

Ausgabe 1/2024

# SPIEL INFO



**Schwerpunkt:**

# Spielwege

Spiel Magazin Schweizerischer Dachverband  
für Spiel und Kommunikation

## Ucliva-Spieltage für Erwachsene in schönster Umgebung



Wenn du Freude am Spielen hast und neue Menschen und Spiele kennenlernen möchtest, dann sind die Spieltage im Hotel Ucliva in der Surselva genau das Richtige für dich. Egal, ob du versierte SpielerIn bist oder nur gelegentlich spielst, Priska Flury erklärt fachkundig und verständlich, so dass gleich losgespielt werden kann. Nebst dem Spielen bleibt viel Zeit auszuruhen, die schöne Umgebung zu erkunden, zu wandern und sich kulinarisch verwöhnen zu lassen.

### Für wen ist das Angebot gedacht?

Die Spieltage eignen sich für Alleinreisende, Paare, Freunde und Gruppen die Lust haben, die unterschiedlichsten Spiele kennenzulernen und unter fachkundiger Leitung miteinander zu spielen. Im Fokus steht die Freude am Spielen.



### Kursleitung

Priska Flury spielt seit Jahren selber sehr gerne und hat ihre Leidenschaft zum Beruf gemacht. Sie ist seit 20 Jahren als Kursleiterin für Spielen und Lernen unterwegs, spielt in Unternehmen, bietet Spielmaterial für Grossgruppen an und hält Vorträge.

### Die Spiele

Gespielt werden Gesellschaftsspiele aus verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden: Ratespiele, Logik- und Strategiespiele, Kommunikations- und Wissensspiele und auch Karten- und Würfelspiele sind dabei. Es werden sowohl kooperative wie auch kompetitive Spiele gespielt. Die Spiele stehen den Kursteilnehmenden auch ausserhalb der Kurszeiten zur Verfügung.

### Das Programm



Während den Kurszeiten (täglich 2 - 4 Stunden) stellt Priska Flury die Spiele vor und erklärt die Spielregeln. Die Teilnehmenden schliessen sich danach zu Gruppen zusammen und tauchen ins Spielgeschehen ein. Priska Flury steht für Fragen zur Verfügung und spielt gelegentlich auch gerne mit.



### Kursdetails

Datum	Montag, 7. Oktober 2024 - Freitag, 11. Oktober 2024, 5 Tage
Kurszeiten	Mo - Fr 10.00 - 12.00 Uhr, Mo / Mi zusätzlich 20 - 22 Uhr
Spiele	bunte Mischung: Sprache, Logik, Strategie, Wissen, Kommunikation, Team
Nutzung	die Spiele können auch ausserhalb der Kurszeiten genutzt werden
Kosten	Kurskosten, Doppelzimmer zur Einzelnutzung, 4 Nächte Halbpension, 970.-- pro Person Kurskosten, Doppelzimmer bei 2 Personen, 4 Nächte Halbpension, 810.-- pro Person

### Kontakt und Anmeldung

Anmeldung	Hotel Ucliva, Waltensburg, <a href="mailto:info@ucliva.ch">info@ucliva.ch</a> 081 941 22 42, <a href="http://www.ucliva.ch">www.ucliva.ch</a>
Rückfragen	zum Kurs, Priska Flury, <a href="mailto:info@creavida.ch">info@creavida.ch</a> 056 250 12 13, <a href="http://www.creavida.ch">www.creavida.ch</a>



# SPIEL INFO

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Wir haben es geschafft und die neuste Ausgabe des Spielinfos auf den Weg gebracht. Beinahe sind wir vom Weg abgekommen, infolge der Wendungen des täglichen Lebens.

In diesem Heft widmen wir uns dem Schwerpunktthema Spielwege. Schnell war uns klar, dass ein Spielweg ein in Realität vorhandener Weg mit Spielmöglichkeiten, eine Wanderung mit Spielauflockerung, ein spielerischer Lebensweg sein kann. Es ist Sommer, wir hoffen, Sie finden für sich und Ihre Begleitung spielerische Ideen für einen gelungenen Ausflug oder eine schöne Wanderung.

Der Verband beschäftigt sich damit, neue Wege einzuschlagen. Mitdenken, Mittragen, Mitgehen, Mitgestalten erwünscht, aber auch notwendig und wichtig. Wir freuen uns auf den bevorstehenden Prozess.

Die Spielszene Schweiz ist in Bewegung und auf dem Weg. Wie immer beleuchten wir Perlen, die wir unterwegs entdecken.

An der diesjährigen Hauptversammlung des SDSK in Brienz hatten wir das Vergnügen, gleich mit zwei innovativen Spieleentwicklern die Wege zu kreuzen. In der Rubrik Spiel und Schule stellen wir ihre Projekte und Produkte vor. Zwei Praktiker, die sich von ihrer täglichen Berufserfahrung zu grossartigen Kreationen inspirieren lassen. Wir freuen uns, ihnen hier eine Plattform bieten zu können.

Auf der «page française» stellt sich eine Weggefährtin aus der Romandie mit ihrem persönlichen Spielweg vor. Ihre Leidenschaft ist, die Marionetten in die Welt ausschweifen zu lassen, um ihren Spielweg mit Menschen zu teilen. Gespannt sind wir auch auf die Vermarktung ihres sehr bewegungsfördernden Spiels Gobeling. Wir danken für den Einblick in ihren persönlichen Spielweg.

Wir wünschen Ihnen ein schwingvolles Auf-Dem-Weg-Sein, dass Sie persönliche Projekte auf Ihren Weg bringen und nicht in Versuchung geraten, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen. Wir hoffen, dass Sie diese Ausgabe dazu inspiriert.

Euer Spielinfo Redaktionsteam  
Andrea Riesen und Louis Blattmann



«Die Kugel rollt auf dem  
Spielweg Bobosco  
im Verzascatal.»

(Seiten 28 und 29)

## Impressum

### Herausgeber

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

### Redaktion

Andrea Riesen (ar), Louis Blattmann (lb)

### Redaktionsadresse

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

### Ständige Mitarbeit

Patrick Jerg (Kolumne, Brett- und Gesellschaftsspiele)  
Ulrich Schädler (Vergessene Spielwelten)  
Susanne Stöcklin-Meier (Diverse Themen)  
Stephanie Schachtner (Spiel & Schule)

### Konzept & Gestaltung

Andrea Riesen und Louis Blattmann

### Lektorat

Paul Kobler, Evelyn Solenthaler

### Layout

Louis Blattmann

### Druck

Print-Shop, Appenzell

### Inserate und Abos

alle Informationen unter: [www.spielinfo.ch](http://www.spielinfo.ch)

### Kontakt / Web

[info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch) / [www.spielinfo.ch](http://www.spielinfo.ch)

### Erscheinungsweise

2 x jährlich (Juni/Dezember)

### Auflage und Preis

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

### Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 45139

### Leserbriefe

Redaktion Spielinfo: [info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch)

### Titelbild

David Birri

### Cartoon

André Sedlaczek [www.bissiges.de](http://www.bissiges.de)

<b>5</b>	<b>Verbandsnachrichten</b>
5	In eigener Sache: Projekt und Prozess «Spielweg SDSK»
<b>6</b>	<b>Spielszene News</b>
6	Puzzle Weltmeisterschaft
8	Darts: «This is no game of chance»
11	Jassen in Zürichs Beizen – das junge Stadtvolk trumpft an der Langstrasse
<b>14</b>	<b>Spiel und Schule</b>
14	Die Welt ist ein Spielplatz
16	Classroomcubes – eine spielerische Lösung für Gruppenarbeiten
18	Aus Mathematik wird Spielspass für Schule und Familie
<b>20</b>	<b>Papablog</b>
<b>21</b>	<b>Kolumne</b>
<b>22</b>	<b>Schwerpunkt Spielwege</b>
22	Ludotrails – Spieleparcours durch Städte und Dörfer
24	Geocaching – die moderne Schnitzeljagd
26	Wanderweg – spielend wandern
28	Der Spieleparcours rund um das Schloss in La Tour-de-Peilz
32	Spielweg – KrimiSpaß und Krimi-Trail
34	Spielweg im Maisfeld: das Maislabyrinth
35	Das verrückte Labyrinth
36	Spielend durch die Stadt – der Spielweg St.Gallen
38	Kugelweg auf dem Hasliberg – ein Abenteuer für Gross und Klein
40	Lernwege, die spielerisch Wissen und Unterhaltung anbieten – eine Auswahl
<b>43</b>	<b>Brettspielblog News</b>
<b>44</b>	<b>Ludo Info</b>
<b>45</b>	<b>Digital</b>
45	«Suck my cock»: Online-Gamerinnen kämpfen mit Sexismus
48	Durch Mikrotransaktionen in die Abhängigkeit?
<b>50</b>	<b>Page française</b>
50	Des rêves à la réalité
52	Le parcours ludique autour du Château à la Tour-de-Peilz
<b>54</b>	<b>Andrés Cartoon</b>
<b>55</b>	<b>Kontakte / Ausblick</b>

## Spiel & Schule: Intelligentes analoges Spiel

Spielerisches Lernen auf hohem Niveau – zwei kluge Spielentwickler in Hochform.

**Seiten 14 und 18**



## Gobeling: «ça bouge énormément»

Die findige Spielentwicklerin Sophie Reinmann aus Neuchâtel stellt ihr neues Bewegungsspiel vor und erzählt, wie es dazu kam.

**Seite 37**



## Schwerpunkt: Spielwege

Vielseitig, bunt, fantasievoll. Mit Tiefe und Lockerheit: Spielwege aller Couleurs von Nord bis Süd, in Stadt und Land, für Gross und Klein.

**Seiten 22 bis 42**

## Digital: Mikrotransaktionen



Ein kritischer Blick auf neue Abhängigkeitsformen in der digitalen Spielewelt.

**Seite 48**

# In eigener Sache: Projekt und Prozess «Spielweg SDSK»



2001 wurde unser Verband, der Schweizerische Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK, samt den Statuten ins Leben gerufen. Wenn wir auf das 25-jährige Jubiläum hin Schwung, Optimismus, Aktivitäten und Finanzen verstärken können, um weitere 25 Jahre zu wirken, möchten wir schon heute dafür sorgen, dass dies auch eintrifft.

## Ausgangslage

Nichts liegt brach und es wird wohl so viel gespielt wie noch nie, aber wir vom Vorstand sind ein wenig ins Stocken geraten, weil wir das Sichtbarmachen und Aufrechterhalten unseres Verbandszweckes nicht alleine stemmen können. Wir haben deshalb die Absicht, unsere Mitglieder aber auch andere, die mit dem Spiel verbunden sind, in das Projekt und Prozess «Spielweg SDSK» miteinzubeziehen. Wir sehen hier ein grosses Potenzial. In unseren Statuten (siehe Info-Box) sind alle wesentlichen Punkte aufgeführt, die unsere Absichten unmissverständlich und nachvollziehbar zum Ausdruck bringen.

## Vorgehen

**Wie erwähnt: Wir brauchen Verstärkung**, um den Zweck des Verbandes aufrecht zu erhalten und da haben wir an DICH, liebes Verbandsmitglied oder auch ANDERE, an der Sache interessierte Menschen und Spielbegeisterte gedacht.

**Wir vom Vorstand sind bereit, uns mit DIR zusammenzusetzen und Ideen zu wälzen**, wie wir den Zweck unseres Verbandes aufrechterhalten und weiterentwickeln können. **Wir sind bereit, Finanzen zu beschaffen**, um geleistete Arbeit für das Spiel und für das Spielinfo angemessen bezahlen zu können, so dass dein Einsatz anerkannt wird.

**Hast DU Interesse?** Deine Expertise im Bereich Spiel ist gefragt, denn wir würden das Aus- und Weiterbildungsangebot, welches Hans Fluri mit der ASK ins Leben gerufen hat, gerne fortführen. Deine Expertise im Bereich Spiel-Journalismus ist gefragt, denn wir würden die Publikation «Spielinfo» gerne weiterführen, benötigen dafür aber Personal.

## Auszug aus den Statuten des SDSK

- 1.1. Der Verband bezweckt die Förderung des Kulturgutes Spiel und der Kommunikation.
- 1.2. Namentlich engagiert sich der Verband in folgenden Bereichen und Funktionen:
  - 1.2.1. Kontaktstelle
  - 1.2.2. Beratung
  - 1.2.3. Medienstelle und Öffentlichkeitsarbeit
  - 1.2.4. Vermittlung von Referentinnen und Referenten
  - 1.2.5. Vermittlung von Spielleiterinnen und Spielleitern
  - 1.2.6. Organisation und Durchführung von Kursen und Ausbildungen
  - 1.2.7. Unterstützung von Kursen und Ausbildungen
  - 1.2.8. Beteiligungen an Projekten
  - 1.2.9. Koordination und Auskunft betreffend Spielanlässen, Messen/ Ausstellungen, Wettbewerben und Meisterschaften
  - 1.2.10. Förderung der Grundideen der Spielpädagogik und Wahrung der Berufsinteressen der Spielpädagoginnen und Spielpädagogen
- 1.3. Der Verband setzt allfällig zugesprochene öffentliche Mittel im Rahmen seines Zweckes ein.
- 1.4. Zur Erfüllung seines Zweckes arbeitet der Verband mit allen geeigneten Institutionen, Organisationen und Einzelpersonen im Tätigkeitsgebiet zusammen.

**Zeit ist ein kostbares Gut –wie auch das Spiel.** Ohne sich Zeit zu nehmen für wichtige Dinge, wird sich nichts bewegen. Nehmen wir sie uns. Es gibt verschiedene Wege und Formen, sich in diesem Projekt einzubringen. Dafür werden wir ALLE ZUSAMMEN, die an diesem Prozess in der einen oder anderen Form teilhaben möchten, einladen, sich mit uns an einen Tisch zu setzen. Die Termine dafür sind bereits festgelegt und werden (siehe Informationen) auf der Verbands-Homepage publiziert und laufend aktualisiert.

## Informationen

**Der Vorstand wird diesen Prozess aktiv kommunizieren. Dafür wird er die Website des SDSK nutzen. Dort wird laufend über den Projektstand informiert.**

Alle Verbandsmitglieder aber auch andere Interessierte, die sich am Projekt und Prozess «Spielweg SDSK» beteiligen möchten, sind eingeladen, sich beim Vorstand zu melden. Weitere Informationen dazu, insbesondere Termine, sind auf der eigens dafür eingerichteten Seite auf der Homepage des SDSK einsehbar.

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



# Puzzle Weltmeisterschaft

Patrick Inniger aus Thun liebt Puzzles. Wie viele andere hat er in der Corona Zeit ausgiebig seine Leidenschaft gepflegt und ist schliesslich letzten Herbst nach Spanien an die Puzzle WM gereist.



Foto: Andrea Riesen

## Element Zeit als zusätzliche Motivation

Schon als Kind konnte sich der 34-jährige Patrick Inniger stundenlang sehr gut selbst beschäftigen, unter anderem auch mit Puzzeln. Jetzt als Erwachsener hat ihn das Element Zeit zusätzlich motiviert, sich wieder intensiver mit dem Puzzeln zu beschäftigen. Er liebt die Herausforderung, sich immer wieder an neue Sujets heranzuwagen und an der eigenen Technik zu feilen mit dem Ziel, immer schneller zu werden. Das motiviert ihn zu vollem Einsatz und regelmässigem Training. Etwa 2-3 Mal pro Woche trainiert Patrick seine Puzzelfähigkeiten. Dabei sind vor allem die Hand-Augen-Koordination und das schnelle Entscheiden zur eigenen Strategie gefragt. Jedes Puzzle beginnt Patrick mit einem Full Flip, d.h. alle Teile werden umgedreht. Dann gilt es, eine Strategie zu wählen. In der Regel sucht man nach optischen Merkmalen, die einem besonders liegen. Patrick zum Beispiel puzzelt sehr gerne

Himmel. Eher schwierig findet er die Gelbtöne und Tierfelle. Was beim Wettbewerb viel weniger gespielt wird, ist das von Hobby-Puzzlern bekannte «Zuerst den Rand machen». Das ist zeitlich ineffektiv.

## Die Weltmeisterschaft

Die Weltmeisterschaft im Puzzeln (seit 2019 mit 2 Jahren Corona Pause) wird vom Puzzle Weltverband (WJPF, siehe Box) veranstaltet. In den letzten Jahren wurde die Weltmeisterschaft immer in Valladolid im Millenium Dome in Spanien ausgetragen. Man kann in den Disziplinen «Einzel», «Paar» und «Teams» (vorherig «Mannschaft») antreten.

In der Einzelkategorie muss ein Puzzle mit 500 Teilen in weniger als 90 Minuten gelöst werden, um eine Runde weiterzukommen. Es gibt eine Qualifikationsrunde, ein Halbfinale und ein Finale. In der Kategorie «Paar» muss ein 500er Puzzle in der Qualifikation und ein 500er Puzzle im Finale gelöst werden. In der Kategorie «Teams», ein Team besteht aus 3-4 Personen, müssen in der Qualifikation zwei

1000er Puzzles zusammengesetzt werden. Die Teams können aus vier Motiven zwei auswählen. Im Finale müssen wieder zwei 1000er Puzzles gelöst werden. Hier gibt es keine Auswahl, die Motive sind vorgegeben. In jeder Kategorie werden im Finale unveröffentlichte Puzzles gespielt, so dass für alle die gleichen Wettbewerbsbedingungen herrschen.

## Ehrgeiziges WM-Programm

Patrick startete bei der WM in allen 3 Disziplinen und schaffte es in allen ins Finale. Das ergab ein dichtes WM-Programm. Im Paarlauf und im Finale ist Patrick mit Leuten angetreten, die er nicht kannte und die er im Vorfeld über die digitalen Plattformen gefunden hat. Am Donnerstag bestritt Patrick die Einzel-Qualifikation. Am Freitag das Halbfinale Einzel und die Qualifikation Paar. Am Samstag dann das Monsterprogramm mit Qualifikation

Team, Finale Paar und Finale Einzel. Das war ein sehr intensiver Tag mit doch erheblichen Kopfschmerzen am Ende des Tages... Am Sonntag standen dann noch das Teamfinale und die Siegerehrung auf dem Programm.

### Tolle Gemeinschaft

Besonders begeistert war Patrick von der Gemeinschaft. So viele Menschen mit der gleichen Leidenschaft, die sich gegenseitig anfeuern und sich über die Erfolge der anderen freuen, das hat ihn sehr inspiriert. Seine Mitstreiter aus der Schweiz hat Patrick erst auf dem Flug oder vor Ort in Spanien kennen gelernt. Leider ist die Schweizer Community noch wenig vernetzt und jeder ist noch mehr oder weniger für sich alleine unterwegs. Das wird sich hoffentlich nach und nach ändern. Eine gute Gelegenheit, die Puzzle Szene Schweiz besser zu vernetzen und bekannter zu machen, ist die Schweizer Meisterschaft, die im September 2024 zum ersten Mal in Altstätten SG stattfinden wird. Patrick freut sich natürlich über die Bewegung in der Schweizer Puzzle Szene. Die diesjährige WM in Spanien und die Schweizermeisterschaft in Altstätten sind fix in der Agenda notiert und alle Tickets gekauft und die Unterkünfte gebucht. Patrick «bleibt am Teilchen» und lebt seine Leidenschaft.

### Weitere spielerische Hobbys

Neben seiner Puzzleleidenschaft pflegt Patrick noch viele weitere spielerische Hobbys. Am liebsten verbringt er seine Freizeit in geselliger Runde mit Brettspielen. Er spielt sehr gerne einfache Familienspiele bis hin zu Kennerspielen. Sein aktuelles Lieblingsspiel ist Brass Birmingham. Auch digitale Spiele können ihn begeistern. Er liebt storybasierte Spiele wie «The Last of Us» und kann sich immer noch für seine Kindheitserinnerung an das Nintendo 64 begeistern. Als Japan-Liebhaber interessiert er sich auch für «Anime». In seinem Wohnzimmer haben die kunstvollen Figuren aus Japan einen Platz in der Glasvitrine gefunden. ●



Foto: Patrick Inniger

### Informationen

**Alles über die Schweizer Meisterschaften 2024**

27.-29. September 2024 in Altstätten SG

Achtung: Veranstaltung ausverkauft!

[www.schweizerpuzzlemeisterschaft.ch](http://www.schweizerpuzzlemeisterschaft.ch)



### World Jigsaw Puzzle Federation (Weltverband)

Die World Jigsaw Puzzle Federation ist eine Vereinigung von Rechtskörpern mit Interesse an Puzzles. Das Hauptziel der Föderation ist es, Speedpuzzling weltweit zu verbreiten, als Mittel zur Förderung der Puzzlekultur und ihrer Vorteile für Gesundheit, Bildung, sozialen Zusammenhalt und persönliche Bereicherung. Nur eine Organisation pro Land kann der WJPF angehören. Informationen zu aktuellen Mitgliedern, Mitgliedschaftskriterien, Mitgliedschaftsvorteilen und Beitrittsinformationen finden Sie im Mitgliederbereich.

#### Ziele der Verbands

- ▶ Die Organisation und Überwachung der World Jigsaw Puzzle Championship (WJPC) und anderer Aktivitäten.
- ▶ Die Anerkennung von Puzzle-Wettbewerben als Sportart zu erreichen.
- ▶ Einen Standard für Regeln bei Puzzle-Wettbewerben und anderen organisatorischen Fragen zu etablieren.
- ▶ Die Gründung nationaler Verbände zu fördern, die in der Lage sind, Wettbewerbe zu organisieren und Puzzle-Fans in ihrem Land zu vereinen.
- ▶ Freundschaft unter Puzzle-Enthusiasten weltweit zu fördern.
- ▶ Innovationen im Bereich der Puzzlespiele zu stimulieren.

Seit 2021 ist die Föderation Partner der Guinness World Records, berät, verifiziert und unterstützt Weltrekorde im Bereich des Puzzelns.

Mehr Informationen zum Verband, seinen Mitglieder und Aktivitäten hier:

[www.worldjigsawpuzzle.org](http://www.worldjigsawpuzzle.org)



Teamwettkampf: eine Disziplin der Puzzle WM. Foto: zVg

# Darts: «This is no game of chance»

Darts erfreut sich grosser Beliebtheit – als Spiel im eigenen Zuhause, als Sport in grossen Arenen. Vom einfachen Hobbyspieler im lokalen Pub bis hin zum professionellen Sport-Dartsspieler an grossen Turnieren mit Live-Fernsehübertragung.



## Wurfpfeile als Waffen

Der Name «Darts» stammt aus dem Französischen. Die Franzosen benutzten zu Beginn des 14. Jahrhunderts kleine speerähnliche Wurfpfeile als Waffen – die «dart». Diese französische Waffe war auch auf den britischen Inseln bekannt. Trotz seines Ursprungs wird das Spiel Darts in Frankreich «les fléchettes» genannt. Nach Keith Turner, Autor des Buchs «Darts – the complete book of the game» (Harper Perennial, 1985), sind Darts die jüngsten, pfeilähnlichen Waffen. Nach seinen Untersuchungen entstanden sie vor 2400 Jahren. Pfeil und Bogen wurden erstmals vor 30.000 Jahren verwendet, Speere vor 400.000 Jahren. Bei den Römern kamen kleine, mit Bleigewichten beschwerte und mit Widerhaken versehene Wurfpfeile als «Plumbata» in den kriegerischen Einsatz. Der Name leitet

sich von dem eiförmigen Bleigewicht ab, das die eiserne Spitze mit dem hölzernen Schaft verband. Funde von solchen Wurfpfeilen aus verschiedenen Ländern belegen, dass sie nicht nur im Oströmischen Reich verwendet wurden. Auch in Deutschland gab es solche Funde aus dem 1. Jahrhundert, was die Vermutung zulässt, dass Plumbata keine römische Erfindung waren, sondern aus anderen Quellen übernommen wurden.

## Die Anfänge des Dartspiels

Es gibt verschiedene Versionen der Geschichte, aber die meisten Historiker sind sich über einige Fakten einig. Die Entwicklung des Dartspiels begann im Mittelalter in England um 1300. Die zweite Tatsache, über die sich die meisten Historiker einig sind, ist, dass Darts als militärischer

### Das Nummerierungssystem: nicht zufällig ausgewählte Zahlenreihenfolge

Die Entwicklung des modernen Nummerierungssystems kann als eine der einflussreichsten Veränderungen im Dartsport angesehen werden, durch die das Spiel noch populärer und schliesslich als Sport anerkannt wurde.

Obwohl diese spezielle Anordnung zufällig erscheinen mag, handelt es sich in Wirklichkeit um eine sorgfältig ausgewählte Zahlenfolge, die dem Spiel eine unglaubliche Tiefe und ein Mass an Fairness verleiht, von dem es enorm profitiert hat:

Hinter dieser besonderen Anordnung verbirgt sich ein gescheites Konzept, das die scheinbare Zufälligkeit Lügen straft. Bei genauem Hinsehen erkennt man schnell, dass Zahlen, die numerisch nahe beieinander liegen, z.B. 20 und 19, so weit wie möglich voneinander entfernt sind. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit von «Glückstreffern» drastisch reduziert und das Zufallselement im Spiel signifikant verringert. Geschicklichkeit und Genauigkeit sind erforderlich, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Ungenaue Würfe können durch diese Anordnung aggressiv bestraft werden. Wenn man beispielsweise die Höchstpunktzahl von 20 Punkten erreichen möchte und einen schlampigen Wurf macht, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass man entweder eine 1 oder eine 5 trifft.



