

CUBORO®

Das neue Buch zum CUBORO Kugelbahnsystem mit Tipps und Tricks, spannenden Bauplänen, kniffligen Quiz-Aufgaben und Wettbewerben.









Liebe Leserinnen, liebe Leser

Spielzeug ist Wirkzeug: in dieser Ausgabe widmen sich die meisten Artikel in allen Rubriken dem Würfel. Der Würfel ist ein historisches wie auch aktuelles Objekt – so bekannt wie ein Ball, eine Spielkarte oder eine Schaukelwippe und mit alten historischen Wurzeln.

In der Regel liegt der Fokus des Spielinfo nicht auf Spielbesprechungen von Gesellschaftsspielen. Einzige und berechtigte Ausnahme ist natürlich unsere Rubrik Brettspiel Blog, verfasst von unserem Blogger und Kolumnist Patrick Jerg. Er stellt auch in dieser Ausgabe eine feine Auswahl an Würfelspielen vor. Wer genau hinschaut, findet seine Auswahl bestätigt... Dennoch haben wir einigen Würfelspielen ein besonderes Augenmerk gewidmet. Unter anderem durch die Vorstellung der Lieblingswürfelspiele von vier Leserinnen und passionierten Spielerinnen. Wir hoffen, Sie lassen sich inspirieren.

Im Digital dreht sich der Hauptartikel um die Glücksspielsucht. Der Beitrag von Michèle Wilhelm beschreibt, was Glücksspiel und seine Folgen bedeuten. Wie es sich unterscheidet vom «wahren Spiel». Ein Anfang ist dann gemacht, wenn wir uns mit dem Thema Glücksspielsucht vertraut machen. Und die Erkenntnis gewinnen, dass wir durchaus in der Lage wären, dieser Sucht die Stirn zu bieten.

Sehr beeindruckt hat uns die Manufaktur Mechanikum – zu lesen auf Seite 8. Sie stellt ausserordentlich intelligente, unterhaltende und anspruchsvolle Spielzeuge und Spielgeräte her. Sie repräsentieren eine einzigartige Verschmelzung von Technik, Kreativität und spielerischem «Wirkzeug». Unsere Empfehlung: folgen Sie dem Link im Artikel und erfahren Sie mehr über Markus und Michael, die cleveren Murmelbahnkünstler.

Ulrich Schädlers Ausflug in vergangene Spielwelten stellt ihnen das in Vergessenheit geratene Spiel «Glocke und Hammer» vor. Ein faszinierendes Spiel, welches vermutlich das meistverkaufte Spiel im 19. Jahrhundert war.

Wir wünschen Euch viel Genuss bei der Lektüre.

Eurer Spielinfo Redaktionsteam Andrea Riesen und Louis Blattmann «In 20 Jahren wirst Du mehr enttäuscht sein über die Dinge, die Du nicht getan hast, als über die Dinge, die Du getan hast. Also wirf die Bugleinen ab, segle weg vom sicheren Hafen. Erfasse die Passatwinde mit Deinen Segeln. Erforsche. Träume.»

Mark Twain



Bild: © Martin Schwill

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@sdsk.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

1000 Exemplare, Einzelpreis: CHF 10 / € 10 / Abo: CHF 20.00

Bankverbindung:

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

Copyrigh

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

Leserbriefe

Redaktion Spielinfo: info@sdsk.ch **Titelbild:** Würfel by Andrea Riesen

Cartoon: André Sedlaczek www.bissiges.de

_	•					sr		_		 4_		
5	.,,	3 14 1	n	3 r	. ~	cr	-	~	3 P I	n	80	١n
_	w		•		·	-						-

- 5 Hauptversammlung SDSK 2023
- 5 BEA Spielt 2023
- 6 Das SPS 36 stellt sich vor

8 Spielszene News

- 8 Lass und Spielen! Spielerisch erlebbare Mechanik
- 10 Ballenberg spielt

12 Spiel und Schule

- 12 Die Würfel sind gefallen! Würfeln im Schulalltag
- 14 Shut the Box Würfelspiel selber basteln
- 15 Kommunikationsspiele für den Unterricht, Therapie und Coaching
- 16 Soma Würfel

18 Seitenblicke

19 Kolumne & Seitenblick

20 Schwerpunkt

- 20 Würfel
- 21 Wettbewerb
- 21 Würfel oder Karten?
- 22 König Alfons X. und das Würfelspiel
- 24 Legendär: der Rubik's Cube
- 26 Das Leben ist ein Würfelspiel
- 28 Icon Poet Alle Geschichten dieser Welt
- 30 Ist Würfeln Glückssache?
- 32 Blinde Würfel? Bunte Würfel?
- 35 Dice Stacking kreatives Würfelstapeln
- 36 Einfach, zeitlos, vielfältig: Das Würfelmosaik
- 37 Origami Würfelfalten
- 38 Domino
- 40 Mein Lieblingswürfelspiel

42 Ludo Info

44 Vergangene Spielwelten

44 Glocke und Hammer – zu Unrecht vergessen

46 Brettspielblog news

47 Digital

- 47 Würfel App Ein Selbstversuch
- 48 Spiel digitales Spiel Glücksspiel um Geld

52 Page française

- 52 Jeux de hasard
- 54 Andrés Cartoon

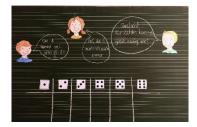
55 Kontakte / Ausblick

Lass uns Spielen! Murmelbahn

Wie zwei kreative Cousins hochstehende Mechanik spielerisch umsetzen.

Seite 8





Würfeln im Schulalltag

Gedanken, Ideen, Ansichten, Einsatzmöglichkeiten: Was man mit dem Würfel in der Schule alles anfangen kann.

Seite 12

Ulrich Schädlers Vergangene Spielwelten



Glocke und Hammer: Ein Spiel, das zu Unrecht in Vergessenheit geraten ist.

Seite 44

Schwerpunkt: Würfel

Die grosse Welt der Würfel. Eine Rundschau über ein Spielobjekt, das mehr als nur 6 Seiten hat.

Seiten 20-41





Glücksspiel um Geld und das «gesunde Spiel»

Michèle Wilhelms Expertenmeinung zum Glücksspiel und den Auswirkungen von frühzeitigem Konsum auf Kinder und Jugendliche. Ein Plädoyer fürs gesunde Spiel.

Seite 48

ر

SDSK

HV SDSK 2023

Die Hauptversammlung des SDSK fand, wie es die Tradition will, am 18. März 2023 am schönen Brienzersee in Hans Fluris Hotel Sternen statt. Es war, wie in den vergangenen Jahren, ein Zusammenkommen mit interessanten Gesprächen und schönen Begegnungen. Auch heuer begleitet mit der urchigen Musik von «Es Muisigli. zum Lose und Tanze». Die HV wurde gemäss den Traktanden unter der Leitung von Vorstandsmitglied Heiner Solentaler abgewickelt. Der Jahresbericht reflektierte die Aktivitäten des Verbandes. Die Finanzen des SDSK sind gesund, die Ein- und Ausgaben halten sich die Waage. Sehr erfreulich ist, dass Michèle Wilhelm (Absolventin des SPS 17) den Vorstand als neues Mitglied verstärken wird – sie wurde mit Applaus einstimmig gewählt.



Foto: Raphaël Reinhard

Termin HV 2024: 16. März 2024 in Brienz

BEA Spielt 2023

Die 70. BEA stellte mit 330'000 Besuchenden einen neuen Rekord auf. Das pièce de résistance des SDSK war dabei die Arbeit mit 400-500 Schülerinnen und Schülern aller Hautfarben, mit Lehrkräften und Begleitpersonen von der 3. bis zu zahlreichen Oberstufenklassen aus der Stadt Bern und 16 (!) weiteren Gemeinden. Unter dem Titel «Fröhliche Spiele für Unterricht, Freizeit und Sport» erlebten sie ein aktives abwechslungsreiches Programm, das sich von Klasse zu Klasse nie genau wiederholte. Aber es hatte jedes Mal Spielbuffetelemente dabei sowie kooperative Interaktionen, kombiniert mit FLUBAspielen, HelvetiABC,

bewegt-lauten Sitzkreisspielen und ruhigere Marienbad-Szenen, die den Denkapparat in Schwung brachten.

Begleitend und zu allen übrigen Zeiten von 9- 18 Uhr waren alle verfügbaren Spielpädagoginnen und -pädagogen damit beschäftigt, mit Klein und Gross zu spielen, sie mit der Technik der Spielbuffetgeräte vertraut zu machen und ins QANGO und Globis Jass-Starterset einzuführen. Das Spielen war wichtiger als der Verkauf. Bei letzterem kristallisierte sich bald der Steel-Bubble als Hit heraus, wodurch der HippyStick vorangegangener BEA's gewissermassen einen würdigen Nachfolger fand.



Vergnügtes Spielen mit den Spielbuffet Spielgeräten – Jung und Alt, Gross und Klein – Freude und Entspannung. Spielzeug ist Wirkzeug.



Das SPS 36 stellt sich vor

Zum 36. und letzten Mal fand in Brienz das Spielpädagogische Intensivseminar (SPS) der Spielakademie in Brienz unter der Leitung von Hans Fluri statt. Die Abschlussstudentinnen und -student erzählen über ihre Eindrücke und Erlebnisse.



Salome Heiniger

Der Beruf als Sekundarlehrerin mit vielen Schülern mit besonderen Bedürfnissen hat in mir unter anderem zwei Wünsche geweckt: Einerseits Wunsch nach Weiterbildung, andererseits die wertvollen spielerischen Erfahrungen im schulischen Umfeld zu professionalisieren und zu vertiefen. Die perfekte Melange daraus fand ich in der Ausbildung zur Spielpädagogin in Brienz, welche ich in meinem Zwischenjahr in Angriff nahm. Nicht nur neue Spiele und Menschen habe ich in dieser Zeit kennengelernt, viel mehr war es eine Schule fürs Leben. Besonders

viel Freude haben mir Kalaha, Pictures, Poch und das Diabolo bereitet. Letzteres hat es sogar in meinen nächsten Lebensabschnitt auf die andere Seite der Welt geschafft :-). Auch gefiel mir die enorme Vielfalt der Thematik des Spielens; von zauberhaften Seifenblasen & Märchen über lebhafte Interaktions- & Kreisspiele bis hin zu geselligen Karten- und Brettspielen (und selbstverständlich dem Spielbuffet) war alles vertreten. In Zukunft möchte ich das Spielen gerne (weiterhin) als festen Bestandteil in meinen Unterricht integrieren und mit meinen Schülerinnen und Schüler das Jassen lernen. Auch bei Freunden und Familie durfte ich schon viele positive Spiel-Erfahrungen machen. Last but not least hoffe ich, die Leidenschaft des Spielens mit der Freude an der Gebärdensprache und anderen Kulturen zu verbinden und das Spielen als Brückenbauer zwischen verschiedenen (Lebens-)Welten einzusetzen.

Tania Wyss

Eine der besten Entscheidungen, die ich in meinem Leben getroffen habe, war die Teilnahme an SPS36, aber bis dahin war ich mir lange Zeit nicht sicher, ob ich diesen Weg einschlagen sollte, aber dann traf ich Hans und die überzeugenden Argumente, die er mir lieferte, gingen mir nicht mehr aus dem Kopf. Mit dem Seminar hat sich nicht nur mein beruflicher Weg verändert, sondern auch mein Privatleben. Es waren 3 intensive Monate, die ich nie ver-

gessen werde, und das nicht nur, weil ich in Brienz viel gelernt habe, sondern auch, weil ich das Privileg hatte, wunderbare Menschen zu treffen und Freunde fürs Leben zu finden. Als ich erfuhr, dass der SPS36 der letzte war, fühlte ich mich geehrt, ein



Teil dieser «Spielwelt» von Hans zu sein, die wie eine Therapie für Körper, Geist und Seele ist. Das Leben manchmal aus einer anderen Perspektive zu betrachten und das Leben mit mehr Spielen zu geniessen, ist nach diesem Seminar in Brienz eine Konstante in meinem Alltag. Ein grosses DANKESCHÖN an Hans für deine Geduld mit uns und deinen unvergesslichen Humor.

Tonia Tanner

Früher liebte ich einfach Brett- und Kartenspiele. Heute sind es Würfelspiele, Kreisspiele, Bewegungsspiele, Wortspiele, Klatschspiele, Zeichnungsspiele, Gesellschaftsspiele, Interaktionsspiele und so viele mehr. Früher zählte ich Würfel, Karten oder Bälle als Spielmaterial auf. Heute sind es Nüsse, Murmeln, Ballone, Papier, Seifenblasen, Steine, Streichhölzchen, Kaplas, Tücher, Becher und unendlich viel mehr! Früher waren Gummitwist und Fadenspiele nur Erinnerungen. Heute spiele ich wieder mit meinen Kindern mit. Früher veranstaltete ich Kindergeburtstage. Heute sind es ganze Spielketten. Früher benutzte ich Chiffontücher zum Dekorieren. Heute gebe ich Jonglierkurse damit. Früher kannte ich Schach und Dog. Heute kenne ich auch Marienbad, Poch, Schieber, Backgammon und unzählige Spiele mehr. Früher waren Poi, Neverend oder Bilboquet keine Begriffe für mich. Heute kann ich damit spielen und sie vorführen. Früher war es eine Herausforderung, geeignete Spiele für meine Schülerinnen und Schüler zu finden. Heute habe ich die Herausforderung, die Zeit für so viele Spielideen zu finden. Früher machte ich im Unterricht einfach Lernspiele zu einem bestimmten Stoff. Heute wähle ich die Spiele nach Kompetenzen aus. Früher löste ich Knobelspiele für mich alleine. Heute mache ich es mir zur Aufgabe, diese Strategiespiele weiterzugeben. Früher sah man mich auf der Quartiersstrasse im Gespräch, heute mit dem Diabolo oder dem Jonglierteller. Früher war 1012 für mich nur eine

Zahl, heute ein unendlicher Schatz an Spielen. Früher war ich Mitspielerin, heute auch Spielleiterin, Spielveranstalterin und Spielvermittlerin. Früher war Spielen mein Hobby, heute auch mein Beruf! Danke, dass ich beim letzten SPS dabei sein durfte!



Roberto Buner

Eigentlich wollte ich mich lediglich für einen Zweitageskurs anmelden, bin dann, dank den phänomenalen Überzeugungskünsten von Kursleiter Hans Fluri (80) im SPS 36 gelandet. Hans meinte, dass diese Ausbildung genau das Richtige sei in meinem Alter von 72 Jahren. Und er garantiere mir vorweg, dass ich aufgrund dieser Ausbildung meine Agilität nicht versauern lasse, sondern sie vielmehr zu neuem Leben erwecken würde. Ich betrachte es im Nachhinein als einen Luxus, für 3 Monate voll eingetaucht zu sein in diese enorme Vielfalt von Spielen, welche in den Beiträgen meiner Spielgefährtinnen so schön beschrieben wurden. Zweifellos bin ich geschickter geworden, indem ich mich stets bedient und geübt habe am sogenannten Spielbuffet, dieser eigenständigen Kreation von Hans Fluri, welches sich über fast vier Jahrzehnte kaum geändert hat. Doch letztlich nachhaltig ist für mich die dahinterliegende Spielphilosophie, verbunden mit der «Mission» von Hans Fluri. Die Zukunft wird's weisen, ob es gelingt, fragwürdige Entwicklungen, um nicht zu sagen Degenerationen unserer Gesellschaft neu zu beleben – im



Sinne eines Wiederentdeckens dessen, was wir schon beinahe verloren haben... Nun bin ich also im Besitz eines geschnitzten Holztäfelchens mit der Aufschrift: «Roberto Buner

Spielpädagoge». Eine Ehre im letzten Lauf dabei gewesen zu sein! Und Hans wird sich freuen, wenn seine Ideen weitergetragen werden. So habe ich eben auf Anfrage des Freiluftmuseums Ballenberg zugesagt, bei der Betreuung der Spielwiese mitzuwirken. Per «Zu-Fall» lautet das diesjährige Motto: «Ballenberg spielt». So ergibt sich bereits eine erste Möglichkeit eines ROI («return on investment» - ein Begriff, der mich seit meiner Ausbildung zum Dr. oec. an der HSG begleitet hat...). Wunderbar.»

SPS 36 - das letzte...

Der STERNEN in Brienz hatte ein halbes Jahr leer gestanden, als Eva und ich uns 1984 entschieden, das Hotel mit dem seewärts gelegenen Saal und seiner traumhaft gelegenen Seeterrasse zu übernehmen. Die ersten von 56 Spielgruppen-Leiterinnenkursen hatten damals bereits - zum Teil unter unserer gemeinsamen Leitung – stattgefunden. Rasch entstand der Gedanke, noch einen entscheidenden Schritt weiterzugehen und eine professionelle Ausbildung für Spielpädagoginnen und Spielpädagogen in die Welt zu setzen. Wir träumten von einer Vollzeitausbildung mit monatelanger ununterbrochener Präsenz der Interessierten. Kontakte zu Leuchttürmen im deutschen Sprachraum hatte wir ja seit vielen Jahren und durch Dutzende von Tagungen in der Paulus Akademie in Zürich und im Bürenpark in Bern. Dazu gehörten Prof. Rudi Seitz, der kreative Direktor der Akademie der Bildenden Künste in München, die Spielpädagogin Susanne Stöcklin-Meier, der Erziehungswissenschaftler Prof. Hans Hielscher aus Hamburg sowie Dr. Frederic Briner, der Verantwort-

Claudine Nyffenegger

Als ich nach meinem Umzug nach Hofstetten in Brienz der Strandpromenade entlang spaziere, fällt mir das Seehotel Sternen mit seiner Holzskulptur auf der Terrasse ins Auge. Ich beschliesse einen Kaffee zu trinken. Ich könne gerne die Aussicht auf der Terrasse geniessen, bot mir



der freundliche ältere Herr an. Die Skulptur heisse übrigens Perspektivenwechsel. Hans Fluri, Akademie für Spiel und Kommunikation, las ich auf dem Namensschild des freundlichen Herrn. Perspektivenwechsel, Spielen, beides passte zu meiner jetzigen Lebenssituation. Im Sommer besuche ich den einwöchigen Kurs «spielend glücklich sein». Allerdings war ich dann nicht einfach nur glücklich, weil mir das Teller jonglieren und Diabolo spielen so gar nicht locker von der Hand ging. Aber wir waren eine tolle Gruppe und es gab vieles rund ums Spielen zu entdecken. So war es für mich naheliegend, das ausgeschriebene Intensivseminar SPS 36 im vergangenen Winter zu besuchen. Hier lernte ich einige wertvolle sehr unterschiedliche Menschen kennen, denen ich sonst wohl nie begegnet wäre und die mein Leben bereichern. Hinter jedem Spiel steckt ein Kern, der die eigene Entwicklung oder die einer Gruppe fördert und unterstützt. «Spielzeug ist Wirkzeug» bringt Hans Fluri diesen Fakt auf den Punkt. Immer wieder öffnet er uns seinen reichen Schatz an Wissen und Erfahrung rund ums Spielen und er legt uns auch nahe, jeden Spielanlass zu reflektieren, um daraus lernen zu können. «SPIELT!», so lautet das diesjährige Jahresmotto auf dem Ballenberg, Freilichtmuseum der Schweiz, fünf Minuten von meiner Wohnung entfernet. Dank meiner vielseitigen Ausbildung als Spielpädagogin habe ich diesen Sommer die Stelle als Spielwiesenbetreuerin bekommen. Der Perspektivenwechsel ist gelungen.

liche für Gordon Lehrertrainings im deutschen Sprachraum und zahlreiche andere. Das erste SPS fand statt und acht weitere von sechs Monaten Dauer folgten. Daran schlossen sich jeweils Ende Oktober bis Ende Januar weitere 27 Seminare an. Es waren intensive Ausbildungen, deren Beschreibung Bücher füllen könnte. Ich bin meiner Familie und jeder und jedem einzelnen der Teilnehmenden für die Unterstützung und das Engagement von ganzem Herzen dankbar. Ohne sie alle hätte das grosse Abenteuer gar nicht stattfinden können.

Hans Fluri

Erinnerungstreffen

Im Anschluss an das letzte SPS tauchte jetzt die Idee eines Abschluss- und Erinnerungstreffens aller AbsolventInnen auf. Einzelheiten werden sich noch ergeben, aber als Datum ist das Wochenende vom 6.- 8. Oktober vorgesehen. Dass über dem Freilichtmuseum Ballenberg dieses Jahr die Flagge «Spielt!» weht, ist reiner Zufall.

Lasst uns spielen! Spielerisch erlebbare Mechanik



Michael und Marcel Kummer

Am Anfang, als die Mechanik in den Alltag der Öffentlichkeit trat, wurde sie nicht nur geachtet und geehrt, ihr wurde gehuldigt. Natürlich, denn sie machte das Leben in vielerlei Hinsicht einfacher. Schliesslich kann ein Mensch mit mechanischen Hilfsmitteln wesentlich mehr leisten als ohne.

Während der Industrialisierung versprach der technische Fortschritt Wohlstand, bedingt durch viel grössere Effizienz. Diese Ära brachte den einen Reichtum, forderte von vielen anderen aber harte Arbeit. Dies schlussendlich leider nicht zum Wohl der Arbeiter, sicher aber für den Grundstein des heutigen Industriewesens. Die Wichtigkeit der Maschinen und der Mechanik zu dieser Zeit offenbart sich in der Schönheit und der guten Qualität, in der die Geräte gebaut wurden. Eine Maschine aus dieser Zeit wurde für die Ewigkeit gebaut. Dauerhaft musste sie sein, und einfach zu reparieren. Es versteht sich von selbst, dass diese Gerätschaften mit grösster Sorgfalt und Hingabe gestaltet wurden. Sie mussten schön sein, denn sie waren ein Luxusgut.

Heute scheint das anders. Die Elektronik gewann im Laufe der Zeit an Wichtigkeit und verdrängt die Mechanik mehr und mehr aus unserem Bewusstsein, dabei ist diese so wichtig wie eh und je. Sie ist nicht mehr die offensichtliche Hauptkomponente der vielen technischen Dinge, die uns im Alltag umgeben. Daher fehlt uns immer mehr das Verständnis dafür, obwohl sie überall vorhanden ist.

Vielleicht ist es auch die allgegenwärtige, aber oft unsichtbare Präsenz, die uns daran hindert, der Mechanik im Alltag den wohlverdienten Respekt entgegenzubringen. Wer fragte sich schon einmal, wie der Sicherheitsgurt am Auto genau einschnappt, wie wirklich ganz genau? Man hört das

Klicken und ist beruhigt. Niemals würden wir das Gurtschloss aufschrauben und nachsehen. Weil wir uns gar nicht fragen, da es einfach normal ist. Dies wollen wir von Mechanikum ändern.

Das Spiel mit der Mechanik

Wir wollen unsere Aufmerksamkeit der Mechanik schenken. Wir wollen sie in unser Bewusstsein zurückrufen. Die Wichtigkeit der Funktion und die Schönheit der Zweckerfüllung. Mechanik macht den Zusammenhang von Ursache und Wirkung sicht- und greifbar. Dies fasziniert und inspiriert. Das Spiel damit fördert das Bewusstsein dafür, dass alles, was wir in Bewegung setzen, auch irgendwo etwas auslöst. Genau dies wollen wir uns und unseren Kindern vor Augen halten, richtiggehend einimpfen. Wir müssen uns unbedingt im Klaren sein, dass unser Handeln Wirkung zeigt. Immer! Kleine und grosse Wirkungen. Die verursachen wir ohne Unterbruch und beeinflussen damit unsere Welt. Mit Mechanik zu spielen und mit Physik zu experimentieren sollte uns über das Prinzip von Ursache

und Wirkung dazu bringen, Verantwortung zu tragen gegenüber dem, was ist und gegenüber dem, was wird.

Weiter wollen wir dazu anspornen, festgefahrene Horizonte zu sprengen, im Spiel zu probieren, möglich zu machen, was keiner glaubt.

Vielleicht macht eines unserer Kinder Das Spiel mit der Mechanik fördert das Bewusstsein dafür, dass alles, was wir in Bewegung setzen, auch irgendwo etwas auslöst. eine unglaubliche Entdeckung, mit erwecktem Forschergeist, mit Enthusiasmus, mit Freude an der vielgelobten Mechanik – und natürlich mit Spielsachen wie wir sie verstehen.

Lasst uns forschen, lasst uns probieren und Grenzen in Frage stellen! Lasst uns etwas in Bewegung setzen! Lasst uns spielen!

Die Murmelburg – eine Kugelbahn aus Holz zum selber zusammenbauen

Schon der Zusammenbau der Kugelbahn macht dank der genau vorgefertigten Teile und der ausführlichen Anleitung Spass. Wir empfehlen die Kugelbahn zusammen mit dem Kind zusammenzubauen. Spielend beschäftigt sich das Kind mit der Gravitation und der raffinierten Mechanik, die in dieser Kugelbahn steckt. Ist die Murmelburg zusammengebaut, geht der Spass weiter: Durch Drehen der Kurbel (siehe Video) werden die Murmeln immer wieder nach oben transportiert und begeben sich auf einem von vielen möglichen Wegen zum Ziel. Die Kugelbahn kann später noch mit Zusatzmodulen erweitert werden. Diese lassen sich einfach an das Grundset anstecken. Für den Zusammenbau der Kugelbahn, sie besteht aus über 200 Holzteilen aus Sperrholz, braucht es Holzleim, ein Kartonmesser oder Saitenschneider und einen Kunststoff bzw. Holzhammer (ein Holzklotz tut's auch im Notfall).





