


SPiEL iNFo

Magazin Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation
Ausgabe 2/2015

Schwerpunkt: SpielArt






Spielen ist keine Kunst – tu es einfach!

Hans Fluri

Seifenblasen: Rezept und Ideen, 141 – 145 in 1012.9



**Akademie für Spiel und Kommunikation
3855 Brienz**

Telefon 033 951 35 45

Fax 033 951 35 88

E-Mail info@spielakademie.ch

Informationen / Anmeldung:

www.spielakademie.ch



NACHRICHTEN / AKTUELL 5

- Orientierungshilfe für Online LeserInnen 5
- cuboro Erlebniswelt im Museum 5
- Der SDSK an der SuisseToy 2015 6
- 5. St. Galler SpieleNacht 2015 7
- Spiel und »Unschooling« 8
- Online-Casinos werden legalisiert 9
- Patenschaftsprojekt Simona Anstett 9
- Neuer Flyer SDSK 10



PORTRAIT (EINER IDEE) 34

»spischweiz« – eine kreative Idee eines aktiven Spielbegeisterten



SPIELBESPRECHUNGEN 42

Spiele des Jahres 2015



AUSBLICK SPIELINFO 1 / 2016 47

11 SCHWERPUNKT SPIELART

- 12 Kunstaufräumen – ein kreatives Spiel
- 14 Naef Spiele: der Rolls Royce der Holzspiele
- 17 Poetry Slam – die Kunst des Spiels mit Worten
- 21 »The Art of the Brick« – Legospiel als Kunstform
- 23 Der höchste Legoturm der Welt
- 24 Spielart in Bildern (Legende S. 26)
- 26 Was Spielkunst auch noch ist...
- 27 Origami – Papier in Falten
- 30 Origami SpielArt – selbst gemacht
- 32 Truzzle – Spielkunst für Seele und Auge



37 INTERVIEW

37 Dimitri, der Clown im Interview



44 BUCHVORSTELLUNGEN

- 44 Das Rösslein Hü – neu aufgelegt
- 44 Landart Spiele in der Natur
- 45 Meine Erfahrung mit Landart



- 4 Editorial / Impressum
- 33 Urs Löffels Kolumne
- 41 Spielinfo Wissen

- 43 Rätsel
- 46 Termine und Kontakte
- 47 In eigener Sache / Inseratepreise

Liebe Leserinnen, liebe Leser

Noch nie waren wir so gefordert, wie beim aktuellen Schwerpunktthema »SpielArt«. Nicht, dass es uns an Ideen mangelte – im Gegenteil. Wir hätten problemlos ein dickes Buch füllen können: so gross und weit schien das Thema.

Urteilt selber über unsere Auswahl – wir sind sicher, dass die/der eine oder andere denkt, »aber das hätte auch noch gut zum Thema SpielArt gepasst«: nicht zu vermeiden und doch eine gute Sache und erwünscht. Es soll brummen in Euren Köpfen, die einen Ideen oder Themen sollen zu neuen führen. Dann haben wir doch etwas erreicht mit unserem kleinen Magazin. Und: vielleicht entdeckt der eine oder andere Spielbegeisterte seine Lust, sich bei einem nächsten Schwerpunktthema bei uns zu melden, um aktiv mithelfen: unser Magazin lebt von Beiträgen verschiedenster Autoren – sie sind ein Muss! In diesem Zusammenhang möchten wir uns bei unseren Gastautorinnen und –autoren dieser Ausgabe herzlich für ihr Engagement bedanken. Christiane Grimm, Paul Kobler, Andreas Rimle, unser treuer Kolumnist Urs Löffel, aber auch viele andere unzählige Quellen im Hintergrund, die wir hier nicht nennen können, haben einen wichtigen Beitrag geleistet.

Neu haben wir in dieser Ausgabe eine sogenannte »Online Orientierungshilfe« eingeführt. Online-Lesende haben die Möglichkeit aktive Links anzuklicken und weitergehende Informationen zu einzelnen Artikeln abzurufen.

Zum Schluss noch (schon wieder) einen Aufruf an alle: helft mit, das Spielinfo zu verbreiten – unsere Arbeit ist die gleiche, wenn noch ein paar mehr Spielinteressierte unser kleines Magazin abonnieren. Jede Publikation ist auf Leser angewiesen. Es ist zwar motivierend, ab und zu positive Feedbacks zu erhalten (vielen Dank an die wenigen, die uns geschrieben haben!), doch zusätzliche Abonnenten haben wir dadurch leider nur wenige gekriegt...

Wir wünschen Euch viel Spass bei der Lektüre und freuen uns auf Eure Reaktionen.

Eure Redaktion Spielinfo

Impressum

Herausgeber:

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation

Redaktion:

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

Redaktionsadresse:

Spielinfo c/o SDSK, Wissenschwändi, 6314 Unterägeri

Web:

www.sdsk.ch

Konzept und Gestaltung:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

Layout und Satz:

Andrea Riesen, Louis Blattmann

Druck:

Special-Shop, Appenzell

Kontaktstelle und Bestellungen:

Siehe Redaktion

Erscheinungsweise:

2 x jährlich

Preis:

Einzelausgabe: CHF 9.00; Jahresabo: CHF 14.00

Auflage:

650 Exemplare

Bankverbindung:

IBAN: CH45 0900 0000 3079 4513 9

Post Konto Nummer: 30-794513-9

Copyright:

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

Inserate:

Preise am Ende dieser Ausgabe: Rubrik »In eigener Sache«

Leserbriefe:

Redaktion Spielinfo: info@sdsk.ch

Titelbild:

»Navel Shell«, ein Modell von Tomoko Fuse
Papier gefärbt, gefaltet und fotografiert von
Christiane Grimm-Angelrath

Nachrichten / Aktuell

Orientierungshilfe für Spielinfo-Online-Leserinnen und -Leser

Viele Themeninhalte, die wir publizieren, können vertieft und ergänzend im Internet nachgelesen, visualisiert und weiter erforscht werden. Bei einigen Themen verweisen wir auf entsprechende Web-Inhalte, d.h. Links zu weiter führenden Artikeln, Videos (meist auf Youtube) oder anderen animierten Bildern. Damit der Online Leser diese Links einfacher anklicken kann, sind diese in den elektronischen Versionen



aktiviert – man braucht lediglich das PDF oder die animierte Ansichtsversion zu öffnen, den Link mit der Maus anzusteuern und los geht's – direkt zum Film, Artikel oder der von uns vorgeschlagenen Website im Internet.

Damit Ihr mögliche Links sofort entdeckt, verwenden wir jeweils das aufgeführte Piktogramm. Neben dem Piktogramm beschreiben wir kurz den Link. Also: auf ins Archiv des Spielinfo und losklicken! (Ib)

 [Spielinfo Archiv Gesamtausgabe \(Homepage SDSK\)](#)

cuboro Erlebniswelt im Swiss Brand Museum Bern

Das Swiss Brand Museum in Bern: Innerhalb der historischen Mauern des UNESCO-geschützten Zollhauses beim BärenPark erwartet die Besucherinnen und Besucher in der neuartigen Institution ein einmaliger Einblick in den Werkplatz Schweiz mit seinen innovativen Unternehmungen, Organisationen und Produkten.



Aus über 200 Schweizer Firmen wurde die cuboro AG ausgewählt, sich im Rahmen einer Wechselausstellung vom 3. September bis 11. Oktober im Swiss Brand Museum zu präsentieren. Gleich beim Eingang des Swiss Brand Museums erwartete die Besucher eine atemberaubende Kugelbahnlandschaft mit über 10'000

cuboro Würfeln. Es durfte nach Lust und Laune gekugelt und angebaut werden. Die cuboro Erlebniswelt war harmonisch eingebettet in die wunderschöne Bergkulisse des Haslitals. Die Ausstellung zeigte eindrücklich, wie das Kombinieren der Würfel mit Rinnen und Tunneln zu zusammenhängenden Bahnverläufen das räumliche Vorstellungsvermögen und das logische Denken fördert. Diese interaktive Erlebniswelt hat Kinder und Erwachsene gleichermaßen begeistert.

Im ersten Stock war neben der Dauerausstellung ein ganzer Raum der Entwicklung der cuboro Produkte gewidmet.

Matthias Etter, Erfinder des cuboro Kugelbahnsystems, zeigte in dieser informativen



Ausstellung, welche Prozesse es zu durchlaufen gilt, bevor ein Produkt im Spielwarenladen zum Kauf bereit steht. Ebenfalls konnte man an einem Wettbewerb attraktive Preise gewinnen. Die cuboro Ausstellung im Swiss Brand Museum Bern endete mit der Austragung der 20. cuboro Schweizermeisterschaft im Bärengraben. (Text: cuboro)

Jubiläum: 20. Cuboro Schweizermeisterschaften

Zur Feier der 20. cuboro Schweizermeisterschaft hatte die cuboro AG eine spezielle Jubiläumsausstragung organisiert. Die Vorausschei-



dungen zur Meisterschaft fanden während der Suisse Toy (Anfang Oktober 2015) statt und die acht besten Teilnehmer/Teams durften sich am Samstag, 10. Oktober 2015 am entscheidenden

Simultanturnier im alten Bärengraben in Bern messen. Das überaus hochkarätige Teilnehmerfeld unterhielt die zahlreichen Zuschauer mit atemberaubenden und überraschenden Kugelbahnen. Die Teilnehmer hatten 60 Minuten Zeit, mit den drei vorgegebenen cuboro Kästen »cuboro standard«, »cuboro metro« sowie »cuboro multi« einen ausgeklügelten Bahnverlauf zu konstruieren. Bewertet wurde die Laufzeit der Kugel und Matthias Etter, Erfinder von cuboro, bewertete die Bauwerke nach folgenden Kriterien: geometrische Planung, multifunktionale Ausnutzung der Würfel, Originalität und Gesamteindruck. Yanis Bena aus Winterthur konnte sich mit einem klaren Vorsprung, dank der optimalen Ausnützung aller multifunktionalen Elemente, den 20. cuboro Meistertitel sichern. ● (Text: cuboro)



Filmbeitrag Ausstellung Swiss Brand Museum Bern
Link: www.cuboro.ch

Der SDSK an der SuisseToy 2015

Vom 30. September bis zum 4. Oktober konnte sich der SDSK mit seinem Spielbuffet auf einer ideal gelegenen Spielfläche den zahlreichen Besuchern der Ausstellung in Bern präsentieren.

Hans Fluri formulierte es treffend in seinen «Oktober Nius»: «Die Tage an der SuisseToy waren ein voller Erfolg, Auf der SDSK Fläche A016 war ein stetes Kommen, Verweilen und Gehen von spielbegeisterten Menschen jeder Generation.»

Das Mitmachen an der Suisse Toy, einer so intensiven 5-tägigen Ausstellung funktionierte auch 2015 nur dank der vielen freiwilligen Helfer, also den Mitgliedern, die sich bereit erklärten an einem oder mehreren Tagen am Stand des SDSK mitzuspielen. Nach anfänglich harzigem Anmeldeeingang konnten wir doch mit einer starken Besetzung die 5 Tage bestreiten. Jürg Bühler mit seiner Tochter Lara präsentierten unter anderem das »Krokonol« aus der Felsberger Spielkollektion. Gilles Delatre war ab Freitag präsent mit dem Tisch-KickSpiel »Passe-Trappe« und dem »Coincidix Legespiel«.



Foto: Jürg Bühler

Ein grosses Dankeschön geht an folgende SDSK-Mitspielerinnen und -Mitspieler: Patricia Hilali mit Pedro, Renate Braun, Doris Käser, Andrea Riesen, Hans Fluri, Ida und Martin Hotz-Burri, Marek Stejskal, Barbara Eggimann, Regula Gerlach, Melanie Imhof, Roland Jegerlehner und Ruth Diethelm.

Nun stecke ich bereits wieder in den Vorbereitungen der SuisseToy 2016. Die Anmeldung ist abgeschickt und das Datum für Frühplaner steht auch schon fest: 5.-9. Oktober 2016. ●

Euer

Grosses Interesse an der 5. St.Galler SpieleNacht

Am 7. November 2015 fand im Pfalz Keller bereits die fünfte St. Galler SpieleNacht statt. Über 800 spielinteressierte Besucher fanden den Weg ins grösste Spielzimmer der Stadt. Die neue Monopoly Edition »Kanton St. Gallen« war sehr begehrt und wurde bis spät in den Abend intensiv gespielt. Die vielen Neuheiten und die Ausstellung »15 Jahre Kinderspiel des Jahres« fanden ebenso viel Publikum und wurden sehr rege genutzt. Die 5. Ausgabe der St. Galler SpieleNacht hat eindeutig bewiesen: Man kennt und schätzt den Anlass in den Gewölbten des Pfalz kellers. Spielfreudige Besucher verteilten sich im Laufe des Abends immer wieder neu an den Spieltischen und testeten fleissig zahlreiche Brett- und Kartenspiele.

Noch in keinem der Jahre davor hatte man das Gefühl, dass der Pfalz Keller derart gut gefüllt war. Die Spieltische waren ständig besetzt, freie Plätze sofort wieder neu belegt. Die Spielberaterinnen der Ludotheken St. Gallen und Wittenbach, sowie die Mitglieder des Spieleclubs St. Gallen waren dauernd gefordert und spielend unterwegs. Das Angebot liess keine Wünsche offen. Was im Laufe des letzten Jahres an neuen Spielen erschienen ist, ist für viele häufig unbekannt und will entdeckt werden.

Das Gewölbe des Pfalz kellers liess in diesem Jahr sogar noch eine Erweiterung der Spielplätze zu. Wer den langen Gang zum Hofkeller folgte, entdeckte die zusätzlichen Spieltische. Monopoly und Schach beherrschten dort das Spielgeschehen. Für seine 80 Jahre ist Monopoly immer noch ziemlich rüstig unterwegs. Oft tut man diesem Spiel total Unrecht. Und wer an der SpieleNacht den Monopoly-Keller besuchte, staunte nicht schlecht: Die Tische waren jederzeit sehr gut gefüllt und die über 30 Monopoly-Varianten immer im Einsatz. Dieses Spiel wird



Foto: Daniel Oswald

auch noch weitere 80 Jahre überstehen. Mit einer Monopoly-Premiere startete auch die 5. SpieleNacht. Das »Monopoly Kanton St. Gallen« wurde feierlich vorgestellt und war an diesem Abend besonders beliebt. Für eine weitere Premiere war es noch eine Woche zu früh: »Frantic, das hinterhältige Kartenspiel«, das über Kickstarter erfolgreich finanziert wurde (Kickstarter ist eine Web-Plattform für Kreative – hier werden kreative Projekte erschaffen, geteilt und finanziert), ist erst in einer Woche lieferbar. Doch die Erfinder des Spiels hatten glücklicherweise auch so keinen ruhigen Abend. Die Tische mit ihren Prototypen waren immer besetzt, das Interesse gross.

Die Atmosphäre an der SpieleNacht war also sehr gut, überall herrschte Hochbetrieb. Es wurde gespielt, gelacht und nach besten Taktiken gesucht. The games must go on! Während sich Familien schon längst auf den Heimweg gemacht haben, endete für die Hartnäckigen die SpieleNacht wie immer viel zu früh. Doch schon in einem Jahr geht es weiter – am 12. November 2016 öffnet das grösste Spielzimmer der Stadt ihre Tore wieder. ● (Text: SpieleNacht)



[Kickstarter: die Web-Plattform für Kreative](#)

Link: www.spielenacht.ch



Fotos: Organisation SpieleNacht

Spiel und »Unschooling«


Die drei Kinder der Familie Gantenbein aus Herisau haben noch keine Sekunde ihres Lebens in einer Schule verbracht. Auch zuhause findet kein Unterricht im herkömmlichen Sinne statt – die Kinder lernen, was sie wollen, wann immer sie bereit sind dazu.

