

SPIEL INFO

Ausgabe
2/2023

Schwerpunkt:

**Spiel
dich
gesund**





spielwarenmesse®

FEEL
THE
SPIRIT
OF PLAY



IN NÜRNBERG

Riesig und bunt. Voller neuer Highlights.
Für Ihr Geschäft. Und Ihre Inspiration.

NEU: DIENSTAG BIS SAMSTAG
30. JAN – 3. FEB 2024





Liebe Leserinnen, liebe Leser

Es ist eine verrückte Welt. An vielen Orten finden alte und neue Konflikte statt – spürbar und omnipräsent. Machtlosigkeit überkommt einen manchmal und vielleicht der Gedanke: wie kann ich dazu beitragen für Lösungen einzustehen, Positives für alle zu bewirken? Einfach etwas zu unternehmen, das für unsere Welt nicht zerstörerisch wirkt, sondern aufbauend, inspirierend und befruchtend? Eine Lösung ist, nicht im Grossen zu agieren, sondern im Kleinen. Im direkten Umfeld: in der Familie, im Freundeskreis mit Gleichgesinnten, bei der Arbeit... eigentlich in allen Lebenslagen. Im Kleinen ist es uns oft möglich, die Dinge sofort und selber anzupacken. Nicht warten, bis der Impuls von aussen kommt, sondern von innen, aus eigenem Antrieb.

Dafür gibt es natürliche und uns vertraute Hilfen. Eine davon ist besonders leistungsfähig: Das Spiel. Wandelbar, vielfältig, mit unerschöpflichem Potenzial. Ein Teil von uns ALLEN. Das Spiel befreit uns von Dünkel und Rechthaberei, es fördert unsere Achtsamkeit, es verbindet und hilft Frieden zu stiften. Das Spiel ist in seiner Wirkung einzigartig. Und es kann von ALLEN und ÜBERALL gespielt werden. Und...

...spielen macht gesund – und wie! Im Schwerpunkt beleuchten unsere kompetenten und erfahrenen Autorinnen und Autoren dieses Thema von verschiedensten Standpunkten. Gesund ist umfassend: Gesundheit für Seele, Geist und Körper; eine gesunde Welt und Umwelt, eine intakte Natur. Und das Spiel kann einen wesentlichen Beitrag zum Gesundsein leisten. Wir hoffen, dass für Sie die Lektüre eine gesunde Entspannung ist.

Dass wir massgeblich durch den Konsum digitaler Medien beeinflusst werden, stellt niemand in Frage. Weshalb wir eine Aufmerksamkeitskrise erleben, schildert der Artikel «die Überkrise» in der Rubrik Digital. Und wie das Spiel einen Beitrag leisten könnte, um dieser «Überkrise» die Stirn zu bieten.

Und auch an dieser Stelle möchten wir darauf hinweisen, dass alle Texte AUSNAHMSLOS von Menschen geschrieben wurden – ohne künstliche Intelligenz und Chat GPT. Analog eben. Und so wird es bleiben.

Wir wünschen Euch viel Genuss bei der Lektüre.

Eurer Spielinfo Redaktionsteam
Andrea Riesen und Louis Blattmann

«Spiele sind nicht in erster Linie da, unsere Fähigkeiten zu messen, sondern um uns an ihnen zu freuen.»

Pat Farrington
Mitbegründer der «neuen Spiele»

«Kinder sind keine Fässer, die gefüllt, sondern Feuer, die entfacht werden wollen.»

François Rabelais (1484/1494–1553)
Mönch, Priester, Arzt und Schriftsteller

«Es ist ab und zu gar nicht schlecht, wenn man Langeweile hat, weil man dann anfängt, darüber nachzudenken, was man eigentlich erst mal machen könnte – das sind die Augenblicke, wo man selbst eine Idee entwickelt.»

Gerald Hüther
Neurowissenschaftler und Buchautor

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)
Stephanie Schachtner (Spiel & Schule)

Kontakt / Web

info@sdsks.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

1300 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@sdsks.ch

Titelbild:

Helen Gauderon
Cartoon: André Sedlaczek www.bissiges.de

5	Verbandsnachrichten
5	«Harvest 36»
6	Spielszene News
6	SpielDOCH! Am Bodensee: Gelungene Premiere
6	Basgame Basel: Bericht
8	Messebericht: SPIEL Essen 2023
10	Spielen und Gemütlichkeit: Inklusiver Spieletreff
12	Jubiläum
12	Von der Passion zum Beruf
14	Spiel und Schule
14	Komm' raus - spiel' mit!
16	Spielen hält gesund
18	Kolumne
18	Buchtipps
19	Schwerpunkt
19	Leitartikel
20	Frei und unbekümmert spielen macht gesund
22	Die Lebenswelt gesunde Schule: Pausenplatzspiel
26	Singen, Sprechen, Patschen, Klatschen und Stampfen macht Spass und gesund
28	Resilienz, Natur und Spiel
30	Spiel dich gesund und jongliere dich frei
32	Fortis: ein Spiel über Suchtprävention
33	Ich habe den richtigen Beruf ergriffen
36	Ludo Info
37	Vergangene Spielwelten
37	Der faszinierende magische Roboter
40	Brettspielblog news
41	Vordergrund
41	Die New Games
46	Digital
46	Die Überkrise
48	Page française
48	Jouer maintenant en bonne santé
50	Andrés Cartoon
51	Kontakte / Ausblick

Das Leben ist kein Spiel, aber wenn wir nicht mehr spielen können, können wir auch nicht mehr leben.

Gerald Hüther
(mehr dazu auf Seite 20)

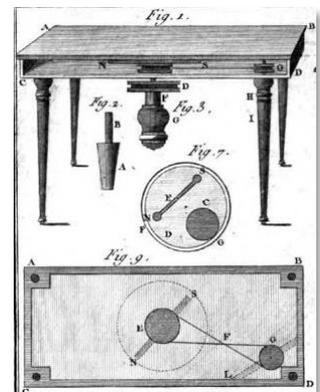
Vordergrund: Die New Games



Im Jahr 1976 wurde die Bewegung New Games ins Leben gerufen. Weshalb wir diesen Artikel in den «Vordergrund» stellen, siehe Seite 41

Der magische Roboter

Vergangene Spielwelten: wie sich ein wissenschaftliches Experiment zum didaktischen Spielzeug wandelte.
Seite 37



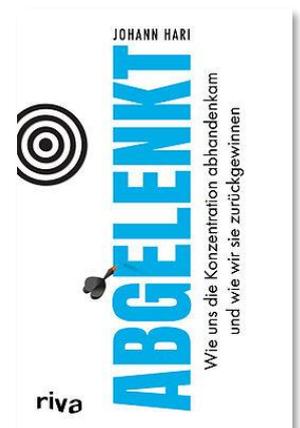
Schwerpunkt: Spielen dich gesund



Gesunde Menschen durchs Spiel: was es bewirkt und weshalb wir nicht darauf verzichten sollten.
Seiten 19-35

Digital: Die Überkrise

Eine Aufmerksamkeitskrise hindert uns laufend am Lösen dringlicher Probleme. Das Spiel kann zum Lösen dieser Probleme beitragen.
Seite 48



«Harvest 36»

Ehemaligentreffen aus 36 SPS-Ausbildungsseminaren
in Brienz bei Hans Fluri vom 6.-8. Oktober 2023

Das Ehemaligen Treffen der Spielpädagogen war ein inspirierendes Ereignis, das nicht nur den Abschluss von 36 beeindruckenden spielpädagogischen Ausbildungen markierte, sondern auch eine Gemeinschaft von kreativen Köpfen zusammenbrachte, die sich der Kunst des spielerischen Lernens und Lebens verschrieben haben. In typischer Art bis zum letzten Moment zufällig und spontan, gleichzeitig verbindlich und durch die Spielbereitschaft strukturiert, kamen wir an den drei Tagen in unterschiedlicher Besetzung zusammen.

Die Atmosphäre war geladen mit Interesse und positiver Aufregung, als die Kursanbieter, Spielpädagogen und Spiel-im-Leben-Nutzer der verschiedenen Ausbildungsjahrgänge zusammenkamen, um nicht nur den Abschluss einer einzigartigen Ära zu feiern, sondern auch um zu erkunden, was wir in Zukunft wollen. Was soll erhalten bleiben und wie kann fortgesetzt werden, was grade zu Ende ging? Wir wussten nicht, was uns erwartet und liessen daher entstehen, was sich zeigen wollte. Beim gemeinsamen Essen, zu dem der Verband eingeladen hatte, entstanden die guten, in diesem Kreis gewohnten Gespräche.

Es gab die vielen kleinen Geschichten und Erinnerungen an unkonventionelle Lernmethoden und inspirierende Momente während der Ausbildungen. Wir tauschten aber nicht nur Erfahrungen aus, sondern schufen auch Raum für innovative Ideen und zukunftsweisende Ansätze im Bereich der spielerischen Bildung, welche wir am nächsten Morgen diskutieren wollten. Wir trafen uns dazu im immer noch magisch anmutenden Spielsaal, in einer erweiterten Vorstandsrunde.

Ein Blick zurück und «Quo Vadis?»

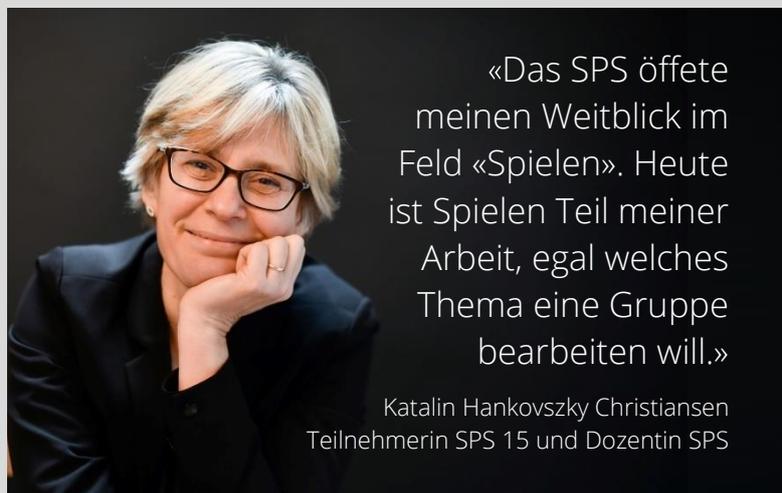
Schnell wurde uns die Bedeutung dessen bewusst, was mit der Spielpädagogik von Hans Fluri und seinen Dozenten wie Susanne Stöcklin-Meier, Kathy Hankovszky, Ferdi Firmin, Jonas Fluri, Maria Kekeis aber auch viele anderen Mitwirkenden, in diesen 36 SPS erreicht wurde: Bei einer grossen Zahl von den ausgebildeten Spielpädagoginnen und Spielpädagogen hat das Spielseminar wichtige Weichen fürs Leben gestellt. Deutlich und genauso schnell wussten wir, dass wir die Ausbildung

in einer veränderten Form fortsetzen möchten.

Zwei sehr berührende Momente waren daraufhin die Ankündigungen der Buchautorin Susanne Stöcklin Meier und Hans Fluri. Susanne verkündete, sie wolle die Rechte an ihren Veröffentlichungen dem Verband überlassen, damit diese wunderbaren Werke auch weiterhin eingesetzt werden.

Lernen machte im SPS ganz einfach Spass, war herausfordernd und mit den sehr versierten und hochkarätigen Dozenten ein absolutes Highlight.

Heiner Solenthaler SPS 6



«Das SPS öffnete meinen Weitblick im Feld «Spielen». Heute ist Spielen Teil meiner Arbeit, egal welches Thema eine Gruppe bearbeiten will.»

Katalin Hankovszky Christiansen
Teilnehmerin SPS 15 und Dozentin SPS

Und Hans meinte, dass all die SPS-Ausbildungen gar nicht hätten stattfinden und sich so entwickeln können, ohne all die engagierten Teilnehmer und Teilnehmerinnen. Somit findet er, dass auch das SPS ihnen allen gehört und es deshalb dem SDSK übergeben möchte. DAS WAR SEHR EMOTIONAL. Das waren Statements zur Zukunft der spielerischen Bildung, die den Spielpädagogen und den «Spiel für Leben und Lernen Einsetzenden» ermöglicht, die Traditionen zu bewahren» und gleichzeitig neue Wege zu erkunden – immer im Geiste von Kreativität, Innovation und einem Hauch von spielerischem Charme. ●

(Text: Michèle Wilhelm)

Ausblick: Hauptversammlung SDSK 2024

Datum: Samstag 16. März 2024

Zeit: 14:00 bis 17:30 Uhr

Ort: Spielakademie Brienz, Hauptstrasse 92, Brienz

Traktanden

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1. Begrüssung | 8. Kasse |
| 2. Wahl der Stimmzähler | 9. Revisorenbericht |
| 3. Protokoll HV 2023 | 10. Budget |
| 4. Mitglieder / Abonnenten | 11. Sekretariat |
| 5. Fotopause | 12. Spielinfo |
| 6. Berichte | 13. Wahlen |
| 7. Jahresbericht | 14. Verschiedenes |

Informationen

Traktandenanträge können bis 23. Februar 2024 bei Sekretariat SDSK eingereicht werden.

Kontakt: info@sdk.ch

Für Aktualisierungen und neuste Informationen besuchen Sie die Website des SDSK

Link: [www.sdk.ch/verband/...](http://www.sdk.ch/verband/)



SpielDOCH! Am Bodensee: Gelungene Premiere

Vom 2. bis 4. Juni fand auf dem Messgelände in Friedrichshafen am Bodensee zum allerersten Mal die Brett- und Kartenspielmesse **SPIEL DOCH! am Bodensee** statt. Knapp 7'000 Besucher aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, der grösste Teil davon, wie auch erhofft Familien mit Kindern, kamen auf die Messe.

Kostenlose Shuttlebusse vom Fährhafen und Bahnhof zur Messe sorgten dabei für eine entspannte Anreise. Am Samstag war das Messehighlight, nämlich die Spieleausleihe mit ihren über 400 Plätzen, auf der freien Spielfläche komplett belegt, so dass diese noch kurzfristig erweitert werden musste. Hier konnte man sich eine riesige Auswahl an Spielen ausleihen und von Profis erklären lassen. Für die Kleinsten wurde im Foyer West u.a. mit der Holzbahn samt Bausteinen von Brio, Auftritten von Käptn Blaubär und verschiedenen Grossspielen Einiges geboten

Ausserdem fand während der Messe auch ein spezieller Flohmarkt zur Unterstützung eines kriegsgepeinigten Landes statt. Die Erlöse kamen der Minenräumung zugute.



Der Andrang war gross! 7'000 Spielerinnen und Spieler besuchten die Premiere in 3 Tagen. Foto:

Die knapp 70 Aussteller, darunter viele bekannte Spielverlage, Händler, Künstler und Spieleautoren, waren mit dieser Erstveranstaltung am Ende sehr zufrieden. Veranstaltet wurde die Messe vom Nostheide-Verlag, dem Herausgeber der Brettspielzeitschriften **spielbox** und **SPIEL DOCH!** ● (lb)

Die nächste **SPIEL DOCH! am Bodensee** ist vom 14. bis 16. Juni 2024 geplant. Vorher findet von 26. bis 28. April 2024 die **5. SPIEL DOCH! in Dortmund** statt.

BasGame – Der grösste Basler Brettspieltag

BasGame wurde 2013 von Rubén Cabezón und Hirginia Vallejo ins Leben gerufen, die auch die Gründer der Board Game Basel Association sind. Die Premiere fand dank vieler Sponsoren 2014 statt. Heute, nach 4 Jahren Unterbruch, ist die BasGame das grösste Brettspiel-Event der Nordwestschweiz mit dem variantenreichsten und aktuellsten Brettspieleangebot, dank der Unterstützung der wichtigsten Spielverlage aus der ganzen Welt.

Die Organisatoren der Veranstaltung, die im September 2023 im Basler Volkshaus stattfand, waren gespannt, wie

sich das Besucherverhalten nach dem Unterbruch auswirken würde. Sie waren davon überzeugt, dass das Interesse an Brettspielen in diesen schwierigen Zeiten gestiegen war, um Zeit mit der Familie zu verbringen. Es wurden mindestens so viele Besucher erwartet wie bei der letzten Ausgabe 4 Jahre zuvor. Und so geschah es: über 600 Eintritte waren zu verzeichnen, ein Rekord. Folge davon waren auf dem Boden Spielende, weil alle Tische besetzt waren. Die Rückmeldungen waren überwältigend: mehr als zufriedene Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus allen Ecken der Schweiz spielten analog, was das Zeug hielt. Der Anlass ist auf bestem Wege, direkt von lokal auf national zu «hüpfen».

Die BasGame ist eine non-profit Veranstaltung. Wir machen es, weil wir es lieben.»

Rubén Cabezón

Rubén Cabezón: «Ich bin «superhappy»– ich war vor dem Anlass schon ein bisschen nervös, nach dieser doch recht langen Pause. Was mich auch sehr freut sind die durchs Band positiven Rückmeldungen aller Beteiligten: von unseren Besuchern bis hin zu allen Ausstellern und weiteren Partnern. Das ist sehr motivierend und ermutigend!»

Die Programm Highlights

In diesem Jahr wurde ein neuer Rekord aufgestellt, was die Unterstützung von Spiele Verlagen mit den allerneuesten Neuheiten angeht. Man sei sehr stolz darauf, dass man über eine sehr grosse, hochaktuelle Spielebibliothek verfüge, was bei Veranstaltungen wie dieser nicht üblich sei. Ausserdem versuche man immer, Turniere mit innovativen, aktuellen Spielen zu veranstalten, die leicht zu verstehen sind. Heuer wurden zwei Turniere veranstaltet: Project L (Boardcubator) und Hidden Leaders (BFF Games). Die wichtigste Änderung im Vergleich zur letzten Ausgabe war, dass man den Play-and-Win-Bereich um das Vierfache erweiterte. Play-and-Win-Spiele werden unter allen Besuchern, die sie während des BasGames spielen, verlost.

Ausgewogen: Kommerz und non-profit

Die Veranstaltung war eine grossartige Möglichkeit, Spiele für Verlage zu bewerben und gleichzeitig die Besucher zu beschäftigen. Natürlich hat es eine grosse Anzahl von Ausstellern gegeben, die alle Aspekte der Brettspielindustrie abdecken, von neuen Indie-Unternehmen über

erfahrene Designer bis hin zu Schweizer Brettspielläden und Verlagen. In diesem Jahr war insbesondere Orell Füssli am Hauptstand vertreten. Abgerundet wurde die Veranstaltung durch einen sehr erfolgreichen Flohmarkt. In diesem Jahr waren es rund 360 Spiele, die ein neues Zuhause suchten.



Die weiteren Pläne mit der BasGame

Der Traum der Organisatoren ist es, in der Grösse mit der Zeit zu wachsen. Angestrebt wird auch, die Veranstaltung auf mehrere Tage auszuweiten. Rubén Cabezón, der Veranstalter: «Da es sich um eine gemeinnützige Veranstaltung ohne finanzielle Unterstützung handelt, ist dies eine sehr schwierige Aufgabe. Die BasGame ist nur möglich dank der Tickets, die wir verkaufen, und der Aussteller, die kommen. Wir sind sehr dankbar für die Unterstützung durch die vielen Besucher, die im Laufe der Jahre immer wieder zur BasGame gekommen sind. Was BasGame geworden ist und was es mit der Zeit werden wird, ist nur dank der Menschen möglich, die das Spiel lieben und an uns glauben». ● (lb)



Die nächste BasGame findet am **14. September 2024** im Volkshaus Basel statt. Mehr Informationen findet man auf der Website der Veranstalter. **Link:** <https://www.basgame.ch/de>

INSERAT

Motivieren Sie Ihre Klasse –
Lese- und Spielspass garantiert!

LESEFIEBER
dasduell

Lesen- Formulieren- Duellieren

Ein Literaturprojekt für
Gruppen im Lesealter des
2. und 3. Zyklus der
Volksschule.

Wer kennt die Bücher am
besten? Zwei Gruppen
treten in einem virtuellen
Duell gegeneinander an.



Hier geht's zur Website und
allen notwendigen Unterlagen:
www.kjmostschweiz.ch/projekte/



SPIEL Essen 2023 – Messebericht



Patrick Jerg

Vom 5.–8. Oktober 2023 fand mit der SPIEL Essen 2023 die weltweit grösste Publikumsmesse im Brettspielbereich statt. Die Stadt verwandelt sich während diesen Tagen in ein grosses Spielzimmer. 193'000 Menschen aus 85 Ländern besuchten in den 5 Messetagen die Hallen im Ruhrgebiet.

Die Reise nach Essen will gut vorbereitet sein. Reist man aus der Schweiz an, bedeutet das: Sich früh genug um ein Hotelzimmer bemühen und relativ kurz vor der Messe die Anreise noch einmal abchecken. Meine 10 letzten Messebesuche verzeichneten erst einmal eine reibungslose Anreise – eine verbesserungsfähige Quote. Dieses Jahr war die Anreise mit der Bahn ab Düsseldorf nur über Umwege möglich, da gerade die Strecken saniert wurden. Ein besonders guter Zeitpunkt, wenn man gegen die 200'000 Gäste zum Spielen erwartet.

Schweizer Verlage mit guter Präsenz

Es wurde wieder viel und ungezwungen gespielt im Jahr 2023. Das neue Hallensystem sorgte für eine richtig gute Durchmischung des Angebots. Die überwältigende Mehrheit der Verlage war zufrieden mit ihrem neuen Platz.

Kleinere Anbieter profitierten von einem grösseren Publikumsaufmarsch, wie wenn sie gebündelt in einer der hinteren Hallen waren. Und mittendrin finden sich immer wieder Schweizer Verlage.

Helvetiq war dieses Jahr mittig in einer Halle zu finden und gleich gegenüber vom Verlag Steffen Spiele, der vom Schweizer Verlag übernommen wurde. Diese Übernahme passt, das hat sich beim Betrachten der Stände und des Angebots gezeigt.

Suncoregames präsentierte das neue Spiel *Sssnake*, ein Flip & Write. Der Verlag war übrigens sehr fleissig und hat regelmässig bei den Eingängen seine Flyer verteilt. Daher war das auch mein erster Besuch auf der Messe.

Den strahlendsten Auftritt der Messe hatte wohl Game Division (Viva, Rookie, Wolfpack). An den weissen Bartischen und vor leuchtenden Tafeln wurden die drei Kartenspiele des Verlags rauf und runter gespielt und bereits ein viertes Spiel angekündigt. Tobias Kaufmann hat das derart überschwänglich getan, dass ich mich jetzt schon darauf freue und sehr gespannt bin.

Game Factory hat ganz starke Herbstneuheiten präsentiert. Das bunte *Rainforest* und *Trekking – Reise durch die Zeit* sind richtige Hingucker. Abends in der Hotellobby wurde es aber schliesslich *Klick!*, das Foto-Assoziationsspiel, leicht modifiziert für eine grössere Spielrunde. Das Spiel wurde ganz spontan von Jugglux auf den Tisch gezaubert. Man trifft sich eben in Essen.



Persönliche Begegnungen sind wichtiger denn je

Es sind vor allem die Termine und die Begegnungen, die die SPIEL Essen besonders lebhaft erscheinen lassen. So habe ich mich dieses Jahr mit Michael Menzel getroffen. Ich kenne ihn schon länger, da er meine Bücher illustriert hat. Aktuell ist sein *Drachenhüter* bei Kosmos erschienen. Einen Tag vor der Abreise zur Messe habe ich das Spiel noch erhalten und natürlich sofort gespielt. Die kleinen Drachen sind einfach süß und das Spiel besitzt einen einfachen Zugang mit kleinen, interessanten Kniffen. Mit einem Schmunzeln hat er mir erzählt, dass es manchmal einige Anläufe benötigt, bis ein Spiel zufriedenstellend funktioniert. Die Aufzählung aller Testspieler in der Anleitung ist sicherlich ein Beleg dafür. *Drachenhüter* ist aber toll geworden. Ich kann es absolut empfehlen als belohnendes Familienspiel. Wer es gespielt hat, will sich sofort einen dieser kleinen Drachen zulegen.

Nachhaltigkeit, tierische Themen und Partyspiele

Der Schweizer Verlag *Treecer* setzt auf Nachhaltigkeit und tierische Themen. Letztes Jahr hat er mit einem Coup überrascht. Von Microsoft konnte das Logo des PC-Spiels *Zoo Tycoon* übernommen werden. Mittlerweile ist das Expertenspiel erfolgreich über Kickstarter finanziert und fand auf der SPIEL Essen viele Interessenten. Ein neues Projekt ist ebenfalls angekündigt, von dem man bald hier mehr lesen kann. Es geht spielerisch in eine ganz andere Richtung wie *Zoo Tycoon*.



Die Kampfhummeln haben mit ihren Partyspielen eine grosse Fangemeinde aufgebaut – auch in Deutschland. Mit einer neuen Fan-Erweiterung waren sie in Essen am Start. Gewinner erhielten immer einen kleinen Schnaps, genauso wie die Verlierer zum Trost. Ach ja, eine neue Spielidee konnte man dort ebenfalls spielen, bei der die Kampfhummeln ihrem Genre treu bleiben. Davon werden wir wohl im nächsten Jahr mehr hören und sehen.

Interessante Rahmenprogramme

Das Angebot der SPIEL Essen 2023 war riesig. Veranstaltungen für Lehrpersonen am Educator's Day, für das 40-Jahr Jubiläum der Messe oder ganz einfach ein Meet & Play der Blogger/Podcaster/YouTuber rundeten das Angebot ab. So konnte man sich auch abseits des spielerischen Grundrauschens kurz erholen.



Was mir sonst noch von der SPIEL Essen 2023 bleiben wird? Die Artist Alley mit den Ständen drum herum wurde aufgewertet. Es gab dort viel zu entdecken. So habe ich nun einen exklusiven finnischen Adventskalender zu Hause.

Wenn man morgens in der U-Bahn schon David Parlett trifft, den Autor des ersten «Spiel des Jahres» *Hase und Igel*, der mit 84 Jahre die Messe besucht – das ist schon ein Ereignis.

