

Bildung Risch

Juni 2018

Gemeinde Risch



Seite 2/3 | Roundtable-Gespräch

11 Rischer Kinder äussern sich zum Thema Spielen

Die Schülerinnen und Schüler erzählen von ihren Spielpraktiken.

Seite 5 | Spielsucht

Spielen bis zur Sucht

Spielen in einem gesunden Mass fördert die Entwicklung. Was passiert, wenn es zu viel wird?

Seite 7 | Ludothek Rotkreuz

Spiele ausprobieren und ausleihen

Die Ludothek Rotkreuz ermöglicht Gross und Klein, diverse Spiele auszuleihen und zu testen. Sie organisiert zudem jährlich einen Spieleabend im Dorfmat in Rotkreuz.

Spielen und lernen

Michael Fuchs, Rektor;

Nikolaus Jud, Prorektor | Welches Spiel haben Sie als letztes gespielt? An welches Spiel aus Ihrer Kindheit erinnern Sie sich am besten? Es gibt wohl niemanden, der sich nicht mit Freude ans Spielen erinnert. Mit der Bildungsausgabe 2018 möchten wir Ihnen die Vielfältigkeit und Bedeutung des Spielens aufzeigen. Die Schulen versuchen, den natürlichen Spieltrieb von Kindern und Jugendlichen im Unterricht gezielt für das Lernen zu nutzen. Nichts geht leichter, als wenn man das Lernen mit freudigem Spiel verbinden kann. Viele Spiele sind so konzipiert, dass man direkt daran lernen kann. Es geht um Strategien, Wissen, Kombinatorik, Sprache oder Geschicklichkeit. In der Schu-

le werden Spiele auch zu therapeutischen Zwecken eingesetzt, sei dies in der Logopädie oder der Psychomotorik. Auch im Sportunterricht ist das Spiel nach wie vor die beliebteste Disziplin.

Kreative Kindergärtner

Spiele fördern die Fantasie und die Experimentierlust. In mehreren Rischer Kindergärten wurden von Februar bis April 2018 die Spielsachen weggeräumt. Wer meint, Kinder hören deswegen mit dem Spielen auf, täuscht sich. Die Kinder fanden sehr schnell zu neuen Spielen zurück, halt mit wenigen Materialien, dafür umso kreativer und improvisierter. Plötzlich mussten die Kinder unweigerlich miteinander spielen und Neu-

es erfinden. Eine hohe Bedeutung kommt den Gesellschaftsspielen zu, bei denen der Gemeinschaftssinn im Vordergrund steht. Der intensive Austausch, die gemeinsame Freude oder Enttäuschung, das miteinander Reden und das Zusammensitzen von Jung und Alt ist durch nichts Vergleichbares zu ersetzen.

Ludothek bietet viel

Die Ludothek Risch Rotkreuz, welche von der Gemeinde Risch einen Leistungsauftrag hat und dementsprechend unterstützt wird, bietet in diesem Sinne ein aktuelles und sehr reichhaltiges Sortiment an. Gehen Sie mit Ihren Kindern hin!

«Verliere ich hoch, kann ich schon mal ausrasten! »

Finden Kinder, die mehrere Stunden täglich am Handy und PC gamen, neben Hausaufgaben und Vereinstätigkeiten genügend Zeit zum freien Spielen mit Gleichaltrigen? Im Roundtable-Gespräch zum Thema SPIELEN verraten elf Rischer Kinder ihr absolutes Lieblingsspiel, ob sie noch mit der ganzen Familie Monopoly spielen und ob sie wütend werden, wenn sie verlieren.

Markus Thalman | Was hast du als kleines Kind am allerliebsten gespielt?

RR: Ich liebte es, mit dem Bobbycar durch die Wohnung zu fahren und möglichst viele Stühle umzuschmeissen. **BS:** Am liebsten spielte ich mit den Nachbarskindern im Sandkasten. **TK:** Mein Favorit hiess Fussball. Als ganz Kleiner liebte ich es, bei meiner Oma im Garten zu spielen. **EB:** Bei mir waren es Sandkastenmonumente bauen und Trottinett fahren!

Kommst du heute – neben Schulstress und Hobbies – genügend zum Spielen?

GS: Ich spiele bei den Astros Unihockey und in den Schulpausen fast immer Fussball. **TK:** Obwohl ich auch regelmässig im Verein Unihockey trainiere, habe ich am Mittag und nach den Hausaufgaben genügend Zeit, um draussen zu spielen. **EB:** Trotz zwei Fussballtrainings pro Woche verfüge ich durchaus über genug Freizeit zum Spielen. **DM:** Neben meinen Trainings im Tischtennis-Verein bleibt mir genügend Freizeit. **FP:** Ich bin im Geräteturnen und Unihockey da-

Impressum

Herausgeberin Gemeinde Risch, Zentrum Dorfmat, 6343 Rotkreuz, Tel. +41 (0)41 798 1860, Fax +41 (0)41 798 1888, info@rischrotkreuz.ch, www.rischrotkreuz.ch

Autoren PR-Gruppe der Schulen Risch: Markus Thalman, Ivar Kohler, Doris Wismer und Patrick Iten
Layout Christina Amhof

Druck Anderhub Druck-Service AG, Rotkreuz, www.anderhub-druck.ch

Bilder Ivar Kohler, Markus Thalman, Patrick Iten u. a.

bei. Deswegen habe ich nicht mehr ganz so viel Zeit zum Spielen wie früher, aber immer noch genug.

Nennt alle euer Lieblingsspiel! Und gibt es ein Spiel, bei dem ihr euch weigern würdet, mitzuspielen?

EB: Fortnite an der Playstation und Burgenvölk im Turnen. **TK:** Supermario. Waffenspiele lässt mich mein Vater nicht spielen und ich finde das auch richtig.

RR: Supermario Run. Bei «Biberbande», einem Kartenspiel, würde ich nie mitspielen!

QS: Fortnite und Minecraft. **DM:** Auch diese beiden. Und Kartenspiele langweilen mich. **MM:** Turmfangis, das habe ich selber erfunden und spiele es sehr gerne mit meinen Kolleginnen! **BS:** Ich spiele am liebsten Fussball im FC Rotkreuz. **LA:** UNO.

GS: Ich liebe alle Spiele. Ganz zuoberst stehen aber Fussball und Unihockey. **RL:** Spiel des Lebens und im Turnen Tarzanfangis.

FP: Dog und Abenteuerspiele im Freien.

Spielst du lieber drinnen oder draussen?

EB: Eigentlich wäre es gesünder, wenn ich vermehrt draussen spielen würde. Trotzdem spiele ich am liebsten drinnen am Computer. **RR:** Bei uns zuhause stehen zwei Tore auf der Wiese und deswegen spiele ich dort am liebsten. **DM:** Ich bevorzuge draussen, weil ich da viel mehr Möglichkeiten habe. **RL:** Wenn es kalt ist, spiele ich viel lieber drinnen. **FP:** Im Sommer spiele ich am liebsten im Wald. **GS:** Draussen zu spielen ist viel schöner, weil man da mehr Platz hat.



