

## Leitartikel Schwerpunkt: «Von der Spielkiste zum Spielbuffet»

Beim Bestreben Euch immer wieder Spannendes, Interessantes, Wissenswertes, aber auch Unterhaltendes zu präsentieren, versuchen wir von der Redaktion des Spielinfo Schwerpunktthemen auszuwählen, die eben diesen Kriterien entsprechen.

Und noch weitere Elemente gehören dazu: Vielfältigkeit, Themenbreite – nämlich das Spiel in all seinen Facetten – und, vor allem beim Schwerpunkt, auch die unseren Möglichkeiten entsprechende Tiefe. Die Vielfältigkeit ist eine Herausforderung. Wir berichteten in den letzten Jahren über die Wirkung des Spiels (z.B. Lebenskompetenz durchs Spiel), die Schönheit (SpielArt), über ein einzelnes Spiel in all seinen Facetten (z.B. Jassen) oder aber auch über Anwendungsbereiche (z.B. Spielen im Alter oder Spiel als Therapie) oder gar das Spiel mit Elementen (z.B. Wasserspiele).

### Was ist eine Spielkiste?

Als wir uns an die Arbeit machten, stellen wir uns auch die Fragen: «Wissen unsere Leserinnen und Leser eigentlich, was eine Spielkiste ist?» oder «Wissen sie alle was darin ist? Und weshalb?». Wir kamen zum Schluss: bevor wir berichten, wohin die Spielkisten gereist sind, sollten wir darüber informieren, was der Inhalt einer solchen Spielkiste sein kann und was für Gedankengut dahintersteckt.

So entstand ein ganz neues Schwerpunktthema. Wir berichten ganz zum Schluss auch über die Spielkisten auf Reisen, aber vor allem über das «Spielbuffet», das entstehen kann, wenn die Spielkiste ausgepackt wird. Eine überlegte und nicht zufällige Auslegeordnung von sorgfältig ausgesuchten Spielen – präsentiert auf einem sprichwörtlichen «Buffet». Wir erzählen über

die Geschichte dieser Spiele, über Varianten, Einsatzmöglichkeiten und auch teilweise über ihre tiefere Bedeutung und Wirkung.

### Was hat das Spielbuffet mit der Spielkiste zu tun?

So wird zu Beginn des Themas auch darüber berichtet wie das Spielbuffet entstand. Heisst auch:

## Spielzeug ist Werkzeug (Hans Fluri)

welche Grundgedanken dahinterstehen. Der «Erfinder» und «Vater» des Spielbuffets, nämlich *Hans Fluri* (Spielakademie ASK Brienz) ist auch der Hüter des «Angebotes» auf dem Buffet. Er war es auch, der sich von Beginn

weg dafür einsetzte, dass das Spielzeug verpackt in die Spielkiste auf Reisen geht und damit auch Menschen davon profitieren können, die nicht die Mittel haben, sich die Spielgeräte zu beschaffen. Und dass sichergestellt ist, dass diese in die richtigen Hände kommen, adäquat erklärt und klug eingesetzt würden. Hans Fluri hat uns aktiv bei der Erarbeitung dieses Schwerpunktthemas unterstützt und uns sein Wissen zur Verfügung gestellt. Auch durften wir auf die tatkräftige Unterstützung von *Rahel Pfister* (siehe Seite 45) zählen, die einen wichtigen Beitrag zur Erarbeitung des Schwerpunktthemas leistete. Rahel ist beim Entstehen dieses Schwerpunkts Absolventin des Spielpädagogischen Intensivseminars SPS 33.

Also: gehen wir auf eine kleine Reise, nicht nur in ferne Länder, sondern auch in die faszinierende Welt von Spielutensilien, hinter denen viel mehr steckt als nur sogenanntes Spielzeug. Werkzeug eben. ●

Viel Spass bei der Lektüre

Louis Blattmann  
Co-Redaktor Spielinfo

## Wie das «Buffet der Spielzeuge» und ihre Kiste entstand



Foto: Felix Gerber

Text: HANS FLURI

**D**as «Spielbuffet» ist unspektakulär und über Jahrzehnte hinweg gewachsen. Ich erinnere mich noch, wie ich mit über 30 Jahren das erste Mal ein Bilboquet in der Hand hielt und staunte, dass es einem Spieler möglich war, die Kugel wie von Zauberhand auf dem Griff zu platzieren.

### Die Geburt – der Anfang

Zu diesem Zeitpunkt hatte ich noch nie einen Peitschenkreisel gestartet, noch war ich je auf Stelzen gelaufen. Die ersten Diaboloversuche in der damaligen Zukunftswerkstatt namens Boutique 2000 startete ich über Wochen hoffnungsvoll hoffnungslos, indem ich es auf der Schnur hin- und her rollte. Anlässlich einer Messe in Bern erlebte ich, dass es wirklich möglich war, das Ding klug zu beschleunigen, hochzuwerfen und wieder aufzufangen. Später fuhr ich über den Jura nach Basel, als ich von einem Jugendlichen erfuhr, der zwei weitere Varianten beherrschte. Als beauftragter Spielleiter des ersten Gurtenfestivals kreuzte ich vor einigen Tausend Besuchern in einem bestickten Overall mit ei-

nem Erdball, vielen Riesensmallons, sensationellen 18 kleinen Diabolos und vielen New Games auf. Das spätere Spielbuffet steckte damals noch tief in den Kinderschuhen. Dem ersten Jonglierteller begegnete ich an einem Kurs des Eidg. Landesverbandes für Sport an einem Spielleiterkurs in Greifensee. Es gab an diesem Wochenende für etwa 40 Leute einen einzigen dieser Kunststoffeller, und ich hatte das Glück, mich mit ihm noch kurz vor Abschluss der Veranstaltung und mit mässigem Erfolg zu versuchen.

Aber er – oder «es» – hatte mich gepackt. Es waren jeweils prägende Erlebnisse, an die ich mich noch erinnere, als ob es gestern gewesen wäre.

### Das Spielbuffet entwickelte sich mit der Zeit

Wie im Märchen «Sieben kommen durch die ganze Welt» oder in den Filmen «Die sieben Samurai» oder «Die glorreichen Sieben» formierten sich die Sachen mit der Zeit zu einem Buffet. Ein Gerät nach dem anderen fügte sich mit der Zeit in eine Reihe. In hunderten von Anlässen bewährten sie sich und wurden zum festen Teil des Angebotes.

Erst mit der Zeit realisierte ich, welche Qualitäten und Gemeinsamkeiten sich da zusammenfanden (siehe Box).

## «Spiel-zeug» wird zum «Wirk-zeug»

«Spiel-zeug», das sind nicht bloss passive Dinge, mit denen ich als «Aktivi-täter» und Forscher etwas anstelle und deren Wesen ich entdecken kann. Zur Qualität dieser «Gegen-Stände» gehört vielmehr, dass ich mich ihnen im Spiel quasi ungeschützt aussetze und dass sie die Gelegenheit benützen, ihrerseits «tat-sächlich» in mir etwas zu bewegen, zu «er-zeugen» und mich dadurch zu verändern. Nicht nur wir spielen also mit ihnen, sondern sie bewirken andererseits genauso etwas in uns. Das «Spiel-zeug» ist auch «Wirk-zeug».

Ein Diabolo zum Beispiel kann zur meditativen Metapher werden für meine Begegnung und Auseinandersetzung mit einem Partner, einer Gruppe oder einem Projekt. Das Spielen mit einem Spielbuffetgerät wird zum Symbol für meine Begegnung mit der Welt. Aber auch zur realen Chance, aus einer kurzen Aktivität etwas allgemein Gültiges für mein Leben überhaupt abzulesen, zu entdecken. Warum sollte denn das Spiel mit einem so bewährten Spielzeug im Wesen anders sein, als die Auseinandersetzung mit der alltäglichen Welt, wenn doch die gleichen Naturgesetze wirken und ich derselbe Mensch bin, wie wenn ich nicht spiele?! Dabei sind sowohl Phantasie als auch Realitätskontrolle angesagt, damit sich nicht unvermittelt Nostalgie mit Naivität paart.

