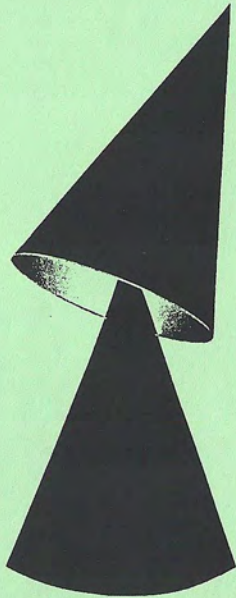


SPIEL-INFO  
NOV. 99

# SBSK



Schweizerischer  
Berufsverband  
für Spiel und  
Kommunikation

# INHALT

---

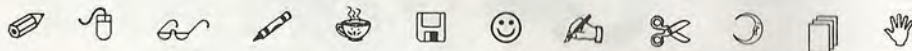
- S. 2 INHALT
- S. 3 NÖD VERGÄSSE
- S. 4/5 NEUER PROSPEKT + LOGO
- S. 6-9 BILDUNGSREISE LERNWERKSTÄTTEN / RAVENSBURG
- S. 10/11 SPIELE ZUM HERAUSNEHMEN
- S. 12/13 LITERATURTIPS DAZU
- S. 14/15 FAHR: WERK: Ö!  
DIE ROLLENDE THEATERWERKSTATT
- S. 16 NOCH EINIGE SPIELE
- S. 17/18 LEBENSZEICHEN
- S. 19 NOCH EIN SPIEL



# GV2000



18.3.2000 (3)



## Neuer Prospekt und Logo

Vor einigen Monaten schon nahm die Idee irgendwo in einem Winkel ihren Anfang - man könnte doch einen neuen SBSK-Prospekt erschaffen. Kurz vor der GV 99 nahm dann das Vorhaben Form an.

Einige Entwürfe wurden bereits aus dem Computer gespuckt und diverse Kugelschreiber oder andere Schreibwerkzeuge kritzelten die Gedanken der Vorstandsmitglieder nieder. Zum Abschluss der GV wurden dann auch alle teilnehmenden Mitglieder aufgefordert, ihre Geistesblitze zu dieser Thematik auf Papier zu bringen.

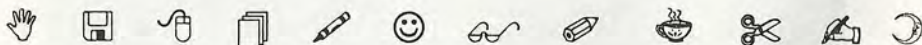
An weiteren drei Sitzungen hat sich dann ein Ausschuss des Vorstandes - Michel, Gaby und Barbara - eingehend mit den Skizzen, den Vorschlägen, dem Logo, dem Textinhalt, den Bildern und der Gestaltung auseinandergesetzt. Mit dem Rohmaterial im Gepäck machte sich Barbara anfangs Sommer auf den Weg nach Fribourg ins Elternhaus, wo Papis Computer und Geduld dann an mehreren Wochenendbesuchen ganz intensiv in Anspruch genommen wurden. Nach vielen gestalterisch kreativen Stunden, manchen anregenden Kaffeeportionen, nervenaufreibenden Abstürzen und schönen Probedrucken des heimischen Tintenstrahldruckers nahm das neue Produkt allmählich Form an.

An der Vorstandssitzung Anfang August wurden letzte Details besprochen und beschlossen, so wie z.B. die Fotoauswahl und die definitive Textversion. Im Eiltempo wurde dann im Ryffelschen Hause die erste Auflage in Angriff genommen. Der Drucker ächzte (vielleicht auch manchmal Kurt) und ratterte, er arbeitete aber tüchtig in mancher Nachtschicht weiter.

Kurz vor der Spielmesse wurde dann mit Familienunterstützung noch eifrig gefaltet und verpackt. In kurzfristigen - aber sehr lohnenswerten - Aktionen wurden noch zusätzlich Plakate und T-Shirts gedruckt, so dass wir uns an der Spielmesse 1999 in St. Gallen definitiv und tatsächlich in unserem neuen Outfit präsentieren konnten.