»In unseren Volksschulen herrscht eine Monokultur des Lernens – die Kinder werden als Objekte behandelt, nicht als Subjekte« – die Volksschule ist für Doris und Bruno Gantenbein ein Ort, vor dem sie ihre Kinder schützen wollen. Darum unterrichten sie ihre Kinder selbst.

Nalin (10) spielt stundenlang mit seinen Playmobilfiguren, musiziert und hilft einer benachbarten Bäuerin auf dem Feld. Dazwischen übt er sich am Computer in Englisch. Die elfjährige Olivia lernt Chinesisch und ihre ältere Schwester Sara (15) schreibt an einem Roman – das ist

Alltag im Haus der Unschooler-Familie von Doris und Bruno Gantenbein. Spielen ist »Lernen«, sagen die beiden. Die Schule, so sind sie und andere Unschooler überzeugt, würde den natürlichen Prozess des Lernens im Leben eines Kindes nur stören.

»Unschooling« – so bezeichnet man ein vom Kind geleitetes Lernen im »normalen« Wohn- und Lebensumfeld. Es gibt keinen geplanten Unterricht oder bestimmte Zeiten am Tag, für die schulähnliche Aktivitäten vorgeschrieben sind. Themen werden dann behandelt, wenn das Interesse des Kindes es verlangt. Einmal pro Jahr müssen die Gantenbein-Kinder zu standardisierten Leistungstests antraben. Und obwohl sie noch nie ein Schulzimmer von innen gesehen haben, absolvieren Sara, Olivia und Nalin die Tests jeweils mit guten Ergebnissen und minimaler Vorbereitungszeit.

Im SRF-Filmbeitrag taucht Reporterin Helen Arnet ein in den Alltag einer Familie, in der alles Tun und Lassen der Eltern auf die Kinder ausgerichtet ist.  (Textquelle: SRF)



[Hier geht's zum ganzen Artikel und Video \(Quelle: SRF\) Artikel Spielinfo Wissen: »Unschooling«](#)

Das meint Spielinfo zum Thema Unschooling

Unschooling ist ein bemerkenswertes Lernkonzept für unsere Kinder. Leistungstests beweisen, dass Kinder durchaus gute, wenn nicht sogar bessere Ergebnisse erzielen wie solche, die an herkömmlichen (Volks)Schulen unterrichtet werden. In Anerkennung dieser Tatsache kann man diese Lernform also als valable Alternative zur Volksschule betrachten.

Nun stellen wir uns die Frage, wie es sich mit anderen Aspekten verhält, die wir im »normalen« schulischen Umfeld beobachten bzw. die nebst dem Vermitteln von schulischen Lerninhalten eine wichtige Rolle spielen:

- ? Gruppendynamik Klasse – Freundschaften – soziale Kompetenzen.
- ? Schulweg – ein Bestandteil des Schulalltags und wichtiger Erfahrungsweg.
- ? Lernen in Gruppen: sich einordnen, sich beteiligen, mitspielen usw.
- ? Umgehen mit unterschiedlichen Leistungsniveaus in der Klasse.
- ? Pausenplatzdynamik – die gehört, wie der Schulweg, zum schulischen Lernpfad.
- ? Fremde Lehrperson: Alternative zu den Eltern, Autoritätsperson.

Der Dialog ist eröffnet! Diskutiert mit anderen Interessierten über das Thema. Teilt uns Eure Meinung mit. Wir werden in den nächsten Nummern darüber berichten.

Bundesrat will Online-Casinos und private Pokerturniere zulassen

Glücksspieler aufgepasst: Schweizer Casinos sollen künftig Roulette, Blackjack und andere Geldspiele im Internet anbieten dürfen. Auch Lotto-Millionäre dürfen sich freuen. Zumindest diejenigen, die es noch werden wollen. Künftig



reisst sich der Fiskus das hart erspielte Geld nicht mehr unter den Nagel – wenn es nach

dem Willen des Bundesrats geht. In seiner Botschaft zum Bundesgesetz über Geldspiele votiert er dafür, dass Gewinne aus Lotterien und Wetten nicht mehr als Einkommen besteuert werden. Die Ungerechtigkeit gegenüber Casino-Gängern, deren Fortune unbesteuert ist, soll damit aus der Welt geschafft werden.

»Kleine« Pokerturniere sollen erlaubt sein

Freuen dürfen sich auch Freunde des gepflegten Pokerturniers: Sie werden entkriminalisiert. Mit kleinen Einsätzen und überschaubaren Geldtöpfen soll bald schon ohne den Reiz des Verbotenen gezockt werden.

2010 hatte das Bundesgericht – zum Unwillen des Parlaments – Pokerturniere ausserhalb von lizenzierten Spielbanken verboten. Andere Geldspieltourniere sollen jedoch ausserhalb Casinos weiterhin verboten sein.

...und Prävention

Im Gegenzug zur Ausweitung der Spielangebote will der Bundesrat den Schutz vor »exzessivem Spiel« stärken: »Die Spielsucht wird besser bekämpft«, fasst Sommaruga zusammen. Konkret sollen Veranstalter von Geldspielen auf Massnahmen bis hin zu Spielsperren verpflichtet werden; Kantone müssen Behandlungsangebote für Spielsüchtige gewährleisten; schliesslich sollen auch die Aufsichtsbehörden stärker in die Pflicht genommen werden – sie müssen künftig Spezialisten zur Suchtprävention beschäftigen. ●

(Textquelle: SRF)



[Hier geht's zum ganzen Artikel \(Quelle: SRF\)](#)

Neues Patenschaftprojekt Spielkiste von Simona Anstett

»Im Februar 2016 reise ich für eine Woche auf die Insel Boa Vista (Kapverdische Insel). Die Einheimischen müssen dort zwar nicht Hunger leiden, aber das Leben ist sehr, sehr einfach und ursprünglich. Dank dem seit ca. 10 Jahren aufkommenden Tourismus gibt's zwar immer mehr Arbeitsplätze, die Lebenshaltungskosten sind jedoch sehr hoch, die Löhne hingegen sehr bescheiden. Luxus für Einheimische gibt's nicht. Spielsachen sind auf dieser Insel absolute Mangelware. Es gibt bereits einen Freundeskreis für Boa Vista, der Schulmaterial spendet. Spielsachen sind allerdings noch sehr gefragt. Die Spielkiste wird eine zusätzliche Bereicherung für die Schulkinder sein. Ich bin mit einem deutschen Ehepaar in Kontakt, das seit einigen Jahren auf Boa Vista lebt und sehr gute Kontakte zu Einheimischen pflegt. Sie sind begeistert von meiner Idee und wüssten auch schon einen klei-

Spenden statt »Wichteln«

Das Spielinfo unterstützt dieses Vorhaben und ruft alle Leserinnen und Leser auf, das Projekt mit einem kleinen persönlichen Beitrag **bis spätestens Ende Januar 2016** zu unterstützen. Spielinfo verweist auf das offizielle Spendenkonto:

Postbankverbindung (PC Konto):

IBAN CH45 0900 0000 3079 4513 9

lautend auf: Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation, SDSK, 3855 Brienz

Zahlungszweck/Vermerk: Spielkiste Boa Vista

nen Ort (Bofareira), wo eine Spielkiste bestimmt grosse Freude und viel Spass bereiten würde. Wir werden die Spielkiste gemeinsam übergeben und die Sachen auch zeigen. Meine Kontakte werden persönlich dafür besorgt sein, dass der Spielkiste Sorge getragen wird und der Unterhalt gewährleistet ist. Mein Ziel ist, rund CHF 1'000 zu sammeln, um eine komplette und gut bestückte Spielkiste zusammen zu stellen. Danke jetzt schon an alle, die das Projekt unterstützen.« ● (Text: Simona Anstett)



[Ich möchte Infos: Link zu Simona Anstett](#)

Schwerpunkt Spielart

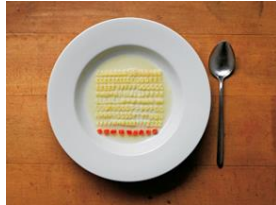
Leitartikel...



Besitzt ein Spieler die Fähigkeiten, um mit seiner Auslegung vom Spiel Freunde, Mitspieler, Gegner, Publikum und sogar Nichtspieler vom Wert und der Schönheit des Spielens zu überzeugen, dann beherrscht er eine Kunst.

(Urs Löffel)

Kunst aufräumen – ein kreatives »Spiel« besonderer Art



Fotos: Ursus Wehrli

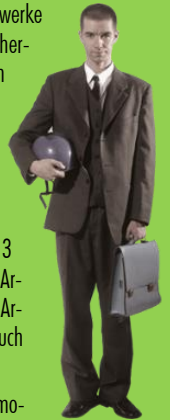


© Die Post Schweiz

- [Beispiele zum Thema: die internationale Website für Aufräumbegeisterte](#)
- [Die Videos zum Kunst aufräumen...](#)

Ursus Wehrli – der kreative Kunstaufräumer

Ursus Wehrli ist ein Vollblut Künstler, mit vielen Preisen ausgezeichnet. Den meisten Leserinnen und Lesern wohl bekannt vom Duo Ursus & Nadeschkin. Er hat auch ein Soloprojekt mit seinem »Kunst aufräumen«. Einigen Leserinnen und Lesern dürften schon Bilder von Ursus Wehrli im Alltag begegnet sein, ohne dass sie eine Verbindung zu deren Herkunft machen konnten. So zum Beispiel das Bild vom Sandkasten, einmal alltagsnah mit einem spielenden Kind und vielem farbigem Spielzubehör und einmal die Spielmaterialien ordentlich sortiert, Eimer zu Eimer, Rechen zu Rechen, Lastwagen zu Lastwagen, das Kind am Rand sitzend. Ursus Wehrli hat sich neben alltäglichen Szenen auch an Kunstwerke von bekannten Malern herangewagt und diese in eine neue Ordnung gebracht. Sein Umgang mit Kunst ist verspielt, mutig, originell und ästhetisch ansprechend. Es gibt schon 3 Bildbände von seinen Arbeiten zu kaufen (siehe Artikel), daneben ist er auch Live unterwegs



Neu gibt es auch ein Memospiel von seinen Bildern die Kunst aufzuräumen (siehe Artikel). Er sagt dazu selber: »Ein Memospiel ist ein ordentliches Spiel. Das ist schon mal sehr gut! Es war ein langer Traum von mir, dass meine aufräumte Kunst als Memospiel erscheint. Es eignet sich perfekt: denn ein Bild allein – sei es das unordentliche oder das aufräumte – genügt nicht. Die aufräumte Kunst entfaltet sich erst im Doppel.«

Kunst aufräumen – das Memory Spiel für »Aufräumbesessene«

Das der Schweizer Kabarettist Ursus Wehrli, der König des Aufräumens ist, zeigt sich besonders gut in dem von ihm kreierten Memospiel mit 72 Karten: Ein Bild präsentiert eine alltägliche Szene, wie man sie kennt, auf dem zweiten Bild ist diese Szene dann gründlich aufgeräumt. Diese Serie voller Witz und Esprit bringt die Aufräumlust unserer Kultur auf den Punkt. Aus den geistreichsten und originellsten Motiven erscheint ein edles Memospiel. Sinnfreie Ordnungsmassnahmen können äusserst humorvoll sein! Nichts ist vor Wehrli's ordnender Hand sicher. Der Komiker zerlegt unterschiedlichste



Bilder in ihre Einzelteile und stapelt alle Elemente penibel auf, oder er sortiert, was vorher eine bunte Mischung war. So erhält ein Parkplatz eine Farbordnung und im Supermarkt kauft man nur noch nach Farben ein. Eine Beethovenpartitur wird so gründlich aufgeräumt wie ein Bild von Egon Schiele, die Europakarte zerfällt ebenso wie der Wiener U-Bahn-Plan in seine schlichten Einzelteile. Nackte Kicker und abgezählte Pommes, Wehrli stellt unseren Alltag auf den Kopf und pointiert unseren Ordnungsfimmel. In diesem Memospiel wird ohne Pardon reiner Tisch gemacht. Danach ist nichts mehr, wie es war. Jede seiner feinen Aufräumorgien ist eine humoristische Überraschung.

Die Kunst, aufzuräumen – die Bücher von Ursus Wehrli

KUNST AUFRÄUMEN ist ein Buch für grosse und kleine Leute, für Kunstliebhaber, Kunsthasser, Ästheten – und die einzig richtige Therapie für verzweifelte Kunstkritiker.

KUNST AUFRÄUMEN ist die verspielt-absurde Lösung, wenigstens dort Klarheit zu schaffen, wo es am wenigsten Sinn macht! Aufräumen ist keine Kunst – KUNST AUFRÄUMEN dagegen schon.

Nach den beiden Bestsellern »Kunst aufräumen« und »Noch mehr Kunst aufräumen« weitet Ursus Wehrli seine geniale Idee aus und bringt nun endlich die ganze Welt in Ordnung: Vom Weihnachtsbaum übers U-Bahn-Netz bis zur Fussballmannschaft, der Badewiese und dem Parkplatz, nichts ist vor seiner ordnenden Hand sicher.

In »Die Kunst, aufzuräumen« wird ohne Pardon reiner Tisch gemacht. Danach ist nichts mehr, wie es mal war. ●

Band 1: Kunst aufräumen



Mit einem ordentlichen Vorwort von Albrecht Götz von Olenhusen; gebunden, 48 Seiten,

ISBN 978-3-0369-5200-4

Band 2: Noch mehr Kunst aufräumen



Auch mit einem ordentlichen Vorwort von Albrecht Götz von Olenhusen gebunden, 48 Seiten.

ISBN 978-3-0369-5223-3

Band 3: Die Kunst, aufzuräumen



Jetzt wird richtig aufgeräumt: 3. Band; gebunden, 48 Seiten
Format 27,0 x 21,0 cm, ca. CHF 28.00

ISBN 978-3-0369-5297-0

Kunst aufräumen mit Bücher Miniatures und in anderen Sprachen

Die Bände 1 und 2 sind auch als portemonnaiefreundliche Pocket-Ausgaben erhältlich.

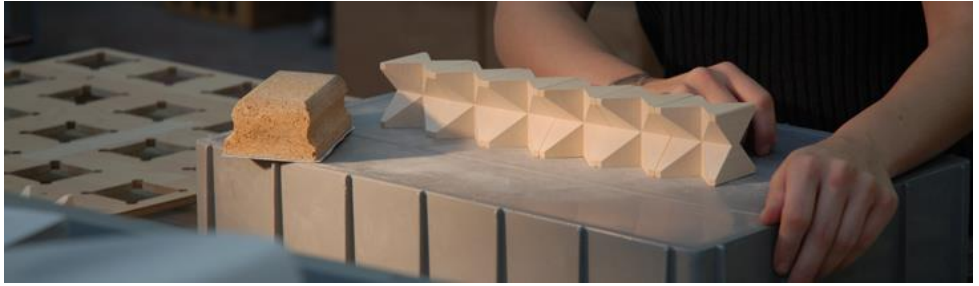
Ausserdem auch in folgenden Sprachen:



Französisch (L'ART EN BAZAR, Edition Milan)

Italienisch (L'ARTE A SOQQUADRO, Edizione il Castoro)

Englisch (TIDYING UP ART, Prestel Publishing)



Kurt Naef Spiele: der »Rolls Royce unter den Holzspielen«

Die Naef Spiele passen hervorragend zu unserem Thema SpielArt. Kurt Naef-Spiele sind der »Rolls Royce« unter den Holzspielen. In schnelllebiger und elektronisch geprägter Zeit behaupten sie ihren festen Platz im Markt: mit zeitlosem Design, liebevoller und hochwertiger Verarbeitung und pädagogisch durchdachtem Entwurf.

