



KREISSCHULE  
Aarau-Buchs

# Schulwelt 3/21

Spielen. Gamen. Zocken

## physiotherapie artico aarau



### KINDERPHYSIOTHERAPIE IN DER PHYSIOTHERAPIE ARTICO

#### Unser Angebot

- NDT: Entwicklungsneurologische Therapie nach Bobath für Säuglinge, Kinder und Jugendliche
- Hilfsmittelabklärungen
- Haltungstherapie:
  - Skoliose Behandlung
  - Behandlung von Asymmetrien
  - Behandlung von Fuss- und Beinachsenfehlstellungen
- Behandlung von Erkrankungen und Verletzungen des Bewegungsapparates
- Nachbehandlung nach Operationen
- Therapie bei Adipositas
- Atemtherapie



## physiotherapie artico aarau



Unser Ansatz ist stets eine individuelle, ganzheitliche Therapie der Kinder, eine eingehende Beratung sowie eine Anleitung ihrer Eltern. Gerade die ersten Lebensjahre sind entscheidend für die Entwicklung der Lernfähigkeiten und Motorik der Kinder.



Wir arbeiten im Austausch mit Ärzten, Lehrern und Erziehern und unterstützen Eltern, ihre Kinder besser zu verstehen und zu fördern.



Kinderphysiotherapie wird vom Arzt verordnet von der Grundversicherung übernommen.



Wir bieten auch Domizilbehandlungen an.

Mehr unter [www.physiotherapie-artico.ch](http://www.physiotherapie-artico.ch)

Physiotherapie Artico  
Bahnhofstr. 17  
5000 Aarau

Tel. 062 823 2435  
[artico@physiotherapie-artico.ch](mailto:artico@physiotherapie-artico.ch)

Faszination Verpackung. **Seit 1876.**

**SCHELLING**  
PACK  
PRINT  
DISPLAY



**Ihr Spezialist für Verpackungslösungen,  
Print-Produkte und Displays aus der Region.**

SCHELLING AG | T +41 58 360 44 00 | [info@schelling.ch](mailto:info@schelling.ch) | [www.schelling.ch](http://www.schelling.ch)

SCHELLING AG  
Industriestrasse 11  
CH-5102 Ruppertswil

SCHELLING AG  
Mülleracherweg 1  
CH-5503 Schafisheim

SCHELLING AG  
Nordringstrasse 16  
CH-4702 Oensingen

Birkhäuser+GBC AG  
Römerstrasse 54  
CH-4153 Reinach

SCHELLING GmbH  
Marie-Curie-Straße 1  
D-63457 Hanau

R&S Display GmbH & Co. KG  
Kinzigheimer Weg 114  
D-63450 Hanau

# Editorial



Liebe Leserin, lieber Leser

Hand aufs Herz, wann haben Sie zuletzt gezockt? Ich persönlich spiele gerne und regelmässig. Manchmal online, viel lieber physisch, mit der Familie oder mit Freunden\*innen. Am liebsten mag ich strategische Gesellschaftsspiele, «Risiko» gehört sicher zu meinen Top Ten. Momentan ganz oben steht «Brändi Dog», ein Spiel zwischen «Eile mit Weile» und «Uno». Eine gesunde Mischung aus Zufall und Geschicklichkeit. Seit rund vier Jahren findet mit Schulfreunden\*innen mindestens viermal im Jahr ein Dog-Spielabend inklusive Nachtessen statt. Während der Lockdownphase haben wir mit einer Online-Variante experimentiert – das Fazit war eindeutig: möglichst schnell zurück zu den persönlichen Treffen.

Wenn ich meine Kinder frage, was für sie das Zocken an einer Konsole so attraktiv macht, kommen sofort Antworten wie die realistischen Grafiken oder die grossartige Auflösung. Und sie haben recht, es ist Wahnsinn, was die heutige Technik hergibt! Die dargestellten Spielsituationen sind annähernd fotorealistisch. Die Online-Game-Industrie hat riesige Fortschritte gemacht. Aber wo bleibt bei so viel Fortschritt die eigene Fantasie? Bei einem meiner ersten digitalen Spiele, «Populous», war die Grafik noch so verpixelt, dass ich es ohne Fantasie gar nicht spielen konnte.

Gewisse Entwicklungen finde ich problematisch. Etwa dass die Gamer\*innen mit kurzfristigen Belohnungen an das Spiel gebunden werden. Ich beobachte, dass meine Kinder sich täglich in das jeweilige Spiel einloggen (müssen). Dies nicht um zu spielen, sondern um die bereitgestellten Upgrades, Packs, Figurenverbesserungen, Sterne und Coins abzuholen.

Spielen ist für mich sehr viel mehr als Highscore. Es ist Interaktion mit den Mitspieler\*innen, das Aushandeln von Regeln, Grenzen ausloten, Lernen und Spass. Klar kann es auch Spass machen, mit Vollgas über eine virtuelle Landstrasse der Polizei

davonzufahren. Für mich ist es nicht das Abtauchen in eine Fantasiewelt, was mich beim Spielen interessiert, sondern wie mit Fantasie die (Spiel-) Welt verändert werden kann.

In der vorliegenden Ausgabe der Schulwelt dreht sich alles ums Spielen, sowohl analog wie digital und wie die Schule die Vorteile dieser breiten Domäne integrieren und die Nachteile thematisieren kann. Lassen auch Sie sich inspirieren.

Ich wünsche Ihnen einen schönen Herbst – voller spannender Spielerlebnisse!

Salvatore Nunziata

Kreisschulpfleger  
Ressort Planung

## Schulwelt 3/21

### Digital:

<https://www.ksab.ch/organisation/wie-wo-was/a-bis-z>  
→ Schulwelt

### Herausgeberin

Kreisschule Aarau-Buchs

### Druckerei

SHELLING AG, Oensingen

### Auflage: circa 17 500 Exemplare

Die Schulwelt wird in die Haushaltungen und Schulhäuser von Aarau und Buchs verteilt.

### Redaktion

Remi Bürgi, Geschäftsleiter  
Nadine Probst, Kindergarten  
Janine Wagner, Primarschule  
Fabienne Pfister, Kindergarten  
Christina Christen, Assistentin Geschäftsleitung

### Titelblatt

Silvan, Severin, 6a

## Inhaltsverzeichnis

Editorial	3
Faszination Gamen	4–5
Schüler:innen berichten	6–8
Lieblingsspiele	9
Spielend Lernen	10–11
Top Ten	12–13
Im Museum gamen	14–15
Themenwoche	16
Frühe Kindheit	17–18
Musikschule	19
KSAB Mitteilungen	20–21
Termine	23



# Faszination Gamem

**Marc Bodmer, MLaw, UHZE Game Consultant**

Wenn ich mit Kindern und Jugendlichen über Computerspiele spreche, dann folgt die Frage «Spielen Sie selbst Games?» auf dem Fuss. Die Skepsis ist berechtigt, denn mit 57 Jahren zähle ich nicht zum Gamer-Durchschnitt, aber zu einer wachsenden Gruppe von Spielern. Meine Antwort: «Selbstverständlich spiele ich Videogames und zwar leidenschaftlich gerne.» Und das seit bald 50 Jahren.

Der deutsche Medientheoretiker Norbert Bolz weist in seinem lesenswerten Buch «Wer nicht spielt, ist krank» darauf hin, dass sich das Spiel nur den Spielenden erschliesst. Man kann ein Computerspiel vom blossen Zuschauen genauso wenig einschätzen, wie man über ein Buch urteilen kann, dessen Umschlag man vor sich hat. Oder wenn man es lieber kulinarisch hat: Ich merke erst, ob mir die Suppe schmeckt, wenn ich einen Löffel von ihr probiert habe.

Das Spielen von Games ist ein höchst individueller Prozess, denn im Vergleich zu früheren Unterhaltungsmedien wie Musik oder Film erfordern Computerspiele eine Interaktion. Ähnlich wie das Lesen eines Buches geschieht ohne persönliches Zutun nichts. Nur wenn ich meinen Beitrag leiste, passiert etwas in einem Spiel – gleich welcher Art, ob Sport, Brettspiel oder digitales Game.

