

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser,

„Strategische Positionierung - Change management -“ sind Begriffe, die immer mehr auch in Zusammenhang mit Non-profit Organisationen zu lesen sind. Das heisst, dass sich viele Organisationen Gedanken zu ihren Strukturen, ihren Ausrichtungen und Möglichkeiten machen.

Auch der Verein der Schweizer Ludotheken (VSL) setzt sich seit längerem mit Fragen zur Zukunft auseinander. Um diese Fragen vertieft zu untersuchen und um vor allem eine Beurteilung von aussen zu hören, wurde an der Hochschule für Wirtschaft in Luzern eine Studie in Auftrag gegeben. Sie trägt den Titel „Strategische Positionierung des Vereins der Schweizer Ludotheken“. Ziel dieser Studie war es, zu erfahren, ob die Strukturen des VSL zeitgemäss sind, ob Anpassungen gemacht werden müssen, ob die personellen und finanziellen Ressourcen auch in den nächsten Jahren genügen oder ob in diesen Bereichen dringender Handlungsbedarf besteht. Mittels Umfragen bei Ludothekarinnen, bei den Regionalvertreterinnen und den Mitgliedern von Zentralvorstand und Ausbildungskommission hat sich der Verfasser ein Bild über den Verein der Schweizer Ludotheken verschafft und die Ergebnisse dieser Umfragen auch in seine Studie einfließen lassen.

Diese Studie ist jetzt publiziert und Vorstand und Ausbildungskommission haben sich mit dem Verfasser und der Dozentin getroffen und gemeinsam über die Ergebnisse diskutiert. Die erhaltenen Informationen sollen im laufenden Jahr den Mitglieder über verschiedene Kanäle vermittelt werden, z.B. an der Delegiertenversammlung, an den Präsidentinnenkonferenzen und über schriftliche Mitteilungen an die einzelnen Ludotheken.

Soviel sei vorweggenommen: Grundsätzlich steht der VSL gut da, die Dienstleistungen werden als gut und ausreichend bezeichnet und es besteht kein unmittelbarer Handlungsbedarf. Es ist nicht nötig, tiefgreifende Änderungen vorzunehmen. Aber selbstverständlich gibt es auch im VSL Dinge, die mit gezielten Massnahmen verbessert und den neuen Entwicklungen angepasst werden können.

Das Ziel soll schliesslich sein, den VSL auch für die Zukunft fit zu halten.

Renate Fuchs, Präsidentin

Chère lectrice, cher lecteur,

„Positionnement stratégique - changement de gestion -“ sont des notions qu'on peut de plus en plus lire aussi associées avec des organisations à but non-lucratif. C'est-à-dire que beaucoup d'organisations s'inquiètent de leurs structures, de leurs orientations et de leurs possibilités.

L'Association suisse des ludothèques (ASL) s'interroge également depuis très longtemps sur son avenir. Pour examiner de manière approfondie ces questions et surtout pour entendre un avis extérieur, une étude a été commandée à la Haute-école de Gestion de Lucerne. Elle s'intitule « Le positionnement stratégique de l'Association suisse des ludothèques ». L'objectif de cette étude était de savoir si les structures de l'ASL répondent aux exigences actuelles, si des réajustements doivent être réalisés, si les ressources humaines et financières suffisent aussi pour les prochaines années ou s'il faut agir pour parer à des besoins urgents dans ces secteurs. L'auteur a obtenu un portrait de l'Association suisse des ludothèques au moyen de questionnaires menées auprès des ludothécaires, des représentantes régionales et des membres du Comité central et de la Commission de formation et il a intégré les résultats de ces enquêtes dans son étude. Cette étude est désormais publiée et le Comité central ainsi que la Commission de formation se sont réunis avec l'auteur et la directrice de thèse et ont examiné ensemble les résultats. Les informations obtenues seront transmises aux membres dans le courant de l'année via divers canaux, par exemple lors de l'Assemblée des délégués, de la Conférence des présidentes, et par des communications écrites aux différentes ludothèques.

Petit avant-goût : en règle générale, l'ASL va bien, les prestations de service sont désignées comme bonnes et suffisantes et il n'y a pas besoin de mesures urgentes. Il n'est pas non plus nécessaire d'entreprendre de profondes modifications. Mais naturellement, il y a aussi à l'ASL des choses qui peuvent être améliorées avec des mesures spécifiques et adaptées aux nouveaux développements.

En fin de compte, l'objectif doit être de maintenir l'ASL en forme pour l'avenir.

Renate Fuchs, présidente

International

8ème Festival international des nouveaux jeux de société Besançon Fête vos jeux 2003

Si je vous dis.... Tchag , Gambo, Maka Bana

Qu'allez-vous me répondre ? Heu..... aucune idée.

Ce sont tout simplement les gagnants du dernier Festival des créateurs de jeux 2003 de Besançon.

Georges Jean a remporté la boucle d'or avec le jeu Tchag

Le Roy Claude, la boucle d'argent avec le jeu Gambo et

Haffner François, la boucle de bronze avec le jeu Maka Bana

Pour la 8^{ème} fois, les créateurs de nouveaux jeux de société se sont retrouvés à Besançon du 3 au 6 juillet 2003 afin de participer à ce grand festival international.

Organisé par des mains de maîtres, Chantal et Albert Raguènes et leur équipe, ce 8^{ème} festival a réuni la bagatelle de 50 créateurs, tous venus présenter leur nouveau-né.

Vivre ainsi dans cette ambiance ludique pendant plusieurs jours relève du vrai marathon pour les membres du jury qui doivent découvrir, tester, jouer, évaluer, analyser... et enfin décerner les 3 premiers prix, c'est-à-dire la boucle d'or, la boucle d'argent et la boucle de bronze aux 3 meilleurs jeux. Pour ce faire, n'allez pas imaginer qu'il suffit j'y jouer 5 mn.... certains jeux demandent beaucoup d'investissement et un grand engagement personnel pour pouvoir s'y plonger et jouer ou du moins entamer une partie.... et ceci très souvent avec le créateur lui-même ou parfois avec des joueurs de passage.

Table après table.... jeu après jeu.... et ceci 50 fois en 5 jours ... il a fallu à chaque fois se plonger dans les nouvelles règles de jeu, comprendre le fonctionnement, analyser la stratégie, s'investir dans une partie de jeu, découvrir le but du jeu, l'apparenter à une classe de jeu, etc.

Souvent le jeu est présenté sous forme de maquette, mais il peut aussi être présenté sous forme d'une micro-édition. Les créateurs « artistes » sont débordants d'imagination

quant à la présentation de leur jeu. Le design est quelquefois très attirant et la matière des pièces souvent très attachante au toucher. Les couleurs peuvent aussi faire ressortir une certaine attractivité du jeu. Cette imagination est souvent appréciée et peut aussi faire ressortir certains points forts et donner une touche particulière.

Les membres du jury ont la lourde tâche de départager les 3 meilleurs jeux présentés. Epreuve toujours difficile, car de nombreux jeux mériteraient être primés. Souvent les délibérations sont très longues, il faut parfois revoir un ou l'autre jeu avant le choix final. Le choix est souvent très difficile, tous les critères sont à nouveau revus et analysés.

C'est au terme des ces 5 journées du festival, qu'une cérémonie de remise des prix en compagnie des autorités communales de la ville de Besançon que les lauréats seront récompensés. Le suspens est maintenu jusqu'à la proclamation des résultats. C'est toujours avec grande émotion que les lauréats sont nommés, récompensés et félicités. C'est un moment grandiose lorsque l'on a œuvré, travaillé et que l'on s'est investi de voir la joie qui éclate sur les visages, les yeux qui pétillent et parfois aussi une larme au coin de l'œil apparaît.

Il y a ceux qui sont surpris et ceux qui sont déçus, ceux qui espéraient, ceux qui avaient tout misé, ceux qui avaient cru que leur jeu était le meilleur car chaque créateur croit à son œuvre, pour lui c'est la meilleure. Mais la déception disparaît très vite car de nombreux créateurs ont déjà en tête une nouvelle invention avec laquelle ils se présentent l'année suivante.

Le monde des créateurs de jeux est une grande famille dans laquelle les membres du jury sont associés. Ce sont des personnages très attachants avec qui nous avons partagé des moments intenses. Je voudrais ici tous les remercier de nous faire découvrir à chaque fois, le fruit de leur imagination et de leur invention. L'important n'est-ce-pas d'y croire.

et sachez que :

L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant mais l'homme qui ne joue pas a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup Neruda Pablo

Alors jouez

Renseignements peuvent être pris auprès de

mc.schwery@bluewin.ch Marie-Claire Schwery

Univers d'Enfants 2004

Salon professionnel des Jeux, des Jouets et des Produits de l'Enfant Du 11 au 14 janvier 2004

Cette année, comme à ses débuts, le salon avait lieu à Villepinte Paris-Nord (RER direction Charles de Gaulle), dans les halles 3 et 4. Le journal du salon était devenu payant. Seulement 256 exposants étaient présents, mais avec des stands soignés. Les enfants de moins de 13 ans n'étaient pas admis sur le salon.

Les jouets étaient traditionnels, pas une seule trace de consoles de jeux. Reflet du climat économique encore prudent, on investit moins et on privilégie les jeux peu coûteux et peu volumineux, comme les jeux de cartes : « Habana Taxi », « Toc Toc Toc » ou « La course aux fruits » (style « Loup-garou ») chez Asmodée ou « Wanted » chez Tilsit.

Certains fabricants ont soigné l'emballage avec des boîtes métalliques, idéal pour les ludothèques, comme « Contrario », « Illico Presto » ou « Unanimo » chez Descartes.

On remarque que les jeux de société deviennent de plus en plus interactifs, que les puzzles s'arrondissent, que les activités manuelles et artistiques ont le vent en poupe et que les univers garçons et filles se développent de plus en plus.

La technologie fait également un grand bond en avant avec l'introduction de nouvelles fonctions toujours plus riches et plus complètes en qualité comme en quantité ; et l'apparition d'ordinateurs éducatifs pour les petits, p.e. Clementoni : « Ordi Kid Franklin Oui – Oui » disponible fin 04, « L'Alphabet au pays des jouets » pour les 18 mois ou Lexibook avec son « Ordi Babar » pour apprendre l'anglais ou chez Leap Frog « Mon premier Leappad » pour les 35 ans ou chez Ouaps « Téléphone Plouf Plouf » pour apprendre les chiffres de 9 mois à 77 ans.

Chez Ouaps, on retrouve l'univers d'Henri Dès au travers d'une poupée interactive « Ma petite sœur Camille », lorsque Camille est couchée, sa tétine démarre la berceuse et d'autres mélodies pour les 12 mois à 77 ans (prospectus dixit!). Un autre Henri, chez le même fabricant, est Henri Salvador avec « Une chanson douce » qui raconte l'histoire de la Biche et du chevalier et qui se met à rire comme Henri quand on chatouille le pied du personnage!! Sortie sept. 2004.

J'ai ressenti l'atmosphère générale de ce salon comme guerrier. Pur hasard ou conséquence de l'actualité au Proche-Orient, à vous de choisir !

On est allé puiser dans l'histoire : « L'Egypte des pharaons », « Rome et son empire », « le

Moyen-Age », jeux qui sortiront pour les enfants de 8 ans à Noël 2004 chez Clementoni. Plus proche dans le temps, c'est de la deuxième guerre mondiale que s'est inspirée la maison Tilsit pour son jeu « Axis & Allies », jeu qui fait un tabac aux Etats-Unis.

Désormais, « Rush Hour » a une petite sœur « Stormy Seas » qui se passe en mer. Chez le même fabricant, j'ai beaucoup apprécié le jeu « Ne tombez pas à l'eau » qui met en scène des troncs d'arbres magnétiques.

Dans les jouets en plastique, on habitue les enfants aux marques : pour la fille l'équipement de cuisine haute gamme, lave-linge, aspirateurs et micro-ondes « Miele », pour les garçons les sets de bricolages « Hoover », « Braun » ou « Bosch » chez Klein p.e.

