

SPIEL INFO

Schwerpunkt:
Spielend arbeiten

Ausgabe 1/2021





Spiel - Workshops für Lehrpersonen

- Schulinterne Weiterbildung und Kurse
- Spielideen für den Unterricht
- Spiele zur Förderung exekutiver Funktionen



Durchführung von Spielanlässen

- Spielbrunch
- Chakra – Spielevent
- Spielweekends



Vermietung von Spielmaterial

- für Schulen, Institutionen
- für Firmen, Vereine
- für private Anlässe



Gesellschaftsspiele

- Webshop mit 10 % Rabatt
- Empfehlungen für den Unterricht
- Schulungen & Neuheiten



Liebe Leserinnen, liebe Leser

Wir befinden uns immer noch gemeinsam auf dem Leiter-
spiel Corona, marschieren tapfer weiter und weiter, er-
wischen jedoch immer wieder mal eine Falltür und haben es
noch nicht ins Ziel geschafft. Wir sind zuversichtlich, in den
kommenden Monaten die richtigen Zahlen zu würfeln und
endlich eine Aussicht auf das Ziel zu haben. Wir hoffen,
Ihnen ist die Geduld und der Optimismus noch nicht ab-
handengekommen und sie konnten sich den Wutausbruch
und das fliegende Spielbrett durchs Wohnzimmer verknei-
fen.

Der aktuelle Schwerpunkt scheint gut in die momentane
Zeit zu passen. Wem es gelungen ist, sich in den letzten
Monaten immer wieder spielerisch den neuen Situationen
anzupassen, hat wohl müheloser durch die anspruchsvolle
Zeit gefunden. Wir haben uns dem Thema «spielend ar-
beiten» gewidmet und Menschen gesucht, die mit oder
durch das Thema Spiel ihren Lebensunterhalt bestreiten.

Mit André Marti konnten wir einen neuen Spielexperten
für unser Heft gewinnen. Wir stellen ihn vor. Er wird sich
unter der Rubrik «Montis Welt» dem Thema Expertenspiel
widmen (Seite 46). Wir freuen uns auf die Zusammenar-
beit mit ihm. Ein kleiner Höhepunkt des letzten halben
Jahres war der SDK-Ausflug 2021 ins Musée Suisse du
Jeu nach La Tour-de-Peilz am Genfersee, wo wir bei wun-
derschönem Sonnenschein Gast sein durften. Ein spannen-
der Tag. Ein grosses Dankeschön an unseren Gastgeber
Ulrich Schädler (Seite 8).

Spielen Sie viel, das stärkt Ihre Widerstandskräfte, Anpas-
sungsfähigkeit und Achtsamkeit. Geniessen Sie das neue
Heft! Falls Sie die Langeweile ebenfalls zu spielerischen
Höchstleistungen treibt, wie beispielsweise die Macher des
Kartenspiels Lockdown (Seite 16), lassen Sie es uns wissen,
wir werden es gerne weitererzählen.

Andrea Riesen und Louis Blattmann

«Der Mensch ist nur dann
an Leib und Seele gesund,
wenn ihm alle seine
Verrichtungen, geistige
und körperliche,
zum Spiele werden.»

Christoph Martin Wieland (1733-1813)

Impressum

Herausgeber: Schweizerischer Dachverband
für Spiel und Kommunikation

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

Ständige Mitarbeit: Andreas Rimle (spielschweiz.ch)
AR, Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele)
PJ, Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten) US,
Susanne Stöcklin-Meier (STM), André Marti (Montis Welt)

Redaktionsadresse: Louis Blattmann, «Spielinfo»
im Schilf 8, 8807 Fretenbach

Web: www.spielinfo.ch

Konzept & Gestaltung:
Andrea Riesen, Louis Blattmann

Lektorat: Paul Kobler

Layout: Louis Blattmann

Druck: Print-Shop, Appenzel

Kontakt: info@sdk.ch

Erscheinungsweise: 2 x jährlich (Juni/Dezember)

Auflage: 1150 Exemplare

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright: Wiedergabe von Texten oder Teilen davon
bitte unter Hinweis auf das Spielinfo bzw. auf die darin
aufgeführten Autoren zu den einzelnen Artikeln.

Inserate: alle Informationen unter: www.spielinfo.ch

Leserbriefe: Redaktion Spielinfo: info@sdk.ch

Titelbild: Foto: Regina Jäger

Cartoon: André Sedlacek (www.bissiges.de)

6 VERBANDSNACHRICHTEN

- 6 Abschluss SPS 34/2021
- 7 Jahresausflug SDSK 2021

8 SPIELSZENE NEWS

- 8 Spiel dich durch Adelboden
- 11 Leg jetzt endlich das Handy weg, hör auf zu spielen
- 12 Uuse uff d'Stross: Spielerische Begegnungszonen
- 14 Begegnungszonen Schweiz
- 16 Kartenspiel Lockdown
- 18 Bewegungsförderung durch das Spiel
- 20 Bewegungsspiele: 3 Beispiele für die Praxis

22 KOLUMNE

24 SCHWERPUNKT

- 24 Leitartikel Schwerpunkt
- 25 Wenn die Arbeit zum Spiel wird
- 28 Er gibt uns Buch und Spiele
- 30 Mein Beruf – ein Spiel
- 33 Kinder im spielerischen Umgang mit Erwachsenenarbeit
- 37 Kinderarbeit in der Schweiz

38 SONDERSEITEN LUDOINFO

- 38 Spielend arbeiten: Du wirst ja fürs Spielen bezahlt

40 SPIELSCHWEIZ.CH

44 BRETTSPIELBLOG NEWS

46 MONTIS WELT

49 VERGANGENE SPIELWELTEN

- 49 «Nulla dies sine Punta» – Kein Tag ohne Punta: ein Schweizer Spiel feiert 120. Geburtstag

54 PAGE FRANÇAISE

- 54 Promotion du mouvement par le jeu
- 56 Les jeux de mouvement ne sont pas compliqués

57 SPIELINFO WISSEN

- 57 «It's the Spirits of the Gaels that's in our Games»

60 DIGITAL

- 60 Studie: Digitale Geräte verändern die Arbeitsweise des Gehirns von Kindern
- 64 Petition für bildschirmfreie Kindergärten und Grundschulen

66 ANDRÉS CARTOON

67 KONTAKTE / AUSBLICK



Schwerpunkt: «Spielend arbeiten»

Eine Umschau über Gross und Klein, die bei der Arbeit spielen oder spielend arbeiten oder deren Arbeit mit Spiel zu tun hat.

Seiten 24-39



«Use uff d'Stross»: Spielerische Begegnungszonen

Gut fürs Spiel: Begegnungszonen
gibt es immer mehr in der Schweiz
und das gute Beispiel von Basel

Seite 12



Digitale Geräte verändern das Gehirn von Kindern

Studie über die Arbeitsweise des Gehirns von Kindern und seine
Entwicklung beim Gebrauch von Smartphones, Tablets und Computer und
weshalb wir achtsam sein müssen, wenn unsere Kinder damit spielen.

Seite 60



Neue Rubrik: «Montis Welt»

Wir stellen «Monti», unseren Fachmann für Kenner- und
Expertenspiele vor – und Monti legt gleich los: Er erklärt
in seinen Worten, was Expertenspiele ausmachen.

Seiten 46 und 47

Abschluss SPS 34/2021

Spielen → Ich habe diese drei Monate im SPS 34 genossen und bin froh und dankbar, diese Gelegenheit gepackt zu haben. Es war sehr erfüllend, spannend und wohltuend so viele neue Spiele, Geräte und Ansichten



Foto: zvg

kennenzulernen. **I**nteresse → Neue Kulturen, Menschen, Situationen im Leben interessieren mich sehr. Dies zusammen mit diversen Spielen zu erleben ist genial. **L**achen → Wir haben während diesen drei Monaten sehr viel zusammen gelacht manchmal bis die Tränen flossen. Diese lockere und humorvolle Atmosphäre hat viel dazu beigetragen, dass ich viel von diesem Kurs gelernt habe. **V**ision → Mein Wunsch ist es, meine Begeisterung für das Spiel weiterzugeben und beruflich als Spielpädagogin tätig zu sein. Eine meiner Visionen ist zudem auch, dass jedes Kind in der Schweiz das Jassen in der Schule lernt und so eine Spielkultur herrscht, welche alle Generationen verbindet. **A**nregungen → Spielen ist überall und immer möglich. All diese neuen Anregungen und Ideen, welche ich bekommen habe, möchte und setze ich bereits um. **N**eu es → Ob Poch, Marienbad, Tresor Jass oder Schnäpperli. Vieles war neu für mich und spannend diese Spiele auszuprobieren und kennen zu lernen. Und es gibt noch so viel mehr zu entdecken... **A**uwä → Dies war unser Insiderwort und brachte uns einige lustige Momente, denn manchmal ist das Leben schon sehr ernst in Brienz...

Auwä... 😊 ●

Kontakt: SILVANA Probst (si_probst@hotmail.com)

An einem wunderschönen sonnigen Tag führen wir gemeinsam nach Brienz, um meinem Bruder die Ausbildung bei Hans vorzustellen – und er war total nicht begeistert... Dafür hatte ich aber Feuer gefangen!



Foto: zvg

Ja so läuft das manchmal im Leben – dem Zufall eine Chance geben ;-) Später habe ich Hans kontaktiert und ihm von meiner Begeisterung und Absichten erzählt. Bis dahin hatte ich meine spielerische Seite vor allem im Basketball Sport und Coaching ausgelebt.

Was für eine wundervolle Welt hat sich in den drei Monaten für mich aufgetan. Mein Ziel war es, für die Teambuilding Anlässe in der Villa12 ein bisschen mehr «Fleisch an Knochen» zu bringen und wie unglaublich viel mehr ist dabei entstanden.

Die Zeit zu dritt mit Silvana und Hans war sehr intensiv und voll von neuen Ideen, Stauen, irrwitzigen Momenten und Situationskomik – mon dieu, was haben wir gelacht!

Spielen ist der Botschafter zwischen Generationen und der spannende, mitfühlende Freund für Jeden. Die Begeisterung habe ich mit Michèle (SPS17) gleich am Schopf gepackt und das Institut für Spiel & Intelligence (IFSI) gegründet, um Prävention für Glücksspielsucht und Team Entwicklungs-Trainings anzubieten. ●



Kontakt / Website:

Raphael Reinhard (www.ifsi.ch)

Jahresausflug SDSK 2021 ins Musée Suisse du Jeu



Foto: Sophie Schädler

Der Pandemie zum Trotz besuchten wir an einem sonnigen Sonntag im April, im Rahmen des SDSK-Jahresausflugs 2021, das einzigartige Musée Suisse du Jeu in La Tour-de-Peilz am Genfersee. Nach dreimaligem Verschieben konnten wir die Reise mit ein paar Monaten Verspätung endlich antreten.

Die aufgrund der aktuellen Umstände doch etwas geschrumpfte Gruppe der Verbandsmitglieder wurden durch den Direktor des Museums, Ulrich Schädler und seiner Frau Sophie empfangen. Ulrich liess es sich nicht nehmen und führte uns persönlich durch sein Museum. Sein profundes Wissen über die Exponate, aber auch die damit verknüpften

Geschichten und Anekdoten liess die Zeit wie im Fluge vergehen. Ein grosses Dankeschön an Ulrich Schädler für seine Zeit und die Gastfreundschaft.

Nach gemütlichem Lunch direkt am glitzernen Genfersee wurden wir noch ins Depot des Museums geführt, wo viele weitere Schätze gehütet werden, die es nicht oder nicht immer in die Ausstellung schaffen. Und wo Spielsammlungen aufbewahrt werden, die dem Museum aus verschiedensten Quellen zugetragen werden. Aus diesem Fundus der Spielsammlungen durften wir uns viele Spiele aussuchen und gleich mitnehmen – zum angemessenen Preis, da der Erlös dem Museum zugutekommt. ● (lb)

Spiel dich durch Adelboden



Text und Fotos: GABY KAUFMANN

Alpentiere stapeln, ein Rennen mit «Snowli» bestreiten, Wanderschuhe im Duell schnüren oder Murmeltiere fangen... Viele Spiele-Highlights an über 20 Posten quer durch Adelboden laden seit Juni 2020 zum Spielen und Verweilen ein. Dabei nehmen die Spiele thematischen Bezug zum Geschäft oder zur Umgebung, wo sie sich befinden.

Das Gewerbe spielt mit

Überall durchs Dorf gibt es Spieltafeln und Spiele zu entdecken. «Spiel dich durch Adelboden» ist ein neues Freizeitangebot für Einheimische und Gäste mit dem Ziel die

Besucher spielerisch durch den Ort zu führen und sie dabei auf die verschiedenen Läden und Angebote im Dorf aufmerksam zu machen.

26 spannende Spieleposten

Auf Tischen, am Boden, an Wänden, im Park, vor den Geschäften, Cafés, Restaurants und entlang der Sehenswürdigkeiten stehen 26 spannende Spieleposten quer durch Adelboden zur Verfügung. Im Angebot sind unterhaltsame Würfel-, Karten-, Lege-, Wort-, Geschicklichkeits- und Grossspiele.

«Die Spiele sind individuell gestaltet und passen thematisch zum Standort.»

Da gibt es zum Beispiel eine Käseroll-Staffette bei Schmid Käse, ein Schuhbinde-Duell vor dem Schuhhaus Brunner oder ein Vogel-lisi-Kräuterspiel bei der Apotheke. Bei der Tschentenbahn können Mini-Seilbahnen zum Spielfeld hinaufbefördert werden und beim Schlittenspass auf dem Spielfeld dienen kleine Holzschlitten als Spielfiguren. Geraten Schlitten aus der Kurve, werden sie wieder in die Spiel-Gondeln eingeladen und das Spiel beginnt von vorne.

Mit lustigen Spielnamen werden die Besucher zum Spielen animiert. Mit «Spass und Adrenalin ohne Koffein» wird zur Kaffeebohnen-Jagd aufgerufen. Vor der Kaffee-Rösterei kullert eine Kaffeebohne durch ein Labyrinth und muss mit einer Kaffeetasse aufgefangen werden. «Velo-Roulette» wird vor dem Bike-Shop gespielt. Farbenfrohe Veloräder laden zum Spielen und Gewinnen ein.

Die Spiele machen neugierig und machen Spass. Ein erlebnisreicher Tag mit unvergesslichen Eindrücken aus Adelboden ist garantiert.

Was hat «Leitergolf» mit einem Sportgeschäft zu tun?

Der Geschäftsinhaber von Hari Sport ist im Sommer als Golfballtaucher unterwegs. Passend dazu kann nun Golf, in einer etwas anderen Form, vor seinem Geschäft gespielt werden. Vor der Bibliothek heisst es «Auf ins Buchstaben-Chaos» und die Besucher versuchen sich im Wörter-Salat zurechtzufinden.



Mit Mini-Seilbahnen zum Ziel



Veloroulette



Jetzt läuft's rund: Käseroll-Staffette vor dem Käseladen



Leitergolf «en famille» beim Sportgeschäft

LUDOTRAIL

Ludotrail® – Spiel dich durch... Eine Marke mit Zukunft

Die neue Idee «Spieleparcours durch Städte und Dörfer» mit dem Einbezug der Geschäfte, Firmen und Institutionen kommt gut an, sowohl bei den Besuchern des Parcours wie auch bei den Beteiligten in den jeweiligen Ortschaften. Um die Spieleparcours erfolgreich vermarkten zu können, werden sie neu unter dem Namen Ludotrail zusammengefasst. Es heisst dann z.B. «Ludotrail – Spiel dich durch Burgdorf». Ludo bedeutet spielen und was ein Trail ist, ist auch allen Leuten bekannt. Deshalb passt dieser Name perfekt zu den Spieleparcours. Spiele-Rucksäcke können online reserviert und gebucht werden. Und auch print@home Gutscheine sind im Angebot, um «Zeit zum Spielen» zu verschenken.

Möchten Sie, dass in Ihrer Ortschaft auch ein «Spiel dich durch»-Parcours (Ludotrail) realisiert wird? Dann nehmen Sie Kontakt mit der Initiantin und Projektleiterin Gaby Kaufmann auf.

Kontakt: info@erlebnisverlag.ch

Website: www.ludotrail.ch



Bei «Wildes Klettern» auf der Tschentenalp werden riesige Wildtiere aus Holz zu einer Alpentier-Pyramide gestapelt. Auch ein Bus-Spiel vor dem AFA-Gebäude darf natürlich nicht fehlen. Beim Spiel werden die richtigen Bus-Linien geschickt miteinander verbunden. Es hat auch süsse Spiele im Angebot. Vor der Bäckerei Michel werden Guezi, unter anderem die berühmten Kuh-Guezi, dekoriert und vor dem Tea-Room Schmid geht es darum mit Würfeln möglichst viele Tortenstücke zu gewinnen.

20 Spiele wurden eigens von der Projektleiterin für Adelboden erfunden. Die restlichen Spiele wurden mit den Bewilligungen von den jeweiligen Spielverlagen übernommen.

Viel Potenzial: neue Standorte in Planung

Die einzigartige Idee und das Konzept hat Gaby Kaufmann aus Langnau entwickelt. Es gibt bereits in zwei anderen Ortschaften ein solches Spielangebot. «Spiel dich durch Burgdorf» existiert seit 2018 und «Spiel dich durch Langnau» seit 2017. Die beiden Angebote sind sehr beliebt und locken jedes Jahr unzählige Ausflügler an.

Nun kann also auch Adelboden spielerisch erkundet werden. Und eine weitere gute Nachricht: Weitere Spieleparcours sind in Vorbereitung: so wird «Spiel dich durch Lenk» im Juni 2021 eröffnet. Nach dem gleichen Konzept, sind dort 25 Posten in der Entwicklung und Umsetzung, die wiederum individuell gestaltet sind und thematisch zu den Standorten passen. ●



Wie aus dem Bilderbuch: Spielen vor herrlicher Kulisse

Informationen



Adelboden: www.spiel-dich-durch-adelboden.ch
April bis Winteranfang



Burgdorf: www.spiel-dich-durch-burgdorf.ch
Ganzes Jahr offen



Langnau: www.spiel-dich-durch-langnau.ch
Ganzes Jahr offen



Lenk: www.spiel-dich-durch-lenk.ch – Offen ab Juni 21
(eingeschr. Winterbetrieb)



«Leg jetzt endlich das Handy weg, hör auf zu spielen»

Laut einer Pressemitteilung des italienischen Staatsenders RAI, vom 1. Mai dieses Jahres will der Ex-Bildungsminister Italiens, Lorenzo Fioramonti, das Nutzen von Smartphones und Tablets für Kinder unter 12 per Gesetz stark einschränken: Ein Gesetzesvorschlag soll die Smartphone-Nutzung bei Kindern zeitlich begrenzen.

Stopp dem Smartphone für Kinder unter 12

Geht es nach Lorenzo Fioramonti und weiteren Kammerabgeordneten soll bei Kindern unter zwölf Jahren die Nutzung von Smartphones und Tablets per Gesetz stark eingeschränkt werden. Laut seinem Gesetzesentwurf müssen Eltern, die sich nicht an die Vorschriften halten, mit Geldstrafen von 300 bis 1'500 Euro rechnen. Laut dem Projekt soll in den ersten drei Lebensjahren des Kindes ein absolutes Verbot der Nutzung elektronischer Geräte gelten. Von vier bis zwölf Jahren sollen Kinder Smartphones und Tablets zwar verwenden können, allerdings mit zeitlicher Beschränkung und unter Aufsicht von Erwachsenen. Von vier bis sechs Jahren dürfen sie nach dem Willen der Abgeordneten nicht mehr als eine Stunde pro Tag mit elektronischen Geräten umgehen, von sechs bis acht sollen es maximal drei Stunden sein. Von neun bis zwölf Jahren sind dann maximal vier Stunden erlaubt.