Kurt Naef (1926 – 2006)

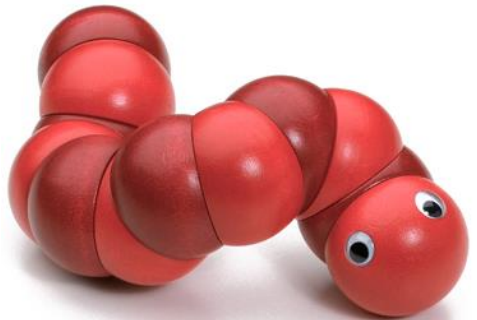


Über 60 Jahre seines Lebens widmete Kurt Naef dem Material Holz, zuerst während seiner Lehrzeit als Schreiner und später als Designer von Holzspielzeug, mit dem er sich auf der ganzen Welt einen Namen gemacht hat. Aber der Weg zum Erfolg war alles andere als gradlinig, er wurde von mancherlei Zufällen, Begegnungen, aber auch Veränderungen gelenkt. Doch was trieb Kurt Naef voran auf diesem Weg?

Er besass eine grosse Portion Neugierde, Offenheit und Beharrlichkeit, scheute weder Aufwand und Risiko, und was er in die Finger nahm, wurde mit Sorgfalt behandelt und perfektioniert, musste seinen hohen Qualitätsansprüchen genü-

gen, bevor es seine Hände verliess. Seine natürliche Gabe, mit Menschen umzugehen und sie zu begeistern, half ihm zusätzlich dabei, sein Unternehmen aufzubauen und zum Erfolg zu führen.

Wer mehr über Kurt Naef wissen möchte: Charles von Büren hat ein Buch über ihn geschrieben. »Der Spielzeugmacher«. Verlag Springer Basel.



Herstellung und soziale Verantwortung

Vieles an den Spielobjekten ist noch reine Handarbeit. Schöne Formen und Farben, intelligente Konstruktionen, adäquate Materialien und tadellose Verarbeitung haben den internationalen Ruf der Spielobjekte begründet. Es werden ausschliesslich Hölzer aus umweltfreundlichem Plantageanbau innerhalb Europas verwendet. Die Farben sind Qualitätsfarben höchster Güte.

Weiter hat sich die Firma Naef auch soziale Verantwortung auf die Fahne geschrieben. Für alle

verkauften Babyprodukte spenden sie 10% des Erlöses an »Enfants du monde«.

Breite Produktpalette

Die breite Produktpalette zeigt vorwiegend Gedulds- und Geschicklichkeitsspiele, mit denen sich räumliches Vorstellungsvermögen, geometrische Gesetzmässigkeiten sowie Koordination erleben und erlernen lassen. Der Schweizer



Schreiner und Möbelbauer Kurt Naef begann in den späten 1950er Jahren mit der Produktion zeitlos hochwertiger Holzspiele, in Eigenentwicklung und zusammen mit Designern. Er reproduzierte einige Spiele-Klassiker von renommierten Bauhaus-Entwerfern. Naef-Spiele sind in bedeutenden Museumssammlungen vertreten, so etwa im Museum of Modern Art und in Japan.

Bekannte und besonders kunstvolle Naef Produkte



Die Linie Basic: Für Kinder in den ersten Lebensjahren. Vom Baby-Greifring über das Holzauto bis zu verschiedenen Puzzles.



Die Linie Classic: Design und Spiel. Hierunter werden die »Bauhaus Repliken« gezählt. Die archaische Formensprache, die von diesen Objekten ausgeht, ist charakteristisch für diese Produktlinie. ●

(Quelle: Homepage Naef Spiele)

Mein persönlicher Naef Favorit: das Sandpendel



Das Sandpendel malt Ellipsen in den Sand. Es entstehen harmonische Bilder, eine Art Mandala im Sand.

Das Zusehen, wie das Sandpendel sich langsam bewegt, wie ein immer feineres Bild

entsteht, wie die Bewegungen kleiner und kleiner werden, hat eine unheimlich beruhigende Wirkung.

Der Effekt dürfte wohl vergleichbar mit den Zen Rechengärten sein. (ar)

Lernoase

mit Freude lernen

Erlebnisreferate

spielerisch, aktiv und humorvoll

ideal für

Elternabende
Kulturveranstaltungen
schulinterne Angebote
Lehrerfortbildungen
Tagungen

Themen

Grundlagen und Optimierung des Lernens,
Motivation, Konzentration, Lernplanung,
Lernstrategien, Selbsteinschätzung,
Sicherheit an der Prüfung

www.lernoase.ch

Inseriere jetzt!

Du bist aktiv am Spielen? Du möchtest andere auf Dich aufmerksam machen? Dann nutze die kleine aber feine Plattform des Magazins Spielinfo für Dein Inserat.

Für wenig Geld erreichst Du Deine Spielpädagogen Kolleginnen und Kollegen, aber auch alle unsere anderen Leser und Leserinnen.

Profitiere als SDSK-Mitglied von 50% Rabatt auf unsere bescheidenen Inseratpreise.

Gerne unterstützen wir Dich beim Gestalten Deines Inserats, falls Du keine fertige Druckvorlage liefern kannst.

Ein Inserat in der Grösse ¼ Seite Spielinfo kostet lediglich CHF 90.- bis 120.-, für Mitglieder SDSK CHF 45 bis 60.- (ohne Bearbeitungsgebühr, falls Du gestalterische Unterstützung brauchst)

Mehr Infos zum Inserieren findest Du auf der Homepage des SDSK: www.sdk.ch/spielinfo/inserate/.

whs-up

Volkshochschule Interlaken und Umgebung



Rechnungs-Spiele:
DIE Lernchance
für Kinder!

Kursnummer: w15307

Ab Dienstag, 16.02.2016 19.00 bis 21.30

Dauer: 2 Abende, CHF 66.-

Ich vermittele viele Spielideen für den Unterricht und zu Hause. Es werden auch Spiele vorgestellt, die keine finanzielle Investition benötigen.

Spielen – Lernen – Freude: Erfahren und erleben Sie dieses erfolgreiche Trio. **Zielgruppe:** Eltern, Lehrpersonen, KindergärtnerInnen, Sozialpädagogen, TagesschulmitarbeiterInnen, Grosseltern usw.

Kursleitung: Edith Amacher
Dipl. Mental-Coach

Anmeldung: 033 826 02 90
Kursort: 3800 Unterseen

Alte Mühle/Spielmatte 3



- Balloon Art
- Spielbuffet
- Spielevents
- Spielfortbildung
- Spielabende
- Spielworkshop
- ...

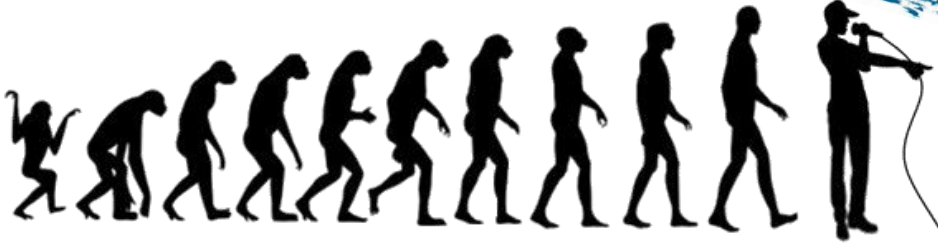
ano
mis

anomis Spielpädagogik

Simona Anstett
untere Blumenrainstrasse 14
CH-9050 Appenzell

info@anomis.ch
Tel. +41 (0)71 787 53 36

anomis.ch



Poetry Slam – die Kunst des Spiels mit Worten

Text: PATRICIA FELICETER

Es gibt viele Versionen des Poetry Slams mit kleinen, feinen Unterschieden, grob und ausführlich erzählt. Hier ist eine davon. Die Geschichte über Entstehung und Verbreitung und über die Ursprünge und den Beginn dieser Spielart in der Schweiz.



Der Beginn: im Boxing

Seinen Ursprung nahm der Poetry Slam in den USA, genauer in Chicago. In den Jahren 1979 und 1980 fanden literarische Wettkämpfe in einem Boxing statt: Zwei Dichter lasen abwechselnd Gedichte vor und versuchten sich gegenseitig so in die Enge zu treiben und das tobende und brüllende Publikum für sich zu gewinnen. Diese verbalen Kämpfe wurden auch als urban oder punk poetry bezeichnet, da die Idee der Punkszene entsprungen war. Ausserdem hatten

natürlich die altbekannten Box- und Wrestlingkämpfe einen grossen Einfluss auf die Entstehung dieses Phänomens.

Der ehemalige Bauarbeiter Marc Kelly Smith, welcher sich schon seit längerem in dieser Szene bewegte, gründete 1985 das »Chicago Poetry Ensemble«, dem Schriftsteller, Poeten, Performance-Poeten und Schauspieler angehörten. Das Ensemble schrieb Stücke, die es einem Publikum in der »Get Me High Lounge« in Chicago vorspielte, welches nicht dem konventionellen Theaterpublikum entsprach.

Wie schon bei den »Kämpfen« (»battles«) bestand ein grosser Teil des Publikums aus Individuen, die ansonsten keinen grossen Bezug zur Literatur fanden, geschweige denn selbst aktiv waren. Es wurde sehr viel Wert auf den künstlerischen Aspekt gelegt und Smith war es sehr wichtig, dass die Mitglieder ein Flair für Performance mitbrachten und auch bereit waren, Neues dazuzulernen. Nicht zuletzt dadurch konnte sich das »Chicago Poetry Ensemble« als Prototyp für alle National Slam Teams etablieren.

Weiterentwicklung

1986 zog Smith mit dem Ensemble in den grösseren »Green Mill Jazz Club«, um eine neue Show, eine Poetry Show, aufzuziehen, der er den Namen »The Uptown Poetry Slam« gab.

Die Show bestand aus drei Teilen: Zuerst ein Open Mike, das heisst, jeder, der etwas Eigenes vorlesen wollte, durfte dies tun. Dann folgten Gäste aus allen Teilen der USA und als dritter und letzter Teil trat jeweils das Chicago Poetry Ensemble auf. Da es für das Team jedoch zu aufwändig war, jede Woche ein neues Stück einzustudieren, baute Smith jede zweite Woche eine Art Dichterwettstreit ein. Dieser



fand schnell ungeheuren Gefallen bei den Zuschauern und wurde sogar zur Hauptattraktion der ganzen Veranstaltung. Der Poetry Slam war geboren. Nun wurde auch das lokale Medieninteresse immer grösser und Smiths Projekt feierte einen Erfolg nach dem anderen. Im Jahr 1988 konnte er gar die gesamte Zeit auf ein ausverkauftes Haus zurückblicken.

In New York sah die Sache etwas anders aus: Das 1975 von den puertoricanischen Poeten und Theatermachern Miguel Algarin und Miguel Pinero in der Lower East Side eröffnete »Nuyorican Poets Cafe« war 1988 von der Schliessung bedroht. Die guten alten Zeiten, als Lower-East-Side Berühmtheiten wie Pedro Pietri (Schriftsteller), internationale Stars wie William Burroughs oder Allen Ginsberg und Rap-Poeten das Café besucht hatten, schienen der Vergangenheit anzugehören. Als dann auch noch Miguel Pinero an den Folgen seines Drogenkonsums starb, hatte sein Mitgründer weder die Kraft noch den Willen, etwas an der schwierigen Situation zu ändern.

»Poetry Slam ist ein poetischer Stil, der für den Vortrag vor Publikum in einer Wettkampfarena entwickelt wurde.«

Marc Smith (The Complete Idiot's Guide to Slam Poetry)

Erst der New Yorker Poetry-Aktivist und Marketing-Spezialist Bob Holman schaffte es, Algarin 1989 von einer Neueröffnung in einem schöneren und grösseren Lokal zu überzeugen. Da Holman im Green Mill einige Poetry Slams miterlebt hatte und davon sehr angetan war, stellten sie den Poetry Slam auch in ihrem neuen Konzept in den Mittelpunkt. Die neue Literaturform war derart beliebt, dass es Holman 1991 durch seine Beziehungen sogar gelang, MTV zu einer neuen Plattform – MTV Poetry Unplugged – zu überreden. Ab September 1992 konnte man erstmals Poetry Video Clips im Fernsehen bestaunen. Im selben Jahr fand in Boston bereits der dritte National Poetry Slam statt.

Die Welle schwappt über...

Danach schlug die Welle auch nach Finnland, Schweden und Grossbritannien über. Als im darauf folgenden Jahr San Francisco wieder zum International Slam einlud, nahm erstmals ein Land eines anderen Kontinentes daran teil: Finnland. Nun setzte sich die Presse in ganz Europa mit Themen wie »Spoken Word« und »Poetry Slam« auseinander. Ein japanischer Fernsehsender sendete gar einige Poetry Slams aus dem »Nuyorican Poets Cafe« an eine halbe Million japanische Zuschauer.

Im Jahr 1994 fand auch in Deutschland (Berlin) der erste Poetry Slam statt. Zu dieser Zeit erschien die Anthologie »Aloud! Voices from the Nuyorican Poets Cafe« von Bob Holman und Miguel Algarin, welche sehr erfolgreich war. Als Bob Holman und Miguel Algarin 1995 ein

»Deutsch – Nuyorican Poetry Festival« in New York veranstalteten, zog es neben deutschen Gästen wie Bastian Böttcher (Bremer Rap-Poet), Durs Grünbein (Büchner-Preisträger) und Andre Michael Bolton (Trommler und Dichter) auch den Schweizer Performance-Poeten Christian Uetz in die USA, welcher später neben drei weiteren Auszeichnungen auch den 3Sat-Preis beim Ingeborg-Bachmann-Wettbewerb gewann. Dies war die Grundlage dafür, dass nun auch vermehrt die Schweiz mit dem Slam liebäugelte.

Poetry Slam in der Schweiz

Der Durchbruch des Slams in der Schweiz folgte erst 1999, als die Schweizer Matthias Burki und Yves Thomi, die Begründer des Kleinverlages »Der gesunde Menschenversand«, nach Deutschland reisten und den dort immer populärer werdenden Slam studierten. Sie kamen derart begeistert nach Hause, dass sie beschlossen, fortan auch in der Schweiz Slams durchzuführen (es gab zwar schon vorher Slams in Bern, doch die waren sehr rar.). Das Vorhaben sollte mit einer Poetry-Slam-Tour im Juni 1999 seinen Auftakt erleben und die repräsentierenden Schweizer waren Suzanne Zahnd, Tom Combo, Philipp Albrecht Egli, Jurczok 1001, Melinda Nadj Abonji, Raphael Urweider, Max Küng, Constantin Seibt, Ralf Schlatter, »Die Eistorte« (Dominik Burki und Raffael Meier) und René Oberholzer. Im Programm standen aber auch deutsche Autoren: Bastian Böttcher, Till Müller-Klug und Hadayatullah Hübsch.

