

5/17

Fachzeitschrift für den  
Bereich «Kind und Kirche»,  
Feiern, Sonntagschule,  
Religionsunterricht

# Wege zum Kind

**Im Gespräch:**  
Spielend fit  
fürs Leben

**Früchtekorb:**  
Erlebnisnach-  
mittag «Tiere  
in der Bibel»

**Spiel & Spass:**  
Geschicklich-  
keitsspiel  
«Fingerspitzen-  
Gefühl»

**Thema:**  
**Spiele im  
Gottesdienst**

## Spiel und Religion – ein gegensätzliches Paar?

### Liebe Leserinnen und Leser

Bestimmt ist es Ihnen sogleich aufgefallen: Das vorliegende Heft entbehrt der gewohnten Gliederung. Dieses Spezialheft ist vollumfänglich dem Spiel gewidmet. Vielleicht ist für den Einen oder die Andere auf den ersten Blick kein direkter Zusammenhang zwischen Spiel und Religion ersichtlich, zu unterschiedlich sind die Assoziationen, die wir sowohl beim Begriff «Spiel» als auch bei den Worten «Religion» oder «Gottesdienst» haben.



In unserem ersten Beitrag (Seiten 4–7) spricht Hans Fluri über die Bedeutung der Spiele und zeigt auf, welche Werte im Spiel und in der Religion vermittelt werden. Mit seiner jahrzehntelangen Erfahrung wird er nicht zu Unrecht, wenn auch meist hinter vorgehaltener Hand, der «Papst der Spiele» genannt. Ein «Papst», der dem Zufall immer ein Türchen offenhält. Wie das aussehen kann, schildert er im Text anhand einiger Beispiele.

Die vorliegende Spezialausgabe haben Hans Fluri und ich gemeinsam erarbeitet, und wir möchten Ihnen damit gleich Mehreres bieten:

- Erstens werden Ihnen einzelne Spielgeräte und ihre Einsatzmöglichkeiten vorgestellt.

- Zweitens finden Sie drei Gottesdienstmodelle, die aufzeigen möchten, wie sich Spiel und Liturgie gegenseitig befruchten können.
- Drittens enthält das Heft eine Übersicht über die 124 Spiele, die bereits im «Wege zum Kind» erschienen sind. Alle Spiele wurden von Marianne Heri-Hänggi illustriert. Unser Spezialheft 5/17 haben wir deshalb zum Anlass genommen, uns mit Marianne Heri-Hänggi zu unterhalten (ab Seite 14).

Für glückliches Spielen braucht es nicht viel Material, das war früher nicht anders als heute. In unserem letzten Beitrag (Seiten 36–41) erfahren Sie, welche Spiele schon in der Antike beliebt waren und teilweise bis heute gespielt werden.

Ein grosses Dankeschön geht an alle, die ihre Gottesdienstunterlagen, Notizen, Gebete und Ideen für dieses Heft zur Verfügung gestellt haben. Und wer nach der Lektüre dieses Hefts vom «Spielvirus» befallen ist, der findet auf Seite 7 verschiedene Hinweise zu Aus- und Weiterbildungen.

Herzliche Grüsse und frohes Spielen!

*Sabine-Claudia Nold*

Sabine-Claudia Nold

Titelbild: Ammina Reusser



# Inhalt

4



**Im Gespräch:  
Spielend fit fürs Leben**

42

**Früchtekorb:  
Erlebnismittag  
«Tiere in der Bibel»**

## Ständige Rubriken

2 **Editorial**

25 **Gebetsseite**

42 **Früchtekorb**

48 **Kiki**

50 **Spiel & Spass**

51 **Kurse & Tagungen**

52 **Übersicht, Vorschau**

## Kopiervorlagen

Begleitmaterial und Kopiervorlagen für dieses Heft: [www.wzk.ch/spielen](http://www.wzk.ch/spielen)

## Impressum

Wege zum Kind 5/2017 (11. August 2017) – 102. Jahrgang, erscheint 7-mal/Jahr, Aufl. 2100 Ex. Fachzeitschrift für den Bereich «Kind und Kirche», Feiern, Sonntagsschule, Religionsunterricht. Hrsg.: KiK-Verband. Gestaltung: Picture-Planet GmbH; Druck: Druckerei Lutz AwG. Abo-Preis Fr. 87.– pro Jahr. Zuschriften, Bestellungen und Adressänderungen an: KiK-Verband, 8415 Berg am Irchel, Tel. 052 318 18 32, [info@kik-verband.ch](mailto:info@kik-verband.ch); [www.kik-verband.ch/wzk](http://www.kik-verband.ch/wzk)