Pilagilis: das erste Spiel

Das erste Spiel von Mechanikum heisst «Pilagilis». Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Kugelbahn, mit der wir mit unseren Kindern zusammen in der Natur das wohl offensichtlichste physikalische Gesetz entdecken können: die Schwerkraft. Die dabei behilfliche Mechanik in unserem Spiel ist einfach. Sie besteht aus einer beweglichen Schiene und einer Kugel. Das Spiel mit der Anziehungskraft vermag zu begeistern. Man bewundert die Dynamik und die damit verbundene Schönheit der Bewegung, einzig verursacht durch die Schwerkraft, einzig sichtbar durch die eben aufgestellte Kugelbahn. Es ist die Belohnung, wenn denn die Kugel mal rasant, mal majestätisch langsam über die Bahn rollt. Dieses einfache Spiel haben wir als erstes realisiert, weil unsere Spiele mit unseren eigenen Kindern mitwachsen sollen.

Fotos: Michael und Marcel Kummer

Informationen

Details über Mechanikum und

Murmelburg mit Erweiterungen, Montageanleitung und anderen Spielen

Link: www.mechanikum.ch

Kleines Video über die Murmelburg -

Das Grundset in Aktion

Link: https://youtu.be/FMAXvI-KdOU



Michael und Marcel Kummer



Wir sind Cousins und die Begeisterung für schön gebaute Mechanik verbindet uns schon lange. Mit unseren verschiedenen Fähigkeiten und Berufen ergänzen wir uns ausgezeichnet: Marcel hat Elek-tromechaniker gelernt und arbeitet seit vielen Jahren als Softwareentwickler bei einem Schweizer Präzisionsmaschi-

nen-Hersteller. Michael ist gelernter Goldschmied und arbeitet seit 1995 selbständig in seinem Geschäft «Kreis 8» in Zürich. Alle unsere Produkte entwerfen wir selber und stellen sie in Grüningen und Mönchaltorf im Zürcher Oberland eigenhändig her.



J. LIIIId YUğelsd

Ballenberg spielt

«SPIELT!» ist das Jahresthema im bekannten Freilichtmuseum Ballenberg. Die Spielwiese lädt gross und klein ein, zu spielen wie anno dazumal, vor 1950.

Claudine Nyffenegger

Sind analoge und aus natürlichen Materialien gefertigte Spiele, wie sie vor 1950 in der Schweiz üblich waren, noch gefragt? Die Antwort liefert die Spielwiese, die auf dem Ballenberg, gegenüber vom Haus Ostermundigen, Gross und Klein zum Ausprobieren, Mitspielen und sich spielerisch zu messen, einlädt. Nachfrage und Begeisterung sind gross.

«Darf ich?» Der kleine Junge schaut noch etwas scheu auf den Büchsenturm, der auf einem der Tische auf der Spielwiese mit dem grossen Wettersegel aufgestellt ist. «Ja, klar, du hast drei Würfe», ermuntert ihn die Spielwiesenbetreuerin. «Yupie!!» schon hat er sich die Bälle geschnappt und Wurf. Ein Teil der Büchsen scheppern ins improvisierte Goal. Der Kleine wirft ein strahlendes Lächeln in die Runde. Da kommt sein älterer Bruder: «Das kann ich besser». Mit viel Wucht schiesst er auf den neu aufgestellten Turm…und trifft daneben. Kraft allein ist nicht alles, es braucht auch Konzentration und Übung oder auch Glück.

Zum Jahresthema 2023 «SPIELT! Spiel und Sport in der Schweiz» werden an verschiedenen Orten im Freilichtmuseum Ballenberg Spielmöglichkeiten angeboten. Die Spielwiese gleich neben dem Spielplatz, ist jeweils am Wochenende und während der Schulfreien ganztägig betreut. Auf der Spielwiese werden Spiele angeboten, die bereits vor 1950 bekannt waren und zum Teil in Vergessenheit geraten sind. Hier erhalten sie neues Leben.

Das Angebot ist vielfältig und richtet sich an Jung und Alt. Die Spiele basieren weitgehend auf natürlichen Materialien. Dass diese oft aus bäuerlichen Haushaltungen stammten, zeigt das Hufeisen werfen oder Sackgumpen.

Einfach an Material heisst aber nicht langweilig. Mancher Zuschauer gerät in's Schmunzeln, wenn er das Flaschen-

«Bewahren von Herzen schafft den Raum für Vertrauen, für neues Wachstum»



fischen beobachtet. Die Rute mit dem Ring an der Schnur wird aufgenommen mit der Überzeugung, dass es ein Leichtes wird, den Ring über den Flaschenhals gleiten zu lassen. Dass der Ring so tanzfreudig ist und ein Eigenleben führen will, lässt bei manchem «Fischer» die Ungeduld aufflammen und stachelt den Ehrgeiz an. «Das schaff ich doch, ich lass nicht «lugg» und wirklich, es gibt ein System. Geschafft. Bravo.

Spiele wecken Erinnerungen

«Wie heisst das Spiel, das ein bisschen an einen Vierer-Eierkarton erinnert?» Richtig: «Schnipp-Schnapp» oder für andere «Himmel und Hölle». «Und wie wird es schon wieder gefaltet?» Da ist oft Unterstützung von der Spielwiesen-Betreuungsperson willkommen. Doch dann tauchen plötzlich Erinnerungen auf: «Wurden nicht Farben auf die Felder gemalt und man konnte eine Zahl wünschen und das Schnipp-Schnapp wurde entsprechend geöffnet und geschlossen und dann konnte man ein Fächli öffnen in dem eine Botschaft stand?» «Ja, genau. Und was steht da?» «Ich soll eine Grimasse schneiden». Mit Vergnügen! Die auf der Spielwiese angebotenen Spiele sind Flaschenfischen, Murmeln, Fadenspiele, Schue abwüsche, Spielkartenhaus bauen, Kreiselspiele, Büchsenschiessen, Hufeisen werfen, Sackhüpfen, Spachteln, Seilspringen, Schnipp-Schnapp und spontane Neukreationen.

(alle Fotos: Silvia Ohm)

Informationen

Im Ballenberg wird zünftig gespielt, aber nicht nur. Ein ideales Ausflugsziel für Kind und Kegel

Link: www. ballenberg.ch/de/erlebnisangebote/...





Die Würfel sind gefallen! Würfeln im Schulalltag

Stephanie Schachtner

«Alea iacta est». Mit diesem Ausspruch haben es Würfel in die Schule geschafft. Zumindest in den Lateinunterricht. Hier tauchen gerne zum Anfang ein paar dieser bekannten Zitate auf. Diese Zitate schaffen einen einfacheren Zugang zur Sprache, das Eis bricht etwas auf. Latein ist gar nicht so fremd, wie es den Anschein hat. Mit eben diesen sprichwörtlichen Würfeln haben die Würfel auch Einzug in den Geschichtsunterricht gefunden: über den Urheber des Zitats, Julius Cäsar, der dieses sinngemäss 49 Jahre v. Chr. von sich gab.

Die römische Geschichte begleitet uns eine Zeit lang in der Schule. Passend dazu liefere ich noch etwas mehr Geschichtliches rund um den Würfel: im frühen 3. Jahrtausend v. Chr. wurde wohl schon im Irak gewürfelt. Zumindest lassen uns Funde das annehmen. Funde aus Pakistan aus dem späten 3. Jahrtausend v. Chr. Zeigen: diese Würfel hatten bereits Augen. Der Frage «wann, wie, wo und um was im Laufe der Zeit alles gewürfelt wurde», bin ich nicht weiter nachgegangen. Mir reicht es zu wissen, dass Würfel eine der ältesten Spiele überhaupt sind.

Redewendungen sind auch Teil im Deutschunterricht. Natürlich gibt es schier zahllose andere Sprichwörter, aber eben auch die mit den Würfeln. Wie die Würfel, laden uns Sprichwörter zum Sammeln, Raten, Deuten, Spielen und Anwenden ein.

Würfel sind also durchaus in der Schule präsent. Jetzt müssen sie nur plastisch und alltäglich werden. Vor allem wollen sie auch verwendet und eingesetzt werden.

Würfel faszinieren schon kleine Kinder. Sie würfeln und beobachten, wie der Würfel rollt, holpert, über die Kanten kippt und schliesslich liegen bleibt. Kinder machen erste Zählversuche und erschliessen sich einen kleinen Zahlenraum. Oder sie lernen damit Farben. Sie begreifen Dreidimensionalität, Regelmässigkeiten, erfahren Statik und Freude am Tun: würfeln, werfen, stapeln, schnippen, legen, sortieren, ... Vermutlich erwürfeln sie sich noch mehr. Und das nur mit ein paar simplen Würfeln. Diese klein-



Foto: Anete Lusina



Foto: Ulrich Schädler

kindliche Freude bleibt erhalten. Vor allem, wenn man den klassischen Würfel noch erweitert und ergänzt.

Würfel haben ihren ganz eigenen Reiz, dem sich kaum jemand entziehen kann. Sie laden dazu ein, angefasst zu werden. Sie verbinden gekonnt eine geometrische Form mit einem ganz simplen und doch vielseitigen Spielzeug. Man schüttelt den oder die Würfel in einem Becher oder in der Hand, man wirft, die Würfel rollen und kippen schliesslich auf eine Seite. Anspannung, hoffen, bangen, Gewissheit und Entspannung folgen in einer kleinen Zeitspanne. Freude und Enttäuschung liegen nur einen Würfelwurf auseinander. Viele Emotionen können in einer kleinen Zeitspanne erfahren und müssen ausgehalten werden.

Ich mag mich erinnern, dass ich immer denselben Würfel der Spielesammlung benutzt habe. Ich war überzeugt, dass dieser Würfel im Durchschnitt ein besseres Ergebnis bringt als die anderen. Ich mag mich auch erinnern, dass mein Opa gerne mal den Würfel gewechselt hat – immer dann, wenn er am Verlieren war.

Würfel gibt es von ganz klein und winzig bis ganz gross. Sie sind aus Holz, Stein, Plastik, Schaumgummi, Styropor, Acryl. Manche glitzern, sind transparent, matt, bunt, wirken billig oder richtig edel. Für jeden gibt es den Würfel, der ihn oder sie anspricht. Im gut sortierten Fachhandel gibt es eine schier grenzenlose Auswahl.

Es gibt Spielwürfel inzwischen in vielen Formen: rund, ganz gewöhnlich sechsseitig, vierseitig als Tetraeder, als Oktaeder, Trapezoeder, Dodekaeder, Ikosaeder, ... mit 9, 12, 20 oder 24 Seiten, mit 30 oder 48 Seiten, sogar 120 Flächen sind mathematisch möglich. Gut, die 120 Seiten sind als Spielwürfel doch eher ungewöhnlich.

Was machen wir jetzt also in der Schule mit den ganzen Würfeln? Spielen! Oder Spielen und Lernen verbinden. Am Naheliegenden ist wohl rechnen: addieren, subtrahieren, multiplizieren. Hier sind ganze Zahlen garantiert.

Würfel helfen räumliches Denken zu schulen. Wer kennt sie nicht, die Würfelbox mit den 1000 1cm³-Würfelchen, die zusammengesetzt einen Liter ergeben. Mit denen, in der Fläche, der Zahlenraum bis 100 sichtbar wird und mit denen wir, mit genügend Schichten, eine Idee davon bekommen, wie viel 1000 ist.

Wer genügend Würfel hat, kann damit auch Wahrscheinlichkeitsrechnen sichtbar machen: wenn wir mit 200 Würfeln gleichzeitig würfeln, wie viele 6er werden zum Liegen kommen? Wie viele 4er? Theoretisches Rechnen wird begreifbar. Das funktioniert auch mit weniger Würfeln. Aber so viele Würfel sind natürlich schon recht eindrucksvoll.

Wenn wir weg gehen von den Würfeln mit den Augen und Buchstabenwürfel ins Spiel bringen, dann bringen wir Handy-Spiel-Klassiker wieder haptisch in den Alltag: Wörter werden gewürfelt. Wie viele Wörter können aus den zufällig gewürfelten Buchstaben gebildet werden? Oder lieber Sätze? Jeder Buchstabe darf einmal verwendet werden und den Anfangsbuchstaben der Wörter bilden.

Leseanfänger können sich auch einfach Buchstabenwürfel zusammensammeln und in einem Würfelbrett erste Wörter zusammensetzen. Das erinnert ein wenig an die Lesekästen, ist aber weniger filigran, für kleine Hände leichter und schneller zu greifen und auch spielerischer. Die Wörter werden dreidimensionaler und greifbarer.



Englisch mit Würfeln. Foto: Oleksandr Piwalvnyi

Was auf Deutsch funktioniert, das klappt auch in Fremdsprachen. Warum nicht Englisch- oder Französischwörter legen? Für letzteres müssen ein paar Würfel mit Accents ergänzt werden. Oder man schafft ein französisches Set an.

Der Vorteil bei diesen Wortpuzzles liegt in der Flexibilität: Fehler können ruckzuck ausgebessert werden, ohne zu radieren oder zu killern. Reime können gebildet werden. Es kann mit Wörtern im wahrsten Sinne des Wortes gespielt werden.

Was wenn Würfel weder Augen noch Zahlen oder Buchstaben zeigen? Dann zeigen sie Motive. Klar kann hier auch einfach nur «gezockt» werden. Es gilt gleiche Motive zu sammeln, aber darf kein anderes mehr als zweimal geworfen haben, sonst gehen alle gewürfelten oder gesammelten Würfel verloren. Gewürfelt wird mit den nicht gebrauchten Würfeln, solange man mag oder so lange, bis man eben das falsche Motiv zu oft geworfen hat. Das

macht Spass oder trainiert zumindest die **Frustrationstoleranz**. Man kann seinen Mut seine **Risikofreude** üben. Es passiert nichts, wenn man weiter zockt – ausser, dass ein paar Punkte oder ein ganzes Spiel verloren geht. Wieder wird der Umgang, das Geniessen oder das Aushalten von Emotionen geübt.

Viele verschiedene Motive tauchen bei den Story-Cubes (Rory's Story Cubes von Carletto) auf. Diese Geschichtenwürfel gibt es in verschiedenen Sets von verschiedenen Anbietern zu verschiedenen Themen. Auch hier wird gewürfelt. Bilder wollen erkannt, benannt oder gedeutet werden. Aus den Bildern entstehen Geschichten. Alleine, zu zweit im Team – miteinander, gegeneinander, im Wettbewerb, für Stand-up-Vorträge oder Aufsätze. Gemeinsam eine Geschichte erzählen kann Menschen verbinden und das Gruppengefühl stärken. Geschichten erzählen und / oder erzählt bekommen, ist ein tief verwurzeltes Bedürfnis in uns. Eine andere Form Texte zu schreiben und vorzutragen ist Poetryslam. Es macht Spass zu slammen, die Umsetzung ist einfach und der Zeitaufwand überschaubar. Das Vortragen ist leichter und unbeschwerter und zeigt, dass es gar nicht so schlimm ist, einen Text vor einer Klasse vorzutragen. Solche Geschichtenwürfel sind von Haus aus keiner bestimmten Sprache zugeordnet. Sie können in jeder Sprache verwendet werden.

Farbwürfel können im Kunstunterricht zum Einsatz kommen. Wenn man zwei Farben würfelt und sie mischt, was kommt dabei heraus? Es geht auch anders: mit den, z.B. drei gewürfelten Farben wird gemalt – mit oder ohne Nuancen. Auch das kann ein spannendes Projekt sein.

Inzwischen gibt es auch Würfel, die man ganz einfach selber gestalten kann. Manche haben Flächen, die mit Whiteboard-Markern beschriftet oder bemalt werden können. Es gibt Würfel, die Folientaschen haben, um Bilder, Hinweise oder Texte auf Papier hineinzuschieben. Solche Würfel können quer Beet durch alle Fächer bis hin zum Sportunterricht eingesetzt werden.

Mit Würfeln können Aufgaben ausgewürfelt werden, Teams können erwürfelt und um Projekte gewürfelt werden. Selbst Zeitfenster kann man mit Würfeln festlegen.

Neben all den Würfeln pur gibt es noch ganz viele Ideen rund um Würfel und Würfelspiele, die schnell und unkompliziert in den Schulischen Alltag integriert werden können. Je nach Thema und Gusto stehen Schülern und Lehrern die Welt der Würfel weit offen.

Würfel selber machen: Wenn jedes Kind einer Klasse seinen eigenen Würfel im Werkunterricht herstellt, dann hat sie zusammen schon eine ganze Menge Würfel, mit denen man allerhand anstellen kann.

Vielleicht macht das ja Lust auf Würfel im Schulalltag.

Ich bin mir sicher, es ist einen Versuch wert – oder zwei. ●

Würfel selber machen: Wer sofort loslegen will, faltet sich grad-jetzt-mal-schnell seinen eigenen Papierwürfel – einfach umblättern bis auf Seite 37. Viel Spass.

Shut the Box Würfelspiel selber basteln

«Shut the Box» ist ein einfaches Würfelpiel, das schnell und unkompliziert gespielt werden kann. Nicht nur wegen den einfachen Spielregeln, sondern auch, wenn es nicht in der Holzversion verfügbar ist, in wenigen Minuten selbst gebastelt bzw. gezeichnet und dann umgehend gespielt werden kann.

Ein Spiel reist um die Welt

Shut the Box ist ein Würfelspiel, das seinen Ursprung im 18. Jahrhundert in England hat. Es wird auch als «Trictrac» (nicht zu verwechseln mit dem heutigen Spiel «Trick Track», bei dem es sich um ein strategisches Spiel handelt, das in 19. Jahrhundert in Deutschland entwickelt wurde und eine Variation des Spiels Backgammon ist), «Canoga» oder «Batten down the Hatches» bezeichnet und war vor allem in vielen englischen Pubs ein beliebtes Spiel.

Die genaue Herkunft des Spiels ist nicht bekannt, aber es wird angenommen, dass es vor gut 250 Jahren schon einmal ein Lieblingsspiel der normannischen Seeleute war und so seinen Weg via der französischen Normandie nach England fand. Die Matrosen nahmen das Spiel mit, um sich auf ihren langen Reisen die Zeit zu vertreiben, und verbreiteten es so unter ihresgleichen auch in fernsten Ländern ausserhalb Europas. So findet man es zum Beispiel auch in binnenländischen Regionen wie Barotseland, einer Provinz von Sambia in Zentralafrika. Das Spiel wurde auch von den britischen Armeeoffizieren während des Zweiten Weltkriegs gespielt, um die Moral der Soldaten aufrechtzuerhalten.

So wird gebastelt

Wenn man nicht schon über das klassische Holzspiel mit den Klappen verfügt, kann man dieses ganz gut im Werkunterricht herstellen. Die einfache Konstruktion und der benötigte Mechanismus sind einfach zu verstehen. Eine weitere, noch einfachere Variante ist, auf einem grösseren Papierbogen (zum Beispiel A3) die Felder 1-9 bzw. 1-12





einzuzeichnen und diese mit kleinen, klappbaren Deckpapierchen zu versehen, die es ermöglichen, die Zahlen abbzw. wieder aufzudecken. Oder noch einfacher: für jede Zahl ein kleines Stück Papier oder etwas robusteren Kärtchen (für einen dauerhafteren Einsatz) nehmen und diese mit den Zahlen zu beschriften. Und bunt darf es auch sein.

So wird gespielt

Das Spiel «Shut the Box» besteht aus den Zahlen 1-9 bzw. 1-12 und zwei Würfeln und (fakultativ) einem Würfelbecher. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Ein Spieler wirft die 2 Würfel und hat anschliessend drei verschiedene Möglichkeiten

- 1. Die Zahl des einen Würfels hochklappen/abdecken
- **2.** Die Zahl des anderen Würfels hochklappen/abdecken
- 3. Die Summe der beiden Würfel hochklappen/abdecken

Der Spieler würfelt so lange bis

- a) er einen Wurf hat, mit welchem er nichts weiter hochklappen/abdecken kann.
- **b)** oder sie alle Zahlen hochklappen/abdecken konnte

Falls Zahlen übrig bleiben, wird die Summe addiert und auf einem Zettel notiert. Falls alle Zahlen abgedeckt wurden, dürfen vom aktuellen Total 10 Punkte Minus gerechnet werden. Wenn ein Spieler die 100 Punkte Summe erreicht, ist das Spiel beendet. Es gewinnt die Person mit den wenigsten Punkten.

Wie bei vielen Spielen gibt es interessante Variationen, die sich online einfach finden lassen (siehe «Informationen»). Viel Spass! ● (ar/lb/Fotos: Andrea Riesen)

Informationen

Variationen sind immer eine willkommene Abwechslung. Eine davon, mit Erklärvideo siehe Link, andere kann man gleich selber erfinden.



Link: www.spielregeln.de/shut-the-box.html

Kommunikationsspiele für den Unterricht, Therapie und Coaching

«Talk, Act & Connect»

Das Kommunikationsspiel eignet sich hervorragend als Eröffnungs- oder Schlussrunde, als kreative Auflockerung wenn die Worte fehlen oder einfach als Unterstützung, um ins Gespräch zu kommen für Unterricht, Therapie oder Coaching.



«Wie wirke ich auf andere?», «Was stresst mich?», «Wie reagiere ich in Konfliktsituationen?», «Welche Ziele habe ich im Leben?» – das sind wichtige Fragen, die Jugendliche und Erwachsene beschäftigen und die im Spiel temporeich und humorvoll aufgegriffen werden. Man kommt leichter mit seinem Gegenüber ins Gespräch und findet viele Anknüpfungspunkte für weitere Kommunikationsprozesse.

Auf 160 Karten finden sich ansprechende Motive, die einen Hinweis auf die mögliche Fragestellung der Rückseite geben können oder auch schon selbst Anlass für einen kurzen Austausch bieten. Auf dem Weg zum Ziel müssen die verschiedensten Fragen beantwortet und Aufgaben gelöst werden, die sich mit dem Selbstbild, persönlichen Wertevorstellungen und vielen anderen Fragestellungen auseinandersetzen. • (ar/Fotos: zVg)

«Diamentenfabrik»

Ressourcen sind wie Diamanten. Im Spiel Diamantenfabrik geht es darum, die eigenen Ressourcen wie Diamanten zu entdecken und zu schleifen. In der entspannten Spielsituation sollen die Mitspielerinnen und Mitspieler einen bewussten Zugang zu den eigenen Fähigkeiten entwickeln und spielerisch erweitern.

Das Spielbrett zeigt eine bunte Fabrik, in der Diamanten produziert werden. Die Spielerinnen und Spieler müssen auf ihrem Weg durch die Fabrik verschiedene Fragen beantworten, Aufgaben bewältigen und schliesslich an einer ausgewählten Ressource arbeiten. Auf diese Weise kann ein gutes Selbstwertgefühl und ein funktionales Selbstwirksamkeitserleben aufgebaut werden.

Erleben Kinder und Jugendliche im Alltag oder in Krisensituationen ihren Selbstwert defizitär, kann der Zugang zu den jeweiligen Fähigkeiten aufzeigen, wo ihre individuellen Stärken liegen und in welchen Kontexten sie diese bereits zeigen konnten.

Das Spiel wurde für die therapeutische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen konzipiert. Lässt sich jedoch auch im pädagogischen Kontext nutzen. ● (ar)



Informationen

Mehr zum Spiel **«Talk, Act & Connect»:**

Link: www.wissenschaft-shop.de/...



Mehr zum Spiel **«Diamentenfabrik»**

Link: www.wissenschaft-shop.de/gesund-fit/...



Soma Würfel

Cordula Schneckenburger

Dieses dreidimensionale Puzzle habe ich vor mehr als 20 Jahren im Rahmen des Mathematikunterrichts an der Primarschule entdeckt, gespielt, mehrfach selbst aus Holz produziert und verschenkt.

Ein Versuch mit KI

Das folgende Gespräch über den Soma-Würfel habe ich mit der KI Chat-GPT geführt. Da ich mich im Rahmen meines Berufs auch mit dem Texten beschäftige, war ich neugierig, wie diese KI meine Fragen beantworten würde und wohin das Gespräch insgesamt führt. Das Gespräch ist dabei nicht in einer Sitzung entstanden, sondern ich habe nachgefasst, teilweise gekürzt oder leicht verändert. Was hier folgt, ist also ein Zusammenschnitt aus zwei Gesprächen.

Interview mit der KI Chat-GPT

Cordula Schneckenburger (CoS): Hallo, ich möchte etwas über den Soma-Würfel erfahren; was weisst du darüber?

KI Chat-GPT (KI): Der Soma-Würfel ist ein dreidimensionales mathematisches Puzzle, das aus sieben Teilen besteht, die so miteinander kombiniert werden müssen, dass sie einen Kubus aus 3x3x3 Einheiten ergeben. Jeder der sieben Teile des Soma-Würfels besteht aus drei oder vier Würfeln, die miteinander verbunden sind. Der Soma-Würfel wurde von Piet Hein, einem dänischen Dichter, Mathematiker und Erfinder, im Jahr 1933 entdeckt. Der Name «Soma» bezieht sich auf die gleichnamige spirituelle und halluzinogene Pflanze, die in der vedischen Kultur Indiens verwendet wird.

Der Soma-Würfel ist ein beliebtes mathematisches Spielzeug und Denkspiel, das dazu beitragen kann, räumliche Vorstellungskraft und Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln. Es gibt auch viele verschiedene Varianten und Herausforderungen des Soma-Würfels, die die Schwierigkeit erhöhen, indem sie beispielsweise vorgegebene Muster verlangen oder das Zielvolumen vergrössern. Der Soma-Würfel wurde im Laufe der Jahre in vielen verschiedenen Bereichen eingesetzt, darunter als Werkzeug zur Verbesserung der räumlichen Vorstellungskraft in der Mathematik-Ausbildung, als Mittel zur Therapie und Rehabilitation sowie als Kunstobjekt.

CoS: Ich habe einmal gehört, dass der Soma-Würfel auch «Siebenschlau» genannt wird. Kennst du den Grund dafür?

