

Schule im Pfeifferhof  
S P  
knallerbse

ZEITSCHRIFT DES VEREINS „MIT KINDERN LEBEN“

SCHULE

und

SPIEL

Nr. 32 • Frühling 2002 • P.b. 017023245V • Verlagspostamt 8045 Graz-Andritz • Preis: ATS 25,-





- 3 Editorial
- 4 Magic und „keine Ahnung“
- 7 Planetenspiel
- 8 Ich spiele, also bin ich
- 10 Wer ist das schönste Spiel im ganzen Land?
- 11 Interview mit Helmut Wresnik
- 12 Spiel und Sport - verträgt sich das?
- 14 Spiele: Herausforderung für Herz, Hirn und Hand
- 16 Was ist Jeux dramatiques?
- 17 Homo Ludens: Der Mensch ist ein Spieler
- 18 Gespräch mit dem Spieleerfinder Klaus Teuber
- 20 Bücherwurm zum Thema Spiele
- 21 Spielehits in der Knallerbse
- 22 Das Spiel meines Lebens
- 25 Was hätte Maria Montessori mit dem Euro gemacht?
- 26 Jazz in der Oper- ein einzigartiges Projekt
- 27 Termine

**Offenlegung:**

Zeitschrift des Vereins „Mit Kindern leben“. Erscheint viermal jährlich und berichtet über die Aktivitäten und pädagogischen Grundsätze des Vereins.

# Werte Leserin, werter Leser!

"Das ist keine richtige Schule, da wird ja nur gespielt", hört man oft als Kritik an unserer Schule.

Es stimmt, wenn man unsere Kinder fragt, was sie heute gelernt haben, antworten sie meist: "Nichts, wir haben gespielt." Sie unterscheiden nicht zwischen Gesellschaftsspielen, Rollenspielen, Lernspielen und Arbeiten mit dem Lernmaterial, alles ist lustvolles Tun miteinander unter bestimmten Regeln.

Und wenn man das Material unserer SchülerInnen sieht: Karten und Murmeln und bunte



Perlen und Chips und Puzzles, ein Sandkasten, eine kleine Druckerei und vieles mehr, lauter Spielmaterial, und es geht um sinnvolles Zuordnen von Bildern, Begriffen und Texten, um Paare bilden (Memory), Buchstaben und Zahlen in Sand zeichnen, Buch- oder Zeitungsdrucker spielen...lauter spielerische Tätigkeiten.

Erst die über 12 Jährigen unterscheiden zwischen Spielen und Lernen als unterschiedliche Tätigkeiten und beide haben Raum im Schulalltag.

Dies hat uns, das Redaktionsteam, bewogen, der Bedeutung des Spielens nachzugehen und auch eine "Lanze" für das Spiel zu "brechen". Wir haben uns bemüht, unterschiedlichste Aspekte des Spielens zu beleuchten, zum Beispiel die wissenschaftliche Seite, die praktische in der Schule und auch die spielpädagogische. Ein Sportreporter in unseren Reihen befasste sich

mit dem Thema "Spiel und Sport", ein aktuelles Thema nach den Olympischen Spielen mit ihrem schalen Nachgeschmack.

Unsere Sekundariakinder hatten Interesse am erfolgreichen Erfinder des Spieles "Siedler von Catan" und seiner Arbeit und interviewten ihn schriftlich.

Uns interessierte auch die Vorgangsweise der Juroren bei Prämierungen von Spielen: wie wird ein Spiel "Spiel des Jahres"?

Spannend und entspannend zugleich ist es allemal, im Spiel in eine Welt einzutauchen, die normalerweise nicht zugänglich ist, in die Geschichte etwa oder in ferne Länder oder ins Finanzwesen oder ins Reich der Magie, dabei Dinge zu tun und zu erleben, riskieren und auszuprobieren, was sonst nicht möglich ist. Gewinnen ist wichtig, aber auch verlieren lernen ist wichtig, aber am wichtigsten ist dabei das Kommunikative.

"Alle und jede Form des Spiels ist eine Übung in metaphorisch symbolischem Denken, die Grundlage aller Bildung und höheren Lernens," sagt der Gehirnforscher Joseph Ch. Pearce

in seinem Buch "Der nächste Schritt der Menschheit. Die Entfaltung des menschlichen Potentials aus neurobiologischer Sicht".

Außerdem finden Sie in diesem Blatt wieder eine Materialvorstellung, diesmal ein von einer unserer Lehrerinnen entwickeltes, im Rahmen eines Projektes entstandenes "Planeten Trivial", weiters die SchülerInnenwerkstatt, dann eine Vorschau auf das Event der Jahres:

"Jazz in der Oper" mit der berühmten Sängerin Diane Schuur und der Jazz Bigband Graz im Rahmen der Programmorschau unseres Vereins "Mit Kindern leben".

Dass diese Zeitung Dich / Sie geneigte Leserin, geneigter Leser vielleicht auch wieder zum Spielen und zu "Jazz in der Oper" animieren moge, wünschen sich

Sarah Klengel  
und das Redaktionsteam.



# Magic und „keine Ahnung“

„Wie viele, Teile, glaubt ihr, sind in diesem Turm?“

"Schaut euch zum Abschluss noch mal alle diesen Turm an." Mein Blick wendet sich gemeinsam mit vielen anderen einem kunstvoll aus vielen Holzteilen aufgebauten Turm zu, der ein gewisse Ähnlichkeit mit dem Empire State Building aufweist.

"Christoph möchte ein Schätzspiel machen. Wie viele Teile, glaubt ihr, sind in diesem Turm? Schätzungen können bis Mittag bei Christoph abgegeben werden." Und damit ist



der Morgenkreis in der Primaria 1 beendet. Alle außer mir stehen auf. Eigentlich wollte ich ein paar Fragen zum Thema "Spiel" an die Kinder richten. Denn aus diesem Grund bin ich heute in die Schule gekommen. Aber Mike und Maria haben es beide vergessen und ich war zu überrascht, um schnell reagieren zu können. Mein schöner Plan, in allen drei Bereichen der Schule eine Fragerunde zu organisieren, scheint zumindest in der Primaria 1 nicht zu klappen. Was nun? Vielleicht sollte ich mich, dem Thema entsprechend, spielerisch der ganzen Sache nähern?

Ich blicke mich um. Ganz in meiner Nähe haben Hannah W., Julia und Kira mit einem Brettspiel begonnen. Auf meine Frage, was das für ein Spiel sei, erklärt mir Kira: "Wir nennen es Schachbrett. Aber siehst du, hier auf der Seite ist ein Schild, das braucht man zum Abschreiben für das Wochenblatt." "Gr. Multiplikation", lese ich. Aha, ein Mathematik-Lernspiel. Außer dem "Schachbrett" mögen die Mädchen auch noch "1x1 Mühle" und "Bauernroulette". Draußen spielen sie gern Pferd oder Abfangen. Ob spielen auch negative Seiten hat, will ich wissen. "Ja, spielen kann gefährlich sein", meint Hannah.

Ein paar Schritte weiter treffe ich auf Florian und Christoph. Während Florian gern mit Moritz UFO am Hochbau spielt, wobei Computer aus Papier und geistige Flüge eine Rolle spielen, gesteht mir Christoph, dass er nicht so oft spielt. Auf mein Nachhaken hin, was er denn spielt, wenn er doch spielt, sagt er: "Schreibschrift schreiben".

Michael S. und Ulve spielen am liebsten draußen (Völker- und Fußball). Sie stellen aber klar, dass in der Schule nur im 1. und 2. Jahrgang gespielt wird. Danach ist offenbar Arbeit angesagt. Zu den möglichen negativen Seiten des Spielens gehören ein Streit oder ein harter Ball, was sich vermutlich auf den schmerzhaften Kontakt mit einem solchen bezieht.

Elias spielt gern am Hochbau. Auf zu Hause angesprochen fallen ihm Fernsehen und Zeichnen ein.

Arthur, Moritz und Daniel sind so in ihr "Zahlen-Mühle"-Spiel vertieft, dass sie keine Lust haben, meine Fragen zu beantworten. Ich nehme das als Anregung den Bereich zu wechseln.

In der Primaria 2 sitzen mehrere Mädchen vor einem PC und spielen "Interaktiv durch Österreich", ein Geographie-Quiz. Dabei werden sie von Pia, einer Sekundaria-Schülerin, sachkundig unterstützt. Auch ich werde zu Rate



gezogen. Bei "Wo verlässt die Enns die Steiermark?" kann ich punkten, aber das Wappen von Vorarlberg ordne ich falsch zu. Zum Thema Spiele fallen ihnen "Rat a tat Cat", die "Siedler von Catan" und draußen Pferd spielen ein.

Unweit davon sitzen Lara und Lisa W. Ihre Beiträge sind Völkerball, in den Wald gehen, "Wort Fix", "Kuhhandel" (Versteigerungsspiel) und "keine Ahnung".

Am interessantesten finde ich hier "keine Ahnung". Spielen scheint für Kinder so selbstverständlich bzw. natürlich zu sein, dass sie sich schwer tun, das an konkreten Spielen festzumachen. In der Schule wird ab der Primaria 2 Spiel meist auf ein Lernspiel bezogen.

Sehr gut kommt das auch in meinem Gespräch mit Magdalena und Lisa G. heraus. Zuerst fällt ihnen nichts ein. Dann "Rollenspielraum" und "Blödsinn". Schlussendlich rücken sie aber doch mit Lernspielen wie Quartett (Planeten, Ägypten), dem großen Steiermarkspiel und dem Länderpuzzle heraus. Auch der Name Michael Köhlmeier fällt. Es geht um antike Sagen, im Speziellen um Thetis. Auf meine Frage, wer das sei, erklärt mir Magdalena, dass das eine der Nymphen sei. Dieser Ausflug in die Welt des klassischen Altertums wird kontrastiert durch ihren letzten Beitrag: "Wir spielen, dass wir dumm sind." Was ich nicht wörtlich nehme.

Die Jungs der Primaria 2 steuern folgende

Spiele bei: Tiere-Quartett, Stiche-Quartett, die große Division, Zahlenbingo, 1x1 Mühle, Bauernroulette, Fußball, Lager bauen und "Star Wars". Mathias kennt auch eine negative Seite von Spielen: "Wer verliert ist beleidigt."

Es ist Zeit für eine Pause. Am Pausentisch treffe ich Hannah A. Wieder bekomme ich zuerst ein "Ich weiß nicht", dem dann "Uno", Quiz, "Activity", Puzzle und Völkerball folgen.

Nach Hannah spreche ich mit einer Person aus der Sekundaria, die aber auf Grund von schlechten Erfahrungen mit der Knallerbsen-Zeitung (Publikation von nicht für die Öffentlichkeit bestimmten Dingen) anonym zu bleiben wünscht. Ich selbst habe diesbezüglich ein gutes Gewissen, verspreche aber im Namen der Redaktion Besserung. Leider kann ich jetzt auch nichts über die Spielpräferenzen dieser Person sagen, um ihre Anonymität nicht zu gefährden.

Nun ist es aber höchste Zeit auch der Sekundaria einen Besuch abzustatten. Ein Teil SchülerInnen wird gerade von Thoralf Steidl in die Geheimnisse des goldenen Schnitts eingeweiht, was sehr interessant ist, aber nicht zu meinem Thema gehört. Deshalb gehe ich in den zweiten Raum weiter, wo an zwei Tischen gespielt wird. Ich trete an den ersten Tisch und frage, was hier gespielt wird. "Magic", antwortet Peter P.