## Spiele im Gottesdienst



8

**Ein Erbe  
der Engel  
Spiele haben  
Heilkraft**



14

**Schon 124 Spiele  
illustriert!  
Marianne Heri-Hänggi**



20

**Das Spielen  
in der Liturgie  
Hans Fluri:  
Was ich will**



26

**Spielen mit  
dem Schicksal  
Gottesdienst zum Thema  
«Spielen» in Fehraltorf**



32

**Das Leben  
feiern  
Zusammen spielen  
und lachen**



36

**Der Mensch  
und sein Spiel  
Der Mensch,  
ein spielend Wesen**



von  
Sabine-Claudia Nold

## Spielend fit fürs Leben

### Wir sind zum Spielen aufgefordert

«Noch mit zwanzig war ich sehr schüchtern, getraute mich kaum, vor Erwachsenen zu sprechen, und habe kaum gespielt», erzählt Hans Fluri mit einem Lächeln. «Doch dann hat mich das Spielen gefunden – und alles verändert. Ich erlebte die befreiende und verbindende Kraft der Spiele.»

Schon während seines Studiums (Ethnologie, Sinologie, Philosophie, Pädagogik) gründete Hans Fluri als Zukunftswerkstatt die «Boutique 2000»,

ein kleiner Spiele- und Bücherladen, der ausserhalb der Vorlesungszeiten Beratung für Eltern anbot. «Die 60er-Jahre waren die Zeit der Einzelkinder, in der es zu wenig Spielplätze gab, die Zeit der Verstädterung, des aufkommenden Verkehrs und des TVs, vor dem die Kinder stundenlang sassen», erinnert sich Hans Fluri. Er begann, Hunderte von Vorträgen über die Wichtigkeit des Spiels zu halten, gab an der Paulus-Akademie Tagungen und in Bad Schönbrunn Spielgrup-

penleiterinnen-Ausbildungskurse und schrieb Bücher und Artikel zum Thema. «Irgendwann war mir klar, dass ich Spiele zu meinem Beruf machen will», erzählt er. Sein Beruf ist Berufung: Innerhalb von Sekunden vermag Hans Fluri ein Publikum für Spiele zu faszinieren – Erwachsene, Teenager, Kinder.

Hans Fluri begann, Spiele aus der ganzen Welt zu sammeln, er erfand viele selber und gründete 1984 zusammen mit seiner Frau die Akademie für Spiel und Kommunikation (ASK) im Seehotel Sternen in Brienz ([www.spielakademie.ch](http://www.spielakademie.ch)). Dort, mit Blick auf den See, bildet er Spielleiter aus und gibt verschiedene Kurse für die unterschiedlichsten Leute. Auf ihn gehen die Spielgruppen für Kinder, das Spielbuffet, der Play-Do-Ansatz (das Spiel als Coaching-Methode) und die Lu-Do-Therapie zurück. Zugleich nimmt er Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen und Universitäten sowie zahlreiche Seminarleitungen und Beratungsaufträge wahr. Die Tatsache, dass Spielen in der Erwachsenenwelt salonfähig geworden ist, geht zu einem bedeutenden Teil auf Hans Fluri zurück. Für seinen unermüdlichen Einsatz wurde er 2012 zum «Stillen Helden» gewählt.

Aber auch in den Kirchengemeinden ist Hans Fluri ein gern gesehener Gast. Regelmässig wird er eingeladen, um einen Gottesdienst, einen Kirchensonntag oder eine ökumenische Regionalversammlung zu gestalten.

### **Wege zum Kind: Hans Fluri, Spiele im Gottesdienst – passt das wirklich zusammen?**

Gottesdienst und Spiel können unterschiedlich miteinander verbunden sein. Sowohl Gottesdienst als auch Spiele haben einen Kommunikationsaspekt – sowohl durch die Regeln als auch durch das Zusammensein der Menschen. Der Gottesdienst ist ein Zusammenspiel von Ritualen und Regeln, die wiederholt werden. Ebenso die Spiele. Das verbindet interkulturell, denn wenn Menschen zusammenkommen, kommunizieren sie. Es gibt natürlich auch Themen, bei denen ich vorsichtig wäre, beispielsweise bei einer Bestattung. Bei zahlreichen Veranstaltungen ist die Kombination Spiel und Gottesdienst aber

problemlos; bei Hochzeiten ist es sicherlich am einfachsten.

