

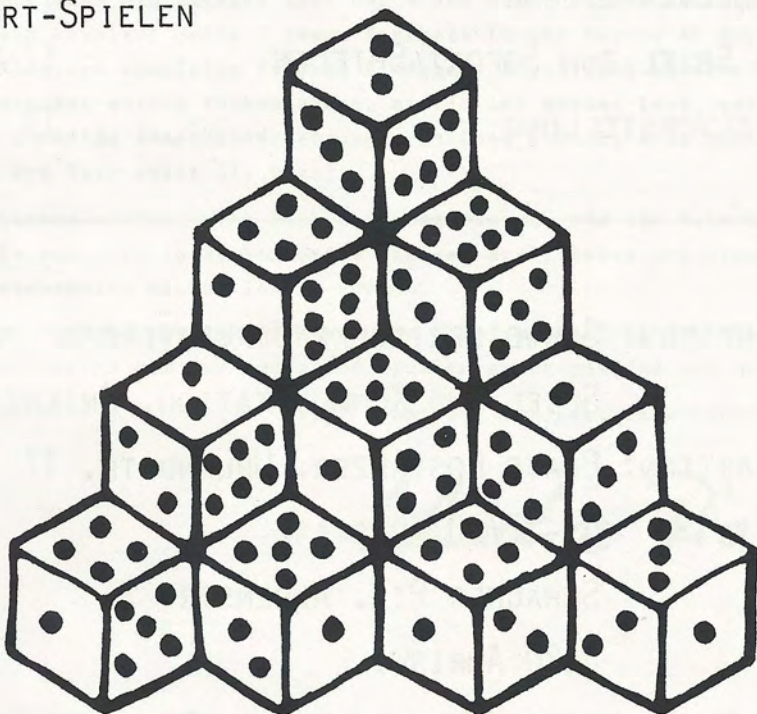
SPIEL~INFO

Nr. 7; APRIL 1991

SEHSAM ÖFFNE DICH!

DAS SPIEL ZUM
SOFORT-SPIELEN

S.12



Aus: KIMSPIELE VON HAJO BÜCKEN

INHALT

BGRÜSSUNG	3
PROTOKOLL DER GV 91	4-6
REAKTIONEN ZU NR. 6	7
ES STELLEN SICH VOR:	
SPIELWERKSTATT MURMEL (INSERAT)	8
SPIELLADEN MERLIN	9
BUCHBESCHREIBUNG	11
DAS SPIEL ZUM SOFORT-SPIELEN	12
SPIELVORSTELLUNG	13

IMPRESSUM: SCHWEIZERISCHER BERUFSVERBAND FÜR
SPIEL UND KOMMUNIKATION, BRIENZ

REDAKTION: BEATE KOSTANZER, UHLANDSTR. 17
D - 7750 KONSTANZ

SCHACHER PIA, ALPENSTR. 3
8580 AMRISWIL

DIE NR.8 ERSCHEINT IM NOVEMBER. BEITRÄGE BITTE
BIS 15. OKT.91 AN BEATE KOSTANZER.

BEGLEITWORT

Salü zäme,

somit kommt ihr also in den Genuss einer weiteren Nummer des Spiel-Infos, wozu ihr euch gemütlich hinsetzen mögt.

Wenn ihr nun das Protokoll als nächstes lesen werdet, wird dies Gedruckte euch natürlich niemals die besondere Atmosphäre vermitteln können, welche an jenem wunderschönen 2. März in der Zunftstube zur Pfistern in Luzern herrschte. Die Luft war zeitweilig stickig, die Diskussionen chaotisch, die (obern) Backen heiss..., ein Grund doch, das nächste Mal auch dabei zu sein!

Erstmals habe ich als Verfasserin eines Beitrages auch die Erfahrung gemacht, dass ein einziger Satz bei einem Leser starke Reaktionen auslösen kann. Auf Seite 7 kommt deshalb Lorenz Maurer zu Wort und anschliessend ebenfalls Corinna Bisegger. Eigentlich wünsche ich mir vermehrt solche Vorkommnisse, stelle ich soeben fest, weil dadurch richtige Auseinandersetzungen in Gang kommen. Also dann, nehmt den Text unter die Lupe!

Im weiteren stellen sich euch zwei Unternehmen aus dem Raum Ostschweiz vor, die in Sachen Spiel einiges drauf haben und einen Besuch eurerseits sicher lohnen würden.

Mit der Buchbeschreibung KIM und der Spielvorstellung HEUCHEL & MEUCHEL hoffen wir zum Lesen und Spielen anzuregen und und und...

viel Spass bei der Lektüre wünscht

Schaches Rä

Schweizerischer Berufsverband für Spiel und Kommunikation
PROTOKOLL der 5. Hauptversammlung vom 2. März 1991 im Zunfthaus
zur Pfistern / Luzern

Corinna begrüsst die 27 anwesenden MitgliederInnen, entschuldigt haben sich: Luzia Schmucki, Karin Hälg, Gaby Schäuble, Dieter Näef, Marianne Regli, Bettina Guhl, Lorenz Maurer, Helen Gauderon, Rita Schlegel, Germaine Dosch und Felix Mattmüller.