Zeitvertreib begann. Der Legende nach sassengelegte Soldaten zwischen den Schlachten in den Schützengräben und warfen Speerspitzen und andere scharfe Gegenstände auf den Boden umgedrehter Weinfässer. Die Offiziere ermutigten die Soldaten sogar, daran teilzunehmen, da sie so ihre Ziel- und Wurf Fähigkeiten trainieren konnten. Als sich dieser Zeitvertreib unter den Soldaten verbreitete, begannen sie natürlich auch, sich in Wettkämpfen zu messen, um ihr Können unter Beweis zu stellen. Nach einiger Zeit gingen die Soldaten dazu über, nicht mehr auf den Boden umgedrehter Weinfässer zu schießen, sondern quer durchgesägte Baumstämme als Zielscheiben zu verwenden. Es stellte sich heraus, dass die Jahresringe der Baumstämme und die Radialrisse die ersten Vorbilder für die Abschnitte waren, die schliesslich auf

den modernen Dartscheiben erscheinen sollten. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelte sich der Dartsport immer weiter, bis er sich an der Wende zum 19. Jahrhundert dem Spiel annäherte, das wir alle kennen und lieben.

### Von Königlichen Höfen zu Londoner Pubs

Der Aufbau des Dartspiels war unkompliziert, und jeder, unabhängig von seiner körperlichen Verfassung, konnte sofort einsteigen und eine Partie spielen. Diese Eigenschaften trugen dazu bei, dass sich das Spiel auf der britischen Insel so weit verbreitete, dass sogar der Adel begann, daran teilzunehmen. Eine Anekdote besagt, dass König Heinrich VIII. eifrig mit einem exquisit verzierten Dart-Set spielte, das ihm seine zweite Frau Anne Boleyn geschenkt hatte. Wenn der König von England Darts spielte, konnte man darauf wetten, dass auch der Rest des Adels damit anfing.

Im neunzehnten Jahrhundert verbreiteten sich zahlreiche Versionen des Spiels. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich das Spiel noch nicht konsolidiert und war auch noch nicht in irgendeinem Sinne des Wortes organisiert. Überall wurden verschiedene Wertungssysteme verwendet, es gab noch keine Standardregeln. Nichtsdestotrotz begann das Dartspiel ab 1800 an Fahrt aufzunehmen und erreichte einen Beliebtheitsgrad, den es nie zuvor erreicht hatte. Mit der zunehmenden Popularität kam eine Welle der Innovation, und zu dieser Zeit wurden die ersten Nummerierungssysteme entwickelt.

Der Dartsport, wie wir ihn heute kennen, entstand vermutlich zwischen 1860 und 1898. Im letztgenannten Jahr liess sich ein Amerikaner die ersten für Darts entwickelten Papier-Flügel (Flügel am Ende des Schafts zur Stabilisierung des Flugverhaltens) patentieren. Die ersten sportlichen Wettkämpfe fanden zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Grossbritannien statt. 1896 legte Brian Gamlin, ein Zimmermann aus Lancashire, die Anordnung der Zahlen auf der Dartscheibe fest (siehe Box). Im Jahr 1898 ersetzten Papierflügel die bis dahin verwendeten Truthahnfedern. 1901 erschien im «Stationer, Printer & Fancy Trades Register» die erste bekannte Anzeige für Dartboards. Im Jahr 1902 berichtete eine Lokalzeitung in Lancaster über die ersten Darts mit der Höchstpunktzahl von 180 Punkten. 1906 wurde in Yorkshire der bis dahin aus Holz gefertigte Dartkörper durch Metall ersetzt.



Im Jahr 1908 wurde Darts zu einem Geschicklichkeitsspiel erklärt, was zur Folge hatte, dass es nun auch in Pubs gespielt werden durfte. Es wird berichtet, dass der Gastwirt Jim Garside, Besitzer des Adelphi Inn in Leeds, angeklagt wurde, auf ein Glücksspiel (nämlich Darts) gewettet zu haben. Während des Prozesses gegen ihn, ging er mit Unterstützung des besten Dartspielers der Gegend, William «Bigfoot» Anakin, in die Offensive. Im Gerichtssaal wurde eine Dartscheibe aufgehängt und Anakin bewies dem Gericht seine Treffsicherheit, indem er dreimal die 20 traf. Ein Gerichtsdienst, der es ihm gleichtun wollte, traf die Scheibe nur mit einem Pfeil, woraufhin Anakin seine Treffsicherheit noch steigerte und dreimal die doppelte 20 traf. Die Richter waren von so viel Können beeindruckt und urteilten: «This is no game of chance» - Dies ist kein Glücksspiel.

### Darts Im Zwanzigsten Jahrhundert bis heute

In den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts erfreute sich das Dartspiel so grosser Beliebtheit, dass es um 1930 in ganz England und in walisischen Pubs und Brauereien gespielt wurde. Die ersten organisierten Meisterschaften fanden in den 1920er Jahren statt. In diesem Jahrzehnt wurde auch die National Darts Association gegründet (1924). Bis zum Jahr 1939 meldeten sich fast dreihunderttausend Teilnehmer für die jährlichen «News of the World Championship» an. Während des Zweiten Weltkriegs erlangte der Dartsport eine noch grössere Popularität, da er von den Truppen als Zeitvertreib genutzt wurde, der an die Ursprünge des Sports vor Hunderten von Jahren erinnerte. Die Marine, das Heer und die Luftwaffe gaben Darts in ihrem «Sport»-Paket aus, so dass das Spiel von den Soldaten überall und jederzeit gespielt werden konnte. Wenn sie nicht im Kampfeinsatz standen.

Während des Zweiten Weltkriegs begeisterten sich die amerikanischen Soldaten für das Dartspiel und begannen, das Spiel in ihrer Heimat zu übernehmen und zu verbreiten. In den 1950er und 1960er Jahren wurden landesweit in grossem Umfang Spielturniere organisiert. Die National Darts Association of Great Britain, die 1954 gegründet wurde, übernahm die Aufgabe, Ligen auf lokaler und nationaler Ebene einzurichten und zu organisieren.

Obwohl das Dartspiel erstmals 1936 durch die BBC im Fernsehen gezeigt wurde, fand es nur ein sehr begrenztes Publikum, aber im Jahr 1972 wurde die «News of the World Individual Darts Championship» von der Independent Television Authority übertragen und fand grossen Anklang. In den 80er Jahren gab es in der Welt des Darts bereits Superstars, die auf der Strasse berühmt und anerkannt waren. Namen wie Lees, Wilson und Lazarenko wurden zum Gesprächsthema beim Abendessen.

### Live Events: «one hundred and eighty!»

Darts-Veranstaltungen bzw. -Turniere in der heutigen Zeit sind keine leisen Ereignisse. Da geht buchstäblich die Post ab. Der Alkohol fliesst in Strömen. Der Lärmpegel ist hoch. Auch während des Spiels, wo sich die Spieler eigentlich auf höchstem Niveau konzentrieren müssen. Die Szene ist lebendig – alle Altersschichten sind vertreten. Es wird gebrüllt und gefeiert. Man verkleidet sich gerne und



Foto: zVg

wenn eine 180 geworfen wird (das Maximum mit 3 Pfeilen) dann wird es richtig laut! Richtig laut. Es wurden schon Dezibel-Rekorde gemessen, also nichts für Menschen, die lärmempfindlich sind.

Auch das Sponsoring hat Darts als lukrativen Sport entdeckt. Turniere werden heute live im Bezahlfernsehen übertragen. Auch beim Darts werden namhafte Preisgelder ausgeschüttet und der Sport hat sich auf hohem Niveau kommerzialisiert. Die besten Spieler werden in der Szene als Superstars behandelt und verdienen mit ihrem Sport siebenstellige Geldsummen mit Preisgeldern, aber vor allem mit hoch dotierten Sponsoringverträgen, wie in vielen anderen Sportarten, die sich von einem populären Zeitvertreib zum Sportspiel entwickelten.

Die erste bedeutende organisatorische Spaltung des Sports fand 1992 statt, als sich die BDO (British Darts Organization) von mehreren hochrangigen Spielern trennte, die mit der Art und Weise, wie die nationalen Meisterschaften durchgeführt wurden, unzufrieden waren. Diese Spaltung führte zur Gründung des WDC (World Darts Council) bzw. der PDC (Professional Darts Corporation), wie sie heute bekannt ist. Eine weitere Organisation ist die WDF (World Darts Federation), die 1974 gegründet wurde und im Wettbewerb zur heutigen PDC steht. Jährlich werden von beiden Organisationen hochkarätige internationale Wettbewerbe ausgetragen, darunter auch je eine Weltmeisterschaft – so gibt es Weltmeister (Damen und Herren) PDC sowie einen Weltmeister (Damen und Herren) WDF.

### Dartsport in der Schweiz

Auch in der Schweiz ist Darts weit verbreitet und sehr populär. Die Szene ist vielfältig. Sie reicht von Heimgebrauch bis hin zu professionell organisierten Turnieren und Meisterschaften. Es gibt zahlreiche Dartclubs und Organisationen, die das Spiel bzw. den Spilsport vertreten. Wie auch auf dem internationalen Parkett gibt es in der Schweiz rivalisierende bzw. sich ergänzende Vereinigungen. Dies sind hauptsächlich die SDA (Swiss Darts Association / Schweizerischer Darts Verband) und die SDL (Swiss Darts League). Ein Newcomer in der Szene ist die SDO (Swiss Darts Online), die sich ebenfalls für den Darts-Sport und seine Spielerinnen und Spieler einsetzt und sich insbesondere der Vernetzung verschrieben hat. Die SDA ist offizielles Mitglied der WDF (World Darts Federation). ● (lb)

# Jassen in Zürichs Beizen

## Das junge Stadtvolk trumpsft an der Langstrasse

Das monatliche Jassturnier im Zürcher Gleis zieht immer mehr Spielfreudige an. Ein weiteres Lokal zieht nach. Die erfahrene, ältere Jassgilde freuts, und sie gibt Tipps.

Text: EV MANZ

«Schellen ist Trumpf», sagt die junge Frau mit zerzaustem Pony am Tisch 1. Sie überlegt einen Augenblick und spielt dann zögerlich das «Nell» auf den blanken Holztisch aus.

Eine Stehlampe verbreitet schummriges Licht, im Hintergrund läuft ein Indie-Song, draussen rauschen Reisende in beleuchteten Zugwaggons in die Nacht hinaus.

Einer der Gegner zückt umgehend den «Puur», der in diesem gendergerechten Spielset «Mädchen» heisst. Ihr Spielpartner rollt unter dem Cap mit den Augen. «Das fängt ja gut an», sagt er. «Ich hoffe, du hast noch was, sonst werden wir unserem Teamnamen nicht gerecht!» Die Runde lacht – das Paar hat sich selbstbewusst als Team «Obenuse» angemeldet. «Der Name ist ja auch eine Ansage», sagt der Gegner und entscheidet das Spiel mit vier Trümpfen für sich. «Das kommt schon», muntert er die Verlierer auf. Die Frau prostet ihm mit dem Bierglas zu und gesteht, ihr fehle etwas die Spielpraxis.

Jassen als reine Männerrunde und bis zum letzten Spielzug angespannte Ruhe, die sich danach in bösen Beschimpfungen über die schlechte Taktik entlädt – dieses Klischee ist längst überholt. Gerade hat das junge Stadtvolk das Kartenspiel wieder für sich entdeckt. Es spielt gern in lockerer Gesellschaft in einem der vielen Zürcher Lokale.

So auch an diesem Mittwochabend im Gleis im Zollhauskomplex bei der Langstrassen-Unterführung. Einmal pro Monat veranstalten da Stephi Müller und ihr Jass-Team den Glatti-Gleis-Jass, ein Schieberturnier über vier Runden mit je acht Spielen. Gespielt wird ohne Teppich, geschrieben wird auf Papier, die Spielleitung kämpft immer wieder mit der Exceltabelle und dem Beamer. Das Siegerteam, das zweit- und das letztplatzierte gewinnen einen Gutschein der Gleis-Bar, des Restaurants Osso und des Improtheaters Anundpfirsich im unteren Stock.



In einer gemütlichen Atmosphäre Leute zum Spielen zu treffen, war auch für Gery die Motivation, das monatliche Jassturnier in der Gleis-Bar zu organisieren. Foto: Boris Müller



Am Glatti-Gleis-Jass geht es unkompliziert zu und her; gespielt wird ohne Jassteppich, eschrieben auf einem Blatt Papier. Foto Boris Müller

### Ausgehen mit Spielen verbinden

Genau diese unkomplizierte Art scheint anzukommen. 14 Teams haben sich für diesen Abend angemeldet. Praktisch alle sind zwischen 25 und 60 Jahre alt, plaudern miteinander, als wären sie alte Freunde. Verglichen mit dem Beginn vor drei Jahren kämen immer wieder neue Jasswillige dazu, sagt Müller. «Es zeigt, dass unsere Jassgemeinschaft wächst. Das freut uns.»

Das erste Mal im Gleis ist auch die 27-jährige Sofia vom Team «Obenuse». Flo, 31, zum dritten Mal dabei, jasst auch am Computer und hat sie zum Kommen motiviert – auch mit dem Teamnamen. «In dieser entspannten Atmosphäre jasst jeder gern, egal, welches Niveau», sagt er. Man sei im Ausgang, treffe neue Leute und könne noch dazu der Spielfreude frönen.

Dem stimmen auch ihre Gegner Markus und Christoph zu, beide um die 60. Sie sind als Team «Malwieder» seit Anfang an regelmässig dabei und spielen entsprechend routiniert, hätten schon gewonnen und verloren. «Auch als alte Hasen fühlen wir uns hier wohl», sagt Christoph. Schliesslich habe der Jassabend ihre eingeschlafene Männerfreundschaft wiederbelebt.

### Die unterschiedlichsten Leute zusammenbringen

Die Regeln bei diesem Schieberturnier sind einfach: Mit 5 Franken Startgeld ist man dabei. Die Paarungen für die ersten drei Runden werden ausgelost. In der letzten Runde spielen die Teams gemäss Punkterangliste gegeneinander. Die Trumpffarben sowie die Varianten «Obenabe» und «Uneufe» werden einfach gezählt. Gewiesen wird nicht. Einzig bei einem Match kann sich das Siegerteam 50 Punkte gutschreiben.



Beim Glatti-Gleis-Jass liegt das Durchschnittsalter der Spielfreudigen bei etwas über 30 Jahren. Foto Boris Müller

Gery und Flo sind 2021 mit dieser Idee an Stephi herangetreten. Sie, die selber begeistert jasst, fand, sie passe bestens ins Gleis. «Auch wenn das Spiel auf den ersten Blick vielleicht zu antiquiert wirken kann für unser Lokal, spricht es ganz unterschiedliche Leute an und bringt sie zusammen. Und genau das wollen wir.»



Aber auch die älteren Semester fühlen sich in der lockeren Atmosphäre wohl. Foto: Boris Müller

### Nachahmerin ennet der Gleise

Von der Idee des gemeinsamen Spielens liess sich auch Meret Diener inspirieren. Sie hat Ende 2023 mit ihrem Team mit dem Roten Delfin in der ehemaligen Metzger an der Langstrasse nach der Goldenen Guttere ihr zweites Lokal eröffnet. Da organisiert sie am zweitletzten Märzsonntag den ersten Delfin-Jass. «Jassen ist so reizvoll. Es ist ein niederschwelliges Spiel – ein Kartenset genügt –, und du kannst ohne Langeweile einen ganzen Nachmittag spielen.» Neben einem allgemeinen Retrotrend trage das sicher dazu bei, dass gerade Junge das Schweizer Traditionsspiel wiederentdeckten.



Auf den roten Tischen des Roten Delfin wird ab Ende März nicht nur konsumiert, sondern auch gejasst. Foto: Urs Jaudas

Diener will mit dem Jassnachmittag die «toten» Sonntagsstunden in ihrem Lokal beleben. Funktioniert ihre Idee, wird Diener den Anlass wiederholen. Die letzten Sonntage pro Monat hat sie zumindest schon blockiert.

### Marathon mit Guetslitablett

Doch was sagt Zürichs ältere Jassgilde zum szenigen Nachwuchs? Sie trifft sich regelmässig zwei Kilometer Luftlinie nordwärts, beim Autobahnzubringer auf dem Engros-Areal in Altstetten im Restaurant Markthalle.

Klinkerboden, Skihüttenmobiliar und dunkle Holzdecke mit herabhängenden 70-Jahre-Leuchtern und ausgedienten Hockeyshirts.

An diesem Samstag haben Dani Kilchsperger und Bruno Bonetti zum Ki-Bo-Spezial-Jass geladen. Knapp 50 ältere



Willisauerringli, Bretzeli und Schokoküsse für den süssen Gluscht zwischendurch dürfen in der Markthalle auf dem Migros-Engros-Areal nicht fehlen. Foto: Boris Müller

Semester sind da, auf 13 Tischen liegen Jassteppiche mit Appenzeller-Logo, fein säuberlich ausgedruckte Tabellen und neue Kartenspiele bereit.

Acht Stunden Marathon-Jassen mit den Varianten Gusti, Slalom und Coiffeur stehen bevor, Mittagessen inklusive.

Für den Heiss hunger zwischendurch stehen Guetslitabletts bereit, daneben liegen Prospekte für Jassferien im Tirol und wöchentliche Jassanlässe im ganzen Kanton. Bonetti drapiert sie fein säuberlich.

Dass es andernorts auch Anlässe für Junge gebe, freut Bonetti. «Uns fehlt schliesslich der Nachwuchs.» Bonettis Teilnehmende sind zwischen 50 und 90 Jahre alt, gejasst wird tagüber. Viele kommen seit Jahren, reisen aus der ganzen Deutschschweiz an. Einzige Ausnahme: der 20-jährige Silvan. Der Student aus dem Aargau begleitet seine Mutter erstmals ans Turnier und findet: «Doch, ich fühle mich wohl hier.»



«Jassen» im Restaurant Markthalle an der Aargauerstrasse in Zürich. Foto: Boris Müller

### Kein Alkohol und viel üben

Wer den Grauhaarigen über die Schultern schaut, merkt schnell: Die sind versiert. Sie spielen schnell, jeder Spielzug ist taktisch begründet. «Das Niveau ist hoch, die meisten jassen privat mehrmals wöchentlich», sagt Bonetti. Und: «Bei uns wird immer ohne Alkohol gejasst – das steigert das Niveau.»

Für Peter Fuhrer, Leiter des Kantonal-Zürcher Jassvereins, ist Spielpraxis der Grundstein zum Erfolg. «Und zwar in einer Jassrunde an einem Tisch und nicht am Computer», sagt er. Deshalb ist er begeistert von den Turnieren an der Langstrasse. «Wer weiss, eines Abends schaue ich auch mal vorbei», sagt er.

### Nomen est omen

Am Schieberturnier in der Bar Gleis an der Langstrasse sind die letzten Spiele der vierten und entscheidenden Runde im Gange. Sofia und Flo vom Team «Obenuse» spielen um den zweitletzten und letzten Platz, Christoph und Markus um den Sieg.

«Wir sind in einer Abwärtsspirale», sagt Sofia. Einmal mehr machen ihre Gegner mehr Punkte. Nach einem weiteren Spiel ist der letzte Platz definitiv, und doch lachen beide. Flo sagt: «Wir müssen wohl noch etwas an unserem Namen arbeiten.»

Markus ist derweil nach dem siebten Spiel am Rechnen, wie schon nach Spiel vier. «Es wird schampar knapp», sagt er. Das letzte Spiel läuft nicht ideal. Doch am Schluss haben sie doch 14 Punkte Vorsprung.

Mal wieder. ●



Am Ki-Bo-Spezial-Jass dominiert Cola statt Bier. Foto: Boris Müller

Nachdruck mit freundlicher Genehmigung der Redaktion Tages-Anzeiger und dem Fotografen Boris Müller.

### In diesen Lokalen in Zürich sind Spielrunden willkommen

Ausgehen und dabei gemütlich einen Jass klopfen, das ist in Zürich gar nicht so einfach. Doch es gibt einige Lokale, in denen Kartenspielende gern gesehen sind.

#### Eine Auswahl, alle Lokale in Zürich

**Restaurant Schlauch – für Stilbewusste**, Im Niederdorf, Münstergasse 20, Di-Sa 10-24 h;

**Piccolo Giardino – für Experimentierfreudige**, Schöneeggplatz 9, Mo–do 11-24 h, Fr 11-2 h, Sa 14-2 h, So 14-23 h

**Münsterhöfli – für Edlerunden**, Münsterhof 6, Mo-Fr 11:30-24 h, im Winter bis 22 h)

**Gleis-Bar – für Unkomplizierte**, Gleis-Cafe, Zollstr. 121, Mo-Do 10-24 h, Fr/Sa 10-1 h)

**Marsbar – für Barliebhaber**, Neufrankengasse 15, So-Mi 16-1 h, Do 16-2 h, Fr/Sa 16-3 h)

**Roter Delfin – für Hippe**, Langstr.31, Mi-Fr 11:30-24 h, Sa 10-24 h, So 10-22 h)

**Weisser Wind – für Hungerige**, Oberdorfstrasse 20, Mo-Fr 11:30-14h/17:30-23 h, Sa 12-23 h

**Ziegel oh Lac – für Alternative**, Rote Fabrik, Seestr. 4007, Di-So 11-24 h

**Bahnhof Wiedikon – für Urchige**, Seebahnstrasse 33, So-Mi 11-22 h, Do-Sa 11-23 h

# Die Welt ist ein Spielplatz

Text und Fotos: STEPHANIE SCHACHTNER

Zugegeben ich mache das auch ganz gerne mal: auf dem Sofa fläzen und schlaue Sprüche im Internet lesen. Gerade die sozialen Medien sind ja voll davon und die meisten beginnen gerne mit «Wisst ihr noch...» oder «like, wenn du noch dabei warst», gerne auch «wer das noch kennt, ist alt». Schön ist auch der Spruch «Wer am Nachmittag noch sauber war, hatte Stubenarrest».

**Klar war früher nicht alles besser und auch nicht schöner** und wir waren auch nicht rund um die Uhr dreckig. Aber wir hatten noch mehr die Chance dazu. Wir hatten noch viel mehr Zeit, um einfach draussen abzuhängen. Abhängen wurde (und meistens schnell) langweilig, also wurde man kreativ: Wir haben mit dem gespielt und gebaut was da war: Ästen, Wasser, Zweigen, Laub, Steinen, und was wir so gefunden haben, auch mit Dreck und Lehm. Was früher ging, das klappt auch heute noch: «Back to the Roots» nennt man das dann auf Insta & Co. Hier wird durch Matsch gekämpft, dort ein Parkour bezwungen, bei dem man nass und dreckig wird von oben bis unten und genau das erlebt, was man seinen Kindern vermutlich nicht erlauben würde: Sich so richtig einzusauen!

**Ganz so derbe muss es ja im Schulalltag nicht zu und hergehen**, aber es gibt doch immer wieder die Möglichkeit, nach draussen zu gehen und sogar zu spielen:

Wie wär's damit, Mathe und Physik im Wald zu erleben und eine Naturmurmelbahn zu bauen? Dazu braucht es einen Hang, ein paar schwere Bälle, am besten ein Boule-Set / Boccia-Kugeln, ein paar kleine Gartenschaufeln, ein paar Sackmesser, etwas Zeit und Fantasie und für den Notfall ein paar Pflästerli.

**Die Kinder können in kleinen Gruppen ihre Bahn planen**, abstecken und dann anfangen, Rinnen ins Moos oder in die Erde zu «graben». Allzu tief müssen diese Kugelrinnen gar nicht sein. Um die Kurve helfen Leitplanken aus Steinen oder Ästen, ein Tunnel kann gebaut werden oder eine Brücke, es sind Kreuzungen möglich und sogar Rampen. Wichtig ist dabei nur, dass man keine geschützten Pflanzen zerstört oder Material im Wald lässt, das da nicht hingehört.



**Das klingt nach Kindergarten? Das mag sein, aber ich habe solche Bahnen auch schon mit 12- bis 14-jährigen gebaut.** Ist die Lehrkraft begeistert dabei, dann sind es auch die Baumeister. Die Bahnen haben ihren ganz eigenen Reiz und wenn der Bann gebrochen ist und die Kinder und Jugendlichen ins Tun kommen, dann läuft die Bauarbeit ganz von selbst. Nicht ganz von selbst rollen die Kugeln. Es kann durchaus sein, dass einige Male nachgebessert werden muss, bis ein Wettrollen stattfinden kann. Wer gewinnt? Die schnellste Bahn? Oder lieber die längste? Oder geht es nur um den Spass?

Wem das zu unspektakulär ist, der kann einen kleinen (und, zugegeben, nicht sehr hohen) Seilgarten bauen. Alte Tücher als Rindenschutz für den Baum, ein paar Seile oder Spanngurte – wer hat eine Slackline? – und der Bau kann starten. Auch Schaukeln sind schnell geknotet.

Viele dünne Seile ergeben ein «Laserlabyrinth», das umso mehr Geschick beim Durchkommen erfordert, je mehr Schnüre gespannt sind. Ein paar Glöckchen und es gibt sogar Töne von sich.