«Die Nutzung elektronischer Geräte führt zu Lernproblemen und Schwierigkeiten bei der Sprachentwicklung»

Lorenzo Fioramonti
Ex Bildungsminister Italien



Foto: © Pixabay

Smartphones sind «Waffen»

Ex-Bildungsminister Lorenzo Fioramonti hatte die Smartphones in den Taschen von Schülern als «Waffen» bezeichnet. Die Nutzung elektronischer Geräte führe zu Lernproblemen sowie zu Schwierigkeiten bei der Sprachentwicklung, argumentieren die Parlamentarier, die die Vorschläge unterstützen. Die Geräte seien ausserdem für Konzentrationsverlust, Aggressivität, Stimmungsschwankungen und Schlafprobleme verantwortlich. «Wir müssen vermeiden, dass die Erwachsenen von morgen mit einer Reihe von Krankheiten leben müssen, die vom unregelmässigen Gebrauch elektronischer Geräte abhängen», heisst es im Gesetzesentwurf.

Ferndidaktik versus Präsenzunterricht

Die Kampagne des Ex-Bildungsministers stösst auf den zunehmenden Trend in Italien, immer mehr auf Ferndidaktik zu setzen. Wegen der Corona-Pandemie hatten die Schulen stark auf Fernunterricht umgestellt. Dank der Lockerung der Restriktionen sind die meisten Schüler in Italien aber nunmehr wieder zum Präsenzunterricht zurückgekehrt. ● (lb)

➔ [Mehr Informationen zum Thema Seite 64](#)

«Uuse uff d'Strooss!»: Spielerische Begegnungszonen



Begegnungszone in einem Quartier in Basel. Foto: © Planungsamt / BVD

Begegnungszonen in Wohnquartieren machen die Strasse zum Lebensraum für alle. Sie sind Orte zum Wohlfühlen, Spielen und Verweilen für Kinder und Erwachsene. Für alle Generationen. Begegnungszonen steigern die Wohnqualität in Basels Quartieren. Ihre Umsetzung ist in der Regel zudem sehr einfach. Mehr als 90 Begegnungszonen sind über die Wohnquartiere der ganzen Stadt verteilt. Der Basler Stadtplan zeigt, wo die Begegnungszonen liegen.

Begegnungszonen sorgen für mehr Lebensqualität.

Viel Platz zum Spielen

Eine Begegnungszone bedeutet in erster Linie zwei Dinge:

1. Es gilt eine Höchstgeschwindigkeit von 20 km/h.
2. Fussgängerinnen und Fussgänger haben gegenüber Autos und Velos überall Vortritt.

Die Fussgängerinnen und Fussgänger dürfen andere Verkehrsteilnehmende aber nicht unnötig behindern. Im Weiteren ist Parkieren erlaubt, wo es durch Markierung am Boden oder Signale gekennzeichnet ist.

Begegnungszonen eignen sich hervorragend für Wohnquartiere und sorgen für mehr Lebensqualität.

Gestaltung: Torelemente, Sitzelemente und Pflanztröge

Damit eine Begegnungszone gut funktioniert, muss sie so gestaltet sein, dass der Vortritt für Fussgängerinnen und Fussgänger sowie die Geschwindigkeitsbegrenzung auf 20 km/h klar erkennbar sind. Den Anfang und das Ende aller Begegnungszonen markieren deshalb ein Torelement mit dem Verkehrssignal «Begegnungszone» sowie drei sicht- und spürbare Streifen am Boden. Das Torelement bietet auch Platz für eine Kinderzeichnung.

Wenn genügend Platz vorhanden ist, werden Begegnungszonen mit Sitzbänken und Pflanztrögen ausgestattet. Bänke und Tröge tragen nicht nur zu einer angenehmen Atmosphäre bei. Sie erhöhen auch die Sicherheit, indem sie den Verkehrsteilnehmenden zeigen, dass sie sich auf einer Strasse zum Verweilen bewegen.

Notwendige Voraussetzungen für eine Begegnungszone

Für Begegnungszonen eignen sich Quartiersstrassen mit wenig Verkehr und ohne öffentlichen Verkehr, die idealerweise an Strassen angrenzen, in denen bereits Tempo 30 gilt, mit keiner oder nur einer geringen Steigung sowie Strassen in denen die Häuser nicht nur

nahe an der Strasse liegen, sondern auch mit den Eingängen zur Strasse gerichtet sind.

Damit sich eine Strasse als Begegnungszone eignet, müssen nicht zwingend alle erwähnten Kriterien erfüllt sein, es bedarf dann aber zusätzlicher Abklärungen.

So geht's: Begegnungszonen in Wohnquartieren beantragen

Die Anregung, eine Begegnungszone in einem Wohnquartier zu schaffen, kommt von den Anwohnerinnen und Anwohnern der jeweiligen Strasse. Anwohnerinnen oder Anwohner, die eine Begegnungszone vor ihrer Haustüre möchten, sammeln dafür möglichst viele Unterschriften bei Nachbarinnen und Nachbarn und reichen diese mit einem kurzen Antrag beim Planungsamt Basel-Stadt ein. Das Planungsamt prüft nochmals, ob sich die Strasse eignet, und erarbeitet mit weiteren Verwaltungsstellen einen Umsetzungsvorschlag. Das Projekt wird allen Anwohnenden dann in einer schriftlichen Umfrage vorgelegt. Zwei Drittel der Haushalte müssen der Begegnungszone zustimmen, damit das Projekt weiter bearbeitet wird. Pro Haushalt gilt eine Stimme.

Anschliessend publiziert der Kanton die Begegnungszone im Kantonsblatt. Gibt es keine Einsprachen, wird die Begegnungszone umgesetzt. In der Regel dauert es vom Antrag bis zur Umsetzung einer Begegnungszone nur 1,5 Jahre. ● (lb)

«Use uff d'Strooss!»: Die Basler Fibel für Strassenspiele



«Use uff d'Strooss!»: Die Basler Fibel für (vergessene) Strassenspiele ist eine Zusammenstellung von über dreissig Strassenspielen wie zum Beispiel Hockey, Spalenterfangis oder Himmel und Hölle. Sie eignen sich für die Begegnungszonen besonders gut.

Die 2. Auflage der gedruckten Strassenspiel-Fibel ist im Planungsamt, im Kinderbüro sowie in sämtlichen Quartiertreffpunkten und Stadtteilsekretariaten oder als PDF (QR-Code/Link nebenstehend) gratis erhältlich.



Begegnungszonen Schweiz



In der Schweiz wurde die Begegnungszone 2002 als neues Verkehrsregime in die Strassenverkehrsgesetzgebung aufgenommen. Seither sind hunderte von Begegnungszonen entstanden und sorgen für mehr Aufenthalts- und Lebensqualität in den Dörfern und Städten. Begegnungszonen werten den öffentlichen Raum auf und machen die Strasse zum Lebensraum für alle. Die Plattform bzw. Website «begegnungszonen.ch» (ein Projekt der Organisation «Fussverkehr Schweiz») informiert darüber umfassend (Link am Ende des Artikels).

Entstehungsgeschichte und rechtliche Bestimmungen

1996 wurde mit einfachen Signalisierungs- und Gestaltungsmitteln der Flanierzonenversuch im Bahnhofsquartier von Burgdorf gestartet. Der Versuch war das Leuchtturmprojekt, das im Rahmen der Fuss- und Velomodellstadt Burgdorf realisiert wurde. Die Idee stammt aus der französischen Stadt Chambéry, die bereits Anfang der 1980er Jahre erfolgreich die «Aire piétonne» eingeführt hatte, eine Zone, in der Fussgänger Vortritt geniessen und Autos mit verminderter Geschwindigkeit zugelassen sind. Es gelang, das Konzept politisch breit abzustützen, so dass eine Änderung des Rechts möglich war. 2002 trat die geänderte Signalisationsverordnung in Kraft. Unter dem neuen Namen «Begegnungszone» wurde die Idee Teil des Schweizer Verkehrsrechts. Eine entsprechende, vereinheitlichte Signalisierung (siehe Abbildung) wurde eingeführt.

Spielen im Strassenraum

In der Schweiz ist das Spielen im Strassenraum eigentlich nicht an eine definierte Signalisierung gebunden. Es ist gemäss Verkehrsregelverordnung (Art. 46^{2bis}) auf allen

verkehrsarmen Nebenstrassen erlaubt: «Für Tätigkeiten, namentlich Spiele, die auf einer begrenzten Fläche stattfinden, darf die für die Fussgänger bestimmte Verkehrsfläche und auf verkehrsarmen Nebenstrassen (z. B. in Wohnquartieren) der gesamte Bereich der Fahrbahn benützt werden, sofern die übrigen Verkehrsteilnehmer dadurch weder behindert noch gefährdet werden. Das sind doch gute Nachrichten für unser Anliegen: Spielen auf Strassen erlaubt!

Praktische Tipps zur Einführung

Die Plattform «begegnungszonen.ch» geizt nicht mit praktischen Tipps und Informationen für das Einführen einer Begegnungszone. Sie informiert mit konkreten Angaben die Vorgehensweise und die Voraussetzungen, die erfüllt werden sollten, damit ein all-fälliges Projekt gute Erfolgschancen hat.

Zusätzlich wird auf verschiedene Orte hingewiesen, die das Vorgehen zur Einrichtung einer Begegnungszone (wie zum Beispiel im vorhergehenden Artikel über Basel beschrieben) standardisiert haben und zusätzliche, lokale Inputs geben.

Best Practice – viele gute Beispiele

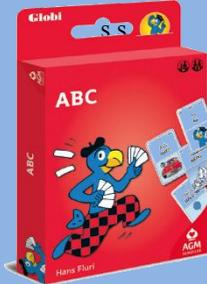
Es gibt viele gute Beispiele von Begegnungszonen in der Schweiz. Die Plattform «begegnungszonen.ch» informiert darüber umfassend: die «Best Practice» sind gut dokumentiert und es gibt Beispiele aus allen Landesteilen. ● (lb)

Informationen

**Link Plattform
Begegnungszonen Schweiz:**
<https://begegnungszonen.ch/>



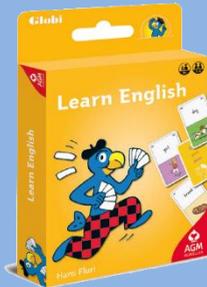
Neu: Globi Lernspiele (ab 5-8 J.)



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



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



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



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



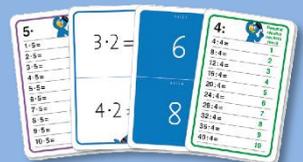
Zahlen 1-10 Zählen mit Gegenständen, Punktwerten, mit den Fingern und geschriebenen Zahlen. Kindergartenkinder lösen einfache Aufgaben mit Plus und Minus. Mit einfachen Kettenrechnungen.



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



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



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

Bezugsquelle:

Akademie für Spiel
und Kommunikation
3855 Brienz am See



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

Kartenspiel Lockdown

Entstanden ist es an einem langweiligen Abend.

Uno, Eile mit Weile oder Monopoly. Im letzten Jahr haben viele während der Pandemie die Gesellschaftsspiele wieder ausgegraben. Dem Luzerner Ibrahim N'hili und seinen Kollegen wurde dies jedoch zu langweilig. Kurzerhand entwickelten sie ein eigenes Kartenspiel, passend mit dem Namen «Lockdown». Er und seine Freunde hatten während der Pandemie – wie viele andere auch – genügend Zeit, kreativ zu werden. Resultat davon ist ein witziges Kartenspiel, das wie das reale Leben 2021 manchmal ein wenig unabsehbar ist.

Am Anfang nur für den Freundeskreis

Die Zeiten sind unberechenbar. Je nachdem, was der Bundesrat entscheidet, muss man seine Pläne über den Haufen werfen. Oder man wartet auf ein Testergebnis. Ist es positiv, muss man in Quarantäne. Heisst im Spiel: Eine Runde aussetzen. «Das ist doch die ideale Vorlage für ein Spiel», sagten sich Dimitri Oehler und Ibrahim N'hili, 25 und 30 Jahre alt. An einem Spielabend vor einem Jahr, mitten im Lockdown, ist die Idee entstanden. Die beiden Freunde haben verschiedene Spiele gespielt. Brettspiele, UNO. Plötzlich zog Ibrahim N'hili noch andere Karten hervor. Er habe zum Thema Corona ein paar Spielkarten gezeichnet. Die beiden fingen sofort Feuer, definierten neue Regeln und bauten das Spiel aus. «Wir haben bis Morgens um Vier gespielt», so N'hili.

«Das unberechenbarste Spiel aller Zeiten!»

Ibrahim N'hili
Spielerfinder



Diese Karte wird zum Beispiel gespielt, wenn jemand die letzte Karte abgelegt hat und das Spiel beenden möchte. Durch die Karte «Fake News» muss diese Person sofort vier Karten aufnehmen und das Spiel geht weiter.

Oehler und N'hili tüftelten weiter und spielten nächtelang ihr neues Spiel. Bald kamen die ersten Bestellungen aus dem Freundeskreis. Das Interesse war gross. So holten sie eine Grafikerin ins Boot und zogen das Spiel professionell auf. Mit einer Crowdfunding-Aktion waren die Produktionskosten schnell aufgetrieben.

Auf gut Glück haben sie dann ihr Lockdown-Spiel einem der grosse Schweizer Player im Onlinevertrieb angeboten. Volltreffer! Der



Sie stehen hinter dem Spiel: Dimitri Oehler, Sahili Brunner, Ibrahim N'hili. Foto: zvg

Onlinehändler nahm das Spiel ins Sortiment. «Karten- und Brettspiele sind im Trend und gerade dieses Spiel greift ein aktuelles Thema auf, welches viele Menschen betrifft», lässt sich der Mediensprecher des Onlinevertriebs zitieren.

Darf man das?

Die Corona-Pandemie hat viel Leid, Isolation und auch Tod gebracht. Ist es da angebracht, ein heiteres Spiel mit diesem Thema zu kreieren? «Ja», findet Ibrahim N'hili, man wolle über den Humor einen anderen Zugang zu diesem Thema finden.

Dimitri Oehler ergänzt, sie selbst seien auch betroffen: «Ich arbeite eigentlich in der Gastronomie und bin jetzt seit einem Jahr quasi unfreiwillig beurlaubt.» Bisher hätten sie noch keine negativen Reaktionen erhalten, sagt Ibrahim N'hili. ●

(Quelle: srf.ch / Bearbeitung: lb)

«Bisher gab es keine einzige negative Reaktion.»

Ibrahim N'hili
Spielerfinder

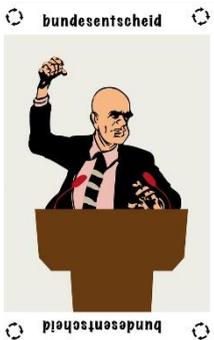
Umfrage: Darf man das?

Eine Umfrage von SRF zur nachstehenden Fragestellung und zwei Antwortmöglichkeiten ergab ein klares Bild:

«Ein lustiges Corona-Spiel, finden Sie das in Ordnung?»

- 1. Klar, Humor tut gut. 97%
Man darf nicht immer alles zu ernst nehmen.
- 2. Nein, es sterben Menschen und Existenzen sind bedroht. 3%
Das ist kein Spiel.

Es wurden 3156 Stimmen abgegeben.
(Quelle: srf.ch)



Bewegungsförderung durchs Spiel



Foto: www.baby.at/bewegungsforderung

Text: NORBERT STOCKERT

Als «Primäres Motivationssystem» werden menschliche Grundbedürfnisse wie Essen und Trinken bezeichnet. Interessanterweise zählt dazu auch die Bewegung. Bei jüngeren Kindern kann man noch am ehesten erkennen, dass Bewegung ein elementares Bedürfnis zu sein scheint. Bewegung ist das Medium der Welt- und Selbsterfahrung und Grundlage einer ganzheitlichen Entwicklung. Sie fördert nicht nur die körperliche Kompetenz, sondern zentrale weitere Bereiche wie die Bildung des Gehirns, das Sprachvermögen, erwiesenermassen auch das Wohlbefinden und die Widerstandskraft gegen seelische Erkrankungen.

Förderung der «exekutiven Funktionen»

Interessant sind hierbei die Erfahrungen der «Bewegten Schule». Es verbesserten sich nämlich nicht nur die motorischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler, sondern darüber hinaus das Klassenklima, das Sozialverhalten, die Motivation für den Unterricht und die schulischen Leistungen. Wie sehr

Exekutive Funktionen
sind die Grundlage
schulischer Leistungen.
Sie haben darauf
einen grösseren
Einfluss als der
Intelligenzquotient.

diese von Bewegung abhängig sind und durch Bewegung gefördert werden können, zeigen die «Exekutiven Funktionen». Man versteht darunter:

- ▶ Das **Arbeitsgedächtnis**; als Fähigkeit, Informationen kurzzeitig zu speichern, was das Verständnis, Erkennen von Zusammenhängen, das logische Denken und die Fähigkeit, Probleme zu lösen, fördert.
- ▶ Die **Inhibition**; sie ermöglicht die Fokussierung der Aufmerksamkeit und Unterdrückung störender Reize.
- ▶ Die **kognitive Flexibilität**; als Fähigkeit, sich flexibel auf Situationen einstellen und einen Perspektiven- und Fokuswechsel vornehmen zu können.

Nun hat sich eindeutig gezeigt, dass die exekutiven Funktionen die Grundlage schulischer Leistungen sind. Sie haben darauf einen grösseren Einfluss als der Intelligenzquotient. Und ebenso erwiesen ist, dass diese Funktionen durch Bewegung am besten gefördert werden können, und zwar durch intrinsisch motivierte Bewegung, die also von innen heraus, mit Freude erfolgt. Genau das bietet das Spiel.

Elementare Fähigkeiten durch das Spiel erlernen

Leider fehlen Kindern heute häufig ausreichende Bewegungserfahrungen und elementare Bewegungskompetenzen. Viele Kinder können beispielsweise nicht mehr balancieren, rückwärts laufen, auf einem Bein stehen, einen Ball fangen. Es mangelt an den motorischen Grundkompetenzen Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Koordination, Schnelligkeit. Das ist umfangreich belegt durch Untersuchungen, Motorik-Tests sowie Erfahrungen von Erziehern und Lehrkräften.

Interessant in diesem Zusammenhang sind die Erkenntnisse von Unfallversicherungen:

Viele Unfälle von Kindern geschehen nämlich nicht deshalb, weil sie zu wild und rücksichtslos unterwegs sind, sondern weil ihnen elementare körperliche Fähigkeiten fehlen. Bewegungsprogramme von Versicherungen führten zu einem deutlichen Rückgang von Unfällen. Bewegungsförderung erscheint also als naheliegende Notwendigkeit. Der Königsweg hierfür ist das Spiel.

Viele Bewegungsspiele sind einfach erklärbar und brauchen wenig oder gar kein Material. Es braucht meistens nur ein bisschen Platz. ●

Literaturhinweise



Toben macht schlau! Bewegung statt Verkopfung

Renate Zimmer/Verlag Herder, 2004

Aktivitäten und Spielideen für kluge Kinderköpfe im Vorschulalter.



Sport macht schlau

Frieder Beck / Verlag Goldegg, 2014)

Mit Hirnforschung zu geistigen und sportlichen Höchstleistungen:

Hinweis: Neuauflage geplant per Ende 2021



speed games

Patrik Lehner/Rex Luzern Verlag, 2016

Kurzweilige Lauf- und Fangspiele: Stafetten, Reaktionsspiele, Gruppenrennen. Kurzspiele ohne grosse Vorbereitung auf dem Spielplatz.



Spiel- und Bewegungsangebote

Norbert Stockert/Buchverlag Kempen 2020

Spiele für den Stuhlkreis, das Klassenzimmer, die Sporthalle und den Pausenplatz mit Fokus auf Kooperation.



wild und fair

Norbert Stockert/Rex Luzern Verlag 2017

Spiele mit grossem Einsatz und Engagement, immer aber mit fairen Regeln, ab 8 Mitspielenden im Grundschulalter.