Das Protokoll schreibt Schacher Pia.

Da ich nicht ganz von Anfang an dabei war, verpasste ich den Dank an Felix Mattmüller für seine geleistete Arbeit als erster Präsident unseres jungen Verbandes. Corinna hat für ihn ein symbolisches Geschenk (Bausteine in einem Sack) bereitgehalten.

Vorstellungsrunde und einstimmige Aufnahme der Neuen, welche da sind: Eveline Solenthaler-Keller, Elisabeth Moser, Claudia Willi, Erika Gimmi, Denise Buchser, Annelis Buri, Gaby Schäuble, Heiner Solenthaler-Keller, (alle SPS 6)

Das Aufnahmegesuch von Ina Kunz (Absolventin der Akademie Remscheid) wird ohne Gegenstimme gutgeheissen.

Berichte: Die Präsidentin C. Bisegger schildert kurz, dass nach dem gelungenen Ueberraschungsmanöver im Herbst, als sie sich während der ausserordentlichen GV von einer Minute auf die andere im Präsidentensessel zurechtzufinden hatte, die Konzeptgruppe, Arbeitsgruppe und ebenfalls die Vorbereitungen für das Sekretariat wie bisher weiterlaufen.

Der Kassier Dorjee Phuntsok ist leider abwesend, woraus sich Probleme für das Vorlegen der Jahresrechnung ergeben. Hans Fluri kann ihn telefonisch erreichen und berichtet, dass Dorjee eigentlich hätte entschuldigt werden sollen. Im übrigen will er wegen vermehrter Beanspruchung in der Familie das Kassieramt abgeben.

Die Revisorinnen können folgerichtig keinen Bericht erstatten.

Die Redaktorinnen des Spiel-Infos teilen mit, dass das nächste Blättli (je nachdem, wie lange ich auf die ausbleibenden Beiträge warten muss?) in der zweiten Aprilhälfte erscheinen wird.

Weiterbildung: * Am 16./17. November dieses Jahres wird das Nächste interne Weiterbildungswochenende abgehalten. Thema:

INTERKULTURELLES LERNEN IM SPIEL mit Helmolt Rademacher

Genauere Informationen erfolgen zur Zeit.

- * das neue Programmheft von Brienz ist herausgekommen und kann daselbst angefordert werden.
- * Idee: im kommenden Winter ein Austauschwochenende quer durch alle Seminarien hindurch organisieren,
- * andere Weiterbildungswünsche oder -vorschläge an Hans Fluri oder Sandra Wüthrich weiterleiten.

- Statutenänderung:
- Dem Antrag des Vorstandes "Konsequente Anwendung der weiblichen und männlichen Sprachformen" wird zugestimmt. Am meisten Stimmen erhält die Version mit grossem I.
 - ebenfalls zugestimmt wurde der Aenderung des Art. 17 betreffend Wahlen und Nachrückten der Revisorinnen, bzw. deren Stellvertreterinnen.
 - Aenderung Art. 20: 2/3 Mehrheit für Statutenänderung, 3/4 Mehrheit für Verbandsauflösung zugestimmt.

Oeffentlichkeitsarbeit:

- Bei Germaine Dosch existiert bereits eine Telefonnummer. Die viermonatige Versuchsphase (30.-Fr. Stundenlohn) beginnt mit der Adresslisten-Zusammenstellung und dem Versand des Faltprospekts.
- FALTPROSPEKT ---- das leider zur Zeit der GV noch immer nicht geborene Kind
- Ruth Mattmüller schlägt vor, dass sich eine neu zusammengestellte Arbeitsgruppe nochmals mit den beiden Entwürfen befasst und den Prospekt dann in Zusammenarbeit mit einem Grafiker zur Druckreife bringt.
- es wird darüber diskutiert, ob der Preis einer Spielveranstaltung im Prospekt stehen soll oder nicht. Bei der Abstimmung waren 4 Leute für diese Variante, die übrigen stimmten für die Anmerkung: Preise auf Anfrage.
- abgestimmt wurde auch darüber, dass der Faltprospekt-Arbeitsgruppe in eigener Kompetenz ein bestimmter Geldbetrag für diese Werbung zur Verfügung gestellt wird.
- abgestimmt anschliessend mit einer Gegenstimme, dass der Vorstand nach Eingang der Jahresbeiträge die Höhe dieser Werbesumme gemeinsam mit der Arbeitsgruppe festlegt.
- dem Vorschlag von HEINER Solenthaler, zur Prospektgestaltung einen Seminartag zu verabstalten, stimmten 3 Leute zu, 5 waren dagegen und der Rest enthielt sich.
- die neu/alte Arbeitsgruppe setzt sich aus folgenden MitgliederInnen zusammen: Peter Grossniklaus
Ruth Mattmüller
Corinna Bisegger
Stefan Eugster

- KONZEPTGRUPPE --- Diese Gruppe wird in der bisherigen Zusammensetzung weiterarbeiten. An dieser Versammlung hätten eigentlich 2 fertig gestellte Seiten vorgestellt werden sollen. Die Konzeptgruppe setzt sich das Ziel, dass das ausführliche Konzeptheft in spätestens einem Jahr soweit ausgereift ist, dass der Vorstand und die MitgliederInnen verbindlich darüber befinden können.