Nur wenige Tage, fast nur Stunden vor der Eröffnung der Spielmesse wurde das neue Material irgendwo im SBB-Netz Gaby überreicht, welche es sicher und behütet an den Messestand nach St. Gallen brachte.

Barbara





## Besonderes Angebot für SBSK - Mitglieder:

*Willst du Dich bekannt machen ?*

*Andere gut informieren können?*

*Mehr Erfolg haben ?*

*Viele Mitspielerinnen und Mitspieler für Deine Arbeit dazugewinnen ?*

Zwei Varianten des neuen SBSK-Prospekts kannst du **für dich persönlich** bestellen:  
(Für die Varianten wird in der letzten Spalte des Prospekts - dort wo steht: **NEHMEN SIE DEN BALL AUF !** - ein *zusätzliches* Feld gemäss deiner Bestellung eingetragen.)

⇒ Einfache Variante:

Aktueller Prospekt mit einem **farbig gekennzeichneten Leerfeld** in der letzten Spalte, wo Platz für deine eigene Adresse, Stempfel, Mitteilungen ... ist.

Preise:

25 Stk. zu 45.- Fr.

50 Stk. zu 90.- Fr.

⇒ Persönliche Variante:

Aktueller Prospekt mit einem **farbig gekennzeichneten Feld** in der letzten Spalte, in welchem - nach deinen eigenen Angaben und Wünschen ! - **deine Adresse, Telefon/Faxnummer, E-mailadresse, ... fertig gedruckt sind.**

Preise:

25 Stk. zu 45.- Fr. + 10.- Fr. einmalige Gebühr für die persönliche Bearbeitung

50 Stk. zu 90.- Fr. + 10.- Fr. einmalige Gebühr für die persönliche Bearbeitung.

Zu den Bestellungen kommen noch Porto und Verpackung hinzu.

⇒ **Bestellungen bei:**

SBSK Sekretariat  
Michel Friedländer  
Dennlerstrasse 36  
8047 Zürich

Tel: 01 / 493 28 53

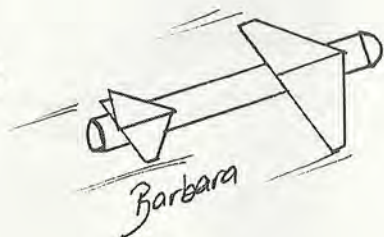
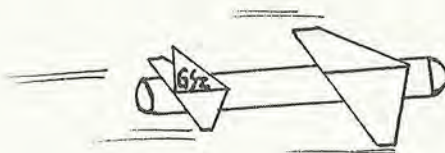
## Bildungsreise Lernwerkstätten / Ravensburger 6. - 8. Juli 1999

Start in die Sommerferien oder eine Bildungsreise ? Gleich beides ? Das war wohl eine sehr lohnenswerte Entscheidung. Nach der Anreise per Auto, Zug und Schiff haben wir uns zu siebt in Weingarten an der Katholischen Akademie getroffen. Am Nachmittag begaben wir uns in die Kellergewölbe der Pädagogischen Hochschule zu Alois Irmiler und Helga Hecke ins Grundschulzentrum. Trotz regnerischem kühlen Wetter wollten wir auch den schönen Schulgarten entdeckenlernen. Nach dem Abendessen liessen wir mit Klaus-Dieter Kilz unsere Gehirnmuskeln spielen, z.B. mit Pater Noster, Traveller`s - einem neuen rasanten Ravensburgerspiel der Think-Reihe - oder interessanten Übungen und kniffligen Rätseln.