Was zieht mich bis heute zu Games hin? Warum spiele ich täglich eine oder mehrere Stunden? In den frühen Achtzigerjahren besuchte ich zusammen mit meinem besten Freund den Spielsalon «Frosch» in Zürichs Froschaugasse. Obschon wir noch keine 16 Jahre alt waren, durften wir – da wir uns anständig benahmen – an den Flipperkästen unsere Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit testen und uns beim Tischfussball messen. Eines Tages blickte ich bei einem Kasten mit einem eingebauten Monitor wie durch ein Visier. Vor mir eröffnete sich eine monochrome Landschaft, deren fluoreszierend grüne Linien mich an geometrisches Zeichnen erinnerten. Pyramidenartige Berge erhoben sich am Horizont und kubistische Dinge bewegten sich durch die Gegend. Mit dem Joystick in meiner Hand konnte ich einen für mich nicht sichtbaren «Panzer» steuern, mit einem Knopf schießen, denn schon bald wurde ich von UFOs und anderen Tanks angegriffen. Ich war fasziniert von diesem Gefühl der Kontrolle, denn sowohl beim Flippeln als auch beim Töggeln zog der Ball unberechenbare Bahnen. Hier in «Battlezone» (1980) von Atari lag das Geschick in meinen Händen. Ich hatte das Geschehen im Griff.

Das darf man durchaus wörtlich nehmen, denn beim Gamem habe ich einen Controller in meinen Händen. Jedes Mal, wenn ich eine Taste drücke oder einen Joystick bewege, geschieht etwas im Spiel. Wenn ich einen guten Tag habe, dann lösen meine Aktionen die gewünschte Wirkung aus. Wenn es ein schlechter Tag ist, dann passiert immer noch etwas, wenn auch nicht das Gewollte. Beim Spielen erlebe ich Selbstwirksamkeit. Ich habe Einfluss auf die Geschehnisse. Ich bewirke etwas und das zählt mit zu den stärksten Motivatoren, die wir kennen. Aus der erlebten Selbstwirksamkeit wächst das Gefühl der Kontrolle, das besonders für (männliche) Jugendliche wichtig ist, bewegen sie sich doch in einer Welt der Erwachsenen, in der sie eigentlich herzlich wenig zu sagen haben. Das Gefühl der Macht, die Möglichkeit, aus freien Stücken einen Weg zu wählen, keinem Diktat folgen zu müssen, ist ein Genuss.

In einem Game kann ich deshalb auch Dinge erleben, die mir im Alltag verwehrt bleiben oder ich nicht tun sollte. Lange Zeit zählte die Eishockey-Simulation «NHL» zu meinen Lieblingstiteln. Nächte lang habe ich mit Freunden gespielt, obschon ich weder Schlittschuhlaufen kann noch eine Ahnung von Eishockey habe. Wenn ich im Shooter-Game «Destiny 2» in die durchgestylte Rüstung meines Guardians schlüpfte, mein Arsenal überprüfe und mich in einen intergalaktischen Kampf stürze, vergesse ich oft die Welt um mich herum. Ich gleite in einen Flow-Zustand. Ich bewege mich mühelos durch das mystisch angehauchte Science-Fiction-Szenario und stelle mich den Herausforderungen, welche die Spieledesignerinnen und -designer für mich bereithalten. Damit ich in meinem virtuellen Ausflug nicht zu lange verweile, stelle ich mir einen Timer, der mich daran erinnert, wie viel Zeit verfliegen ist.

Natürlich werden Games nicht allein gespielt. Sie haben sich längst zu sozialen Netzwerken gewandelt, die über einen unterhaltsamen, gemeinsamen Nenner verfügen. Während ich mich auf der Spielkonsole erst seit kurzem wieder einem Clan angeschlossen habe, führe ich seit fünf Jahren einen im Handy-Game «Clash Royale». Auch wenn der Austausch im Rahmen des Mobilenspiels limitiert ist, so erfährt man von den regelmässig Mitspielenden einiges, wie zum Beispiel was sie im Alltag stresst oder welchen Hobbys sie sonst noch frönen. Die Kommunikation wird natürlich intensiver, wenn man sich auch ausserhalb des Spiels kennt. So blieben viele Menschen auch während des Lockdowns in Kontakt, was die gestiegenen Nutzungszeiten im vergangenen Jahr erklärt. Aber auch (Schul-)Freundschaften halten länger. Früher war es so, dass, wenn sich die Wege der besten Freunde trennten, ein neuer Kollegenkreis aufgebaut wurde. Heute geschieht letzteres noch immer, aber alte Freundschaften überdauern dank dem gemeinsamen und ortsunabhängigen Game-Hobby.

Ich könnte noch viele weitere Punkte aufführen, warum Games faszinieren, aber das würde den Rahmen sprengen. Computerspiele haben längst die Mitte der Gesellschaft erreicht. Es gibt kaum noch jemand, der oder die sich nicht gelegentlich ein Spielchen auf dem Handy gönnt. Trotzdem bestimmen alte Vorurteile, wie Games machen gewalttätig oder süchtig, die Diskussion. Während ersteres als wissenschaftlich widerlegt betrachtet werden kann, prägen ein paar wenige Prozent, die ein echtes Problem im Umgang mit Computerspielen haben, das gesamte Image. Die Folge davon ist eine Stigmatisierung, die vor allem auch die Spielenden trifft. Das ist schade, denn Gamerinnen und Gamer haben etwas zu erzählen. Sie haben etwas erlebt und nicht nur Kino geschaut oder sind einer Geschichte im Buch gefolgt. Sie haben sich mit dem Enderdrachen in «Minecraft» angelegt wie Pablo\* (11) oder um das Überleben ihrer Spielfigur in «Fortnite» gebangt wie Mike\* (11) oder ihr Haus in «Toca World» wie Pamela\* (11) wunderschön eingerichtet. ●

\*Namen wurden geändert.

# Faszination Gamen

Klasse 6a, 6b Aareschulhaus Aarau

*Die junge Generation liebt das Gamen. Als Elternteil und Lehrperson verstehe ich manchmal nicht ganz, was der Reiz daran ausmacht. Und was Kinder und Jugendliche eigentlich spielen, da habe ich den Anschluss verloren. Deshalb möchten wir in diesem Heft die zu Wort kommen lassen, die begeistert in die Welt des digitalen Spiels eintauchen:*

1. Gamest du? Wenn ja, wie oft?
2. Was gamest du?
3. Was fasziniert dich am Gamen?
4. Wie funktioniert das Spiel?
5. Spielst du alleine oder in der Gruppe?

1. Nicht so oft, 30 Minuten oder gar nicht.
2. «Ziegensimulator».
3. Dass man da immer neue Sachen entdecken kann.
4. Da ist man eine Ziege und da gibt es zwei Welten; eine mit Freizeitpark und die andere ganz normal. Man kann viele verschiedene Ziegen sein.
5. Ich spiele alleine, weil man dieses Game auch nicht mit Freunden spielen kann.

*Mädchen, 11 Jahre*

1. Ich game viermal in der Woche etwa 45 Minuten.
2. Ich game «Minecraft» und «Badpiggies».
3. Es fasziniert mich, dass man in «Minecraft» einfach alles bauen kann, dass man nie mit dem Game fertig ist und dass man so viel erkunden kann.
4. Man erscheint in einer Welt in irgendeinem Biom (Wald, Ebene, Wüste, Berge, Dschungel, Taiga) und muss anfangen Werkzeuge zu craften, eine Rüstung zu bekommen, in die Hölle zu gehen, Lohe zu töten, Lohestaub und Enderperlen zu bekommen. Dann muss man auch Enderaugen craften, eine Festung suchen, das Endportal aktivieren und den Enderdrachen töten. Man kann noch viel mehr machen aber das sind die Hauptziele.
5. Eigentlich beides.

*Junge, 11 Jahre*

1. Ja, ich game. Pro Woche etwa 4 Std. 40 min.
2. Ich game hauptsächlich «Fortnite».
3. Ich finde den Nervenkitzel sehr toll.
4. Du spielst eine Figur auf einer Map. Dein Ziel ist es, Waffen zu ergattern und alle Gegner zu eliminieren.
5. Ich spiele meistens mit Freunden.

*Junge, 11 Jahre*

1. Ja, eigentlich jeden Tag. Im Durchschnitt etwa 30 Minuten, manchmal aber auch viel mehr.
2. «NHL», «Fortnite», «Fifa» aber beides macht eigentlich nur mit Kollegen Spass.
3. Man muss nicht viel mehr machen, als eine Konsole anschalten und dir steht eine Welt voller Möglichkeiten offen.
4. «Fifa» und «NHL» sind eigentlich wie normale Sportarten. Bei «Fortnite» geht es darum, alle anderen 100 Spieler zu eliminieren.
5. Eigentlich immer mit Kollegen.

*Junge, 12 Jahre*

1. Ich game manchmal, so circa ein- bis zweimal in der Woche.
2. Ich game eigentlich nur «Mariokart», «Mario und Sonic bei den olympischen Spielen» oder «Mario 3D World».
3. Es beschäftigt gut und macht auch viel Spass. Es lenkt mich auch ab, wenn ich nicht so einen guten Tag hatte.
4. Es ist wie bei den Olympischen Spielen, die du mit verschiedenen Figuren spielen kannst.
5. Ich spiele viel mit meiner Familie oder mit meinen Freundinnen.