LA: Am schönsten ist es, wenn ich draussen mit meinem Freund Gian-Carlo Fussball spielen kann. **BS:** Draussen – da treffe ich viel mehr Leute an als zuhause. **MM:** Auch draussen, weil es in jeder Jahreszeit coole Spiele gibt wie Wasser- oder Schneeball-schlachten.

Wie viele Stunden «gamest» du pro Tag am Handy und Computer?

FP: Ich dürfte pro Tag eine halbe Stunde am Handy spielen, aber meistens bleibe ich ein wenig länger dran. **TK:** Während der Woche darf ich gar nicht spielen und am Wochenende zwei Stunden pro Tag. **RL:** Auf meinem Handy schaue ich coole Youtube-Filmchen oder game. Wenn es meine Mutter noch nicht weggenommen hat, können schon mal ein paar Stunden draus werden... **EB:** Ich komme manchmal auch auf vier bis fünf Stunden, weil ich sehr gerne game. **GS:** Ab und zu spiele ich mit meinem Gameboy, aber niemals so lange wie die anderen.

Spielt ihr in eurer Familie noch alle zusammen? Was genau spielt ihr dann?

RR: Jede zweite Woche spielen wir Monopoly. **DM:** Wir spielen wöchentlich alle miteinander. **BS:** Weil mein Vater meistens spät von der Arbeit heimkommt und meine Mutter während der Nacht arbeitet, spiele



Elijah Bonatesta, Tim Kämper, Raphael Rosspeintner, Quentin Steinmann, Bruna Patricia Soares, Michelle Marty, Davide Meissner, Gian-Carlo Schneider, Fiona Parthey, Livia Andry, Ryanne Lienhard (v.l.n.r.)

TEILNEHMENDE

Livia Andry (LA)
Gian-Carlo Schneider (GS)
 (1. Klasse)

Raphael Rosspeintner (RR)
Tim Kämper (TK)
Elijah Bonatesta (EB)
Fiona Parthey (FP)
Ryanne Lienhard (RL)
 (4. Klasse)

Bruna Patricia Soares (BS)
Davide Meissner (DM)
Michelle Marty (MM)
 (5. Klasse)

Quentin Steinmann (QS)
 (6. Klasse)

Gesprächsleitung: Markus Thalmann

ich vor allem mit meiner Schwester. **QS:** Meine Mutter hat mit dem Medizinstudium angefangen, darum spiele ich mehr mit meinem Vater. **RL:** Meine Eltern, meine Schwester und ich spielen noch ab und zu. Mein bald 19-jähriger Bruder ist viel unterwegs und macht da nicht mehr mit. **FP:** Bei schlechtem Wetter spielen wir an Wochenenden oft alle gemeinsam. Das macht grossen Spass. **EB:** Das Spiel des Wissens und Monopoly sind bei unserer ganzen Familie beliebt.

Wirst du wütend, wenn du verlierst? Was machst du dagegen?

RL: Ich hasse es, wenn ich beim Spiel «Phase 10» allzu lange in der gleichen Phase stecken bleibe. Einmal schleuderte ich den Stuhl gegen den Tisch und stampfte in mein Zimmer davon... **FP:** Früher begann ich zu weinen, wenn ich mehrmals hintereinander verloren habe. **EB:** Wenn ich hoch verliere, kann ich heute noch hässig werden. **TK:** Heute rege ich mich gar nicht mehr gross auf, wenn ich verliere. **QS:** Auch ich raste nie aus und gratuliere dem Gewinner. **GS:** Mir kommt es nicht drauf an, wer gewinnt. Hauptsache, wir spielen miteinander!

Sind Compi- oder Handyspiele reines Vergnügen oder kannst du dabei etwas lernen?

FP: Bei dummen Ballerspielen will ich gar nicht mitmachen. Es gibt aber auch Lernspiele, die gescheit sind. **RL:** Meine Mutter hat gemerkt, dass ich bei den Fremdsprachen Mühe habe. Deswegen unterstützt sie mich mit dem Lernspiel Quizlet. **TK:** Mein Vater meint, ich sollte weniger spielen und dafür



mehr lernen. Das habe ich jetzt verbessert. **EB:** Ich habe im Englisch viel gelernt, als ich Minecraft auf Englisch eingestellt habe. **GS:** Bei unserer Lehrerin dürfen wir nur Spiele machen, die schlau sind. **BS:** Es gibt Spiele, die gefährlich sind, weil sie einen süchtig machen. Die versuche ich zu vermeiden. Mathespiele hingegen helfen mir beim Lernen. **MM:** Bei Youtube schaue ich vieles auf Englisch und kann dadurch meinen Wortschatz verbessern. **LA:** Auf Mamas Tablet sammle ich Lesepunkte bei Antolin. Das gefällt mir sehr. **RR:** Lernspiele darf ich immer benutzen und andere nur am Wochenende.

Ist Spielen reine Kindersache oder wirst du auch noch spielen, wenn du erwachsen bist?

EB: Die meisten Youtuber sind ja Erwachsene. Wieso sollte ich später nicht mehr Minecraft spielen? **TK:** Mein Onkel spielt immer noch FIFA. Von daher glaube ich, dass mir das als Erwachsener auch noch Spass machen kann. **RR:** Zwischendurch spielt mein Papi mit mir Supermario und wir geniessen es beide. Wenn ich gross bin, werde ich das gleich machen. **DM:** Minecraft werde ich mein ganzes Leben lang spielen! **GS:** Wenn ich mal ein paar Kinder habe, werde ich als Grosser viel mit denen spielen. **FP:** Wenn Verwandte kommen, singen wir manchmal Playback am Compi. Das macht mega Spass! Deshalb werde ich es bestimmt auch als Erwachsene tun.

Spielerisch fürs Leben lernen

Der Heilpädagogische Dienst (HPD) unterstützt entwicklungsbeeinträchtigte Kinder und deren Eltern. Kathrin Omlin*, welche seit 14 Jahren diese Stelle leitet, berichtet von den Freuden und Herausforderungen in ihrer Arbeit und worauf es in der Frühförderung wirklich ankommt.



Patrick Iten | Frau Omlin, was hat Spielen mit Ihrer Arbeit zu tun?

Das Mittel, um mit den Kindern zu arbeiten, ist das Spiel. Im Spiel lernt das Kind, kommt in seiner Entwicklung weiter. Auch die spezifische Frühförderung nutzt das Spiel, um dem Kind Entwicklungsschritte zu ermöglichen. Die Heilpädagogische Früherzieherin besucht die Familie meist zu Hause. Sie nimmt sich Zeit für Anliegen und Sorgen der Eltern, spielt gezielt mit dem Kind und bespricht mit den Eltern, was sie weshalb macht. Sie zeigt im Spiel selber, wie man mit dem Kind spielen kann. Die sprachspezifische Förderung durch die Logopädin im Frühbereich basiert ebenfalls auf dem Spiel.