Im Gottesdienst spielen der Geist und das Wort eine wichtige Rolle – sie sollten vermehrt im Hier und Jetzt gelebt und erfahren werden. Von Gottesliebe zu sprechen und dabei einen

«verbiesterten» Eindruck zu machen, das passt für mich überhaupt nicht zusammen. Wir müssen uns die Frage stellen, was wir vorleben wollen. Aus der Schrift kennen wir den Ausspruch Jesu:

«Wenn ihr nicht werdet wie die Kinder, werdet ihr nicht ins Himmelreich kommen» (Mt 18,3). Damit ist natürlich nicht gemeint, dass wir kindisch werden sollen. «Kindlich» meint neugierig und offen sein, wie es Kinder sind. Auch der grosse Kirchenvater Augustin hat im 4. Jh. sinngemäss gesagt: «Mensch, lerne spielen, sonst wissen die Engel im Himmel nichts mit dir anzufangen!» Spiele sind eine Möglichkeit, die Menschen ins Hier und Jetzt, in die Wirklichkeit zu holen. Spiele sind die grösste Entwicklungschance, die es gibt. Spiele haben für mich viel Selbstwirksamkeit ...

### **Kannst du bitte erklären, was du damit meinst?**

Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung (SWE) wurde in den 1970er-Jahren entwickelt. Es bezeichnet die Erwartung einer Person, aufgrund ihres Könnens (Kompetenzen) eine gewünschte Handlung erfolgreich ausführen zu können. Wenn ich daran glaube, auch in einer schwierigen Situation selbstständig handeln zu können, dann habe ich Selbstwirksamkeit. Mit Spielen fördern und stärken wir unsere Selbstwirksamkeit. Insbesondere auch mit Geräten vom Spielbuffet erleben und stärken wir unsere Selbstwirksamkeit und lernen, über uns selber zu staunen.

### **Widerspricht das nicht der Idee, dass Gott alles für uns lenkt, uns behütet und beschützt?**

Gott schuf uns Menschen und gab uns Regeln. Spielen müssen wir jetzt selber. Wir sind zum Spielen aufgefordert, nachdem wir geschaffen

**«Gottesdienst und Spiele sind ein Zusammenspiel von Regeln und Ritualen.»**

**«Spiele stärken und fördern unsere Selbstwirksamkeit.»**



wurden und nachdem wir wissen, wie die Spielregeln lauten.

### Wie gehst du konkret vor, wenn du einen Gottesdienst mit Spielen gestaltest?

Ich bin immer bestrebt, mich in diesem Zusammenspiel zu einem Werkzeug zu machen. Ich schaue mir den Ort an – beobachte, wie der Raum auf mich wirkt, lese, was angeschlagen ist, welcher Vers an der Kirchenwand geschrieben steht oder an welcher Stelle die Bibel aufgeschlagen ist (vgl. Bild oben). Ich möchte den Leuten etwas mitgeben, das sie stark macht. Sie sollen er-

mutigt weitergehen. Zugleich bin ich immer auch etwas unsicher, welches Spiel gewählt werden soll.

**«Spielen kann eine Chance sein, Gott zu begegnen.»**

Es ist im Moment mein erklärtes Ziel, auf die Gegenwart reagieren zu können. So habe ich beispielsweise Kurt Marti zitiert, als ich auf der Hinfahrt zum Gottesdienst in den Morgennachrichten gehört hatte, dass er gestorben war. Man muss auch immer mit dem Zufall rechnen, ihm eine Chance geben. Natürlich drehe ich dann nicht alles um 180 Grad, aber ich lasse immer Platz für den Zufall offen.

### Du kennst folglich die Lokalität, nicht aber die Kirchenbesucherinnen und -besucher ...

Das ist so. Ich schaue, wer kommt und ob ich bei den Kirchgängerinnen und Kirchgängern etwas sehe, das mich anspricht und das ich im Gottesdienst abrufen kann. Nehmen wir an, es kommt eine Person mit Krücken: Ich spreche sie vor dem Gottesdienst an und frage, ob ich eine ihrer Krücken einbinden darf. Wenn sie mir ihr

Einverständnis gibt, wähle ich ein Jonglierspiel mit Stöcken aus und jongliere beispielsweise mit einer Krücke anstatt mit einem Devilstick. Das Hilfsmittel Krücke wird dadurch zu einem artistischen Gerät.

Bei der Vorbereitung denke ich stets in Alternativen. Oft wähle ich Übungen, bei denen sich die Leute näherkommen. Je nachdem, wie ich die Anwesenden einschätze – ob eher zurückhaltend oder eher selbstbewusst –, wähle ich beispielsweise das sanftere Spiel 871 oder abschliessend gar Spiel 874, bei dem die Leute sich gegenseitig an die Ohrläppchen fassen. (Alle Nummern beziehen sich auf das Buch von Hans Fluri, «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit», a. d. R.) Aber ein Spiel mit so viel Nähe darf natürlich nicht am Anfang stehen.

