

bn

bibliotheks
nachrichten

2 · 2018

impulse

informationen

rezensionen

Spielerisch

österreichisches bibliothekswerk

impulse & informationen

Aktuelle Buchtipps	195
Thema „Spielerisch“... von Reinhard Ehgartner	201
Einblicke in eine Ludothek ... von Renate Lumetzberger	202
Spiel und Spaß in der Bibliothek ... von Ilse Vollmar	204
Oppermann/Kihlßl: Wir wollen doch nur spielen	207
Tipps der erfahrenen Spielzeughändlerin Adele Liedl	208
Das Institut für Spielforschung ... von Rainer Buland	210
„Sagen wir, ich bin der Löwe...“ ... von Brigitte Krautgartner	214
Entwicklungen auf dem Spielesektor ... von Andreas Waltenstorfer	217
Computerspiele in der Jugendliteratur ... von Alexander Pommer	221
Eine Rezensentin: Caroline Bauer	224
Lesebilder : Bilderlesen - André Henri Dargelas ... von Doris Schrötter	226
Maus, Maus, komm heraus - ein Bilderbuch wird lebendig	229
MINT: Lesen - Sprechen - Tun	232
Kollegin Susi und die Kunst des Vergammelns ... von Leonora Leitl	234
Berichte aus den Diözesen	238
Der Buchklub Wissens-Trolley	244

rezensionen

Sachbücher

Biografien, Briefe, Tagebücher	247
Erdkunde, Geografie, Reisen	250
Geschichte, Gesellschaft, Politik, Recht, Wirtschaft	254
Kunst, Musik, Film, Theater, Tanz	265
Naturwissenschaft, Technik, Medizin, Gesundheit, Landwirtschaft	267
Literaturwissenschaft, Sprache, Buch, Bibliothek	271
Philosophie, Psychologie, Pädagogik	275
Religion	277
Freizeit, Haushalt, Kochen, Wohnen, Sport	283

Belletristik

Lyrik, Epen, Dramen, Märchen, Sagen	291
Romane, Erzählungen, Novellen	293

Kinder- und Jugendbücher

Kinder- und Jugendsachbücher	338
Für Kinder bis 6 Jahre	347
von 6 bis 10 Jahre	355
von 10 bis 14 Jahre	361

Hörbücher	380
-----------------	-----

Spiele	387
--------------	-----

Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Spielerisch erkunden wir als Kinder die Welt. Die Faszination des Spiels begleitet uns ein Leben lang.

Warum Spiel und Bibliothek gut zusammenpassen und welche Entwicklungen es auf dem Spielektor gegenwärtig gibt, davon handeln die Beiträge in dieser Ausgabe der bn.

Ihr biblio-Team



Silvia Wambacher • Anita Ruckerbauer • Cornelia Gstöttinger • Reinhard Ehgartner • Elisabeth Zehetmayer

ZUVERSICHT

Buchtipps

Navas Welt zerbricht - aber solange man lebt, besteht auch die Hoffnung auf einen Neubeginn. (DR)

Als Navas Mann und Sohn bei einem Autounfall sterben, ist das Leben für die Ich-Erzählerin so gut wie vorbei. Sie zieht in eine kleine Wohnung in einer Seniorenanlage und gibt ihren Beruf als Innenarchitektin auf, um stattdessen als Kassiererin in einem Supermarkt zu arbeiten. Aber so einfach lässt sich das Leben nicht überlisten! Der Lebenswille, glückliche Zufälle und im Augenblick entstehende Sinnlichkeit leiten Nava in ein selbstbestimmtes Leben zurück.

Unterstützt von ihrem Bruder, dessen Familie und unterschiedlichsten Menschen, findet Nava wieder Anschluss. Ein ganz anderes Leben tut sich auf - und mit ihm die Zuversicht für eine neue Zukunft. Das offene Ende lässt den LeserInnen viel Spielraum, um die Geschichte weiterzuspinnen.

Mira Magén erzählt auf mehr als 400 Seiten psychologisch einfühlsam und sprachlich versiert vom verschlungenen Alltag der Protagonistin. Man lernt Nava anhand zahlreicher innerer Monologe und in Begegnungen mit vielen verschiedenen Charakteren kennen. Fast möchte man hoffen, der einen oder anderen Figur aus diesem Roman nochmals zu begegnen - so spannend, extravagant oder bemerkenswert sind die Personen dargestellt.

