden?

«Forcer la fortune»

Eine altersgemischte Runde spielt UNO. Die Karten können gemäss Spielregeln abgelegt oder müssen aufgenommen werden. Das Spiel wogt hin und her, die Spielleiterin



Foto: zVg

könnte nun mit ihrer letzten Karte das Spiel beenden und somit gewinnen, nimmt aber nochmals eine vom Stapel auf. Sie hält das Spiel im Gang und lässt das Kind knapp gewinnen und hin und wieder auch knapp verlieren. Es wird über das Glück mit den richtigen Karten im richtigen Augenblick gesprochen und diskret dafür gesorgt, dass Glück und Pech, Sieg und Niederlage nicht immer an den gleichen Kindern kleben bleiben.

Metakommunikation

Eine 4. Klasse sitzt im Schulzimmer um ein aufgestelltes Gartenschach-Spiel. Der Heilpädagoge nutzt eine Mathe-Lektion für kleine Schachpartien, welche von 2 Kindern unter Einbezug der ganzen Klasse als Beratungsteam und dem Heilpädagogen als «Supervisor» kommentiert gespielt werden. Zum Beispiel «Dame gegen 8 Bauern» oder «2 Türme gegen 4-8 Bauern». Diese Lektion findet einmal pro Woche mit allen Kindern der Klasse statt. Sie lernen voneinander und miteinander, welche Züge zu welchem Resultat führen und wie sich nach dem übernächsten Zug die Situation gegebenenfalls verschlechtert und wie sie durch eine andere Vorgehensweise verbessert werden könnte. Welche Figur schützt eine andere, lohnt es sich anzugreifen oder ist ein defensiver Zug angesagt? Solche Fragen werden intensiv erörtert. Die Kinder sind hoch konzentriert und haben im Verlauf der Lektionen-Reihe gelernt, die Situation aus verschiedenen Blickwinkeln zu beurteilen, aufeinander zu hören, Entscheidungen abzuwägen, Ideen zu teilen und den Impuls, den Gegner kopflos und – vermeintlich – möglichst rasch zu besiegen, abzulegen.

Dissoziieren

Ein Kind spielt zusammen mit der Psychomotorik-Therapeutin das Leiterli-Spiel. Anstelle der normalen Spielfiguren wird mit kleinen Tierfiguren gespielt. Das Kind würfelt für alle Tierfiguren. Die Maus hat Pech und rutscht eine Zeile herunter, das Pferd hat Glück und kann aufsteigen. Der Würfel ist gemein und bevorzugt immer den Hund. Die Therapeutin beschreibt die Gefühle der Tierfiguren und kommentiert den Verlauf des Spiels. Das Kind kann sich so mit einem gewissen emotionalen Abstand dem Spielverlauf aussetzen, auch wenn es beim Würfeln einmal ungünstig läuft. Es lernt allmählich, das Schicksal des Würfels zu akzeptieren und merkt, dass Enttäuschung oder Ärger sich mit Freude abwechseln. Mit diesem Wissen lässt sich auch eine Rutschbahnfahrt nach unten oder das Vorwärtsschreiten im Schnecken-tempo aushalten.

Förderung der exekutiven Funktionen

Spielen fördert die exekutiven Funktionen immer und ganzheitlich. Das Spiel «Hund bewacht Knochen» zeigt das exemplarisch. Die Kinder einer 3. Klasse sitzen im Kreis am Boden. In der Mitte sitzt ein Hund mit geschlossenen Augen und bewacht seinen Knochen (z.B. Schlüsselbund, welcher hinter ihm am Boden liegt). Die Kinder versuchen einzeln, sich anzuschleichen und den Knochen zu schnappen. Wenn der Hund das anschleichende Kind hört, zeigt er in diese Richtung, das Kind muss sich dann zurück in den Kreis setzen. Wem es gelingt, den Knochen



Foto: Eveline Solenthaler

zu schnappen, wird neuer Hund. Das Spiel benötigt absolute Stille, Impulskontrolle, Konzentration und Regeltreue. Die Spielleitung garantiert das Fairplay durch allenfalls nötige Regelanpassungen.

Kooperative Spiele und New Games

Auch durch die Auswahl der Spiele kann die Spielerziehung der Kinder beeinflusst werden. Kooperative Spiele betonen das Miteinander, die ganze Gruppe gewinnt und die Sieger-Verlierer-Dynamik entfällt. Die grosse Palette der New Games zeichnen sich durch die drei Haltungen «play hard – play fair – don't hurt» aus. Diese Spiele können sehr intensiv sein, haben jedoch z.B. Mechanismen, dass jene Person, welche einen Fehler macht oder zu wenig schnell reagiert, eine neue Position im Spiel bekommt. «Namen abschlagen» oder «Hatschi-Patschi» gehören zu dieser Spielfamilie. Oder wie beim «Gordischen Knoten», wo es darum geht, gemeinsam den grossen Menschenknoten aufzulösen. Etwa 8 Kinder stehen in einem Kreis zusammen und fassen sich gegenüber an den Händen, wobei die eigenen Hände nicht überkreuzt werden sollten. Nun beginnt das muntere Übersteigen und Aufdrehen des Gewirrs aus Armen und Beinen, ohne die Hände loszulassen. Manchmal gelingt die Auflösung, manchmal nur teilweise. Auch das gehört zum Spielen dazu. ●

Eveline Solenthaler



Eveline Solenthaler ist Primarlehrerin, Spielpädagogin ASK, seit Sommer 2022 frisch pensionierte Schulleiterin und Teil der verspielten Familie Solenthaler. Sie wohnt in Salez und spielt mit dem Gedanken, wieder ein bisschen arbeitend zu spielen...

An der Wippe kommt die Wehmut



Foto: zVg.

Katja Früh

Vor meiner Wohnung befindet sich ein Spielplatz, ich höre das Kreischen der Kinder, mag es aber, oft schaue ich hinunter, da sitzen sie, die Mütter meist, ich erinnere mich an meine eigenen endlosen Spielplatzbesuche, als mein Sohn ungefähr ein Jahr alt war und ich dasass und darüber grübelte, ob mein Leben jetzt vorbei sei. Besonders im Winter, an den neblig grauen Tagen, an denen es kaum helle wurde, war es schlimm. Aber raus musste man ja, denn den ganzen Tag zu Hause mit Baby geht auch nicht, da fällt dir die Decke auf den Kopf, und die Tagesstruktur zerbröseln in deinen Händen. Also Spielplatz.

Obwohl ich total verliebt war in mein Kind, haben mich Spielplätze damals zu Tode deprimiert. Lösten eine Art Endzeitstimmung aus. Dabei war es ja ein Anfang. Ein Anfang eines neuen Lebens, das Glück bedeuten sollte, Neugier und Zufriedenheit. Was ich auch durchaus so empfand, nur nicht auf Spielplätzen. Auf Spielplätzen vermisste ich meinen Beruf am meisten. Ich sehnte mich zurück ins Theater oder ins Radio, war aber gleichzeitig davon überzeugt, nie mehr irgendwo Anschluss zu finden. Ich ging so weit, im Radiostudio anzufragen, ob sie jemanden brauchen können, der Adressen auf Couverts schreibt, nur um das Studio wieder betreten zu können und wieder Kontakt zu meiner alten Welt zu haben. Natürlich wurde nichts daraus.

Im Sommer wurde die Sache mit den Spielplätzen etwas besser. Hie und da ergab sich ein Gespräch mit einer anderen Mutter, da schwankten meine Gefühle zwischen der Abneigung, über Windeln und Shoppen zu sprechen, und der Dankbarkeit dafür, jetzt zu der grossen Gemeinschaft der Menschen zu gehören, die wissen, was das wirklich Wichtige im Leben ist. Und irgendwann später, als ich schon das zweite Kind hatte und noch mehr Zeit auf Spielplätzen verbrachte, fing ich an, kleine Szenen zu schreiben, Dinge, die ich dort aufschnappte, zu bearbeiten, in Kürzestform, um sie, wenn die Kinder schliefen, zu kleinen Hörspielen auszuarbeiten. So haben mich die Spielplätze zu etwas inspiriert, das später ein Beruf werden sollte.