Kontrast im  
letzten  
Beitrag:  
„Wir spielen,  
dass wir  
dumm sind.“



Frühling 2002

„Gemeinsam tüfteln sie an kniffligen Lösungen und analysieren die unterschiedlichen Spielstrategien der Mitspieler.“

und wendet sich wieder dem Spiel zu. "Hier siehst du gerade jemanden verlieren", teilt mir jemand aus dem sachkundigen Publikum mit, womit für mich auch klar wird, warum Peter keine Zeit hat, mich ausführlicher zu informieren, denn er ist gerade am Gewinnen. "Ist das schwer zu erlernen?" frage ich einen anderen Zuseher. "Nein, ich habe das in einem Nachmittag geschafft." Das Interesse von Ulve aus der Primaria 1 zeigt mir, dass dieses Spiel auch schon für Jüngere von Interesse ist. Am zweiten Tisch wird intensiv "Set!" gespielt, ein Kartenspiel, in dem Reaktionsschnelligkeit und Kombinationsgabe im Mittelpunkt stehen. Obwohl Astrid der "Set!"-Gruppe erklärt, warum ich hier bin, ist die Bereitschaft meine Fragen zu beantworten endenwollend. So plaudere ich mit Volker und Nick über ihre Ansichten und Beobachtungen zum Thema Spiel. Volker erzählt mir, dass für die Kinder die Gruppe wichtig ist, was auch von Nick bestätigt wird: "Mit anderen ist es lustiger als allein." Gemeinsam tüfteln sie an kniffligen Lösungen und analysieren die unterschiedlichen Spielstrategien der Mitspieler. Wichtig ist das Spiel selbst, nicht unbedingt das Gewinnen. Volker bestätigt meine Ansicht, dass die Spiele eine wichtige Funktion im sozialen Lernprozess darstellen. Bei den Spielen kommt ganz klar heraus, wie ein Kind ist,

und welche Strategien es in der Interaktion mit anderen anwendet.

Für jedes Spiel gibt es eine Phase, in der es intensiv gespielt wird, bevor es dann wieder in der Versenkung verschwindet, um durch ein anderes ersetzt zu werden.

Oft sind es Strategie- und Simulationsspiele. Eine Zeitlang waren es die "Siedler von Catan", momentan sind gerade "Union Pacific" und "Chinatown" in.

Ich erfahre auch, dass in der Schule keine PC-Spiele erlaubt sind. Deshalb spielt Nick sie zu Hause. Als Spiele-Experte kennt er auch eine wesentliche negative Seite des Spielens, die Spielsucht, wenn es um Geld geht und die Freude am gemeinsamen Spiel in den Hintergrund tritt.

Jetzt ist der Vormittag fast vorbei und auch thematisch schließt sich der Kreis. Meine Beobachtungen in der Primaria, dass Spielen und Lernen bei den Kindern zu einer natürlichen Einheit verwoben sind, werden von Volker bestätigt:

Erst in der Sekundaria werden Spielen und Lernen von den Kindern als unterschiedliche Tätigkeitsbereiche wahrgenommen.

Edgar Rieger

## „Mensch ärgere dich nicht“ auf Indisch: „Pachisi“

Die Spielweise ist wie bei uns: würfeln, vorrücken, schmeißen und geschmissen werden, von Vorne wieder anfangen und schauen, wer zuerst im Ziel ist.

Bei den Indern hat dieses Spiel jedoch einen spirituellen Hintergrund. Nicht vier Farben, sondern vier Wesenheiten stehen zur Auswahl:

- König / Königin
- Krieger / Kriegerin (Amazone)
- Liebender / Liebende
- Magier (Weiser) / Hexe (Weise)

Und die vier Ecken sind vier Lebensperioden zugeordnet.

Süden: junger Mann

Norden: alter Mann

Osten: junge Frau

Westen: alte Frau

Intuitiv wählt jeder Mitspieler und jede Mitspielerin, welchen Wesensanteil und welche Lebenszeit er oder sie heute durchspielen möchte. In Indien spielt man aus der Mitte heraus und (anders als bei uns) wieder in die Mitte hinein. Das Spiel ist aus, wenn sich alle Wege wieder in der Mitte gefunden haben.

Das wäre doch auch einmal eine Spielvariante für uns? Sarah Klengel



# Planetenspiel für 2 bis 6 Spieler

**Material:** Spielplan, Kegel Würfel, Sammelsteine in vier Farben.

**Verlauf des Spiels:** Die SpielerInnen bestimmen Startpositionen und Richtung des gewürfelten Zuges selbst.

**Ziel:** In jeder der vier Kategorien müssen zwei Fragen richtig beantwortet werden, damit die „Raumstation“ vollständig besetzt ist.

**Einsatzmöglichkeiten:** Informationsreiches

Verlängerung der Erdachse - im Norden unveränderlich am Himmel?

6. Wie oft hätte die Erde in der Sonne Platz?

**Themenbereich „Erde/Mond“ (blaue Kärtchen):**

7. In welche Himmelsrichtung dreht sich die Erde?

8. Weshalb bleiben die Fußspuren der Astronauten auf dem Mond immer erhalten?

9. Was entsteht, wenn der Schatten der Erde auf den Mond fällt?

**Themenbereich „Planeten“ (grüne Kärtchen):**

10. Wie heißt die römische Göttin der Liebe und der Schönheit?

11. Welche Form haben die Bahnen der Planeten um die Sonne?

12. Mit welchem Spruch kann man sich leicht die Reihenfolge

der neun Planeten merken?

**Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unsere neun Planeten = Merkur, Venus, Erde, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun, Pluto.**

Bezugsadresse: Schule im Pfeifferhof - Knallerbse, Pfeifferhofweg 153, 8045 Graz, Tel. 0316/35 49 88.



Spiel für die ganze Familie, bei dem man sich gemeinsam an dieses Thema annähern, mit und - wie so oft auch - von den Kindern lernen kann. In der Schule findet das Spiel Anwendung als Lernspiel, als Einstieg oder auch im Anschluss an die Beschäftigung mit dem Thema.

Hätten Sie es gewusst? Eine Auswahl aus den 100 Fragen:

**Themenbereich „Begriffe“ (rote Kärtchen):**

1. Welcher natürliche Satellit umkreist die Erde?

2. Wie nennt man einen Wissenschaftler, der sich mit der Erforschung der Himmelskörper beschäftigt?

3. Was ist ein schwarzes Loch?

**Themenbereich „Sonne und andere Sterne“ (gelbe Kärtchen):**

4. Wodurch unterscheiden sich Sterne von Planeten?

5. Welcher Stern steht - in



„In jeder der vier Kategorien müssen zwei Fragen richtig beantwortet werden, damit die Raumstation vollständig besetzt ist.“

11. Ellipsen  
10. Venus  
stern?  
d. Eine Sonnenfin-  
er Regen noch wird  
8. Es gibt dort wed-  
1. Nach Osten  
0. 1 Million mal  
2. Derbolstern  
mit das Sonnenlicht  
Planeten reflektieren  
eigene Leuchtkraft,  
4. Sterne haben  
ist  
zusammen gesetzt  
stern, der in sich  
eines erforschener  
3. Die Überreste  
5. Astronom  
1. Der  
Antwort:

# Ich spiele, also bin ich

Der homo ludens ist in unserer Schule eine weit verbreitete Gattung. Es wird viel gespielt: Rollenspiele, Brettspiele, Ballspiele... Dies ist zum Teil Grundlage unseres Konzeptes, vieles hat sich aber aus der Begeisterung der Kinder oder Lehrer für Spiele entwickelt. So war es z.B. zuin den Intensivphasen des Spiels "Die Siedler von Catan" durchaus üblich, dass täglich bis zu zehn Kinder aller Altersgruppen zwei Stunden dieses Spiel gespielt haben. Die Schule ist keine Ludothek, werden sie vielleicht jetzt denken, aber Menschen, die sich intensiv mit dem Spiel beschäftigen oder es sogar zu ihrem Lebensinhalt gemacht haben, werden dies begrüßen.

Joseph C. Pearce (in, Der nächste Schritt der Menschheit) sieht im Spiel das Fundament der schöpferischen Intelligenz. Spiele spielen und Geschichten erzählen (bei ihm eng verknüpft) erzeugen innere Bilder. Diese sind für ihn die Grundlage für metaphorisches Denken, in weiterer Folge für konkretes und formal operationales Denken. Mathematische Formeln sind ohne innere Bilder nur schwer zu verstehen.

Den sozialen Aspekt des Spiels beschreibt Arno C. Hofer, Leiter der Grazer Ludothek, sehr treffend: Im 21. Jahrhundert. werden nämlich jene Menschen glücklich werden, die ihrerseits über einen bunten Strauß an Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen, die sich am besten auf das "Schicksal" einstellen und vor allem aus einem breiten Sortiment strategischer Möglichkeiten wählen können." Glückliche Menschen sind ja die Vorausset-

zung für ein friedvolles und produktives Zusammenleben, Grundwerte, die wir in unserer Schule umzusetzen versuchen. Der soziale Aspekt des Spiels ist in der Schule im Pfeifferhof/Knallerbse bei den Kindern und Jugendlichen sehr wichtig. Natürlich möchte jeder gewinnen, im Vordergrund steht aber das Miteinander im Spiel. Nach jedem Spiel wird



„Natürlich möchte jeder gewinnen, im Vordergrund steht aber das Miteinander im Spiel.“

analysiert, werden Strategien besprochen, taktisch kluge Leistungen gewürdigt und anerkannt. Oft dauert die Analyse eines Spiels länger, als das eigentliche Spiel. Gedanken machen sich die Spieler auch über das Regelwerk, es werden Regeln geändert um möglichst viele Mitspieler zu lassen oder um Ungerechtigkeiten auszuschließen.

Da sehr viele Brett- und Kartenspiele (auf diese möchte ich mich beschränken) mit Lesen und Rechnen zu tun haben, hat diese Spieleuphorie an unserer Schule auch einen kulturtechnisch interessanten Aspekt. Für einige unserer Kinder war das Lesen von Auftragskarten die erste Einsicht der Vorteile und Notwendigkeiten des Lesenlernens. Wenn ich die Auftragskarten lesen kann, kann ich ohne Hilfe meine ganzen strategischen Möglichkeiten an-



Frühling 2002



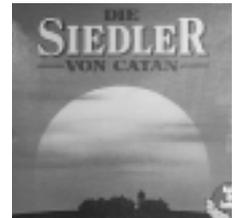
wenden und gleichwertig am Spiel teilnehmen. Hinzu kommt eine Spur menschlicher Vorsicht, Motive das Lesen zu erlernen gibt es viele, beim Siedler spielen nicht übers Ohr gehauen zu werden und die Auftragskarten selbst lesen zu können hat einigen unserer Kinder die Welt der Buchstaben eröffnet. Spiele vermitteln so auf natürliche und selbsterlebte Art, warum und welche Techniken für unsere Kultur wichtig sind. Noch offensichtlicher ist es im Bereich der Mathematik. Hier sind schon die meisten Materialien unserer Schule als Spiel benannt und als solches aufgebaut: Bankenspiel, Flächenspiel, Bauernroulett... Mathematik und Spiel sind untrennbar miteinander verwoben, wenn ein Kind, wie bei Pearce beschrieben eine Zündholzschachtel hochhält und sagt: "Schau, ein schönes Boot", ist dies nichts anderes, als wenn ein Physiker  $E=mc^2$  aufschreibt. Es dürfte eigentlich nicht nur Musik spielen heißen, auch Mathematik spielen wäre angebracht. Nicht nur welches Instrument spielt du, sondern

auch mit welcher Formel spielst du gerade?