Eine befriedigende Arbeit?

Ja, unsere Arbeit hat viele schöne Aspekte. Es ist immer wieder schön, die vielen dankbaren Rückmeldungen von Eltern zu bekommen. Vieles läuft gut, aber wir haben auch Familien mit hoch komplexen Situationen. Die Arbeit in diesen Familien kann sehr belastend sein.

Doch es gehört zu unseren Aufgaben, Kinder und ihre Familien zu unterstützen, unabhängig von der Art der Entwicklungsbedingungen. Die kleinen Fortschritte zu sehen und die eigenen Grenzen zu akzeptieren, ist nicht immer leicht.

Was braucht es für eine gesunde Entwicklung des Kindes?

Neben der Befriedigung der Grundbedürfnisse wie Essen und Schlafen braucht ein Kind Liebe, Geborgenheit und die Anregung, sich spielerisch mit dem Umfeld auseinander zu setzen. Dabei soll es weder über- noch unterfordert werden und es braucht angepasste Spielmöglichkeiten.

Was ist damit gemeint?

Die Natur beispielsweise bietet ein wichtiges, vielfältiges Spielangebot, das man nutzen kann. Dabei geht es nicht um einen einmaligen Ausflug in die Natur, denn die Kinder sollen immer wieder haptische Erfahrungen machen können, also die Dinge in die Hand nehmen und ertasten können, sie greifen um zu begreifen. Ich bin nicht gegen elektronische Spiele. Das Ungute daran sind die Einseitigkeit der Erfahrungen und die Dauer, welche die Kinder mit diesen Geräten verbringen. Das steht oft in keinem Verhältnis zu den Sinneserfahrungen, die es in der Natur macht. Nicht das elektronische Spiel per se ist schlecht, sondern seine Überbewertung.

Im Lehrplan 21 hat «Medien & Informatik» einen höheren Stellenwert. Was läuft in der Schule falsch?

Es läuft nichts falsch, solange das duale Prinzip beachtet wird und «Medien & Informatik» nicht zum Hauptschwerpunkt wird. Der Umgang mit Medien muss gelernt werden.

Sie erwähnten die Natur als Lernfeld.

Dort lauern 1000 Gefahren. Ist es nicht verständlich, wenn Eltern ihre Kinder lieber im sicheren Umfeld beschützen wollen?

Ja, es stimmt: Es kann immer etwas passieren. Dennoch soll ein Kind seinem Alter entsprechend spielen dürfen. Wenn ich mit einem kleinen Kind im Wald bin, soll es über Stock und Stein springen, in der Erde wühlen und auf den Boden stampfen dürfen. Wenn es jedoch auf einen Baum klettert und ich es nicht mehr halten kann, ist das nicht mehr angepasst. Es ist wichtig, dass Eltern mit den Kindern hinausgehen: Am besten in die Natur oder auch auf den Spielplatz in der Nähe. Eltern sollen die Bedürfnisse ihres Kindes wahrnehmen. Es ist wichtig, dass das Kind draussen sein und sich bewegen kann, mit anderen Kindern in Kontakt kommt und selber Erfahrungen sammeln kann.

Stichwort Überbehütung der Kinder:

Sind Eltern heute ängstlicher als früher?

Der grosse Teil der Eltern macht es gut. Ob die Überbehütung zugenommen hat, kann ich nicht beurteilen. Ich glaube, dass es heute für die Eltern eine rechte Herausforderung ist, Kinder kindgerecht zu begleiten und zu erziehen. Das Angebot an Möglichkeiten ist riesig und man muss sich immer entscheiden. Das ist anspruchsvoll.

Sollte man im Sinne von Frühförderung möglichst früh mit Sprachenlernen beginnen?

Es gibt hochbegabte Kinder, die eine zusätzliche Sprache spielend lernen. Der grosse Teil der Kinder liegt im Normalbereich und es gibt Kinder, die Mühe mit dem Lernen haben. Für diese Kinder kann es eine zusätzliche Hürde sein, eine weitere Sprache zu lernen.

Worauf kommt es dann in der Förderung an?

Ich denke, dass Dualität betreffend Spielmöglichkeiten des Kindes sehr wichtig ist: Es braucht sowohl Bewegungsspiele als auch Spiele im ruhigen Rahmen. Das Kind soll in Gesellschaft mit anderen,



aber auch mal alleine etwas spielen können. Und es soll aus der Phantasie heraus, aus dem Nichts etwas machen, aber auch auf etwas Vorgegebenes eingehen können. Es braucht nicht stetig etwas Neues, auch durch Wiederholung lernt das Kind. Es soll Erfahrungen machen, diese automatisieren und mit Neuem verbinden können. Dabei ist nicht die Menge an Spielsachen entscheidend, sondern deren Qualität. Spielen ist eine überaus wichtige Grundlage für die kindliche Entwicklung.

*Kathrin Omlin arbeitete als Kindergärtnerin in Baar. Sie bildete sich weiter in Heilpädagogischer Früherziehung, arbeitete auf diesem Beruf und leitete die berufspraktische Ausbildung in Basel. Seit 2004 ist sie Stellenleiterin des HPD.

Der HPD unterstützt Kinder, die behindert, bedroht oder in ihrer Entwicklung gefährdet sind und bietet Heilpädagogische Früherziehung und Logopädie im Frühbereich an. Der HPD ist zuständig für die kleinen Kinder, d.h. ab Geburt bis zum Kindergarten- oder Schuleintritt. Er berät und begleitet die Eltern und arbeitet mit den beteiligten Fachleuten zusammen. Das Angebot ist für Eltern freiwillig und kostenlos. Weitere Informationen unter www.hpd.ch.

Spielen bis zur Sucht

Spielen ist ein wichtiger Aspekt für die Entwicklung eines Menschen und nimmt einen grossen Teil der Freizeit der Jugendlichen ein. Doch kann es auch mal zu viel werden? Wo liegt die Grenze zwischen gesundem Spass und destruktiver Obsession?

Ivar Kohler | Online-Spiele liegen im Trend. Minecraft, Super Mario, FIFA und Just Dance haben Monopoly, Halma und Mühle längst verdrängt. Die Spielanlage und die dauerhafte Verfügbarkeit der Bildschirm-Spiele bieten völlig andere Zugangsmöglichkeiten als die Brett-, Karten- und Würfelspiele, welche traditionellerweise im Familienkreis gespielt werden.

Online-Spiele sind bei Minderjährigen der häufigste Grund für die Internetnutzung. Nach der aktuellsten MIKE-Studie der ZKAW gamen 34 % der Schweizer Kinder fast täglich. Besonders Online-Rollenspiele und Kommunikationsplattformen wie soziale Netzwerke und Chats bergen jedoch das Risiko für Kontrollverlust und Abhängigkeit.