Am zweiten Tag stand das Kennenlernen des Grundschulzentrums weiterhin als Schwerpunktthema auf dem Programm. Die Bleiletern und die Druckerschwärze der Schuldruckerei hielten uns besonders in ihrem Bann. Um unsere Entdeckungsreise fortzuführen, bauten wir uns "Puste-Turbo-Flieger", welche im Innenhof der Akademie zu einer ganz besonderen Flugschau starteten. Den Nachmittag verbrachten wir im Ravensburger Spieleland - Die Welt der Ravensburger Spiele im Grossformat. Bei der kompetenten Führung erfuhren wir mehr über den Aufbau, die Idee, die Hintergründe, das Sponsoring und das Angebot des Spielelandes. Einiges wollten wir auch gleich selber ausprobieren: das Feuerwehrspiel, die Nestlé Ernährungs- und Wissensfragen, das Melken einer Milchkuh (oder war es eine Wasserkuh?), die Multimediawerksatt oder die rasante Fahrt durchs Spielzimmer. Der Aussichtsturm und die Zaubershow rundeten unseren Besuch ab. Das köstliche Abendessen im reizenden Waldgasthof war der Begegnung und dem Austausch gewidmet. Unter den rund zwanzig Gästen befanden sich Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Ravensburger, der Leiter der PAS (Pädagogische Arbeitsstelle), Lehrerinnen und Lehrer, die Leiter des Grundschulzentrums, ein Zauberer und Spielpädagoginnen und Spielpädagogen.

Am dritten und letzten Tag machten wir uns schon früh auf den Weg zur Ravensburger Firma. Von Horst Grenz, dem Leiter der Pädagogischen Arbeitsstelle der Ravensburger, wurden wir ausführlich über die Ravensburger AG und die PAS informiert. Danach stand die Besichtigung der Ravensburger Produktionsstätte auf dem Programm. Zu Beginn des Nachmittags - unter zwischenzeitlich "erfrischenden" Regengüssen - erkundeten wir noch die schöne Altstadt Ravensburgs. Während der massgeschneiderten Stadtführung mit Ursula Ofzky-Hummel begegneten wir doch noch einigen Sonnenstrahlen, welche unsere Abschlussrunde in einem gemütlichen Strassencafé zum Genuss machten.

Das Programm war sehr interessant, lehrreich und vielseitig. Und wie so oft - die Zeit verging einfach viel zu schnell ! Gerne würden wir wohl alle die Gelegenheit nutzen, an einer solchen Bildungsreise wieder mitwirken zu dürfen.







Die Lernwerkstatt **GRUNDSCHULZENTRUM** an der Pädagogischen Hochschule Weingarten ist eine Einrichtung, die versucht, traditionelle Lehr- und Lernformen in der Lehrerbildung und Fortbildung zu ergänzen, bzw. zu erweitern. In 4 Merkmalen kann die Konzeption des GSZ näher beschrieben werden.

- Die Lernwerkstatt ist eine anregungsreiche Lernumgebung für handelndes und selbstverantwortetes Lernen
- Die Lernwerkstatt ist ein Ort der Kooperation und Kommunikation
- Die Lernwerkstatt ist ein Ort der Innovation
- Die Lernwerkstatt ist ein Ort praxisbezogener Forschung.

Folgende Einrichtungen stehen Studierenden zu bestimmten Öffnungszeiten als "Offene Werkstatt" zur Verfügung:

- der zentrale Medien- und Arbeitsraum
- die Schuldruckerei
- die Töpferwerkstatt und Küche
- die Schreinerwerkstatt
- der Schulgarten, ein vielseitiger Erfahrungsraum

Aktuelle Dokumentationen von Projekten sind laufend in den grossräumigen Fluren vor dem GSZ ausgestellt und immer zugänglich.

Neben dem vielfältigen Angebot von Raum, Medien, Material und Gerät, bietet das GSZ Studierenden nach Möglichkeit Workshops, Projekte und Exkursionen an, die auf freiwilliger Basis besucht werden können und Qualifikationen vermitteln, die für Grundschullehrerinnen und Grundschullehrer wichtig sind. Erklärtes Ziel dabei ist u.a., Studierenden Einblicke in nicht schulische Lernfelder zu ermöglichen, Erfahrungsfelder und Arbeitsbereiche zu erschliessen, die ihnen grossenteils fremd sind, für ihr angestrebtes Berufsbild aber wichtige Perspektiven eröffnen.