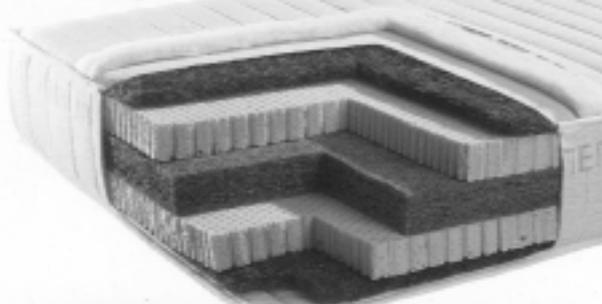
Einem Mathematikprofessor verdankt die Sekundarstufe auch die Entwicklung des Spiels dieses Schuljahres. Es heißt "Magic", wird ähnlich exzessiv gespielt wie "Die Siedler von Catan" und findet täglich in einem der Sekundaräume statt.

Mit Mathematik, mit Sprache, mit Bällen, mit Rollen... zu spielen gehört zu den schönsten Dingen unserer Kultur. Wenn sie diese Ansicht auch teilen, kann ich ihnen unsere Schule nur empfehlen, frei nach dem Motto: Wo gespielt wird, da lass dich nieder.

Volker Lösch



## AUF DEN INHALT KOMMT ES AN!



*Unsere MATRATZEN werden generell ohne Kleber und nur aus den besten Naturmaterialien in unserer eigenen Werkstätte hergestellt. Die Kerne bestehen nur aus latexierter Kokosfaser oder Naturlatex (schadstofffrei) in verschiedenen Zusammensetzungen. Für die Kernaufgabe verwenden wir Schurwolle, Baumwolle und Roßhaar. Die Matratzen werden händisch gesteppt und mit Zipp hergestellt.*



Graz, Klostereing. 1, Tel.: 0316 / 82 40 18, Bruck/Mur, Dr. Theodor Kömmerl 18, Tel.: 0316 / 56 0 62  
Internet: <http://www.veganova.at/veganova>

Wien - 22 in Graz - Linz - Weis - Steyr - Saalfelden - Klagenfurt - Innsbruck - Bregenz

# Wer ist das schönste Spiel im ganzen Land?

## Preise der Wiener Spiele Akademie 2001:

### Spiel der Spiele 2001:

Die neuen Entdecker Spiele Hits mit Freunden 2001:  
Carcassonne, Cosmic Encounter  
Spiele Hits für Familien 2001:  
Cartagena, Luxor  
Spiele Hits für Kinder 2001:  
Chip-Chip Hurra, Loti Karot  
Die Millionen Show, Tabu  
Spiele Hits für zwei 2001:  
Babel, Toscana

### Spiel des Jahres von 1992 bis 2001:

1992  
Um Reifenbreite  
1993 Bluff  
1994 Manhatttan  
1995 Siedler von Catan  
1996 El Grande  
1997 Mississippi Queen  
1998 Elfenland  
1999 Tikal  
2000 Torres  
2001 Carcassonne

### Internetadressen:

[www.spiel-der-spiele.at](http://www.spiel-der-spiele.at)  
[www.spiel-des-jahres.com](http://www.spiel-des-jahres.com)

Siedler von Catan, Elfenland oder Carcassonne. Spiele, die sich hunderttausende Male, im Fall von Siedler rund zwei Millionen Mal verkauften. Spiele, die in Deutschland zum "Spiel des Jahres" ausgezeichnet wurden und eine gewaltige Umsatzsteigerung erfuhren, als sie gewählt wurden. Helmut Wresnik, der auf der Grazer TU lehrt, ist ein Spieleexperte. Der Kärntner war fünf Jahre lang Mitglied der Spiel des Jahres-Jury, ehe er mit einigen anderen ausstieg. "Da ging es um sehr viel Macht, einige Dinge haben mir überhaupt nicht mehr gefallen." Doch da ein Spieleexperte ohne Spiel nicht sein kann, ist er jetzt eines von fünf Jurymitgliedern von "Spiel der Spiele". Unter der Federführung von Ferdinand de Cassan werden in fünf Kategorien jährlich zwei Spiele ausgewählt, ein weiteres Jurymitglied ist der bekannte Mime Sammy Molcho.

Worin unterscheiden sich die beiden Spiele-Wahlen eigentlich? In Deutschland muss man eine Lizenz lösen, um in die Wahl aufgenommen zu werden, in Österreich ist das nicht nötig. Beim "Spiel des Jahres" gibt es nur einen Preisträger, eine Nebenkategorie ist das "Kinderspiel des Jahres". In Deutschland wird das Siegerspiel im Juli, in Österreich im August gekürt. In die Österreich-Auswahl kommen nur Spiele, die in Österreich auch wirklich erhältlich sind. "30 Prozent aller Spiele in Deutschland bekommt man in Österreich, wenn überhaupt, nur auf Umwegen", erzählt Wresnik. In beiden Ländern kommen nur Spiele in die Wertung, die in den letzten zwei Jahren auf den Markt kamen. Die meis-

ten werden auf den Spielemessen in Essen (Oktober) und Nürnberg (Februar) vorgestellt. Der Ablauf ist meistens gleich: In Deutschland bringen alle elf Juroren eine Liste mit ihren empfehlenswerten Spielen mit. In einer Sitzung einigen sich die Juroren auf drei Spiele, die als Nominierungsliste publiziert wird. Drei Wochen später wird das Spiel des Jahres gekürt. In Österreich treffen sich eben fünf Leute, die bei einer Pressekonferenz die elf ausgewählten Spiele bekannt geben. Wresnik ging nach folgenden Kriterien vor: Zum einen nach dem Wiederspielwert, ob ein Spiel gerne öfter gespielt wird. Zum anderen nach der Spielatmosphäre. Wie stimmig ist das Spiel? Wie sind die Materialien gestaltet, wie werden die Elemente, die in dem Spiel drinnen sind, umgesetzt? Der dritte Faktor ist die Fehlerhaftigkeit der Spielregeln. "Es gibt kaum Regeln ohne Fehler, weil sie sehr komprimiert sind. Denn die Leute wollen maximal eine





Frühling 2002

Seite an Regeln lesen. Am liebsten haben sie das Spiel überhaupt erklärt. Ich habe mich gewundert, dass bei Siedler von Catan die Leute bereit waren, so komplizierte Regeln zu lernen", erinnert sich Wresnik an die Debatten in der Jury. Eine besondere Qualifikation müssen die Juroren nicht haben. In Deutschland sitzen Lehrer, Juristen und Journalisten in der Jury, in Österreich sind es drei Spielekenner und zwei "Querdenker", die wertvolle Inputs geben. "Als Experte besteht die Gefahr, dass ich betriebsblind werde", gibt Wresnik zu. Bewertet werden nur Gesellschaftsspiele, also Brett und Kartenspiele, Computerspiele sind zu kurzlebig, daher

gibt es auch keine wirkliche Wertung. Die Brettspiele sind langlebiger. "Hase und Igel, das 1979 als erstes Spiel des Jahres prämiert wurde, gibt es heute noch."

Ein Kuriosum am Rande: So sehr diese Auszeichnungen ein Spiel auf dem Markt forcieren, so sehr machen die Händler oft den Preis kaputt. Durch Dumping wird das Spiel immer billiger, zum Schluss verkaufen die Händler das Spiel des Jahres sogar unter dem Einkaufspreis. El Grande kostete zu Beginn rund 40 Euro, ein Jahr später war es um 25 Euro zu haben.

Harald Almer

„Die Leute sind bereit, komplizierte Regeln zu lernen.“

## Interview mit Helmut Wresnik: „Gewinnen ist sehr wichtig“

*Knallerbse: Helmut, wie bist du zum Spielen gekommen?*

**Helmut:** Ich habe immer schon gerne und viel gespielt. Als ich nach dem Studium ein halbes Jahr in Deutschland war, bekam ich Kontakt mit der Spieleszene, die dort sehr ausgeprägt ist.

*Knallerbse: Wie sieht deine Beschäftigung mit dem Thema Spiele aus?*

**Helmut:** Ich spiele zehn bis zwölf Stunden in der Woche, schreibe eine Kolumne in der Kärntner Tageszeitung und habe Kontakte zur Szene. Seit ich die Jury zum Spiel des Jahres verlassen habe, bin ich Mitglied in der Kommission des österreichischen Spielepreises Spiel der Spiele. Zu Spielemessen wie Essen oder Nürnberg komme ich kaum noch.

*Knallerbse: Wie bildet man sich als Spieleexperte fort?*

**Helmut:** Durchs Spielen. Es gibt natürlich auch Spielezeitschriften. Wissenschaftliche Literatur gibt es kaum, das geht eher in den Bereich der Psychologie. Einen Spieler interessiert das wenig.

*Knallerbse: Wie wichtig ist dir das Gewinnen?*

**Helmut:** Das Gewinnen ist sehr wichtig! Wichtiger ist noch, das Verlieren zu lernen. Das ist etwas Entscheidendes für mich. Man lernt auch im Leben viel mehr aus Niederlagen und Fehlern als aus dem Gewinnen. Pädagogische Spiele sind nicht mein Fall. Da gab es die Phase der kooperativen Spiele. Die Frage meiner Kinder war immer: Wer hat jetzt gewonnen? Eine Ausnahme ist Herr der Ringe. Da geht es

auch um Kooperation, ist aber auch für mich faszinierend.

*Knallerbse: Was fasziniert dich am Spiel, warum spielst du?*

**Helmut:** Erstens: Es ist entspannend. Zweitens bin ich bin gerne mit Leuten zusammen. 3. Ich kann in eine Welt eintauchen, die ich normal nicht habe. Eine Welt, in der ich Dinge tun und erleben kann, die sonst nicht möglich sind. Ich spiele auch abstrakte Taktikspiele weniger, weil ich im Beruf viel denken muss. Ich mag Spiele, die mich in ihre Welt ziehen.

*Knallerbse: Du setzt dich sehr für das Spiel ein.*

*Was ist dir dabei wichtig?*

**Helmut:** Viele Leute kaufen Spiele als Geburtstags- und Weihnachtsgeschenke. Dabei greifen sie meist auf Spiele zurück, die sie selbst kennen. Neue, gute Spiele kommen zu wenig in Betracht. Der Händler kann meist nicht beraten, weil er die Spiele selbst nicht kennt. Ich wünsche mir, dass überall Listen mit den ausgezeichneten Spielen aufliegen, damit sich die Leute orientieren können. Wir zeichnen jährlich elf Spiele aus. Diese Liste wird vom Handel gut akzeptiert. Aber wichtiger sind noch Spielefeste, Betreuung unter dem Jahr durch Ludotheken und auch Spiekekolumnen in den Tageszeitungen.