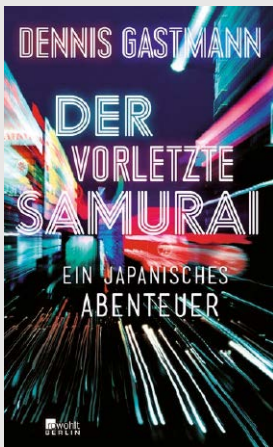
Das Buch wurde hervorragend übersetzt von Mirjam Pressler, die laut Klappentext meinte: „Ich mag Mira Magén immer, aber diesen Roman von ihr liebe ich am meisten!“ Dem kann man sich nur anschließen. Unbedingt jeder Bücherei zu empfehlen!

Doris Göldner



Magén, Mira: Zuversicht

: Roman / Mira Magén. Aus dem Hebr. von Mirjam Pressler.
- Dt. Erstausg. - München : dtv, 2018. - 430 S.
ISBN 978-3-423-28151-5
fest geb. : ca. € 24,70



**Gastmann, Dennis:
Der vorletzte Samurai**

: ein japanisches Abenteuer /
Dennis Gastmann. - Berlin : Ro-
wohlt Berlin, 2018. - 250 S.
ISBN 978-3-7371-0011-3
fest geb. : ca. € 20,60

Erlebnisse und Beobachtungen aus dem ebenso anziehenden wie rätselhaften Japan. (EL)

Als Reporter für die ARD hatte Dennis Gastmann viele Jahre lang die Gelegenheit, Japan in seiner Vielschichtigkeit kennenzulernen. In diesem Buch nähert er sich dem „Land der aufgehenden Sonne“, das sich trotz seiner starken Präsenz als Industrie- und Wirtschaftsmacht immer noch den Reiz des Exotischen bewahrt hat, mit dem nötigen Respekt eines „Gajin“ - eines Fremden. Gastmann führt die LeserInnen von der Hyper-Metropole Tokio über die Tempelstadt Nikko bis zu den Vulkanen auf Kyushu und natürlich auch zum mythischen Fuji-san, dem 3700 Meter hohen Schicksalsberg der Japaner, der seinen Gipfel - einer Diva gleich - allzu oft in einen nebeligen Schleier hüllt.

Die Tatsache, dass der Autor mit einer Japanerin verheiratet ist, die aus einer Samurai-Familie stammt, mag ihm das Verständnis dieses ebenso widersprüchlichen wie faszinierenden Landes ein bisschen erleichtert haben, vieles bleibt aber auch für ihn ein Rätsel. Dennis Gastmann hat seine Erlebnisse und Beobachtungen in einer feinsinnigen und ausdrucksstarken Sprache niedergeschrieben. Er bringt das Kunststück zustande, einen hohen Informationswert mit einer zeitlosen Poesie im Ausdruck zu verknüpfen.

Ein wunderbares Buch, das man allen Bibliotheken nur empfehlen kann!

Johannes Preßl

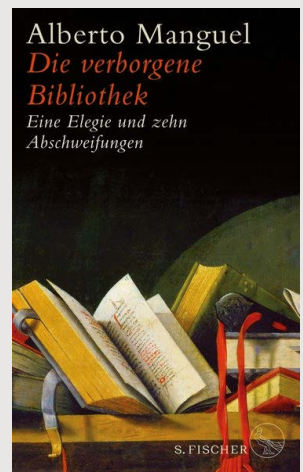


Von Büchern, Bibliotheken und dem Zauber des Lesens. (PB)