KI: Ja, der Soma-Würfel wird auch «Siebenschlau» genannt, weil es genau sieben Teile gibt, die kombiniert werden müssen, um den Würfel zu bilden. Der Name «Siebenschlau» leitet sich aus der deutschen Redewendung



Fotos: Cordula Schneckenburger

«sieben Mal gescheitert, einmal siebenschlau» ab, die bedeutet, dass jemand, der siebenmal gescheitert ist, beim achten Versuch besonders schlau und erfolgreich sein wird. Dieser Ausdruck wird oft in Bezug auf den Soma-Würfel verwendet, da es schwierig ist, ihn beim ersten Versuch zusammenzusetzen, aber durch Ausprobieren und Experimentieren mit den verschiedenen Kombinationen der sieben Teile schliesslich gelingen kann, den Würfel zu bilden. Der Name «Siebenschlau» soll daher die Idee widerspiegeln, dass man durch Ausdauer und kluges Vorgehen schliesslich zum Ziel gelangen kann.

CoS: Interessante Erklärung. «Siebenschlau» trifft ja auch auf das Tangram zu. Doch zurück zum Würfel. Wie alt muss ein Kind sein, um sich der Aufgabe an diesem Würfel zu widmen und erfolgreich sein zu können?

KI: Das Alter, in dem Kinder erfolgreich mit dem Soma-Würfel umgehen können, hängt von vielen Faktoren ab, wie zum Beispiel der individuellen Entwicklung des Kindes, der Fähigkeit des Kindes, räumlich zu denken und dem Interesse des Kindes an Puzzles und Denksportaufgaben. - In der Regel können Kinder ab einem Alter von etwa 6 oder 7 Jahren mit dem Soma-Würfel spielen und erste Erfolge erzielen. Jüngere Kinder können sich auch am Soma-Würfel versuchen, aber sie benötigen möglicherweise mehr Anleitung und Unterstützung beim Lösen der Aufgabe. Es ist wichtig zu beachten, dass der Soma-Würfel als Spielzeug und Denksportaufgabe entwickelt wurde, um die räumliche Vorstellungskraft und Problemlösefähigkeiten von Kindern zu fördern. Daher ist es normal, wenn Kinder zunächst Schwierigkeiten haben, den Würfel zusammenzusetzen. Die Herausforderung, den Würfel zu lösen, kann auch dazu beitragen, das Durchhaltevermögen und die Frustrationstoleranz von Kindern zu verbessern.

CoS: Ich denke, dass Kinder, sobald sie Spass am Zusammensetzen haben, diese sieben Teile nutzen und irgendwas bauen, was ihnen gerade so einfällt. Der Würfel ist wohl erst dann eine Herausforderung, wenn klar ist, was ein Würfel ist. Was meinst du?

KI: Ja, das ist absolut richtig. Kinder müssen zunächst verstehen, was ein Würfel ist, bevor sie den Soma-Würfel als

Herausforderung betrachten können. Es ist wichtig, dass Kinder räumliche Fähigkeiten und ein Verständnis für 3D-Formen und 3D-Objekte entwickeln, um den Soma-Würfel effektiv nutzen zu können. Wenn Kinder jedoch einmal verstanden haben, wie ein Würfel aussieht und wie er aufgebaut ist, kann das Lösen der Aufgaben eine unterhaltsame Herausforderung sein, die ihre räumliche Vorstellungskraft und Problemlösungsfähigkeiten fördert. Auch kann er helfen, feinmotorische Fähigkeiten zu verbessern, das Konzentrationsvermögen zu schulen und ihre Kreativität anzuregen. (Ende des Interviews)

Soma Würfel selber basteln

Aus Holz gefertigt, fühlt sich das Spiel- und Denkzeug gut an. Wer Spass hat, selbst einen solchen Würfel zu bauen, benötigt insgesamt 27 Holzwürfel. Diese kann man sich beim Schreiner seiner Wahl herstellen lassen oder man greift auf die Einer-Würfel aus dem didaktischen Material für den Mathematik-Unterricht an der Volksschule zurück. Farbig angemalt gibt es solche Würfel mit einer Kantenlänge von 1.5 cm auch in den Bastelabteilungen einschlägige bekannter Hobbymärkten.

KI: bewusst gewählt, aber nicht blind geglaubt

«Vielleicht schrecken nun einige Leserinnen und Leser zurück und denken, ich hätte mich gedankenlos auf diesen Versuch eingelassen. Ich sehe in der Digitalisierung und dem maschinellen Lernen nicht nur Vorteile. Trotzdem kann ich nachvollziehen, dass Menschen, die sich mit den Möglichkeiten digitaler Maschinen auseinandersetzen, neugierig sind und deshalb wissen wollen, was man diesen Maschinen alles beibringen kann. Genau so war ich neugierig auf dieses Interview. Es hat mir zwei Dinge aufgezeigt: Erstens ist das WWW voll mit Informationen, deren Fülle kaum zu fassen ist. Zweitens, und das scheint mir wesentlich wichtiger, sind wir stets verpflichtet, kritisch nachzuhaken, wenn wir uns medial informieren. Um jedoch kritisch zu denken, benötigen wir einen reichhaltigen Schatz an Kenntnissen, es ist unerlässlich, Strukturen und Systeme zu analysieren. In diesem Sinn habe ich «bewusst gewählt» aber nicht «blind geglaubt». Das konnte ich nur, weil ich mich vorgängig mit dem Soma-Würfel beschäftigt habe und zwar vollkommen analog.»

Informationen

Eine grosse Auswahl an Aufgaben zum Soma-Würfel siehe Website von Paul Matthies

Link: www.paul-matthies.de/...



Cordula Schneckenburger

Cordula Schneckenburger ist Lehrerin mit Haut und Haaren, Leib und Seele. Sie mag Menschen, arbeitet im Vorstand des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation und lebt, wann immer es geht, das Motto «locker sein, aber nicht locker lassen».



INSERAT



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/



Wie fünf Flamingos mein Leben veränderten

Nur noch ein Teilchen! Puzzeln macht süchtig – und hat ganz vielseitige Auswirkungen aufs Familiengefüge.

Sabine Sommer

Ich habe seit neuestem ein Hobby! Sollten Sie nun denken, das entspringe einer altersbedingten Orientierungslosigkeit oder sogar dreist vor sich hin kichern «Als nächstes färbt sie bestimmt freche Strähnchen ins Haar oder holt sich einen Hund aus dem Tierheim!», muss ich Sie leider enttäuschen. Ich hatte mich einzig daran erinnert, wie leidenschaftlich gern ich als Jugendliche riesige Puzzles zusammensetzte. So startete ich ein bescheidenes Revival eines 1000er-Puzzles aus fünf zerstückelten Flamingos. Dieses kleine Werk hatte auf mein Leben einen Einfluss, den ich nicht erwartet hatte.

In meiner Mutterrolle

Vor der geschlossenen Tür meiner Puzzle-Idylle gings gerade hoch her. «Mama! Der hat meinen Turnsack versteckt!» «Stimmt gar nicht, du Eierkopf!» Und zwischen weiteren Rufen nach mütterlicher Instanz mischte sich ein männliches «Du-u, wo ist das neue Abwaschmittel?». Mein Hirn gab allen Sprunggelenken das Kommando, aufzustehen und meine Familie aus ihren widrigen Umständen zu befreien. Aber die Gelenke gehorchten mir einfach nicht. Zu dominierend schien der Farbverlauf von Blassrosa zu Pink, der das Farbareal meines Gehirns aktiviert hatte. Und erst als Rosa-Pink als Flamingoflügel sichtbar war, reagierten meine Gelenke. Doch, Moment! Es ist ja plötzlich ganz still! Alle scheinen ihre Probleme ohne mich gelöst zu haben. Danke, Flamingos.

Mit dem Mann

«Schahatz, wir müssen reden!» Fällt dieser Satz beim Paarabend im Restaurant, ist die Stimmung schnell mal steifer als die gestärkten Servietten auf dem Tisch. Als sich mein Mann aber kürzlich mit mir über das Puzzle beugte, kam mir jener Satz über die Lippe, der jeden Seminarleiter für gewaltfreie Kommunikation erschaudern liesse: «Weisst du, was mich an dir so richtig nervt?» Da beide Parteien gerade mit einer höheren Mission als der Besänftigung des Egos beschäftigt waren (überlegen Sie bitte mal, wie sich ein Flamingo mit zerstückeltem Kopf fühlen muss!), löste das bei ihm schlicht ein neutrales «Was denn?» aus. «Dass du den Dreck in der Küche immer in die Ecke wischt und ihn dort liegen lässt. Kannst du das bitte ändern?» Nun war es nicht das erste Mal, dass diese kreative Wischtechnik zum Thema zwischen uns wurde. Doch diesmal sagte der Mann schlicht «Ok!». Und warum? Weil er zeitgleich ein Erfolgserlebnis hatte: Er hatte nämlich gerade einen Flamingokopf komplementiert!

Mit den Kindern

Mit Mutti Vokabeln zu lernen, erscheint auf der Beliebtheitsskala meiner Kinder noch hinter dem Säubern des Katzenklos. Als sich die Tochter aber kürzlich zu mir gesellte, um



Bild: zVg

zu puzzeln, fand sie mein gleichzeitiges Abfragen ihrer Fremdsprache so cool, dass sie die englischen Wörter schneller fand als ein Eichhörnchen die versteckten Nüsse. Da schwor ich mir: Nie mehr setze ich mich freiwillig in die Vokabelhölle, ohne dass ein Puzzle zwischen uns liegt.

Mit der Freundin

Als sie zu Besuch kam, war ich gerade – na ja, sie ahnen es. «Ich bin gleich bei dir, nur noch ein Teilchen!», murmelte ich. Doch als ich zu ihr aufschaute, entdeckte ich in ihrem Gesicht keine Ungeduld, sondern einen entrückten Blick auf meine hilfsbedürftigen Tierchen. «Ich lieeebe puzzeln!», stammelte sie. Grinsend rückte ich das Werk in unsere Mitte und wir verbrachten den Abend plaudernd über der Instandsetzung dünner Vogelbeinchen. Wir vergassen sogar, den Prosecco aus dem Kühlschrank zu holen. Merke: Es gibt Süchte, die zwar äusserst bewusstseinserweiternd sind, aber null Kalorien enthalten.

Nun – wäre ich CEO einer Krankenkasse, bekämen all jene Familien Rabatt, die stets ein Puzzle-in-Progress auf dem Tisch liegen haben. Ich bin sicher, dass sich das kostensenkend auf unsere Prämien auswirken würde, weil dadurch diverse Psychotherapien, Nachhilfestunden, Sucht- und Eheberatungen hinfällig wären! Allerdings fürchte ich, dass stattdessen die Physiotherapiekosten explodieren könnten. Denn verbringe ich mein Leben weiterhin mit gekrümmtem Hals über kaputten Tierchen, werde ich meinen Flamingos bald erschreckend ähnlich sehen. Darum höre ich aus gesundheitlichen Gründen bald auf damit. Nur noch ein einziges, klitzekleines Teilchen...

(Dieser Artikel ist zuerst im Mamablog des «Tages-Anzeigers» erschienen)

Sabine Sommer

Sabine Sommer lebt mit Mann und zwei Kindern in Zürich, arbeitet als Sachbearbeiterin und schreibt Geschichten, wann immer es der ganz normale Wahnsinn zulässt.

Sie ist Verfasserin des Romans «Die Schuld himmelblauer Erdbeeren», der 2021 im Tredition Verlag erschienen ist.



Kolumne



Patrick Jerg
Primarlehrer
Blogger
Vater
Kolumnist

Plagiate

«Das ist alles nur geklaut» sangen Die Prinzen in den 90er-Jahren und machten sich die Welt, wie sie ihnen gefiel. Natürlich im Wissen, dass es eben nicht erlaubt ist, sich an den Werken anderer zu bedienen. Wenn man geschichtlich ein wenig zurückblickt, gab es immer wieder Beispiele, bei denen man dieses Risiko bewusst einging, um Erfolg zu haben.

DJ Bobo lancierte seine Karriere mit einem Plagiat. Sein erster Erfolg «Somebody Dance With Me» basiert auf dem Refrain eines anderen Liedes. Man einigte sich aussergerichtlich. Der deutsche Politiker Karl-Theodor zu Guttenberg beendete seine Politkarriere, nachdem bekannt wurde, dass er es mit seiner Dissertation nicht so genau genommen hatte. Dissertationen scheinen sowieso ein heikles Thema zu sein, an der Universität St. Gallen stehen aktuell Plagiatsvorwürfe gegen Professoren im Raum. Die Klärung dürfte noch einige Zeit dauern.

Etwas schwieriger wird die Sache im Spielebereich. Die Autorinnen und Autoren leisten bei ihren Spielen viel Arbeit und erhalten finanziell keine grossen Gegenleistungen dafür. Umso schöner wäre die Verbreitung eines Spiels auf dem internationalen Markt, gegen die entsprechende Lizenz natürlich. Trotzdem tauchen immer wieder dreiste Plagiate auf. Aktuell ist das Kinderspiel «Karla Kuchen-

fee» auf dem chinesischen Markt erschienen. Das Spiel ist identisch, Grafik und Name wurden geändert. Doch wie soll man dagegen vorgehen? Eine gerichtliche Auseinandersetzung zahlt sich finanziell nicht aus, die Erfolgschancen in einem fremden Land sind gering. So kann man das

«Autorinnen und Autoren leisten bei ihren Spielen viel Arbeit und erhalten finanziell keine grossen Gegenleistungen.»

Vorgehen einzig an den Pranger stellen und öffentlich verurteilen.

Das Urheberrecht tut sich im Spielebereich noch schwer. Einzelne Spielmechanismen sind nicht schützbar, so darf ein Spiel weiterentwickelt werden, wenn es sich danach in grösserem Ausmass vom Original unterscheidet. Meist bedankt man sich dann in der Spielanleitung beim spielerischen Vorbild. Kenner der Szene finden die Ähnlichkeiten sowieso heraus.

Spiele, bei denen die Herkunft nicht genau bekannt ist, fallen nicht unter einen speziellen Schutz. Für das Leiterlispiel kennt man keine Autorin oder Autoren. Der Ursprung liegt wohl in Indien. Auch das in der Schweiz sehr beliebte DOG gibt es in unterschiedlichsten Varianten und bei verschiedenen Verlagen, Autorin oder Autor unbekannt. So weit, so gut!

Der Aufschrei in Deutschland war gerade gross, als eine Gruppe Spielbegeisterter eine Neuheit ankündigte. Die Regeln deckten sich zu einem hohen Prozentsatz mit einem bereits erschienenen Kartenspiel. Der Verdacht des Plagiats liegt nahe, die Autoren des ursprünglichen Spiels wurden bisher nicht kontaktiert. Es folgte die Überarbeitung der Spielregeln und man darf gespannt sein, wie sich das «neue» Spiel später präsentiert. Doch wie in den eingangs erwähnten Beispielen gilt auch hier: Plagiate sind moralisch äusserst verwerflich!

Seitenblick





Mehr zum digtalen Spiel auf Seite 48 ▶

Würfel

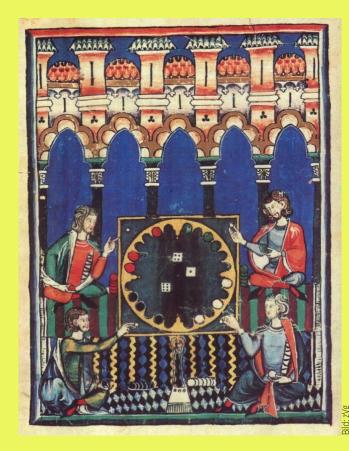
Das «reine» Würfelspiel (Würfel sind alleiniger Gegenstand des Spiels in unterschiedlicher Anzahl) zählt zu den ältesten bis heute praktizierten Glücksspielen, deren Ausgang vom Zufall abhängig ist. Mit Hilfe archäologischer Funde, Bild- und Textquellen kann das Würfelspiel 5000 Jahre zurück datiert werden. Verbreitet war es bereits im antiken Mittelmeerraum. Tacitus berichtet über die Germanen, dass sie «das Würfelspiel ... in voller Nüchternheit ... wie ein ernsthaftes Geschäft» betreiben. Und weiter: dass «ihre Leidenschaft im Gewinnen und verlieren ... so hemmungslos [ist], dass sie, wenn sie alles verspielt haben, mit dem äussersten und letzten Wurf um die Freiheit und ihren eigenen Leib kämpfen».

Im Mittelalter war das Würfelspielen in der gesamtem Bevölkerung verbreitet, d.h. nicht nur Bauern und Schausteller spielten, sondern auch Geistliche, Adel und Bürger, Frauen gleichermassen wie Männer. Gewürfelt wurde stets um einen Gewinn, der zunächst aus Sachwerten bestand, dann ab dem 9. Jahrhundert mit der zunehmend Ausweitung des Münzwesens, sind Geldgewinne nachweisbar. Spielorte der Unterschicht waren öffentliche Bereiche wie das Wirts- und Gasthaus, Jahrmärkte und andere Feste. Bürger und Adel spielten meist in den sich allmählich ausbildenden Spielhäusern, bei Hof, auf Bällen oder in privaten Räumen.

Die hohen Einsätze und die Risikobereitschaft, die oft aggressiven Reaktionen auf ein verlorenes Spiel, führten schliesslich immer wieder zu Verordnungen und Verboten. Mit der «lex alearis» untersagten die Römer das Würfelspiel. König Ludwig IX. verbot 1255 seinen Beamten das Würfelspiel und die Anfertigung von Würfeln. Von den Edikten reglementiert wurden soziale Gruppen, die Spielzeiten und die Höhe des Einsatzes. Sie galten in der Regel nur für eine bestimmte Region. Bei der Durchsetzung spielte der gesellschaftliche Stand der Spieler und Spielerinnen eine grosse Rolle. Der Würfler bzw. der Spieler war der Obrigkeit ein Dorn im Auge. Sie sahen die Unterschicht vom Würfelspiel verführt, bereit ihren gesamten Besitz, das Wenige was sie hatten, samt Frau und Kind zu verspielen. Weitere Folgeerscheinungen der Spielleidenschaft waren für sie übermässiger Alkoholgenuss, gewalttätige Auseinandersetzungen und «Gotteslästerung», wie Schwüre auf das Spiel oder «tätliche» Angriffe auf christliche Symbole, z.B. Bespucken des Kruzifix. Geistliche verdammten das Spiel in ihren Predigten als «Teufelsspiel».

Mittelalterliche Illustrationen zeigen die Spieler häufig in Gesellschaft des Teufels – dem damaligen Zeichen nicht gottgefälligen Lebens. Der Spieler selbst wird nicht selten in einem Narrenkostüm porträtiert. Aber auch Literaten beschäftigten sich mit dem Glücksspiel. Bekannte





und anonyme Dichter beschrieben in ihren Erzählungen, Dramen etc. verschiedene Würfelspiele und -turniere. Wilhelm Hauff schildert in seinem Märchen «Das kalte Herz» wie sein Protagonist der Spielleidenschaft verfällt und damit letztlich sein Unglück heraufbeschwört.

Das Spiel mit dem Glück faszinierte die Menschen derart, dass sie den Ausgang des Spiels nicht mehr den Zufall überlassen wollten. Bemerkenswert ist das Kapitel über das Würfeln in einem Spielebuch, das König Alfons X. von Kastilien und Leon (1221-1284) initierte, wo er sich bereits im 13. Jahrhundert Überlegungen zu Wahrscheinlichkeiten beim Würfeln machte und so den Glückspielhorizont um eine entscheidende und wichtige Komponente erweiterte. Mehr darüber gibt es nach einmal umblättern auf Seite 22 zu lesen.

«Würfel-Brettspiele» oder auch «Würfeltafeln» sind höchstwahrscheinlich so alt wie die Würfel selbst. Die Vorläufer der Brettspiele waren Spiele, die in den Sand gezeichnet, später auf Papier gedruckt, auf Holz oder gar Fliesen gemalt wurden. Einige Spiele fanden erst im Mittelalter ihre endgültige Form. Bei den «Würfel- Brettspielen» handelt es sich um Spiele, bei denen nicht allein der Würfel über Gewinn und Verlust entscheidet, sondern die Angaben auf dem Spielbrett oder auf einem zugehörigen Spielplan den Spielverlauf massgebend beeinflussen. Spielsteine werden vor oder während des Spiels auf erwürfelte Felder gelegt, die teilweise mit Würfelkombinationen gekennzeichnet sind oder zusätzliche Angaben enthalten, die über den Verlauf des Spieles mitentscheiden. In einer anderen Form wird gegen eine Bank gespielt.

Nach Aufkommen der Spielkarten galt es jedoch zunehmend als unfein mit Würfeln zu spielen. Grafiken und Gemälde des 17. und 18. Jahrhunderts zeigen überwiegend Bauern, Handwerker und Soldaten beim Würfelspiel, die Landesherren werden seltener bei diesem Spiel dargestellt. Das Würfelspiel war nicht mehr standesgemäss. Mit dem Aufkommen der staatlich betriebenen Casinos wurden Karten- und Roulettespiele wichtiger. ● (Ib)

Textauszüge aus: Ulrike Näter, «Die Geschichte des Glückspiels»

Wettbewerb: Das Eislöcher-, Eisbären-, Fische-Rätsel

Bist Du schon Mitglied im exklusiven Bärenclub? Nein? Dann ist es höchste Zeit, sich darum zu bewerben!

Ein Flugzeug fliegt über das ewige Eis der Arktis. Die Passagiere sehen aus dem Fenster. Sie sehen mehrere Löcher im Eis, bei denen einige hungrige Eisbären fröhlich Fische fangen.

Die Rätselfrage: Wie viele Eislöcher, Eisbären und Fische entdeckst Du auf folgenden fünf Bildern? Grundregel: ohne Eisloch gibt's weder Eisbären noch Fische!

Wer für alle 5 Würfel-Bilder die richtige Anzahl an Eislöchern, Eisbären und Fische entdeckt, nimmt an der Verlosung teil. Addiere für alle Eislöcher, Eisbären und Fische das Resultat und nenne uns pro

Resultat je eine Zahl (3 Zahlen). Zu gewinnen gibt es das Spiel «Icon Poet» der Gebrüder Frei, worüber wir auf Seite 28 berichten.

Sende ein Mail mit dem Betreff «Wettbewerb Spielinfo» an folgende Adresse: info@sdsk.ch. Im Mail bitte Deine Postadresse und die Lösungszahlen (3 Zahlen) angeben.

Teilnahmeschluss ist der **30. September 2023**. Mit Ausnahme der Redaktionsmitglieder dürfen alle, die Freude am Spiel haben am Wettbewerb teilnehmen. Es wird keine Korrespondenz geführt.

Wir wünschen viel Erfolg



Würfel oder Karten?

Manchmal ist einem das Würfelglück hold, manchmal guält es einen konseguent. Man kann mitfiebern mit dem Wurf, das Resultat ist immer ergebnisoffen, ich weiss nie, wie mein Zug endet. Würfel sind ästhetisch, liegen gut in der Hand, haben eine spannende Haptik, erzeugen verschiedenste und doch sehr klar zuordenbare Geräusche, kullern lärmig über einen festen Untergrund. Würfeln hat mit Wahrscheinlichkeit zu tun. Würfeln ist Zufall oder ich würfle bewusst und hoffe, dem Zufall ein Schnippchen zu schlagen? Der Würfel bestimmt meinen Spielzug - klar und unmissverständlich. Er kippt im letzten Moment und liegt still.

Karten sind flach, eckig, leicht, unscheinbar in ihrem Auftreten. Karten sind konstant, das einmal Aufgedruckte bleibt beständig. Das Mischen und Austeilen bestimmt das Kartenglück. Ich weiss, was ich 🕯 in den Händen halte und in meinen Zug einbringe. Ich kann ein Ergebnis antizipieren und planen. Karten allein sind langweilig und flach in ihrer Ästhetik, erst ein gu- 🔩 ter Aufdruck macht sie spannend und schön oder unverwechselbar. Karten sind feinmotorisch anspruchsvoller und fordernder in der Handhabung. Gutes Mi-v 🔻 schen und austeilen will geübt sein. Karten sind leise und sanft, wenn 🎍 🌢 sie über den Tisch gleiten.

König Alfons X. und das Würfelspiel



Bildquelle: Ulrich Schädler

Ulrich Schädler

Vor etwa viereinhalbtausend Jahren wurde der sechsseitige kubische Würfel im Vorderen Orient erfunden. Seitdem ist der Würfel aus der Welt der Spiele nicht mehr wegzudenken. Und dennoch ist über die Art und Regeln früherer Spiele kaum etwas bekannt. Umso bedeutender ist das Kapitel über das Würfeln im Spielebuch, das König Alfons X. von Kastilien und Leon (1221-1284) in Auftrag gegeben und mitverfasst hat. Das einzige, beim Tod des Königs noch unvollendete Exemplar, auf Pergament geschrieben und mit 150 Miniaturen bebildert, wird in der Bibliothek des Klosters Escorial unter dem Titel «Libro delos juegos» aufbewahrt. Das mit Libro de los Dados überschriebene zweite Kapitel dieser Handschrift beschreibt, wie Würfel hergestellt werden müssen, und stellt erstmals die Regeln im mittelalterlichen Europa bekannter Würfelspiele vor, und zwar auf sieben Folia genau zwölf Würfelspiele – ein für Alfons typisches Zahlenspiel.

Das stets als Glücksspiel betriebene Würfeln wurde nicht nur in Europa stereotyp mit zwielichtigen Milieus, Alkohol, Unzucht, Armut, Betrug und Gewalt in Verbindung gebracht. Dass der König sich dieses Themas unvoreingenommen annimmt, ist seinem wissenschaftlich-philosophischen Ansatz zu verdanken. Im Text werden Vorurteile über das Würfelspiel nicht angesprochen, doch in den Abbildungen kommen die genannten Klischees deutlich zur Geltung: Da wird Alkohol an halbnackte Spieler, die schon ihr sprichwörtlich letztes Hemd verspielt haben, ausgeschenkt. Geld, Kleidungsstücke, Pferde und sogar Waffen werden als Einsätze verwettet. Und manche Spieler geraten in Streit und gehen sogar mit Messern aufeinander los.