# Spiel und Sport - verträgt sich das?

„Ein Wurf -  
zwei Sieger.  
Einen, der  
geworfen hat,  
einen, der  
gefallen ist.  
So ist für  
mich Sport  
am  
schönsten.“

In meine Judogruppe der wilden und weniger wilden Knallerbsen-Kinder gibt es hin und wieder Trainingskämpfe, das heißt, zwei Kinder versuchen einander zu werfen oder festzuhalten. Da passierte es einmal, dass Lena sich eindrehte und so heftig an Arthurs Kimono zerterte, dass der Arthur in hohem Bogen auf die Matte segelte. Ich war sehr erschrocken und bin gleich zu Hilfe geeilt, um dem Arthur beizustehen. "Ich hab' den Wurf noch gar nicht gelernt, aber im Judo passiert's hin und wieder, dass man so heftig fällt. Die Lena hat eben wunderschön geworfen", entschuldigte ich mich. "Aber du musst zugeben", hat der Arthur geantwortet, "ich bin auch wunderschön gefallen. "Da hatte ich's: Ein Wurf -

zwei Sieger. Einen, der geworfen hat, einen, der gefallen ist. So ist für mich der Sport am schönsten: aus dem Spiel heraus, ohne Wettkampfstress, ohne sich selbst, den Eltern oder sonstwem beweisen zu müssen, dass man der Bessere ist. Aber passt das überhaupt noch in unsere Welt? Kaum gibt's einen neuen coolen Sport, wird er schon zur olympischen Disziplin gemacht, und den Siegern werden Goldmedaillen und fette Sponsorverträge umgehängt. Denkt nur an das Snowboarden. Vor ein paar Jahren ging es noch um die Hetz,

um das künstlerische Können auf der und rund um die Half-Pipe. Jetzt natürlich muss es Sieger geben, und man kann sich denken, dass für viele Jugendliche der Sport bald aufhört, Spaß und Spiel zu sein. Und dann hören wir von den "Olympischen Spielen". Was dabei Spiel sein soll, wo sich die Sportler mit Doping und Blutmanipulationen gegenseitig betrügen und vor

der Öffentlichkeit zu Lügneren erzogen werden, hätte sich der Baron Pierre de Coubertin nicht träumen lassen. Er hat ja 1896 die Olympischen Spiele nach dem Vorbild der antiken griechischen Spiele ins Leben gerufen, wobei er sich von einem Leitsatz leiten ließ, der uns heute leider nur noch zur Hälfte bekannt ist: "Das Wichtigste an



den Olympischen Spielen", schrieb Baron Pierre de Coubertin, "ist nicht zu siegen, sondern teilzunehmen", und dann, was heute im Allgemeinen nicht mehr hinzugefügt wird: "...genauso wie das Wichtigste im Leben nicht der Triumph sondern der Kampf ist." Das war in einer Zeit, wo die meisten Menschen über Spiel und Sport zum Kampf um die Existenz, zum Überlebenskampf herangeführt wurden. Der Sport, wie wir ihn heute kennen, konnte damals höchstens die reiche Klasse betreiben, die es nicht notwendig hatte zu arbeiten. Deshalb un-



terschied man nach der Wiedereinführung der Olympischen Spiele vorerst noch zwischen dem "Gentleman Amateur", das war der, der sich außer um den Sport um nichts kümmern musste, dem "Amateur", der neben seinem Sport noch arbeiten musste und dem "Raufbold", nämlich dem, der sich mit Boxkämpfen im Bierzelt oder mit Gewichtheben im Zirkuszelt sein Geld verdiente. Das waren die eher unrühmlichen Vorfahren unserer heutigen "Professionals", die siegen und immer wieder siegen müssen, um Geld aus Prämien und Sponsorbeiträgen zu kassieren. Dabei muss ihnen jedes Mittel recht sein, nämlich keine Rücksicht mehr auf die Sport- und Spielpartner zu nehmen, sowie auch gefährliche Dopingmittel einzunehmen. So müssen wir den Sport mit etwas Abstand betrachten, mehr auf das Spiel achten, insgesamt den Sport mehr als Spiel verstehen. Denn wenn man Dopingmittel zu sich nimmt, heißt das doch, den Gegner mit unerlaubten Mitteln zu betrügen, und noch dazu das Ganze in der Öffentlichkeit zu leugnen, also schon in jungen Jahren als Lügner aufzuwachsen. Aber keine Angst.

Der Sport war auch im klassischen Griechenland nicht so rein wie manche das heute glauben wollen. Nach den 98. Olympischen Spielen der Antike wurde ein gewisser Eupolos von Thessaly verurteilt, weil er drei gegnerische Boxer bestochen hatte, und nach der Eroberung des antiken Griechenlands durch die Römer ließ sich Kaiser Nero gerne in den verschiedensten Disziplinen als Olympiasieger feiern. Er wurde sogar Olympiasieger, nachdem er beim Wagenrennen gestürzt war. Und wenn einer der Gegner nicht gewartet hätte, hätte dieser das Rennen vermutlich im Kolosseum gegen die Löwen fortsetzen können. Lutz Lischka

Löwen fortsetzen können.



„Wir müssen den Sport mit etwas Abstand betrachten, mehr auf das Spiel achten, insgesamt den Sport mehr als Spiel betrachten.“

# Spiele: Herausforderung für Herz, Hirn und Hand

## Gedanken von Spielpädagogen zum Sinn von Spielen



„Im Spielen entdecke ich meine Möglichkeiten, sehe meine Grenzen und versuche sie zu erweitern.“

"Spiele sind was für kleine Kinder. Aber das Leben ist kein Kinderspiel, da zählen nur Arbeit und Leistung", hört man oft. Dennoch boomen Spiele, gibt es den Berufsstand der Spielpädagogen und in Graz die Landesludothek "Ludovico", die gleichzeitig das Österreichische Institut für Spielpädagogik ist und im Steirischen Fachstellennetzwerk für Jugendarbeit & Jugendpolitik verankert ist.

Offenbar wird nicht nur von Pädagogen, sondern auch von Politikern der Wert des Spielens für das Leben erkannt. Wieso? Was steckt dahinter? Was sind Spiele außer einem mehr oder weniger lustigen Zeitvertreib?

Ich besuchte wieder einmal die Grazer Ludothek in der Meßnergasse, diesmal nicht, um ein Spiel auszuborgen, sondern um Elfriede und Arno C. Hofer, ihres Zeichens Spielpädagogen und Betreiber und Gestalter dieser Institution, also Ludovico und Ludovica persönlich dazu zu befragen. Nicht zum ersten Mal fasziniert mich die Atmosphäre dort: Geselligkeit, Spaß und Lachen an einem Spieltisch, Spannung und Konzentration am anderen Menschen, die miteinander spielen. Und die Regale mit den insgesamt 2.500 Spielen zum Ausborgen machen Lust zum Anschauen und Ausprobieren.

### Arno C. Hofer:

Die Antwort liegt in unserer "Spielosophie" begründet: Ludovico - der Verein zur Förderung des Spiels - ist der Meinung, dass jeder Mensch

das Recht auf's Spielen hat, wie das Recht auf Bildung und andere Rechte. Denn Spiel hat für uns sehr viel mit Bildung, freier Meinungsäußerung und politischer Willensbildung zu tun. Ein Mensch, der gelernt hat, sich mit anderen Menschen an einen Tisch zu setzen und



mit ihnen zu spielen, sie als vollwertige Partner oder Gegner anzuerkennen, sie ernst zu nehmen, sich sinnvollen Regeln zu unterwerfen oder gemeinsam Regeln einzuführen, ist für die Gesellschaft ein wertvoller, weil demokratiebegabter Mensch.

### Elfriede Hofer:

Das kommunikative Element ist das Wichtigste beim Spielen.

Im Spielen entdecke ich meine Möglichkeiten, sehe meine Grenzen und versuche sie zu erweitern, Neues zu entdecken, zu wagen und zu gewinnen, gleichzeitig aber auch die Grenzen der Mitspieler zu achten und Regeln zu respektieren. So erweitere ich und bereichere ich mein gewohntes Denken und Handeln, erlebe mich in Beziehung zu anderen und bringe meine Fertigkeiten und Kompetenzen kreativ und lustvoll

ein. Spiele öffnen mir für viele Themen, bewirken Auseinandersetzung damit, hier kann ich leicht und gefahrlos Risiken eingehen.

**Wenn Sie "ich" sagen, heißt das sicher, dass auch Sie gerne spielen?**

**Elfriede Hofer:**

Selbstverständlich, ich und meine MitarbeiterInnen hier sind geradezu spielbesessen. Momentan fesseln mich vor allem multikulturelle Spiele, alte Gassenspiele, mit nix Spielen, wie es in vielen Kulturen zu finden ist. Mit Spielen sind natürlich nicht nur Brettspiele gemeint, sondern auch Bewegungsspiele. Geschicklichkeitsspiele wie jonglieren, Expeditionsspiele und Detektivspiele (Schatzsuche), Tanzspiele, Ausdrucksspiele, Aktionsspiele zu bestimmten Themen und vieles mehr.

**Arno C. Hofer:**

Für die heutige Zeit sind Spiele typisch, die aus vielen Zutaten gemischt sind: sie erzählen eine Geschichte und fordern Geschicklichkeit und Strategie, das heißt, vorausschauen können, eigene und gegnerische Möglichkeiten vorausdenken können, dabei auch das Glück zu akzeptieren, darauf reagieren, flexibel die Taktik verändern und Übersicht bewahren können. Deshalb haben auch rein "pädagogische Spiele" zum Erlernen eines bestimmten Lerninhalts wenig Anreiz für die Kinder.

*Haben Spiele auch für den Erwachsenen einen Wert, der über die Unterhaltung hinausgeht?*

**Arno C. Hofer:**

Das Gehirn ist gefordert, denn viele Informationen sind gespeichert, die wir nicht täglich abrufen, die sich dadurch nicht vernetzen. Kinder bauen im Spiel ihre Gedächtnisleistungen auf, Erwachsene trainieren sie, und es macht außerdem Spaß.

Wie ist das mit der Spielsucht an Automaten oder an der Playstation?

**Elfriede Hofer:**

Gemeinsames kommunikatives Spielen ist die beste Suchtprävention.

*Wie finde ich das passende Spiel für mein Kind?*

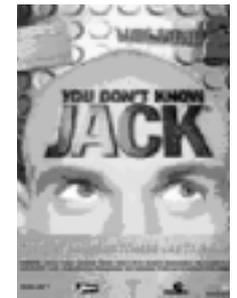
**Arno C. Hofer:**

Vorlieben des Kindes erspüren, schauen, mit wem das Kind spielen soll (allein, mit Gleichaltrigen, mit Erwachsenen...), ob es schon länger stillsitzen kann oder mehr Bewegung braucht (vielleicht ist Spazierengehen als Entdeckungsreise oder Ballspielen für das Kind wichtiger), am besten in die Ludothek kommen sich beraten lassen und das Spiel mit dem Kind ausprobieren und dann erst kaufen.

*Haben Sie mit Ihrer Spielerfahrung auch schon selber ein Spiel erfunden?"*

**Arno C. Hofer:**

Bei Spielaktionen müssen wir ins immer wieder Spiele ausdenken zu den verschiedensten Themen. Aber auch sechs Brettspiele liegen fix und fertig in der Schublade. Aber Zeit und Energie fehlen, um sie zu einem Spieleverlag zu bringen. Sarah Klengel



# Jeux Dramatiques - was ist das?

Jeux Dramatiques, auf Deutsch "Ausdrucks-spiel aus dem Erleben", von den Kindern kurz "Schö" genannt, das sei die schönste Art, Theater zu spielen, hat einmal jemand gesagt.

Es gibt dabei kein fest gelegten Rollen, keinen Text zum Auswendiglernen, kein Publikum, keine Bewertung, wie man eine Rolle richtig" oder "falsch" spielt.

Jeux Dramatiques spielen wir hauptsächlich zur eigenen Freude, und, um für unsere eigenen Gefühle, Stimmungen, kreativen Impulse spielerischen Ausdruck zu finden; um spielend an die Wurzeln unserer Fantasie und Entdeckungsfreude, aber auch an Verständnis von uns bisher fremden Rollen zu finden. Um im geschützten Rahmen eine Möglichkeit der Selbstentfaltung zu nutzen. Um Vorstellungskraft und Spielfreude wieder zu entdecken und darüber hinaus, Raum für innovatives Verhalten und soziales Handeln zu erfahren.

Die SpielerInnen spielen in stressfreier Atmosphäre, einige Spielregeln schützen den Freiraum des Einzelnen, lassen ihn selbst bestimmen, ob, und wie viel Kontakt er zu anderen MitspielerInnen wünscht. Bewegung, Mimik, Gebärded, Laute ersetzen die Sprache und erleichtern den Zugang zum inneren Erleben. Einführungsspiele sprechen die Sinne an und lassen den Spielenden zu sich selbst finden.