Alberto Manguel, einst der Vorleser des erblindenden Dichters Jorge Luis Borges, heute Direktor der argentinischen Nationalbibliothek in Buenos Aires, ist ein Leser und Bücherfreund par excellence, den mit Büchern immer eine enge Komplizenschaft verbunden hat. Als er aufgrund einer bevorstehenden Übersiedlung seine umfangreiche Bibliothek in Umzugskartons verstauen muss, nimmt er dies zum Anlass, sich mit prägenden Lektüreerlebnissen seines bisherigen Lebens zu befassen. Und so beginnt er im Geist durch Bücher und Bibliotheken zu streifen, die für ihn eine wichtige Rolle gespielt und ihn in der einen oder anderen Form begleitet haben, durchwandert die Stadtbüchereien von Buenos Aires und Tel Aviv aus seiner Kindheit sowie seine eigenen, die er zu verschiedenen Zeitpunkten an unterschiedlichen Orten der Welt, in Paris, London, Mailand, Montreal und Tahiti, angelegt hat. Dabei extemporiert er mit Witz und Esprit über die Freuden und Leiden eines passionierten Lesers und Bücherbesitzers, spürt dem Wesen und der Magie von Bibliotheken nach, gewährt Einblicke in persönliche Lektürevorlieben und sinniert scharfsinnig über Gott und die (Bücher-)Welt.

In Summe legt Manguel mit „Die verborgene Bibliothek“ also nichts anderes vor als eine geistreiche und humorvolle Liebeserklärung an Bücher und Bibliotheken, die zugleich seinen Glauben an die Kraft des Bündnisses zwischen einem Buch und seinen LeserInnen nachdrücklich unterstreicht.

Eva Unterhuber



Manguel, Alberto: Die verborgene Bibliothek

: eine Elegie und zehn Abschweifungen / Alberto Manguel. Mit einer Rede von Walter Benjamin. Aus dem Engl. von Achim Stanislawski. - Frankfurt a. M. : S. Fischer, 2018. - 183 S. ISBN 978-3-10-397369-3 fest geb. : ca. € 18,50



Eine wahrlich unglaubliche Geschichte. (ab 9) (JE)



**Naoura, Salah:
Der Ratz-Fatz-x-weg 23**

/ Salah Naoura. Mit Bildern von Maja Bohn. - Weinheim : Beltz & Gelberg, 2018. - 206 S. : Ill. ISBN 978-3-407-82353-3 fest geb. : ca. € 13,40

Direktor Glauber mag Kinder nicht wirklich. Am wenigsten mag er solche, die lügen und phantasievolle Ausreden erfinden, wenn sie ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben. So wie Laura und Gerti. Sie erzählen ihm, sie hätten am Wochenende kurz in die Wüste fliegen müssen und das ohne Eltern. Daraufhin verdonnert sie Glauber zu einer Erzählsitzung in jeder großen Pause der nächsten Woche, denn so eine dreiste Lüge hat er noch nie gehört...

Alles beginnt mit einem bedenklichen Kauf: Lauras Mama ersteht den Staubsauger Ratz-Fatz-x-weg 23. Drückt man den richtigen Knopf, saugt er alles weg, was im Weg ist. Die Gartenmöbel und den daneben stehenden Baum, die Läuse vom Kopf des kleinen Bruders... Lauras Mama wird immer eigenartiger. Sie ist nur mehr mit dem Ratz-Fatz unterwegs, weil sie überall Dreck sieht - auch unsichtbaren. Da beschließen Laura und ihre beste Freundin Gerti etwas dagegen zu unternehmen. Die Geschichte, die die beiden schließlich zu berichten haben, ist so verrückt und spannend, dass Herr Direktor Glauber die Pausen immer weiter ausdehnt und sogar Jausenbrote schmiert, um sie nur ja nicht unterbrechen zu müssen.

Ich habe selten so ein witziges und gleichzeitig fesselndes Buch gelesen. Der Autor hebt den oft nicht leichten Schulalltag eines Lehrers hervor und beschreibt die Fantasie und Erzählfreude der Kinder, ohne bewertend einzugreifen.

Die unglaublichen Wendungen und Verwicklungen der Geschichte schüren die Neugier und sorgen für Spannung. Jedes winzige Detail ist mit Humor geschmückt und gibt der Erzählung eine Leichtigkeit, die ständig zum Lachen verleitet. Absolut empfehlenswert ab 9 Jahren.

Ilse Hübner



Zauberhafter Auftakt einer bemerkenswerten Trilogie.