Das GSZ ist darüber hinaus auch für **Lehrerinnen und Lehrer** ein Ort, der für Unterricht und Schulleben Impulse geben kann. Sie sind herzlich eingeladen, während der üblichen Öffnungszeiten im GSZ zu arbeiten. Darüber hinaus können für Kollegien bzw. Lehrergruppen im Rahmen unserer Möglichkeiten Termine, - auch Pädagogische Tage - eingerichtet werden. Besondere Fortbildungsveranstaltungen werden über die Rundschreiben der Staatlichen Schulämter, - künftig auch im Internet, - bekanntgegeben.

Betreuung, kompetente Auskunft und Beratung: Alois Irmler, Helga Hecker



## Teil I :

### Studieren und Lehren mit Stufenschwerpunkt Grundschule

**These 1:** Inhalte und Formen der Lehrerbildung auf der einen Seite und schulpädagogische Theoriebildung und -praxis auf der anderen Seite, also das Curriculum der Hochschule und das Curriculum der Schule haben sich auseinanderentwickelt.

**These 2:** Studieren und Lehren an der Hochschule müssten nach analogen Konzepten erfolgen, wie wir sie für das schulische Lernen und Lehren in der Didaktik vertreten, wenn handlungswirksame Effekte erwartet werden.

**These 3:** Eine zukunftsorientierte Grundschule braucht Lehrerinnen und Lehrer, die Wissenschaftsorientierung nicht als Transport von Ergebnissen wissenschaftlicher Disziplinen in ihren Wissenshorizont erfahren, sondern als reflexives Lernen, als forschendes Studieren, als Teilhabe an der Entstehung berufsrelevanten Wissens und als Bemühen ihrer Hochschullehrer und -lehrerinnen tragfähige Problemlösungen für die heutige Schule zu finden.

## Teil II:

### Das Lernwerkstatt-Konzept: Entstehung und Profil

Merkmal 1: Lernwerkstätten als Orte der Innovation -  
Stützpunkte für Reformen

Merkmal 2: Lernwerkstätten als pädagogische Umgebungen -  
Botschaften und deren Inszenierung

Merkmal 3: Lernwerkstätten als Ort reflexiven Lernen und Handelns

Merkmal 4: Lernwerkstätten als Ort kooperativen Probehandelns



## Teil III:

### Impulse für Lernwerkstätten

#### 1. Hochschuldidaktische Impulse

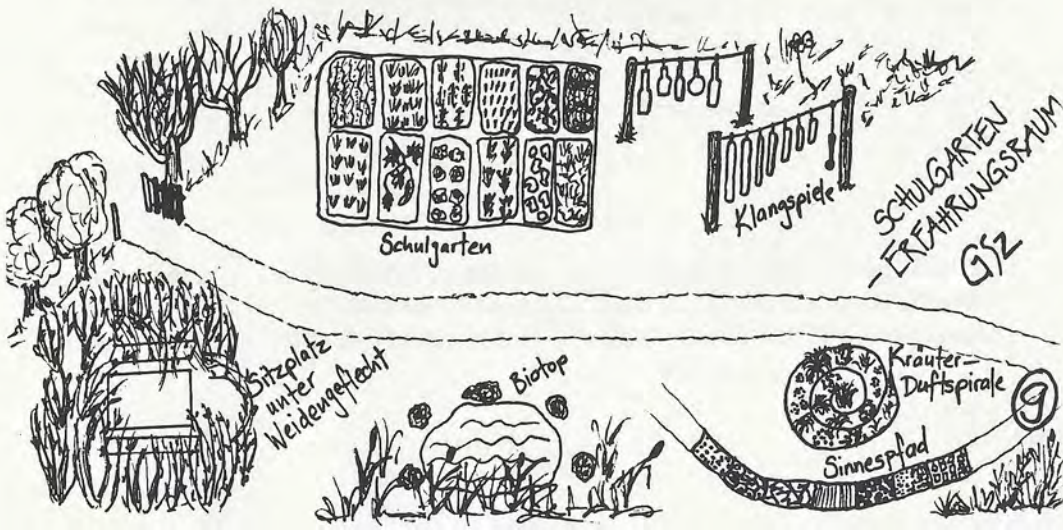
- \* Entwicklung von Grundschulmediotheken nach dem Lernwerkstätten-Konzept
- \* Entwicklung von speziellen Lernwerkstatt-Programmen: Fakultative Lernwerkstatt-Angebote
- \* Impulse für die Weiterentwicklung der Hochschuldidaktik: Von der "Ausbildung in Pädagogik zur pädagogischen Ausbildung"