Matthias Burki äusserte sich dazu folgendermassen: »Slams sind anders als andere Lesungen: Die Texte müssen sich zum Vortrag eignen, und der Körper der Lesenden muss irgendwie involviert sein. Die Leute, die wir eingeladen haben, kennen das bereits.«

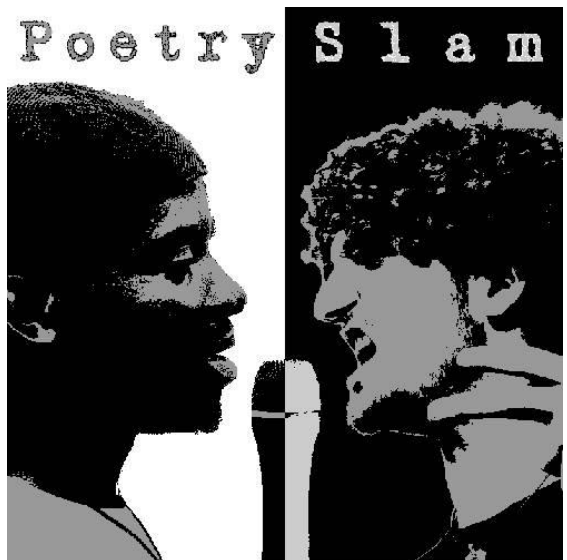
Ganz im Sinne der alten Bräuche bildete das Publikum die Jury und der Siegerpreis war eine Flasche Whisky. Jeder Besucher durfte sich auch vor der Show dazu entscheiden, selbst einen Text vorzulesen. Im April 2000 folgte die zweite

Poetry Slam CH-Tour. Diesmal waren Michael Lentz, Verena Carl und Till Müller-Klug als deutsche Gäste eingeladen und Christoph Schuler, Michael Stauffer, Ralf Schlatter, Andi Rickert, Suzanne Zahnd, Seelenlos & Aegerer, Sandra Kuenzi, Luciano Andreani, Constantin Seibt, R.C. Köchli, Jürg Halter, Familie Caradonna, »Die Eistorte«, Tom Combo und Claudius Weber vertraten die Schweizer Slamszene.

Ab 2010: Schweizermeisterschaften

Nun war also auch die Schweiz als Slam-Nation entdeckt worden und nach den deutschsprachigen Meisterschaften 2008 in Zürich wurden 2010 offiziell die Schweizermeisterschaften gegründet, wo sich jeweils um die 40 Schweizer Poeten messen. 2010 gewann Lara Stoll die ersten Meisterschaften in Olten, 2011 folgte ihr Gabriel Vetter, 2012 Renato Kaiser. 2013 konnte sich Hazel Brugger den Titel ergattern und der Schweizermeister 2014 ist Christoph Simon.

Mit den Schweizermeisterschaften 2012 in Winterthur fand auch der Team-Wettbewerb – von manchen Stimmen die Königsdisziplin des Slams genannt – Einzug in die Schweizer Slamszene.



Poetry Slam Regeln

Wahrscheinlich gibt es so viele verschiedene Poetry Slams wie Veranstalter. Und mit jedem Veranstalter gibt es unterschiedliche Regeln, andere Bewertungssysteme und andere Philosophien. Dennoch gibt es gewisse Grundregeln, welche den meisten Slams gemeinsam sind.



Foto: Albert Bloch

Eigener Text

Die Poeten dürfen nur einen selbst geschriebenen Text vortragen. Fremdtex te sind nicht erlaubt, Zitieren und Verfassen von Oden an die Höhen der Literatur aber schon. Dem Inhalt und der Form des Textes sind keine Grenzen gesetzt.

Zeitlimit

Die Texte müssen innerhalb eines Zeitlimits vorgetragen werden. Die Beschränkung variiert von Slam zu Slam, in der Regel gilt eine Limite von 5 oder 6 Minuten.

Keine Requisiten

Neben Mikrophon und Textblatt sind keine weiteren Requisiten und auch keine Kostüme erlaubt.

Das beinhaltet neben Kostümen, Tieren, Bühnenbildern auch Musik als Geräuschkulisse.

Gesang

Wie es die Moderation immer so schön sagt: Es dürfen nur 49.9% des Textes gesungen sein, der restliche Text soll aus dem gesprochenen Wort bestehen.

Respect the Poet

Der Respekt für die Poeten ist oberstes Gebot. Es wird weder gebuht noch sich lauthals über das Wetter unterhalten.

Benotung

Der Auftritt der Poeten wird vom Publikum bewertet, entweder durch eine im vornherein ausgewählte Jury mit Noten von 1 bis 10 («1» für einen Text, der nie hätte geschrieben und ganz bestimmt nicht so hätte vorgetragen werden dürfen und «10» für einen Text, der beim Publikum die Freudentränen mit den Lachmuskeln kollidieren lässt) oder durch die Stärke des Publikumsapplauses. Die Ohren der Moderatoren irren sich nie.

Worum es gar nicht geht

Zu gewinnen gibt es traditionell eine Flasche Whiskey, ab und zu aber auch Appenzeller oder Absinthe, eigentlich das, was das Organisatorenherz höher schlagen lässt. Die ungesprochene, doch allen bekannte Regel ist: Egal ob man gewinnt oder verliert, vom Siegerwhisky kriegt jeder was ab. ●



[Video: Hazel Brugger – im Namen des Fötus, des Hohnes und des ewigen Spottes, eine Kindheitsbewältigung](#)



[Link zur Homepage www.poetryslam.ch](http://www.poetryslam.ch)

*Beim Spiel kann man einen Menschen
in einer Stunde besser kennenlernen,
als im Gespräch in einem Jahr.*

Platon (427–348 oder 347 v. Chr.); griechischer Philosoph

Rückblick: Ausstellung »The Art of the Brick« – Legospiel als Kunstform



Yellow, Photo: Nathan Sawaya

Text: NICOLA BRUSA

Einem Maurer würde man niemals Kunst vorwerfen, bloss weil er Backstein um Backstein fein säuberlich aufeinanderschichtet.

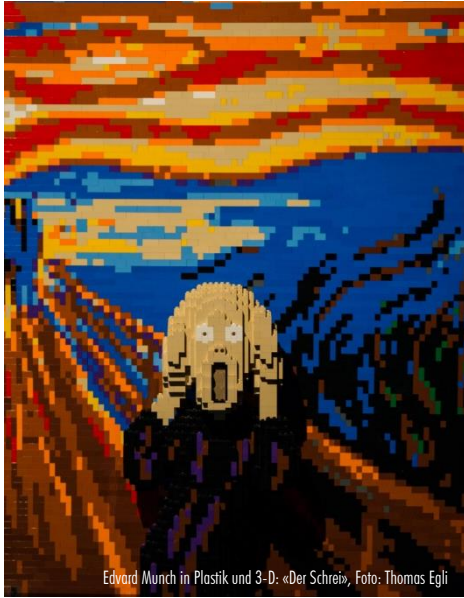
Bei Nathan Sawaya ist das anders: Der Amerikaner wurde bekannt, weil er Legosteine zusammenbaut. Und dies ziemlich ausdauernd. Der 42-Jährige schafft grosse Kunstwerke aus Legosteinen, und er baut mit Legosteinen grosse Kunstwerke nach.

Das bekannteste eigene Werk Sawayas ist auf jeden Fall die Skulptur »Yellow«, gebaut aus 11'014 gelben Steinen. Ein männlicher Torso, der sich die Rippen aufreisst. Aus seinem Brustkorb purzeln Legosteine. Die Stimme aus dem Off (also aus dem Audioguide) sagt, es sei das Werk, das die Leute am meisten in seinen Bann ziehe. Die Kinder seien fasziniert von den Steinen, die aus dem Körper quellen. Die Erwachsenen von den Qualen eines Menschen, der sich der Welt öffnet.

All diese Werke – und noch viele mehr – waren in Zürich zu sehen. Die Welttournee der Ausstellung »The Art of the Brick« machte von Paris kommend halt in der Zwinglistadt. Nathan Sawaya zeigte seine Ausstellung, er war bei der Eröffnung persönlich anwesend. Der ehemalige Wirtschaftsanwalt, heute Künstler, der aber immer noch aussieht und spricht wie ein Wirtschaftsanwalt, der irgendwann genug von Vertragskonstrukten hatte, baut seit 2007 Skulpturen aus Legosteinen.

4 Millionen an Lager

Nathan Sawaya arbeitet in einem grossen Atelier in Los Angeles. Es ist ein nüchterner Raum, der mehr an eine Werkstatt als an ein Kinderzimmer erinnert. An der Wand lagern die Legosteine in transparenten Plastikboxen, säuberlich sortiert nach Farben und Grösse. Rund 4 Millionen Legosteine in verschiedenen Farben umfasst sein Lager. Es muss ständig aufgefüllt werden, denn Sawaya ist ziemlich produktiv.



Edvard Munch in Plastik und 3-D: «Der Schrei», Foto: Thomas Egli

In Zürich waren mehr als hundert Werke zu sehen, zusammengesetzt aus mehr als einer Million Steine. Die Skulpturen sind verleimt, den Leim hat Sawaya selber entwickelt. Das Leimen sieht er nicht als «Verstoss» gegen die Lego-Re-

geln (aus einem Werk kann ein anderes entstehen). Es hat lediglich eine transporttechnische Komponente. (In der Schweiz kommt eine sicherheitstechnische hinzu: Der Leim soll Ursus Wehrli von der Ausstellung fernhalten. Der hätte wohl seine helle Freude, Sawayas Kunst aufzuräumen.)

Die Statik der Werke – darauf legt Sawaya Wert – funktioniert auch ohne Leim. Früher habe er jede Skulptur zweimal gebaut, zuerst mit, dann ohne Leim. Inzwischen sei er besser geworden und leime gleich von Beginn an. In einem Film, der ihn bei der Arbeit zeigt, sieht man, wie er mit Hammer und Meissel zu Werke geht – ein bisschen wie ein Bildhauer. Bloss destruktiv: Er hat sich «verbaut» und trennt die Steine ziemlich brachial voneinander.

Inspiration geglückt

So spielerisch die Werke mit den Legosteinen aussehen, so viel Arbeit steckt in ihnen. An der Schwimmerin etwa, 10'980 blaue Steine, baute Sawaya zwei Wochen. Es brauche Ausdauer und Geduld. Das Kreative sei nicht bloss der Entwurf: «Sonst könnte ich ja jemand anderen



Die Schwimmerin, Photo: Nathan Sawaya

ab meinen Skizzen für mich bauen lassen.» Das Zusammenbauen erfordere eine technische Kreativität: Wie genau werden die Teile konstruiert, damit sie gut aussehen und halten?

Die Ausstellungsmacher hatten Sawayas Werke in schwarzen Räumen schön arrangiert und ausgeleuchtet. Globus, Schachfiguren, ein Dinosaurierskelett, ein riesiger Apfel. Jedes Teil war angeschrieben, eine Angabe durfte dabei nie fehlen: Wie viele Steine Sawaya verbaut hatte.

Zum Beispiel waren es 1240 ausschließlich gelbe bei unserem persönlichen Favoriten. Ein Knoten ohne Anfang und ohne Ende, inspiriert von M. C. Escher (Maurits Cornelis Escher (1898-1972) war ein niederländischer Künstler und Grafiker, der vor allem durch seine Darstellung unmöglicher Figuren bekannt geworden ist). Das Werk sah aus, wie eine endlose Wurst



Dinosaur, Photo: Nathan Sawaya

aus gelbem Montageschaum. Damit könnte man mal wieder werkeln... Nathan Sawaya dürfte an dieser Aussage seine Freude haben. Er wolle die Leute inspirieren, etwas Kreatives auszuprobieren. Mit welchem Material sei egal – als Kind bei ihm zu Hause seien eben Legosteine vorhanden gewesen. ●

[Video: Interview mit Nathan Sawaya \(Englisch mit D UT\)](#)

Der höchste Legoturm der Welt

Mit dem höchsten Lego-Turm der Welt hat sich Mailand einen Weltrekord gesichert. 18'000 Personen beteiligten sich während mehreren Tagen am Bau des 35,50 Meter hohen Gebäudes aus 580'000 bunten Plastiksteinchen.

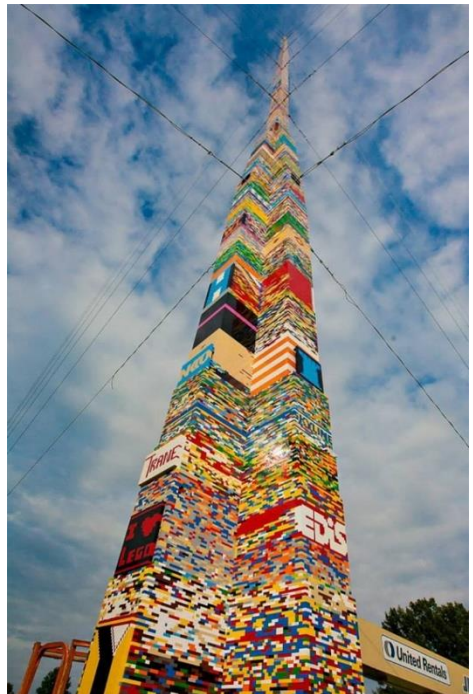
Ziel war, Kinder und Eltern zur kreativen und gemeinsamen Arbeit anzuregen.

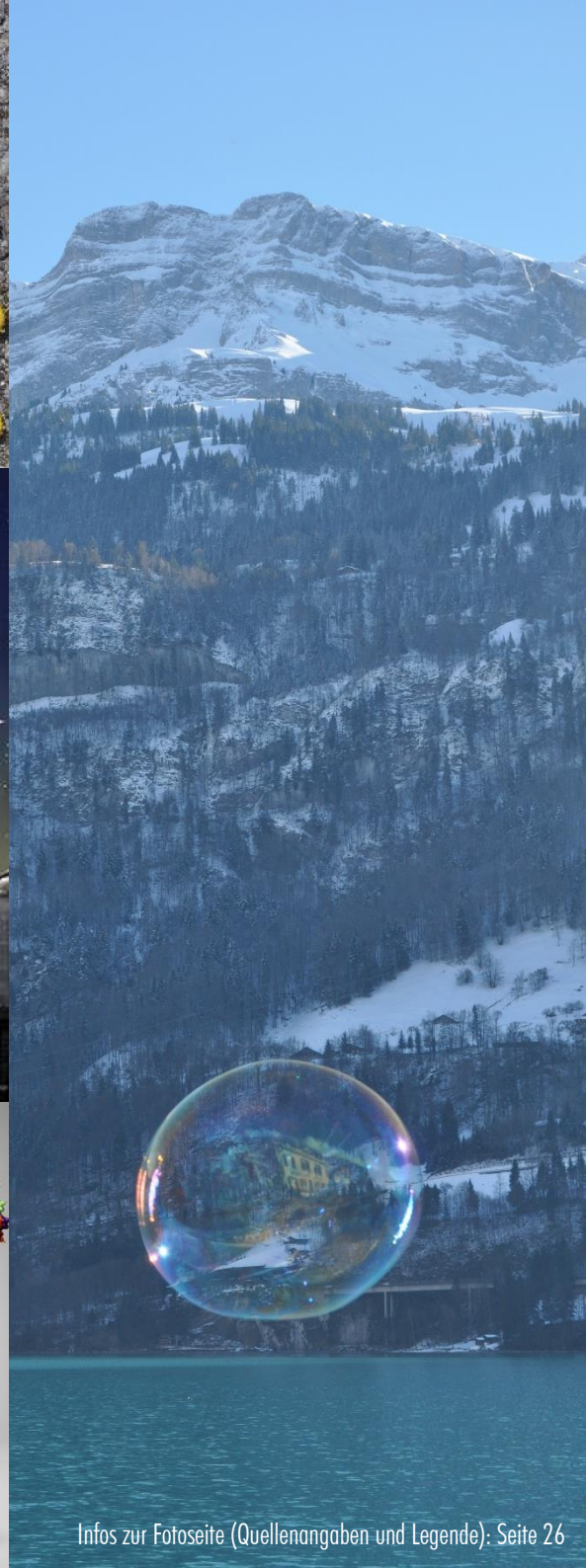
Damit konnte der Weltrekord gebrochen werden, der 2014 in Budapest aufgestellt worden war, wie Lego Italia mitteilte. Fünf Tage lang konnten Besucher die Legosteine aufeinander-

ordern. Ziel der Initiative im Rahmen der Mailänder Expo war es, Kinder und Eltern zur kreativen und gemeinsamen Arbeit anzuregen.