## Die Spielgeräte im Buch 1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit

Als ich die Gelegenheit bekam, das erstmals 1984 erschienene Buch «1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit» zu schreiben, war für mich klar, dass beispielsweise einzelne Diabolovarianten Namen bekommen mussten. Dies geschah aus Achtung und Respekt vor dem Gerät, aber noch mehr vor den unbekannteren Menschen, die es über Jahrhunderte hinweg erfunden und weiterentwickelt hatten (schliesslich gibt es im Eiskunstlauf auch einen doppelten

## Besondere Qualitäten und Gemeinsamkeiten der Spielgeräte

Die nachfolgenden Ausführungen erklären, welche Voraussetzungen ein Spielgerät erfüllen sollte, damit es seinen Platz auf dem Spielbuffet verdient. Die Vielzahl der Merkmale allein macht auch verständlich, weshalb alle Spielgeräte nicht zufällig ausgesucht wurden.

- ▶ Im Gegensatz zu vielen neueren Spielerfindungen sind sie von einfacher Art.
- ▶ Sie stammen aus allen Teilen der Welt, aus unterschiedlichsten Kulturen. Sie haben sich dort zum grossen Teil über Jahrzehnte oder Jahrhunderte hinweg bewährt. Das ist gleichzeitig ein untrüglicher Beweis für ihre wahre Attraktivität.
- ▶ Sie verlangen vom Spieler, wirklich bei der Sache zu sein.
- ▶ Sie ermöglichen coole Ersterfolge.
- ▶ Sie garantieren das Staunen über sich selbst.
- ▶ Bei zahlreichen ist der Schwierigkeitsgrad nach oben weit offen.
- ▶ Sie haben einen hohen Aufforderungscharakter und reizen zur Wiederholung.
- ▶ Sie funktionieren analog.
- ▶ Sie lassen Naturgesetze (Schwerkraft, Rotation, Magnetismus) unmittelbar und zuverlässig erleben.
- ▶ Einzelne (Schnapperli, Hui- Maschine, Neverend, HippyStick) bergen ein Geheimnis, das es selbst zu entdecken gilt (weil es die Spielpädagogin mir nie verraten wird).
- ▶ Sie wirken auf die Spielenden mit einer eigenen Autorität.
- ▶ Sie sind im Spiel auffällig oft von unten nach oben orientiert (Teller, Diabolo, Devil stick, Bilboquet, Peng). Also wahre Antidepressiva! Denn wer mit ihnen spielt, der richtet sich in jeder Hinsicht auf. Dieses Phänomen erklärt übrigens auch, warum weder Fussbälle noch Frisbees im Spielbuffet Platz gefunden haben. (Text: Hans Fluri)

Rittberger oder am Reck eine Staldergrätsche). Welche Bedeutung ein Bilboquet früher hatte, zeigt sich an den vielfältigen Formen und Formaten, die sich auf allen Erdteilen finden lassen und an der Tatsache, dass vor Jahrzehnten etwa in Frankreich Gäste ins «Bilboquet» gingen, um diesem Spiel zu frönen, wie sich heute noch andere im «Billard» oder im «Bowling» treffen. Seine Wichtigkeit bezeugte ich dem Bilboquet, indem ich 1990 am ersten Europäischen Kongress zum Thema «Burnout und Stress» in Deutschland das Bilboquet-Prinzip erklärte, also die Idee, zur Zielerreichung auf sämtliche Parasitenbewegungen zu verzichten.

## **Vielfältige Anwendungsbereiche**

Die einzelnen Spielzeuge im Buffet angeordnet bieten den Spielenden eine Auswahl und fordern gleichzeitig eine Entscheidung (Objekt, Grösse, Material, Farbe). Er muss wählen und erlebt sich dabei als entscheidungsfähig. Das tut unbewusst seinem Selbstvertrauen gut und stärkt seine Selbstsicherheit. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich der Einsatz des Spielbuffets nicht allein als Warm-up mit Klein- und Grossgruppen lohnt, sondern genau so erfolgreich ist im Therapiebereich mit Menschen jeder Altersstufe sowie im Coaching in Wirtschaft und Sport.

## **Hans Fluri**



Hans Fluri ist Vater von vier Kindern und zweifach begeisterter Grossvater. Er ist der Gründer der Zukunftswerkstatt Boutique 3000 und Autor diverser Radiosendereihen (Zürcher Radio- und Fernsehpreis). Hans Fluri ist seit 1984 im Seeho-

tel STERNEN Brienz. Er war an dieser Adresse der Mitbegründer der Spielakademie und ist verantwortlich für die kontinuierliche Weiterentwicklung des Hauses zu einem Konzepthotel mit Stammtischkultur, Gästezimmern, Spielpädagogischem Intensivseminar, Präsenzbibliothek,

## **1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit (10. Auflage)**

### **Mit praktischen Beispielen zum Spielen mit den Spielbuffetgeräten**



Longseller seit 1984, Hoffmann Verlag, 240 Seiten, über 400 Fotos und Zeichnungen, 200 Zielbegriffe, mit Spielideen für 5 Generationen. Spiele für Familie, Freizeit, kleine und grosse Events, Projektwochen, Ferienlager und Freizeit, Coaching und Therapie. Erhältlich im Buch-/Fachhandel.

## **Die versierte Begleitung ist wichtig**

Je nach dem Einsatzfeld, der Zielgruppe, dem Ziel des Engagements können Spielkisten (Koffer, Box) einen Ausschnitt aus dem ganzen Buffetangebot enthalten. Sie werden wie ein Orchester sozusagen ad personam oder situativ für einen bestimmten Anlass zusammengestellt. Ihre Wirkung tritt nicht automatisch ein, sondern blüht erst mit einer versierten Begleitung richtig auf. Das macht ihren Einsatz anspruchsvoll und herausfordernd zugleich. ●

Spielbuffet-Ausleihe, Buchhandlung und Kleintheater (2020/21). Hans Fluri ist aktiv tätig als Uni-Dozent sowie bei verschiedenen Fachhochschulen und der Schweizer Studienstiftung (nationale Exzellenzförderung an allen universitären Hochschulen).

Er ist Buch- und Spieleautor (Spielen, Spielgruppen, Jassen, Globi, u. a.) und Mitbegründer und Fan des Schweizerischen Dachverband für Spiel und Kommunikation (SDSK) sowie aktiv als Spielleiter und Coach in der Schweiz und Europa. Er erhielt die Schweizer Auszeichnung «Stiller Held 2012» für 20 Jahre Spielgruppen – Pionierarbeit und zeichnet verantwortlich für den Start von 5-Generationen-Projekten.

Seine Philosophie: «Locker sein, aber nicht lockern lassen – und gib dem Zufall eine Chance.»

## Kleines Spielbuffet ABC – zum Einstieg alles auf einen Blick

**D**as Spielbuffet ist im Prinzip eine Präsentationsfläche für eine Auswahl von Spielgeräten. Das Spielbuffet kann in verschiedensten Spielsituationen eingesetzt werden. Im Artikel «Wie das Spielbuffet entstand» hat uns der Autor Hans Fluri bereits über wesentliche Merkmale aufgeklärt. Weitere Punkte, die es zu wissen bzw. zu beachten gilt erläutern wir in diesem Artikel und den kommenden Seiten.

### Spielgeräte-Gruppen

Im Grossen und Ganzen kann ein komplettes Spielbuffet in 5 Gruppen/Zonen unterteilt werden. Die Reihenfolge und Gruppierung ist nicht zufällig, heisst bewusst so vorgeschlagen (siehe Schema nachfolgende Doppelseite).

### Aufbau, Reihenfolge, Grösse Buffet und Anzahl der Spielgeräte

Der Aufbau erfolgt also in der Regel immer in der angedachten Reihenfolge bzw. der Spielgeräte-Gruppen. Natürlich kann die Reihenfolge je nach Spielort, Spielziel oder Spielgruppe variieren. Die Grösse des Spielbuffets, bzw. die Anzahl der darauf platzierten Spielgeräte hängt von 2 Faktoren ab, nämlich die Anzahl Spieler und der Anzahl der verschiedenen Spielgeräte, die eingesetzt werden. Es kann durchaus seine Gründe haben, dass nur ausgesuchte Spielgeräte und nicht das ganze Sortiment auf dem Buffet steht. Es empfiehlt sich, genügend Tischfläche mit einer Tiefe von 80 cm einzusetzen.

### Empfehlung: Nutzung von Querverweisen

Der Verweis mit Nummern bei «1012 Spiele» bezieht sich auf das Buch von Hans Fluri «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit». Bei einigen Spielgeräten schlagen wir verschiedene ausgesuchte Links bzw. QR-Codes vor. Die Links sind für Online-Leser gedacht, die QR Codes für Leser der «Hardcopy», die diese Links mit Smartphone oder Tablet abrufen möchten. Die Links/QR Codes führen in der Regel zu sogenannten «Tutorials», heisst Anwendungsbeschreibungen oder animierten Bildern zum jeweiligen Spielgerät.