Heute sitze ich gern auf Spielplätzen. Wenn meine Tochter anruft und sagt, ich solle doch kommen, sie sitze auf dem Spielplatz, eile ich gleich zu ihr. Ich freue mich, meine Enkel zu sehen, auf der Schaukel oder beim Fussball, Freunde und Freundinnen meiner Tochter gesellen sich mit ihren Kindern dazu, und wir schnattern fröhlich in den Abend hinein. Und wenn ich an mein Leben denke, an seine ganze Fülle, kommen mir die Gefühle, die ich vor langer Zeit auf Spielplätzen hatte, schon sehr merkwürdig vor. ●

Katja Früh ist Drehbuchautorin und Regisseurin.

Der Ekel und das Spiel

Über Ekel wird wenig gesprochen. Als eine der Grundemotionen ist er ein Teil unserer Gefühlswelt. Wer ekelt sich nicht vor übelriechenden Esswaren oder empfindet Ekel in bestimmten Lebenssituationen oder in seinen Vorstellungen.

Wenn wir im Begriff sind, etwas zu essen, aber das Essen für uns unangenehm riecht, lassen wir automatisch die Finger davon. Oder wenn wir eine Lebenssituation erleben, die in uns Ekel und Abneigung provoziert. Seit wir klein sind, ist Ekel, unabhängig von seiner Intensität, ein fester Bestandteil unseres Lebens. Aus diesem Grund ist es wichtig, zu wissen, was sich hinter dieser Emotion verbirgt. Denn manchmal steckt mehr dahinter als etwas, das wir als potenziell schädlich wahrzunehmen. Wir empfinden Ekel, wenn wir etwas Abscheuliches essen sollen oder in der Nähe davon sind. Der Ekel ist eine adaptive Reaktion, die uns davon abhält, in unangenehme und gesundheitsschädigende Situationen zu geraten. Diese Emotion kann aber auch bei einer Vorstellung entstehen, die tiefste Abneigung erzeugt. So entsteht Ekel aufgrund von äusseren Einflüssen, kann aber auch aus innerem Antrieb bzw. eigenen Wertansichten entstehen.

Eklige Spielewelt



Etwas fragwürdig: das eklige Bohnenspiel, das sich jedoch grosser Beliebtheit erfreut.

Es gibt Spiele, wo zur Strafe, «Eklige Bohnen» gegessen werden müssen. Oder Spiele, wo exotische und eher unangenehme Mischungen von Esswaren (zum Beispiel grün eingefärbte Vanillecrème mit Dijonsenf), als Bestrafung auf die Verlierer warten.

Etwas schräg, nicht wahr? Oder gar unangemessen – denn mit Esswaren spielt man nicht?

Dann alle die Spielsachen, die sich eklig anfühlen. So der schlabberige «Glibber» aus einem Material hergestellt, das nicht nur eklig aussieht, sondern sich ebenso anfühlt, wie... na eben eklig... Oder die ekligen schwabbelhaarigen Riesenspinnen, die sich anfühlen, na eben, eklig (und die zusätzlich noch Angst machen können).

Es gibt unzählige Gesellschaftsspiele, wo der Ekel Teil des Spielkonzeptes ist. Meistens sind sie harmlos bzw. der Ekel ist einfach irgendwo thematisch eingepackt – so wie beim Spiel «Mr. Pups», wo kräftig gefurzt wird und je nach Furzart entsprechende Spielzüge ausgelöst werden. Oder in vielen Arzt- und Zahnarztspielen wo kräftig operiert wird und das zum Beispiel im «Monster Hospital-Spiel», wo der Spieler ein erfolgreicher Arzt im Monsterkrankenhaus ist und sich um seine Patienten kümmert und sie wieder gesund pflegt.



Foto: pinterest.com

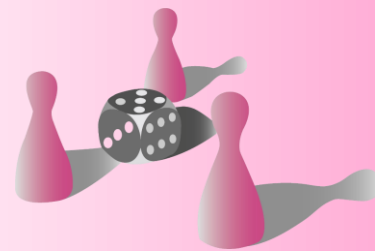
In der digitalen Spielwelt fühlt sich der Ekel besonders wohl, weil er dort visuell in all seinen Schattierungen dargestellt werden kann: durch entstellte Charaktere, Figuren, die sich – je nach Spielverlauf – in Monster verwandeln oder umgekehrt; sich schleimig-stinkende Ekelwesen in positiv belegte Figuren umwandeln. Und in Märchen, wo der Frosch nur dann zum Prinzen wird, wenn er – wie eklig – geküsst wird.

Oder in der Spielart «Cosplay», wo eine eklig wirkende Verkleidung zur Kunstform wird: der bedrohliche Frankenstein, der verkrüppelte Quasimodo, das furchterregende Biest (aus «The Beauty and the Beast»), der abscheuliche Zombie oder die eklig-bösartige Mörderpuppe Chucky. Sie alle sind beliebte Sujets für Cosplay Spieler, die bewusst Ekel und Abscheu in Kauf nehmen, wo der diese Teil des Auftritts sind: je ekliger, desto besser.

Ekelhafte Spiele

Auch diese gibt es – leider. Nicht zu verwechseln mit Spielen, wo mit Ekel gespielt wird. Ekelhafte Spiele sind dann eklig, wenn sie mit Werten und Botschaften spielen, die aus der Sicht unserer Kulturgesellschaft und Wertvorstellungen inakzeptabel und abscheulich sind. So empfinden wir Spiele der Gewalt, Ausgrenzung, Rassismus, Hassverbreitung als eklig – sie können Emotionen des Ekels und des Abscheus hervorrufen. Wenn wir das so empfinden, dann kann uns das nicht gleichgültig sein. Was kann man dagegen tun? Sicher einmal, diese Spiele nicht zu spielen. Sie so weit zu kennen, um sie aus verschiedensten Gesichtspunkten verurteilen zu können. Und dafür sorgen, dass – wenn z.B. solche Spiele im Umfeld von Kindern auftauchen – achtsam, aber bestimmt mit den dem Spielenden darauf eingetreten wird. Hier ist sorgsamer Handlungsbedarf angesagt. Passivität oder Ignoranz sind fehl am Platz. Aktiv darauf zugehen, zu reflektieren weshalb uns diese Emotion hochkommt und was wir dagegen tun können. Lernen mit Ekel umgehen: denn wenn der Lappen eklig stinkt, dann kann man was dagegen tun. ● (lb)

Frust kann es mal geben - auch in der Ludothek



Emotionen sind das «daily business» in Ludotheken. Dazu gehören natürlich die ganze Bandbreite der Gefühlswelten.

Stephanie Schachtner

Mit Frust umgehen lernen

Die **Vorfreude**, in eine Ludo zu kommen, sich aus einer so grossen Auswahl bedienen zu können und zu dürfen. Darauf in den Regalen und Kisten stöbern und fündig zu werden. Dann ist man da. Die **Freude** hier zu sein kann gross sein. Für manche alten Hasen ist es auch Routine. Sie haben sicher auch Emotionen, aber sie zeigen sie nicht so sehr. Eine gewisse **Anspannung** kann da sein. Ob das gewünschte Spiel wohl gerade in der Ausleihe verfügbar ist? Oder es ist eine gewissen **Enttäuschung** da, wenn das eben nicht der Fall ist und man schon so lange gewartet und wiederholt **Hoffnung** gehegt hat, dass das Playmobilflugzeug endlich zu haben ist. **Frustration** gehört also auch zur Ludothek, genauso wie zum Kinderalltag und zum Elternsein. Manchmal macht sich sogar **Ärger** breit.