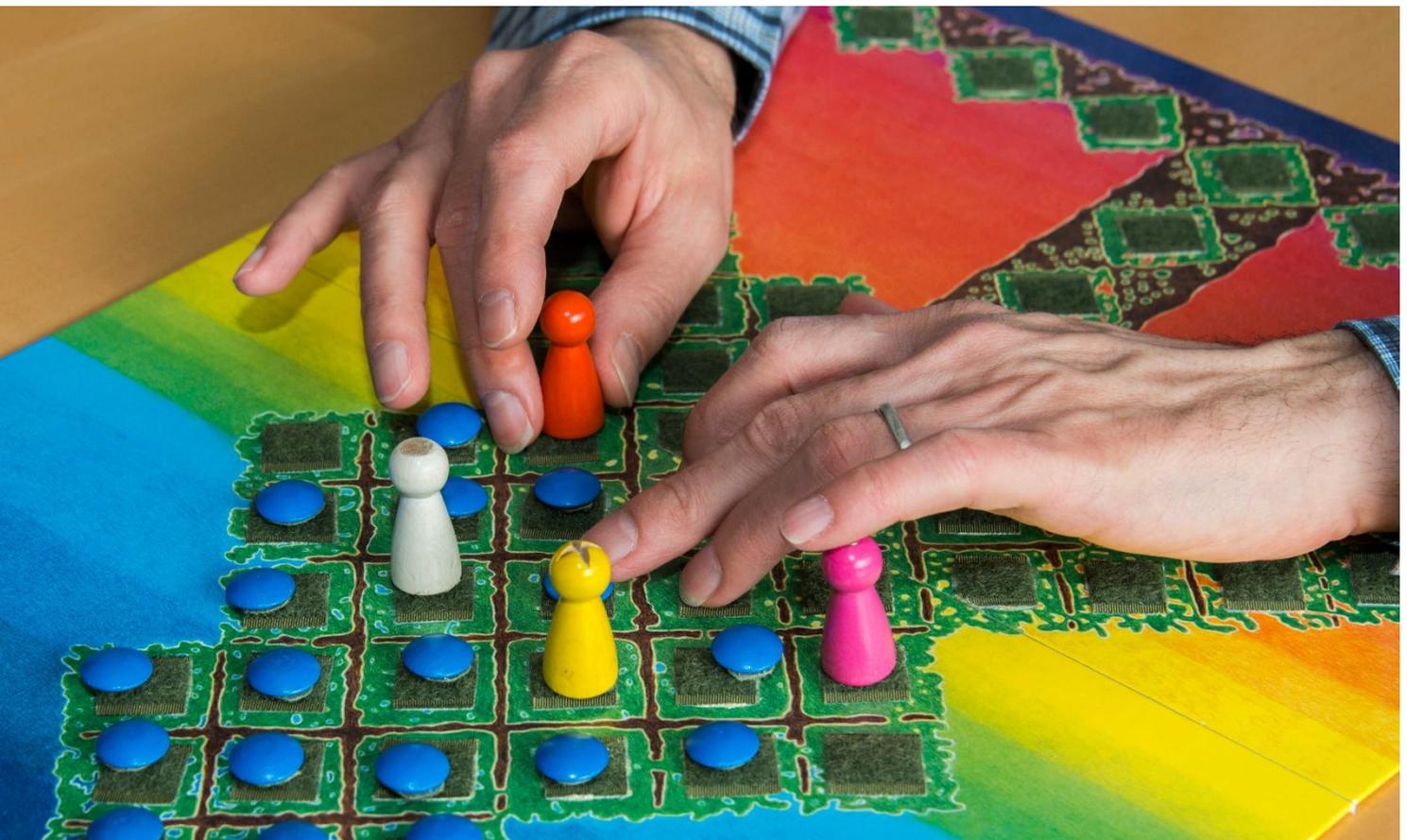
Und schliesslich möchte ich auch das Rahmenprogramm der Stadt Essen nicht unerwähnt lassen. Das Essen Light Festival verzauberte die Stadt jeden Abend in ein buntes Lichterfest an unterschiedlichen Stationen. Sehr schön.

Die nächste SPIEL Essen findet am 3.–6.10.2024 statt. ●

(Fotos: Patrick Jerg/Pressestelle Messe)

Spiele und Gemütlichkeit: Inklusiver Spieletreff

In Basel findet seit 2015 ein Spieletreff insbesondere für blinde und sehbehinderte Spielbegeisterte statt. Und es sind alle willkommen, ob blind oder nicht.



Umgerüstetes Spiel: Sauerbaum (mit Klettverschlüssen). Foto: © Norbert Müller

Norbert Müller

Spieletreffs gibt es sicher viele in Basel – private oder solche, die von Vereinen, Kirchen oder Spieläden veranstaltet werden. Aber zweimal im Jahr – gewöhnlich im Frühling und Herbst, gibt es einen, bei dem speziell Wert daraufgelegt wird, dass auch blinde und sehbehinderte Spielefans auf ihre Kosten kommen.

Für diese Spielerinnen und Spieler ist es nämlich schwierig, an den anderen Veranstaltungen teilzunehmen, weil die meisten Spiele nur gespielt werden können, wenn man nicht zu stark visuell beeinträchtigt ist. Sonst müssen Karten, Spielfiguren und Spielfelder taktil zu unterscheiden sein – und wer ausserhalb des Blindenwesens besitzt solche Spiele?

Das Angebot an Spielen für blinde Menschen hatte sich über Jahrzehnte kaum verändert: Eile mit Weile, Mensch-

ärgere-dich-nicht, Schach, Mühle, Dame und traditionelle Kartenspiele waren das Einzige, was im Hilfsmittelhandel angeboten wurde.

Selbsthilfe

In den letzten Jahrzehnten haben mehr und mehr spiel- und bastelfreudige Personen angefangen, selbst Spiele umzubauen. Bei Karten ist das einfach: Man kann sie mit Brailleschrift versehen. Schwieriger ist es mit Brettspielen. Hier müssen die Spielpläne oft nachgebaut werden. Wichtig ist, dass man die Linien nachverfolgen und die Spielfiguren darauf stabil verankern kann. Beim Abtasten der jeweiligen Spielsituation dürfen sie nicht umfallen. Und die Farben der Spielfiguren müssen auch erkennbar sein. Bei Schach z.B. haben die schwarzen Figuren einen

Nagel im Kopf und sind so gut von den weissen zu unterscheiden.

Ludotheken für Blinde und Sehbehinderte

In der Schweiz gibt es zwei Ludotheken für Blinde und Sehbehinderte: Eine an der Blindenschule in Zollikofen und eine bei der Schweizerischen Bibliothek für Blinde, Seh- und Lesebehinderte in Zürich. Beide leihen Spiele in die ganze Schweiz aus, die Ludothek in Zürich sogar darüber hinaus.

Immer wieder neue Spiele

Einer derjenigen, die sich immer wieder um neue Spiele bemühen, ist der Schreibende dieses Artikels. Schon Mitte der 80er Jahre hatte ich in meiner Heimat, dem Saarland, mit Freunden einen Spieleclub ins Leben gerufen, wo man sich allmonatlich einmal traf, um gemeinsam zu spielen und neue Spiele auszuprobieren. Blinde und sehende Spieler – vom Schul- bis zum Seniorenalter – waren mit Begeisterung dabei. Dieses Angebot kam zum Erliegen, als ich aus beruflichen Gründen im Jahr 1996 meine Heimat verliess.

Im Jahr 2014 fing ich dann an, einen speziellen Spielertreff für Blinde und Sehbehinderte in Basel zu konzipieren. Anfangs stiess ich auf Skepsis: «Das haben wir ja alles schon probiert; das interessiert doch keinen». Der damalige Vorstand der Sektion Nordwestschweiz des Schweizerischen Blinden- und Sehbehindertenverbandes sagte mir immerhin räumliche und personelle Unterstützung zu, sollte ich ein Angebot für Spielefreunde als Eigeninitiative starten.

Gesagt, getan: Im April 2015 fand dann der erste Spielertreff statt. 18 Teilnehmerinnen und Teilnehmer widerlegten eindeutig die Vermutung: «kommt doch keiner». Im Gegenteil: Beim letzten Spielertreff vor der Coronapandemie nahmen 30 Personen teil – mehr wären aus räumlichen Gründen auch nicht mehr zu verkraften.

Internationaler Einzugsbereich und offen für alle, ob blind oder nicht

Der Einzugsbereich des Spielertreffs geht weit über Basel hinaus: Es gibt Teilnehmende vom Berner Oberland bis nach Marburg nördlich von Frankfurt a/Main). Interessenten aus dem Ruhrgebiet und sogar Berlin musste ich leider absagen, weil die Sektion Nordwestschweiz die Unkosten (vor allem Kaffee und Getränke) deckt und ich deshalb Teilnehmern aus der Schweiz den Vorrang geben möchte. Was gerade die Spielefreunde ausserhalb der Nordwestschweiz begeistert: «Bei euch ist es so gemütlich».

Die meisten Spiele bringe ich mit; aber regelmässig steuern auch andere «Stammgäste» eigene Spiele zur bunten Auswahl bei. Im Laufe der Jahre haben sich auch Favoriten herausgebildet, die regelmässig gespielt werden, so etwa «Tick-Tack Bumm!», «Pig Hole», «Anno Domini», «Plan B» und «The Game».

Was die Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Spielertreff, nebst der bereits erwähnten gemütlichen Atmosphäre, so begeistert, ist die Möglichkeit, genau diese Spiele wieder zu spielen und neue Spiele kennenzulernen. Einige Spielefreunde holen und geben sich gegenseitig zudem auch An-



Umgerüstetes Spiel: «Plan B» (mit Magneten adaptiert). © Foto: Norbert Müller

regungen, wie man ein Spiel umrüsten kann, damit blinde und sehbehinderte Menschen es gemeinsam spielen können: mit Partnern, Freunden oder den eigenen Kindern und Enkeln.

Für die Sektion Nordwestschweiz des Blinden- und Sehbehindertenverbandes sind die Spielertreffs längst ein fester Bestandteil des Jahresprogramms geworden. Ich erinnere mich gerne daran, wie 2021 der Vorstand informierte, dass es im Herbst wieder einen Spielertreff geben würde; «Mich hatte man erst gar nicht vorher gefragt, ob ich das wieder organisieren möchte...» Aber sie wussten ja, dass ich nicht «Nein» sagen würde. ●

Informationen

Kontakt Spielertreff oder wie man Spiele «blindengerecht» umrüsten kann

Link/Mail: norbert@millernorbert.de

Kontakte Ludotheken

- ▶ **Blindenschule in Zollikofen**
Link: www.blindenschule.ch/ludothek/
- ▶ **Schweizerische Bibliothek für Blinde, Seh- und Lesebehinderte in Zürich**
Link Katalog (PDF): www.sbs.ch/...



Norbert Müller



Foto: © Norbert Müller

Norbert Müller wurde 1952 im Saarland geboren. Von Beruf Diplomsozialpädagoge und Rehabilitationslehrer für erwachsene Blinde, hat er in verschiedenen Einrichtungen in Deutschland und der Schweiz gearbeitet. Seit 2007 lebt er in Basel und freut sich, dass er seit der Pensionierung 2017 noch mehr Zeit für seine wichtigsten Hobbies hat: Amateurfunk und Spiele.

Spielertreff 2024

Der nächste Spielertreff findet am **20. April 2024** statt. **Beim Treff sind ALLE willkommen, ob blind oder nicht.** Anmeldekontakt siehe «Informationen».

Von der Passion zum Beruf

20-Jahre-Jubiläum Creavida: die Sozialpädagogin Priska Flury hat ihren eigenen Schlüssel zum Glück gefunden: sie geht während der Arbeit Ihrer Passion nach. Sie referiert, sie spielt, bildet viele Menschen weiter und kann davon leben.

Beginn

Mit 12 Jahren hat Priska Flury angefangen, Spiele anzuleiten. Auslöser war ein Geschenk zum 12. Geburtstag, ein Buch «Die schönsten Spiele». Die einfachen Spiele mit wenig Material haben es ihr sofort angetan. Dank diesem Buch mussten alle aus Priskas Umfeld mit ihr spielen. Nach dem Auszug aus dem Elternhaus organisierte Priska in der ersten eigenen Wohnung gerne ausgedehnte Spielnächte. Mit 28 Jahren folgte nach der Grundausbildung im kaufmännischen Bereich die Ausbildung zur Sozialpädagogin, weil sie mit Kindern arbeiten wollte. Die alles entscheidende Motivation und Inspiration fand Priska schliesslich bei einer Spielewoche am Brienersee bei Hans Fluri. Hans Fluri und Priska Flury sind zwar nicht verwandt, teilen aber die gleiche Leidenschaft: das Spielen. Ihr wurde klar, dass sie ihre Freude am Spielen gerne weitergeben würde. Priska realisierte, dass sie von ihrem Hobby leben könnte, wenn sie es geschickt anstellen würde.

Erfolg und vollständige berufliche Tätigkeit

Es dauerte rund 6 Jahre, bis die heute 54-jährige Priska Flury vollständig von ihrer Firma Creavida leben konnte und kein Nebenerwerb als Angestellte mehr notwendig war. Ein langer und oftmals auch anstrengender Weg. Im März 2024 darf Priska nun ihr 20-jähriges Jubiläum mit ihrer Firma feiern. Was für ein toller und aufsteilender Erfolg!

Veränderung des persönlichen Spielverhaltens

In der beruflichen Anfangsphase von Creavida blieb Priska wenig Raum für privates Spielen aus purer Freude. Ebenso war das Interesse für längere Spiele noch nicht vorhanden. Wenn Priska privat spielte, bevorzugte sie immer kurze und schnell erklärte Spiele. Die Corona-Zeit hat hier neben allen anstrengenden Herausforderungen als private Geschäftsfrau



Priska Flury vor ihrem privaten Spieleschrank mit ihrem Lieblingsspiel «So Kleefer». Sie besitzt über 300 Spiele, die sie auch immer wieder «ausmistet». Was nicht gespielt wird, kommt weg und wird im «Schnäppchen-Newsletter» Interessierten angeboten. Foto: P. Flury

auch positive Veränderungen hinterlassen. Es entstand Zeit und Kreativität dem Spielen mehr Raum zu geben. Die privaten Gartenspieltreffs und später der Schenkenberger Spielverein entstanden. Das private Spielvergnügen hat somit regelmässig einen Platz in der Agenda und Priskas Freizeit gefunden. Gerne wagt sich Priska heute auch an komplexere Spiele mit längerer Spieldauer. Mehr als eine Stunde am gleichen Spiel sitzen, früher unvorstellbar, ist heute mit Freude und Begeisterung möglich, inklusive dem Lesen und Einstudieren der Regeln.

Neuste Angebote und Glücksforschung

Sich persönlich weiterzuentwickeln und zu bilden ist Priska sehr wichtig. Gerne taucht sie in neue Themen ein und lässt sich für neue Angebote inspirieren. Die letzten Jahre hat sich Priska intensiv mit dem Thema Glück, der Glücksforschung und was glücklich macht, beschäftigt. Der Besuch eines CAS Kurses «Positive Psychologie» an der Uni Zürich hat ihren Weg begleitet. Daraus entstanden sind einerseits Kurse und Referate für Schulen zum Beispiel mit dem Thema «Glückliche und resiliente Kinder». In den Elternreferaten und den Weiterbildungen für Lehrpersonen geht es darum, dass Kinder früh lernen sich auf das Positive im Leben und das Gelingende zu konzentrieren. Ebenfalls ist es wichtig, dass Kinder früh lernen, Probleme als Lernfelder wahrzunehmen und sich mutig und bewusst diesen Herausforderun-



Besuch der Spielmesse in Essen in diesem Jahr. Die Messebesuche sind persönliche Freude, berufliche Weiterbildung und Inspiration in einem. Foto: Carmen Bretschert

gen zu stellen. Diese Fähigkeiten schaffen ein solides Fundament für ein glückliches und widerstandsfähiges Leben. Das neue Wissen und die Anregungen werden praxisnah vermittelt und sind einfach im Alltag umzusetzen.

Andererseits bietet Priska auch Referate und Keynotes für Menschen an, die sich für ein glückliches Leben interessieren. Die Ausbildung zur Keynotespeakerin hat Priska kürzlich erfolgreich abgeschlossen. Die Keynote ist fertig geschliffen und einstudiert und bereit auf der Bühne vor Publikum vorgetragen zu werden. Jetzt ist wieder Netzwerkarbeit und Vermarktung in eigener Sache angesagt. Gerne möchte Priska regelmässige Engagements als Keynotespeakerin in ihre beruflichen Tätigkeiten einbauen. Die Kernthemen der Keynote stammen ebenfalls aus der Glücksforschung und der positiven Psychologie und widmen sich der Steigerung der eigenen Lebenszufriedenheit und den positiven Auswirkungen auf das persönliche Umfeld.

In Zeiten mit einer hohen psychischen Belastung und auffällig vielen Statistiken, in welchen Jugendliche und Erwachsene psychische Probleme zum Ausdruck bringen, ein zwingend notwendiger Fokus.

Visionen

Um noch mehr Menschen zu erreichen, möchte Priska Glückstage und Glückswochenenden ins Leben rufen. Sie wird im 2024 die Ausbildung zur Glückspädagogin absolvieren, um im 2025 spannende Angebote auszuarbeiten. Wir dürfen gespannt sein, sie sei es selbst auch, meint sie.

Ja und zu guter Letzt soll genügend Energie und Raum frei bleiben für die vielfältigen privaten Hobbies und die persönliche Spielzeit. ●

Text: Andrea Riesen (ar)

Informationen

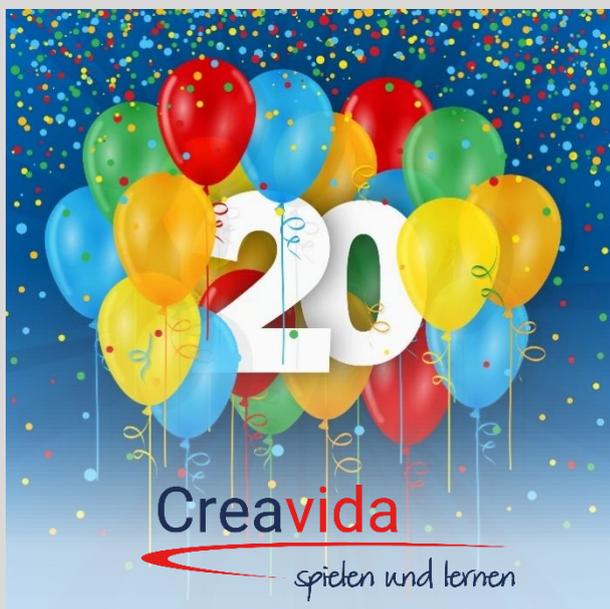
Mehr über Priska Flurys Unternehmen Creavida, ihre Kursangebote, Materialverleih und vieles mehr.

Link: www.creavida.ch/de



Jubiläumsanlass im Frühjahr 2024

Am 9. März 2024 startet der Jubiläumsanlass im Gemeindehaus Möriken. Der Anlass ist kostenlos und alle Interessierten sind eingeladen zur Teilnahme (Anmeldung via www.creavida.ch, Link siehe «Informationen»). Von 13:30 bis 17:00 Uhr findet ein unterhaltsames, informatives und spielerisches Jubiläumsprogramm statt – lass dich überraschen.



Komm' raus - spiel' mit!



Norbert Stockert

«Komm raus' spiel' mit!»: Dieses Projekt führe ich seit letztem Jahr für das Spielmobil in Freiburg / Breisgau durch. Es beinhaltet Gruppenspiele direkt in Wohnquartieren im gesamten Stadtgebiet: Spiele mit dem Schwungtuch, klassische Bewegungs- und Fangspiele, New Games. Ich schöpfe aus einem Repertoire von über zwanzig Spielen. Alle Spiele sind mit unbegrenzt vielen Kindern möglich, viele auch mit einer kleinen Gruppe so ab fünf Kindern. Requisiten sind nicht erforderlich.

Bewerbung

Um auf eine Aktion hinzuweisen, hänge ich wenige Tage vorher Plakate im Wohngebiet auf. Für das Projekt haben wir eigens ein Plakat entworfen. Bei dieser Gelegenheit schaue ich mir den Platz nochmals an und informiere even-

tuell anwesende Kinder und Erwachsene über die Aktion. Die Termine stehen ferner auf der Homepage des Spielmobils.

Ziele

Ziele des Projekts sind:

- ▶ Die Spielkultur pflegen; alte Spielideen auffrischen, neue vermitteln.
- ▶ Freude an der gemeinsamen Aktivität vermitteln.
- ▶ Kontakte und Begegnungen schaffen.
- ▶ Zum eigenständigen Weiterspielen anregen.

Zeitbedarf

Die Aktionen finden unter der Woche nachmittags im Zeitumfang von ca. zwei Stunden statt. Ich gehe gewöhnlich auf Wiesen, weil sich hier gut ein Spielfeld bauen lässt und die Verletzungsgefahr geringer ist als auf hartem Untergrund.

Materialien

An Materialien brauche ich lediglich ein Schwungtuch, Absperrband und Zelnägel, um ein Spielfeld zu markieren,

Mannschaftsbänder, um Fänger zu kennzeichnen und eine Hupe, um Beginn und Ende eines Spiels zu signalisieren und die nächste Spielerunde anzukündigen. Dieser geringe Aufwand ist auch ein bewusster Kontrast zu den materialintensiven Spielaktionen.

Ablauf

Eine Aktion läuft folgendermassen ab: Zunächst drehe ich eine Platzrunde, um eventuelle Verunreinigungen und Fremdkörper zu entfernen. Danach lege ich das bunte Schwungtuch aus; als Signal, dass hier etwas läuft und als Aufforderung, gemäss dem Motto, raus zu kommen und mitzuspielen. Dann baue ich ein Spielfeld auf. Sind genügend Kinder da, geht es los. Ich begrüsse die anwesenden Kinder (und Erwachsenen) und stelle das Projekt vor. Wir starten mit einer Spielerunde mit dem Schwungtuch. Danach laufen mehrere Runden mit Bewegungs- und Fangspielen. Dazwischen sind nach Bedarf Pausen. Abschliessend erhalten die Kinder ein Heft mit Spielideen, das wir für dieses Projekt entworfen haben.

Bandbreite Altersgruppen

An den bisherigen Aktionen nahmen durchschnittlich etwa 20 Kinder teil; mit einer extremen Bandbreite von 5 bis 45 Kinder. Extrem war auch die Altersspanne; sie reichte von 2 bis 12 Jahren. Etwa zwei Drittel der Kinder waren aber im Grundschulalter. Die Kleinen verstehen nicht unbedingt die Regeln, machen aber einfach mit und haben ihren Spass. Eltern sind häufig als Zuschauer dabei, spielen manchmal erfreulicherweise aber auch mit.

Akzeptanz

Die Aktionen verliefen bislang durchwegs in guter Atmosphäre und problemlos. Es gab keine Konflikte, keine Unfälle, keine Beschwerden von Anwohnern. Ich fühlte mich stets willkommen.

Inwieweit ich die Ziele erreiche, ist schwer zu sagen. Spielideen vermittele ich gewiss. Auffallend ist, wie wenige Spiele die Kinder noch kennen. Die Freude an der gemeinsamen Bewegung und Aktivität ist durchwegs spürbar. Nicht



nachprüfen kann ich, ob bleibende Kontakte entstehen und ob Kinder selbstorganisiert weiter spielen. Bemerkenswert ist aber, dass manchmal Kinder in den Pausen und nach der Aktion von sich aus weiter spielen. Sie sind offensichtlich «angefixt».

Ich erlebe das Projekt als spannend und herausfordernd, als sinnvoll und bereichernd und werde es motiviert und engagiert weiterführen. ●

(alle Fotos: Norbert Stockert)

3 Spielideen, die besonders gut ankommen

Jaaa!!!

Die Spieler versammeln sich. Ein Spieler, der eine passende Idee hat, nennt etwas, das sich gut in Bewegung darstellen lässt. So sagt er z. B.: «Wir sind alle Kängurus!» Die anderen sind von diesem Vorschlag so begeistert, dass sie laut «Jaaa!!!» rufen. Und danach hüpfen alle als Kängurus umher. Ein anderer Spieler, der eine Idee hat, sagt beispielsweise: «Wir sind alle Löwen / Rennautos / Gespenster / Pferde / Flugzeuge / Dinosaurier!» Jeder Vorschlag wird mit einem lauten «Jaaa!!!» begrüsst und danach gemeinsam ausgeführt.

Rettungsringe

Ein Spieler ist als Fänger hinter den anderen her. Schlägt er jemanden ab, so erstarrt derjenige auf der Stelle. Er kann dadurch erlöst werden, dass zwei Spieler ihn mit den Händen umfassen, derart einen «Rettungsring» bilden und dazu rufen: «Eins, zwei, drei, du bist frei!» Während dieser Rettungstat dürfen sie nicht abgeschlagen werden.

Fischernetz

Zwei Spieler fassen sich an den Händen und bilden so das «Fischernetz». Sie denken sich heimlich eine Zahl zwischen 1 und 10 aus. Dann heben sie die Arme und zählen laut ab 1. Die anderen Spieler «schwimmen» als «Fische» nacheinander durch das Netz hindurch. Bei der vereinbarten Zahl senken die Netzspieler schnell die Arme. Fische, die sich im Netz befinden, sind gefangen und reihen sich in das Netz ein. Das geht solange, bis auch der letzte Fisch im Netz zappelt.



Spielen hält gesund



Foto: © Experto

Stephanie Schachtner

Ab dem ersten Atemzug ist es unser Ziel gesund zu bleiben oder zu werden. Die Natur gibt uns eine Starthilfe mit, den Nestschutz. Trotz dem Startbonus trainieren wir aber ab sofort unser Immunsystem.

Einen Beitrag zu einem gesunden Immunsystem tragen Zufriedenheit, Entspannung, Wohlgefühl, Stressabbau, ... eben Emotionen bei.