**Ein Barfuss-Pfad mit Geschicklichkeitselementen** passt in den Wald genauso wie in den nächsten Spielplatz oder aufs Schulgrundstück. Gezielt oder nebenbei spielt man Blättermemory: Wer findet zwei Blätter derselben Baumart, aber von zwei Bäumen? Und die Blätter sollen sich auch noch möglichst ähnlich sehen! Das ist gar nicht so einfach, wenn die beiden Eichen so viele Blätter haben... Es ist Winter und die Bäume haben keine Blätter? Dann haben sie die gleiche Rinde und schon wieder sind Baumpärchen zu finden.

**Eine Schnitzeljagd geht das ganze Jahr.** Eine Gruppe markiert den Weg und die anderen Gruppen folgen in einem bestimmten zeitlichen Abstand. Ob Holzschnitzel den Weg weisen oder Pfeile gelegt werden, entscheidet man vorher. Auch ob Sackgassen und Irrwege gelegt werden dürfen und wie die dann nach ein paar Metern aufgelöst werden, gilt es vorab zu klären. Am Ende winkt ein Schatz? Oder ein Picknick? Oder ein Lagerfeuer und selber gemachtes Popcorn? Perfekt.

**Oder wie wäre es mit Landart?** Vergängliche Kunst im Freien kann überall stattfinden: im Park um die Ecke, an einer begrünten Stelle in der Stadt, im Schulgarten, auf dem Pausenplatz. Wer kreativ werden möchte, findet einen Ort dafür. Wie kann das aussehen? Vom Spinnennetz aus

Schnur, über den Klassiker Mandalas aus Zapfen und Blättern legen, bis zu Webkunstwerken aus Gras, Flechten und Blüten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Mooskugeln können aufgehängt oder gelegt, Zweige gebogen, geschichtet und Ranken gewunden werden. Wichtig ist nur, dass kein Material verwendet wird, das nicht verrottet oder anderweitig Schaden anrichten kann. Und natürlich darf auch keine Gefahr von der Kunst ausgehen: Es darf nichts herunterfallen und jemanden verletzen, eine Stolperfalle darstellen oder für Tiere gefährlich werden.

**Nicht immer ist genügend Zeit und Musse für so ein grosses Projekt vorhanden.** Aber jede Klasse ist mehrmals im Jahr unterwegs: Auf der Klassenreise, am Wandertag, auf dem Weg zu einer Exkursion, mal zu Fuss, mal im Bus und mal mit dem Zug, gespielt werden kann auf jedem Weg.

Klassiker wie «Ein Hut – ein Stock – ein Regenschirm – und vorwärts – rückwärts...» begeistern die jüngeren Kinder. «Der Waldweg ist Lava» finden auch die Grossen noch lustig und fördert ganz nebenbei Gleichgewicht, Grobmotorik, Spass und manchmal auch braucht es ein wenig Mut. Zu viel Aktion? Ihr seid gerade im Zug unterwegs und das Lavaspiel ist wirklich nicht angebracht?

**Dann fallen uns bestimmt ein paar Klassiker ein:** «Tic Tac Toe» oder «Vier gewinnt» sind schnell aufgezeichnet, schnell erklärt und verstanden.

Ihr mögt es gruselig? Dann spielt ihr «Laterale» oder «Ja-Nein-Rätsel»! Das geht einwandfrei mit den «black stories» von Holger Bösch. Wer Krimis nicht mag, bevorzugt vielleicht die rote Version oder die «adventure stories». «Tic Tac Bumm» (Piatnik) sorgt für gute Laune und benötigt ausser der Bombe und wechselnden Themen kein Material. Wer mag, kann Lernstoff einfliessen lassen. Oder man spielt ein Rollenspiel: Einer ist der Reiseführer und erklärt, was man unterwegs grad so alles sieht. Zu ihrer Rechten sehen sie den Rheinfluss, er fliesst von oben nach unten und es gibt die Sage, «Der Fischer am Rheinfluss». Hier können Wissen und Fakten eingebracht werden, oder es ist einfach nur eine lustige Rhetorikübung.

Und ganz nebenbei bleibt das Natel einfach mal unbenutzt im Hosensack oder im Rucksack und kommt höchstens mal raus, um die Landart zu dokumentieren oder ein paar Fakten über die Region zu googlen, damit der Reiseleiter nicht ganz ohne Wissen da steht.

Ich wünsche allen viel Spass beim Spielen unterwegs! ●



# Classroomcubes – eine spielerische Lösung für Gruppenarbeiten

Text und Fotos: BRENDAN SCHUMACHER

## Classroomcubes: Miteinander besser lernen

Kennst du das Gefühl, dass Gruppenarbeiten effizienter sein könnten? Nutze das ganze Potential von Gruppenarbeiten: Mit den Classroomcubes kannst du spielerisch einfach Gruppen bilden und Austauschrunden organisieren. Alle Teilnehmenden werden aktiviert. Entdecke spannende Spielformen und didaktische Möglichkeiten – alles in einer Box. Die Classroomcubes bieten eine einfache und immer wieder zu verwendende, nachhaltige Lösung für intensive Gruppenarbeiten. Die Leitungsperson wählt aus, wie viele (oder wie grosse) Gruppen gebildet werden sollen und es kann los gehen.

Diskussionen über die Zusammensetzung der Gruppen fallen weg, denn die Cubes werden durch alle Teilnehmenden selber «gezogen».

Durch die Möglichkeit, Rollen zuzuweisen und diese kurzum zu tauschen, werden die Teilnehmenden aktiv in den Gruppenprozess einbezogen. Mit den Cubes können auch Rollen zugewiesen werden. Nebst den klassischen Rollen wie Gesprächsführung, Themenhüter/in, Zeitmanager/in oder Schreiber/in sind situativ viele andere Rollen denkbar. Eine Auswahl und entsprechende Vorlagen werden auf der Homepage zur Verfügung gestellt.



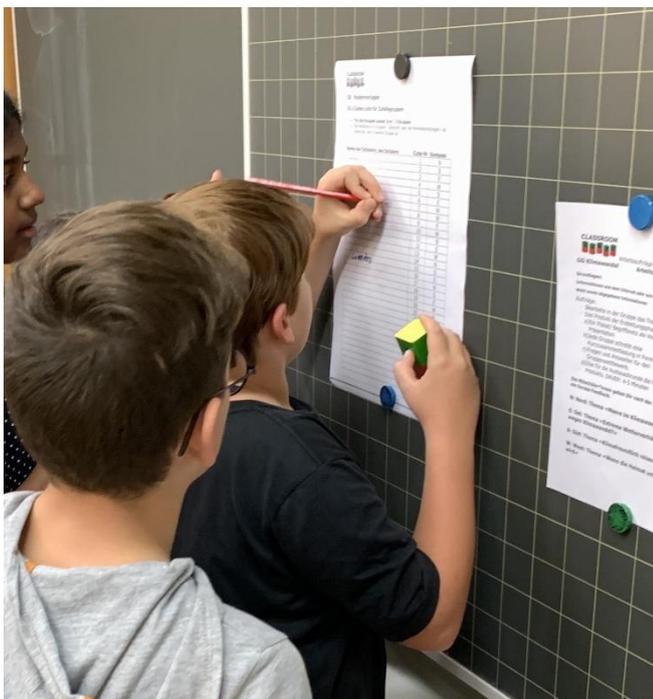
Der Clou ist, dass zur Einübung des Miteinander-besser-Lernens die Rollen flexibel und spontan getauscht werden können. Die Teilnehmenden bleiben so stets am Ball.

Diese kleinen Würfel machen das Lernen zu einem unterhaltsamen Spiel. Sie erhöhen das Engagement der Schüler/-innen und sprechen verschiedene Lernstile an. Kurz gesagt, mit Classroomcubes wird Lernen zu einem echten Erlebnis, das Spass macht und gleichzeitig effektiv ist.

## Organisation

Ein weiterer Vorteil der Classroomcubes besteht darin, dass auch der Austausch der Ergebnisse bereits organisiert ist. Und beim Austausch der Resultate sind alle Teilnehmenden der Erarbeitungsgruppe mal am Präsentieren, denn in der Austauschgruppe ist immer jemand dabei, der in der Erarbeitungsgruppe war. Was man darbringt, möglichst frei präsentieren kann, ist zur Sachkompetenz geworden. Und dies auch dank Kooperation, durch soziales Lernen. Zusammen lernt es sich besser, und wenn die Stolperfallen minimiert werden, erst recht. Das Vertrauen in die Selbstwirksamkeit wird gestärkt; wiederholtes, auch kurzes Präsentieren steigert die mündliche Kompetenz und die Selbstsicherheit. Der stete Aufbau von Sozial- Selbst- und Sachkompetenzen wird durch den Einsatz der Classroomcubes unterstützt.

Kennst du die «Jigsaw»-Methode? Da treffen sich Teilthemen-Experten in der Erarbeitungsphase zum kurzzeitigen Austausch. Auch das ist den Cubes problemlos umsetzbar. Und natürlich sind, natürlich nur bei Bedarf, auch anspruchsvolle didaktische Spielformen möglich, wie zum Beispiel die Zuweisung von Teilthemen oder das bewusste Steuern der Gruppenzusammensetzung und die Bildung von kompetenzgetrennten Gruppen. Die Anleitungen zur Umsetzung stehen zur Verfügung.



Auf der Homepage stehen Dokumente zum freien Download zur Verfügung. Sie beinhalten auch Material für die Begleitung und Auswertung des Arbeitsprozesses. Die Selbst- und Fremdbeurteilungen unterstützen den formativen Prozess. Dadurch, dass die Teilnehmenden vermehrt selbstgesteuert arbeiten, ergeben sich Freiräume, welche die Lehrperson für gezieltes Coaching nutzen kann.

### Förderung von «future skills»

Die Classroomcubes fördern die heute und für die Zukunft wichtigen «4K-Kompetenzen» Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken und Kommunikation.

Waren früher Resultate entscheidend, stehen heute die Prozesse, welche zu Resultaten führen, im Vordergrund. Die Künstliche Intelligenz stellt Resultate zur Verfügung. Resultate verlieren an Wichtigkeit. Die Classroomcubes unterstützen den Aufbau der «4K-Kompetenzen».

Als bemalte Holzquader bilden sie einen Gegenentwurf zu einer zunehmend digitalisierten Welt. Bunt, haptisch und auffordernd fördern sie auf spielerische Art die «future skills» auf eine wohltuend menschliche Art und Weise.

### Spielerische Varianten

Mit dem «Joker-Cube» Nr. 7 ist bei der Gruppenbildung ein spielerisches Momentum eingebracht. Der Joker-Cube ist kreativ einsetzbar. Wer ihn hat, darf die Rolle tauschen oder die Gruppe selber wählen... der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Auch beim Cubes-Bingo, welches als Form der Auflockerung sehr gut ankommt, kann der Joker einen Vorteil bringen.

Mit den Cubes lassen sich – in therapeutischen Situationen und in Kleingruppen- viele andere Spielformen wie Storytelling, Domino und Mathematik-Trainingsformen anwenden. Jede Cubesbox enthält einen grösseren und einen kleineren Würfel.

Die Lerneffekte sind laut wissenschaftlichen Studien (z.Bsp. Tenenbaum 2020) beim gemeinschaftlichen Lernen besser als beim Lernen allein. Die Classroomcubes ermuntern durch das stete Vorhandensein und die Einfachheit dazu, vermehrt Sequenzen des kollaborativen Lernens, Partner- oder Gruppenarbeiten, auch spontan einzubauen. Das Miteinander-besser-Lernen wird mit den Classroomcubes zu einem nachhaltigen Lernerlebnis. ●

### Brendon Schumacher – Entwickler der Classroomcubes



«Ich bin in Zofingen, in der deutschsprachigen Schweiz, geboren. Seit über 30 Jahren bin ich als Lehrer auf verschiedenen Stufen tätig. Meine Lehrtätigkeit begann als «Lehrer für Deutsch-Zusatz» - was eine umfangreiche Integrationsaufgabe ist. Später war ich als Sonderschullehrer an der «Kleinklasse der Unter- und Mittelstufe» tätig. Seit über 20 Jahren unterrichte ich als Klassenlehrer an der Sekundarstufe. In meiner Zusatzfunktion als Berufswahlcoach aller Oberstufen pflege ich enge Kontakte zu Lehrbetrieben.»

### Darauf habe ich 30 Jahre gewartet!

«Es gibt Erfindungen und Erfindungen. Klar nützliche (wie der Sparschäler), bedingt nützliche (wie die meisten) und ziemlich unnütze (wie der Anti-Zombies-Flammenwerfer von Elon Musk). Vor mir liegt eine Holzkiste mit der Aufschrift «CLASSROOM-CUBES». Drin ein Satz farbiger Holzklötze, ein paar farbige Klammern, zwei Würfel und ein Booklet. Mein Urteil nach über vierzig Jahren Unterrichtstätigkeit: Unbedingt nützlich! Darauf hatte ich die ganze Zeit gewartet!

Es begann 1971 mit «bedingt nützlich». Damals erfand der sehr schulbezogen arbeitende Sozialpsychologe Elliot Aronson in Austin/Texas die «jigsaw-Method», zu Deutsch «Gruppenpuzzle». Die Idee war und ist bestechend: Durch die Lehrperson sorgfältig vorbereitetes selbständiges und kooperatives Lernen in sehr heterogenen Klassen. Und zwar so, dass ausnahmslos alle (!) Schülerinnen und Schüler in hohem Masse Sachkompetenz in jeweiligen Themen bzw. zum jeweiligen Lernziel erwerben, gleichzeitig ihr Können als Lernende und Lehrende festigen und nebenher Kompetenzen des Wissenserwerbs und der Zusammenarbeit und Kommunikation entwickeln. Das entspricht übrigens ganz den Anliegen unseres Lehrplan 21.

Der Haken: Die Gruppenbildung und dann die Anlage mit zwei oder drei Runden in wechselnder Zusammensetzung war einigermaßen kompliziert, verlangte in der Vorbereitung viel Planung und für die Durchführung aufwändige Visualisierungen in Form von Verlaufsgrafiken und farbigen Zettelchen für die Klasse. Und jeweils passende Kontroll- und Auswertungsunterlagen. Trotz überzeugender Idee hinderte mich das zu oft am Einsatz der Methode. Mit schlechtem Gewissen, weil die Wirksamkeit (Effektivität) zwar garantiert schien, aber die Ökonomie (Effizienz) beim herrschenden Stoff- und Zeitdruck dem Unterfangen entgegenstand.

Das war mein Stand, als mir Brendan Schumacher und Cindy Schenk vor einiger Zeit eine Vorfassung von CLASSROOMCUBES zeigten. Ich dachte, mich alten Didaktiker könne nichts mehr aus den Socken hauen; schliesslich hatte ich schon für mein Doktoratsexamen in Pädagogik den Schwerpunkt Geschichte der Lehr- und Lernmittel gewählt und in den folgenden Jahrzehnten ein Dutzend innovativer Hilfslehrmittel von den Cuisenaire-Stäbchen über die LÜK-Kontrolltools bis zu den diversen Gruppenbildungskarten-Sets und den computerunterstützten Programmen absolviert. Die CLASSROOMCUBES aber haben mich sofort elektrisiert. Denn alle über Jahrzehnte gewachsenen Bedenken im Zusammenhang mit Gruppenarbeiten werden hier gegenstandslos.

Ich habe sehr kritisch gedanklich alle (?) möglichen Einsatzvarianten und Fälle durchgegangen und komme zum Urteil, dass CLASSROOMCUBES zu einem vorbehaltlos nützlichen Instrument geraten ist. Ich wünsche allen Lehrerinnen und Lehrern aller Stufen eine erfolgreiche und tief befriedigende Arbeit damit. Die Lernenden selbst werden das ohnehin so erleben.»

Anton Strittmatter

(Text: Geleitwort über die Classroomcubes; Dr. Anton Strittmatter ist Erziehungswissenschaftler und Sachbuchautor und war bis 2016 Geschäftsleitungsmitglied des Dachverbands Schweizer Lehrerinnen und Lehrer (LCH).

### Informationen

Mehr Schulungen können über die Homepage der Classroomcubes angefragt werden

[www.classroomcubes.ch](http://www.classroomcubes.ch)



# Aus Mathematik wird Spielspass für Schule und Familie

Mathematik ist für viele Kinder ein Graus, das weiss Johannes Gossler aus Erfahrung. Der Lehrer mit Masterabschluss in Sonderpädagogik, Grundschuldidaktik und Sozialpsychologie will dem Nachwuchs die Angst vor dem Rechnen nehmen und hat deshalb das Kartenspiel Xmal entwickelt.

## Ursprung der Idee

Das Spiel ist aus der schulischen Praxis von Johannes Gossler entstanden. Seine damalige dritte Klasse hat sich damit geplagt, das Einmaleins zu lernen. Um es den Kindern schmackhafter zu machen, hat Johannes Einmaleinskarten ausgedruckt, sie laminiert und ein Spiel daraus gestaltet. Das hat den Kindern sehr viel Spass gemacht und sie haben wesentlich besser und fröhlicher gelernt.

## Wie daraus ein Kartenspiel entstand

Johannes Gossler hat die Karten im Unterricht sehr oft eingesetzt und ihm wurde bewusst, welche Kraft spielerisches Lernen besitzt. Das hat ihn motiviert, zu einem Grafiker zu gehen und seine Vorstellungen für das Kartenspiel zu erzählen. Gemeinsam mit dem Grafiker ist dann ein Design zum Kartenspiel entstanden. Die Erstauflage von 2019 enthielt 3 Spielvarianten, unterdessen ist die 3. Auflage mit jetzt vierzehn Varianten erschienen und es geht längst nicht mehr nur um das kleine Einmaleins. Durch die Variante ist eine Art Schweizer Taschenmesser für die Grundschulmathematik entstanden, mit dem Addieren, Subtrahieren, Dividieren und Multiplizieren sowie Zahlenvergleiche und Wahrscheinlichkeitsrechnung spielerisch geübt werden.

## Die Vorteile für den Unterricht

Man kann mit der gesamten Klasse spielen und es spart den Einsatz von jeder Menge Arbeitsblätter. Gerne verwendet Johannes die Karten auch im Förderunterricht in Kleingruppen für Kinder, die besondere Unterstützung in Mathematik benötigen. Die Resonanz bei den Kindern ist immer positiv. Die Angst vor Mathematik abzubauen ist

eines der Hauptziele des Kartenspiels. «Jetzt haben wir die ganze Zeit gerechnet, aber es hat Spass gemacht» sind Aussagen, die dieses Ziel treffend abbilden.

«Jetzt haben wir die ganze Zeit gerechnet, aber es hat Spass gemacht»

O-Ton eines Schülers aus einer Fördergruppe nach dem Spiel Xmal.

## Was sind die Schwierigkeiten beim Rechnen

In der Mathematik baut vieles aufeinander auf. Johannes hat immer wieder beobachtet, dass sich gerade Kinder schwertun, denen die Grundlagen fehlen. Sie hätten jemanden benötigt, der etwas länger und geduldig mit ihnen das Einmaleins, das Zerlegen und den Zehnerübergang geübt hätte. Sind die einfachen Grundlagen verinnerlicht, hat man den Einstieg geschafft und der Mut für die nächsten Schritte ist gestärkt.



Johannes Gossler und Schüler beim Spiel. Foto: Caterina Kübler

## Spielen hilft

Beim spielerischen Ansatz rückt die Mathematik in den Hintergrund. Es wird gespielt, es macht Spass, das flexible Denken und Jonglieren mit Zahlen wird zur Gewohnheit und fällt immer leichter. Johannes wünscht sich, mit seinem Kartenspiel die Spielfreude in jedem Haushalt zu animieren, dass sein Kartenspiel mit der ganzen Familie gespielt wird.

Xmal ist nicht nur für den Spass zu Hause oder in der Schule geeignet, sondern auch therapeutisch wertvoll bei Dyskalkulie, in der Ergotherapie, der Logopädie und in Rehabilitationsprogrammen.

## Vermarktung Xmal in der Schweiz

Ein Glücksfall hat dazu geführt, dass die Vermarktung in der Schweiz gut abgedeckt ist. So ist eine kostengünstige Lieferung möglich. Marcel Beerli, ein begeisterter Spieler aus Hombrechtikon ZH hat dazu extra eine Website gestaltet (siehe untenstehende Link Informationen) und hat den Vertrieb übernommen. ●

## Informationen

**Genre:** Kartenspiel, Lernspiel, Familienspiel; **Autor:** Johannes Gossler; **Spielerverlag:** joy2all; **Empfohlenes Alter:** ab 7 Jahren; **Spieldauer:** ca. 15 Minuten, je nach Variante auch abendfüllend

### Vertrieb Schweiz: «Spiel und Spass»

Weitere interessante Informationen über das Spiel wie Spielanleitungen und weitere Tutorials (Youtube).

[www.spielundspass.just-b.net](http://www.spielundspass.just-b.net)





# Gesundes Spiel am Brienzersee



## Angebote und Weiterbildungen

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

## Ausleihe für Spielfeste und Projektwochen

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



## Teamausflug ins Seehotel

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

Akademie für Spiel  
und Kommunikation  
3855 Brienz am See



Tel.: +41 33 951 35 45  
Mail: [info@spielakademie.ch](mailto:info@spielakademie.ch)  
Web: [www.spielakademie.ch](http://www.spielakademie.ch)

# Papablog

Kindgerechter Spielzeug, Lärm, Spass und pädagogischer Wert?  
Furby vs. Bauklötze: Ein erbitterter Kampf um die Kinderzimmer-  
Herrschaft. Wie entscheidet man, was pädagogisch wertvoll ist?



Text: MARKUS TSCHANNEN

«Dieses Teufelszeug kommt mir nicht ins Haus», war meine erste Reaktion. Aber dann fiel mir ein, dass ich kein patriarchaler Tyrann bin und meine Kinder in ihrer Lebensgestaltung durchaus ein Wörtchen mitzureden haben. «Na gut, ihr dürft den Furby haben. Aber ihr müsst dafür eure Sparschweine schlachten.»

Für die Kinder – auch sonst keine Vegetarier – eine akzeptable Bedingung. Ich würde ja nicht 80 Prozent meines Vermögens für ein Spielzeug ausgeben, aber als ich über die Vorzüge einer frühen Einzahlung in die dritte Säule referierte, liefen die Kinder davon.

## Furby? Da war doch was

«Moment mal, ein Furby?», werden nun einige von euch denken, die Jüngeren, weil: «Das war doch schon in meiner Kindheit ein Hype.» Richtig, und 2023 ist die fünfte Generation erschienen. Die Älteren mögen sich hingegen

fragen: «Hä, was ist das?» Nichts Ausgefallenes, eigentlich. Ein zotteliges Plüschtier, optisch irgendwo zwischen Eule und Yoda angesiedelt. Es hat motorisierte Augenlider, kann rudimentär tanzen (so wie ich), und seine grossen illuminierten Ohren bewegen (im Gegensatz zu mir).

Vor allem aber kann es reden. Viel. Sehr viel. Gemäss Hersteller beherrscht es 600 Sätze. Und die versucht es in einer halben Stunde auch alle unterzubringen. Die Gymiprüfung würde das Vieh allerdings nicht bestehen. Seine Grammatik lässt jede Lehrperson erschauern, und die Sätze sind mit Fantasiewörtern durchsetzt. Ist das pädagogisch wertvoll?

## Er flucht und frisst täglich einen Satz Batterien

Als Eltern neigen wir zum schnellen Urteil: «Ihh, ein lärmiges, buntes Batteriespielzeug. Möchtest du nicht lieber diese Bauklötze aus unbehandelte Sumpf-Erle? Die

INSERAT

Motivieren Sie Ihre Klasse –  
Lese- und Spielspass garantiert!

**LESEFIEBER**  
dasduell

## Lesen- Formulieren- Duellieren

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

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



# Kolumne



**Patrick Jerg**  
 Primarlehrer  
 Blogger  
 Vater  
 Kolumnist

## Spiele sind schulfähig

Schulische Trends lösen sich in einer schönen Regelmässigkeit ab. Was heute aktuell ist, ist morgen wieder verpönt. Wie in einem Wellenbad spült es unterschiedliche Methoden und Materialien ins Schulzimmer, mit dem Versprechen, dass es sich um die neueste Innovation handelt. Wer sich bereits über längere Zeit in den Schulzimmern dieses Landes bewegt, kann sich ein Schmunzeln kaum verkneifen, wenn plötzlich der Frontalunterricht wieder lobende Worte erhält oder Diktate in der einen oder anderen Form wieder eine Auferstehung im Schulalltag feiern. Jede Institution muss schliesslich jährlich neue Erkenntnisse und Schwerpunkte liefern, sonst könnte man ja auf sie verzichten. Dabei war oft alles schon einmal da und wird zu gegebener Zeit wieder aus der Schublade geholt.

Und so erstaunt es nicht, dass aktuell das Brett- und Kartenspiel wieder für den Unterricht entdeckt wird. Zu erkennen ist das an Weiterbildungskursen, die in diesem Bereich wie Pilze aus den Fortbildungsprogrammen schiessen. Oder an Geldern, die zur Verfügung stehen für Spiele für den Unterricht. Die Nachfrage nach spielerischen Einblicken ist gross. Gerade habe ich selbst einen solchen Kurs ange-

boten: Ausgebucht – und für nächstes Jahr wieder terminiert! Sowohl Behörden als auch Abnehmer sind interessiert. Das hat seine berechtigten Gründe. Aus bereits vorhandenen Materialien kann man sofort aus dem Vollen schöpfen. Spiele sehen toll aus, sind durchdacht und bieten Förderung und Herausforderung in zahlreichen Bereichen. Selbst mit kleinen Anpassungen und Hausregeln versprechen Brett- und Kartenspiele einen attraktiven Rahmen, der sogar Spass macht. Durch Videoanleitungen erhält man einen schnellen Zugang und muss keine Regeln lesen.