Bewegungsspiele sind nicht kompliziert: 3 Beispiele für die Praxis

Bewegungsspiele brauchen oft nur ein bisschen Platz und können oft mit wenig oder gar keinen Hilfsmitteln gespielt werden. Die folgenden Beispiele sind Spiele, die mit unbegrenzt vielen Spielern gespielt werden und keine langen Erklärungen brauchen.

1 Hasenjagd

Im Spielfeld sind ein oder mehrere Spieler als «Jäger» hinter allen anderen her, die «Hasen» sind. Die Hasen haben zuvor heimlich einen von ihnen zum «schwachen Hasen» bestimmt. Wer von einem Jäger abgeschlagen wird, hockt sich hin und kann nicht mehr befreit werden. Ziel der Jäger ist es, möglichst rasch den schwachen Hasen zu erwischen; denn sobald dieser abgeschlagen wird ist die Runde zu Ende, unabhängig davon, wie viele Hasen noch unterwegs sind. Ziel der Hasen ist es, den schwachen Hasen – möglichst unauffällig – zu schützen, so dass er als Letzter übrig bleibt.

- ▶ Variante 1: Anstelle des schwachen gibt es einen «starken Hasen». Er kann die bereits abgeschlagenen Spieler wieder freischlagen. Auch wenn er abgeschlagen wird, ist die Runde zu Ende.
- ▶ Variante 2: Es gibt einen schwachen und einen starken Hasen. Die Jäger müssen beide zur Strecke bringen.

2 Sitz Hase – lauf Hase!

Ein ungewöhnliches Spiel, weil nämlich alle Spieler gleichzeitig Fänger und gleichzeitig Befreier sind.

Die Spieler sind im Feld unterwegs. Schlägt ein Spieler einen anderen ab, so ruft er ihm zu «Sitz Hase!» Der Betreffende muss daraufhin in die Hocke gehen. Er ist wieder erlöst, wenn ein Spieler ihn mit den Worten «Lauf Hase!» freischlägt.

Ein Powerspiel ohne natürliches Ende. Der Spielleiter sollte es beenden, bevor die Kräfte ausgehen.

3 Kuhstall

Die Spieler finden sich in Dreiergruppen zusammen und stellen sich so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen umfasst wird. Ein einzelner Spieler macht verschiedene Ansagen, auf die die anderen folgendermassen reagieren müssen:

- ▶ «Kuh»: Die Spieler in der Mitte verlassen ihren «Stall» und suchen sich einen neuen.
- ▶ «Stall»: Die Kühe bleiben stehen; die Spieler, die sich anfassen, lösen sich und bilden mit einem anderen Partner um eine andere Kuh herum einen neuen Stall.
- ▶ «Kuhstall»: Die Spieler bilden beliebige neue Dreiergruppen, unabhängig davon, was sie zuvor waren.

Der einzelne Spieler sucht sich bei jedem Wechsel auch einen Platz. Wer übrig bleibt, ist nächster Ansager.

Ein ungemein dynamisches und auch gruppendynamisches Spiel. ●

(Spieldauswahl: Norbert Stockert)



Kinder- und Jugendmedien
Ostschweiz

LESEN
SEHEN
HÖREN
STAUNEN

Mitglied werden:
www.kjmostschweiz.ch

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

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

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

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Ideenreichtum

Don Falconi ist ein gewiefter Geschäftsmann. Seine Chili-Sauce hat ihm zum Durchbruch verholfen. Das Zeug ist derart scharf, dass es auch als Benzinzusatz für Autos verwendet wird und ungeahnte Boost-Effekte entwickelt. Der illegale Verkauf in seiner Pizza-Kette beschert Don Falconi aber ein unruhiges Leben. So pendelt er zwischen Gefängnis und Freiheit, denn er ist eben auch ein Meister des Ausbruchs. Es beginnen heisse Verfolgungsjagden durch die Strassen der Stadt mit ungewissem Ausgang...

In den Anden beliefern Lamas die Dörfer der Region mit einheimischen Textilfarben und Stoffen zur weiteren Verarbeitung von Kleidern und Taschen. Die Tiere bewegen sich stilsicher in den oberen oder unteren Regionen der steilen Bergwelt. Auf kleinen Pfaden reisen die Einheimischen mit ihren Tieren von Dorf zu Dorf und erledigen den Transport...

Die Fähigkeit, sich in fremdes Denken einzufühlen, ist nicht jedermann gegeben. Doch in manchem Menschen steckt viel Potenzial, einmal den notorischen Nörgler zu spielen, den ewigen Zweifler, den unbiegsamen Optimisten. So artet manche Diskussion zu brisanten Themen in wunderbar tiefe Abgründe

«Die Fähigkeit, sich in fremdes Denken einzufühlen, ist nicht jedermann gegeben.»

aus, um sich am Ende in wohlwollende Anerkennung zu wandeln. Und das alles funktioniert, ohne dass jemand sein Gesicht verliert...

Total unterschiedliche Ansätze präsentieren sich hier bei «Catch Don Falconi», beim 2 Personen Handelsspiel «P'achakuna» oder dem diskussionslastigen «MIMICA» für grössere Runden. Diese Ideen stammen aus der Schweiz und suchten ihre Umsetzung über Crowdfunding. Die angehenden Spielverleger strotzen nur so vor Kreativität, feilen an ihren Projekten und ergänzen sie mit zusätzlichen Aufwertungen. Zwei der drei Spiele sind bereits finanziert, Don Falconi wird sicher auch zum Ziel gelangen, Geschäftsverbindungen hat er ja.

So hat das vergangene Jahr der Pandemie in etwas verborgenen Winkeln auch seine guten Seiten. Es hat gerade in der Schweiz die Kreativität am Spieltisch angeregt und den Mut gefördert, mit einer grossartigen Idee den Weg an die Öffentlichkeit zu gehen. Der Erfolg der Kampagnen erfreut nicht nur die Finanzierer. Diese Spiele kann man auch im gut sortierten Spiel Laden bald käuflich erwerben. Spielerischer Ideenreichtum – made in Switzerland. ●

Vor einhundertundein Jahren

«Niene isch Chilbi u niene isch Tanz
deheime ums Hus um versuret me ganz.
I ha mer scho mängisch der Chopf fasch verheit
was ächt no wär z'mache, dass Zyt umegeit.

Wär gwanet isch z'gumpe und z'tanze, o je
däm düe halt die Süche-Verordnige weh.
E jede muess säge, Churzwiligs isch's nit
No bsunders für ledigi, lustigi Lüt.

Grad äbe der Sunndig wird eim eso läng
s'Furtgoh isch verbote, u nämlech no sträng,
Gsiech eim deno öpper, o weisch de häts gfählt
do müesst me schwär büesse – u-ni ha kes Gäld!

Drum blieb i doheime. I schicke mi dry
u hoffe dä Jammer gang öppe verby.
I bi ja nid einzig, s'trifft anderi o,
s'isch ume es gwane, – Mi zahmet de scho!»

Lina Wisler-Beck, 22. Juni 1920

Lina Wisler-Beck stammte aus dem Emmental und lebte später in Obergerlafingen im Kanton Solothurn. Zahlreiche Mundart-Gedichte stammen aus ihrer Feder. Das vorliegende Gedicht entstand vor über hundert Jahren aufgrund der damals grassierenden Maul- und Klauenseuche.

Leitartikel zum Schwerpunkt

Spielend arbeiten
bedeutet ein wundervolles
Lebenskonzept.

Gemeinhin werden Spiel und Arbeiten als Gegensatzpaar verstanden. Dabei bedeutet Arbeit Anstrengung und Mühsal, bis hin zu Fluch und Strafe («Im Schweisse deines Angesichts sollst du dein Brot verdienen»). Spiel dagegen meint Spass, wenig Ernsthaftigkeit und etwas Lari-fari. Das spielende Arbeiten verbindet zwei unterschiedlich sinnstiftende Komponenten des Lebens. Es sind Möglichkeiten, persönliche und allgemeine Ziele zu erreichen; Gegensätze aber sind sie beileibe nicht.

In seinem berühmten Buch «Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.» setzt sich der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga damit auseinander, dass das Spiel nicht einfach ein kulturelles Produkt ist – wie etwa die Kunst oder die Musik – sondern, dass die Kultur an sich Spielcharakter hat. Er war sich bewusst, dass seine Überlegungen ein Startsignal waren zur weiterführenden Diskussion rund um das faszinierende Phänomen des Spiels.

Wer Spiel definiert als «nicht notwendiges Tun-als-ob, das jederzeit abgebrochen werden kann», hat wohl intensives Spielen noch nie bewusst wahrgenommen. Und: Kinderspiel soll beliebig sein?! Was soll ein Kind denn Wichtigeres tun, als zu spielen, um geistig und körperlich gesund aufzuwachsen und in der zunehmend komplexer werdenden Welt bestehen zu können? – Spielen heisst, der Gegenwart mit Frische zu begegnen. Spielen heisst selbst für Erwachsene, Ressourcen zu bilden für herausfordernde Situationen in der Zukunft. Spielen ist die ideale Form von Selbstmanagement, besonders dort, wo der Mensch im Bedarfsfall auf keinen Coach und keine Therapeutin zurück-

greifen kann. Und das kontinuierliche Spielen ist die unverzichtbare Voraussetzung für spielendes Arbeiten.

Es macht mir Spass, in diesem Zusammenhang an zwei Meister des spielenden Arbeitens zu erinnern. Die beiden sind die zuverlässigsten Zeugen dafür, dass dies der Königsweg zum erfolgreichen Schaffen ist.

Das erste Beispiel liegt etwas weiter zurück: «Als Gott die Himmel bereitete, war ich (Weisheit) dabei, als er die Fundamente der Erde legte, da war ich als sein Liebling bei ihm; ich war seine Wonne Tag für Tag und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Freude an den Menschen.» (Sprüche 8, 27-31). Wenn im Alten Testament steht, dass unser Schöpfer die Welt spielend schuf, erinnert das an das erhabene Glücksgefühl, wenn uns nach grosser Anstrengung im Spielen und Jonglieren etwas besonders gelungen ist.

Excellente! [Der Link zum lebendigen Beweis dieses Glücksgefühls in bewegten Bildern](#)



Im zweiten Zitat bringt es Albert Einstein – einer der bedeutendsten und einflussreichsten Menschen der Neuzeit – auf den Punkt: «Das Spiel ist die klügste Form der Forschung.» Liegt möglicherweise die Kunst eines glücklichen Lebens in der gelungenen Kombination von Spiel und Arbeit, in der ausgewogenen Verbindung von kreativem und repetitivem Handeln? Als Kinder haben wir es praktiziert; als Erwachsene können wir uns daran erinnern und damit weiterfahren. Denn: Verspielte Stunden sind gewonnene Zeit! ● **Hans Fluri, Spieler**

Wenn die Arbeit zum Spiel wird



Text: JULIAN MORF

Zuerst die Arbeit, dann das Vergnügen? Warum nicht beides gleichzeitig! Im Theaterzirkus Wunderplunder wird seit mehr als 35 Jahren spielend gearbeitet und arbeitend gespielt! Oftmals zumindest.

Der Wunderplunder ist ein kleiner Mitspielzirkus, der mit blaugelbem Zelt und schönen Holzwagen durch den Kanton Bern und Umgebung reist. An jedem neuen Ort, erarbeitet das elfköpfige Team mit rund 60 Teilnehmenden verschiedenster Hintergründe während einer Woche spielerisch ein einmaliges Zirkusprogramm. Ein wichtiger Grundsatz bei der Entwicklung der Shows ist es, dass die Ideen von den Teilnehmenden stammen. Die Wundis (so nennen sich die

Wunderplunderleute liebevoll selbst) schaffen den Rahmen, um spielerisch in Fantasiewelten abzutauchen und zu erforschen, was es da alles gibt. Die Krönung dieser kunterbunten Zirkuswochen sind die Shows am Freitag. Was es da zu sehen gibt, lässt einem nicht selten den Mund offenstehen, schmun-

«Ein wichtiger Grundsatz bei der Entwicklung der Shows ist es, dass die Ideen von den Teilnehmenden stammen.»

zeln und das Herz höherschlagen. Akrobatische Luftsprünge, stolpernde Clowns oder feuerspuckende Drachen; die Shows werden so individuell wie die Teilnehmenden und deren Fantasie es sind!

Hierarchiefreie Spiel- und Arbeitsweise

Ein weiterer wichtiger Grundsatz, ist die hierarchiefreie Spiel- und Arbeitsweise. Den Wundis ist es wichtig, sowohl den Teilnehmenden wie auch den Arbeitsfreund*innen auf Augenhöhe zu begegnen. Das gemeinsame Spass haben und die individuelle Entwicklung stehen im Vordergrund. Und an den wunderplunderbaren Zirkusshows ist schnell zu erkennen, dass dies eine sehr effiziente Art und Weise ist, gemeinsam etwas zu kreieren. Das Team selbst ist als non-hierarchisches basisdemokratisches Kollektiv organisiert, bei dem alle über die gleiche Entscheidungskraft verfügen.

«Das gemeinsame Spass haben und die individuelle Entwicklung stehen im Vordergrund.»

Am Mittwochabend treten die «Wundis» selbst ins Rampenlicht

Mittwochabends schlüpfen die Wundis aus ihren Rollen als Animator*innen und Organisator*innen und treten für einmal selbst ins Rampenlicht. Bei einzigartiger Atmosphäre im Zirkuszelt zeigt das Wunderplunderteam



Die Akrobatikgruppe «Sweet Gymnastic», Tournee 2020



Hochseilakt im (coronakonform) gefüllten Zirkuszelt anlässlich der Tournee 2020

jedes Jahr ein anderes Theaterspektakel. Das diesjährige Theaterstück «Grimmelwald» ist ein kunterbunter Märchen-Mashup für alle Menschen ab sieben Jahren.

Wenn der Wunderplunder nicht unterwegs ist, sind die Wundis und deren Plunder in Burgdorf beheimatet. In der Kulturfabrik, einer Genossenschaft verschiedener Künstler*innen, wird geplant, gebaut, geflickt und all das erledigt, was der Spielspass während den warmen Monaten nicht ermöglicht. Auch während dieser Zeit steht das Spiel an der Tagesordnung. Sei es abends während einer Jam-Session im Musikstübli, bei einem Gesellschaftsspiel in der «Chill-Ecke» oder, ganz besonders, in der siebenwöchigen Theaterprobezeit im Frühling. ●

Fotos: Regina Jäger, Kilian Schönenberger

Informationen



Website Zirkus:

www.wunderplunder.ch



«Unterstütze den Theaterzirkus!»

Mit seinem Angebot hat sich der Theaterzirkus Wunderplunder in der Region Bern und in den umliegenden Kantonen einen Namen gemacht. Für viele Schulen und Sonderpädagogische Institutionen ist es das Highlight des Jahres, wenn der erste Traktor auf das Gelände rollt und am Montag das blau-gelbe Zelt aufgestellt wird. Finanziell versucht der Wunderplunder dieses Angebot möglichst attraktiv zu gestalten und für alle Menschen zugänglich zu machen. Wer das bunte Treiben unterstützen möchte, kann entsprechende Informationen auf der Website des Zirkus' finden.

Er gibt uns Buch und Spiele



Foto: Christoph Kaminski (mit freundlicher Genehmigung)

Text: MARTIN ZIMMERLI

Daniel Fehr ist ein eher spät Berufener. Mit 36 erst veröffentlichte er sein erstes Spiel und sein erstes Bilderbuch. Dafür gleich bei renommierten Verlagen. Doch seither gehts rasant voran. Der Journalist hat im Laufe der Jahre schon den einen oder anderen Spielfinder in seinem Atelier besucht. Und all diesen Arbeitsstätten war eines gemeinsam: das kreative Chaos. Hier ein Berg mit Prototypen von Spielfiguren, dort ein Stapel Spielplanentwürfe, Leimtuben, Kartonreste, eine Tasse mit eingetrocknetem Kaffee, ein halbes «Eile mit Weile», der Arbeitstisch voll belegt.

Bei Daniel Fehr ist das anders. «Mein Arbeitszimmer muss aufgeräumt sein, damit ich mich konzentrieren kann», sagt der 41-Jährige aus Winterthur ZH. In den Gestellen stehen belletristische Bücher in Reih und Glied,

darunter viele Klassiker. Von Spielschachteln und Bilderbüchern, die man bei einem Spielentwickler und Bilderbuchautor erwarten würde, fast keine Spur. Das geht so weit, dass der Fotograf das eine oder andere Utensil auf dem Schreibtisch platzieren muss, damit der Vordergrund auf dem Foto nicht ganz leer ist.

Freude bringen, Welten öffnen

Fehr gehört zu den eher spät Berufenen in der Gilde der Spielentwickler und Bilderbuchautoren. 36 Jahre alt war er, als er seine ersten beiden Spiele und sein erstes Bilderbuch veröffentlichte. Doch dies – wir schreiben das Jahr 2016 – gleich bei renommierten Verlagen: Kosmos und Atlantis. «Ich hatte Glück», sagt er.

Glück? Zwar gibt es keine offizielle Ausbildung zum Bilderbuchautor und Spieleentwickler, doch müsste man eine auf die Beine stellen, sie würde wohl genau Fehrs Werdegang folgen: Nach dem KV besuchte er den Vorkurs an der Schule für Gestaltung, studierte dann an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich sowie der School of Visual Arts in New York fünf Jahre Fotografie und machte schliesslich an der Princeton University (USA) seinen bislang letzten Abschluss, in Germanistik und Medienwissenschaften. Seine Dissertation über politisch-religiöse Konversionserzählungen liegt im Moment auf Eis – «und das dürfte auch so bleiben», sagt der Mann, der in verblüffender Weise an den früheren «10 vor 10»-Moderator Stephan Klapproth (63) in jungen Jahren erinnert: runde Brille, gescheiteltes, gerades Haar, Dreitagebart – bloss der Schnauz fehlt.

Daniel Fehr hat also eine geradezu massgeschneiderte Ausbildung für seine heutige Tätigkeit durchlaufen. Was er dagegen nicht hat, ist eine Mission. «Ich verfolge mit meinen Büchern und Spielen weder didaktische Interessen, noch will ich eine moralische Botschaft vermitteln», sagt er. Er wolle den Leuten Freude bringen, Welten öffnen und sie zum spielerischen Nachdenken anregen. «Ich freue mich, wenn ich sehe, dass der Samen aufgeht, den ich gestreut habe.» Heisst: «Wenn ich in einer Schulklasse aus meinen Büchern vorgelesen habe und mir danach eine Mutter berichtet, dass ihr Kind nach Hause gekommen sei und begonnen habe, selber Geschichten zu schreiben.»

International unterwegs

Seit den ersten Veröffentlichungen vor fünf Jahren ist die Zahl seiner Bücher und Spiele kontinuierlich auf über 20 gestiegen. Allein in den letzten sechs Wochen kamen drei neue Bilderbücher auf den Markt. Allerdings, nicht alle Bücher und Spiele sind auch auf Deutsch erhältlich. «Ich habe früh beschlossen, mich international zu orientieren», sagt Daniel Fehr und unterscheidet sich auch hier

«Ich freue mich, wenn ich sehe, dass der Samen aufgeht, den ich gestreut habe.»

Daniel Fehr

von der überwältigenden Mehrheit in seinem Metier. Dazu passt, dass er keinen Stammverlag hat. Das Spiel «Narabi» zum Beispiel ist bei einem russischen Verlag erschienen, der es in verschiedenen Ländern lizenziert hat. Und so gibt es das Spiel des Winterthurers zwar unter anderem auf Japanisch und Russisch, nicht aber auf Deutsch.