Jahresbeitrag: Dieses Traktandum löste wiederum einige Diskussionen aus. Warum der Betrag letztendlich einstimmig neu auf Fr.- 100.- (waaau) festgelegt wurde, bedarf für die nicht Dabeigewesenen bestimmt einiger Erläuterungen.

Als erstes sollte der Betrag vereinheitlicht werden. Der mehr als doppelte Betrag (75.- / 30.-) im Einstiegsjahr im Vergleich zu den folgenden löste immer wieder Verunsicherung und Fragen aus.
Zweitens: im Vergleich zu anderen Berufsverbänden stehen wir mit Fr. 30.- ganz weit hinten (gell Eugen) und Drittens mussten wir feststellen, dass mit dem Faltprospekt und in einem weiteren Jahr mit dem Konzeptheft Kosten auf uns zukommen, welche den Stand unserer Kasse (zur Zeit etwa Fr. 2000.-) bei weitem überfordern würde.
Und Viertens wäre die vom Verband getragene jährliche Weiterbildung nicht mehr gewährleistet.
Mit diesen kurzen Ausführungen hoffe ich, euch alle von einem Austritt abzuhalten. SPIEL HOCH!

IG - Spieltage: An der Hauptversammlung wurde nach kurzen Erläuterungen durch Corinna darüber abgestimmt, dass wir als Verband der Interessengemeinschaft beitreten. Die erste Sitzung für die Spieltage 92 findet am 6. Mai in Biel statt. Jedefrau und jedermann ist dazu herzlich eingeladen. Genauere Informationen bei Hans oder Corinna anfordern.

Die nächste Hauptversammlung findet voraussichtlich am 28. März 1992 statt. Wo? Wer weiss einen schönen, geeigneten Ort?

Corinna bedankt sich für das Durchhalten. Luzern war schön! Im März 91

Schache Pia

PS: Dorjee und Eveline werden zusammen mit den Revisorinnen und in Absprache mit dem Vorstand die etwas "unsaubere" Kassengeschichte (fehlender Kassabericht) so schnell als möglich bereinigen!

Hey, jetzt habe ich die Wahlen vergessen! Na also:

- Eveline Solenthaler stellt sich als neue Kassierin zur Verfügung und wird einstimmig gewählt. Applaus!
- Hans Fluris Wiederwahl (alle 4 Jahre) wird wasserfallig beklascht.
- Bestätigt, bzw. neu gewählt werden folgende Revisorinnen:
 1. Daniela Neff (bisher)
 2. Doris Camenzind Wittwer (bisher)
 3. Claudia Willi (neu)

Gegendarstellung von Lorenz Maurer, zur "Spielinfo"-Ausgabe Nr.6, zum Bericht: "Rückblick auf die Schweizerischen Spieltage in Baden", Seite 7 unten

Die Aussage in Klammern (Dieses Kontaktspiel war übrigens die Erfindung von Corinna Bisegger.) entspricht nicht der Wahrheit. Der Werdegang dieses vom Erfolg gekrönten Kontaktspieles ist folgender:

Am 9.Nov.89, an einer Sitzung der IG-Schweizer Spieltage, trat Felix Wettstein an mich mit der Frage heran, ob es mir möglich wäre ein Spiel zu erfinden wo alle Besucher der Spieltage mitmachen könnten, vielleicht im Sinne eines Kontaktspieles ? Das war der Grundanstoß: Kontaktspiel!

Etwa zwei Wochen später fragte ich Corinna ob sie mit mir eine Ideenbörse machen würde um ein solches Spiel zu finden. Am 9.Dez., einen Monat nach dem Anstoß machten wir diese Ideenbörse. So etwa bei dem 8. Stichwort das wir zusammentrugen kam mir das Perlentauschspiel (3.-Weltspiel, Entwicklungspolitische Spiele, Roger Odermatt u. Annemarie Friedli) in den Sinn. Von da an konnte ich mich gar nicht mehr richtig auf die Ideenbörse konzentrieren. Es kugelten mir Gedanken durch den Kopf von Möglichkeit um dieses aggressivmachende Perlenspiel abzuändern. Bis ich in Gedanken auf die des Tauschens mit verschieden gefärbten Zundhölzern kam. Was ich dann auch Corinna mitteilte. Wir betrachteten diese Idee noch von verschiedenen Seiten, so z.B. die Gefährlichkeit des Zundholzkopfes (was dann zu viel Handarbeit von verschiedenen anderen Leuten führte: Hölzer gegen Kopflose tauschen, einfärben, abzählen usw.) und damit war dieses Treffen zu Ende. Die weitere Ausarbeitung unternahm ich alleine.