«Nackte schielen unterm Spielen schräg auf den Genossen; um mein Hemde würfeln Fremde rastlos unverdrossen. Statt der Decke wärmen Säcke den vom Spiel Entblössten! Zornesröte, Todesnöte, Bacchus weiss zu trösten!» (Lied der Carmina Burana 195,11a-b)

Um solchen Exzessen vorzubeugen, hatte König Alfons schon einige Jahre früher ein Glücksspielgesetz erlassen. Darin wurden die erlaubten und verbotenen Spiele und Spielgeräte erfasst, die Lizenzvergabe an Gastwirte geregelt und Strafen für Gesetzesverstösse wie etwa das Spielen mit gezinkten Würfeln festgelegt.

Alles nur Zufall?

Bezeichnend für die Weltsicht des Königs ist, dass die statistische Verteilung der Augensummen, d.h. deren unterschiedliche Häufigkeit, die rationale Grundlage der meisten der 12 Spiele bildet. Das reine Glücksspiel um eine höhere oder niedrigere Augenzahl empfand der auch in der Astrologie bewanderte Alfons als reizlos, da er der Überzeugung war, dass sich das, was uns als Zufall begegnet, mit ausreichender Kenntnis berechnen lässt.

Die vollständige Behandlung der möglichen Kombinationen und der Anzahl ihrer Permutationen beim Spiel mit drei Würfeln ist zum ersten Mal in dem als Gedicht des Ovid ausgegebenen, in Frankreich verfassten Werk De Vetula («Die Vettel») aus der Mitte des 13. Jahrhunderts überliefert. Der unbekannte Autor zeigt darin nicht nur, dass beim Spiel mit drei sechsseitigen Würfeln die Augensummen von 3 bis 18 durch 56 Kombinationen zustande kommen können. Er weist auch nach, dass für die Wahrscheinlichkeit, mit der eine bestimmte Augensumme zu erwarten ist, die Zahl der Fälle, wie eine bestimmte Augensumme zustande kommt, ausschlaggebend ist. So kommt z.B. die Augensumme 4 in nur einer Kombination vor, nämlich 1-1-2, aber in drei Permutationen: 1-1-2, 1-2-1, 2-1-1. Die Summe 15 kommt insgesamt zehnmal vor: 5-5-5 auf eine Art, 6-6-3 auf drei verschiedene Arten und 6-5-4 auf sechs. Insgesamt gibt es 216 verschiedene Fälle.

Augensummen	Kombinationen	Fälle			
3 18	1	1			
4 17	1	3			
5 16	2	6			
6 15	3	10			
7 14	4	15			
8 13	5	21			
9 12	6	25			
10 11	6	27			

Die Wahrscheinlichkeit, mit drei Würfeln eine 15 zu erzielen, beträgt also 10/216 und ist damit zehnmal so hoch wie die Chance, eine 3 zu würfeln, die statistisch nur in einem (1-1-1) von 216 Fällen vorkommt. Und genau das ist es, was Alfons interessiert.

Was wird hier gespielt?

Die geschilderten mathematischen Grundlagen erläutern Alfons und seine Mitarbeiter anhand des ersten Spiels «Triga», wenn auch nicht so ausführlich wie in «De Vetula». Am bekanntesten und verbreitetsten war aber das «Azar» (von arab. «az-zahr»: der Würfel; frz. «hasart», später «hasard»).

Zwei Spieler würfeln mit drei Würfeln. Der Anfangsspieler gewinnt sofort, wenn er einen «azar» würfelt, d.h. eine



Bildquelle: Ulrich Schädler

der vier niedrigsten (3, 4, 5, 6) bzw. höchsten (15, 16, 17, 18) Augensummen. Alle anderen Summen (7-14) gelten als «suerte» (im heutigen Craps als «point» bezeichnet). Das Verhältnis von «azares» zu «suertes» ist also genau 8:8. Demnach galten 14 von 56 Kombinationen, also genau ein Viertel, und 40 von 216 Würfen, das ist weniger als ein Fünftel, als «azar». Erzielt er ein Ergebnis von 7 bis 14 Augen, gilt dieses als «point» (suerte) des Gegenspielers und derselbe Spieler würfelt noch einmal. Kommt nun ein «reazar» zustande, verliert er, während eine der mittleren Augensummen als «point» für ihn selbst zählt. Handelt es sich um die gleiche Augensumme, die bereits als «point» des Gegenspielers feststeht, muss das Spiel von vorn begonnen werden. Nun würfeln beide Spieler abwechselnd, und der Spieler, dessen «point» wiederholt wird, gewinnt.

Ganz ähnlich wird Guirgiesca (frz. «la griesche») gespielt, das letzte Spiel mit sechsseitigen Würfeln in Alfons' Würfelkapitel, aber mit nur zwei Würfeln, wie das moderne Craps.

«Entweder lästere die Götter oder höre auf zu spielen!», fasste der *De Vetula*-Autor seinen Abschnitt über die Würfelspiele zusammen. Für Alfons dagegen war das Berechenbare des Zufalls Ausdruck von Gottes Schöpfung. ●

Informationen

- **U. Schädler / R. Calvo**, Alfons X. «der Weise», Das Buch der Spiele. Übersetzt und kommentiert von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo, Ludographie Band I, Lit-Verlag Berlin/Wien 2009.
- **U. Schädler,** Organizing the Greed for Gain. Alfonso X of Spain's Law on Gambling Houses, in: Maya Burger, Philippe Bornet (Hrsg.), Religions in Play: Games, Chance and Virtual Worlds. Pano, Zürich 2012. S. 23-47.
- P. Klopsch, Pseudo-Ovidius, De Vetula. Untersuchungen und Text, Leiden/Köln 1967
- **Th. Bronde**r, Mittelalterliche Würfelspiele mit Einsatz und Gewinn, Board Game Studies Journal 12, 2018, S. 1-27.

Legendär: Der Rubik's Cube

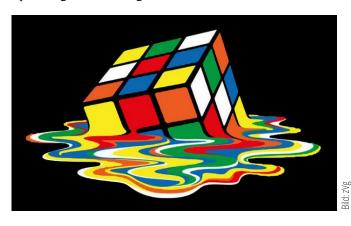
Er darf nicht fehlen in diesem Schwerpunkt: der berühmte Rubik's Cube. Er ist *das* Spielgerät der 80er Jahre und auch heute noch sehr populär und verbreitet.

Die Geschichte des Zauberwürfels

Der Rubik's Cube, auch bekannt als Zauberwürfel, wurde im Jahr 1974 vom ungarischen Architekten und Bildhauer Ernő Rubik (Jahrgang 1944) erfunden. Ursprünglich entwickelte er den Würfel als Lehrmittel, um seinen Schülern ein besseres Verständnis für dreidimensionale Geometrie zu vermitteln. Rubik verbrachte mehrere Wochen damit, den Würfel zu konstruieren und auszuprobieren, bevor er schliesslich ein funktionierendes Modell entwickelte. Obwohl der Würfel als Lehrmittel gedacht war, erkannte Rubik bald das Potenzial des Würfels als Puzzle-Spielzeug und im Jahr 1980 wurde der Rubik's Cube offiziell auf den Markt gebracht. Der Würfel erfreute sich schnell grosser Beliebtheit und wurde zu einem weltweiten Phänomen, das Millionen von Menschen jeden Alters faszinierte.

Beliebtheit des Rubik's Cube

Dass der Rubik's Cube eines der populärsten Spielzeuge ist, steht ausser Frage. Er ein Kultspielzeug mit unzähligen Fans. Und ein Verkaufserfolg sondergleichen: Es wird geschätzt, dass weltweit über 450 Millionen Rubik's Cubes verkauft wurden. Und er ist nach wie vor eines der meistverkauften Puzzle-Spielzeuge aller Zeiten und erfreut sich weiterhin grosser Beliebtheit auf der ganzen Welt. Der Rubik's Cube hat auch in der Popkultur einen hohen Bekanntheitsgrad erlangt, indem er in Filmen, Fernsehshows, Musikvideos und sogar in der Kunst als Symbol für Kreativität und Intelligenz dient. Insgesamt kann man sagen, dass der Rubik's Cube zu den bekanntesten und beliebtesten Spielzeugen der Welt gehört



Bildungseinrichtungen und der Cube

Der Rubik's Cube wird seit vielen Jahren in Bildungseinrichtungen eingesetzt, um Schülern und Studenten bei der Entwicklung kognitiver Fähigkeiten zu helfen. Insbesondere wurde gezeigt, dass das Benutzen des Rubik's Cube die Entwicklung von Problemlösungs- und räumlichen

Fähigkeiten fördert. Einige Schulen haben ihn sogar in ihren Lehrplan integriert und nutzen ihn als Werkzeug zur Förderung von MINT-Kompetenzen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik). Das Lösen des Rubik's Cube fördert also logisches Denken, Mustererkennung und kreative Problemlösungsfähigkeiten, die in vielen Bereichen der Mathematik und Wissenschaft aber auch sonst im Leben nützlich sind. In einigen Ländern, wie zum Beispiel in Ungarn, hat der Rubik's Cube auch seinen Weg in den Unterricht der Grundschulen gefunden, um bereits im frühen Kindesalter die Entwicklung der kognitiven und insbesondere der motorischen Fähigkeiten zu fördern. Schüler können hierbei die verschiedenen Schritte und Strategien des Löseprozesses erlernen, entsprechende Fähigkeiten im Laufe der Zeit verbessern und neue Methoden erlernen. Darüber hinaus gibt es Rubik's Cube Wettbewerbe an Schulen und Universitäten, die dazu beitragen, das Interesse und die Motivation der Schüler zu steigern.

Strategien und Methoden

Es gibt mehrere Strategien, die verwendet werden können, um den Rubik's Cube zu lösen. Hier sind einige der bekanntesten:

1. Schicht-für-Schicht-Methode

Sie ist die am häufigsten verwendete und einfachste Anwendung. Hier wird der Würfel Schicht für Schicht gelöst, beginnend mit einer Farbe und dann nach und nach die restlichen. Sie ist einfach nachvollziehbar und gut für Einsteiger geeignet. Sie ist jedoch die zeitaufwändigste Methode.

2. Fridrich-Methode (CFOP-Methode)

Eine erweiterte Methode, die schneller ist als die Schicht-für-Schicht-Variante. Hierbei wird der Würfel in mehreren Schritten gelöst, wobei bestimmte Algorithmen und Muster verwendet werden. Diese Methode erfordert ein gewisses Mass an Geschicklichkeit und Übung, aber sie ermöglicht es, den Rubik's Cube schnell und effizient zu lösen.

3. Roux-Methode

Hier wird der Würfel nicht Schicht für Schicht gelöst, sondern in Blöcken von zwei Schichten, die dann kombiniert werden. Die Roux-Methode ist aufgrund ihrer geringeren Anzahl von Schritten im Vergleich zur Fridrich-Methode oft schneller, erfordert jedoch auch ein höheres Mass an Fähigkeiten in der visuellen Mustererkennung und -verarbeitung. Sie ist eine beliebte Methode unter fortgeschrittenen Cubern.

4. ZZ-Methode

Benannt nach ihren beiden Entwicklern, Zbigniew Zborowski und Marcin Bruchem. Im Gegensatz zur CFOP- und Roux-Methode basiert sie auf dem Lösen des Würfels in 3 Schritten. Die ZZ-Methode ist eine beliebte Anwendung unter fortgeschrittenen Cubern.

Es gibt viele weitere Techniken. Es hängt von den Fähigkeiten und Vorlieben des Lösenden ab, welche am besten funktioniert. Es gibt auch viele Online-Ressourcen, die Anleitungen und Tipps zum Lösen des Rubik's Cube anbieten.

Varianten des Rubik's Cube

Es gibt verschiedene Varianten des Rubik's Cube, die sich in Grösse, Anzahl der Ebenen, Form und Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Hier einige der bekanntesten:



Klassischer Rubik's Cube: auch bekannt als der «3x3x3» Cube, besteht aus 6 Seiten mit je 9 quadratischen Fliesen in verschiedenen Farben, die sich drehen lassen.



Mini Rubik's Cube: eine kleinere Version des klassischen Cubes, die aus 6 Seiten mit je 4 quadratischen Fliesen besteht.



Rubik's Revenge: auch bekannt als der «4x4x4» Cube, hat 6 Seiten mit je 16 Fliesen in verschiedenen Farben.



Der Professor's Cube: auch bekannt als der «5x5x5» Cube, hat 6 Seiten mit je 25 Fliesen in verschiedenen Farben.



V-Cubes 6-25: weitere Varianten mit sechs bis zu unglaublichen 25 Ebenen und vielleicht in Zukunft noch mehr pro Seite.



Mirror Cube: hat die gleiche Anzahl von Fliesen wie der klassische Cube, aber die Fliesen haben unterschiedliche Formen und sind in einem unregelmässigen Muster angeordnet.



Pyraminx: hat die Form eines Tetraeders und besteht aus 4 dreieckigen Seiten, die gedreht werden können.



Megaminx: hat die Form eines Dodekaeders und besteht aus 12 pentagonalen Seiten, die gedreht werden können.

Spielszene Weltweit und Schweiz

Die Welt des Rubik's Cube wird in einer lebhaften Wettkampf-Szene gelebt, wo sich Würfel-Enthusiasten aus der ganzen Welt treffen, um sich in ihren Fähigkeiten zu messen und Rekorde zu brechen. Internationale Wettkämpfe

Geschwindigkeitsrekorde

Eine der wichtigsten Disziplinen bei den Rubik's Cube Wettbewerben sind die Speed-Disziplinen, wo die Zeit in der der Würfel gelöst werden kann, entscheidend ist. Hier einige der beeindruckendsten Zeit-Rekorde beim Lösen des Rubik's Cube:

Einzelweltrekord: Der aktuelle Weltrekord für das Lösen des Rubik's Cube liegt bei unglaublichen 3,47 Sekunden und wurde von Yusheng Du aus China am 23. November 2018 aufgestellt.

Durchschnittliche Lösezeit: Der Rekord für die durchschnittliche Zeit, in der fünf Rubik's Cubes gelöst werden, liegt bei 5,24 Sekunden pro Würfel und wurde von Max Park aus den USA aufgestellt.

Blindlösung: 2019 stellte Graham Siggins aus Grossbritannien den Weltrekord für das Lösen des Rubik's Cube mit verbundenen Augen auf. Er löste den Würfel in einer Zeit von nur 15,50 Sekunden.

Einhändig: Der Weltrekord für das Lösen des Rubik's Cube mit einer Hand liegt bei 6,82 Sekunden und wurde von Yusheng Du aufgestellt.

Diese Rekorde zeigen, wie schnell und unglaublich geschickt einige Spieler im Lösen des Rubik's Cube sind und wie sehr sich die Techniken und Strategien im Laufe der Jahre weiterentwickelt haben. Die meisten Rekorde werden durch Spieler aufgestellt, die sich professionell damit beschäftigen. Mehrere Stunden praktisches Üben pro Tag ist an der Tagesordnung und absolut notwendig, um mit den Besten mitzuhalten. Das schöne bei den Wettbewerben ist, dass sich die Spielenden treffen, sich austauschen und einander anerkennend über die Schultern schauen können.

werden von der World Cube Association (WCA) organisiert und umfassen verschiedene Disziplinen, darunter die schnellste Zeit, um einen Cube zweihändig oder einen Cube mit einer Hand zu lösen. Es gibt zahlreiche Profi-Speedcuber, die sich in verschiedenen Disziplinen spezialisiert haben und regelmässig an WCA-Wettkämpfen teilnehmen. Die schnellsten Speedcuber sind in der Lage, einen klassischen 3x3x3 Rubik's Cube in weniger als 5 Sekunden zu lösen, während die besten Einhändig-Löser in der Lage sind, dies in weniger als 10 Sek. zu tun (siehe Box «Geschwindigkeitsrekorde).

Es gibt auch viele YouTuber, die Videos von sich beim Lösen des Rubik's Cube veröffentlichen und dabei verschiedene Techniken und Strategien demonstrieren. Einige dieser YouTuber haben Hunderttausende oder sogar Millionen von Abonnenten und verfügen weltweit über einen erheblichen Einfluss auf die Cube-Community.

Insgesamt ist die Rubik's Cube-Szene – sehr aktiv auch in der Schweiz – eine lebhafte und wachsende Gemeinschaft von Menschen, die ihre Fähigkeiten im offenen Austausch verbessern, neue Strategien und Methoden entwickeln, sich gegenseitig herausfordern, um den Spielehorizont zu erweitern. • (lb)

Informationen

Das Web bietet unzählige Informationen und animierte Bilder über den Rubik's Cube – insbesondere in Beiträgen bekannter Cubers. International hat sich sie Szene iin der Wordlcube Association zusammen geschlossen



Link:: www.worldcubeassociation.org

Das Leben ist ein Würfelspiel

Hans Fluri

Das alte, nicht unumstrittene Soldatenlied «Das Leben ist ein Würfelspiel» erinnert daran, dass Würfel- und Kartenspiele schon seit jeher nicht bloss dem Zeitvertreib, sondern selbst in struben Zeiten als Ablenkung und Überbrückungshilfe dienten, wenn Unsicherheit, Schmerz und kriegerisch-tödliche Gefahr im Verzug war. So gesehen ist auch das Leben selbst eine Kombination von freiem Willen und Aussenbestimmung, von Strategie und Zufall.

Wir können den Wurf nicht beeinflussen, aber in unserem Lieblingsspiel «My Life» haben wir immer wieder die Chance, die gefallenen Punkte strategisch klug und damit zielgerichtet einzusetzen. Das setzt voraus, dass wir das Ziel kennen und entscheidungsfähig bleiben. Und dass wir dankbar beachten, wie viel uns jeden Tag zufällt; dass wir jedoch nicht verpflichtet sind, jeden Zufall in unser Spiel einzubeziehen.

Drei Würfelspiele: mit 3, 2 und 1 Würfel gespielt

Meine Lieblingsstartfolge einer Kette von drei Würfelspielen ist die Kombination 592 – 587 – 570 im Buch «1012 Spiele in der Freizeit» (siehe Informationen nachstehend). Jede Gruppe mit 3-6 Spielenden spielt so zuerst ein Spiel mit drei Würfeln und schliesst daran ein Spiel mit zwei und dann mit einem Würfel. Während die Anzahl der Würfel abnimmt, erhöht sich von Spiel zu Spiel die Anforderung an die Spielenden leicht. Alle sind mit zu Beginn mit acht Chips, Kaplahölzern, o.ä. ausgerüstet.

Solidaritätsfonds hilft

Zu Beginn der Würfelspielfolge Matroseneins – Glückssieben – Verflixte Eins wird ein Internationaler Solidaritätsfonds eingerichtet, etwa eine Box mit Kapla-Hölzern oder Chips. Wer im Verlauf des Spiels alle seine Hölzchen verloren hat und ausscheiden würde, kann sich aus dem Fonds ggf. wiederholt vier Zusatzhölzchen holen. Bei mehreren Gruppen entsteht so einige zusätzliche Bewegung im Raum. Die Spielenden lernen nebenbei, sich im Leben dann Hilfe zu holen, wenn Hilfe vorhanden ist und sich nicht als ein Wesen zu profilieren, dem in der Not nicht zu helfen ist.



DREI WÜRFEL: Matroseneins (592)

Spiele selbst verändern sich manchmal. Auch die Regeln dieses Spiel haben sich im Verlauf der ersten Auflagen von «1012 Spiele» bis heute gewandelt. Früher bekam der Matrose, welcher die dritte Eins würfelte, einen Strafpunkt. Neuerdings statte ich die Spielenden zu Beginn mit Chips aus. Sie geben

bereits zu Beginn jeder Runde einen Einsatz. Jetzt wirft rundum jeder Spieler die drei Würfel. Zeigt aber ein Würfel eine «1» an, wird dieser in die Mitte auf den Einsatz gelegt und mit den restlichen zwei oder mit dem einen Würfel weitergespielt. Wer die dritte Eins würfelt, gewinnt den Einsatz.

Statt zu warten, wen das Schicksal bei der dritten Eins mit einer Strafe schlägt, machen also jetzt alle zu Beginn eine Investition und warten darauf, wer sich am Schluss jeder Runde zur Belohnung alle Hölzer aus der Mitte holt. Diese Person darf dann auch die nächste Glückszahl bestimmen. Das Spiel erreicht so einen anderen Level, indem mehr Engagement / Verbindlichkeit, Belohnung statt Strafe und Entscheiden können / Mitbestimmung ins Spiel kommen. Die Summe solcher Einzelheiten kann aufs Ganze gesehen die Haltung der Spielenden verändern und die allgemeine Atmosphäre beeinflussen.

Nach einer voraus bestimmten Anzahl von Runden - und ohne die Zahl ihrer Hölzer neu auszugleichen – können die Spielenden jetzt zum nächsten Spiel übergehen.



ZWEI WÜRFEL: Glückssieben (587)

Wer am meisten Hölzchen besitzt, startet mit zwei Würfeln. Diese werden rundum einmal geworfen. Wer dabei mehr

oder weniger als sieben Augen würfelt, gibt ein Hölzchen in die Mitte, wer Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl) hat, bezahlt mit zwei Hölzern. Wer aber genau eine Sieben erzielt, darf alles nehmen, was in der Mitte ist. Sollte momentan kein einziges Hölzchen in der Mitte sein, bekommt die entsprechende Spielerin von jedem andern ein Holz. Obschon mit zwei Würfeln gespielt «7» die häufigste Punktsumme ist, können sich in der Mitte immer mal wieder zwanzig bis dreissig Punkte sammeln, bis die

Glückszahl liegt. Das heisst, dass der Solidaritätsfonds rege zum Einsatz kommt. Ich sollte diesen aber nicht bereits dann beanspruchen, wenn ich nichts mehr habe – ich könnte ja im nächsten Wurf eine Sieben würfeln und gewinnen – sondern erst dann, wenn ich etwas schuldig bin. - Gewonnen hat, wer nach einer bestimmten Zeit oder Anzahl von Runden am meisten Hölzchen besitzt.

Die Spielenden wenden sich mit der momentan je unterschiedlichen Anzahl an Hölzern dem nächsten Spiel zu, bei dem ein Würfel reicht.



EIN WÜRFEL: Verflixte Eins (570)

Die Spielerin mit den meisten Hölzern beginnt. Sie würfelt so oft sie will, und alle Punkte werden zusammengezählt. Sie kann jederzeit stoppen, denn wenn sie eine Eins würfelt, scheidet sie in dieser Runde mit 0 Punkten aus. Die zweite Spielerin muss

jetzt einfach auf eine höhere Punktzahl kommen, denn es gewinnt, wer pro Runde die meisten Punkte erreicht. Entscheidend ist die wesentliche Regel, dass unabhängig vom Gewinn einer Runde jeweils immer die nächste Spielende die neue Runde startet, denn die Letzte in der jeweiligen Runde hat beim Würfeln das geringste Risiko – und diese Chance wandert stur rundum. Sollten einmal alle Spieler ausscheiden, also auch der letzte nicht ausgeschiedene Spieler im ersten Wurf eine «1» würfeln, dann legt jeder Spieler ein weiteres Holz in die Mitte und die nächste Runde startet um die doppelte Zahl an Hölzchen.

Im nächsten Spiel habe ich nach jedem Wurf zu überlegen, ob ich noch weiterspielen darf oder will. Ich lerne, mein Risiko abzuschätzen, mit Wahrscheinlichkeiten zu rechnen, aber auch zu beachten, in welcher Position der Spielerabfolge ich mich momentan befinde. Für den letzten Spieler der Runde ist die Entscheidung jeweils am einfachsten.

NOCH MEHR WÜRFELN: Macao (594)

Allein der Name Macao hat für mich etwas Verruchtes. Ich habe das damals noch zu Portugal gehörende «Monte Carlo des Ostens» anfangs September 1976 im Anschluss an eine Studienreise durch die Sowjetunion, die Mongolei und China besucht. Macao liegt in Motorbootdistanz zu Hongkong. Spiele namens «Macao» gibt es in zahlreichen



Spielcasino «Grand Lisboa» in Macao. Foto: Benjamin Gartner Photo Community

sehr unterschiedlichen Formen sowohl als Karten- wie auch als Würfelspiele.

3-6 Spielende legen zuerst einen ihrer zwölf Chips in die Mitte. Wer mit drei Würfeln die kleinste Zahl wirft, beginnt. Das Ziel des Spiels ist, mit maximal drei Würfen 12 zu erreichen. Der erste Wurf erfolgt mit drei Würfeln. Wer 13 oder mehr Punkte hat, scheidet in dieser Runde aus. Wer genau 12 erreicht, gibt die Würfel weiter. Wer weniger als 12 hat, kann frei entscheiden, noch ein- oder zweimal mit einem Würfel zu werfen, um auf 12 Punkte zu kommen. Wer in drei Würfen auf 11 Punkte kommt ist besser, als wer 10 im ersten Wurf erreicht. Wer die Runde gewinnt, holt sich die Chips in der Mitte. Haben zwei Spielende ein gelichwertiges Ergebnis (z. B. 12 in drei Mal), spielen sie das Spiel noch einmal. Unabhängig davon, wer gewonnen hat, startet der jeweils folgende Spieler in der Reihenfolge A-B-C-... die nächste Runde.



NACHSPEISE: Hans im Glück (580)

Dieses Spiel hat viele Namen, so etwa Rio, Warum immer ich?, Glückshaus oder: Der Habenichts als Sieger. Denn die 580/1012 ist ein ganz besonderes Spiel, weil hier gewonnen hat, wer alle seine Chips / Hölzchen als Erster losgeworden ist. Wer ge-

winnt, erlebt also das Glück des Nichtmehrhabens.

Als Spielplan genügt auf einem A4-Blatt die Zeichnung mit einem fünfstöckigen Wohnhaus samt einem daraufgesetzten Dachstock. Die unteren Stockwerke sind mit den Zahlen 1-5 nummeriert, der Estrich erhält die Zahl 6. Zu Beginn starten die Spielenden z. B. mit je 15 Hölzchen. In der ersten Runde darf jede der 3-7 SpielerInnen einmal mit einem Würfel würfeln. Auf das entsprechende Feld darf ein Holz abgelegt werden. Falls das Feld bereits besetzt ist, muss das Holz genommen werden. Alles, was im Estrich (6) oben liegt, bleibt dort. Von der zweiten Runde an muss jeder Spieler mindestens einmal würfeln. Er darf auch weiterwürfeln, längstens aber, bis er ein Holz nehmen muss. Kluge Spieler geben den Würfel rechtzeitig weiter. Sieger ist, wer zuerst sein letztes Holz ins Haus gebracht hat.