#### 2. Hochschulstrukturelle Impulse

- \* Einbindung der Lernwerkstätten in Institute für Grundschulpädagogik und Grundschulforschung
- \* Verbindungen zur II. Phase der Lehrerbildung

#### 3. Regionale Impulse

- \* Treffpunkte für Schule und Hochschule schaffen - Regionale Lehrerfortbildung - III. Phase
- \* Förderung von Lernwerkstatt-Initiativen an Schulen  
Lernwerkstätten-Verbund - Regionale Netzwerke



# Und ewig grüsst das Murmeltier ...

Hallo Leute! Für alle Freunde des Spiels *Steinbock - Adler - Murmeltier*\* gibt es hier neue irische bzw. wienerische Variationen! Viel Spass beim Ausprobieren wünscht euch Maria (falls irgendwas unklar sein sollte: anrufen oder vorbeikommen! Adresse siehe Redaktionsteam Abteilung Geschenke/Pakete).

Elefant - Palme - Affe  
Einer steht im Kreis, zeigt auf einen Mitspieler u. gibt eine Anweisung (z.B. "Palme!"). Nun muss der Angesprochene mit seinen beiden Händen mögl. schnell diese Figur bilden - bevor der "Mitte" ein "Elefant - Palme - Affe" gesagt hat. Bei einem Fehler muss immer der Chef der Dreiergruppe die Verantwortung übernehmen u. in die Mitte wechseln.

## • Elefant:

Ohr



Rüssel

einen Arm vorstrecken, anderen Arm unten durch u. an der Nase packen

Ohr



mit gestreckten Armen Palmenblätter darstellen



• Affe: Augen zuhalten, Ohren zuhalten, Mund zuhalten

## Bibbeldi bibbeldi hop

Der im Kreis sagt entweder

• Bibbeldi bibbeldi hop → der Angesprochene muss hop sagen bevor er sein Sprüchlein fertig hat

• Bop → der Angesprochene darf nichts sagen

Bei Fehler - Wechsel.

\* Ich hätte gerne auf die Spielanleitung von Hans' 1012 Spielen ... hingewiesen, aber nachdem ich das ganze Buch durchgeblättert hatte bin ich draufgekommen, dass es sein 1013tes! Spiel ist und als solches nur in meinem Exemplar vermerkt.



... und nun die Elefant - Palme - Affe - Bibbedihop -  
KOMBINATION:

→ könnt ihr euch vorstellen, oder?

Alles zusammen und doppelt so schnell!

... und für wen das noch zu wenig anspruchsvoll ist,  
für den gibt es hier noch Erweiterungsmöglichkeiten /  
weitere Vorschläge:

(Der eigenen Phantasie sind übrigens keine Grenzen gesetzt!)

◦ Wikinger: paddelt an seiner rechten Seite mit Hand (gestreckter Zeige- u. Kleinfinger) Wikingerhelm auf Kopf darstellen paddelt an seiner linken Seite

◦ Toaster: der Mittlere springt im Toaster auf u. ab



◦ Arie: Mittleren am Arm festhalten lehnt sich nach vorne und singt Mittleren am Arm festhalten

◦ Hula: Handflächen überm Kopf zusammenlegen - Hüftkreisen mit beiden Armen seitwärts Wellenbewegungen

mit beiden Armen seitwärts Wellenbewegungen

◦ Laterne: rechts + links heben das Bein wie Hunde, die an die Laterne pinkeln



◦ Küche: die Mittel-Mutter rührt im Topf Kinder rechts + links knien sich hin u. schreien an ihrem Rockzipfel

Viel Spass ...