Suchtgefährdet sind insbesondere Jugendliche mit geringem Selbstwertgefühl oder sozialen Defiziten. Ihnen fällt es leichter, in der Anonymität des Internets kommunikative Schranken zu überwinden und scheinbare Integration zu erleben, als ihnen dies im realen Leben möglich wäre. Dies und die fast unlimitierte Disponibilität der Plattformen können zur Online-Spielsucht führen.

Eine solche äussert sich durch den zwanghaften Drang zur Internet-Nutzung, einen damit verbundenen Rückzug aus dem Sozialleben und – bei Kindern und Jugendlichen – meist auch eine nachlassende schulische Leistungsfähigkeit.

Wenn der Zugang zu den Medien limitiert oder verhindert wird, verursacht dies bei Süchtigen oft Nervosität, Reizbarkeit, Niedergeschlagenheit oder Schlafstörungen. Typischerweise versuchen Spielsüchtige das Ausmass ihrer Internetnutzung zu verheimlichen oder zu bagatellisieren. Der Anteil der männlichen Betroffenen ist übrigens signifikant höher als jener der weiblichen.

Eltern tun gut daran, die Altersbeschränkung der Computerspiele ihrer Kinder zu beachten, sich die Spiele von den

Kindern zeigen zu lassen und auch darüber zu sprechen.

Wenn Erziehende feststellen, dass ihr Kind übermässig oft im Internet spielt oder auf sozialen Plattformen kommuniziert, zeigt ein rigoros aufgezwungener Entzug normalerweise wenig Nachhaltigkeit. Viel zweckmässiger ist es, in einem solchen Falle gemeinsam Regeln auszuhandeln und beispielsweise die Zeiten am Computer pro Tag oder pro Woche zu beschränken.

Ergänzend dazu ist es natürlich wertvoll, alternative Ideen zur Freizeitbeschäftigung gemeinsam mit dem Kind zu entwickeln und umzusetzen. Abenteuerlust und das Bedürfnis nach Zugehörigkeit, Anerkennung und Erfolg lassen sich in der realen Welt auf viel sinnvollere Weise befriedigen als in der virtuellen. Allerdings erfordert dies auch ein persönliches Engagement.

Für Beratung und Informationen steht im Kanton Zug die Suchtberatung zur Verfügung:

www.zg.ch/behoerden/gesundheitsdirektion/amt-fuer-gesundheit/suchtberatung

Weitere Informationen gibt es bei Sucht Schweiz: www.shop.addictionsuisse.ch oder bei Jugend und Medien: www.jugendundmedien.ch.

Quelle:

Olivier Favre, Abteilungsleiter Kinder- und Jugendgesundheit, Amt für Gesundheit des Kantons Zug



Schule und Spielen? Das passt!

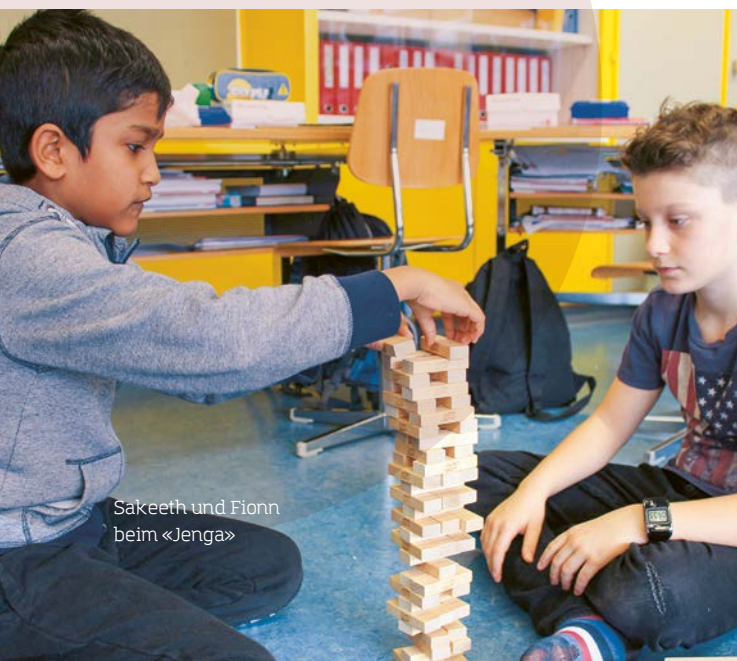
Mensch und Spiel gehören untrennbar zusammen: Kein Lebewesen spielt so intensiv wie der Mensch. Im laufenden Schuljahr nimmt sich das Team Nord speziell Zeit für dieses Kulturgut – trotz vollem Stundenplan.

Patrick Iten | Homo ludens – der spielende Mensch

Der starke Spieltrieb von höher entwickelten Tieren wie Hund, Katze oder Delfinen ist bekannt, doch beim Menschen ist er besonders stark ausgeprägt. Auf den ersten Blick scheint kein grösserer Sinn hinter dem Spielen zu stecken. Beim Spielen verfolgt man meist kein höheres Ziel, sondern spielt um des Spielens willen. Der Entwicklungspsychologe Rolf Orter bezeichnet Spielen als «Verhalten ohne Zweck, aber nicht ohne Sinn». In der Tat ist es der Spieltrieb, der es Kindern und jungen Tieren ermöglicht, durch Versuch und Irrtum zu lernen.

Was bringt's?

Positive Effekte des Spielens kennen wir alle: Entspannung, Auszeit vom Alltag, Langeweile vertreiben oder in eine neue Rolle schlüpfen. Das Spielen öffnet die Tür in eine andere Welt. Spielen mit Freunden oder in der Familie fördert den sozialen Zusammenhalt sowie die sozialen Kompetenzen: Sich in ein Team einfügen, auf die Mitspieler eingehen oder den Umgang mit Frust üben. Nicht zuletzt, wenn man wieder mal verloren hat.



Sakeeth und Fionn beim «Jenga»



Aymeric und Thierry spielen Schach.

Spielen statt Schule? Nicht ganz ...

Im Team Nord der Schulen Risch ist das Spiel ein zentrales Jahresthema. In fünf Doppelstunden tauchen die rund 300 Kinder – von Kindergarten bis 6. Klasse – in die Welt des Spiels ein. Dabei stehen weitgehend «stromlose» Spiele auf dem Programm. Neben dem positiven Gemeinschaftserlebnis geht es darum, die Kinder zu ermutigen, das eine oder andere Spiel zuhause in der Familie auszuprobieren.

Von Fallschirm bis Bildschirm

Am Spielmorgen vom 2. Februar bietet sich in den einzelnen Klassen ein äusserst abwechslungsreiches Bild.

In der 1. Klasse von Marisa Bussmann und Silvia Finocchiaro spielen die Kinder mit einem farbenfrohen Fallschirm. Immer wieder heben sie ihn in die Höhe und setzen sich darunter, ehe er landet. Das positive Gemeinschaftsgefühl ist offensichtlich.