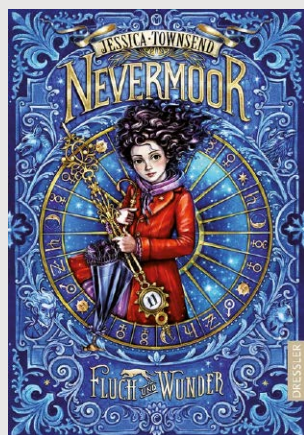
(ab 12) (JE)

Morrigan hat so gar keinen Grund, sich auf ihren elften Geburtstag zu freuen, gehört sie doch zu den verfluchten Kindern, die für alles Ungemach, das ihren Mitmenschen zustößt, verantwortlich gemacht werden. Und deshalb wird sie an ihrem Geburtstag um Mitternacht von der Wilden Schattenjagd getötet werden. Doch dann taucht der geheimnisvolle Jupiter North auf und schmuggelt sie nach Nevermoor, damit sie hier in die „Wundersame Gesellschaft“ aufgenommen wird. Und diese Welt ist voller Wunder: Einhörner, Vampirzwerge, sprechende Magnifikaten, Schattenwölfe und Drachenreiter, um nur einige zu nennen. Auch die Fortbewegung ist abenteuerlich: Man hängt sich mit dem Griff eines speziellen Schirms auf ein gespanntes Seil einer vorbeirauschenden Bahn...

Leider hat Jupiter vergessen zu erwähnen, dass vor der Aufnahme in die Wundersame Gesellschaft eine Reihe von gefährlichen Prüfungen zu meistern ist: Bei der letzten Prüfung geht es darum, sein besonderes Talent zu präsentieren - blöd nur, dass Morrigan noch keines an sich entdeckt hat. Sollte Morrigan versagen, würde sie aus Nevermoor gejagt werden - und damit in den sicheren Tod.

Während die Geschichte in einer Welt beginnt, die an das viktorianische England erinnert, fühlt man sich bei Nevermoor in die fantastische Welt von Oz versetzt. Wunder sind hier die treibende Kraft. Jessica Townsends Buch sprüht vor fantastischen Ideen, doch auch hier stehen Freundschaft, Loyalität und das Finden der eigenen Identität im Mittelpunkt. Charmante Figuren mit viel Herz, Hirn und Humor sorgen für ein ungetrübtes Lesevergnügen. Unbedingt empfehlenswert.

Anita Ruckerbauer



**Townsend, Jessica:
Nevermoor**

: Fluch und Wunder / Jessica Townsend. Aus dem Engl. von Franca Fritz und Heinrich Koop. Mit Vignetten von Eva Schöffmann-Davidov. - Orig.-Ausg. - Hamburg : Dressler, 2018. - 430 S. ISBN 978-3-7915-0064-5 fest geb. : ca. € 19,60



Wie Glaube im 21. Jahrhundert gelebt und Evangelium verbreitet werden kann. (PR)



Fink, Norbert: **Hallo Welt, hier Kirche**

: von einem, der auszog, den Glauben zu rocken / Norbert Fink.
- Gütersloh : Gütersloher Verl.-Haus, 2017. - 221 S. : Ill.
ISBN 978-3-579-08665-1
fest geb. : ca. € 18,50

Norbert Fink ist seit 15 Jahren Priester im Erzbistum Köln und seit 2007 Jugendseelsorger. Der begeisterte Elvis-Fan verkündet das Evangelium manchmal mittels Rap oder Poetry Slam. Als Trauungspriester von Daniela Katzenberger und Lucas Cordalis, deren Hochzeit im Fernsehen von 2,6 Millionen ZuseherInnen mitverfolgt wurde, erlangte er breite Bekanntheit.

In diesem Buch beschreibt er, der mit 18 noch weit davon entfernt war, Priester zu werden, seinen Werdegang und sein Verständnis des Priesteramtes und Glaubens. Festivalbändchen an seinem Arm sind für ihn liebevolle Erinnerungen an Höhepunkte seiner Arbeit als Jugendseelsorger. Er erzählt von Reisen nach Rom, Assisi, Medjugorje, Krakau, Taizé und Memphis sowie von vielen Begegnungen mit Menschen, die sein Leben und Christsein prägten, darunter Freunde, Lehrer, Eltern ebenso wie die letzten drei Päpste, die er persönlich kennenlernen durfte. Er schreibt über seine Leidenschaft für Filme, in denen er viele religiöse Themen findet (zum Beispiel bei „E.T.“). Er möchte wie Mr. Keating in „Der Club der toten Dichter“ Mentor für andere Menschen sein und sie inspirieren, ihre Gaben und Talente zu entdecken. Immer wieder lässt er Bibelstellen in den Text einfließen und zeigt, dass uns die Bibel Antworten auf unsere Fragen liefern kann, uns etwas zu sagen hat und unser Leben bereichert - wenn wir uns darauf einlassen.