### Gibt es bestimmte Spiele, die sich innerhalb des Gottesdienstes besonders eignen?

Zuerst möchte ich festhalten, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, den Gottesdienst mit Spielen zu gestalten. Beispielsweise kann mit einem Brunch begonnen werden und anschliessend gehen alle gemeinsam in die Kirche, wo noch gespielt werden kann. Die Reihenfolge kann aber auch umgekehrt sein: zuerst eine Feier in der Kirche und anschliessend der Brunch und die Spiele. Es muss auch nicht notwendigerweise in der Kirche gespielt werden. Mit dem Bilderbuch «Jakob, der Gaukler» (leider vergriffen, A. d. R.) lässt sich beispielsweise bereits eine Spielstimmung aufbauen und Jonglierspiele vorbereiten, die anschliessend an den Brunch oder das Mittagessen gespielt werden können. Ich war auch schon an einem Spielsonntag, bei dem bis in den frühen Abend hinein gespielt wurde. Das Thema des Anlasses oder des Gottesdienstes bestimmt die Auswahl der Spiele mit.

### Du hast gesagt, Spiele seien eine Form der Kommunikation. Sind sie auch geeignet, um mit Gott zu kommunizieren?

Spielen kann ein Chance sein, Gott zu begegnen und zu lernen, mit ihm umzugehen anstatt ihn zu umgehen. Wir alle sind ein Werk Gottes. Wir haben viele Spiele wie Backgammon, Schach oder Diabolo aus anderen Kulturen erhalten, zum

Beispiel aus China, Indien, Peru – oder die Zahlen aus dem arabischen Raum. Wir Menschen haben jedoch Mühe mit Menschen aus anderen Kulturen, die nun zu uns kommen. Wir sollten vorsichtig sein, wie wir ihnen begegnen, denn alle Menschen – egal, woher sie kommen – sind ein Gotteswerk. Wie können wir mit ihnen rücksichtsvoll, voller Respekt und Achtung umgehen?

Spielen ist eine natürliche Form, die wir von Kind auf kennen. Spielend lernen und vermitteln wir Fairness, Resilienz (psychische Widerstandsfähigkeit), Gerechtigkeit und Vertrauen. Spiele haben die riesige Chance, die Generationen

**«Alle Menschen sind ein Werk Gottes.»**

miteinander zu verbinden und auf Augenhöhe ins Gespräch zu bringen. Spiele schaffen Begegnungen, Erinnerungen und Verbindungen – über

kulturelle und sprachliche Grenzen hinweg. Idealerweise führen diese Begegnungen und Verbindungen auch über den eigentlichen Spielanlass oder Gottesdienst hinaus in den Alltag hinein.

**Kann jeder und jede einen Gottesdienst mit Spielen leiten?**

Ganz klar: Nein. Das Leiten von Spielen musste ich selber wie eine Sprache lernen. Aber viele Menschen haben die Voraussetzungen dazu.

## Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten

### «Die Macht guter Gedanken»

**27./28. Oktober 2017**

- Gute Spielgeräte und Gedanken können heilen und retten.
- Tiefe Einsichten, Spruchweisheiten, Witz und Humor im Alltag und im Unterricht bewusst einsetzen.

### Spielpädagogisches Intensivseminar

**(SPS 31) vom 30. Oktober 2017 bis**

**26. Januar 2018**

- Dreimonatige Vollzeitausbildung zur Spielpädagogin bzw. zum Spielpädagogen, für alle Interessierten ab 18 Jahren.

*Auch als Zweitausbildung geeignet für Erwachsene, die noch keinen pädagogischen Beruf gelernt haben und gern professionell mit Menschen aller Altersgruppen arbeiten wollen.*

Näheres über Inhalte, Daten und Kosten vermittelt die Website [www.spielakademie.ch](http://www.spielakademie.ch)

### Animation von kleinen und grossen Gruppen/Spielfestleitung

**12.–14. Januar 2018**

- Erfolgreiche Spiele für mittlere und Grossgruppen
- New Games und alte Kinderspiele
- Spielketten zu zehn Themen und Anlässen
- Schminken, Ballone modellieren und Seifenblasen
- Integration von Fremdsprachigen und Ausenseitern
- Spielfestliteratur

### Spielwoche für Gruppenleiter und Familien

**3.–7. April und 23.–27. Juli 2018**

- Kaleidoskopkurs «Spielen erleben»
- Spielen mit einfachem und ohne Material
- Kooperative Spiele ohne Verlierer
- Spielen mit vier Generationen
- Spiele in der Liturgie und Therapie
- Lockere Einführung ins Spielbuffet

# Marianne Heri-Hänggi

---



von  
Sabine-Claudia Nold

## Schon 124 Spiele illustriert!

### Theoretisch lässt sich jedes Spiel illustrieren

Schon 124 Spiele hat Marianne Heri-Hänggi im «Wege zum Kind» illustriert – und die Ideen gehen ihr noch lange nicht aus. Die begabte Illustratorin, ist Primarlehrerin mit dreissig Jahren Erfahrung und Mutter von vier erwachsenen Kindern im Alter zwischen 17 und 26 Jahren. Auf die Frage, ob eine Ausbildung als Grafikerin nie eine Option gewesen sei, meint sie: «Mit 15 Jahren standen für mich drei Berufe zur Auswahl: Primarlehrerin, Sozialarbeiterin oder