In der 3. Klasse von Yolanda Stephan durften die Kinder eigene Spiele mitbringen. Aymeric und Thierry sind vertieft in ihr Schachspiel. In hoher Kadenz nehmen sie einander die Figuren vom Brett. Arnaud, Rishikesh und Jennifer sind ins UNO vertieft: ein einfaches, aber nicht minder unterhaltsames Kartenspiel.

Ähnlich sieht es in der 4. Klasse von Nora Christmann aus. Auch hier haben die Kinder die unterschiedlichsten Spiele von zuhause mitgebracht, darunter «Die Siedler von Catan», bei dem die Lehrerin gleich selber mitspielt. Fionn und Sakeeth sind ins «Jenga» vertieft: Zu einem Turm zusammengestellte Holzklötzchen müssen einzeln herausgezogen und oben abgelegt werden, natürlich ohne dass der Turm zusammenfällt. Fionn kennt einen Trick: «Man muss einfach schnell genug rausziehen.»

Die ganze 5. Klasse von Patricia Markovic und Oliver Klapproth spielt hoch motiviert «Activity», bei dem man bestimmte Begriffe entweder umschreiben, zeichnen oder pantomimisch vorzeigen muss. Diesmal spielen Mädchen gegen Knaben.

In der 5. Klasse von Marco Baumann geht es definitiv nicht mehr ohne Strom: Die Schülerinnen und Schüler sitzen vor ihren Laptops und sollen möglichst schnell Quizfragen zum Thema Mittelalter beantworten, unter der Leitung von drei Schülerinnen. Das Online-Spiel auf der Website «Kahoot» verlangt volle Konzentration und schnelles Entscheiden.

Die vielen fröhlichen Gesichter und die positive Stimmung in den Schulzimmern bestätigen: Die Spielstunden im Team Nord sind eine gelungene Sache.

Spiele ausprobieren und ausleihen

Ludotheken ermöglichen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, Spiele und Spielsachen aus einem vielfältigen Angebot auszuleihen und auszuprobieren. Der Begriff kommt aus dem Lateinischen «ludus», was so viel wie «Spiel» bedeutet.

Doris Wismer | Die Ludothek Rotkreuz vermittelt aber nicht nur Spiele, sondern organisiert jährlich einen Spieleabend im Dorf-matt, wo die Spiele unter kundiger Anleitung ausprobiert werden können. Auch dieses Frühjahr strömen Familien in Scharen herbei. Evi Riechsteiner, mit Sohn Noah (4) am Puzzeln, begrüsst das Angebot sehr: «Wir können hier Spiele ausprobieren, alles wird gut erklärt und vorgestellt.» Oft schafft sie ein Spiel später auch selber an. In verschiedenen Räumen wird eifrig gespielt, gelacht, die Geschicklichkeit erprobt, Hände fantasievoll bemalt oder mit Fahrzeugen herumgekurvt. Und fürs leibliche Wohl ist natürlich auch gesorgt.

Die erste Ludothek entstand in den USA bereits 1934. Die Schweiz zählt bis heute über 400 Ludotheken. 2008 wurde der Verein Ludothek Risch Rotkreuz gegründet und im Frühjahr 2009 Eröffnung gefeiert. Anfangs war sie nur samstags offen. Nach einer Neuorganisation 2013 startete Brigitte Haller als Leiterin. Im letzten Jahr waren 243 Nutzer eingeschrieben. Wer ist denn die Kundschaft? «Das ist sehr unterschiedlich», erläutert Brigitte Haller. «Hauptsächlich sind es Familien mit Kindern bis 9 Jahre. Die Benutzer sind international, denn viele Expats kennen dieses System. Im Sommer sind besonders die grossen Fahrzeuge gefragt, die muss man dann reservieren.» Brigitte Haller findet es bedauerlich, dass das Spielen in der Familie nach einigen Jahren aufhört. «Zum Glück kommt die Spiellust wieder zurück. Vielleicht mit 18 Jahren im Kollegenkreis? Und wer mal als Kind in der Ludo war, kommt später mit den eigenen Kindern wieder», freut sich die engagierte Leiterin.

Gameboys als Renner

Was wird denn gern ausgeliehen? Spirobille (ein Holzspiel), sieht aus wie ein Flipperkasten, man spielt es zu viert. Man muss es nicht lange erklären und es bietet viel «Action». Es ist auch am Spieleabend ein Renner. Familie Bechtold jedenfalls ist mit Feuer-eifer dabei. Auch Playmobil liegt in der Rangliste weit vorn. Frau Haller führt zudem eine Liste von pädagogisch wertvollen Spielen. Ganz wenige elektronische Spiele werden angeboten: Gameboys. Diese sind äusserst beliebt. Mit der Idee, dass die Eltern den Kindern dies einmal anbieten können.

Es gibt auch Sachen, die nicht Ludo-tauglich sind, die zu schnell kaputtgehen. Pneu wechseln an den Fahrzeugen oder kaputte Sachen reparieren: Godi Zwahlen ist ein gern gesehener und emsiger Helfer. In der Flohmärt-Ecke kann man ausrangierte Spiele oder solche, die während vielen Jahren nie ausgeliehen



wurden, zu einem Preis erwerben, den man selber bestimmt. Brigitte Haller schmunzelt: «Ein Eile-mit-Weile wurde nie ausgeliehen, aber mit Freuden von einer Dame erworben, weil bei ihr Erinnerungen wach wurden.» Sie findet es witzig, dass gewisse Spiele mehr ausgeliehen werden, wenn sie mal umgeräumt werden.

Durch Lehrerinnen animiert holen viele Eltern auch vermehrt Konzentrationsspiele, um gezielt die Aufmerksamkeit ihrer Kinder zu fördern. Kinder kommen oft alleine und suchen sich Sachen aus. Das funktioniert bargeldlos mit dem Ausleihkonto. Auf Begeisterung stossen bei Kindern Gutscheine auf Weihnachten oder zum Geburtstag.

Gerne zitiert Brigitte Haller den Spruch: «Man hört nicht auf zu spielen, weil man alt wird, sondern man wird alt, weil man aufhört zu spielen.»

Öffnungszeiten Ludothek

Während der Schulzeit:

Dienstag	17.30 bis 20.00 Uhr
Mittwoch	14.30 bis 17.00 Uhr
Donnerstag	14.30 bis 17.00 Uhr
Samstag	09.30 bis 12.00 Uhr

Infos unter www.ludorischrotkreuz.ch

Alte Spiele – new Games

Spielen ist ein Bedürfnis, das die Menschheit schon immer hatte. In den letzten Jahren hat es sich besonders durch die enorme Auswahl an Spielen, die Technisierung und Digitalisierung stark verändert.

Doris Wismer | «Klar haben wir auch gespielt», erklärt er rüstige Rentner Max Jakob, «aber so viel Freizeit hatten wir eben nicht. Wir mussten nach der Schule daheim helfen.» Er erinnert sich aber an Jassen, Fussball, Verstecken spielen und besonders mit anderen in der Natur etwas unternehmen. «Spielsachen haben wir fast nie bekommen, vielleicht mal ein kleines Spielzeugauto.» Spielsachen bastelte man selber: Holzstecken fürs «Stecklen», alte Velofelgen zum Rollen. Die Mädchen hatten ihre Puppe. Also eine einzige.