*Mädchen, 11 Jahre*

1. Ja, ich game etwa drei bis vier mal pro Woche und game dann ungefähr zwei Stunden am Tag.
2. «Minecraft», «Apex Legenels», «Valorant», «New World».
3. Es fasziniert mich, weil es mir Spass macht und es hat mehrere Games zur Auswahl.
4. «New World»: Ist ein Game, wo du viel Zeit verbringen musst, um weiterzukommen und bessere Waffen zu bekommen. Es gibt auch Herausforderungen, die man machen kann.
5. Ich spiele meistens alleine.

*Junge, 12 Jahre*

1. Ja, wenn ich Zeit habe.
2. Ich game «Fortnite» und «Minecraft» mit meinen Geschwistern.
3. Man kann Herausforderungen machen und in andere Levels hochsteigen.
  4. Man kann Herausforderungen meistern und Levels hochsteigen. Pro erreichten Level bekommt man fünf Sterne. Mit Sternen kann man etwas aus dem Padelpass kaufen.
5. Ich spiele alleine und manchmal auch in der Gruppe.

*Mädchen, 12 Jahre*

1. In zwei Tagen etwa 30 Minuten.
2. Sehr verschiedene Sachen wie zum Beispiel «Turnen», «Slime»...
3. Es gibt ganz viele neue Sachen und es bleibt immer spannend.
4. «Turnen»: Man muss den ersten Platz erobern. «Slime»: Ganz viele Slimes produzieren.
5. Ich spiele alleine. Ich spiele nur, wenn niemand abmachen kann.

*Mädchen, 11 3/5 Jahre*

1. Ja, ich game. Ich darf pro Tag 45 Minuten gamen.
2. Ich game hauptsächlich «Braw...Battlelands» und «Pixel Gun 3D».
3. Es macht einfach Spass und ist sehr unterhaltsam.
4. Man kann Figuren, die in einer Arena sind, abknallen.
5. Es gibt verschiedene Modis und man kann alleine oder in einer Gruppe spielen.

*Junge, 12 Jahre*

1. Nein, nicht so oft. Pro Tag vielleicht 30 Minuten.
2. Ich game am meisten «Toca World».
3. Dass man bei «Toca World» coole Sachen machen kann und sein Haus richtig schön machen kann und so weiter.
4. Du kannst drei Personen erstellen, dein Haus einrichten und deine eigene Welt erschaffen und spielen.
5. Ich spiele alleine, manchmal in Gruppen.

*Mädchen, 11 Jahre*

7. Klasse, Suhrenmatte Buchs

1. Gamest du? Wenn ja, wie oft?
2. Was gamest du?
3. Was fasziniert dich am Gamen?
4. Wie funktioniert das Spiel?
5. Spielst du alleine oder in der Gruppe?

1. Ich game, aber ich game nicht sehr oft.
2. Ich game «Roblox». Ich game auch viele andere Spiele, aber «Roblox» finde ich am coolsten.
3. An «Roblox» fasziniert mich, dass man mehrere Spiele spielen kann. Am liebsten mag ich Spiele, bei denen man über Sachen springen muss und diese nicht berühren darf.
4. Man muss über Sachen springen, währenddessen muss dich jemand fangen. Um zu entkommen musst du einen Schlüssel suchen.
5. Kommt auf das Spiel an. Man kann Freunde einladen, dann kann man gemeinsam spielen. Es gibt auch Spiele, die man alleine spielen muss.

*Mädchen, 14 Jahre*

1. Nein, ich habe lieber Soziale Medien.
2. Die Animationen.
3. Wenn ich spiele, dann «Smash Brothers».
4. Man sucht sich einen beliebigen Charakter aus und mit diesem Charakter spielt man online gegen andere. Das Ziel ist es, die anderen von der Station runter zu befördern.
5. Meistens alleine, wenn überhaupt.

*Mädchen, 14 Jahre*

1. Ich persönlich game selten. Ich game nur am Wochenende und nur etwa zwei Stunden.
2. Ich game «Fifa».
3. Mich fasziniert, dass man überlegen muss. Man muss mit Strategie spielen, das ist ein Training für mein Gehirn.
4. Bei «Fifa» geht es um Fussball. Es ist ein cooles Game. Man muss Tore schießen, gewinnen ist das Ziel, man darf nicht verlieren.
5. Ich game mit meinen Freunden. Mit meinem besten Freund spiele ich am liebsten. Manchmal spiele ich mit meiner Cousine.

*Junge, 14 Jahre*

1. Ich game etwa ein bis zwei Stunden täglich.
2. Ich finde es nice, dass man mit anderen Leuten spielen kann und es ist eine tolle Beschäftigung.
3. Ich game «GTA 5», «Attack on Titan», «Mario Kart», «Roblox», «Need for Speed»,...
4. Bei «GTA» muss man Missionen lösen. Bei «Attack on Titan» muss man gegen Titanen kämpfen und Missionen lösen. «Mario Kart» ist ein Autorennen, da tritt man gegen andere Charaktere an. «Roblox» ist eine Plattform, wo man ganz viele andere Spiele drauf spielen kann, «Need for Speed» ist auch ein Autorennen.
5. Ein paar Games spiele ich in der Gruppe, zum Beispiel «Attack on Titan», «Roblox», «Mario Kart».

*Junge, 14 Jahre*

# Was spielst du?

## «Brändi DOG»

Ich habe Spiele schon immer gemocht. Früher habe ich mich meist hoffnungslos gegen meinen Opa und meinen Vater auf der App «Quizduell» (einem Wissensspiel) duelliert. Mittlerweile bevorzuge ich einen Spieleabend mit Freunden. Am liebsten spiele ich dabei «Brändi DOG».

### Wie funktioniert das Spiel?

«Brändi DOG» ist eine Art Eile mit Weile. Man spielt es mit Würfeln, Kugeln und einem Holzspielbrett. Es geht darum, als erster mit allen Kugeln eine Runde gelaufen zu sein. Dazu braucht es Würfelglück aber auch Strategie. Es ist ein Kult-Spiel unter den Jugendlichen in Aarau. Ich habe es sogar meiner Gastfamilie in Neuseeland geschenkt.

*Weiblich, 18 Jahre*

## «Kickbase – Fussballmanager»

Diese Mobile-App ist ein fiktives Managerspiel der Bundesliga in Deutschland. Viele meiner Freunde spielen «Kickbase» auch. Wir treffen uns zu Strategiebesprechungen oder telefonieren miteinander wegen Spielerkäufen. Ich mag dieses Spiel sehr, da es meinen Hunger nach Fussball-Wissen und Fussball-Daten stillt.

### Wie funktioniert das Spiel?

Es geht darum, für jeden Spieltag der Bundesliga in der App ein Team aufzustellen, welches dann in der Realität möglichst gut spielt und dann dafür viele Punkte im Game bekommt. Für jede Aktion auf dem Rasen bekomme ich Spielerpunkte und jeden realen Spieler gibt es in der Managerliga. Das Ziel des Spiels ist es, bis Ende Jahr möglichst viele Punkte zu sammeln.

*Männlich, 21 Jahre*

## «Fortnite»

Ich spiele sehr oft «Fortnite». An «Fortnite» finde ich sehr schön, dass ich mich einfach gehen lassen kann und ich viele Aufgaben zu lösen habe. Dafür brauche ich viele Skills.

### Wie funktioniert das Spiel?

Also: «Fortnite» ist ein Ballerspiel, wo man ganz am Anfang aus einem Bus hüpf, der an einem Luftballon hängt. Der nächste Schritt ist, Waffen und Mätz (Baumaterialien) zu sammeln. Waffen sammelt man durch Truhen oder NPCs die in der Map (Karte) verteilt sind. Dafür braucht man aber Gold, das man bekommt, wenn man jemanden tötet. Mätz sammelt man meistens durch Abbauen. Es gibt verschiedene Arten «Fortnite» zu spielen. Die einen sitzen in Büschen und snipen dich, wenn du zu nahe kommst. Andere laufen auf dich zu und versuchen, dich mit einem Maschinengewehr zu treffen (diese werden auch Spreier genannt). Dann gibt es noch die gefürchteten Schwitzer, die sehr viel bauen und sehr schnell editieren.

Das Ziel ist, als letzter oder als letztes Team übrig zu bleiben. In Fortnite gibt es noch Skills, die entweder sehr billig oder sehr teuer sind, dazu kommt das man oft einen Rucksack, eine Spitzhacke und eine Leiter hat.