Für jeden Zentimeter des Turmes spendete Lego sieben Euro für ein Projekt der Umweltschutzorganisation WWF zum Schutz von Naturoasen in den Städten. ● (woz/sda)

[Video: Der höchste Legoturm der Welt \(Quelle: Blick\)](#)





Info Fotoseiten 24 und 25 (Quellenangaben und Kurzbeschrieb)



- 1 Spielkunst ist, das Teil zusammen zu setzen
Foto: Andrea Riesen
- 2 Spielkunst mit Feuer-Poi, Foto: D. Martin

- 3 Landart: die Kunst mit der Natur ein Spiel zu gestalten. Foto: AT Verlag
- 4 Spielkunst mit Sand am Strand.
Foto: Internet (Pinterest)
- 5 Bundesplatz: »Son et lumière« – Lichtspielkunst. Foto: Hébro
- 6 Kunstaufräumen: Spielkunst mit Fantasie, Ordnung und Kreativität
Foto: schwäbische.de
- 7 Kunstvolle Marionetten erwachen zum Leben. Foto: Keystone
- 8 BalloonArt: auch SpielKunst – mit Puste
Foto: daisy balloon by greenlabel
- 9 Spielkunst in Reinkultur: Riesenseifenblasen vor herrlicher Winterkulisse. Foto: Louis Blattmann

Was Spielkunst auch noch ist – ohne Anspruch auf Vollständigkeit...

Totemügerli von Franz Hohler: Spielkunst mit Worten



Das Totemügerli von Franz Hohler ist nicht nur ein absoluter Klassiker des Schweizer Kabarets, sondern auch eine herrliche,

kreative und so wunderbar schweizerische Spielkunst von einem der ganz grossen Deutschschweizer Kabarettisten. Auch das ist SpielArt – mit Worten und vom Feinsten! ● (lb)

[Video: Franz Hohlers Totemügerli live \(Youtube\)](#)

Food Art: Mit Essen spielt man eben doch!

Nahrungsmittel statt Farbe und Pinsel? Aber klar doch! Jedenfalls für die New Yorker Künstlerin Tisha Cherry. Sie hat aus Erd- und Heidelbeeren, ein paar Flocken und Rosinen eine gestylte US-Flagge gestaltet und macht aus Cream-Cheese-Frosting Büsi- und andere Porträts. Auch sonst greift sie für ihre Food Art zu

Delizösem wie Zuckerdeko, Lebensmittelfarbe, Marzipan und kombiniert und formt sie zu süssen Kunstwerken. Auch andere Künstler »spielen« mit dem Essen. ● (lb)

[Link: Mehr zum Thema »Spielen mit Essen«](#)



Fotos (v.l.n.r.): Tisha Cherry (2x); Tatiana Shkondina; Blue Bottle; Marie-Laure Brochard)



Origami – Papier in Falten

*Papier ist Papier
aber es ist auch ein Weg
zu den Sternen
zu Sinnbild und Sinn,
zu blinden Geheimnissen –
und zu den Menschen.*

Rose Ausländer



Foto: Christiane Grimm-Angelrath

Text: CHRISTIANE GRIMM-ANGELRATH

Papier hat mich schon immer fasziniert. Ich mochte Bücher, Hefte, Papierbogen – den Geruch von alten Schunken ebenso wie den Duft von frischen Druckbogen. Dass sich jedes Papier anders anfühlt und unterschiedlich tönt, war mir selbstverständlich und ich konnte nicht verstehen, wie achtlos manche mit dem schönen Material umgingen.

Origami begegnete mir in meiner Kindheit in Form eines geheimnisvollen Büchleins, »Das lustige Papierfaltbüchlein« – das, wie ich später erfuhr, wohl die erste deutschsprachige Publikation war, die sich ausschliesslich diesem Thema widmete.

Verstanden hatte ich nur ein paar wenige Modelle daraus, jedoch durchgeblättert hatte ich es so oft, dass ich noch heute die Reihenfolge der Bilder kenne.





»...Papier ist...ein Weg... zu den Menschen...«

Heute, viele Jahre später, gehört Papier zu meinem abwechslungsreichen Alltag: Nach Ausbildung und Tätigkeit als Jugendarbeiterin arbeite ich längst in unserer handwerklichen Buchbinderei mit, wo Papier die Grundlage unserer Arbeit darstellt.

Täglich mit so viel schönem Papier umgeben erwache bei mir irgendwann wieder die Freude am Falten.

Ursprünge

Man nimmt an, dass diese tausend Jahre alte Kunst zunächst in China entstand und sich dann durch reisende Mönche nach Japan verbreitete. Damals wurde das noch sehr kostbare Papier nur in Tempeln zu religiösen Zwecken verwendet. Japan wird deshalb als eigentliches Ursprungsland des Origami angesehen. Die zwei Wortbestandteile von »Origami« bedeuten falten (ori) und Papier (kami).

Unabhängig von dieser Entwicklung haben seit der Antike viele Zivilisationen der Welt eine eigene Faltradition. In Westeuropa entwickelte sich eine kunstvolle Faltkultur, in der sich die Papier- und Stofffalttechnik gegenseitig beeinflussten.

Waren Faltschnitten über Jahrhunderte mündlich weitergegeben worden, entstand im Jahr 1639 das erste Faltbuch der Welt, in italienischer Sprache und mit Abbildungen zur Technik des Serviettenfaltens.

Friedrich Fröbel (1782-1852), vielen bekannt als Begründer des Kindergartens, entwickelte für die Beschäftigungsspiele mit Papier die Windmühlengrundform, die sich in unendliche Varianten von geometrischen Formen umwandeln lässt. Fröbel selber war nie in Japan und obwohl diese Grundform auch in Asien bekannt war, geht man davon aus, dass Fröbel diese unabhängig entwickelt hat. Interessant ist, dass Fröbels Theorien die Kinderbeschäftigung in Japan massgeblich beeinflusst haben.

Heute ist der Einsatz von Origami in sehr unterschiedlichen Bereichen nicht wegzudenken: Kunst, Design, Wissenschaft, Medizin, Architektur und vielen anderen.

Mit Origami die Welt erklären

Unterdessen ist »ORIGAMI BlattWerk« das Label innerhalb unserer Buchbinderei. Ich biete Workshops an, falte Dekos für unterschiedliche Anlässe, führe Projekte durch mit sehr unterschiedlichen Gruppen, habe einen monatlichen Faltreffpunkt ins Leben gerufen und falte oft auch zu meiner eigenen Freude.



Falten und spielen...

Oft sage ich, dass ich mit Origami die Welt erklären kann. Mich begeistert, dass sich mit einem simplen Blatt Papier so unglaublich viel ausdrücken, erarbeiten, erfahren, bewegen, transportieren, visualisieren, erklären ... lässt.

Mit Origami lassen sich Menschen dort abholen, wo sie sind: Es gibt Friedensprojekte in Jerusalem mit palästinensischen und jüdischen Kindern. Es gibt Schulprojekte für schwach- sowie hochbegabte Kinder, Arbeitslosenprojekte, Projekte in Altersheimen und mit Fremdsprachigen.

In einem Origamiprojekt steht manchmal das Objekt im Zentrum, manchmal das gemeinsame Tun und Erleben.

All diesen Projekten ist gemeinsam, dass Menschen mit einfachsten Mitteln etwas erleben und zusammen erarbeiten, dass sie in kleinen Schritten ihre Grenzen erweitern, dass das Selbstbewusstsein gestärkt wird und die Freude am ei-



genhändig Geschaffenen gross ist. In meiner Arbeit wende ich Origami an als Transportmittel für positive Erfahrungen:

- Motivation für Deprimierte
- Bestätigung für Unsichere
- Unterhaltung für Gelangweilte

- Anschauung für Theoretiker
- Überraschung für Neugierige
- Anreiz für Schüchterne
- Gesprächsgrundlage für Sprachlose
- Aktivierung für Bewegungslose
- Erfolg für Frustrierte

Szenen eines Origamiabends und Origami XXL in Bewegung



Origami XXL in Bewegung: ein Schiff gondelt durch Murten. Foto: Stefan Weber

fröhliches Aufatmen: Geschafft, die Schachtel ist zusammengesetzt, der Deckel passt perfekt.

Oder: Fröhliches Lamentieren und Gestikulieren, am Boden eine schier immense Fläche Papier mit einigen Falten und Knicken. Später, als die Gruppe von Kindern und Erwachsenen sich auf ein gemeinsames Vorgehen geeinigt hat, nimmt das Objekt Gestalt an.

Ein Schiff, wie wir es sonst als Objekt im Hosentaschenformat kennen, steht gross und

Eine kleine Gruppe Menschen rund um einen Tisch, gesenkte Köpfe, leises Rascheln, ab und zu ein Stöhnen – greifbare Konzentration. Dann die ersten entspannten Blicke,

prächtig auf dem Kiesplatz unter den Platanen, um dann gemütlich durch die Altstadt Murten zu gondeln. ●

Christiane Grimm-Angelrath



Christiane Grimm-Angelrath (1962), Jugendarbeiterin JAA-Luzern mit Diplomabschluss 1988 arbeitet seit 1993 als Buchbinderin in der Buchbinderei Grimm.

Täglich mit viel schönem Papier konfrontiert, entdeckte sie bald ihr Interesse an Origami und bildet sich regelmässig an

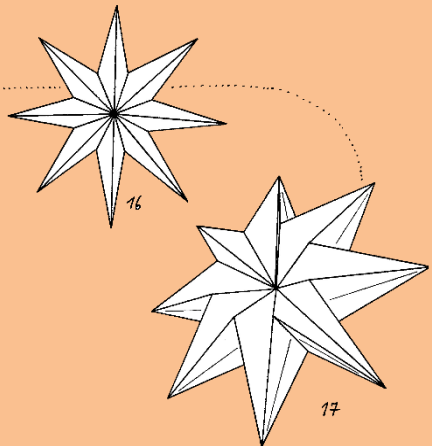
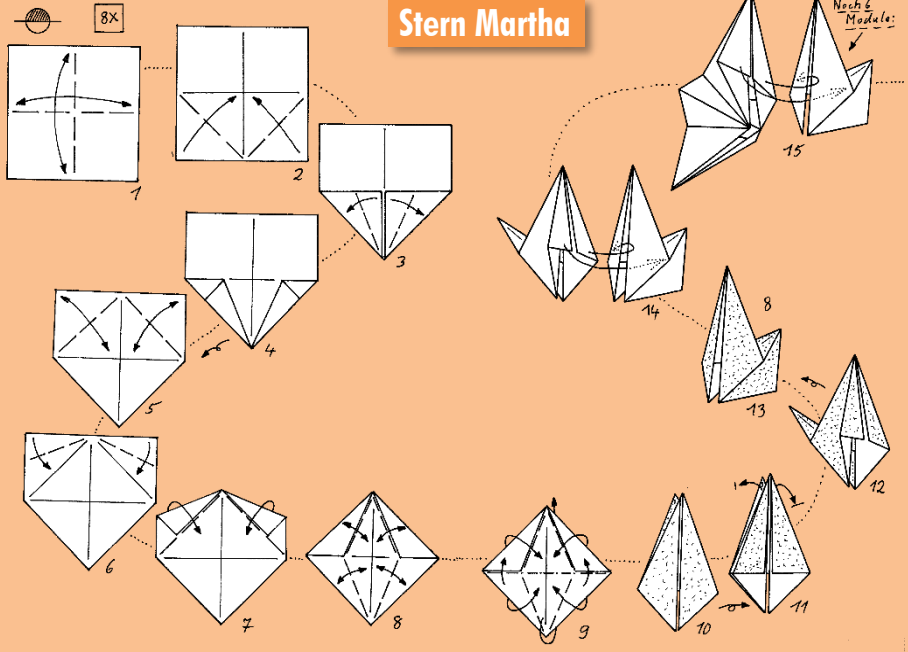
Kursen im In- und Ausland weiter. Sie bietet Workshops an, führt Events und Projekte durch und arbeitet an der Origami-Didaktiktagung in Freiburg (D) mit, die jedes Jahr von Falterinnen und Faltern aus vielen Ländern besucht wird.

- <mailto:info@origamiblattwerk.ch>
- [Link: www.origamiblattwerk.ch](http://www.origamiblattwerk.ch)
- [Link: www.einfachfalten.wordpress.com](http://www.einfachfalten.wordpress.com)



Origami SpielArt – selbst gemacht

Stern Martha



© Klaus-Dieter Ennen



Origami – ein Diagramm verstehen

Wer erinnert sich nicht an sein erstes Papierschiffli, gezeigt vielleicht von einem Freund, oder den Papierhut, vom Grossvater aufgesetzt bekommen und x-mal nachgefaltet.

Papierfalten lebt von der mündlichen, besser von der gezeigten Überlieferung.

Wohl weil uns das Bedürfnis am Konservieren in den Genen liegt, hat sich eine internationale Sprache der Faltsymbole entwickelt:

-----	Talfalte
-.-.-.-.-	Bergfalte
————	bestehende Falte oder Blattkante
————→	falten und liegen lassen
←————→	falten und öffnen
————→	Blatt wenden

Obwohl sich viele Origami-Autoren in ihren Publikationen an diese Symbole halten, entwickelt doch jede und jeder seinen eigenen Stil in der Diagrammsprache. Um ein Modell nach Diagramm zu falten, muss ich mich in diese Sprache einlesen und verstehen lernen, wie der jeweilige Autor die Dreidimensionalität und die Aktionen darstellt.

Es ist hilfreich, auf ebener Unterlage zu falten um scharfe Falze zu bekommen. Wenn ein Schritt kompliziert erscheint, hilft manchmal ein Blick auf den nächsten Diagrammschritt um zu sehen, wie das Resultat aussehen sollte. Es braucht Geduld und Übung, um zu einem schönen Resultat zu kommen.

Stern Martha: eine Kreation von Klaus-Dieter Ennen

Das Diagramm für den »Stern Martha« hat Klaus-Dieter Ennen dem Magazin Spielinfo freundlicherweise frei zur Verfügung gestellt.



Auf seiner Internetseite sind viele seiner selbst entworfenen, schönen Modelle zu bewundern und nachzufalten.

Klaus-Dieter Ennen ist ein kreativer Falter und Vielschaffer. Seine Werke veröffentlicht er mit »epubli« (Webbasierte Plattform um Bücher selber zu erstellen und weltweit publizieren zu lassen), das aktuellste ist »Der Origami-Sternhimmel 2«.

 [Internetseite Klaus-Dieter Ennen \(www.origamist.de\)](http://www.origamist.de)

Ein Diagramm und seine Tücken

Am Anfang ist alles ganz einfach: eine Falte längs, eine quer, die Ecken einklappen — immer schön den Faltschritten folgen, die Richtungspfeile beachten.