### Netzwerk Spielbuffet: Experten gesucht?

Der SDSK (Dachverband für Spiel und Kommunikation) beherbergt unter seinem Dach eine grosse Zahl von ausgebildeten Spielpädagoginnen, die gerne bereit sind, ihr profundes Wissen an Interessenten des Spielbuffets weiter zu geben. Kontaktieren Sie uns.

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

### Besondere Merkmale der Spielgeräte

Jedes Spielgerät verfügt über besondere Merkmale, Anwendungseigenschaften und vor allem seine besonderen Wirkungsmerkmale. Je nach Spielsituation, pädagogischen Zielen sowie auch Zielpublikum (z.B. Kinder, Erwachsenenbildung, Coaching etc.) können einzelne Spielgeräte bewusst auch einzeln eingesetzt werden.

### Spiele, die nicht aufs Spielbuffet gehören

Die folgenden Spielgeräte werden für das Spielbuffet bewusst weggelassen, nämlich: Bälle aller Art, Frisbees, 3-Elemente Spiele (Bälle, Ringe, Keulen) Fallschirm, Tücher usw. Diese Spiele haben eine eigene Dynamik und sollten einem anderen Kontext gespielt werden.

### Spielmaterial Pflege

Es ist darauf zu achten, dass alle eingesetzten Spielgeräte in tadellosem Zustand sind, heisst funktionstüchtig und sauber.

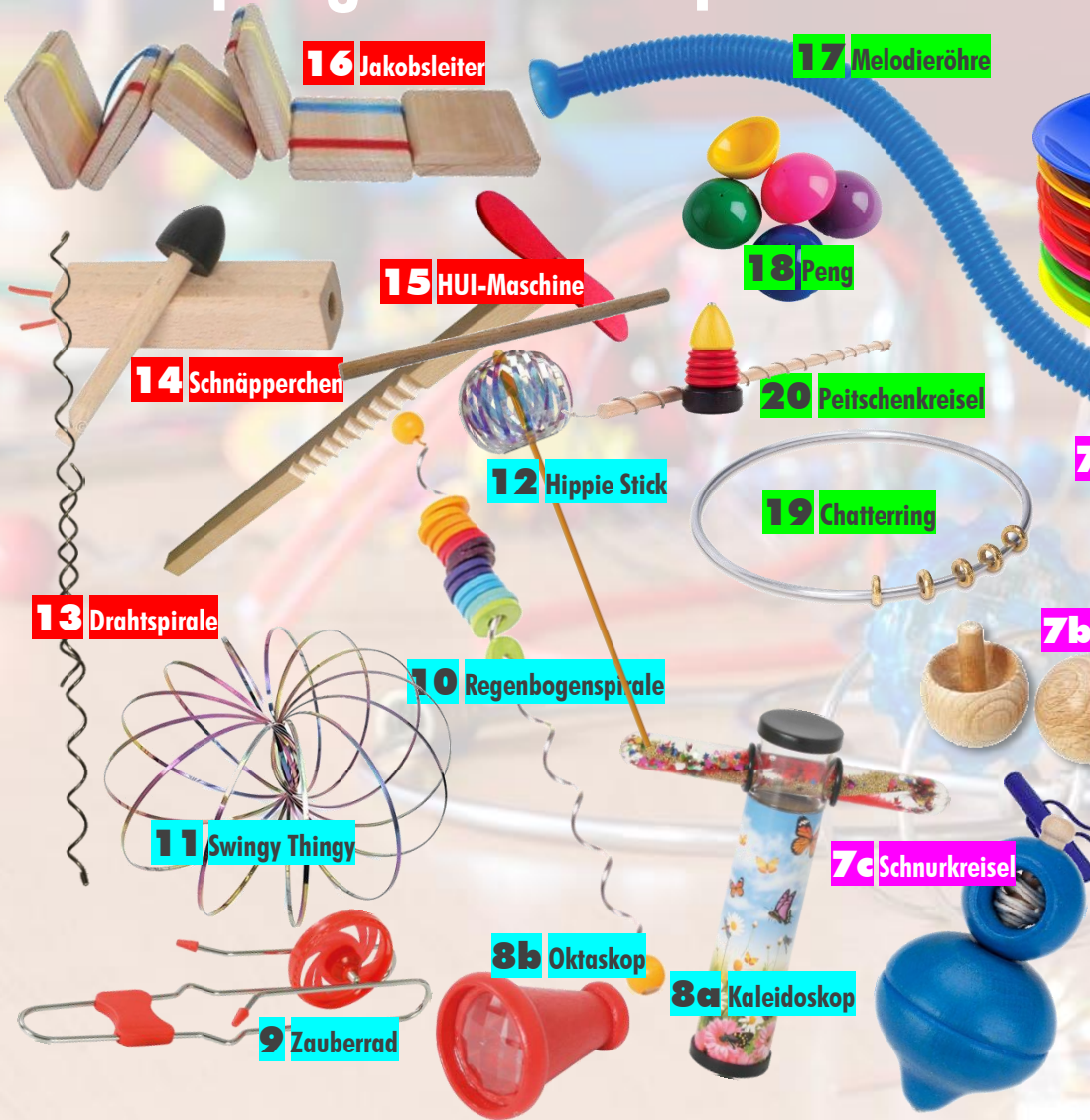
### Persönliche Betreuung Spielbuffet

Es empfiehlt sich, das Spielbuffet von einer verantwortlichen und kompetenten Person betreuen zu lassen. Diese Person sollte im Idealfall alle Spielgeräte kennen und erklären können.

### Musik

Viele Spiele spielen sich noch besser mit der richtigen Musik. Dafür eignet sich zum Beispiel Zirkusmusik (empfehlenswert: Orchester Reto Palorari) oder andere einschlägige, animierende, fröhliche und rhythmische Musik, die man für stimmig hält. ● (lb)

# Die Spielgeräte des Spielbuffets auf



**16** Jakobsleiter

**17** Melodieröhre

**15** HUI-Maschine

**18** Peng

**14** Schnäpperchen

**20** Peitschenkreisel

**12** Hippie Stick

**19** Chatterring

**13** Drahtspirale

**10** Regenbogenspirale

**11** Swingy Thingy

**7c** Schnurkreisel

**8b** Oktaskop

**8a** Kaleidoskop

**9** Zauberrad

## Spielbuffet

Die Anordnung der Spielgeräte auf dem Spielbuffet ist nicht zufällig. Das S

Gruppe 1 Einstieg	Gruppe 2 Bewegung / Rotation	Gruppe 3 Kleiner Aufwand
Jonglierteller (1), Diabolo (2), Devil Stick (3a), Flower Stick (3b), Bilboquet (4a), Kendama (4b), Fangbrettchen (4c)	Jo-Jo (5), Nei-Nei/Sturmscheibe (6), Kreisel (7a), Wendekreisel (7b), Schnurkreisel (7c)	Kaleidoskop (8a), Zauberrad (9), Reg (10), Swingy Thingy (11)

# uf einen Blick



## et-Schema

Schema zeigt die Spielgeräte-Gruppen und deren empfohlene Reihenfolge.

Gruppe 3 große Wirkung	Gruppe 4 Tricky Tools	Gruppe 5 Wildes Spielzeug
Oktaskop (8b), Lenkbogenspirale (10), Hippie Stick (12)	Drahtspirale (13), Schnäpperchen (14), HUI-Maschine (15), Jakobsleiter (16)	Melodieröhre (17), Peng (18), Chattering (19), Peitschenkreisel (20)

# Jonglierteller

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 1; Einstieg (für Einstiegsaktivität einer Spielaktivität in Gruppen)

**Platzierung Buffet:** Im ersten (vordersten) Bereich, mit, Diabolo, Devil Stick und Bilboquet

**Querverweise:** 1012 Spiele Nr. 726 – 730  
Links untenstehend (QR)

**Wirkungsmerkmale:** Lockerheit, Koordination, Ausdauer, Geschicklichkeit. Ein Jonglierteller schliesslich versichert uns, dass wir eine labile Situation stabilisieren können, indem wir der Sache angemessenen Schwung verleihen und uns abschliessend darauf verlassen, dass sie sich von selber zentriert.