Dans le prolongement des films Disney, on trouve p.e. chez Tilsit Kids « Le Monde de Némou » pour les 5 ans, une course pleine de suspense ou « Frère Ours » pour les 6 ans, « Un Voyage dans les Terres du Nord » et naturellement « Le Livre de la jungle ».

Lego a acquis la licence Ferrari. Une nouvelle brique compatible avec Duplo, appelée « Quatro », a vu le jour et est livrée dans de grandes barriques transparentes. Elle pourrait intéresser les ludothèques.

A signaler : chez MB « Puissance 4 advance », qui a été promu Jeu de l'année 2003 par les enfants. Chez Parker le « Jenga extrême » aux pièces biseautées.

Mon coup de cœur : « Super 5 », un jeu de cartes style Uno, qui aide les enfants à additionner et qui sortira en boîte métallique !

Ravensburger lance en exclusivité mondiale Puzzle bal, des puzzles sphériques, avec des pièces en plastique très résistantes qui s'emboîtent parfaitement, afin que la sphère obtenue reste solide et bien lisse, le tout sans une goutte de colle, dès mars 04.

En guise d'adieu, Paris oblige, la maison Nathan m'a offert un verre de champagne à la santé des ludothèques ! En effet une page se tourne ; il s'agissait de ma dernière visite pour mon dernier salon...

Inge Schmid

Comment faire découvrir à mon enfant le monde magique de la lecture ou la belle histoire de la société Leapfrog

Il était une fois, en 1995, près de San Francisco, un père de famille du nom de Mike Wood. Cet homme, par ailleurs avocat, voyait que son fiston avait des problèmes scolaires. En effet, les méthodes américaines d'apprentissage de la lecture ne convenaient absolument pas à son garçon. Pendant une année, avec un copain spécialiste en éducation et professeur émérite à l'université de Stanford, il essaya de

trouver la méthode la plus adaptée pour permettre à son bout de chou d'apprendre à lire et lui permettre ainsi de découvrir le monde magique de la lecture.

La solution pour cet enfant passa par la phonétique et donna naissance à l'Ardoise ABC. La société et la méthode connurent un tel succès qu'ils devinrent un des leaders mondiaux dans les produits éducatifs. Dans les milieux scolaires, leurs livres interactifs sont très prisés par les enseignants pour leurs classes et on dénombre désormais plus de 200 titres.

Après avoir touché le Canada, leur méthode traversa un beau jour l'Atlantique et depuis 2002, on peut également trouver cette méthode en France, en Belgique et en Suisse. Leur Table d'Eveil Musical a d'ailleurs remporté en 2003 le Grand Prix du Jouet en France dans la catégorie « Eveil et Premier Âge », tandis que leur Pupitre Magique se classait 3^{ème} dans la catégorie Jeux de Construction et Activités Manuelles ».

Ainsi naquit donc au pays de l'oncle Sam la société Leapfrog Enterprises Inc...

Inge Schmid

Spielwarenmesse Nürnberg 5. - 8.2.2004

Erste Eindrücke von der Spielwarenmesse in Nürnberg

Die Spielwarenmesse in Nürnberg gilt weltweit neben den Messen New York und Hongkong als die bedeutendste Ausstellung in diesem Markt. Über 2700 Firmen stellen in 14 riesigen Hallen aus, was ein enormes Laufpensum von den Besucherinnen und Besuchern so (und) auch von Renate Fuchs und mir abverlangte. Unsere Suche nach Trends und Neuheiten wurde in diesem Jahr erstmals durch den vergebenen „Innovation Award“ erleichtert. Eine unabhängige Jury vergibt diesen Preis für innovative Neuheiten in zehn verschiedenen Kategorien. Einige für uns Ludotheken interessante Gewinner möchten wir vorstellen: In der Kategorie „Kreativität“ gewinnt Ravensburger mit dem vielbeachteten und bewunderten „Puzzleball“ - ein Puzzle, das mit 240 resp. 540 Puzzleteilen zu einem Ball zusammengesetzt wird. Der Clou: Rund macht stabil, das Kugelpuzzle bleibt durch den exakten Zusammenhalt der Teilchen in Form. Der Kosmos-Verlag, der uns besonders durch eine Vielfalt von wunderschönen Spielen aufgefallen ist, gewinnt in der Kategorie „Erlebnis“ mit dem neuen Fantasy-Spiel „Blue Moon“. Prämiert wurden weiter „Dinosaurier in Eis“ (ein Geheimtip für alle Playmobil-Fans) für die Welt im Kleinen, „Disney Train Adventure“ (Lehmann LGB) für

Teamförderung, „Cameleon stones“ (Recent) für Lernen, „Kick-o-mania“ (Recell) für Trend. Bei „Kick-o-mania“ handelt es sich um internationale Fußballstarfiguren, die in weiser Voraussicht auf die bevorstehende Fussballeuropameisterschaft lanciert wurden. Aus Sicht der Ludotheken kann für einmal erfreulicherweise festgestellt werden, dass die Gesellschaftsspiele an Attraktivität nichts eingebüsst haben. Klassische Spiele, seien es Puzzle, Familien-, Gesellschafts- oder Lernspiele setzen weiterhin Akzente im Spielwarenmarkt. MB setzt z.B. voll auf seine Klassiker und bringt nur „Refresh“ in neuer ansprechender Aufmachung. Auch bei Ravensburger finden sich neben dem Puzzleball vor allem alte Spielideen in neuen Kleidern. Hightech ist weiter auf dem Vormarsch im Spielmarkt. Nach „King Arthur“ vom letzten Jahr folgen dieses Jahr weitere interaktive Brettspiele wie Cluedo. Die Holzisenbahnen werden mit Chiptechnologie und Infrarot aufgemotzt. Einen Höhepunkt setzt MB mit seinen „FurReals“, seinen Kuschartieren, die gestreichelt und gepflegt werden wollen, um ein fröhliches Bellen oder ein zufriedenes Schnurren von sich zu geben.

Jedes Jahr werden in Nürnberg auch Geburtstage gefeiert: Die „Trivial Pursuit“ Erfolgsgeschichte dauert seit zwanzig Jahren, jene von Playmobil seit dreissig Jahren. Michael Endes „Jim Knopf“ feiert den vierzigsten und wird mit dem Spiel „Nimm uns mit, Jim Knopf!“ von Kosmos geehrt. Alles in allem dürfen wir uns auf zahlreiche, liebevoll gestaltete Kinderspiele und altbewährte Renner freuen, die vielen Familien gemütliche Stunden garantieren.

Doris Steinemann Widmer

National

25. Delegiertenversammlung VSL am 20. März 2004 in St-Maurice/VS!

25 Assemblée des délégués ASL le 20 mars 2004 à St-Maurice/VS !

3. Symposium VSL vom 31.10.2003 in Bern

Familienrealitäten in einer Kultur der Veränderungen

Lucretia Meier-Schatz hat als Generalsekretärin der Pro Familia Schweiz guten Einblick in die Familiensituation in unserem Land. Beson-

ders interessiert sie, welchen Veränderungen die Familien unterworfen sind, welche Auswirkungen wirtschaftliche und gesellschaftliche Veränderungen auf die Zukunft der Familien haben. Welche Familienformen sind überhaupt zukunftsfähig? Das interessierte speziell auch die über 100 Ludothekarinnen aus der ganzen Schweiz, die fürs Herbstsymposium nach Bern gereist waren, sind doch Familien und ihre Kinder die Hauptkunden in der Ludothek.

Zustand der Familien in der Schweiz

Lucretia Meier-Schatz verdeutlichte anhand von Zahlen, wie sich die Bevölkerung der Schweiz entwickelt. In der Schweiz (7,3 Millionen Einwohner) sind 1,3 Millionen ausländische Personen (also ca. ein Fünftel von allen) erwerbstätig. 59,4 % von ihnen (also zwei Drittel) sind jünger als 40 Jahre alt. Sie erledigen 25,1 % (ein Viertel) des ganzen Arbeitsvolumens.

Eine Geburtenrate von knapp über 2% haben nur Familien aus den südslawischen und asiatischen Ländern. Eine Geburtenrate von 2% und mehr garantiert einigermaßen, dass die Bevölkerungszahl gehalten oder ein minimales Bevölkerungswachstum möglich ist. Was das für die Rentensicherung und allgemein für die Wirtschaft bedeutet, ist leicht auszumalen. Familien aus der Schweiz oder zugezogen aus anderen europäischen Ländern, wie Türkei, Italien, Portugal, Spanien ergeben Geburtenraten von 1,4 bis 1,9 %. In der Schweiz bleiben 20 % aller Frauen kinderlos, das ist die höchste Rate Europas. Überspitzt formuliert bedeutet das, dass unsere Kunden der Zukunft langsam aussterben und ihre Zusammensetzung sich völlig ändert. Die sogenannte traditionelle Form der Familie ist schon lange in der Minderheit: Nur 23 % aller Mütter mit 10jährigen Kindern sind nicht erwerbstätig, aber 77 %, also mehr als drei Viertel, sind im Arbeitsmarkt integriert. Diese 77 Prozent sind zusammengesetzt aus 19 % Mütter, die in einer Vollzeitstelle und 55 %, die in Teilzeitarbeit tätig sind. 3 % sind als erwerbslos gemeldet. Bei den Männern im erwerbsfähigen Alter reduzieren nur 9 % ihr Arbeitspensum für die Familienbetreuung! Daraus ist auch ersichtlich, dass ein Betreuungsproblem für Kinder existieren muss und an die Frauen delegiert wird. Bei diesen Zahlen ist dies erschreckend deutlich erkennbar, denn Tagesschulen und Tagesplätze für Kinder sind weiterhin Mangelware und, da, trotz anderer Realität, immer noch das traditionelle Familienbild (Papa arbeitet, Mama ist Hausfrau) als ideal weiterverbreitet wird, hemmt dies die Einrichtungen und Weiterentwicklungen auf diesem Gebiet. Als bösen Gedanken könnte frau sich überlegen, ob die gleiche Passion und Energie auf eine Entwicklung guter und tragfähiger externer Modelle der

Kinderbetreuung verwendet werden könnte, wie wenn es um die die Mondfahrt oder um ausgeklügelte Waffensysteme gehen würde, oder um aktuell zu sein, um die zweite Gott-hardröhre.

Leistungsvermögen familiärer Strukturen

Für die gesamte Gesellschaft erbringen Familien unschätzbare und unbezahlte Leistungen: Soziale Lasten vom Staat werden übernommen, Eltern geben gesellschaftliche Orientierungshilfen an ihre Kinder weiter, sie begleiten und unterstützen die Heranwachsenden, denen ein immer länger werdender Reife- und Ausbildungsprozess zugestanden wird. Laut Professor François Höpflinger beträgt diese Leistung 34 - 37 % des Bruttoinlandsproduktes und entsprechen etwa 130 - 150 **Milliarden** Schweizer Franken. Die Eltern werden dabei aber nicht professionell begleitet und sich selber überlassen. Hier funktioniert das meiste nach dem Prinzip „Versuch und Irrtum“. Eine Möglichkeit, den Eltern Unterstützung bei der Erziehungsarbeit zu bieten ist sicher, für Begegnungs- und Austauschmöglichkeiten zu sorgen. Allgemein darf festgehalten werden, dass die Schweiz kein familienfreundliches Land ist und in diesem Bereich sogar als Entwicklungsland bezeichnet werden kann.

Und die Ludotheken?

Erreichen die Ludotheken mit ihrem Angebot ausländische Familien? Gibt es Spielanleitungen in anderen Sprachen? Entwickeln wir eine Spielkultur, an der auch andere als mitteleuropäische Familien teilhaben möchten?

Sehen wir ein, dass mit einer verminderten Betreuung schon der Kleinkinder ihre Spiel- und Entwicklungsmöglichkeit gefährdet ist und womit können wir hier unterstützend wirken? Haben wir niederschwellige Angebote? Von der fehlenden familienergänzenden Betreuung sind vor allem Kleinkinder betroffen. Wer spielt denn dann mit kleinen Kindern und führt sie in die reiche Spielkultur ein? Auch ist wichtig, wie erreichbar die Ludothek für erwerbstätige Eltern ist. Haben wir Abendöffnungszeiten oder sind wir z.B. an Samstagen geöffnet?