## LITERATURTIPS:

Ein recht verspielter Sommer hat bei mir die Lust zurückgelassen, wieder einmal ein paar neue Spiele / Spielgeräte zu basteln. Und dazu habe ich ein sehr schönes Buch gefunden:

- Spiele und Spielgeräte selber machen; ein Werk – Spiel – Buch  
Hrsg.: Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e. V.  
Kallmeyer, 1999, ca. CHF 25.-

In diesem Buch findet man zahlreiche Brett-, Frei- und Bewegungsspiele sowie Fahrzeuge und Jahrmarschspielgeräte, die man mit etwas handwerklichem Geschick selber nachbauen kann. Die Fertigung der einzelnen Spiele wird Schritt für Schritt erklärt und anhand von Zeichnungen veranschaulicht. Damit das eigentliche Spiel nicht zu kurz kommt, gehört zu jedem Spiel die entsprechende Spielregel – zusammen mit Vorschlägen für Varianten und Anregungen für eigene Spielideen.

Im ÖKOTOPIA VERLAG gibt es eine sehr erfolgreiche Buchreihe zum Thema „Kinder spielen Geschichte“, die laufend erweitert wird. Für Spielnachmittage, Feste, Ferien-/Projektwochen haben wir uns schon etliche Ideen daraus geholt:

- Oxmox ox mollox, Kinder spielen Indianer
- Wild und verwegen übers Meer, Kinder spielen Seefahrer und Piraten
- Mit Mammut nach Neandertal, Kinder spielen Steinzeit
- Das große Spectaculum, Kinder spielen Mittelalter

ca. CHF 30.-



Ausserdem gibt der ÖKOTOPIA VERLAG verschiedene Bücher zum Thema „Spiel – Aktionen“ heraus, hier zwei Beispiele:

- Da ist der Bär los, Mit-Spiel-Aktionen für kleine und große Leute Breucker, 5. Aufl. 1995, ca. CHF 27.-

Packende Geschichten laden Kinder im Vor- und Primarschulalter zum Mitspielen ein. Detaillierte Angaben zu Alter, Raum, Dauer, Material. Zum Buch gibt es eine MC.

- Die Versöhnung der Prinzen, Fantasy – Abenteuer – Spiele für große Gruppen, Schmidt, 1997, ca. CHF 27.-

Hier findet man interaktive Spielvorlagen für große Gruppen von bis zu hundert Menschen, ergänzt durch ein Strickmuster, nachdem man selber Fantasy-Abenteuer-Spiele entwickeln kann. Ziemlich komplexe Erlebnisspiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Kostenloses Versandprogramm:  
ÖKOTOPIA Spielevertrieb und Verlag  
Hafenweg 26, D-48155 Münster  
0049 / 251 / 661035

Und zum Schluss noch ein ganz anderes Buch:

- Spielintelligenz, Spielend lernen – Spielen lehren? Kauke, Spektrum Akademischer Verlag, Heidelberg, Berlin, New York, 1992

Marion Kauke ist Hochschuldozentin für Pädagogische Psychologie am Fachbereich Erziehungswissenschaften der Humboldt-Universität Berlin. Das ist auch der Grund, warum dieses Buch in einer eher wissenschaftlichen Sprache geschrieben ist. Nichtsdestotrotz ist es sehr interessant, beleuchtet die unterschiedlichsten Seiten des Spiels und „nimmt das Spielen als ein überraschend komplexes und psychologisch höchst aufschlußreiches Vergnügen ernst“.