Ich spiele oft zu viert (tieme), manchmal zu dritt (driee). Weniger häufig spiele ich im Duo oder alleine.

*Junge, 14 Jahre*

## «Unblock Me»

Hin und wieder spiele ich zum Zeitvertreib, oder um meinen Kopf zu leeren, auf meinem Smartphone «Unblock Me».

### Wie funktioniert das Spiel?

Ein roter Stein ist blockiert durch eine Anzahl brauner Steine. Ziel ist, den roten Stein zu befreien, und durch die Öffnung aus dem Feld herauszubringen. Der rote Stein lässt sich nur waagrecht schieben. Einen Teil der braunen Steine kann man nur waagrecht verschieben, andere nur senkrecht. Das Spiel zählt die Anzahl gemachter Bewegungen. Je weniger Bewegungen, desto besser. Ich spiele auf dem Level «Expert». ●

*Männlich, 70 Jahre*

# Wie spielen Spiele in der Schule eine wichtige Rolle?

**Mark Weisshaupt, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Verantwortlicher der [www.lernwerkstatt-SPIEL.ch](http://www.lernwerkstatt-SPIEL.ch) an der PH FHNW in Windisch**

«Die alte Vorstellung eines Gegensatzes von Spielen und Lernen ist überholt! Forschungen zeigen, dass spielbasiertes Lernen zu den nachhaltigsten Lerneffekten führt.» So möchte man beginnen. Aber in der Wirklichkeit der Primarschule wird das Spiel gerne vom Unterricht ferngehalten und in die Pause verschoben, zum Dampf ablassen.

Aber was macht das Spielen aus? Spielende sind intrinsisch motiviert, mit hoher Aufmerksamkeit bei der Sache, kognitiv kreativ und flexibel. Spielen hat auch archaische und subversive Qualitäten: Spiele können überbordend emotional werden, die Aussenwelt wird gegenüber der Spielwelt ignoriert, die Regeln werden kritisiert oder geändert. Das Gute daran ist, dass Spielende in einem direkten Bezug zum Inhalt des Spiels stehen: das Thema wird über die Art, wie man mit Kopf und Körper engagiert ist, persönlich bedeutsam – es wird nachhaltig gelernt.

Das Problem ist oft, dass Kinder im Unterricht zu wenig handeln, zu wenig ausprobieren können. Im Spiel kann man im besten Fall relativ angstfrei etwas ausprobieren (eine Vermutung, eine Strategie, ein gedankliches Modell, ...). Man kann Fehler im Spiel machen und schnell durch den Spielverlauf Feedback bekommen, ob die eigene Idee funktioniert hat oder ob man das eigene Gedankenmodell korrigieren muss. Viele Fehler angstfrei machen und dadurch viel lernen – das ist im Unterricht auch oft ein Problem, weil sich die Kinder aus Angst vor Beschämung mit Handeln und Melden lieber zurückhalten und so Fehler und das damit verbundene Lernen vermeiden.

Was kann man alles beim Spielen lernen? Eine gängige Vorstellung ist, dass Kinder viele Sozial- und Selbstkompetenzen beim Spielen lernen. Das stimmt auch: Sich beim Sprechen und Handeln zurückzunehmen, so dass man die kommende Reaktion der anderen geistig vorwegnehmen kann, und zwar bevor man handelt, wird beim Spielen gelernt (zum Beispiel um einen guten Zug im Regelspiel oder eine lustige gemeinsame Szene im Rollenspiel zu erreichen).

«Sich etwas zum Spiel machen» heisst auch: Die Anfangshürde überwinden. Vor dem Spiel und auch vor neuen Unterrichtsthemen steht oft eine Angst: Sehe ich dumm aus, wenn ich da mitmache? Wird ein Fehler, den ich mache, mir selbst zugerechnet oder einer Rolle im Spiel? Wie kann ich mich an die Regeln anpassen (um sie später kreativ zu nutzen, wenn die Angst weg ist)? Wie funktionieren die Gegenstände – kann ich sie handelnd erforschen? Diese erste Exploration braucht es, um ins Spiel zu kommen.

Einige Fehlvorstellungen über das Spiel halten sich auch bei Lehrpersonen. Zum Beispiel, dass das Spiel zu «frei» wäre, um «den Lehrplan abzarbeiten». Aber das Spiel bindet auch: Es verpflichtet die Spielenden, gemeinsam durchzuhalten. Oder die Fehlvorstellung, dass man beim Spiel vor allem sozial lernt, fachlich aber eher nicht. Aber gerade durch den direkten, interaktiven Zugang zu den Inhalten, kann man im Spiel fachlich sehr nachhaltig lernen. Einfache fachliche Kompetenzen wie Synchronerkennung von Summen kann man beispielsweise beim «Halli Galli», Wahrscheinlichkeiten beim «Yatzee» lernen. Beim Konstruktionsspiel kann man komplexe Gesetzmässigkeiten der Statik erforschen. Bei Murbelbahnen kann man mit Trägheit und Reibung experimentieren. Das leibliche Erfahrungslernen sollte hierbei durch offene Fragen der Lehrperson, Besprechung von impliziten (in dem Fall physikalischen) Vorstellungen der Kinder und durch Herausforderungen angereichert werden. (Wird die glattere Kugel anders rollen? Warum? Versucht einmal, bis zum Ziel nur drei Kurven einzubauen!)

Dies sind dann auch die zwei Strategien für mehr Spiel im Unterricht: Für jedes Fach und Thema können Lehrpersonen sich überlegen, welche Kompetenzen handelnd geübt werden sollen, und wie ein Spiel aussehen könnte, bei dem man diese auf verschiedenen Schwierigkeitsniveaus gebrauchen muss. Vielleicht gibt es ja ein solches Spiel bereits, das man einsetzen könnte? Dazu gehört auch die Lust an der Diagnose, was in bestimmten Spielen drinsteckt – und gegebenenfalls die Lust, Spiele zu erweitern, mit weiteren (zum Beispiel fachlichen) Elementen und Herausforderungen anzureichern und die Schwierigkeitsstufe an heterogene Gruppen in der Klasse anzupassen.

Als zweite Strategie kann man versuchen Elemente des Spiels, die nachhaltigen Lernerfolg versprechen, generell stärker im eigenen Unterricht zur Geltung zu bringen. Zum Beispiel statt dem Arbeitsblatt, das man Tage später wieder mit Note zurückgeben wollte, eine Form finden, bei der sich Kinder Herausforderungen auf verschiedenen Niveaus selbst aussuchen, sich bei Bedarf Unterstützung holen und ihre Fehler so sofort durchschauen und korrigieren können. Den Unterricht ins Spiel zu bringen kann auch heissen, mehr handelndes Lernen und explorative Phasen zu ermöglichen, damit die Kinder «rein» kommen, in geschützten Rollen angstfrei Fehler machen dürfen, mit dem Ziel: Statt dem Absitzen von Unterricht und Spiel in der Pause, mehr spielerische Interaktion *im* Unterricht! ●



Tipps zu Spielen und Material unter anderem finden sich unter <https://www.lernwerkstatt-spiel.ch/links/>



# Lieblingsspiele

## Kindergarten Aarau Rohr

Uns hat interessiert, was die Kinder als Lieblingsspiele angeben. Eine Umfrage bei den Kindergartenkinder von Aarau Rohr hat folgende Hitliste ergeben:

1. Lotti Karotti
2. Solche Strolche!
3. Obstgarten
4. Flieg mit, kleine Eule!
5. Tricky Fingers!
6. Fang mich! (Mäuse fangen)
7. Angelspiel
8. SOS. Affenalarm
9. Tempo kleine Schnecke!
10. Halli Galli (Junior)



Kinder spielen «Lotti Karotti»

**Obstgarten:** «Ich finds toll, will Krähie immer Sache stibitz!»

**Tempo kleine Schnecke:** «Mir gfallt das Spiel am beschte, wills soviel Schnägge het.»

**Halli Galli:** «Das Spiel het so viel cooli Charte.»

«Spannend an der Umfrage fand ich, dass eigentlich die ganz einfachen Spiele der Renner sind. Ebenfalls auffällig ist, dass dies alles ältere Spiele sind, die es schon lange gibt, ausgenommen «Solche Strolche» und «Tricky Fingers».»

*Kindergärtnerin aus Aarau Rohr*



### Spiel des Jahres 2021

Der Kritikerpreis: Jedes Jahr wählt eine Jury das Spiel des Jahres. Es gibt Preise für das Spiel des Jahres, das Kinderspiel des Jahres sowie das Kennerspiel des Jahres. Die Auszeichnung ist Mittel zum Zweck: Mit ihr will der Verein Impulse für die Entwicklung wertvoller, entsprechend gestalteter, neuer Spiele geben und sich für die Werte des Spiels in der Gesellschaft, im Freundeskreis und in der Familie einsetzen.