Vor einiger Zeit hat mich ein Verlag gefragt, wann ein Spiel denn als Lernspiel gelte? Meine Antwort lautete: Nie! Oder immer! Vor Lernspielen im klassischen Sinn, bei denen man nur einzelne Aspekte explizit übt, nehme ich mittlerweile Abstand. Das langweilt die Kinder, denn meist steckt wenig Fantasie in solchen Spielen. Und eigentlich ist jedes Brett- und Kartenspiel ein Lernspiel. Man arbeitet damit an der Konzentration, am logischen Denken, übt das Zählen ganz nebenbei, sucht Zusammenhänge, arbeitet spielerisch am Textverständnis usw. Daher lassen sich solche Spiele gut und jederzeit in den Unterricht einbauen und bieten spielerisch einen enormen Mehrwert in vielen Lernbereichen. Dabei habe ich den sozialen Bereich grosszügig ausgelassen.

Alles, was man benötigt, ist ein wenig Mut, um das Thema umzusetzen. Man muss sich einen Überblick verschaffen in einem schnell wechselnden Markt, der dafür jährlich so viele gute Ideen umsetzt, die man nur noch für sich pflücken muss. Mit kleinen Schritten beginnen und sich langsam vorantasten. Während ich vor Jahren noch belächelt wurde mit meinen Ideen, haben sich mittlerweile einige davon fix in der Schule etabliert. Es lohnt sich an einem Thema dran zu bleiben, denn der nächste Trend kommt schulisch ganz bestimmt (wieder). ●

«Jedes Brett- und Kartenspiel ist ein Lernspiel!»

(Fortsetzung Papablog von Seite 20)

wurden von Marianne, einer pensionierten Mathematiklehrerin aus Brülisau, entwickelt und von einer Schreinerei hergestellt, die Menschen mit ADHS beschäftigt.» Die wären auch leise. Der Furby aber blinkt, surrt und labert mehr Mist als der gesamte Stammtisch im Rössli. Und er verursacht regelmässig Geschwisterstreit. Die Bauklötze könnte man immerhin fair aufteilen – wenn Marianne nicht eine Primzahl davon in die Jutetüte gepackt hätte.

Furby aber hat zu allem Übel auch noch eine Funktion, die gesetzlich eigentlich verboten gehört: nachplappern in verschiedenen Stimmlagen. «Saaag etwas und ich spreche es naaach!», fordert er regelmässig in derselben Stimme, in der die Hexe damals Gretel und Hänsel ins Lebkuchenhaus lockte. So ein Spielzeug darf wirklich NIE in die Hände eines Kindes fallen, das gerade mitten in seiner fäkalen Phase steckt. So wie unser Beebers. Nun singt neben ihm auch der Furby von morgens bis abends in Bassstimme, Tenor und Falsett: «Bisi, Gagiloch, Kotzi, \*Drückgeräusch\*, Kack!». ●

## Die Schoggiseite des hyperaktiven Gremlins

Immerhin: Die Kinder sind beschäftigt und das replizierte Analvokabular vermag sie nach jedem Streit wieder zu erheitern. Ausserdem hat der Brecht, als er die Innereien seines Sparschweins zählte, mehr Mathe gebüffelt als in seiner ganzen bisherigen Schulkarriere.

Und dann heute Morgen, nachdem ich den Brecht in die Schule geschickt hatte: Ich überlegte gerade, wie ich Beebers unterhalten könnte, und schaute ins Wohnzimmer, wo er auf dem Sofa sass und glücklich dem Furby die neongrünen Haare frisierte. Der wiederum erzählte in seinem schönsten Sonntagskauerwelsch irgendwas über Fürze. Das Kind sah meinen Blick und lächelte mich selig an. Ich muss wohl akzeptieren, dass Kinder eine andere Vorstellung von guter Unterhaltung haben. Willkommen in unserer Familie, Furby. ●

(Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors und der Redaktion der TA-Media AG)

# Ludotrails - Spieleparcours durch Städte und Dörfer

Text und Fotos: GABY KAUFMANN

Mit dem Ludotrail Orte entdecken: Das Angebot lädt Einheimische und Besucher ein, Städte und Dörfer auf unterhaltsame, interaktive, spielerische Art und Weise gemeinsam zu erkunden. Quer durch die Ortschaften hat es pro Ort 20-30 Spieleposten im Angebot.

Es gibt keine fixe Route oder Reihenfolge, und es ist auch nicht das Ziel, alle Spiele in einem Durchgang auszuprobieren. Hierfür würde die Zeit an einem Tag nicht ausreichen. Die Anzahl Spiele stellt eine Auswahl dar. Die Spiele können in beliebiger Anzahl und Reihenfolge gespielt werden. Die Personen, Familien und Gruppen entscheiden, welche Spiele sie ansprechen und gestalten den Ablauf des Spieleparcours selber.

In jeder Ortschaft stehen andere Spiele zur Verfügung, so dass es spannend ist, auch andere Ludotrails zu besuchen. Die Parcours bewerben sich so gegenseitig.

## Spiele mit Bezug zur Umgebung

Die Spieleposten befinden sich an den unterschiedlichsten Standorten quer durch den Ort verteilt. Die Ludotrails werden unter Einbezug des lokalen Gewerbes und in Zusammenarbeit mit Tourismus und Gemeinde entwickelt. Die einzelnen Spielstationen werden alle individuell gestaltet und passen thematisch zum Standort. Die Idee ist, mit den Spielen auf die verschiedenen Angebote im Ort aufmerksam zu machen und die Besucher dort entlangzuführen. Dies sind zum einen schöne Plätze, Sehenswürdigkeiten und attraktive Aussichtspunkte - zum anderen wird auf die verschiedenen Geschäfte, Cafés, Restaurants und Hotels hingewiesen. Die Spiele können zum Beispiel auch bei speziellen Angeboten des Ortes – wie beim Museum, Kino, Sportanlage, Badi, Bibliothek, Ludothek oder Mu-



sikschule – platziert sein. Das Angebot soll Tourismus und Wirtschaft spielerisch verbinden.

Wo der Trail überall hinführt, wird von den Beteiligten vor Ort entschieden und mitgestaltet. Zu jedem Spiel gibt es einen Spielpaten, für dessen Geschäftsfeld ein einzigartiges Spiel kreiert wird. Es entsteht ein spannendes Freizeitangebot passend zur jeweiligen Ortschaft.

Die Spieleauswahl wird zusammen mit dem Spielpaten getroffen. Er kann aus den Vorschlägen auswählen, hat ein Mitspracherecht oder es wird nach dem gemeinsamen Gespräch eine andere passende Spielidee entwickelt. Es entstehen Partnerschaften.

Mit dem Spieleparcours verfolgen die Partner ein gemeinsames Ziel: Die Attraktivitätssteigerung des Ortes, Schaffen von Schlechtwetterangeboten, Ausweiten der Hochsaisonzeiten, Mehrfrequenzen in den Geschäften und in der Gastronomie. Zudem trägt das Spielen zu einer freundlichen, zufriedenen Tagesbelebung bei und es wird ein sozialer Mehrwert geschaffen.

## Spielend unterwegs - unterwegs spielen

Gespielt wird an den einzelnen Stationen auf Tischen, Treppen, am Boden oder an Wänden. Alle Spieleposten befinden sich im Freien. Bei der Entwicklung der Trails wird darauf geachtet, dass pro Ort möglichst viele verschiedene Spieltypen vertreten sind. Es werden Puzzle, Würfel-, Karten-, Lege-, Wort-, Bau-, Logic-, Bewegungs-, Gedächtnis-, Geschicklichkeits- und Grossspiele angeboten. Welche Spielart an welchem Standort entwickelt wird, entscheidet nicht nur die Thematik, sondern es sind auch die Umgebung und der vorhandene Platz entscheidend.

## Spielspass für alle

Das gemeinsame Spielen ist eine gesellige Freizeitbeschäftigung, stärkt das Zusammensein und macht Spass. Beim Spielen wird kommuniziert, es werden Kompetenzen erworben, gefördert und erhalten. Spielerisch wird so-



ziales Verhalten (Regeln, Ausdauer, Fairness, Taktik) trainiert. Das analoge Spiel wird gefördert und bleibt als Kulturgut erhalten.

Die Aktivität findet draussen statt, ist mit Bewegung verbunden und gut für die Gesundheit. Die Spieleposten basieren auf Gesellschaftsspiel-Niveau und sind für alle Altersgruppen geeignet. Für Familien werden die Spiele mit Kindern ab 6/7 Jahren empfohlen. Die Spiele eignen sich auch für Jugendliche und Erwachsene. Das Angebot ist generationenübergreifend und auch für Seniorinnen und Senioren interessant.

Die Freizeitaktivität eignet sich für die ganze Familie, für das Wochenende mit Freunden und Kolleginnen, für den Vereinsausflug, für den Teamevent, für die Schulreise oder für die SeniorInnen Exkursion.

Das Angebot kann auch von Menschen mit einer Beeinträchtigung genutzt werden.

### Niederschwellig, individuell und nachhaltig spielen

Mit dem online buchbaren Ticket kann ein Spielerucksack mit dem erforderlichen Spielmaterial, das unterwegs gebraucht wird, und den Spielregeln in Form eines Buches mitsamt Lageplan für einen Tag ausgeliehen werden.

Die Ausleihgebühr eines Spielerucksacks beträgt CHF 25.00 und ist für vier Personen ausgelegt, da es in den meisten Ortschaften auch einige Vierer-Spiele im Angebot hat. Bei grossen Gruppen von Erwachsenen oder bei Schulklassen müssen die Spielenden in Vierer-Spielteams eingeteilt werden. Pro Team wird ein Spielerucksack/Ticket benötigt. Für eine Familie mit drei oder vier Kindern reicht ein Spielerucksack aus.

Der günstige Preis ermöglicht es allen Bevölkerungsschichten, den Spieleparcours zu nutzen und es bleibt noch Budget übrig, um im Ort einzukehren oder einzukaufen. So können die mitmachenden Spielpaten in den Ortschaften profitieren.

Nach Abholung des Spielerucksacks spielen sich die Gruppen individuell durch die Ortschaft. Nach dem Spielen wird das gesamte Spielmaterial wieder an der Ausgabestelle retourniert. Das nachhaltige Konzept mit der Ausleihe des Materials ist sehr beliebt und trifft den Puls der Zeit. Die Ausleihgebühr wird für den Betrieb und den Unterhalt des Ludotrails eingesetzt.

**LUD**  **TRAIL**®

### Ludotrail Entstehung

Das einzigartige Konzept ist aus der Idee heraus entstanden, Spielen, Wirtschaft und Tourismus auf eine unterhaltsame Art und Weise miteinander zu verbinden. Erfunden wurden die thematischen Spieleparcours von Gaby Kaufmann vom Erlebnisverlag in Langnau, wo auch der erste Trail im 2017 entstanden ist.

Inzwischen gibt es Trails in sechs Ortschaften. Der Reihe nach realisiert wurden: Langnau, Burgdorf, Adelboden, Lenk, Spiez und Romanshorn. Die Trails in Mürren und Effretikon sind aktuell in der Umsetzung sowie sind drei weitere Spieleparcours in der Planung. Eine Erfolgsgeschichte, wobei mit jedem Trail Verbesserungen vorgenommen wurden, so dass der Stand der Qualität, Sicherheit und Gewährung des Unterhalts nun auf einem Top Level ist.

Die zahlreichen Spielideen werden alle von mir konzipiert und entwickelt. Dabei achte ich darauf, dass die Spiele originell gestaltet, thematisch dem Standort angepasst und geschickt in die Umgebung integriert werden. Dies bedingt eine enge und konstruktive Zusammenarbeit mit den Gemeinden, dem Tourismus und dem lokalen Gewerbe. Ich lasse die Spiele jeweils von regionalen Firmen rund um den Spielort herstellen. Ab und zu werden auch bereits existierende Spiele mit der Bewilligung des jeweiligen Spielverlags übernommen und in Absprache mit dem Verlag auf den Standort adaptiert.



An der Lenk kann der Trail auf Französisch gespielt werden und in Adelboden wurde er auf Französisch und Englisch übersetzt.

Ludotrail ist eine registrierte Marke und wurde bereits mit mehreren Preisen ausgezeichnet: 2019 mit dem Förderpreis des Berufsverbands Bildung Bern, 2022 mit dem Innovationspreis der Volkswirtschaft Berner Oberland und 2023 mit dem Prix Lohner des Vereins Stammgäste Adelboden.

Die zahlreichen begeisterten Rückmeldungen, die Zahl der Spielenden und die Anfragen aus den weiteren interessierten Ortschaften bestätigen, dass mit den Ludotrails ein ansprechendes Angebot geschaffen wurde, das von den mitmachenden Firmen im Ort und den Besuchern gleichermaßen geschätzt wird. ●

### Informationen

Buchung von Tickets und Erwerb von Gutscheinen

[www.ludotrail.ch](http://www.ludotrail.ch)



# Geocaching - die moderne Schnitzeljagd

Text: SILVIA RIEDER und ANTONIO AERNI

Wer kennt es nicht, das inzwischen auch nicht mehr so ganz neue Hobby Geocachen? Vielleicht hast du beim Wandern auch schon mal Leute gesehen, die scheinbar irgendwo im weiten Nichts etwas zu suchen scheinen. Auch in Städten, in Wäldern oder eben in den Bergen, trifft man sie oft an. Auf der Suche nach einem weiteren Abenteuer sind sie fast nicht zu stoppen. Wir, Antonio und Silvia (Cachename «loslachen.ch»), sind leidenschaftliche Geocacher und dies bereits seit 13 Jahren. Doch was hat es mit diesem besonderen Hobby auf sich?

Geocaching ist ein Spiel, das sich mit einer modernen Schnitzeljagd vergleichen lässt. Es basiert darauf, dass kleine Behältnisse, die ein «Logbuch» enthalten, irgendwo versteckt werden. Die Koordinaten dieses Ortes werden erfasst und im Internet publiziert. Jeder Mitspieler kann diese Orte dann anschauen und weiss somit, wo sich der Geocache befindet und kann ihn mit Hilfe eines GPS-Geräts oder dem Smartphone und einer entsprechenden App finden.

Klingt einfach, oder? – Ist es auch. Und für jene, die es etwas anspruchsvoller mögen, gibt es auch noch verschiedene Cachetypen. Die einfachen Caches, «Tradi» genannt, findet man wie oben beschrieben, an den angegebenen Koordinaten. Es gibt aber auch «Multis», diese verfügen über mehrere Stationen. An jeder muss man eine Aufgabe lösen, um dann weiterzukommen bis man irgendwann beim «Finale» ist. Ein weiterer Cachetyp ist der «Mystery». Um dessen Koordinaten ausfindig zu machen, muss zuerst ein Rätsel gelöst werden. Auch «Virtual Caches» kann man suchen, diese befinden sich oft an speziellen Orten, die der «Owner» (Ersteller) einem zeigen möchte. Das Spezielle an diesem Cachetyp ist, dass nichts vor Ort versteckt ist, sondern eine vorgegebene Aufgabe gelöst werden muss, die dazu dient zu beweisen, dass man dort war.



Ulms dunkles Geheimnis... Foto: Silvia Rieder

Natürlich gibt es einfachere und schwierigere Geocaches, was jeweils mit einer Sternwertung von eins bis fünf signalisiert wird. Die gleiche Wertung gibt es auch für die Geländewertung und so ist für jeden was dabei. Vom einfachen Spaziergänger mit Kinderwagen bis zum Taucher oder Kletterer.

Da es Geocaches auf der ganzen Welt gibt, kann man sie auch als Reiseführer verwenden (wir planen unsere Reisen inzwischen ausschliesslich mit Geocaches) oder man kann an «Events» (auch ein Cachetyp) teilnehmen, um Gleichgesinnte kennenzulernen.

Eines unserer Highlights war die Reise (zugegeben, es waren schon zwei) nach Mallorca. Bevor wir cachten, haben wir den jährlich ins Haus flatternden Reiseprospekt immer direkt ins Altpapier geworfen. Nachdem wir mit diesem Hobby angefangen hatten, schauten wir, als es mal wieder so weit war, ob es auf dieser Insel auch Geocaches gibt. Tatsächlich sah das Angebot verlockend aus und so buchten wir einen Flug, ein Hotel und ein Mietauto. Was uns dort erwartete, war faszinierend und Abenteuer pur. Einige Caches führten uns in den Untergrund von Mallorca, zu Lost Places des Militärs, weiter gab es alte Hotelanlagen und sogar eine Bodega, in welcher früher mal Schnaps gebrannt wurde.

Einer der eindrucklichsten Caches befand sich in einer der zahlreichen verborgenen Tropfsteinhöhlen, die wohl nur Geocacher und vielleicht ein paar Einheimische zu Gesicht bekommen, weil der Ort ohne Koordinaten fast unauffindbar ist.

Ein weiteres Cachermekka ist in unseren Augen Ulm. Diese kleine Stadt haben wir durch Geocaching von einer ganz anderen Seite kennengelernt und so zieht es uns auch immer wieder an diesen Ort, der genau an der Grenze



Knifflige Suche – bis in eine Tropfsteinhöhle in Mallorca. Foto: A. Aerni

zwischen Bayern und Baden-Württemberg liegt. Führungen durch alte Festungen oder die drei Dosen (so werden Caches auch genannt) im Ulmer Münster... Normalerweise müssen Caches einen Mindestabstand von 161 Meter zueinander haben, doch beim Münster findet man einen ganz unten, einen in der Mitte und den letzten ganz zuoberst, was ziemlich aussergewöhnlich ist. Ausserdem sind in der Stadt einige graue Männchen versteckt. Sie wurden vom spanischen Künstler Isaac Cordal erstellt, um Geschichten des Scheiterns zu erzählen. Ganz unauffällig stehen sie da und kaum einer nimmt sie wahr. Ein Geocacher hat sich ihnen angenommen und einen Cache erstellt, der den unscheinbaren Figuren Aufmerksamkeit schenkt und somit das Geocachen mit der Kunst verbindet. Auch abenteuerliche Kriminalfälle lassen sich in Ulm mit ein bisschen Geschick lösen und man lernt dabei interessante und versteckte Ecken der schönen Altstadt kennen.

Leider gibt es von den alten Lost Place Caches immer weniger, da sie sich teilweise auf heiklem nicht immer ganz legalen Terrain befinden.

Wir haben inzwischen über 14'000 Caches gefunden und dabei wahnsinnig viele Abenteuer erlebt, viel gelernt, einige Freunde, viele Kollegen und Bekannte dazugewonnen. In der Cachercommunity findet man alle möglichen Berufs- und Altersgruppen und vielfältige Charaktere. Ein Hobby, das ein sehr breitgefächertes Publikum anzieht. Das Schöne ist, dass jeder kann, aber keiner muss. Man ist nicht in einem Verein mit Verpflichtungen, sondern kann dem Hobby dann nachgehen, wenn einem danach ist. Die einen jagen Statistiken nach, andere wollen die ersten sein, die einen neuen Cache finden (FTF) und wieder andere sehen im Wandern, Klettern oder Tauchen die Erfüllung.

Besonders erfüllend für uns ist, wenn wir sehen, dass jene Caches, welche wir selbst versteckt haben (inzwischen schon weit über 200), anderen Freude bereiten. Einer davon ist während eines Gemeinschaftsprojekts entstanden. Dabei haben sich Cacher aus der ganzen Schweiz zusammengetan und an allen Orten vom klassischen Monopoly-spiel jeweils einen Cache versteckt. Wir waren für Chur Kornplatz zuständig. Unser Cache ist ein «Mystery» und das Rätsel ist so aufgebaut, dass man ein Monopoly-spielbrett braucht und anhand eines geschilderten Spielverlaufs die Einnahmen und Ausgaben berechnen muss. Die resultierenden Geldbeträge ergeben die gesuchten Koordinaten. Hat man kein Spielbrett zu Hause, kann man, wenn man

### Und hier noch ein paar Fakten zum Spiel

- ▶ Der erste Geocache wurde im Jahr 2000 versteckt
- ▶ Auf der ganzen Welt gab es 2023 mehr als 1.7 Millionen Geocacher. Am aktivsten sind Geocacher in den Vereinigten Staaten und in Deutschland.
- ▶ Weltweit wurden mehr als acht Millionen Geocaches versteckt (Stand 2023). In fast jedem Land ausser in Nordkorea und Somalia wurde mindestens ein Geocache versteckt.

sich traut, bei der Stadtpolizei, die auf dem Kornplatz ansässig ist, anklopfen und das von uns dort hinterlegte Brett benutzen. Dadurch sind schon lustige Begegnungen entstanden und wir dürfen an dieser Stelle wohl verraten, dass auch ein paar Stadtpolizisten unserem unterhaltsamen Hobby frönen. Die finale Box war am Anfang vor einem ebenfalls auf diesem Platz befindlichen Spielwarengeschäft zu finden. Da dieses leider nicht mehr existiert, wurde die der Cache verschoben. Wohin? – Das verraten wir natürlich nicht ;-)

Spielwege kreuzen sich. Spiele vermischen sich. Leute treffen sich. Und alle haben Spass! ●

### Silvia Rieder und Antonio Aerni



Foto: Antonio Aerni

**Silvia Rieder** erblickte 1985 das Licht der Welt in Vals. Mit ihrem Lebenspartner Antonio wohnt sie in Trimmis. Sie arbeitet als Schulische Heilpädagogin an einer Oberstufe. In ihrer Freizeit findet man sie oft im Garten, in der Küche beim Kuchen backen oder bei einer anderen kreativen Tätigkeit, wie Malen, Geocaches basteln, Rätsel austüfteln, Ferienberichte zu schreiben, usw. Als Volunteer Reviewer kontrolliert Sie auch Geocaches, die von anderen erstellt und versteckt wurden, bevor diese für die Spieler einsehbar sind. Und sie liebt es ebenfalls zusammen mit Antonio mit dem Büssli durch die Länder zu tuckern und Geocaches zu suchen.

**Antonio Aerni** ist 1966 in Castasegna geboren. Heute lebt er in Trimmis und arbeitet als Servicetechniker bei einem Grossverteiler. In seiner Freizeit geht er am liebsten seinem grossen Hobby, dem Geocachen nach. Dosen suchen, selber welche basteln, Events organisieren, alles hat seinen Platz. Auch er ist als Volunteer Reviewer aktiv. Weitere Hobbys sind den Blog ([loslachen.ch](http://loslachen.ch)) zu füttern, Zopf backen und mit dem Büssli herumreisen.

### Informationen

Die internationale Website der Geocacher:

[www.geocaching.com](http://www.geocaching.com)



# Wanderweg - Spielend wandern

Die Füße schmerzen, die Energie sinkt, das Wanderziel ist noch nicht in Sicht... Dann benötigst Du spielerische Auflockerung auf Deinem Weg. Die Gedanken hellen auf, es wird lustig, unbeschwert und leicht. Spielideen mit Naturmaterialien für unterwegs.



## Naturgesichter erkennen

In den Formationen von Horizont, Felsen, Steinen, Baumstämmen oder auch Flechten kannst du mit etwas Geduld und Glück Augen und Nase oder Köpfe erkennen. Manchmal sogar ganze Gestalten oder Tiere. Deine Phantasie erweckt sie zum Leben.

1. Bei Gehen aufmerksam die Umgebung betrachten
2. Details finden Nasen oder Auge(n) in der Natur suchen
3. Anderen zeigen bzw. Foto machen und gemeinsam noch mehr darin sehen
4. Weiter Ausschau halten nach Gesichtern oder Figuren

## Geräuschesammeln

Beim Wandern gibt es viel zu hören. Welche Dinge in der Landschaft kannst du hören? Es tut gut, mal den einen Sinn zurückzunehmen, um einem anderen Sinn Aufmerksamkeit zu schenken. Kann im Gehen geschehen oder eine gute Gelegenheit für eine Pause sein.

1. Lehne dich sitzend an einem Baumstamm oder versuche möglichst geräuschlos weiterzugehen
2. Ohren auf: Was hörst du, falls ihr Pause macht? Schliesst die Augen und konzentriert euch nur auf das Hören
3. Welche Geräusche kennst du? Einfach hören und genießen.

## Boccia

Zielschiessen mit Steinen, Zapfen, Eicheln... Die Herausforderung beim Wandern im Wald: Auch beim Schiessen mit Eicheln gibt es unzählige Möglichkeiten, wohin und wie du schießt, ob blind, mit dem Fuss oder einem Stecken als Wald-Golfschläger.

1. Mögliche Wurfgegenstände sammeln: Keine schwierige Aufgabe im Wald
2. Regeln aufstellen: Anzahl der Schüsse festlegen, Siegkriterien definieren
3. Zielstein legen und Startlinie markieren
4. «Schiess-Objekt» so nah wie möglich zum Zielstein werfen.

## Stöckchen-Turm

Gemeinsam einen Stöckchen-Turm bauen. Da ist Geschicklichkeit gefordert! Alle suchen kleine Äste und Stöcke, die dann übereinandergestapelt werden. Abwechselnd Äste ablegen und hoffen, dass der Turm nicht kippt.