Säuglinge beginnen schon bald ihr direktes Umfeld zu erforschen. Sie lernen sich selbst kennen und beginnen schon bald mit sich zu spielen. Am Anfang ist das noch recht grobmotorisch. Mit der Zeit wird es feingliedriger und differenzierter. Dieses Erforschen von sich und seinem Umfeld, das Erleben von Gesetzmässigkeiten und Zuverlässigkeit, das Wiedererleben können, das alles sorgt auch für schöne Gefühle. Gerade

das Gefühl für Zuverlässigkeit und Sicherheit, das immer wieder abrufbar ist – gerade in Stresssituationen – behalten wir im besten Fall ein Leben lang bei: So unangenehm es im Moment ist, so schön wird es wieder werden. In der Kleinkind-

phase ist der Kosmos noch recht klein: Mama, Papa und das Baby. Dazu vielleicht noch Geschwister und ein paar Menschen, die schnell recht vertraut sind und gerne mit dem kleinen Kind spielen und sich mit ihm beschäftigen.

Mit etwa vier Jahren kommt ein grosser Umbruch im Leben des kleinen Menschen: der Eintritt in den Kindergarten mit allen seinen Konsequenzen. Eine neue Bezugsperson, neue Räumlichkeiten, neue Spielkameraden und vor allem: neue Rahmenbedingungen und Regeln, neue Abläufe und, für viele Kinder zum ersten Mal: die Kinder müssen jeden Tag Zeit ohne Mama oder Papa verbringen. Zum Glück darf hier noch sehr viel gespielt werden!

Der Übertritt in die Primarschule ist der nächste wichtige Schritt. Leider geht bei diesem Schritt ganz viel Spielen verloren. Im Unterricht ist scheinbar keine oder kaum Zeit zum Spielen. Es fehlt an Platz oder an Infrastruktur und oft schlicht an den richtigen Spielen.

Dabei wissen wir inzwischen, dass Spielen ein wichtiger Faktor ist, um gesund und leistungsfähig zu bleiben oder wieder zu werden.

Beim Spielen wird Dopamin freigesetzt. Dopamin gilt als Glückshormon. Es fungiert als Neurotransmitter. Dopamin lässt uns motivierter und mutiger an Dinge herangehen. Es ist quasi der Kickstarter für Vorfreude und für Begeisterung.

Spielen baut Stress ab. Spielen ist für viele mit viel positiveren Begriffen und Assoziationen besetzt als Lernen. Schon damit sinkt die Pulsfrequenz und die Stresshormone fahren runter.

Das Glückshormon Dopamin ist quasi der Kickstarter für Vorfreude und für Begeisterung.

Spielen bedeutet miteinander und untereinander agieren und damit auch Rücksicht nehmen.

Spielen löst ganz viele Emotionen aus, die im Spiel alle ihre Berechtigung haben. Hier können sie eine Zeitlang gelebt werden. Für einige dieser Emotionen ist im normalen Unterrichtsalltag keine oder wenig Zeit oder einfach nicht die richtige Bühne. Wenn ein Spielzug verloren gegangen ist, darf man durchaus mal laut ausrufen und es hat keine weiteren Folgen. Seinem Ärger – über was auch immer – vor der versammelten Klasse im Unterrichtsalltag Luft zu machen, kommt selten wirklich gut an. Das Spiel bietet einen geschützten Rahmen, um genau diese Emotion zu erleben, auszuleben, auszuhalten und damit umzugehen.

Ärger ist hier ein typisches Beispiel. Aber auch Kooperation lässt sich einfacher und freudvoller im Spiel erfahren, erlernen, trainieren und verfestigen als in anderen Unterrichtssituationen. Gerade verhärtete Fronten und eingefahrene Strukturen lassen sich im Spiel leichter angehen und aufbrechen als mit Sanktionen oder einem Appell an die Vernunft. Letztere sind in der Regel nicht nur nutzlos, mitunter verschlimmern sie die Situation für alle Beteiligten nur noch. Selbst «Spinnefeinde» können sich spielend auf neutralem und lustvollem Terrain näher kommen. Nicht sofort und im ersten Anlauf, aber nach und nach immer mehr. Mobbingprävention oder -lösung ist spielend möglich.

Es muss auch gar nicht um Mobbing gehen. So gerne viele in die Schule gehen, so positiv Emotionen im Unterricht besetzt sein können, so oft tauchen auch negative Gefühle auf.

Stress ist so eine unerwünschte Emotion im Schulalltag. Ob wir wollen oder nicht, auch der Umgang damit will und muss trainiert werden.

Natürlich muss im Unterricht nicht gezockt werden. Schon gar nicht in dem Umfang. Aber es könnte. Den Ton kann man ausschalten und die Spiele müssen mitnichten Egoshoooter sein. Aber 5 Minuten ein jump and run - Spiel spielen, wenn man an einer Aufgabe einfach verzweifeln möchte? Warum nicht? Es gibt auch hier die Möglichkeiten miteinander, gegeneinander, einzeln oder in Teams zu spielen.

Ausserdem gibt es inzwischen sehr viele Logik-, Taktik- oder Strategiespiele die auf kleinen Konsolen auch ohne (andere) störende Töne funktionieren.

Sind Hybridlösungen valable Alternativen? Zahlreiche Spiele verbinden App oder PC inzwischen mit einem «richtigen» einem analogen, einem haptischen Spiel. Gerade Escape-Spiele sind hier Vorreiter. Zugegeben, in manchen Fällen ist die App nur ein Fun-Faktor. Zum Beispiel bei 5-Minute-Mystery (game factory) ginge es sicher auch ohne. Aber der Museumsdirektor trägt viel dazu bei, dass man sich motiviert auf die Suche nach dem Täter oder Objekt macht.

Schon der Titel gibt den Zeitrahmen vor: in 5 Minuten muss der Fall geklärt sein. Dabei helfen eine Rätseltafel, eine Dekodier-Rolle, viele Verdächtigenkarten und wahlweise eine Fallkarte, die alles Wissenswerte in kürzester Zeit erklärt oder die App, die denselben Zweck erfüllt und nebenbei noch die Zeit stoppt führen ohne grosse Vorlaufzeit durchs Spiel.

Aber auch jedes Brett-, Karten oder Würfelspiel erfüllt denselben Zweck: ein Inselchen im Schulalltag schaffen. Einen Moment, der das Lernen unterbricht, einen Freiraum, um einfach mit Freunden zu sein. Spielen ist hier kein Mittel, um zu lernen. Das passiert in irgendeiner Form hier immer nebenbei und unbemerkt. Spielen hilft hier dabei sich wieder zu regenerieren.

Die Schüler haben die Möglichkeit abzuschalten, sich zu rebooten und neu zu starten. Das senkt wie erwähnt das Stresslevel und sorgt für Gelassenheit und Ausgeglichenheit, für Ruhe und auch für neue Motivation. Es sorgt für eine gesunde Balance zwischen Anspannung und Entspannung, zwischen Lernen und Leerlauf, zwischen ruhig sein sollen und sich ausleben dürfen. Es entsteht ein Moment, in dem eine andere Kommunikation und eine andere Form des Austauschs seinen Raum hat.

Ob hier alleine, in kleinen Gruppen oder mit der ganzen Klasse gespielt wird, das spielt nur eine kleine Rolle. Beides hat seine Berechtigung und seinen Reiz. Solche Inselchen – und die müssen wirklich nicht lang sein – sind wie ein Mini-Retreats und helfen den Schülern bei sich zu sein, sich zu regenerieren und sich einfach gut zu fühlen.

Zu solchen Spiel-Inselchen braucht es nicht viel: ein bisschen Platz, ein paar Spiele die Lust auf Spielen machen und die mit wenig Aufwand zu spielen sind. Und es braucht ein bisschen Zeit und Mut sich darauf einzulassen.

Was hier auch ganz stark hilft? Die Begeisterung fürs Spielen von der Lehrerseite! Lehrer die Spielen toll finden oder sich zumindest mutig dafür begeistern lassen sind wertvoller als ein separater Spieltisch oder eine riesige Auswahl an Spielen.

Nicht nur ganz kurze Spiele können ihren Platz im Schulalltag finden. Es darf durchaus auch ein Spiel aufgebaut, vorbereitet, angespielt und dann vertagt werden. Fast jedes Spiel kann unterbrochen werden und an einem anderen Tag, mitunter vielleicht sogar von anderen Spielern, weitergespielt werden.

Und wenn ein Spiel gewonnen wurde? Dann darf sich gefreut werden. Auf der Gegenseite wurde aber auch ein Spiel verloren. Das darf hingenommen werden oder betrauert. In einem bestimmten Rahmen darf auch Wut ihren Raum finden. Dazwischen sind die, die nicht gewonnen und nicht wirklich verloren haben: die zweiten und dritten im Spiel. Auch die haben Emotionen. Vielleicht sind sie enttäuscht. Vielleicht ist es für sie aber gar kein Problem (mehr) nicht zu gewinnen und sie sind zufrieden mit dem wie es ist? Auch hier wieder: Emotionen über Emotionen und die Gewissheit, dass sie alle temporär sind und die kleinen und grossen Spieler daran wachsen und ihre seelische Gesundheit trainieren, pflegen und erhalten. ●

Lehrer, die Spielen toll finden oder sich zumindest mutig dafür begeistern lassen sind wertvoller als ein separater Spieltisch oder eine riesige Auswahl an Spielen.

Stressabbau durchs Spielen

Eine Studie über die Auswirkungen des Spielens hat gezeigt, dass 20 Minuten Spielzeit pro Tag die Stimmung der Spielenden deutlich steigert – und gleichzeitig Stress abgebaut wird. Das ist auch einer der vielen Gründe, weswegen so viele Menschen nach einem langen Tag eine Runde zocken, um herunterzukommen. Nach einer Online-Studie von **«RealNetworks, Inc.»** spielen 53% der Menschen also genau deswegen – um Stress abzubauen.

Kolumne



Patrick Jerg
 Primarlehrer
 Blogger
 Vater
 Kolumnist

Mutige Spielentwickler

In meiner letzten Kolumne in Heft 1/2023 habe ich mich mit Plagiaten befasst. Spielideen zu stehlen ist kein Kavaliertat, aber schwer nachweisbar. Diesmal möchte ich mich mehr mit der positiven Seite der Spielentwicklung befassen. Es gibt mittlerweile viele Menschen mit guten Spielideen. Während früher der Weg ausschliesslich über einen Verlag führte, kann man heute mit ein wenig Mut eigene Schritte unternehmen, um ein Spiel zu veröffentlichen. An der grossen Publikumsmesse, der SPIEL in Essen, gab es erstaunlich viele Schweizer Entwickler, die vor Ort ihr Spiel präsentierten. Einige sind in der abschliessenden Phase, andere bereits auf einer Crowdfunding-Plattform unterwegs. Wieder andere haben ihr Spiel in einem kleinen Rahmen produzieren lassen und suchen Abnehmer.

Wenn ich zu diesem Thema gefragt werde, so lautet meine Antwort immer: Ein Spiel zu entwickeln ist eine Sache, es nachher erfolgreich zu verkaufen eine ganz andere. Die grossen Händler in der Schweiz warten leider nicht auf das nächste, grossartige Spiel. Der Platz in den Regalen ist knapp und hart umkämpft. So habe ich schon einiges gesehen in meinem

Spielerleben, im Positiven wie im Negativen. Die Erfolgsgeschichte von «Frantic», das sich in der Schweiz derart oft verkaufte und den Sprung sogar über die Landesgrenzen schaffte. Aber auch Kickstarter-Kampagnen, die ihre Versprechungen nicht einhalten konnten und die Financier ihres Spiels mit langen Wartezeiten und vielen Problemen ziemlich verärgerten. Es ist nicht ganz einfach, den Schritt zum eigenen Spiel zu wagen, doch er ist heute besser möglich als noch vor einigen Jahren. Hinter einer erfolgreichen Finanzierung auf den diversen Plattformen steckt viel Vorarbeit, der man sich stellen muss. Zum Beispiel Abklärungen, wo und wie man sein Spiel produzieren lassen will. Bereits weit vor dem Finanzierungsstart die eigene Spielidee ausgiebig zu testen und in Vereinen, Ludotheken oder Spielclubs zu präsentieren und dafür zu werben. Je breiter die Fangemeinde vor dem Veröffentlichen eines Spiels ist, desto besser findet es danach Anklang. Es gibt keine bessere Werbung als die von glücklichen Spielerinnen und Spielern. Und eine gute Produktplanung lässt genügend Raum für Unvorhergesehenes. Ein spannendes Spiel nimmt man auch ein paar Wochen später in Empfang, wenn man darüber informiert ist.

In der Schweiz lassen sich spielerisch keine grossen Stricke zerreißen. Der Markt dazu ist zu klein. Es lohnt sich also, erst einmal kleine Brötchen zu backen.

Beachtet man diese Dinge, ist es durchaus möglich, den Traum vom eigenen Spiel wahr werden zu lassen. Eine grosse Eigenleistung steht in jedem Fall dahinter. Mit der guten Spielidee fängt die Arbeit eigentlich erst an. Mit ein wenig Mut und einer klugen Planung schafft man das – ohne einen Verlag im Hintergrund, dafür am Ende mit viel Freude am eigenen Werk. ●

« Es gibt keine bessere Werbung, als die von glücklichen Spielerinnen und Spielern.»

Buchtipps: Kindheit ohne Raum



Der Autor Marco Hütenmoser fordert eine grundlegende Neuorientierung der Wissenschaft und der Politik in Bezug auf die ersten fünf Lebensjahre. Die meisten Bereiche der Wissenschaft haben sich allzu einseitig auf eine Analyse der Beziehungen zwischen den jüngeren Kindern und ihren Eltern konzentriert. Das grosse Gewicht, das die räumlichen Bedingungen

auf die Entwicklung der Kinder haben, wird verdrängt und vergessen. Die Interaktionen zwischen Kindern und Erwachsenen und die wachsenden Beziehungen werden stark von räumlichen Bedingungen mitgestaltet. Die Politik der frühen Kindheit hat die Einseitigkeit der Forschung übernommen. Von Bedeutung sind dabei das Wohnumfeld und anliegende Quartierstrassen. Es sind die einzigen Räume, die jüngere Kinder selbständig erreichen können. Das dort mögliche unbegleitete spontane Spiel mit anderen Kindern fördert die motorische und soziale Entwicklung langfristig und bildet die Grundlage zu einer eigenständigen und selbstwirksamen Persönlichkeit. Im nahen Umfeld spielende Kinder führen zudem zu intensiven Kontakten unter den dort wohnenden einheimischen Erwachsenen und solchen aus fremden Ländern.

Kinder sind hervorragende Vermittler und Förderer wichtiger gesellschaftlicher Zellen. Die fehlenden wissenschaftlichen Untersuchungen und die desinteressierte Politik an der frühen Kindheit muss als schwerwiegendes Defizit und eine verpasste Chance bezeichnet werden. Der eigentliche Lebensraum jüngerer Kinder bildet jedoch das Wohnhaus und – sofern vorhanden – eine kinderfreundliche wohnungsnaher Umgebung. Wenn immer Wohnungsnot herrscht, wenn der Zwang besteht, verdichtet zu bauen, so sind die jüngeren Kinder die ersten, denen der Spielraum in der unmittelbaren Umgebung weggenommen wird. Für die Eltern entsteht dadurch der Zwang, die Kinder überall hinzubringen und dort wieder abzuholen. Förderkurse sind zumeist nicht geeignet, um die Selbstwirksamkeit der Kinder zu fördern. Von den staatlich geförderten Angeboten wird die Entstehung einer «Bring- und Holgesellschaft» wesentlich mitunterstützt und somit auch der Freizeitverkehr zusätzlich erhöht. Unsere Gesellschaft, Wissenschaft und Politik, muss umdenken und das Leben und Geschehen vor Ort, begonnen bei jüngeren Kindern, nicht nur neu überdenken, sondern auch entsprechend baulich und verkehrstechnisch neugestalten. Jüngere Kinder zeigen uns den Weg. ●

Das Buch erschien Ende September 2023 im LIT Verlag Wien. Es ist unter dem Titel «Kindheit ohne Raum» im Buchhandel erhältlich.

Leitartikel Schwerpunkt: Was ist Gesundheit?

Bei der Entstehung der meisten Krankheiten handelt es sich um komplexe Prozesse, bei welchen sowohl der Körper, die Psyche wie auch das soziale Umfeld einwirken. Umgekehrt ist somit die Gesundheit und das gesund bleiben oder gesund werden ebenfalls ein Zusammenspiel der drei Puzzleteile Körper, Psyche und soziales Umfeld.

Dieses ganzheitliche Verständnis von Krankheit beziehungsweise Gesundheit beschreibt das biopsychosoziale Modell. Der Begriff wurde Ende der 1970er-Jahre von dem amerikanischen Medizinteoretiker George L. Engel (1913-1999) geprägt.

Krankheit und Gesundheit bedeuten in diesem Modell keinen Zustand, sondern werden als dynamisches Geschehen betrachtet. Entscheidend ist das Zusammenspiel von krankmachenden oder eben schützenden Faktoren in allen diesen drei Systemen.

Wir Spielerinnen und Spieler wollen uns somit mit den schützenden Faktoren des Spiels in diesen drei Bereichen auseinandersetzen mit dem Ziel gesund zu bleiben. Denn es gibt auf allen 3 Ebenen Dinge, die wir selbst tun können, um positiven Einfluss auf unsere Gesundheit zu nehmen. Eigenverantwortung und Selbstwirksamkeit sind wichtige Kompetenzen für die Erhaltung der persönlichen Gesundheit.

Das vorliegende Heft hat somit Spielsituationen und Spielaktivitäten ausgewählt, die die Elemente Körper, Psyche und soziale Gemeinschaft betonen.

Auf körperlicher Ebene sind unter anderem bewegungsintensive Spiele wie auch Spiele, die die Motorik und Koordination trainieren, gesundheitsfördernd.

Auf psychischer Ebene sind die Freude am Spiel und die Erfolgserlebnisse im Spiel wie auch das Akzeptieren von Niederlagen im Spiel dank einer gesunden Frustrationstoleranz gesundheitsfördernd. Weiter natürlich das Training der Konzentration, der Merkfähigkeit, das Training der geistigen Fitness durch das Spiel.

Im sozialen Umfeld ist die Zugehörigkeit zu einer Spielgruppe, das gemeinsame Spielen innerhalb der Familie, das Pflegen von sozialen Kontakten, das gemeinsame Tätigsein, ein wichtiger Aspekt von Gesundheit.

Folgt man der Annahme, dass bei einer Erkrankung Biologie, Psychologie und soziales Umfeld zusammenwirken, sollte eine Behandlung nicht nur auf einer Ebene ansetzen. Man muss alle individuellen Einflussfaktoren im Blick behalten. Somit muss sich umgekehrt das Gesundbleiben auch dem Zusammenspiel dieser 3 Puzzleteilchen widmen.

Wir hoffen Sie finden in diesem Heft Inspiration für gesundheitsfördernde Spielsituationen. ● (ar)

Quelle: Stiftung Gesundheitswissen
[www.stiftung-gesundheitswissen.de/...](http://www.stiftung-gesundheitswissen.de/)



Frei und unbekümmert spielen macht gesund

Wer noch frei und unbekümmert spielen kann, bleibt auch länger gesund und lebendig.

Gerald Hüther

Wir Menschen sind sonderbare Wesen. Keinem Tier und erst recht keiner Pflanze muss erklärt werden, was sie tun sollten, um gesund zu bleiben. Sie alle, die Sonnenblumen und Kuckuckslichtnelken, die Grashüpfer und Nacktschnecken, die Dachse und Iltisse, ja sogar die Affen wissen von ganz allein, was ihnen gut tut und was sie brauchen, um möglichst lange gesund zu bleiben, einen Fortpflanzungspartner zu finden und Nachwuchs zu bekommen. Dass sie es «wissen» ist vielleicht der falsche Ausdruck, sie tun es einfach, machen alles so, wie es gut für sie ist. Ihre über viele Generationen durch Mutation und Selektion optimierten genetischen Programme steuern die Herausbildung ihrer körperlichen Merkmale, die Regulation ihres Stoffwechsels, auch die Herausbildung ihres Gehirns und damit auch ihr jeweiliges Verhalten ganz von allein. Und das geschieht immer so, dass sie möglichst lange gesund bleiben und möglichst viele, möglichst gesunde Nachkommen haben. Ungünstig ist nur, dass sie mit ihren festgefügt genen Gehirnen dann auch kaum noch etwas Neues dazulernen können. Deshalb werden sie krank und sterben aus, wenn sich die Welt in der sie leben, allzu schnell zu verändern beginnt. Verantwortlich dafür sind allerdings schon seit langem nicht sie selbst, oder ihre genetischen Programme, sondern wir Menschen, weil wir ihre bisherige Lebenswelt zerstören. Und am anfälligsten für alle möglichen Erkrankungen werden all jene Tiere, die wir nach unseren Vorstellungen gezüchtet und aufgezogen haben. Diese «Haustiere» sind uns in Bezug auf ihre Krankheitsanfälligkeit am ähnlichsten.

Wir Menschen stammen zwar von tierischen Vorfahren ab, sind aber doch ganz anders als sie unterwegs. Der Grund dafür ist unser zeitlebens lernfähiges Gehirn. Mit dem können wir so ziemlich alles lernen, was uns andere Menschen beibringen, und noch besser all das, was sie uns tagtäglich selbst vorleben. Leider gehört dazu auch so manches, was uns später krank macht.

Wir wissen also nicht von allein, was gut für uns ist. Wir müssen es erst im Lauf unseres

«Krank werden die Menschen deshalb, weil sie das, was sie krank macht, für etwas halten, das sie glücklich machen soll.»

Lebens herausfinden und voneinander lernen. Jeder und jede Einzelne, aber auch wir alle zusammen.

Und wer nicht aus sich selbst heraus weiss, wo es entlang geht, kann sich eben auch allzu leicht auf seiner Suche nach einem glücklichen, erfüllten und gesunden Leben verirren. Leider bemerken wir das aber oft erst dann, wenn es zu spät ist und wir bereits krank geworden sind.

Unsere eigenen Vorstellungen beeinflussen unsere Gesundheit

Hier liegt also der grosse Unterschied zwischen uns und den Tieren und Pflanzen: Im Gegensatz zu ihnen lassen wir uns nicht von den aus dem eigenen Körper kommenden Signalen und unseren natürlichen Empfindungen leiten, sondern von irgendwelchen Vorstellungen, die wir von anderen übernommen oder die wir uns selbst zusammengebastelt haben. Wir leben nicht so, wie es gut wäre, um gesund zu bleiben, sondern wir leben so, wie wir das aufgrund dieser Vorstellungen für richtig halten. Selbst dann, wenn uns das danach gestaltete Leben krank macht.

Krank werden die meisten Menschen heutzutage deshalb auch nicht davon, dass sie von aussen etwas Krankmachendes überfällt oder ereilt. Krank werden sie deshalb, weil sie das, was sie krank macht, für etwas halten, das sie glücklich machen soll. Und dafür sind sie bereit und haben leider auch allzu gut gelernt, völlig lieblos mit sich selbst und mit anderen umzugehen. Viele Menschen sind auf der Suche nach möglichst viel Anerkennung, Erfolg, Reichtum und Besitz lieblos geworden. Anderen war es besonders wichtig, alles im Leben zu optimieren und zu kontrollieren, oft sogar sich selbst. Auch das hat sie lieblos gemacht. Manche wünschen sich, von anderen gebraucht, von ihnen beschützt und umsorgt zu werden. Aber es ist nicht liebevoll, die Verantwortung für sich selbst an andere abzugeben. Auch dann nicht, wenn sich dabei um Götter, Herrscher oder andere Mächtige handelt, die das übernehmen sollen. Keine einzige dieser Vorstellungen trägt dazu bei, dass jemand, indem er ihr konsequent folgt, davon gesund bleibt oder schneller wieder gesund wird. Meist nutzen wir sie nur, um das krankmachende Leben, das wir führen, noch ein paar Jahre länger auszuhalten.

Das ist freilich eine etwas andere Betrachtungsweise als die, die in den meisten Gesundheitsratgebern verbreitet wird und die viel zu viele Menschen bisher auch für zutreffend gehalten haben. Deshalb gleich noch einmal: Was uns

krank macht, sind nicht die psychischen Belastungen, die körperlichen Abnutzungserscheinungen oder die vielen Krankheitserreger, die überall umherschwirren. Krank werden wir deshalb, weil wir unser Leben nach Vorstellungen gestalten, die uns krank machen. Um gesund zu bleiben, müssten wir uns also von diesen Vorstellungen befreien. Dazu werden wir allerdings erst dann imstande sein, wenn wir etwas finden, vielleicht auch einfach nur etwas wiederfinden, das für uns bedeutend wichtiger und anziehender ist als all die bisher von uns verfolgten, verwickelten und krankmachenden Vorstellungen.

Spielerisches Ausprobieren

Glücklicherweise gibt es etwas, das uns Menschen zwangsläufig, also ganz von allein, aus all diesen Verwicklungen befreit und in eine Entwicklung führt. Jedenfalls dann, wenn wir es in uns selbst finden oder besser: wiederfinden oder vielleicht auch einfach nur zulassen. Am leichtesten geht das, wenn wir – statt immer optimal funktionieren zu wollen – immer häufiger und bei allen möglichen Gelegenheiten spielerisch ausprobieren, wie etwas geht. Im freien, unbekümmerten Spiel, finden nicht nur Kinder, sondern alle Menschen, auch die schon sehr alt gewordenen, wieder zurück zu sich selbst. Sie erleben sich als Subjekte, als aktive Gestalter in dem, was sie so spielerisch tun, und – wenn sie gemeinsam mit anderen spielen – auch noch als Teil einer Gemeinschaft sich frei entscheidender, eng miteinander verbundener Menschen.