Und was tut der aktuell wohl erfolgreichste und produktivste Spielentwickler und Bilderbuchschreiber unseres Landes, wenn er grad keine Spiele entwickelt oder Bilderbücher schreibt? Er spielt Spiele und liest Bilderbücher. So gründete er zusammen mit seiner Partnerin einen Spieltreff und einen Spielentwicklertreff. Und beruflich ist Fehr noch auf einer dritten Schiene unterwegs: In seiner 40-Prozent-Stelle beim Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien leitet er den Schweizer Vorlesetag (hat dieses Jahr am 26. Mai stattgefunden).

Die überbordenden Sammlungen von Spielen und Bilderbüchern, die man in seinem Arbeitsraum vergeblich sucht, gibt es in Fehrs Wohnung natürlich auch: aber in einem anderen Zimmer. Gut 200 Spiele («für einen begeisterten Spieler ist das nicht besonders viel») und rund 1500 Bilderbücher und Graphic Novels («vor allem zeitgenössische Werke») füllen hier die Regale. ●

(Nachdruck mit freundlicher Genehmigung Coopzeitung)

Informationen

Website Daniel Fehr:
www.danielfehr.ch



Mein Beruf – ein Spiel



Schule Kreuzweg Heisau – Baumhaus mit Rutsche.

Text und Fotos: URS WISKEMANN

Mit 27 Jahren habe ich zu zwei Freunden gesagt: «Möchten wir nicht noch vor 30 versuchen, eine selbständige Arbeit zu finden?». Daraus entstand das spielerisch gefasste Ziel, mit 40 Jahren nicht sagen zu müssen «Hätten wir's doch versucht!». Wir drei wollten gestalterisch und handwerklich arbeiten, was heutzutage auf dem Bau unüblich ist.

Im Baugewerbe ist die Arbeit meist klar aufgeteilt: Planer gestalten in den Büros alles bis zum letzten Detail und Handwerker sind für die Ausführung zuständig. 1995 gründeten wir zu dritt die Motorsänger GmbH und zu Beginn machten wir allerlei: von Möbelbau übers Schlossern bis hin zum Ausstellungsbau.

Wie kam es, dass wir uns dann auf Spielplätze spezialisiert haben? Eines Tages fragte uns eine Freundin, ob wir für einen Spielplatz in einer Badi ein Spielschiff bauen könnten: «Nehmt doch dieses alte Boot und baut daraus ein Spielschiff.» Bei dieser Arbeit merkten wir, was für eine spannende Aufgabe es ist, für Kinder Spielgeräte zu planen und zu bauen. Aber wir stellten noch was anderes fest: Da gibt es eine europäische Spielplatznorm, die auf öffentlich zugänglichen Spielplätzen zwingend und gar nicht so einfach zu erfüllen ist. Anscheinend haben wir es nicht so schlecht gemacht, denn es folgten weitere Anfragen und durch Mund zu Mund Propaganda konnten wir immer mehr Spielgeräte bauen. Seit etwa 20 Jahren planen und bauen

wir nun Spielgeräte, mittlerweile mit einem Team von 12 Mitarbeitenden.

Was reizt uns an den Spielplätzen? Es ist die Mischung aus Gestaltung, Spieldesign und Handwerk. Oft sind wir die Vermittler zwischen den Ansprüchen der Erwachsenen, denen es um Design, Kosten und einfachem Unterhalt geht, und unserer eigentlichen Kundschaft, den Kindern. Den Kindern versuchen wir am Verhandlungstisch eine Stimme zu geben und planen für sie Spielplätze mit möglichst viel Spielwert. Den Architekten müssen wir oft erklären, dass Kinder mehr Freude haben, wenn der Spielplatz ein Chrüsimüsi ist, als wenn er architektonisch aufgeräumt daherkommt und einen pflegeleichten Gummiboden hat.

Als ich dann selbst Vater wurde, wurde mein Beruf noch faszinierender: Ich konnte mit meinen Kindern lernen, welche Spielgeräte

sie lieben und was sie anregend finden. Dabei lernte ich, wie wichtig es ist sich ins Kind zu versetzen. Von einem Bekannten, der Hirnforscher ist, lernte ich dann noch eine wichtige Grundlage des kindlichen Spiels: Das Hirn belohnt alles, was für die Entwicklung des Kindes wichtig ist, mit dem Glückshormon Dopamin. Auf einem Spielplatz kann ein Kind so lange und so oft das machen, was seiner Entwicklung entspricht, wodurch sein Hirn ständig Dopamin ausschüttet. Damit ist Spielen für das Kind der schönste Weg Neues zu lernen – wir nennen es «Spiellernen».

Was lernt ein Kind denn auf dem Spielplatz? Das geht von körperlich-koordinativen Fähigkeiten beim Balancieren über motorische Weiterbildung beim Klettern bis hin zu Reaktionsverhalten beim Stürzen. Auch werden Knochen und Muskeln bei einem Kind nur



Spielplatz Widenbad, Männedorf – Drachenspielplatz.



Schule Kreuzweg, Herisau – Doppelhäuschen mit Klettertunnel.

dann gestärkt, wenn sie benutzt werden. Beim Spiel in der Gruppe kommen wichtige Sozialkompetenzen hinzu: sich in einer Gruppe einordnen, streiten und kämpfen und jüngeren Kindern helfen. All diese Fähigkeiten sind extrem wichtig für unser ganzes Leben und je besser wir sie im Kindesalter erlernt haben desto einfacher fallen sie uns als Erwachsene. Spielplätze sind Freiluftschulen, in denen es keine Lehrpersonen braucht, und vor allem eine günstige Investition für unsere Gesellschaft: Ein mittelgrosser Spielplatz, der auf 15 Jahre Lebensdauer angelegt ist, kostet pro Tag ungefähr 18 Franken. Wird er täglich durchschnittlich von 20 Kindern bespielt, macht das pro Kind und Tag weniger als einen Franken.

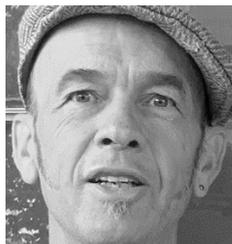
Ein befriedigendes Spiel ist es auch, ein Spielgerät zu entwickeln, sei es am physischen Modell oder mit einem Zeichnungsprogramm am Computer. Wir versuchen uns dabei vorzustellen, wie sich die Kinder von einem Stamm zum nächsten hangeln und stellen Fragen wie, ist der nächste Balken schon zu hoch zum Erklettern und ist jene bewegliche Fläche spannend für ein Kind? Dabei berücksichtigen wir auch, dass ein 5-jähriges Kind nicht von Anfang an alles beherrscht, was ein Spielgerät für grössere Kinder interessant macht. Nur so bleibt es für alle Kinder anregend, wieder und wieder hinzugehen und es erneut zu versuchen – eben «Spiellernen». Ein solches Spielgerät dann auch noch schön zu gestalten und nach den

europäischen Normen zu planen und zu bauen, ist unsere Herausforderung.

Danach folgt der Bau des Spielplatzes. Da Spielgeräte 15 bis 20 Jahre halten sollen und für Kinder angenehm und attraktiv daherkommen müssen, bauen wir das meiste aus Eichen- und Robinenholz. Mit Massivholz zu bauen ist heute noch, nach 20 Jahren Spielgeräte bauen, handwerklich eine Arbeit, die ich liebe. Im Freien mit den Händen zu arbeiten befriedigt anscheinend meinen «Spieltrieb» sehr. An gewissen Stellen braucht es Verbindungen aus Stahl, die wir in unserer Schlosserwerkstatt ebenfalls selber herstellen können. Wenn dann am Abend unsere Arbeit wieder ein Stück weiter gewachsen ist und ich nach ein bis zwei Wochen einen fertigen Spielplatz vor mir habe, ist das ein sehr befriedigendes und beglückendes Gefühl.

Ist der Spielplatz fertig gebaut, ist die Eröffnung des Spielplatzes jeweils wie die Kür unserer Arbeit: Neben dem Spielplatz zu stehen und zu sehen, was die Kinder auf den Spielgeräten alles anstellen, wie sie motorisch damit fertig werden und wie glücklich sie dabei sind, ist wunderschön. Wenn wir dann noch von einigen Eltern ein Schulterklopfen erhalten, sind wir im Spielhimmel. ●

Urs Wiskemann



Urs Wiskemann ist Co-Geschäftsführer der Motorsänger GmbH in Männedorf am Zürichsee, einer Firma für individuelle Spielplätze. Er ist Vater, von zwei Kindern 18/21 J.

an deren Betreuung/Erziehung er hälftig beteiligt war. Er ist gelernter Landschaftsgärtner und Landwirt und mit seiner schon als Kind ausgeprägten Passion fürs Tüfteln konnte er sich spielerisch zum Spielplatzbauer weiterentwickeln.



Link Website: www.motorsaenger.ch

Kinder im spielerischen Umgang mit Erwachsenenarbeit



Ferien auf dem Bauernhof - mithelfen im Stall macht Spass. Foto: Stockfoto

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

Was hat die Spielentwicklung der Kinder von 0 bis 8 Jahren im Freispiel, Rollenspiel, spielerischen Arbeiten mit dem dunklen Kapitel der Kinderarbeit in der Schweiz zu tun? Es gilt der Grundsatz: «Das kindliche Spiel ist mit erzieherischem Zwang unvereinbar.» Damit Kinder sich gesund entwickeln, brauchen sie Erwachsene, die ihnen für das kindliche Spiel genügend Raum und Zeit verschaffen. Auf diese Weise können sie in den ersten 8 Jahren spielerisch ihre Sprachkompetenz, alle Sinne, Werteverständnis, Fein- und Grobmotorik und Urvertrauen entfalten. Gleichzeitig wird die Arbeit der Erwachsenen im Spiel vorweggenommen.

Spielfreude und Nachahmungstrieb

Kinder zwischen 0 und 8 Jahren lernen am Meisten durch ihre angeborene Spielfreude und ihren natürlichen Nachahmungstrieb. Sie bauen sich in dieser Zeit Brücken auf: «Vom ICH – zum DU – zum WIR» und werden dadurch zu sozialen Wesen. Zum Spielen

«Das kindliche Spiel ist mit erzieherischem Zwang unvereinbar.»

brauchen sie ihre Intelligenz, Fantasie und alle Wahrnehmungs- und Bewegungsmöglichkeiten. Kinder sind mit Ernst und Konzentration dabei. Sie kennen den Unterschied zwischen Spiel und Arbeit noch nicht. Kinder kopieren in diesem Alter alles, was Erwachsene oder ältere Kinder ihnen vorleben: Gestik, Mimik, Töne, Wörter, Lieder und Körper-Bewegungen von Kopf bis Fuss. Im Spiel setzen sie all ihre Kräfte des Fühlens, Wollens und Denkens ein.

Kinder «tun als ob»

Kinder sind gute Beobachter. Oft sind Erwachsene überrascht, wie genau ihr eigenes Verhalten im Spiel der Kinder wieder auftaucht. Im Puppenspiel ahmen Kleinkinder alles nach, was sie selbst erleben. Sie übertragen menschliche Aktivitäten auch auf Spieldinge: Puppen und Teddybären werden geknuddelt, geherzt, gefüttert, schlafengelegt, gewaschen, frisiert, spazieren gefahren usw. Diese «Tun-als-ob-Spiele» spiegeln Handlungen im Haushalt wieder und Arbeiten der Erwachsenen im Aussenbereich. Kinder spielen «zum Schein» Kochen, Tisch decken, Einkaufen, Bügeln, Schnee schaufeln, Rasen mähen, Auto waschen, Katze oder



Scheich Ibrahim lässt grüssen. Foto: Martin Hufschmid



Keine zu klein, Helferin zu sein. Foto: Stockfoto.

Hund füttern, Die Trennung zwischen Arbeitszeit und Freizeit kennen sie noch nicht.

Das «Kleine-Welt-Spielzeug»

Aus der kindlichen Perspektive ist die Umgebung oft übermächtig gross und bedrohlich. Mit Aufstellspielzeug können Kinder ihren Wunsch, «gross-zu-sein» leben. Ab dem vierten Lebensjahr brauchen sie das «Kleine-Welt-Spielzeug» zur Nachahmung von Erlebtem. Kinder entwickeln im Spiel mit kleinen Gegenständen und Figürchen ihre Feinmotorik, Augen-Hand-Koordination, räumliches Denken, so wie das Nachspielen von Berufsbildern. Das «Kleine-Welt-Spielzeug» hat eine lange Tradition. Früher bauten Kinder mit Naturmaterial kleine Welten mit Mooshäuschen, Tannzapfenkühen oder Muscheln im Sand. Heute kreieren sich Kinder mit kleinem Holz- oder Plastikspielzeug ihre eigenen Welten: Puppenhäuser, eine Ritterburg, einen Zoo mit seinen Tieren, eine Eisenbahn, eine Garage mit Auto, einen Park oder einen Bauernhof. Spielend zeigen sie uns, wie sie ihre Umwelt erleben, was sie interessiert als Zoodirektor, Puppenhaus-Eltern, als Ritter in der Ritterburg oder als Bauer auf dem Bauernhof.

Was ist «Freispiel»?

Im Gegensatz zu Regelspielen – wie etwa bei Kreisspielen, Fingerversen, Klatsch- und Marschspielen, Papierfalten oder bei Karten- oder Brettspielen, die nach bestimmten Regeln ablaufen – können sich Kinder im Freispiel selbst organisieren und eigene Regeln

ausdenken. Für das Freispiel benötigen Kinder genügend Raum im Haus und in der Umgebung. Sie brauchen genügend Zeit und Ruhe. Unerlässlich für sie sind andere Kinder zum Spielen und selbstgewähltes Spielmaterial. Kinder sind von Natur aus «Sachensucher». «Zeug zum Spielen» ist oft interessan-



Der kleine Handwerker beobachtet sehr interessiert. Foto: Fotolia

ter für sie als Spielzeug. Damit das Spiel sich frei entfalten kann, sollten Erwachsene dieses Freispiel respektieren, die Handlungen der Kinder zulassen und sich nur einmischen, wenn es unbedingt nötig ist oder die Kinder das wünschen.

Die «Sachensucher» streichen durch Haus und Garten

Sie «finden» Gegenstände und «Zeug zum Spielen», die sie im Freispiel brauchen können. Oft haben diese Funde überhaupt nichts mit Spielzeug zu tun. Die Kinder funktionieren das Gefundene im Freispiel spielgerecht um: Ein umgedrehter Tisch wird zum Ozeandampfer, ein Stuhl mit Lehne zum Postschalter und eine Papierrolle zum Fernrohr usw. Je nach Alter und Spiel brauchen Kinder anderes «Zeug zum Spielen». Das können Tücher zum Verkleiden sein, selbstgebastelte Schwerter, Hüte, Halsketten, Federschmuck, Kisten, Steine, Tannzapfen, Stecken, Zeitungen usw.

Rollenspiel ist spielerisches «tun als ob»

«Tun als ob» ist über Jahre eines der beliebtesten Beschäftigungsspiele der Kinder. Das

Rollenspiel beginnt etwa mit: «Ich bin die Mutter und du das Kind!» oder «Ich bin der Polizist und du der Dieb!»: Mit dieser Ankündigung schlüpfen die kleinen Akteure spontan in eine andere Person – und das Rollenspiel beginnt. Die Kinder spielen alles nach, was sie im Alltag beobachten und erleben. Sie ahmen ihre Umgebung nach und «tun als ob». Dabei üben sie soziales Verhalten ein und führen Selbstgespräche oder Dialoge. Sie ahmen in ihren Spielhandlungen Gefühle nach, wie etwa Freude, Trauer, Wut. Im Rollenspiel wird der ganze Körper von Kopf bis Fuss eingesetzt; Sprache, Fantasie und das Miteinander wird entwickelt. Ebenso werden alle Sinne geschärft. Im Rollenspiel nehmen Kinder oft Tätigkeiten von Berufen aus der Welt der Erwachsenen vorweg.

Ausser der realen Welt lieben Kinder in diesem Alter auch Märchen und Bilderbücher. Sie spielen diese als Rollenspiel nach. Sie lieben märchenhafte, magische Figuren wie Hexen, Zwerge, Könige, Drachen, Gespenster, Riesen, Ritter oder Marsmenschen.

Durch Rollentausch lernen Kinder, unterschiedliche Standpunkte kennen

Es ist ein grosser Unterschied, ob ich unter dem Tisch als Dieb im Gefängnis sitzen muss oder ob ich als Sheriff die Gangster jagen und fangen kann. Auch Lehrer spielen oder Schüler sein ist ein starker Gegensatz. Beim «Familienspiel» kann ich eventuell zwischen Mutter, Vater, Kind, Baby, Hund oder Katze



Wir sind Entdecker in Afrika! Foto: Babymarkt GmbH

wählen. Kinder zwischen 3 und 8 Jahren spielen im Freispiel stundenlang: Familie, Kaufmann, Post, Zirkus, Räuber und Polizist, Cowboy und Indianer, Krankenschwester und Patient, Unfall und Ambulanz, Kapitän, Pilot oder Lokomotivführer, Baggerführer oder Astronaut. Sie tasten sich spielerisch in Berufe der Erwachsenenwelt hinein.



Mithelfen beim Kochen – im Haushalt. Foto: Martin Hufschmid

Mithilfe bei einfachen Haushalts- und Gartenarbeiten

Zwischen 3–8 Jahren wollen Kinder mithelfen bei Haus- oder Gartenarbeiten. Die Küche ist ein beliebter Ort. Kinder helfen beim Kuchenbacken, Brotteigkneten, Eieraufschlagen, Löcher mit der Gabel in den Blätterteigboden auf dem Kuchenblech einstechen, um dann reihenweise Zwetschgen oder Aprikosen darauf zu schichten; Salatsausen anrühren oder Früchte schneiden für einen Fruchtsalat. Kleine sind stolz, wenn sie einen Krug mit Saft von der Küche auf den Esstisch tragen, ohne einen Tropfen zu verlieren. Beliebte sind auch: Staubwischen oder Staubsaugen, Wäsche aufhängen, Schuhe putzen, Papierkorb leeren. Im Garten helfen sie, Erde zu lockern, Samen sähen, Erdbeeren ernten, abgemähten Rasen zusammenrechen, Vögel füttern, Meerschweinkäfig ausmisten, Blumen gießen usw.

Arbeitsplan für Kinder ab Ende Kindergarten und Grundschule

Damit Kinder Verantwortung übernehmen können und sich an wiederkehrende Aufgaben gewöhnen, hängen wir einen Wochenplan mit den täglichen Aufgaben der Kinder gut sichtbar auf. Sind die Aufgaben erledigt, werden sie auf der Liste abgehakt. Wurden sie nicht ausgeführt, werden die Kinder gemahnt, es noch zu tun. Der Wochenplan wird in der Familienkonferenz besprochen, um ihn den aktuellen Bedürfnissen anzupassen. Die Tätigkeiten müssen dem Können der Kinder angepasst sein. Hier ein Beispiel:

- ▶ **Montag:** Papierkorb leeren
- ▶ **Dienstag:** in der Küche helfen
- ▶ **Mittwoch:** alle Bilderbücher ins Regal zurückstellen
- ▶ **Donnerstag:** Kinderzimmer aufräumen
- ▶ **Freitag:** Fussböden freimachen fürs Staubsaugen
- ▶ **Samstag:** alle schmutzige Wäsche in den Wäschekorb legen

Kinderarbeit hat nichts mit Spiel und Leichtigkeit zu tun

Ich bin in einem Bauerhaus aufgewachsen und wir mussten selbstverständlich mithelfen an schulfreien Nachmittagen oder in den Ferien, etwa beim Heuen, Kirschen pflücken, Bohnen ablesen usw. Aber diese «Arbeiten» kamen immer erst an zweiter Stelle – Schulaufgaben oder Musikinstrument gingen vor.