Grafikerin. Die Prüfung fürs Lehrerseminar fand vor der Prüfung für die Kunstgewerbeschule statt und ich bestand auf Anhieb, da war für mich klar, dass ich diesen Weg gehen will.» Während der Ausbildung habe die zeichnerische Tätigkeit ein bisschen geruht, erzählt sie. Doch einige Jahre später besuchte Marianne Heri-Hänggi einen halbjährigen Grundlagenkurs an der Kunstgewerbeschule Bern. Die weiteren Kenntnisse erarbeitete sie sich autodidaktisch. Heute lebt

## Schon 124 Spiele illustriert!

---

sie am Stadtrand von Solothurn in einem alten Haus mitten im Grünen. «Wege zum Kind» hat sie einen Einblick in ihre künstlerische Arbeit gegeben.

### «Wege zum Kind»: Marianne Heri-Hänggi, was ist Ihr Lieblingsspiel?

Ein einziges Lieblingsspiel habe ich nicht – ich habe viele Lieblingsspiele. Dazu gehört sicher Mahjong, das ich sehr gern mag und das wir, mein Mann und ich, seit Jahren regelmässig mit Freunden spielen.

### Was für ein Spiel ist Mahjong?

Bei Mahjong handelt es sich um ein altes chinesisches Strategie- und Glücksspiel für vier Personen. Es wird mit Steinen gespielt, die mit chinesischen Zeichen und Bildern verziert sind. Das Spiel kennt sehr viele Sonderregeln, weswegen Spielende in das Spiel hineinwachsen müssen. Seit gut 25 Jahren spielen mein Mann und ich mit dem gleichen Paar an vier oder fünf Abenden im Jahr Mahjong.

### Wo haben Sie dieses Spiel entdeckt?

Als ich meine halbjährige Ausbildung zur Spielpädagogin an der Akademie für Spiel und Kommunikation (ASK) bei Hans Fluri gemacht habe, haben wir alle ein Spiel vorgestellt. Zusammen mit einer Kollegin habe ich Mahjong vorgestellt, und seither spiele ich es. Aber ich jasse auch gern. Überhaupt mag ich Kartenspiele sehr gern.

### Wie sind Sie zum Spielen gekommen?

Schon immer habe ich sehr gern und viel gespielt. Meine zwei Geschwister und ich haben bereits viel gespielt – wobei das nicht immer einfach war, da nicht alle gleich gut verlieren konnten. Besonders mein Papa hat viel mit uns gespielt, gerade in den Ferien. Auch im Lehrerseminar in Solothurn haben wir gern und viel gejasst oder gemeiert (Würfelspiel). Auch mein Mann spielt gern, genauso wie unsere vier Kinder. Wir spielten viele Brettspiele, als die Kinder noch kleiner waren, in den Ferien, am Abend, bei Familienanlässen mit den Verwandten ... Unsere Söhne luden manchmal auch Kollegen zum Spielen ein.

### Welche Brettspiele waren besonders beliebt?

Sehr gern haben wir «Inkognito» oder «Herr der Ringe» gespielt, letzteres ein kooperatives Spiel, bei dem alle am gleichen Strick ziehen und niemand gewinnt. Das hat den Kindern besonders gut gefallen.

### Seit bald 15 Jahren illustrieren Sie im «Wege zum Kind» die Spielseite. Was gab den Anstoss zu dieser Arbeit?

Schon immer habe ich gern und viel gezeichnet. Als ich an der ASK in der Ausbildung war, habe ich über das Spiel Gummitwist eine Arbeit gemacht – und ich habe sie nicht geschrieben, sondern gezeichnet. Hans Fluri hat mir daraufhin vorgeschlagen, dass ich auch für ihn zeichne.

### Wie gehen Sie vor, wenn Sie ein Spiel illustrieren?

Zuerst schaue ich, dass sich die Spieltypen abwechseln. Sehr oft spricht mich ein Titel an. Bei einem Titel wie beispielsweise Zwerg Nase und einem Spiel, bei dem es darum geht, etwas mit der Nase weiterzugeben, komme ich auf das Nashorn, weil das Horn wie eine verlängerte Nase ist. Häufig spiele ich mit dem Titel und deute auf dem Bild bereits an, welche Gegenstände gebraucht werden.

### Illustrieren Sie heute anders als in den ersten Jahren?

Früher habe ich anders gezeichnet als heute, das ist so. Früher habe ich öfter Bilder genommen und stärker assoziativ gearbeitet. Auch heute spiele ich noch mit Assoziationen, aber der Schwerpunkt liegt stärker bei den Tieren.