1. Ebene Grundfläche suchen damit der Turm gut stehen kann
2. Herumliegende Äste sammeln und ungefähr gleich lang kürzen
3. Zwei Stöcke nebeneinander im Abstand von  $\frac{3}{4}$  der Länge der Stöcke legen.
4. Zwei weitere Stöcke um  $90^\circ$  verdreht darauflegen und weitere so hoch wie möglich stapeln

## Ich sehe etwas, das du nicht siehst

Wer kennt es nicht, das berühmte Beobachtungsspiel. Abwechslungsweise ist jemand an der Reihe ein Objekt auszuwählen und eine Farbe dazu zu nennen. Alle Mitreisenden dürfen nun suchen und raten, was wohl gesucht wird. Unglaublich einfach und unglaublich spannend

## Zapfen-Parcours

Balancieren über Stock und Stein. Im 2er Team versucht du, verbunden über den eingeklemmten Zapfen, möglichst lange in Kontakt zu deinem Partner zu bleiben. Bewältigt den Parcours, stimmt eure Bewegungen gut aufeinander ab, ohne dass der Zapfen zu Boden fällt.

1. Strecke markieren mit Stöcken oder Steinen
2. Abschnitte gestalten mit Trittfeldern, diversem Material und Hindernissen
3. Zapfen klemmen zwischen Schultern oder Handflächen
4. Parcours starten und gemeinsam balancieren

## Blattgirlande

Es gibt so viele wunderschöne Blätter in den Wäldern. Jedes ist einzigartig, hat eine eigene Farbe, Oberfläche und Form.

Jedes einzelne Blatt stammt von einem Baum, an dem ihr vorbei spaziert seid. Liegen die Blätter im Wald auf dem Boden, kann man während der Wanderung wunderschöne Blattgirlanden daraus machen.



1. Einen schönen geraden Ast zum Auffädeln suchen
2. Herumliegende Blätter suchen gerne auch unterschiedliche Sorten
3. Schaut euch die Blätter genau an und versucht sie zu bestimmen
4. Blätter nacheinander auf den Ast schichten bis eine prachtvolle Blättergirlande entsteht



Büschen mit Schweif = Hahn Kompaktes Büschchen ohne Schweif = Henne. Foto: zVg

## Hahn & Henne - Güggeli & Hühnli

Ratespiel aus alten Zeiten für Weg- und Wiesenränder. Suche entlang des Wanderweges immer wieder Gräser und schiebe deren Blüte nach oben, sodass ein kleines «Büschen» entsteht. Ist es kompakt und steht kein Teil weiter mehr heraus als die anderen, dann ist es ein «Hühnli». Ein «Güggü» mit Schweif ist es, wenn es jedoch struppig und fedrig ist und ein Teil höher heraussteht.

1. Blühendes Gras aussuchen und mit 2 Fingern unter der Blüte halten
2. «Hahn oder Henne?» den Spielpartner fragen. Dieser spricht seine Vermutung aus
3. Grasblüte zusammenschieben und mit der Antwort vergleichen

## Schwalbe & Mücken -Fangenspielen als Tier

Abfangen einmal anders: Ihr seid Mücken und flieht vor der Schwalbe. Es gibt definierte Schutz-Zonen, wo man nicht gefangen werden kann. Und eine Vielzahl an Spielvarianten: Mit gegenseitigem Befreien, Richtungswechsel, Abklatschen, usw.

1. Schwalbe bestimmen mittels Knobeln / Auszählen
2. Regeln festlegen und geeigneten Spielbereich definieren (und z.B. Schutzzonen bestimmen)
3. Losfliegen bzw. Fangen
4. Fliegen werden zu Schwalben, wenn sie gefangen bzw. gefressen werden

Auch mit anderen Tierkombinationen möglich. Lasst der Fantasie freien Lauf. ● (ar)

Quelle Spielideen: siehe «Informationen»; Fotos: A. Riesen

## Informationen

Die hier vorgestellten Spielideen stammen vom Verein «Österreichs Wanderdörfer e.V.» und seiner Initiative Spielend wandern. Eine bunte Auswahl von weiteren Ideen sind unter nachfolgendem Link zu finden:

[www.wanderdoerfer.at/...](http://www.wanderdoerfer.at/...)





BoBosco



### Bo Bosco: ein einzigartiger, wunderbarer Spielweg im Verzascatal

Im legendären Verzascatal erwarten Besucher zwei besondere Wanderungen. Die erste zwischen Brione V. und Lavertezzo, die zweite zwischen Gerra V. und Sonogno. Mit einer Bocca-Kugel in der Hand, nur einen Steinwurf vom kristallklaren Wasser des Flusses entfernt, wandert und klettert man durch die grüne Natur. Die persönliche Bocca-Kugel («made in Verzasca», CHF 9.-) wird mit ausgeklügelten Systemen auf Flaschenzügen, Seilbahnen und Schleudern hinaufbefördert und rollt dann auf neuen und abwechslungsreichen Routen hinunter. 2 Routen (Empfehlung: eine pro Tag). Die 23 Spielstationen erstrecken sich entlang eines normalen Wanderweges. Der Pfad sollte nur unter Aufsicht eines Erwachsenen begangen werden. keine reservierung erforderlich. [www.bobosco.ch](http://www.bobosco.ch)





# Der Spielparcours rund um das Schloss in La Tour-de-Peilz



Foto: Musée Suisse du Jeu

Text: ULRICH SCHÄDLER

Seit seiner Gründung im Jahr 1987 hat das Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz in einem ebenso einfachen wie konventionellen Ansatz die verschiedenen Materialien ausgestellt, die zur Ausübung vieler Spiele dienen: Spielbretter, Spielsteine und Würfel, Spielkarten und die oft dazugehörigen Spielmarken, Domino- und Mah-Jong-Steine, Murmeln, Kegel und Kugeln, Glücksräder, Roulettes und ihre «tapis», Lottoschachteln mit ihren Kartons, nummerierten Murmeln und Markern, Tischfussball-Spiele und so weiter und so fort.

Es versteht sich von selbst, dass man auf diese Weise nicht wirklich Spiele als Aktivität ausstellt («le jouer», «das Spielen»), um einen von Roberte Hamayon eingeführten Begriff zu verwenden), sondern die Museumsbesucher animiert, eine Verbindung zwischen den ausgestellten Objekten und ihren eigenen Spielpraktiken und -erfahrungen herzustellen (oder auch nicht).

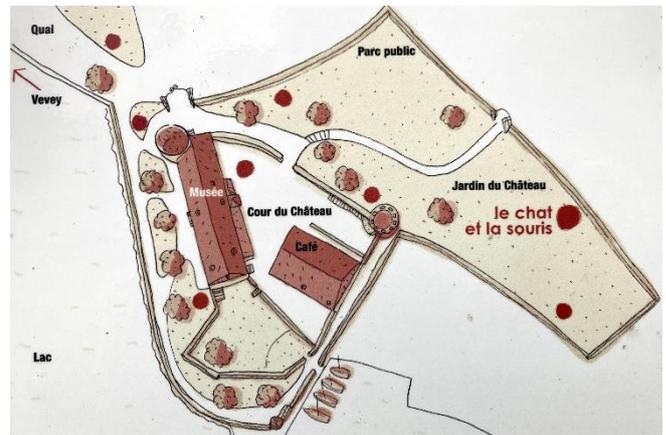
Aber wie kann man Spiele «ausstellen», die ausser den Spielern keine besonderen Materialien erfordern? Diese «immateriellen» Spiele stellen eine grosse Gruppe spielerischer Aktivitäten in der Welt der Spiele dar: Gesellschaftsspiele wie «Blinde Kuh» oder «Schinkenkloppen» und Kinderspiele im Freien wie Verstecken etwa. Natürlich kann man auch auf ikonografische Medien zurückgreifen und Bilder zeigen – Grafiken, Gemälde, Fotos, Filme und dergleichen. In diesem Sinne könnte eine gute und grosse Reproduktion des berühmten Gemäldes von

Pieter Brueghel in Wien (16. Jahrhundert) mit 91 Kinderspielen allein diese ganze Gruppe immaterieller Spiele repräsentieren. Doch noch besser ist es, die Besucher zu ermutigen, die spielerische Erfahrung selbst zu machen.

Aus diesem Grund haben wir für das 20-jährige Jubiläum des Schweizer Spielmuseums im Jahr 2007 einen «Spielparcours» in den Grünflächen des Schlosses von La Tour-de-Peilz konzipiert und realisiert. Dieser Parcours bestand aus acht Stationen, die jeweils mit einem Pfosten als Informationsträger (von uns «Totem» getauft) markiert waren. Dabei arbeiteten wir mit Nicolas Koenig, einem Grafiker mit langjähriger Erfahrung mit Beschriftungs- und Orientierungssystemen, und der Zeichnerin Héléne Becquelin, beide aus Vevey, zusammen. Wir wollten die Dauerausstellung durch diese Gruppe immaterieller Spiele ergänzen, die Schlossgärten einbeziehen, um dem Museum mehr Aussenwirkung zu verleihen, und die Öffentlichkeit sensibilisieren, da diese Spiele durch den Lebensstil des 21. Jahrhunderts zunehmend bedroht sind, insbesondere in einem städtischen Kontext.

Die «Totems» bestehen aus einem Metallpfosten, der von einer Pétanque-Kugel gekrönt wird (letztere wurden, was wir nicht erwartet hatten, schnell zur beliebten Diebesbeute), an dem ein dreiseitiges, drehbares Element befestigt ist. Auf einer Seite befindet sich der Plan des Parcours mit allen eingezeichneten Stationen, auf der zweiten Seite die Spielbeschreibung in Französisch und auf der dritten Seite die deutsche und englische Version. Héléne Becquelines Zeichnungen veranschaulichen diese Spielregeln und den Ablauf des Spiels.

Wir haben uns für acht Spiele entschieden, von denen viele in der Schweiz und anderswo recht bekannt sind: «Tempelhupfen» (auch «Himmel und Hölle», «La marelle»), «Der Plumpsack» («Le mouchoir»), «Ringlein, du musst wandern» (auch «Steinle gäj», «La bague d'or»), «Ochs am Berg» («1-2-3-soleil») und «Katz und Maus» («Le chat et



8 Spiele, rund ums «Château». Bild: Musée Suisse du Jeu

la souris»). Zu diesen Spielen fügten wir eine römische Kugelbahn aus Marmor – nach einem erhaltenen Exemplar auf dem Forum in Rom – hinzu. Leider überlebte sie den Vandalismus nur zwölf Jahre. An ihrer Stelle befindet sich nun das Kreisspiel «Der Plumpsack» («Lueged nöd ume, dä Fuchs gaht ume»), das wegen der archäologischen Ausgrabungen des alten Wohnturms und der Installation einer Bar an seinen ursprünglichen Standort verlegt werden musste. Im Frühjahr 2024 wurde diese Spielstation durch den Einsturz der Terrassenmauer leider zerstört und begraben, es ist noch ungewiss, ob sie ersetzt wird.

Etwas weniger bekannt ist «Bauer und Wolf», dessen Thema uns aktuell genug erschien, um es in den Parcours aufzunehmen. Und last but not least wählten wir ein österreichisches Spiel, das in der Steiermark bekannt ist: «Ruam ausziagn», d.h. «Rüben ausziehen». Abgesehen davon, dass dieses Spiel uns daran erinnert, dass viele der traditionellen Spiele im Freien das Leben auf dem Land beschreiben – ein Grund für ihr stetiges Verschwinden – ist es auch besonders lustig: Ein Kind spielt den Bauern, ein anderes die Schubkarre, während die anderen Teilnehmer die Rüben darstellen. Zu Beginn hocken sich die Rüben auf den Boden, um sich klein zu machen. Der Bauer kommt mit seiner Schubkarre und muss testen, ob die Rüben schon reif sind – klar, dass sein Kneten und Kitzeln ein Schlüsselement in diesem Spiel sind. Beim zweiten Mal sind die Rüben schon etwas gewachsen, aber erst wenn der Bauer zum dritten Mal vorbeikommt, beschliesst er, die Rüben zu ernten. Dazu muss er ein Kind nach dem anderen nehmen und auf seine Schubkarre legen. Natürlich kann die Schubkarre das Gewicht nicht tragen, und so endet das Spiel mit einem grossen Haufen Kinder.

Einige Jahre später erweiterten wir den Spielparcours anlässlich der Neugestaltung des Place Anciens Fossés im Stadtzentrum. Diesmal einfach durch ein Schild im Stil der «Totems» mit Beschreibungen von Wurfspielen: In der Nähe der Supermärkte kann man sich nun damit vergnügen, Münzen gegen die Wand zu werfen (am Eingang zur Tiefgarage) oder «Franc du carreau» zu spielen. ●



Katz und Maus – an bester Lage. Foto: Ulrich Schädler

### Informationen

Mehr Infos auf der Homepage des Museums (französisch)

[www.museedujeu.ch](http://www.museedujeu.ch)



# Spielwege: KrimiSpass & Krimitrail



Foto: © KrimiSpass

Text: SANNOM PASDICI

Als Lehrerin war es mir stets wichtig, meinen Schülerinnen und Schülern nicht nur theoretisches Wissen zu vermitteln, sondern auch praktische Erfahrungen zu ermöglichen, die ihr Lernen bereichern. Als ich von KrimiSpass hörte – einer Schweizer Plattform für interaktive Krimi-Trails – keimte in mir die Überzeugung, dass dies einen Versuch wert ist, spielerisches Lernen konkret umzusetzen.

## Einfache Registrierung

Bevor der grosse Tag kam, hatten sich meine Schülerinnen und Schüler vorgängig auf der Webseite von KrimiSpass registriert und sich mit dem Ablauf des KrimiSpass-Trail

vertraut gemacht. Als wir uns schliesslich auf den Weg machten, war die Vorfreude in der Klasse greifbar. Mit ihren Smartphones ausgestattet und voller Neugierde darauf, was sie erwarten würde, folgten die Schülerinnen und Schüler gespannt meinen Anweisungen.

## Interaktion

KrimiSpass sind interaktive Krimi-Trails für alle Generationen. Die Abenteuer können das ganze Jahr über an verschiedenen Orten in der Schweiz gespielt werden. Man bestimmt selbst, wann und wo man ermittelt. Die Teilnahme ist kostenlos. In inzwischen 12 Kantonen und insgesamt 34 Schauplätzen, d.h. Gemeinden (Stand Mai 2024) warten Hinweise darauf, entdeckt zu werden. Durch das Scannen von QR-Codes gelangt man zu wichtigen Informationen über den fiktiven Kriminalfall, den es aufzuklären gilt. Zeugenaussagen, Indizien oder brisante Hinweise aus dem Umfeld des Opfers helfen, dem Mörder auf die Spur zu kommen.



Foto: © KrimiSpass

### Teamarbeit

Unsere erste Station war eine alte Burg am Ortsrand, wo wir die ersten Hinweise sammelten. Es war inspirierend zu sehen, wie Schüler dabei waren, die Rätsel zu lösen und die Beweise zu sammeln. Sie arbeiteten in Teams zusammen, tauschten Ideen aus und analysierten die Hinweise mit scharfem Verstand. Während wir von Schauplatz zu Schauplatz zogen, wurden die Schülerinnen und Schüler immer tiefer in die Handlung des Krimis hineingezogen. Sie studierten die Zeugenaussagen, analysierten die Indizien und diskutierten lebhaft darüber, wer wohl der Täter sein könnte. Es war beeindruckend zu sehen, wie sie ihre Kombinationsgabe und ihr logisches Denken einsetzten, um den Fall Stück für Stück zu rekonstruieren. Die Zusammenarbeit innerhalb der Klasse war bemerkenswert. Jeder Schüler und jede Schülerin brachte seine eigenen Stärken ein und trug dazu bei, das Puzzle zu vervollständigen. Sie unterstützten sich gegenseitig, ermutigten einander und feierten gemeinsam ihre Erfolge. Es war eine Demonstration von Teamwork und Gemeinschaftssinn, die mir als Lehrerin das Herz erwärmte. Als wir schliesslich die E-Mail mit der Lösung des Falls erhielten, war die Aufregung in der Klasse kaum zu übersehen. Die Schülerinnen und Schüler öffneten sie gespannt und jubelten laut, als sich herausstellte, dass sie mit ihrer Vermutung richtig lagen! Es war ein Moment des Stolzes und der Freude, den wir gemeinsam feierten.

### Lehrreiche Erfahrung

Der KrimiSpass-Trail war also nicht nur ein unterhaltsames Abenteuer, sondern auch eine lehrreiche Erfahrung für meine Klasse. Sie hatten nicht nur Spass dabei, den Kriminalfall zu lösen, sondern auch eine Menge über Teamwork, logisches Denken und Problemlösung gelernt.

### Die Organisation KrimiSpass

KrimiSpass entspringt einem Angebot der Organisation Tourify. Tourify ist ein junges Schweizer Unternehmen aus dem Berner Oberland, das 2019 von David Baumgartner und Daniel Bächtold gegründet wurde. Die beiden kennen sich seit ihrer Schulzeit und haben während mehreren Jahren bei einer IT-Firma zusammengearbeitet. Mit der Gründung von Tourify erfüllten sie sich einen Traum, nämlich technisch innovative Erlebnis-Angebote zu schaffen wie multimediale Themenwege, Rätsel-Trails oder eben der KrimiSpass: Interaktive Krimi-Abenteuer. ●

### Mitbewerber: Krimi-Trails

Nebst der Organisation KrimiSpass gibt es in der Schweiz einen weiteren Anbieter für alle, die sich auf einen Krimiweg begeben möchten.

**Krimi Trails** bietet in einem ähnlichen Rahmen wie KrimiSpass an über 52 Standorten entsprechende Krimiwege. Krimi Trails gibt es auch in der Romandie und im Tessin, also in allen Landesteilen. Die Website ist ebenfalls mehrsprachig.

### Besondere Kindertrails



Foto: © Krimi-Trails

Eine Besonderheit der Organisation sind Trails, die speziell für Kinder ab 7 resp. 9 Jahren konzipiert sind. Es wird natürlich empfohlen, dass die Kinder von Erwachsenen begleitet werden. Die Kriminalfälle sind weniger komplex und es geht nie

um Mord oder Entführung, sondern um Sabotage, Diebstahl usw. Sie eignen sich für Familien, Schulklassen, Kindergeburtstage und Jugendgruppen mit kleinen Kindern.

### Krimi-Trails light – Der Krimi-Spaziergang

Die Krimi-Trails light sind für erwachsene Personen resp. für Jugendliche ab 12-14 Jahren konzipiert. Der Krimi-Trail light (Krimi-Spaziergang) ist ein neues Krimi-Trail-Format. Die Krimi-Trails light sind kürzer als die normalen Krimi-Trails (max. 1½ Std.). Zudem entfällt das Rätseln an den Schauplätzen. Stattdessen erhält man mit Hilfe der «Krimi-Trail Toolbox» App bei Erreichen der verschiedenen Schauplätze automatisch Hinweise zu den tatverdächtigen Personen. Die App muss deshalb vor dem Spiel auf dem Handy installiert werden. Die Krimi-Trails light mit den gleichnamigen Titeln sind identisch – auch wenn die Stadt eine andere ist.

### Informationen



Alle Informationen über die Organisation **KrimiSpass** und ihre Angebote

[www.krimispass.ch](http://www.krimispass.ch)



Alle Informationen über die Organisation **Krimi-Trails** und ihre Angebote

[www.krimi-trails.ch](http://www.krimi-trails.ch)



# Spielweg im Maisfeld: Das Maislabyrinth



Foto: zVg Steinhof

Die Geschichte des Labyrinths ist so lang und seltsam wie sein verschlungener Weg. Das Ziel ist die Suche nach der geheimnisvollen Mitte. Überraschend ist, dass das Labyrinth ursprünglich immer nur einen Weg zur Mitte hatte ohne Abzweigung und Sackgasse. Trotzdem war der Weg zur Mitte und wieder heraus schwierig genug. Es findet ihn nur der, der ihn auch geht. Erst spät im 15. Jahrhundert entsteht aus dem Labyrinth der Irrgarten, mit seinen hohen Hecken und vielen Irrwegen. Das Labyrinth symbolisiert den Lebensweg des Menschen mit seinen Irrungen und Wirrungen. In der Schweiz erfreuen sich im Sommer verschiedene Maislabyrinthe grosser Beliebtheit. Die Irrwege wecken Ängste und Neugierde zugleich, sie faszinieren und beglücken uns immer wieder aufs Neue. Oft ist nicht mehr die Mitte das Ziel, sondern der erfolgreiche Weg zum Ausgang.

## Eine ausgesuchte Auswahl von Labyrinthen in der Schweiz

### Laupen Steinhof Maislabyrinth



Auf einer Fläche von zwei Fussballfeldern und einer Länge von knapp 2 km im Sensetal. Diesen Sommer gibt es zusätzlich Suchspiele für die Besuchenden. Auch für Firmenausflüge geeignet, mit allem Drum und Dran, inkl.

Übernachtungsmöglichkeit im Labyrinth selbst.

1. August bis 18. August 2024.

[www.steinhofruprecht.ch/maislabyrinth/](http://www.steinhofruprecht.ch/maislabyrinth/)



### Maislabyrinth Wettingen



Das Labyrinth ist voller Sackgassen und Irrwegen - besonders die Wildsauenjagd hat's in sich. Rund zehn hölzerne Wildschweine sind im Mais versteckt - wer sie alle findet, wird belohnt. Es gibt eine

Maisbar mit Essen und Trinken.

Noch keine Termine veröffentlicht

[www.maislabyrinth-wettingen.ch](http://www.maislabyrinth-wettingen.ch)



### Balgach RhyLa - Rheintaler Mais-Labyrinth



Ein Freizeitspass im Rheintal auf dem Balgacher Birkenhof auf rund 3.5 ha mit 3 km Weg. Laut eigener Website, das grösste seiner Art in der Schweiz. Auch geeignet für

Firmenanlässe,

Schulen und Vereine. Mit Kinderfunpark und Gastronomie.

5. Juli bis am 15. September 2024.

<https://www.rhyLa.ch/>



### Liestal Hofgut Obere Wanne



Seit 1996 das erste Labyrinth angelegt wurde, hat sich der Charakter des Irrgartens (denn das ist es eigentlich!) stetig verändert. Was das Labyrinth von vielen anderen unterscheidet: Es ist ziemlich an-

spruchsvoll und fern von einem einfachen «Spazieren im Mais».

Termine noch nicht definiert

[www.oberewanne.ch/maislabyrinth/](http://www.oberewanne.ch/maislabyrinth/)



# Spielwege auf dem Tisch - Das verrückte Labyrinth ein Klassiker

Jeder, der sich länger mit Spielen beschäftigt, wird schon darüber gestolpert sein: «Das verrückte Labyrinth». 1986 ist dem Wahrnehmungspsychologen Max Kobbert ein innovatives und langlebiges Brettspiel gelungen, welches nichts von seinem Spielreiz eingebüsst hat. Eine Hommage an das verrückte Labyrinth.

**Die Entwicklungszeit von «Das verrückte Labyrinth» bei Ravensburger war mit drei Jahren sehr lang.** Dabei sind die Abweichungen vom Prototypen, den Autor Max J. Kobbert eingereicht hatte, nur minimal. Grund für die lange Entwicklungszeit beim Verlag waren eher produktionstechnische Gründe als Änderungen im Mechanismus. 1986 wurde es veröffentlicht. Einzige Änderungen war ein kleines Plandetail und eine Änderung des Titels. Kobbert reichte das Spiel ursprünglich als «Das magische Labyrinth» bei Ravensburger ein.

**Bereits ein Jahr nach der Veröffentlichung ging das Spiel über eine Million Mal über die Ladentheke,** weltweit wurde das Spiel inzwischen über 7,5 Millionen verkauft. Damit ist Das verrückte Labyrinth neben Memory das erfolgreichste Spiel für Ravensburger geworden. Auch für Max J. Kobbert ist das Irrgartenspiel die erfolgreichste Veröffentlichung. Zwar entwickelte der Wahrnehmungspsychologe noch ein knappes Dutzend veröffentlichter Nicht-Labyrinth-Spiele, doch keins war auch nur annähernd so erfolgreich wie sein Familien-Spiel mit den verrückbaren Gangteilen.

**Der Erfolg mag einer der Gründe sein, weshalb Autor und Verlag zum Labyrinth einige verwandte Spiele** veröffentlicht haben. Jedes davon hat aber seine ganz eigene Berechtigung. So können die Kleinen im «Junior-Labyrinth» und im «3D-Kinderlabyrinth» ihre Kombinationsfähigkeiten trainieren. «Labyrinth der Ringe» stellt den Spielern ganz neue Herausforderungen. Dieses Mal werden Ringe verdreht, um Gänge zu bilden und die Figur von Schatz zu Schatz zu bewegen. Die Ringe sind die eigenwilligste Umsetzung des Labyrinth-Themas und in Kritiken durchaus umstritten. Ganz anders «Labyrinth – das Kartenspiel», das jede Alters- und Spielergruppe anspricht. Wie beim Original-Labyrinth ermöglichen einfache Regeln ein schnell erlernbares und kurzes Spiel, das sowohl beim Transport als auch auf dem Spieltisch nur wenig Platz benötigt. Ein ideales Mitbring- und Reisespiel.