Informationen

Didaktische Hilfe

Ein Teil der vorgestellten Würfelspiele kann privat, für den Unterricht oder für Jugend- oder Seniorengruppen von der Website (auf der Home-Seite ganz nach unten scrollen) als A4-Blatt heruntergeladen und bei Bedarf ausgemalt werden.



Link: www.spielakademie.ch

Literatur

Hans Fluri, 1012 Spiele, 10. Aufl. Verlag Hofmann, 240 Seiten, durchgehend illustriert. Vielseitige Spiele für Menschen aller Generationen, mit Gruppen jeder Grössenordnung, drinnen und draussen, mit und ohne Material.



Icon Poet - Alle Geschichten dieser

Icon Poet heisst ein witziges kreatives Sprach- und Schreibspiel, das im Mainzer Verlag Hermann Schmidt erschienen ist. Entwickelt wurde das Spiel von den drei Gebrüdern Andreas, Ueli und Lukas Frei, die in Bern als professionelle Spieleentwickler tätig sind.

Gerade einmal drei Zutaten reichen aus für unzählige Geschichten: 1 Szenario, 5 Bildzeichen und 180 Sekunden Zeit. Das Szenario gibt vor was für eine Geschichte geschrieben werden soll. Die 5 zufällig gewürfelten Bildzeichen müssen in der Geschichte vorkommen und dürfen freizügig interpretiert werden – Freizügig interpretiert meint, dass das Icon Schere nicht als Schere in den Text einfliessen muss, sondern auch als schneiden, Schnitt, Aufschneider, Ausscheren, Ausschnitt, Bescherung, Lebensabschnitt oder Schnittlauch verwendet werden kann. Ganz nach dem Motto: Schere dich einen Deut um das Wortwörtliche.

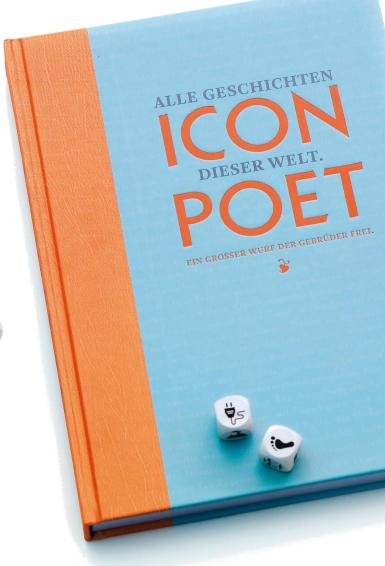
In 180 Sekunden einen Heiratsantrag zu schreiben und diesen seiner Angebeteten vorzutragen, lässt manch einem Poeten den Puls schneller schlagen. In der Formulierung fünf Icons wie zum Beispiel einen Gabelstapler, einen Leuchtturm, eine Krone, eine Leiter und einen Blumentopf unterzubringen, beflügelt die Fantasie und führt zu einer ungewöhnlichen Kurzgeschichte – und hoffentlich zu einem: «Ja – ich will!»

«Als beim <u>Stapeln</u> der Kohlkisten auch noch ihre roten Haare im Morgenlicht <u>leuchteten</u>, konnte sich Max nicht mehr <u>beherrschen</u>. Er kletterte Auf seinen <u>Leiterwagen</u> und rief: Julia – süsser als meine Honigmelonen, vielschichtiger als meine Zwiebeln, grossherziger als meine Artischocken! Eine rote Rose, inmitten von **Blumenkohl**! Willst du mich heiraten?»

«Icon Poet» lässt sich überall spielen, zuhause mit der Familie, im Freundeskreis oder In der Schule mit Kindern und Jugendlichen. Für die Spielentwickler steht dabei nicht das Gewinnen oder Verlieren Im Vordergrund. Es geht in erster Linie darum, gemeinsam eine unterhaltsame, lustige Spielzeit zu haben.

Wo alles seinen Anfang nahm...

Die Wiege von «Icon Poet» liegt in Afrika, wo die drei Spielentwickler 1998 eine lange Reise unternahmen. Dabei sind sie auf unglaubliche Geschichten gestossen, die sich die abenteuerhungrigen Afrikareisenden erzählen. Diese wunderbaren Räubergeschichten, viel Zeit und die Lust ein Spiel zu entwickeln, hat zur Idee von Icon Poet geführt. Es dauerte allerdings noch einige Jahre, bis der passende Partner gefunden wurde und 2011 im Mainzer Hermann-Schmidt-Verlag als Buch erschien. Zu Geschichten gehört ein Buch, zum Spiel gehören



Welt

Würfel. Aus dieser Kombination ist das mit grosser Sorgfalt gestaltete Buchspiel entstanden.

Seit seinem Erscheinen hat das kreative Schreibspiel unter anderem an den Solothurner Literaturtagen für Höhepunkte gesorgt und wird im Winterhalbjahr einmal monatlich in Zürich, Bern, St.Gallen und Basel vor Publikum gespielt.

Icon Poet live

Auf der Bühne versammeln sich jeweils vier geladene Gäste, die unter Aufsicht von Etrit Hasler spielerisch ihre Federkiele kreuzen. Gespielt werden in der Regel acht Runden. Der Applaus des Publikums bestimmt die Sieger einer jeden Runde, was mit einem Goldwürfel geehrt wird. Wer nach acht Runden am meisten Goldwürfel auf sich vereint, wir zur Icon Poetin oder Icon Poeten des Abends erkoren. Mit dabei waren Franz Hohler, Hazel Brugger, Mike Müller, Emil Steinberger, Renato Kaiser, Patti Basler, Charles Lewinsky, Pedro Lenz, Gülsha Adilji, Victor Giacobbo, Lara Stoll, Knackeboul oder Dominic Deville.

Das Publikum sieht live die gewürfelten Icons via Leinwand, kann mitfiebern und mitschreiben. Die Zuschauer kommen in einer Publikumsrunde zum Zug und können sich als Ghostwriter der 4 Teilnehmer auf der Bühne anbieten. D.h. sollte der Autor auf der Bühne einen Halboder Totalausfall erleiden, kann er Joker einsetzen und statt seiner Geschichte, eine aus dem Publikum vortragen lassen.

Icon Poet School

Immer häufiger nehmen an den Veranstaltungen auch Lehrpersonen mit ihren Klassen teil. Aus dem steigenden Interesse der Schulen haben die Gebrüder Frei das Projekt «Icon Poet School» entwickelt. In den Kantonen Bern und Zürich werden Jugendliche der Sekundarstufe von Autorinnen und Autoren unterrichtet. Die eingeladenen Profis begeben sich zusammen mit den Schülen auf eine spontane Textentdeckungsreise. In den literarischen Skizzen steht das Ausloten der eigenen Sprache sowie das Performen der Texte im Vordergrund. Zudem werden Assoziationsfähigkeit, Wortschatz und Kreativität trainiert.

Während acht Lektionen werden eine Vielzahl von Geschichten zu Papier gebracht und in der Klasse performt. Daraus entwickelt sich ein Wettbewerb, dessen Höhepunkt, nach einer schulhausinternen Vorausscheidung, die Abschlussveranstaltung ist. An dieser werden Klassenvertreter verschiedener Schulhäuser

spielerisch auf der Bühne eines Theaters gegeneinander antreten.



Informationen

Icon Poet Live: Veranstaltungsdaten und weitere Informationen über die Bühnenanlässe findet man auf der Website (Veranstaltungen).

Projektdaten für Zürich und Bern finden sich unter dem Link / QR-Code. Ebenso kürzere Workshops von 1 bis 3 Stunden für Klassen oder Lehrpersonen.

Link: www.gebruederfrei.ch/...



Gebrüder Frei



In ihrem Berner Atelier entwickeln die drei Brüder für Verlage, Museen, Firmen oder Schulen unterschiedlichste Spielformen. Durch ihre langjährige Berufserfahrung in den Bereichen Kommunikation, Design, Pädagogik und Informatik ergänzen sich die drei optimal.

Ist Würfeln Glückssache?



Foto: cliparts.co

Es gibt Menschen, die an das Würfelglück glauben und die meinen, dass bestimmte Methoden, Techniken oder geistige bzw. andere Energien das Ergebnis des Würfelns beeinflussen können.

Das Würfelritual

Ein Beispiel dafür ist das «Würfelritual», bei dem man vor dem Wurf des Würfels bestimmte Schritte ausführt, um das Glück zu beschwören. Ein anderes Beispiel ist das «Energetische Würfeln», bei dem man sich auf positive Energien und die Visualisierung des gewünschten Ergebnisses konzentriert, um das Glück zu beeinflussen. Es gibt – bis heute – keine offensichtlichen oder wissenschaftlichen Beweise dafür, dass diese Methoden tatsächlich das Würfelglück beeinflussen können. Das Würfelergebnis bleibt letztendlich ein Zufallsereignis, das von vielen Faktoren beeinflusst wird, wie der Beschaffenheit des Würfels, der Wurftechnik, der Hilfsmittel, der Oberfläche und anderen Faktoren, die die Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ergebnisses beeinflussen können. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass der Glaube an das Würfelglück

oder das Anwenden von Methoden oder Techniken beim Würfeln oft Teil des Spasses und der Unterhaltung beim Spielen von Würfelspielen ist. Solange alle Spieler denselben Regeln folgen und das Spiel fair und zufällig bleibt, können persönliche Überzeugungen und Vorlieben das Spiel auf eine positive Weise bereichern.

Von Hand oder mit Hilfsmitteln: ein Unterschied?

Es spielt normalerweise keine Rolle, ob man die Würfel von Hand oder mit einem Becher würfelt, solange man die gleiche Wurftechnik verwendet und die Würfel auf die gleiche Weise wirft. Der Becher kann dazu beitragen, dass der Wurf für andere nicht vorhersehbar wird und somit das Spiel fairer gestaltet.

Der Einsatz eines Würfelbechers kann auch dazu beitragen, dass die Würfel nicht so leicht herunterfallen und auf dem Tisch herumrollen, was das Spiel beschleunigen und die Wartezeit zwischen den Runden verringern kann. Ein Becher kann auch das Risiko verringern, dass die Würfel vom Tisch fallen oder manipuliert werden. Allerdings gibt es einige Leute, die glauben, dass das Würfeln mit einem Becher das Ergebnis beeinflussen kann, indem der Wurf manipuliert wird oder die Würfel auf eine bestimmte

Weise im Becher platziert werden. Wenn jedoch alle Spieler denselben Würfelbecher verwenden und die Würfel vor dem Wurf gründlich gemischt werden, sollte das Ergebnis immer noch zufällig sein und vom Glück abhängen.

Glaube oder Aberglaube

Ob das Würfeln ein Zufallsereignis ist und somit auch unvorhersehbare Ergebnisse liefern kann oder wir das Würfeln metaphysisch beeinflussen können, möchten wir an dieser Stelle nicht abschliessend beurteilen.

Die Wissenschaft ist klar: vorausgesetzt, dass es keine manipulierten Würfel sind und normale Wurftechniken benutzt werden, ist das Würfelergebnis zufällig und nicht durch Gedanken oder andere Energien beeinflussbar. Doch wie es das Wort «Zufall» meint: es «fällt zu». Das bedeutet, dass das Ergebnis letztendlich vom Zufall abhängt und nicht vollständig kontrolliert oder vorhergesagt werden kann.

Ob wir darauf Einfluss nehmen können, ist zu guter Letzt Glaubensache. ● (lb)

Würfelturm

Es gibt also Spieler, die glauben, das Würfelbild durch eine besondere, händische Wurftechnik beeinflussen zu können. Um dem entgegenzutreten – ohne Anspruch darauf, diesen Glauben als richtig oder falsch zu bezeichnen – gibt es ein weiteres Hilfsmittel wie der Würfelturm, die das Würfeln noch zufälliger machen, als wenn die Würfel von Hand geworfen werden.

Der Würfelturm (engl. Dice Towers) ist ein einfaches, aber cleveres Gerät, mit dem man Würfel in verschiedenen Formen und Grössen auf effektive Weise würfeln kann. Natürlich reicht auch ein einfacher Becher, doch für Spieler, die es gerne etwas ausgefallen haben möchten ein ideales Instrument, um das Würfeln noch zufälliger zu machen, als wenn man dies von Hand tut.

Würfeltürme sind einfache Konstruktionen, die neben das Spielbrett bzw. auf den Tisch gestellt werden. Ein Würfelturm

funktioniert schlicht so, dass man oben seine Würfel hinein wirft, sie dann durch den Turm rollen und am unteren Ende wieder herausfallen, wodurch das Würfelergebnis komplett neutral entsteht. Dabei werden verschiedene Ebenen und Verläufe im Turm durchlaufen, um das Würfelerlebnis kreativ

Würfelerlebnis kreat und das Würfelergebnis zufällig zu gestalten. So haben alle Spieler in jeder Runde die gleiche Chance, ihre Würfel zu

werfen, ohne sich Sorgen machen

zu müssen, dass jemand beim händischen Würfeln diese zu manpulieren versucht. Kurzum kann der Würfelturm als ein kreatives Hilfsmittel betrachtet werden, welches das Würfeln vereinfacht und neutraler macht.

Vorteile der Verwendung eines Würfelturms

Es gibt mehrere Gründe, warum du einen Würfelturm benutzen solltest. Hier sind die Wichtigsten:

- ▶ **Einfaches Würfeln:** Es ist vollkommen egal, wie man würfelt, denn im Grunde würfelt der Turm für einen. Man lässt die Würfel einfach in den Turm fallen und unten kommt das zufällige Ergebnis heraus.
- ▶ Würfel bleiben an ihrem Platz: Die Wände des Würfel-turms verhindern, dass die Würfel vom Tisch fallen.
- ▶ **Visuelle Kontrolle:** Dice Towers ermöglichen auch eine einfache visuelle Kontrolle während des Spiels. Das ist im Grunde nur im kompetitiven Bereich von Relevanz.

Würfeltürme erhöhen also – zumindest subjektiv - die Zufälligkeit: Ein guter Würfelturm stellt sicher, dass jeder Spieler jedes Mal die gleiche Chance hat, zu würfeln, damit es keine Anschuldigungen wegen Schummelei oder andere Probleme mit nicht neutralen Spielmechanismen geben kann.

Viele Würfeltürme machen optisch etwas her: Ein guter Dice Tower soll zudem vor allem eines haben: Stil! Er sieht einfach cool aus und macht auf dem Spieltisch etwas her.

Insgesamt tragen Würfeltürme also dazu bei, das Spiel neutraler zu machen und für Fairness zu sorgen, bringen gleichzeitig aber auch ein weiteres cooles und spassiges Element ins Spiel.

Selber basteln

Gerade was das Design des Dice Towers angeht, spielt natürlich der persönliche Geschmack eine wichtige Rolle. Man kann hier Türme im klassischen Stil, in Burgenoptik oder ganz ausgefallener Natur finden. Auf dem Markt gibt es eine Vielzahl von verschiedenen Würfeltürmen. Sie unterscheiden sich nach Grösse, Material, Design und dem Preis. Sie können auch selber hergestellt bzw. kreiert werden. Selbstgemachte Würfeltürme können aus herkömmlichen Bastelmaterialien wie Holz oder Pappe selbst gebastelt werden und kosten einen Bruchteil der Modelle, die man käuflich erwerben kann. Oder ganz einfach: wer Legos hat, kann sich auch daraus einen Würfelturm basteln.

Würfeltürme machen einfach Spass beim Spielen. Das Würfeln wird damit ein Erlebnis für sich. Probiere es einfach selbst aus! ●

Informationen

Einen Würfelturm selber herstellen ist keine Hexerei. Es gibt unzählige Varianten. Eine Anleitung aus Holz:

Link: https://youtu.be/-md1brAouvU



Blinde Würfel? Bunte Würfel!



Markus Bleuer

Mit sehenden Würfeln (Würfel mit Würfelaugen, mit Wertung) kann man sehr vieles machen, mit den blinden Würfeln (Würfel ohne Würfelaugen, ohne Wertung) geht das genauso gut. Schon über längere Zeit befasse ich mich mit dem klassischen Würfel, seinen sechs Seiten und den vielen Möglichkeiten.

Ich liebe die bunten Holzwürfel und sehe in diesen ein grosses Potenzial. «Würfel» schreibt man mit sechs Buchstaben, genau sechs Zahlen haben Platz, mein Vor- und Nachname hat sechs Buchstaben – ja da fühlt man sich schon ein wenig dem Spiel mit dem Würfel verpflichtet.

Würfelschach

Die farbigen nichtsehenden Würfel bei einem Spiel einzusetzen ist eine meiner Herausforderungen und wird oft zur Knacknuss. Kann ich zum Beispiel die bekannten Schachfiguren durch farbige Würfel ersetzen? Wenn ich für jede Schachfigur eine Würfelfarbe habe, ist das absolut mach-

und sofort spielbar. Wenn ich jedoch nur drei oder vier Würfelfarben habe, ja dann wird es schon «chli kniffliger». Denn die Würfel sollten auf dem Schachbrett erkennbar sein, den entsprechenden Platz einnehmen und gut zum Spielen sein. Doch auch das ist lösbar, ist so gesehen bereits ein Teil der Aufgabe, es entsteht ein anderes Spiel, es braucht mehr Konzentration und sicherlich wird es paar Umgänge brauchen, bis man den König und den Bauer nicht mit dem Pferd verwechselt.





Alpenflug

Meine Spiele, die ich anbiete, habe ich selber erdacht und entwickelt. So auch das absolut spannende Spiel «Alpenflug» welches mit grossen Taschenwürfeln gespielt wird. Mit den 37 verschiedenen Sujets, gedruckt auf starke Einschiebekärtchen, verteilt auf die 15 Würfel mit den total 90 Würfelseiten, muss versucht werden, durch Alpenflug-Würfel aneinanderreihen den längsten, vielseitigsten Alpenflug zu machen. Wichtig und zielführend ist, dass die Schnittpunkte der Sujets (grüne Wiese, graue Voralpen, hellgraue Alpen, blauer Himmel) immer von Würfelseite zu Würfelseite stimmen, und zwar am besten vorne, seitlich und auch hinten. Denn je mehr Seiten passen, desto mehr Punkte gibt es. Das tönt vielleicht etwas einfach, doch bereits bei zwei Würfeln gibt es schon maximal 12 Seiten, von welchen man die eben Passenden aussuchen muss.



Alpaufzug

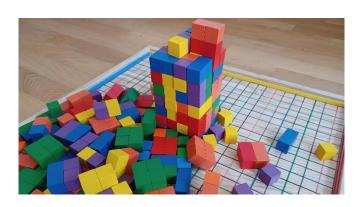
Ebenfalls aus grossen, jedoch nur 9 Taschenwürfeln besteht das Spiel «Alpaufzug». Der Spielmodus ist von der Aufgabenstellung her ähnlich bis auf die Zusatzaufgabe, welche das Spielen in der Gruppe anspruchsvoller gestaltet als es zuerst den Anschein macht: Man nimmt zwei Würfel, bringt diese auf die Alp (Ziel), setzt den möglicherweise passenden Würfel hin und nimmt wieder einen

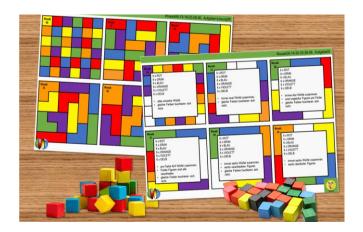
Würfel mit nach Hause (Start). Dadurch wird die gesuchte Lösung jedes Mal verändert und es muss innerhalb des Teams zugerufen, gedeutet oder wie auch immer auf den passenden Würfel hingewiesen werden. Dass die Sujets sich ähnlich sind, ist halt ein wenig fies, doch um das Spiel spannend zu machen, fand ich das eine «kuhle» Sache.

Eins-zwei-vier-Wackelturm

Zusammengesetzte, wunderschönverschiedenbunte und gleiche Holzwürfel von 20 x 20 x 20 mm werden in einem grossen Spielrahmen gebaut. Als Schiebepuzzle mit ungleichen oder gleichen Teilen, als eine Art Schach, als 2Doder 3D-Legespiel und sicher noch in anderen Varianten. Wenn die Einer-, Zweier- und Vierer-Elemente sowie die Farben dann ins Spiel kommen wird es recht spannend. Diesem Spiel habe ich den Namen «eins-zwei-vier» gegeben

Da meine Spiele multifunktional spielbar sein sollen, habe ich aus vorgenanntem Spiel den «eins-zwei-vier-Wackelturm» gemacht. Es sind dieselben bunten Einer-, Zweierund Vierer-Würfelemente. Diese werden auf dem Spielbrett jedoch als Wackelturm aufgebaut. Die Breite und die Höhe des Turms oder die Farbreihenfolge bestimmt der Spielleiter oder die Spielgruppe im Team. Das Ganze sieht echt locker aus – doch obacht! – die Holzklötzli sind wirklich sehr rutschig und die Elemente nicht im Tausendstel gefertigt.





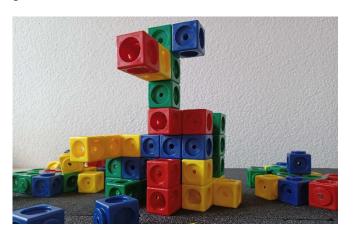
Wosaik

Rote, grüne, blaue, gelbe, orange und violette Würfel (6 Farben) ohne Augen werden zum Mosaik mit «W», eben zum «Wosaik». Verschiedene «Wosaike» mit den farbigbunten Würfeln ohne Augen müssen nach Vorgabe erstellt werden. Tönt nach kann-ja-nicht-so-eine-Sache-sein, kann jedoch sehr wohl noch herausfordernd sein. Von den 48 farbigen Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit viele passende Lösungen erstellen – ja da wärst Du froh, wenn die Würfel Augen hätten – haben sie jedoch nicht.

«fünf gewinnt» oder «XL-fünf gewinnt»

Die Aufgabe für 2 oder mehr Spieler besteht darin, mit kleinen oder grossen Steckwürfeln (XL) zu versuchen, so viele Figuren wie möglich zu bauen oder dies zu verhindern. Weil das Spiel «fünf gewinnt» heisst, müssen 5 farblich passende Steckwürfel eine 2D-Figur und/oder eine 3D-Figur ergeben. Das Spiel hat auch einen «rollenden» Effekt, echt cool wirklich. Wie das geht? Wenn alle Steckwürfel eingesetzt sind beginnt man hinten mit abbauen und vorne mit dazu bauen und zwar so lange, bis wirklich nichts mehr geht.

Bei «fünf gewinnt» können als Variante die Steckwürfel in einer Kiste oder einem Kopfkissenanzug sein und werden, wie beim Lotto, blind gezogen um dann dort einzusetzen wo sie eben passen tun. Auch mit einem Farbwürfel kann man den nächsten Einsatz des Steckwürfels bestimmen. Räumliches Denken, List, Fantasie und Pokerface können hier angewendet werden. Auch mit Holzwürfeln lässt sich dieses Spiel spielen, die Spielregeln werden einfach angepasst, weil allzu hoch kann dann definitiv nicht gebaut werden.



Mein Antrieb, meine Erkenntnis

Vieles lässt sich also mit den bunten Holzwürfeln gestalten und spielen, einiges habe ich hier vorstellen können. Gerne unterstütze ich Interessierte bei Gestaltungen von Lektionen, wo die Würfel spielerisch und vielfältig eingesetzt werden könnten. Auch Kärtchenspiele habe ich entworfen, welche sich ohne weiteres in Würfelspiele umbauen liessen. Bereits während dem Schreiben dieses Berichtes sind mir zwei möglich-neue Spiele, neue Varianten mit dem Würfel in den Sinn gekommen, da werde ich mich sicher noch intensiver damit beschäftigen. Übrigens: Mit meinem Programm «BunteSteine», also mit Legos, lassen sich Spiele mit oder ohne Würfel bauen.

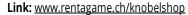


(alle Fotos: Markus Bleuer)

Informationen

Über die Spiele von Markus Bleuer

Spieleübersicht mit allen Spielbeschrieben und vielen weiteren Spielen sind auf der Website von Markus Bleuer online verfügbar.



Quelle für kleine Holzwürfel

Wer auf der Suche nach einer grossen Zahl von kleinen (2x2x2cm), bunten Holzwürfeln ist, wird im Montessori-Shop fündig.

Link: www.montessori-material.de/...





Markus Bleuer



Mit viel Leidenschaft erdenkt, kreiert und baut Markus Bleuer Spiele, welche somit einmalig und einzigartig sind. Als gelernter Modellbauer, langjähriger Verkäufer im Aussendienst, creAKTIVer Eventleiter, SpielmaCHer, EventGuide und Ideengeber ist er seit Jahren unterwegs mit seinen Visionen und «handgestrickten Spielen». Sein eigenes Programm, Spiele für BERGER Events GmbH und die KlosterSpiele für das

KapuzinerKloster in Solothurn gehören zu seinen besten Referenzen. Die Spiele «Alpenflug», «Alpaufzug», «ADIIO», «XXL-allumette», «SchlagerParade» sind nur ein Teil seiner Eigenentwicklungen. Einige Projekte turteln ihm im Kopf herum oder sind auf Papier festgehalten und möchten gerne entstehen und «leben». Dazu braucht es Menschen die mitmachen würden. Diese zu finden ist weitaus anspruchsvoller als ein Turm mit bunten Würfeln zu bauen.

Dice Stacking – kreatives Würfelstapeln

Dice Stacking ist eine Kunst- und Spielform, bei der Würfel in bestimmten Mustern und Formationen gestapelt werden, um verschiedene, beeindruckende Konstruktionen zu erstellen. Es ist ein faszinierendes Geschicklichkeitsspiel das Konzentration, Präzision und Fingerfertigkeit erfordert. Dice Stacking erfreut sich einer zunehmenden Popularität.