### Hat diese Verschiebung hin zu den Tieren einen bestimmten Grund?

Tiere haben mich schon immer fasziniert. Wenn ich Tiere in den Spielillustrationen verwende, interessieren mich besonders ihre Fähigkeiten, Fragen wie: Was macht ein Nashorn mit seinem Horn? Wozu wird das Geweih benutzt? Was könnte noch damit gemacht werden?

### Gibt es für Sie als Illustratorin leichte und schwierige Spiele?

Theoretisch lässt sich jedes Spiel illustrieren. Die Frage ist, was mir in den Sinn kommt (*lacht*). Wenn ich die Spiele anschau, wähle ich eines aus, zu dem mir etwas in den Sinn kommt, eines, das mich anspricht.

### Wie gehen Sie dann vor?

Sobald ein Spiel ausgewählt ist, beginne ich, Bilder zu suchen und zu drapieren. Der erste Entwurf ist beinahe wie eine Collage. Dann beginnt das Zeichnen: Hier sitzt ein Tier nicht in der richtigen Haltung, dort muss ein anderer Gesichtsausdruck her ... Ich ändere ab, bis es stimmt. Dieser Schritt erfolgt von Hand mit Bleistift.

Die Reinzeichnung habe ich bis vor einem Jahr mit einem Tintenstift gemacht. Heute scanne ich die Skizze ein und bearbeite sie mit dem Apple Pencil. Anschliessend drucke ich die Zeichnung aus und setze die Schattierung von Hand mit Bleistift. Diese Skizze schicke ich dann ein.

### Wie lange brauchen Sie zur Illustration eines Spiels?

Die rein zeichnerische Arbeit dauert im Schnitt vier bis fünf Stunden. Dann habe ich aber bereits

viel Gedankenarbeit in die Illustration gesteckt. Es kann aber auch vorkommen, dass ich den Entwurf zerreiße und nochmals von ganz vorn, von einem neuen Ansatz her beginne.

### Sie haben erzählt, dass Sie Ihre Ausbildung als Spielpädagogin auch in der Schule einsetzen ...

Ja, das ist richtig. Im Unterricht baue ich bewusst eine wöchentliche Spielsequenz von zehn bis fünfzehn Minuten ein. Auch meine Illustrationen der Spiele verwende ich in der Schule.

### Haben sich die Lieblingsspiele der Kinder verändert?

Spiele sind immer auch ein Spiegel unserer Gesellschaft. Im Moment ist ein richtiger Hype um die Fidget Spinners. Es gibt immer wieder Modetrends unter den Spielen – vor einigen Jahren waren es die Pokémon-Kartenspiele. In meiner Spielsequenz in der Schule spielen wir viele Karten-, Brett- und Würfelspiele. Unter den alten Spielen ist das Mühlespiel ein Spiel, das seit Jahrzehnten sehr beliebt ist und von den Kindern immer gern gespielt wird. Prinzipiell lässt sich sagen, dass Kinder gern spielen. Wenn ihnen ein Spiel gut gezeigt und präsentiert wird,



## Schon 124 Spiele illustriert!

kann man fast alles mit ihnen spielen ... Einige Spiele, wie zum Beispiel Gummitwist, brauchen vielleicht bei den Buben etwas Motivation.

### Was gab bei Ihnen den Ausschlag, die Ausbildung zur Spielpädagogin zu absolvieren?

Spielen ist für mich nicht nur etwas Schönes, sondern es ist elementar. Spielen ist ein wichtiger Teil, der zum Erwachsenwerden gehört, und Möglichkeiten, Rollenbilder und der gegenseitige Umgang können beim Spielen eingeübt werden. Spiele bieten Möglichkeiten, sich zu sozialisieren, Kooperation und Fairplay, den partnerschaftlichen Umgang mit dem Spielpartner einzuüben. Wenn jemand andauernd prahlt und blufft oder beim Verlieren herumtobt, wird er oder sie bald niemanden mehr zum Spielen haben. Spielen

spielt eine wichtige Rolle im Leben – sowohl für ein Kind als auch für die ganze Familie.