Das Spielen ist kein Privileg des Menschen, alle lernfähigen Tiere spielen

Das Spiel ermöglicht schon den Tieren und erst recht uns Menschen das Ausprobieren all dessen, was dem betreffenden Tier- oder Menschenkind möglich ist. «Selbstorganisiertes, intrinsisch gesteuertes Lernen» nennen das die Lernpsychologen und haben inzwischen verstanden, dass diese Art des Lernens entscheidend dafür ist, wie gut sich ein Tier- oder Menschenkind später in der Welt zurechtfindet. Kinder können sich dieses Wissen und Können nicht mehr selbst erschliessen und aneignen, je mehr sie unterrichtet und frühgefördert werden und je weniger ihnen noch Zeit zum Spielen bleibt.

Spielen bedeutet, sich selbst und anderen zu begegnen. Wer im Spiel ist, hat Mitspieler und Gegenspieler, mit denen er in einer lebendigen Beziehung steht. Das aber heisst: Spieler benutzen und gebrauchen sich nicht, um irgendwelche Zwecke zu verfolgen oder Ziele zu erreichen, die ausserhalb des Spieles liegen. Indem sie miteinander spielen, begegnen sie einander von Subjekt zu Subjekt.

Spielen öffnet vielschichtige Räume und ist gesund

Deshalb ist das Spiel in einer von der instrumentellen Vernunft des Ökonomismus beherrschten Welt eine subversive Kraft. Spielen öffnet Räume unbedingter Sinnhaftigkeit, auch wenn kein Zweck dabei verfolgt und kein Nutzen avisiert wird. Spielen öffnet Räume für Kreativität, genauer: für Co-Kreativität – im gemeinsamen Spiel können Möglichkeiten erprobt und Potenziale entfaltet werden.

Wenn wir zu Spielen aufhören, hören wir auf, das Leben in all seinen Möglichkeiten zu erkunden. Und wer dem Leben nicht kundig begegnet, den erstickt es mit seinem Ernst. Das Leben ist kein Spiel, aber wenn wir nicht mehr spielen können, können wir auch nicht mehr leben. Kein Wunder, dass wir dann immer kränker werden. ●

Informationen

Gerald Hüthers Website: alle Informationen über seinen Werdegang, Aktivitäten, Bücher und weiteren Publikationen.

Link: www.gerald-huether.de/



Buch zum Thema Spiel: «Rettet das Spiel», Gerald Hüther, Christoph Quarch, btb Verlag 2018. Erhältlich im Buchhandel.

Interview mit Gerald Hüther und Christoph Quarch zum Buch «Rettet das Spiel»

Link: www.spielundzukunft.de/...



Gerald Hüther

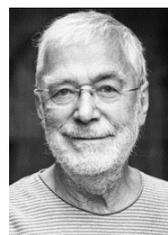


Foto: © Jan Pyko

Gerald Hüther, Dr. rer. nat. Dr. med. habil., ist Neurobiologe, Autor und Vorstand der «Akademie für Potentialentfaltung» (siehe Textbox). Er absolvierte sein Biologie-, Forschungsstudium und Promotion an der Universität Leipzig, Habilitation an der Medizinischen Fakultät der Universität Göttingen. Seine wissenschaftliche Tätigkeit folgte am Zoologischen Institut der Universität Leipzig und Jena, am Max-Planck-Institut für experimentelle Medizin Göttingen, als Heisenbergstipendium der DFG und an der Psychiatrischen Klinik der Universität Göttingen. Seine wissenschaftlichen Themenfelder: Einfluss früher Erfahrungen auf die Hirnentwicklung, Auswirkungen von Angst und Stress und Bedeutung emotionaler Reaktionen. Er ist Autor zahlreicher wissenschaftlicher Publikationen und populärwissenschaftlicher Darstellungen (Sachbuchautor). Über die Bedeutung des Spielens in seinem Leben sagt er: «Ich bin bis heute sehr dankbar dafür, dass mich unsere Kinder daran erinnern haben, wie wichtig das Spielen ist. Ohne sie hätte ich das womöglich vergessen.»

Die Grundanliegen der Akademie für Potentialentfaltung

Es geht um die Transformation unserer bisherigen Beziehungskultur

Die Akademie für Potentialentfaltung ist eine gemeinnützige Genossenschaft und will mit ihren Aktivitäten Menschen dabei unterstützen, die in jedem Einzelnen und in jeder menschlichen Gemeinschaft angelegten Potentiale zu entfalten. Allen, die sich dafür interessieren, bieten die Akademie die Möglichkeit, sich zusammenzuschliessen und sich gemeinsam auf den Weg zu machen, um sich am Aufbau einer einander stärkenden Kultur des Zusammenlebens in Gemeinschaften auf allen Ebenen der Gesellschaft zu beteiligen.



Link mit mehr Infos: www.akademiefuerpotentialentfaltung.org/

Die Redaktion des Spielinfo unterstützt diese grundlegenden Anliegen der Akademie. Sie ist davon überzeugt, dass das analoge und generationenübergreifende Spiel in all seinen Facetten ein natürliches Werkzeug und ständiger Begleiter für die Entfaltung der menschlichen Potentiale ist.

Die Lebenswelt gesunde Schule: Pausenplatzspiel

Das Pausenplatzspiel ist ein wesentlicher Beitrag für das Wohlbefinden in der gesundheitsfördernden, bewegten Schule



Illustration: Aus der Ideenliste «Bewegung in die Schule» (INGOLDVerlag)

Ferdy Firmin

Die Schule ist heute, nebst der Familie, der zweitwichtigste Lebensraum für Kinder und Jugendliche. Sie verbringen vom Kindergarten bis zum Schulaustritt fünfzehn bis zwanzigtausend Stunden Lebenszeit in der Schule. Die Schule übt einen wesentlichen Einfluss auf die Gesundheit der Lernenden und Lehrenden aus. Die Lebenswelt gesunde Schule sieht sich als Arbeits- und Lebensgemeinschaft, die das Wohlbefinden aller in der Schule Arbeitenden anstrebt.

Wohlbefinden wird als wichtiges gesundheitsförderndes Gut in unserer Gesellschaft breit anerkannt. Schulpädagogisch ist seit Jahrzehnten die Umsetzung erprobter Spielkonzepte und Sportangebote ein wertvoller Teil der bewegten Schule. Bereits von 1992–2004 arbeiteten 18 von 20 öffentlichen Schulen in Bern im Netzwerk «Gesundheitsteams Stadtberner Schulen» mit.

Dieses Netzwerk gewährte den Schulen weitgehende Autonomie in der Gestaltung der Gesundheitsförderungsstrategie und wurde durch einen ausgebildeten Koordinator für Gesundheitsförderung unterstützt.

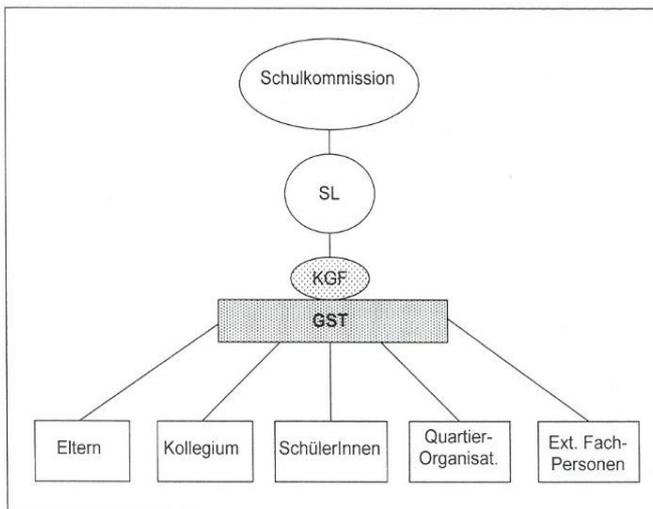
Vor bald 20 Jahren: Bewegungsförderung aus Sicht der Politik

Schon 2005 gab die Schweizerische Konferenz der Erziehungsdirektoren zur Bewegungserziehung und Bewegungsförderung in der Schule folgende Erklärung ab:

1. «Die Erziehungsdirektoren setzen sich dafür ein, den Sportunterricht durch Bewegungsförderung im Schulalltag zu ergänzen»
2. «Bewegungsförderung und Bewegungserziehung gehören zum Bildungsauftrag der Schule.»

Das Modell des Gesundheitsteams (GST)

Der Anteil der Schweiz im Europäischen Netzwerk gesundheitsfördernder Schulen umfasste damals 306 Schulen mit 85'891 SchülerInnen und 10'202 LehrerInnen und bot interessante Projektbeiträge und Weiterbildungen an. (Quelle: vgl. Vuille, J.C. et al 2004)



SL = Schulleitung, KGF= Koordinator für Gesundheitsförderung

Gesundheitsförderliches Wohlbefinden mit Spiel und Bewegungszeit

Durch die tägliche Spiel- und Bewegungszeit auf dem Schulweg und in der Spielpause wird das physische Wohlbefinden kinderfreundlich im schulischen Alltag gestärkt. Die bewegte Schule als gesunde Schule integriert auch Entspannungsangebote wie autogenes Training, achtsame Atemschulung und progressive Muskelentspannungsformen sowie Übungen aus der meditativen Bewegungskultur.

Ein durch positive soziale Interaktionen geprägtes wohlbefindliches Schulklima ist für die Schüler bedeutsam für die Entwicklung von Selbstvertrauen in die eigene Lern- und Handlungsfähigkeit. Die erlebte Unterstützung durch die Lehrenden und Mitschüler hilft mit, ein zuwendungsbereites Miteinander der Lernenden aufzubauen. In begleitenden Studien wurde bei Schülern der Stadt Bern in sechsten Klassen ein gewisser, und bei den Acht-Klässler ein eindeutiger Zusammenhang zwischen Schulklima und beobachtbaren, psychosozialen Determinanten der Gesundheit nachgewiesen.

Das aktuelle schulische Wohlbefinden umfasst das momentane Erleben der Schüler in der Schule. (die momentanen Stimmungen, die aktuellen Gefühlslagen). (Quelle: vergl. Abele, A. und Bescker, P. (Hrsg), 1991)

Das habituelle schulische Wohlbefinden umschreibt die länger andauernde Grundstimmung der Schüler gegenüber der Schule als Institution, z.B. bei der Frage «wie ist die Lebenszufriedenheit der Lernenden in dieser Lebensphase.

Schulpädagogisch ist seit Jahrzehnten die Umsetzung erprobter Spielkonzepte und Sportangebote ein wertvoller Teil der bewegten Schule.

Ausgedehnte Dimensionen

In welche Dimensionen könnte sich schulisches Wohlbefinden für die Lernenden ausdehnen?

- ▶ Autonomie und Selbstakzeptanz, persönliches Wachstum
- ▶ Aufbau von positiven Beziehungen zu anderen MitschülerInnen
- ▶ Lebenssinn, sinnstiftende spielerische Lebensgestaltung
- ▶ Persönliches Wachstum, wohlbefindliches Erleben von «gesunder Spannung und Entspannung»
- ▶ Eigenes schulisches Handeln als schöpferisch und sinngenerierend erfahren

Generelles Wohlbefinden als Folge

Wohlbefinden als Resultat von schulischen Anreizen und Herausforderungen:

- ▶ Das positive Erleben der eigenen Wirksamkeit und erfolgreiches Handeln
- ▶ Die Neugierde und Entdeckungsfreude auf Neues, Unbekanntes, Interessantes im Unterricht
- ▶ Eine affektive Spielfreude und kreatives Interesse als persönliches Investment in die kindliche Lebensgestaltung im Schulalltag

Physisches Wohlbefinden

Körperliches Wohlbefinden im täglichen Pausenspiel in der Schule neu entdecken:

- ▶ Durch die sensorischen Erfahrungen von Spannung und Entspannung in der täglichen Spielpause körperliches Wohlbefinden als SchülerInnen selbst regulieren.
- ▶ Die eigene Vitalität durch erfolgreiches spielerisches Bewegungshandeln erfahren und gezielt aktivieren.
- ▶ Die eigenen körperbezogenen Ressourcen im Pausenspiel täglich mit Genussfreude anregen
- ▶ Die Konzentration und Reaktionsfähigkeit wachhalten und für folgenden Unterricht immer wieder neu bereitstellen (Quelle: vgl. auch R. Frank 2007)

Soziale Aspekte des Wohlbefindens

Soziales Wohlbefinden im täglichen Pausenspiel in der Schule fördern:

- ▶ Kooperatives Begegnen im Spiel und im fairen spielerischen Wettkampf
- ▶ Sich sicher und geborgen fühlen mit den Klassenkameraden beim Pausenspiel, auf dem Schulweg im schulischen Sportteam
- ▶ Aufbau von Freundschaften im schulischen Alltag (freiwilliger Schulsport, Jugend und Sport) und auch für die Freizeitgestaltung auf dem Spielplatz und den spielerischen Vereinsangeboten

Emotion und Pädagogik

Emotionales Wohlbefinden pädagogisch anstreben:

- ▶ Den spielerischen Aufbau von Selbstsicherheit, Eigenwirksamkeit und Identität bei den Schülern bewusst in den täglichen Schulunterricht einfügen
- ▶ Durch eine kinderfreundliche Belastungsregulation der Schulangst entgegenwirken, und dadurch auch die Lernfreude und Erfolgszuversicht bei den Schülern wachhalten.
- ▶ Mit schulischen Highlights die schulische Zufriedenheit bei den Schüler stärken und von Zeit zu Zeit auch durch Lob und Anerkennung persönliche Glücksgefühle auslösen

Bedeutung des Wohlbefindens für den Lernprozess

Ein kurzer Einblick in die Schulforschung zeigt, dass die Freude an der Schule leider bereits in den ersten Schuljahren abnimmt, wobei die Primarschüler noch bessere Werte zeigen als die Jugendlichen in der Sekundarstufe. Wichtig sind demzufolge (Quelle: vergl. Hascher T. 2004)

- ▶ Die Art der Gestaltung der Lernsituationen und die Bewertung des Unterrichts durch die Lernenden
- ▶ Das Lehrer- und Schülerverhalten im Klassenverband
- ▶ Die individuelle Bewältigung der Lernanforderungen im schulischen Alltag
- ▶ Die sozialen Interaktionen zwischen den SchülerInnen und den Lehrenden
- ▶ Ein wesentliches Kriterium zur Erhaltung der Schulfreude ist das pädagogische Prinzip der Passung und das regelmässige Aufnehmen der Bedürfnisse der Lernenden.

Zusammenfassend gilt für das schulische Wohlbefinden: Aktives Wohlbefinden durch Spielen in der Schule ist nur prozesshaft möglich. Das aktive Wohlbefinden zielt auf den erfüllten Augenblick, das regelmässige, tägliche Pausenspiel. Es kann ein Königsweg zum kindlichen Wohlbefinden im Schulalltag öffnen. ●

Spielquellen und -Ideen – Ein veritabler Fundus für die Spielewelt!

1 Bis 2017: BASPO «schule bewegt» und immer noch aktuell

Das Repertoire des Bundesamts für Sport wird nicht mehr aktiv bewirtschaftet, steht jedoch weiterhin und vollumfänglich zur Verfügung. Es ist nach wie vor sehr aktuell. 12 Bewegungsmodule und 2 Zusatzmodule stehen zur Auswahl. Auch Ernährungsthemen werden berücksichtigt. Sie enthalten thematisch gruppierte einfach umsetzbare Übungen und Spielformen für alle Stufen der obligatorischen Volksschule.

Link: [www.mobilesport.ch/aktuell/...](http://www.mobilesport.ch/aktuell/)



2 Ab 2017: Weiterführung durch Swiss Olympic «Schule bewegt»

Das jugendfreundliche, animierende Design und die erklärenden Videos machen die drei Kategorien «Bewegungspause aktivierend», «Bewegungspause beruhigend» und «Bewegtes Lernen» zu einer Fundgrube für mehr Bewegung in der Schule.

Link: [www.schulebewegt.ch/de/...](http://www.schulebewegt.ch/de/)



3 Bewegung in die Schule von Patrick Fust

Eine Ideenliste vom Kenner und Spezialisten Patrick Fust mit 160 Karten für einen bewegten Unterricht. Egal, ob im Schulzimmer oder im Freien, diese Bewegungs-, Spiel- und Entspannungsformen bringen Spass und Wohlbefinden in Ihren Unterricht. Sämtliche Bewegungspausen und Lernideen haben sich im Unterricht mit 6- bis 16-Jährigen bestens bewährt. Patrick Fust ist Sekundarlehrer in und Weiterbildner im Bereich «Bewegte Schule». Zudem ist er Autor der Ideenliste «Bewegung in die Schule» (INGOLDVerlag, 2018) und der Ideenmappe «Mehr Bewegung in die Schule» (INGOLD-Verlag, 2020) sowie langjähriger Autor und Lektor beim nationalen Programm «Schule bewegt».

Link: <https://bewegung-in-die-schule.ch/>



4 Weitere Informationsquellen

Diverse Links zu weiterführenden Orientierungshilfen:

- ▶ www.gesunde-schulen.ch (Netzwerk gesundheitsfördernder Schulen)
- ▶ [www.schulnetz21.ch/...](http://www.schulnetz21.ch/) (Referenzdokumente)
- ▶ www.bildungundgesundheit.ch
- ▶ www.radix.ch (Schweizerische Gesundheitsstiftung)
- ▶ www.hepa.ch (Netzwerk Bewegung und Gesundheit)
- ▶ www.svss.ch (Schweiz. Verband für Sport in der Schule)
- ▶ www.baspo.ch (Bundesamt für Sport)

Stichwort «Quelle» / Anmerkung des Autors:

«Im Artikel weise ich auf verschiedene Quellen hin. Dieses Quellenverzeichnis ist verfügbar auf der Website des Spielinfo.»

Link zum Quellenverzeichnis:

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



Wie es zur «Bewegten Schule» kam: Ein historischer Blick zurück

Aufbauend auf den Erkenntnissen der Reformpädagogik wurde im 20. Jahrhundert das stundenlange, disziplinierende Sitzen in der Schule als gesundheitsgefährdende Belastung erkannt und kritisiert (Quelle: vgl. Illi, 1991). Das aus der Zeit der Klosterschulen stammende disziplinierende Sitzen in starren Schulbänken sollte durch ein dynamisches Sitzen abgelöst werden. Allerdings war mit der Umstellung von den starren Schulbänken zu den verstellbaren, ergonomisch anpassbaren Schulpulten das drohende Problem der zunehmenden Haltungsschwächen im Kindes- und Jugendalter nicht behoben. Der Ruf nach der täglichen, kompensatorischen «spielerischen, bewegten Pause» im Schulunterricht als gesundheitsförderlicher Beitrag zur Haltungsschulung wurde vor allem von den Schulärzten erhoben (Quelle: vergl. Klimt F., 1981). Der initiative Seminarturnlehrer C. Patt aus Chur erprobte bereits 1958 in einer Berggemeinde die tägliche Bewegungspause im Schulunterricht. Seine filmischen Aufzeichnungen flossen in die Diplomarbeit von A. Meier «Die bewegte Pause, eine alte Idee neu betrachtet» ein (Quelle: Meier, 1988). Leider war dem praxisnahen Feldversuch von C. Patt trotz ärztlicher Begleitung und der Unterstützung der regionalen Lehrerschaft kein durchschlagender Erfolg gegönnt. Erst in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts konnte der Seminardirektor H. Futter, mit dem Projekt «Mach mit – Blib fit» über die Lehreraus- und Weiterbildung die Grundlage für eine flächendeckende Ausbreitung der «Bewegten Pause» als Unterbrechung des Kanon-Unterrichts erreichen. Leider wurde die von der Erziehungsdirektion des Kantons Zürich unterstützte, mit einer informativen Diaschau illustrierte Anleitung zur Bewegungs- und Haltungsschulung nicht evaluiert. Mit der Aktion «Mach mit – Blib fit» war die Hoffnung verbunden worden, dass die haltungsfördernden Gymnastikübungen das lange Sitzen in der Schule kompensieren könnten. Diese Hoffnung wurde leider nur teilweise erfüllt.

1984 gründete der Schweizerische Verband für Sport in der Schule SVSS unter der Leitung von Urs Illi eine interdisziplinäre Arbeitsgruppe, in der Mediziner, Physiotherapeuten, Biomechaniker und Sportlehrer sich der Problematik «Sitzen als Belastung in schulischen und ausserschulischen Lern- und Arbeitsfeldern» annahmen. 1991 konnten die Resultate der Arbeitsgruppe in einer nationalen Informationskampagne und mit dem Handbuch für Lehrkräfte «Sitzen als Belastung... wir sitzen zu viel» (Quelle: Illi, U. und Autorenteam SVSS 1991) einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.

Der häufig festgestellten muskulären Dysbalancen wurde mit spezifischen Übungsprogrammen vor allem mit Dehn-, Kräftigungs- und Koordinationsübungen begegnet. Durch den wiederholten Wechsel der Sitz- und Arbeitshaltung (dynamisches Sitzen) sollten die Kinder befähigt werden, ihre Spannungen direkt abzubauen und die tägliche Belastung durch das Sitzen in der Schule zu reduzieren. Damit war ein wichtiger auch heute noch immer aktueller Grundstein zur «bewegten Schule» gelegt worden.

Nicht nur die drohenden Haltungsschäden durch die langen Sitzzeiten in der Schule wiesen auf eine Überforderung der Schulkinder hin. Immer mehr Lehrkräfte klagten auch über rasche Ermüdbarkeit, erhöhte Ablenkbarkeit, erhebliche Konzentrationschwächen und die steigende motorische Unruhe der Kinder im Schulunterricht.

(Text und Hüter der Quellen: Ferdy Firmin)



Illustration: Aus der Ideenliste «Bewegung in die Schule» (INGOLD Verlag)

Oft wurden die Schüler durch die straffe Stundenplangestaltung im 45 Minutentakt in ihren physischen und psychischen Möglichkeiten (Konzentrationsspanne, Aufmerksamkeit, Sitzhaltungen) überfordert. Der «Sitzzwang» in der Schule führte oft zur motorischen Unruhe, was sich negativ auf die Arbeitshaltung der Schüler auswirkte. Die monotonen «Lernhaltungen» beschleunigten die Ermüdung der Schüler, verringerten ihre Aufmerksamkeit und schwächten auch ihre Denk- und Lernarbeit. Die in der Schule erwartete Aufmerksamkeitspanne von 45 Minuten pro Lektion widersprach auch den damaligen Erkenntnissen der Sozialpädiatrie (Quelle: vgl. Klimt, 1991). Eine kindsgemässe Rhythmisierung des Schulunterrichts mit lernwirksamen, bewegungsaktiven Spielpausen wurde zu einer pädagogischen Notwendigkeit. Die tägliche Bewegungs- und Spielpause diente dazu, die durch die anstrengende Sitzhaltung ausgelösten Verspannung zu lockern und die Ermüdungsrückstände durch Bewegungsspiele vor der nächsten Stunde abzubauen. Auch, um dem kindlichen Bewegungs- und Spieldrang möglichst gerecht zu werden und den Kindern und Jugendlichen die nötige Erholung von der kopflastigen Lernarbeit zu gewähren

Die tägliche Bewegungs- und Spielpause war auch Begegnungs- und Entspannungspause. Die vertiefte Atmung beim Bewegungs- und Sportspiel «lüftete Körper und Geist». Die täglichen 20-30 Minuten Bewegungs- und Spielpausen mit mittlerer Belastung brachten willkommene moderate Trainingsreize für das Kreislauf- und Skelettsystem. Das regelmässige «Loslassen» von physischen und emotionalen Spannungen im Spiel verbesserte nicht nur die Aufmerksamkeit in folgenden Unterrichtsstunden, sondern beeinflusste auch das Lernklima im Klassenzimmer positiv (Quellen: vgl. Firmin, 1991, Flückiger, 1991).

Fachdidaktisch ergab sich durch die pädagogisch betreute offene Lernsituation der täglichen Bewegungs- und Spielpause die Möglichkeit, eine friedliche Spielkultur in der Schule aufzubauen. Im didaktischen «Dreischritt» Spiele kennen lernen – variieren – kombinieren, wurden im Turn- und Sportunterricht die Bewegungs- und Pausenspiele sorgfältig eingeführt. Die Kinder lernten vielfältige Bewegungs- und Sportspiele kennen, die sie im miteinander-füreinander oder auch miteinander-gegeneinander spielten. Nach eigenen Ideen und Interessen variierten sie die Spiele auf dem Pausenplatz. Mit der Zeit, dem eigenen Lerntempo entsprechend, kombinierten sie Spielformen zu neuen Spielideen. Vom Pausenplatz wurden die Bewegungs- und Sportspiele in die Wohnquartiere getragen und befruchteten auch die Spielkultur im familiären Umfeld. Vorschul- und Unterstufenkinder sammelten so täglich materiale Erfahrungen mit Spielgeräten und übten Bewegungs- und Spielfertigkeiten, die ihnen auch den sozialen Zugang zu den Spielgemeinschaften in der Freizeit eröffneten. ●

Singen, Sprechen, Patschen, Klatschen und Stampfen macht Spass und gesund

Von Susanne Stöcklin-Meier

Seit 60 Jahren befasse ich mich intensiv mit dem Thema Kinderspiel. Mein Interesse liegt vor allem bei der Entwicklung vom Baby bis zum 8jährigen Grundschulkind. Das Spiel ist die Lebensform des Kindes und gleichzeitig die Sprache des Herzens. Mein Fokus beim Sammeln und Beobachten von spielenden Kindern war immer: Spiel, Sprache und Bewegung.

Ich sammelte Kreisspiele und Kinder-Spiel-Verse, Spiele mit Papier und Tüchern, sowie einfache Spiele mit Naturmaterialien und Spiele für Geburtstagsfeste und kleine Patienten. Spiele für drinnen und draussen gehören dazu, genauso wie Spielzeug und Zeug zum Spielen. Mit Kindern, Eltern, Lehrkräften und in Fortbildungen sowie Spielseminaren entdeckte ich oft Sprachspiele, die ich in meinen Büchern weitergeben konnte.

