

zentralinfo

03/2024
September

MITGLIEDERMAGAZIN DER INDUSTRIE- UND HANDELSKAMMER ZENTRALSCHWEIZ IHZ

FOKUS. Der Bildungschungel

CAMPUS. Die Wichtigkeit der höheren Berufsbildung

PRAXIS. Hindernisse hinter sich lassen



ihz 
INDUSTRIE- UND HANDELSKAMMER
ZENTRALSCHWEIZ

PODIUM. Christian Scháli sieht sich als Bildungs- und Kulturdirektor des Kantons Obwalden unterschiedlichen Forderungen im Bildungssystem ausgesetzt Seite 06

FOKUS. Steckt die Volksschule in der Krise? Prof. Dr. Andreas Hoffmann-Ocon von der Pädag. Hochschule Zürich sucht nach Antworten aus Sicht der Wissenschaft. .. Seite 08

CAMPUS. Thomas Stocker ist Geschäftsführer Bildung am CAMPUS SURSEE und erklärt die Wichtigkeit der höheren Berufsbildung in der Zentralschweiz Seite 14

Wo Entwicklung und Bildung ZUM SPIELEN KOMMEN

In unserer digital geprägten Zeit erfreuen sich analoge Spiele – vielleicht gerade deshalb – zunehmender Beliebtheit. Dabei sind Gesellschaftsspiele mehr als Unterhaltung oder blosser Zeitvertreib für Klein und Gross.

SPIELEN FÜR DIE ENTWICKLUNG

Kinder erlernen jeden Tag spielend neue Fähigkeiten. Ob Holzklötze, Greiflinge, Löffel – alles ist ein Spiel, wird entdeckt, wahrgenommen und fördert die geistige Entwicklung. Klassische Kinderspiele wie «Obstgarten», «Mensch ärgere dich nicht» oder «Uno» sind Unterhaltung und Lebensschule zugleich und zielen oft auf bestimmte Fähigkeiten ab. Hier wird man zur guten Gewinnerin oder Verliererin, zum Strategen oder Opportunisten und muss sich dabei an die Spielregeln halten – viele Eigenschaften, die die Grundlage für ein funktionierendes Zusammenleben bilden.



Lilly Gygax,
Marketing & Operations,
Carletto AG

DIE ENTWICKLUNG VON SPIELEN

Bevor Spiele überhaupt Wissen, Fähigkeiten und Spass an den Tisch bringen, werden sie von Autoren geschrieben und in Verlagen entwickelt, ausgearbeitet und veröffentlicht. Einer dieser Verlage ist Game Factory, der zu der Carletto-Gruppe gehört. Entstanden ist der Verlag 2008, als die Anfrage vom damaligen DRS (heute SRF) kam, das bekannte Radiospiel ABC DRS 3 als Brettspiel umzusetzen. Unterdessen ist «ABC SRF 3» eines der meistverkauften Spiele in der Schweiz, und Game Factory hat sich im deutschsprachigen Raum etabliert. Der Spieleverlag veröffentlicht jedes Jahr rund 15 Spiele, doch von der Idee bis zum fertigen Spiel vergehen nicht selten zwei Jahre. Gebastelte Prototypen, Ideen oder fremdsprachige Spiele werden nach einem Auswahlverfahren in vielen Runden getestet. Spieletesten gehört somit zum Arbeitsalltag der Spieleredakteure von Game Factory. Doch das letzte Wort hat immer die jeweilige Zielgruppe, die ebenfalls das Spiel testet und bewertet. Einzigartigkeit, zugängliche Regeln und ein hoher Wiederspielreiz sind einige der Kriterien, damit ein Spiel zu Game Factory passt. Ein gutes Spiel ist die Basis, doch die Ausarbeitung der Spielregeln, die grafische Umsetzung und die Geschichte rundherum sind ebenso entscheidend für den Erfolg im jeweiligen Markt.



**Bei den Silberrücken
hatte das Handwerk
noch goldenen Boden.**

WEITERENTWICKLUNG

Game Factory adaptiert auch Spiele, die in anderen Ländern bereits erfolgreich sind, im deutschsprachigen Raum aber auf den Durchbruch warten. Jeder Markt, jeder Sprachraum reagiert anders auf gewisse Themen oder Designs. Deshalb existieren vom gleichen Spiel oft mehrere Sprach- und Designversionen. Eine dieser Adaptationen ist «Die Magischen Schlüssel», die bei Game Factory erschienen ist und kürzlich zum Kinderspiel des Jahres 2024 erkoren wurde. Dieser Preis gilt weltweit als die bedeutendste Auszeichnung und ist ein Meilenstein, die dem Verlag in der eigenen Entwicklung helfen wird.

SPIELZIEL

Eine Auszeichnung allein reicht aber nicht aus, damit ein Spiel zum Klassiker wird. Bekanntheit entsteht über Jahre und dadurch, dass man es überall und immer wieder spielt und ohne langwieriges «Spielregellesen» loslegen kann. Diese Bildung beginnt bereits an den Schulen, wo Spiele gezielt zur Entwicklung und Förderung genutzt werden – spielerisch und ohne Druck. Game Factory unterstützt deshalb Vereine wie «Spielen macht Schule», die schulübergreifende Spielangebote organisieren und dafür sorgen, dass Spiele ihren Platz in der Bildungslandschaft behalten. Neben verschiedenen Fähigkeiten und Spass schenken Spiele vor allem gemeinsame Zeit, die im digitalen Lärm manchmal unbemerkt verfliegt. Daher gilt am Ende die einfache Regel: Wer spielt, gewinnt immer! ◇