Ursachen

Manchmal ist es auch für Ludothekarinnen und Ludothekare frustrierend in der Ludothek. Es kann sein, dass wiederholt bestimmte Artikel kaputt zurückkommen. Das muss gar nicht die Schuld des Kunden sein. Manche Artikel wären so tolle Ludo-Artikel, aber sie eignen sich aufgrund ihrer Haltbarkeit oder aus anderen Gründen einfach nicht fürs Verleihen. Es kann auch sein, dass Artikel, obwohl lange überfällig, einfach nicht den Weg in die Ludothek zurückfinden und dann in der Folge andere warten und entsprechend frustriert oder verärgert sind. Manchmal ist es auch die Technik, die nicht so will wie man selbst oder es ist frustrierend den Frust der, vor allem kleinen, Kunden zu sehen.

Frustration zu ertragen, sie auszuhalten und mit der Zeit leichter wegzu-stecken kann man lernen und trainieren.

Frustration ist kein schönes Gefühl. Aber Frustration ist ein berechtigtes Gefühl wie so viele andere auch. Frustriert sein bedeutet, etwas nicht erreicht oder



Foto: © Adobestock

bekommen zu haben. Ein Bedürfnis wurde nicht beachtet oder – im Fall des nicht vorhandenen Spieles – schlicht nicht erfüllt. Das kann für alle Beteiligten sehr anstrengend und mehr oder weniger leicht zu ertragen sein.

Frustration zu ertragen, sie auszuhalten und mit der Zeit leichter wegzustecken kann man lernen und trainieren. Die Frustrationstoleranz wird grösser, wenn man sie im Wechsel aushält oder eine Lösung findet, um sie zu lindern oder, ab und an, zu umgehen. Das kann in der Ludothek geschehen, in dem man schon im Vorfeld thematisiert, dass es sein kann, dass ein Spiel (wieder) nicht da ist. Das kann auch passieren, in dem man zu Hause oder auf dem Weg schon einen Plan B schmiedet, um eine Alternative abrufen zu können. Dafür kann man dann auch mal ein Fahrzeug reservieren, damit man nicht ständig mit dem Plan B glücklich werden muss.

Frustration und Spiel

Frustration kommt aber nicht nur in der Ludothek vor. Vielmehr ist es auch ein Alltags-Gefühl im Spiel, beim Spielen und rund um das Spiel. Mal ist man zu klein, zu jung, zu gross und schwer, motorisch noch nicht geschickt genug. Oder man ist schlicht noch nicht oder auch nicht

mehr in der Lage ein Spiel zu spielen. Hier hilft es Spielregeln anzupassen, Spielsteine durch grössere zu ersetzen oder sich anderweitig zu helfen. Fliegt der Würfel zum Beispiel ständig durch die Gegend hilft ein geschlossenes Würfelglas. Sind lauter silberne Spielfiguren beim Monopoly schwer auseinander zu halten, helfen farbige Spielfiguren aus Eile mit Weile.

Der Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Sind diese Probleme alle vom Tisch oder vom Spielfeld, dann kann es sehr frustrierend werden, wenn einer ständig verliert und ein anderer gefühlt ständig gewinnt.

Genauso frustrierend kann es werden, wenn das ausgeliehene Einrad nicht so funktioniert wie man das gerne hätte. Manches ist nicht so leicht wie im Tutorial, das man sich angeschaut hat. Was fürs Einrad gilt, gilt auch für Knobelspiele, Geschicklichkeitsspiele, Musikinstrumente oder einige Artikel zum Handarbeiten oder Werken. Vieles klappt nicht auf Anhieb und schon gar nicht sofort. Es gibt Dinge, da gehört es dazu die Technik zu erlernen und zu üben. Auch das kann frustrierend sein.

Die Spielsachen oder Fahrzeuge so auszusuchen, dass das Kind überhaupt eine realistische Chance auf Erfolg hat, ist also sehr wichtig.

Frustrationstoleranz trainieren

Genauso wichtig ist es, sich einer Herausforderung zu stellen, Erfahrungen machen zu dürfen und zu müssen. Dazu gehört auch, durchzuhalten, dranzubleiben, zu scheitern und frustriert zu sein. Ohne die Frustration gäbe es auch kein so deutliches Erfolgserlebnis. Ohne Frustration gäbe es auch keinen Anreiz weiter zu üben oder sich eine andere Strategie zu überlegen.

Dabei wird – ganz nebenbei und fast unbemerkt – die Frustrationstoleranz trainiert. Wer sich einmal, zweimal durchgebissen hat, der geht beim dritten Mal schon viel selbstbewusster an eine Herausforderung heran. Es wurde die Erfahrung gemacht, dass man so eine Situation schon gemeistert hat.

Dass dieser Weg mitunter für alle Beteiligten anstrengend und auch für Aussenstehende nur schwer auszuhalten ist, ist klar. Man darf und soll die kleinen und grossen auch mal einfach in den Arm nehmen und trösten.



Foto: © Downewholisticcenter



Foto: zvg

Dauerhafte Frustrationserlebnisse können zu Resignation führen. Das darf auf keinen Fall passieren, denn der Weg zurück aus der Resignation ist sehr langwierig und schwer.

Es ist (k)eine kleine Kunst die Balance zu finden zwischen zu wenig und zu viel Unterstützung. Es braucht Fingerspitzengefühl immer wieder auszuloten, was ich meinem Kind oder meinem Gegenüber zumuten oder zutrauen kann, wo ich bremsen oder stützend eingreifen muss.

Die Frustration in ein Erfolgserlebnis umwandeln

Schön ist es, wenn der oder die Frustrierte viel Unterstützung bekommt, wie er braucht, um «es selbst zu schaffen». Nichts frustriert mehr, als aufs Podest gehoben zu werden. Kein Kind mag es, wenn man es gewinnen lässt. Das mag einmal – unbemerkt – eine Möglichkeit sein, um einen Teufelskreis zu durchbrechen. Zum Beispiel, wenn ein Kind gar nicht mehr spielen mag, weil es ja sowieso zu «dumm» dazu ist und immer nur verliert. Aber befriedigend ist es nicht. Jeder möchte verdient gewinnen oder sich selbst eine Fähigkeit erarbeiten.

Schwierig und frustrierend ist es vor allem auch für die Eltern, den sich wiederholenden Ablauf auszuhalten: Versuch – Scheitern – Frustration. Aber auch hier gilt: die Übung macht den Meister und mit jedem Aushalten wächst die Frustrationstoleranz.

Das Gute daran: Es wächst auch das Vertrauen! Und das wächst bei allen Beteiligten.

Alles rund ums Spielen, also alles, was man braucht, um spielerisch die Frustrationstoleranz zu trainieren – alles das gibt es in den Ludotheken.

Wir freuen uns auf Euch! ●

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

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.

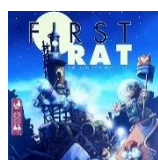


Eine bunte Auswahl des zweiten Halbjahres

Es gibt wieder einige Spiele, die eine besondere Aufmerksamkeit verdient haben. Vom Expertenspiel (Arche Nova) bis zum Kinderspiel (Fang den Eierdieb!), vom Laufspiel (First Rat) bis zum Würfelspiel (Riverside) – das sind die Spielvorschläge des zweiten Halbjahres 2022. Jedes ist eine Partie wert.



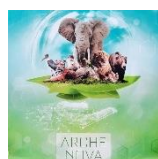
Weiterführende Informationen zum und über das Spiel findest Du beim jeweiligen QR-Code neben der Beschreibung (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).



First Rat

First Rat / Pegasus / Für 1-5 Spieler /
Ab 10 Jahren / 60 Minuten /
Kennerspiel

Die Ratten träumen vom Käsemond. Auf der Müllhalde sammeln sie Gegenstände für ihre Rakete.
Ein animierendes Laufspiel mit Sammeltrieb, illustriert in einem tollen Comic-Stil.