Ganz anders stellt sich das dunkle Kapitel von Kinderarbeit dar, die auch – zum Beispiel die «Verdingkinder» in der Schweiz – bis in die 60er Jahre noch weiter verbreitet war, als man heute denkt (mehr Informationen: siehe Folgeseite). ●

Kinderarbeit in der Schweiz

Kinderarbeit in der heilen Schweiz? Wir denken heute eher an Kinder in Afrika oder Indien als in der Schweiz. Wir finden es unmöglich, wenn Kinder wie Sklaven arbeiten müssen und ausgenutzt werden, ohne Rücksicht auf ihre Gesundheit, den Schulbesuch und ihr seelisches Wohlbefinden. Doch auch bei uns hat es diese schreckliche Ausbeutung von Kindern gegeben und das ist gar nicht so lange her. Zwei Beispiele aus der Schweiz: Die verkauften Kaminfeger-Kinder und die verratenen Verdingkinder.

Die verkauften Kaminfeger-Kinder aus dem Tessin

Bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts verkauften arme Tessiner Bergbauern aus Not oft ihre Kinder für zwanzig Franken als Kaminfeger nach Mailand. Dort wurden sie als Arbeits-Sklaven gehalten. Sie mussten durch die finsternen Kamine klettern und mit den nackten Händen den Russ herabwerfen. Viele der Kaminfeger Kinder wurden krank und starben früh.

Das Jugendbuch «Die schwarzen Brüder» erzählt die packenden Abenteuer der Kaminfeger Buben in Mailand, anhand der wahren Geschichte des kleinen Giorgio aus dem Tessin. Die Erzählung ist erstmals im Kriegsjahr 1941 in zwei Bänden erschienen. Die deutsche Schriftstellerin Lisa Tetzner und ihr Mann Kurt Held haben sie geschrieben. Die beiden mussten vor den Nationalsozialisten



in die Schweiz flüchten. Sie überlebten den zweiten Weltkrieg in der Schweiz im Exil.

«Die schwarzen Brüder» sind als Buch, Hörbuch und Film erhältlich.



Weshalb mussten all die ehemaligen Verdingkinder, Heimkinder, Pflegekinder und Administrativ Versorgten so lange kämpfen bis man sie gehört hat.

Es brauchte lange, viel zu lange bis sie alle gehört wurden: Verdingkinder, Heimkinder, Pflegekinder und administrativ Versorgte.

Kinderarbeit – Verdingkinder in der Schweiz

Das tragische Schicksal der Verdingkinder ist ein trauriges, dunkles Kapitel in der Schweizer Geschichte. Bis in die 1960er Jahre haben die Schweizer Behörden zehntausende Kinder ihren Eltern entrissen und verdingt. Sie wurden etwa an Bauernfamilien übergeben, wo sie wie Knechte oder Kinder-sklaven arbeiten mussten. Sie wurden zum Teil geschlagen, misshandelt, mussten im Stall schlafen, hatten Hunger. Viele von ihnen haben sich in ihrem Leben nie von dieser Ungerechtigkeit erholt. Zum Glück wurden diese Verbrechen in den letzten Jahren bekannt, angeprangert und Ansätze zur Wiedergutmachung in die Wege geleitet. (STM)

Informationen

Link: [SRF-Text-Beitrag \(Doku\) über Verdingkinder](#)

www.srf.ch



Spielend arbeiten



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

Ich arbeite, unter anderem, als Spielgruppenleiterin und höre diesen Satz «Deinen Job möchte ich haben – Du wirst ja fürs Spielen bezahlt» öfter. Wenn man die Definitionen von «Spielen» und «Arbeiten» einander gegenüberstellt, dann wird schnell klar: die Leute haben recht! Spielen und Arbeiten sind sich näher als man denkt!

Wikipedia sagt zu «spielen»: sich zum Vergnügen, Zeitvertreib und allein aus Freude an der Sache selbst auf irgendeine Weise betätigen, mit etwas beschäftigen. Und zu «arbeiten»: Arbeit leisten, verrichten; tätig sein.

Sowohl meine Spielgruppenkinder wie auch ich verbinden beides täglich: Wir beschäftigen uns auf eine Weise, verrichten Dinge, sind tätig und haben dabei auch noch Freude. So stelle ich mir arbeiten generell vor. Vielleicht nicht ganz so verspielt wie in meiner Spielgruppe oder in meiner Praxis als Kinder- und Familiencoach, auch hier wird vieles spielerisch erarbeitet. In der Ludothek arbeite ich wieder spielend, mit Spielen und Spielenden zusammen.

Meine Spiel-Kinder sind zwischen 2½ und 5 Jahre alt, sie arbeiten in der Spielküche, schrauben und hämmern, sie betätigen sich als Künstler, Tierpfleger, Ärzte, Reinigungspersonal. Sie verlieren sich im Arbeiten, in dem sie imitieren, ausprobieren und forschen. Wer kleine Kinder dabei beobachtet mit welchem Ernst sie im Spiel an die Arbeit gehen, kann sich vorstellen, dass spielend arbeiten wirk-

lich Sinn macht. Im Kindergarten wird diese, sehr befriedigende Form, von spielend arbeiten dann zielgerichteter. Es darf nicht nur aus eigenem Impuls gespielt, und damit gearbeitet und gelernt werden, es kommen Aufgabenstellungen hinzu. Das intensiviert sich in der Schule nochmal. Hier gehen viele Lehrer inzwischen immer mehr den Weg, weg vom reinen Frontalunterricht, hin zu offenen Angeboten. Dabei dürfen sich Kinder in einem Feld



Arbeit auf der Baustelle: früh übt sich... Foto: Archiv Ludojournal

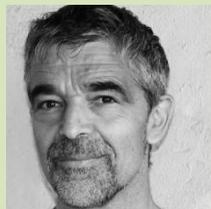
Vernetzungsplattform «spielschweiz.ch» – Das Tor zur Welt des Spielens



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



Rückschau – 5 Jahre «spielschweiz.ch»



Nach meiner «spielschweiz.ch on Tour» habe ich nach 5 Jahren ehrenamtlicher Arbeit an «spielschweiz.ch» die Homepage neu mit Logos verschiedenster Spieleanbieter und Ideenquellen ergänzt. Für diese Logos erhalte ich eine Gegenleistung, welche es mir als Selbständigerwerbender ermöglicht, Zeit in die Seite zu investieren, diese laufend auszubauen und zu pflegen. Die Spielschweiz-Seite wird pro Monat bis zu tausend Mal angeklickt. Mich freut es auch, dass die ganze Vielfalt besucht wird. Ich bin sehr dankbar um eure Tipps und Links, vor allem bei den Veranstaltungshinweisen.

Highlights von «spielschweiz.ch» – ein Exkurs durch die Webseite

Die Plattform bietet Links zu vielen interessanten Informationen rund ums Spiel – ich habe zum Anlass des 5-jährigen Bestehens von «spielschweiz.ch» einige Perlen rausgesucht, die stellvertretend für viele andere sind. Der Exkurs ist immer gleich gegliedert: eine Kurzbeschreibung und ein QR-Code (für Leserinnen und Leser der Online-Ausgabe auch ein einfacher Link) der an die richtige Stelle auf der Plattform «spielschweiz.ch» führt oder auf eine exemplarische, gut dokumentierte Website, die ich im Namen von «spielschweiz.ch» selektioniert habe.

SPIELIDEEN MIT WENIG MATERIAL



Viele Ideen mit anschaulichen Erklärungen zum Umsetzen. So können zum Beispiel mit Regenschirmen viele Spiele gespielt werden. Spielen mit Material, das man nicht dabei haben muss. Mal was anderes.

Weitere Informationen auch hier: www.spielweg.ch



DAS KIND IM ZENTRUM



Beim Spielen ist für die Erwachsenen entscheidend, den Fokus auf das Kind zu legen. Was brauchen die Kinder? Was wollen die Kinder? Welche Umgebung und Anregungen sollen wir ihnen anbieten? Zum Beispiel Spiele selbst erfinden oder eigene Variationen von bestehenden Spielen entwickeln.



SPIELINFO



Das breit gefächerte, vielseitige Magazin «Spielinfo» (2 Ausgaben pro Jahr) ist vor allem für Schulen, Pädagogen und alle Spielbegeisterte empfehlenswert. Das Magazin beleuchtet das Spiel in seiner ganzen Vielfalt und berichtet über Aktuelles aus der Welt des Spiels.



Spiele fördern



Riesige, umfassende und wertvolle Liste: Welche Spiele fördern eine bestimmte Fähigkeit? Feinmotorik – Risikobereitschaft – Fantasie – Wahrnehmung – Bauen und Konstruieren – Rechnerisches Denken – Aufmerksamkeit – Arbeitsgedächtnis – Impulskontrolle – Logisches Denken und vieles mehr.



VATER-KIND-SPIELE



Eines meiner Steckenpferde: Da ich in diesem Bereich verschiedene Weiterbildungen genoss und demzufolge schon viele Anlässe zu diesem Thema durchgeführt habe, kann ich aus einem reichen Erfahrungsschatz schöpfen. Dieser Bereich erfreut sich grossem Interesse.



SPIELERKLÄRUNGEN



Zwei engagierte Menschen und Unternehmen sind Patrick Jerg mit seiner Plattform «brettspielblog.ch» (Patrick Jerg ist auch Kolumnist und Brettspielblogger fürs Magazin Spielinfo) und Priska Flury mit ihrem Unternehmen Creavida.

Während Patrick Jerg auf seiner Website die Spiele erklärt und beurteilt, werden bei Priska Flury die Spiele oft mit kleinen, anschaulichen Videos erklärt.



JASSEN IST EIN SCHWERPUNKTTHEMA



Jassen ist nicht nur eine Leidenschaft von mir: Jassen ist eines unserer Nationalspiele und sehr populär. Einfache Spiele mit Jasskarten sind sehr geeignet für Kinder als Einstieg ins Jassen oder ganz einfach für Auflockerungen. Für Schulen ist der «Generationenjass» eine interessante Variante, verschiedene Generationen zu verbinden. Mehr Infos Generationenjass: www.generationen-jass.ch



RÄTSEL



Eine grosse Welt, vielseitig und in unserer Gesellschaft tief verankert. Rätsel sind zum Beispiel in Zeitschriften immer wieder zu finden. Es ist daher gut, dass Kinder und Erwachsene wissen, wie diese Rätsel angegangen werden bzw. diese so weit kennen, dass sie in der Lage sind, diese selbst auszuführen.



SPIELPLÄTZE



Spielplätze sind nicht einfach Spielplätze. Sie sind vielfältig, kunterbunt und überall anzutreffen. Kluge Konzepte und Ideen machen aus Ihnen mehr als nur Plätze zum Spielen. Wer mehr über Generationen- und Inklusions-Spielplätze, Spielplatzplanung und allem Drumherum erfahren möchte, wird auf «spielschweiz.ch» fündig.



SPIELE SELBER BASTELN



Viele spannende Ideen, eigene Spiele selbst zu basteln – ob bestehende Spiele oder Neuerfindungen. Das Herstellen von Spielen ist v.a. mit Recyclingmaterial interessant. Bei Kindern fördert es die Kreativität, wenn man ihnen Bastelmaterial, z.B. mit Kartonschachteln und vieles mehr einfach zur Verfügung stellt und sie machen lässt.



SPIELWEGE UND SINNESPFADE



Auf dem bis heuer einmaligen Spielweg St. Gallen hat es zu den Sinnen verschiedene Spielideen (v.a. bei den Waldposten). Der Spielweg St. Gallen gehört neu zu den «Kinderfreundlichen Lebensräumen» von Unicef (mehr Informationen hier www.unicef.ch).



PAUSENPLÄTZE



Pauseplätze sollen zum Spielen anregen. Sinnvoll und empfehlenswert ist es, auch den Pausenplatz für den Unterricht einzusetzen. Er sollte auch interessant sein für den Aufenthalt nach der Schule oder am Wochenende. Beispiel: mit diesem Feld (Abbildung links) und dem Werfen eines Steines können wir im Freien den Würfel ersetzen.



KINDERBAUSTELLEN



In der Schweiz gibt es immer mehr Kinderbaustellen. Super! Diese sind so wertvoll für die Kinder. 2021 eröffnete zum Beispiel in St. Gallen die zweite Kinderbaustelle. Unter Aufsicht können Kinder ihre Ideen verwirklichen. Kinderbaustellen bieten den Kindern unzählige Entfaltungsmöglichkeiten. In der Schweiz gibt es immer mehr davon.



WALD



Ein Besuch im Wald bietet unzählige Möglichkeiten für Spiel und Entdeckungen und ist zugleich entspannend. Lassen wir uns im Wald nieder und nehmen wir uns die Zeit mit einfachen Ideen wie Klettern, Verstecken, Feuer machen und vielem mehr. Die Kinder zeigen Interesse für die Pflanzen und Tiere. Welche Pflanzen kann ich essen? Wie mache ich ein Feuer?



LANDART



Eine grosse Faszination bietet das Bauen von Kunstobjekten aus Naturmaterialien. Da gibt es unzählige Varianten und Ideen. Mit Naturmaterialien können wir bauen oder schöne Bilder darstellen. Hier ist vor allem Ausdauer gefragt. Und Spielmaterial gibt es in der Natur zuhauf: Blätter, Steine, Holzstecken, und vieles mehr.



MUSEEN RUND UMS SPIEL



Besuche des «Schweizer Spielmuseum» in La Tour-de-Peilz und des «Schweizer Kindermuseum» in Baden sind empfehlenswert. Es gibt einige weitere spannende Museen, die unterschiedlicher nicht sein können. Aber eines haben sie alle gemeinsam: sie sind dem Kulturgut Spiel gewidmet und bieten oft die Möglichkeit, interaktiv in der Ausstellung oder anderen Museumsbereichen zu spielen.



SPIELVEREINE/SPIELECLUBS



Spielclub

Spielvereine und Spieleclubs gibt es glücklicherweise unzählige hierzulande! Diese sind ein bedeutender Teil der Spielszene Schweiz. Hier wird viel ehrenamtliche Arbeit für eine interessante Freizeitbeschäftigung geleistet. Ein wichtiges Fundament fürs Spiel. Einige dieser Clubs organisieren regelmässig eigene Events oder sind an der Organisation von Anlässen mit anderen Clubs mitbeteiligt.



SPIELEN IN DER SCHULE



«spielschweiz.ch» möchte das Spielen an den Schulen fördern. Für den Unterricht im Freien haben z.B. Silviva und WWF sehr praxisnahe Unterrichtshilfen zusammengestellt. Für den Unterricht sind die Ideen des Spielwegs und die vielen Anregungen unter dem Bereich «Bildung» hilfreich. Für das Spiel in der Schule gibt es viele verschiedene Ansätze. Auf «spielschweiz.ch» findet man einen guten Überblick mit wertvollen Tipps und Ideen.



VIDEOS ÜBER DAS SPIEL



Diese Videos zeigen auf, wie wichtig das Spielen für die Entwicklung der Kinder ist. Ja, es ist nach meiner Meinung die zentrale Säule einer gesunden Entwicklung der Kinder. Filmdokumentationen zeigen eindrücklich, welche Freude dahinter steckt, aber auch wie wertvoll und wichtig das Spiel für alle Generationen ist.



LITERATUR ÜBER DAS SPIEL



Es gibt unzählig viele Bücher über, zum und für das Spiel. Die Plattform «spielschweiz.ch» kann hier Tipps über besonders wertvolle Publikationen und Bücher geben. Perlen eben, die man nicht einfach so finden kann. «spielschweiz» bleibt am Ball.



SPIELLÄDEN



Einige der Spielläden, welche auf der «spielschweiz.ch on Tour» besucht wurden, platzierten ein Logo auf «spielschweiz.ch». Diese kleinen Spielläden sind vor allem deshalb empfehlenswert, weil sie oft durch echte Spielbegeisterte, d.h. die Besitzer persönlich geführt werden und dadurch die Beratungskompetenz sehr hoch ist.



SPIELERFINDER



Wir haben in der Schweiz einige interessante Spielerfinder u.a. arte ludens mit seinen Holzspielen. Ich habe zum Thema «Wirtschaftskreisläufe» einmal ein Spiel entwickelt, welches ich gerne in eine professionelle Form bringen würde. Rückmeldungen erwünscht!



Impressum Sonderseiten «spielschweiz.ch»

Kontakt Andreas Rimle: andreas.rimle@bluewin.ch

Web: www.spielschweiz.ch und www.spielend.ch

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



Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

Patrick Jerg, unser Kolumnist und aktiver Brettspiel-Blogger mit eigener Website, ist unserer kompetenter «Marktbeobachter» für die Welt der Gesellschaftsspiele. Er selektioniert exklusiv fürs Spielinfo eine Auswahl von Spielen, die es wert sind, besonders erwähnt zu werden.



Spiele verbindet

Trotz Pandemie war das vergangene Spielejahr ein sehr erfolgreiches für die Verlage. Sie spürten die starke Nachfrage in schwierigen Zeiten. Und sie waren kreativ wie eh und je. Hier sind aktuelle Highlights, die einen Blick wert sind.

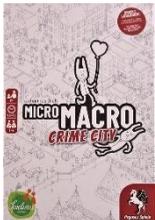
Für weitergehende Informationen zum und über das Spiel findest Du bei jedem Spiel den passenden QR-Code (einfach Smartphone-Kamera draufhalten und lossurfen).



Switch & Signal

Switch & Signal / Kosmos / Für 2-4 Spieler / Ab 10 Jahren / ca. 45 Minuten / Familienspiel

Es fühlt sich ein wenig an wie eine Modelleisenbahn auf dem Spielbrett. Gemeinsam holt man Waren von den Städten und stellt Geleise und Signale auf freie Fahrt. Von Runde zu Runde erscheinen mehr Loks auf dem Schienennetz. Die Planung wird zur spannenden Herausforderung.

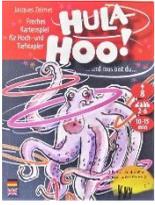


MicroMacro Crime City

MicroMacro Crime City / Edition Spielwiese / 1-4 Spieler / ab 8 Jahren / 15-45 Minuten / Familienspiel

Die Stadt scheint unscheinbar, doch zahlreiche Verbrechen machen das Leben unsicher. In einem Suchspiel verfolgt man Täter, löst Fälle und rätselt sich über den grossen Spielplan der Stadt. Ein grosses Wimmelbild lädt zum Suchen ein. Es gibt viel zu entdecken.





Hula-Hoo!

Hula-Hoo! / Drei Hasen in der Abendsonne / Für 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 10-15 Minuten / Familienspiel

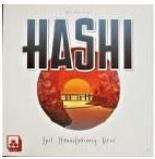
Ein knackiges Kartenspiel mit ein wenig Bluff, ein wenig Ärger und ein wenig Taktik. Beim «höher» oder «tiefer»-Fordern spielt man mit halb offener Auslage. Wer hält sich bis zuletzt im Rennen und lässt den Reif möglichst lange kreisen?



Yokai

Yokai / Game Factory / 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

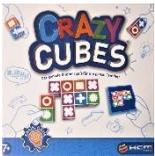
Eine spannende Mischung aus Memory und Schiebepuzzle. Beim kooperativen Yokai gibt man sich Hinweise, wie man die Fabelwesen nach ihren Farben ordnen kann. So platziert man Karten und merkt sich Positionen. Sehr herausfordernd.



Hashi

Hashi / Nürnberger-Spielkarten-Verlag / 1-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Die japanischen Rätsel haben ein Spiel erhalten, bei dem man Brücken baut von Insel zu Insel. Alle arbeiten nach denselben Vorlagen und schliessen die Inseln ans Verkehrsnetz an. Ein spannendes Rätsel und Kombinierspiel.



Crazy Cubes

Crazy Cubes / HCM Kinzel / 1-4 Spieler / Ab 7 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Es sieht eigentlich ganz simpel aus. Blöcke mit unterschiedlichen Figuren kombiniert man exakt nach Vorlage zur richtigen Lösung. Doch wie legt man die Blöcke richtig aus? Ein kniffliges Kombinationsrätsel mit 5 Schwierigkeitsgraden.