Spielimpulse geben der/die LeiterIn durch Geschichten, Bilder, Musik, Gedichte... Verkleiden mit Tüchern und Gestalten des Umräumtes vertiefen das Einfühlen in die selbst gewählte Rolle.

Im Vorgespräch lassen sich die Spielwünsche erarbeiten und darlegen, im Nachgespräch kann über Erlebtes gesprochen, gelacht, reflektiert werden. Art und Weise der Darstellung wird nicht von anderen hinterfragt oder beurteilt.

Die Jeux Dramatiques lassen sich nutzen zur Entfaltung von eigenem schlummernden Potential, werden als belebend und hilfreich für die eigene Lebenserfahrung empfunden, lassen sich aber auch im schulischen Bereich ergänzend einsetzen (ebenso im therapeutischen und Behindertenbereich, sind selbst aber keine Therapie).

Im Verlauf von mehreren Spieleinheiten wächst die Lust der SpielerInnen, sich mehr und mehr

einzulassen und die Einschätzung, was sie gerne erleben möchten. Es entsteht meist mehr Experimentierfreude, Lebendigkeit, Horizontweiterung, Selbsteinschätzung, Offenheit...

Die Jeux Dramatiques können therapeutisch wirken, obwohl sie das nicht bezwecken und nichts anderes sind als zweckfreies, selbstbestimmtes Spiel... Elisabeth Rüdisser

## Wie sieht nun so eine "Schö"-Einheit mit Kindern aus?

Nun, wenn ich Kinder frage, was sie denn spielen möchten (wenn sie Jeux schon etwas kennen gelernt haben), dann würden sie jedes Mal Tiere spielen, denn davon können sie anscheinend nie genug kriegen zwischen vier und fünf Jahren. Bei angehenden Schulkindern fallen die Wünsche und Spielideen schon differenzierter aus.

Da ich aber immer wieder Lust habe, den Kindern auch neue Spielimpulse zu geben, bringe ich fast jedes Mal eine Geschichte oder ein aktuelles Thema mit: Zum Beispiellass ich sie im Frühling ausprobieren, wie es sich anfühlt, unter der Erde zu wohnen und durch die Sonnenstrahlen wach zu werden, durch den Regen sich auszubreiten und zu wachsen, als Wind über das Land zu fegen oder Wolken zu verblasen... Diese und ähnliche Impulse gibt es meist als Vorspiel, zum Ausprobieren. Dann sprechen wir auch in unserer gemeinsamen Anfangsrunde (meist lade ich 12 bis 15 Kinder zu einer Spieleinheit ein), darüber, was uns noch alles zum Frühling einfällt, daraus ergeben sich dann auf mein Fragen die Spielideen. Ganz am Anfang, wenn ich die Jeux vorstelle, mache ich oft ganz klare Vorgaben: Die Kinder gestalten sich an einem ort ihrer Wahl mit wenigen Tüchern als ihren Rückzugsort, Lagerplatz. Dan n gibt es oft zu Musik kleine Fantasiereisen, wo sich die Kinder in, beispielsweise Farbkobolde verwandeln können, die dann auf ein bestimmtes Zeichen lebendig werden und sich mit Farbhiffontüchern nach der Musik bewegen. Am Ende kommen sie wieder zur Ruhe, wieder auf eine Zeichen hin.

Der Abschluß bildet ein Gespräch über alles, was sie erlebt haben.





# HOMO LUDENS

## Der Mensch ist ein Spieler

Der holländische Kulturhistoriker und Anthropologe JOHAN HUIZINGA (1872 - 1945) hat in seinem Buch "Homo Ludens" eine Theorie der Kultur entworfen, in der er dem Denker (homo sapiens) und dem Tätigen (homo faber) den Menschen als Spieler (homo ludens) an die Seite stellt. Die Fähigkeit und die Lust des Menschen zu spielen ist die Voraussetzung dafür, dass Kultur überhaupt erst entstehen und sich entfalten kann. Das Spiel ist älter als die Kultur, denn aus den spielerischen Verhaltensweisen einer Gemeinschaft entstanden Dichtung, Musik, Religion, Kunst aber auch Recht, Wissenschaft und Politik. Diese Entfaltung kultureller Leistungen können wir im Spiel der Kinder jedesmal aufs Neue beobachten.

Johan Huizinga gibt eine umfassende Definition des Spiels: Es ist eine freie Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig akzeptierten, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird und hierbei den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann; es ist Selbstzweck und hat ein selbstgestecktes Ziel, nämlich in bestimmter Form etwas fertigzubringen, was die Lösung einer Spannung bewirkt. Was vollbracht werden muss und was damit gewonnen werden kann, interessiert erst in zweiter Linie. Das Spiel steht außerhalb des gewöhnlichen Lebensverlaufes, das Spiel ist eine "eingeschobene Handlung", die sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer absondert. Die Regeln trennen das Spiel von der "normalen" Lebenswelt und bauen "die besondere Welt des Spiels" auf. Im Spiel gelten nur die Spielregeln, die auch eigene Spielgemeinschaften herstellen, die sich nur durch das Spiel zusammenfinden und definieren: "In der Sphäre des Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung".

Huizinga hat insbesondere die aggressiven Anteile des Spiels thematisiert, das Spiel ist ein Kampf um etwas oder aber ein Wettstreit darum, wer etwas am besten darstellen kann. Aber im Spiel haben die Spieler die Möglichkeit in einem festgelegten Rahmen

nach vorgegebenen Regeln ihren archaischen Kampfinstinkt in einem geordneten Wettstreit auszuleben.

Huizingas Theorie, obwohl sie mehr eine Kultur- als eine Spieltheorie darstellt, ist ein "Klassiker" für alle weitere Erörterung und Erforschung des Spiels. Neuere Theorien beziehen sich vornehmlich auf den entwicklungspsychologischen (JEAN PIAGET) und sozialpsychologischen Aspekt des Spiels, insbesondere des Kinderspiels.

Im Kinderspiel werden Erfahrungen aus der Realität solange wiederholt, variiert und neu geformt bis sie vollständig assimiliert sind, d.h. bis das Kind sie als seinen Erfahrungswert speichern und darüber verfügen kann. Piaget beschreibt die Stufen der Intelligenzentwicklung anhand der Einteilung in drei Spieltypen: Im Übungsspiel werden die senso-motorischen Verhaltensschemata eingeübt, das Symbolspiel verfügt bereits über einen höheren Grad an Assimilation und das Regelspiel stellt für Piaget die höchstentwickelte Form des Spiels dar.

Die Entwicklung des Spielverhaltens ist gleichzeitig auch Ausdruck der Entwicklung des Sozialverhaltens. Die Entwicklung geht vom Einzelspiel über das Parallelspiel hin zum Spiel miteinander und gegeneinander. Das Gemeinschaftsspiel erfordert eine hohe Regelkompetenz, Zielorientierung und die Fähigkeit, sich in die Spielpartner hineinzusetzen: Was wird der Andere als nächstes tun? Die eigenen Entscheidungen hängen stark von den angenommenen Entscheidungen der Spielpartner und vom verfolgten Ziel ab; und sie sind durch die zugrunde gelegten Spielregeln begrenzt - solange nicht neue ausverhandelt werden.

Nicht nur der Mensch ist ein Spieler, sondern das ganze Leben ist ein Spiel.

Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt 1997 (= re 55435).  
Andreas Flitner: Spielen - Lernen, Praxis und Deutung des Kinderspiels. Piper 1996.

Uschi Leiter



„Der Mensch  
ist nur da  
ganz Mensch,  
wo er spielt.“

Friedrich Schiller

# Sekundaria befragt Klaus Teuber, Erfinder von Spiele-Hits wie die „Die Siedler von Catan“

*Wie und wann sind sie auf die Idee gekommen Spiele zu entwickeln und was inspiriert sie dazu?*

Conan, der Barbar war schuld. Eine Journalistin schrieb einen Verriss über den Conan Film, empfahl aber gleichzeitig gute Fantasy Literatur. Das war die Trilogie "Die Schule der Rätselmeister", die mich so faszinierte, dass ich Anfang der 80er Jahre ein Spiel darüber machte, um eben diesen Roman wenigstens in Bruchstücken mit Freunden nacherleben zu können. Daraus wurde 1988 das Spiel des Jahres "Barbarossa und die Rätselmeister".

*Wenn sie ein neues Spiel entwerfen, wo fangen sie an und auf was achten sie am meisten?*

Am Anfang habe ich einen Wunsch. Es ist der Wunsch, ein bestimmtes Gefühl in einem Spiel zu erleben oder ein interessantes Thema spielerisch erlebbar zu machen. Ist der Wunsch stark genug, kommen die Ideen und die Entwicklung beginnt.

Ich achte darauf, dass es keine langen Denkpausen gibt, dass jeder Spieler jederzeit in das Spielgeschehen eingebunden ist und die Mischung zwischen Glück, Strategie und Taktik stimmt. Ja, spannend sollte es natürlich auch sein. Und ganz wichtig: Die Regeln eines Spieles dürfen es nicht erlauben, dass ein Spieler der Willkür seiner Mitspieler ausgeliefert ist.

*Wie lange dauert die Erfindung bzw. Entwicklung eines Spiels?*

Es kann mitunter 4 Jahre dauern, bis ein Spiel fertig ist. Nicht weil ich ständig daran arbeite, sondern weil ich meine Freunde und meine Familie nicht zu oft mit Tests nerven will. Lieber ein paar Wochen gründlich nachdenken, als zu versuchen, mit der Hauruck-Methode und vielen Tests einen Erfolg zu erzwingen.

*Woher nehmen sie die Einfälle bzw. Anregungen für ihre Spiele?*

Ich bin sehr an Geschichte interessiert. Besonders die Entdeckungreisen der Wikinger hat-

ten es mir angetan. So entstand irgendwann der Wunsch in mir, ein Entdeckungs- und Besiedlungsspiel zu entwickeln. Aber auch Romane oder Geschichten inspirieren mich

*Wie setzt man das Spiel - es ist ja auf Papier - in die Wirklichkeit um?*

Als Spieleautor bastelt man ein "Testspiel" mit Spielplan und Karten aus Pappe. Die Figuren gibt es fertig zu kaufen oder man schnitzt sie aus Holz. Die Zeichnungen macht man selbst, die müssen auch nicht so schön sein. Dann wird getestet, geändert und wieder getestet. Hat man das Gefühl, das Spiel ist fertig, schickt man es an einen Verlag. Wenn man sehr großes Glück hat, möchte der Verlag das Spiel in sein Programm aufnehmen. Dann erst macht der Verlag die endgültigen Illustrationen und statet das Spiel mit richtigem Material aus.

*Nehmen sie auch Wünsche und Anregungen von Kindern für ein neues Spiel auf?*

Wenn ich ein Spiel teste, bin ich immer dankbar für die Kritik meiner Mitspieler. Dabei ist mir die Kritik von Erwachsenen genauso lieb wie die von Kindern.

*Was ist für sie das Wichtigste an einem Spiel?*

Es soll Freude machen.

*Was glauben sie ist das beste Spiel, das sie entwickelt haben?*

Die Siedler von Catan

*Wie viele Spiele haben sie bis jetzt entwickelt und wie heißen sie?*

Ich habe etwa 30 Spiele entwickelt. Meine bekanntesten Spiele sind: Die Siedler von Catan, Entdecker, Barbarossa, Adel verpflichtet, Löwenherz und Drunter und Drüber. Mein neuestes Spiel für Familien mit Kindern heißt "Chip, Chip, hurra!"