Arche Nova

Arche Nova / Feuerland Spiele / 1-4 Spieler
Ab 14 Jahren / 90-180 Minuten /
Expertenspiel

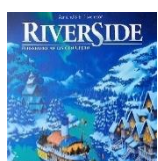
In dieses Spiel muss man sich einlesen, aber es lohnt sich. Zwischen Artenschutz und Attraktivität plant man Gehege für seine Tiere. Die Vielfalt ist gross, die Spielzeit vergeht wie im Flug; gesteuert wird das Spiel mit 5 Aktionskarten.



Triggs

Triggs / NSV / Für 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren
20 Minuten /
Familienspiel

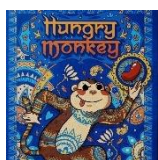
Karten nachziehen, Karten spielen oder Karten abwerfen – bei Triggs geht das ganz einfach. Legt man gleiche Kartenwerte, kreuzt man sie an. Wer seine Zahlen zuerst komplett angekreuzt hat, gewinnt.



Riverside

Riverside / Kobold Spieleverlag
1-6 Spieler / Ab 10 Jahren / 15-25 Minuten
Familienspiel

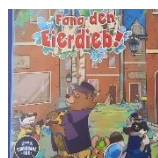
Wir organisieren Schifffahrten im Hohen Norden und locken Touristen auf unsere Boote. Das Roll & Write – Spiel besitzt eine schöne Spieltiefe und ist gut verzahnt mit seinen Spielmöglichkeiten.



Hungry Monkey

Hungry Monkey / Heidelbär Games /
2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 15-30 Minuten /
Familienspiel

Der Affe ist auf der Suche nach den köstlichen Bohnen. Beim lustigen Kartenablege-Spiel pflücken die Tiere mit ihren Effekten ständig ins Spiel. Neben der Kartenhand muss man auch noch verdeckte Karten loswerden.



Fang den Eierdieb!

Fang den Eierdieb! / Board Game Box /
ab 1 Spieler / Ab 4 Jahren / 30-50 Minuten
Kinderspiel

Eigentlich ist es ein Buch, ein Spielbuch. An vielen Stellen verzweigt sich die Geschichte, man sammelt Gegenstände und erkundet die Region. Ein Abenteuer-Lesespass, den man mehrere Male angehen kann und immer noch Neues entdeckt.



Kennst du noch... Schummel Hummel?

Schummel Hummel / Drei Magier / 3-5
Spieler / Ab 7 J. / 25 Minuten /
Familienspiel



Ein Spiel, bei dem Schummeln ausdrücklich erlaubt ist. Trotzdem gibt es klare Regeln, die zu beachten sind. Es geht drunter und drüber, bis die Karten weg sind.

Bawo-Land Malawi: ein Reisebericht



Foto: Ulrich Schädler

Ulrich Schädler

Es gibt Länder, in denen man auf Schritt und Tritt einem bestimmten Spiel begegnet. In Lateinamerika ist Domino allgegenwärtig, in der Türkei die Rummikub-Variante Okey, in vielen Ländern Westafrikas und auf manchen Inseln der Karibik wird hauptsächlich Warri gespielt. In Malawi, im Süden Afrikas zwischen Mozambique und Tansania gelegen, spielen die Leute Bawo.

Bawo bzw. Bao (Swahili für «Holz») gehört zur Familie der Mancala-Spiele. Bei diesen Spielen besteht das Spielbrett aus parallelen Reihen von Mulden, in denen sich Spielsteine befinden. Wer am Zug ist, leert eine Mulde seiner eigenen Reihe aus und verteilt die Steine im oder gegen den Uhrzeigersinn einen nach dem andern auf die folgenden Mulden. Dieser Gestus erinnert an das Säen von Samen, weshalb diese Spiele im Französischen «jeux de semailles» genannt werden. Ein Spiel dieser Art war auch im Europa nördlich der Alpen im 18. und 19. Jahrhundert noch bekannt, wo es nach den verwendeten Spielsteinen «Bohnenspiel» hieß. Je nachdem, wohin der letzte Stein fällt, können gegnerische Steine geschlagen oder gefangen werden. Beim Bawo besteht das Spielbrett aus vier Reihen zu acht Mulden, je zwei Reihen für jeden Spieler. Jeder Spieler hat 32 Spielsteine, die normalerweise Zug um Zug ins Spiel gebracht werden. Ziel ist es, die innere Muldenreihe des Gegners vollständig zu leeren. Die besondere Schwierigkeit beim Bawo besteht darin, zu kalkulieren, wo man gegnerische Steine fangen kann und wo der eigene



Bawo wird von allen gespielt. Foto: Friedemann Schrenk.

Zug endet. Denn beim Bawo endet ein Spielzug erst, wenn der letzte Stein in eine leere Mulde fällt und die Mulde auf der Gegenseite ebenfalls leer ist. Andernfalls werden die dortigen gegnerischen Steine gefangen und eingespielt und die Steine jedes Mal wieder aufgenommen und weiterverteilt. Ein Spielzug kann also aus mehreren Aufnahmen und Gefangennahmen bestehen. Da die Übersicht zu behalten, erfordert viel Erfahrung.

Wo immer es Zeit totzuschlagen gilt, spielt man Bawo: vor Geschäften, an Marktständen, am Motorradtaxi-Wartestand oder im Schatten des Unterstandes beim Fahrradmechaniker. Die Zeit zwischen einem platten Reifen und einer verbogenen Felge wird mit Bawo-Spielen überbrückt. Und selbst der Direktor des Flughafens der Stadt Karonga



Junge Bawo-Spieler mit ihrem Lehrmeister. Foto: Ulrich Schädlér

Über Malawi – Das warme Herz Afrikas



Malawi ist ein Binnenstaat in Südostafrika, der 1964 seine Unabhängigkeit vom Vereinigten Königreich erlangte. Malawi hatte im Jahr 2020 etwa 20,9 Millionen Einwohner, die meist verschiedener Bantuethnien angehören. Verbreitet sind Bantusprachen. Es werden insgesamt 13 verschiedene Kultur- und Sprachgruppen unterschieden. Die Hauptstadt ist Lilongwe. Amtssprache ist Englisch als Erbe der Kolonialzeit. Das Land wird aufgrund der Freundlichkeit der Menschen auch als «Das warme Herz Afrikas» bezeichnet.

Nach der Verfassung von 1966 ist Malawi eine präsidentiale Republik im Commonwealth. Nach einem Referendum 1993 wurde die Einführung eines Mehrparteien-Systems beschlossen. Alle fünf Jahre werden in direkter Wahl das Staatsoberhaupt, der Präsident, sowie das Parlament bestimmt. Das Rechtssystem orientiert sich am britischen Recht.

In Malawi herrscht tropisches Klima mit vier Jahreszeiten. Die Flora der Region ist sehr unterschiedlich. Vorherrschende Vegetationsformationen in den trockenen Ebenen sind Savannen und offene Grasfluren sowie lichter Trockenwald. Geschlossene Wälder kommen nur in Gebirgslagen und auf den waldreichen Hochplateaus vor.

In Malawi liegen einige der wichtigsten Fundstellen der Paläoanthropologie. 1991 wurde im Norden des Landes einer der ältesten Urmenschenfunde gemacht: ein 2,4 Millionen Jahre alter Unterkiefer eines *Homo rudolfensis*.

Malawi hat eine Vielzahl von Touristenattraktionen, darunter der Malawi-See. Es ist der neuntgrößte Süßwassersee der Welt mit einer Fläche, die etwa 2/3 der Gesamtfläche der Schweiz entspricht). Das sehr tiefe Gewässer, eines der tiefsten weltweit (maximale Tiefe: 704 m), ist ein UNESCO-Welkulturerbe. Er liegt zwischen Malawi, Mosambik und Tansania und hält den Rekord für die meisten Fischarten in einem einzigen See der Welt: es wird geschätzt, dass es mindestens 1000 Fischarten gibt, von denen ein grosser Teil nur im Malawisee und nirgendwo sonst auf der Welt zu finden sind.