Foto: gehirn-vital-shop.de

## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Wir halten den Stab mit dem oben hängenden Teller mit gestrecktem Zeigefinger am unteren Ende fest. Wir strecken den Arm weit nach oben. Jetzt lassen wir den Stab im Teller auswärts immer schneller drehen, bis der Teller rasch wirbelt. Wichtig ist, dass die Drehung aus dem Handgelenk erfolgt und nicht mit dem Unterarm.

Dann stoppen wir die Drehbewegung und der Teller zentriert sich von selbst auf der Spitze. Varianten des Spiels: Teller an andere Spieler übergeben, z.B. im Wettbewerb: die Gruppe gewinnt, die am meisten Übergaben bei rotierendem Teller schafft.

## Geschichte



Der Jonglierteller oder auch chinesischer Teller genannt, stammt wie der Name schon sagt aus China. Früher handelte es sich dabei um Porzellanteller, die auf langen Bambusstöcken zur Rotation gebracht wurden. Schon seit vielen Jahrhunderten werden unter anderen auch in Zirkussen und anderen Shows faszinierende Darbietungen mit Teller Jonglage praktiziert (siehe Beispiel Zirkus Monti untenstehend). ● (lb)

## Weitere Informationen / Links

Einführung in die Teller Jonglage mit allen Details und kleinem Film



Circus Monti «pupp! Show». Tanzende Teller mit poetisch-lustiger Jonglage



Tellerjonglage: Anleitung und didaktischer Einsatz im Seminar





# Diabolo

- Spielgerätegruppe:** Gruppe 1; Einstieg (für Einstiegsaktivität einer Spielaktivität in Gruppen)
- Platzierung Buffet:** Im ersten (vordersten) Bereich, mit Jonglierteller, Bilboquet und Devil Stick
- Querverweise:** 1012 Spiele Nr. 451-475, Links untenstehend (QR)
- Wirkungsmerkmale:** Koordination, Beidhändigkeit, Aufmerksamkeit, Reaktion, Kraftdosierung, Rhythmus, Konzentration.



Foto: kita.de

## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Die Anwendung ist am einfachsten beim Zuschauen in der Praxis zu erfahren. Die untenstehende Einführungsfilme (Links mit QR-Codes)

veranschaulichen hervorragend den Gebrauch des Diabolos. Es gibt eine unendliche Trickvielfalt.

## Geschichte

Das Diabolo ist eine der ältesten bekannten Jonglierrequisiten. Überlieferungen erzählen über Diabolo-Spieler in der Shang-Dynastie (1766 v. Chr). Funde aus der Steinzeit lassen vermuten, dass sogar in der Vorzeit ein Spiel dieser Art bekannt war (aus Knochen oder Holz, Stöcke aus Holz, Schnur aus Pflanzenfasern, Sehnen). Es wurde um 1794 vom englischen Botschafter in China, Lord George Macartney, nach Europa eingeführt. In Frankreich war das Spiel besonders in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts sehr beliebt und hieß seit 1812 «le Diable». In

China heisst es u.a. *Kouen-Gen* (bedeutet «den Bambus pfeifen lassen»); Diabolo wie Stöcke wurden aus Bambus gefertigt). Während der Rotation in der Luft surrten die Diabolo-Doppelkegel oder -Doppelscheiben aus Bambus dank Drehzahl und Löchern am Aussenrand. In Asien wird das Erzeugen des Surrens als erstes Lernziel angestrebt, bevor man sich die eigentlichen Spielkunstgriffe aneignet. Anfang des 20. Jahrhunderts schufen der Franzose Verleger Gustave Philippart und der Brite Charles Burgess Fry das Wort «Diabolo». ● (lb)

## Weitere Informationen / Links

<p><b>Diabolospiel Einführung (Anfänger)</b></p> 	<p><b>Kauf Tipp: welches Diabolo eignet sich für mich?</b></p> 	<p><b>Diabolo Film – Spielvarianten und Tricks</b></p> 	<p><b>Diabolospiel als Street Art (Strassenkünstler)</b></p> 	<p><b>Diabolo Weltmeister der Spitzenklasse</b></p> 	<p><b>Sehenswert: abendfüllende Diaboloshow</b></p> 
---	--	--	--	---	--

# Devil Stick

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 1; Einstieg (für Einstiegsaktivität einer Spielaktivität in Gruppen)

**Platzierung Buffet:** Im ersten (vordersten) Bereich, mit Jonglierteller, Diabolo und Bilboquet

**Querverweis:** 1012 Spiele Nr. 476 – 480

**Wirkungsmerkmale:** Aufmerksamkeit, Reaktion, Kraftdosierung, Lockerheit, Konzentration, Ausdauer



## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten



Der Devil Stick liegt quer auf den Handstäben. Jetzt lässt er sich so hochwerfen, dass er vor uns eine halbe Drehung macht. Dann fangen wir ihn

wieder ab. Der Devil Stick ist ein anspruchsvolles und variantenreiches Spielgerät. Die Alternative zum Devil Stick ist der Flower Stick (siehe Abbildung). Er ist etwas kleiner, leichter, meistens stumpfer als der heute klassische Devil Stick und aussen mit flatternden Püscheln besetzt. Er spielt sich grundsätzlich etwas langsamer als ein dynamischerer Devil Stick. Manche würden sagen, Flower Sticks seien leichter zu spielen und besser für den Einstieg geeignet.

## Geschichte

Der ursprüngliche chinesische Name für den Teufelsstab war «hua kun», oder Blumenstab. Der chinesische Teufelsstab war sehr kurz, fast gleich der Länge der Handstäbe. Bei bestimmten Tricks scheint sich der Stock wie eine Blume zu öffnen. Doch ob Unverständnis oder einfache Missachtung, die europäischen Missionare, die den Stab nach Europa brachten, änderten den Namen. Der Teufelsstab wurde ursprünglich dann auch als Diablo bezeichnet. Denn, im Einklang mit den religiösen Überzeugungen der damaligen Zeit, wurde angenommen, dass jeder,

der einen Stock in einer solchen Weise manipulieren könnte, seine Seele an den Teufel verkauft haben muss, um eine solche Fähigkeit zu erlangen. Die Chinesen spielen das Spiel mit einer gewissen Ernsthaftigkeit. Es wird Kindern in jungen Jahren schon beigebracht und ist auf einem chinesischen Spielplatz genau so verbreitet wie andere populäre Spiele. ● (lb)



## Weitere Informationen / Links

Einführung in das Spielgerät Devil Stick mit detaillierter Schritt-für-Schritt Anleitung



Einführungsfilm mit Grundübungen für das Spiel mit dem Devil Stick (Youtube)



Meisterhafte Performance mit dem Devil Stick – sehenswert! (Youtube)



# Bilboquet – Kendama

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 1; Einstieg (für Einstiegsaktivität einer Spielaktivität in Gruppen)

**Platzierung Buffet:** Im ersten (vordersten) Bereich, mit Jonglierteller, Diabolo und Devil Stick

**Querverweis:** 1012 Spiele Nr. 426 – 435

**Wirkungsmerkmale:** Um das Bilboquet zu spielen brauchst du sehr viel Geduld, Ausdauer und Konzentration. Grosse Bewegungen sind gar nicht nötig. Spiele unter dem Motto «weniger ist mehr». Landet die Kugel endlich auf der Spitze, so bist du im ersten Moment erstaunt, bis dann



der Stolz kommt. Natürlich hat genau in diesem Moment niemand geschaut. Mit dem Bilboquet und Kendama bringe ich etwas auf den Punkt.

## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Der Spieler hält den Griff des Bilboquets mit gebeugtem Arm in der Hand. Durch eine rasche, aber kontrollierten Bewegung zupft er die ruhig hängende Kugel senkrecht hoch und lässt sie entweder mit dem Loch auf die hingehaltene Spindel, oder auf den flachen Teil des Griffes fallen. Bei den Varianten Kendama und dem «Fang-

brettchen» variiert die Technik/Aufgabenstellung, doch das Prinzip bleibt sich gleich: «ich bringe es auf den Punkt».