Damit kann sich nun jede(r) LeserInn das eigene Bild machen von uns beiden wieviel Anteil an der Erfindung des Kontaktspieles hatte.

Lorenz Maurer

ErfinderInnenstolz - Eine Art Gegendarstellung

Schweizer Spieltage Baden, 8.Juni 90:

Strömender Regen und trotzdem kaum missmutige Gesichter. In der ganzen Stadt wird gespielt. Und in der ganzen Stadt werden farbige Hölzchen getauscht. Hier verzichtet jemand grosszügig auf eine begehrte Farbe, dort wird hart auf hart verhandelt. Kommune Streichhölzern sind zu ihrem verdienten Ansehen gekommen. Und angesehene (!) Spielpädagoginnen verfallen einem kommunen ErfinderInnenstolz.

Wenn ich an diesem Wochenende drei oder vier mal davon gesprochen habe, dieser HölzlitauSch sei meine Idee gewesen, so ist das eine dumme Unterschlagung und Lorenz Maurer hat ganz recht, sich dagegen zu wehren, dass diese Behauptung im letzten Spiel-Info schwarz auf weiss zu lesen war. Ob Lorenz oder ich mehr beigetragen haben zur HölzlitauSchidee, lässt sich im Nachhinein wohl nicht mehr feststellen. Wir haben gemeinsam unsere Phantasie walten lassen und uns gegenseitig angeregt.

Ich freue mich auf die nächste "Ideenbörse" mit Lorenz und hoffe, sie werde wieder so "erfindungsreich" sein!

Politisch spielen mit der Spielwerkstatt Marmor

"Brot und Spiele" hiess das raffinierte und erfolgreiche Rezept zu Caesars Zeiten, um das Volk ruhig zu halten. Als SpielpädagogInnen müssen wir uns dessen bewusst sein, dass auch heute Spielen eine Flucht vor der Realität sein kann.

Der kleine Kollektivspielverlag und -vertrieb "Spielwerkstatt Marmor" will etwas anderes: die ErfinderInnen von "Buurejahr" beziehen kritisch Stellung zu Themen wie Landwirtschaft, Armeeabschaffung ("Weg damit!") oder Häuserkampf ("besetzt"), ohne das Spielvergnügen zu kurz kommen zu lassen. Schon seit Jahren formuliert die Spielwerkstatt ihre Spielanleitungen radikal-feministisch, also für Spielerinnen (Männer sind selbstverständlich mitgemeint!) - zum Ausgleich und weil es einfach zu kompliziert wäre, beide Formen zu verwenden. Ökologisch geht die Konsequenz bis zum Recycling-Spielzeug: mein Lieblingsstück ist hier die wunderschöne Marmorbahn aus Fahrradfelgen. Eine solche Kompromisslosigkeit erleichtert den Ueberlebenskampf im Spielkuchen nicht unbedingt und doch hat es mir während meiner zweijährigen Mitarbeit in der Spielwerkstatt Spass gemacht, mich mit Energie und Kreativität dafür einzusetzen, dass auch unkonventionelle Spiele entstehen und verkauft werden. Wie wärs zum Beispiel mit einem bespielbaren T-shirt oder - ganz neu! - mit Frauenjasskarten?!

In letzter Zeit hat die Spielwerkstatt vermehrt Kontakte zu Deutschland geknüpft und vertreibt nun auch Spiele wie "Favoriten" und "Flusspiraten" oder "Cheroli". Uebrigens: SpielpädagogInnen erhalten ab sofort wie Mitglieder und Ludotheken 20% Ermässigung auf alle Spiele ausser Recycling-Spielzeug. Auf Anfrage schickt Euch die Spielwerkstatt gerne ihren ausführlichen Prospekt.

Corinna Bisegger

DER JOB FÜR ENGAGIERTE SPIELPÄDAGOGINNEN

Spielwerkstatt Marmor sucht für mindestens 60%ige Dauerstelle selbständige und initiative Frau.

Wir erwarten: Begeisterung für Gesellschaftsspiele,
Bereitschaft und Freude, in unserem selbstverwalteten Betrieb Verantwortung und Führungsaufgaben zu übernehmen,
Fähigkeit, Workshops und Spielveranstaltungen zu leiten,
Erfahrung in einem der folgenden Bereiche:
Projektfinanzierungen, Öffentlichkeitsarbeit/Marketing oder Gestaltung/Graphik

Bist Du bereit, nach alternativen Wirtschafts- und Handelsformen für unseren Kleinverlag zu suchen?