Auf gemeindepolitischer Ebene

Eine Familienpolitik muss mehr integrative Ansätze für Migrationsfamilien bieten. Kinder haben Rechte und Bedürfnisse (Recht auf Zuwendung, Verständnis, Bildung und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben). Zukünftig nimmt der Anteil junger Menschen in unserer Gesellschaft ab. Gibt es in unserer Gemeinde ein Familienleitbild? Nach welchen wirklich existierenden Grundlagen wird es erarbeitet? Ist es realitätsnah und kundenorientiert formuliert? Darf es als partizipativ (auf die aktive und partnerschaftliche Teilnahme der Familien

begründet) bezeichnet werden? Leider ist nicht nur diese Art von Prävention nicht in Geld quantifizierbar. Die Schäden, die aus diesem Mangel entstehen, hingegen schon!

Die Schlussfolgerungen, die sich für Ludotheken in der Schweiz aus diesem Referat ergeben, könnten bedeuten, dass sich in Zukunft andere, vielleicht auch neuartige, Herausforderungen ergeben.

Susanne Hofmann

3^e Symposium de l'ASL du 31 octobre 2003 à Berne

Le 3^e Symposium de l'Association suisse des ludothèques a eu lieu le vendredi 31 octobre 2003.

Le matin, Madame Lucretia Meier-Schatz, conseillère nationale et secrétaire générale de Pro Familia Suisse, a donné une conférence très intéressante sur « Les familles face à une société en profonde transformation » et a mis l'accent entre autres sur les futurs clients de nos ludothèques.

L'après-midi, Monsieur Alain Bideau, ludologue et membre du jury de « Besançon Fête Vos Jeux », a traité le thème : « Temps libre des enfants : quelles réalités ? ». Au travers du jeu de l'enfant (débutant à la naissance) et du jeu de l'adulte, il nous a démontré que l'histoire des jeux, c'est la continuité dans l'imagination, le partage et l'intelligence de l'esprit. L'essence même du jeu étant le partage, il devient la recherche des autres et l'application à s'entendre avec eux. Le monde des jeux est riche, varié, chargé de notre histoire et de notre évolution. Aux ludothèques, Monsieur Bideau conseille d'offrir un espace où les enfants peuvent jouer une partie, mais du début jusqu'à la fin. Il suggère de mettre l'accent sur des jeux qui se partagent, toutes générations confondues. Il souligne que la principale difficulté du jeu réside dans sa compréhension, mais que c'est un loisir qui commence à la naissance et s'achève avec le dernier soupir.

Pour clore la journée, Doris Steinemann a tenu une présentation Power Point haute en couleur sur l'évaluation de notre questionnaire financier. Après des explications sur tous ces chiffres qu'on trouve partiellement reproduit dans le LUDO JOURNAL 2003/3, elle nous a présenté le profil d'une ludothèque type en Suisse. Elle est formée d'environ 12 collaboratrices, pour une ouverture hebdomadaire de 5.2h avec une surface de 84 m2. Elle possède 996 jeux et achète annuellement pour FRS 4478.-- de nouveaux jeux. Dans 10 % des ludothèques, on travaille bénévolement sans aucun défraiement ou remboursement des

frais, cependant dans les autres, on reçoit une indemnisation moyenne soit de FRS 15.-- par ouverture soit de FRS 12.-- par heure. Grâce au réjouissant 81 % de taux de retour de ces questionnaires financier, nous avons pu obtenir une image très représentative de nos ludothèques sur le plan suisse.

Inge Schmid

Resultate Finanzfragebogen

In einer farbig gestalteten Power Point Präsentation stellte Doris Steinemann im abschliessenden Teil der Tagung die Auswertung des Finanzfragebogens vor. Nach verschiedenem Zahlenmaterial und Erläuterungen, die zum Teil ebenfalls in der schriftlichen Ausgabe (Ludojournal 2003/3) zu finden sind, wurde auch die Durchschnittsludothek in der Schweiz vorgestellt. In dieser „Ludothek“ arbeiten 12 Mitarbeiterinnen während 5,2 h Öffnungszeit pro Woche auf einer Fläche von 84 m2. Sie bieten ein Spielangebot von 996 Spielen an und kaufen pro Jahr neue Spiele im Wert von CHF 4478.-- 10% der Ludotheken arbeiten freiwillig und ohne jegliche Spesen oder Entschädigung, währenddessen eine vorgesehene Entschädigung im Durchschnitt entweder Fr. 15.00 pro Ausleihe oder CHF 12.--/Stunde beträgt. Mit der erfreulichen Rücklaufquote von 81 % konnte ein repräsentatives Bild der Ludothekenlandschaft in der Schweiz erhoben werden.

Die Ludothek im Durchschnitt

	2002	1997
• Spiele	996	900
• Mitarbeiterinnen	12	13
• Raumangebot	84 m2	80m2
• Öffnungszeiten	5,2 h	4,2h

Mit weniger Mitarbeitern mehr leisten!

Spieleinkauf 24'800 Fr. → 4478 Fr.
 Spieleinkäufe für 1,8 Mio. Fr.
 386 Fr

Doris Steinemann Widmer

Schweizer Ludotheken vergeben Spielpreis 2003

Der Palast von Alhambra, Die Kinder von Catan und Löwenherz – das sind die Gewinner des Schweizer Spielpreises 2003.

Der Schweizer Spielpreis, der einzige Publikumspreis dieser Art in der Schweiz, ist eine Gemeinschaftsaktion der Schweizer Spielmesse, des Vereins der Schweizer Ludotheken und der Informationsstelle der Schweizer Spieleclubs und wurde im Vorfeld der Schweizer Spielmesse durchgeführt. Über 1'500 Personen haben am Schweizer Spielpreis 2003 teilgenommen und ihre Spiele-Wertung auf schriftlichem Weg eingereicht.

Sich mit den Mitspielern austauschen, strategisch denken, ein bisschen Macht ausüben, eine Spur fies sein, in Anstand gewinnen oder auch verlieren – und dabei Spass haben: All dies ermöglichen Gesellschaftsspiele. Und sie erleben eine Renaissance, wie am Mittwoch Vertreterinnen und Vertreter von Ludotheken an der Schweizer Spielmesse in St. Gallen festhielten.

Ohne Anstrengung geht das allerdings nicht; die Ludotheken halten denn auch stark dagegen, dass „die Zukunft der Brettspiele nicht der Computer ist“. Sie organisieren Spielnachmittage für Jung und Alt – und sie sind Orte wo Spiele ausprobiert und Spielfreude ausgelebt werden kann.

So ist denn auch der Schweizer Spielpreis – er wurde dieses Jahr zum zweiten Mal vergeben – ein Publikumspreis. Von April bis Oktober haben 1500 Kunden von über 70 Ludotheken in der ganzen Schweiz und Mitglieder von rund 20 Spieleclubs über 80 Spiele getestet – und bewertet.

Als Gewinner des Jahres 2003 wurden bestimmt: Der Palast von Alhambra (Kategorie Familienspiele), Die Kinder von Catan (Kategorie Kinderspiele) und Löwenherz (Kategorie Freakspiele). Bewertungskriterien waren Originalität des Themas, Aufmachung, Spielreiz (möchte ich immer wieder spielen) sowie Spielbarkeit (Spielregeln schnell erfasst).

Abschliessend meinte Renate Fuchs, Präsidentin des Vereins der Schweizer Ludotheken: „Vielleicht sollte in den Chefetagen von Politik und Wirtschaft auch vermehrt gespielt werden. Es gäbe sicher einschlägige Titel“.

St. Galler Tagblatt vom 20. November 2003
Rosemarie Jauslin

Vortrag anlässlich der Eröffnungsfeierlichkeiten der Spielmesse von Dr. Clemens Koob:

Toy Power Branding: Wie man eine starke Spielwarenmarke schafft

Ausländische Spielwarenanbieter dehnen ihre Marktpräsenz hierzulande Stück für Stück aus. Entsprechend sehen sich einheimische Spielwarenhersteller mit einem zunehmend intensiveren Wettbewerb konfrontiert. Dieser wird kurz- und mittelfristig auch dadurch verstärkt, dass sich die Konsumenten konjunkturbedingt mit Käufen eher zurückhalten und der Handel nach dem Motto "Geiz ist geil" auf Preiskämpfe setzt. Aber auch auf längere Frist wirken Faktoren wie der Geburtenrückgang und die Forcierung von Eigenmarken im Handel wettbewerbsverschärfend. Wie können sich einheimische Spielwarenhersteller für die Zukunft wappnen? Das Schlüsselwort für den Unternehmenserfolg der Zukunft lautet "Toy Power Branding". Zu diesem Ergebnis kommt die htp St. Gallen, ein Spin-off der Universität St. Gallen.

Starke Marke als Lösungsansatz

"Die zunehmende Wettbewerbsintensität lässt eine starke Marke zum zentralen Erfolgsfaktor für Spielwarenanbieter werden", fasst Dr. Clemens Koob, Projektleiter bei der htp St. Gallen im Rahmen seines Vortrags bei der Eröffnung der 13. Schweizer Spielmesse zusammen. "Denn eine starke Marke gewährleistet eine hohe Begehrlichkeit bei Spielwaren-Kunden und Verwendern, bietet einen Schutzschirm gegenüber Preiskämpfen des Handels und fördert die Markentreue."

Die Projekte der htp St. Gallen zeigen, dass eine starke Marke auch die Grundlage ist, um neue Produkte erfolgreich und zu überschaubaren Kosten einzuführen. Und empirische Untersuchungen belegen, dass das Markenbewusstsein der Kinder steigt und dass die 8 bis 14-Jährigen eben nicht zur "Geiz-Ist-Geil-Generation" zählen.

Erfolgreiche Unternehmen setzen auf den Faktor 'Marke'

Erfolgreiche Unternehmen wie Zapf Creation, Ravensburger oder Steiff untermauern die Bedeutung des Erfolgsfaktors "Marke". Zapf Creation nutzt etwa die Baby Born-Puppe als Auffhänger, um die Marke laufend auszubauen, z.B. in Form einer Kleiderkollektion für Kinder. Auch Ravensburger nutzt den hervorragenden Markennamen, um neue Märkte zu erschliessen, indem beispielsweise auch Spiele für

Kinder unter 3 Jahren und interaktive, elektronische Brettspiele angeboten werden. Und Steiff nutzt die Markensubstanz in Gestalt der 100-jährigen Teddy-Bär-Tradition, um Sammler und Kinder gleichermaßen anzusprechen und eine "Steiff-Junior"-Linie mit Kuscheltieren für Babys und Kleinkinder auf den Markt zu bringen.

Brand Assessment: Wo steht die eigene Marke heute?

Auf dem Weg zur Toy Power Brand sind erfahrungsgemäss drei Kernfragen zu beantworten. "Zunächst hat ein Brand Assessment zu klären, in welcher Situation man sich gegenwärtig befindet: Ist man heute noch ein Spielwarenhersteller ohne klare Positionierung, hat man bereits eine starke, klar positionierte Marke, oder eventuell gar bereits eine **Toy Power Brand**?", erläutert Koob. Um diese erste Kernfrage zu beantworten, müsse einerseits unter die Lupe genommen werden, welchen Nutzen die Marke heute in den Augen der Spielzeugkunden und -Verwender stiftet und welches Image sie hat. Zum anderen sei die Stärke der Marke, -- z.B. die Markenbekanntheit und die Leistung im Spielwarenhandel -- und die bisherige Markendehnung zu untersuchen.