**Immerhin fünfzehn Jahre hat es gedauert, das Labyrinth als PC-Version umzusetzen.** Diese Variante bietet einen grossen Spielreiz, starke Computer-Gegner und knifflige Rätselaufgaben. Eine der wenigen wirklich gelungenen Brettspielumsetzungen für den PC.

**Ein ganz besonders schönes Labyrinthspiel ist leider ein unverkäufliches Modell:** Monika Broeske, die auch das Brettspiel Labyrinth der Meister gestaltete, erschuf mit einem bemerkenswertem Detailreichtum ein Grossmodell des Meister-Labyrinths. Plastisch modelliert, lupenfein bemalt und mit vielen kleinen Kunstwerken bereichert. Die Wände des Labyrinths bestehen aus verschiedenen Zutaten aus der Alchimistenküche: Zauberbücher, Tiegel, Fläschchen, Minerale und vieles mehr. Jedes einzelne Teil dieses Kunstwerkes ist liebevoll gestaltet und mit vielen kleinen Schätzen angereichert.

**Die Erfolgsgeschichte der Labyrinth-Spiele war aber noch nicht abgeschlossen.** Die Labyrinth-Familie erhielt mit dem «3D-Kinderlabyrinth» ein neues Mitglied. Dazu gab es wieder Meisterschaften für Das verrückte Labyrinth – an dem Ort, an dem auch ein besonders interessantes Labyrinth steht: im Ravensburger Spieleland. Die Formel des Erfolges für die Labyrinth-Spiele brachte Autor Max J. Kobbert auf die einfache Formel: «Was ist schöner, als einen Weg zu finden, der unmöglich schien?» Vielleicht ist es genau das: Die Einfachheit der Regeln und das Tüfteln, das notwendig ist, um die Gänge zu verschieben. Das Labyrinth ist mit minimalen Regeleinsatz zu einem Klassiker geworden. Das Gewinnen ist bei diesen Spielen fast schon zur Nebensache geworden. Was zählt, ist die Bewältigung der Herausforderung, einen Weg durch das Labyrinth zu finden. Und das hat die Menschheit seit jeher fasziniert.

Textquelle: Michael Weber / Textbearbeitung: Redaktion Spielformat

# Spielend durch die Stadt – der Spielweg St.Gallen



Dieser Spielweg war das Resultat einer einzigartigen, wegweisenden Initiative: Ein urbaner Spielweg in einer grösseren Stadt, mit bestechenden Ideen und einer der ersten seiner Art.



Foto: St. Galler Kantonalbank

## Von der Idee zum Projekt

Aus Anlass ihres 150-Jahr-Jubiläums hatte die St.Galler Kantonalbank die Öffentlichkeit 2016 aufgerufen, Ideen und Projekte einzureichen, die einen Nutzen für die Allgemeinheit stiften und dem Wachstum der gesellschaftlichen, wirtschaftlichen

und kulturellen Lebensqualität in der Region dienen. Die Idee der zwei spielverrückten St.Galler Andreas Rimle und

«Schön wäre es, wenn es in jeder mittelgrossen Stadt einen Spielweg gäbe»

Andreas Rimle

Marco Neuhaus fand bei der Jury Anklang und wurde schliesslich umgesetzt: Der Spielweg St.Gallen war geboren.

## Der Spielweg ist das Ziel

Es war ein grosses Anliegen, etwas Bleibendes zu schaffen; etwas, dass sich in der Sache selbst – der Wichtigkeit und der Bedeutung des Spiels für die Gesellschaft – weiter entwickeln kann und damit eine gesicherte und tragbare Zukunft erhält. «Wir wollen für den Spielweg und für das



Foto: Andreas Rimle

Thema Spiel eine Leidenschaft und eine Begeisterung wecken, die sich auf andere Menschen überträgt.» Der St.Galler Spielweg sollte damit an Nutzen und Attraktivität gewinnen und zu einem unverzichtbaren und wichtigen Angebot in und für St.Gallen werden.

### Der Spielweg St.Gallen lädt ein

Der St.Galler Spielweg ist öffentlich, kostenlos, saison- und wetterunabhängig geöffnet und lädt alle Spielfreudigen ein. Ob aus der Stadt oder aus der Agglomeration, ob Touristen, Ausflugsgäste oder Spaziergänger, alle sind jederzeit herzlich willkommen, die Stadt St.Gallen spielend von einer neuen Seite zu entdecken. Mitmachen und mitspielen oder einfach die einladenden Spielorte besuchen und sich so an einer Art Stadtrundgang erfreuen.

Für Kindergärten, Schulen und andere Institutionen kann der Spielweg seine pädagogische Wirkung entfalten. Spielen ist bekanntlich nicht nur eine Freizeitbeschäftigung. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung und die sozialen Kontakte, wirkt gesundheitsfördernd und regt auch die geistige Fitness an. Spielen verbindet, und gemeinsames Spielen soll wieder zu einem stärkeren Erlebnis werden. Kopf, Herz und Hand werden gefordert und gefördert. Ein Mehrfachnutzen, der sich multiplizieren lässt.

Weil Spielen eine verbindende Wirkung hat und positive Energie freisetzt, sind die Initianten überzeugt, dass die Idee Schule machen wird. Durch die Variantenvielfalt von Spielideen, den Nutzen für Freizeit oder Ausbildung und in Verbindung mit weiteren positiven Assoziationen, wird sich der Spielweg in der Bevölkerung etablieren und viel Freude bereiten. ●



Foto: St. Galler Kantonalbank

### Interview mit einem der Initianten des «Spielweg St. Gallen»

Andreas Rimle ist einer der Gründerväter dieses Spielwegs. Der Bauernsohn ist heute als Spielpädagoge tätig. Er ist der Gründer der Spielplattform [www.spielschweiz.ch](http://www.spielschweiz.ch) und ist Mitglied im Vorstand des Schweizerischen Dachverbandes für Spiel und Kommunikation SDSK.

**SI: Wie seid ihr auf die Idee des Spielweges gekommen?**

**AR: Andreas Rimle (AR):** Marco Neuhaus (Initiator der Spielenacht St. Gallen) und ich gaben die Idee am Wettbewerb der St.Galler Kantonalbank zum 150-Jahr Jubiläum ein. Von über 330 Projekten gehörten wir zu den Ausgewählten. Zwei Punkte waren wohl entscheidend, nämlich die Nachhaltigkeit und die starke Vernetzung mit anderen Institutionen. Wir gründeten danach zügig den Verein «St. Galler Spielweg» und begannen mit der Arbeit.

**SI: Du hast die praktische Umsetzung angegangen. Wie war dein Vorgehen?**

**AR:** Unsere Idee war von Beginn weg, dass wir im Museumsquartier eine zentrale Runde des Spielweges planen und von da aus in jede Himmelsrichtung. Jeder Weg wird mit einem Waldplatz abgeschlossen. Darauf suchte ich Orte, welche spielerisch etwas hergeben, da wir keine baulichen Massnahmen vornehmen wollten. Die Route soll auch möglichst ungefährlich sein.

**SI: Wie kann der Spielweg genutzt werden?**

**AR:** Eine ideale Möglichkeit ist ein gemeinsamer Ausflug von 2-3 Familien. Man lässt sich treiben, probiert aus, entwickelt eigene Ideen und die Lust entscheidet die Dauer. Auf dem ganzen Spielweg könnte man eine Woche unterwegs sein. Der Spielweg ist sehr geeignet für Kitas, Kindergarten, Schulklassen und Institutionen. Für Erwachsene oder Pensionierte ist der Spielweg ebenfalls geeignet.

**SI: Welches Ziel möchtet ihr erreichen?**

**AR:** Wir bieten eine Outdoor-Beschäftigung, welche zum Spiel mit keinem oder wenigem Material anregen soll. Es soll das freie Spielen fördern. Solche Spiele können sehr gut an das Alter oder die Fähigkeiten angepasst werden.

**SI: Was freut dich besonders?**

**AR:** Der Spielweg wird sehr geschätzt und es ist ein Praxisprojekt mit grossem Potential. Die über 200 Spiele sind zu einem grossen Teil nicht ortsgebunden und können sogar zu Hause gespielt werden. Die grösste Freude ist aber das Beobachten der Teilnehmer, ihr Lachen und ihre kreativen Ideen.

**SI: Andreas, hast du noch einen Wunsch?**

**AR:** Ja, ich wünsche mir, dass das Spielen als wichtigster Bereich

### Informationen

Der Spielweg ist ausgezeichnet dokumentiert. Alle Spielstationen mit Spielerklärungen und Anleitungen sind online verfügbar.

[www.spielweg.ch](http://www.spielweg.ch)



# Kugelweg auf dem Hasliberg - ein Abenteuer für Gross und Klein



Einzigartige Wanderwege auf dem Hasliberg führen entlang einer malerischen Strecke von der Mittelstation Bidmi bis zur Talstation Reuti und bieten ein vielfältiges und spannendes Erlebnis für Gross und Klein.

## Kugelbahnen

Entlang des Weges findet man 12 faszinierende Kugelbahnen, die von einheimischen Holzbaufirmen und einer Metallbaufirma konstruiert wurden. Jede Bahn ist ein kleines Meisterwerk für sich und verspricht Spiel, Spass und Abenteuer für Jung und Alt. Die reine Wanderzeit von Bidmi nach Reuti beträgt etwa eine Stunde. Der Weg ist für Kinderwagen nicht geeignet, da er einige Herausforderungen in Form von unebenem Gelände und steileren

Abschnitten hat. Für ein Picknick unter freiem Himmel gibt es eine Grillstelle (Holz wird zur Verfügung gestellt) am Bidmisee.

Die Holzkugeln (Preis pro Kugel: CHF 3.-) können an verschiedenen Orten im Gebiet erworben werden, darunter an den Kassen der Bergbahnen, im Bergshop Mägisalp, im Familienrestaurant Bidmi, im Hotel Panorama und im Hotel Reuti. Der Startpunkt des Kugelweges befindet sich an der Mittelstation Bidmi auf einer Höhe von 1'423 m ü. M., Ziel ist die Talstation Reuti auf 1'053 m ü. M. Der Aufstieg beträgt dabei 21 Höhenmeter, während man auf dem Abstieg stolze 390 Höhenmeter überwindet. Der Weg ist ungefähr 3 km lang und die reine Wanderzeit beläuft sich auf etwa 1½ Stunden.

## Zwergenwege

Neben dem Kugelweg zwischen Bidmi und Reuti gibt es weiter oben im Gebiet noch die beiden Zwergenwege und den Zwergenspielplatz vom Muggestutz zu entdecken, die

alle in die wunderschöne Natur eingebettet sind. Von den Abenteuern des ältesten Haslizweges und seinen Freunden gibt es in Meiringen-Hasliberg zwei wunderschöne, erlebnisreiche Muggestutz Zwergenwege, wo die spannenden Geschichten der Hasliberg Zwerge erzählt wird.

Auf dem Erlebnisweg «Abenteuer auf dem Zwergenweg» zwischen Mägisalpn – Bidmi finden Kinder in einer Höhle kleine Schätze, lassen sich auf der Adlerschaukel in luftige Höhen schwingen und erfahren vieles über die kleinen, liebenswerten Geschöpfe. Der älteste Haslizweg Muggestutz erlebt dort unzählige Abenteuer, welche die Kinder bei den Erlebnisposten wie Tannzapfentröchni, Adlerschaukel und Höhle spielerisch nachvollziehen können. Die reine Wanderzeit auf dem rund 5 km langen Zwergenweg von Mägisalpn über Gummenalp nach Bidmi beträgt etwa 2 Stunden. Der Ausgangspunkt befindet sich ca. 100 Meter unterhalb des Bergrestaurants Mägisalpn. Der Weg verläuft leicht abwärts über Alpweiden und durch Tannenwälder. Mehrere Rastplätze ermöglichen das Bräteln in freier Natur.

Die geheimnisvollen Zwerge sind auch auf dem Zwergenweg «Das Haus im Bannwald» zwischen Käserstatt – Lischen zu Hause. Bei spannenden Erlebnisposten wie Moorchnorzen- und Zwergenhäuschen, Hängebrücke und Seilbahn können die Kinder die fantastische Geschichte miterleben. Der Wanderweg führt von Käserstatt durch Hochmoore über die Balisalp dem Wildbach entlang zum Bannwald und weiter bis Lischen. Die reine Wanderzeit auf dem rund 3 km langen Zwergenweg beträgt etwa 1½ Stunden. Der Weg verläuft leicht abwärts durch Hochmoore, über Alpweiden und durch Tannenwälder. Mehrere Rastplätze stehen zur Verfügung.

### Zwergenspielplatz

Beim Zwergenspielplatz in der Bidmi ist immer etwas los. Der Spielplatz, welcher ganz im Stil der Haslizwerge erbaut wurde, bietet eine abwechslungsreiche Austobmöglichkeit für Kinder, mit vielen kreativen und geschichtsbezogenen Elementen. Dazu gibt es eine komfortable Brätelstelle am Rande des Bidmiseelis mit Aussicht auf die wunderschöne Wetterhorngruppe. Einem abenteuerreichen Tag in freier Natur steht nichts im Weg.

### Explor Games – Vergessene Zeiten

Die etwas älteren Abenteuer können bei den «Explor Games» in eine virtuelle Welt abtauchen. Am Tag des Alpabzuges bemerkt der alte Äpler Bämpeler, dass alle Tiere aus dem Stall sowie die Bewohner verschwunden sind. Verschiedene knifflige Rätsel müssen gemeinsam mit Bämpeler gelöst werden. Erleben Sie während Ihrer Reise in die virtuelle Welt Spiel, Spass und Spannung.

Für alle Erlebniswege wird gutes Schuhwerk empfohlen (Wander- oder Trekkingschuhe), Sonnen- und Regenschutz, bequeme Kleidung zum Wandern und Spielen sowie ein Picknick für unterwegs. ●

(Textbearbeitung: lb / Fotos: David Birri)



### Informationen

Mehr über Kugelweg, Zwergenwege und Zwergenspielplatz der der Bergbahnen Meiringen-Hasliberg [www.meiringen-hasliberg.ch/...](http://www.meiringen-hasliberg.ch/...)



Bergbahnen  
Meiringen-Hasliberg



# Lernwege, die spielerisch Wissen und Unterhaltung bieten - eine Auswahl

Natürlich gibt es eine grosse Anzahl und Vielfalt von weiteren Spielwegen in unserem Lande. Oft sind es kinder- bzw. familienfreundliche Lebensräume, die Wissen und Unterhaltung auf spielerische Art vermitteln. Die Auswahl ist gross. Diese

Wege haben alle etwas gemeinsam: Sie sind allen frei zugänglich und in den meisten Fällen so angelegt, dass Gross und Klein Spass daran haben. Es braucht in den meisten Fällen weder Vorbereitung noch besonderes Material.

## Abenteuerpfad Walzenhausen



Wandern und gleichzeitig eine Detektivgeschichte hören, dies ist auf diesem Abenteuerpfad möglich. Die Geschichte handelt von Aaron und Lena, zwei Kindern, welche in Walzenhausen einen geheimnisvollen Fund machen. Gemeinsam mit Lenas Grossvater suchen sie einen Schatz, den sie finden müssen, bevor dies jemand anderes tut. Entlang des Wanderwegs bewältigen sie mehrere Rätsel und kommen einem langjährigen Geheimnis auf die Spur, das sie zur Schatztruhe führt. Die reine Wanderzeit beträgt ca. 2 Std., die Zeit, um die Geschichte zu hören, etwa noch mal soviel.

<https://www.abenteuerpfad.ch/>



## Chnobelweg Bächli Hemberg



Der Chnobelweg ist eine Rundwanderung der besonderen Art. Hier wird nicht nur der Körper, sondern auch der Geist trainiert. Auf dem leichten, rund 2.5 km langen Weg begegnet man 7 kreativen Rätseln, die es zu lösen gilt. Gross und Klein sind hier gefordert. Der Weg führt durch die sanften Hügel des schönen Neckertals.

Den Abstecher zu einem Grillplatz mit Badestelle im Fluss Necker sollte man auf gar keinen Fall verpassen. Der Chnobelweg eignet sich auch hervorragend für kleine Kinder, die ihre ersten Wandererfahrungen sammeln. Allerdings ist der Weg nicht für Kinderwagen geeignet.

[www.famigros.migros.ch/...](http://www.famigros.migros.ch/...)



## Atemweg Safenwil



Die Kraft des Atems erleben: Im Wald Energie schöpfen und sich inspirieren lassen, die Ruhe geniessen, zu sich selber finden: Der Atem-Weg macht auf sinnliche Art äussere und innere Lebensräume spürbar. Die Kombination aus Natur, Ruhe, Bewegung und Atem ergibt eine kraftspendende Symbiose. Auf spielerische Art ermöglicht der Atem-Weg auf zwei unterschiedlich langen Routen, sich bewusst zu erleben, mehr über das Atmen zu erfahren und mit einfachen Übungen die Atemkraft selber zu entdecken.

Spielerische Experimente: Auf der grossen, rund sieben Kilometer langen Route laden zehn Stationen mit kleinen, spielerischen Experimenten zum bewussten Atmen ein. Barfuss kann man ein speziell hergerichtetes Terrain erforschen, bei einem kurzen Aufstieg die Atemfrequenz spüren und den eigenen Rhythmus finden oder beim Balancieren den eigenen Atem beobachten. Die einfachen Aufgaben werden kurz auf Tafeln erklärt, der Weg ist gut ausgeschildert.

[www.atemweg.ch](http://www.atemweg.ch)



## Thurgauer Fabelweg Steckborn



18 Stationen entführen zwischen Steckborn und Ermatingen in die Welt der Fabeln. Der 11 Kilometer lange, für Kinder und Familien besonders gut geeignete Themenwanderweg lässt sich in drei Stunden gemütlich erwandern und bietet spektakuläre Aussichten auf die Bodenseeeregion. Immer mit dabei: Meister Petz, Meister Lampe und viele andere gefiederte oder pelzige Fabeltiere, die auf den 18 Tafeln des Fabelparcours mit ihren Geschichten vorgestellt werden.

Ergänzend zu den Erzählungen berühmter Schriftsteller gibt es jede Menge knifflige Quizfragen und Anregungen für Spiele. Gruppenaufgaben wie Ausreden-Erfinden oder Huckepack-Laufen stärken den Zusammenhalt im Wanderteam. Auf halbem Weg finden sich zwei Grill- und Picknickplätze, die zum Verweilen einladen. Zeitbedarf ca. 2-4 Stunden. Geeignet für Kinder in jedem Alter.

[www.myswitzerland.com/...](http://www.myswitzerland.com/...)



### Detektiv-Stadtführung in Burgdorf



Löse den Fall! Entdecke die Stadt Burgdorf einmal anders. Überprüfe das Alibi eines Räubers. Man erhält dabei Einblick in die kriminalpolizeiliche Tätigkeit. Tatort Burgdorf – Vor kurzem kam es in der Zähringerstadt am gleichen Tag zu drei Überfällen auf drei unterschiedliche Frauen. Der ermittelnde Detektiv hat aus Zeitmangel eine Spezialeinheit aus Dir und Deiner Gruppe zusammengestellt, um den Fall innert den ihm zur Verfügung stehenden 24 Stunden zu lösen.

Während der informativen Tour durch die Altstadt, auf welcher man viel über die Geschichte des Ortes erfährt, bringt einem der Detektiv alles bei, was man für die Ermittlungsarbeiten und die Tatbestandes-Aufnahme wissen muss. Am Ende des Rundgangs entscheidet man aufgrund der gewonnenen Erkenntnisse, ob der ermittelte Täter in Haft bleibt, oder die Indizien nicht ausreichen, um ihn dem zuständigen Haftrichter vorzuführen. Dauer: ca. 2 Std.

[www.emmental.ch/...](http://www.emmental.ch/...)



### Entdeckerpfad Trubschachen



Der Pfad führt durch Trubschachen, das Emmentaler Dorf, das für die berühmten Kambly Biscuits bekannt ist. Ausgerüstet mit Entdecker-Büchlein und Stift geht es mit drei witzigen Eichhörnchen auf die 3.5 km lange Tour.

Die Tour entführt die Besucher in die Natur, wo sie dem Plätschern des Bachs lauschen, das weiche Moos fühlen, die Kambly Fabrik aus einer anderen Perspektive sehen und den Duft der Kambly Biscuits riechen. Der Weg führt nun weiter zu einem seltenen Zeitgenossen, der sich am Waldrand ausruht. Bis zum Ziel sind entlang des Entdeckerpfades kleine Aufgaben und Rätsel zu lösen, welche im Büchlein farbenfroh und kindergerecht illustriert sind.

[www.kambly.com/...](http://www.kambly.com/...)



### Abenteurpfad in Marbach



Erlebe auf dem zweistündigen Abenteurpfad die Bilderbuch-Geschichte der drei Vögel Mar, Sol und Lou. Die Rauchschwalbe, die Bachstelze und der Spatz meistern entlang des Baches verschiedene Aufgaben und erleben spannende Abenteuer. Themen wie Neid, Prahlerei, Lügen, Angst und Heimweh kommen in der Geschichte vor. Im Laufe der Handlung wird deutlich, dass Verständnis, Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme sehr wichtig sind für eine Freundschaft. Die Vögel lernen, dass sie gemeinsam stark sind und es gibt ein schönes Happyend. Passend zum Bilderbuch gibt es 20 Posten mit interaktiven Spielen zum Entdecken und Erleben der Geschichte. Der Pfad führt von der Bergkäserei Marbach zum Arche-Hof Schangnau. Unterwegs laden Brätlistellen und Ruheplätze zum Verweilen ein.

[www.erlebnisverlag.ch/abenteurpfad](http://www.erlebnisverlag.ch/abenteurpfad)



### Kemmeribodenbad: Das geheime Tagebuch



Eine Symbiose zwischen einem Buch und einem Weg: Die Langnauer Autorin Gaby Kaufmann (siehe auch Artikel «[Ludotrails](#)») in diesem Heft (Seite 22) hat sich mit «[Das geheime Tagebuch](#)» auf die Spuren der Kemmeriboden-Geschichte begeben und bei den Rechercharbeiten manch spannende Erkenntnis gewonnen. Das Tagebuch vermittelt einen realistischen Einblick in die ereignisreiche Zeit vor dem 2. Weltkrieg. Zum Buch wurde ein Rundweg mit über 20 Posten geschaffen. Tafeln geben anhand von erstaunlichen Details Aufschluss über die damaligen Lebensumstände im Kurhaus Kemmeriboden, teils mit amüsanten Anekdoten, teils mit historischen Spielen. Dauer des Rundwegs: rund 1 Stunde.

<https://erlebnisverlag.ch/geheimes-tagebuch>



### Holzweg Waldstatt im Appenzell



Inmitten der hügeligen Landschaft des Appenzeller Hinterlandes lädt der Themenweg auf 16 Posten zum Erkunden, Lernen und Spielen ein. Man erfährt unter anderem mehr über die Naturheilerin Emma Kunz, den Holzpionier Hermann Blumer und die traditionsreichen Holzbetriebe im Dorf. Unterwegs gibt es am Wegrand einige einheimische Tiere zu entdecken. Nicht nur echte «Tierli», sondern auch solche, die ganz aus Holz geschnitzt sind. Sämi, ein kleiner Holzwurm, lebt schon sein ganzes Leben lang mit seiner Familie in den grossen Wäldern von Waldstatt. Mit seinen Wurmkollegen erkundet er liebend gerne die zahlreichen Holzsorten, die wunderschönen Plätze Waldstatts und die unterschiedlichen Wald (mit-)bewohner.

[www.holzweg-waldstatt.ch](http://www.holzweg-waldstatt.ch)



### Klangwald Lohn (GR)



Lohn ist ein kraftvoller Ort in wunderschöner Natur inmitten des Naturparks Beverin. Der Klangweg führt durch den Lohner Wald, der südwestlich des Dorfes liegt. Entlang des ca. 2 km langen Rundwanderwegs können 22 einzigartige Klangobjekte ausprobiert werden. Neben den unvergleichbaren Klängen der Natur kann man bei den verschiedenen Klangobjekten vielfältigen und einzigartigen Tönen lauschen. Der Wind bringt einzelne Installationen zum Klingen, andere kann man selber zum Klingen bringen. Töne faszinieren uns immer aufs Neue und können auch eine heilende Wirkung haben. Die Schönheit der Klänge lässt sich kaum beschreiben, man kann sie nur entdecken.

[www.klangwald.lohn-gr.ch](http://www.klangwald.lohn-gr.ch)



### Lillyweg Urnäsch-Steinflue



Heute ist ein grosser Tag für die beiden Geschwister Lilly und Martin. Was die beiden Geschwister auf der Wanderung alles erleben, wird an 14 Posten nacherzählt. Die jeweiligen Postentafeln sind von der Bauernmalerin Lilly Langenegger liebevoll gestaltet. Mit den Kindern

wird man «Steinmannli» bauen, mit der «Chügelibahn» spielen, den «Fitzdraht-Test» bestehen, auf dem Baumstrunk balancieren, etwas über den Säntis erfahren und über Baumstämme klettern. Die grösseren Kinder erwartet ein Kletterfelsen und die Kleinen lernen ein lustiges Versli, damit das Treppensteigen leichter fällt.

[www.appenzellerland.ch/...](http://www.appenzellerland.ch/...)



### Märchen- und Sagenwege ganze Schweiz



Davon gibt es viele – in der ganzen Schweiz verteilt. Das Spielinfo hat in der Ausgabe 1/2020 eine ganze Auswahl online bereitgestellt: So sind dies rund 10

Sagen-, Märchen- und Erlebniswege in Bergün, Verzasca, Kiental, Lötschentaler, Safiental bis ins Toggenburg.