Samen des *Caesalpinia bonduc*-Strauches. Foto: Louise Wolff

im Norden des Landes, vertreibt sich die Zeit beim Bawo, denn nur selten landet mal ein Flugzeug, um das er sich kümmern muss. Zwar ist Bawo ein Spiel für zwei Spieler, doch sind meistens mehrere Personen dabei, so dass der Verlierer einer Partie seinen Platz für einen anderen räumt. Auch Frauen spielen das Spiel, wenngleich man sie selten in der Öffentlichkeit spielen sieht.

Es gibt grundsätzlich zwei Sorten von Spielbrettern: solche die aus einer massiven Holzbohle gefertigt sind einerseits und leichtere Klapp-Spielbretter andererseits. Erstere sind oft sehr gross und schwer und ohne jede Dekoration, die Mulden bisweilen eher grob aus dem Holz geschnitzt. Die Spielbretter werden oft mehrere Jahre lang verwendet; manche sind vom vielen Spielen derart abgenutzt, dass sie repariert werden müssen. Zum Spielen wird das Brett quer über die Bank gelegt, auf der sie beiden Spieler breitbeinig sitzen. Als Spielsteine dienen die graugrünen Samen des *Caesalpinia bonduc*-Strauches, einer zu den Johanniskrautgewächsen zählenden Kletterpflanze, oder, besonders im Norden Malawis, Glasmurmeln.

Wie wir erfahren haben, bringen die Väter das Spiel ihren Kindern bei, wenn sie etwa 7 Jahre alt sind. Zunächst besteht das Spielbrett aus Mulden im Erdboden. Erst später dürfen sie auch auf einem richtigen Spielbrett spielen. Schaut man Bawospielern zu, wird einem sofort klar, dass sie ihre Meisterschaft durch langjähriges tägliches Spielen erworben haben. In Sekunden kalkulieren selbst Menschen mit nur rudimentärer Schulbildung, wo ihr Zug enden wird und wie viele Murmeln sich dann in welchen Mulden

In Sekunden kalkulieren selbst Menschen mit nur rudimentärer Schulbildung, wo ihr Zug enden wird und wie viele Murmeln sich dann in welchen Mulden befinden.

befinden. Die Geschwindigkeit, mit der sie die Murmeln in den Mulden verteilen, ist beeindruckend.

Man meint, es wäre einfach hier zu schummeln. Allerdings sind zumeist fachkundige Kiebitze anwesend, die das Spiel aufmerksam beobachten und denen jeder Fehler sofort auffallen würde. Jedenfalls gelingt es einem unbedarften Beobachter nicht, durch blosses Zuschauen die Spielregeln zu begreifen. Die müssen einem erklärt werden, was die Malawier auch bereitwillig tun. Und kommt ein *Mzungu* vorbei, der das Spiel zu kennen vorgibt, wird er sofort zu einer Partie eingeladen.

Obwohl überall im Land Bawo gespielt wird, ist es nicht so einfach, irgendwo ein Spiel zu kaufen. Normalerweise muss man eines beim Tischler bestellen, der es in zwei Tagen anfertigt. Manche Spieler sind auch bereit, einem ihr eigenes Spielbrett zu verkaufen. Immerhin: Im Souvenirshop des Liwonde Nationalparks gibt es welche! ●

Informationen

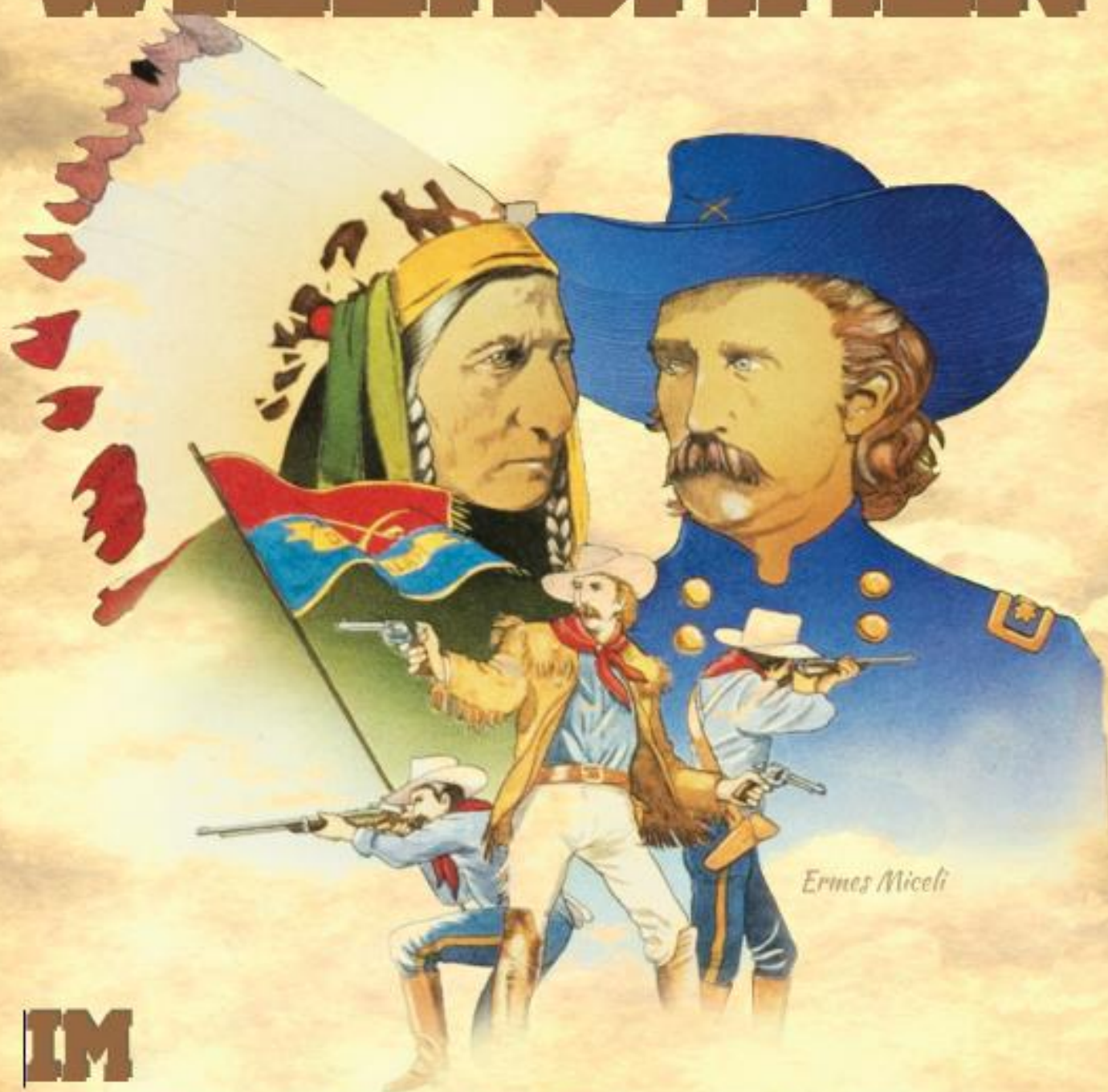
Zur Zeit im Schweizer Spielmuseum, La Tour-de-Peilz, zu sehen: Bao-Spielbretter aus dem Malema-Tal in Malawi.

Link: www.museedujeu.ch



Emotionen: Eine junge Frau freut sich über ihren Sieg bei einem Bawo-Turnier im Museumszentrum von Karonga. Foto: Friedemann Schrenk.

WILLKOMMEN



IM WILDEN WESTEN

Nur bei uns in der Westschweiz entdecken
Sie den "wilden Westen" im Spiel !

Wie drei Schweizer Game-Designer die Spielwelt aufmischen

Stefan Gubser

Die Game-Branche boomt. Rund 180 Milliarden Dollar haben Unternehmen allein im letzten Jahr mit Computerspielen weltweit umgesetzt. Wer sind die kleinen Schweizer Player, die mit Ehrgeiz und Enthusiasmus versuchen, ein paar Krümel des grossen Kuchens abzukriegen? Drei Annäherungsversuche per Ferngespräch.