Trotz seiner (Selbst-)Zweifel und Kritik an der Kirche merkt man, dass Norbert Fink für den Glauben brennt. Genährt und gestärkt durch diesen unerschütterlichen Glauben, geht er ungewöhnliche Wege, die „Frohe Botschaft“ zu verkünden, wie man bereits auf dem Cover des Buches erkennen kann. Durch seine Präsenz auf Youtube und Facebook erreicht er Kirchenferne. - Für Firmgruppen zur Diskussion und allen Bibliotheken empfohlen.

Silvia Wambacher



Spielerisch

Das Spiel wird bei Erwachsenen gerne als schöner Ausgleich zum fordernden Alltag gesehen, als gesellschaftsfördernde wie unterhaltsame Erholung neben dem wirklichen Leben. Geradezu revolutionär ist dagegen die vor über 200 Jahren geäußerte Position von Friedrich Schiller, der in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ den häufig zitierten Satz bringt:

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

In diesem Verständnis hat Spiel weniger mit Freizeit zu tun als vielmehr mit Freiheit. Jenseits von Notwendigkeit gibt es diesen Bereich und Zustand, in dem wir ganz wir sind - spielerisch spielend, absichtslos, frei.

Öffentliche Bibliotheken verstehen sich gleichermaßen als Orte, an denen diese selbstbestimmte Freiheit lebt. Bei dieser unverkennbaren Verwandtschaft verwundert es nicht, dass in den folgenden Beiträgen mehrfach und mit guten Argumenten die Nähe von Spiel und Bibliothek Erwähnung findet.

Mehr als die Hälfte unserer Mitgliedsbibliotheken führt Spiele im Angebot, und dies, obwohl diese Medienart ganz eindeutig zusätzliches Engagement fordert und wesentlichen Mehraufwand mit sich bringt. Das ist es den BibliothekarInnen offensichtlich wert, denn von den NutzerInnen wird dieses Angebot geschätzt.

Öffentliche Bibliotheken und Spiele führen Menschen zusammen - eine Behauptung, die auf den folgenden Seiten vielstimmig belegt wird.



Einblicke in eine Ludothek

: Spiele in der Bibliothek-Ludothek St. Vitalis

Seit über 30 Jahren haben wir in der Öffentlichen Bibliothek-Ludothek St. Vitalis schon Spiele im Bestand. Wir sind eine Pfarrbibliothek am Stadtrand von Salzburg. Auf etwa 100 m² bieten wir unseren Leserinnen und Lesern ca. 6500 Medien, davon 430 Spiele.

Diese Mediengruppe ist ein Alleinstellungsmerkmal, das von unseren Nutzerinnen und Nutzern stark wahrgenommen wird, da weder die Stadtbibliothek Salzburg noch die Öffentliche Bibliothek der Nachbargemeinde Spiele anbieten. Mit einer Umschlagszahl von 2,6 im Jahr 2017 gehören die Spiele mit zu den Umsatzbringern.

Spezialistinnen gefragt

Zwei Kolleginnen sind hauptverantwortlich für den Spielbereich. Das beinhaltet den Einkauf, das Einarbeiten, das Katalogisieren und die Ersatzteilbeschaffung - wichtig, wenn einmal etwas verlorengeht. Aber alle Kolleginnen sind angehalten, die Spiele bei Rückgabe genau zu kontrollieren, da unvollständige Medien keine Freude machen. Es hat sich sehr bewährt, die Spiele gleich zu kontrollieren, so lange die Kunden noch in der Bibliothek sind. So kann man fehlende Teile oder Spielanleitungen gleich reklamieren. Unsere Nutzerinnen und Nutzer sind aber sehr sorgfältig und es fehlt wirklich nur

sehr selten etwas. Dies ist sicher auch auf die regelmäßigen Kontrollen zurückzuführen.

Ein breites Angebot

Wir bieten Spiele für Kinder von 2 bis 14 Jahren, aber auch für Erwachsene. In letzter Zeit kommen auch immer mehr junge Erwachsene, die sich gerne Spiele für zu Hause ausborgen, um dort gemütliche Spieleabende mit Freunden zu machen. Spieleabende in der Bibliothek haben sich bei uns nicht bewährt - der Besuch war nur mäßig und so haben wir nach einigen Monaten wieder aufgegeben.