Kennst du noch... Kriss Kross?

Kriss Kross / moses. / 1-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 10 Minuten / Familienspiel

Formen würfeln und in punktereiche Reihen und Spalten. Ein schnelles Familienspiel, bei dem alle gleichzeitig knobeln.



Neue Rubrik «Montis Welt»

Neu im Spielinfo ab dieser Ausgabe: die Rubrik «Monti's Welt». Hinter diesem Titel steckt unser Spezialist und Insider für die sogenannten Kenner- und insbesondere Expertenspiele: André Marti, In dieser Rubrik wird er unter seinem offiziellen Spieler-Pseudonym «Monti» über alles rund um die Welt der Kenner- und Expertenspiele schreiben. Es stehen nicht Spielbeschreibungen im Vordergrund – dafür gibt es bereits genügend andere Quellen. Vielmehr wird er uns über die Hintergründe informieren und tiefer gehende Geschichten erzählen. Und bevor er zu Wort kommt, erzählen wir hier etwas über ihn.

Obwohl André Marti (geb. 1976) mit den gut bürgerlichen Werten seiner Eltern in der so-lothurnischen Umgebung aufwuchs, die ihm bisweilen auch die nötige Ruhe und Gelassenheit gaben, war er schon in jungen Jahren so etwas wie ein Rebell. Gegen den Strom schwimmen war oft sein bewusst gewählter Weg. So meinte seine Mutter einmal, warum er seine Kraft gegen den Strom zu schwimmen verbrauche, wenn es mit dem Strom viel einfacher ginge. Nun, André sah das etwas anders. Schon in jungen Jahren begeisterte sich André für Bewegung und Sport. Obwohl, der Wettbewerb, die Herausforderung, das Kräftemessen eine wichtige Antriebsfeder war, konnte er damit auch sein Bedürfnis nach Kooperation und sozialen Aspekten, das heisst auch Teamsport, ausleben: er spielte mit Begeisterung Unihockey und Streetball, aber

auch Einzelsportarten wie Tischtennis, Windsurfen, Inlineskaten und Badminton.

Seine Schreinerlehre und Weiterbildungen zum CNC-Spezialisten waren die ersten beruflichen Etappen. Später, nachdem er seine jetzige Ehefrau kennenlernte – aus erster Ehe gingen seine Tochter (17) und Sohn (14) hervor – orientierte sich André beruflich neu und wurde Fachmann Betreuung im Behindertenbereich. Sein Weg zur heutigen Spielbegeisterung für anspruchsvolle Kenner- und Expertenspiele und dann auch zum Alias «Monti» führte unter anderem über einen Sportunfall. Nach der Trennung von seiner ersten Frau konnte er viel Zeit für sein Hobby nutzen und meldete sich bei einigen Spieltreffs an. Mit dem Kennenlernen der jetzigen Ehepartnerin hat sich die Leidenschaft zu Kenner- und Expertenspielen stärker entwickelt. Infolgedessen, durch sein Interesse an der Brettspielwelt, besuchte André viele Fachmessen und Treffen mit Gleichgesinnten, was dazu führte, dass er viele persönliche Beziehungen zu Spielern, Verlagen, Designern und YouTubern aufbauen konnte.

Als Leiter des liechtensteinischen Spieltreff «Capricorns» ist er mittlerweile seit über 6 Jahren aktiv. Für den norddeutschen Spieleverlag Feuerland-Spiele ist er, regelmässig auf Messen als «Erklärbar» (Spielerklärer) präsent. Des Weiteren ist er bei Entwicklungen von Spielen als Spieltester und -kritiker gefragt. Sein Hobby, analoge Brettspiele zu erklären



Foto: ZVG



und das Interesse, sich mit der Umgebung «Spiele für Erwachsene» zu befassen, bedeutet ihm viel: «Mich mit verzahnten und strategisch-taktischen Spielen auseinanderzusetzen, fördert mein analytisches Denken und ich kann dadurch schneller auf ändernde Situationen reagieren.» Der Aspekt «Gesell-

schaft» fördere des Weiteren die Sozialisierung und ermögliche es, mit verschiedensten Menschen eine gute Zeit zu verbringen, meint André zum sozialen Wert der Gesellschaftsspiele. «Und vor allem: es macht einfach viel, viel Spass und Freude». ● (1b)

Expertenspiel: Komplexe Regeln und lange Spielzeiten

Das Expertenspiel kann als Weiterführung des Kennerspiels verstanden werden. Kennerspiele werden oft als «kompliziert» bezeichnet – Expertenspiele als «komplex». Expertenspiele zeichnen sich oft durch lange Spielzeiten sowie anspruchsvolle, komplexe und zuweilen umfangreiche Spielregeln aus. Dank ihrer Komplexität erschliesst sich das Spiel meist erst im Laufe mehrerer Partien – Expertenspiele sind vielfältig.

Aus den gemachten Erfahrungen werden dann für zukünftige Spiele neue Strategien abgeleitet. Diese sind mehrdimensional, da das Expertenspiel eine grosse Bandbreite an möglichen Siegstrategien anbietet. «Fan Erweiterungen» sorgen für zusätzliche Spannung und Abwechslung – dazu mehr später.

Begeisterung und Leidenschaft

Was macht die Begeisterung dieser Spielgattung aus? Was sind das für Typen, die Spass empfinden an solchen Spielen? Es sind diejenigen, die sich mit Begeisterung darauf einlassen mit Leidenschaft noch tiefer in die Spielthematik einzutauchen. Für die Liebhaber dieser Spiele ist es wichtig, ein anhal-

tendes und intensives Erlebnis entstehen zu lassen. Auch das Entwickeln von klugen Taktiken und Strategien, um diese dann in kompetitiven wie auch in kooperativen Spielarten einzusetzen, sind formidable Anreize für die Spieler: eine spannende Herausforderung. Das fantasievolle Eintauchen in thematische Hintergründe kann ein weiterer Auslöser und Antrieb sein, das Spielgeschehen noch stärker, intensiver wahrzunehmen. Wenn «Thema und Spielmechanismus» zusammen harmonieren, entstehen die erwünschten erfüllenden Momente.

Füller und Absacker

Was haben Partyspiele mit Expertenspielen zu tun? Die Gattung der Partyspiele bringt viel Spass für recht kurze Zeitspannen: Sie sind eher nicht des Expertenspielers Sache – könnte man meinen – und doch haben sie durchaus ihren Platz. Diese Art von Spielen wird häufig «Füller» oder «Absacker» genannt – im wahrsten Sinn des Wortes. Sie bringen Ausgleich, Entspannung und Abwechslung. Sie haben auflockernde Wirkung.



Verknüpft, verzahnt und raffiniert

Die Kenner- und Expertenspieler mögen die Vielschichtigkeit ihrer bevorzugten Spielgattung. Gute Expertenspiele sind komplex, mit Verknüpfungen, Verzahnungen und Raffinesse und durchdacht – sie wollen erforscht werden. So wird meist ein Spiel in den Erstartien als Lernspiel bezeichnet, es dient der Regelinarbeitung sowie dem Kennenlernen und Vertiefen verknüpfter Aktionsmöglichkeiten.

Unter verzahnten Spielen versteht man Mechanismen, die an bestimmte Abhängigkeiten und an Bedingungen geknüpft sind. Beispiel: Zum Bauen eines Gebäudes braucht es die nötigen Baumaterialien, einen Bauplatz, die richtigen Handwerker und den Fortschritt. Da ist anspruchsvolle Voraussicht gefordert! Die Spieler müssen sich über mehrere Spielzüge vorbereiten, um zu einem späteren Zeitpunkt den Vollzug einer punktbringenden Aktion einzuleiten. Solche Spielmechanismen, die Vielschichtigkeit und umfangreichen Spielregeln werden von Gelegenheitsspielern oft als zu komplex und die Spielzeit eher als zu lange dauernd angesehen. Sie ziehen ein flüssiges, schnell zu erlernendes Spiel mit einfachen Spielregeln vor.

Szenebegriff: Der «Geek»

«Geek» ist ein Szenebegriff für einen Fan mit grossem Interesse an einem Thema mit entsprechend grossem Hintergrundwissen darüber. Bevor sich die Geeks zu einer Partie treffen, schauen sie sich in vielen Fällen erst Youtube Videos an und lesen die Anleitung. Sie unterhalten sich vor, während und nach dem Spiel ausgiebig über spielrelevante Sachen wie: Spielmaterialien, Mechanismen, Downtime (Zeit, die ein Spielzug benötigt), Spieldauer, Balance im Spiel usw. Diese Gespräche können oft längere Zeit in Anspruch nehmen. So ist für Geeks ein Spielabend oder Spieltag eine erfüllende Zeit. Einen hohen Stellenwert geniesst das Zusammensein mit Gleichgesinnten, wo ein reger Austausch stattfindet, Erfahrungen und Erlebnisse ge-

teilt werden. Die Spieler treffen sich an privaten wie auch an öffentlichen Anlässen. Dazu nutzen die Geeks Foren im Internet und Netzwerke in den Communities.

Geeks sind begehrte Kritiker

An Brettspielveranstaltungen wie zum Beispiel Spielmessen werden Spielerfahrungen direkt mit Spielerfindern und Verlagen ausgetauscht. Bei diesen Anlässen wurden schon manch einige der sogenannten «Fan Erweiterungen» ins Leben gerufen. Diese wurden dann – von den Spielverlagen gutgeheissen – veröffentlicht und infolgedessen im freien Markt verfügbar. Die Herausgeber sind natürlich sehr daran interessiert, dass ihre Spiele und Anleitungen durch erfahrene Spieler – Geeks! – kritisch begutachtet und kommentiert werden: ein wertvolles Feedback mit gegenseitigem Nutzen.

Tiefgreifende Zufriedenheit

Monti sagt: «Meine jahrelange und intensive Auseinandersetzung mit der ganzen Brettspielwelt führte zum regelmässigen Austausch mit anderen Spielern, Spielerfindern und Verlagen. Kenner- und Expertenspiele sind in meiner Spielwelt längst in den Alltag eingeflossen und sorgen für regelmässige Deckung vieler meiner Grundbedürfnisse. Manchmal spüre ich eine tiefgreifende Zufriedenheit und Erfüllung nach Beendigung eines gelungenen Spiels. Anleitungen lesen und mich in ein hoch komplexes Spiel einzuarbeiten, fällt mir mit zunehmender Erfahrung leichter: dank dem sich stetig weiter füllenden Erfahrungspool von inzwischen hunderten von Regelwerken. Für Neuinteressierte mag der Einstieg komplex sein. Kein Problem – sie werden bei vielen Spielclubs auf offene Türen stossen. Spielerinnen und Spieler sind immer Willkommen.» ●

Informationen

Link Capricorns Spielgilde:

www.capricorns-spielgilde.ch



«Nulla dies sine Punta»

Kein Tag ohne Punta:
ein Schweizer Spiel feiert
120. Geburtstag!



Postkarte von E. Lauterburg, 1905 (Burgerbibliothek, Bern, N. Agathon Aerni AK 2179)

Text und Fotos: ULRICH SCHÄDLER

Fällt Ihnen ein kommerzielles Schweizer Spiel ein, das es seit 120 Jahren gibt und immer noch gespielt wird? Nein? Dann lassen Sie uns heute über Punta sprechen.

Was ist Punta?

Punta ist ein Kombinationsspiel mit Karten und Würfeln. Es besteht aus 30 Karten mit den Zahlen 1 bis 6 in fünf Farben, sowie drei Würfeln, und zwar zwei normale Würfel und ein Farbwürfel.

Mit diesem Material lassen sich verschiedene Spiele spielen. Die einfachste Variante ist «Punta-Dé», eine Art «Shut the box», bei der die vor den Mitspielern ausliegenden Karten gemäss den Zahlen oder der Farbe auf den Würfeln umgedreht werden. Der Clou dabei: Die Karten liegen verdeckt aus, es kommt also auch ein Memory-Effekt ins Spiel. «Punta-Dé» kann aber auch mit offen ausliegenden Karten und mehr oder weniger Würfeln gespielt werden.

Das Spiel ist heute noch bei Carlit im Programm und wird auch als didaktisches Spiel



Abb. 1: Punta, Carlit, 1960er Jahre

für die Schule angeboten. Carlit schreibt dazu: «Kinder lernen mit Punta nicht nur den spielerischen Umgang mit Zahlen, sondern schulen auch Gedächtnis und Konzentration». (Abb. 1)

Wer hat's erfunden?

Das Punta-Spiel wurde von Gottlieb Emil Lauterburg erfunden. 1861 in Bern geboren, wuchs er im dortigen Waisenhaus auf. Der Bühnen- und Landschaftsmaler

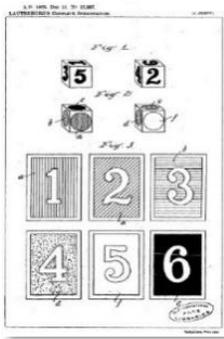


Abb. 2: Punta-Patent England



Abb. 4: Punta, Ausgabe A

führte in der Zeughausgasse 3 in Bern das «Magazin für Liebhaberkünste und Kunstartikel» und war Herausgeber der illustrierten Abreisskalender. Er meldete sein Spiel am 4.3.1901 in der Schweiz zum Patent an (Patent-Nr. CH23555, registriert am 22.5.1901), 1902 auch in England (Abb. 2). Seit 1902 wurde es verkauft.

Punta ist mehr als ein Spiel, es ist ein Spielsystem: Manche Spielregelhefte enthalten 7 verschiedene Spiele. Und «Das große Buch der Punta-Spiele», das Lauterburg 1904 beim Hugo Steinitz-Verlag in Berlin publizierte, enthält sogar 53 Spielarten (Abb. 3)! Im Vorwort stellt der Autor sein Spiel als «Universal-Spiel» vor, weil es «Spielarten (biete), die nur für Erwachsene sind, andere wieder zum Spielen unter Kindern, und eine Menge hübscher Spielarten, die als ausgezeichnete Gesellschaftsspiele sich für Erwachsene und Kinder eignen». Und er fügt hinzu: «Dieses ist der Hauptvorteil des Punta-Spiels».



Abb. 3: E. Lauterburg, Punta Spiele, Leipzig 1904 (MSJ Bibliothek)



Abbildung 5: Punta, Ausgabe B

— **Puntaabend.** Je länger je mehr bürgert sich das von Herrn Maler E. Lauterburg erfundene PuntaSpiel in den verschiedensten Kreisen und vielerorts ein. Wenn das Spiel auch an und für sich äußerst leicht zu lernen ist, ja die Einfachheit und Logik selbst bedeutet, so ist die Vielseitigkeit der Spielarten doch eine so große, daß vielen, die sich für dieses hübsche neue Spiel interessieren, mit der Einrichtung eines speziellen Puntaabends, wo Herr Lauterburg das Spiel vorführen und erläutern wird, sicherlich gebient ist. Wir verweisen auf das bezügl. Inserat.

Abb. 8: Intelligenzblatt der Stadt Bern vom 10.10.1905: Puntaabende

Es erschien in vier Ausgaben A, B, C und D. Neben den vier Würfeln enthielten Ausgabe A (Abb. 4, Seite 50) ein Zahlenkartenset, d.h. auf den Karten sind die Werte als Zahlen angegeben; die reicher ausgestattete Ausgabe B enthielt zwei Punktkartensets (Abb. 5, Seite 50), auf denen die Werte ähnlich wie bei Spielkarten und Würfeln als kreisrunde Punkte erscheinen.

Die Punktkarten der Ausgabe C waren als «extrafeine Blumenkarten» gestaltet, wobei für jede Farbe ein anderes Blumenmotiv gewählt wurde: die Rose für Rot, die Mistel für Grün, der Waldklee für Weiss, die Kornblume für Blau und der Löwenzahn für Gelb (Abb. 6).

Ausgabe D, in dem zitierten Buch als in Vorbereitung angekündigt, ersetzte die Karten im Spielkartenformat durch 60 quadratische Zahlenkärtchen (Abb. 7).

Punta scheint sich rasch einer gewissen Beliebtheit erfreut zu haben: Im Intelligenzblatt der Stadt Bern wird für den 10. Oktober

1905 ein Punta-Spieleabend angekündigt: «Je länger je mehr bürgert sich das von Herrn Maler E. Lauterburg erfundene PuntaSpiel in den verschiedensten Kreisen und vielerorts ein», heisst es da (Abb. 8).

Am 2. März 1906 wird in Bern die «Punta-Haus AG» in der Zeughausgasse 3 gegründet mit dem Zweck, das PuntaSpiel und andere Spiele Lauterburgs zu vermarkten (Schweizerisches Handelsamtsblatt, Heft 88,

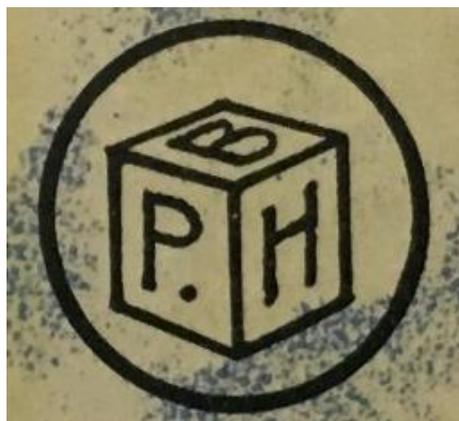


Abb. 9: Logo Punta-Haus, Bern auf dem Spiel «Reise durch den Simplon»

5.3.1906, S. 349). Lauterburg wird Geschäftsführer und überträgt das Punta-Patent an die AG. In der Tat hatte der spielbegeisterte Künstler schon im Jahr 1900 einen Spielmechanismus patentieren lassen (CH-20032, 4.7.1900), bei dem die Felder auf einem kreisrunden Spielbrett durch «kleine



Abb. 6: Punta, französische Ausgabe C



Abb. 7: Punta, Ausgabe D

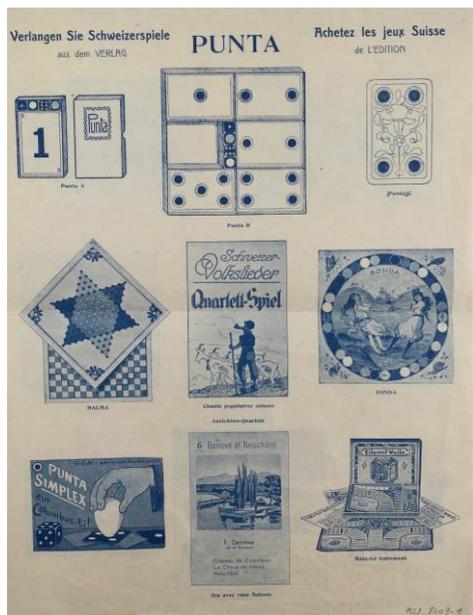


Abb. 10, 11: Werbeblatt des Puntaverlags (links Vorderseite, rechts Rückseite)

Einstecköffnungen markiert sind». Dass daraus ein Spiel entstanden wäre, ist mir allerdings nicht bekannt. 1905 brachte er «Goyama», ein Spiel zum Russisch-Japanischen Krieg, heraus (Intelligenz-Blatt Bern vom 21.12.1905). 1906 veröffentlichte er im Punta-Haus Verlag (Abb. 9, Seite 51) das von ihm anlässlich der Weltausstellung in Mailand und der Eröffnung des Simplon-Tunnels gestaltete «Die Reise durch den Simplon» (*Jeu du Simplon*) (Intelligenz-Blatt Bern vom 8.12.1906).