Wir bieten: 15.- SFr. Nettostundenlohn, flexible Arbeitszeiten, Möglichkeit, Kinder zur Arbeit mitzunehmen.

Anfragen an Tel. 01/2421718, am besten Di+Mi ab 13^h.

MERLIN
S P I E L E

SPIELE

DRACHEN

JONGLIEREN

Kirchgasse 20
9500 Wil
073 22 20 97

Öffnungszeiten:

Dienstag

14 - 21

Mittwoch bis Freitag

14 - 18.30

Samstag

9 - 16

MERLIN - DER LADEN FUER SPIELBEGEISTERTE

Seit April des vergangenen Jahres führen wir in Wil SG im Herzen der Altstadt einen nicht ganz gewöhnlichen Spielladen. Wir, das sind drei Absolventinnen des Spielseminars in Brienz. Unser erklärtes Ziel ist es, vor allem Jugendlichen und Erwachsenen die Faszination des Spielens wieder näher zu bringen. Um dieses hochgesteckte Ziel zu erreichen, haben wir folgende Schwerpunkte gesetzt:

Beratung: Wird bei Merlin gross geschrieben!

Entsprechend unserer Geschäftsphilosophie wollen wir nicht einfach nur Spiele verkaufen, sondern auch umfassend beraten. Das heisst, dass unsere Kundinnen und Kunden nicht nur in die Schachteln gucken können, sondern dass man sich auf Wunsch gleich im Laden zu einem Spielchen zusammensetzen kann! Aus diesem Grunde werden sämtliche Plastikverschweissungen von den Verpackungen entfernt.

Drachenbau: Der Traum vom Fliegen

Im Lauf des vergangenen Jahres hat sich das Drachenregal bei MERLIN zu einer Drachenabteilung gemauert. Der Traum vom Fliegen erfreut sich einer immer grösseren Beliebtheit! Neben fertigen einleinen und steuerbaren Drachen führen wir in unserem Sortiment sämtliches Drachenbaumaterial vom reissfesten Spinnakernylon über Stangen aus Kohlefaser bis zum Schlüsselring. Uebrigens stellen wir für Bastelnachmittage oder Ferienpassaktionen auch Drachen-Schnittmuster zur Verfügung.

Kurse und Veranstaltungen

Dem Anliegen, zu einer Aufwertung der Spielkultur beizutragen, versuchen wir auch mit unserem kleinen Kursprogramm Rechnung zu tragen. So haben wir neben Jonglierkursen für Erwachsene und Kinder im ersten Geschäftsjahr auch eine Einführung ins Mah-Jongg durchgeführt. Für die zweite Jahreshälfte sind folgende Veranstal-

tungen geplant:

- * Drachenbaukurs für Erwachsene
- * Spielkurs für Väter und Mütter
- * sowie eine Spielpräsentation, die als Orientierungshilfe im Spielschungel dienen soll.

Ueber einen Besuch bei MERLIN freuen wir uns jetzt schon und grüssen freundlich

Die drei MERLIN - Frauen

Gaby Bischof
Luzia Schmucki Styger
Karin Hälg

UEBRIGENS: Ab Herbst (oder nach Absprache) , wenn es wieder gegen Weihnachten geht, sind wir im MERLIN auf Verstärkung angewiesen!!

BUCH-BESCHREIBUNG: KIM

"Kim", so heisst ein Roman von Rudyard Kipling, dessen Dschungelbücher uns besser bekannt sind.

Mich reizte es, dieses Buch zu lesen, da ich immer wieder durch die Kimspiele auf diesen Roman gestossen wurde. Der Autor Kipling war Engländer, der 1865 in Indien geboren wurde und dort seine ersten Lebensjahre verbrachte. Im britisch besetzten Indien entstand um 1880 eine Demokratisierungsbewegung. In dieser Zeit spielt Kim.

Kim - ein Vollwaise - wächst in Lahore auf. Sein Vater hatte früher in einem britischen Regiment in Indien gedient. Als seine Frau kurz nach Kims Geburt stirbt, wandte er sich einer opiumrauchenden Frau zu, welche ihm Opium gab und zugleich Kims Pflegemutter wurde. In seinen wenigen wachen Stunden erzählte der Vater oft von einer Wahrsagerei, dass Kim ein bedeutender Mann werde. Ein roter Stier im grünen Feld ist das Erkennungszeichen seiner Erlösung.