## Geschichte

Der Name des Spielgeräts setzt sich aus den französischen Wörtern «bille» (= Kugel) und boquet (= kleiner Ziegenbock) zum Wort Bilboquet (die Kugel wird «aufs Horn» genommen) zusammen. Früher wurde es «das edle Spiel Bilboquet» genannt, da viele Könige und Höflinge, wie beispielsweise im 16. Jahrhundert Heinrich III, das Spiel als Zeitvertreib nutzten. Bei den Inuits / Eskimos in Kanada wurde das Bilboquet auch Ajaqaq genannt. Es bestand oft aus Walrosszähnen und Tiersehnen. In ihrer Kultur hatte das Bilboquet sogar magische Fähigkeiten. So wurde es oft am Ende des Winters gespielt, um die Rückkehr der Sonne zu beschleunigen. ● (lb)



Die Bilboquet-Spieler, Louis Monzies 1880

## Weitere Informationen / Links

Bilboquet pour les nuls – Bilboquet für Anfänger mit Augenzwinkern (Youtube)



Faszinierende Kendama Tricks für Fortgeschrittene (Youtube)



Unglaubliche Performance mit Humor und Bilboquet (Youtube)



# Jo-Jo

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 2; Bewegung / Rotation – die kleinen beweglichen Spielgeräte

**Platzierung Buffet:** Im mittleren Bereich, nach Einsteiger Spielen mit Nei-Nei und Jakobsleiter

**Querverweis:** 1012 Spiele-Nr. 411

**Wirkungsmerkmale:** Ein Jo-Jo erinnert Menschen seit Jahrtausenden daran, dass sie es in der eigenen Hand haben, was runterrollt auch wieder hoch zu holen. Durch die ständig gleiche Bewegung und den gleichen Rhythmus hat das Jo-Jo



eine beruhigende (meditative) Wirkung und hilft gegen Stress. Es zieht deine volle Aufmerksamkeit auf sich.

## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Das Spielgerät aus alten Zeiten kann aufgerollt am einfachsten gestartet werden. Eine grössere Herausforderung ist der Start, wenn das Jo-Jo ruhig unten hängt. Jetzt ist mehrmaliges Zupfen

gefragt, bis das Spielzeug ins Laufen kommt. Je nach Variante können zusätzliche Tricks gespielt werden. Nebst dem einfachen Jo-Jo aus Holz (siehe Abbildung oben) gibt es viele Modelle, die sich für Anfänger und Fortgeschrittene eignen. So gibt es Freilauf-Jo-Jos, Kugellager-Jo-Jos- und unzählige technisch-raffinierte Weiterentwicklungen für Jo-Jo-Profis. Weitere Varianten sind Jo-Jos, die sich wie ein Diabolo spielen oder die man beim Spielen sogar anfassen kann (für bestimmte Tricks).



Das Jo-Jo «Nine Dragon» ist revolutionär: es ist das erste Jo-Jo, das anfassbar ist. Es ermöglicht Fingerspins und das Spielen des Horizontal-Stils. Für Jo-Jo-Profis.

## Geschichte

Die Herkunft des Jo-Jos ist umstritten. Es tauchen sowohl in China als auch in Griechenland Bilder aus früheren Zeiten mit Jo-Jo spielenden Menschen darauf auf. Spannend ist die Geschichte aus dem 16. Jahrhundert von der Jagdtechnik der Menschen auf den Philippinischen Inseln. Sie versteckten sich in Bäumen und liessen an Seile gebundene Felsblöcke auf ihre Beute hinabschleudern, um sie anschliessend

wieder hochzuziehen und den Vorgang zu wiederholen. Ob dies allerdings wirklich ein Vorläufer des Jo-Jos ist, ist umstritten. Sicher ist, dass das Jo-Jo heute sehr populär ist – dies ist nicht zuletzt auch der technischen Entwicklung zu verdanken. So gibt es heute Jo-Jos in vielen Variationen und entsprechenden Spieltechniken (Jo-Jo-Beispiel siehe Anwendung oben). ● (lb)

## Weitere Informationen / Links

Einführung ins Jo-Jo Spiel. Die Grundlagen und Modelle einfach erklärt. (Youtube)



Die Schweizer Website für Jo-Jo Profis. Alles über das Jo-Jo und wie man es spielt.



Jo-Jo Show der besonderen Art. Eine Performance auf höchstem Niveau mit Tiefgang



# Nei-Nei (Sturmscheibe)

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 2; Bewegung / Rotation – die kleinen beweglichen Spielgeräte

**Platzierung Buffet:** Im mittleren Bereich, nach Einsteiger Spielen mit Kreisel (diverse Varianten)

**Querverweis:** 1012 Spiele-Nr. 412, 711

**Wirkungsmerkmale:** Flexibilität, Timing, Spannung und Entspannung, Konzentration



Ein Nei-Nei ist die materialisierte Idee von Spannung und Entspannung

## Anwendung / Informationen über das Spielgerät / Varianten

Verdrillen Sie die Schnur der Sturmscheibe, bis diese so kurz wird, dass die Griffe fast an der Sturmscheibe anliegen. Ziehen Sie die Griffe auseinander und die Scheibe beginnt zu rotieren. Dabei bekommt sie so viel Schwung, dass sich die Schnur in die andere Richtung verdrillt, wenn Sie diese im richtigen Moment wieder entspannen und sie sich so zusammenziehen kann. Wenn

Sie in der Scheibe weitere Löcher angebracht haben, ertönt dabei ein Geräusch, das an ein Sturmgeheul erinnert. Neben der richtigen Technik ist das Gewicht der Scheibe wichtig, denn je mehr Gewicht sich dreht, umso besser läuft die Sturmscheibe. Dabei darf das Gewicht nicht zu gross sein, weil das Anwerfen sonst zu schwierig ist und das Spiel zum Kraftakt wird.

### Blitz-Bastelanleitung: Nei-Nei / Sturmscheibe selbst gemacht

Die Herstellung dieses Spielgeräts ist sehr einfach. Hier die Anleitung in wenigen Schritten:

1. Schneide Kreise aus Pappe, Kunststoff oder Sperrholz aus, die einen Durchmesser von ca. 10 cm haben. Markiere den Mittelpunkt und ziehe eine Linie durch diesen. Du kannst auch eine CD verwenden.
2. Bohre ca. 0,5 bis 1 cm vom Mittelpunkt je ein kleines Loch, durch das Du später die Schnur ziehst. Achte auf die Symmetrie; die Löcher müssen gleich weit vom Mittelpunkt entfernt liegen. Die Schnur soll recht stramm in den Löchern sitzen.



3. Bohre im Abstand von 1 cm vom Rand einige Löcher. Auch diese sollen möglichst gleichmässig um den Rand verteilt sein.
4. Ziehe nun eine Schnur von ca. 80 cm durch eines der Löcher (Die Länge der Schnur muss zur Armlänge des Nutzers passen) und einen der Gardinenringe (Haltehölzchen mit je 2 Löchern; siehe Abbildung), das andere Loch in der Scheibe und durch einen zweiten Gardinenring. Verknote die Schnur. Schiebe die Schnur so, dass der Knoten im Gardinenring liegt.
5. Bemale die Scheibe nach Deinen Wünschen. ● (lb)

# Kreisel

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 2; Bewegung / Rotation – die kleinen beweglichen Spielgeräte

**Platzierung Buffet:** Im mittleren Bereich, nach Einstiegs- und Anfängerspielen mit Nei-Nei und Jo-Jo

**Querverweise:** 1012 Spiele:  
 - Nr. 436–450 (Kreisel)  
 - Nr. 446 (Schnurkreisel)  
 - Nr. 448 (Wendekreisel)

**Wirkungsmerkmale:** Fingerspitzengefühl (auch buchstäblich...), Reaktion, Koordination. Insbesondere, je nach Spielvariante erweiterte Merkmale wie Teamwork, Resilienz, Ausdauer, Übersicht, Geschicklichkeit.



## Kreisel

Bei kurzen Übungen und Intervallen können wir den Kreisel als Maß für die Zeit nehmen. Er ersetzt das Zählen oder die Stoppuhr. Solange der Kreisel läuft, darf die entsprechende Mannschaft laufen, klettern, schwimmen. Während sich der

Kreisel dreht, hält der Suchende im Versteckspiel die Augen noch geschlossen.

## Schnurkreisel

Beim Schnur-/Abziehkreisel wird in der Regel der Kreisel am Ring festgehalten und die Abzugsschnur schnell abgezogen. Da die Schnur sich am Ende wieder aufdreht, muss man im richtigen Moment, kurz



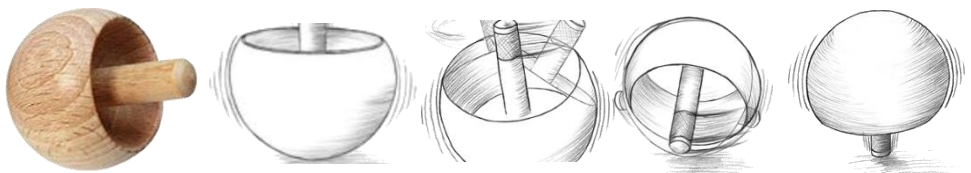
nach dem Ende, die Schnur loslassen und den Kreisel, wenn das Band sich wieder aufgewickelt hat, absetzen.