Sebastian Riedi – Gameglück und seine Grenzen

Schief angesehen hat ihn selten einer. Die Welt hat schon verrücktere Spiele gesehen als Sebastian Riedis «Sanatorium – A Mental Asylum Simulator». Aber ein Game, das den Alltag in einer psychiatrischen Anstalt der 1920er-Jahre nachspielen lässt? Normal ist das nicht.

Der junge Mann mit der Mütze konnte sich ein Lächeln nicht verkneifen, als die interne Prüfungsstelle einer Schweizer Grossbank wissen wollte, ob er sich sicher sei, mit seiner Firma kein Geld waschen zu wollen. Hatten die vielleicht nicht alle Tassen im Tresor?

Riedis Bude trägt den Namen Zeitglas, und das ist zur Stunde mindestens halb voll. «Sanatorium» – das Spiel brachte dem Zweimannbetrieb diesen Sommer eine Einladung an die wichtige Gamescom nach Köln ein – steckt im Stadium des «Vertical Slice». Heisst: Der Look ist finalisiert, das Regelwerk formuliert und ein Publisher an Fertigstellung, Vertrieb und Verkauf interessiert.



Sebastian Riedi begeistert sich für Film, Geschichten und Games. Aktuell arbeitet er an einem digitalen Kartenspiel, das in einer Psychiatrie der 1920er-Jahre spielt. Foto: Gian Vaitl (SRF)



Leise rieselt der Sand ... Sebastian Riedi hat noch alle Hände voll zu tun, bis sein «Sanatorium-Simulator» auf den Markt kommt. Foto: Gian Vaitl (SRF)

Bis historisch interessierte Gamer als Hochstapler aber in der psychiatrischen Anstalt anheuern dürfen, um dort mit durchaus merkwürdigen Methoden Menschen zu behandeln, wird es allerdings mehr brauchen als den finalen Feinschliff: unter anderem eine Handvoll Mitarbeitende, einen Haufen historisch akkurater Krankenakten und zirka zwei Jahre Tunnelblick für das Zeitglas-Team.

Und für wen soll dieses Game sein, das einen kritischen Blick auf ein dunkles Kapitel Psychiatrie-Geschichte wirft? Er habe, sagt Riedi, keine Zielgruppe vor Augen gehabt. Die Vorab-Vermessung der momentanen Marktlage sei das Markenzeichen der Big Players, die sich nicht scheuen, auch mal ein fixfertiges Game zu killen.

Als kleiner Fisch mit Indie-Impetus sei man gefordert, anderes «an den Tisch zu bringen», wie Riedi sagt. Enthusiasmus, Experimentierfreude und den Ehrgeiz, die Grenzen dessen zu verschieben, das gemeinhin als «normal» gilt – und das auf allen möglichen Ebenen.

Man müsse nicht verrückt sein, um im Game-Geschäft Fuss fassen zu wollen, sagt Riedi. Es brauche Beharrlichkeit und das Bewusstsein, es zum Beispiel nicht mit dem Hyper-Realismus jener Games aufnehmen zu wollen, hinter denen eine finanzielle Power und Potenz stecke, von der sie bei Zeitglas nicht einmal träumen wollen.

Sein «Sanatorium-Simulator» setze sich aus 80 Prozent bestens bekannter Mechanik und 20 Prozent Nie-Gesehenem zusammen – in Fachkreisen eine vielversprechende Erfolgsformel für ein neues Game.



Legende:Karten à la carte: So sieht's aus, wenn in «Sanatorium – A Mental Asylum Simulator» Patientinnen und Patienten getestet, diagnostiziert und behandelt werden. © Zeitglas 2022

Könnte Riedi guten Gewissens ein Shooter-Game verantworten? Ein nickender Mützen-Mann. Seine moralischen Bedenken gälten eher reinen Marketing-Vehikeln. Mühe machten ihm die Zumutungen einer Boom-Branche, in der schlecht entlohnte 72-Stunden-Wochen an der Tagesordnung sind, wenn ein Spiel für den Release ready gemacht wird.

Und dann sind da noch diese Games mit dem gut getarnten Glücksspielcharakter, die junge Menschen um ein Vermögen brächten. Stichwort: «Lootboxen» - diese virtuelle Schatzkisten, die mit echtem Geld erworben werden können, ohne dass man vorher genau weiss, was sich in ihnen verbirgt.

Spielen, sagt Sebastian Riedi, solle etwas für die Augen sein, für die Hände und für den Kopf. Spätestens, wenn es jemandem tatsächlich an den Kragen geht, hört für ihn der Spass auf.

Luzia Hüttenmoser – Kampf der Kontrolle

Wie soll man Heimweh haben nach etwas, das man nie gekannt hat? Man muss einer Luzia Hüttenmoser – Nasenring, Lippen-Piercing und komplex konfektionierte Fingernägel («French Manicure!») – nicht mit den grossen Gegenfragen kommen. Philosophisch wird sie von selbst, als sie den Knopf für das Mikrofon endlich findet.

Hüttenmoser geht es nicht erst seit ihrem Game «[I] doesn't exist» um ein Gefühl der Nostalgie. Neckischerweise hat sie damit in erster Linie junge Menschen im Blick, die das Genre «Text-Adventure» (siehe Box) nicht aus den 1980er-Jahren kennen, als es auf der Höhe der Zeit war.



Luzia Hüttenmoser liebt die digitale Kunst. Für ihre Bachelorarbeit wagte sie sich mit ihrer Kommilitonin Anna-Lena Pontet an das Abenteuer «Text-Adventure». Photo: Gian Vaitl (SRF)

Eigentlich produziere sie ja sogar Meta-Nostalgie, schmunzelt die Game-Entwicklerin, ohne darüber die Modernisierung zu vergessen, die ein Game-Typ brauchte, in dem Dialog über allem stehe.

Wer gamet, will doch nicht lesen? Gemessen an den Text-Adventures der Gründerzeit bestehe «[I] doesn't exist» aus wenig Text, sagt Luiza Hüttenmoser und lacht so laut, dass es einen fast fürchtet, sie könnte die Katzen erschrecken, die sie in der Wohnung einer Freundin hütet. Sorge unbegründet: Die Tiere sind so scheu, dass Hüttenmoser sie nicht häufiger zu Gesicht bekommt als der hundscommune Gamer dieser Tage ein Text-Adventure.

«[I] doesn't exist» bietet Poesie der Marke Pixelgrafik zuzüglich Textzeilen, die sich auf den Screen schreiben. Über den Worten zeigt sich ein menschliches Unwesen, das sich aufmacht, eine wunderliche Waldwelt zu erkunden. Und immer wieder sind da diese Befehlstone, denen netterweise die Ausrufezeichen fehlen. «Pflück diesen Pilz.» «Leg deine Hände an den Safe.» «Geh nach Westen.»

Begriff «Text-Adventures» – Der Reiz von Retro

«Text-Adventure»s präsentieren das Spielgeschehen in rein textueller Form und benutzen Grafiken und Soundeffekte entweder gar nicht oder nur als zusätzliche illustrative Elemente. Die Kommunikation zwischen Spieler und Spiel findet über einen sogenannten Text-Parser statt.

Die ersten Text-Adventures wurden in den frühen 1980er-Jahren entwickelt. Heute spielen sie im kommerziellen Bereich praktisch keine Rolle mehr.

Luzia Hüttenmoser, im Osten der Schweiz aufgewachsen, hat früh sehr viel Zeit im Kellergeschoss eines Einfamilienhauses verbracht und ohne Argwohn der Eltern stundenlang zugeschaut, wie der grosse Bruder und die ältere Schwester auf einem Sofa versuchten, Tastatur und Maus eines grossen Macs unter Kontrolle zu bringen. «Sims» war damals der letzte Schrei.