*Haben sie Spiele entwickelt, die nicht veröffentlicht wurden?*

Bis auf ein Kinderspiel sind alle Spiele veröffentlicht, die ich Verlagen angeboten habe. Allerdings biete ich ein Spiel erst dann an, wenn ich 100% von ihm überzeugt bin. Natur-





Frühling 2002

lich gibt es einige Spiele, die ich nie so gut bekommen habe, wie ich es wollte. Die liegen in meinem Keller und warten auf bessere Zeiten.

*Arbeiten sie gerade an einem neuen Spiel, wenn ja wie heißt es?*

Momentan arbeite ich an einem Spiel, das den Arbeitstitel "Die Raubritter" trägt.

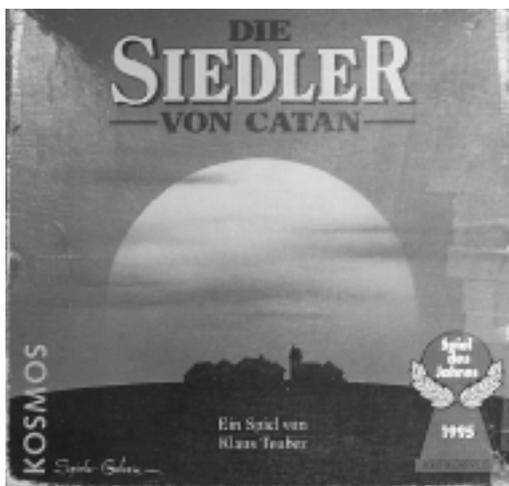
*Haben sie schon Pläne für weitere Spiele?*

Ja, Pläne und Ideen habe ich schon, vor allem aber Wünsche bestimmte Themen spielerisch umzusetzen.

*Machen sie die Entwürfe für ein neues Spiel selber?*

Ja, aber das sind nur die Entwürfe für meine Testspiele. Der Verlag macht dann erst die endgültige Illustration.

*Entwickeln sie die Spiele alleine oder machen sie nur die Grundidee?*



Ich entwickle meine Spiele alleine bis zum fertigen Prototyp.

*Was war ihr erfolgreichstes Spiel?*

Die Siedler von Catan.

*Wie ist das Spiel "Die Siedler von Catan" entstanden?*

Am Anfang steht bei mir immer ein Wunsch. Der Wunsch eine Geschichte oder eine Begebenheit spielerisch zu erleben. Dies war auch bei den "Siedler von Catan" so. Hier war es das Zeitalter der Entdeckungen, wobei ich vor allem von den Seereisen der Wikinger fasziniert war. Ein Spiel zu entwickeln heißt ja, eine kleine Welt mit ihren eigenen Regeln und

Erlebnismöglichkeiten zu erschaffen. Also hatte ich irgendwann mal den Wunsch, solch eine kleine Welt der Entdeckung und Besiedlung einer Insel spielerisch zum Leben zu erwecken.

Nun genügt der Wunsch alleine nicht, aber ja stärker er ist und je fester er sich im Hinterkopf einnistet, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit einer "Initialzündung". Damit meine ich die erste Idee, aus der heraus sich das Spiel entwickeln lässt. Im Falle von "Die Siedler von Catan" war diese erste Idee, dass die ersten Siedler Rohstoffe von Landschaften beziehen und diese zur Ausbreitung auf der Insel nutzen. Und der Handel sollt der Motor des Spieles sein, nicht kriegerische Auseinandersetzungen.

*Wie sind sie auf den Namen gekommen?*

Das war Zufall. Der Redakteur des Verlages schlug "Die Siedler" als Titel vor. Das war mir zu nackt und außerdem war gerade ein PC -

Spiel mit diesem Namen erschienen. Also machte ich eine Liste mit Phantasienamen. "Catan" hat meiner Familie und mir dann am besten gefallen.

*Wie lange haben sie gebraucht um "Die Siedler von Catan" fertig zustellen?*

Etwa vier Jahre, mit längeren Denkpausen dazwischen.

*Haben sie vor noch mehr von der Catan Serie zu entwickeln?*

Das eine oder andere historische Szenario wird es wahrscheinlich noch geben.

*Wie viel haben sie an der ganzen Catan Serie verdient?*

Soviel, dass ich und meine Familie gut davon leben können, nicht so viel, dass ich mir eine Villa in Monaco leisten könnte.

*Ist das Spiele erfinden ihr einziger Beruf?*

Inzwischen ja.

*Spielen sie selbst gerne Spiele, wenn ja welche?*

Ich glaube nicht, dass man gute Spiele entwickeln kann, wenn man nicht selbst gerne spielt. Welches Spiel ich gerade bevorzuge hängt davon ab, mit welchen Leuten ich spiele und in welcher Stimmung ich selber bin. Mal ist es "Doppelkopf", mal "Aquire", "Bausack", "Kuhhandel" oder zu zweit das hervorragende "Kathedrale". Von meinen eigenen Spielen bevorzuge ich zur Zeit "Die Siedler von Catan", "Entdecker" und "Sternenschiff Catan".



„Am Anfang steht immer ein Wunsch. Der Wunsch, eine Geschichte oder eine Begebenheit spielerisch zu erleben.“



Frühling 2002

# Bücherwurm: Thema Spiele

## Carter - Das Spiel mit dem Teufel

Die Geschichte des großen Magiers Charles Carter

Glenn David Gold: "Carter. Das Spiel mit dem Teufel. Die Geschichte des großen Magiers Charles Carter." Blessing Verlag 2001

Ein Buch für Erwachsene, in dem es um einen Illusionisten in der Art von David Copperfield geht, der unter anderem bei einer Show einen amerikanischen Präsidenten von der Bühne verschwinden lässt. Als der Präsident einige Zeit später wirklich verschwindet, gerät er unter Verdacht und CIA und Geheimdienste jagen ihn.

Curran Theatre, San Francisco 1923: Kaum hat US-Präsident Harding zum "Spiel mit dem Teufel" die Bühne betreten, wird er geköpft und anschließend einem Löwen zum Fraß vorgeworfen! Panik im Publikum, Leibwächter zücken die Waffen! Kurz darauf entsteigt Harding, scheinbar unversehrt, dem Bauch der Bestie. Beifallsstürme für den spektakulärsten Trick des großen Carter. Zwei Stunden später wird der Präsident in seinem



Hotelzimmer tot aufgefunden und Charles Carter ist verschwunden!

Der bis heute rätselhafte Tod des korrupten 23. US-Präsidenten bildet die Klammer in Golds brillanter Rückblende auf das Leben des berühmtesten Magiers seiner Zeit, einem literarischen Vexierspiel aus Fakten und Fiktion. Ein spannendes Lesevergnügen!

Emse Lammers: "Lang lebe die Königin." Verlag Freies Geistesleben 1998

Dieses Buch hat mich sehr fasziniert, da es ein für mich schwieriges Spiel leicht in einer wunderschönen Geschichte erklärt. Es ist ein gutes Buch für diejenigen, die gerne Schach spielen und kein langweiliges Fachbuch lesen wollen oder einfach mal etwas echt Sinnliches lesen wollen - denn dieses Buch vereint diese beiden Seiten.

Gerade für kleine SchachanfängerInnen ist dieses Buch sehr zu empfehlen, da es die LeserInnen in das Schachspiel einbezieht. Die Figuren werden lebendig und erklären auf unterhaltsame Weise die Grundzüge des Spiels. Zudem ist die Handlung spannend geschrieben, sodass man bedauert, wenn man am Ende des Buches angelangt ist.

Fjodor M. Dostojewski: "Der Spieler." DTV 1998

Dostojewski hat an den Spieltischen deutscher Casinos in der Mitte des vorigen Jahrhunderts die SpielerInnen, ihre Welt und ihre suchtarartige Leidenschaft erlebt und beobachtet. Er erzählt von der qualvollen Liebe des Spielers zu seiner Stieftochter und von dem Leben einer russischen Adelsfamilie. Dieser Roman trägt autobiographische Züge und fasziniert dadurch auf ganz besondere Weise.

Ein Klassiker, der immer wieder lesbar ist!

Stefan Zweig: "Schachnovelle." Fischer-TB 1974

Auf einem Passagierdampfer, der von New York nach Buenos Aires unterwegs ist, fordert ein Millionär gegen Honorar den mit einer Art mechanischer Präzision spielenden Schachweltmeister zu einer Partie heraus. Der mitreisende Dr. B., ein österreichischer Emigrant, greift beratend ein und erreicht so ein Remis für den Herausforderer. Er wurde von der Gestapo in ein Hotelzimmer gesperrt und von der Außenwelt hermetisch abgeschlossen; monatelang hat er sich mit 150 Schachpartien beschäftigt, um sich so seine intellektuelle Widerstandskraft zu erhalten. Jetzt spielt Dr. B. zum ersten Mal wieder gegen einen tatsächlichen, freilich roboterhaft reagierenden Gegner. Es geht ihm bei dieser Partie lediglich darum, festzustellen, ob sein Tun damals während seiner Haft noch Spiel oder bereits Wahnsinn gewesen ist.

Ein wahrhaft spannendes Buch!

Veronika Fiebich

## Lang lebe die Königin

## Der Spieler

## Schachnovelle



# Spielehits in der Knallerbse

## CARCASSONNE

Ein Legespiel von Klaus-Jürgen Wrede,  
Verlag: Hans im Glück,  
2-5 SpielerInnen ab 10 Jahren,  
ca. 90 Minuten Spieldauer,  
zusätzliche Auszeichnung: "Spiel des Jahres"  
2001

Anmutig und ruhig liegt sie über der Stadt: Die legendäre Burg der französischen Stadt Carcassonne. Die SpielerInnen tauchen bei diesem traumhaft gestalteten Legespiel ein in eine Zeit, in der noch anmutige Ritter das Land beherrschten, Wegelagerer das Reisen zum Wagnis machten und Bauern das Land befriedeten. CARCASSONNE: einfache Regeln und taktische Tiefe, so mochten's nicht nur die alten Rittersleut'!

Ein Taktikspiel für LandschaftsarchitektInnen, wobei ich das Alter mit 10 Jahren etwas hoch gegriffen finde, da es außer der Abrechnung keinerlei Schwierigkeiten gibt und wirklich alle Fragen die auftreten können in der Spielregel mit genauen Bildern und Erklärungen angesprochen werden.

## CARTAGENA

Ein Positionsspiel von Leo Colovini,  
Verlag: Winning Moves,  
2-5 SpielerInnen ab 8 Jahren,  
ca. 30 Minuten Spieldauer

Die Story: Im Jahre 1672 gelang einer Handvoll gefangener Piraten ein wagemutiger Ausbruch aus der berüchtigten Festung von Cartagena. Alten Quellen zufolge tauchte nicht lange danach in den Piratennestern der Karibik ein Spiel auf, das dieses legendäre Ereignis zum Thema hatte und sich bald großer Beliebtheit erfreute. - Soweit das Feeling zum Spiel.

Die Ausstattung besteht aus 6 beidseitig bedruckten Tunnelgängen, die zusammengefügt den Fluchtweg bilden, an einer Seite der Eingang, auf der anderen Seite das Boot. Auf jedem der 6 Tunnelgänge sind 6 Symbole gedruckt, in immer wieder geänderter Zusammenstellung, so dass in jedem Spiel der komplette Tunnel bezüglich der Reihenfolge der Symbole ein etwas anderes Aussehen hat.

Wichtig ist nun in das Boot zu kommen. Dazu muss man eine Karte ausspielen und mit einem

seiner 6 Piraten auf das nächste freie Symbol ziehen, das auf der Karte abgebildet ist.