Oft beginnen die Tücken des Diagramms beim Wechsel von der 2. in die 3. Dimension.

Folgende ergänzende Hinweise zum Diagramm könnten hilfreich sein:

Am Anfang das Papier nicht zu klein wählen. Für den Stern Martha den ersten Versuch mit 15x15 cm Papier falten.

8. Darauf achten, dass die Falllinien nur bis zu den Diagonalen gezogen werden.
9. Bei den Querdagonalen den Unterschied Bergfalte/Talfalte beachten. Die Spitze, die jetzt noch gegen unten zeigt, bewegt sich gegen hinten zur oberen Spitze.
11. - 13. zeigt das fertige Modul von verschiedenen Seiten, auf der einen Seite die Verbindungs-laschen, auf der anderen Seite die Einsteck-taschen.
14. Um die Laschen mühelos in die Taschen zu schieben, können diese etwas aufgeklappt werden.

Truzzle: Spielkunst für Spielerseele und -auge

Per Zufall entdeckte ich Truzzle in einem Spielgeschäft und war sofort fasziniert. Diese Ästhetik, die schönen, harmonischen Formen, die natürlichen Farben durch das Material Holz diktiert, haben mich sehr angesprochen. Truzzle sind kunstvoll. Sie haben eine hohe Schönheit, man kann sie auch als Dekoration in der Wohnung aufstellen. Dahinter jedoch steht das ausgeprägte Beherrschen eines Handwerks. Die Hingabe und Verbesserung über mehrere Jahre, bis die Produktion von Truzzle entstehen konnte.

Truzzle wird im französischen Jura hergestellt. Frank Paris ist der Schöpfer dieser Produkte.

Er hat sich schon immer zu Holzmaterialien hingezogen gefühlt. Hat dann während 7 Jahren Werkzeuge ausprobiert und neu erschaffen, die sich gut eignen um Holz zu schnitzen. Im Dezember 2003 wurden die ersten Truzzles in Geschäfte geliefert.

Truzzle sind eine andere Art von Puzzles, ein Holz Puzzle im Relief. Sie bestehen aus 25 bis 108 Teilen. Sie sind aus verschiedenen Hölzern hergestellt. Deshalb entstehen mehrfarbige Reliefs in verschiedenen Formen und mit verschiedenen Düften. Man benötigt von 30 Minuten bis hin zu mehreren Stunden um ein Muster nachzubauen, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad.



Man entwickelt eine neue strategische Sichtweise, muss sich neu orientieren im Vergleich zu einem herkömmlichen Puzzle.



Aktuell gibt es 6 Truzzle Modelle: Tier, astral, Atoll, Stich, Spirale, Welle. Jedes Modell kann man in einer unterschiedlichen Holzzusammensetzung bekommen. Es werden bis zu 16 verschiedene, regionale Holzarten verarbeitet. (ar)



[Truzzle animiert: Video \(Youtube\)](#)

[Website Truzzle: www.truzzle.com](http://www.truzzle.com) (französisch)

[Interessante Puzzle Website](#)

Bezugsquellen Schweiz

GADGETISSIMO

Bvd Georges-Favon, 1204 GENEVE

T: +41 22 311 3485

PERPETUUM MOBILE SPIELEREIEN

Hirschmattstrasse 35, 6003 Luzern

T: +41 210 20 61

www.perpetuum-mobile.ch



Urs Löffel

Tierpfleger
Kulturschaffender
und
Spielpädagoge (SPS 26)



Der Titel dieses Spiel-Info-Heftes fordert mich. Logisch, denn die ewige Frage »was ist Kunst« und die logische Folgefrage darauf »wo fängt Kunst an und wo hört sie auf« ist ja noch immer nicht geklärt ...und wird, weil extrem Ansichtssache, niiiiine geklärt werden.

Also, im Wissen, als Kunst-Erklärer chancenlos nie einen grünen Zweig zu erreichen, begeben sich auf die Suche nach der »Kunst im Spiel«, der »Kunst am Spiel«, der »Kunst rund um das Spielen«.

Finden lässt sich, je nach angesetztem Mass, schnell vieles, was mit einigem Goodwill in die Kategorie SpielArt befördert werden könnte. Grafisch besonders nett gestaltete Spielflächen könnte man hervorheben. Fantastische, originelle Spielideen und wunderhübsche, ausgeklügelte Spielmaterialien und sogar Spielanleitungen, die auf Grund ihrer einfachen Klarheit besonders wertvoll sind, könnte man hier loblich erwähnen oder mit einigem Elan sogar zu »Kunstobjekten« stempeln.

So oft ich in den letzten Tagen das Thema in meiner Gehirnwindung gedreht habe, bin ich immer auf den einen, einzigen, folgenden Schluss gekommen:

Eigentlich ist all das Materielle, ob schöner und besser oder anders, für die Ausführung des Spiels ein wenig bedeutendes Detail. Spiel lebt

von der Bewegung, vom Moment, von den immer neuen Situationen und von der Kreativität der Teilnehmer. Die entscheidenden Akzente setzen immer die Teilnehmer. Da ist die Einstellung der am Spiel Beteiligten das, was den künstlerischen Wert ausmacht. Kann jemand ein Spiel aufziehen, das ihn selber beglückt, ist das gut. Kann jemand mit der Art seines Spielens auch noch andere Menschen beglücken, ist das doppelt gut oder noch besser. Ist der Spieler aber in der Lage mit seinem Einsatz und seinem Verhalten andere Spieler zu schönem Spiel zu animieren, dann ist das grandios.

Besitzt ein Spieler die Fähigkeiten, um mit seiner Auslegung vom Spiel Freunde, Mitspieler, Gegner, Publikum und sogar Nichtspieler vom Wert und der Schönheit des Spielens zu überzeugen, dann beherrscht er eine Kunst.

Mit viel gutem Willen, dem Ausspielen von Uneigennutz, von Humor, von Einfühlungsvermögen und mit der klaren Absicht sauber zu spielen, ohne andere dabei lächerlich zu machen oder zu verletzen, kann jeder beim Spiel besondere Momente, ja sogar ganz lange nachhallende Momente erschaffen.

Tja... und wer Besonderes schafft, ist ein Künstler. Ganz einfach, oder?

Viel Spass beim Kunst-schaffen! ●

»spielschweiz« – eine kreative Idee eines aktiven Spielbegeisterten

Im Herbst 2015 startete die Krankenkasse Swica eine Initiative, kreative Projekte, die der allgemeinen Gesundheit dienen, mit einem Förderbeitrag zu unterstützen. Diese Initiative wurde mittels eines webbasierten Projektwettbewerbs umgesetzt. Projektideen konnten frei eingereicht werden und jedermann hatte die Möglichkeit, mit seiner Stimme ein Projekt zu unterstützen.

Andreas Rimle, aktiver und ausgebildeter Spielpädagoge (Absolvent des Spielpädagogischen Intensivseminars in Brienz) und

Mitglied des Dachverbands für Spiel und Kommunikation SDSK, ergriff die Initiative und stellte seine eigene Projektidee ins Netz. Sie war äusserst erfolgreich und schnitt unter einer grossen Zahl von eingereichten Projekten als klare Dritte ab. Nur zwei andere Projekte erhielten mehr Stimmen.

Die Redaktion des Magazins Spielinfo möchte nicht nur über das Abschneiden von Andreas Rimles Projekt berichten, sondern dieses etwas detaillierter vorstellen.

Projektwettbewerb Swica – Vorstellung Projekt »spielschweiz«

Swica hatte den Wettbewerb mit folgenden Worten ausgeschrieben:

»Mitmachen und Gewinnen

Du hast eine spannende Idee rund ums Thema Gesundheit. Dann sichere Dir Förderbeiträge oder unterstütze Deine Lieblingsidee mit Deiner Stimme (...)

Deine gesunde Idee für eine gesunde Schweiz.«

Nachfolgend drucken wir den exakten Wortlaut des von Andreas Rimle eingereichten Projekts ab:

»Was ist deine gesunde Idee?«



Spielen heisst: sich freuen, bewegen, zusammen sein, lernen, geniessen, sich fordern, sich gesund entwickeln, gesund bleiben... Mit meiner Idee

möchte ich möglichst viele Leute, Jung und

Alt, ansprechen und zum Spielen animieren. Ich will allen, die sich beteiligen möchten, eine Plattform geben, sich auszutauschen, neue Ideen zu finden, sich zu vernetzen...

»Warum soll die Idee unterstützt werden?«

Wir wollen glückliche Kinder, zufriedene Erwachsene – eine gesunde Gesellschaft. Spielen kann viel auslösen, gemeinsam können wir viel bewirken. Meine Grundidee ist es, Spielende, Pädagogen, Leute wie du und ich zu unterstützen und zu vernetzen, indem ich eine Plattform dafür biete. Das Spiel kann vieles: – es spricht Menschen jeglichen Alters an – es ist für die motorische, kreative, soziale und intellektuelle Entwicklung der Kinder wichtig – es kann präventiv wirken, indem es die Persönlichkeit unterstützt, Selbstvertrauen aufbaut, aber auch Grenzen aufzeigt, es lernt den Verlierer mit Frust umzugehen, stärkt das Miteinander – es ist in jeder Phase des menschlichen Lebens, sei es im Vorschul-, Schul- oder Erwachsenenalter von Bedeutung.

SPIELSCHWEIZ.CH

DAS NETZWERK RUND UMS SPIELEN

DANKE
FÜR EURE STIMMEN UND
DIE SCHÖNEN GESPRÄCHE
UND BEGEGNUNGEN!

WILLST AUCH
DU EIN TEIL
UNSERER SEITE
SEIN?



HEUTE
ABSTIMMEN
AB 2016
PROFITIEREN

EIN PROJEKT VON



Andreas Rimle

ANDREAS RIMLE
SPIELPÄDAGOG
SPIELEND.CH



S. Anstett

SIMONA ANSTETT
SPIELPÄDAGOGIN
ANOMIS.CH

SPIELEN FÖRDERT

- DIE GESUNDHEIT
- DIE BEWEGUNG
- DIE PERSÖNLICHE ENTWICKLUNG
- SPASS UND HUMOR

Wofür wird der Förderbeitrag eingesetzt?

Das Geld wird für den Aufbau des Netzwerkes gebraucht, insbesondere für die Gestaltung der Homepage und Herstellung der Kontakte. Es wird für die Unterstützung, Beratung und Durchführung von Spielprojekten eingesetzt. Ideen für konkrete Pro-

jekte: Bau einer Füdlibobbahn für ein Wohnquartier, Durchführung eines grossen Spielfestes für Gross und Klein, Spielkisten für Schulen, Organisationen, Vereine und Bedürftige im In- und Ausland...

Wie weiter?

Ein höheres Ziel für »spielschweiz«

Unabhängig vom Ausgang des Wettbewerbs der Swica, verfolgt Andreas Rimle ein höheres Ziel: das eingereichte Netzwerk-Projekt ist über das Stadium einer simplen Idee weit hinaus bereits gediehen – konkrete Schritte sind schon umgesetzt bzw. haben klare Konturen angenommen. Teilweise sind ja auch im Wettbewerb konkrete Spielprojekte kommuniziert worden.

Unterstützung durch den SDSK

Andreas Rimle hat die Vorstandsspitze des SDSK über sein Vorhaben, sein Netzwerk Spiel zu realisieren, vorgängig aktiv informiert. Der SDSK unterstützt dieses Projekt ausdrücklich. Als erster Schritt hatte sich der Vorstand mit ei-

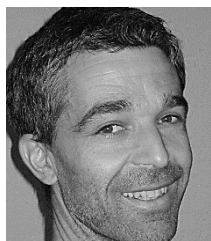
Aufruf

Ihr könnt das Projekt wie folgt unterstützen:

- Wer hat spielerische Angebote?
- Wer möchte beim Aufbau der Homepage mitarbeiten?
- Wer hat freie Kapazitäten?
- Wer kennt wichtige Adressen für die Zusammenarbeit, Sponsoring oder gehört auf die Homepage?

nem Rundschreiben an alle Mitglieder des Verbandes gewandt und darin aufgerufen, Andreas' Projekt mit seiner Stimme zu unterstützen. ●

Andreas Rimle stellt sich vor



Aufgewachsen bin ich auf einem Bauernhof. 22 Jahre war ich als Oberstufenlehrer tätig. Seit gut 7 Jahren leite ich die Spitalpädagogik des Kinderspitals St. Gallen. Vor 10 Jahren absolvierte ich die

Spielpädagogenausbildung in Brienz (SPS 20). Seither bin ich in verschiedenen Bereichen des Spielens tätig. In der Lehrerbildung und –weiterbildung engagiere ich mich als Kursleiter zum

Thema »Spiel im Unterricht«. Daneben habe ich schon Kurse für Erwachsene, Spielgruppenleiterinnen, Menschen mit Einschränkungen und Jugendarbeiter geleitet. Ich habe Spielfeste, Spielabende für Schulklassen, Workshops für jugendpsychiatrische Tagungen, Spielwochenenden, Spielabende und Spielparcours organisiert. Spielen ist für mich Leidenschaft, Spass und Entspannung.



Kontakt: andreasrimle@bluewin.ch

Homepage Andreas Rimle: www.spielend.ch

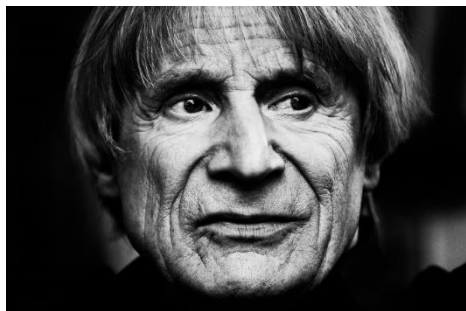
Link zu: www.spielschweiz.ch

»Spiel ist notwendig zur Führung des menschlichen Lebens.«

(Thomas von Aquin)

Der Clown Dimitri – ein grosser Schweizer Künstler im Interview

Dimitri wurde diesen September 80-jährig. Ein überaus vielseitiger Künstler, der die Kunst des Spielens in vielen Facetten beherrscht. Er spielt rund 10 Instrumente, »alle nur schlecht«, wie er zu behaupten pflegt, er ist Akrobat, Artist, er ist Clown, ein Mime. Er ist weltberühmt, war in verschiedenen Län-



dern auf Tournée. Er hat das »Teatro Dimitri« in Verscio TI gegründet und später die »Scuola Teatro Dimitri«. Heute nennt sie sich Hochschule für Bewegungstheater und Theaterkreation. Seine Auftritte im Zirkus Knie sind legendär. Die Elefanten seine grossen Lieblinge. 2014 erhielt Dimitri den Life Time Award, der ihn anspricht noch besser zu werden und sicher nicht als Abschluss seines Werkes verstanden werden soll.

Das Schweizer Fernsehen hat in der Sternstunde Philosophie ein Interview mit Dimitri geführt: Einsichten eines Clowns. Die Sendung wurde am 20. September 2015 ausgestrahlt. Wir haben einige Passagen des Interviews mitgeschrieben, die besonders gut zu unserem Schwerpunktthema passen. (ar)

Interview: STEPHAN KLAPPROTH

Sie scheinen ein leidenschaftlicher, fast schon manischer Sammler zu sein.

Das bin ich allerdings, ich kann nichts weg-schmeissen, gewisse Gegenstände, so Recyclingmaterial, das sammle ich und mache dann so Objekte daraus, aber immer mit einem Clown verbunden. Aber eben Masken, Instrumente, Puppen, Marionetten, das sammle ich, das liebe ich.