Die Webseite informiert über die nominierten Spiele und stellt eine Empfehlungsliste zur Verfügung.

Mehr Infos: [www.spiel-des-jahres.de](http://www.spiel-des-jahres.de)



### Spielstatt

Der Spieleladen ist die Adresse in Aarau wenn es ums Spielen geht. Nebst über 1 000 Gesellschaftsspielen für Gross und Klein bietet die Spielstatt auch Spielabende und ein Spielclub an. Anfänger/-in, Spielfreak, Gelegenheitsspieler/-in oder Spielprofi, alle sind Willkommen. Kommt vorbei und spielt mit! ●

Mehr Infos: [www.spielstatt.ch](http://www.spielstatt.ch)



## Ludothek Aarau

Mitglied Verband der Schweizer Ludotheken

Was gibt es Schöneres als Spielen?

Unser Motto ist **Ausleihen statt kaufen.**

Wir haben über 1600 Spielen und Spielsachen zur Auswahl, die sie für 4 Wochen ausleihen können. Sie finden Spiele für jedes Alter, von Playmobil, Duplo, Brio, Fisherprice, Brettspiele, Lernspiele, Fahrzeuge und vieles mehr. Beliebt sind auch unsere Tischspiele, die Grossspiele, die Geburtstagstasche und die Ponys.

Das gesamte Sortiment und weitere Informationen finden sie auf unserer Homepage:

[www.ludothek-aarau.ch](http://www.ludothek-aarau.ch)



Unsere Öffnungszeiten:

Mo	14.00 – 16.30 Uhr
Mi	14.00 – 16.30 Uhr
Do	16.30 – 19.00 Uhr
Sa	10.00 – 12.30 Uhr

# Digitale spielerische Vermittlung im Stadtmuseum

**Laura Schuppli, Kuratorin Digitales,  
Stadtmuseum Aarau**

## Warum gamen Schulklassen und Besucher\*innen im Stadtmuseum Aarau?

Das Stadtmuseum legt seit der Ausstellung «PLAY» (2018) einen Schwerpunkt auf den digitalen Wandel und auf die Vermittlung von neuen Technologien und Medienkompetenz, sowohl in Ausstellungen als auch in Veranstaltungsformaten und Workshops. Games wie «Minecraft», kleine Roboter oder Technologien wie VR oder 3D-Druck nutzen wir dazu, Medien- und Programmierkompetenzen zu vermitteln. Gleichzeitig können wir sie als spielerische Anwendungen im Zusammenhang mit unseren Ausstellungen und Vermittlungszielen einsetzen.

## Welche digitalen Vermittlungsangebote gibt es im Stadtmuseum?

Für Schulklassen bieten wir zwei Workshops im Bereich Gaming/Programmieren an: Der Game-Maker-Workshop verschafft einen spielerischen Einblick in das Programmieren. Anhand eines Mini-Games, das die Teilnehmenden selber schaffen, lernen sie: Was braucht es, damit ein Spiel funktioniert? Welche Regeln benötigt werden, um einen Charakter zu steuern. Im 3D-Druck Workshop erhalten die Schülerinnen und Schüler einerseits einen praktischen Einblick in die Produktionstechnik des 3D-Drucks und die vielseitigen Einsatzbereiche dieser Technologie. Die Klassen lernen, am Computer einen einfachen Gegenstand in 3D zu konstruieren, den sie ausgedruckt als Anhänger verwenden können.

Als öffentliches Angebot haben wir gemeinsam mit der Stadtbibliothek die Veranstaltungsreihe «create & play» lanciert, eine digitale Spielwiese für Kinder und Jugendliche zum Thema Programmieren, Robotik, Games & Co. Hier können alle, die erste Schritte im Klötzchen-Stapeln machen wollen oder weitere Tipps für ihre Fantasiewelten brauchen, im Stadtmuseum «Minecraft» programmieren.



## Warum sollen Kinder und Jugendliche im Museum «Minecraft» spielen?

Bei «Minecraft» können Spieler\*innen gemeinsam Welten bauen. Das Spiel eignet sich als Vermittlungstool, weil es ortsunabhängig gespielt werden kann und historische Ereignisse nachgestellt, Umwelten nachgebaut oder Stadtentwicklungen nachvollzogen werden können. Dies ermöglicht uns, das Spiel an bestimmte Ausstellungsthemen zu knüpfen während gleichzeitig Programmier-Kenntnisse vermittelt werden.

## Was lernen Schulklassen im Game-Design-Workshop?

Im Pilotprojekt namens «games@museums» haben wir gemeinsam mit Schweizer Museen, Game-Design-Studierenden und mit Unterstützung des Migros-Pionierfonds Games für Museen entwickelt und diese nun mit der Agentur «Spielkultur» finalisiert. Die Gamesoftware ist so programmiert, dass die Inhalte auch mit Schulklassen erarbeitet werden können. Im Workshops erstellen die Schüler:innen in Gruppen ein eigenes Spiel. Dabei setzen sie sich auch mit Fragen des Gamedesigns auseinander: Wie funktioniert Storytelling im digitalen Raum? Wie programmiert man Spiele? Wie spielen App-Oberfläche und Backend zusammen?

### Warum bleibt Gamen auch in Zukunft ein Thema im Stadtmuseum?

Wir wollen ein Ort sein, an dem spielerisches, zukunftsorientiertes Lernen gefördert wird. Wir wollen Schulen im Vermitteln von digitalen Kompetenzen unterstützen und Angebote für ein breites Publikum schaffen, die Spass machen. Wir möchten Wissen weitergeben und gleichzeitig helfen, Berührungsängste mit digitalen Technologien abzubauen. ●



#### Computerspielsucht:

Konsolen- und Computerspiel können eine Bereicherung im Alltag darstellen. Wenn aber daneben kaum noch Zeit für anderes bleibt und Erfolg nur noch im virtuellen Spiel erlebt wird, kippt das Spielen in ein Suchtverhalten.

#### Brauchen Sie Hilfe?

Oft ist man nicht in der Lage, seine Spielsucht selbst zu erkennen. Unter [www.spielsucht-beratung.ch](http://www.spielsucht-beratung.ch) können Sie einen Selbsttest machen und Antworten finden. Bei unseren Beratungsstellen in Aarau und Baden erhalten Sie oder Angehörige persönliche Hilfe. Vertraulich, kompetent und kostenlos.

#### Kontakt:

Suchtberatung ags  
Metzgergasse 2  
5000 Aarau  
062 837 60 40  
[aarau@suchtberatung-ags.ch](mailto:aarau@suchtberatung-ags.ch)  
[www.spielsucht-beratung.ch](http://www.spielsucht-beratung.ch)

BZBplus  
Mellingerstrasse 30  
5400 Baden  
056 200 55 77  
[info@bzbplus.ch](mailto:info@bzbplus.ch)  
[www.bzbplus.ch](http://www.bzbplus.ch)

**SUCHT**  
beratung ags  
beratung verändert.

**BZBPLUS**  
Information · Beratung · Therapie

# Kapla-Projekt

## Nadine Probst, Kindergärtnerin, Aarau Rohr

Während unserer Themenwoche vom 18. bis 22. Oktober 2021 durften sich die Schülerinnen und Schüler der Primarschule und Kindergärten Rohr mit rund 15 000 Kaplabauklötzen austoben. Einen ganzen Vormittag oder Nachmittag wurde fleissig gebaut.

Natürlich krachte es auch immer mal wieder, wobei sich die jungen Schülerinnen und Schüler zum Schluss daran freuten, als sie in einem Meer aus Kaplabauklötzen auf dem Boden schwimmen konnten.

Auch die Schülerinnen und Schüler aus der 3. und 4. Klasse mussten lernen mit Enttäuschungen umzugehen. Sie konnten sich im Team rasch wieder motivieren und gegenseitig unterstützen, um nochmals zu beginnen oder genossen den Domino-Effekt beim Zuschauen der zusammenstürzenden Kunstwerke.

Inspirieren liessen sich die Schülerinnen und Schüler aus den unterschiedlichen Themen der Themenwoche. Wie muss eine Brücke gebaut werden, damit diese stabil ist? Wie bauen wir Städte oder bekannte Gebäude nach? Wie könnte ein Apfelbaum gebaut werden?