Das Spiel hat auch ein Ende und das nicht erst dann, wenn alle Piraten im Boot sitzen. Sobald einE SpielerIn seine/ihre 6 Piraten im Boot in Sicherheit gebracht hat, legt das Boot ab und der/die SiegerIn steht fest. Weitere Plätze werden nach Spielregel nicht vergeben.

Mit der schönen Ausstattung, den einfachen Regeln und dem richtigen Maß von Glück und Schicksal hat Leo Colovini eine Spieleschachtel voll Spielvergnügen geschaffen.

### Der absolute Hit ist:

#### SET!

Das Dreivondendingensindnichtwiedean-  
deren-Spiel

Kartenspiel von Marsha Falco

Für 2 bis 8 SpielerInnen ab 12 Jahren

Ca. 30 Min. Spieldauer

Set ist ein Kartenspiel. Hmmm, na ja Kartenspiel nur deswegen weil mit Karten gespielt wird. Der Spielmechanismus entspricht keinem typischen Kartenspiel und lässt sich auch nicht mit anderen Spielen vergleichen. Es geht darum unter den 12 ausgelegten Karten (3x4) drei zusammengehörige zu finden, ein so genanntes "Set"

Auf den Karten sind Symbole mit vier verschiedenen Eigenschaften abgebildet. Form, Farbe, Füllung und Anzahl können unterschieden werden. Ein Set besteht aus drei Karten, von denen jede Eigenschaft entweder gleich oder komplett verschieden ist.

Alle SpielerInnen suchen gleichzeitig nach Sets. Wer als erstes eines gefunden hat bzw. glaubt, es gefunden zu haben, ruft "Set" und zeigt es den MitspielerInnen. Hat er/sie richtig gesehen, so erhält er/sie die drei Karten. Die leeren Plätze werden nachbesetzt. Hat sich der/die SpielerIn jedoch geirrt, was nicht selten vorkommt, so muss er/sie aussetzen bis einE andereR SpielerIn ein Set gefunden hat.

Set ist ein Suchspiel für KnoblerInnen. Es wird wenig geredet und viel gedacht, macht jedoch einen Riesenspaß.

Set fällt aus dem Rahmen und sollte auf alle Fälle einmal gespielt werden!



Frühling 2002

## Das Spiel meines Lebens

"Seid ihr bereit, diese Aufgabe für unser Land zu übernehmen?", hallte es durch den Raum. Lydia und Mona sahen sich an. Beide hatten ein mulmiges Gefühl. Diese Aufgabe hatten sie nicht erwartet.

Die beiden standen in einem großen Raum. Als Dach diente eine riesige Kuppel. In der Mitte stand ein Baum mit goldenen Blättern. Und in diesem Saal standen viele Elfen. Alle schauten die beiden gespannt an.

"Wir... wir... kön..., können wir unsere Entscheidung morgen sagen?", stotterte Mona.. Die Elfenkönigin die vor ihnen stand senkte den Kopf, nickte jedoch dann. Die beiden gingen in ihr Zimmer, das für sie gerichtet worden war. Dort ließen sie sich auf ihr Bett sinken.

Die Aufgabe war es, sich in eine Gletscherspalte hinunter zu lassen, und dort einen langen Gang entlang zu gehen. Sie würden dann in einen großen Raum kommen, dort mussten sie eine Aufgabe bestehen. Dann könnten sie die Tochter der Elfenkönigin befreien. Mehr wussten die Elfen auch nicht, denn bis jetzt war keine Elfe zurück gekommen. Mona und Lydia waren keine Elfen, sie waren normale Menschen.

Mona war bei Lydia zu Besuch gewesen, als eine kleine Elfe gekommen war. "Kommt", sagte sie "es liegt an euch, besteht ihr die Aufgabe, ist die Elfenwelt gerettet, sonst... Nur Menschen schaffen es, Elfen sind machtlos.

So war es dazu gekommen, dass Lydia und Mona hier waren. " Ich glaube", sagte Mona "wir sollten es probieren". Lydia nickte langsam. In dieser Nacht schlief keine der beiden gut. Am nächsten Morgen gingen die bei-

den wieder in den Saal. Verwundert blickten die beiden auf den Baum der in der Mitte stand. Acht der goldenen Blätter lagen grau und vertrocknet am Boden.

An diesem Tag war nur die Königin im Saal, die anderen schienen noch zu schlafen. "Und?", die Elfenkönigin sah die beiden an. "Wir.. wir sind bereit", sagte Mona. Ein Lächeln huschte über das Gesicht der Elfin. Als ihr Blick jedoch am Baum vorbei schweifte, erschrak sie. "Der Baum, er... es ist nicht mehr viel Zeit". "Wieso", fragte Lydia. Sie hatte sich schon die ganze Zeit darüber gewundert.

Dieser Baum ist der Baum des Lebens. Wenn die Blätter Gold sind, haben wir nichts zu befürchten, jedoch jetzt... wenn alle Blätter gefallen sind, geht die ganze Elfenwelt unter.



„Verwundert blickten die auf den Baum der in der Mitte stand. Acht der goldenen Blätter lagen grau und vertrocknet am Boden.“



"Beeilt euch!" Die Elfenkönigin reichte den beiden einen Rucksack und eine Landkarte. Geht, beeilt euch, hallte es durch den Raum. Die beiden gingen hinaus. "Wartet" rief die Elfenkönigin und lief ihnen nach. Sevus wird euch begleiten. Hinter ihr trat ein Elf hervor. Und nun beeilt euch. Die drei stapften los.

Es war ein langer beschwerlicher Weg. Vor allem die letzten Kilometer. Erstens, weil sie jetzt in das Gletschergebiet gekommen waren



Frühling 2002

und zweitens weil der Elf sich alle paar Meter setzen musste. "Ich bin schwach", sagte er "der Baum des Lebens... die Blätter.. unsere Welt neigt sich dem Ende zu". Doch dann kamen die drei an eine Gletscherspalte. Sie war tiefer als alle anderen. "So", sagte der Elf und ließ sich nieder sinken, jetzt müsst ihr es allein schaffen, denn ich bin zu schwach.

Mona und Lydia sahen sich an, beide hatten

lade euch ein, eine Runde das Spiel des Lebens zu spielen. Wenn ihr gewinnt, kriegt ihr die verdammte Elfengöre, wenn nicht, ergeht es euch wie den anderen die versucht haben, sie zu befreien. Hihhi." Die Gestalt lachte heiser und zog ein Spiel aus ihrer Manteltasche. "Nun, beginnt... los, spielt schon..." "Wir wissen nicht wie", "halt", rief Lydia "das Amulett, das uns der Elf gegeben hat, hänge es um". Mona hing das Amulett mit zitternden Fingern um ihren Hals.

Plötzlich wurde ihr alles klar, sie spielte so als spielte sie dieses Spiel jeden Tag. Plötzlich riss die Gestalt unerwartet die Augen auf und ließ sich auf die Bank gleiten. "Ich bin geschlagen, purel mey". Dann brach sie zusammen. Der Rest war leicht. Mona und Lydia befreiten die Elfenprinzessin.

Auch der Rückweg war einfach zu bewältigen. Das Elfenkind, die Elfenkönigin alle waren glücklich. Auch der Baum des Lebens trug

wieder Knospen. Der Elf, der die beiden begleitet hatte, war auch wieder bei Kräften. Als die beiden wieder zu Hause waren, trug Mona gleich etwas in ihr Tagebuch ein: Heute spielte ich das Spiel meines Lebens

Anna Hödl



Angst. "Ich werde jetzt zurück gehen", sagte der Elf. "Wie sollen wir da runter... ich meine... wir haben keine Seile mit". "Springt", sagte der Elf schwach, "aber beeilt euch. Wartet noch" rief der Elf, "hier, das Amulett, es wird euch helfen". Dann ging er mit schweren Schritten weg. Mona sprang als erste. "Nicht schlimm", rief sie von unten. Lydia schloss die Augen und sprang. Die zwei gingen einen langen Gang entlang mitten im Gletscher. An beiden Seiten waren Fackeln befestigt. Komisch, dass das Eis nicht schmilzt, dachten Mona und Lydia.

Nach einer halben Stunde kamen die beiden in einen riesigen Eissaal. Er war mindestens doppelt so groß wie der im Elfenland. In der Mitte stand ein Tisch, darauf war ein schwarzes Tuch gelegt. "Setzt euch!", hallte plötzlich eine tiefe Stimme. Die beiden ließen sich auf die harte Bank nieder. Plötzlich trat eine Gestalt aus einer der vielen Türen. Man konnte nicht erkennen, was es sein sollte, eines verspürten die beiden aber, dieses Wesen hatte ein rabenschwarzes Herz. "Wieder eine Gestalt, die ich töten darf!!!?", lachte die Gestalt. "Nun, ich

„Nach einer halben Stunde kamen die beiden in einen riesigen Eissaal.“





Frühling 2002

VERANSTALTUNGEN

# Sommerprojekte in der SiP

## Der erste Flohmarkt

im Zeichen des Euro findet am **Samstag, dem 13. April von 7 Uhr** an wie bereits gewohnt im Garten des **Gasthofes „Brandhof“, Ecke Luthergasse/Gleisdorfergasse** statt.

Bitte schaut in allen verborgenen Winkeln, Dachböden und Kellern nach zum Verkauf geeigneten Objekten, auf dass auch dieser Flohmarkt wieder ein Riesenerfolg wird.

Ein den Sommerferien 2002 wird es in der SiP - Knallerbse erstmals Ferienangebote - teils für Kinder, teils für Erwachsene geben. Diese Projekte wenden sich an Menschen, die bisher keinen Kontakt zur Schule hatten, so wie an „Knallerbsen“ selbst.

In der zweiten Ferienwoche können Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren z. B. Instrumente bauen, Puppenspielen (vom Herstellen bis zur Aufführung eines Theaterstückes), oder an einem Radioprojekt teilnehmen. Weiters in Planung sind Tai Chi und Bewegungstherapie. Alle Projekte werden getragen von einer achtungsvollen Haltung den Menschen gegenüber, entsprechend der Philosophie an der Schule. Die Ausschreibung und nähere Auskünfte erhalten Sie bei Sabine Almer: [sabine.almer@knallerbse.at](mailto:sabine.almer@knallerbse.at) oder Tel. 0316/35 49 88.

## Alles Bio für's Baby

Baby- und Kinderkleidung,  
Windelsystem aus  
kontrolliert biologisch angebauten  
Materialien  
Stofftiere, Spieluhren und Puppen  
kBA  
Stilleinlagen, StillBH's, Tragetücher



 Erbersdorf 65, A-8322  
Eichkögl  
Tel + Fax: 03115/4159  
[biohof.degenhardt@utanet.at](mailto:biohof.degenhardt@utanet.at)  
[www.degenhardt.at](http://www.degenhardt.at)

## und vieles für Mütter

Bitte vormerken!

# SOMMERFEST 2002

am 22. JUNI 2002 ab 15 UHR  
im Schulgelände Pfeifferhofweg 153

*MOTTO": Abheben mit Multikulti und Tanz"*

- Balkan, Orient und Südamerika werden zu Gast sein und für Tanz und Unterhaltung sorgen
- Balkanjazz mit Vasilic Nenad
- Sambatrommeln mit Vento Sul
- Bauchtanz von Aminda
- Orientalische Märchen mit Rosemarie Popp
- Feuertänze mit Cosmic Circle
- Disco mit DJ M.A.R.S.
- Heißluftballon mit Gert Skreiner
- und natürlich wieder Speis und Trank von den Knallerbseneltern und



# Was hätte Maria Montessori mit dem Euro gemacht?

Diese Frage stellte sich KLAUS DIETER KAUL. Und er fand eine Antwort im System der Mathematik. Wenn das System der Mathematik und die grundlegenden globalen Zusammenhänge im Zentrum der Betrachtung stehen, dann gibt es kein Problem mit der Währungs-umstellung, denn mit dem Euro gibt es nur neue Benennungen, aber keine neue Mathematik.