Die Geschichte des Würfelstapelns

Die Entstehung und Geschichte des Würfelstapelns, kennt man nicht genau. Es wird vermutet, dass die Praxis aus dem alten China stammt, wo Künstler ähnliche Techniken verwendeten, um Stücke aus Ton oder Bambus zu stapeln. In den Vereinigten Staaten wurde Dice Stacking erstmals in den 1980er Jahren populär, als der Künstler Bob Fitch damit begann, Würfel zu stapeln und in seinem Kunstunterricht zu unterrichten. Er war der erste, der das Kunsthandwerk auf internationaler Ebene bekannt machte. In den späten 1990er Jahren wurden die ersten Wettbewerbe organisiert und das Spielbegann sich zu etablieren. Seitdem hat sich Dice Stacking zu einer internationalen Bewegung entwickelt, mit vielen begeisterten Anhängern und einer florierenden Wettbewerbsszene. Dice Stacking hat auch in der Populärkultur Einzug gehalten, mit Auftritten in Filmen, Fernsehsendungen und Videospielen. Es hat auch dazu geführt, dass andere Arten von Stacking-Kunstformen entstanden sind, wie zum Beispiel das «Cup Stacking», bei dem Plastikbecher gestapelt werden.

So geht's

Um Dice Stacking zu praktizieren, benötigt man eine flache Oberfläche, spezielle Würfel sowie einen dafür geeigneten Becher. Für das Dice Stacking eignen sich am besten Würfel mit scharfen Kanten und glatten Oberflächen. Die meisten beginnen damit, die Würfel auf einer flachen Oberfläche wie einem Tisch oder einer Arbeitsplatte zu stapeln. Erfahrene



Klassische «Casino-Würfel» mit scharfen Kanten, die sich besonders gut für das Dice Stacking eignen. Insbesondere für Einsteiger.

und fortgeschrittene «Dice Stacker» haben das Aufeinanderstapeln natürlich weiterentwickelt und stapeln die Würfel auf unzähligen Flächen, Gegenständen oder dem eigenen Körper.

Aktive Wettbewerbsszene

Die Wettbewerbsszene im Dice Stacking ist heute sehr aktiv und vielfältig. Sie hat sich in den letzten Jahren weiterentwickelt und ausgedehnt, da immer mehr Menschen auf der ganzen Welt diese Kunstform entdecken und sich dafür begeistern. Zu den bekanntesten Wettbewerben gehören die «World Series of Dice Stacking», die «World Cup of Dice Stacking» und die «World Dice Stacking Championships», die von der World Dice Stacking Association organisiert werden. Diese Wettbewerbe ziehen Tausende von Zuschauern an und bieten den Spielern die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu zeigen und Preise zu gewinnen.

Varianten

Es gibt verschiedene Varianten von Dice Stacking, die von Künstlern und Wettbewerbern auf der ganzen Welt praktiziert werden. Einige der bekanntesten sind:

- **1. Speed Stacking:** so schnell wie möglich eine bestimmte Konstruktion stapeln, oft in Kombination mit Zeitlimits.
- **2. Freestyle Stacking:** Statt Geschwindigkeit sind Kreativität und künstlerische Ausdrucksformen gefragt. Die Teilnehmer können ihre eigenen Konstruktionen und Tricks erstellen.
- **3. Doubles Stacking:** Hier werden zwei Würfelstapel gleichzeitig erstellt, eine auf jeder Hand.
- **4. Blind Stacking:** Hier müssen die Teilnehmer eine Konstruktion stapeln, ohne sie anzusehen.
- **5. One Hand Stacking:** Es wird nur eine Hand gebraucht, um die Würfel zu stapeln.
- **6. Multi-Level Stacking** –In dieser Variante geht es darum, Würfelstapel zu erstellen, die über mehrere Ebenen und Plattformen verteilt sind.

Jede dieser Varianten erfordert unterschiedliche Fähigkeiten und Techniken, und es gibt oft spezielle Regeln und Herausforderungen für jede Variante.

Dice Stacking ist eine einzigartige, kreative und vielseitige Kunst- und Spielform, die viele Menschen, Gross und klein begeistert. Es erfordert zwar viel Übung und Geduld, um erfolgreich zu sein, doch wenn man auf der Suche nach einer neuen Herausforderung ist, sollte man es vielleicht einmal mit Dice Stacking versuchen! • (lb)

Informationen

Anleitungen («Tutorials») und weitere faszinierende Dice Stacking Kunstformen in bewegten Bildern.

Einige davon sind echte Hingucker!

Link: Diverse Youtube-Videos



Einfach, zeitlos, vielfältig: Das Würfelmosaik

Liegt bei Dir zu Hause im Schrank oder der Spielkommode auch noch ein Kästchen mit 64 farbigen Würfeln? Jeder Würfel identisch gefärbt mit einer Seite blau, rot, weiss, gelb und zwei zweifarbigen Seiten mit blau/gelb und rot/weiss?

Stunden habe ich Muster gelegt, Muster erfunden und gezeichnet. Ich mag zeitlose Spiele, die nichts an ihrem Wert und ihrer Attraktivität einbüssen und die nach Jahren im Schrank, wenn sie den Weg zurück in Kinderhände finden, immer noch fasziniert und begeistert bespielt werden. Das Würfelmosaik ist für mich ein solches Spiel.

Per Zufall habe ich bei meiner Recherche im Netz ein Lehrmittel zum Würfelmosaik entdeckt. Gerne teile ich meinen Fund mit Ihnen. Im Vorwort des Heftes «Die magischen Würfel» von den Autorinnen Beatrice Stadler-



Foto: Andrea Rieser

Rechtsteiner und Christa Lang sind auch sogleich die vielfältigen Möglichkeiten des Würfelmosaiks notiert.

Vielleicht ist es Zeit wieder einmal ein Würfelmosaik zu legen. Es fühlt sich meditativ und entspannend an. ● (ar)

Lehrmittel: «Die magischen Würfel»

«Zauberkasten, Würfelkasten, Müsterlikasten, Würfelmosaik... Die magischen Würfel»: Viele Namen für ein und dasselbe Spiel. Im Arbeitsheft der Autorinnen «Die magischen Würfel» wird die Bezeichnung «Würfelmosaik» benutzt. Unter diesem Namen wird es auch im Spielwarenhandel angeboten. Es ist ein traditionelles Spielzeug, das schon seit Jahrzehnten zum Inventar jedes Kindergartens gehört. Die Ideensammlung führt generell von der einfachen zur schwierigen Variante. Sie ist geeignet für die Basisstufe / Zyklus 1 (vierbis 8-jährige Kinder) und soll allen Kindern Spielmöglichkeiten anbieten.

Die Motivation und die Freude an der Arbeit sind am grössten, wenn die Aufgabe für das einzelne Kind anspruchsvoll, aber erfüllbar ist. Kinder, welche gerne den Kasten ein- und ausräumen oder die Würfel zum freien Bauen benutzen, tun dies aus sich heraus und brauchen keine Vorlage. Kinder, welche die Herausforderung konkreter Aufgabenstellung brauchen, finden eine Fülle von Anregungen im Arbeitsheft. Auch Partner- und Gruppenspiele mit dem Würfelmosaik sind in den verschiedensten Formen möglich:

▶ Die Farben des ursprünglichen Würfelmosaiks sind rot, weiss, blau und gelb. Heute ist dieses Spiel auch in anderen Farbtönen erhältlich. Die Autorinnen verwenden in ihren Vorlagen altbekannte Farben, wo-



bei alle Spielideen auch mit den neueren Ausgaben des Würfelmosaiks ausgeführt werden können.

- ▶ Die Symbole und Zahlen, die in verschiedenen Vorlagen anstelle von Farben verwenden werden, wiederholen sich immer wieder. Dies erleichtert den Kindern das Zuordnen und trainiert zugleich die Merkfähigkeit.
- ► Es wird so weit wie möglich die Methode der Selbstkontrolle verwendet, denn es ist den Autorinnen ein grosses Anliegen,

dass die Kinder zum selbstständigen Arbeiten angeregt werden. Nur so kann die Freude an der Herausforderung des einzelnen Spieles wachsen.

Alle Ideen, die in dieser Arbeitsmappe weitergeben werden, wurden von Kindern ausprobiert und sind somit durchführbar. (ar)

Informationen zum Lehrmittel «Die magischen Würfel»

Mathematik entdecken mit dem Würfelmosaik für Kinder von 4 bis 8 Jahren

Autorinnen: Beatrice Stadler-Rechsteiner und Christa Lang (VerlagKg.ch)

Link: https://www.lch.ch/...:



Origami Würfel falten

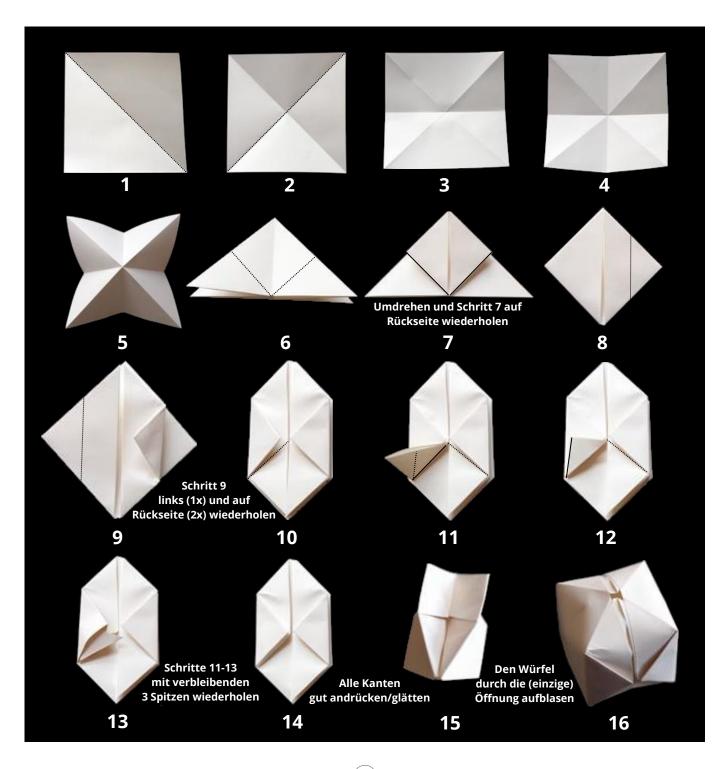
Wir stellen hier – Schritt für Schritt – eine einfache Faltmethode vor, die mit einem normalen Papier ohne Schere oder anderen Hilfsmitteln als die eigenen Hände umgesetzt werden kann. Ideale Papiergrösse für diese Version ist ein Quadrat ab ca. 10 bis 20cm Kantenlänge.

Informationen

Weitere Würfelvarianten zum selber Basteln bzw. Falten findest Du, inkl. animiertem Tutorial, hier:







Domino

Domino mag auf den ersten Blick einfach aussehen, aber das Spiel erfordert eine sorgfältige Planung und Strategie, um erfolgreich zu sein.

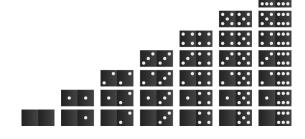




Foto: Karolina Grabowska

Würfel und Domino

Auf 21 Steinen findet man alle Möglichkeiten, die man mit zwei Würfeln werfen kann. Jede Hälfte eines Dominosteins steht für eine Würfelfläche. Meist ist noch die Null ergänzt, so dass ein Standard-Domino aus 28 Steinen besteht.

Grundregeln

Die Steine werden so gelegt, dass Enden mit der gleichen Augenzahl einander berühren. Steine, deren beide Enden die gleiche Zahl zeigen, nennen sich Doppelsteine. Diese werden immer quer an ein Ende mit gleicher Augenzahl angelegt. Die Spielrichtung erfolgt in landesüblicher Weise (in Deutschland zum Beispiel im Uhrzeigersinn, in der Schweiz gegen den Uhrzeigersinn).

Spielablauf

Mische die Dominosteine und lege sie auf die Seite des Tisches, so dass eine gute Spielfläche in der Mitte entsteht. Bei 3 Personen nimmt sich jeder Mitspieler 7 Steine und stellt sie vor sich hin, so dass die anderen die Vorderseite nicht sehen können. Bei 4 Personen nehmen sich die Mitspielenden 5 Steine.

Die Spielenden müssen sich einigen wie der Start des Spiels sein soll. Möglichkeiten sind:

- ▶ Jeder Spieler nimmt einen Doppelstein von seinen Spielsteinen und der Spieler mit dem höchsten Doppel beginnt.
- ▶ Jeder Spieler nimmt einen Extrastein vom Stock/Boneyard. Der Spieler, der den Stein mit der höchsten Gesamtzahl gezogen hat, beginnt.
- ▶ Jeder Spieler überprüft seine Spielsteine und sucht den Stein mit der höchsten Punktzahl heraus. Wer die höchste Punktzahl hat, beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt einen Stein an ein passendes Ende. Kann man keinen Stein anlegen, zieht man einen aus dem Stock / Boneyard und setzt aus, das heisst der nächste Spieler ist an der Reihe. Die erste Person, die alle ihre Steine anlegen konnte, ist die Gewinnerin dieser Runde. Wenn niemand mehr anlegen kann, aber alle noch Steine besitzen, gewinnt die Person mit der tiefsten Summe bei den übrigen Steinen. Dem Gewinner wird die Summe aller übrig gebliebener Spielsteine gutgeschrieben. Hatte er auch noch Steine wird diese Summe abgezogen. In der Regel wird auf 100 Punkte gespielt.

Strategie

Domino ist ein relativ einfaches Spiel. Trotzdem gibt es ein paar strategische Punkte zu berücksichtigen:

- ▶ Spiele möglichst früh deine Doppelsteine. Doppelsteine können dich blockieren, weil sie die Möglichkeiten des Anlegens einschränken.
- Spiele deine hohen Spielsteine möglichst früh. So bekommt dein Gegner, wenn er gewinnt, nicht zu viele Punkte gutgeschrieben.
- ► Halte deine Optionen möglichst lange offen und versuche so lange wie möglich von jeder Augenzahl einen Stein zu behalten.
- ► Erkenne die Schwäche deines Gegners. Wenn ein Mitspieler passen muss, merke dir bei welchen Zahlen dies der Fall ist.
- ▶ Merke dir welche Steine schon gespielt sind und welche Steine noch in deinem Besitz sind. So kannst du herausfinden, was dein Gegner noch für Steine besitzt. Ähnlich wie beim Jass, zähle die Karten/Steine.



Foto: Andrea Riesen

Geschichte

Ähnliche Spiele mit Steinen wie Domino gehen in das 11. Jahrhundert nach China zurück. Das Doppel-Sechser-Domino ist die Urform und vermutlich mit Marco Polo erstmals aus China nach Europa gelangt. Das Spiel wurde später, im frühen 18. Jahrhundert zuerst in Italien gefunden und hat sich dann nach Frankreich verbreitet. Während den Kriegen haben Französische Gefangene das Spiel nach England mitgebracht. Eine andere Vermutung besagt, dass eine europäische Variante sich unabhängig von der chinesischen entwickelt hätte oder, dass italienische Mönche das Spiel aus China mitgebracht hätten.

Spielvariante mit Divisor

Die Grundelemente des Domino Spiels bleiben dieselben. Einzig beim Erzielen der Punkte besteht ein Unterschied.

Die Augenzahlen der unbesetzten Enden werden zusammen gezählt. Ist die Summe durch den je nach Spiel bestimmten Divisor (3, 5, 7, 9 oder 11) ohne Rest teilbar, erhält der Spieler den Wert des Quotienten gutgeschrieben.



In diesem Beispiel ist die Summe aller unbesetzten Enden 35, mit dem Divisor 7 ist der

Quotient somit 5. Der Spieler erhält also 5 Punkte gutgeschrieben.

Dies ist eine Unterscheidung zum einfachen Grundspiel. Gespielt wird in der Regel auf 100 Punkte. ● (ar)

Text-Quellen: Buch «Spiele der Welt, Unicef», Homepage der «Internationalen Domino Föderation»:

Domino FIDO Weltmeisterschaften

Dezentral organisiert



Immer zum Jahresende (vom 27. bis 31. Dezember) findet eine dezentrale FIDO-Domino-Weltmeisterschaft statt. Das heisst überall dort, wo sich Gruppen zu fünf Spielern zusammenfinden.

Diese spielen drei Runden mit einem Zwölfer-Dominospiel auf Divisor Sieben.

Die Ergebnisse der drei Spiele werden über die FIDO-Website eingesandt, wo die Auswertung vorgenommen und der Weltmeister am 2. Januar des folgenden Jahres bekanntgegeben wird.

Schweizer vorne dabei

Die Schweizer mischen ganz vorne mit. Kein Wunder, denn es sind gerade mal 3 Nationen, die bei der letzten WM (dezentral in ihren jeweiligen Ländern) dabei waren: Norwegen, Deutschland und die Schweiz. Bemerkenswert: vielein der Schweiz spielenden Spielerinnen und Spieler stammen aus der Nordwestschweiz. Die Hochburg der Schweizer Dominospiel-Szene.

Link FIDO: https://www.dominospiel.de/de/

«Domino Day»: Kreativ fallende Dominosteine live im TV

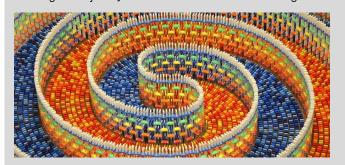
Monatelanger Aufbau

Bei der Fernsehshow «Domino Day», die in den Jahren 1998 bis 2009 von RTL übertragen wurde, drehte sich alles um Domino Weltrekorde. Schon lange vor der Show verbrachten die Profis Wochen oder sogar Monate damit, jeden Tag für mehrere Stunden Dominosteine in einer Reihe, zu einem Würfel oder zu einer Pyramide usw. aufzubauen.

Wunderschöne Schauspiele

Dies erforderte bei vielen Hunderttausend Steinen nicht nur sehr viel Konzentration und Geschicklichkeit, sondern auch eine grosse Ausdauer und akribische Planung. Dabei gab es viele wunderschöne Schauspiele zu verfolgen: Strassen von fallenden Dominosteinen liefen parallel in verschiedenen Farben, und die sich daraus ergebenden Muster veränderten sich im Sekundentakt. Kunstwerke entstanden und verschwanden sofort wieder und wechselten sich ab mit Porträts von berühmten Persönlichkeiten, Landschaften, Flaggen usw.

Die Dominostrassen liefen über Brücken, bergauf und bergab, in Spiralen, fielen unter Wasser und durch fallende Dominosteine wurden Raketen gestartet. Die Kettenreaktion wurde am TV live übertragen und jedes Jahr von Millionen Zuschauern verfolgt.



Weltrekorde

Auch viele der aktuellen Domino Weltrekorde (Domino-Weltrekorde werden in mehr als 25 offiziell anerkannten Disziplinen geführt) wurden bei einem Domino Day aufgestellt. Ein paar beeindruckende Beispiele:

Das grösste Motiv aus Dominosteinen, aufgestellt auf einer Fläche von 500 m² im Jahr 2008, bestand aus 1'011'732 Steinen.

Beim Domino Day 2008 wurde alleine durch umkippende Dominosteine eine **Höhe von 11,52 Metern** überwunden.

Ebenfalls 2008 wurde mit 7,13 m/s der Domino Weltrekord für die schnellste Domino-Kettenreaktion aufgestellt.

Der Weltrekord mit den **meisten umgefallenen Dominosteinen** (Gruppe) beträgt sagenhafte 4'491'863 Steine und wurde 2009 aufgestellt.

In der **Solo-Kategorie** sind dies 321'198 Steine – Liu Yang aus China benötigte 2011 sechs Wochen für den Aufbau.

Informationen

Rekorde

Mehr über Rekorde mit Dominsteinen findet man auf der deutschen Website der «Sinners Domino Entertainment»

Link: www.sinnersdominoentertainment.com/...

Videos

Animierte Bilder gibt es zuhauf. Beim Betrachten der fallenden Steine ist man einfach Zuschauer – Entspannung beim Zusehen. Eine Rosine hier:

Link: https://youtu.be/lo6x4eulY9g





Mein Lieblingswüfelspiel

Buttons



«Buttons» ist ein Spiel von Benjamin Schwer. Ein Spiel, welches man sich immer vorknöpfen will. Um zu siegen, musst du die Knöpfe erfolgreich legen, um jene dann mit Sternen zu ersetzen. Wo die Knöpfe gelegt werden dürfen, entscheidet dein Würfelglück und die richtige Entscheidung bei der Würfelwahl. Wenn du dich nicht verzockt hast, sprich, zum richtigen Zeitpunkt mit Würfeln aufhörst, dürfen Knöpfe durch wunderschöne Sterne ersetzt werden. Wie viele Knöpfe jedoch durch Sterne ersetzt werden dürfen, hängt von den erspielten Sternen ab.

Sterne gibt es für:

- ► 1 Stern für rechtzeitiges Aussteigen
- ► 1 Stern pro Knopffarbe die Du mindestens 3 x gedeckt hast
- ► 1 Bonusstern, falls die Farbe der eigenen Knopfkarte 3 X gedeckt wurde.



Es gewinnt wer als erstes 12 Sternen auf seinem Spielplan gesammelt hat oder 5 Sterne in einer Reihe legen konnte. Nicht nur das Spielmaterial gefällt mir sehr gut, auch der Spielablauf, welcher für jeden Spieler leicht erlernbar ist.

Karin Boss



Karin Boss ist Geschäftsführerin eines KMU in Bargen und leidenschaftliche Spielerin. Sie hat den Aarespieltreff in Bargen mitgegründet. Alle 14 Tage am Dienstagabend sind spielbegeisterte Menschen herzlich willkommen.

Ganz schön Clever



«Ganz schön Clever» ist ein gescheites, spannendes Würfelspiel. Der aktive Spieler würfelt die 6 verschiedenfarbigen Würfel. Danach wählt er einen davon aus, nimmt ihn zu sich und legt ihn auf sein Wertungsblatt. Je nach Farbe wird das Würfelergebnis in einem der 5 Bereiche abgekreuzt. Danach hat er noch zwei weitere Würfe. Jedes Mal nimmt er einen Würfel heraus. Die restlichen, nicht verwendeten Würfel kommen auf ein Silbertablett, und jetzt darf sich jeder der Mitspieler einen davon aussuchen und ebenfalls auf seinem Blatt ein Kreuz machen.

Das Interessante an diesem Spiel sind die Folgeaktionen, die sofort ausgeführt werden. Es gibt zusätzliche Würfe und damit weitere Kreuze. Je geschickter ich meine Kreuze setze, desto öfter darf ich nochmal wählen oder mehr Kreuze setzen.

Wer am Ende die meisten Punkte durch angekreuzte Felder erzielt, gewinnt das Spiel.



Ein Spiel mit Suchtgefahr... schnell wird eine neue Partie gestartet. Das geht doch bestimmt noch besser!

Ursula Käser



Ursula Käser ist Primalehrerin und wohnt in Oberflachs. Sie spielt regelmässig und passioniert im mitgegründeten Spieltreff Schenkenberg. Daneben singt sie in einem Chor und ist Teil einer Linedance Gruppe.

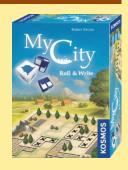
My City Roll & Write



«My City Roll & Write» spiele ich sehr gerne, da es sehr abwechslungsreich ist und sich wie eine fortlaufende Geschichte anfühlt. Es ist auch für Spieleinsteiger gut geeignet. Als Solospiel oder aber bis zu 6 Personen. Wir haben es auch schon in grosser Gruppe oder per Zoom gespielt. Es sind alle immer dabei. Einzig die Spezialwürfel werden von einer Person geworfen und alle tragen die Felder passend in das persönliche Blatt ein.

Sachte steigernd gibt es immer neue Herausforderungen. Gesamthaft gibt es 4 Kapitel mit je 3 Spielblättern. Man kann jederzeit nur ein Blatt à ca. 20 Minuten spielen, oder alle hintereinander, was aber sicher einen halben Tag Spielspass verspricht. Dabei kann man immer seine Punktzahl aufs nächste Spielblatt übertragen und so einen Gesamtsieger ermitteln.

Im Kapitel 1 üben wir uns im Land-Überbauen. Im Kapitel 2 kommen Kirchen dazu. Im Kapitel 3 beginnen wir am Sägewerk und es kommen Hochgebirge, überbaubarer Wald und Gold hinzu und im Kapitel 4 wollen Banditen unser Gold plündern, was wir mit Umzingeln und Burgenbauen zu verhindern versuchen.



Es beginnt ganz einfach mit 1-5 Felder eintragen am Fluss. Das nächste Würfelergebnis trage ich angrenzend ans erste ein. Wald und Gebirge darf ich nicht überbauen und wenn Bäume offen bleiben, gibt es Pluspunkte. Steine versuche ich zu überdecken, denn die geben am Schluss Minuspunkte. Auch alle Leerfelder ergeben Minuspunkte.

Das ganze Spiel hat mir sehr gefallen, doch wie es bei Würfelspielen üblich ist, hoffe ich jedes Mal auf das grosse Glück.

Elisabeth Bauer



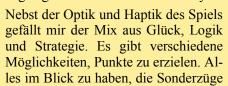
Elisabeth Bauer wohnt in Zofingen und arbeitet für die Ludothek Zofingen. Für den Verband der Schweizer Ludotheken erstellt sie jedes Jahr die Einkauftipps Frühling und Herbst. Letztes Jahr hat sie gemeinsam mit ihrem Mann ungefähr 200 Neuheiten vorgetestet! Spielen hält die grauen Zellen aktiv und ermöglicht wunderschöne Spielerlebnisse.