Informationen / Link	
Kreiselparadies: alles über Kreisel	

## Wendekreisel

Diese kleinen «Biester» haben es in sich, sie verlangen unsere ganze Geschicklichkeit ab. Natürlich macht hier Übung den Meister. Macht viel

Spass und man kann nicht genug davon kriegen, wenn man mal den Dreh raus hat. ● (lb)



**Manchmal kann man die Dinge bewusst verkehrt anpacken, damit sie richtig rauskommen.**

# Kleiner Aufwand, grosse Wirkung

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 3; Kleiner Aufwand, grosse Wirkung – kleine Spielgeräte zum Entdecken, Staunen, Beobachten, Entspannen

**Platzierung Buffet:** Im mittleren Bereich, vor den Triicky Tools

**Querverweise:** 1012 Spiele-Nr. siehe einzelne Spielgeräte (wenn vorhanden)

**Wirkungsmerkmale:** Diese Spielgeräte fordern auf zum entspannten, freudigen Entdecken von Farbenspiel, Bewegung, Geräuschen, Reflektion. Sie regen die Fantasie an und geben dem Spieler die Möglichkeit mehr zu entdecken als ursprünglich erwartet.



## Kaleidoskop / Oktaskop (Nr. 119)



Während Kaleidoskope Materialteile im Gerät selbst in vielfacher Weise widerspiegeln, zeigen Oktaskope und Thaumaskope einen Ausschnitt der Aussenwelt in einer vielfachen Ausgabe. Be-

kanntes bringt uns so zum Staunen und wir sehen die Welt einmal auf eine andere Art der Vielfalt.

Man schaut ruhig hin und entdeckt in der Vervielfältigung des Gesehenen neue Betrachtungsweisen.



Kleines Oktaskop

## Zauberrad / Rail Twirler (717)

Das Zauberrad tauchte das erste Mal 1953 in der USA unter dem Namen «Rail Twirler» auf. Das Zauberrad lässt sich mit minimalem Einsatz so stark beschleunigen, dass es auch senkrecht hochsteigt. Es macht den Anschein, dass es sich vordergründig physikalischen Grundgesetzen widersetzt, beim genauen Beobachten dann entdeckt man die Gesetzmässigkeiten, die hinter diesem Spielgerät stecken.

Anfangs erscheint das Zauberrad gar nicht so einfach, wie Du zuvor bei jemand anderem beobachtet hast. Mit der Zeit wirst Du merken: weniger ist mehr! Je kleinere Bewegungen Du



macht, desto schneller wird das Rad. Hast Du einmal den Rhythmus gefunden, spielst Du das Zauberrad locker neben anderen Tätigkeiten.

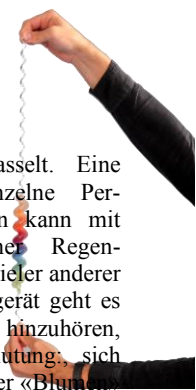
Ist Dir das Zauberrad zu langweilig, so versuche, Dich an der Challenge: Beschleunige das Zauberrad so schnell, damit es anschliessend ohne Antrieb senkrecht hoch und runter rollt. Wie oft mal schafft es Dein Zauberrad?

**Regenbogenspirale / Spirelli (ohne Querverweis)**

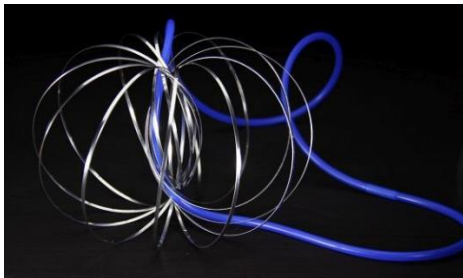


Jung und Alt sind von den bunten, drehenden Blumen fasziniert. Vor allem kleine Kinder können sich kaum sattsehen. Nicht nur zum Sehen ist die Regenbogenspirale schön, sondern auch zum Hören. Die Regenbogenspirale macht ein Geräusch wie ein feiner Regen, der auf die Wiese

prasselt. Eine einzelne Person kann mit einer Regenbogenspirale die Aufmerksamkeit vieler anderer auf sich ziehen. Bei diesem Spielgerät geht es auch darum, einfach hinzuschauen, hinzuhören, zu beobachten – ohne Reizüberflutung. sich ganz einfach diesem frohen Spiel der «Blumen» hinzugeben ohne zu viel nachzudenken.



**Steel Bubble / Swingy Thingy / Thoroflux (ohne Querverweis)**



Der Swingy Thingy – im angelsächsischen Raum als Toroflux bekannt – sieht nicht nur sehr schön aus, sondern bereitet viel Spass beim

Spielen. Er ist zudem sehr klein zusammenlegbar. Wenn er den Schlauch entlangwandert, zeigt er sich als «metallische Seifenblase». Der Bubble gleitet über den Arm zur Hand – ich übergebe in meine eigene Hand oder in die Hand meines Mitspielers. Oder er gleitet dem Schlauch entlang, hin zu Hand und Arm oder bis ans Schlauchende und wieder zurück...hin und her...



**Hippi Stick / Swirly Twirly (o. Querverweis)**

Der Hippi Stick fasziniert sowohl den Spieler als auch seine Zuschauer. Durch (vermeintlich wichtiges) Blasen verwandelt er sich in einen Lollipop, was Klein und Gross zum Staunen bringt. Der Hippi Stick lässt unserer Fantasie freien Lauf. Die einen sehen beispielsweise eine Blume, die anderen ein Weinglas oder eine Seifenblase. Mit dem Hippi Stick Song, macht das Spielen noch viel mehr Spass. Tricky Tools Schattenspiel: Zu unserem Überraschen stellen



wir fest, dass nicht jeder Schatten schwarz/grau sein muss. ● (lb)

**Weitere Informationen / Links**

Das Zauberrad erklärt mit weitergehenden Tricks im Youtube Film



Sehenswert: Chattering Artisten zeigen, was der «Thoroflux» alles kann.



Die Hippi Stick-Website (e) mit Tutorials und vielen Tricks.





# Tricky Tools

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 4; Tricky Tools – die Spielgeräte mit ganz besonderen Eigenschaften: «knifflig eben»

**Platzierung Buffet:** Im mittleren Bereich, nach Gruppe «Kleiner Aufwand – grosse Wirkung»

**Querverweise:** 1012 Spiele:  
 - Nr. 718 (Drahtspirale)  
 - Nr. 715 (Schnäpperchen)  
 - Nr. 713 (Jakobsleiter)  
 - Nr. 712 (HUI-Maschine)



Fotos: Felix Gerber / ASK Brienz

## Drahtspirale «Neverend»

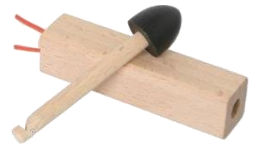


Erstes unseres Wissens Auftauchen der Drahtspirale «Neverend» war an der Phänomena 1984 in Zürich. Anschliessend verschwand das «Tricky Tool», bis die Spielakademie in Brienz die Drahtspirale wieder extra fürs Spielbuffet herstellen liess und diese bis heute im Angebot hat. Das «Neverend» erinnert daran, dass in einer Problemsituation «Dranbleiben» genügt und Druck zu machen kontraproduktiv ist. So wird das Spiel mit der Drahtspirale zur Modellsituation, die mich belohnt, wenn ich *mit* dem gegebenen System anstatt *dagegen* arbeite.

## Das Schnäpperchen und des Rätsels Lösung

Durchhaltevermögen ist gefragt. Die Lösung des Schnäpperchen-Rätsels ist einfach, doch so unerwartet, dass aus der Einfachheit eine Herausforderung wird. Nach der Erkenntnis, der «Erlösung», dem Herausfinden stellt man fest, dass sich die meisten selbst im Weg gestanden haben. Ausprobieren und genaues Hinschauen ist der richtige Weg. Auch ausserhalb der Box denken hilft. Hast Du das Rätsel aber gelöst, gehörst Du

zum Schnäpperchenclub. Du kannst stolz auf dich sein. Wenn Du Mitglied bist im Club, dann darfst Du die nachfolgende kopfstehende Lösung lesen, ansonsten finde es selbst heraus: Hier macht einem die Anmerkung «Je länger Du hast, desto intelligenter bist Du» doch Hoffnung!