Klare Positionierung

Führt das Brand Assessment zu dem Resultat, dass der Name des Unternehmens heute bereits eine gewisse Bekanntheit besitzt, die Spielwarenkunden und -Verwender aber kein klares Bild der Marke haben, ist an der Positionierung zu arbeiten. Ausgehend davon, was den Kunden bewegt, wenn er das Spielzeug kauft, sind die rationalen und emotionalen Nutzenaspekte zu bestimmen, die die Marke bieten soll. BIG, Anbieter des weltbekannten BIG-BOBBY-CAR, hat etwa erkannt, dass Kinderspielzeug qualitativ einwandfrei und über lange Zeit haltbar sein muss. Entsprechend bietet BIG eine 2-Jahres-Garantie auf alle Kinderfahrzeuge und der BIG-Ersatzteil-Service hilft weltweit innerhalb 48 Stunden. Weiterhin ist die Markenpersönlichkeit zu definieren. BIG steht z.B. für „hochwertig, spielstark und zeitlos“. Es ist zudem klar herauszuarbeiten, worin für den Kunden der Reason to believe liegt -- wie also Nutzen und Markenpersönlichkeit den Kunden glaubhaft vermittelt werden können. Bei BIG spielen hier der BIG-Gütepass und über 30 (Qualitäts-) Auszeichnungen eine wichtige Rolle. Des Weiteren bedarf es eines klaren Discriminators, der die Marke vom Wettbewerb abgrenzt. So sticht BIG etwa durch eine herausragende Qualitätssicherung und Haltbarkeit hervor. Schliesslich ist der Brand Claim zu formulieren, der die Positionierung

Februar 2004

Positionierung kurz und knapp auf den Punkt bringt und das Interesse der Kunden und Verwender weckt. Bei BIG lautet er "Büffelstarke Langzeitqualität".

Gezielter Markentransfer

Zeigt das Brand Assessment, dass die eigene Spielwarenmarke bereits klar positioniert und gut im Markt verankert ist, führt der Weg zur Toy Power Brand über einen gezielten Markentransfer. "Ein schönes Beispiel hierfür ist Mattel mit der Marke Barbie", so Koob. "Ausgehend vom Kernprodukt, der Barbie-Puppe, wurde die Marke sukzessive auch in Bereiche wie Barbie-Accessoires und -Kleidung, Software, elektronisches Spielzeug, elektronische Geräte und sogar Sportgeräte wie Rollerblades übertragen." In welche Richtung die eigene Spielwaren-Marke transferiert werden kann, lässt sich anhand von drei Dimensionen identifizieren:

Erstens sollte die Marke natürlich in die Bereiche übertragen werden, die die besten Marktchancen versprechen, in denen also unbefriedigte, finanziell attraktive Kundenbedürfnisse gegeben sind.

Zweitens ist in Richtung der eigenen Markenvision zu arbeiten, d.h. die Marke sollte nur in solche Bereiche übertragen werden, in denen sie vertrauenswürdig ist. Ebenso sollte der Markentransfer auch möglichst positive Einflüsse auf das Image der Kernmarke haben.

Drittens ist schliesslich darauf zu achten, dass die Fähigkeiten, die im neuen Produktbereich erforderlich sind (z.B. Qualitätssicherung, Designkompetenzen) vorhanden sind oder "beschafft" werden können, etwa durch Kooperationen mit Designbüros oder anderen Spielwarenanbietern.

Dr. Clemens Koob, htp St. Gallen Managementberatung AG

13. Schweizer Spielmesse

Erfolgreiche 13. Schweizer Spielmesse mit vortrefflicher Messestimmung – 40'000 spielbegeisterte und kauffreudige Besucher aus dem In- und Ausland – Sehr zufriedene Aussteller – Erfolgreiche Initialzündung für das regionale Spielwaren-Weihnachtsgeschäft – Grosses Interesse für das erlebnisreiche Rahmenprogramm mit 1. Comic-Festival St.Gallen, Spiel- und Workshopangebot, Elektromodellauto Grand-Prix, Schweizer Finale Astrojax – Viel bestaunte Sonderschauen „Weihnachtswunderland“ und „Krippen aus aller Welt“

Grösste Schweizer Verkaufsmesse für Spielwaren

Die 13. Schweizer Spielmesse schloss am Sonntag, 23. November 2003 ihre Tore. Während fünf Tagen präsentierten 220 Aussteller aus elf Ländern auf einer Bruttofläche von 20'000 Quadratmetern ein für die Schweiz einmaliges Angebot an Neuheiten und Spezialitäten in den Bereichen Spiele, Spielwaren, Modellbau, kreatives Gestalten und Comic.

40'000 Besucher – Sehr zufriedene Aussteller

Mit 40'000 Besuchern (etwa gleich viele wie im Vorjahr) aus der ganzen Schweiz und dem angrenzenden Ausland wurden die Erwartungen erfüllt. Die Mehrheit der Aussteller äusserte sich sehr zufrieden über das grosse Informationsbedürfnis und Kaufinteresse des Messepublikums.

Idealer Messetermin in der Vorweihnachtszeit

Das neue Konzept, mit der Spielmesse das regionale Weihnachtsgeschäft einzuläuten, hat sich für die zahlreichen engagierten und ausstellenden Fachgeschäfte in allen Belangen gelohnt. Insbesondere Aussteller mit Qualitätsprodukten und Spezialitäten, die grösstenteils nur an der Schweizer Spielmesse angeboten werden, konnten ihre Artikel mit grossem Erfolg absetzen.

Pressemitteilung Spielmesse St. Gallen

Vorstand aktiv

Der Internationale Verein der Ludotheken (ITLA) hat einen Weltspieltag oder World Play Day lanciert. Seit dem Jahr 2000 hat die damalige Präsidentin des ITLA, Freda Kim aus Südkorea, mehrere Vorstösse bei der UNO unternommen um für diesen Weltspieltag die Anerkennung der UNO zu bekommen, wie z.B. der Tag der Frau am 8. März etc. Diese Vorstösse wurden jeweils zurückgewiesen mit der Begründung, sie seien nicht über den richtigen Kanal gelaufen und was der Ausflüchte mehr waren. Deshalb habe ich mich entschlossen, es über Adolf Ogi zu versuchen. Jedenfalls tut sich hier eine neue Möglichkeit auf. Wir sind jetzt daran, ein Konzept auszuarbeiten und dies erneut einzugeben; wer weiss, vielleicht wird unser Bemühen von Erfolg gekrönt werden.

Brief an Herrn
Alt-Bundesrat Adolf Ogi

Küssnacht, 2. Juli 2003

Sport als Friedensinstrument

Sehr geehrter Herr Ogi

Mit viel Interesse habe ich Ihr Interview von Mitte Februar 2003 auf Schweizer Radio DRS 1 gehört. Es ist zwar schon eine Weile her, aber irgendwie hat mich das immer wieder beschäftigt. Sie haben sich in dem Interview mit viel Engagement für die Sache des Sports geäussert.

Wir, d.h. der Verein der Schweizer Ludotheken, dessen Präsidentin ich bin, setzen uns auch seit Jahren für die Anerkennung des Spiels als wichtiges Element in der Gewaltprävention ein. Spiel ist aber noch viel mehr: Genau wie der Sport verbindet es die unterschiedlichsten Menschen miteinander, fördert ein friedliches Miteinander.

Das Spiel hat es aber noch schwerer als der Sport, denn das Spiel wird immer wieder als Kinderkram und als quantité négligeable abgetan. Erwachsene wollen sich damit nicht auseinandersetzen, und so bleibt es halt in der Ecke. Auch der Bund findet das Spiel wohl ein Kulturgut und auch als wichtig für die Entwicklung der Kinder, jedoch die Organisationen, die sich damit beschäftigen, die werden vom Bund nicht honoriert. So wurde unsere kleine Subvention von Fr. 10'000.— gestrichen mit dem Hinweis, wir passten eben nicht in das Format der unterstützungswürdigen Kultursachen. Dies jedoch nur als Zwischenbemerkung.

Der Verein der Schweizer Ludotheken, mit seinen mittlerweile 400 Ludotheken in der ganzen Schweiz, setzt sich nichts desto trotz weiterhin für die Anerkennung des Spiels ein. Ein gutes Mittel, auf das Spiel aufmerksam zu machen, ist jeweils der Nationale Spieltag, an dem sich ein Grossteil der Ludotheken beteiligt. Die Vermarktung dieses Ereignisses läuft nicht optimal, da fehlt uns nicht nur das Geld, sondern eben auch die Anerkennung oder eben medienwirksame Persönlichkeiten wie im Sport.

Der Verein der Schweizer Ludotheken hat auch schon in einigen Ländern mitgeholfen, Ludotheken zu gründen, so z. B. in Russland, Ungarn und im Kosovo. Im Kosovo war ich im Kontakt mit der UNMIK. Dort wurde mir gesagt, dass gerade solche Aktivitäten ungemein wichtig wären in Krisenregionen, in denen die Kin-

der unter schweren Kriegstraumata leiden. Mit unseren bescheidenen Mitteln in finanzieller und deshalb auch in personeller Hinsicht können wir uns aber leider in diesen Bereichen nicht mehr engagieren.

Dies ist auch Aufgabe des Int. Vereins der Ludotheken (ITLA International Toy Library Association). Seit einigen Jahren arbeite ich auch im Vorstand des ITLA mit. Der ITLA unternimmt Anstrengungen, auf internationaler Ebene den Wert des Spiels bewusst zu machen und Ludotheken aufzubauen. Schliesslich steht im Art. 7 der UNO-Konvention über die Rechte der Kinder „Alle Kinder haben das Recht auf unentgeltlichen Unterricht, auf Spiel und Erholung“. Um diesem Artikel Nachachtung zu verschaffen, hat der ITLA einen World Play Day initiiert. Dieser findet nun weltweit immer am 28. Mai statt. Da ein solcher Tag aber auch ein Label braucht, um wahrgenommen zu werden, haben wir bei der UNO und der UNICEF Anstrengungen unternommen, diesen Tag irgend einem andern internationalen Tag gleichzustellen. Leider war diesen Anstrengungen bis jetzt kein Erfolg beschieden, sei es, weil die Delegation, die es vorbrachte nicht die richtige war, oder weil gerade niemand zuständig war. Da die Schweiz ja erst seit kurzem Mitglied der UNO ist, konnten wir bisher von hier aus nichts unternehmen.

Wir sind uns natürlich bewusst, dass das Unterfangen nicht sehr einfach ist, aber wer nichts wagt, gewinnt nichts, das ist schon lange unsere Devise.

Da Sie über sehr gute Kontakte zur UNO verfügen und den Generalsekretär persönlich kennen, frage ich Sie direkt an, ob Sie uns einen Weg aufzeigen könnten, damit wir in dieser Angelegenheit weiterkommen. Es liegt uns genau wie Ihnen sehr viel daran, dass Spiel und Sport, die Übergänge sind oft fließend (z. B. Fussballspiel) Anerkennung verdienen.

Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns einen Tipp geben könnten, wie wir weiter vorgehen sollen.

Wer weiss, vielleicht ergäben sich ja auch gewisse Synergien zwischen Spiel und Sport. Der Gedanke wäre sicher eine Prüfung wert.

Ich erlaube mir, Ihnen als Beilage einige Informationen über die Ludotheken zu übermitteln und würde mich sehr freuen, von Ihnen, sehr geehrter Herr Ogi, eine Antwort zu bekommen.

Mit bestem Dank und freundlichen Grüßen verbleiben wir

Verein der Schweizer Ludotheken
Renate Fuchs, Präsidentin

...und Herr Adolf Ogi hat geantwortet!

(Antwort im gedruckten Ludo-Journal)

Fachausbildung 2003

Am 7. November 2003 erhielten 18 Teilnehmerinnen das Zertifikat für die Fachausbildung als Ludothekarin.

Am „Projekttag“ wurden die unten stehenden Arbeiten vorgetragen.