Die Glücksmaschine im Bauch

Ein gesundes Kind hat für mich so etwas wie eine natürlich angeborne «Glücksmaschine» im Bauch. Sie enthält eine Prise Bewegungsdrang, Lust auf menschliche Beziehungen, Sprechen und Kommunikation, Aufmerksamkeit, Freude, Neugier, Staunen, Entdeckergeist, Kreativität, Mut zum Ausprobieren und einen natürlichen Wiederholungs-

trieb. Denn bis das Gehirn eine bleibende «Rille» bildet, braucht es 40 bis 50 Wiederholungen!

Damit die «Glücksmaschine» wie geölt läuft, braucht das Kind eine verlässliche Umgebung, Menschen, die es lieben, ihm wohlgesonnen sind, sich Zeit nehmen und mit ihm Spielen, Sprechen, sich Berühren und gemeinsam Bewegen: das Kind auf den Armen wiegen, Kniereiterverse spielen, mit Zeige- und Mittelfinger über Arme, Bauch und Rücken krabbeln zu Versen wie:

*Es kommt ein Bär, wo kommt er her,
wo will er raus? Ins Kribbel-Krabble-Haus!*

Schon beim Säugling läuft «Die Glücksmaschine» automatisch: Er spielt und plaudert mit den Händen, wenn er allein im Bettchen liegt. Er lutscht und schmatzt an seinen Fingern, übt Greifen und Loslassen, Handstrecken und Faustmachen. Er zappelt lustvoll mit den Beinen, greift der Mutter in die Haare oder schnappt sich die Brille des Vaters. Auch Halsketten sind interessant. Staunend wird den sanften Bewegungen eines Mobiles im Wind nachgeschaut oder den Klängen eines Schlafliedes gelauscht.

- ▶ Im Laufe der ersten Lebensjahre baut das Baby seine Bewegungsmöglichkeiten aus. Feinmotorik, Grobmotorik und Fingergeschicklichkeit verfeinern sich und werden vielfältiger.
- ▶ Parallel dazu verläuft die Sprachentwicklung. Das Kleinkind ahmt Laute nach, bildet Silbenketten, spricht erste Wörter und schliesslich einfache Sätze. Es besteht ein direkter Zusammenhang zwischen feinmotorischer und sprachlicher Entwicklung.
- ▶ Zusammen Ringelreihen tanzen.
- ▶ Fingerverse und Handgeschichten erzählen.
- ▶ Gemeinsam erste Bilderbücher anschauen.

Kinder lieben Fingerverse

Sie sind die Fortsetzung des kindlichen Spiels mit den Händen auf höherem Niveau. Fingerverse sind so etwas wie die «Intellektuellen» unter den Spielversen. Die «Minige-

«Mein Herzensanliegen ist die kreative Sprachförderung mit Spiel, Sprache und Bewegung.»



Künstler retten die kindliche «Glücksmaschine» in ihre Objekte. Foto und «Himmelsschwärmer» sind von Martin Hufschmid.

schichten» beginnen beim Daumen und enden beim kleinen Finger. Sie laufen immer nach dem gleichen Spiel- und Bewegungsmuster ab. Die Finger der einen Hand werden nacheinander hochgestreckt und mit Zeigefinger und Daumen der anderen Hand am obersten Fingerglied gedrückt.

- ▶ Wer mal der rechten, mal der linken Hand Fingerverse erzählt, regt beide Gehirnhälften an!
- ▶ Mit Fingerversen werden spielerisch einfache Sprachmuster eingeübt.
- ▶ Der strukturierte Ablauf der Verse gibt Halt und Sicherheit.
- ▶ Fingerverse lernt man immer zu zweit oder in der Gruppe. Kinder erfahren dabei herzlichen Kontakt und Zuwendung.
- ▶ Fingerverse helfen Sprechhemmungen abbauen.
- ▶ Kinder müssen Fingerverse mit allen Sinnen erleben. Erst ab 6 bis 8 Jahren macht es Sinn, diese zu lesen und zu schreiben!
- ▶ Sprechzwang ist für Vorschulkinder unsinnig und abzulehnen. Es geht hier vielmehr um ein lustbetontes, spielerisches Nachahmen.

Handspiel-Geschichten

Handspielgeschichten sind so etwas wie ein «Mini-Theater» für Kinder. Aufgeführt wird oft ein aufregendes Drama, ein verrückter Schwank, ein vergnügliches Lustspiel oder ein witziger Sketch. Im Gegensatz zum Fingervers, bei dem durch das Abzählen der fünf Spielfinger-Figuren Grenzen gesetzt sind, ist die Handgeschichte frei in Bewegung und Wort. Die Reime, Verse oder Sprüche werden während des Sprechens gleichzeitig mit dem Spiel der Hände phantasievoll in Szene gesetzt. Mit zwei und drei Jahren beginnen die Kinder, selber Verse aufzusagen und neue Wörter zu erfinden. Dabei kommt es ihnen weniger auf den Inhalt an, sondern auf einen wohlklingenden Sprachrhythmus, oder auf die Klangfarbe der Wörter oder die Endreime der Sätze. Wie etwa:

*Am dam dess, disse, pless,
dissemale pumpaness, am dem dess.*

Erst die vier- und fünfjährigen Kinder verstehen und beachten vor allem den Sinngehalt eines Sprechverses. Hände sind unglaublich wandelbare Wesen. Ihre Ausdrucksmöglichkeiten erscheinen unerschöpflich. Sie kribbeln als Krabbeltier über den Arm, streichen als Schmusekatze über die Wange oder kratzen als böser Kater. Hände, verwandeln sich in einen Kaufladen, ein Häuschen, in Stuhl und Tisch, verwandeln sich in Mäuschen, Zappelmänner oder klettern als «Büblein auf den Baum» und verstecken sich als «Hänsel und Gretel» im Wald.

- ▶ Handgeschichten wecken Textverständnis und Erzählkunst.
- ▶ Die Hände verwandeln kleine Geschichten in Spielszenen.
- ▶ Kinder entdecken die eigene Stimme.
- ▶ Handspiele fördern Humor und gemeinsames Lachen.

- ▶ Zu den Begriffen entsteht die passende Stimmlage, Mimik und Gestik.
- ▶ Handgeschichten fördern Koordination, Gedächtnis und Konzentration.
- ▶ Handgeschichten haben ihre eigene Dynamik. Sie bewegen sich zwischen Heiterkeit und Erschrecken. Wie zum Beispiel:

*Zwei Messer im Rücken, Spinnen im Haar,
Das Blut läuft hinunter – Dracula ist da.*

Klatschen und Patschen

Klatschspiele sind in vielen Ländern anzutreffen und überall bei sechs- bis achtjährigen Kindern beliebt. Klatschverse sehen einfacher aus, als sie sind. Kinder müssen sich sehr gut konzentrieren, um den Bewegungsablauf mit beiden Händen oder mit dem Spielpartner gegengleich auszuführen. Die Klatschverse sind perfekte Geschicklichkeitsübungen. Wer den Kindern dabei zuschaut, wird staunen, wie flink sie klatschen! Sie wiederholen die rhythmisch gesprochenen Verse und beschleunigen dazu das Tempo. Hier ein Beispiel:

*Ringel, rangel, ratze,
wir tanzen mit der Katze,
da kommt der Hund gelaufen
und wirft uns über den Haufen.*

Klatschverse schulen das aktive Zuhören und rhythmische Sprechen. Sie trainieren Reaktionsfähigkeit und Konzentration. Sie sind partnerzentriert und binden scheue Kinder in das soziale Miteinander ein.

Wenn die kindliche «Glücksmaschine» sich überhitzt, zu schnell läuft, stottert, schleppend wird oder gar stillsteht, ist das eine Aufforderung genauer hinzusehen, um herauszufinden, was das Kind im Moment oder längerfristig braucht. Singen, Sprechen, Patschen, Klatschen und Stampfen macht Spass. ●

Informationen

Klatschen und Patschen dazumal: Ein Schmankerl aus dem Jahr 1976, das in Zusammenarbeit mit der Autorin und dem Schweizer Fernsehen entstand.

Link: www.srf.ch/play/tv/archivperlen/...

Radiosendung mit Susanne Stöcklin über Lieder, Verse, Abzählreime und warum Kinder sie lieben und brauchen (45')

Link: <https://stoecklin-meier.ch/radio/>

Buchempfehlungen der Autorin Susanne Stöcklin mit aktiven Bezugsquellen-Links zum Thema:

- ▶ **Spielen, Bewegen, Selbermachen -- und zusammen Lachen**
Susanne Stöcklin-Meier / Patrick Lenz (Illustrationen), [Atlantis](#)
- ▶ **Verse, Sprüche und Reime**
Susanne Stöcklin-Meier, [Atlantis](#)
- ▶ **Sprechen und Spielen – Kreative Sprachförderung**
für Kindergarten- und Grundschulkindern, Kösel (via [Amazon](#))



Resilienz, Natur und Spiel



Barbara Rehm (Text und Fotos)

Kennen Sie Momente, in denen Ihre Welt einfach in Ordnung ist? In denen das Ticket zum Treibenlassen sicher in Ihrer Tasche verstaut ist, Sie sich dem Leben in seiner Fülle und Erhabenheit im Hier und Jetzt mit spielerischer Leichtigkeit und wachem Blick hingeben? In solchen Sternstunden verfügen Sie über alles, was Resilienz ausmacht.

Der Begriff «Resilienz» stammt aus der Materialkunde und bezeichnet ein Material, das bei Druck seine Form verändert, um beim nachlassenden Druck wieder seine Ursprungsform zurückzugewinnen. In der positiven Psychologie, die sich mit der Frage befasst, welche Eigenschaften und Ressourcen des Menschen dazu beitragen, dass er psychisch gesund bleibt, ist Resilienz die Widerstandskraft des Menschen, die sich an der Erhaltung der psychischen Gesundheit unter belastenden Ereignissen oder Lebensumständen zeigt.

Resilienz lässt sich trainieren

Das halbleere Glas lässt sich zu einem halbvollen umtrainieren, wenn Sie z.B. über eine neugierige Grundhaltung verfügen, relativ flexibel sind und aus einem inneren Be-

dürfnis heraus Ihre Haltung dem Leben gegenüber verbessern möchten.

Resilienz ist mehr als die Rückkehr in eine Form, die wir vor einem einschneidenden Ereignis innehatten. Jede Erschütterung im Leben fordert mich dazu auf, zu überprüfen, ob die Form, die ich lebe, mir wirklich entspricht, ob ich diese Form bis in den hintersten Winkel belebe und ausfülle und sie mich erfüllt. Möglicherweise hat sich meine Form bereits in jungen Jahren durch Vorstellungen und Meinungen in der Herkunftsfamilie, in meinem Umfeld, in der Gesellschaft und durch meine eigenen Erwartungen und Erfahrungen verändert. Vielleicht haben sich im Laufe der Zeit in meiner Lebens-Form durch Unstimmigkeiten und Krisen Hohlräume ergeben. Bei einem darauffolgenden belastenden Ereignis, das mein Leben durchschüttelt, können diese Hohlräume sichtbar werden.

In einer heilen Welt würden wir in das Leben hineinwachsen, wie ein Baum, der einen Jahrring um den anderen legt. Ein Baum, bei dem das innere Holz die flexible Stabilität und weitere lebenswichtige Funktionen übernimmt und der junge, lebendige Teil, geschützt von der Rinde, dem offenen Raum entgegenwächst. Ein passendes Bild könnten auch Babuschka-Puppen sein, die sich wunderbar nahtlos ineinander fügen vom Baby bis eben zur Babuschka (Grossmutter). Die Realität ist oft weniger heil und in der Begegnung damit kann eine unserer inneren Babuschka-Puppen beschädigt oder zerstört werden. Wir verlieren Stabilität oder eben auch Resilienz.



Ressource Natur

Bei der Suche nach den verlorenen Babuschka-Puppen, nach dem, was meinem Leben Sinn, Stärke und Fülle gibt, helfen mir meine Ressourcen. Dazu gehören beispielsweise ein tragendes soziales Umfeld, pfadfindende Eigenschaften im Dschungel meiner Gefühlswelt, körperliche Ressourcen wie z.B. Gesundheit und Körpergefühl, die Fähigkeit, Ziele zu entwickeln und sie anzugehen, sowie eine für mich stimmige Sinnhaftigkeit. Der Gebrauch meiner Sinne stiftet Sinn. Idealerweise verfüge ich zudem über kognitive Fähigkeiten wie zum Beispiel Problemlöse-, Lern- und Erinnerungsvermögen.

Eine weitere Ressource, die ich für die Stärkung meiner Resilienz nutzen kann, ist die Natur. In Ihrer Vielfalt stimuliert und schult sie unsere Sinne, lässt uns zur Ruhe kommen und aufblühen, zum Wesentlichen gelangen und grundlegende Lebensthemen erfahren: «Werden und Vergehen», Anpassung, Unvorhersehbarkeit, Verletzbarkeit, Rhythmus, Klang und immer wieder diese unbändige Lebenskraft, die sich für uns auch als Hingabe an ein Leben in Fülle erschliessen lässt.

Ein Baum knickt nicht aus Mutlosigkeit ein. Vielleicht wird er vom Blitz getroffen, von einem Hirsch umgefegt oder leidet unter Schädlingsbefall oder Trockenheit. Nichtsdestotrotz streckt er scheinbar unermüdlich seine Äste nach dem fernen Himmel, zeigt seine Verletztheit und kann den Betrachtenden selbst als vertrocknetes Gerippe tief berührend und stellvertretend für den Gefühlszustand des Betrachtenden stehen.

In der Natur können wir aufatmen, vom hundertsten zum tausendsten Winzigkleinen gelangen. Im Kontakt mit ihr können wir schwitzen und frieren, vom Weg abkommen, Gefahrensituationen meistern, Heldentaten vollbringen, uns bergen und verbergen, uns frei fühlen oder erschöpfen.

Wir können auftanken und uns stärken, Angst im Dunkeln erleben und anderen Lebewesen begegnen oder sie beobachten. Im tief verschneiten Wald können wir der Stille lauschen oder auf dem Berggipfel das erhebende Gefühl spüren, Teil von etwas wahrhaft Grossem zu sein.



Resilienz und Spiel

Resilienz trainieren lässt sich für euch spielende Menschen, folgendermassen zusammenfassen: «Spielt weiter liebe Leute, spielt auch draussen in der Natur und vergesst dabei das Atmen nicht!»

Wer einen resilienzfördernden Faktor findet, der sich nicht im Spiel trainieren lässt, kann sich gerne bei mir melden... ●

Informationen

Mehr über die Arbeit von Barbara Rehm, über ihre Projekte, Angebote und Aktivitäten.

Link: www.resiliatour.ch



Spielideen zum Thema

🕒 «Glückspilz» (Nr. 972*)

Interaktives Spiel: trainiert Optimismus, Selbstwert, soziale Interaktion, körperliche Bewegung. Kein Spielmaterial.

Die Spieler stehen verteilt im Raum. Jeder sucht sich in Gedanken einen Glückspilz aus. Auf ein Signal hin startet er in Richtung des ausgewählten Spielers, in der Absicht, diesen dreimal zu umrunden. Ist dies gelungen, bleibt er stehen und ruft «Bingo».

🕒 «Meine Nase» (Nr. 104*)

Interaktiv: trainiert Präsenz, Stressmanagement, Reaktionsvermögen, Koordination. Kein Spielmaterial.

Die Spielleiterin fasst sich an die Nase und behauptet: «Das ist mein Ohr!» Die nächste Spielerin greift sich ans Ohr: «Das ist mein Po!» Die folgende schlägt sich auf den Po: «Das ist mein Knie!» usw. Wer lässt sich von dem Wirrwarr aus der Ruhe bringen?

🕒 «Sternschnuppe» (Nr. 949*)

Kreislaufspiel: trainiert Selbstwirksamkeit, Präsenz, Voraussicht, Reaktionsvermögen, Orientierung. Kein Spielmaterial.

Wir geben uns im Kreis die Hand. Die Sternschnuppe saust ringsherum. Schlägt sie zwischen zwei Spielern ein gibt es eine Explosion: Der eine saust links-, der andere rechtsherum. Für den Schnelleren bleibt eine Lücke offen. Wer später eintrifft, wird die neue Sternschnuppe. Achtung beim Kreuzen!

* Alle Spielideen stammen aus dem Buch «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit», Hans Fluri, 10. Auflage, Hofmann Verlag. Im Buchhandel erhältlich oder beim Autor selbst:
Link: www.spielakademie.ch/uploads/...



Spiel dich gesund...

...und jongliere dich frei! Das Jonglieren birgt ein enormes Potenzial – viel mehr als nur ein spielerischer Zeitvertreib.



Christian Ziegler

Vielfalt der Bewegungskunst Jonglage

Jonglieren ist eine Kunst, die viele als schwierig zu erlernen beurteilen. Dabei braucht es, neben ein wenig Übung, einzig ein paar gute Tipps, um drei Bälle in einem regelmässigen Muster in der Luft zu halten.

Neben Bällen kann man viele weitere Objekte zum Jonglieren verwenden. Die Vielfalt der Jongliergeräte ist gross. Keulen, Ringe, Stäbe, Ketten können geworfen, geschwungen und gehalten werden, dass visuell spannende Muster entstehen. Die Welt der Jonglage ist sogar so vielfältig, dass man von Objektmanipulation oder Objektanz sprechen kann. Neben der Faszination für den Zuschauenden löst das Jonglieren auch für den Jongleur oder die Jongleurin eine Befriedigung aus, es fühlt sich gut an, man will einen Trick schaffen und je länger man geübt hat, desto erfüllender ist es, wenn man einen speziellen Trick schafft. Neben den klassischen Jonglierdisziplinen mit Bällen, Keulen, Ringen,

Hüten und weiteren klassischen Jongliergeräten gibt es eine Gruppe von Jongleuren, welche sich den sogenannten «flow-warts» zuwenden. Dabei ist der Bezug zum flow-Konzept nahe, bei dem man in eine Tätigkeit völlig eintaucht und seine Umwelt vergisst. Dazu zählen Disziplinen, wie Hula Hoop, Poi-Schwingen und Stabmanipulation.

Der moderne Feuertanz ist ebenfalls aus dieser Bewegung entsprungen. Die Liste der Jonglierdisziplinen ist lang und hat teilweise schon seit vielen Jahrhunderten die Menschheit fasziniert. Zahlreiche Jongliergeräte sind kulturell verankert, beispielsweise das Diabolo, der Devil Stick, das Kendama, die Poi, aber auch der Hula Hoop und viele weitere sind in historischen Überlieferungen genannt. Dennoch verlieren sie auch in der heutigen Zeit nie die Möglichkeit, zu begeistern und sich dem Spiel hinzugeben und sich zu vertiefen.

Beim Erlernen des Jonglierens werden im Hirn neue Verbindungen geschaffen und das neuronale Netzwerk wird erweitert.

Jonglieren und Gesundheit

Alle Jonglierdisziplinen und «flow-arts» können relativ einfach erlernt werden. Dennoch kann die Schwierigkeit der Tricks und die Bewegungsabläufe immer komplexer werden, dass es nie langweilig wird und man alle Tricks erlernt hat. So eignen sich die Jonglierdisziplinen

genauso für Anfänger und garantieren Fortgeschrittenen und Profis nie langweilig zu werden, dadurch, dass immer neue Tricks und Abläufe erlernt werden können, die zunehmend schwieriger werden.

Die gesundheitlichen Vorteile des Jonglierens sind ein eigener Artikel wert. Mehrere Studien wurden in wissenschaftlichen Magazinen veröffentlicht, welche die Vorzüge des Jonglierens auf die körperliche Gesundheit und die Gesundheitsvorsorge nachweisen.

Beim Erlernen des Jonglierens werden im Hirn neue Verbindungen geschaffen, das neuronale Netzwerk wird erweitert. Durch Repetition wird der Bewegungsablauf gefestigt und die neuronalen Verbindungen gestärkt. Jonglieren hat vielfältige gesundheitliche Vorteile, beispielsweise die Stärkung des peripheren Sehens, die Verbesserung der Koordination und seiner Bereiche, wie Reaktionsvermögen, Raumwahrnehmung und Rhythmisierung, um nur einige zu nennen. Jonglieren kann als Sport, wie auch als entspannte Freizeitbeschäftigung oder Spiel betrieben werden.

Obwohl man meist allein jongliert, ist der soziale Aspekt des Jonglierens vorhanden, einerseits treffen sich Jonglierende, um gemeinsam dem Hobby zu frönen und andererseits gibt es zahlreiche Wurfmuster, die mit zwei oder mehreren Personen funktionieren. «Passing» bezeichnet dieses Jonglieren miteinander.

Sich mit einem Jongliergerät zu beschäftigen ist also nicht nur Ablenkung und spassorientiert, sondern hat auch positive Einflüsse auf die Gesundheit und die Psyche. Es stellt eine der effektivsten Pausenbeschäftigungen dar, indem man körperlich aktiv ist, sich konzentrieren muss und Herausforderungen meistert. Es gibt Jonglierübungen für jedes Alter; Kinder bauen ihre koordinativen Kompetenzen aus



und ältere Semester erhalten ihre Fähigkeiten im Sinne einer Aktivierungstherapie auf spielerische Weise. Dazu ist manchmal nur ein Ball nötig, um Spass zu haben und sich zu verbessern.

Faszination und Spassfaktor

Der Spassfaktor und das freudige und lustvolle Bewegen sind ein wichtiger und wertvoller Aspekt des Jongliersports. Die Vielfalt der Geräte, welche zum Jonglieren gezählt werden können, garantieren, dass jeder und jede etwas findet, das ihm oder ihr Spass macht und fasziniert.

Auf jeden Fall hofft der Autor des Artikels, dass seine Zeilen die Leserschaft inspiriert hat, wieder einmal die Jonglierbälle in die Luft zu werfen, das Diabolo auszugraben oder den Hula Hoop um die Hüfte kreisen zu lassen.

Viel Spass beim Werfen. ●

(alle Fotos: © Christian Ziegler)

Informationen

Wer mehr über Christian Ziegler und seine Jonglagekunst, Angebote und Aktivitäten erfahren möchte, kann sich auf seiner Website informieren.

Link: www.feuershow.ch

Christian Ziegler in bewegten Bildern (Youtube), die veranschaulichen, er alles drauf hat.

Link: www.youtube.com/@diachris



Christian Ziegler



Foto: © Ch. Ziegler

Christian Ziegler ist Feuerartist, Pyrotechniker und Jongleur. Er spielt mit allem, was sich finden lässt und ist besonders begeistert, wenn es brennt und die Funken fliegen. Er arbeitet meist im Eventbereich auf Bühnen und inszeniert Showeinlagen jeder Grössenordnung. Zudem bietet er Eventprogramme mit Spiel und Bewegung an. Koordinative Bewegungsspiele sind seine grosse Faszination und Freude. Als Vater von drei Kindern wird ihm sicher nie langweilig und seine drei Mädchen dürfen immer wieder Bewegungsspiele ausprobieren.



Fortis: ein Spiel über Suchtprävention

Fortis ist ein interaktives und kooperatives Präventionsspiel. Es thematisiert auf spielerische Weise Suchtmittel und Suchtverhalten und stärkt gleichzeitig die Sozial- und Lebenskompetenzen. Das Spiel sollte einen Namen erhalten, der in allen 3 Landessprachen (DE, FR, IT) genutzt werden kann. Fortis (von forza ital., force fr. abgeleitet) steht für Stärke – und soll insbesondere psychische/emotionale Stärke bedeuten.

Ziel des Spiels (Ende des Spiels)

Das gemeinsame Ziel des Spiels ist es, (vor Ablauf der Spielzeit 1 bis max. 1.5h), die 6 Schutzgegenstände (Mutterkorn, Zauberseil, Sturmlampe usw.) zusammenzutragen und in der Spielkreismitte abzulegen. Die Schutzgegenstände stehen symbolisch für alle Faktoren, mit denen sich Sucht vorbeugen lässt (Information, Motivation, Hilfe usw.). Sobald alle Schutzgegenstände in der Mitte abgelegt sind, werden diese umgedreht. Nun muss nur noch das Puzzle gelöst werden. Ziel erreicht!

Fragen und Diskussionen

Während dem Spiel kommt es vor, dass persönliche Fragen der Kinder aufkommen oder Diskussionen entstehen. Insbesondere bei den älteren Kindern. Dies ist ein Ziel des Spiels, denn es soll eine Reflexion und Raum für konstruktive Diskussionen entstehen. Solche Situationen können aber durchaus auch eine Herausforderung darstellen. Um daher angemessen auf solche Situationen reagieren zu können, sollten Sie vorgängig die Informationen des Spiels lesen.

Für wen?

Das Spiel ist für drei Altersgruppen gemacht: 6 bis 10 Jahre, 10 bis 14 Jahre und 14 bis 17 Jahre. Das Spiel ist für jede Altersgruppe anders formuliert, sodass die Fragen zu Suchtmitteln und -verhalten altersgerecht behandelt werden können.

Was das Spiel bewirken soll...

Fortis soll zum Nachdenken anregen und möchte folgendes bei den Spielern erreichen:

- ▶ Sie eignen sich Wissen über problematische Substanzen und Verhaltensweisen an, um falsche Überzeugungen zu vermeiden.
- ▶ Sie reflektieren den eigenen Konsum (jüngere Altersgruppen: Fokus auf den Bildschirmkonsum).



Foto: © Sucht Schweiz

- ▶ Sie werden sich ihrer eigenen Ressourcen bewusst.
- ▶ Sie werden sich ihrer eigenen Stärken und Schwächen bewusst.
- ▶ Sie wissen, an wen sie sich wenden können, wenn sie Hilfe benötigen. ●

Entstehung des Spiels

Sucht Schweiz wurde von der Organisation des Bundeslager der Pfadibewegung Schweiz angefragt, für das Bundeslager 2022 einen Workshop zu Suchtprävention für die 3 Altersgruppen in 3 Sprachen zu gestalten. Das Projektteam von Sucht Schweiz hat in Zusammenarbeit mit der Kommunikationsagentur Plates-Bandes ein Spielkonzept entwickelt, welches es ermöglicht, auf spielerische Weise Suchtmittel und -verhalten zu thematisieren und psychosoziale Kompetenzen zu vermitteln.