Die Stunden auf der Couch versteht Hüttenmoser im Rückblick als lehrreiche Lektionen in Sachen «Games und Wirkungskraft». Sie sass wach und wohlbehütet zwischen den Geschwistern und machte sich im Geiste Notizen, bevor sie fehlerfrei schreiben konnte. Was löst welches Game aus? Worauf reagieren Bruder und Schwester – und wie?

Als es am Gymnasium einen Vortrag über ihren Traumbeiruf zu halten galt, scrollte sie erst eher lustlos eine lange Liste mit Jobs durch. Dann stolperte sie über das Wort «Game-Designerin» und wusste sofort: «Das ist es.»

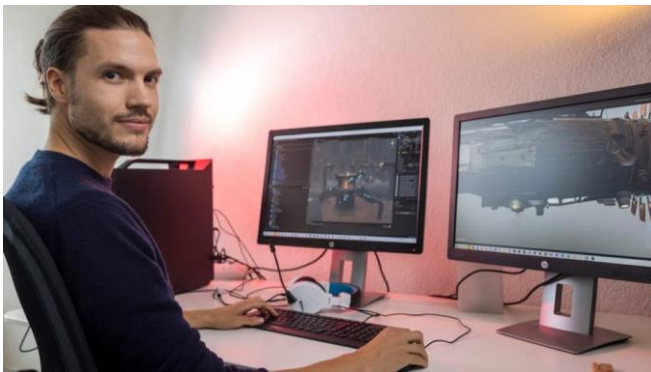
Kontrolle ist bis heute das Schlüsselwort im Hause Hüttenmoser. Um nichts anderes gehe es auch in «[I] doesn't exist». Der Hintergedanke des Dialogspiels besteht darin, die selten hinterfragte Vereinbarung zwischen Spiel und Spielendem zu unterminieren. Eine Spielfigur macht immer schön brav, was ihr ein Spielender befiehlt? Denkste.

Eine Spielfigur, die sich der Kontrolle entzieht: Spätestens an dieser Stelle schlägt das Game in einen Bierernst des Lebens um, zu dem für Luzia Hüttenmoser auch das grosse Wort «Mental Health» gehört. «[I] doesn't exist» verhandle Themen wie Depression und Anxiety, sagt Hüttenmoser und fürchtet gerade, zu viel zu spoilern.

Wie, nun ja, gesund lebt es sich in der Gameswelt, in der mutmasslich immer noch die Männer das Sagen haben? Sie habe nie für ein grosses Studio gearbeitet, sagt Hüttenmoser, auf ihrer kleinen «Indie-Insel» sei das nicht der Fall. Schon an der Hochschule sei die Hälfte der Studierenden weiblich gewesen.

Die Grenzen hätten sich zum Guten, zum Gleichen verschoben, sagt Hüttenmoser. Gleichwohl hat sie sich vorgenommen, ihre Firma als «Safe Space der Inklusion» zu verstehen und als Ort zu sichern, an dem man sich «narrativen Spielen mit moralischem Anspruch» verschreibe. Aber jetzt haben erst mal die Katzen Hunger.

Don Schmocker: Feedback und Verantwortung



Wohin des Wegs? Für den Zürcher Game-Designer Don Schmocker wird ein Game nur dann zum Highlight, wenn es einen gewissen Tiefgang hat. Photo: Gian Vaitl

Eine E-Mail war's. Don Schmocker erinnert sich, als hätte er sie erst gestern gelesen. Fanpost und Feedbacks finden immer wieder einen Weg in die Inbox des Zürcher Gamestudios Okomotive, das Schmocker mit Goran Saric gründete, manchmal sogar in Papierform. Aber dass jemand loswerden will, wie lebenswichtig «Far: Lone Sails» während der Pandemie gewesen sei? Puh.

Mehr als eine halbe Million Mal hat sich das, wie Don Schmocker es nennt, «meditative Erlebnis» verkauft, in dem der Spielende eine Kreuzung aus Schiff und Lokomotive durch die Weiten eines wasserlosen Meeres steuert. «Far: Lone Sails» habe ihm in schwierigen Zeiten Richtung und Rückenwind gegeben, beschloss der Fan seine Zeilen.

Seit März ist nun ein Sequel auf dem Markt. «Far: Changing Tides» erschliesst Neuland, ohne vom Erzählmuster des Vorgängers die Finger zu lassen. «Das meditative Erlebnis», wie Don Schmocker es nennt, ist eine Art Unterwassertrip von schier überirdischer Schönheit. Ein Gefährt wird zum Gefährten, gleichzeitig kommt die Spielspannung nicht zu kurz.

Feedbacks freuen Schmocker immer – auch wenn sie nicht von geleisteter Überlebenshilfe künden, sondern leicht, locker und lustig daherkommen. Alle aber führen sie ihm vor



Trip mit Tiefgang: «Far: Changing Tides», das neue Game von Okomotive, versteht sich wie sein erfolgreicher Vorgänger als meditatives Erlebnis. Photo: Okomotive

Augen, dass er auf dem Führerstand von Okomotive auch eine Verantwortung trägt.

Natürlich entwickle er mit seinen neun Mitarbeitenden («Nicht alle arbeiten Vollzeit») nur Games. Aber was machen wir, fragt Schmocker, damit wir den Leuten mehr bieten als nur Unterhaltung? Wo liegt der Mehrwert? Was ist die Moral von einer Game-Geschicht?

Don Schmocker hat keine Antwort parat. Sinnfragen scheinen ihm wichtig, aber es gibt auch sonst genug Arbeit. Es war schwierig genug, für den Nachfolger eines Überraschungserfolgs die richtige Mischung zu finden. Wie nahe bleiben wir am Original? Wie weit wollen wir die Community aus der Komfortzone locken? Was, wenn wir den eigenen Erwartungen nicht gerecht werden?

Schmockers Studio ist nach den ersten Erfolgen und Elogen noch lange nicht gross. Mit den Riesen der Industrie, den «Triple As», brauche man sich nicht zu messen. Aber auch in ihrer Zone wachsen die Ansprüche. Was gestern noch genügte, sei morgen vielleicht nicht einmal mehr Mittelmass.

Wie das gelinge? Man müsse anpassungsfähig zu bleiben, als Teil der Branche eines Landes, in dem man wenigstens Futterneid vergeblich suche.

Während des Studiums, so Schmocker, sei der Konkurrenzkampf grösser gewesen als jetzt, wo man sich im freien Markt zu behaupten habe. Die wechselseitige Hilfsbereitschaft mag möglich sein, weil auch in der Schweiz jedem Game-Entwickler die weite Welt offensteht.

Wohin wird die Reise von Okomotive gehen? Schmocker weiss nur, dass auch das nächste Projekt so viel Spass machen muss, dass sie alle Lust hätten, ein paar Jährchen dranzubleiben. ●



Don Schmocker hat schon einen Volltreffer gelandet. Auch, weil für den kreativen Kopf des Zürcher Gamestudios Okomotive der Spass zum Arbeitscredo gehört? Foto: Gian Vaitl (SRF)

Raffi: Les baby-foots uniques et haut de gamme



Photo: © Christophe Carisey

Allan Müller (Journal de Ste-Croix)

Deux ans après avoir fermé la brasserie Trois Dames, le Sainte-Crix Raphaël Mettler lance sa marque de baby-foot « Raffi ». Un nouveau défi pour cet artisan passionné qui vise un marché de niche pour écouler ses créations.