*Nach der Handskizze erfolgt die Reinzeichnung.*

## Im «Wege zum Kind» publizierte Spiele

Abonnentinnen und Abonnenten von «Wege zum Kind» besitzen bereits einen grossen Schatz an Spielen, die alle von Marianne Heri-Hänggi illustriert wurden. Die Spiele stammen zumeist aus der Sammlung «1012 Spiele in der Freizeit»:

### WzK 2003

- 1 Steinchenspiel
- 2 Lauf los
- 3 Simalabim
- 4 Verzwickter Geleisebau
- 5 Vater Abraham
- 6 Autogramme sammeln
- 7 Blinde Jäger
- 8 Jakobsleiter

### WzK 2004

- 1 Seifenblasen
- 2 Blumen und Sträusse
- 3 Rette mich, wer kann
- 4 Blindflug
- 5 Nachts im Wald
- 6 Detektiv
- 7 Dreieck fangen
- 8 Drei gewinnt

### WzK 2005

- 1 Risiko
- 2 Zimmer Bumerang
- 3 Kolibri sucht Kolibri
- 4 Kometen im All
- 5 Wer gewinnt?
- 6 Eisenbahn
- 7 Hans im Glück
- 8 Sternschnuppe

### WzK 2006

- 1 Buurle
- 2 Ich sitze im Gras
- 3 Propeller
- 4 Dschungel
- 5 Meine Augenbraue
- 6 Geburtstagscomputer
- 7 Singspiel «s chrücht äs Schnäggli»
- 8 Bürgermeister

### WzK 2007

- 1 Singspiel «Ein kleiner Matrose»
- 2 Wortbilder
- 3 Depeschen-Stafette
- 4 Schacher-Seppli
- 5 Kaffeerahm-Pärchenspiel

- 
- 6 Mühle-Varianten
  - 7 Heirats-Institut
  - 8 Hudi-putz-chehr

#### **WzK 2008**

- 1 Knobelspiele mit Bierdeckeln
- 2 Inferno
- 3 Würfel-Boule
- 4 Wer gewinnt?
- 5 Penalty
- 6 Kopf oder Zahl
- 7 Nei-Nei
- 8 Drudel

#### **WzK 2009**

- 1 Flubas I (Hase und Eichhörnchen)
- 2 Flubas II (rechts oder links)
- 3 Alte Kinderspiele
- 4 Steinbock, Adler und Murmeltier
- 8 Mäuschen – Schiffchen – Körbchen

#### **WzK 2010**

- 1 Zündholzspiel «Marienbad»
- 2 Ich bin der Papst
- 3 Matroseneins
- 4 Couleur
- 5 Habicht und Henne
- 6 Packesel
- 7 Hasenfest
- 8 Storch im Sumpf

#### **WzK 2011**

- 1 Torbogen
- 2 Federn lassen
- 3 Paare suchen
- 4 Fünf gewinnt
- 6 Hund und Katze
- 7 Katzenmutter
- 8 Hühner einsperren

#### **WzK 2012**

- 2 Schatzsuche
- 3 Knobeln
- 4 Glückspilz
- 5 Selbstporträt
- 6 Glücks-Sieben
- 7 Bremer Stadtmusikanten
- 8 Schüttelraten

#### **WzK 2013**

- 1 Wirbeln
- 2 Pferderennen
- 3 Krokodil im Sumpf
- 4 Pinguine
- 5 Schuhsalat
- 6 Blasturnier
- 7 Amors Kugeln

#### **WzK 2014**

- 1 Nuss-Poker
- 2 Super-Memory
- 3 Vorrats-Kammer
- 4 Feuerwehr
- 5 Zwerg Nase
- 6 Tintenfisch
- 7 Zahlentippen

#### **WzK 2015**

- 1 Glückskäfer
- 2 Macao
- 3 Esel und Heuhaufen
- 4 Murmeltier
- 5 Bärenhöhle
- 6 B-Flohzirkus
- 7 Verwunschene Nuss

#### **WzK 2016**

- 1 Obstsalat
- 2 Kleider-Kim
- 3 Gegen die Wand
- 4 Eisenbahnfahrt
- 5 Stöcklein
- 6 Speisekarte
- 7 Spiel-Tinguely

#### **WzK 2017**

- 1 Umzieh-Stafette
- 2 Schnecken-Slalom
- 3 Superhirn
- 4 Verteilen
- 5 Fingerspitzengefühl

*Tipp aus der Praxis:* Die Spielseite kann kopiert und von den Kindern als Vertiefung ausgemalt werden.

### «Spiel und Spass» – Spiele für besondere Anlässe

Es ist denkbar, sowohl im Konfirmationsunterricht als auch an einem Seniorennachmittag mit der jeweiligen Gruppe zu spielen und so gleich engagierte Spielleiter zu generieren, die im Anschluss an einen ruhigen, besinnlichen Gottesdienst, beim gemeinsamen Beisammensein, unvergessliche Freizeitimpulse vermitteln. (Die Angaben in der Klammer bezeichnen Nr./Jg. vom «Wege zum Kind» und die Spielnummer im Buch «1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit».)