Fortis wurde im Rahmen des Bundeslagers 2022 von rund 650 Kindern und Jugendlichen gespielt. Angeleitet wurde das Spiel von Spielleiterinnen, welche vorgängig vom Projektteam geschult wurden und einer Mitarbeiterin von Sucht Schweiz die vor Ort dabei war. Sowohl die Spielenden als auch die Spielleiterinnen haben im Anschluss an das Spiel Rückmeldungen gegeben, die bei der Überarbeitung berücksichtigt wurden.

Informationen

Das Spiel ist zur Zeit ausverkauft. Aber keine Sorge: Sie können sich ein Exemplar über folgenden Link/QR Code reservieren lassen.

Link: www.fortis.suchtschweiz.ch/...



Ich habe den richtigen Beruf ergriffen

Circus lässt viele Kinderherzen höherschlagen. Und Circus auf dem Bauernhof noch höher. Spielen ist mein Beruf, meine Berufung – einfach mein Leben.



Foto: Barbara Bächler

Myra May

Als Schauspielerin & Clownin spiele ich selbst, als Theaterpädagogin bringe ich andere Menschen zum Spielen. Dadurch öffne ich ihnen Türen, um ihre innewohnenden Schätze zu entdecken und auszuleben. Wenn mir Kinder übergücklich sagen: «Frau May, ich werde unsere Aufführung nie mehr vergessen und das Premieren-Geschenk für immer aufbewahren» oder wenn 4-Jährige am Montagmorgen mit mir freudestrahlend herumtollen, wird mir jedes Mal bewusst: «Ich habe den richtigen Beruf ergriffen».

Das Schicksal half nach

Das war nicht immer so. Zwei Autounfälle und ein REHA-Klinik Aufenthalt führten zu einem Richtungswechsel in meinem Leben. Meine damalige IV-Berufsberaterin zeigte

mir auf, wie ich als Theaterpädagogin meine Passion für Theater und meine Leidenschaft für Kinder spielerisch miteinander vereinen könne. Begeistert von dieser Möglichkeit studierte ich 4 Jahre an der Theater-Akademie Stuttgart Theaterpädagogik und machte so mein Hobby zum Beruf.

Therapie oder Kunst?

Theaterspielen gilt zwar nicht als klassische Therapie, sondern ist eine Kunstform. Es wirkt jedoch meiner Erfahrung nach gleichsam positiv, salutogen und stärkend auf die Teilnehmer wie eine Therapie.

Durch das Schlüpfen in verschiedene Rollen lernen Kinder sich in die Gefühle anderer Menschen hineinzusetzen und entwickeln dadurch Empathie für ihr Gegenüber. Sie

stellen sich mutig neuen Herausforderungen und bringen kreative Lösungen für schwierige Situationen.

Das Rollenspiel ermöglicht Mädchen und Jungen sich ihrer Potentiale bewusst zu werden und diese mit Leichtigkeit zu entfalten. Dadurch bilden sie ihre Persönlichkeit aus und entwickeln ein starkes Selbstwertgefühl.

Meiner Ansicht nach wäre das Theaterspiel ein sinnvolles Schulfach für Kinder. Hier treten wir Theaterschaffenden auf den Plan. Das ist einer der Gründe, warum ich den Winzwiler Kinder-Circus ins Leben gerufen habe.

Jedes Kind ist willkommen, so wie es ist

Der Winzwiler Circus ist ein Sommerferien-Angebot auf unserem idyllisch gelegenen Bauernhof in Menzingen Zug. 24 Kinder aus der Umgebung kommen für eine Woche zusammen und trainieren täglich in 3 Gruppen in verschiedenen Circusdisziplinen. In der Scheune werden die beliebten Luftnummern Trapez und Vertikaltuch sowie die Akrobatik trainiert. Im Schafstall gibt es Balance, Fass laufen und Jonglage. Der Holzschuppen dient als Ort für die theatralen Disziplinen wie Clownerie, Zauberei und Fakir.

Spiel und Spass runden die Trainings ab

Am Morgen und nach dem gemeinsamen Mittagessen spielen wir zusammen. Anfangs sind das Kennenlernspiele, dann Wahrnehmungsspiele, gruppenspezifische Spiele, Aufwärm- oder Auflockerungsspiele. Durch diese gezielten Spiele und Übungen wird der Zusammenhalt und das Gruppengefühl gestärkt.

Manege frei!

Unser gemeinsames Ziel ist die Show am Freitagabend. Wenn die Zuschauenden auf der Strohhallen-Tribüne Platz genommen haben und es heisst: «Vorhang auf!» sind die Freude und der Stolz das Gelernte zu präsentieren nicht mehr zu bändigen. Es ist jedes Mal ein unglaubliches und berührendes Erlebnis für die Kinder das gemeinsame Werk aufzuführen.

Durch die niveau- und altersdurchmischten Gruppen fühlen sich die neuen und jüngeren Kinder von Anfang an gut in der Gemeinschaft aufgehoben und getragen durch die Zirkusfamilie. Die grösseren Kinder übernehmen mehr und mehr Verantwortung, entwickeln sich zu Hilfs- und später



Foto: Myra May

Gruppenleitern. Das soziale Miteinander wird natürlich und nebenbei erlernt. Wunderbar zu erleben ist für mich, wie sich die Kinder während der Woche entwickeln, sind einige anfangs noch schüchtern, tauen sie von Tag zu Tag auf, werden lockerer und gewinnen an Zuversicht und strotzen am Freitagabend schon mal vor Selbstvertrauen. Zappelige Kinder sind plötzlich auf eine Sache fokussiert.

Wenn die Kinder nach der Vorstellung mit leuchtenden Augen vor mir stehen und über sich selber hinausgewachsen sind, fühle auch ich mich erfüllt von meinem Beruf. Hautnah spüre ich wie wichtig, wertvoll und nachhaltig diese Arbeit ist.

Potentiale entdecken, egal mit welchem Rucksäckli ein Kind unterwegs ist

Gianna Enz (Gruppenleiterin Zirkus), 20) drückt dies mit folgenden Worten aus:

«Ich finde deine Arbeit mit den Kindern eine grosse Bereicherung. Du gibst jedem und jeder eine Chance seine vielen verschiedenen Potentiale zu entdecken. Als Kind durfte ich meiner Kreativität bei deinem Zirkus freien Lauf lassen ohne Angst Fehler zu machen oder einem Erwartungsdruck gerecht zu werden. Heute als Leiterin liebe ich es mit den

Kindern ihre Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Gerade jetzt an der PH lerne ich, wie schnell schulische-, gesundheitliche oder familiäre Erwartungen dazu führen können, dass ein Kind zu wenig Möglichkeiten bekommt seine Fähigkeiten zu entdecken. Der Zirkus gibt den Kindern einen Ort, wo sie frei lernen und sich entwickeln können. Jedes Kind, egal welches Rucksäckli es mitbringt, strahlt Ende Woche in der Manege voller Freude und Stolz. Dies finde ich so einmalig an deiner Arbeit.»



Foto: Matthias Jurt (Zuger Zeitung)

Das Programm wird gemeinsam erarbeitet

Es ist mir wichtig, die Kinder dort abzuholen, wo sie stehen. Das Programm oder Theaterstück entwickle ich zusammen mit den Teilnehmenden. Die Aufführung ist zwar jeweils ein Highlight, doch mir geht es um viel mehr. Lehrpersonen und Eltern staunen immer wieder, was bei den Kindern in-nerter kurzer Zeit an persönlicher Entwicklung möglich ist. Kinderzirkus wird so zur Lebensschule. Hier werden Samen gelegt, die irgendwann und irgendwo, wenn es an der Zeit ist, aufgehen.

«Die Zirkuswochen sind für mich eine Auszeit»

Kayla Fleischlin (Teilnehmerin, 14) drückt dies mit folgenden Worten aus: «Ich bin jetzt schon seit 10 Jahren als Zirkuskind dabei und liebe es. Es ist jedes Jahr schön zu sehen, wie es sich weiterentwickelt und wächst. Auch habe ich meine beste Freundin dort kennengelernt und meine Liebe zum Zirkus entdeckt. Die Zirkuswochen sind für mich eine Auszeit von meinem Leben und meinen Gedanken, da man dort einfach so sein darf wie man ist.»

Spielfreude = Lebensfreude = Lebensqualität

Und da ist sie wieder diese Spielfreude, ansteckend wie ein Virus. Damit auch bei mir persönlich das Spielen nicht zu kurz kommt, bin ich mit meinem Stück «Maximilia reist nach Australien» sowie als Clownin unterwegs; trete in Schulhäusern und Quartierfesten auf, besuche Geburtstage, GV's, Apéros, Weihnachtsessen und andere Events.

In der Improtheatergruppe IRCHELMüesli kann ich meiner spielenden Kreativität freien Lauf lassen und aus dem Moment heraus Geschichten erfinden und spielen, das ist Lebensqualität, das macht mich glücklich und lebendig.

Für mich ist Spielfreude Lebensfreude und Lebensqualität zugleich. ●



Foto: Myra May

Myra May



Ich bin dankbar und fühle mich privilegiert, dass ich meine Berufung leben kann. Ich möchte Menschen ermutigen, das gleiche zu tun. Die Welt wäre eine andere, wenn jeder voller Zuversicht seine Träume Schritt für Schritt in die Tat umsetzen würde gemäss dem Motto «Träume nicht dein Leben, lebe Deinen Traum!». Alle Menschen sehnen sich danach den Platz in ihrem Leben einzunehmen, der ihnen entspricht und wo sie ihre Fähigkeiten sinnvoll einbringen können. Wenn wir uns auf diesem Weg unterstützen und bestärken, verhelfen wir uns gegenseitig zu einem erfüllten Leben. Als freischaffende Theaterpädagogin BuT, Schauspielerin und Clownin trage ich auf meine Art dazu bei. Derzeit toure mit meinem Solostück «Maximilia reist nach Australien» durch die Schweiz und verbreite Freude. Zudem bin als Theaterpädagogin BuT für die Bühnerei Winterthur sowie für die Theaterpädagogik-Fachstelle Billitz tätig. In meinem alljährlichen Herzensprojekt «Winzwiler Circus», teile ich mein Know-how mit Liebe und Enthusiasmus.



Foto: Rio Werner Hauser

Informationen:

Mehr über die Autorin und ihre Projekte:

Myra May (Myriam Meyer), Theaterpädagogik & Clownerie, Winterthur; Leitung «Winzwiler Circus»

Link: www.myra-may.ch



Maximilia reist nach Australien Clowneskes Zaubertheater



Das Bühnenprogramm «Maximilia reist nach Australien» bietet Spass und Magie zum Mitmachen für Gross und Klein ab 4 Jahren.

Maximilia will ihre Tante in Australien besuchen. Die Reise führt sie ans andere Ende der Welt, ins Land der Kängurus. Unterwegs erlebt sie viele Abenteuer. Glücklicherweise hat sie immer ihr Zauberbuch und ihren grossen Zauberstab dabei

so meistert sie – gemeinsam mit den Kindern – jedes Abenteuer. Nach langer Reise kehrt sie wohlbehalten zurück nach Hause, um von ihrer grossen Reise zu berichten.

Maximilia tritt gerne an Kindergeburtstagen und Familienfeiern auf. Da sich das Programm an die ganze Familie richtet und auch für Erwachsene einiges bietet, eignet sich fast jeder Anlass: Kleiderbörse, Gewerbeausstellung, Tag der offenen Tür, Messe, Herbstfest, Weihnachtsmarkt, Sommerfest, Geschäftseröffnung, Einweihung etc...

Maximilia besucht auch Kindergärten und Schulen (Thema «rund um die Welt» o.ä.), Seniorenzentren, Kinderheime, Behinderteneinrichtungen und Kleintheater.

Mehr über das Theater siehe «Informationen»

Der faszinierende magische Roboter



Abb. 1: Der magische Roboter, Deutsche Ausgabe, Schmidt, 1950er Jahre
Foto: Ulrich Schädler

Ulrich Schädler

Genau wie die Kinder auf der Schachtel waren auch wir vom magischen Roboter begeistert (Abb. 2). Den Roboter, der in einer Hand einen Zeigestock hielt, stellte man in die Mitte eines Kreises mit Fragen und liess die kleine Spitze an der Basis in die v-förmige Nut im Boden einrasten. Dann

drehte man ihn so, dass er auf eine bestimmte Frage zeigte. Um zu prüfen, ob man richtig geantwortet hatte, konnte man ihn auf den «magischen Spiegel» im zweiten Kreis mit den Antworten stellen und da geschah das Wunder: Er drehte sich wie von Geisterhand so, dass er unfehlbar auf die richtige Antwort zeigte! Wie war das möglich? Ehrlich gesagt: So genau wollte ich das gar nicht wissen. Sonst wäre die Magie dahin gewesen.

Das Spiel hatte Schmidt Spiel und Freizeit in den 1950er Jahren in Deutschland auf den Markt gebracht (Abb. 1), wann genau, weiss anscheinend niemand so genau. Und wer es erfunden hat, ist auch nicht so ganz klar. Bisweilen wird der schwedische Kinderbuchautor Gösta Knutsson als Erfinder genannt, andere schreiben das Spiel dem erst kürzlich verstorbenen Ivan Moscovich (1926-2023) zu, dem Gründer des Museums für Wissenschaft und Technik in Tel Aviv. In der Schachtel befanden sich neben der Roboterfigur doppelseitige Blätter mit zwei Kreisen: einem mit den Fragen und einem mit den Antworten. Die Fragen bezogen sich auf verschiedene Wissensgebiete: Allgemeinwissen, Geschichte, Literatur, Natur, Geografie, berühmte Persönlichkeiten...



Abb. 2: Magic Robot, Schweizer Edition, Carlit (Foto Ulrich Schädler)

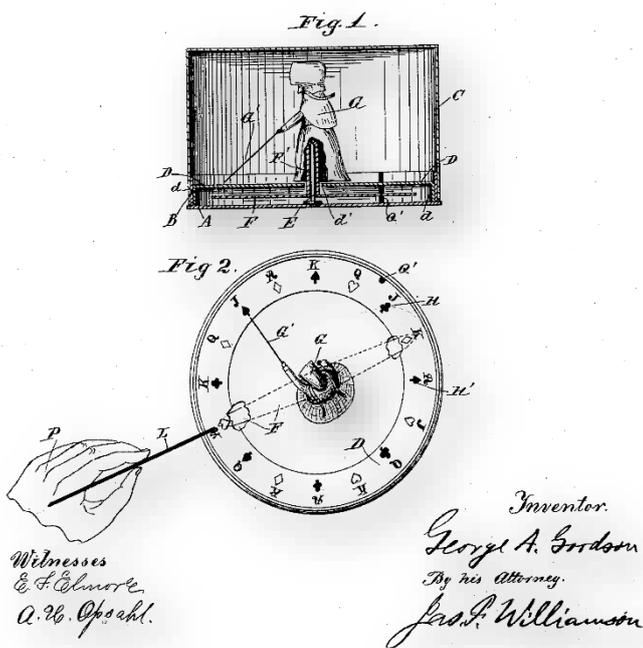


Abb. 3: Detail aus Goodsons Patentschrift, 1892

Das Spiel war zuerst in England als «The amazing magic robot» bei der Firma Randall unter ihrem Brettspiel-Label Merit erschienen. Es ging sprichwörtlich ab wie eine Rakete und kam in vielen Ländern und Sprachen in verschiedensten Auflagen heraus, auch unter anderen Namen wie «Magihara» oder «Entfesselte Magik» oder, in den USA, als «Astro, the Wizard from Mars». Auch der Roboter konnte ersetzt werden, etwa durch einen orientalischen Fakir oder eine Eule (als Symbol der Weisheit).

Ein geheimnisvoller Mechanismus

Für die Drehung auf die richtige Stelle sorgen Magneten im Sockel der Figur und unter dem magischen Spiegel. Der Mechanismus war aber nicht ganz neu...

Im Jahr 1892 hatte ein gewisser George Goodson aus Minneapolis in den USA ein Patent (N° 468.338) für einen «mystical game apparatus» angemeldet (Abb. 3). Hierbei sollte die Figur einer Hexe mit einem Zeigestock auf einer Magnetnadel befestigt werden. Die Nadel war umgeben von einer kreisrunden Wand mit aufgedruckten Kartensymbolen, die für verschiedene Fragen standen. Der Spielleiter zeigte mit einem magnetischen Stäbchen auf ein bestimmtes Fragesymbol, was das Magnetfeld so beeinflusste, dass die Nadel sich drehte und die Hexe auf ein Antwortsymbol zeigte.

Es gibt aber noch ältere Vorläufer: Zum Beispiel die magnetischen Frage- und Antwortspiele, für die Léon Saussine in Frankreich 1870 ein Patent anmeldete (Abb. 4). Der Mechanismus seiner Magnetspiele ist im Zentrum eingerichtet, um das herum mehrere Schachteln angeordnet sind, in denen sich Zettelchen mit Antworten befinden. Das Spiel besteht darin, eine kleine mit einem Magneten versehene Scheibe, auf der die Fragen aufgedruckt sind, auf eine andere, unter einer Glasscheibe angebrachte magnetisierte, drehbare Scheibe zu legen, an der ein verschieden gestalteter Zeiger befestigt ist. Legt man die Frage-Scheibe mit der

Frage nach oben auf die untere Scheibe, dreht sich diese und ihr Zeiger deutet auf die Schachtel, in der sich die Antwort befindet. Saussine hat dieses Spiel in unterschiedlichsten Ausgaben auf den Markt gebracht. Einmal zeigt ein Vogel («L'oiseau bleu», «Le pigeon voyageur»), ein anderes Mal ein Engel («L'Ange Gabriel»), eine Spinne («L'araignée mystérieuse»), ein Esel («Le petit âne savant»), ein Zug («Les départements de la France») oder ein Hund («Le petit chien savant») die Antworten an.

Vom wissenschaftlichen Experiment zum didaktischen Spielzeug

Damit sind wir aber immer noch nicht beim Ursprung. Denn schon im 18. Jahrhundert gab es den «Klugen Schwan». Und dieser wiederum geht auf ein Experiment zurück, das bereits im 16. Jahrhundert bekannt war. Der italienische Arzt und Mathematiker Hieronymus Cardanus (1501-1576) etwa beschrieb einen Mechanismus, mit dessen Hilfe hölzerne Schiffchen in einer Wasserschale durch versteckte Magneten gelenkt werden konnten. Sein Landsmann, der Arzt und Naturforscher Giambattista della Porta (1535-1615) nutzte denselben Mechanismus für ein Orakel-spiel: In seinem Werk «Magiae naturalis sive miraculis rerum naturalium» von 1558 beschrieb er, wie das Schiffchen der Reihe nach im Kreis angeordnete Buchstaben ansteuert, die die Antwort auf eine Frage ergeben. Und wenig später erfand Athanasius Kircher (1602-1680) einen ähnlichen Apparat, bei dem magnetisch gesteuerte Figuren Antworten auf verschiedenste Fragen anzeigten. Im 18. Jahrhundert wurde dann der «Kluge Schwan» (Abb. 5) zum beliebten Zaubertrick: Er schwamm zielsicher auf eine von sechs um das Wasserbecken angeordneten Urnen zu, in der sich die Antwort auf eine zuvor ausgewählte Frage befand. Aufgrund seiner naturwissenschaftlichen Grundlagen wurde der Trick so populär, dass am Ende des Jahrhunderts auch Spielwarenhändler wie Georg Hieronimus Bestelmeier in Nürnberg und Peter Friedrich Catel in Berlin solche Apparate im Verkaufskatalog führten.

Mit einer Magier-Figur mit Zauberstab versehen wurde das Spiel unter dem Titel «Le petit magicien» sogar 1792 in Panckouckes «Dictionnaire encyclopédique des amusements des sciences mathématiques et physiques» im Kapitel über Magnetismus detailliert beschrieben, und zwar zum Nachbauen (Abb. 6).



Abb. 4: Léon Saussine, L'oiseau bleu, ca. 1870, Musée Suisse du Jeu Inv. 1922 (Foto: Musée Suisse du Jeu)



Abb. 5: Der kluge Schwan, um 1820, Privatsammlung Schweiz

Zur gleichen Zeit hatte auch der Nürnberger Mechanicus Wilhelm Burucker sein magnetisches Orakelspiel «Die witzige Tirolerin» im Programm: Dabei gab ein Zeiger Antworten auf eine von 24 im Kreis angeordneten Fragen über Liebe, Heirat und Lotto.

Science Fiction

Nun aber wurde der kluge Schwan durch ein zeitgemässes Äquivalent ersetzt: einen Roboter. Die Idee, dem Spiel

einen Hauch von Science Fiction zu geben, traf den Zeitgeist. 1950 erschien Isaac Asimovs «I Robot» (deutsch 1952 als «Ich, der Robot»). Wenig später zog der Wettlauf zwischen den USA und der Sowjetunion ins All die Menschen in seinen Bann: 1957 schossen die Russen den ersten Satelliten Sputnik 1 ins All, im gleichen Jahr Sputnik 2 mit der Hündin Laika an Bord als erstes Lebewesen und 1961 Jury Gagarin als ersten Menschen.

Ebenfalls 1961 startete die deutsche Heftromanserie «Perry Rhodan» und Stanislaw Lems Roman «Solaris» erschien. In den 1950er und 1960er Jahren schrieb auch Philip Dick seine einflussreichen Science-Fiction-Geschichten. 1966 kamen die TV-Serien «Star Trek» («Raumschiff Enterprise») und «Raumpatrouille» ins Fernsehen. Und 1969 landete Apollo 11 auf dem Mond.

Na, dann fragen wir den Schweizer Roboter doch mal: «Wo entstand die erste schweizerische Buchdruckerei?»

0741 retsnümoreB uz mruT netla mI.

Wie würde Spock dazu sagen?: «Faszinierend!» ●

Informationen / Quellen zum Nachlesen

Dictionnaire encyclopédique des amusemens des sciences mathématiques et physiques, des procédés curieux des arts ; des tours récréatifs & subtils de la magie blanche, & des découvertes ingénieuses & variées de l'industrie ; avec l'explication de quatre-vingt-six planches ..., Paris 1792, S. 76-77.

Goodsons Patent: Link: [www.patents.google.com/...](http://www.patents.google.com/)

Volker Huber, Der kluge Schwan. Die lange Geschichte eines Zaubertricks, in: Ernst Strouhal (Hrsg.), Rare Künste. Zur Kultur- und Mediengeschichte der Zauberkunst, Springer Wien/New York 2007, S. 97-117.

Thomas Stauss, Frühe Spielwelten. Zur Belehrung und Unterhaltung, Basel 2015.

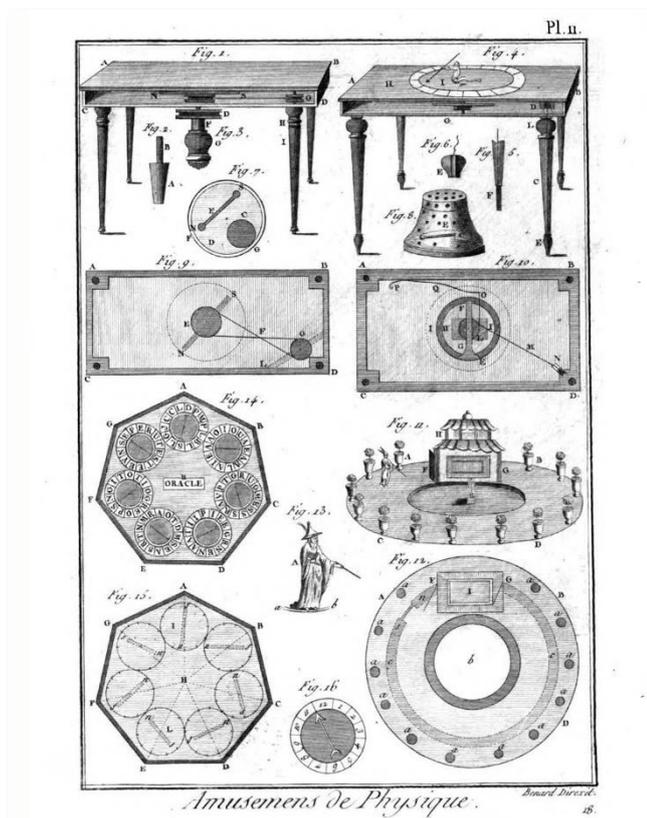


Abb. 6: Le petit magicien, aus der «Encyclopédie méthodique» von Panckoucke, 1792

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.



Beachtenswerte Neuheiten

Wie immer im Herbst erscheint ein Grossteil neuer Spiele auf dem Markt. Einige Neuheiten fallen besonders auf, sei es durch spezielle Mechanismen, grossem Spielspass oder überraschenden Wendungen.



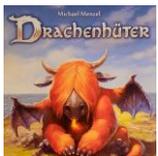
Weiterführende Informationen zum und über das Spiel findest Du beim jeweiligen QR-Code neben der Beschreibung (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).



Rainforest

Rainforest / Game Factory / 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 30 Minuten / Familienspiel

Beim bunten Sammelspiel pflegt man den eigenen Regenwald und siedelt passende Tiere darin an. In jeder Runde ergänzt man den eigenen Wald gleich doppelt und sammelt mit nur 9 Plättchen viele Punkte.



Drachenhüter

Drachenhüter / Kosmos / 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

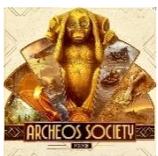
Nur Zauberer sind in der Lage mit dem Magischen Buch die Drachen zu hüten. Ein Kartensammelspiel mit besonderem Kniff: Man darf auch Karten zurücklegen. Wer sammelt geschickt in den passenden Drachenfarben?



Speed Letters

Speed Letters / HCM Kinzel / 2-5 Spieler / Ab 7 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Auf los geht's los! Alles werfen die passenden Buchstaben des gesuchten Wortes in die Schachtel. Doppelte und falsche Buchstaben werden aber bestraft. Also immer schön achtsam sein und zuhören, was die anderen rufen.