Lösung: Halte den Stift zwischen Zeigefinger und Daumen und lasse ihn mit einem satten Geräusch ins Gehäuse «zurückspicken»: Schlussendlich musst du nicht wissen, wie man es wirklich macht, sondern einfach erfolgreich so tun als ob! Denn Der Gummistift ist nur zum Schein und soll vom «Trick» ablenken: die Schnäpplerbewegung erfolgt eben lediglich durch den Druck von Zeigefinger und Daumen (siehe Link).



**Die HUI-Maschine: was sie bewirkt, wie man damit spielt und weshalb sie so heisst**

**Das Geheimnis wie man die HUI-Maschine bedient**

Um dem Geheimnis der HUI-Maschine auf die Schliche zu kommen solltest du es entweder einfach ausprobieren, oder genau hinschauen. In einem Moment kann es funktionieren, im nächsten schon wieder nicht mehr und Du weisst nicht genau warum. Dranbleiben ist das Geheimnis.

Stelle Dich etwas breitbeinig mit auf beiden Beinen gleichmässig verteiltem Körpergewicht locker auf. Nimm den Propellerstab in die linke Hand. Fasse ihn weit unten, dass möglichst die komplette Reibefläche frei bedienbar ist. Die Spitze mit den Rillen zeigt nach oben. Der Propeller sollte vorne sein, sonst funktioniert es nicht! Den Reibungsstift locker in die rechte Hand nehmen, so dass gut die Hälfte des Stiftes sichtbar aus der Hand schaut. Reibe jetzt locker mit dem Reibungsstift mit langem Strich vor und zurück über die Rillen des Propellerstabes. Achtung jetzt kommt der Trick: Durch lautes wiederholtes Ausrufen des Wortes «HUI» fängt der Propeller sich zu drehen an. Lauter! Den Stift locker halten! Gleichmässig reiben! «HUI-HUI» rufen! Wenn's nicht klappt: dann nochmals versuchen oder diejenigen, die es können genau beobachten. Und wenn Du es herausgefunden hast, beim untenstehenden Link nachschauen, ob Du's richtig gemacht hast.

**Die Geschichte der Hui Maschine**

Als vor ca. 500 Jahren die Hui-Maschine von Heinrich Ullbrecht von Isenstein (kurz **H.U.I.**) erfunden wurde blieb der zu erwartende Erfolg leider aus. Nur langsam setzte sich diese für die damalige Zeit wirklich bahnbrechende Erfindung durch. Es wird berichtet, dass es in adligen Kreisen kurzzeitig in Mode war die H.U.I.-Maschine am Hofe bei geselligen Empfängen zu präsentie-



ren und damit unwissenden Gästen zu imponieren. Erst der Apotheker und Tüftler Hans-Ullrich Immenthal brachte der Hui Maschine (damals auch als Hui-Hui-Maschine bekannt) 1867 den grossen Durchbruch auf der Weltaus-

stellung in Paris bei der auch erstmals der Flugkolbenmotor vorgestellt wurde. Anfang des 20. Jahrhunderts erfreute die Hui-Maschine Gross und Klein in Zentraleuropa sowie der neuen Welt in Nordamerika. Nach dem ersten Weltkrieg und im Rausch der Zwanziger Jahre konnte die Hui-Maschine ihre bis dahin grösste Verbreitung und Beliebtheit verzeichnen. Reinhard Heydrich, der die Hui-Maschine fälschlicher Weise als Erfindung dem jüdischen Apotheker Immenthal zuschrieb, erklärte diese 1938 als entartet und verbot den Besitz und den Vertrieb der Hui-Maschine im ganzen Reich. Erst Ende des 20. Jahrhunderts und Anfang des 21. Jahrhunderts eroberte die Hui-Maschine wieder die Herzen von Jung und Alt als Gesellschaftsspiel in fröhlichen Runden, bei Geburtstagen und Familienfeierlichkeiten.



Hans Ullrich Immenthal hat die HUI-Maschine zwar nicht erfunden, ihr jedoch 1867 zum Durchbruch verholfen – ob das daran liegt, dass seine Initialen die gleichen sind wie diejenigen des Erfinders?

**Weitere Informationen / Links**

**Tutorial: so bedient man die HUI Maschine und so funktioniert das Geheimnis...**



**Noch mehr Tutorials: hier ohne Worte (Youtube)**



**Die HUI-Website in Deutschland – ja sogar das gibt es.**



## Jakobsleiter

Die Jakobsleiter ist schon mindestens seit dem 18. Jahrhundert bekannt. Die Jakobsleiter trägt ihren Namen, da das unendliche Spiel an die Geschichte – Jakobs Traum von der «Himmelsleiter» (Gen 28,11) – erinnert. Dieser sah in seinem Traum, wie Engel auf einer breiten Treppe von der Erde bis zum Himmel auf und ab stiegen. Die Jakobsleiter findet sich oft in christlichen Gemälden oder in Stein gemeisselt an den Fassaden von Gotteshäusern. Sie ist ein Zeichen für die Verbundenheit Gottes mit den Menschen.

Durch eine einfache Bewegung Handgelenks klappert die sechsteilige Jakobsleiter Teil um Teil nach unten. Nur durch geschicktes Halten und die richtige Bewegung des



Handgelenks bringst du die Jakobsleiter in Aktion. Kontinuierlich fallen dann die Teile.

Mit Witz und Fantasie werden aus der Jakobsleiter lustige Figuren. Mit ein paar einfachen Handgriffen verwandelt sich die Jakobsleiter in eine Giraffe, eine Schlange, einen Fisch und weitere Tiere und Gegenstände (siehe Link unten). Wenn sich die Jakobsleiter mal weigert, zu funktionieren, müssen wir nicht mal die Hand wechseln, denn es genügt, sie einfach ein bisschen anders

in die Hand zu nehmen – und schon können wir ihre verblüffende Performance geniessen. ●



### Weitere Informationen / Links

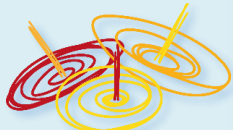
Schöne Spielvarianten mit der Jakobsleiter, anschaulich erklärt auf Youtube.



Einfache Bastelanleitung mit Bild und Wort – «kurz und bündig».



Bastelanleitung im Film – «kurz und bündig» auf Youtube



Andreas Rimle  
Spielpädagogik

Quellenstrasse 10a  
9016 St. Gallen

Telefon: +41 71 220 34 73

Mail: andreasrimle@bluewin.ch

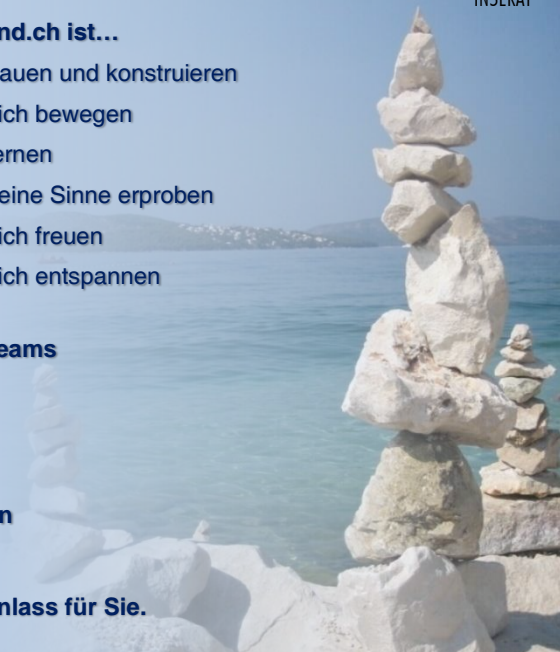
Web: www.spielend.ch

### www.spielend.ch ist...

- ...spielend bauen und konstruieren
- ...spielend sich bewegen
- ...spielend lernen
- ...spielend seine Sinne erproben
- ...spielend sich freuen
- ...spielend sich entspannen

- ▶ Spielend für **Lehrerweiterbildungen und Teams**
- ▶ Spielend für **Referate und Anlässe**
- ▶ Spielend für **Vater und Kind**
- ▶ Spielend für **das freie Spiel/frühe Kindheit**
- ▶ Spielend den **Spielweg St. Gallen erkunden**
- ▶ **Ist Ihr Interesse geweckt?**  
**Gerne organisieren wir den passenden Anlass für Sie.**

INSERAT





# Wildes Spielzeug

**Spielgerätegruppe:** Gruppe 5; Wildes Spielzeug – die größeren beweglichen Spielgeräte

**Platzierung Buffet:** Am Ende des Buffets – der Abschluss sozusagen

**Querverweise:** 1012 Spiele:  
 - Nr. 721 – 725 (Melodieröhren)  
 - Nr. 716 (Peng)  
 - Nr. 719-720 (Chattering)  
 - Nr. 441-445 (Peitschenkreisel)

**Wirkungsmerkmale:** Beim «Wilden» Spielzeug sind Schwung, Koordination, Fantasie, Kooperation, Konzentration wesentliche Wirkungsmerkmale. Individuell zusätzliche Merkmale sind bei den einzelnen Spielgeräten vermerkt.