#### Spielen mit Konfirmanden

- *Glückspilz*: bewegtes Auftaktspiel (4/2012, 972)
- *Sternschnuppe*: Jagd- und Fangspiel (8/2005, 849)
- *Steinbock, Adler und Murmeltier*: gute Reaktion im Kreis (4/2009, 846)

- *Heirats-Institut*: Antizipation gefragt (7/2007, 984)
- *Hund und Katze*: Was ist das? Locker bleiben im Sitzkreis, Stress (6/2011, 25)
- *Ich bin der Papst*: fröhliche Entscheidungen (2/2010, 230)

#### Spielen mit Senioren

- *Ich sitze im Gras*: der Raschere gewinnt (2/2006, 33)
- *Mäuschen – Schiffchen – Körbchen*: mit Nusschalen würfeln (8/2009, 671)
- *Glücks-Sieben*: der Name sagt alles (6/2012, 587)
- *Detektiv*: das Kurzzeitgedächtnis ist gefragt (6/2004, 35)
- *Macao*: Risiko im Casino (2/2015, 594)
- *Hans im Glück*: wer nichts mehr hat, gewinnt (7/2005, 580)



# Schlager und Spiele

## «Das Kartenspiel» ...

Dass selbst in einem Bridge-Set – den Karten vom Ass über die Zweien bis hinauf zu den Königen – mehr steckt, als es auf den ersten Blick scheint, tönt der Hitsänger Bruce Low in seinem Sprechgesang «Das Kartenspiel» aus dem Jahr 1974 an. Der Text beginnt mit:

*Ich fand zur Vesperzeit in einem Dom mich wieder  
und setzte mich im Seitenschiff auf eine Holzbank nieder.  
Schräg vor mir sass ein Mann, der spielte dort mit Karten!  
«Sie müssen damit», sprach ich, «bis nach der Messe warten!»  
Der Fremde hob den Kopf und sah mir ins Gesicht:  
«Verzeihen Sie, mein Herr, aber ich spiele nicht!»*

Und draussen vor der Tür erklärte ihm der Fremde dann, was ihn die Spielkarten lehren:

- Die Asse erinnern an den einen Gott,
- die Zweien an Adam und Eva,
- die Dreien an die Heiligen Könige,
- die Vier an die Evangelisten.
- Davids fünf Kieselsteine sind Teil des Spiels,
- wie auch die sechs Tage der Schöpfung
- und als siebter der Ruhetag nach vollbrachter Arbeit.
- Die Achten weisen auf die vier Männer und die vier Frauen hin, welche die Sintflut in der Arche überlebten.
- Neun Aussätzige dankten dem Herr für ihre Heilung nicht,

- und die Zehn vertritt die Gebote des Herrn.
  - Alle vier Buben/Under, vier Damen/Ober, und die vier Könige geben zusammen zwölf, was den Stunden des Tages, der Nacht und den zwölf Monaten des Jahres entspricht.
  - Die vier Farben Herz/Rose, Ecke/Schilten, Schaufel/Eicheln und Kreuz/Schellen entsprechen den vier Jahreszeiten.
  - Insgesamt vertreten die 52 Karten die Wochen im Jahr, und die Wertpunkte entsprechen, so sagt der Fremde, den 365 Tagen.
- Auf den Einwand, die korrekte Summe sei bloss 364, entgegnet

*... der Fremde mit einem stillen Lachen:  
«Sie dürfen nie die Rechnung ohne den Joker machen!»*

Das Lied lässt sich via Google leicht finden (Stichworte: Bruce Low, das Kartenspiel).

## ... und weitere Lieder

Das Motiv vom «Leben als Spiel» findet sich beispielsweise auch in folgenden Liedern, die sich alle auf Google und/oder YouTube finden:

- «Der Gambler» von Don Schlitz (1976), bekanntester Interpret war Kenny Rogers, 1978
- «Das Würfelspiel» von Michael Kunze und Harald Steinbauer (1986), Interpretin Juliane Werding
- «Spiel um deine Seele» von Peter Maffay und Jörg von Schenckendorff (1988), Interpret: Peter Maffay



# Gebetsseite

---

## Gebet eines Spielers

Gott, lass mich achtsam sein.  
Schenke mir Geistesgegenwart und Spielwitz  
und bewahre mich vor der Denkfaulheit.

Gott, nimm mir die Angst, einen Fehler zu machen,  
und gib mir die Geduld und die Kraft, dran zu bleiben.

Mach mich stolz, es immer wieder zu versuchen,  
und hilf mir aufzuhören,  
wenn das Ziel die Anstrengung nicht wert ist.

Gott, lass mich in der Niederlage nicht den Mut verlieren  
und im Sieg bescheiden bleiben.

Danke, Gott, dass ich da sein und spielen darf.

AMEN

*(Gebet von Hans Fluri)*



Spielvorschläge von Hans Fluri, illustriert von Marianne Heri-Hänggi