Klassen- oder Ferienlagerpläne? Lust auf Theater?  
Spass am Improvisieren?

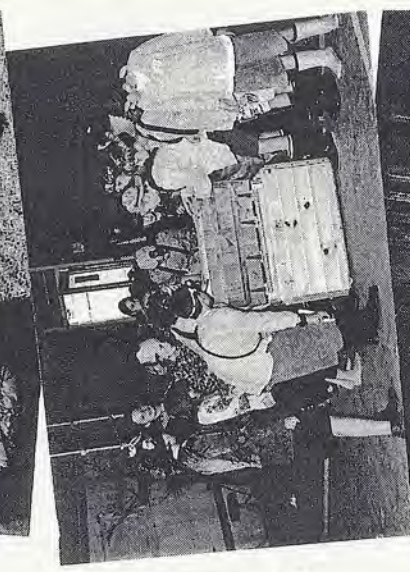
Dann ab und auf ins

## **FAHR:WERK:ö!** Die rollende Theaterwerkstatt.

FAHR.WERK:ö! ist ein junges Theaterprojekt auf vier Rädern für Kinder und Jugendliche ab der 4. Klasse.

**Unser Ziel:**  
Gemeinsam ein Theater erfinden und auführen.

**Unsere Art:**  
Wir bauen keine Bühne auf. Wir kommen mit Schlaf- und Küchenwagen auf ein Areal, das ihr gewählt habt. Das kann sein: 1 Bauernhof, 1 alte Fabrik, 1 leerer Güterschuppen, 1 Waldhütte... Dies wird für uns zu Bühne, Kulisse und Lebensraum zugleich. Geprobt wird bei jedem Wetter – in Gummistiefeln oder Badehosen. 1 gedeckter Raum muss trotzdem sein. Ist fertig geprobt, wird mitten in den Kulissen gekocht, gegessen, geschlafen, gelacht. Nachts brennt ein Feuer und morgens wachen wir mitten auf der Bühne wieder auf.





## Das gehört zu Theater:

1. Geschichte – Handlung – roter Faden
2. Temporeiche, bewegte Bilder
3. Stille, nonverbale Momente
4. Komik und Witz / Musik und Tanz

## Unsere Schwerpunkte sind:

Rollen und Geschichten durch Improvisationen wählen.  
Umfeld und Umgebung aktuell ins Theater einbeziehen.  
Theater als gemeinsames, starkes Klassenerlebnis sehen.

## Und wieso das alles auf vier Rädern?

Wir können die Infrastruktur an irgendeinen Ort bringen.  
Ihr könnt gewohnte Umgebungen hinter Euch lassen.

Uns zusammen gibt es die Möglichkeit, für eine Woche unsere eigene Theaterwelt aufzubauen.

## Wer ist das FAHR.WERK.ö! ?

Eine Gruppe von erfahrenen Leuten aus Kinder/Jugend-Theater- und Zirkusarbeit. 4 Leute betreuen 1 Woche.

## Die Adresse:

Conni Stüssi, Postfach 703, 9810 Affoltern 079 444 02 83



... und noch ein paar Spiele:

### Kreis-Rufer

Alle stehen im Kreis. Ich rufe Helga. Sie läuft auf meinen Platz zu.

Bevor sie bei mir ist *sollte jemand* mich rufen.

Denn: trifft sie auf mich oder gehe ich los, bevor ich von einem anderen gerufen werde, ist das ein Fehler → Schritt 2.

Ich darf durch Gesten darauf aufmerksam machen, dass *ich* Hilfe brauche und dass mich schnell jemand rufen muss.

... Übungsphase, Geschwindigkeit steigern ...

→ Schritt 2: Wer einen Fehler macht, „stirbt theatralisch“ und bleibt als Leiche im Kreis liegen.

### Du - Farbe - Zahl

Im Kreis stehend schicke ich ein „Du“ auf den Weg (auf die Angesprochene zeigen). Es durchläuft kreuz und quer den Kreis bis es wieder zu mir kommt.