Wir freuen uns, die Ergebnisse zu präsentieren:

### Kragbogenbrücke

#### 3a Jasmin Aeschlimann

Die Kinder übten sich im Bauen und versuchten eine Brücke zu konstruieren. Eine Gruppe entdeckte schnell, dass man die Kaplabauklötze wie eine Treppe übereinander schieben muss. Dann tauchte ein Problem auf: Der Fluss war zu breit und die Brücke stürzte ein.



*Kragbogenbrücke aus Kaplabauklötzen*

### Kapla-Mauer

#### 3b Anja Rasson

«Fast die ganze Klasse hat mitgeholfen eine grosse Mauer zu bauen. Es war so cool zuzuschauen, wie ein Domino zusammengesackt ist.» (Andrej)



*Kapla-Mauer*

### Stadt Aarau

#### 4a Cornelia Koller

«Wir haben die Stadt Aarau nachgebaut. Es gab beim Aufbauen manchmal ein bisschen Schwierigkeiten, weil die Häuser wieder einstürzten. Es war sehr schwierig, aber wir hatten Spass! Wir haben uns Mühe gegeben und im Team gearbeitet.» (Alix, Kim und Emilia)



*Stadt Aarau aus Kaplabauklötzen*

### Apfelbaum

#### Kindergarten Chilewäg 1, Nadine Probst

«Das esch öise Öpfelbaum mit Blätter ond Worzle. Es Huus ond en Sonne hämer auno gmacht.» (Alessio, Leonie und Giorgia)



*Apfelbaum aus Kaplabauklötzen*

### «Bester Baum der Welt»

#### Kindergarten Chilewäg 2, Fabienne Pfister

«Das ist der grösste und der beste Baum der Welt mit den feinsten Äpfeln. Er ist schief und grösser als Anna. Bei mir (Liam) und Luan kommt er bis zur Stirn.» (Liam, Anna und Luan) ●



*«Bester Baum der Welt» aus Kaplabauklötzen*

# Das freie Spiel in der frühen Kindheit

**Mina Najdl, Leiterin Projekt «Frühe Kindheit»  
Stadt Aarau**

Jedes Jahr werden rund 230 Aarauer Kinder geboren. Von Anfang an sind diese Kinder neugierig, wollen die Welt entdecken, mitgestalten und an der Gemeinschaft teilhaben. Dem freien Spiel fällt dabei eine besondere Bedeutung zu: Das Spielbedürfnis ist ein grundlegendes Bedürfnis des Menschen – zu allen Zeiten und überall auf der Welt.

Anders als in anderen Sprachen können in der deutschen Sprache mit dem Begriff Spiel zwei unterschiedliche Tätigkeiten gemeint sein: Das Spielen (play) und das Spielemachen (game). «Game» bezeichnet das strukturierte, regelbasierte Spiel (typischerweise zum Beispiel Brettspiele, Video- oder Sportspiele). «Play» hingegen meint das freie, unreglementierte Spiel. Eine solche freie Spielsequenz ist im folgenden Beispiel veranschaulicht.

*Juri, 17 Monate, ist ausgeschlafen, gewickelt und hat eben gefrühstückt. Sein Vater räumt die Küche auf. Juri schaut sich um, er ist bereit für neue Abenteuer! Er entdeckt die Schüssel mit Nüssen und einige dazugelegte Küchenutensilien. Er setzt sich hin und macht sich daran, mit der Spaghettizange Nüsse einzuklemmen. Nach einer Weile kippt er die Schüssel und beobachtet beglückt, wie die Nüsse klappernd zu Boden fallen. Dann erkundet er das leere Gefäß, schiebt es auf dem Boden herum, so dass laute, kratzende Geräusche ertönen. Minutenlang dreht er es in der Luft hin und her. Irgendwann beginnt er, die Schüssel wieder zu füllen. Er wählt einzelne Nüsse aus, ganz ernsthaft und konzentriert, als wüsste er genau, für welche Exemplare ein Platz in der Schüssel reserviert ist. Dann hebt er sie vorsichtig hoch und schwingt sie im Kreis, erst langsam, dann schneller.*



*Wie spannend das aussieht, wie lustig das tönt! Juri ist ganz fasziniert, was da passiert. Er gibt Nüsse hinzu, nimmt andere raus, wiederholt das Ganze in allen möglichen Varianten. Nach einer Weile schnappt er sich den Schwingbesen. Er will eine Nuss zwischen die Metallstäbe drücken, aber es klappt nicht so recht. Hartnäckig probiert er weiter. Plötzlich ist die Nuss drin und klumpert – Juri ist begeistert von seiner gelungenen Tat! Er probiert es wieder und wieder. Dann ergreift er die Holzkelle. Lange spielt er mit ihr, steckt die Finger durch das Loch, schiebt sie mit den Füssen umher, nimmt sie in den Mund. Auf einmal beginnt er zu hämmern. Was für ein Vergnügen! Schnell, langsam, laut, leise – Juri ist ganz vertieft in die Klänge, die er fabriziert. – Plötzlich schaut er in die Kamera und merkt, dass er fotografiert wird. Wie eine Seifenblase platzt der magische Spielmoment...*

Damit ein Kind wie Juri spielen kann, müssen seine Grundbedürfnisse gedeckt sein. Neben den physiologischen Bedürfnissen – ein müdes, hungriges oder durstiges Kind spielt nicht – sind das auch die emotionalen Bedürfnisse, denn emotionale Zuwendung ist für das kleine Kind ebenso grundlegend wie Ernährung. Besonders wichtige Momente hierfür sind die sogenannten «Pflegermomente» – wie zum Beispiel das Wickeln, Umziehen, Füttern, Mund-Abwischen oder Nase-Putzen. Gelingt es den Erwachsenen, dem Kind in diesen Momenten die volle Präsenz und ungeteilte Aufmerksamkeit zu schenken, seine Signale wahrzunehmen und die Tätigkeiten in Kooperation mit ihm auszuführen, kann es emotional «auftanken».

Sobald die Grundbedürfnisse des Kindes befriedigt sind und es sich gesehen und geborgen fühlt, wird ein anderes angebotenes motivationales System aktiv: Der Explorationsdrang. Säuglinge und Kleinkinder sind dann «offen für die Welt» und möchten, ausgehend von diesem sicheren emotionalen Hafen, ihre Umwelt wie Juri mit allen Sinnen erleben und neugierig entdecken.

Von Anfang an braucht ein Kind Zeit und Raum, um seiner Forscherlust und den inneren Spielimpulsen ungestört zu folgen. Eine ungestresste Atmosphäre, insbesondere auch im Hintergrund rhythmisiert durch eine sogenannte «durchschaubare Tätigkeit», wie das Geschirrabwaschen im Beispiel, unterstützt die Spielstimmung. Das erste Spielzeug, das ein Kind entdeckt, ist übrigens die eigene Hand. Mit der Zeit lernt es die Bewegungen seiner Arme, Hände und Finger mit den Augen zu koordinieren. Erst ab dann macht es Sinn, Gegenstände zum Spielen zur Verfügung zu stellen. Mit etwa fünf Monaten sind die Greifbewegungen bereits relativ sicher: Das Kind betastet, drückt, dreht, schüttelt und gibt Gegenstände von einer Hand zur anderen – es «hantiert». Nach und nach wird es im wiederholten Spielen geschickter: Es erprobt, wie Juri mit dem Schwingbesen, in unzähligen erfolglosen und erfolgreichen Versuchen die Funktionen von Materialien, sucht sich stetig neue Herausforderungen, entfaltet seine Kreativität, macht Sinnes- und Selbstwirksamkeitserfahrungen und entwickelt im 3. Lebensjahr das Symbolspiel. Das Spielen ist aber nicht nur ein Motor für das Lernen. Es ist gleichzeitig die Art und Weise, wie das Kind sich ausdrückt und wie es all die vielfältigen und teilweise verwirrenden Eindrücke verarbeitet, die es tagtäglich in der Welt sammelt: Im Spiel kann es Erlebnisse, die innere Spannungen bereiten, «ausspielen».

Je älter und mobiler das Kind wird, desto grösser wird sein Erkundungsradius im Innen- und Aussenraum, desto stärker seine Autonomiebestrebungen, desto bedeutsamer und facettenreicher das Zusammensein mit anderen Kindern und desto komplexer schliesslich sein Spiel und die Vorstellung, die es von der Welt und sich selber erwirbt.

In jedem Alter ist das Kind angewiesen auf Bezugspersonen, die sein Bedürfnis, die soziale und dingliche Umwelt ausgiebig und selbsttätig zu erkunden, anerkennen und entwicklungsgerecht unterstützen. Wenn seine Entdeckerlust keine Nahrung erhält oder unangemessen eingeschränkt wird, kann der angeborene Spieltrieb verloren gehen beziehungsweise verschüttet werden. Wenn es hingegen gelingt, das Kind in seinem individuellen Spiel wahrzunehmen, werden wir es auf eine ganz einzigartige Weise kennenlernen.