Sehr wichtig ist aber, dass man über die Spiele gut Bescheid weiß und ungefähr erklären kann, wie sie funktionieren. Wo braucht es Strategie, wo muss man einfach nur Glück haben oder wo geht es um Wissen? Welche sind als Familienspiel geeignet, welche kann man auch gut zu zweit spielen? Das sind sehr häufig gestellte Fragen, die das ganze Team betreffen.

Natürlich wäre es wünschenswert, dass beim Spielverleih immer zwei Kolleginnen Dienst machen für Beratung und Rückgabe, aber leider ist das bei uns nicht möglich. Falls der Andrang wirklich zu groß ist, lassen wir die zurückgegebenen Spiele liegen und nehmen uns lieber die Zeit, unsere Benutzerinnen und Benutzer zu beraten.



© spielbar.com | flickr

Was wir beim Einkauf beachten

Die Spiele müssen verleihfähig sein, d.h. sie sollten nicht zu viele unbedingt nötige Einzelteile haben und keine kleinen oder filigranen Teile, die leicht kaputt gehen, beinhalten. Sehr zurückhaltend sind wir bei batteriebetriebenen Spielen, die noch dazu oft großen Lärm machen.

Wir legen Wert auf gute Ausführung, viele unserer Spiele sind aus Holz gefertigt. Diese oft etwas teureren Varianten kaufen Familien nicht so leicht an, sie werden dann aber gerne in der Ludothek ausgeborgt. Seit einigen Jahren bieten wir Montessori-Materialien und Großspiele an, die in der Anschaffung etwas teurer sind, aber stark nachgefragt werden.

Die Kennzeichnung nach Altersgruppen erfolgt bei uns über farbige Etiketten. Das erleichtert den Benutzerinnen und Benutzern den Überblick und auch kleine Kinder können sich so schon sehr bald selbst ihre Spiele aussuchen.

Ganz wichtig ist ein genaues Inhaltsverzeichnis, das bei uns im Deckel der Schachtel eingeklebt wird, so können alle Kolleginnen bei der Rückgabe genau kontrollieren, ob alle Teile vorhanden sind. Manchmal kontrollieren Kunden auch schon vor der Ausleihe, ob

alles komplett ist. Die Spiele werden ja auch oft direkt bei uns in der Bibliothek ausprobiert und gespielt, und da kann es schon mal passieren, dass Einzelteile in fremde Schachteln wandern. Nach Klassenbesuchen ist der Kontrollaufwand relativ hoch, aber wenn man sieht, welchen Spaß die Kinder beim Ausprobieren der Spiele haben, nimmt man das gerne in Kauf.

Wer Spiele anbietet, muss bedenken, dass der Aufwand bei Verleih und Rückgabe größer ist und man mehr Platz für die Präsentation braucht. Man soll auch über den Raum verfügen, um Spiele gleich vor Ort ausprobieren zu können. Ein gut geschultes und informiertes Team wäre wünschenswert. Das ist aber leider nicht immer möglich, da nicht alle Menschen spieleaffin sind.

Wir könnten auf diesen Teil unseres Medienbestandes auf keinen Fall verzichten und darum tragen wir die Spiele auch in unserem Namen!

Renate Lumetzberger

Leiterin der Bibliothek-
Ludothek St. Vitalis
Regionalbetreuerin
des Landes Salzburg





Spiel und Spaß in der Bibliothek

: die Angebote der Bücherei & Spielothek Höchst

von Ilse Vollmar

Gesellschaftsspiele haben einen ganz besonderen Nutzen: Sie fördern den Zusammenhalt, sorgen für die Bildung sozialer Kompetenzen und verbinden Generationen miteinander. Trifft man sich zu einem Spielenachmittag oder -abend, bleibt dieser meistens in guter Erinnerung. Es wurde Zeit miteinander verbracht, gelacht und manchmal auch geweint. Kinder lernen, sich an Regeln zu halten und sich zu konzentrieren. Zu verlieren gehört zu den wichtigsten Erkenntnissen der Kinder beim Spielen - wie auch die Freude beim Gewinnen.