Les yeux pétillants, Raphaël Mettler se fait une joie de présenter la dizaine de baby-foots en cours de fabrication. Il décrit ce qui fait de chacun d'eux un modèle unique et exclusif. Le travail est minutieux et soigné. Le design est réfléchi dans ses moindres détails. Grâce à la créativité débordante du

Sainte-Crix, le football de table devient, tout en conservant sa fonction première, une œuvre d'art et une expérience unique. Pourquoi les baby-foots ? La réponse est simple. Raphaël Mettler est un homme de passions. Il en a notamment une, fervente, pour le ballon rond. « Je regarde tous les matches à la télévision. Je viens d'une famille de footeux. Mon papa était entraîneur au Sainte-Croix-Sports, j'y ai joué moi aussi dans ma jeunesse », raconte le natif du village. « On jouait également tout le temps au baby-foot quand on sortait. Je me souviens de parties endiablées au Fleury Bar. Ensuite, j'en ai acheté un pour la maison. C'est un objet et un jeu que j'ai toujours adoré. Et finalement, j'en ai créé un moi-même », ajoute-t-il. Le Sainte-Crix a conçu son premier baby-foot en 1997 alors qu'il vivait avec son épouse Sylvie aux États-Unis. Il trône d'ailleurs toujours fièrement dans les locaux de la rue de France.

Un départ à la maison

Le second baby-foot issu de la main de Raphaël Mettler voit le jour en 2019. Tout comme pour la brasserie une vingtaine d'années plus tôt, cette nouvelle aventure commence dans son atelier personnel de la maison familiale de Culliairy. « Je l'ai créé grâce

Raffi

à du bois de sapin récupéré. J'ai conçu un logo. La marque « Raffi » vient de mon surnom que l'on me donne surtout en Suisse allemande », précise-t-il. L'idée de développer sa propre marque de baby-foot est donc née. Ce besoin de créer a d'ailleurs été plus fort que le « confort » de poursuivre l'activité, bien rodée, trop rodée peut-être, de brasseur. « J'avais perdu la motivation. Je ne m'occupais plus que de la gestion de l'entreprise et je ne pouvais que rarement pratiquer la base du métier. Cela ne me plaisait plus. Le fait que le marché des brasseries artisanales se soit fortement développé rendait également notre activité moins unique, moins exclusive. J'ai donc ressenti le besoin de passer à autre chose », expose le chef d'entreprise.

Au début 2021, alors que les derniers outils de production de sa bière quittent les locaux vers une seconde vie, l'artisan les remplace progressivement par des tours, rabots, toupie, et autres machines servant à façonner le bois ainsi que les autres matières qui composeront ces futurs baby-foots.

Collaborations locales

En parfait autodidacte, il cherche à affiner ses connaissances de la conception et du fonctionnement des baby-foots. Il acquiert donc deux modèles d'occasion et les décortique. Reste encore à obtenir les bons outils et les bonnes techniques. « J'ai pu bénéficier également des conseils des amis menuisiers et ébénistes, pour choisir les bonnes machines et apprendre les rudiments du métier », révèle le concepteur.

Il n'hésite pas, comme toujours, à impliquer les siens dans l'aventure. « Sylvie et les filles sont à fond derrière moi. Elles m'appuient notamment pour valider les choix créatifs et de design », se réjouit-il. Le Sainte-Crix peut aussi compter sur un réseau local d'artisans qui l'appuient dans les étapes pour lesquelles il manque encore d'aptitudes. « Roger Guye m'a prêté main forte pour les parties métalliques d'un modèle au look des années 50 », informe-t-il. Lionel Rustichelli, carrossier, a réalisé la peinture d'un baby-foot multicolore. « J'ai aussi la chance de compter sur Ken Rodesch, mécanicien et électronicien, qui m'aide pour les parties électroniques », apprécie Raphaël Mettler qui a créé un modèle éclairé qui permet de jouer dans la nuit totale. « Il y a même un ordinateur et des haut-parleurs. Les joueurs peuvent connecter leur portable par Bluetooth et sélectionner la musique qu'ils souhaitent. À chaque but marqué, la voix préenregistrée de commentateurs de divers pays retentit », sourit-il. « Les idées, ce n'est pas ce qui manque, j'en ai encore plein ».



Un marché à créer ?

Le Sainte-Crix vise une qualité de fabrication haut de gamme et chaque modèle sera unique. « J'ai envie de concevoir cela à l'ancienne. Ces objets doivent pouvoir durer dans le temps et se transmettre de génération en génération », déclare-t-il. « Tout ce que je peux faire de mes mains, je le fais. Pour le reste, je sélectionne des matériaux et fournisseurs de qualité. Les monnaieurs, par exemple, viennent d'une entreprise tenue par des Suisses en Thaïlande. Je leur ai demandé d'en créer un spécial avec le logo de ma marque et il y aura des jetons « Raffi » pour les utiliser », complète-t-il.

Évidemment, ces créations ont leur coût. Il faudra déboursier plusieurs milliers de francs pour acquérir un baby-foot « Raffi ». « Il faut compter entre 150 et 200 heures de travail par pièce. Et rien que les fournitures, pour les modèles les plus basiques, représentent environ 3'000 à 4'000 francs », précise l'artisan.

Le Sainte-Crix vise un marché de niche. « Je pense d'ailleurs que nous allons devoir le créer. Je suis intimement persuadé qu'il y a du potentiel », indique-t-il. Une intuition confortée par le fait qu'un modèle est déjà réservé et vendu. « J'ai également deux ou trois personnes qui m'ont déjà dit être intéressées », se réjouit le Sainte-Crix. Raphaël Mettler se démarque une nouvelle fois puisqu'il n'existe plus aucun fabricant en Suisse à l'heure actuelle. « Je pense que ces baby-foots pourraient trouver leur place dans des grandes entreprises ou dans des hôtels de luxe, par exemple. Je suis certain que certains privés seront aussi très intéressés à en posséder un », analyse-t-il.

Les futurs acquéreurs pourront demander quelques personnalisations pour leur baby-foot. « Ils peuvent choisir le type de joueurs, leur couleur, ou entre les diverses formes de poignées ou de pied que l'on propose. Tout se discute mais je ne veux pas réaliser du cent pour cent sur mesure. Je désire que chaque baby-foot qui sort de cet atelier ait un style représentatif et reconnaissable de la marque », expose le fabricant.

Raphaël Mettler vise une production de six à huit baby-foot par an. « Le but est que je puisse avoir le temps de réaliser le travail de manière correcte. Je n'ai pas envie de me lancer dans de la production à plus haute échelle avec les contraintes que cela engendre », déclare-t-il. Et si le succès le dépasse ? « J'aviserai à ce moment-là. Il y a toujours des possibilités mais je vais déjà essayer de vendre ceux qui sont en cours de fabrication avant de voir plus loin, hein ? », glisse-t-il le sourire en coin. ●

(Fotos: Sylvie Margot)

NOCH
MEHR HOLZ-
SPIELZE ?!

JA, DIE
SIND DIESES
JAHR BILLIGER,
ALS BRENN-
HOLZ!



VIER GEWINNT
HOLZSPIEL
52 STÜCK

1A Bauklötze 100stk

50
SCHACHBREITER
100% ECHTHOLZ

andré

Kontakte Vorstand SDSK

Sekretariat:

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

Vorstand:

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



Ausblick Ausgabe 1/2023



Das nächste Spielinfo Magazin erscheint am 30. Juni 2023. Redaktionsschluss: 31. Mai 2023

Hauptversammlung SDSK 2023

Datum / Ort

Datum: Samstag 18. März 2023
Zeit: 14:00 bis 17:30 Uhr
Ort: Spielakademie Brienz, Hauptstrasse 92, Brienz

Informationen

Traktandenanträge können bis 27. Februar 2021 eingereicht werden. Kontakt: info@sdk.ch

Aktualisierungen und neuste Informationen

Link: www.sdk.ch/HV_2023

Traktanden

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 8. Begrüssung / Wer bin ich? | 1. Kasse |
| 9. Wahl der Stimmenzähler | 2. Revisorenbericht |
| 10. Protokoll HV 2022 | 3. Budget |
| 11. Mitglieder / Abonnenten | 4. Sekretariat |
| 12. Fotopause | 5. Spielinfo |
| 13. Berichte | 6. Wahlen |
| 14. Jahresbericht | 7. Verschiedenes |





**PASTORINI
SPIELZEUG**

SINNVOLL SEIT
1911



**Heute schon
gespielt?**



LADEN: **Dübendorf** — WEBSHOP: **pastorini.ch**