Ist es wahr, dass Sie schon als 7-jähriger wussten »ich werde Clown«?

Ja das stimmt, das ist so. Ich ging mit meinen Eltern in den Zirkus Knie. Wir gingen immer zu Fuss von Ascona nach Locarno, jedes Jahr im November in den Knie. Da war ich 7 Jahre alt. Da war ein Clown, im Knie der hiess Andreu und der hat mich sehr beeindruckt. Und dann habe ich meinen Vater gefragt: »Du, ist das sein Beruf, macht der das jeden Tag?« Und er hat mir

das genau erklärt mein Vater: »Weisst du, das ist auch ein Künstler, der muss auch viel üben, viel arbeiten. Du siehst ja, wie er wunderbar Instrumente spielt, wie er sich bewegt, wie er Akrobat und Tänzer ist!« Da wusste ich: das wird mein Beruf, das möchte ich machen.

Was waren sie für ein Kind? Waren sie schon der Klassenclown, der Aussenseiter, ein Mädchenschwarm oder was?

Ich habe früh entdeckt, dass, wenn man die Leute zum Lachen bringen kann, man mehr Erfolg hat. Dann ist man beliebt. Weil, wenn man dann so eine Art Kompaniekalb wird oder Klassenkalb, dann lieben dich alle, und ich habe es sogar fertig gebracht, auch die Lehrer ab und zu zum Lachen zu bringen. Ich wusste aber dann immer genau, wann aufhören.

Was war ihr Plan als 7-jähriger? Haben sie sich gesagt, ich lern das, wenn ich gross bin? Wo konnte man Clown lernen damals?

Ich habe immer gemüdet bei meinen Eltern, also ich möchte Clown werden, wie macht man das und meine Eltern waren ein bisschen verzweifelt, weil es ja keine Clown Schule gibt. Sie haben dann herausgefunden, dass eigentlich die beste (Clown Schule) in Moskau wäre, aber das war unmöglich. Ich konnte nicht nach Moskau gehen. Sowieso, Moskau und die Schweiz hatten nicht sehr gute Drähte (...). Frankreich wäre vielleicht gegangen. Frankreich hatte damals eine eher links gerichtete Regierung. Ich hab' dann meinen Weg gemacht – ich bin auf Umwegen Clown geworden (...). Zuerst Töpfer – Töpfe drehen, das war ein wunderschöner Beruf, mit meinen Händen, künstlerisch, handwerklich.

Und dann doch irgendwann bei ganz grossen Clown Künstlern, bei Marcel Marceau, haben Sie dann das Metier richtig gelernt.

Natürlich, das war dann eine wichtige Etappe, der Marcel Marceau. Zuerst als Schüler und dann in seiner Truppe. Aber vorher habe ich natürlich probiert Musik zu studieren, nicht wie ein Berufsmusiker, aber immerhin am Konsi Bern. Dann habe ich Akrobatik Stunden genommen, Ballett Stunden, und habe dann Theater gespielt, auf Studentenbühnen, und so weiter und so fort (...).



Ich weiss, eines ihrer Lieblingszitate um einen Clown zu definieren, ist »Ein Clown ist ein handelnder Dichter und Poet« von Henry Miller (...).



Das ist ein Satz, einer meiner Lieblingssätze, das ist das grösste Kompliment, das man einem Clown machen kann. Ich habe mir immer wieder überlegt, was bedeutet das. Der Dichter nimmt die Feder und schreibt, oder geht an den Computer, ist ja egal, aber er schreibt Worte und seine Poesie, übermittelt sich via Schrift, via Buch, via Worte. Und der Clown, der ist ein Poet mit seinem Körper, mit seinem Ausdruck, mit seinen Instrumenten, er ist selber der Dichter, der keine Worte braucht, keine Bücher, er ist selber die Geschichte.

Wie soll es der Clown mit der Macht halten?

Das ist eine sehr schwierige Frage, die ich dir auch nicht so klipp und klar beantworten kann. Es gibt ja immer diese Meinung, und ich bin auch oft dieser Meinung, man sollte auch mit dem Feind kommunizieren, dialogisieren, wissen, was er denkt, anstatt ihn einfach nur zu bekämpfen. In der Weltpolitik beobachte ich das immer wieder, denke, wenn doch nur die Kommunikation da wäre, und hie und da vielleicht noch ein bisschen Humor dabei wäre, das würde sicher viel helfen.

Wollen sie denn als Clown etwas verändern in der Welt?

Also »verändern« ist ein grosses Wort, und ich bilde mir nicht ein, dass wir viel verändern können. Aber wir können sicher, wir könnten sicher viel mehr Verbindung schaffen. Ich habe zum Beispiel das Bedürfnis, in meinem Theater oder wo ich auch bin, Leute miteinander zusammenzubringen. Manchmal wirklich auch gegenteilige Menschen.

Was ist ihre Beziehung zur Schweiz der gewöhnlichen Leute? Es gibt ja von Mani Matter dieses Lied, »Warum syt Dir so traurig«. Sind wir, zumindest der Deutschschweizerteil, ein trauriges Volk?

Das würde ich gar nicht sagen. Es gibt einen Schweizer Humor, es gibt wunderbare Kabarettisten, Komiker. Ich meine, da kann man anfangen bei Emil oder bei Franz Hohler, oder der leider verstorbene Caesar Kaiser, oder sein Sohn Lorenz Kaiser und so weiter. Viele Komiker also. Aber auch in der Kunst findet man den Humor – wenn man denkt, ein Tinguely, was der in der Bildhauerei für einen Humor entwickelte! Ich finde auch die Bergler in der Schweiz, die haben Humor, oder die Appenzeller, die haben einen eigenen Humor. Und generell die Vielfältigkeit in der Schweiz: also ich finde die Schweizer überhaupt kein trockenes Volk.

Man hört oft, der Künstler auf der Bühne lebe auch von der Energie des Publikums, was da zurückkäme, das trüge ihn, bräuchte er. Ist das wichtig für Sie? Gibt es Abende, wo sie ein Publikum mehr lieben?

Früher war ich sehr empfindlich auf schlechtes Publikum, aber dann war ich auch schlecht. Doch das habe ich aber dann bald gelernt abzustellen, das darf man ja nicht. Man darf nie das Publikum beschuldigen: es kann gar nichts dafür, in welcher Konstellation es da ist. Und je nach Zusammensetzung fällt die Reaktion halt so oder so aus.

Frustriert sind sie schon, wenn es ein schlechtes Publikum ist...

...nicht mehr – ich bin jetzt weise (lacht).



Sind sie süchtig nach dem Applaus nach so langen Jahren

Ja, also man gewöhnt sich natürlich schon dran, es ist natürlich eine schöne Gewohnheit. Dass es (Applaus) grad⁴ gar nicht stattfindet, das passiert mir nie – zum Glück. Ich bin dann natürlich schon empfindlich, wenn Applaus ein bisschen schwächer ist. Man ist dann ein bisschen deprimiert und denkt: »Was ist denn heute wieder los?« Aber süchtig bin ich nicht.

Wäre nicht die Rolle des Hofnarren ideal, wollten Sie nie die Rolle des Hofnarren der Politik werden?

Also wissen sie, das ist ja ein Thema, das mich immer fasziniert hat, dass der Hofnarr eigentlich die Aufgabe hat lustig zu sein. Doch im Gegenteil sollte er sogar die Wahrheiten sagen. Aber nur unter der Bedingung, dass sie komisch sind, dass es auf komische Weise gesprochen und gesagt wird. Dass der König dann lachen kann darüber; aber auch ganz harte Wahrheiten, auch Kritiken, (...). Aber wehe, wenn er den König, dann nicht zum Lachen bringt!...

...dann hängt er selber...

...das ist dann sehr kritisch. Das setzt den Clown, den Narren, sehr unter Druck, das ist nicht leicht. Aber diese sogenannte Narrenfreiheit, dass der Narr alles darf, und das gilt auch für den Clown, die gilt unter der Bedingung, dass es komisch, dass es clownesk ist. (...) Im Theater auf der Bühne kann ich nicht Politik machen. Nummern machen, die eine politische Message haben, das kann ich nicht. Ich habe eine bestimmte Vorstellung von Clown. Der Clown sollte die Menschen zum Lachen brin-

gen. Er kann ruhig mal melancholisch, mal traurig sein, aber es muss immer rührend sein, es muss immer irgendeine komische Note haben.

Ich bin auf jeden Fall ein Glückspilz, mit allem bin ich ein grosser Glückspilz, mit meinem Leben, meinem Beruf.

Mit 80, ich sag's nochmal – weil das sowieso kein Mensch glaubt – aber im Moment wird hier (in Dimitris Heimat) im ganzen Tal gefeiert, ihr 80. Geburtstag; wie haben sie das gemacht, nur schon die Beweglichkeit? Das ist auch viel Arbeit jeden Tag.

Ich trainiere jeden Tag, ich mache zum Beispiel Handstände, ich stehe auf den Händen, und ich brauche das nicht mehr in meiner Vorstellung. Aber das hält mich fit. So mache ich viele Übungen hier auf diesem Teppich, da übe ich alle meine Instrumente, und auch gewisse Geschicklichkeitsspiele, eine Art jonglieren und so, das übe ich alles hier, und natürlich dieses Training plus die 150 Vorstellungen, die ich ungefähr im

Jahr mache, das erhält mich fit. Aber ein ganz wichtiger Faktor ist einfach das Glück, dass ich gesund sein darf.

(Transkript und Adaption: Andrea Riesen, Quelle Interview: SRF, alle Fotos Internet)



[Video: komplettes Interview \(Quelle: SRF\)](#)

[Video: Archiv-Perlen mit Dimitri \(Quelle: SRF\)](#)

[Link: Website Theatro Dimitri](#)

Drahtseilakt mit David Dimitri (Sohn vom grossen Dimitri)



Foto: Pinterest

Unschooling – ein vom Kind geleitetes Lernen

Unschooling ist ein vom Kind geleitetes Lernen im normalen Wohn- und Lebensumfeld der Kinder, zusammen mit ihren Eltern oder nächsten Bezugspersonen ohne jeglichen Versuch, die traditionelle Schule und ihre Lehrpläne nachzuahmen. Es gibt daher keinen geplanten Unterricht oder bestimmte Zeiten am Tag, für die schulähnliche Aktivitäten vorgeschrieben sind. Themen werden behandelt, wenn das Interesse des Kindes es verlangt. Die Eltern – oder die Personen, mit denen das Kind zusammenlebt – sind weniger Lehrer als Unterstützer und Begleiter der Lebens- und Lernprozesse.

Integrales Lernen

Integrales Lernen bedingt eine vorbereitete und entspannte Umgebung, in welcher sich ein ganzer Mensch entfalten kann. So sollen die Kinder nicht nur kognitiv lernen, sondern ebenfalls kinästhetisch, ästhetisch, moralisch, zwischenmenschlich, emotional, spirituell tätig sein. Auch sollen sich Werte, Bedürfnisse und Identität entwickeln. Dabei sehen wir folgende Lernveranstaltungen für ein Leben ohne Schule, welche wir praktizieren und hier als Beispiele auführen:

- Kulturtechniken (Lesen, Schreiben, Rechnen, Technologien)
- Künste praktisch erleben (Musizieren, Tanzen, Malen, Theater, Puppenspiel, Werken)
- Bewegung in der Natur (Wandern, Biken, usw.)
- Märchen erleben
- **Spielen**
- Yoga für Familien
- Projekte in Gemeinschaften
- Vernetzen von Leben ohne Schule auf der ganzen Welt

HOMESCHOOLING

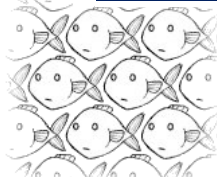


DER MYTHOS



DIE REALITÄT

PUBLIC SCHOOLING



DIE VORSTELLUNG



DAS RESULTAT

- Alltag in verschiedensten Variationen (z.B. zu Hause beim vegetarisch Kochen, im Wald beim Erkunden, in der Natur beim Staunen, auf dem Markt beim Kaufen von einheimischen und biologischen Nahrungsmitteln, eigener Garten, usw.)
- Reisen

Jedes Mal, wenn wir einem Kind etwas frühzeitig beibringen, das es später für sich selbst hätte entdecken können, wird diesem Kind die Chance genommen, es selbst zu erfinden und infolgedessen vollkommen zu verstehen.

(Jean Piaget)

Viele übersetzen den Begriff »unschooling« mit »Hausunterricht«. Tatsächlich findet das »unschooling« in der Regel im eigenen Zuhause statt – doch ist mit dem Begriff »unschooling« (vergl. Text oben) nicht nur gemeint, dass die Kinder zuhause unterrichtet werden, sondern eben ein insbesondere »vom Kind geleitetes Lernen«. ● (Ib)

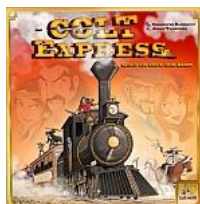


Ein praktisches Beispiel von »Unschooling« und Spiel



Spiele des Jahres 2015

Gewinner Spiel des Jahres: Colt Express



Wir als Banditen überfallen im Wilden Westen einen dreidimensionalen Zug, der in tollkühner Fahrt über Weichen, Brücken und durch Tunnel jagt. Revolver rauchen und Fäuste fliegen,

während wir von Waggon zu Waggon hechten, um die Reisenden zu berauben und Kontrahenten auszustechen. Achtung, der Marshal kommt! Schnell flüchten die Gauner aufs Dach, wo die Action gleich weitergeht. Reihum spielen wir Aktionskarten auf einen gemeinsamen Stapel – je nach Gleisabschnitt mal offen, mal verdeckt, mal zwei am Stück. Aber erst am Ende der Runde erleben wir das Ergebnis dieser Programmierung: Prügeleien, flinke Finger und der gefürchtete Marshal sorgen für Überraschungen und Schadenfreude. »Colt Express« spult mit einfachen Regeln ein furioses Abenteuer ab, um das jeder Regisseur uns Spieler beneidet.

Begründung der Jury

Ein Spiel wie eine Westernparodie! Fast schon in Slapstick-Manier verlieren die Banditen die sicher geglaubte Beute in Schlägereien oder sie ballern einfach ins Nichts. Wer gerade noch darüber feixt, anderen Gaunern die Absichten vermässelt zu haben, tappt schon bald selbst in einen Hinterhalt. Diese Mischung aus Planung und Chaos hat Charme und viel Witz. Lok und Waggon als dreidimensionaler Spielplan machen »Colt Express« zudem zu einem echten Hingucker.

von Christophe Raimbault • Verlag: Ludonaute
2 - 6 Spieler • ab 10 Jahren •
ca. 40 Minuten • ca. 30.00 € / 35.00 CHF

 [Mehr Infos: Video auf YouTube](#)

Gewinner Kennerspiel: Broom Service

Ding Dong, Ihr Elixier ist da! Wer heutzutage im Zauberreich etwas auf sich hält, der lässt sich seinen Trank von flinken Hexen oder zotteligen Druiden frisch gebraut nach Hause liefern. Die Spieler übernehmen einen dieser fliegenden Bringdienste auf der Jagd nach Punkten und Zauberstäben. Sie wählen in jeder Runde aus zehn verschiedenen Rollen vier aus, um Tränke herzustellen und an Türmen abzuliefern. Jede Karte zeigt eine Aktion, die mutig oder feige ausgeführt werden kann. Die mutige Aktion ist zwar lohnender, aber auch riskanter: Ein nachfolgender Spieler könnte sie wegschnappen. Also doch lieber auf Nummer sicher gehen, feige spielen und sich mit weniger begnügen? »Broom Service« ist ein Stichspiel, das Planung, Intuition und mutiges (und manchmal eben auch feiges) Spiel belohnt.