Archeos Society

Archeos Society / Space Cowboys / 2-6 Spieler / Ab 12 Jahren / 60 Minuten / Kennerspiel

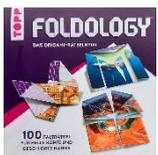
Ein grosses Kartensammelspiel, das keine Wartezeiten kennt. Man sucht sich seine Expedition zusammen und bestimmt eine Leitung. Schritt für Schritt arbeitet man sich bei den Ausgrabungen voran und sichert sich wertvolle Exponate.



Trio

Trio / Cocktail Games / 3-6 Spieler / Ab 7 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel

Trio mischt Memo mit einer geschickten Kartenabfrage. Während man auf dem Tisch Karten aufdeckt, darf man bei den Spielern nur den höchsten oder tiefsten Zahlenwert abfragen. Wer findet zuerst drei gleiche Karten?



Foldology

Foldology / frechverlag / 1 Spieler / Ab 10 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel

Das Rätselspiel ist eine reine Soloaufgabe und orientiert sich an Origami. Auf über 100 Blättern faltet man Bilder zusammen. Erst sind die einzelnen Teile wild verteilt, doch schon bald faltet man sich sein perfektes Bild.



Kennst du noch... Splash?

Splash / Game Factory / 2-6 Spieler / Ab 6 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel



Ein kleines Stapelspiel aus der Dose, bei dem man mit passenden Bauteilen höher und höher stapelt, bis der Turm einfällt. Einfache Regeln, schneller Spielspass.

Die New Games Bewegung



Textbearbeitung: Andrea Riesen

Dieser Text ist gekürzt und stammt aus dem Buch «New Games» von A. Fluegelman und S. Tembeck. Viele Gedanken der New Games Bewegung scheinen gut in unsere unruhige Zeit mit vielen Konflikten und ökologischen Herausforderungen zu passen. Wir wünschen uns, Sie mit dem Artikel für ein kleines Spielfest in ihrem Quartier oder ihrer Gemeinde zu inspirieren. Die New Games Bewegung zeichnet sich dadurch aus, spielerische Begegnungsmöglichkeiten mit wenig Material und viel intensivem Kontakt zu schaffen.

NEW GAMES – spiel intensiv, spiel fair, tu niemandem weh

Für Stewart Brand, einen Pionier der kalifornischen Gegenkultur, waren die Neuen Spiele ein weiterer Ausdruck seines Engagements, neue und befriedigendere Lebensformen zu erkunden. Dieses Engagement hatte ihn dazu geführt, den Whole Earth Catalog zusammenzustellen, der Ende der sechziger Jahre erschien und später mit dem National Book Award ausgezeichnet wurde. Der Katalog verschafft Zugang zu Werkzeugen, mit denen Menschen ihre eigenen Lebensvorstellungen verwirklichen, ihre Umwelt entsprechend formen und mit anderen in Kontakt kommen können, um sich mit ihnen über ihre Erfahrungen und Abenteuer

auszutauschen. Als Stewart sich damit beschäftigte, wie und warum Menschen miteinander spielen, erkannte er die Möglichkeit, dass auch Spiele zu einem solchen Werkzeug werden könnten.

Der Vietnamkrieg als Anregung zur Entwicklung

Ironischerweise war es der Vietnamkrieg, der ihn zur Entwicklung der ersten neuen Spiele anregte: «Ich hatte das Gefühl, dass Amerika den Kampf ans äußerste Ende der Erde verdrängte und er dadurch abstrakt und ungreifbar wurde. «Das brachte mich auf die Idee, dass mit unseren Konflikten hier irgendetwas nicht stimmte (...)). Als Stewart 1966 von der Bereinigung der Kriegsdienstverweigerer am San Francisco State College gebeten wurde, eine öffentliche Veranstaltung für sie zu organisieren, sah er eine Gelegenheit, an diesem Punkt anzusetzen. Das Ereignis sollte die Teilnehmer zu einem besseren Verständnis des Krieges führen – nicht ihre Ansichten und Positionen verhärten, sondern sie den Ursprung des Krieges im eigenen Inneren wahrnehmen und erfahren lassen. Er nannte die Veranstaltung Vierter Weltkrieg. Sie sollte den Menschen zum Spielen zusammenbringen.

Pazifisten und Kriegsgegner waren 1966 gegen Kampf in jeder Form, und sei es Wettkampf im Spiel. Um zu sehen, wie tief diese Einstellung ging, entwarf Stewart ein Spiel, das Gelegenheit geben würde, Aggressionen auszuleben. «Mir schien das notwendig, weil alle Friedensanhänger, mit denen ich zu tun hatte, einen sehr schlechten, ungesunden Kontakt zu ihrem Körper zu haben schienen. Sie brachten dadurch Zähigkeit und Schwere in ihre persönlichen Beziehungen, was auch nicht viel besser war als das, was wir in

Vietnam taten. Ich suchte nach einem Spiel, das die Leute in intensiven körperlichen Kontakt miteinander bringen würde.»

Der berühmte Erdball

Das erstaunlichste Ereignis an diesem Tag war die Schlacht um die Erde. Stewart brachte einen riesigen Ball aufs Spielfeld, aus Gummi und Segeltuch mit fast zwei Meter Durchmesser. Darauf waren Kontinente, Meere und Wolkenwirbel gemalt – der erste Erdball. Nachdem etwa hundert Leute den Riesenball mit ihren Lungen aufgeblasen hatten, erklärte Stewart über Megafon: «Es gibt zwei Arten von Menschen auf der Welt: Die einen wollen die Erde an diesem Ende des Spielfeldes über die Fahnenreihe stossen und die anderen wollen sie an jenem Ende über den Zaun werfen. Also los!». Mit Stossen, Puffen und Hurrageschrei setzten die Leute den Ball von beiden Seiten in Bewegung. Langsam fing er an, sich zu bewegen, erst zum einen Ende des Feldes und dann zurück zum anderen. Das Spiel wurde heisser, aber trotz hartem Wettkampf geschah etwas sehr Interessantes. Sobald sich der Ball einem Ziel näherte, gab es Überlauf von der Gewinnerseite, die den Verlierern beistanden. Vielleicht lag es an der Abneigung der Berkeley Studenten, auf der herrschenden Seite zu sein, oder es war einfach das Ergebnis davon, dass Menschen frei zusammen spielen konnten. Wie dem auch sei, das erste Erdballspiel dauerte über eine Stunde, ohne dass ein Tor erzielt worden wäre. Die Spieler hatten gegeneinander gekämpft, aber nicht um zu gewinnen. Die unausgesprochene Vereinbarung war, so lange und so intensiv wie möglich zu spielen.

Der «Softwar» als Konfliktform

Aus dieser Erfahrung mit aggressiven und kampfbetonten Spielen entwickelte Stewart die Idee des «Softwar», des sanften Krieges; er sollte Konfliktformen ermöglichen, die den wirklichen Bedürfnissen der Menschen entsprechen.



In der Zwischenzeit hatte Autor George Leonard, Stewarts Freund und Mitforscher, damit begonnen, das Wesen von Sport und Spiel zu untersuchen, was später zu einem Buch «The Ultimate Athlete» führte. George war besonders daran interessiert, Möglichkeiten der menschlichen Entwicklung jenseits von Konkurrenz zu erkunden. «Weil Sport so ganz auf Kampf und Konkurrenz ausgerichtet ist, neigen wir zu der Ansicht, dass alle Menschen, besonders Männer als Konkurrenten geboren werden, genetisch darauf programmiert zu gewinnen. In vielen Kulturen enthalten Spiele jedoch überhaupt kein konkurrierendes Element (...) Die Idee, dass sich die Menschen nur durch die zermürende Auslese des Stärkeren im Kampf gegeneinander und mit der Natur entwickelt hätten, ist falsch. Charles Darwin lässt keinen Zweifel daran, dass Intelligenz, sittliche Verantwortung und Kooperation für die menschliche Rasse die höchsten Überlebenswerte darstellen.»

George Leonard war fasziniert von der Idee des kreativen Spiels, der Möglichkeit, in offener Umgebung der eigenen Fantasie freien Lauf zu lassen und neue Spielformen zu entwickeln. Das Wesentliche sieht er in der Beziehung, die jemand zu den Spielen hat, die er spielt. George hält den Sport für einen Angelpunkt jeder Gesellschaft und er fährt fort: «Die Art und Weise, wie wir spielen, ist vielleicht wichtiger als wir glauben, denn sie ist ein Ausdruck unseres Verhältnisses zum Leben überhaupt.»

Alternative zum traditionellen Sport

George Leonard und Stewart Brand begannen nun, ihre Ideen mit anderen auszutauschen, die nach Alternativen zum traditionellen Sport suchten. Als sie ihre neuen Spiele und Theorien 1973 bei der Eröffnung des Esalen-Sportzentrums vorstellten, schrieb die New York Times: «Was sich hier ereignete, wird vielleicht für die Veränderung des Sports ähnliche Bedeutung haben wie der Sturm auf die Bastille für die Französische Revolution.» Die Zeit für

neues Spielen war gekommen. Stewart geübt als Impresario freier Festivals und Happenings, machte sich daran, ein öffentliches Turnier der Neuen Spiele zu organisieren, Gelegenheit für jeden mitzumachen, Spiele auszutauschen und neue zu erfinden. Um seinen Plan zu realisieren, gewann Stewart die Hilfe einer Frau, Pat Farrington, mit viel Erfahrung in Gemeindefarbeit und der Begabung, Menschen dazu zu bringen, miteinander zu arbeiten – und zu spielen. Diese Wahl war bedeutsam für die Zukunft der Neuen Spiele. Stewarts Vision des sanften Krieges ergänzte Pat mit ihrer eigenen Vision der Sanften Berührung – in Spielen, die Vertrauen und Kooperation fördern.

«Spiele sind nicht in erster Linie da, unsere Fähigkeiten zu messen, sondern um uns an ihnen zu freuen». Pat glaubte, dass durch eine grundsätzliche Neugestaltung des Spiels die Menschen mehr gegen ihre eigenen Grenzen als gegeneinander kämpfen würden. «Ich sah die Möglichkeit, Familien, Gruppen und einzelne zu einer Erfahrung zusammenzuführen, die sowohl Gemeinschaftsgefühl entstehen lässt wie dem persönlichen Ausdruck Raum gibt. Im Mittelpunkt sollte die Freude am Spiel, Kooperation und Vertrauen stehen und nicht der Wunsch zu gewinnen.

1973: Die Lancierung des «Neuen Spiels» mit einem legendären Spielfest

Die Vereinigung von sanftem Krieg, schöpferischem Spiel und Vertrauen war der Samen, aus dem sich die «Neuen Spiele» entwickelten. Ihnen allen war eines gemeinsam: Jeder konnte daran teilnehmen.

Über Radio, mit Plakaten und Handzetteln wurde im Oktober 1973 zum ersten Neuen Spielfest eingeladen. Der Schauplatz war Gerbode Preserve, ein wildes weites Tal von 1000 Hektar nördlich der Golden Gate Bridge, das eine Umweltschutzgruppe erworben hatte, um es öffentlichem Gebrauch zugänglich zu machen. Sie sah das geplante Spielfest als eine Möglichkeit für die Bewohner der Region, eine neue und schöpferische Beziehung zu ihrer Umwelt zu gewinnen.

Auf der Ankündigung zum Spielfest hiess es: «Alle Teilnehmer sind eingeladen, ihre eigenen neuen Spiele mitzubringen. Jede Person oder Gruppe, die Mitspieler zu einem originellen Wettkampf herausfordern will, wird hiermit dazu ermutigt.» Die Gelegenheit, nicht nur mitzuspielen, sondern tatsächlich eigene Spiele zu erfinden, zog an zwei aufeinanderfolgenden Wochenenden 6000 Menschen an,

von denen jeder 2,5 Dollar Eintritt auf den riesigen Spielplatz zahlte. Es kamen Pädagogen, Autoren und Kinder, Grundstücksverwalter, Mitglieder der öffentlichen Verwaltung von Parks und Erholungsgebieten, Sozialarbeiter, Studenten und Leute, die sich einfach einen schönen Tag machen wollten.

Die kahlen Hügel von Gerbode, im Sommer nur mit vertrocknetem Gras bewachsen, zeigten sich plötzlich farbenprächtig; Fahnen und Wimpel flatterten in der Luft, elegante Zeltdächer spannten sich über die Imbissstände. In ihrem Schatten spielten Leute Schach und Go, während sie darauf warteten, sich an einem der elektrischen Computerspiele zu versuchen. Ein orange-weisser Fallschirm wurde von hunderten von Ballons in der Luft gehalten. Mimen, Clowns, Sänger und Jongleure streiften über das Gelände. Und hoch über allem schwebten wie Schmetterlinge rote, goldene und grüne Drachenflieger. Es war ein spektakulärer Zirkus, aber niemand schaute zu – jedermann spielte.

Jenseits der Zelte war das Zentrum des Geschehens – die Neuen Spiele: Erdball, Gemetzel, Schosssitzen, Leute-Weiterreichen, das Knochenspiel... George Leonard hatte eine neue Frisbee-Version entwickelt, bei der er die Spieler ermutigte, über das was sie für ihre eigenen Grenzen hielten, hinauszugehen und sich selbst mit Punkten zu bewerten. Herkömmliche Wettkampfspiele wurden so umgemodelt, dass das Spielen und nicht das Gewinnen im Mittelpunkt stand.

Viele benutzten mit Vergnügen die Gelegenheit, ihre Aggressionen auszulassen. Boffer-Degen zischten durch die Luft, während andere rittlings auf einem Balken sassen und sich mit Strohsäcken traktierten. Eavy Gravy, Gründer der Hog Farm Kommune, schlängelte sich überall hindurch und erinnerte alle an die einzige Grundregel: Spiel intensiv, Spiel fair, Tu niemandem weh.

Niemand hatte wirklich vorausgesehen, welche Schönheit und Kraft Menschen beim Spiel in einer Atmosphäre entwickeln können, die Spontaneität und aktive Teilnahme ermöglicht. Ich war berührt von dem Ausdruck glücklicher Hingabe auf den Gesichtern, kommentierte George Leonard. Welch ein Gegensatz zwischen diesem Tal voller Fröhlichkeit und Spiel – und den Tausenden, die zuhause in ihren Sesseln hängen und auf den Bildschirm starren.

Alle hatten ihren Körper und ihre Fantasie wiederentdeckt. Als die Teilnehmer am Abend Arm in Arm das Spielgelände verliessen und vielleicht ein paar blaue Flecken mit nach Hause nahmen, sprachen sie begeistert davon am nächsten Tag wieder zu kommen. Sie hatten erfahren, welche Freude es macht, miteinander zu spielen, und waren Teil einer Spielgemeinschaft geworden, die sie selbst mitgeschaffen hatten.

Allein am Vergnügen gemessen, war das Spielfest ein voller Erfolg – nicht nur für die 6000 Menschen, die auf diesem

«Spiele sind nicht in erster Linie da, unsere Fähigkeiten zu messen, sondern um uns an ihnen zu freuen»

Pat Farrington





Gelände gespielt hatten. Als das viertägige Fest vorbei war, fanden die einheimischen Bewohner des Gerbode Naturschutzgebietes – die Grillen, Rehe, Habichte und Feldmäuse – ihr Heim intakt. Das Gelände war so verlassen worden, wie man es vorgefunden hatte. Pat Farrington sagt: «Eine Grundidee der Neuen Spiele ist die freudige und harmonische Beziehung zwischen Menschen und Land. Wir wollen das Bewusstsein für öffentlichen Grund und Boden heben, damit das Interesse an seiner Erhaltung und einer ökologischen sinnvollen Nutzung wächst. Die neuen Spiele wollen die Menschen wieder in Harmonie mit ihrer Umwelt bringen.

Das Spielfest war vorbei und das Projekt damit erst einmal beendet. Aber es war zu viel in Gang gekommen, als dass man einfach alles hätte fallen lassen können. Ray Murray, ein Verwaltungsreferent für Freizeitgestaltung in San Francisco, hatte den letzten Tag des Spielfestes erlebt. Was er dort gesehen hatte, erschien ihm als eine Möglichkeit, die öffentlichen Programme für Erholung und Freizeit mit neuem Leben zu erfüllen. Viele Grünflächen in unseren Parks waren ungenutzt. Diese Neuen Spiele sind keine Belastung für die Umwelt, brauchen keine dauerhaften Einrichtungen oder spezialisierte Ausrüstung und können fast überall stattfinden – eine ideale Ergänzung für Programme, die die ganze Familie zur aktiven Freizeitgestaltung gewinnen wollen».

Pat und Ray waren sich bewusst, dass die Neuen Spiele auf eine fundierte Basis gestellt werden mussten, wenn sie die offiziellen Stellen in der Freizeitverwaltung und Sozialarbeit erreichen sollten. Es fanden sich einige enthusiastische Mitarbeiter, und mit ihnen begann Pat, Anfragen aus Schulen und der öffentlichen Verwaltung zu beantworten, die nach dem, was sie beim Spielfest erfahren hatten, mehr wissen wollten.

Die Zeit wurde reif für eine Konferenz der Neuen Spiele. Alle, die mit der Organisation von Freizeit zu tun hatten, wurden dazu eingeladen, und im Frühjahr 1974 trafen sich

300 Fachleute und Interessierte in der Universität von Kalifornien in Hayward. Es wurde kein gewöhnliches Seminar. Alle waren daran beteiligt, neue Spiele zu erfinden oder sie auf dem Podium vorzuführen. Trillerpfeifen und Regelbücher gerieten in Vergessenheit, und alle genossen die Einheit von Körper, Geist und Seele im gemeinsamen Spiel. Viele sahen sich in dem bestätigt, was sie immer schon gedacht und gefühlt, aber nicht in Praxis hatten umsetzen können. Als Ergebnis der Konferenz veranstalteten zehn Verwaltungsstellen für öffentliche Erholung Kurse für Neue Spiele, und schon im Sommer wurden sie in mehreren örtlichen Parks gespielt.

Angespornt vom Erfolg dieser beiden Ereignisse planten die New Games Mitarbeiter das zweite Spielfest für Mai 1974, das wiederum in der Gerbode Preserve stattfinden sollte. Nach der Erfahrung im Visitacion Valley wollten sie noch mehr als beim ersten Spielfest versuchen, kulturelle und soziale Grenzen innerhalb der Bevölkerung zu überwinden.

Beim zweiten Spielfest wurde mehr Gewicht auf Aktivitäten gelegt, die sich für Gruppen und Familien eigneten; so erfreuten sich die guten alten Familienpicknicks grosser Beliebtheit. An den Ständen wurden verschiedenen Nationalgerichte angeboten, so dass Menschen unterschiedlicher Kulturen mehr voneinander erfahren konnten. Viele bemalten sich gegenseitig die Gesichter, formten Gruppenplastiken und arbeiteten gemeinsam an Makramé-Gehängen.

Das Trampolin kam vier Tage lang nicht zur Ruhe, ohne dass sich jemand verletzte, denn die Wartenden passten auf, dass den Springern nichts passierte. Kinder mussten sich Freunde suchen, um die zehn Fuss langen Drachen steigen zu lassen; allein hätten sie eine Flugpartie riskiert. Spiele wie Sackhüpfen waren allgemein bekannt; andere wie Do-Do-Do waren für alle eine ganz neue Erfahrung.

Dieses Mal fanden die neuen Spiele in allen Medien Beachtung. Nicht nur, dass sie über das Spielfest berichteten, sie setzten sich zum Teil auch aktiv dafür ein.

Wo immer die Neuen Spiele vorgestellt wurden, nahm man sie begeistert auf; sei es bei einem Kongress Humanistischer Psychologie, dessen 300 Teilnehmer einen ganzen Nachmittag lang, statt zu reden spielten; oder beim Jahrestreffen der nationalen Erziehervereinigung, wo die New Games Leute als Höhepunkt viertägiger Spielerprobung



tausend Luftballons von der Decke des Hilton-Kongresssaales schweben liessen. Kein Wunder, dass es die lebhafteste Jahrestagung genannt wurde, die die Mitglieder je erlebt hatten.

Mittlerweile begannen die Vorbereitungen für das dritte Spielfest, das im Mai 1975 diesmal im Golden Gate Park von San Francisco stattfinden sollte. Wenn es gelungen war, grosse Spielfeste für die städtische Bevölkerung auf dem Land zu arrangieren, warum dann nicht auch in der Stadt selbst? Der Golden Gate Park gehört der Bevölkerung von San Francisco, und das sollte gefeiert werden. Über Radio und Handzettel wurde das Ereignis auf Spanisch, Englisch und Chinesisch angekündigt: «wir kommen zusammen, um unsere kulturellen, rassischen, sozialen und altersbedingten Unterschiede zu feiern.» Das Interesse von New Games, die Menschen mit ihrer Umwelt in Harmonie zu bringen, war diesmal nicht nur auf Land und Luft gerichtet, sondern auch auf die Atmosphäre, die die Bevölkerung einer Stadt schafft.

Alle waren inzwischen überzeugt, dass freier Eintritt den Neuen Spielen am besten entspricht: Familien jeder Grösse wurden nicht durch Eintrittsgebühren abgeschreckt, und Passanten konnten spontan mitmachen. Die begrenzten finanziellen Mittel und die Tatsache, dass keine Eintrittserlöse zu erwarten waren bewahrten vor Übertreibungen und stimulierten schöpferische Findigkeit beim Organisieren von Material und die Bereitschaft zum Spenden.

Im Gegensatz zu dem weitläufigen Gerbode-Gelände war auf den 12 Hektar städtischer Parkfläche grössere Spannung und Konzentration zu erwarten. Die zehntausend Menschen, die an diesem Tag zum Spielen gekommen waren, fanden sich in halbsphärischen Menschenpyramiden zwischen Fremden eingekeilt, verhedderten sich in einem Gordischen Knoten und drehten sich mit ihren Nachbarn zu einer Riesenspirale ein. Das grosse Tau hing niemals durch: Sobald einer losliess, nahm schon ein anderer seinen Platz ein. Und doch gab es Raum, um mit Freunden in der Sonne zu liegen, Geschichtenerzählern zuzuhören oder mit Fingerfarben im Schatten von Zeltdächern Meisterwerke zu produzieren.

Erstaunlicherweise gab es nur vierzig offizielle Spielleiter. Sobald ein Spielleiter ein Spiel in Schwung gebracht hatte, fragte er einen der Beteiligten: «Hast du Lust das nächste Spiel zu starten?» Und schon hatte er ihm das Megafon in die Hand gedrückt. Jeder freute sich über die Gelegenheit, selber ein Spiel zu leiten und liess sich beim nächsten Spiel wieder von einem anderen ablösen. Mittlerweile hatte jeder erkannt, dass die Spiele eine Sache von allen waren – von allen geschaffen, geleitet und gespielt.

Spielfeste und Workshops für Neue Spiele verbreiten sich nun im ganzen Land, aber auch über die Grenzen Amerikas hinaus. Unter anderem wurde Pat 1978 vom Deutschen Sportbund eingeladen, das erste deutsche Spielfest in Essen mitzugestalten. In vielen Fällen lag die Initiative zu Neuen Spielen bei beruflichen Freizeitorganisatoren. Aber noch wichtiger als diese offizielle Anerkennung ist das Interesse, das die Neuen Spiele an der Basis der Gesellschaft finden, wo sie ja auch entstanden sind. Familien und Nachbarn finden sich zum Spielen zusammen, Lehrer und Schüler



schaffen eine Atmosphäre, in der jeder allein dadurch lernt, dass er intensiv und fair spielt, Therapeuten gehen mit ihren Patienten aus den Institutionen raus in die Parks, um Spiele zu spielen bei denen jeder mitmachen kann. Die Spiele ziehen Leute an, die nicht darauf warten unterhalten zu werden, sondern Leute, die ihre eigene Erfahrung erfahren möchten.

Die Spiele selbst gehen zum grossen Teil auf Ideen zurück, die Teilnehmer an den Spielfesten, von dieser Erfahrung angeregt, entwickelten und mit der New Games Foundation austauschten. Die Neuen Spiele erschöpfen sich nicht in einer Liste von Formen und Strukturen. Sie verkörpern eine Einstellung, die Menschen zum gemeinsamen Spiel ermutigt. Nur die Form zu lernen und das Wesen nicht zu begreifen, hiesse, den Lebensnerv der Neuen Spiele zu Verkennen. Einzig und allein um Spass zu haben treffen wir uns in der Arena der Neuen Spiele, wo wir frei sein und uns vom Geschehen forttragen lassen können. Was immer sonst der Zweck der Spiele sein mag, wird sich von selbst ergeben. ●

(Fotos: Andrew Fluegelman / Shoshana Tembeck, Headlands Press San Francisco 1976)

Informationen



Die neuen Spiele / New Games DE

Andrew Fluegelman, Shoshana Tembeck
Ahorn; 4. Auflage (1981)
Taschenbuch, 192 S. (vergriffen, gebraucht
verfügbar via Amazon)



Die neuen Spiele / New Games Bd.2 DE

Andrew Fluegelman
Verlag an der Ruhr (1999), vergriffen
Taschenbuch, 192 S. (vergriffen, gebraucht
verfügbar via Amazon)

Die Überkrise

Eine Aufmerksamkeitskrise hindert uns laufend am Lösen dringlicher Probleme. Und was das Spiel damit zu tun hat. Dies schreibt der britische Journalist Johann Hari.

Pascal Sigg (Infosperber)

Wir haben es schon oft gehört. Unsere Aufmerksamkeitsspanne wird kürzer, wir lassen uns schneller ablenken, werden vergesslicher. Neurologen wie Gerald Hüther (*Wir informieren uns zu Tode*) oder Manfred Spitzer (*Digitale Demenz*) mahnen regelmässig und durchaus kontrovers: Internet- und Smartphonennutzung können unseren Körpern schaden und damit auch unsere Gesellschaften verändern.