Meine Kindheitserinnerungen zeigen ein vielfältigeres Bild. Gummistiefel und Seilspringen waren auf dem Pausenplatz in den 1960er-Jahren in. Und dann gabs die weltberühmten Kunststoffbausteine: Lego. Aber eben nicht bei Wismers! Wir bekamen «Bambino», eine billigere Version der Klötzchen. Und Constri – der Klassiker! Die flachen, quadratischen, roten und blauen Kunststoffteile, die mit weissen Verbindungstücken zu kunstvollen Werken zusammengebaut werden konnten. Meine Mutter konnte ausserdem erfolgreich verhindern, dass eine «Barbie» ins Haus kam.

Viele Spiele sind heute in Vergessenheit geraten, einige leben wieder auf. Stelzen oder Hula-Hoop finden wir nebst zahlreichen anderen Holzgeräten in der Kiste für unsere «bewegte Pause». Spielsachen aus Holz erleben immer wieder einen Aufschwung. Aber die fast schon legendären Plastikbausteine aus Dänemark sind bis heute immer noch äusserst beliebt. Ende der 1980er-Jahre eroberte der Gameboy die Spielzeugwelt und veränderte die Welt der Spiele massgebend.

Die Spielzeugindustrie überrollt uns mit immer neuen Angeboten. Gewisse Sachen sind von kurzer Lebensdauer, einige werden bleiben. Erinnern Sie sich an den Zauberwürfel Rubik's Cube, ans pflegeintensive Tamagotchi, an wirbelnde Fidget Spinner?

Viele dieser Spiele spielt man für sich allein. Bei «Pong» einen Ball über das Tennisfeld spicken, den «Pac Man» fressend über ein Spielfeld rasen lassen. Diese Spiele läuteten eine neue Ära der Spiele ein. Und plötzlich ging die halbe Welt auf Moorrühnjagd oder suchte virtuelle Pokémons. Die sich rasant entwickelnde Digitalisierung brachte durch eine realitätsnahe Darstellung eine neue Dimension in die Spielwelt. Gamedesigner schaffen eine unglaubliche Anzahl neuer Spielmöglichkeiten, die einen in virtuelle Welten eintauchen lassen.

Daneben erscheinen auch zahlreiche Neuheiten von Gesellschaftsspielen für Erwachsene und Kinder. «Wir spielen oft Gesellschaftsspiele daheim», erklärt die junge Mutter Evi Riechsteiner. Als Kind hat sie neben Rollenspielen oft Sagaland, Monopoly, Tschau Sepp oder Mühle gespielt. Dass die Kinder nicht nur Spiele konsumieren, sondern selber aktiv werden, ist für Martin Bechtold wichtig. Mit seiner Familie besuchte er das Familienprogramm der ETH Zürich, wo der kleine Roboter «Ozobot» programmiert werden kann.

Zum Glück spielen die Kinder heute noch gern draussen: Fussball ist bei den Jungs Favorit. Drittklässler nutzen gern elektronische Geräte wie Tablet oder Handy. «YouTube ist meine Lieblingsseite», erklärt Deniz Altun. Minecraft, Siedler, Fifa 18, Fortnite – besonders die Jungs lieben Videospiele. Sie bauen auch gern mit Lego oder spielen draussen Nerf oder Tischtennis. Die Mädchen spielen gern Fangis. Spiele-Klassiker wie Monopoly, Uno oder 4 gewinnt sind weiterhin attraktiv für die 10-Jährigen. Vereinzelt wird mit Freude Schach gespielt.

Wie spielen wir in Zukunft? Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Virtual-Reality (mit einer VR-Brille wird die Darstellung einer künstlichen Realität simuliert) und Augmented Reality (die erweiterte Realität als ein Zusammenspiel von digitaler und realer Welt) gewinnen immer mehr an Bedeutung und werden die Spielebranche in unserer schnelllebigen Zeit prägen. Hoffentlich werden die Kinder aber weiterhin auch gern draussen spielen und das Miteinander leben. «Wer spielt, bleibt jung!»

Spielen - lernen - Lernspiele

Spielen und Lernen sind keine Gegensätze. Beim Spielen werden Geschicklichkeit, Koordination, Feinmotorik, räumliches Denken, Logik, Kreativität und Teamwork geübt. Spielen ist Lernen. Denn Lernen sollte nicht einfach als Ansammlung von Wissen verstanden werden.



Doris Wismer | Im Lehrplan findet man Kompetenzen zum Thema im Bereich Medien und Informatik: Die Schülerinnen und Schüler sollen formalen Anleitungen folgen können, zum Beispiel Spielanleitungen. Oder sie werden sensibilisiert auf Chancen und Risiken der Mediennutzung (Suchtpotenzial). Im einführenden Kapitel zum Zyklus 1 wird betont, wie wichtig in diesem Alter (Kindergarten und Unterstufe) das Spielen für die Kinder ist. Verschiedene, nicht einfach messbare Kompetenzen werden dadurch gefördert: Initiative, Eigenverantwortung, strategisches Denken und Handeln, Planen, Lernbereitschaft, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Belastbarkeit, Entscheidungsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Frustrationstoleranz. Gerade auf dieser Stufe ist das Spielen oder spielerische Lernen angesagt. In den höheren Klassen nimmt die Attraktivität des Spiels aber keineswegs ab.

Die Bedeutung von Medien und Informatik eröffnet auch neue Formen: E-Learning ist ein Begriff, der jene Lernformen beschreibt, welche auf den neuen Medien basieren. Gute Lernspiele zeigen vielfältige Lerneffekte. Es scheint ein besonderer Reiz darin zu liegen, wenn die Kinder ihre Übungen am Laptop machen dürfen. «Die

Schüler lernen gerne am Computer», beteuert Adi Fässler, Lehrer in einer dritten Klasse. «Sie lernen einmal in der Woche mit Hilfe des Lernprogrammes «Lesewerkstatt» kompetent zu lesen. Das Programm übt individuell Laute erkennen (Gehör), Wörter erkennen (Auge), Sätze und Texte verstehen und gezielt lesen (verstehen). Die Schüler bekommen nach jeder Übung gleich eine Auswertung. Eigentliche Lernspiele am Computer benutzen meine Schüler momentan nicht.»

Laptops beliebt

Neben dem Leseprogramm üben die Kinder fleissig am «Blitzrechnen» (Grundrechenarten wie das Einmaleins), im «Alfons» (in verschiedenen Fächern) oder der «Lernwerkstatt». Bei den letzteren beiden Programmen freuen sich die Schüler über die kleinen Belohnungen, um ein Zimmer nach ihrem Geschmack einzurichten oder mal «Pushy Island» (alleine oder zu zweit) zu spielen. Beim Drittklässler Ivo Suppiger steht dieses ganz oben auf der Favoritenliste: «Man braucht viel Logik, um zum Ziel zu gelangen.»