Der dreizehnjährige Kim liebt die Strasse als seine Lehrmeisterin. Als "Kleiner Freund aller Welt" ist er durch sein freundliches und gerissenes Wesen im ganzen Stadtteil bekannt. Gern übernimmt er Botengänge für ein kleines Entgelt. Seine Beobachtungsgabe und die Fähigkeit, unbemerkt zu einem Ort zu gelangen und ungesehen zu verschwinden, wird dadurch geschult. Er sucht aber mehr aus seinem Leben zu machen. Er lernt einen Lama kennen, einen alten tibetanischen Heiligen, der auf der Suche nach einem Fluss ist, nach dessen Bad man von allem Bösen und Irdischen befreit ist. Kim ist beeindruckt von diesem Heiligen. Er möchte diesen Mann kennenlernen, dessen Art und Wesen ihm völlig fremd sind. Er bietet sich ihm als Schüler an, und er kümmert sich um sein leibliches Wohl. Der Lama seinerseits, bemüht um das seelische Wohl seines Schülers, unterweist ihn in der buddhistischen Lehre. Kim bekommt - bevor er mit seinem Heiligen loswandert - von einem Bekannten den Auftrag, den Stammbaum eines Hengstes einem bestimmten Mann in Umballa auszuhändigen. Er versteht rasch, dass dieses Schreiben geheimere Nachrichten beinhaltet und dass es für ihn gefährlich ist.

Eine freundschaftliche und innige Beziehung zwischen Kim und dem Heiligen wächst und sie bildet das Kernstück dieses Romans. So unterschiedlich ihr Alter ist, so unterschiedlich sind ihre Gedanken und ihr Tun. Doch ihre gegenseitige Hochschätzung lässt für die Entfaltung ihres Lebensweges die so nötige Freiheit zu, die auch schmerzliche Loslösung beinhaltet.

Nach einigen Reiseerlebnissen mit seinem Lama überbringt Kim den Hengststammbaum. Heimlich lauschend vernimmt er, dass dadurch Krieg ausgelöst wird. Am nächsten Tag trifft er zusammen mit dem Lama auf einen Wimpel mit seinem Erlösungszeichen, ein roter Stier im grünen Feld. Es ist, -wie sich herausstellt-, das alte Regiment seines Vaters, das ihn gegen seinen und seines Lamas Willen aufnimmt und ihn, nachdem seine Botenfähigkeiten bekannt werden, auf eine der besten Militärschulen schickt. Beiden fällt die auferlegte Trennung

schwer, doch nutzen sie diese Zeit für neue Erkenntnisse. In dieser Zeit der Schule kommt Kim zu jenem Händler und Lehrmeister, der einen Hinduknaben erzieht, mit welchem Kim anhand der Kimspiele seine Beobachtungsgabe misst und schult.

Der britische Geheimdienst, der hinter Kims Ausbildung steckt, macht aus ihm einen ausgezeichneten Spion. Auf Abruf lässt man den inzwischen Sechszehnjährigen mit seinem Heiligen wandern. Kim und sein Lama freuen sich auf die ersehnte gemeinsame Wanderung. Durch Traumvisionen des Lamas ist ihnen bestimmt, den Fluss zu finden. Auf dieser Wanderschaft kommt Kim ungewollt in Geheimdiensttätigkeiten, die er als Schüler eines Heiligen hervorragend meistert und wichtige Dokumente sichert.

Viel von der indischen Mentalität und ihrer Denkweise wird in diesem Roman beschrieben. Kipling widerspricht mit seinem Werk "KIM" deutlich dem Denken, dass nur in der Schule das wirkliche Wissen erworben wird.

(B.K.)

Das Spiel zum Sofort-Spielen

Ich nehme einfach an, dass jedeR SpielpädagogIN zuhause mindestens 20 Würfel vorrätig hat. Baut nun also mit diesen eine Eckpyramide auf wie vorn auf dem Titelblatt abgebildet ist. Alle der 2 oder viel mehr MitspielerInnen sitzen so, dass sie auf die Innentreppe der Pyramide gucken können. Nur diese Augen spielen nämlich mit. Wollen die SpielerInnen gegeneinander spielen, wird kein Wort geredet; alle kombinieren still. Es gilt, folgende Aufgabe zu lösen:

1. Wie viele Sechser befinden sich auf den sichtbaren Würfelflächen (das sind übrigens 30). Das braucht man also nur abzuzählen, ist ja nicht weiter schwierig.
2. Hinzuaddiert werden müssen Sechser, die sich aus Kombinationen ergeben. Dabei dürfen nur Würfelaugen kombiniert werden, die sich auf gleichen Ebenen befinden.

Ein Beispiel zu der Abbildung: Der Würfel ganz links in der untersten Reihe trägt oben eine 4. Der Würfel ganz links in der zweituntersten Reihe trägt oben eine 2. Da beide zur linken Treppe gehören - also zu einer Ebene -, dürfen sie kombiniert werden zu einer weiteren 6.

Noch ein Beispiel: Betrachtet die zweite Reihe von unten. Der mittlere Würfel zeigt nach links eine 1, der rechte Würfel zeigt nach links eine 5. Beide stehen in die gleiche Richtung, in einer Ebene. Also dürfen sie wiederum zu einer 6 kombiniert werden.

Wie viele Sechser-Kombinationen auf unserem Bild vorhanden sind, könnt ihr nun ruhig versuchen herauszufinden.