Begründung der Jury

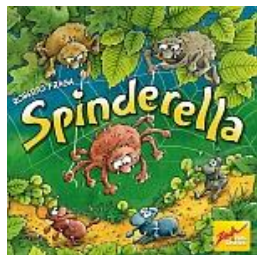
Mutig oder feige sein? Diese Frage zieht sich wie ein roter Faden durch eine Partie »Broom Service«. Die immer wieder geforderte Einschätzung, eine Aktion riskant und somit viel lukrativer ausführen zu wollen oder lieber vorsichtig und damit verlässlich, sorgt für Spannung am Fliessband. Wahrlich magische Momente erlebt, wer die taktischen Vorhaben der Gegner entzaubert. Besonders schön: Zusätzliche Profi-Varianten gestalten das Spiel noch abwechslungsreicher.

von Andreas Pelikan und Alexander Pfister •
Verlag: alea / Ravensburger
2 - 5 Spieler • ab 10 Jahren • ca. 75 Minuten •
ca. 40.00 € / 45,00 CHF

 [Mehr Infos: Video auf YouTube](#)



Kinderspiel des Jahres 2015: Spinderella



Flinke Ameisen flitzen über den Waldboden. Doch über ihnen lauern drei fette Spinnen in ihrem Netz. Dieses ist auf einem zweiten Spielplan abgebildet, der über dem Waldboden

»schwebt«. Magnetkraft sorgt dafür, dass sich durch die Bewegung zweier Spinnen die dritte am langen Baumwollfaden auf den Waldboden abseilen kann und dabei eine Ameise einfängt. Würfelglück und clevere Überlegungen bestimmen, ob man entweder eine seiner Ameisen zieht oder die beiden Spinnen im Netz bewegt – oder ob man einen hohlen Baumstumpf über eine Ameise stülpt. Diese ist dann zwar vor Spinderella geschützt, aber auch am Weiterlaufen gehindert. Ein aussergewöhnliches dreidimensionales Spiel, das mit einer gelungenen Mischung aus Fortuna und Taktik auch bei älteren Mitspielern für viel Spannung sorgt.

Begründung der Jury

Unten auf dem Waldboden ist viel los – und oben drüber auch. Der doppelbödige Mechanismus mit Magnetkraft zieht Spieler magisch an. Der Autor Roberto Fraga gewinnt dem klassischen Laufspiel eine neue Ebene ab. Die lauernerde Spinne direkt über dem Ameisentreck sorgt für ein permanentes Kribbeln. Ärgere ich mit ihr die Mitspieler? Oder bringe ich meine Ameisen ins sichere Ziel? Diesem packenden Spielprinzip ordnet sich das tolle Material jederzeit unter. Es ist kein Gimmick. ● (1b)

von Roberto Fraga

Verlag: Zoch

2 – 4 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 20 Min. •

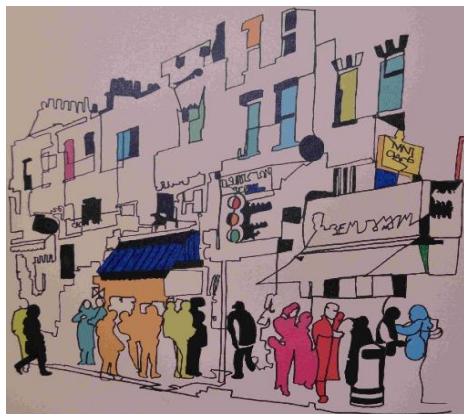
ca. 30.00 € / 35.00 CHF



[Mehr Infos: Video auf YouTube](#)

[Lesenswert: kritischer Hintergrundartikel der Spiele des Jahres Organisation über die Suisse Toy 2015](#)

Rätsel



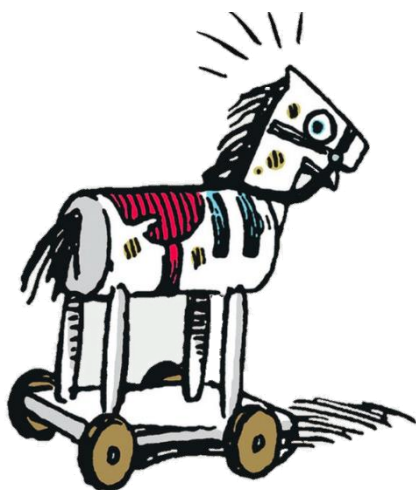
Finde den Unterschied

»Diesen Bildern begegne ich jeweils mehrmals in der Woche«, sagt unsere Redakteurin. Es sind Bilder, die als Massenware gekauft werden können. Durch Ausmalen und optischen Spielereien

wurden die drei Bilder zu drei Individuen, die zum Hinsehen und Suchen animieren. Findest Du die Unterschiede? Es gibt insgesamt 26. Oder sind es etwa weniger oder gar mehr?

Die lustigen Abenteuer des Rösslein Hü – neu aufgelegt

Mit den Abenteuern des kleinen Holzpferds, das auszieht, um Onkel Peter, dem Spielzeugschnitzer, zu helfen, sind ganze Generationen aufgewachsen. Nun ist der Klassiker »Die lustigen Abenteuer des Rösslein Hü« wieder lieferbar, nachdem das Buch während vielen Jahren vergriffen war.



INFORMATIONEN ZUM TITEL

TITEL: Die lustigen Abenteuer des Rösslein Hü
 AUTOR: Ursula M. Williams
 ISBN: 978-3-280-03481-1
 DETAILS: gebunden 13,8 x 21,0 cm
 168 Seiten
 2. Auflage
 September 2015
 ab 8 Jahren, Primarschule (1.-6. Kl.)
 PREIS: CHF 19.90
 KAUF: z.B. bei Orell Füssli

Onkel Peter ist Spielzeugschnitzer – und eines Tages gelingt ihm ein ganz besonders schönes Rösslein. Er freut sich, denn bestimmt wird er für sein Rösslein Hü einen Käufer finden. Doch Rösslein Hü möchte viel lieber bei Onkel Peter bleiben. Aber die Geschäfte mit dem Spielzeug laufen immer schlechter, und als Onkel Peter auch noch krank wird, rollt Hü los, um seinem Freund zu helfen. Hü reist übers Meer, strandet auf einer Schatzinsel, arbeitet in einem Zirkus und erlebt viele Abenteuer, bis es endlich glücklich wieder nach Hause kommt. ● (1b)

Landart Spiele in der Natur von Marc Pouyet

Naturkunstwerke: Wer kennt sie nicht, die zahlreichen traditionellen Spiele wie Memory, Domino, Labyrinth und Himmel und Hölle, die überall leicht zu kaufen sind?

Es geht aber auch anders. Die Natur drängt sich geradezu auf, aus ihren Materialien die faszinierendsten Spiele zu kreieren. Es braucht nur etwas Fantasie. Oder noch einfacher: Man nimmt das Ideenbuch Landart von Marc



Pouyet zur Hand und lässt sich von seinen fantastischen Ideen inspirieren. Aus Blättern, Rinden, Blüten, Vogelfedern, Steinen, Muscheln, Schlamm und Holz lassen sich kleine Naturkunstwerke, Hüpf- und Wurfspiele, Kreisel, Kegel, Spielbretter und -figuren und vieles mehr anfertigen, die einfach herzustellen sind und mit denen sich wunderbar spielen lässt.

Rund 45 Spiele werden in diesem spektakulären Buch

gezeigt, den Jahreszeiten und den entsprechenden klimatischen Bedingungen angepasst. Alleine die prächtigen Farbfotos sind eine Augenweide. Selbstverständlich ist zu jedem Spiel eine entsprechende Anleitung beschrieben, die einfach nachgearbeitet werden kann. Ein grossartiges Ideenbuch für Schule, Freizeitgruppen und Familien. Und perfekt passend zum Schwerpunktthema SpielArt.

Der Autor Marc Pouyet

Marc Pouyet studierte Grafik an der École d'Arts Graphiques Corvisart in Paris. Tätigkeit in der Gebrauchs- und Werbegrafik, später auch als Illustrator im Bereich Kinder- und Jugendbuch sowie als Gestalter von Spielen und Lernspielen. Er ist Autor, Illustrator und verantwortlicher Grafiker für namhafte Spieleverlage. Als bildender Künstler widmet er sich insbesondere dem



INFORMATIONEN ZUM TITEL

TITEL: Landart Spiele in der Natur
AUTOR: Marc Pouyet
VERLAG: AT Verlag Aarau
ISBN: 978-3-03800-555-1
DETAILS: gebunden 23 x 28,5 cm
192 Seiten
528 Farbfotos
September 2015
ab 10 Jahren, Primarschule (3.-6. Kl.)
PREIS: ca. CHF 39.00

Thema Natur. Er veranstaltet Kunst- und Landart-Workshops für Kinder und Erwachsene sowie Natur-Kunst-Spaziergänge und inszeniert Ausstellungen der Fotos aus seinen Büchern im Freien. ● (Ib)



[Mehr Infos zum Buch: Video auf YouTube](#)

[Homepage Mar Pouyet: http://www.marc-pouyet.net](http://www.marc-pouyet.net)

Meine Erfahrung mit Landart

Text: ANDREAS RIMLE

Zum Inhalt

Zwei Zitate aus dem Vorwort von Marc Pouyet:

*»Ich spiele mit der Natur,
und die Natur spielt mit mir.«*

*»Einige meiner schnellen, einfachen
Schöpfungen sind sicherlich mehr Spiel
als Landart; andere sind ungewöhnlicher,
komplexer, zerbrechlicher und
wiederum mehr Landart als Spiel.«*

Das Buch zeigt Spielideen in der Natur und spielerische Kunstobjekte. So unter anderem ein sehr spezielles »Himmel und Hölle« im Wasser, Zielscheiben, Sternhalma, Würfelspiele und viele mehr.

Das Werk inspiriert und macht »gluschtig«, es dem Autor gleich zu tun. Es gibt uns Ideen zum

Spielen auf einer Wanderung, am Strand, im Garten – mit Material, das am Ort auffindbar ist und zur Verfügung steht.

Mein Begleiter in der Natur und im Spiel

Mit Freude und Faszination blättere ich immer wieder im Buch. In Kursen ist es ein begehrtes Objekt zum Schauen und Staunen. Für mich ist es aber auch Quelle für eigene Werke oder Kreationen von Schüler/innen. Selber ergeben sich bei mir immer wieder Gelegenheiten zum Ausprobieren v.a. in den Ferien, im Winter oder Herbst.

Mein persönlicher Tipp ist noch das Spiel »Linja«. Dabei braucht man nur die Spielregeln zu kennen und in der Natur ist das Material immer zu finden.

Euch allen wünsche ich viel Freude bei der Entstehung und dem Geniessen der eigenen Objekte. ●

Termine

Ab sofort werden die Termine nur noch auf der Homepage des SDSK publiziert und nicht mehr im Spielinfo abgedruckt. Informiere Dich über aktuelle Spiel Events und andere relevanten Termine unter: www.sdsch.ch/termine.html.

Solltest Du selbst einen Event organisieren, der für unsere Leser und Leserinnen interessant ist, teile uns dies doch mit.

Damit wir Deinen Termin schnell und unkompliziert vermelden können, sind folgende Angaben interessant:

- ➔ Eventdatum und Eventname
- ➔ Eventort, Anfahrtsinformation
- ➔ Kontaktinformationen (falls kein Link auf die Event-Website besteht)
- ➔ Link auf Original Event-Website

Kontakte

Vorstand SDSK

- Suzanne Badenhorst, Co-Präsidium
suziesing@bluewin.ch
+41 79 452 16 04
- Heidi Schüpfer, Co-Präsidium
h-schuepfer@bluewin.ch
+41 79 381 18 28
- Andrea Mündle (aka Guntli), Mitglied
a.muendle@outlook.com
+41 79 419 23 31
- Maria Keckeisen, Mitglied
spielachse.mk@utanet.at
+43 664 917 55 60
- Louis Blattmann, Mitglied
lb@goldnet.ch
+41 79 219 94 93
- Hans Fluri, Mitglied
ask.brienz@bluewin.ch
+41 33 951 35 45
- Simona Anstett, Kassierin
simona.anstett@bluewin.ch
+41 71 787 53 36

Schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation SDSK

info@sdsch.ch/www.sdsch.ch

Ressorts

Spielinfo:

Andrea Riesen,
andrea.riesen@gmx.ch
Louis Blattmann,
lb@goldnet.ch

Weiterbildung:

Hans Fluri
ask.brienz@bluewin.ch

Animation:

Maria Keckeisen,
spielachse.mk@utanet.at

Messen:

Paul Kobler
paul.kobler@bluewin.ch
+41 79 705 45 94

Romandie:

Louis Blattmann,
lb@goldnet.ch

**WECKRUF: VERNETZT EUCH, LIEBE SPIELERINNEN UND SPIELER!
An alle, die sich vernetzen wollen: wacht auf und tut es! Tragt Euch bzw.
Eure Aktivitäten und Links etc. auf der Homepage des SDSK ein.**

Ausblick Ausgabe 1/2016

Virtuelle Spiele vom Gameboy bis heute



In eigener Sache

Jetzt oder nie  SPIEL
INFO

ABONNIERE DAS SPIELINFO JETZT!

Je mehr Leser ich habe, desto besser geht es mir!

2 Ausgaben pro Jahr – Jahresbeitrag CHF 14 – Aboservice Spielinfo: info@sdk.ch

Inseratepreise (gültig ab 1. Januar 2016, CHF)

Letzte Seite (Farbe):	ganze Seite (A5)	300.00
	½ Seite	180.00
Seite 2:	ganze Seite (A5)	270.00
	½ Seite	150.00
Innen (irgendwo)	ganze Seite	200.00
	½ Seite	120.00

Rabatt für SDK Mitglieder
Eingetragene SDK Mitglieder
erhalten auf die Preise einen
Rabatt von 50%



cuboro Bildungsseminar 15./16. April 2016



Die Kugelbahn fürs ganze Leben

Zielgruppe

Alle Interessierten an Spielpädagogik, Animation, Therapie, Begabungsförderung auf allen Stufen.

Modul 1 · Freitag, 15. April, 15.00–21.30 Uhr

«cuboro kreativ denken»: Einführung – Kennenlernen des Materials, freies Spielen mit cuboro, einfache Animationen und das Spielen in Gruppen.

Modul 2 · Samstag, 16. April, 9.30–15.30 Uhr

«cuboro kreativ denken»: Das Förderungspotenzial und die therapeutische Anwendung des Kugelbahnsystems cuboro, gezielte Anwendung auch in Kleingruppen.

Leitung

Matthias Etter – Urheber des cuboro Kugelbahnsystems und Autor der didaktischen Anleitung «cuboro kreativ denken».

Kosten

Gesamtseminar CHF 400.00 (inkl. Essen und Übernachtung)

Modul 1 oder 2 CHF 150.00 (inkl. Nachtessen Modul 1 / Mittagessen Modul 2)
(Mitglieder SDSK 10% Rabatt)

Kursort und Anmeldung

Spielakademie Brienz, Hauptstrasse 92, CH-3855 Brienz
Tel. +41 33 951 35 45, info@spielakademie.ch
Anmeldung bis 23. März 2016

www.cuboro.ch / www.spielakademie.ch