Die Lehrpersonen finden es jeweils witzig, dass die Kinder die gleiche Aufgabe am Laptop viel lieber lösen als auf einem

Blatt. Es ist für sie motivierend, wenn sie die Lösung gleich selber überprüfen können und eine Bestätigung bekommen. Natürlich sind auch witzige Bilder oder virtuelle Belohnungen reizvoll.

Auf der Mittelstufe 2 werden den Kindern gemäss Lehrplan auch nützliche Plattformen und Links aus dem Internet präsentiert, wo man zu allen Fächern gezielt Übungen finden kann oder kindgerechte Suchmaschinen, die weiterhelfen.

Von Heilpädagoginnen werden auch Lernspiele am PC eingesetzt. Der spielerische Zugang erleichtert so oft den Einstieg in ein schwieriges Thema oder lockert eine anstrengende Lernphase auf.

Logikspiele, Knocheien, Quiz, Strategieaufgaben, Gehirntraining, Geschicklichkeitsspiele, Strategiespiele: Im Internet sind zahllose Angebote für Kinder und Jugendliche zu finden. Diese Lernspiele sollen in erster Linie Spass machen. Dabei ist es für die Kinder aber auch eine optimale Vorbereitung auf einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Computer.

Probieren Sie es doch einfach mal selber aus. Viel Spass!

Spiele ist der Königsweg des Lernens

Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung

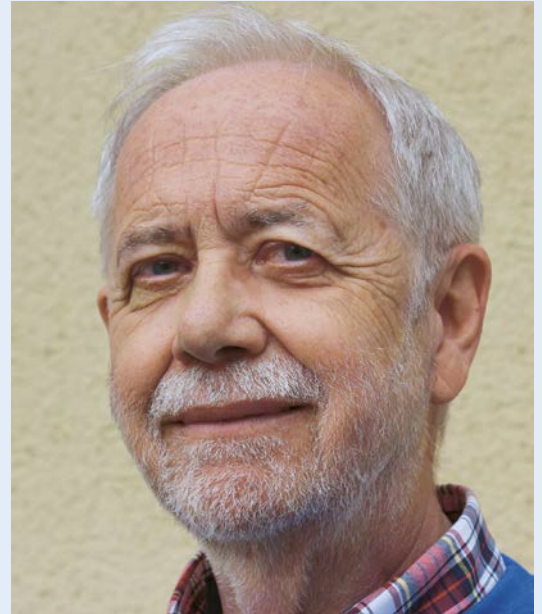
Hans Fluri, geboren 1942 in Solothurn, ist Dozent, Coach in Wirtschaft und Spitzensport, Coachtrainer, Buchautor und Vater. Er studierte Pädagogik, Sinologie, Philosophie sowie Volkskunde und ist Mitgründer beziehungsweise Leiter der Akademie für Spiel und Kommunikation in Brienz.

Ivar Kohler | Mit Lehr- und Beratungsaufträgen an verschiedenen Hochschulen und Universitäten im In- und Ausland, Vereins- und Seminarleitungen sowie als Ausbilder von Spielpädagogen hilft Hans Fluri mit, das Kulturgut Spiel zu verbreiten und Spielräume zu schaffen. Sein Ziel ist es, Menschen in unterschiedlichsten Bereichen wie Teamentwicklung, Behindertenförderung, Geriatrie, Erwachsenenbildung oder Spielgruppen ans Spielen heranzuführen und sie zum Spielen und zur Animation zu ermutigen.

Herr Fluri, Sie bezeichnen sich als professionellen Spieler. Verdienen Sie Ihren Lebensunterhalt im Casino?

Nein, nein! Aber Ich bin dauernd mit Spielen beschäftigt, sei es als aktiver Spieler oder dann als Spiele-Forscher.

Ich lebe seit 40 Jahren an mindestens sechs Tagen pro Woche vorwiegend fürs Spielen. Das heisst: Ich entwickle Spiele, leite Spielprojekte für diverse Institutionen und Anlässe, ich schrieb Bücher übers Spielen und ich leite die Spiel-Akademie in Brienz.



Was muss man sich unter einer Spiel-Akademie vorstellen?

Die Spielakademie in Brienz bildet Spielleiterinnen und Spielcoaches aus und bietet spielpädagogische Intensivseminare an. Sie vermittelt auch Referenten für Kurse und Elternabende sowie Spielleiter für Projektwochen und Spielanlässe.

Welche Bedeutung hat das Spielen für die Entwicklung eines Kindes zum Erwachsenen?

Spiele ist enorm wichtig. Ohne die vielfältigen Erfahrungen aus dem kindlichen Spiel ist eine gesunde Entwicklung kaum denkbar. Das Spiel dient als Vorbereitung für das, was das Kind später braucht, um in seiner Kultur zu bestehen. Es kann Selbstbewusstsein gewinnen und lernt – nebst vielem anderen – sich an Regeln zu halten oder auch mal mit einer Niederlage umzugehen.

Spielforscher gehen davon aus, dass ein Kind bis zum 6. Lebensjahr täglich etwa sieben bis acht Stunden spielen sollte. Ist das realistisch?

Ja. Neben dem expliziten Umgang mit Spielsachen kann im kindlichen Leben auch eine alltägliche Verrichtung schnell mal zum Spiel werden. Das Essen zum Beispiel. Oder das Gehen über den Parkettboden oder den Plattenweg. Das ist durchaus normal. Spielen ist der Königsweg des Lernens. Wenn ein Kind nicht ausreichend zum Spielen kommt, wird es kaum richtig schulfähig. In den ersten sechs Lebens-





jahren wird spielerweise mehr gelernt als danach im ganzen restlichen Leben.

Die Erfahrungen, die Kinder mit Spielen machen, sind aber naturgemäss sehr unterschiedlich.

Richtig. Die gesellschaftlichen Anforderungen entwickeln sich mit jeder Generation weiter. Das spiegelt sich auch im Spielangebot. Die Kinder von heute orientieren sich an anderen Spielen als noch ihre Eltern. Es gibt wenige globale Spiele, die viele Generationen überdauern. Murmeln, Karten und Würfel gehören dazu. Auch Diabolo. Und natürlich Schach.

Dann gibt es noch die kulturellen und gesellschaftlichen Unterschiede. Auch da verlangen mannigfache Anforderungen nach entsprechend unterschiedlichen Erfahrungen aus dem Spiel.

Fussball ist wohl eines der weitverbreitetsten Spiele der Welt. Aber es gibt mehr Schweizer, die mal einen Schieber klopfen als solche, die Fussball spielen. Wer in der Schweiz jassen kann, hat hier einen sozialen Vorteil.

Welche Bedeutung hat Spielen für Erwachsene?