[www.spielinfo.ch/...](http://www.spielinfo.ch/...)



### Moorweg Stoos Muotatal



Ein Ausflug für Naturliebhaber zum Moorweg Stoos. Ob mit der ganzen Familie, mit einer Schulklasse, mit einem Partner oder alleine – auf dem Moorweg kann man mit einem Memory, Moorbad, Moorleiterlispel und mehr sein Wissen über das Moor testen. Durch das Moor wurde ein naturnaher und rund 1,6 km langer Erlebnisweg angelegt. Der Rundweg bietet viel Bewegung, Spiel, Spass und Abwechslung. Der Wanderweg ist mit geländegängigem Kinderwagen begehbar.

[www.stoos.ch/...](http://www.stoos.ch/...)



### Rätselweg Schwellbrunn



Hase Hüpfli und der Igel Stüpfli lösen fürs Leben gerne Rätsel. Es gibt zwei Rätselwege. Jedes Jahr ist er gespannt, ob er die neuen Rätsel lösen kann. Am Start packt er ein blaues oder grünes Rätselblatt. Nach der grossen oder kleinen Runde werfen sie die ausgefüllten Rätselblätter zusammen mit einem Batzen in den Briefkasten im Starthüsl. Nun hoffen beide, dass sie zu den Gewinnern gehören. Und jedes Jahr gibt es neue Rätsel.

[www.schwellbrunn.ch/raetselweg](http://www.schwellbrunn.ch/raetselweg)



### Spiele und Erlebnisweg Glarnerland (Linthal)



An neun Stationen kann viel Spannendes erforscht und erkundet werden. Den Rucksack mit den Entdeckersets bekommt man bei der Braunwaldbahn in Linthal. Von dort geht's der Linth entlang Richtung Süden. Für die insgesamt 11 Erlebnisspielplätze und 9 Entdeckerstationen müssen auf der 5 km langen Strecke etwa 3 Std. Wanderzeit berechnet werden, plus Spiel- und Essenszeit. Der ganze Weg ist kinderwagentauglich.

[www.glarnerland.ch/...](http://www.glarnerland.ch/...)



### Waldlehrpfad Killwangen



Der Waldlehrpfad verfolgt das Ziel, den Menschen den Wald näher zu bringen. Er soll das Verständnis für diesen schützenswerten Lebensraum von Pflanzen und Tieren fördern. Rund 35 Bäume sind auf dem Waldlehrpfad Killwangen beschildert und kleine Wegweiser führen die Besucher durch den Wald. Der Start ist im Oberdorf beim Waldeingang und führt über eine Strecke von rund 2,6 km und einer Höhendifferenz von 110 Metern. Der Weg zeichnet sich vor allem wegen seiner Vielfalt an Bäumen, Hecken und Sträuchern aus. Der Weg ist ganzjährig begehbar und führt ausschliesslich über Waldstrassen (Schotter).

[www.aargautourismus.ch/...](http://www.aargautourismus.ch/...)



### Witzweg Appenzellerland



Der Themenweg wird ab 2024 mit neuen Ideen aufgefrischt. Die Dramaturgie besteht aus einem Einstieg ins Thema, Hintergrundinformationen und Geschichtlichem zum Appenzeller Witz, dem eigentlichen Witzweg und einem Ausklang. Der Witz wird hörbar, sichtbar und spürbar. Das Witzerlebnis soll sich dynamisch weiter entwickeln.

[www.appenzellerland.ch/...](http://www.appenzellerland.ch/...)



### Barfusswege



Davon gibt's in der Schweiz einige. Eine Übersicht von verschiedenen Barfusswegen findet man im «Barfussparkführer». Eine interessante Quelle (auch für Barfusswege in unseren Nachbarländern, in England und sogar in Übersee). In der Schweiz sind Barfusswege in Celerrina im Engadin, Engelberg im Kanton Obwalden, Gonten bei Appenzell, Wuppenau im Kanton Thurgau und in Rebeuvelier im Kanton Jura zu finden.

[www.barfusspark.info/...](http://www.barfusspark.info/...)



### Sinnespfade



Auch Sinnespfade sind im weitesten Sinne Spielwege. Eine Übersicht verschiedenster Sinnespfade findet man auf Andreas Rimles Website «spiel-schweiz.ch». Dort findet man übrigens auch eine Übersicht von allen vorher aufgeführten Spielwege-Links.

[www.spielschweiz.ch/...](http://www.spielschweiz.ch/...)



### Unicef Spielweg

Die hier publizierten Fallbeispiele zu «Kinderfreundlichen Lebensräumen» ergänzen das Handbuch «Planung und Gestaltung von kinderfreundlichen Lebensräumen», dienen aber auch unabhängig davon als Inspiration und Information für alle Personen, die sich für die Planung und Gestaltung von kinderfreundlichen Lebensräumen einsetzen möchten.

[www.unicef.ch/...](http://www.unicef.ch/...)



# Das Neuste und Beste aus der Welt der Gesellschaftsspiele

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



## Beachtenswerte Neuheiten

Mit diesen Spielen kann man nichts falsch machen. Sie überzeugen mit wenigen Regeln und verbreiten trotzdem grossen Spielspass. Zudem sind alle als Familienspiele geeignet.



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



### Bonsai

Bonsai / Kosmos / 1-4 Spieler / Ab 10 Jahren / 30-45 Minuten / Familienspiel

Meditieren oder kultivieren? Runde für Runde entscheidet man sich für eine neue Karten oder lässt seinen Bonsai langsam wachsen. Erfüllt man die Vorgaben – umso besser. Ein schönes Legespiel mit kreativen Bäumchen.



### Chocolates

Chocolates / Piatnik / 2-4 Spieler / Ab 10 Jahren / 15 Minuten / Familienspiel

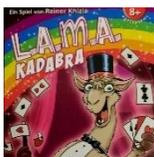
Die Pralinen auf dem Tisch sind zuckersüss und verleiten Runde für Runde zu einer neuen Wette. Chocolates ist ein richtiges Zockerspiel, bei dem man die Auslage der Pralinen richtig einschätzen muss.



### Mixosaurus

Mixosaurus / Game Factory / 2-4 Spieler / Ab 7 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

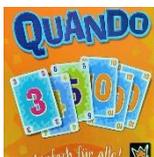
Mit einer grossen Pinzette macht man sich an die Ausgrabungen und zieht Dinosaurierknochen aus der Schachtel. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel darf nichts umfallen, bis die Dinosaurier komplett sind.



### L.A.M.A. Kadabra

L.A.M.A. Kadabra / AMIGO / 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

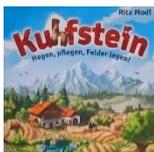
Beim neuen Kartenspiel aus der L.A.M.A.-Reihe legt man Karten ab bis zur Zauber-Vorführung. Man braucht gute Nerven und muss rechtzeitig passen, um nicht zu viele Minuspunkte zu kassieren. Eine gelungene Weiterentwicklung des Spiels.



### Quando

Quando / KENDi Games / 2-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 20 Minuten / Familienspiel

Doppelseitige Zahlenkarten lassen beim Nachziehen die Qual der Wahl. Wer möglichst wenige Punkte in der Hand hält, beendet mutig die Runde. Den Mitspielenden bleibt noch ein letzter Zug. Reicht das zum Sieg?



### Kuhfstein

Kuhfstein / Schmidt Spiele / 2-4 Spieler / Ab 8 Jahren / 45 Minuten / Familienspiel

Ein schönes Legespiel im ländlichen Gewand. Wer die Mustervorgaben auf der Weide perfekt erfüllt, platziert seine Kühe. Die Tiere sollen aber auch wieder in den Stall, bevor weitere Aufgaben erfüllt werden.



### Kennst du noch... TEAM3?

TEAM3 / Abacusspiele / 3-6 Spieler / Ab 8 Jahren / 30 Minuten / Familienspiel



Nichts hören, nichts sehen, nichts reden – und dann erst noch im Team zusammenarbeiten und nach Vorgabe bauen. Eine knallharte, aber lustige Herausforderung für Gruppen.



# «Suck my cock»: Online-Gamerinnen kämpfen mit Sexismus

Fast die Hälfte aller Gamer sind eigentlich Gamerinnen. Videospiele sind also keine Männerdomäne, trotzdem ist die Szene sexistisch geprägt. Wir haben mit drei Gamerinnen gesprochen.

Text: Daniel Bodenmann

Dass eine Frau beim Online-Gaming sexistisch beschimpft wird, scheint fast mehr die Regel als die Ausnahme zu sein. Bei Shooter-Games sowie bei Wettkämpfen zielen männliche Gamer leider des Öfteren verbal unter die Gürtellinie. «Suck my cock» und dergleichen kommen nicht selten über das Headset bei Frau an.

Auch altertümlicher Sexismus scheint in der Gamingszene noch nicht ausgedient zu haben: Beleidigungen wie «Geh zurück in die Küche, wo du hingehörst» hat auch Rahel Bryner, eine Hobby-Gamerin aus Biel, schon zu hören bekommen. **Obwohl fast die Hälfte aller Gamer und Gamerinnen weiblich sind**, ist der Sexismus in der Szene nach wie vor ein grosses Problem.

Die 30-jährige Uhrmacherin und angehende Kinderbetreuerin lässt sich das Gamen aber nicht vermiesen. Ihr Mann und sie haben eine Gruppe von Freunden und Freundinnen, mit denen sie allabendlich rund zwei Stunden spielen. Am Wochenende können es auch mal sechs Stunden pro Tag werden.

«Ich freue mich, wenn ich einen anstrengenden Tag hatte und mich dann mit meinen Leuten beim Gamen treffen kann. Es ist auch meine Psychohygiene», sagt Bryner.

## Gamerinnen fühlen sich schuldig

Ein wenig muss sich Rahel Bryner rechtfertigen. Sie mache noch viel Sport, sitze nicht nur zu Hause herum. Das

### Toxische Online-Kultur

Es gab schon in den 70er-Jahren wenig erstaunliche Studien, dass Frauen in Games nicht optimal vertreten und repräsentiert sind. 50 Jahre später steht in der **Bryner Studie**, dass die toxische Online-Kultur in den letzten Jahren zugenommen hat. 72 Prozent der Gamerinnen haben 2022 rapportiert, sexistisch angefeindet worden zu sein.



Am Abend ein bisschen zocken: Klingt gemütlich, ist es aber nicht immer. Frauen werden in Online-Games oft sexistisch beschimpft. Bild: IMAGO / ZONAR II

scheint typisch zu sein. Denn eine Untersuchung von **Undone Games und Unity** meint, dass sich fast 30 Prozent aller Frauen schuldig fühlen, wenn sie sich Zeit nehmen für Videogames.

Viele bezeichnen sich aus Scham nicht als «Gamerin» – oder reden überhaupt nicht über ihr Hobby. Zudem sei auch das Alter ein Thema bei ihr, meint Bryner: «Ich bin 30-jährig – und je älter man wird, desto aussergewöhnlicher scheint es zu sein, wenn man eine Gamerin ist.»

«Overwatch» ist ihr Lieblingsgame. Ein Multiplayer-Shooter-Game, bei dem man in einem Team gegen ein anderes Team kämpft. Genau das, was landläufig als Baller-Game bezeichnet wird.

Frauen wird gerne anderes zugeschrieben als das Spielen von Shooter-Games wie «Overwatch». So eher die «gemütlichen» Spiele, bei denen man zum Beispiel ein Puzzle macht oder einen Garten bepflanzt.

So ganz kann Frau die gängigen Rollenmuster auch im Spiel nicht umgehen. Rahel Bryner spielt in «Overwatch» mit der Figur «Mercy», einer Blondine mit grossen Brüsten und schlanker Figur. Mercy ist ein Schutzengel, der die



Brutal lieb: Rahel Bryner spielt im Baller-Game «Overwatch» Mercy, einen Krankenschwester-Engel. Bild: Blizzard Entertainment

anderen Teammitglieder heilt. Also die scharfe Krankenschwester, um es salopp auszudrücken.

Als das Spiel «Overwatch» 2016 herauskam, haben Fans – man vermutet stark, dass es männliche Fans waren – animierte Pornos mit den Spielfiguren produziert. Die Figur «Mercy» mischt dort auch ungefragt mit. Das ist Teil des Problems, zu welchem auch die Spielehersteller beitragen: Sex sells, und die Charaktere werden häufig für den männlichen Blick designt.

### Als Frau bei Gaming-Turnieren unerwünscht

Dilana Kunz, mit Gamer-Namen Sunny, ist angehende Ärztin und hat das berühmte Handyspiel «Brawl Stars» im Griff wie wenige andere. Als sie bei internationalen Turnieren antreten wollte, wurden ihr die Grenzen aufgezeigt. Als Frau in einem Team zu spielen, scheint nicht gut anzukommen.

«Oft haben mir Coaches gesagt, dass sie mich gerne im Team hätten, aber dass sie befürchten, dass die Team-Chemie kaputtgeht», sagt Dilana Kunz. Noch konkreter habe es eine andere Frau ausgedrückt: «Die Freundin eines Mitspielers hat sich auch an mir gestört und wollte nicht, dass ihr Freund so viel Zeit beim Gamen mit mir verbringt.» Ein grundsätzliches Problem sei auch, dass es zu wenige weibliche Vorbilder in der Szene gebe, so Kunz.

Dilana Kunz hat sich eine Aufgabe gesucht, bei der sie nicht auf den Goodwill der Mitspieler angewiesen ist. Sie hat angefangen zu «casten», also E-Sport-Events zu kommentieren und zu moderieren. Sie findet: «Es gibt nicht nur zu wenig Frauen, die sich an Turniere wagen, es gibt auch zu wenig Frauen, die sich vor die Kamera trauen.»



Im Rampenlicht: Dilana Kunz kommentiert und moderiert Spiele bei der Gamingmesse «Gamescom» 2023 in Köln. Foto: Stephanie Lieske

### E-Sport in der Schweiz

Laut einer **Studie der ZHAW** gibt es in der Schweiz über eine halbe Million E-Sportlerinnen und E-Sportler. Ca. 110 Tausend Personen verdienen sogar Geld damit.

Zu den beliebtesten Games, in denen sich E-Sportler und -Sportlerinnen an internationalen Turnieren messen, gehören die folgenden:

«League of Legends» und «Dota 2» sind strategische Fantasy-Games mit Elfen, Zauberern und dergleichen. Ziel beider Spiele ist, die gegnerische Mannschaft mit ausgeklügelten Taktiken zu besiegen. Zum Beispiel gewinnt bei «League of Legends» die Mannschaft, die zuerst den Turm des Gegners zerstört. Dabei spielen je fünf Spieler gegeneinander.

Sport-Games wie Fussballspiele oder Autorennen gehören ebenfalls zu den E-Sport-Disziplinen. Die Teams treten entweder im Mehrspieler- oder Einzelspieler-Modus gegeneinander an.

In Europa gibt es mittlerweile fünf Frauentams bei Brawl Stars. Kunz coacht eines davon. Und es gibt «Safe Spaces» – also Turniere nur für Frauen – was aber im Grunde schade ist. Denn beim E-Sport ist Mann nicht per se stärker. Die Frauen können dabei genauso mithalten wie ihre männliche Konkurrenz. Könnten, wenn man sie nicht sexistisch davon abhalten würde.



Legende: Geht doch: In «Grimoire Groves» des Indie-Gamestudios «Stardust» sind Frauen die Heldinnen. Screenshot aus Trailer «Grimoire Groves» / Stardust

Viele Frauen spielen online mit einem neutralen Namen, der nicht auf ihre Weiblichkeit hindeutet. So versuchen sie, sich von den Anfeindungen der oftmals männlichen Spieler zu schützen.

### Indie-Game-Studios sorgen für Diversität

Tabea Iseli produziert mit ihrem Game-Studio «Stardust» Indie-Games auf diverse Art und Weise. Sie ist Teil der neueren Game-Bewegung. «Viele neue, kleine Studios

### Das versteht man unter Indie-Games

Indie-Games (kurz für engl. «independent video games») sind Computerspiele, die mit einem relativ niedrigen Budget auskommen und oftmals im Selbstverlag erscheinen.

leben eine gesunde und inklusive Kultur und entwickeln Games, die nicht nur für den stereotypen – männlichen – Gamer gedacht sind», sagt sie.

Die grossen Game-Hersteller wurden immer wieder mit Forderungen konfrontiert, dass es Veränderungen braucht. Veränderungen bei den Arbeitsbedingungen, Veränderungen in der männlichen Führungskultur, Veränderungen bei der Ausrichtung der Spiele.

Wenn sich problematische Strukturen über Jahrzehnte eingestaltet haben, ist es bekanntlich oft nicht einfach, diese aufzubrechen. Die Game-Industrie hat noch Luft nach oben, um es zurückhaltend auszudrücken. «Vergleicht man Games mit anderen Medien wie Büchern, TV-Serien oder Filmen, dann sehe ich bei Games bezüglich der Themen und Settings immer noch riesiges Potenzial, neue Dinge zu erkunden», sagt Tabea Iseli. Die Menschen spielen in der Regel gerne mit einem Charakter, der ihrem Gender entspricht und die eigene Persönlichkeit repräsentiert. Die Welt besteht bekanntlich nicht aus dem muskulösen Elite-Soldaten.

### Männer mögen weibliche Spielfiguren

Bei Quantic Foundry, einem Marktforschungsunternehmen im Game-Bereich, hat man in einer Befragung herausgefunden, dass 29 Prozent der Männer auch eine weibliche Figur vorziehen. Was dafür sprechen würde, mehr weibliche Figuren zu designen (vielleicht nicht nur mit grossen Brüsten und als Sanitäterin). Das gibt Hoffnung, bis man den Grund dafür erfragt.

Der durchschnittliche männliche Spieler schaut beim Gamen lieber einer Frau auf den Hintern als einem Mann. Zudem kann es ein psychologischer Vorteil sein, mit einer weiblichen Figur zu spielen, weil diese eher in ihrer Stärke unterschätzt werden.

### Schweigen ist nicht Gold

Es kann zermürbend sein, wenn man beim Gamen immer und immer wieder sexistische Aussagen zu hören bekommt. Aufhören, sich dagegen zu wehren, ist nicht die Lösung. Mit dem Gamen aufzuhören, auch nicht. Sich nicht als Frau zu «outen» beim Online-Gaming ist im Endeffekt auch nicht dienlich. Schutzräume zu bieten, ist immerhin ein Anfang.

Theresa Schaffer nimmt sich dem Thema Sexismus in der Gamingszene an. Früher Privat-Jet-Pilotin arbeitet sie



Sie will die Gaming-Szene für den Sexismus sensibilisieren: Theresa Schaffer bringt das Thema bei Vorträgen an die Frau und an den Mann. Foto: Theresa Schaffer

### «Cozy Games» vs. «Shooter-Games»

Die Bryter-Studie liefert spannende Einblicke: In den Top-3-Games seien bei Frauen wie bei Männern Action-, Adventure- und Shooter-Games. Rumballern ist nicht einfach männlich. Daran ist auch nichts verkehrt. Geschossen wird aber definitiv zu viel, speziell gegen Frauen. Insbesondere im kompetitiven Bereich, also wenn es um E-Sports geht. Da hat Frau es besonders schwer. Beim «Casual Gaming» mischen fast 50 Prozent Frauen mit. Also beim spassigen Feierabend-Gamen auf der Konsole oder dem Tablet, oder auch unterwegs auf dem Handy. Wenns dann aber um Wettkämpfe im E-Sports-Bereich geht, dann sind insgesamt nur ungefähr fünf Prozent Frauen am Start.

heute bei MYI Entertainment, einer Agentur, die sich aufs Gaming konzentriert.

Momentan arbeitet sie eine Sensibilisierungskampagne aus. Sie findet: «Es kann nicht sein, dass wir tausende Extra-Turniere für Frauen organisieren, nur weil immer noch einige meinen, die Frauen gehören in die Küche».

Es müsste sich auch bei den Männern etwas tun. Männliche Influencer sind gesucht, die den Mut haben, hinzustehen und sich gegen Sexismus auszusprechen: «Wie lernen junge Männer etwas kennen? Durch ihre Freunde oder ihre Vorbilder. Und bei der Generation Z und darunter sind das oft Influencer, häufig auch Gaming-Influencer», so Schaffer.

### Das Gaming-Problem ist ein Online-Problem

Die Game-Entwicklerin Tabea Iseli plädiert dafür, dass sich Gamerinnen und Gamer im Online-Raum unterstützen: «Wenn sich ein Opfer gegen Sexismus wehrt, dann macht das bei Tätern kaum Eindruck. Wenn sich aber die anderen Mitspielenden gegen dieses Verhalten aussprechen, sieht die Dynamik oft ganz anders aus.»

Es gibt noch einiges zu tun. Der ausdrückliche Sexismus und die Anfeindungen sind leider auch ein Übel der Online-Welt und nicht einfach ein Gaming-Problem. Denn in dieser Welt sind viele anonym, haben kein direktes Gegenüber – und verlieren dann den Filter.

Der Sexismus beim Gaming sagt nichts darüber aus, wie «gut» oder «böse» Videospiele sind. Sondern die Kommentare sagen aus, wie steinzeitlich, sexistisch und primitiv der Mensch ist.

Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors und der Redaktin SRF.

### Informationen

#### Passend zum Thema:

Online-Hass Archiv SRF (07.02.2019/Audio): «Bring dich um, du Dreckstück»

[www.srf.ch/news/panorama/...](http://www.srf.ch/news/panorama/...)

Diese 10 Games bringen Diversität in deinen Gaming-Alltag (23.07.2020)

[www.srf.ch/kultur/games/...](http://www.srf.ch/kultur/games/...)



# Durch Mikrotransaktionen in die Abhängigkeit?

In-Game-Käufe in Videospiele haben sich zu einem Geschäftsmodell der Branche entwickelt. Die Grenzen zwischen Video- und Glücksspiel werden aufgrund dieser Mikrotransaktionen verwischt. Gamer laufen damit in Gefahr, in eine Sucht- und Schuldenspirale zu geraten.

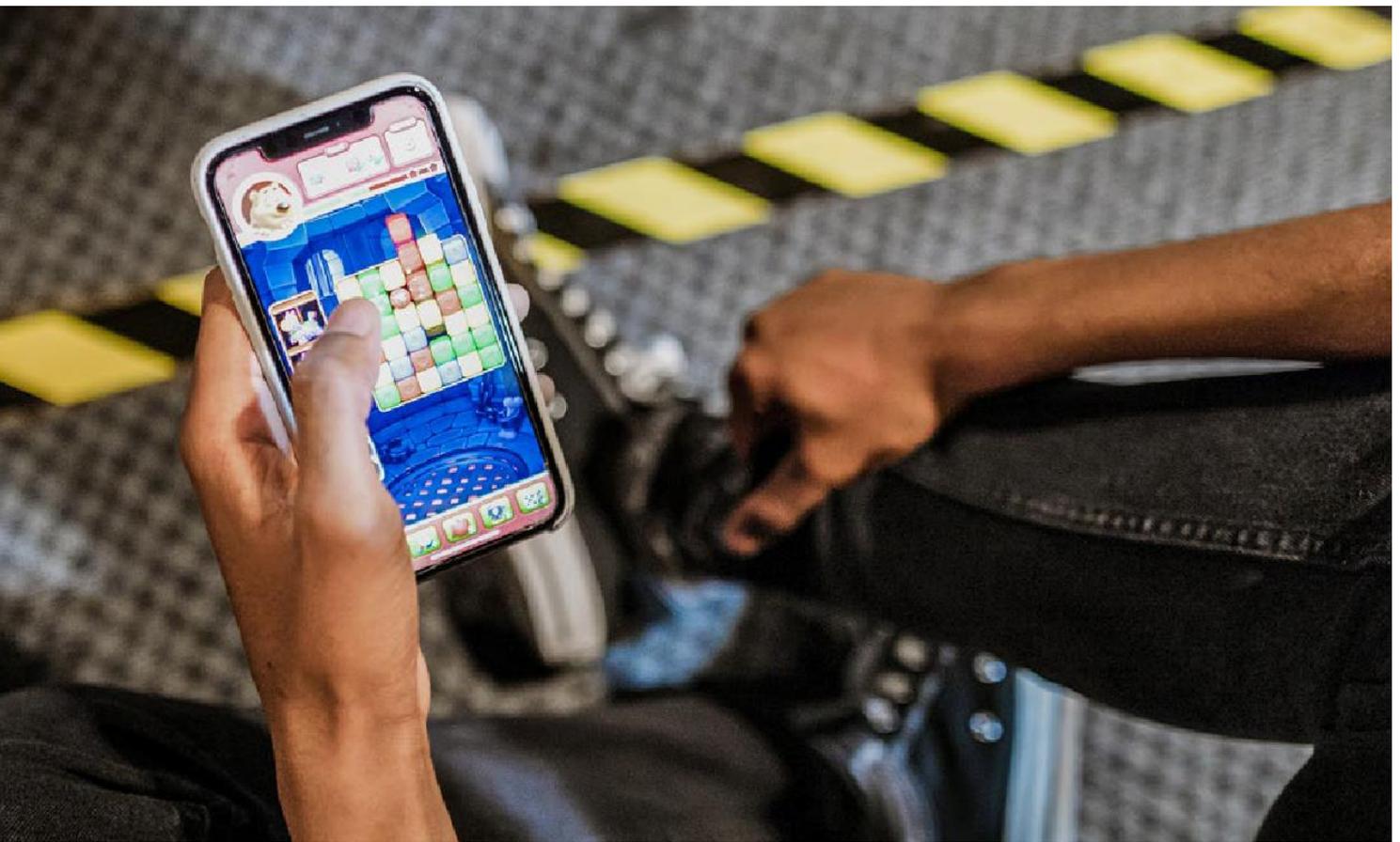


Foto: © SozialAktuell

Text: Camille Robert

## Was verbirgt sich hinter Mikrotransaktionen?

Mit dem Begriff Mikrotransaktionen werden In-Game-Käufe bezeichnet, die man mit virtuellem oder reellem Geld in Videospiele tätigen kann, oftmals übers Handy. Diese Mikrotransaktionen können zahlreiche verschiedene Formen annehmen: Mal geht es darum, kosmetische Elemente für seinen Charakter zu kaufen (skins), mal darum in stärkere Waffen zu investieren, um so seine Gegner zu besiegen. Dann aber können Mikrotransaktionen auch weniger harmlose Formen annehmen und sind kaum noch von Glücksspielen zu unterscheiden. Dies ist der Fall bei den Lootboxen, den so genannten Schatzkisten, die zufällige (oder vermeintliche) Belohnungen enthalten und mit der virtuellen Währung des Spiels oder mit echtem Geld

erworben werden. Teilweise sind diese Mikrotransaktionen optional und dienen dazu, das Spielerlebnis zu steigern. In anderen Fällen ist das Game aber auf solchen Mikrotransaktionen aufgebaut und will explizit zum Kauf anregen. In solchen Pay-to-Win-Spielen lässt sich der Zeitaufwand durch echtes Geld ersetzen, um den Fortschritt zu beschleunigen. Wer darauf verzichtet, muss stundenlang spielen, sich Werbung anschauen, repetitive und sinnlose Aufgaben lösen oder hat keine Chance, Gegner mit stärkeren Waffen zu besiegen. Es gibt also einen Verlauf zwischen Mikrotransaktionen, die lediglich einen Anreiz darstellen, und solchen, die obligatorisch sind und ohne die man im Spiel nicht weiterkommt. Dabei finden die Mikrotransaktionen häufig nicht in echtem Geld – wie

Franken oder Euro – statt, sondern in der virtuellen Währung des Spiels, die einen anderen Wert hat. Auf diese Art und Weise sorgen die Anbieter dafür, dass die Spieler das Gefühl dafür verlieren, wie viel Geld sie tatsächlich ausgeben.