Der VSL und die Ausbildungskommission gratulieren Ihnen und wünschen Ihnen weiterhin viel Erfolg bei der Arbeit in Ihrer Ludothek

Thema	Name	Ludothek
Faszination Fadenspiele	Katharina Dysli-Muff	Langnau
Von der Idee zum Spiel	Margrith Bieri Ursula Blättler Vreni Meletta	Hergiswil Hergiswil Hergiswil
Unterwegs...	Silvia Barben Lisa Merz	Spiez Spiez
Spiele-Spiele-Spiele, gestern und heute	Marcella Haab Barbara Haas Brigitte Herzog	Aarau Cham (im Aufbau)
Die Ludothek gestern - heute – morgen	Madeleine Aemmer Doris Hutter Anna Lehmann Marianne Pripfel Alfonsi	Bremgarten /BE Illnau-Effretikon Wohlensee Murten
Spielkultur in der Surselva	Teresina Degonda Monique Huonder Karin Schlatter	Bonaduz Disentis/Mustér Ilanz
Organisatorische Formen und Hilfsmittel für eine Ludothek	Claudia Suhner Doris Neuhaus	Kronbühl/ Wittenbach Kronbühl/ Wittenbach

Regional / Régional

Region Aargau Solothurn

Regionaltagung vom 30. Oktober 2003 in Gipf-Oberfrick

Die Präsidentin der Ludothek Gipf-Oberfrick begrüßte 46 LudothekarInnen aus 20 Ludotheken und wies auf den Willkommensgruss des Gemeinderates im „Fricktaler Boten“ hin. Im Anschluss referierte Gemeinderätin Regine Leutwyler über die Trennung Fricks von Gipf-Oberfrick und Christina Fischer, Regionalvertreterin, leitete Informationen des Zentralvorstandes weiter.

Referat: „Sag was du meinst und du bekommst, was du willst!“

In einem einstündigen Kurz-Einführungskurs lernten die Ludothekarinnen anhand vieler kleiner Beispiele aus dem Alltag der Ludothek und zu Hause, wie man durch Sprache mehr Wirkung erzielen kann. Aki Senn, Erwachsenenbildnerin, Aarau, liess die Teilnehmerinnen die 10 Regeln des Power-Talkings kennen und gab ihnen interessante Lerntipps mit auf den Heimweg.

Protokoll: Claudia Vonnüti

Zusammenfassung: Angela Bünter

20-Jahre Jubiläum der Ludothek Hausen AG

Mit dem Geschenk des italienischen Elternvereins, in Form eines Geldbetrages in erheblicher Höhe, begann die steile Karriere der Ludothek Hausen. Innovative Frauen kamen auf die Idee, eine Ludothek zu gründen und setzten diese Idee in die Tat um. Zusammen mit diversen anderen Spenden war der Start für einen Spiele-Stock von 160 Spielen gegeben. Anfänglich betreute die Lehrerschaft die neugegründete Ludo. Doch ab 1988 war sie in Frauenhänden. Der Standort wurde stets verbessert. Die Gemeinde Hausen gab jährlich einen Zustupf, sodass zum 10-jährigen Jubiläum bereits 334 Spiele angeboten wurden. Die Weiterentwicklung ging rasch voran. Nach anfänglicher Gratisarbeit erhielten die 2 Leiterinnen einen Pauschalbetrag als Lohn. Dank der Offenheit der Gemeinde Hausen gehören wir heute zu den bezahlten Ludothek-Arbeiterinnen. Das Frauenteam besteht heute aus 4 engagierten Frauen mit viel Handlungsfreiheit unter der kundigen Leitung von Claudia Christinger. Dank dem weiten Handlungsspielraum sind alle motiviert und der Erfolg bleibt nicht aus. Die Zahl der ausgeliehenen Spiele nahm in den vergangenen Jahren stetig zu. Unser Angebot umfasst heute 500 Spiele. Wir

führen: Spiele für drinnen und draussen, gross und klein, Solitaire und Gemeinschaftsspiele, Lernspiele, Game boy und CD-Rom. So wurde auch unser 20-Jahre-Jubiläum zu einem Riesenerfolg. Am 9. September 2003 feierten wir ein Riesenfest. Wir luden die Schüler der Schule Hausen zusammen mit dem 2. Kindergarten zu einem Spielnachmittag ein. Als Angebot hatten wir Spiele aus dem eigenen Bestand, sowie zugemietete Gross-Format-Spiele. Dank der Mithilfe der Lehrerschaft und freiwilligen Helfern/Innen gelang der Nachmittag vorzüglich. Bei Spiel, Spass und fröhlichem Kinderlachen verflogen die Stunden im Nu. Nach einem feinen Z`Vieri mit Getränken, Schoggi-Müsli und gesponserten Äpfeln schlossen wir mit einem weiteren Höhepunkt ab. Wir liessen 200 farbige Luftballone mit Namenskärtchen der Schüler steigen. Welcher wohl am weitesten flog? Diese Frage konnten wir am 1. Dezember 2003 beantworten. Auf den ersten drei Plätzen waren: 1. Platz: Vitusha Puvaneswararajah, der Ballon flog bis nach Schüpfheim im Entlebuch. 2. Platz: Amanda Mannhart, der Ballon flog bis nach Steinhäusen ZG. 3. Platz: Luca Tabladini, der Ballon flog bis nach Eriswil im Emmental. Sie erhielten, wie kann es anders sein, ein tolles, spannendes Spiel. Alle anderen zurückgesandten Kärtchen wurden mit einem Trostpreis belohnt. Was uns als Ludo-Frauenteam besonders gefreut und überrascht hat, waren die freundlichen Worte und die Blumensträusse der Lehrerschaft und des Gemeinderates, sowie die selbstgebackenen Biscuits der Kindergarten-Kinder. Die Motivation für unser weiteres Engagement verdanken wir all unseren Freunden, Förderern und Helfern, welchen wir ganz herzlich danken. Wir freuen uns auf weitere, spiel- und erfolgreiche Jahre.

Benita Buman, Hausen

Region Basel / Baselland

Regiotagung vom 28. Oktober 2003

Die Ludothek Münchenstein organisierte traditionsgemäss die Herbsttagung. 18 Ludothekarinnen aus 12 verschiedenen Ludotheken waren anwesend. Leider ist Ida Temesvari kurzfristig aus dem Vorstand der Region ausgestiegen. Als speziellen Gast konnte Vreny Zeltner Ursula Soder aus Zurzach begrüßen. Ursula Soder hat neben 12 anderen Ludothekarinnen dieses Jahr die Fachausbildung absolviert und wurde eingeladen, ihre Projektarbeit, welche sie zusammen mit Claudia Christinger (Hausen) und Kati Leibundgut (Birsfelden) geschrieben hatte, zu präsentie-

ren. Kati Leibundgut informierte über Neuigkeiten vom VSL und berichtete von der Regionalvertreterinnen-Konferenz. Anschliessend stellten Ursula Soder und Kati Leibundgut ihre Projektarbeit „Von der Idee zum Spiel des Jahres“ vor. Claudia Christinger konnte leider nicht anwesend sein. Die angekündigten Rollenspiele wurden von Esther Schönenberger, Gelterkinder, in überzeugender Weise moderiert. Die Szenarien waren allen wohlbekannt. 1. Szene: Mahnung will nicht bezahlt werden, 2. Szene: Teil fehlt und Kundin behauptet, es nie gehabt zu haben. Die Szenen wurden von ‚freiwilligen‘ Ludothekarinnen treffend dargestellt und es ergaben sich daraus sehr gute Diskussionen mit guten Ideen. Für die nächste Regiotagung suchen wir eine Nachfolgerin für Ida Temesvari und ausserdem Themenvorschläge für den Herbst 2004. Die nächste Tagung findet am 16. März 2004 in Ettingen statt.

Protokoll: Rosmarie Thomi
Zusammenfassung: Kati Leibundgut

Region Freiburg / Région Fribourg

Ludothek Schmitte am Dorfmärit 2003

Nach zwei Jahren Abwesenheit waren wir am 13. Schmitte Märit wieder präsent. In früheren Jahren hatten wir unsere Ludothek an einem „Märitstand“ vorgestellt, doch nun war es Zeit für eine Veränderung. Bei den Vorbereitungen letztes Jahr hatten wir die Idee des Jahrezehnts: „Ludoline, unser Maskottchen geht an den „Schmitte Märit“. Die Zeit war jedoch zu knapp, in ein paar Wochen konnte Ludoline nicht in Übergrösse erschaffen werden, wir vertagten unser Projekt auf das Jahr 2003. Im Verlaufe des Jahres haben einige fleissige LudomitarbeiterInnen Ludoline zum Leben erweckt. Wir konnten den grossen Auftritt kaum erwarten; hofften das Wetter spiele mit, Ludoline ist nämlich absolut wasserscheu! Am 27. September war es dann endlich soweit. Ausgerüstet mit Leiterwagen, Tastspiel, Sugus und Ludoline machten wir uns auf die Piste. Ludoline verteilte Autogrammkarten mit den Ludonews, winkte den staunenden Kindern zu und schüttelte viele Hände. Geplant waren drei Stunden Spaziergang am Märit, letztlich waren wir fünf Stunden unterwegs mit Ludoline, der Attraktion am Schmitte Märit 2003.

Herzlichen Dank an unsere BastlerInnen und alle, die am Schmitte Märit mitgeholfen haben und als Ludoline mächtig ins Schwitzen gekommen sind.

Yvonne Ueltschi, Ludothek Schmitte

Region Graubünden

Regionaltagung Graubünden vom 17.1.2004 in Davos

Nach der Begrüssung der 26 TeilnehmerInnen aus 11 Ludotheken informierte Karin Schlatter, Regionalvertreterin, über Neuigkeiten vom VSL. Im Anschluss wurde über den **Nationalen Spieltag/World Play im Mai 2005** diskutiert. Ein gemeinsamer Auftritt wäre medienpolitisch besser. Es wurde beschlossen, dass die Bündner Ludotheken den Tag dezentral in ihren Gemeinden organisieren aber mit einem gemeinsamen Thema. Folgende Themen stehen zur Auswahl:

- Memory
- Kartenspiele
- Bauen und Konstruieren

Die definitive Teilnahme sowie das gewünschte Thema müssen der Regionalvertreterin bis 1. März 2004 gemeldet werden.

Herr Dr. Hermann Bühler, Gemeinderatsmitglied Davos, sprach grossen Dank und Gruss von Land und Leuten der Landschaft Davos für die unermesslich wertvolle Arbeit der Ludothekarinnen aus. Er referierte über all jene Berühmtheiten, die Davos des Klimas wegen besuchten und es so „gross“ werden liessen. Ein Beitrag zum gesellschaftlichen Leben trügen die 6 Museen bei, die jedoch unter der Davoser Bevölkerung nicht alle bekannt seien, dafür aber umso mehr bei den ausländischen Feriengästen.

Karin Schlatter (Ilanz), Teresina Degonda (Bonaduz) und Monique Huonder (Disentis) präsentierten zum Abschluss ihre Diplomarbeit „Spielkultur in der Surselva“ und erhielten dafür grossen Applaus.

Die nächste Regionaltagung wird im Januar 2005 in Samedan stattfinden.

Protokoll: Monique Huonder
Kürzung: Angela Bünler

Région Jura / Jura bernois

Rencontre régionale Jura/Jura bernois du 25 octobre 2003 à Moutier

Pour cette rencontre d'automne, le 25 octobre 2003, les ludothécaires ont concrétisé lancée au printemps.

Ce ne sont pas moins de 8 jeux sans matériel ou ... presque qui ont été présentés. Tous plus imaginatifs les uns que les autres, ils ont fait l'émerveillement de chacune.

- « Les grenouilles en folie »
(Porrentruy)
- « Le jeu du pauvre »
(Delémont)
- « 5 à la suite »
(La Neuveville)
- « La rue vers l'or »
(Moutier)
- « Le funambule »
(Malleray)
- « Jeu d'adresse »
(Les Franches Montagnes)
- « Casse-tête »
(Vicques)
- « La planète de l'eau »
(Tavannes)

Tous ces jeux conçus selon les critères demandés. (Carton à œufs, couvercles de pots de yoghourts, glands, jute, pièces de 5 centimes, corde, balle, carte de téléphone périmée, boîtes de fromage, cailloux etc...)

Ils étaient également présenté deux jeux qui ont servi à l'occasion d'une animation en ludothèque. – Un jeu de char « les moulins à vent » Delémont, une paroi non pas de l'Eiger, mais de l'Emmental !!! Vicques. Une telle présentation pour une seule journée, nécessite un travail en ludothèque assez important e qui impliquant la collaboration de toute une équipe durant plusieurs semaines.