### Das freie Spiel im Projekt «Frühe Kindheit» der Stadt Aarau

Mit dem Projekt «Frühe Kindheit» will die Stadt Aarau für gute Aufwuchsbedingungen sorgen. In der vom Stadtrat beschlossenen Strategie ist das Thema «Spiel» sowohl als kindliches Bedürfnis als auch als vertieftes Recht gemäss Kinderrechtskonvention gewürdigt.

Auch in allen Massnahmen des Umsetzungskonzepts ist das Spiel prominent verankert:

#### Massnahme 1: Ausdifferenzierung eines Fachbereichs «Frühe Kindheit»

Der Fachbereich «Frühe Kindheit» erschliesst sich die wissenschaftliche Erkenntnis zum Thema Spiel und macht sich innerhalb der Stadtverwaltung sowie in der Zusammenarbeit mit dem Kanton dafür stark.

#### Massnahme 2: Pilotprojekt Eltern-Kind-Zentrum

Im neu eröffneten Eltern-Kind-Zentrum ist das freie Spiel Programm: Die Räume sind mit vielfältigem, offenem Material eingerichtet und im Angebot des «SpielRaums» werden Eltern für die Bedeutung der freien Bewegungs- und Spielentwicklung und deren Zusammenhang mit der Bindungsentwicklung sensibilisiert.

#### Massnahme 3: Einführung der Funktion der Familienlotsinnen

Die aufsuchende Arbeit fokussiert auf die Vermittlung qualitativ guter Angebote und die Stärkung der Feinfühligkeit – die Voraussetzung, dass Eltern ihre Kinder in ihren Bindungs- und Explorationsbedürfnissen adäquat begleiten können.

#### Massnahme 4: Aufbau eines Kooperationsnetzes

Im Sinne der Förderung der qualitätsorientierten Zusammenarbeit wird von einem Bildungsverständnis ausgegangen, in welchem das freie Spiel im Zentrum steht.

#### Massnahme 5: Förderung kleinkinderfreundlicher Freiräume

Aussenräume werden als Spiel- und Begegnungsorte gestärkt. Die Stadt erarbeitet abteilungsübergreifend ein Spielplatzkonzept. Zudem wird das Wohnumfeld in den Fokus genommen und die Perspektive des Spiels in die laufenden Projekte des Stadtbauamts (zum Beispiel Quartierentwicklung, MONAMO) eingebracht.

#### Massnahme 6: Standortbestimmung Qualitätssteuerung Spielgruppen

Eine Analyse zum Stand und den Möglichkeiten der Qualitätssteuerung in den Spielgruppen wird vorgenommen, die Förderung des freien Spiels ist dabei zentral.

#### Massnahme 7: Inklusion in Kindertagesstätten

In Zusammenarbeit mit dem Kanton setzt sich die Stadt Aarau dafür ein, für Kinder mit besonderen Bedürfnissen den Zugang zu Kindertagesstätten zu ebnet. ●

# Die Orchesterangebote der Musikschule Aarau

## Markus Joho, Instrumentallehrer

Bei meinem Stellenantritt 1987 habe ich das Kinderorchester Aarau gegründet. Das Jugendorchester entstand im Laufe der Zeit aus den Orchestern der Oberstufe. Die Organisation war damals noch relativ einfach: Es wurde ein fixer Probetermin festgelegt und die Spieler\*innen erschienen wöchentlich. Einen Plan brauchte es nicht. Die schulische Belastung und das Freizeitangebot der Schüler\*innen waren aber auch nicht so gross wie heute...

Das jetzige Kinderorchester setzt sich zusammen aus einem Flötenensemble (Leitung: Teresa Hackel), aus einem Violinenensemble (Leitung: Markus Joho), aus einem Celloensemble (Leitung: Magdalena Sterki) und aus Zuzügern (Schlagwerk, Klavier, weitere Bläser). Diese Ensembles proben zunächst individuell und schliessen sich dann für grössere Projekte zusammen. Es wird ein genauer Probenplan erstellt.

Im Juni 2021 fand auch wieder eine Strassenmusik in der Aarauer Altstadt statt und im Dezember 2021 wirkt das Orchester an der Golatti-Weihnachtsfeier in der Stadtkirche Aarau mit.

Für den Sommer 2022 ist «Radio Aarau» geplant, ein Projekt mit lustigen Stücken und Theaterszenen.

Das jetzige Jugendorchester besteht aus diversen Formationen: Das Grossorchester probt projektbezogen für ein Konzert jeweils im Januar (Grandioso) und für eine Matinée im Sommer. Instrumente: Streicher und Bläser, Klavier und Schlagzeug nach Absprache. Die Orchesterstimmen werden den individuellen Fähigkeiten angepasst. Es sind auch Erwachsene (Eltern, Verwandte, Freunde der Musikschule, Ehemalige etc.) willkommen.

Das Kammerorchester probt alle 14 Tage. Diese Formation ist für Streicher\*innen ab Niveau «mCheck3» gedacht. Auch hier sind Erwachsene/Ehemalige willkommen.

Daneben gibt es noch diverse Ensembles. Die Stilrichtung ist je nach Ensemble verschieden und kann gewählt werden. Vom Trio, Quartett, Quintett bis zu einer Band ist alles möglich.

Die Proben werden individuell abgemacht.

Das Mitspielen in den Orchestern ist kostenlos. Neue interessierte Spieler\*innen dürfen sich direkt bei Markus Joho melden:

Tel: 079 254 7783  
Mail: [m.m.joho@bluewin.ch](mailto:m.m.joho@bluewin.ch) ●



# Pensionierungen und Verabschiedungen

Remi Bürgi, Geschäftsleiter  
Kreisschule Aarau-Buchs

## Zur Pensionierung

Unsere frisch pensionierten Lehrpersonen blicken auf eine langjährige und erfolgreiche Tätigkeit in der Schule zurück. Die Kreisschulpflege, die Geschäftsleitung und die Schulleitungen bedanken sich bei den nebenstehend aufgeführten Persönlichkeiten für ihre langjährige und treue Arbeit im Dienst der Schule und wünschen ihnen für den neuen Lebensabschnitt nur das Allerbeste!

*«Die Jugend ist die Zeit, Weisheit zu lernen. Das Alter ist die Zeit, sie auszuüben.»*

*(Jean-Jacques Rousseau)*

Vorname, Name	Schulhaus	Eintritt
Yvonne Ernst	Primarschule Risiacher	1982
Robert Walker	Musikschule KSAB, Standort Aarau	1986
Reinhold Kuder	Musikschule KSAB, Standort Aarau	1989
Marlise Fischer Stähli	Primarschule Gönhard	1989
Helene Dietrich	Musikschule KSAB, Standort Aarau	1991
Monika Siegenthaler	Oberstufe Suhrenmatte	1994
Liselotte Müller	Oberstufe Suhrenmatte	2001
Renate Zeder	Primarschule Risiacher / Kindergarten Rösslimatte	2001
Katharina Hotait	Oberstufe Rohr	2003
Hans Jörg Gygli	Bezirksschule Zelglischulhaus Aarau	2010
Rolf Schleich	Musikschule KSAB, Standort Aarau, Buchs und Aarau Rohr	2012

**Andrea Seitz**, Kindergarten Gysistrasse; **Nicole Tahedi**, Kindergarten Post; **Ursula Schlappritzi**, Kindergarten Gysistrasse; **Monika Frey**, Altes Schulhaus; **Natalie Urech**, Schulhaus Gysimatte; **Martina Jäggi**, Schulhaus Gysimatte; **Sabrina Wild**, Altes Schulhaus; **Marco Rainolter**, OSA; **Karin Anderegg**, OSA; **Irene Gutzwiller**, Primarschule Schachen; **Stefan Barthelmess**, Primarschule Aare; **Corinne Wächter**, Primarschule Aare; **Günter Ernst**, Oberstufe Stock; **Daniella Liebetrau**, Oberstufe Stock; **Thomas Lüscher**, Oberstufe Stock; **Marina Vogelsang**, Primarschule Gönhard; **Rebecca Lörtscher**, Kindergarten Binzenhof; **Nicole Keller**, Primarschule Gönhard; **Lisa Bernauer**, Primarschule Telli; **Silvia Dittli**, Primarschule Telli; **Anna Lisa Wirth**, Primarschule Telli; **Karin Deiss**, Kindergarten Telli; **Anna Felber**, Kindergarten Telli; **Ayse Celebi**, Bezirksschule Zelgli und Suhrenmatte; **Lea Wey**, Bezirksschule Zelgli; **Sandra Merz**, Primarschule Schachen; **Sonja Kamke**, Kindergarten Rohr; **Fabienne Fricker**, Primarschule Rohr; **Luzia Lais**, Primarschule Rohr; **Sabine Siegenthaler**, Primarschule Rohr; **Roberto Antelo**, Oberstufe Rohr; **Valentin Wetter**, Oberstufe Rohr; **Katja Maier**, Primarschule Risiacher; **Antonia Zysset**, Kindergarten Rösslimatte; **Patrizia Ludin**, Kindergarten Rösslimatte; **Anne Gully**, Suhrenmatte; **Sylvie Gloor**, Suhrenmatte; **Miro Curik**, Suhrenmatte