Unsere Spielothek

Wir haben 1100 sogenannte Schachtelspiele und 50 Groß- und Außenspiele bei uns im Verleih (ca. 7 % unseres Medienbestandes). Die Schachtelspiele setzen sich aus Brett-, Lege-, Lauf-, Lern- sowie Kartenspielen zusammen. Bei uns werden alle Schachteln foliiert sowie die Spielanleitungen kopiert und abgelegt. Dadurch ist eine längere Haltbarkeit der Spiele gewährleistet. Im Schachteldeckel wird der gesamte Inhalt aufgelistet,

sodass bei der Rückgabe ein schnelles Überprüfen auf Vollständigkeit möglich ist. Während der Ausgabeweiten achten wir darauf, dass die Kinder die Spiele nicht ohne uns öffnen oder selbstständig zu spielen beginnen.

Groß- und Außenspiele sind eine Platzfrage. Sie benötigen für die Aufbewahrung tiefere Regale. Erfahrungsgemäß werden diese Spiele vor allem während der warmen Jahreszeit entlehnt.

Die regelmäßige Sichtung des Bestandes ist unerlässlich. Scheuen Sie sich nicht, unvollständige oder unansehnliche Spiele zu löschen. Auch diejenigen mit schlechten Verleihzahlen gehören aussortiert.

Ein besonderer Schwerpunkt unserer Bücherei & Spielothek ist die Kooperation mit Spielgruppen, Kindergärten und Schulen. Auf Empfehlung der Pädagogen werden Lernspiele angekauft. Bei Elternabenden werden die Informationen an die Eltern weitergegeben, so dass alle über die aktuellen Angebote informiert sind.



Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben.

Maxim Gorki

Veranstaltungen beflügeln das Interesse

Jeden Mittwoch findet ein Spielenachmittag für Kinder statt. Unter fachkundiger Anleitung eines Erwachsenen wird gespielt. Der Zulauf ist über die Jahre ungebrochen. Viele nehmen die Spiele, die sie ausprobiert haben, gleich mit nach Hause. Somit fällt das oft als lästig empfundene Lesen der Spielanleitung weg.

Einmal im Monat bieten wir einen Spieleabend für Erwachsene an. Inzwischen sind wir schon eine eingeschworene Gruppe. Der große Vorteil ist, dass wir SpielothekarInnen gleich die neuesten Anschaffungen testen können. Daraus ergeben sich große Vorteile bei der Kundenberatung.

Bei unserem jährlichen Spielefest Ende der Sommerferien wird der Parkplatz vor der Spielothek zum riesigen Spielplatz. Groß- und Außenspiele werden aufgebaut, damit die Bevölkerung die Möglichkeit hat, unser Angebot kennenzulernen, aussortierte Spiele werden günstig auf dem Spieleflohmarkt verkauft. Gleichzeitig findet bei diesem Fest die

Verlosung der Aktion „Sommerlesen“ statt. Somit werden Spiele und Bücher zusammen in den Mittelpunkt gestellt.

Sie denken an einen Einstieg?

Sollten Sie sich überlegen, eine neue Spielothek einzurichten, finden Sie mit einem Anfangsbestand zwischen 70 und 100 Spielen das Auslangen. Ganz klar gehören Klassiker wie *Lotti Karotti*, *Biberbande*, *Memory*, *Uno*, *Monopoly*, *Zicke Zacke Hühnerkacke* sowie neue Renner wie *Kakerlakak*, *Ringelding*, *Speedcup*, *Crazy Coconut*, *Ice cool* und *Die fiesen 7* dazu.

Einige Tiptoi-Spiele bzw. -Bücher sollten auch dabei sein. Bei diesem audio-digitalen Lernsystem können Kinder vieles selbst probieren oder mit einem Erwachsenen das Spiel bzw. Buch erleben. Wir verleihen auch Tiptoi-Stifte - diese sind notwendig, um überhaupt dieses spezielle Angebot zu nutzen. Wir haben alle unsere Tiptoi-Medien auf jeden Stift geladen, somit kann jeder Nutzer unkompliziert zu Hause starten.