En haut lieu, on demande que les rencontres régionales soient enrichissantes, ludiques... La région Jura/Jura bernois joue le jeu, c'est le cas de le dire, apportant lors de chaque rencontre une idée nouvelle, un plus... qui conforte chaque ludothécaire de l'importance de sa tâche.

Marie-Thérèse Monnier

Region Ostschweiz

10 Jahre Ludothek Heiden

Die Ludothek Heiden mit ihren 3 Vorstandsmitgliedern, 14 Mitarbeiterinnen und einem Mitarbeiter feierte während des ganzen Jahres 2003 mit diversen Anlässen. Im Mai ermöglichte uns die Pro Juventute Vorderland während eines Monats alle Spiele gratis auszuleihen. Am Frühlingmarkt besuchte uns die Kasperligruppe Engelburg. Am 18. Juni organisierten wir ein Spielfest mit Parcours in unserer wunderschönen Badi. Am 10. Oktober fand der traditionelle Kinderflohmarkt am Vormittag des Jahrmarktes statt. Die "Märligruppe Rorschach" gab am 29. Oktober ihr Stück „Tisch-

lein deck dich“ zum Besten. Zusammen mit fünf anderen Ludotheken nahmen wir an der Spielmesse in St. Gallen, vom 19. - 23. November, teil und abschliessend boten wir einen Spielnachmittag am „Chlaussonntag“ in Heiden.

Weiter entstand unser Gönnerkonto: Nr. 29097.73 Raiffeisenbank Heiden z.H. Silvia Büchel. Herzlichen Dank der Gemeinde, den Firmen, sowie privaten Gönnern, die wir von der Sache der Ludothek überzeugen konnten. Dadurch war es uns möglich, neue Möbel anzuschaffen sowie das PC-System mit dem Programm Lupo einzuführen.

Im November luden wir unseren Trägerverein, den gemeinnützigen Frauenverein, Gemeindevertreter, grössere Sponsoren, aktive und ehemalige Mitarbeiterinnen zu einem Apéro in die Ludothek ein. Dank dem riesigen ehrenamtlichen Einsatz der vielen Helfer, welche insgesamt ca. 10'000 Std. für die Ludothek gearbeitet haben, können wir eine schöne Ludothek mit 750 Spielen und Spielgeräten im Wert von ca. Fr. 40'000.- präsentieren. Für den Standort Heiden ist die Ludothek eine Bereicherung im Sinne wertvoller und erschwinglicher Freizeitgestaltung (www.heiden.ch/sites/heiden_1/index5.asp).

Allen Mitarbeiterinnen, welche 5 Jahre und mehr in der Ludothek arbeiten, überreichten wir, als Anerkennung für die ehrenamtlich geleistete Arbeit einen Sozialzeitausweis.

Wir gratulieren:

10 Jahre Mitarbeit:

Präsidentin Anita Sonderegger, Kassierin Silvia Büchel und Thea de Visser

5 Jahre Mitarbeit:

Karin Tobler, Maya Beutler und Heidi Zürcher
Erstes Ehrenmitglied unserer Ludothek ist die Mitbegründerin Heidi Städler, welche als ehemalige auch einen Sozialzeitausweis erhielt.

Oft frage ich mich: Warum machen wir diese manchmal nervenaufreibende Knochenarbeit? Ich glaube und spüre es: Die Motivation ist die Liebe zum Spiel.

Herzlichen Dank an alle Beteiligten sowie an den VSL für die Unterstützung in der Aufbauphase und während der letzten 10 Jahre. Allen Ludotheken, insbesondere unserer, wünsche ich weiterhin viel Erfolg, und dass an vielen Orten, in Familien, unter Freunden, in Gemeinschaften etc. oft gespielt wird und dass dadurch eine ganz besondere Zeitqualität genossen werden kann.

Es ist mir ein Anliegen, im Sinne von Anerkennung und Frauenförderung, dass andere Ludo-

theiken, die wie wir noch ehrenamtlich arbeiten, ihren Mitarbeiterinnen einen Sozialzeitausweis überreichen. www.sozialzeitausweis.ch. Für Fragen oder die Bearbeitung stehe ich gerne zur Verfügung (071/891'54'25)

Ludothek Heiden
Heidi Zürcher, Aktuarin

Regione Ticino

Novità dal 2004: incontro regionale e workshop in un solo giorno

L'incontro regionale delle ludoteche ticinesi è previsto il pomeriggio di sabato 24 aprile 2004 a Biasca. La novità di quest'anno è che l'incontro sarà preceduto da un workshop organizzato dall'ASL (grazie a Stéphanie Bernasconi) alla mattina. Chi partecipa al workshop avrà la possibilità di pranzare in un ristorante nei dintorni e seguire l'incontro regionale del pomeriggio. Con questa iniziativa speriamo di offrire una giornata particolare, interessante e dedicata alla nostra attività in ludoteca da condividere con le colleghe e i colleghi di tutto il cantone. Vi aspettiamo numerosi!

Maura Della Bruna, rappresentante regionale

Region Zentralschweiz

Regionaltagung der Innerschweizer Ludotheken vom 7. November 2003 in Rothenburg

Thema: Spiel und Sprache

Die Ludothek Rothenburg lud zur diesjährigen Herbsttagung ein. Im herbstlich geschmückten Pfarreiheimsaal konnte Monika Lang die Ludothekarinnen aus 34 Innerschweizer Ludotheken begrüßen. Sie stellte die Rothenburger Ludothek vor und bedankte sich bei ihren Mitarbeiterinnen für die Mithilfe an der Tagung. Gemeindepräsident Reto Wyss stellte die attraktive Wohngemeinde vor, und bedankte sich bei den Ludofrauen für ihr Engagement.

Renate Fuchs wurde in ihrem Amt als Präsidentin VSL bestätigt. Sie orientierte über Neuigkeiten im VSL. Auf Grund der gesellschaftlichen Veränderungen sollte man die Öffnungszeiten der Ludotheken überdenken. Sie erläuterte die Auswertung des Finanzfragebogens, ermunterte die Ludotheken, auch an die Aus- und Weiterbildung zu denken, wobei nicht vergessen werden sollte, die erforderlichen Ausgaben zu budgetieren. Im Frühjahr 2004 werden sich die Innerschweizer-Ludotheken wieder an der LUGA beteiligen.

Rosmarie Schaller, Regionalvertreterin, freute sich, für die nächsten drei Tagungen schon die Austragungsorte bekannt zu geben zu können. Die Frühlingstagung wird am **29. März 2004 in Steinen** stattfinden.

9 Ludotheken feierten ihr 20 jähriges und eine Ludothek ihr 10 jähriges Jubiläum.

Der Höhepunkt der Tagung war das Referat des Hochdorfer Logopäden Martin Bühlmann. Auf eindruckliche Weise führte er seine selbstentwickelte Seetalschaukel vor. Es ist erstaunlich, wie durch schaukeln die Stimme verändert wird. Aus seiner langjährigen Arbeit mit Kindern erzählte er uns interessante Beispiele, wie auf spielerische Weise Sprachschwierigkeiten verbessert oder behoben werden können. Martin Bühlmann führte uns ins Spiel mit dem Teufelsstecken ein. Auf zwei Stöcken wird ein Stab jongliert. Der Teufelsstecken wird bei stotternden Kindern angewandt. Spielend sollen Fähigkeiten, die schlummern, geweckt werden.

Die Firma Zwimpfer-Spielwaren, Luzern stellte Spielneuheiten aus, welche mit einem Ausstelrabatt eingekauft werden konnten.

Selbstverständlich fehlte der gemütliche Teil nicht. Alle bedienten sich am „gluschtigen“ Dessertbuffet. Dazu gab es Kaffee, gespendet von der Gemeinde Rothenburg.

Die anschliessende Besichtigung der Ludothek im Alterswohnheim Fläckematte wurde rege benutzt.

Die Ludothek Rothenburg wurde im Oktober 1990 von 4 Frauen gegründet und ist eine Untergruppe des Frauenbundes. Der Raum im UG des Alterswohnheims wird von der Gemeinde gratis zur Verfügung gestellt. Die Ludothek finanziert sich selbst aus dem Verkauf von Abonnementen. 12 Frauen in 3-er Gruppen (1 Leiterin und 2 Helferinnen) teilen sich die Arbeit. Die Frauen arbeiten alle ehrenamtlich. Am Geburtstag der Ludothek kochen die Leiterinnen für die Ludofrauen ein feines Znacht. Jede Ludothekarin erhält ein kleines Dankeschön in Form eines Sackgeldes, je nach Finanzlage der Ludothek.

Die Ludothek ist jeweils dienstags- und donnerstags Nachmittag geöffnet. Etwa 2000 Spiele und Geräte sowie ca. 300 Tonbandkassetten sind im Angebot, welches von rund 900 Familien, Kindern und Vereinen genutzt wird.

Trudy Schilliger, Ludothek Rothenburg

Eröffnung Ludothek Steinhausen

Juhuii! Steinhausen durfte am 25. Oktober 2003 seine neue Ludothek einweihen. Mit einem farbenfrohen „Tag der offenen Tür“ wurde die Ludothek von den Einwohnern so richtig „bestürmt“. Um 10.00 Uhr fand die offizielle Einweihung mit Behördenmitgliedern, Dixielandband und feiner Käseplatte, Ice Tea und Weisswein für die Bevölkerung statt. Das grosse Zelt auf dem Platz vor der Ludothek platzte aus allen Nähten als die drei Schulklassen den selbst komponierten Ludo-Song zum Besten gaben. Um 11.00 Uhr konnten die neuen Räumlichkeiten bestaunt werden. Es war ein schöner Lohn für die über 1000 Aufbaustunden, das Lob und die Freude der Kinder und Erwachsenen über die neue Ludo zu hören. Bis 17.00 Uhr herrschte reger Betrieb...Mohrenkopfschleuder, Riesenrutschbahn, Kinderschminken, Ludo-Ballone und vor allem das Märchen Froschkönig, gespielt von der „Kuk-Theatergruppe“ aus Zürich fanden grossen Applaus. Der glitschige Frosch mit seinem breiten „Quaak“ und die wunderschöne Prinzessin blieben bestimmt in mancher Stube über die nächsten Tage noch präsent. Unsere Ludoeinweihung war ein voller Erfolg. So haben wir nach zwei Ludo-Betriebswochen bereits über 140 Abonnements verkauft und die Gestelle mit unseren 800 Spielen sind schon fast leer geräumt.

Ludothek Steinhausen, Luzia Hofer

10-jähriges Jubiläum der Ludothek Steinen

Am 12. Juni 1993 wurde auf Initiative des Primarlehrers Adrian Holzgang und unter der Mithilfe einiger enthusiastischer Spielfreaks der Verein Ludothek Steinen gegründet. Seither wurden nicht nur zur Freude von Kindern und Erwachsenen unzählige Spiele und Spielsachen angeschafft und ausgeliehen, sondern durch verschiedene Aktivitäten das Dorf belebt. Im Mai 1993 wurde in Steinen, Lauerz und Lauerzerberg die sogenannte Ludopost Nr. 1 in alle Haushaltungen verteilt. Darin war zu lesen, was eine Ludothek eigentlich bezweckt, und dass in Amerika die erste 1934 und in der Schweiz 1972 eröffnet worden ist. Inzwischen ist die Steiner Ludothek zu einem festen Bestandteil des Dorflebens geworden. Die ersten Jahre war sie im Untergeschoss der Restuarants Rössli zuhause, inzwischen konnte sie im Kellergeschoss des Schulhaustraktes 2 einen Raum beziehen und ist damit mitten in dem Dorfteil vertreten, in dem täglich viele Kinder ihren Unterricht geniessen.