## Melodieröhren

Am Fête des Vignerons in Vevey 1955 tauchte die Melodieröhre vermutlich erstmals in der Schweiz auf. So kamen dann später die Töne auf das Spielbuffet. Spielvarianten:

**Helikopter:** Wir lassen die Melodieröhre über dem Kopf rascher und rascher kreisen und verfolgen, wie sich die Tonhöhe je nach Rotationsgeschwindigkeit verändert. Je schneller die Rotation, desto höher der Ton. Wie viele Töne kriegst Du hin?

**Telefonleitung:** Wenn wir mehrere Röhren ganz genau aneinanderhalten, können wir durch die

mehrere Meter lange Leitung einen geflüsterten Satz ans andere Ende weitergeben. Achtung: nicht einander mit der Röhre ins Ohr schreien – dies kann zu ernsthaften Hörschäden führen (die Tonverstärkung aus der Röhre ist enorm!)

**Didgeridoo-Simulation:** Versuch mal der Melodieröhre ähnliche Klänge wie dem Didgeridoo zu entlocken. Gleiches Tonerzeugungsprinzip: also gleiche Blas-Technik anwenden: mit flatternden Lippen sanft anblasen (für Fortgeschrittene: inkl. der sogenannten Zirkular- oder Kreisatmung).

## Peng (oder Springscheibe)

Der kleine, aber feine Peng, auch Springscheibe oder Poppers genannt (Englisch «pop» = knall) ist einfach zu spielen: Ein kleines Ding mit viel «Peng!» Mit beiden Händen den Peng (Springscheibe) umstülpen und beim Griff oder horizontal (ohne Griff von oben mit Öffnung

nach unten mit Daumen und Zeigefinger halten. Dann entweder mit oder ohne Drehung



(wie bei einem Kreisel) auf den Boden oder eine harte Oberfläche fallen lassen und staunen, wie hoch der Peng. Ein kleines aber sehr tolles Spielzeug! Im einen Moment stehst du noch ganz gelassen im Raum, im nächsten ist deine Reaktionsfähigkeit gefragt. Das Peng mag viel Aufmerksamkeit!



## Chattering



Der Chattering (auch Chatter Ring, Gyro Ring oder Jitter Ring genannt hat seinen Ursprung 1990 in Neuseeland und ist dort bis heute ein beliebtes Spielzeug, das mit guten Gründen seinen Weg aufs Spielbuffet gefunden hat.

Die Kunst besteht darin, die fünf kleinen Ringe mit einem sanften aber präzisen Schubs zu starten. Durch kontinuierliches Weiterdrehen des

## Peitschenkreisel



Die ersten Formen des Peitschenkreisels wurden bereits 2000 v. Chr. in China entdeckt. Seitdem hat sich das Spiel nicht gross verändert. Zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert war der Peitschenkreisel sogar oft im schulischen Unterricht anzutreffen. Später war er als Strassenspiel sehr beliebt. Durch das Aufkommen von elektrischen Spielen und die Zunahme des Strassenverkehrs ist der Peitschenkreisel beinahe verschwunden.

Das Schnurende der Peitsche wird von oben gegen die Spitze vom Kreisel gelegt und dann von



grossen Ringes bleibt alles in Fahrt. Der Chattering ist ein Spielzeug, welches Dich gleichzeitig frustriert, aber auch entzückt. Hast du den Dreh einmal raus, willst du den Chattering gar nicht mehr weglegen: Erstens, weil es grossen Spass macht, Zweitens, weil das erneute Beginnen viel zu anstrengend ist. Es ist eine gute Übung für die Hand-Augen-Koordination, wie der Name schon sagt, ist der Chattering ein wenig laut, dies kann aber der konzentrierte Spieler ohne weiteres überhören.

Ein Chattering lässt die Spielenden – oft schmerzhaft – erfahren, dass nicht alles auf Anhieb gelingt und dass es sich lohnt, etwas Unvollständiges am Laufen zu halten, statt immer wieder von neuem zu beginnen.

unten nach oben um den Kreisel gewickelt. Du hältst den Kreisel von oben her in gebückter Haltung mit der linken Hand knapp über dem Boden. Dann reisst Du mit der rechten Hand rasch die Peitsche zurück und lässt gleichzeitig den Kreisel los. Durch gezielte Peitschenschläge kann man den Kreisel beschleunigen und steuern.

Der Kreisel ist einer, der Schläge liebt. An ihm darfst Du einmal deine Aggressionen auslassen. Versuche ihn durch einen konstanten Rhythmus am Drehen zu halten. Wird er langsamer, musst du die Kadenz des Schlagens erhöhen. Orientiere dich gut, in welche Richtung der Kreisel sich dreht und wohin du ihn bringen möchtest. Ein falscher Schlag kann alles kaputt machen.

Hast du den Kreisel einmal unter Kontrolle, öffne deinen Blick und schaue dich im Raum um. Vielleicht entdeckst du auch den imposanten Schatten des Kreisels. ● (lb)

### Weitere Informationen / Links

Top Link zur ultimativen Chattering Website wo man alles Wissenwerte erfährt.



The Chattering King: Kurzfilm mit fröhlichem Chattering Spieler (Youtube)



Dilledopp – Peitschenkreisel Mini-Doku mit Tutorial und Interviews. Lustig! (Youtube)



# Die Spielkiste auf Reisen

**2018 Guatemala**  
(Projekt: Taa' Pi't Kinder-  
förderung Ergänzungsschule)

**2006 Ecuador**  
(Projekt: Tagesstätte Jugend-  
liche in Armutsviertel)

**2019 Schweiz**  
(Projekt: Asylanten  
Zentren (diverse) CH)

**20**  
(Proje  
juge

«Liebe Völker  
aller Welt, ihr habt  
Eure Spielschätze mit  
uns geteilt; wir wollen  
Euch davon etwas  
zurückgeben.»

Seit 2004  
vergibt der  
Dachverband für  
Spiel und Kommunikation  
(SDSK) eine Spielkiste pro Jahr  
an ein oder mehrere ausgesuchte  
Projekte. Die Spielkiste wird in der Regel  
immer von einem Verbandsmitglied oder  
Spielpädagogen oder der Person begleitet,  
die einen direkten Bezug zum Empfänger-  
land bzw. dem Projekt hat. Im Sinne der  
Nachhaltigkeit ist es ein wichtiges Anliegen,  
dass die Spielkiste bzw. die darin enthaltenen  
Spielgeräte gezielt und richtig eingesetzt werden.

**2009 Brasilien**  
(Projekt: «Kinder mit  
Zukunft in Brasilien»)

**2010 Argentinien**  
(Projekt: Begleitetes  
Spielen mit Kindern)



**2015 Ungarn**  
(Projekt: Ausbildung landliche Roma)

**2005 Bulgarien**  
(Projekt: Staatliches Kinderheim)

**2004 Tadschikistan**  
(Projekt: Hilfsorganisation ORA International)

**2009 Nepal**  
(Projekt: Begleitetes Spielen mit Kindern (Schule))

**2014 Uganda**  
(Projekt: Begleitetes Spielen mit Kindern (Schule))

**2007 Nepal (1)**  
(Projekt: Sunshine School "Rainbow Projekt")

**2017 Kenia**  
(Projekt: Begleitetes Spielen mit Kindern (Schule))

**2016 Brasilien**  
(Projekt: Begleitetes Spielen mit Kindern (Schule))

**2011 Uganda**  
(Projekt: Begleitetes Spielen mit Kindern (Schule))