Sagrada



Bei «Sagrada» fasziniert mich schon die schön gestaltete Schachtel. Und wenn man sie öffnet, findet man unter anderem süsse, kleine und leuchtende Würfel in fünf Farben. Mir ging gleich das Herz auf, als ich sie das erste Mal sah. In jeder Runde darf sich jeder Spieler zwei Würfel aussuchen, die er dann regelkonform auf sein Spieltableau ablegt. Dabei müssen Augenzahl und Farbe des Würfels mit den Vorgaben auf dem Tableau in Form eines Kirchen-

fensters übereinstimmen und gleichfarbige Würfel und solche mit gleicher Augenzahl dürfen nie nebeneinander abgelegt werden. Ganz schön tricky.





im richtigen Moment einzusetzen und in jeder Runde zu hoffen, dass niemand einem den passenden Würfel vor der Nase wegschnappt, machen das Spiel spannend. Und es bleibt bis zum Schluss ungewiss, ob das Geplante aufgeht und wer am meisten Punkte erzielt hat. Für mich ein Spiel, das ich immer wieder gerne mitspiele.

Priska Flury



Priska Flury ist Gründerin und Inhaberin der Firma Creavida – spielen und Iernen. Sie spielt beruflich um ihren Lebensunterhalt zu verdienen und privat um ihrer Leidenschaft nachzugehen.

Sommerzeit ist ist Würfelzeit

Stephanie Schachtner

Es wird Sommer, Zeit zum Reisen und damit Zeit für Reisespiele. Gerade Würfel eignen sich prima, um mit auf die Reise zu gehen: Sie sind klein. Sie sind vielseitig einsetzbar. Reise-Würfelspiele sind oft schnell erklärt und sie sind in jeder Ludothek ausleihbar.

Meiern, in manchen Gegenden heisst es auch Lügen oder Mäxle, braucht nichts, ausser einen Würfelbecher – das kann gut auch ein Trinkbecher oder, wenn gar nichts vorhanden ist, die hohle Hand sein – ausser zwei Würfel. Und schon geht es los mit dem Würfeln!

Sind noch Papier und ein Stift griffbereit, erweitert sich das Repertoire ganz erheblich. Bei «Die verflixte 1» reicht ein Würfel. Mit drei Würfel spielt man Jule oder Chicago. Vabanque braucht neben Würfeln, Stift und Papier noch 5 Spielchips, Münzen oder ähnliches. Mit 5 Würfeln wird geknobelt oder gekniffelt. Kniffel heisst je nach Verlag, Herkunft oder Vorliebe auch Yatzy, Yahtzee oder Pasch.

Ich bin mir sicher, wenn jeder einen Moment nachdenkt, fällt ihm oder ihr mindestens noch ein Würfelspiel ein.

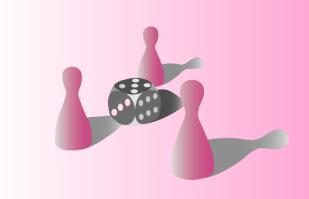
Nicht jedes Spiel muss immer gekauft werden:dafür sind Ludotheken da

Die Klassiker gibt es auch in vielen Kindervarianten: ob Tiere, Disneymotive oder Bauernhofsujets – nur schon allein Kniffel gibt es in zahlreichen Varianten. Gerade solche Versionen, die ihren Reiz gerne schnell verlieren, weil sie schlicht aus der Mode kommen oder aus denen Kinder herauswachsen, muss man nicht selbst anschaffen. Man kann sie ganz einfach ausleihen: in der Ludothek um die Ecke.

Klassiker in kleiner Verpackung

Zu den althergebrachten puren Würfelspielen kommen die Klassiker in kleiner Verpackung: «Shut the box», ein traditionsreiches Würfelspiel. Backgammon oder ein, im Würfel-Stil neu aufgelegtes Würfel-Domino (Noris).

Ich könnte hier gut und gerne zwei Seiten mit Würfelspielen aufzählen, die mit ganz klassischen Würfeln gespielt werden von «Nochmal» (Schmidt Spiele) bis «Quixx» (NSV-Spiele). Und alle passen ganz prima ins Reisegepäck, weil sie kaum Platz wegnehmen.





Würfel können mehr als nur Punkte und Zahlen angeben

Würfel können auch Symbole zeigen. Zombie Würfel (Pegasus Spiele) laden ein Hirn zu sammeln, ohne durch Pech oder Zufall durch Schrotflinten endgültig zu sterben. In «Kuh und Co» (Ravensburger) muss man Tiere in bestimmten Kombinationen erwürfeln, um Tierkarten zu bekommen und am Ende zu gewinnen.

Fast gar nicht ins Gewicht fallen Story-Cubes (Zygomatic) im Gepäck. Die kleinsten Sets umfassen drei Würfel. Auf jedem Würfel sind Motive zu einem Thema zu finden. Es gilt mit den gewürfelten Motiven einen Satz zu bilden oder eine kleine Geschichte. Solche Würfel gibt es in anderer Ausführung auch von anderen Verlagen oder Anbietern. Für Menschen, denen drei Würfel zu wenig sind, gibt es sie auch in grösseren Sets von neun oder zwölf Würfeln. Die Sets können auch kombiniert werden. Hier gilt wie immer: Regeln dürfen angepasst werden. Von «fasse dich kurz» über «formuliere ein Rätsel» bis «erzähle eine ganze Geschichte», ist alles möglich.

Snowman Dice im Sommer geht auch



Wer schon an die nächsten Winterferien denkt, sie plant oder sich im Sommer nach Abkühlung sehnt, dem spielt «Snowman Dice» (Brain games) in die Hände. «Snowman Dice» verabschiedet sich vom klassischen Würfelspiel ganz. Hier wird gewürfelt, gestapelt, ein Schneemann gebaut, geschoben, gezielt und geschnippt.

Wer nach den Schneemännern genügend Weiss gesehen hat, kann sich den Farbwürfeln zuwenden. Gerade kleine Kinder sind damit gut bedient. Erste Spiele funktionieren mit Farbwürfeln besser. Man muss nicht die Augen erfassen – oder am Anfang zählen – und einen Zahlenbegriff haben. Man erkennt schlicht die Farben. Sogar ohne sie benennen zu können, funktionieren Farben einwandfrei. Ob dabei Zwerge oder Elefanten erwürfelt werden müssen oder man bei «grün» Schokolade ein Stück weiter auspacken darf so lange bis ein anderer «grün» würfelt. Klar funktioniert das auch mit einem normalen Würfel, bei dem man sich auf eine Zahl einigt. Farbenwürfel erleichtern den Einstieg ins Würfeln mit Zahlen bzw. Augen ungemein.

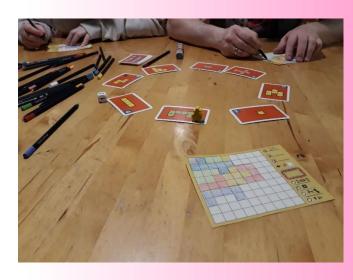
Keine Würfel? Im Notfall geht's mit Karten

Abgesehen von den reinen Würfelspielen, spielen Würfel in ganz vielen Spielen eine grosse Rolle. Natürlich können sie zum Teil auch durch Karten ersetzt werden. Hier werden die Würfelergebnisse einfach gezogen. Aber den Reiz des Würfels können die Karten oft nicht ersetzen.

Selbst wenn ein Würfel gar keine Aufgabe hat: er lädt gerade dazu ein angefasst, in der Hand gerollt oder geschüttelt zu werden. Oder am Ende geworfen. Und wenn es mehrere Würfel sind, dann kann zur Not damit gestapelt und gebaut werden. Man kann den untersten wieder rausschnippen oder versuchen ein Ziel zu treffen. Würfel haben ihren eigenen Reiz und ihre eigene Magie und ziehen uns in ihren Bann.

Für ganz kleine Würfler, oder für den Einsatz im Zug oder Auto, eignet ein «Würfelglas» (Lifetime Games Würfel in Box mit Kuppel). Das sind durchsichtige Halbkugeln aus Kunststoff mit einem Boden, in dem ein oder mehrere





Würfel sind. Die Halbkugel wird geschüttelt und dann hingestellt. Der oder die Würfel sind sicher in dem «Würfelglas» und können nicht vom Tisch rollen oder unter den Sitz fallen. Zur Not tut es eine Becherlupe oder eine durchsichtige und verschliessbare Dose.

Der Bann des Würfels - Freud und Leid

Dass Würfel uns ein Leben lang in ihren Bann ziehen, beweist auch die Tatsache, dass in Casinos gewürfelt wird. Craps gehört dort zum Standardangebot. Es wird auch gerne Diceball oder Big Shot gewürfelt. Doch aufgepasst! Das Glücksspiel ist des einen Freud, des anderen Leid. Und für die «Freud» kann man auch zu Hause Schlangenaugen – also einen Einer-Pasch würfeln und ganz ohne Einsätze viel Spass haben.

Und wer kein geeignetes Würfelspiel findet, der erfindet eben ein Neues. Der Fantasie sind rund um die Würfel keine Grenzen gesetzt.

Wenn ihr nun Lust aufs Würfeln bekommen habt und euch gerade aufmacht und in die Ferien fahrt oder fliegt, dann freuen wir uns, wenn der Urlaub in der Ludothek beginnt und ihr euch dort von der Vielfalt der Reise-Würfel-Spiele inspirieren lasst!

Fotos: Stephanie Schachtner

Informationen

Die Autorin dieses Beitrags, Stephanie Schachtner ist freie Mitarbeiterin beim Verband Schweizer Ludotheken (VSL).

Link: www.ludo.ch/de



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

Glocke und Hammer zu Unrecht vergessen



Foto: «Glocke und Hammer», Werner & Schumann, Berlin, 1900-1910, Sammlung Schweizer Spielmuseum

Ulrich Schädler

Es gibt Spiele, die plötzlich in Vergessenheit geraten, obwohl sie sich lange Zeit grosser Beliebtheit erfreuten. Ein besonders interessanter Fall ist das Spiel «Hammer und Glocke» (bzw. «Glocke und Hammer», frz. «Cloche et marteau»), auch «Schimmelspiel» (frz. «Jeu du cheval blanc») genannt.

Dieses Versteigerungsspiel mit Karten und Würfeln taucht gegen 1800 auf und wird rasch zu einem der beliebtesten Gesellschaftsspiele in Europa. Es dürfte sich um das meistverkaufte Gesellschaftsspiel des 19. Jahrhunderts handeln. «Hammer & Glocke» war derart populär, dass sich sogar Mathematiker mit Wahrscheinlichkeitsproblemen des Spiels befassten. Nach dem 2. Weltkrieg verschwand es fast ebenso schnell wie es 150 Jahre zuvor aufgekommen war. Heute kennt kaum noch jemand «Hammer & Glocke».

«Hammer & Glocke» läutete den modernen Spielemarkt ein: Für das Spiel war besonderes Spielmaterial erforderlich, weshalb es in einer Box oder Schachtel angeboten wurde. Zu Beginn des Spiels werden fünf Karten mit den Symbolen Hammer, Glocke, Hammer & Glocke, Schimmel (ein weisses Pferd) und Wirtshaus (manchmal auch «Zoll» bzw. «Kaufhaus») an die Mitspieler versteigert. Anschliessend wird reihum mit 8 Würfeln, den sogenannten «Schimmeln», die nur auf einer Seite ein Symbol zeigen, gewürfelt: sechs Würfel zeigen je eine der Augenzahlen 1 bis 6, ein Würfel den Hammer, ein anderer die Glocke. Je nach Ergebnis muss der Würfler an die Kartenbesitzer Spielgeld zahlen oder erhält Münzen aus der Kasse. Es gewinnt der Spieler, der als Letzter noch Geld besitzt.

Herzstück des Spiels sind also die «Schimmel» genannten «blinden» Würfel, die nur auf einer Seite Augen tragen. Sie sind seit dem 16. Jahrhundert bekannt, nicht nur in Deutschland, auch in Italien, Spanien und Frankreich. Beim Würfelspiel mit 6 «Schimmeln» wurde um Einsatz gespielt und versucht, eine möglichst hohe Augenzahl zu würfeln, wobei 21 (1+2+3+4+5+6) das höchstmögliche Ergebnis ist. Johann Friedrich Häfeler schrieb im Braunschweigischen Magazin Nr. 31 vom 4. August 1792 (Sp. 495: «Man findet das Schimmelspiel vornehmlich bei Leuten, die auf den Märkten umherziehen, und Buden mit allerlei Galanteriewaren haben, um welche sie für einen



Foto: «Der Schimmel», ca. 1830-40, Sammlung Schweizer Spielmuseum

gewöhnlich mässigen Einsatz mit Schimmelwürfeln spielen lassen. Auf hohe Zahlen von Augen stehen gute Gewinne, und auf den höchsten Wurf ist ein sehr grosser Gewinn gesetzt. Aber sie sind ziemlich sicher, dass hohe Augen sehr selten, und die höchsten Augen fast niemals geworfen werden». Eines der Schimmelspiele, das in Gesellschaften gespielt wurde, hiess «Das Pachten».

Der grosse Erfolg von «Hammer & Glocke» führte dazu, dass zwischen 1810 und 1830 etliche Varianten erschienen, wie das «Todtenkopf- und Kanonespiel», das «Spiel der Schwarzen», das «Amorettenspiel», «Die Kirmess», «Das Schiff- und Fahnespiel», «Die Messgeschäfte», «Der Phönix und der Halbmond», «Herz und Pfeil», «Die Licitation» oder «Das Gasthaus der Fortuna». Im Zauberkasten, den Johann Wolfgang Goethe um 1830 seinem Enkel Walther schenkte, befinden sich Reste von drei «Hammer & Glocke»-Spielen sowie die Variante «Der Käfig».

Die zahlreichen heute noch erhaltenen, oft mehrsprachigen Ausgaben bezeugen, dass viele Spielehersteller mindestens eine «Hammer & Glocke»-Edition im Verlagsprogramm hatten. Es gibt einfachere Ausgaben mit lediglich fünf Karten kleinen Formats und den acht besonderen Würfeln, aber auch reicher ausgestattete Versionen, zu denen grössere Karten und sogar ein Hammer für die Kartenauktionen gehörte. Manchmal sind auch ein Würfelbecher oder die zum Spielen unerlässlichen Jetons dabei. Kleinere



Foto: «Spiel der Schwarzen», M. Bauchwitz, Stettin, Anfang 20. Jh. Museum Europäischer Kulturen / Ute Franz-Scarciglia

Würfel sind aus Bein, grössere aus Holz gefertigt. In vielen der noch erhaltenen Spielen findet man Ersatzwürfel oder -karten, die zeigen, dass das Spiel lange in den Familien gespielt wurde.

Die symbolische Bedeutung der Motive Hammer, Glocke, Schimmel und Wirtshaus ist einigermassen rätselhaft. Manche Autoren deuteten das Spiel als Auseinandersetzung zwischen dem Christen-

tum (Glocke) und dem germanischen Heidentum (Wotans Hammer). Die Symbole besitzen allerdings eine unterschwellige erotische Konnotation, die in einigen der Kartenbilder auch deutlich zum Ausdruck kommt. Plausibel ist daher die Annahme, dass Hammer und Glocke das männliche und das weibliche Geschlecht repräsentieren, Hammer & Glocke also die Verbindung von Mann und Frau, der Schimmel die Unschuld und das Wirtshaus das Erwachsenwerden. Auf eine solche Deutung weist auch die Tatsache hin, dass das Kartenspiel offenbar eine Verbindung aus dem Würfelspiel mit den «Schimmeln» einerseits, besonders dem «Pachten», und einem frivolen Gesellschaftsspiel von der Art der Blinden Kuh andererseits darstellt. Dabei versteigerten junge Frauen einen Hammer und eine Glocke an die mitspielenden jungen Männer. Wer den Hammer ersteigert hatte, musste mit verbundenen Augen versuchen, mit dem Hammer möglichst viele Mitspielerinnen an Kopf, Hand oder Füssen zu berühren. Die so Getroffene musste ihm ein Pfand leisten. Fing er keine, musste er dem Besitzer der Glocke, der mit einem Klingeln Höhepunkt und Ende des Spiels signalisierte, den doppelten Preis des Hammers zahlen.



Foto: «Jeu du cheval blanc», Saussine, Paris, 1890-1900, Sammlung Schweizer Spielmuseum

Informationen

Zum Spiel: *Ulrich Schädler*, «Hammer und Glocke. Ein vergessenes Spiel», in: Ernst Strouhal u.a. (Hrsg.) Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitvertreib, Wien 2012; *Klaus Reisinger*, «Glocke und Hammer», Wien 2005.

Zu den Vorgängern: Victor Amédée Jacques Marie Coremans, «L'année de l'ancienne Belgique», Brüssel 1844, 128; Heinrich Handelmann, «Volks- und Kinder-Spiele der Herzogthümer Schleswig, Holstein und Lauenburg», Kiel 1862, Nr. 93.

Zur Mathematik: Johann Friedrich Häfeler, «Etwas über die Wahrscheinlichkeiten und Unwahrscheinlichkeiten bei einigen Würfelspielen. Eine mathematische Abhandlung», Braunschweigisches Magazin, 31. Stück, 4.8.1792. Joseph Vaisz, «Berechnung des Möglichen und Wahrscheinlichen», Kaschau 1820; Henri Ekama, «Het schimmel of klok en hamerspel», Nieuw Archief voor wiskunde 19, 1892; Guillaume Jacques Daniel Mounier, «Volledige berekening van het Schimmel of klok en hamerspel», ebenda.

Video

Video von Ulrich Schädler über das Spiel – sehenswert! (Französisch)

Link: www.youtube.com/...



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.



Lasst die Würfel rollen

Das Thema Würfel ist im Zentrum der vorgeschlagenen Spiele. Doch muss ein Würfel tatsächlich rollen? Die Autorinnen und Autoren verwenden das Spielzeug auf unterschiedliche Weise und so verkörpert der Würfel schon lange kein reines Glückselement mehr, wie das früher oft der Fall war.



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



Armadillo

Armadillo / AMIGO / Für 2-6 Spieler Ab 8 Jahren / 20 Minuten Familienspiel Über die Würfel versucht man in diesem Spiel seine Karten abzuwerfen. Die Gürteltiere dienen als Joker, mit denen man Würfelwerte auf- oder abwerten kann. Die Würfel wählt man in jeder Runde selber aus.





Kunterpunkt

Kunterpunkt / frechverlag / 1-6 Spieler Ab 9 Jahren / 40 Minuten Familienspiel Die Würfelpunkte verwendet man, um die Marienkäfer zu schmücken. Dazu sucht man passende Kombinationen, um die Reihen zu füllen. Hier geht es vor allem ums Optimieren mit Hilfe der Würfel.





Drebo

Drebo / FunBot / Für 2-4 Spieler Ab 7 Jahren / 13-30 Minuten Familienspiel Der Würfel wird in diesem Spiel gekippt und liefert so neue Zahlen und Farben, die man auf dem Wertungsblatt ankreuzt. Wer sammelt möglichst schnell Reihen oder gleiche Farben und nutzt seine Joker?





My City Roll & Write

My City Roll & Write / Kosmos / 1-6 Spieler / Ab 10 Jahren / 20 Minuten Familienspiel In 24 Kapiteln besiedeln wir das Land und streben immer neue Ziele an. Die Würfel zeigen die Art der Gebäude und ihre Grösse an, die alle auf ihr Landstück zeichnen. Ein Spiel mit vielen neuen Herausforderungen.





Dice Cup

Dice Cup / 2-6 Spieler Ab 8 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel Eine Variante des bekannten Yatzy, bei dem man sich die Würfel merken muss. Nur kurz zeigen sie sich, danach wählt man die passende Kategorie aus. Ein Spielspass mit Überraschungen und verdeckten Würfeln.





The Border

The Border / NSV / Ab 2-4 Spieler Ab 8 Jahren / 30 Minuten Familienspiel Aus Farbwürfeln entscheiden wir uns für eine Farbe und ziehen auf abwischbaren Tafeln eine Grenze. Wer zuerst ein Gebiet für sich beansprucht, holt sich die Punkte. Kleine Farbentscheidungen in jeder Runde.





Kennst du noch... Die Piraten der 7 Weltmeere?

Die Piraten der 7 Weltmeere / 2 Geeks / 2-4 Spieler Ab 9 Jahren / 60-90 Minuten / Kennerspiel



Ein atmosphärisches Piratenspiel, bei dem man die Würfel zum Entern benötigt. Distanz und Werte sorgen für grosse Beute auf dem Meer.

Würfel App – Ein Selbstversuch

Andrea Riesen (Text & Fotos)

Gehe ich wandern, gehe ich mit meinem Partner oder Freundinnen essen, reise ich in die Ferien – immer ist mein kleines Spieleetui mit dabei. Darin finden sich vor allem eine Menge Würfel, ein Stift, ein Yatzy Block, ein normaler Block, ein paar Kartenspiele.

Nach dem anstrengenden Aufstieg und dem wohlverdienten Mittagessen im Restaurant noch eine kurze Würfelpartie mit den Mitwandernden – ein zusätzlicher Genuss.



Foto: Andrea Riesen

Ist digitales Würfeln eine Alternative?

Kann eine Würfel App eine Alternative zu meinen realen Würfeln im Rucksack sein? Ich, die in der Regel ohne digitale Unterstützung spiele, schon die Startspieler App an Brettspielabenden fühlt sich oft fremd an...

Ich sehe mich im Playstore um, lese ein paar Rezensionen und schaue mir verschiedene App Varianten an. Ich entscheide mich etwas zufällig und intuitiv für eine App und teste sich durch. Positiv überrascht lässt sich festhalten, dass die von mir üblichen Spielvarianten mit «Yatzy» und



auf «10'000 Punkte würfeln» problemlos funktionieren. Einzig das Notieren der Resultate kann nicht in der App vollzogen worden. Es sind Spielvarianten wie Kniffel. Meier, Schocken vorprogrammiert, man einfach nutzen kann oder man hat die Möglichkeit, eine individuelle Spieleinstellung machen. Als Test spiele ich sogleich fiktiv eine Partie Yatzy / Kniffel

gegen meinen Partner und verliere prompt mit einem doch sehr mässigen Resultat. Das fördert meinen Enthusiasmus fürs digitale Würfeln leider nicht. Rein technisch hat die Partie jedoch einwandfrei funktioniert.

Welche Stimmung entsteht?

Entscheidend für die Nutzung von Würfel Apps scheint für mich die Frage, kann in einer Spielrunde die gleiche Stimmung aufkommen, wenn man statt der Würfel das Smartphone in der Runde weitergibt? Wenn nie ein Würfel über die Tischkante kullert und ein neuer Wurf notwendig ist? Wenn sich nie die Frage stellt, ob ein Würfel am Ellenbogen der Mitspielerin touchiert hat und nicht doch noch einmal gewürfelt werden darf? Wenn dem letzten Würfel der Gegnerin nicht live zugeschaut werden kann, ob jetzt tatsächlich ein Yatzy gelingt?

Eine Notlösung

Ich bevorzuge die realen Würfel. Die Partie beginnt jeweils schon beim Auswählen der farbigen Würfel aus dem Etui. Welche Farbenkombination bringt mir heute Glück? Welche Farben sprechen mich heute an...? Die realen Würfel unterstützen auch meine Absicht, das Smartphone weniger zur Hand zu nehmen und nicht umgekehrt. Die Würfel App ist eine funktionierende Alternative, falls es das Spieleetui versehentlich nicht in den Rucksack geschafft hat. Die jedoch nur dann funktioniert, wenn der Akku des Handys geladen ist...

Glücksspiel um Geld

Warum wir uns erschöpfen, wenn wir das Glücksspiel um Geld behandeln, wie das gesunde Spiel und warum Kinder deshalb den Unterschied dieser Spielarten durch ihre Bezugspersonen frühzeitig kennen lernen sollten.



Foto: Pexel CC0)

Michèle Wilhelm

Auf das Spiel mit dem Glück haben wir keinen Einfluss, es hat mit unseren Fähigkeiten nichts zu tun und überhaupt kann es auch ganz ohne uns ablaufen. Die harmlosen Einstiegswege über digitale Angebote haben enorm zugenommen und die Beiläufigkeit, mit der es einen legitimierten Einzug in unsere Gesellschaft gehalten hat, sollte uns aktiv werden lassen. Aufklärung für Eltern, Grosseltern und Pädagogen, um die ersten Signale zu bemerken, wenn Kinder bereits in der Schule um Geld zocken oder getarnten Glücksspielen auf den Leim gegangen sind. Hier braucht es ausreichende Kompetenzen im Anbieten von gesundem Spiel.

«Gesundes Spiel» fördern

In den letzten Jahrzehnten und insbesondere während der erst kurz zurück liegenden Corona Situation, hat sich die ständige Verfügbarkeit von mobilen, digitalen Endgeräten so stark erhöht, dass gesundes Spiel bei manchen Menschen immer weniger stattfindet. Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene sind dadurch verführt, ihre Freizeit vermehrt vor dem Bildschirm zu verbringen und sehr stark in eine künstliche Digitale Welt oder ins Glücksspiel, um Geld gezogen zu werden. Hier gibt es schnelle Bedürfnisbefriedigung, Spass und Ablenkung vom Alltag, aber auch viel Leid im Spannungsfeld von Gewinn und Verlust, wenn Geld im Spiel ist.

Wir können Kinder und Jugendliche im gesunden Spiel fördern und damit ihre Resilienz gegen die Verführung des



schädigenden Glücksspiels aufbauen. In der heutigen Situation brauchen Kinder und Jugendliche mehr denn je etwas, das ihre gesunde Entwicklung fördert und sie vor Schaden bewahrt. Sie sollten unterstützt werden, wo es noch keine Orientierung für sie gibt, sie sollten Handlungen erproben dürfen und Erfahrungen machen können, ohne dass dies Folgen in der Realität des Alltags hat – sie sollten kreativ spielen, um sich in der Welt zurecht zu finden.