Anhand seines eigens angefertigten Potenzenmaterials demonstriert Kaul eindrucksvoll seine Philosophie vom Individuum, vom System und von der Mathematik. Das Gedankengut von Maria Montessori ist für ihn dabei die Ausgangsbasis: Das Leben ist Mathematik und im Zentrum des Lebens steht das Individuum, das Ich.

Im Zentrum steht der Einer (das Ich), und dieser Einer hat die Fähigkeit, sich positiv (z.B.  $2^1$ ,  $2^2$ ,  $2^3$ ,  $2^4$ ...) und negativ (z.B.  $2^{-1}$ ,  $2^{-2}$ ,  $2^{-3}$ ...) auszudehnen. Der Einer ist wandlungsfähig, er kann sich in jedem System ausdehnen, solange er bereit ist die Potenz 0 zu führen ( $2^0$ ,  $3^0$ ,  $4^0$  usw. ergeben immer 1).

Die gesamte Mathematik, und somit die gesamte Ausdehnung des Einers, lässt sich auf

drei Grundformen reduzieren: Punkt oder Würfel ( $2^0$ ,  $2^3$ ...), Gerade ( $2^1$ ,  $2^4$  ...) und Fläche ( $2^2$ ,  $2^5$ ...).

Diese Zusammenhänge sind global, d.h. sie sind sowohl im Kleinen (Mikrokosmos) als auch im Großen (Makrokosmos) anzutreffen. Für Kaul liegt die Hauptaufgabe der heutigen Erziehung darin, dieses globale Denken zu fördern. Kinder sollen angeregt werden, in anderen Strukturen zu denken: das bei uns übliche Zehnersystem ist nur ein mögliches System. Wenn die der Mathematik grundgelegten Prinzipien der Ausdehnung klar sind, so stellt ein Wechsel in ein anderes System kein Problem dar, denn der Einer - das Ich - ist anpassungsfähig.

Das sinnlich ansprechende Material bildet eine weitere Basis der Arbeit von Klaus Dieter Kaul, denn die Strukturen im Gehirn (Schemata) werden nur durch konkretes Tun (Handeln) aufgebaut. Je mehr Kinder mit den Neuen Medien (Computer) arbeiten, desto wichtiger wird für sie das konkrete Material.

Es war wie immer ein gelungener Abend.

Uschi Leiter

Ein Vortrag  
von  
Klaus Dieter  
Kaul



# Jazz in der Oper - ein einzigartiges Projekt

Die SIP-Knallerbse wagt sich auf Neuland und präsentiert am 1. Mai die amerikanische Jazz-Weltklassesängerin Diane Schuur und die Jazz Big Band Graz in der Grazer Oper.

Am Anfang stand eine Idee und ein Kontakt. Robin Klengel lernte beim Jazz-Trompeter Horst Michael Schaffer dieses Instrument, Schaffer trat beim letztjährigen Sommerfest in der Schule auf. Und dann kam Richard Klengel auf die Idee, doch ein Projekt mit der Jazz Big Band Graz, dessen Mitglied Schaffer ist, zu starten. "Jazz in der Oper" war geboren. Die Jazz Big Band Graz unter der Leitung von Sigi Feigl erklärte sich bereit, die Einnahmen dieses Konzerts der Schule zur Verfügung zu stellen, die Kleine Zeitung stellte sich als Medienpartner zur Verfügung und los ging's. Monate später wurde aus dieser Idee Wirklichkeit. Denn Sigi Feigl, der auch den Jazz-Sommer in Leibnitz organisiert, knüpfte Kontakte zum Weltstar Diane Schuur und konnte sie wirklich für ein einziges Konzert in Österreich in diesem Jahr verpflichten. Mit der Grazer Oper wurde der Termin 1. Mai ausverhandelt, obwohl die Spielzeit 2001/2 schon geplant war. Und auch Geldgeber wie der deutsche Baumarkt Hornbach (Hauptsponsor), City Yoga, die Thermenregion Bad Waltersdorf, Freytag&Berndt, Gosch Consulting, heizung Fuchs und das Land Steiermark (Unterstützungspaket) konnten bisher gewonnen werden. Um 19.30 Uhr wird Diane Schuur in der Oper aufsingen, die Jazz Big Band Graz verspricht schon jetzt musikalische Leckerbissen.

Diane Schuur ist vor allem in den USA und Japan eine echte Größe. Geboren in Tacoma tritt die Amerikanerin, die von Geburt an blind ist, in den 60iger Jahren in kleineren Klubs auf. Sie schließt 1973 die Blinden-High-School in Washington ab und bringt 1971 ihre erste Single auf dem Markt. Nach weiteren Singles wird sie 1979 von Stan Getz beim Monterey Jazz Festival entdeckt. Und von da an geht es steil bergauf. 1982 tritt sie im Weißen Haus auf, sechs Schallplatten, unter anderem mit dem Count Basie Orchestra, sind die Folge. 1987

bringt sie mit Barry Manilow den Song "Summertime" für sein Album "Swing Street" heraus, im gleichen Jahr gewinnt Schuur ihren ersten Grammy als beste Jazz-Sängerin mit ihrer LP "Timeless". Nach einer Japan-Tour bekommt sie ein Jahr später den zweiten Grammy für ihr Werk mit dem Count Basie Orchestra verliehen. 1996 wird sie vom thailändischen König King Bhumibol gebeten, an seinem 50. Geburtstag ein Konzert zu geben. Drei weitere Alben folgen, sie singt mit Quincy Jones und Ray Charles. Bei allen großen Jazz-Awards und Feiern wird sie eingeladen, sie bekommt den Ella Fitzgerald-Award in Montreal. 1999 tritt sie mit Sean Connery und Stevie Wonder auf, dann geht sie auf Tournee in Spanien, Deutschland und Italien und Slowenien, sie tritt auch in Salzburg auf. Während ihrer Welttournee im Jahr 2000 bringt sie ihr bisher letztes Album "Swingin' for Schuur" mit Maynard Ferguson auf den Markt. Und am 1. Mai 2002 singt sie in der Grazer Oper!

Auch die Jazz Big Band Graz ist in der Szene schon eine renommierte Band. Rund 20 Mitglieder zählt derzeit die Band, alles ausgebildete Musiker, die vorwiegend auf Hochschulen lehren. In Europa gibt es nur wenige Jazz Big Bands, die an die Grazer herankommen. Vier Trompeten, vier Posaunen, fünf Saxophone und eine erlesene Rhythmusgruppe sorgen für den Sound. Bob Brookmeyer, Michael Abene und Vince Mendoza schrieben schon Arrangements für die Big Band, die in Graz die Monday-Night-Sessions salonfähig machten.

Der Kartenvorverkauf läuft bereits auf vollen Touren, die Tickets, die zwischen 10 und 60 Euro kosten, sind an der Vorverkaufskassa der Grazer Oper erhältlich. Für die Sponsoren gibt es am 1. Mai noch einen Empfang mit der Künstlerin, die am nächsten Tag bereits nach Portugal für zwei weitere Konzerte weiterfliegt. Dieses Konzert soll aber keine Eintagsfliege sein, schon jetzt wird am 1. Mai 2003 gebastelt, denn in der Kulturhauptstadt Graz darf auch in diesem Jahr die SIP-Knallerbse mit ihrem Jazz in der Oper nicht fehlen.





## Tanz und Meditation im Jahreskreis 2002

Frauengruppe mit Melitta Stefan-Kainz, Tanz, und Sarah Klengel, Meditation

Das Symbol des achtspeichigen Jahresrades zeigt acht verdichtete Zeitpunkte im Jahresablauf, die sich seit jeher als Ritualzeiten anbieten. Rituale im Jahreskreis in einer Frauengruppe begehen heisst, die Qualität des jeweiligen Zeitpunktes erspüren, ermeditieren, ertanzen und damit ins Leben bringen, sozusagen im Einstimmen auf die kosmischen Kräfte das Weiterdrehen des Rades mit bewirken.

So kann sich persönlicher Lebensvollzug in den Naturzyklus einschwingen und altes Wissen mit eigener Erfahrung paaren.

Ort: Sonderschule Rosenhain,  
Panoramagasse 23, 8010 Graz  
Kosten: 190 (170 )  
Jeweils von 19.00 bis 22.00 Uhr

- 1. Mai, Walpurgis
- 21. Juni, Sommersonnenwende
- 2. August, Schnitterin, Kräuterweih
- 23. September, Herbst-Tag- und Nachtgleiche
- 31. Oktober, Dunkelheitsritual
- 21. Dezember, Wintersonnenwende



## Montessori-Pädagogik - die andere Sicht des Kindes

Fortbildungsseminar begleitet von Meditation und Tanz

### Einführung, Übungen des Praktischen Lebens, Sinnesmaterial

Montag, 8. Juli 2002, 15.00 Uhr bis Freitag, 12. Juli 2002, 17.00 Uhr.

### Mathematik I

Freitag, 25. Oktober 2002, 15.00 Uhr bis Sonntag, 27. Oktober 2002, 18.30 Uhr.

### Mathematik II

Freitag, 22. November 2002, 15.00 Uhr bis Sonntag, 24. November 2002, 18.30 Uhr.

### Sprache

Donnerstag, 2. Jänner 2003, 10.00 Uhr bis Sonntag, 5. Jänner 2003, 17.00 Uhr.

### Kosmische Erziehung

Freitag, 11. April 2003, 10.00 Uhr bis Dienstag, 15. April 2003, 17.00 Uhr.

### Abschlussstag

Donnerstag, 29. Mai 2003, 9.00 bis 17.00 Uhr

Max. 21 TeilnehmerInnen, Arbeit in kleinen Gruppen

Kosten: 1200 inkl Skripten, ohne Aufenthaltskosten

Ort: Trattnerhof, Semriach

Informationen und  
Anmeldung für alle  
Veranstaltungen  
bei Waltraude  
Schneider,  
Tel. **0699 121 38 416**  
oder  
Melitta Stefan-Kainz,  
Tel. **0316 57 70 99**

## Impressum:

Medieninhaber: Verein  
„Mit Kindern leben“  
Pfeifferhofweg 153, 8045 Graz  
Tel: 0316/ 35 49 88  
email: office@knallerbse.at

Herausgeber: DI Hans Hödl  
Redaktion: Sarah Klengel  
Layout: Leo Strauss, Edgar  
Rieger  
Druck: REHA Druck, Graz

Nr. 32, Frühling 2002



I N T E R N A T I O N A L E  
S H I A T S U



Q U A N T U M  
B O D Y W O R K

- Ausbildung zum Shiatsu Practitioner
- Sonderseminare
- Vorträge

Internationale Shiatsu Schule Österreich

Lagergasse 98A/III  
A-8020 Graz  
Tel. 0316/ 77 42 14, Fax DW 24  
e-mail: ISSO@shiatsu.at

Postentgelt bar bezahlt  
Postamt 8018 Graz

## *Antonius-Apotheke und Drogerie*



Mag. pharm. Schörgi KG

A- 8045 Graz, Weinitzenstraße 2  
(Ecke Statteggerstraße - St. Veiterstraße)

Tel. 69 13 77  
Fax 69 17 80

Dr. Dietrich Baltl

Öffentlicher Notar

8010 Graz, Herrengasse 9



Tel. 0316/83 02 63  
Fax 0316/83 55 93