## Auf Wiedersehen!

Die Kreisschulpflege, die Geschäftsleitung und die Schulleitungen bedanken sich bei den nebenstehend aufgeführten Lehrpersonen für ihre gewissenhafte Arbeit in der Kreisschule Aarau-Buchs und wünschen ihnen für ihre berufliche und persönliche Zukunft alles Gute! ●

*«Neue Ziele sind erreichbar über neue Wege.»*

# Herzlich willkommen!

**Remi Bürgi, Geschäftsleiter**  
**Kreisschule Aarau-Buchs**



*Seit 1. August 2021 ist Christina Christen für die Kreisschule Aarau-Buchs als Assistentin der Geschäftsleitung tätig.*

Nach ihrer abgeschlossenen Lehre als kaufmännische Angestellte war Christina Christen in verschiedenen Funktionen im Ausbildungsbereich von Banken tätig. Vor ihrer Anstellung an der KSAB arbeitete sie als Assistentin der Ressortleitung Beratungsstelle für Unterrichtsentwicklung und Lernbegleitung an der PH FHNW.

Berufsbegleitend absolvierte Christina Christen verschiedene und breitgefächerte Ausbildungen, in deren Rahmen sie den eidgenössischen Fachausweis als Direktionsassistentin an der Handelsschule KV Aarau erlangte.

Christina Christen ist verheiratet, Mutter von drei erwachsenen Kindern und wohnt in Schinznach-Dorf. ●



**Erfolg in der Schule.  
Fit für die Zukunft.**



**Persönliche Lerncoachings  
für Kinder und Jugendliche**

Mit Strategie zum Erfolg: Wer mit den richtigen Lernstrategien ans Werk geht, hat Freude am Lernen, Spass am Wissen – in der Schule und später im Beruf. Die fit4school@-Lerncoachings: Individuell. Passgenau. Massgeschneidert.

**Nachhaltige Nachhilfe –  
sorgfältig, professionell, effizient**

Die fit4school-Tutorinnen und Tutoren helfen konkret und professionell bei fachlichen Lücken, Verständnisschwierigkeiten und bei der Auffrischung von Schulstoff – zum Beispiel in Mathe und bei den Sprachen.

**Sprachen- und Mathe-Intensivtrainings  
in den Schulferien**

Die Ferienzeit eignet sich ideal, um wichtigen Schulstoff zu erweitern, zu vertiefen und zu festigen. Befreit vom unmittelbaren schulischen Druck, arbeiten wir mit den Lernenden individuell oder in Kleingruppen auf der Basis der Lehrpläne.

**Zielorientierte Prüfungsvorbereitung  
und Prüfungstrainings**

Aufnahme-, Übergangs-, Eignungs-, Zwischen- und Abschlussprüfungen: Unsere Tutorinnen und Tutoren bereiten Kinder und Jugendliche bedarfsgerecht und zielorientiert auf ihre schriftlichen und mündlichen Prüfungen vor.

**Bewerbungscoaching und Lehrstellenberatung  
für Jugendliche**

Die passende Lehrstelle finden – unsere bestens vernetzten Bewerbungscoaches stehen professionell zur Seite: Kompetenzprofil, Bewerbungsdossier, Vorbereitung auf Eignungstests, Training für das Vorstellungsgespräch.

**fit4school Lern- und Coachingcenter  
Aarau | Frick**

T: 062 559 58 59 | 062 559 58 60

aarau@fit4school.ch | frick@fit4school.ch



**Kunst und Handwerk seit 1980 mitten in Aarau**

**zum noten  
schlüssel**

Pianos • Flügel • Cembali • Blockflöten  
Noten • Zubehör • Stimmungen • Reparaturen

**Wir bringen Ihr  
Klavier in gute  
Stimmung**

**www.zum-notenschluessel.ch**  
Zum Notenschlüssel Musikhaus AG  
Pelzgasse 15/Eingang Färbergasse, 5000 Aarau,  
Telefon 062 824 43 07

**drive**

Tagesschule drive  
Gysulastrasse 21b, 5000 Aarau

Telefon 062 823 43 36  
drive@tagesschuledrive.ch  
www.tagesschuledrive.ch

Die Tagesschule in Aarau

Nachhilfe- unterricht	Integrierte Hausaufgaben	Co-Teaching
Soziales Lernen		6plus
	Berufswahl- kunde	Ganztages- betreuung

# Schuljahr 2022/2023

## Ferienplan

### Schuljahr 2021/2022

#### Schuljahresbeginn:

9. August 2021

#### Herbst:

2. bis 17. Oktober 2021

#### Weihnachten:

24. Dezember 2021 bis 9. Januar 2022

#### Sport:

29. Januar bis 13. Februar 2022

#### Frühling:

9. bis 24. April 2022

#### Sommer:

2. Juli bis 7. August 2022

## Schuljahr 2022/2023

#### Schuljahresbeginn:

8. August 2022

#### Herbst:

1. Oktober bis 16. Oktober 2022

#### Weihnachten:

24. Dezember 2022 bis 8. Januar 2023

#### Sport:

28. Januar bis 12. Februar 2023

#### Frühling:

11. April bis 23. April 2023

#### Sommer:

8. Juli bis 13. August 2023

Der Ferienplan ist ebenfalls publiziert auf [www.ksab.ch](http://www.ksab.ch)

**Das erstgenannte Datum ist der erste, das letztgenannte Datum der letzte Ferientag.**

## Kontaktzeiten und Besuchstage

### Primarschulen und Kindergärten

Aarau und Aarau Rohr

4. und 7. März 2022

### Oberstufe Aarau Rohr

4. und 7. März 2022

### Bezirksschule Aarau

11. März 2022

### Oberstufenschule Aarau

14. März 2022

### Primarschulen und Oberstufen Buchs

14. bis 16. März 2022

### Musikschule Standort Buchs und Aarau Rohr

14. bis 18. März 2022

**Beaver Gang : Fangis : Helvetiq : Jassen : Jazzy : Just  
dance : Kapla : Kickbase : Leiterlispiel : Ligretto : Lotto :  
Mikado : Minecraft : Monopoly : Mühle : PacMan : Pokern  
: Puzzle : Qwirkle : Räuber und Poli : Schach : Schieber  
: Schittli um : Scrabble : Siedler : Sims : Skyjo : Tetris :  
Tic-Tac-Toe : Uno : Versteckis : Werwölfe : Zeitungslesen  
: Beaver Gang : Fangis : Helvetiq : Jassen : Jazzy : Just  
dance : Kapla : Kickbase : Leiterlispiel : Ligretto : Lotto :  
Mikado :**



**Minecraft : Monopoly : Mühle :  
PacMan : Pokern : Puzzle :  
Qwirkle : Räuber und  
Poli : Schach : Schieber  
: Schittli um : Scrabble  
: Siedler : Sims : Skyjo : Te-  
tris : Tic-Tac-Toe : Uno : Ver-  
steckis : Wer-  
wölfe :**



**Zeitungslesen : Beaver  
Gang : Fangis : Helvetiq  
: Jassen : Jazzy : Just  
: Kapla : Kickbase : Leiterli-  
spiel : Ligretto : Lotto : Mikado : Minecraft : Monopoly :  
Mühle : PacMan : Pokern : Puzzle : Qwirkle : Räuber und  
Poli : Schach : Schieber : Schittli um : Scrabble : Siedler  
: Sims : Skyjo : Tetris : Tic-Tac-Toe : Uno : Versteckis :  
Werwölfe : Zeitungslesen : Beaver Gang : Fangis : Hel-  
vetiq : Jassen : Jazzy : Just dance : Kapla : Kickbase :  
Leiterlispiel : Ligretto : Lotto : Mikado : Minecraft : Mo-  
nopoly : Mühle : PacMan : Pokern : Puzzle : Qwirkle :  
Räuber und Poli : Schach : Schieber : Schittli um : Scrabble**