Spiel und Glücksspiel lösen beide Glücksgefühle aus

In der ersten Betrachtung geht dabei vielleicht unter, wo der süchtig machende Aspekt entsteht. So ist es sinnvoll, den Umgang und die Wirkungen der verschiedenen Spielformen bewusst zu machen, um gesundes Spiel zu erhalten und pathologisches Spiel zu vermeiden. Wie bei allen anderen Substanzen und Verhaltensweisen, die das Potential haben, süchtig zu machen, sollten auch bei der Glücksspielsucht die individuellen Präventionsmassnahmen frühzeitig, vor der Problementstehung erfolgen. Wer schon im Jugendalter mit Glücksspiel in Berührung kommt, hat ein grösseres Risiko, später Probleme zu entwickeln. Es ist deshalb wichtig, Kindern und Jugendlichen eine Vorstellung davon zu geben, was gesundes Spielen heisst und damit ihre Spiel- und Medienkompetenz zu fördern. Es ist empfehlenswert, dafür gesundes Spiel einzusetzen, weil Spiel uns daran erinnert, wer wir sind, weil Spiel unsere Ressourcen aktiviert und weil Spiel die Resilienz fördert. Kinder und Jugendliche müssen auch auf die Begegnung mit Glücksspielangeboten vorbereitet werden, da der Kontakt damit nicht zu vermeiden ist.

Durch die Digitalisierung der Spiele und die Zunahme von getarnten Glücksspiel Apps, die für Kinder auf jedem Smartphone und Computer zugänglich sind, wird eine niedrige Einstiegsschwelle und Neugierde für Online-

Etwa 3% der Bevölkerung über 15 Jahren haben ein riskantes oder sogar pathologisches Geldspielverhalten und mit dem Online-Geldspielangebot sind die Spielanreize grösser denn je.



Infografik der Gesundheitsförderung Schweiz 2021

«Nicht alles, was heutzutage als Spiel bezeichnet und vermarktet wird, ist auch tatsächlich ein Spiel. Das Spiel wird missbraucht und für bestimmte Zwecke und zur Verfolgung bestimmter Absichten instrumentalisiert – Das Spiel wird zum Konsumartikel umformatiert. Hier wird das Spiel zum Geschäft gemacht und in bitteren Ernst verwandelt.»

(Christoph Quarch, Rettet das Spiel)

Glücksspiele geweckt. Die Teilnahme am Glücksspiel ist gemäss Jugendschutz gesetzlich erst ab einem Alter von 18 Jahren gestattet, und die Zeit bis dahin sollte genutzt werden, um Kinder und Jugendliche für das Thema zu sensibilisieren.

Rubbellose und die Lottoeinsätze sind als Spielanreize nicht zu unterschätzen und der Einfluss auf die Kinder, wenn die Eltern sich am Glücksspiel beteiligen und dies als «normale» Handlung mit den Kindern vollziehen, ist grösser als man denkt.

«Das hast du gut gemacht!» Eine kleine Geschichte

Ein Vater geht mit seinem 6-jährigen Sohn zum Kiosk, um Rubbellose kaufen und lässt das Kind die Lose ziehen.

Zuhause werden die Lose freigerubbelt und es stellt sich raus, dass ein grösserer Gewinn dabei ist. Das Kind wird für die «Auswahl» der Lose überschwänglich von der Familie gelobt: «Das hast du gut gemacht!»

Was erlebt das Kind in dem Moment: Glücksgefühle, Anerkennung und Selbstwerterhöhung. Leider ist dieser Umstand aus einem Glücksspiel = Zufallsspiel entstanden und ist so nicht wiederholbar und hat mit dem Kind nichts zu tun. Das Kind bewertet das aber auf sich bezogen als Erfolg.

Pseudo Spiele Apps

Die Zahl der getarnten Glücksspiele in Form von «normalen» Spiele-Apps (z.B. Coin Master, ab 13. J.) steigt stetig an. So wird der Übergang von der einfachen App in die Online Casinos geebnet und ein junges bis sehr junges Publikum verführbar gemacht. Diesen Trend zu stoppen, wird hinterher schwierig und deshalb setzen wir auf Prävention mit gesundem Spiel, um die Widerstandsfähigkeit zu stärken und ein problematisches Glücksspiel Verhalten gar nicht erst entstehen zu lassen. Der Boden für Abhängigkeit wird vorbereitet, wenn es eine hohe Verfügbarkeit gibt und der Umgang damit nicht gelernt wird. Besonders



Bild: Printscreen des App Coin Master im App Store

in schwierigen Zeiten, wo Defizite entstehen und der berauschende Zustand, der durch Konsum von Suchtmitteln oder Verhaltensweisen bedeutungsvoll wird, stellen psychoaktive Substanzen und Verhaltensweisen eine Gefahr dar, weil das, was in dem Moment ein Bedürfnis befriedigt, um die Realität auszuhalten oder ihr zu entfliehen, geeignet erscheint, Zufriedenheit zu erzeugen.

Glucksspielbranche Schweiz

Die Schweiz hat seit 2002 21 terrestrische und neun Online Casinos per Konzession zugelassen (Stand April 21). Das ist eine sehr hohe Casinodichte in sehr kurzer Zeit. Das Glücksspiel um Geld ist damit in der Schweiz zwar regu-



SRF Kassensturz Sendung vom 23. Marz 2021

liert, aber sehr präsent. Die Spielumsätze haben in den letzten Jahren stark zugenommen. Insbesondere die Online Casinos sind auf der Überholspur. In den Jahren 2019 und 2020 wuchs der Umsatz von 23 Mio. CHF auf sagenhafte 186 Mio CHF.

Seit 2019 sind konzessionierte Online Casinos in der Schweiz legal und dürfen Werbung schalten. Es bräuchte wohl keine Statistik, um zu belegen, dass die Werbung stark zugenommen hat und beunruhigend intensiv daher kommt. Jeder Bürger, der in der Schweiz Medien konsumiert, kann dies wohl aus eigener Erfahrung bestätigen.

Was können wir dem entgegensetzen

Studien belegen, dass Kinder durch die einfache Zugänglichkeit und hohe Verfügbarkeit, teilweise bereits ab 14 Jahren Glücksspiele um Geld spielen. Ein wichtiger Einflussfaktor ist auch die Selbstverständlichkeit, mit der diese Spielart in der Gesellschaft integriert ist. Durch die Stärkung des Selbstwertes, der Entwicklung von Resilienz, schulischer und elterlicher Aufklärung, der Förderung des gesunden Umgangs mit Glücksspielangeboten sollte erreicht werden, dass Kinder und junge Erwachsene erst gar nicht zu ungesundem Gebrauch verführt werden.

Wie das Spiel mich wieder ins Leben geholt hat

Ich möchte aus einer persönlichen Situation heraus erzählen, was das Spiel für mein Leben getan hat. Vor 50 Jahren, als ich gerade 12 Jahre alt geworden war, starb meine Mutter bei einem Autounfall. Es gab nichts, was mich halten konnte und nichts, das mich getröstet hätte. Ich fühlte mich verloren und in meiner Trauer ganz allein. Ich habe dann aber mit meinen FreundInnen im Spiel das gefunden, was

Dinge, die wir unseren Kinder vorleben, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht. Eltern, Grosseltern, Pädagogen und andere Bezugspersonen können als Vorbilder viel bewirken.



ich am dringendsten brauchte und wollte – ich musste mich spüren, ich musste mich bewegen, ich wollte mit anderen verbunden sein, ich brauchte Herausforderung, ich brauchte Bestätigung und ich habe Orientierung und Kontrolle gesucht. Einzig im Spiel draussen in der Natur konnte ich all das finden und ich bin heute in der Rückschau sicher, dass ich wusste, dass ich es dort finden würde, weil ich auch vor diesem traumatischen Ereignis gewohnt war, draussen in der Natur mit Freunden zu spielen. (Wir nannten das Spiel damals «Hölzer Versteck» heute ist es unter «Scheitelschlagen» zu finden).

Nun war das auch zu einer Zeit, in der es noch keine digitalen Spiele, in der es keine Computer, Laptops und Handys für Kinder gab und wir gewohnt waren, uns täglich zum Spielen zu sehen. Das hat es leichter gemacht genau diesen Weg zu gehen. Es bedurfte keiner Worte und Erklärungen, es war einfach der natürliche Ausdruck dessen, was mein Bedürfnis war und was mein persönliches Umfeld anbot. Wäre dies in heutiger Zeit passiert und ich hätte mich mit einem Computerspiel in die digitale Welt zurückziehen können, dann wäre ich wohl darin versunken. und mein Vater, der versuchte seinen eigenen Schmerz zu bewältigen, wäre auch sicher nicht auf die Idee gekommen, dass mir diese Ablenkung schaden könnte.

Gesundes Spiel – Ressourcen und Kompetenzen fördern

Das Spiel fördert die geistige und körperliche Gewandtheit, den Mut zum Risiko und die Ausdauer, das Konzentrationsvermögen, die Angriffslust, die Freude am Sieg genauso, wie die Gelassenheit beim Verlieren. Das Spielen entwickelt das Vergnügen an vielfältigen Bewegungen, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft, die Fähigkeit Situationen einzuschätzen und darauf zu reagieren.

«Spielend bekommt man Lust zum Ausprobieren und Experimentieren; Der Übergang zum Lernen und wissenschaftlichen Arbeiten ist hier fliessend. Die Spieler entwickeln ihre Kreativität, ihr Vorstellungsvermögen. Sie lernen sich in einem Regelwerk zu bewegen (...)» (Zitat: Hans Fluri, 1012 Spiele).

- ► Förderung des Selbstwertes
- Planen & Staunen
- Autonomes Denken fördern
- Freiheit & Freude
- ▶ Hilfe zur Selbsthilfe
- Stirnrunzeln & Lachen
- ► Sicherheit & Vertrauen
- ▶ Einatmen & Ausatmen
- Aktion & Reaktion
- ▶ Berechnung& Zufall

Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Sucht?

Dieser Frage ging Prof. Sabine Grüsser-Sinopoli (1964-2008), die vor allem im Bereich der nicht stoffgebundenen Sucht forschte, auf den Grund. Zitat: «Anfangs steht der Spass am Spiel. Die Freude, etwas zu bewältigen, mächtig zu sein, Kontrolle ausüben zu können oder in Phantasiewelten einzutauchen. Wenn aber das Spielen dazu dient, einer problembeladenen Realität zu entkommen, lernt das Gehirn wie bei einer Droge: Die Sucht tut gut, um über die Probleme hinwegzukommen. Dann gelingt das Bewälti-

Differenzierung zwischen «Spiel», «Glücksspiel» und Glückspiel-Sucht

Das Spiel wird in der Literatur als positiver Motor für die Entwicklungs- und Kulturgeschichte des Menschen betrachtet und auch in Therapie und Pädagogik erfolgreich eingesetzt.

Das Glücksspiel stellt eine besondere Form des Spiels dar und ist dadurch gekennzeichnet, dass der Ausgang des Spiels vom Zufall abhängt und nicht vom Einsatz, oder der Geschicklichkeit sowie Fähigkeiten des jeweiligen Spielers.

Die Glücksspiel-Sucht deckt eine Problematik bezüglich der spielerischen Handlung auf, die mit dem Selbstwertgefühl der abhängigen Person und dem Aufforderungscharakter des Spiels an sich und der Verfügbarkeit zu tun hat.

gen der eigentlichen Probleme immer schlechter, und nur noch das Computerspiel wirkt für die Regulierung von Emotionen.»

Gesundes Spiel - was ist damit gemeint?

Analoge Spiele, die Selbstbewusstsein, Zufriedenheit und Konzentration fördern und dabei Angst, Unsicherheit und Stress reduzieren, sind gesund. Es sind Spiele, die Körper und Geist ansprechen. In den 90er Jahren wurden bereits Studien dazu gemacht, welche Spielhandlungen Kinder für ihre Entwicklung brauchen. Da sind Bewegungsspiele, Partner- und Kontaktspiele, Geschicklichkeitsspiele zur Entwicklungsförderung und da sind Strategiespiele, Karten- und Würfelspiele, bei denen der Umgang mit Zufall, Glück und Pech, Jubel und Frustration trainiert wird und damit Lebensthemen bearbeitet werden.

Digitale Spiele und Glücksspiel können das ebenso, aber diese verändern nach und nach das Freizeitverhalten, da sie ständig zur Verfügung stehen und so schnell Befriedigung durch Ablenkung bringen, was abhängig machen kann und die eigenen Ressourcen nicht ausreichend fördert, um nachhaltig den Anforderungen des Lebens zu begegnen. Es soll kein Plädoyer gegen digitale Spiele sein – aber die Waage der aktuellen Spielangebote sollte ausgewogen sein. Es soll sich mit einfachen Mitteln Begeisterung und Lebensfreude entwickeln. Wir sollten Kinder vorbereiten, die künstliche Welt des Glücksspiels nicht der Realität vorzuziehen.

Wir können nicht alles per Gesetz regeln und hoffen, dass es eingehalten wird. Es braucht vor allem ein eigenes Bewusstsein für die Problematik – von uns allen.

Informationen

Präventions-Trainingsangebot durch Michèle Wilhelm und Raphaël Reinhard für Pädagogen, Eltern und Schulen

Link: www.enoa.ch/...



Jeux de hasard

« Jeux de hasard » est un terme qui englobe de nombreux domaines de la culture du jeu. Il s'agit principalement de jeux de dés, de roulette, de loto, de loteries et certains jeux de cartes. Certains jeux de société ou jeux de dés peuvent également, sous réserve, en faire partie.

Dès le Moyen Âge et le début des temps modernes, on a tenté d'éloigner les jeux de hasard des « jeux d'adresse ». L'aspect financier a joué un rôle important à cet égard. Dans les jeux de hasard, il est nécessaire de miser de l'argent. D'une part, on joue pour de l'argent, d'autre part, il faut acheter des billets de loterie pour accéder à un gros gain, qu'il s'agisse d'argent liquide ou de biens matériels. Toutefois, il est possible de jouer de l'argent dans tous les jeux. Dans les jeux de hasard, la composante aléatoire est au premier plan.

L'issue du jeu ne dépend pas du savoir-faire ou d'une stratégie de jeu particulière, mais de la chute des dés, de la rotation du tambour de la loterie, de l'achat d'un billet, de la course d'une bille de roulette ou du mélange et de la distribution des cartes, etc. C'est donc la « chance » et non la « raison » qui décide du gain ou de la perte. Certains jeux de société sont des cas limites, dans lesquels tant la chute des dés que la stratégie des joueurs déterminent l'issue de la partie. Il s'agit par exemple du tric-trac, l'actuel backgammon.

Dans l'histoire des jeux de hasard, l'aspect aléatoire n'a toutefois pas toujours été le critère décisif dans l'évaluation et l'application des interdictions imposées par les autorités. Il est arrivé à plusieurs reprises que des jeux dits de hasard soient exclus de ce domaine et classés parmi les jeux « innocents » ou « désintéressés », les jeux de divertissement. C'est le cas par exemple du « jeu de l'oie » qui, bien que dépendant du hasard et connu comme jeu de hasard, n'a pas été classé dans cette catégorie par un juge en 1648. Le jeu de l'oie par exemple, est un jeu de course ou un jeu en spirale qui fait partie des jeux de dés. Son terrain de jeu est divisé en 63 cases disposées en spirale. Les joueurs parcourent le terrain en fonction du nombre de dés qu'ils ont lancé. Ce jeu était souvent joué avec des enjeux élevés, mais il s'est transformé en un jeu d'enfant « inoffensif ».

Depuis le Moyen-Âge, les communes et les souverains sont sceptiques et ambivalents à l'égard du jeu en tant que tel. D'un côté, il y avait des réserves d'ordre moral, de l'autre, on voyait bien l'intérêt financier de certains jeux, dans la mesure où les jeux étaient soumis à des taxes et que les exploitants de jeux étaient contraints de payer des impôts.



Au 18e siècle, certaines valeurs sociales et morales, dont se réclamait précisément la noblesse, étaient associées à certains jeux. Cette attitude a conduit à ce que certains jeux de hasard, comme les jeux de cartes « Pharaon » et « Basette », attribués aux classes supérieures, soient presque « poliment » qualifiés de « jeux d'aléa » et donc classés parmi les « jeux plus nobles ». Le jeux de hasard comme le jeu de cartes « Biribis » était en revanche attribué de manière péjorative aux couches populaires inférieures et associés aux foires et autres fêtes populaires. Jusqu'au 18e siècle, le « grand » jeu et le transfert de valeurs patrimoniales étaient l'expression de « l'image de soi » de la noblesse.

Ceux qui possédaient une fortune pouvaient se permettre de l'utiliser dans le jeu. Une autre attitude était adoptée à l'égard des classes inférieures. Celui qui gagnait péniblement sa vie quotidienne ne devait pas la dépenser dans le jeu. Outre la crainte d'une prétendue déchéance morale due aux jeux de hasard en raison du poids des dettes, il y avait certainement la crainte que les sujets ne soient plus en mesure de s'acquitter de leurs impôts, avec lesquels ils soutenaient le niveau de vie de leur seigneurie. Dans l'histoire des jeux de hasard, les interdictions et les amendes n'ont pas empêché les jeux de continuer à être pratiqués sous toutes leurs formes et dans toutes les couches sociales. Si l'un d'entre eux était interdit, on en modifiait quelque peu les règles et on lui donnait un nouveau nom. Les jeux de hasard ont été influencés par les courants politiques, sociaux et pédagogiques de l'époque, certains sont tombés dans l'oubli, d'autres ont trouvé leur place dans les jeux de divertissement et de société en tant que jeux "plus inoffensifs" et/ou sont encore pratiqués aujourd'hui. De nouveaux jeux sont apparus et continuent d'apparaître, notamment à l'ère de l'informatique.

Jeu de dés

Le jeu de dés « pur » (les dés sont le seul objet du jeu, en nombre variable) compte parmi les plus anciens jeux de hasard pratiqués jusqu'à aujourd'hui, dont l'issue dépend du hasard. Les découvertes archéologiques, les sources iconographiques et textuelles permettent de dater le jeu de dés de 5000 ans. Il était déjà répandu dans l'espace méditerranéen antique. Tacite rapporte que les Germains « pratiquaient le jeu de dés ... pratiquent en toute sobriété ... comme une affaire sérieuse ». Et plus loin : « Leur passion de gagner et de perdre ... est si effrénée que lorsqu'ils ont tout perdu, ils se battent pour la liberté et leur propre corps avec le dernier jet ».

Au Moyen Âge, le jeu de dés était répandu dans toute la population, c'est-à-dire que non seulement les paysans et les forains jouaient, mais aussi les ecclésiastiques, les nobles et les bourgeois, les femmes comme les hommes. On jouait toujours aux dés pour un gain, d'abord en nature, puis à partir du 9e siècle, avec l'expansion croissante de la monnaie, on trouve des preuves de gains en argent.

Les lieux de jeu des classes inférieures étaient des espaces publics tels que les auberges, les foires et autres fêtes. Les bourgeois et les nobles jouaient le plus souvent dans les maisons de jeu qui commençaient à se former, à la cour, dans les bals ou dans des espaces privés.

Les enjeux élevés et la prise de risque, les réactions souvent agressives à la perte d'un jeu, ont finalement conduit à des ordonnances et à des interdictions répétées. Avec la « lex alearis », les Romains ont interdit le jeu de dés. En 1255, le roi Louis IX interdit à ses fonctionnaires de jouer aux dés et d'en fabriquer. Les édits réglementaient les groupes sociaux, les heures de jeu et le montant des mises. Ils ne s'appliquaient généralement qu'à une région donnée. Le statut social des joueurs et joueuses jouait un rôle important dans leur application.

Dans la tradition picturale médiévale, on voit apparaître une figure pour le jeu avec le hasard, tirée du jeu d'échecs. « Ribaldus », en fait le pion dans le jeu d'échecs, est considéré comme synonyme de joueur. Ses attributs sont trois dés qu'il lance en l'air de la main gauche. Signe qu'il est prêt à jouer. Il symbolise une figure marginale de la société et compte parmi les joueurs, les funambules et les plaisantins. Le lanceur de dés ou le joueur était une épine dans le pied des autorités. Ils voyaient les classes inférieures séduites par le jeu de dés, prêtes à jouer tous leurs biens, le peu qu'elles avaient, avec femme et enfant. D'autres conséquences de la passion du jeu étaient pour eux la consommation excessive d'alcool, les altercations violentes et le « blasphème », comme les serments sur le jeu ou les attaques « physiques » contre les symboles chrétiens, par exemple cracher sur le crucifix. Les ecclésiastiques condamnaient le jeu dans leurs sermons en le qualifiant de « jeu du diable ».

Jouer avec la chance fascinait tellement les gens qu'ils ne voulaient plus laisser l'issue du jeu au hasard. À la fin du 15e siècle, on commença à calculer les chances de gagner et essayer d'analyser la chute du dé en fonction de sa probabilité.

Après l'apparition des cartes à jouer, il est devenu de plus en plus impoli de jouer avec des dés. Les gravures et les peintures des XVIIe et XVIIIe siècles montrent principalement des paysans, des artisans et des soldats jouant aux dés, les seigneurs sont plus rarement représentés en train de jouer à ce jeu. Le jeu de dés n'était plus conforme avec son statut social. Avec l'apparition des casinos gérés par l'État, les jeux de cartes et de roulette ont pris de l'importance.

Les « jeux de société en cubes » ou les « tableaux en cubes » sont très probablement aussi vieux que les cubes eux-mêmes. Les précurseurs des jeux de société étaient des jeux dessinés dans le sable, puis imprimés sur papier, peints sur bois ou même sur carreaux. Certains jeux n'ont trouvé leur forme définitive qu'au Moyen Âge. Les « jeux de société à dés » sont des jeux dans lesquels le dé n'est pas seul à décider du gain ou de la perte, mais où les indications figurant sur le plateau de jeu ou sur un plan de jeu associé ont une influence déterminante sur le déroulement du jeu.

Les pions sont placés avant ou pendant le jeu sur des cases désignées par un dé, qui sont parfois marquées par des combinaisons de dés ou contiennent des indications supplémentaires qui contribuent à déterminer le déroulement du jeu. Sous une autre forme, on joue contre une banque.

La roulette s'est probablement développée à partir d'une combinaison de différentes formes de jeu, les dés étant remplacés par la boule qui roule. Le « jeu de l'oie », probablement introduit en Allemagne au XVIe siècle, était un jeu de hasard pur, qui a fait l'objet de vives controverses. Malgré son caractère évident de jeu de hasard à l'époque, il ne fut pas classé dans cette catégorie par un juge en 1648.

Il s'est répandu dans toute l'Europe au XVIIIe siècle. Imprimé sur des feuilles d'images, il est devenu au 18e et surtout au 19e siècle l'un des jeux pour enfants les plus populaires, perdant ainsi son caractère de jeu de hasard avec des enjeux (élevés). De nombreuses variantes de ce que l'on appelle les jeux en spirale et les jeux de course se sont développées à partir de ce jeu. ●

(Source du texte (allemand): avec l'aimable autorisation de l'auteur Ulrike Näther, Badisches Landesmuseum, Allemagne, traduction : rédaction Spielinfo)

Informations / sources

Ulrike Näter (texte originale, allemand):

Link: www.yumpu.com/...

Gizycki, Jerzy / Górny, Alfred: Glück im Spiel zu allen Zeiten (trad. «La chance au jeu en tout temps»). Version allemande Zurich 1970.

Spielen. Zwischen Rausch und Regel (trad. «Le jeu. Entre ivresse et règle»). Edité par la fondation «Stiftung Deutsches Hygiene-Museum ». «Catalogue de l'exposition « Spielen. Zwischen Rausch und Regel » 22 janvier – 31 octobre 2005, Dresden 2005.

Zollinger, Manfred: Geschichte des Glückspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg (trad: «Histoire des jeux de hasard. Du 17e siècle à la Seconde Guerre mondiale»). Vienne, Cologne, Weimar 1997.



Kontakte Vorstand SDSK

Sekretariat:

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

Vorstand:

Ferdy Firmin	Sport und Spiel	ferdy.firmin@bluewin.ch
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	cowe@gmx.ch
Louis Blattmann	Spielinfo, Romandie, Webmaster	louis.blattmann@gmail.com
Hans Fluri	Aus-/Weiterbildung	<u>info@spielakademie.ch</u>
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	<u>info@stoecklin-meier.ch</u>
Michèle Wilhelm	Spielsuchtprävention	michele@enoa.ch



Ausblick Ausgabe 2/2023

Schwerpunkt nächste Ausgabe:

Spiel dich gesund

Das nächste Spielinfo Magazin erscheint am 9. Dezember 2023. Redaktionsschluss: 31. Oktober 2023

Es ist Zeit...



...ein Spielinfo Abo zu verschenken.

2 Mal pro Jahr Interessantes aus der Welt des Spiels.

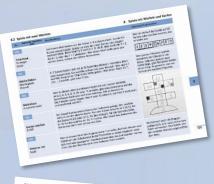
Eine bunte Palette an Themen für alle, die sich fürs Spiel in seiner ganzen Vielfalt interessieren.

Ein ideales Geschenk für Spielfans und weltoffene Spielfreunde.

Für nur CHF 20 pro Jahr im Briefkasten







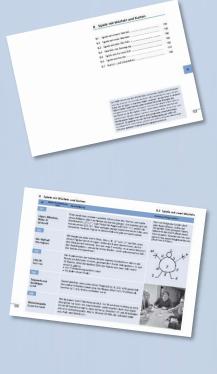




Würfel unterschiedlicher Farbe, Grösse und Augenzahl faszinieren und regen zum kreativen Umgang und selbst zum Erfinden eigener Würfelspiele an.

Nach der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg sind uns Würfel nach Brienz gefolgt, welche jetzt bei uns aufgelistet und zu kaufen sind.

Im Buch der «1012 Spiele in der Freizeit» (CHF 25) haben sich Dutzende von Würfelspielen für Klein und Gross versammelt und geben Anregungen für sonnige Ferientage und kalte Winterabende, fürs Spielen im Familienkreis oder in der Projektwoche. Wo Spielepläne nötig sind, kann sie jedermann umgehend mit Papier und Stift selbst herstellen.



Akademie für Spiel und Kommunikation 3855 Brienz am See



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