Schon ein Jahr später 1907 aber erkrankt Lauterburg schwer und stirbt am 18. September im Alter von nur 46 Jahren. Nach seinem Tod wird die AG liquidiert, was das Handelsamtsblatt im März 1908 in mehreren Anzeigen bekannt gibt. Erst 1914 wird die Liquidation beendet sein (Handelsamtsblatt Band 32, Nr. 138, 15. Juni 1914, S. 1030). Was das Ergebnis der Liquidation war, ob etwa Lizenzen für einzelne Spiele vergeben wurden, ist bisher nicht bekannt geworden. Fest steht nur: Das Punta-Spiel sollte seinen Erfinder überleben.

Und seitdem: Fragen über Fragen

Und nun wird die Geschichte rätselhaft. Es gab nämlich offenbar eine Zeitlang den «Punta-Verlag», der nicht mit dem Punta-Haus Verlag identisch gewesen zu sein scheint und offenbar noch in den 1920er Jahren aktiv war. Wahrscheinlich ist dieser Verlag aus der Liquidation als Nachfolger des Punta-Haus Verlags hervorgegangen. Ausser der neuen Punta-Variante «Simplex» hatte der Verlag auch andere Schweizer Spiele im Programm, und zwar zweisprachig deutsch und französisch.

Gemäss der Werbung des Punta-Verlags (Abb. 10, 11) befanden sich unter den angebotenen «Schweizerspielen» Dauerbrenner wie das «Schweizerische Eisenbahn-Reisespiel» (*Jeu de voyage par chemin de fer suisse*), «Zum Gipfel der Jungfrau» (*Au sommet de la Jungfrau*), das «Kantons-Spiel» (*Jeu des Cantons*), «Die Schneckenpost» (*L'escargot en voyage*), «Wer wird Bundesrat» (*Qui sera conseiller Fédéral?*), das «Schweizer Volkslieder Quartett-Spiel» (*Chants populaires*

suisses) und ein «Schweizer Ansichten Quartett» (*Jeu avec vues suisses, Paysages suisses*). Für letzteres wurden Zeichnungen Lauterburgs aus seinen Abreisskalendern verwendet, die auch im Simplon-Spiel als Vignetten auf dem Spielbrett vorkamen. Dazu kamen die wenig bekannten Spiele «Ronda» und «Herta» sowie allgemein beliebte und bekannte Spiele «Eile mit Weile», «Halma» und das Flohhüpfspiel (*Jeu de puces*). Das Seltsame: Weder auf den Spieleschachteln noch in den Regeln erscheinen der Name des Verlags oder ein Logo.

In der Folge scheint das Punta-Spiel von mehreren Verlagen übernommen worden zu sein: In der Sammlung des Schweizer Spielmuseums befindet sich ein Punta-Exemplar, das vom Züricher Verlag Schaffner & Treichler herausgegeben wurde, der 1926 auch G. Stuckis «Bienen- und Blumenspiel» veröffentlichte. Dies scheint darauf hinzuweisen, dass der Punta-Verlag seine Aktivitäten Mitte der 1920er Jahre einstellte. Aber auch der deutsche Spieleverlag O. & M. Hauser brachte Punta auf den Markt, andere Punta-verlagsspiele gab es bei Abel-Klinger. Nach 1959 dann wurde das Punta-Spiel von Carlit vermarktet, und da ist es auch heute noch im Programm.

Spielinfo Leseraufruf

Es sind also viele Fragen offen, weshalb wir uns an die Leserinnen und Leser des Spielinfos wenden: Wer kann uns (dem Schweizer Spielmuseum) weiterhelfen? Wer kann etwas Genaueres über den «Punta Verlag» sagen? Zum Beispiel: Wer kennt die Spiele «Ronda» und «Herta»? Wer kennt Lauterburgs Spiel Go-yama zum Russisch-Japanischen Krieg? Die Schachtel zielt die japanische Strahlenflagge, während das Spielbrett eine mit einem Liniennetz überzogene «Karte des ostasiatischen Kriegsschauplatzes» zeigt, auf der die beiden feindlichen Armeen operieren.

Für sachdienliche Hinweise sind wir also dankbar.

Spiele aus dem Punta-Verlag im Schweizer Spielmuseum (MSJ)

- ▶ «Schweizerisches Eisenbahn-Reisespiel» (*Jeu de voyage par chemin de fer suisse*): MSJ inv. 282, 3044, 4074, 7573, 8007
- ▶ «Zum Gipfel der Jungfrau» (*Au sommet de la Jungfrau*): MSJ inv. 1036, 2780, 3019, 7722, 7773, 8002, 9932)
- ▶ «Kantons-Spiel» (*Jeu des Cantons*): MSJ inv. 457, 542, 1098, 2613, 2624, 3336, 7767 ?; 8502, 8744, 8745, 10006
- ▶ «Die Schneckenpost» (*L'escargot en voyage*): MSJ inv. 1549
- ▶ «Wer wird Bundesrat» (*Qui sera conseiller Fédéral?*): MSJ inv. 1375
- ▶ «Schweizer Volkslieder Quartett-Spiel» (*Chants populaires suisses*): MSJ inv. 7681
- ▶ «Schweizer Bilder Quartett» (*Jeu avec vues suisses, Paysages suisses*): MSJ inv. 1193, 3692, 6210
- ▶ «*Jeu de Puces*»: MSJ inv. 8863, 13173
- ▶ «Halma»: MSJ inv. 4697
- ▶ «Eile mit Weile»: MSJ inv. 6696 («Nummerid gsprengt»)
- ▶ «Reise durch den Simplon» (*Jeu du Simplon*): MSJ inv. 1035

Am 8. Juli 1902 erschien in «Der Bund» (Nr. 188, S. 2) ein Artikel über Punta. Da heisst es: «Der menschlichen Gesellschaft ein neues Spiel zu schenken, das ihr wirklich gefällt und von ihr zu bleibendem Besitz angenommen wird – das wäre ein Lebenswert von unberechenbarer Bedeutung. Aber ob nun mit dem Punta-Spiel (...) der Erfinder den Nagel auf den Kopf getroffen, das muss erst «erdauert» werden». Nun, Punta dauert nun schon 120 Jahre... ●

Informationen

Website Schweizer Spielmuseum

www.museedujeu.ch



Promotion du mouvement par le jeu



Photo : www.baby.at/bewegungsforderung

Texte : NORBERT STOCKERT

Le mouvement physique fait partie des besoins humains fondamentaux tels que manger et boire. Chez les plus jeunes, on remarque très facilement que le mouvement physique est un besoin élémentaire. Le mouvement physique est le moyen d'expérimenter le monde et soi-même et la base du développement holistique. Il favorise non seulement la compétence physique, mais aussi d'autres domaines centraux tels que la formation du cerveau, la capacité à parler, et il a également été prouvé qu'il favorise le bien-être et la résistance aux maladies psychiques.

Promotion des « fonctions exécutives »

Les expériences avec « l'école bouge » sont intéressantes à cet égard. Non seulement les capacités motrices des élèves ayant plus d'activités physiques dans le quotidien

Les fonctions exécutives sont à la base de la performance scolaire. Elles ont une plus grande influence que le quotient intellectuel.

Fonctions Exécutives

Le terme de fonctions exécutives est un terme collectif issu de la recherche sur le cerveau et de la neuropsychologie. Il s'agit des fonctions mentales grâce auxquelles les humains (au sens large : les organismes supérieurs) contrôlent leur propre comportement, en tenant compte des conditions de leur environnement. Elles servent à adapter ses propres actions de la meilleure manière possible à une situation afin d'obtenir le résultat comportemental le plus favorable. Un autre terme pour désigner cet ensemble de capacités est « contrôle cognitif ». Les fonctions exécutives sont donc des processus de contrôle qui sont utilisés notamment lorsque l'action automatisée ne suffit plus à résoudre les problèmes. Il peut s'agir par exemple de la correction d'une erreur, de l'apprentissage d'une nouvelle compétence complexe ou de la rupture d'habitudes profondément ancrées. Dans ces cas, au lieu d'une approche routinière, un haut degré d'action consciente et attentive est requis, pour lequel les fonctions exécutives sont nécessaires. (Ib)

scolaire se sont améliorées, mais aussi le climat de la classe, le comportement social, la motivation pour les cours et les performances scolaires. Les « fonctions exécutives » démontrent combien tout cela dépend du mouvement et est favorisé par celui-ci. Par « fonctions exécutives » on entend :

- ▶ **Mémoire de travail** : capacité à stocker des informations pendant de courtes périodes, ce qui favorise la compréhension, la reconnaissance du contexte, la pensée logique et la capacité à résoudre des problèmes.
- ▶ **Inhibition** : elle permet de focaliser l'attention et de supprimer les stimuli distrayants.
- ▶ **Flexibilité cognitive**, c'est-à-dire la capacité à s'adapter avec souplesse aux situations et à changer de perspective et de centre d'intérêt.

Il a été clairement démontré que ces fonctions exécutives sont à la base des performances scolaires. Elles ont une plus grande influence sur les performances scolaires que le quotient intellectuel. Le mouvement est le meilleur moyen de les améliorer, et plus particulièrement si l'élève le décide avec plaisir. C'est exactement ce que propose le jeu.

Apprendre les compétences élémentaires par le jeu

Malheureusement, les enfants d'aujourd'hui manquent souvent d'expériences de mouvement suffisantes et montrent des déficits en motricité. Par exemple, de nombreux enfants ne peuvent plus se tenir en équilibre, marcher à reculons, se tenir sur une jambe ou attraper un ballon. Il leur manque les capacités motrices de base que sont la force, l'endurance, la mobilité, la coordination et la vitesse. Cela a été largement montré par des études, des tests de motricité et observé par les éducateurs et les enseignants.

Les conclusions des compagnies d'assurance accident sont intéressantes dans ce contexte : Après tout, de nombreux accidents impliquant des enfants se produisent non pas parce qu'ils sont trop sauvages et imprudents sur la route, mais parce qu'ils manquent de capacités physiques élémentaires. Les programmes d'activité physique menés par les compagnies d'assurance ont permis de réduire considérablement le nombre d'accidents. La promotion de l'activité physique semble donc être une nécessité évidente. Le meilleur moyen d'y parvenir est de jouer.

De nombreux jeux de mouvement sont faciles à expliquer et ne nécessitent que peu ou pas de matériel. Ils n'ont besoin que d'un peu de place. ●

(Traduction : Sophie Schädler)

Informations

Lien Web « école bouge » :
<https://schulebewegt.ch/fr>



Les jeux de mouvement ne sont pas compliqués : en voici 3 !

Les jeux de mouvement n'ont souvent besoin que d'un peu d'espace et peuvent être joués avec peu ou pas de matériel. Les exemples suivants sont des jeux qui se jouent avec un nombre illimité de joueurs et ne nécessitent pas de longues explications.

❶ La Chasse au lièvre

Sur le terrain de jeu, un ou plusieurs joueurs, en tant que « chasseurs », poursuivent tous les autres qui sont des « lièvres ». Les lièvres ont préalablement désigné secrètement l'un d'entre eux comme le « lièvre faible ». Celui qui est touché par un chasseur s'accroupit et ne peut plus être libéré. Le but des chasseurs est d'attraper le lièvre faible le plus rapidement possible, car dès qu'il est touché, la manche est terminée, quel que soit le nombre de lièvres encore en jeu. Le but des lièvres est de protéger le lièvre faible – le plus discrètement possible – afin qu'il soit le dernier en jeu.

- ▶ **Variante 1** : A la place d'un lièvre faible, il y a un « lièvre fort ». Il peut libérer en touchant les lièvres déjà éliminés et accroupis. Le jeu termine quand le lièvre fort est touché par un chasseur.
- ▶ **Variante 2** : Il y a un lièvre faible et un lièvre fort. Les chasseurs doivent les traquer tous les deux.

❷ Mare aux grenouilles

Tir à la corde : cet exercice de renforcement musculaire suscite toujours l'enthousiasme des enfants.

Former deux cercles en nouant deux cordes de respectivement 15 m et 3 m de long. Le plus petit (= mare aux grenouilles) est posé par terre à l'intérieur du plus grand. Les

enfants se placent à l'extérieur du grand cercle et tiennent la corde avec les deux mains.

Au signal, ils tirent tous sur la corde. Lorsqu'une grenouille « tombe » dans la mare, on recommence le jeu.

Variantes

1. Les enfants tiennent la corde d'une seule main (tous la même, droite ou gauche).
2. Idem : au signal, les enfants sautent tous dans la même direction. Le cercle se met en mouvement, d'abord lentement, puis de plus en plus vite.

❸ Étable

Les joueurs se mettent par trois. Deux joueurs font une étable en se tenant les mains, un troisième est au milieu, c'est la vache. Un joueur sans groupe fait une annonce que les autres doivent réaliser :

- ▶ « Vache » : Les joueurs du milieu quittent leur « étable » et en cherchent une nouvelle.
- ▶ « Étable » : Les vaches restent ; les joueurs « étable » se lâchent les mains et courent former une nouvelle étable avec un autre partenaire autour d'une autre « vache ».
- ▶ « Étable et vache » : Les joueurs forment de nouveaux groupes de trois, et peuvent changer de rôle.

Le joueur sans groupe qui fait l'annonce essaie lui aussi de trouver une place à chaque changement. L'enfant qui n'en a pas trouvé fait la prochaine annonce.

Un jeu incroyablement réactif, qui favorise aussi la dynamique de groupe. ●

(Sélection des jeux : Norbert Stockert/lb)

«It's the Spirits of the Gaels that's in our Games»

Irische Spiele in den Dubliner Kindheitserinnerungen von Seán O'Casey (1880-1964).

Text: FABIAN BRÄNDLE

Der bekannte irische Schriftsteller und Dramatiker Seán O'Casey (eigentlich John Casey, 1880-1964) musste in seiner Kindheit gleich dreifach Aussenseitererfahrungen machen. Einerseits war seine Familie nach dem plötzlichen Tod des Vaters verarmt und musste in den berüchtigten Slums der irischen Metropole Dublin hausen, andererseits litt der Junge an einem bald akuten, bald chronischen, in jedem Fall äußerst schmerzhaften Augenleiden. Der Knabe drohte sogar auf einem Auge zu erblinden. Die endlich professionelle Behandlung bei der Dubliner Polyklinik brachte ihm etwas Linderung. Zudem war die Familie O'Casey unionistisch, proenglisch und protestantisch im stark katholischen, nationalistischen Dublin, der damals zweitgrößten Stadt des Vereinigten Königreichs (Irland gehörte 1890 noch dazu).

Mitgestaltung am irischen Neokeltikismus

Nach vielen Umwegen und harten Jobs wurde O'Casey Dramatiker, und seine frühen Stücke waren so erfolgreich, dass sie allesamt am berühmten, avantgardistischen Abbey Theater aufgeführt wurden. O'Casey war auch überzeugter Sozialist und irischer Nationalist, Mitglied der «Irish Republican Brotherhood» (IRB) und der «Gaelic League». Als Künstler war er massgeblich an der «Irish Renaissance» beteiligt und somit mitverantwortlich für die kulturelle Blüte des



O'Casey um 1955. Foto: Seamus Dubhghaill

irischen «Neokeltikismus», wandte sich aber mitunter auch kritisch gegen den intoleranten, militanten irischen Nationalismus, wie er sich zum Osteraufstand des Jahres 1916 etwas naiv geäußert hatte. O'Casey schuf sich durch seine bitteren Anklagen gegen die Hardliner so manchen Feind im irisch-katholisch-nationalistischen Milieu.

Fast genauso bekannt wie die Theaterstücke ist die insgesamt sechsbändige Autobiographie Seán O'Caseys, aus deren erstem Band «I Knock at the Door» («Ich klopfe an»), noch greifbar im Diogenes Verlag) in der Folge zitiert wird.

O'Casey hatte, anders als diverse protestantische «Iads» seiner Umgebung, keine Scheu davor, mit katholischen Jungen auf der Strasse und in Hinterhöfen zu spielen. Er war aufgrund seines hartnäckigen Augenleidens froh, wenn er als Aussenseiter überhaupt jemanden zum Spielen fand und nicht alleine blieb. Dies unterschied ihn beispielsweise vom gleichaltrigen, starken, gesunden, verwöhnten und wohlhabenden Johnny Tait, Sohn eines protestantischen Ladenbesitzers, der es stets strikte ablehnte, etwas gemeinsam mit Katholiken zu unternehmen und seine überheblichen Vorurteile pflegte sowie über die Religion der «anderen» spottete.

Variantenreiche Spiel- und Sportkultur

Die um 1890 noch mehr oder weniger unorganisierte Dubliner Spiel- und Sportkultur war reich an Varianten, trotz der herrschenden Armut. Besonders beliebt waren bei den Kindern wie überall in Europa Murren- und Kugelspiele wie «Ball in die Mütze», oder «Ente auf dem Haufen» die immer wieder gespielt wurden und manchmal auch für eine gewisse Aufregung sorgten, denn der Gewinner konnte die Murren der Verlierer einsacken, die dann mit dem herben unglücklichen Verlust leben mussten. Manche Buben wie

der junge Stephen O'Halloran brachten es zu bemerkenswerter Zielfertigkeit und waren dann die Champions ihres Strassenzugs oder ihres Hinterhofs.

Typischerweise wollten auch die jungen Angehörigen der Arbeiterklasse bei den an sich harmlosen Kinderspielen auf jeden Fall gewinnen. Dies galt auch für den Fussball, der damals die Arbeiterquartiere eroberte. Den aristokratischen Gentlemankicker des spätviktorianischen Zeitalters war dieser Biss, ja diese Verbissenheit ein Dorn im Auge. Sie hielten sich lieber streng an das Regelwerk («Code») sowie an das «Fair Play» als oberste Devise und wandten sich indigniert anderen, «mehrbesseren» Sportarten wie dem Tennis, dem Golf oder dem elitären Automobilsport zu, wenn die Arbeitersöhne auch in den einst elitär organisierten Vereinen das Sagen hatten und Mehrheiten bildeten.

Der verstorbene französische Soziologe Pierre Bordieu spricht bei solchen Prozessen von «distinction», von Distinktion. Wer sich mit seinem Lebensstil und seinen Hobbys von der Masse abgrenzen wollte, tat dies auch, um vornehmer zu wirken und sich vom «Pöbel» abzuheben. Die ärmeren Schichten wiederum versuchten manchmal, die auf Distinktionsgewinn zielenden Hobbys der Reichen und Adeligen zu kopieren und auf ihre Art und Weise nachzuahmen. Geling ihnen dies, mussten sich die Oberschichten neue, exklusivere und teurere Betätigungsfelder oder Sportarten suchen.

Hockeyspiel-Variante

Viel dynamischer als das Murrenspiel war eine Art Hockey der Dubliner Knaben, wobei die Stöcke oft mehr oder weniger selbst gemacht wurden und auch so mancher ehemalige Spazierstock des Grossvaters seine neue Bestimmung zum Sportgerät fand. Das Spiel war wild, hart, ja sogar ruppig und verlief nicht ohne blutige Schienbeine, war also nicht besonders geeignet für den mehr als beenträchtigen Seán, der dennoch bisweilen



Foto: 1900 News



Foto: 1900 News

wacker und furchtlos mittat und sogar dann und wann ein entscheidendes Tor erzielte. Die Buben vergassen sogar ihren stets schmerzenden Hunger, wenn sie wild drauflos bengelten. Andere Knaben waren indes ungleich stärker, sportlicher und athletischer als der eher kleingewachsene, dünne, arg handikapierte Seán, der ihre körperliche Überlegenheit konstatieren musste.

Anders als im zeitgenössischen, lange Jahrzehnte umkämpften Belfast, wo die Konfessionen mehr oder weniger segregiert voneinander gelebt wurden, spielten also die Buben Dublins zumindest phasenweise konfessionsübergreifend miteinander. Das war sicher nicht schlecht, konnten doch auf diese Art und Weise von Kirchen, Pfarrern, Parteien, Lehrern und Elternhäusern eingempfte Vorurteile gegenüber der anderen, «feindlichen» Konfession zumindest teilweise abgebaut werden.