In seinem Buch «Abgelenkt: Wie uns die Konzentration abhandenkam und wie wir sie zurückgewinnen» untersucht der britische Autor mit Schweizer Wurzeln, Johann Hari ein ähnliches Themenfeld. Hari ist allerdings kein Experte, der von akademischer Autorität lebt. Er ist ein britischer Journalist mit Schweizer Wurzeln. Im Buch agiert er wie ein interdisziplinärer Forscher, der Zusammenhänge aufspürt, herstellt und weiterverfolgt.

Dazu gehört auch: Er trifft die Forschenden hinter den Studien persönlich und befragt sie. Und: Hari zeigt Widersprüche und Ungewissheiten in der Forschung, legt eigene Zweifel offen.

Dabei geht er von einem persönlichen Dringlichkeitsgefühl aus. Haris grosses Problem ist primär von ihm selber wahrgenommen. Wissenschaftlich erforscht ist es erst punktuell.

Hari verabscheut seine eigene konzentrationsschwache Fremdbestimmtheit. Er vergeudet Zeit im Netz, lässt sich oberflächlich unterhalten. Gleichzeitig stellt er fest, dass er nicht tut, was er eigentlich tun will: Bücher lesen, vertiefte Auseinandersetzung, Probleme lösen. Lange habe er sich selber die Schuld gegeben, gemeint er sei faul oder undiszipliniert, er müsse sich halt zusammenreissen.

Ein krisenhafter Grundzustand

Doch mit seiner Recherche identifizierte Hari mehr als eine persönliche Krise. Er fand vielmehr eine Art krisenhaften Grundzustand, eine Über-Krise, die andere Krisen befeuert. Weil sie politische Lösungen verlangt, lässt sie sich nicht individuell lösen. Und sie kann deshalb niemanden kaltlassen. Seine These: Wenn die Aufmerksamkeitsfähigkeit grundsätzlich sinkt, lässt auch die Problemlösungsfähigkeit nach. Von uns als Individuen und von uns gemeinsam als Gesellschaften.

«Demokratie erfordert die Fähigkeit einer Bevölkerung, lange genug zuzuhören, um echte Probleme zu erkennen, sie von Hirngespinnsten zu unterscheiden,

«Es ist kein Zufall, dass die Aufmerksamkeitskrise zur gleichen Zeit stattfindet wie die schlimmste Krise der Demokratie seit den 1930er-Jahren»



Johann Hari, britischer Journalist mit Schweizer Vater. © Rich Roll

den, Lösungen zu finden und ihre politischen Entscheidungsträger zur Verantwortung zu ziehen, wenn sie diese nicht liefern. Wenn wir das nicht mehr schaffen, verlieren wir unsere Fähigkeit, eine voll funktionierende Gesellschaft aufrechtzuerhalten. Ich glaube nicht, dass es ein Zufall ist, dass die Aufmerksamkeitskrise zur gleichen Zeit stattfindet wie die schlimmste Krise der Demokratie seit den 1930er-Jahren.»

Einzelne Gründe und Facetten des Problems sind zwar bekannt. Dass falsche Ernährung, zu wenig Schlaf, Push-Meldungen von Smartphones in Hosentaschen oder manipulative Features von Social-Media-Plattformen unserer Aufmerksamkeitsfähigkeit schaden können, ist nicht neu. Dass Multitasking kontraproduktiv wirkt, auch nicht. Unsere Gehirne sind limitiert. Für seriöse Auseinandersetzung brauchen wir Fokus.

Lesenswert ist das Buch trotzdem, denn Hari findet neue Zusammenhänge und zeigt Kräfte, welche die Über-Krise zusätzlich befeuern und seltener diskutiert werden.

Der Informationsüberfluss

Mit der ersten gross diskutierten Studie stellt Hari die Aufmerksamkeitskrise prominent in den Kontext des Internets als medientechnologischer Neuerung an sich. Die Hauptquelle unserer Erschöpfung ist für Hari nämlich der Informationsüberfluss. Ein Team um den Dänen Sune Lehmann konnte einen Zusammenhang zwischen verfügbarer Informationsmenge und Aufmerksamkeitsschwund zeigen. Die Studie zeigt auch: Die letzte technologische Veränderung ist anders als die vorherigen. Diesmal erleben wir eine schnellere «Erschöpfung unserer Aufmerksamkeitsressourcen».

Für Lehmann birgt dies die Gefahr einer gesellschaftlichen Spaltung mit einfachem Muster: Auf der einen Seite eine Gruppe, welche die Aufmerksamkeitserschöpfung erkennt und bewusst damit umgeht. Und auf der anderen Seite eine Gruppe, die weniger Möglichkeiten hat, sich den daraus ergebenden Manipulationsgefahren zu entziehen.

Wir lesen immer oberflächlicher

Mancherorts haben wir uns diesem Informationsüberfluss bereits angepasst. In entgrenztem Online-Umfeld lesen wir nämlich anders als auf bedrucktem Papier in Büchern, Zeitungen oder Magazinen. Dies zeigt die jüngste Leseforschung (ein wichtiges Buch darüber ist zum Beispiel Maryanne Wolfs [Schnelles Lesen, langsames Lesen](#)). Für Haris Argument ist dies relevant, weil viele Menschen Lesen als einen Zustand tiefer Konzentration wahrnehmen. Hari besuchte die Norwegerin [Anne Mangen](#). Ihre Studien haben gezeigt, dass wir auf Bildschirmen Texte eher überfliegen und dazu neigen, sie oberflächlich nach für uns relevanter Information zu filtern.

Das Problem: Nach einer Weile beginnen wir auch auf Papier derart oberflächlich zu lesen. Zudem konnte sie eine «Bildschirmunterlegenheit» belegen. Im Vergleich zur Lektüre eines Buchs verstehen Menschen am Bildschirm Gelesenes schlechter und können es auch schlechter behalten. Wichtig dabei: Diese Auswirkungen von Bildschirmlesen wiederum senken das Lesevergnügen an sich. Hari dazu: «Das ist so, wie wenn man zunimmt und es immer schwieriger wird, Sport zu treiben.»

Stress, Traumata und ADHS

Ein ähnlicher Wirkungskreis existiert auch in anderem Zusammenhang: Wer gestresst ist oder ständig Angst hat, kann Ablenkungen schwerer widerstehen. So schnitten indische Zuckerrohrpflücker nach Abschluss der Ernte (mit Lohn in der Tasche) bei [IO-Tests deutlich besser](#) ab als vor der Ernte. Ähnlich wirken Gewalterfahrungen, denn auch unverarbeitete Traumata können Auswirkungen auf die Aufmerksamkeitsfähigkeit haben. Kinder, die in einem Umfeld mit hohem Stresslevel aufwachsen, werden mit grösserer Wahrscheinlichkeit mit ADHS diagnostiziert.

Hari zitiert den Kinderpsychologen Alan Sroufe, der erklärt: Wenn man sehr jung und aufgeregt ist, braucht man einen Erwachsenen, der einen besänftigt. Mit der Zeit lernt man, sich selber zu beruhigen, wenn man als Kind genügend beruhigt wurde. Man verinnerlicht die Beruhigung und Entspannung, die einem die Familie vermittelt hat. Gestressten Eltern fällt es jedoch ohne eigenes Verschulden schwerer, ihre Kinder zu beruhigen, weil sie selbst so aufgeregt sind. Das bedeutet, dass ihre Kinder nicht lernen, sich auf dieselbe Weise zu beruhigen. Und so reagieren sie in schwierigen Situationen eher mit Wut und Verzweiflung. Verhaltensstörungen wie ADHS sind also nicht zuerst genetisch bedingt und daher medikamentös zu behandeln. Ob Gene in einem bestimmten Verhalten zum Ausdruck kommen, hängt auch stark von Umwelteinflüssen ab.

Kindliches Spiel hat wichtige Funktion

Heute wenden Kinder viel mehr Zeit für Hausaufgaben auf als noch vor 20 Jahren. Sie dürften auch viel mehr Zeit alleine vor Bildschirmen verbringen. Dabei lernen Kinder beim freien Spiel in der Gruppe sehr viel, was die Grundlage für selbstbewusste Persönlichkeiten mit gesunder Aufmerksamkeitsfähigkeit bildet. Dadurch erlernen Kinder nämlich: 1. Kreativität und Vorstellungskraft, also das Durchdenken und Lösen von Problemen. 2. soziale Bindungen einzugehen, also Kontakte zu knüpfen und Beziehungen zu pflegen. 3. Freude und Vergnügen zu erleben. «Wenn man ein Mensch sein will, der voll und ganz zuhören kann, braucht man diese Grundlagen des freien Spiels», sagt im Buch Spiel-Forscherin Dr. Isabel Behncke.

Aufmerksamkeitsfähigkeit braucht also lustvolle, unbewusste Übung.

Hari fordert Aufmerksamkeitsrebellion

Als Schlussfolgerung fordert Hari eine Bewegung. Er nennt sie Attention Rebellion – Aufmerksamkeitsrebellion – und listet konkrete Forderungen auf. Hari fordert Veränderungen in folgenden drei Bereichen:

1. Datenschutz: ein komplettes Verbot des Überwachungs-kapitalismus gegen gezieltes Aufmerksamkeits-hacking.
2. Arbeitnehmer-Rechte: eine Vier-Tage-Woche gegen chronische Erschöpfung.
3. Bildung und Erziehung: mehr Bewegung und freies Spiel für Kinder.

Zudem schreibt Hari die stetige Beschleunigung dem Primat des Wirtschaftswachstums zu. In einem seiner letzten Sätze schreibt er: «Ich glaube, wenn eine Aufmerksamkeitsrebellion beginnt, werden wir uns früher oder später auch mit dem tiefgreifenden Problem befassen müssen: der Wachstumsmaschine selbst.» ●

Dieser Artikel wurde am 20.10.2023 erstmals publiziert auf der Informationsplattform «Infosperber» (siehe Informationen). Nachdruck mit freundlicher Genehmigung.

Hinweis für Online-Leser: die im Artikel kursiv-(rot)unterstrichen-fettgedruckten Texte sind [aktive Links](#) zu den Quellen des Geschriebenen. Die Redaktion empfiehlt, diesen zu folgen.

Informationen

Infosperber: Hinter der Online-Zeitung Infosperber.ch steht die gemeinnützige «Schweizerische Stiftung zur Förderung unabhängiger Information» [SSUI](#). Mehr darüber siehe Link.

Link: <https://www.infosperber.ch/ueber-uns/>

Originalartikel Infosperber vom 20.10.2023:

Link: www.infosperber.ch/gesellschaft/...

Buch Johann Hari: «Abgelenkt: Wie uns die Konzentration abhandenkam und wie wir sie zurückgewinnen», Johan Hari; Riva Verlag (2022)

Artikel-Links

- ▶ Mit der ersten [gross diskutierten Studie](#) stellt Hari die Aufmerksamkeitskrise prominent in den Kontext des Internets als medientechnologischer Neuerung an sich
- ▶ Ein wichtiges Buch der Leseforschung: Maryanne Wolfs [Schnelles Lesen, langsames Lesen](#)
- ▶ Hari besuchte die Norwegerin [Anne Mangen](#). Ihre Studien haben gezeigt, (...) dass wir auf Bildschirmen Texte eher überfliegen (...).
- ▶ Indische Zuckerrohrpflücker: So schnitten indische Zuckerrohrpflücker nach Abschluss der Ernte (mit Lohn in der Tasche) [bei IO-Tests deutlich besser](#) ab als vor (...).

Interview Youtube: Ein langes Interview (2:13; 2023) mit Johann Hari über sein Buch (Rich Roll, Englisch):

Link: <https://youtu.be/HloHNf8KZG4>



Jouer, c'est bon pour la santé

Stéphanie Schachtner

Dès notre premier souffle, notre objectif est de rester en bonne santé ou de la retrouver. La nature nous offre une aide initiale, la protection du nid. Malgré ce bonus de départ, nous commençons dès maintenant à entraîner notre système immunitaire. La satisfaction, la détente, le bien-être, la réduction du stress, et d'autres émotions contribuent à la santé du système immunitaire.

Les nourrissons commencent rapidement à explorer leur environnement direct. Ils apprennent à se connaître et bientôt commencent à jouer avec eux-mêmes. Au début, il s'agit encore d'une motricité assez grossière, mais avec le temps, elle devient plus fine et différenciée. Cette exploration de soi et de son environnement, l'expérience des lois et de la fiabilité, le fait de pouvoir revivre, procurent également de beaux sentiments. Dans le meilleur des cas, nous conservons toute notre vie ce sentiment de fiabilité et de sécurité, rappelable à tout moment, notamment dans les situations de stress : aussi désagréable que soit la situation sur le moment, elle redeviendra agréable. Dans la phase de la petite enfance, le cosmos est encore assez restreint : maman, papa et le bébé. A cela s'ajoutent peut-être les frères et sœurs ainsi que quelques personnes qui deviennent rapidement familières et qui aiment jouer avec le petit enfant et s'occuper de lui.

Vers l'âge de quatre ans, un grand bouleversement survient dans la vie du petit être humain : l'entrée à l'école maternelle avec toutes ses conséquences. Une nouvelle personne de référence, de nouveaux locaux, de nouveaux camarades de jeu et surtout, un nouveau cadre avec de nouvelles règles, de nouveaux processus, et pour beaucoup d'enfants, pour la première fois, le fait de passer du temps chaque jour sans maman ou papa. Heureusement, ici, les enfants peuvent encore beaucoup jouer !

La dopamine, l'hormone du bonheur, est pour ainsi dire le « kickstarter » de l'anticipation et de l'enthousiasme.

Le passage à l'école primaire représente la prochaine étape cruciale. Malheureusement, cette transition s'accompagne souvent d'une perte importante du temps consacré au jeu. En classe, le temps dédié au jeu semble être quasiment inexistant. Cela est souvent dû au manque d'espace, d'infrastructures adéquates, ou tout simplement à l'absence des jeux appropriés.



Foto: © Babelli

Pourtant, nous savons désormais que le jeu est un élément clé pour maintenir ou retrouver une bonne santé et une performance optimale.

Le jeu libère de la dopamine. La dopamine est souvent qualifiée d'hormone du bonheur, agissant comme un neurotransmetteur. Elle nous motive et nous rend plus audacieux, agissant comme un catalyseur pour l'anticipation et l'enthousiasme.

Jouer permet également de réduire le stress. Pour beaucoup, le jeu est associé à des connotations bien plus positives que l'apprentissage. Cela suffit à faire baisser la fréquence cardiaque et les niveaux d'hormones de stress. Jouer signifie interagir les uns avec les autres et faire preuve de considération mutuelle.

Le jeu suscite de nombreuses émotions, toutes légitimes lorsqu'exprimées dans un contexte. Il offre un espace où ces émotions peuvent être vécues pendant un certain temps. Pour certaines d'entre elles, le quotidien de l'enseignement ne laisse pas de place, ou la scène n'est tout simplement pas propice. Lorsqu'un coup est perdu, il est tout à fait acceptable de s'exclamer à haute voix, sans que cela ait de conséquences graves. Exprimer sa colère, quelle en soit la raison, devant la classe réunie au quotidien est rarement bien reçu. Le jeu offre un cadre protégé pour vivre, exprimer et gérer ces émotions.

La colère en est un exemple typique. Cependant, la coopération peut également être expérimentée, apprise, entraînée et renforcée de manière plus facile et plus joyeuse à travers le jeu que dans d'autres situations d'enseignement. Les fronts figés et les structures établies peuvent être abordés et brisés plus aisément dans le jeu que par des sanctions ou un appel à la raison, qui sont souvent non seulement inutiles, mais parfois aggravent la situation pour tous les participants. Même les « ennemis arachnéens » peuvent se rapprocher en jouant sur un terrain neutre et plaisant. Pas immédiatement et du premier coup, mais progressivement de plus en plus. La prévention ou la résolution du harcèlement moral est possible de manière ludique.

Il n'est pas non plus nécessaire de parler de harcèlement. Même si beaucoup aiment aller à l'école et même si les émotions peuvent être positives en classe, des sentiments négatifs surgissent parfois.

Le stress est une émotion indésirable dans le quotidien scolaire. Que nous le voulions ou non, il faut s'entraîner à le gérer.

Bien sûr, jouer en classe n'est pas une nécessité, surtout pas à grande échelle. Cependant, cela reste une possibilité. On peut couper le son, et les jeux ne doivent pas nécessairement être des jeux de tir à la première personne. Pourquoi ne pas jouer 5 minutes à un jeu de plateforme lorsque l'on se sent dépassé par une tâche ? Il est également possible de jouer ensemble, les uns contre les autres, individuellement ou en équipe.

De plus, de nombreux jeux de logique, de tactique ou de stratégie fonctionnent désormais sur les petites consoles sans émettre de sons gênants.

Les solutions hybrides constituent-elles des alternatives viables ? De nombreux jeux combinent aujourd'hui une application ou un PC avec un jeu « réel », analogique et haptique. Les jeux d'évasion sont des précurseurs dans ce domaine. Certes, l'application est parfois simplement un facteur de divertissement, mais dans le cas de 5-Minute-Mystery (game factory), elle pourrait certainement être omise. Cependant, le directeur du musée contribue grandement à motiver la recherche coupable de l'objet.

Le titre du jeu indique déjà le temps imparti : l'affaire doit être résolue en 5 minutes. Un tableau d'énigmes, un rouleau de décodage, de nombreuses cartes de suspects, et éventuellement une carte d'informations expliquant tout ce qu'il faut savoir en très peu de temps, ou l'application qui remplit la même fonction tout en chronométrant, guident les joueurs à travers le jeu sans nécessiter une préparation excessive.

Mais tout jeu de société, de cartes ou de dés remplit le même objectif : créer un îlot dans le quotidien de l'école. Un moment qui interrompt l'apprentissage, un espace de liberté pour être simplement avec des amis. Jouer n'est pas ici un moyen d'apprendre. D'une manière ou d'une autre, cela se produit toujours en marche, souvent sans que l'on s'en rende compte. Jouer aide à se régénérer.

Les élèves ont la possibilité de se déconnecter, de se ressourcer et de repartir à zéro. Comme mentionnée précédemment, cela réduit le niveau de stress et favorise la sérénité, l'équilibre, le calme et insufflé une nouvelle motivation. Cela crée une saine balance entre tension et détente, entre apprentissage et temps libre, entre le devoir d'être calme et la possibilité de s'exprimer. Il en résulte un moment où une communication différente et une autre forme d'échange ont leur place.

Réduire le stress en jouant

Une étude sur les effets du jeu a montré que 20 minutes de jeu par jour améliorent considérablement l'humeur des joueurs – tout en réduisant le stress. C'est aussi l'une des nombreuses raisons pour lesquelles tant de gens jouent à une partie après une longue journée pour redescendre.

Selon une étude en ligne de « [RealNetworks, Inc.](#) », 53% des personnes jouent donc précisément pour cette raison – pour évacuer le stress.



Les petits jeux pendant les cours. Photo: mäd.

Que l'on joue seul, en petits groupes ou avec toute la classe, cela n'a que peu d'importance. Les deux ont leur raison d'être et leur attrait. De tels moments ludiques, qui n'ont vraiment pas besoin d'être longs, comme de petits retraites et aident les élèves à être en phase avec eux-mêmes, à se régénérer et à simplement se sentir bien.

Il ne faut pas grand-chose pour créer de tels moments de jeu : un peu d'espace, quelques jeux qui suscitent l'envie de jouer et qui sont faciles mettre en place. Il faut aussi un peu de temps et de courage pour s'y investir.

Ce qui aide également beaucoup ici ? L'enthousiasme de l'enseignant pour le jeu ! Les enseignants qui apprécient le jeu, ou du moins qui se laissent volontiers emporter par cette passion, sont plus précieux qu'une simple table de jeu ou qu'une vaste sélection de jeux.

Les jeux très courts ne sont pas les seuls à pouvoir trouver leur place dans la routine scolaire. Il est tout à fait possible de mettre en place un jeu, de le préparer, d'y jouer, puis de le remettre à plus tard. Presque tous les jeux peuvent être interrompus et repris un autre jour, parfois même par d'autres joueurs.

Et si une partie est gagnée ? On peut alors se réjouir. En revanche, une partie a aussi été perdue. On peut l'accepter ou le regretter. Dans un certain contexte, la colère peut également trouver sa place. Entre les deux, il y a ceux qui n'ont ni gagné ni vraiment perdu : les deuxièmes et troisièmes du jeu. Eux aussi ressentent des émotions. Peut-être sont-ils déçus. Mais peut-être que pour eux, ne pas gagner n'est pas (plus) un problème et qu'ils sont satisfaits de la situation ? Là encore : des émotions sur des émotions, avec la certitude qu'elles sont toutes temporaires et que les joueurs, petits et grands, en sortent grandis, tout en entraînant, entretenant et préservant leur santé mentale. ●

Les enseignants qui aiment jouer, ou du moins qui se laissent courageusement enthousiasmer par le jeu, sont plus précieux qu'une table de jeu séparée ou qu'un choix énorme de jeux.

(Traduction de l'allemand: Rédaction Spielinfo / Axelle Masur)

HULA-HOOP
IST EINE HOCH-
INTENSIVE UND
KOORDINATIV SEHR
ANSPRUCHSVOLLE
SPIELART!

KANN
ICH DIE ARME
JETZT RUNTER
NEHMEN?



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	cove@gmx.ch
Louis Blattmann	Spielinfo, Romandie, Webmaster	louis.blattmann@gmail.com
Hans Fluri	Aus-/Weiterbildung	info@spielakademie.ch
Andreas Rimle	spielschweiz.ch	andreas.rimle@bluewin.ch
Anja Solenthaler	Heilpädagogik	anja.solenthaler@gmail.com
Heiner Solenthaler	Ausstellungen / Fachhochschulen	heiner.solenthaler@rsnweb.ch
Susanne Stöcklin-Meier	Senioren	info@stoecklin-meier.ch
Michèle Wilhelm	Spielsuchtprävention	michele@enoa.ch



Ausblick Ausgabe 2/2023

Schwerpunkt:

SPIELWEGE

Das nächste Spielinfo Magazin erscheint am 28. Juni 2024
 Redaktionsschluss: 24. Mai 2024



Flexible Abopreise



Geschätzte Abonentinnen und Abonnenten

Wir freuen uns sehr, sie zu unserer treuen Leserschaft zählen zu dürfen. Die steigenden Abonentenzahlen und Auflagen sind Zeugnis davon, dass das Spielinfo seinen Platz im «Blätterwald» gefunden hat.

Nach wie vor können wir unser Magazin dank zahlreichen engagierten und ehrenamtlich schreibenden Autorinnen und Autoren realisieren. Und nur dank der Finanzierung der Grundkosten (Druck, Versand, Kleinspesen) durch den Verband SDSK, der administrativen Unterstützung des Sekretariats, der ehrenamtlich arbeitenden Redaktion sowie einem uns sehr wohlgesinnten Druck- und Versandpartner, sind wir in der Lage, das Magazin einigermassen kostendeckend zu produzieren. Erhöhte Produktionskosten (Druck, Porto) konnten wir nur teilweise durch eine kürzlich erfolgten Abopreiserhöhung kompensieren.

Um uns etwas mehr materiellen «Spiel»-raum zu verschaffen, die inhaltliche Vielfalt zu steigern und die Qualität zu halten, sind wir immer wieder auf der Suche nach finanzieller Zusatzunterstützung. Diese erfolgt teilweise bereits durch Ihre Abobeiträge und Inserate. Doch auch dieser «Zustupf» reicht lediglich dazu aus, die Grundkosten zu decken. Für Entschädigungen von Verwendungsrechten (Copyrights von Texten und Fotos) oder einer kleinen Entschädigung für unsere Autorinnen und Autoren haben wir keinen Spielraum. In der Regel können wir unseren Schreibenden, Fotografen und anderen, die sich mit ihrer Arbeit an unserem Heft beteiligen, nur in wenigen Ausnahmefällen eine Entschädigung oder mindestens Spesenentschädigung anbieten. Und immer öfter verlangen Verlagshäuser eine Bezahlung von Texten und/oder Fotos.

Für das kommende Jahr möchten wir ein neues Abo-Modell anbieten: **Sie wählen**

Ihren «flexiblen Abopreis» aus bzw. was ihnen das Spielinfo Heft wert ist. Wichtig: sollten Sie nichts ändern wollen, dann brauchen Sie **nichts zu tun**: ihr Abonnement wird wie gehabt, **ohne Kostenänderung**, weitergeführt. Sie werden mit der nächsten Rechnungsstellung die Möglichkeit haben, Ihr Abo zu ändern oder schreiben Sie uns einfach an: info@sdk.ch.



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.
Ihre Redaktion Spielinfo

Übersicht flexible Abopreise (pro Jahr, 1er Abo)

Standard:	CHF 20 keine Preisänderung ; Mindestbeitrag für alle Abonnenten (nicht kostendeckend)
Kostendeckend:	CHF 30 +CHF 10/Jahr ; kostendeckend für Druck und Versand
Supportbeitrag:	CHF 50 +CHF 30/Jahr ; hilft uns, unsere finanziellen Möglichkeiten für kostenpflichtige Artikel und Fotos zu erweitern. Oder Sie wählen einen Freibetrag .
Hinweis:	5er- und 10er Abos: Sie können den Supportbeitrag frei festlegen oder das Abo unverändert weiterlaufen lassen.



Gesundes Spiel am Brienzersee



Angebote und Weiterbildungen

- 🕒 Spielpädagogik modular auf Anfrage
- 🕒 Spielprojektleiterin
- 🕒 Betreuung von Schulkindern und Senioren
- 🕒 Ludo Therapie/Spieltherapie
- 🕒 Bücher/Spiele/Youtube-Kanal

Ausleihe für Spielfeste und Projektwochen

- 🕒 Spielbuffetmaterial
- 🕒 Fallschirme
- 🕒 Erdball mit Kompressor
- 🕒 Vermittlung von Referenten und Spielfestleitern



Teamausflug ins Seehotel

- 🕒 mit Mittagessen
- 🕒 mit Zimmer/Frühstück
- 🕒 mit von der Spielakademie gestalteten Interaktionen und Spiel
- 🕒 Reichhaltiges und inspirierendes Rahmenprogramm möglich

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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