Schiller schrieb einmal: «Der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.» Abgesehen vom Spass am Spielen und dem Gesundheitsgewinn durch körperliche und geistige Aktivität kann mit Spielen Lebensqualität generiert werden. Nicht nur zur sozialen Einbindung oder Behebung von Langeweile. Spielen kann genauso dem Stress-Abbau dienen, Schmerzen vergessen lassen, Angst mindern oder gar ein Burnout verhindern.

Auch im Erwachsenenalter hilft es, wenn strategisches Denken, Konzentration, Flexibilität, Phantasie sowie Kurzzeitgedächtnis geschult und trainiert werden. Kurz: Verspielte Stunden sind gewonnene Zeit.

Welches sind Ihre Lieblingsspiele?

Am liebsten mag ich jene Spiele, welche ich mit Leuten machen kann, die ich gerne habe. Mit meinen Kindern und Grosskindern, mit Freunden und Bekannten. Spiele mit «Wohlfühl-Charakter» eben. Dazu gehören auch einfache Varianten, etwa mit Karten und Würfeln, wo die Gewinnchancen nicht zuletzt vom Zufall und nicht ausschliesslich vom strategischen Können des Spielers abhängig sind.

Welche Spielarten können Sie explizit empfehlen, welche halten sie für wenig förderlich?

Das lässt sich nicht pauschal sagen, weil da die individuellen Vorgaben und Ziele weit auseinanderdriften können. Outdoor-Spiele, welche eine körperliche Aktivität beinhalten, fördern ganz andere Aspekte als Strategie-Spiele in der Stube am Tisch. Für die soziale Zusammengehörigkeit ist es grundsätzlich empfehlenswert, wenn zu zweit oder in Gruppen gespielt werden kann, während solitäre Spiele eher «für den inneren Frieden» etwas bringen können.

Wichtig ist für das allgemeine Wohlbefinden, dass beim Spiel keine Überforderung stattfindet, dass das Selbstwertgefühl nicht leidet und natürlich, dass sich kein Suchtverhalten entwickelt.

Wie können Eltern ihre Kinder zu förderlichen Spielen motivieren?

Zuerst gilt es, das Ziel zu definieren. Ein Holzauto kann für einen Dreijährigen ein förderliches Spielzeug sein. Für einen Teenager passt das weniger. Dann ist das natürlich immer auch eine Frage des Masses. Wenn ein Spiel zu Ungunsten der gesellschaftlichen und persönlichen Verpflichtungen Überhand gewinnt, ist das nicht gut – egal bei welchem Spiel.

Wichtig ist, dass sich Eltern Zeit nehmen und Interesse zeigen für die spielerische Entfaltung ihrer Kinder. In meinem Buch «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit» sind Spiele für vier bis fünf Generationen aufgeführt. Für Erziehende kann ich da vor allem Kapitel 10 empfehlen: «Die Eltern als Turngerät ihrer Kinder».

Essen, quatschen, spielen: Alles in nur 15 Minuten!

Gummitwist hüpfende Mädchen – den Pausen-Hit früherer Jahrzehnte – findet man auf den Rischer Schulhöfen nur noch selten. Dafür hält sich König Fussball hartnäckig als Liebling der Knaben und einiger Mädchen. Zurzeit dreht sich alles um die kleinen Panini-Bildchen mit den Fussballhelden: Es wird getauscht und gezockt, bis die Pausenglocke die Kinder von Shaqiri und Co zurück zum Einmaleins führt...

Markus Thalmann | Wenn es in Rotkreuz zur Zehnuhr-Pause klingelt, rennen Kinder aus allen Schulhäusern wie der Blitz zum roten Tartanplatz. Bogdans Bojevs (11), Viertklässler und Fussballfan, erklärt weshalb: «Leider stehen dort nur zwei Tore. Darum versuchen alle Kinder zuerst da zu sein und ein Tor zu besetzen. Das darf man, indem man als erster beide Pfosten sowie die Latte je zweimal berührt. Wir spielen immer mit zwei Mannschaften auf ein Tor, damit andere Kinder auch noch die Chance auf ein Tor haben.» Eine Befragung in drei Klassen hievt Fussball klar an die Spitze der Pausenspiele der Knaben. Daneben sammeln Fangis und Räuber und Polizist am zweitmeisten Stimmen. Je älter die Kinder werden, desto eher nehmen sie es während der Pausen auch mal gemütlich und reden einfach miteinander. Alexa Stalder (11) und Alissa Bujupaj (12), beide Fünftklässlerinnen: «In den Pausen kommt meistens unsere ganze Klasse zu den Veloständern beim Tartanplatz herunter. Dort quatschen wir über die eben absolvierte Prüfung oder übers Leben generell. Wir pflegen einen sehr guten Klassenzusammenhalt. Als wir noch kleiner waren, sind unsere Knaben auch hinter dem Ball hergerannt.»

Phänomen Panini-Bildchen

Alle zwei Jahre dominieren ab April die beliebten Panini-Bildchen die Rotkreuzer Pausenplätze. An allen Ecken trifft man auf Gruppen, die tauschen und zocken. Der zehnjährige Viertklässler Tim Kämper erklärt das folgendermassen: «Wir legen alle eine Karte in die Mitte. Ich schlage mit der flachen Hand darauf. Wenn es mir gelingt, dadurch die Karte um-



zudrehen, gehört sie mir. Ich versuche, auf diese Weise den anderen wichtige Spieler abzuluchsen. Allerdings sammle ich zusammen mit einem Kollegen, weil ich so sparen kann.»

Meistens geht es auf den Pausenplätzen in unserer Gemeinde in den letzten Jahren friedlich zu und her, so dass die Pausenaufsichts-Lehrpersonen in ihren gelben Westen nur selten eingreifen und schlichten müssen. Dazu tragen bestimmt auch die klaren Rayon-Regeln bei: Oberstufen-Kinder haben auf dem Primarschul-Pausenplatz nichts verloren. Und umgekehrt natürlich auch. Die Pause dauert nur 15 Minuten, fünf weitere stehen bis zum exakten Lektionsbeginn für den Rückweg zur Verfügung. Es erstaunt immer wieder, was die Kinder alles in diese kurze Zeitspanne füllen: Znüni essen, diskutieren, spielen, bewegen und erholen! Wir Erwachsenen wären damit sicherlich überfordert...

Burgenvölk und Tarzanfangis

Nicht ganz überraschend schwingt in der Befragung unter Primarschulkindern Burgenvölk als Lieblingsspiel im Sportunterricht obenaus. Ein Spiel, in dem das kreative Bauen einer schützenden Burg mindestens gleich wichtig ist wie das anschliessende Abschiessen der Gegner. Und das bis hinauf in die sechste Klasse immer wieder viel Freude unter den Kids auslöst. Ähnlich beliebt ist Tarzanfangis (auch: Affenfangis). Auffallend ist, dass bei beiden Topspielen alles aus dem Geräteraum geholt und damit kreativ gestaltet werden kann. Gerne spielen viele Kinder auch die Klassiker Fussball, Unihockey und Sitzball.