Im nordirischen Belfast sieht der Beobachter auch in der Gegenwart kaum je einen protestantischen Buben mit einem katholischen Altersgenossen Fussball, Rugby, Gaelic Football oder Hurling spielen. Schon denkbar früh gehen dort die Konfessionen strikt voneinander getrennte Wege. So entstehen mit der Zeit voneinander scharf abgeschottete, «dichte» konfessionell geprägte Milieus, wo negative, mitunter militante und aggressive Stereotypen munter gedeihen können und beiderseits weiter intensiv gepflegt werden. ●

Interessante Literaturhinweise und -quellen



Ich klopfe an – Eine Kindheit in Irland

Seán O'Casey
Diogenes Verlag Zürich 1978



At Play in Belfast. Children's Folklore and Identities in Northern Ireland

Donna A. Lanolos
Rutgers University Press 2003.

Fabian Brändle



Foto: Fabian Brändle

Dr. phil. Fabian Brändle (*1970), Togggenburger, ist freischaffender Historiker und Autor. Er forscht und publiziert zur Geschichte der Demokratie, zur Volkskultur, zur Geschichte des Spiels und Sports, zur populären Autobiographik und zur Geschichte des Folk. Geschichte von unten! Weitere Forschungsgebiete sind Alltagsgeschichte, Kindheitsgeschichte, Tagebücher, Irland und das Elsass. Als Irlandfan mag er irische Sportarten und Spiele sowie das beste Kinderspiel der Welt, «Subbuteo».

Studie: Digitale Geräte verändern die Arbeitsweise des Gehirns von Kindern



Massvoller und kluger Umgang mit digitalen Medien. Foto: Getty Images

Die Alpha-Generation wird weniger Künstler und Musiker hervorbringen – und digitale Geräte könnten mit schuld daran sein. Dies ist eine der Erkenntnisse und Schlussfolgerung einer Studie eines Teams der ungarischen Eötvös Loránd Universität (ELTE). Die Universität ist in der ungarischen Hauptstadt Budapest ansässig und gehört zu den besten des Landes. Untersucht wurden Kinder, die nach 2010 geboren wurden.

Das «grosse Ganze» oder Konzentration auf Details

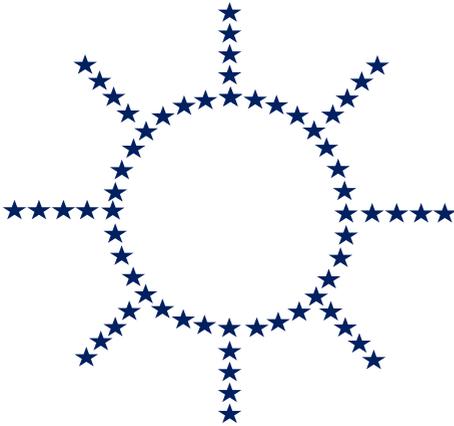
Bei den meisten Menschen eines bestimmten Alters neigt das Gehirn dazu, das «grosse Ganze» zu sehen, bevor es sich auf die Details konzentriert. Diejenigen, die im

digitalen Zeitalter aufwachsen, also heute, werden jedoch neu verdrahtet, um die Welt ganz anders zu sehen. Die ungarischen Forscher haben kürzlich mittels einer Studie aufgezeigt, dass Kinder, die schon in jungen Jahren anfangen, digitale Geräte zu benutzen, mehr auf kleine Details achten und weniger auf das Gesamtbild. Das Forschungsteam hat unter anderem herausgefunden, dass das Aufwachsen mit einem mobilen Gerät oder Tablet in der Hand die Arbeitsweise des Gehirns verändert. Das Phänomen wird wahrscheinlich dazu führen, dass es in den kommenden Jahrzehnten mehr Wissenschaftler, aber weniger Künstler und Musiker geben wird. Die Studienverfasser fügen hinzu, dass sich gängige Lehrmethoden ändern müssten, um diesem Umstand entgegenzuwirken.

Langfristige Auswirkungen auf die «Alpha-Generation»

Die «Alpha-Generation» (Box Seite 62), also Kinder, die nach 2010 geboren wurden, leben täglich im ständigen Kontakt mit digitaler Technologie. Das verändert nicht nur die Art und Weise, wie sie ihre Umgebung wahrnehmen, sondern wirkt sich auch auf ihre kognitive, emotionale und soziale Entwicklung aus, so die Forscher.

Als Beispiel für diese veränderte Denkweise zeigen die Forscher ein Bild mit Sternen im Muster einer Sonne:



Kinder können den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen: Wenn sie «Stern» gesagt haben, dann haben sie auf die Details geachtet, wenn sie die «Sonne» gesehen haben, dann eher das globale Muster.

Gemäss der Studie wird in der Regel also automatisch das globale Muster verarbeitet, auch wenn wir vorhaben, auf die Details zu achten. «Wenn wir uns zum Beispiel nur auf die kleinen Details eines Bildes wie oben konzentrieren (Sterne), um zu entscheiden, ob sie sonnenförmig sind oder nicht, können wir das grosse Bild (das sich von den kleinen Formen unterscheiden kann) nicht ignorieren, und das verlangsame unsere Reaktion»,

«Die Fokussierung auf das Gesamtbild hilft uns, die Welt in sinnvollen, kohärenten Mustern wahrzunehmen und nicht nur als einen Haufen unzusammenhängender Flecken.»

*Veronika Konok
(Studien-Erstautorin)*

so die Studienverfasser weiter. «Wenn wir uns jedoch auf das grosse Bild konzentrieren müssen, verwirren uns die kleinen Details nicht, weil wir sie nicht automatisch verarbeiten.»

Die Studie zeigt, dass Kinder, die Smartphones oder andere mobile Geräte benutzen, sich in dieser Fähigkeit unterscheiden. Als sie beim Anblick einer Sonne entweder auf globaler oder lokaler Ebene einen Knopf drücken mussten, verarbeiteten sie zuerst die Details. Diese Jugendlichen reagierten schneller, wenn das Ziel auf der lokalen Ebene war, im Gegensatz zu Gleichaltrigen



Foto: Getty Images

Generation Alpha (Gen α)

Die Generation Alpha (Gen α) steckt im wahrsten Sinne des Wortes noch in den Kinderschuhen. Die Generation Alpha, sind die Kinder, die ab 2010 geboren worden sind. Sie gilt als die Nachfolgegeneration der Generation Z (die «Babyboomers» zum Beispiel sind in der Zeit von 1950 – 1964 geboren).

Generationenspanne wird insgesamt kürzer

Die Spanne der Gen α wird bis ca. 2022–2025 gehen. Danach wird die Generation Beta (Gen β) folgen. Viele Wissenschaftler gehen davon aus, dass die Generationenspanne insgesamt eher kürzer werden wird. Ein wichtiger Grund dafür ist der immer stärker werdende technische Einfluss. Die technischen Entwicklungen wachsen exponentiell, Neuerungen kommen immer schneller auf den Markt, die Komplexität, welche hinter und in der Technik steckt, nimmt extrem zu.

Rasend zunehmende Geschwindigkeit

Die daraus folgende und notwendige Digitalisierung in sämtlichen Lebensbereichen ist daher ein weiterer prägender Faktor für die Gen α . Die rasend zunehmende Entwicklungsgeschwindigkeit in genau dieser Digitalisierung wird die Kohorten und die Generationen definitiv immer stärker prägen – wie man schon an der Generation Z und bereits jetzt schon an der Gen α sehen kann.

Viele Kinder der Gen α beherrschen am Tablet bereits das «Weiterwischen» (Swipen), bevor sie die ersten Wörter sagen können. Der starke technologische Rahmen wird sich in der Prägungsphase schon bald auch bei der Generation Alpha bemerkbar machen. Ein Leben mit künstlicher Intelligenz (KI) und Chatbots, 3D-Druck, autonomes Fahren und Deep Learning wird für die Generation Alpha als *Early Adapter* schnell zur Normalität. Die Generation Alpha wird sich im digitalen Dschungel zurechtfinden und deren rasende Geschwindigkeit adaptieren wie keine Generation vor ihr. Die analoge Welt kann dadurch für die Generation Alpha eine Art «Nebenerscheinung» werden. Da stellt sich die Frage: Wollen wir das? (Ib)

Die frühe Exposition mit Smartphones und Tablets haben bei Kindern einen signifikanten Langzeiteffekt.

oder Erwachsenen, die diese Geräte nicht übermässig bzw. viel weniger nutzen.

Die Forscher verifizierten diese Erkenntnisse und Folgerungen, indem sie mehr als 120 Kinder zwischen vier und sechs Jahren dazu brachten, ein kurzes Spiel auf einem Tablet zu spielen. Es bewirkte eine kurzfristige Detailaufmerksamkeit, unabhängig davon, ob die Kinder vorher schon einmal ein Tablet benutzt hatten. «Interessanterweise reichten 6 Minuten Spielzeit mit einem Ballon-schiessspiel aus, um einen detailfokussierten Aufmerksamkeitsstil bei einer nachfolgenden Aufgabe zu induzieren», sagt Studienleiter Professor Adam Miklosi. «Im Gegensatz dazu zeigten die Kinder, die mit einem nicht-digitalen Spiel (einem Whack-a-Mole-Spiel) spielten, den typischen globalen Fokus.»

Das Team fügt hinzu, dass diese Umstände weitreichende Auswirkungen auf die Kinder habe. Das Gehirn eines Kindes sei in diesem Alter sehr plastisch, was bedeute, dass eine



frühe Exposition mit Smartphones und Tablets einen signifikanten Langzeiteffekt haben könne. «Die Auswirkungen früherer Lebenserfahrungen auf kognitive Prozesse können lang anhaltend und fest verankert sein», halten hierzu die Forscher fest. «Die Nutzung von mobilen Touchscreen-Geräten (MTSD) bei Kleinkindern und Vorschulkindern nimmt deutlich zu, und das Alter, in dem Jugendliche beginnen, diese Geräte zu nutzen, wird immer niedriger.» Im Vergleich zu früheren Epochen (z.B. die Epoche der «Babyboomers», ca. 1950 bis 1964) seien die Alpha Generation-Kleinkinder in der altersbedingten Entwicklungsphase, die durch aussergewöhnliche neuronale und kognitive Plastizität gekennzeichnet sei, durch diese Geräte verschiedensten Arten von Reizen ausgesetzt, die frühere Generationen nicht oder viel weniger erfuhren. Die kurz- und langfristigen Folgen einer solchen Exposition seien weitgehend noch unbekannt und müssten weiter erforscht werden.

Ein anderes Medium, das Fernsehen, bewirke übrigens ähnliche Folgen beim Konsum: Frühere Studien unterschiedlichster Herkunft haben klar und eindeutig gezeigt, dass zu viel Fernsehen zu Defiziten bei der Aufmerksamkeit, der exekutiven Funktion, der akademischen Leistung und der Sprachentwicklung führen würde.

Schlussfolgerung, kritische Würdigung und Betrachtung

Eine zentrale Schlussfolgerung der Studie ist also, dass Kinder, die auf Details achten, geschickter im analytischen Denken sind, doch weniger kreativ seien und schwächere soziale Fähigkeiten hätten. In einem abschliessenden Kommentar meint die an der Studie beteiligte Kinderpsychologin *Krisztina Liskai-Peres*: «Der atypische Aufmerksamkeitsstil bei Kindern, die Smartphone oder Tablets benutzen, ist nicht unbedingt schlecht, aber sicher anders, und das können wir nicht ignorieren – zum Beispiel in der Pädagogik».

Viele Kinder der Gen α beherrschen am Tablet bereits das «Swipen», bevor sie die ersten Wörter sagen können.

Auf Anfrage der Redaktion Spielinfo kommentiert *Manfred Spitzer*, Neurowissenschaftler und Psychiater die Studie: «Das Argument (Schlussfolgerung) kann man nur unterstreichen. Denn wenn Gehirne noch sehr plastisch sind (d.h. noch sehr schnell lernen) und wenn Lernen die Gehirnstruktur nachhaltig verändert (das IST so), dann können wir uns nicht genug Gedanken darüber machen.»

Manfred Spitzer ist Neurowissenschaftler und Psychiater und Professor für Psychiatrie an der Universität Ulm. Er erforscht unter anderem auch die Auswirkung von digitalen Medien auf die Hirnentwicklung in der frühen Kindheit. Spitzers Kommentar zur abschliessenden Aussage von Liskai-Peres ist allerdings eindeutig und ablehnend. Spitzer sagt dazu (Zitat): «Gegen Ende Ihres Berichts zitieren Sie eine Pädagogin (Liskai-Peres), die sinngemäss sagt «anders ist ja nicht unbedingt schlechter»: diese unbekümmerte Kaltschnäuzigkeit können nur Leute haben, die KEINE AHNUNG von Kindern und deren Entwicklung haben (und vielleicht bezahlt werden, um solchen Unsinn zu schreiben; das geht heute über «Forschungsaufträge» und sieht ganz seriös aus, ist und bleibt aber Bestechung, und wird in grossem Stil betrieben).» ● (lb)

Informationen

Link Originalstudie (Englisch):

www.sciencedirect.com



Europa: Petition für bildschirmfreie Kindergärten und Grundschulen

Humane Bildung braucht analoges Lernen: Fast 100'000 Menschen, unterstützten europaweit mit ihrer Unterschrift, was das «Bündnis für humane Bildung» seit Jahren fordert: Den Erhalt der Wahlmöglichkeit für bildschirmfreie Kindergärten und Grundschulen.

Lehrer und Erzieher sollen selbst entscheiden, ob und für was sie digitale Medien als Hilfsmittel einsetzen. «Das gilt besonders für die ersten zwölf Lebensjahre, in denen die sensorische Entwicklung und die fundamentalen sozialen und emotionalen Reifungsschritte erfolgen», erklären Prof. Ralf Lankau vom Bündnis und die Kinderärztin Dr. med. Michaela Glöckler, Präsidentin der «Europäischen Allianz von Initiativen angewandter Anthroposophie» (ELIANT – siehe Box). Beide Organisationen zeichnen für diese Petition verantwortlich.

Der Hintergrund: Die EU-Kommission hat einen «Aktionsplan für digitale Bildung 2021-27» beschlossen. Im Mittelpunkt steht die «Förderung eines leistungsstarken digitalen Bildungssystem» und «die Stärkung der digitalen Kompetenzen der Bevölkerung

«Das Zusammenspiel aus sensorisch-motorischen Realerfahrungen führt dazu, dass sich Kinder gesund in Raum und Zeit verankern.»

Dr. med. Michaela Glöckler



Foto: Bermix Studio – Unsplash

im digitalen Zeitalter». Dazu wenden sich das Bündnis und ELIANT mit eigenen Vorschlägen an die EU-Parlamentarier, die gerade am «Aktionsplan für digitale Bildung 2021-27» arbeiten.

Lankau und Glöckler fordern in diesem Kontext: «Wir müssen angesichts dieser digitalen Orientierung auch dem menschlichen und realweltlichen Bildungsbedarf der Kinder gerecht werden.»

Motorische Realerfahrungen sind wichtig

Demzufolge, so die Initianten, können digitale Medien, zu früh eingesetzt, entwicklungshemmend sein und die realen Erfahrungen auf das Wischen am Bildschirm reduziert werden. Dies führe aufgrund geringer körperlicher Bewegung, einer Fixierung der Augen und einer kopflastigen und widerstandlosen Erfahrung zu einer neuronalen Fehlstimulation, die der gesunden Entwicklung des Gehirns zuwider läuft. Sie gefährde Kinder in ihrer Entwicklung durch eine Reihe negativer Wirkungen: Reizüberflutung, Suchtgefahr, Entfremdung von der Natur sowie Schädigung der Impulskontrolle und des reflexiven Denkvermögens.

Alles zu seiner Zeit.

Entwicklungspsychologie und Neurobiologie hätten dazu überzeugende Forschungsergebnisse vorgelegt. Durch die Faszination an elektronischen Medien wie Computer und Fernsehen werden Kinder immer unportlicher. Schon bei Kindergartenkindern fallen motorische Defizite auf. Versuchen Sie diesem Trend entgegenzuwirken und führen Sie das Toben wieder ein. Klassische Übungen wie der Purzelbaum machen nicht nur Spass, sie vermitteln Kindern auch das richtige Abrollen bei Stürzen.

Selber denken lernen

Ziel von Schule und Unterricht ist, Schüler zu selbständig entscheidenden Menschen auszubilden. Die digitale Transformation der Gesellschaft braucht Menschen, die selber denken und eigenständig entscheiden und handeln. Das lernen Kinder vor allem im Sozialverband des Klassenzimmers, durch den Dialog und das direkte Miteinander. Lernen erfolgt im harmonischen Zusammenspiel zwischen Kopf, Herz und Hand. Das Gehirn ist ein relationales Organ, das zu seiner Entwicklung die körperliche Aktivität und Selbsterfahrung an der Umwelt braucht. IT-Pioniere wie Steve Jobs, Bill Gates und Jeff Bezos haben das erkannt und entsprechend gehandelt: Sie geben den eigenen Kindern keine Smartphones und regeln deren Umgang mit IT restriktiv.

Das Recht auf Entwicklungszeit

Bündnis und ELIANT halten es für selbstverständlich, dass Schule digitale Kompetenzen vermittelt. «Aber alles zu seiner Zeit», wie Lankau betont. Kinder hätten ein Recht auf Entwicklungszeit, um mit allen Sinnen, durch Bewegung und kreatives Spiel ihre realweltliche Umwelt zu erobern. Daher müssen Kindergärten und Grundschulen die

Möglichkeit haben, bildschirmfrei zu bleiben. Es sollte nicht zu digitalen Einseitigkeiten kommen: «Erst das Zusammenspiel aus sensorischen und motorischen Realerfahrungen», so Dr. Glöckler, «führt dazu, dass sich Kinder gesund in Raum und Zeit verankern.»

Kinder haben ein Recht auf Entwicklungszeit, um mit allen Sinnen, durch Bewegung und kreatives Spiel ihre realweltliche Umwelt zu erobern (senso-motorische Integration). Erst dieses Zusammenspiel aus sensorischen und motorischen Erfahrungen an der Umwelt führt dazu, dass sie sich gesund in Raum und Zeit verankern und körperlich und geistig altersangemessen entwickeln können. Genau dieses Recht auf Entwicklungszeit fordert die Petition. «Fast 100'000 Unterzeichnende sind ein starkes Plädoyer für diese wichtige Forderung», so Lankau. ● (lb)

 Mehr Informationen zum Thema Seite 11

Allianz ELIANT

2006 gründeten zehn europaweit tätige Dachorganisationen die «Europäischen Allianz von Initiativen angewandter Anthroposophie» (ELIANT). Die Allianz setzt sich auf verschiedenen Lebensgebieten und Arbeitsfeldern für mehr Lebensqualität und kulturelle Vielfalt in Europa ein.



Website: <https://eliant.eu/home>

«Bündnis für humane Bildung»

Hochschullehrer, Wissenschaftler und engagierte Bürger gründeten 2017 das «Bündnis für humane Bildung».

Ihre Überzeugung lautet: Bildung lässt sich nicht digitalisieren! Digitale Instrumente können Bildungsprozesse nur unterstützen. Alternativen sind gefragt.

aufwach(s)en
mit digitalen Medien

Bündnis für
HUMANE BILDUNG



Website: www.aufwach-s-en.de

JEMAND
BOCK AUF EINE
RUNDE MONO-
POLY?

OCH NÖ,
DABEI GEWINNST
JA IMMER DU!



Jndre

ZUHAUSE BEI FAMILIE BEZOS

Zum 400. Geburtstag von Jean de La Fontaine



RUND UM DIE FABELN VON JEAN DE LA FONTAINE

15. MAI BIS 31. OKTOBER 2021



 Musée Suisse du Jeu
Schweizer Spielmuseum
Swiss Museum of Games

museedujeu.ch