So verbirgt sich hinter den Mikrotransaktionen nicht nur eine Form des Online-Kaufs, sondern auch ein veritables «Geschäftsmodell». Die integrierten Käufe in diesen Free-to-Play-Videospielen, die kostenlos heruntergeladen und gespielt werden können, wurden nach und nach zu einem Geschäftsmodell, das die Branche mittlerweile beherrscht. 2020 hat die Videospieldindustrie einen weltweiten Umsatz von über 139 Milliarden Dollar erzielt, wobei 78 % der Einnahmen<sup>1</sup> auf die integrierten Käufe dieser Free-to-Play-Spiele zurückzuführen sind. Mikrotransaktionen sind also extrem lukrativ, was die Gaming-Industrie natürlich längst erkannt hat. Entsprechend sind In-Game-Käufe aus Videospielen nicht mehr wegzudenken.

### Gamblification – die zunehmende Vermischung von Videospielen und Glücks- und Geldspielen

Daneben integriert die Gaming-Industrie auch immer häufiger Mechanismen aus der Glücksspielbranche, um ihre Gewinne zu optimieren. Dies geschieht beispielsweise durch die Implementierung von Glücksspielsequenzen in die Handlung (z. B. durch die Einführung eines Casinos, in dem man seine Währung einsetzen kann, obwohl dies nicht das Thema des Spiels ist), durch die Schaffung von Plattformen, auf denen man seine Spielwährung oder Objekte einsetzen kann (Skin Gambling) oder mit Lootboxen, die ähnlich funktionieren wie eine Lotterie. Wie Studien zeigen, besteht eine signifikante Korrelation zwischen dem Kauf von Lootboxen und der Wahrscheinlichkeit, in eine Glücksspielabhängigkeit zu geraten<sup>2</sup>. Indem die Anbieter auf die gleichen Mechanismen setzen wie bei den Geldspielen, bringen sie ihre Kunden dazu, Geld auszugeben. Es werden also die gleichen Belohnungsmechanismen angesprochen, die zu einer Abhängigkeit führen. Schlimmer noch: Lootboxen sind (scheinbar) zufällig, d.h. es wird angenommen, dass ihr Inhalt zufällig ist; Studien legen jedoch auch nahe, dass dies nicht der Fall ist und die Anbieter in Wirklichkeit die Spielhistorie von Personen auswerten und durch Algorithmen ihre Gewinnwahrscheinlichkeit beeinflussen. Zusammengefasst bedeutet das also: Je eher ein Spieler dazu geneigt ist, Geld auszugeben, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er seltene und wertvolle Gegenstände erhält<sup>3</sup>.

### Mikrotransaktionen und Verschuldung

In der Schweiz geben 80% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, zumindest manchmal zu gamen<sup>4</sup>. Während die grosse Mehrheit der gamenden Jugendlichen (und Erwachsenen) dies ohne Probleme tun, können Mikrotransaktionen für die Schwächsten mit einem finanziellen Risiko verbunden sein. GREA und Sucht Schweiz haben eine Studie<sup>5</sup> zum Videospilverhalten in der Schweiz realisiert und sind dabei auf grosse Unterschiede bei den Ausgaben der verschiedenen Spieler:innen gestossen: Während die durchschnittlichen Ausgaben für Free-to-Play-Videospiele bei CHF 175 pro Jahr liegen, geben

die Spieler mit den höchsten Ausgaben CHF 1'800 aus. Die Spieler, die Lootboxen kaufen, geben im Schnitt mehr als doppelt so viel Geld im Spiel aus wie andere Spieler (338 Franken gegenüber 140 Franken). Knapp 19% der Spieler, die Lootboxen kaufen, gaben an, oft oder manchmal mehr Geld auszugeben als sie es eigentlich vermögen, und 7,8% haben wegen Videospielen finanzielle Probleme. Das sind fast vier Mal resp. zweieinhalbmal so viele wie bei Spielern, die keine Lootboxen kaufen.

### Praktische Ratschläge für die Soziale Arbeit

Videospiele haben sich zum wichtigsten Medium der globalen Kulturindustrie entwickelt: Sie sind ein Ort der Sozialisierung, eine beliebte Freizeitbeschäftigung und dienen dazu, die Skills von morgen zu erwerben. Für die Fachleute der Sozialen Arbeit bietet das Gamen die Gelegenheit, eine Bindung zu den Jugendlichen aufzubauen und mit ihnen darüber zu sprechen, was sie spielen, wie viel Geld sie ausgeben und welche Gründe es dafür gibt – ohne dass dabei eine Moralpredigt mitschwingt. Für die Jugendlichen ist es dabei vor allem wichtig, kritisches Denken zu entwickeln und zu erkennen, wann eine Mikrotransaktion einem Vergnügen entspricht, für das man bereit ist, Geld auszugeben, oder wann die Spielmechanismen überhandnehmen und sie manipuliert werden. Verständlich veranschaulicht ist dies auf der Website [www.duspielst.ch](http://www.duspielst.ch), wo man drei Videos mit Erklärungen zu den Lootboxen, ihrer Suchtgefahr und dem Handlungsbedarf findet. ●

Nachdruck des Artikels aus der Februar-Ausgabe 2024 von SozialAktuell, dem schweizerischen Berufsverband für Sozialarbeit und mit freundlicher Genehmigung der Autorin Camille Robert (Co-Geschäftsleiterin GREA «Groupement Romand d'études des addictions», [www.grea.ch](http://www.grea.ch))

### Informationen

#### ► Lootboxen: Wir reden Klartext!

Kurze Erklärung: «Was sind Lootboxen»

[www.youtube.com/...](http://www.youtube.com/...)

#### ► Interview mit Niels Weber

auf Hyperkonnektivität spezialisierter Psychologe (französisch 44'35)

[www.youtube.com/...](http://www.youtube.com/...)

#### ► Interview mit Gabriel Thorens

stv. leitender Arzt Hôpitaux Universitaires Genève (französisch 3'13)

[www.youtube.com/...](http://www.youtube.com/...)



### Fussnoten

1. SuperData (2021). 2020 Year in Review. Digital Games and Interactive Media.
2. Spicer, S. T. et al (2022). «Loot boxes and problem gambling: Investigating the «gateway hypothesis», Addict Behav (131).
3. King, D. L. et al (2019). «Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective», Comput. Hum. Behav. (101), S. 131-143.
4. Külling, C. et al. (2022). James – Jugend, Aktivitäten und Medien – Erhebung Schweiz Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
5. Notari L., Vorlet J., Kuendig H., (2023). Free-to-Play Videospiele: eine Mischung aus Videospielen und Glücks- und Geldspielen. Lausanne: Sucht Schweiz & GREA.

# Des rêves à la réalité

Texte et photos : SOPHIE REINMANN

Enfant, je rêvais d'être trapéziste dans un cirque. Adolescente, j'avais envie d'être factrice et d'apporter de maison en maison des lettres aux gens, boire un moment le café avec eux et repartir dans ma voiture jaune. J'ai fait des études de droit et d'enseignante. Mes rêves sont venus me chercher lorsque je suis devenue Maman, heureuse d'accueillir le plus merveilleux petit garçon du Monde.

Mon fils Antoine m'a invitée à rayonner qui je suis vraiment au fond de moi. En l'observant dessiner, je me suis rendu compte que chacun d'entre nous naît avec une force créative immense. Où passe-t-elle après? J'ai décidé d'ouvrir des ateliers créatifs qui permettent aux enfants d'exprimer leur créativité librement, Les Ateliers de Sophie sont ainsi nés en 2010. Il y a 14 ans.

Dans mon salon aménagé pour l'occasion, les enfants giclaient de la peinture au sol, faisaient des dessins libres, créaient des sculptures en fil de fer et des totems en carton. A Pâques, je me suis demandé quel nouvel atelier pourrait plaire aux enfants, et je me suis ainsi lancée dans la fabrication de ma première marionnette.

C'était une marionnette à gaine en pâte à bois. J'étais d'abord fascinée par l'apparition de ce visage, rencontre entre mon imaginaire et mes mains. Ma première passion pour les marionnettes a été avant tout celles des visages que j'ai rencontrés, j'ai passé des heures à sculpter.

Invitée l'hiver à faire un spectacle de marionnettes au Marché de Noël du Coq d'Inde à Neuchâtel, j'ai répondu oui, sans même me rendre compte que je n'avais jamais fait de spectacle de marionnettes auparavant. J'ai préparé deux histoires, écrit les scénarios, sculpté les personnages et les



Photo: Guillaume Perret

décors. La rencontre avec le public fut magique. Dans cette yourte nous étions trois, le public, moi et les marionnettes qui prenaient vie tout autant par mes mains et ma voix que par le regard des petits et des grands.

Les marionnettes ont décidé de s'installer dans ma vie à ce moment-là et depuis, la vie m'a amenée, de projet en projet, à continuer à explorer cet art magnifique.

L'art des marionnettes réunit la sculpture, la peinture, l'écriture, la musique, le jeu.

J'ai écrit, fabriqué et joué plusieurs spectacles pour enfants et un pour adulte, partageant les histoires de mon imagination ou les contes qui me touchent.

Mes marionnettes ont évolué avec moi, des petites marionnettes à gaine, j'ai rencontré les marionnettes de table qui ont plus de mouvement, puis les marionnettes hybrides dans lesquelles mon corps fait partie de la marionnette. Avec Jean-Robert, mon escargot géant (ma plus grande marionnette aujourd'hui), j'ai fait plusieurs performances de rue. Sur la photo, nous sommes à Londres devant le Buckingham Palace, il nous a fallu plus de 5h pour nous déplacer à pied de l'arrêt de métro le plus proche jusqu'au Palais Royal. A rythme d'escargot.

Mes projets rejoignent mes rêves de factrice et de cirque, celui d'aller de village en village créer un spectacle de marionnettes avec le public.

En plus d'aimer partager ce qui me touche, j'adore inviter le public à raconter ses histoires. Depuis 2010, je donne des ateliers de fabrication de marionnettes et de jeu aux enfants comme aux adultes. Mon projet de voyage est une invitation à la créativité et à jouer. Fabriquer des marionnettes à partir de rien ou presque, un bout de journal, un tissu, un bout de bois, et inviter ces personnages à raconter leur histoire sur la place du village.



### Le Gobeling, un jeu sportif qui rend content

En 2018 j'ai créé un jeu sportif, le Gobeling. Il consiste à rattraper des balles de ping pong avec des gobelets attachés à différents endroits du corps. Le Gobeling développe l'équilibre, la coordination et la proprioception (perception de son propre corps dans l'espace). C'est un jeu sportif tout public qui invite en douceur au mouvement. On bouge sans s'en rendre compte. Il peut être joué par des joueurs de tous âges de 5 à 110 ans. On peut y jouer seul et s'entraîner à rattraper le plus de balles, ou en équipe à deux ou plus. Le Gobeling peut également être combiné avec du jonglage. Ce qui me plaît avec ce jeu, c'est qu'il met de bonne humeur et invite à se concentrer dans la joie sur le moment présent. Il est très convivial et réunit les gens de tous âges dans le partage. Le Gobeling est une excellente idée pour les écoles, car il permet d'inviter les élèves au mouvement au milieu d'un cours, sans besoin d'un grand espace.

Le mode d'emploi du jeu prévoit plusieurs exercices qui combinent les maths et l'apprentissage des langues avec le jeu. C'est un jeu exceptionnel pour les marionnettistes. En tant que marionnettiste, on joue parfois avec son coude, son genou, pour donner vie à un personnage. Notre attention doit donc être focalisée sur une partie du corps bien précise. Le Gobeling représente donc un entraînement de choix pour l'art de la marionnette.



### Une rencontre magique à Brienz

Lors de l'Assemblée générale de la Spielakademie à Brienz les 16 et 17 mars 2024, j'ai eu l'immense chance de rencontrer Johannes Gossler, un enseignant passionné qui a lui-même créé un jeu (Xmal) pour apprendre les opérations mathématiques de base à ses élèves ([voir l'article page 18](#)). Un jeu incroyable qui permet à travers ses 14 variantes d'apprendre et de réviser notamment les multiplications, additions, soustractions et divisions sans s'en rendre compte. J'étais enchantée par la créativité de Johannes qui a conçu une façon si passionnante d'apprendre les maths en permettant à chaque élève, quelque soit son niveau, de gagner. Johannes a également créé sa propre maison d'édition. Une étincelle créative est née et nous avons décidé de collaborer ensemble pour le développement du jeu.

Découvrez bientôt le Gobeling dans sa nouvelle version. Il sera édité par Joy2all Verlag, la maison d'édition de Johannes, en Allemagne. Afin de financer la recherche et l'élaboration du jeu, nous mettrons prochainement un crowdfunding en place, ce qui permettra également de faire connaître le jeu. En plus de la musique des spectacles de marionnettes dans les villages, c'est aussi le son des balles du Gobeling qui retentira. ●

### Informations

Plus d'information sur les activités de Sophie Reinmann (à recommander) : [la présentation vidéo](#)

[www.lesateliersdesophie.ch](http://www.lesateliersdesophie.ch)



# Le parcours ludique autour du Château à La Tour-de-Peilz



Texte : ULRICH SCHÄDLER

Depuis sa création en 1987, le Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz avait, dans une approche aussi simple que conventionnel, exposé les divers matériels servant à pratiquer de nombreux jeux: les plateaux, pions et dés de jeux de pions, les cartes à jouer et les jetons souvent y associés, les tuiles de domino et de Mah-Jong, les billes, quilles et boules, les roues de fortune, les roulettes et leurs tapis, les boîtes de loto avec ses cartons, les billes numérotées et les fiches, les tables de baby-foot et j'en passe.

Il va de soi qu'ainsi, on n'expose pas vraiment des jeux en tant qu'activité («le jouer» pour reprendre un terme introduit par Roberte Hamayon), mais on fait appel aux visiteurs qui créeront (ou non) un lien entre les objets exposés et leurs propres pratiques et expériences ludiques.

Mais comment «exposer» des jeux qui ne nécessitent pas de matériels spécifiques à part les joueurs? Ces jeux «immatériels» constituent un grand groupe d'activités ludiques dans l'univers des jeux quand-même: des jeux de salon comme le «Colin maillard» ou «La main chaude» et des jeux d'enfants de plein air comme le «Cache-Cache»? Bien sûr, on peut faire appel à des supports iconographiques et montrer des images – gravures, peintures, photos, films. Dans cette logique, une bonne et grande reproduction du fameux tableau de Pieter Brueghel à Vienne (16<sup>e</sup> siècle) avec 91 jeux d'enfants pourrait seule représenter tout ce groupe de jeux immatériels. Pourtant, mieux encore est d'encourager les visiteurs de faire l'expérience ludique eux-mêmes.

C'est pourquoi nous avons, pour le 20<sup>e</sup> anniversaire du Musée Suisse du Jeu en 2007, conçu et réalisé un «parcours ludique» dans les environs du Château de La Tour-de-Peilz. Ce parcours consistait de 8 stations, marquées chacune par un «totem». Pour cela, nous avons collaboré avec Nicolas Koenig (Vevey), graphiste avec beaucoup d'expérience en signalétique, ainsi qu'avec la dessinatrice veveysane Hélène Becquelin. Notre intention était triple: compléter l'exposition permanente par ce groupe de jeux immatériels, impliquer les jardins du Château pour donner plus de visibilité au Musée, et sensibiliser le public, car ces jeux sont de plus en plus menacés par le style de vie du 21<sup>e</sup> siècle, surtout dans un contexte urbain.

Les «totems» consistent d'un poteau métallique couronné par une boule de pétanque (ces dernières, ce que nous n'avions pas prévu, vite devenues cibles de voleurs), auquel est fixé un élément tournant à trois faces. Sur une face se trouve le plan du parcours avec toutes les stations indiquées, sur la deuxième face la description du jeu en français et sur la troisième les traductions allemandes et anglaises. Ces règles du jeu sont accompagnées par des dessins de Hélène Becquelin, qui en même temps visualisent le déroulement du jeu.

Nous avons opté pour huit jeux, en bonne partie assez bien connus en Suisse et ailleurs: «La marelle à cloche pied» («Tempelhupfen» ou «Himmel und Hölle»), «Le mouchoir» («Der Plumpsack»), «La bague d'or» («Ringlein, du musst wandern» ou bien «Steinle gä»), «1-2-3- soleil» («Ochs am Berg»), «Le chat et la souris» («Katz und Maus»). A ces jeux nous avons ajouté une piste de billes romaine en marbre selon un exemplaire préservé sur le forum à Rome. Malheureusement, elle n'a survécu au vandalisme que 12 ans. A sa place, se trouve désormais «Le mouchoir» déplacé à cause des travaux de fouilles archéologiques du donjon près de son emplacement original et l'installation d'un bar éphémère après.\* Un peu moins connu est «Le fermier et le loup» («Bauer und Wolf»), dont la thématique nous semblait assez d'actualité pour l'inclure dans le parcours. Et, last but not least, nous avons choisi un jeu autrichien, connu dans la région de la Styrie: «Ruam ausziagn», c-a-d «Rüben ausziehen» ce qui signifie «La récolte de betteraves». A part le fait que ce jeu nous rappelle que beaucoup des jeux traditionnels de plein air décrivent la vie à la campagne – une raison de leur



Photo: Musée Suisse du Jeu



Image: Musée Suisse du Jeu

disparition –, il est aussi particulièrement drôle: Un enfant incarne le fermier, un autre sa brouette, tandis que les autres participants représentent les betteraves. Au début, les betteraves s'accroupissent par terre pour se rendre petits. Le fermier arrive avec sa brouette et doit tester si les betteraves sont déjà mures – il est évident que ses chatouillements sont un élément clé de ce jeu. Au deuxième tour, les betteraves auront déjà un peu poussé, mais seulement au troisième passage du fermier, celui-ci décide de les cueillir. Pour cela, il doit prendre un enfant après l'autre et les poser – sur sa brouette! Il est clair que celle-ci ne supportera pas ce poids et le jeu se termine en un grand tas d'enfants.

Quelques années plus tard, nous avons élargi le parcours ludique à l'occasion du réaménagement de la Place Anciens Fossés au centre-ville. Cette fois-ci simplement par un panneau dans le même style que les «totems» avec quelques descriptions de jeux de lancer: A proximité des supermarchés, on peut dès lors s'amuser en lançant des pièces de monnaies contre le mur (de l'entrée au garage souterrain) ou en jouant au «Franc du carreau». ●

\* En printemps 2024, l'effondrement du mur de terrassement a détruit et enseveli cette station. Il est improbable qu'elle sera remplacée.

## Informations

Musée Suisse du Jeu  
Rue du Château 11, 1814 La Tour-de-Peilz

[www.museedujeu.ch](http://www.museedujeu.ch)



EIN  
PUZZLE?!



## Kontakte Vorstand SDSK

Sekretariat: c/o Cordula Schneckenburger, Kirchbergstr. 60, 8207 Schaffhausen  
[info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch) • [www.sdk.ch](http://www.sdk.ch)

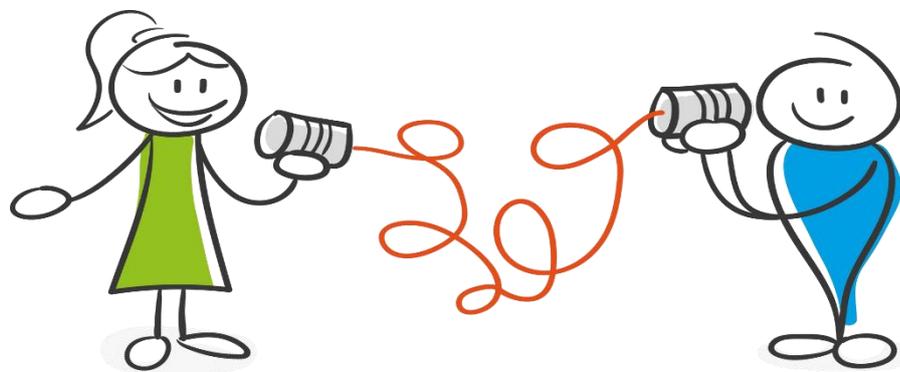
### Vorstand:

Ferdy Firmin	Sport und Spiel	<a href="mailto:ferdy.firmin@bluewin.ch">ferdy.firmin@bluewin.ch</a>
Cordula Schneckenburger	Kasse, Adressverwaltung	<a href="mailto:cowe@gmx.ch">cowe@gmx.ch</a>
Louis Blattmann	Spielinfo, Romandie, Webmaster	<a href="mailto:louis.blattmann@gmail.com">louis.blattmann@gmail.com</a>
Hans Fluri	Aus-/Weiterbildung	<a href="mailto:info@spielakademie.ch">info@spielakademie.ch</a>
Andreas Rimle	spielschweiz.ch	<a href="mailto:andreas.rimle@bluewin.ch">andreas.rimle@bluewin.ch</a>
Heiner Solenthaler	Ausstellungen / Fachhochschulen	<a href="mailto:heiner.solenthaler@rsnweb.ch">heiner.solenthaler@rsnweb.ch</a>
Susanne Stöcklin-Meier	Senioren	<a href="mailto:info@stoeklin-meier.ch">info@stoeklin-meier.ch</a>
Michèle Wilhelm	Spielsuchtprävention	<a href="mailto:michele@enoa.ch">michele@enoa.ch</a>



## Ausblick Ausgabe 2/2023

Schwerpunkt:  
**Spiel und Sprache**



## Flexible Abopreise

Geschätzte Abonnentinnen und Abonnenten

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

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

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



Aus diesen Gründen möchten wir das Abo-Modell mit flexiblen Abopreisen beibehalten: Sie wählen Ihren «flexiblen Abopreis» aus bzw. was Ihnen das Spielinfo Heft wert ist. Ihr Abonnement wird wie gehabt – ohne Kostenänderung – weitergeführt. Sie werden mit der nächsten Rechnungsstellung die Möglichkeit haben, Ihr Abo zu ändern oder schreiben Sie uns einfach an. **Wichtig: Sollten Sie nichts ändern wollen, dann brauchen Sie nichts zu tun.**

Ihre Redaktion Spielinfo

[info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch)



Übersicht flexible Abopreise (pro Jahr, 1er Abo)		
<b>Standard:</b>	CHF 20	keine Preisänderung; Mindestbeitrag für alle Abonnenten (nicht kostendeckend)
<b>Kostendeckend:</b>	CHF 30	+CHF 10/Jahr; kostendeckend für Druck und Versand
<b>Supportbeitrag:</b>	CHF 50	+CHF 30/Jahr; hilft uns, unsere finanziellen Möglichkeiten für kostenpflichtige Artikel und Fotos zu erweitern. Oder Sie wählen einen <b>Freibetrag</b> .
<b>Hinweis:</b>	5er- und 10er Abos: Sie können den Supportbeitrag frei festlegen oder das Abo unverändert weiterlaufen lassen.	

# CUBORO®



## Spielspass für die ganze Familie



Swiss Made 