Aus: Hajo Bücken Spiele zum Sehen, Schmecken, Riechen
Tasten, Hören und Denken

HEUCHEL & MEUCHEL



Beim Einkaufen für unsere Ludothek im besonderen Spielladen in Wil wurden wir auf dieses neue mittelalterliche Spiel hingewiesen. Es findet in einer vergleichsweise kleinen Schachtel Platz. Der Spielplan, in der Tradition prachtvoller burgundischer Buchmalereien des ausgehenden 14. Jahrhunderts gestaltet, ist aus sehr stabilem Karton und fünffach zusammenlegbar. Dazu gehören 36 Kärtchen mit den Spielfiguren drauf, je 6 pro Gesellschaftsschicht, deren da sind:

- Fürst
- Kirchenmann
- Patrizierin
- Quaksalber
- Spielmann
- Feuerschlucker schön der Rangordnung nach.

Für eine zusätzliche Spielvariante liegt ein Würfel bei, womit mehr aufs Glück und der Spielablauf weniger taktiklastig gestaltet wird.

Die Spielregeln sind auf den ersten Blick etwas umständlich formuliert, eben dem damaligen Umgang unter den Ständen nachempfunden. Die Spielerzahl ist mit 3 - 6 Personen ab 12 Jahren angegeben. Es können aber gut auch 2 Leute gegeneinander antreten, indem sie je 2 Reihen auf dem Spielplan bespielen. Aber das ist ja gerade das besondere an diesem Spiel: es gibt haufenweise Strategiespiele für zwei, jedoch Taktikspiele für bis zu 6 Leuten sind schon eher die Ausnahme. (Kennst du eines? Bitte melden.)

Nun kanns losgehen!

Die SpielerInnen wählen nach dem Zufallsprinzip 6 Stück aus den gut durchmischten und verdeckt auf dem Tisch liegenden Kärtchen. Diese plazieren sie nun standesgemäss auf ihrer Spielplanreihe. Undjetzt werden diese Ständekarten nach der Halmaregel (siehe Abb. nächste Seite) geschickt nach oben laviert. Nebenbei darf heuchelnd gemeuchelt werden. Ergibt sich z.B. die Gelegenheit (immer schön nach den Spielregeln), wird sich der ehrenwerte Kirchenmann klammheimlich die hübsche Patrizierin unter seine Fittiche holen. Oder der Quaksalber wird grossmäulig einen Spielmann zu seinem Handlanger machen. Ihr ersieht daraus, dass demnach also immer hierarchisch unterlegene Karten der Mitspieler gemeuchelt werden.

Der Weg vom Start zum Ziel ist nur 7 Felder lang. Figurenkarten, welche nun ihr Ziel erreicht haben, werden umgedreht und sind somit sicher vor dem Zugriff der andern Spieler. Sobald nur noch ein Spieler Karten zum Verschieben hat, endet das Spiel. Die ermeuchelten Punkte abzüglich Minuspunkte werden gezählt und der "edle Mäzen" kann gefeiert werden.



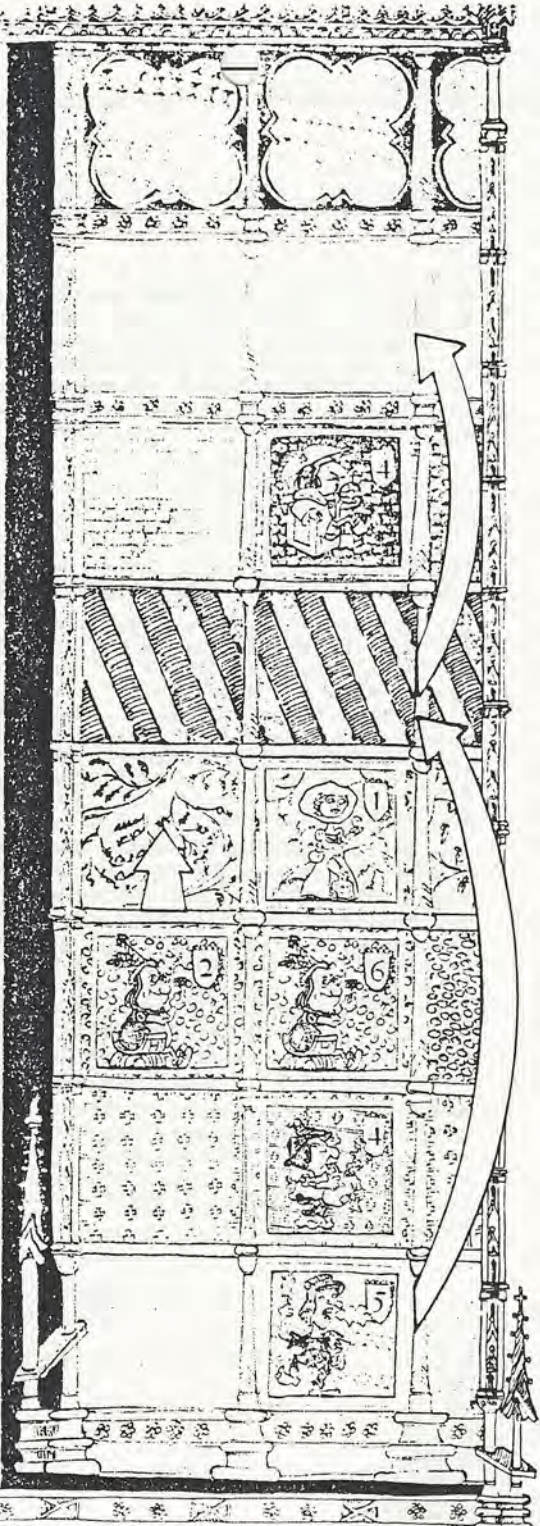
Wenn Sie am Zug sind . . .