Gestiegene Mitgliederzahl

Seit der Eröffnung im Juni 1993 ist die Mitgliederzahl stetig gestiegen, heute zählt die Ludothek 128 Familien als eingeschriebene Mitglieder. Gleich geblieben ist aber der jährliche Mitgliederbeitrag von Fr. 50.-. Der eigentliche Vater der Ludothek war Adrian Holzgang. Ihm zur Seite standen verschiedene Arbeitsgruppen. Mitte März 1993 führte man einen Spielesammeltag durch, war man doch finanziell noch nicht in der Lage, eine grössere Anzahl Spiele zu kaufen. Mit einem geschenkten Computer konnte man aber bereits professionell arbeiten. Sofort wurde man Mitglieder des Vereins der Schweizer Ludotheken, um vom Ausbildungsprogramm und den Informationen profitieren zu können. In der "Vereinigung der Steiner Vereine" wurde man ebenfalls aufgenommen, womit man gegenüber den Behörden und der Öffentlichkeit Anerkennung und Unterstützung fand.

Ohne Sponsoren wäre die Eröffnung nicht möglich gewesen. Private Gönner, Pro Juventute, der Bezirk Schwyz, die Gemeinnützige Gesellschaft des Kantons Schwyz sowie Migros und Coop trugen namhafte Beiträge bei.

Aktiver Dorfverein

Nebst der Ausleihe von Spielen und Spielsachen, und dies zweimal wöchentlich, nämlich jeweils am Mittwoch von 17.30 bis 19.00 Uhr sowie an Samstagen von 9.00 bis 10.30 Uhr, organisierte der Verein Steiner Ludothek weitere Aktivitäten wie eine Spielnacht, eine Spielsachentauschbörse oder ein Familienpicknick. Vertreten ist man auch mit einem eigenen Stand an der bekannten Steiner Chilbi. Diesen wurde vor zwei Jahren selber gebaut und wird gegen einen kleinen Unkostenbeitrag st anderen Vereinigungen zur Verfügung gestellt. Auch am grossen Fasnachtsumzug 1997 hat man mit einer eigenen Nummer teilgenommen. Nachdem der Initiator Adrian Holzgang den Verein während sechs Jahren selber präsidiert hat, haben nun die beiden Co-Präsidentinnen Barbara Willi und Miriam Roschi die Leitung übernommen. Den beiden Präsidentinnen stehen ein fünfköpfiger Vorstand und verschiedene weitere freiwillige Helferinnen und Helfer tatkräftig zu Seite.

Urs Affolter, Steinen

20 Jahre Spielpost Obwalden

Im wahrsten Sinne des Wortes: Obwalden startete 1983 mit einer Spielpost. Mit einem ausgedienten und umgerüsteten Postauto bedienten die Ludothekarinnen alle Gemein-

den und deren Aussenbezirke im Turnus. Was hoffnungsvoll begann, wurde von Tücken wie Schneefall, Motorschaden, Chauffeuren-Mangel usw. nicht verschont. Kerns trennte sich sechs Jahre später von der Spielpost Obwalden und wurde eigenständig. Die zweite Spielpost wurde 1990 auf den Weg geschickt und bereits zwei Jahre später kam das endgültige Aus. Die stationären Ludotheken in jeder Gemeinde wurden Tatsache. Eigene Lokale wurden geschaffen, renoviert und oder herausgeputzt. Die meisten konnten ihre Ludotheken in der Nähe der Schulanlagen verwirklichen. Da jede Gemeinde selbstständig arbeitet wurden die Jubiläumsveranstaltungen individuell durchgeführt. Ehemalige Mitarbeiterinnen wurden eingeladen, Spielnachmittage durchgeführt, Ausleihvergünstigungen angeboten und Wettbewerbe durchgeführt. Auch die lokale Presse unterstützte die Ludotheken mit Fotos und Berichten. Die über 40 Mitarbeiterinnen bemühen sich weiterhin, die Ludotheken attraktiv und kompetent zu führen und freuen sich natürlich am stetigen Zuwachs der Benutzer.

Ursula Britschgi

20 Jahre Ludothek Zug

Am 20. September 2003 wurde das Stierenmarktareal in Zug zum grossen Spielplatz umgewandelt: Jubiläums-Spielplausch für Klein und Gross. Der heisse Herbsttag lockte viele Besucher an. Beliebt war der Ludo-Parcours: Fahrzeuge jeglicher Art standen zur Verfügung und fleissig fuhr man über die Wippe, den Slalomkurs oder probierte eine rasante Pedalfahrt aus. Mütter stützten die Kleinen beim Stelzenlaufen. Die aktiven und ehemaligen Ludothekarinnen und viele Helfer hatten alle Hände voll zu tun: Pausenlos Büchsen aufstellen beim Wurfstand oder mit dem Besen die Nusschalen zusammenkehren...Die Nussmaschine hatte am späteren Nachmittag gar ein Loch vom ständigen niederschmettern des Holzhammers! Einmal selbst als Huhn mit lustigen Schwanzfedern im Zicke Zacke Hühnerkacke aufzutreten...die Kinder waren begeistert! Der Ballon-Wettbewerb lockte mit vielen gespendeten Preisen und somit stiegen über 300 Ballone in den Himmel. Riesenseifenblasen verzauberten das Areal in eine bunte Welt. Das Hüpfen auf dem Blasio machte durstig und die Festwirtschaft erfüllte alle Wünsche. In der kühlen Markthalle wurden Zugkreisel gebastelt, Gesellschaftsspiele ausprobiert oder einfach geplaudert zu Kaffee und Kuchen vom schönen Buffet.

Wir blicken zurück auf eine zwanzigjährige Geschichte und ein ehemaliges Gründungsmitglied bemerkte ganz richtig: sie sei von

Anfang an von der Weiterentwicklung einer Ludothek überzeugt gewesen!

Kathrin Senn, Ludothek Zug

Region Zürich/Schaffhausen/Glarus

Bericht über die Gründungsversammlung der Ludothek Langnau am Albis vom 24.11.2003

Die Ludothek Langnau am Albis feierte Ihre Selbständigkeit mit der Gründung eines eigenen Vereines. 14 Ludothekarinnen wurden zu Vereinsmitgliedern und werden die Ludothek im bisherigen Sinne weiterführen. Nämlich mit viel Power und Elan!

Pünktlich um 9.00 Uhr fanden sich die Mitarbeiterinnen der Ludothek Langnau am Albis im "Kafi Frosch" für die bevorstehende Gründungsversammlung des eigenen Vereines. Christina Sunitsch, Leiterin der Ludothek, begrüßte die Anwesenden und freute sich, dass von den 14 Mitgliederinnen 13 Frauen an der Gründungsversammlung teilnehmen konnten. Brigitte Largier, Präsidentin des Elternvereines Langnau sowie Vreni Aregger (künftige Revisorin der Ludothek) nahmen auch an der Versammlung teil. Christina Sunitsch erläuterte die Vorgeschichte welche zur Gründung des neuen Vereines führte.

Als Arbeitszweig des Elternvereines Langnau am Albis begann die Ludothek im Jahre 1979 Spiele und Spielsachen gegen eine Gebühr auszuleihen. Über die Jahre hat sich die Ludothek sehr gut entwickelt und wurde immer grösser. Heute verfügt die Ludothek über 800 Spiele und die Anzahl der jährlichen Ausleihen beläuft sich auf fast 4000. 14 Frauen arbeiten mittlerweile in der Ludothek, was ca. 2000 jährliche Arbeitsstunden ausmacht. Im Jahr 2002 entstand der Wunsch von Seiten des Vorstandes des Elternvereines und der Ludothek nach einer Neuorientierung. Eine eigene Rechtspersönlichkeit für die Ludothek, somit mehr Selbständigkeit, war das Ziel. An der ausserordentlichen Generalversammlung des Elternvereines vom 19. September 2003 wurde beschlossen, dass sich die Ludothek vom Elternverein löst, jedoch als Sektion Mitglied des Elternvereines wird und eine weiterhin enge Zusammenarbeit bei Dorfanlässen gewünscht ist, was auch vertraglich geregelt wurde. Des weiteren wurde festgelegt, dass das ausgewiesene Vermögen von Fr. 5400.— im Sinne eines Startkapitals der Ludothek überlassen wird.

Die neuen Vereinsstatuten wurden Punkt für Punkt verlesen, diskutiert und einstimmig angenommen. Auch betreffend den Wahlen der zukünftigen Präsidentin (Christina Sunitsch), der Vorstandsmitglieder (Margrith Muntwiler, Patrizia Eckard, Rosmarie Müller, Regula Gähwiler) sowie der beiden Revisorinnen (Silvia Neff, Vreni Aregger), wurde der Vorschlag des Gründungskomitees einstimmig gutgeheissen.

Mit dem gegenseitigen Unterzeichnen des Zusammenarbeitsvertrages zwischen dem Elternverein und der Ludothek war nun der neue Verein Ludothek Langnau am Albis „geboren“. Mit einem Gläschen Sekt wurde auf diesen historischen Moment angestossen. Alle Mitgliederinnen freuen sich auf eine weiterhin so erfreuliche Zusammenarbeit und Kollegenschaft.

Möchten Sie die Ludothek besuchen? Sie finden uns im Luftschutzraum des Kindergartens Rütibohl, Rütibohlstrasse 11, 8135 Langnau am Albis.

Unsere Öffnungszeiten sind: Dienstag 16.00 – 18.00 Uhr, Freitag 14.30 – 17.00 Uhr, Samstag 9.30 – 11.00 Uhr

Bettina Brunner, Ludothek Langnau am Albis

Varia

Leserbrief

Antwort auf Frage im LUDO JOURNAL 3/2003 im Editorial zum Thema des einheitlichen Erscheinungsbildes der Ludotheken:

Liebe Frau Fuchs

Wir haben Ihr Anliegen aus dem Ludo-Journal in der Gruppe diskutiert und sind zur Ansicht gekommen, dass wir diese Vereinheitlichung nicht recht unterstützen mögen. Eine Vereinheitlichung hat nur Sinn, wenn alle Ludotheken die gleichen Bedingungen (Raum, Infrastruktur) haben. Weil wir recht gut fahren mit unseren (im Vergleich doch relativ hohen Preisen), würden wir uns da kaum dreinreden lassen. Natürlich, wenn der Verband etwas aufgleist und die ganze Schweiz mitmacht, dann ist Stans nicht dagegen.

Wir schätzen den Verband und finden, dass er genug macht für uns. Wir besuchen die Regionaltagungen und die gesamtschweizerische GV gerne, alle lesen das Ludo-Journal, das wir immer interessant finden. Alle Mitarbeiterinnen sind recht motiviert und können sich zum gros-

sen Teil mit der Ludothek identifizieren, vermutlich gerade darum, weil unser Team nicht grösser geworden ist als 9 Personen, auch wenn wir viermal geöffnet haben in der Woche. Es gibt weniger Informationspannen, je mehr Einsätze man hat und je weniger Personen daran beteiligt sind.

Das ist die Gelegenheit Ihnen zu danken, wir kennen Sie als engagierte Vertreterin der Ludotheken, die ihr Amt ernst nimmt und viel Zeit investiert. Vielen Dank dafür.

Mit freundlichen Grüssen
Rosemarie Brülisauer, Ludothek Stans

Neue Puzzle-Dimension von Ravensburger

Mit dem neuen „puzzle-ball“ wird Puzzeln zu einer runden Sache. Die festen Kunststoffteilchen sind kleine Wunderwerke. Jedes besitzt exakt die richtige Wölbung und ist an den Kanten konisch geschnitten. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Ein glänzender Ball, der so stabil ist, dass er ohne Conserver zusammenhält. Folgende Motive sind erhältlich: Ägypten, Die Erde, Früchte, Leoparden, Papageien, Die Bärenfamilie, Katzen, Pferde, Pinguine und Sonnenblumen.

Enfin – Le logiciel Lupo en français

Lupo, le programme de gestion et prêts, déjà installé dans 75 ludothèques en Suisse allemande, existe désormais en version française.

Les ludothécaires de Marly ont adapté et traduit l'ensemble des ordres et des formulaires. Ainsi le logiciel peut être utilisé sans connaissance de la langue allemande. Il est possible de voir le logiciel en fonctionnement à la ludothèque de Marly (info 026/436.16.62) ou bien de consulter une version démo gratuite chez Stefan Bauer (www.ludothekprogramm.ch).