... Übungsphase, ohne Zeigen, Konzentration bitte!, Geschwindigkeit ...

In einer nächsten Runde gebe ich eine Farbe weiter ... „rot“ „gelb“ ... die geht einen anderen Weg.

... Übungsphase, Bitte immer auf den schauen, von dem etwas kommt.

„Du bist verantwortlich, dass es weitergeht!“ ...

„Du“ und „rot“ kombiniert spielen. Wie wär's jetzt noch mit einer „Zahl“ dazu?!

Ihr könnt auch versuchen, den Kreis grösser zu machen. Schreien bringt nichts, oder?!

### Kevin allein zu Haus

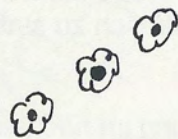
Alle stehen im Kreis und schauen auf ihre Schuhe. Auf „eins - zwei - drei“ schaut jeder jemanden an. Wenn zwei sich in die Augen schauen, schreien sie laut und scheiden aus. Wer übrig bleibt ist Kevin.



## „Extra – Frei – Platz“

... damit kein wertvoller Beitrag verloren geht ...

„ Aktion  
Lebenszeichen“  
(siehe Rückseite)



**Wenn du diese Zeilen  
liest, bitte gib sofort ein  
LEBENSZEICHEN!!!!**



Einfach nur:

- Name eintragen
- Ausschneiden
- Frankieren
- Einwerfen

Absender:

-----  
-----  
-----

Redaktion Spielinfo  
Martin Wildi  
Hofstetten

CH-9127 St. Peterzell



Unter allen Einsendern wird ein Spiele-Preis verlost!

Info: Die **Aktion Lebenszeichen** dient dem Redaktionsteam als  
Motivations – Diskussions – Grundlage ...  
(etwa in der Art: „Wenn es jetzt 10 wären, würden sich die ganze  
Arbeit ja schon lohnen, aber wenn blos 8 Leute das Spielinfo lesen,  
na ja, ich weiss nicht ...?! Was meinst du?“)  
... und natürlich zu statistischen Zwecken.

Auswertung im nächsten Spielinfo!



# Das Zündhölzchenspiel

Herr Messerli geriet auf einer Safari im schwärzesten Afrika in die Hände von Menschenfressern. Nun war aber der Häuptling sehr menschenfreundlich und hatte auch einen gewissen Spielsinn, und so versprach er Herrn Messerli, er lasse ihn frei, wenn er ihn beim Zündhölzchenpiel schlage. Zum Glück hatte Herr Messerli das Spiel kürzlich von seinem Bruder gelernt, aber leider hatte er vergessen, wie man sicher gewinnt und wurde aufgefressen.

Bild: zum selber ausmalen



Geschichte aus: Franz Hohler  
Der Granitblock im Kino  
FISCHER BOOT

19

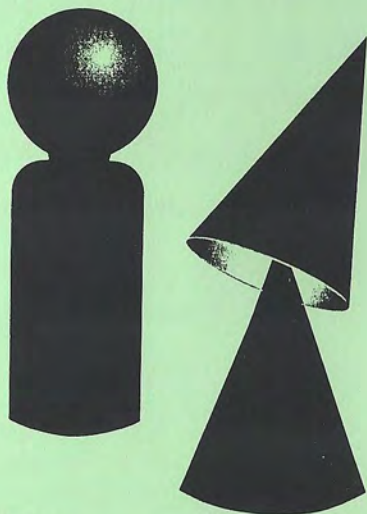
DAS WICHTIGSTE  
ZUM  
SCHLUSS

---

Maria Keckeisen  
In der Braike 4  
A-6900 Bregenz  
0043/5574'79357

für Geschenke, Pakete,  
Wettbewerbe, etc.

SBSK



Schweizerischer  
Berufsverband  
für Spiel und  
Kommunikation



MARTIN WILD  
HOFSTEITEN  
9127 ST. PETERZELL  
071/377'22'62

für Berichte