- . . . haben Sie natürlich nichts Besseres zu tun, als Ihre Figuren dem Ziel näher zu bringen: Ziehen Sie **eine Karte oder einen Kartenstapel**
- entweder auf das **nächsthöhere** Feld, wenn es frei ist,
 - oder **springen** Sie über direkt anschließende, besetzte Felder auf den nächsten freien Platz. Ist das Feld direkt darüber ebenfalls besetzt, können Sie mehrmals springen.

Beispiele:

- *Der Quacksalber in der 1. Reihe zieht auf das 4. Feld. Dort muß er stehenbleiben.*
- *Der Feuerschlucker in der 2. Reihe springt auf das 7. Feld. Weiter kann er jetzt nicht ziehen. Er könnte aber auch schon auf dem 5. Feld stehenbleiben, wenn der Spieler das aus taktischen Gründen für richtig hält.*

Jeder strebt nach Höherem. Alle Figuren ziehen deshalb **von unten nach oben**, niemals umgekehrt, niemals diagonal oder seitwärts. Ziehen oder springen darf man immer nur auf ein freies Feld. Das Grundmuster spielt dabei keine Rolle, es markiert nur die Start- und Zielfelder.



DER AUTOR



Geboren ist Rudi Hoffmann (65) in Höxter an der Weser, einer nicht gerade spielerisch motivierten oder motivierenden Gegend, wie er schmunzeln zugesteht. Sein Vater wollte, daß der Sohn was Rechtes studierte. An ein Studium an der Kunstakademie in Karlsruhe dachte er dabei aber weniger. Rudi Hoffmann schloß es als »Figürlicher Graphiker« ab. Viele seiner Spiele, wie auch HEUCHEL & MEUCHEL, tragen seine Zeichnungen.

Seit 10 Jahren ist Rudi Hoffmann hauptberuflich mit der Entwicklung neuer Spielideen beschäftigt. Über 50 Spiele sind inzwischen von ihm erschienen. Mehrere davon erhielten Auszeichnungen. So das 1988 bei FRANCKH-KOSMOS erschienene JANUS. Den bisher größten Erfolg errang Rudi Hoffmann mit seinem Spiel CAFE INTERNATIONAL, das 1989 zum Spiel des Jahres gewählt wurde.

DER GRAFIKER

Harald Germer (1952 geb.) studierte nach dem Abitur an der Münchener Kunstakademie. Als Maler und Zeichner hat er mehrere große Ausstellungen vorzuweisen. Einige seiner Bilder befinden sich in Museen und öffentlichen Institutionen. Er lebt mit seiner Tochter Laura in Klingenberg/Main.

Für Heuchel & Meuchel hat er die Pracht eines spätmittelalterlichen burgundischen Codex zu einem edlen Spielplan umgesetzt. Dabei arbeitete er mit den seltenen Erden von Pozzuoli, Verona und Cypern, mit echtem Blattgold und den kostbaren, heute kaum mehr erhältlichen Pigmenten Smalte, Malachit, Realgar und Auripigment.



Idee: Rudi Hoffmann
Text: Rudi Hoffmann. Knut-Michael Wolf
Gestaltung und Grafik: Harald Germer.
Rudi Hoffmann. Ermsi Vollmer
© 1990 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH + Co.
Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsge-

setzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Peruhuhnfeder erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Karin Wittig. Edition Perlhuhn.

Eben habe ich gelesen , dass dieses Spiel auf der Auswahlliste für das Spiel des Jahres 1990 steht. Ich hege jedoch meine Zweifel daran, ob es die Auszeichnung auch bekommt:

Denn obwohl das Spiel durch seine Gestaltung und Ausstattung plus Idee besticht, stimmt mich die Tatsache, dass in der heutigen Zeit Regelformulierungen und eingesetzte Spielcharaktere mit solch patriarchaler Dominanz Spielabläufe prägen, eher nachdenklich.

Sei's drum, Rudi Hoffmann hat damit ein weiteres anspruchsvolles Spiel herausgegeben, welches dazu höchstens eine halbe Stunde pro Durchgang beansprucht.

Viel Spass!