Barbara Kramp

Gelesen in...

...Blick, 15.12.2003

Halberstadt(D). Normalerweise geht's beim Monopoly-Spiel um Häuser, Hotels und teure Strassen. Dom im deutschen Halberstadt ging's sogar um Leben und Tod. Die drei Freunde trafen sich am Freitag zu einem ge-

mütlichen Monopoly-Abend. Dabei wurde nicht nur leidenschaftlich gespielt, sondern auch ordentlich gezecht. Es war eigentlich nur ein Spiel – aber mit so viel Alkohol im Blut verlor die 27-jährige plötzlich die Nerven. Sie zückte ein Messer und erstach einen ihrer Mitspieler.

...24 heures

JEUX VIDEO Rien ne va plus pour Infogrames. Le leader européen des jeux vidéo prévoit la disparition de 280 emplois sur 480 en France. Les effectifs devraient également être réduits dans d'autres pays européens. «La sauvegarde de l'entreprise impose une réduction radicale des effectifs en Europe et tout particulièrement en France. »

...Brückenbauer, 27.1.2004

FRAUEN UND GAMES

Wie viel Zeit verbringen Mädchen und Buben mit Computergames?

Das Institut für Angewandte Psychologie (IAP) in Zürich stellte diese Frage Deutschschweizer Jugendlichen im Alter von 12 bis 16 Jahren. Erwartungsgemäss sitzen die männlichen Teenies länger vor dem Bildschirm: im Schnitt 68 Minuten pro Tag. Aber auch die Mädchen haben Spass an Computergames: Sie verbringen damit täglich immerhin 14 Minuten.

Gamen auch die erwachsenen Frauen?

Vorläufig scheint die Zahl der erwachsenen Gamerinnen noch bescheiden zu sein. Darauf deutet die Marktforschung der Sony-Europazentrale in England hin: In der Schweiz beträgt der Frauenanteil bei den 15 bis 35 alten Playstation-2-Benutzern rund acht Prozent.

Wohin geht der Trend?

Man kann vermuten, dass in Zukunft mehr Schweizer Frauen gamen werden. Denn in den USA, wo Medientrends oft herkommen, gibt es viele Gamerinnen: Dort sind 39 Prozent aller Benutzer von Computer- und Videospiele weiblich.

...Tagesanzeiger, 4.10.2003

NINTENDO MIT VERLUST

Der japanische Videospiele-Hersteller hat im ersten Halbjahr 2003 erstmals einen Verlust geschrieben. Grund dafür sind der starke Yen und der schwache Verkauf der Spielekonsole Gamecube. Der Fehlbetrag wird voraussichtlich 3 Mrd. Yen (CHF 35 Mio.) betragen. Noch im Mai hatte Nintendo 15 Mrd. Yen Gewinn prognostiziert. Der Umsatz lag 9 % unter der Prognose.

...Tagesanzeiger, 6.10.2003

GAMECUBE WIRD BILLIGER

Nach den bereits erfolgten Preissenkungen in den USA wird Nintendos Gamecube auch bei uns billiger. Ab dem 17. Oktober 2003 ist er für CHF 159.—zu haben.

...FACTS, 27.11.2003

LEGO AUS DER SCHWEIZ FÜR EUROPA

Seit 1932 haben sich die farbigen Plastikbausteine aus Dänemark deutlich weiterentwickelt und dazu hat die Schweiz viel beigetragen. Schon sehr früh diente unser Land dem dänischen Unternehmen als fortschrittliche Basis, insbesondere für seine Produktionsstätten in den Deutschschweizer Orten Baar, Willisau und Steinhausen. Im Jahr 2002 wurden die Lego-Lager in aller Welt hauptsächlich durch diese Fabriken beliefert. Das hat einen guten Grund: Willisau beispielsweise ist die modernste Produktionsstätte des Unternehmens. Bereits 1997 hat Lego dort ein Pilotprogramm für Umweltmanagement lanciert. Allerdings bleibt auch die Schweizer Tochtergesellschaft von Lego nicht von den Umstrukturierungsmassnahmen des Unternehmens verschont: Die Fabrik in Baar, deren Schliessung bereits 2002 geplant war, macht im Jahr 2004 definitiv zu. Danach wird die Produktion auf Willisau konzentriert und der Werkzeugbau auf Steinhausen.

TREND ZU TRADITIONELLEN SPIELWAREN

In dieser Saison läuft der Trend laut den meisten Experten in Richtung traditionelle Spielwaren. „Wir haben in den letzten drei Jahren ein eigentliches Revival von Holzspielwaren, Gesellschaftsspielen und Plüschtieren beobachtet – Spielwaren, die Beschäftigungen in Gruppen und in der Familie fördern, und weniger solche, die alleine gespielt werden“, so Thomas Bombeli von Franz Carl Weber. Der Markt für Computerspiele dagegen ist ausgereizt. SVS-Präsident Peter Gyax glaubt, dass er bei 140 Millionen Franken stagnieren wird. Noch weiter steigen werde indes der Anteil, der für klassisches Spielzeug ausgegeben wird und der momentan bei 500 Millionen Franken liegt.

Service

Jahresbeitrag und Mitgliederausweis 2004

Tarife gemäss Beschluss an der Delegiertenversammlung vom 20. März 1999 in Nyon.

Ludotheken im Aufbau

Fr. 60.—

Ludotheken bis zu 250 Spielen

Fr. 105.—

Ludotheken mit 251.—bis 500 Spielen

Fr. 125.—

Ludotheken mit 501 – 1000 Spielen

Fr. 175.—

Ludotheken mit mehr als 1000 Spielen

Fr. 200.—

Abonnement LUDO JOURNAL

Fr. 40.—

Das erste Abonnement für das LUDO JOURNAL ist im Jahresbeitrag inbegriffen. Zusätzliche Exemplare müssen separat bestellt und bezahlt werden.

Postkonto-Nummer VSL: 18-6452-1

Vermeiden Sie Bareinzahlungen, Sie ersparen dem VSL damit hohe Gebühren. Je nach Höhe des bar einbezahlten Betrages belaufen sich die Gebühren der Post bis zu CHF 2.50. Wir bitten um Bank- oder Postüberweisungen.

Cotisation et carte de membre 2004

Tarifs (décidés lors de l'Assemblée de délégués du 20 mars 1999 à Nyon) :

Ludothèques en formation

Fr. 60.—

Ludothèques jusqu'à 250 jeux

Fr. 105.—

Ludothèques de 251 à 500 jeux

Fr. 125.—

Ludothèques de 501 à 1000 jeux

Fr. 175.—

Ludothèques de plus de 1000 jeux

Fr. 200.—

Abonnement LUDO JOURNAL

Fr. 40.—

Le premier abonnement pour le LUDO JOURNAL est compris dans la cotisation annuelle. Tout exemplaire supplémentaire doit être commandé et payé en plus.

Le numéro postal de l'ASL est : 18-6452-1.

S'il vous-plaît, payez toujours par virement postal ou bancaire, les frais pour les paiements au guichet de la poste peuvent coûter jusqu'à CHF 2.50 par versement.

Anleitung zur Gestaltung eines Textes für das LUDO JOURNAL

- Linksbündig
- Einspaltig
- Schreiben Sie den Text ohne Unterbrüche – die alte Gewohnheit aus dem Schreibmaschinen-Zeitalter, am Ende einer Zeile eine Zeilenschaltung vorzunehmen, dürfen Sie vergessen. Keine Formatierungen.
- Bringen Sie Absätze nur dort an, wo sie wirklich nötig sind
- Schriftart: Arial
- Schriftgrösse: Titel 10 **fett**
Text 10
- Texte in französischer oder italienischer Sprache *kursiv*

Notieren Sie am Ende des Textes den Namen und Vornamen der Verfasserin, des Verfassers.

Wie jede Redaktion hat auch die Redaktion des LUDO JOURNAL das Recht, Texte zu kürzen. Das heisst für Sie, das Wichtigste nicht am Schluss des Textes, sondern zu Beginn!

Die Texte können per email oder auf Diskette oder CD per Post gesendet werden. Photos können per e-mail oder in Papierform an die Redaktion geschickt werden.

Versehen Sie die Photos mit einem Text. Den Text zu den Photos auf „Post-it“ notieren und hinten auf die Photographie kleben. Bitte nie direkt auf Photos schreiben.

Legen Sie ein frankiertes und an Sie adressiertes Retourcouvert bei, so erhalten Sie die Photos oder Disketten zurück.

Sollten sich Fragen ergeben, wenden Sie sich bitte an die Redaktion.

Redaktion LUDO JOURNAL
Angela Bünter
Loestrass
7000 Chur
081 353 84 10
buentner.angela@bluewin.ch

Directives pour le style d'un texte pour le LUDO JOURNAL

- Aligné à gauche
- Interligne simple
- Ecrivez le texte au kilomètre (=sans mettre en forme) – Vous devez oublier la vieille habitude de l'époque des machines à écrire de faire un retour à la ligne à la fin d'une ligne.
- Mettez des paragraphes uniquement là où ils sont nécessaires.
- Police : Arial
- Taille : Titre 10 **en gras**
Texte 10
- Texte en français ou en italien en italique

Veuillez indiquer à la fin du texte nom et prénom de l'auteur.

Comme toute rédaction, celle du LUDO JOURNAL se réserve le droit de raccourcir le texte. Donc, ne mettez pas le plus important à la fin, mais au début!

Les textes peuvent être expédiés par e-mail ou par poste sur disquette ou CD.

Les photos peuvent être envoyées par email ou sur papier photo à la rédaction.

N'oubliez pas la légende des photos. Notez la légende des photos sur „Post-it“ et collez-la au dos de la photographie. Ne rien rater, s.v.p., directement sur les photos.

Joindre une enveloppe affranchie et à votre adresse, si vous désirez que les photos ou les disquettes vous soient rendues.

Si vous avez encore des questions, veuillez vous adresser à

Rédaction LUDO JOURNAL
Doris Turberg
La Ruai
2735 Malleray-Bévilard
032 492 19 06
d.turberg@bluewin.ch

Direttive per la redazione di un testo per il LUDO JOURNAL

- allineato a sinistra
- una sola colonna
- scrivete il testo senza interruzioni e senza formattazioni
- andata a capo solo quando è veramente necessario (nuovo paragrafo)
- tipo di carattere: Arial

- grandezza: titolo 10 **grassetto**
testo 10

- testo in italiano: corsivo

Alla fine del testo indicare nome e cognome dell'autore

Come ogni altra redazione, anche quella del LUDO JOURNAL si riserva il diritto di accorciare testi molto lunghi. Non mettete la notizia più importante alla fine, ma all'inizio!

I testi possono venir inviati per email oppure su un dischetto per posta. Le fotografie possono essere spedite per posta elettronica o normale. In questo caso scrivere una didascalia su un bigliettino appeso dietro la foto. Per favore evitate di scrivere direttamente sulla foto.

Se desiderate che vi siano ritornati dischetti e fotografie, allegare una busta affrancata con il vostro indirizzo.

In caso di domande potete rivolgervi alla redazione

Redaktion LUDO JOURNAL
Angela Bünter
Loestrasse 200
7000 Chur
081 353 84 10
bunter.angela@bluewin.ch

Ausleihrechte CD-ROM Autorisation de prêter les CD-ROM

siehe LUDO JOURNAL 3/2003
voir LUDO JOURNAL 3/2003

Korrigenda

Bei dem Versand der Broschüre „Spiel und Spass“ ist uns ein Fehler unterlaufen, für den wir uns entschuldigen. Die korrekte Rabattregelung mit Frau Preisig, emktoptware, lautet wie folgt: 10% bis CHF 500.00, **bis max. 15%** ab CHF 501.00.

Spiel gesucht

Zu kaufen gesucht :
« Goldgräber » bzw. « Golden City »

Ludothek Thisis
Frau Myrtha Brot
Spitalstrasse 5
7430 Thisis
Tel. 081 651 25 92
mail: erwin.dolf@bluewin.ch