Auswahl & Orientierung

Mit dem jährlichen Zukauf von ungefähr 30 Spielen (ca. 500 Euro), kann ein großer Teil der Neuheiten abgedeckt werden. Dabei achte ich darauf, welcher Teil der Bevölkerung zu uns in die Bücherei & Spielothek kommt. Sind viele Kleinkinder dabei, kann ich den Bedarf abdecken oder muss ich in diesem Bereich aufstocken? Wir haben die Erfahrung gemacht, dass komplexe Spiele (Strategiespiele) eher selten nachgefragt werden. Bei Spielen ab 10 Jahren scheue ich den Kauf, da diese wenig entlehnt werden. Anders verhält es sich bei den sogenannten Partyspielen z.B. *Stille Post extreme*. Sie sollten Spaß machen und leicht spielbar sein - ohne dass man zuerst stundenlang die Anleitung lesen muss.

Bei Neuankäufen achte ich außerdem auf die Beschaffenheit der Schachtel – ist sie stabil oder eher aus dünnem Karton? Schachtelspiele mit einer Lasche sind sehr

schnell lädiert. Selbstverständlich wird auch auf den Inhalt ein Augenmerk gelegt. Viele Kleinteile können leicht verloren gehen. Ich empfehle aus Erfahrung, beim ortsansässigen Spielwarengeschäft (falls vorhanden) einzukaufen, da ist eine optimale Beratung gewährleistet. Außerdem macht der Händler auf Neuheiten und mögliche Trends aufmerksam und er hat die Möglichkeit, fehlende Spielteile zu besorgen.

Orientierung bieten einschlägige Spieleseiten im Netz, z.B. www.spielkult.de, mit brauchbaren Bewertungen oder die Nominierungen für das „Spiel des Jahres“, aufgeteilt in unterschiedliche Kategorien.

Für eine gut funktionierende Ludothek braucht es eine ordentliche Portion Enthusiasmus und natürlich die eigene Begeisterung am Spielen. Aber ich kann nur sagen: Lassen Sie sich nicht abhalten! Und ich wünsche Ihnen viele spannende und lustige Spielerunden.



Ilse Vollmar

ist seit 2007 in der Bücherei & Spielothek Höchst tätig. In den ersten Jahren als ehrenamtliche Mitarbeiterin, seit 2012 als angestellte Leiterin.

Ich helfe meinem Opa im Garten.
Ich baue eine Wasserstraße, damit die
Kartoffeln gut wachsen.

Mein Opa sagt, du bist von oben bis
unten ganz nass und voller Erde – na,
das kann man ja wieder sauber machen.



*Das Leben kann so spannend sein, auch wenn
sich Erwachsene ein wenig schwer damit tun. (ab 4) (JD)*

„Er will doch nur spielen“ - ein unter Joggern wie Briefträgerinnen gefürchteter Satz, denn was unter „spielen“ gemeint ist, unterscheidet sich in der Wahrnehmung der Beteiligten mitunter gravierend und schmerzlich. Und damit sind wir auch schon bei der Grundidee dieses Bilderbuches mit seinem einfachen Konzept und seiner herrlichen Umsetzung.

Wasserstraßen zur Kartoffelbewässerung, Karussellkreisen in der U-Bahn, die Technik des perfekten Hüpfsprungs oder künstlerische Farbversuche mit dem Essen - was aus kindlicher Sicht spannende Versuchsreihen in der Erforschung der Welt und ihrer Naturgesetze sind, sorgt auf der Erwachsenenseite bisweilen für Ärger, Ängste und Entsetzen.

Seine überzeugende Kraft bezieht dieses Bilderbuch wesentlich aus den Illustrationen von Elisabeth Kihl, die dem sachlichen Text mit einem Feuerwerk an Farben und Formen begegnet.

Mit diesem bezaubernden Bilderbuch haben es kleine Kinder in der Hand, ihren Erwachsenen die Welt zu erklären, sie zu einem spielerischen Perspektivenwechsel einzuladen und ihnen gleichzeitig die größten Sorgen zu nehmen. Erwachsenwerden ist zwar nicht grundsätzlich heilbar, aber mit solchen Fantasiespielen bleiben die Fäden zur Kindheit lebendig.

Ein herrliches Buch für alle Kinder dieser Welt und ihre bisweilen ein wenig komplizierten Erwachsenen.

Reinhard Ehgartner



Wir wollen doch nur spielen

/ Berenike Oppermann, Elisabeth Kihl. - Innsbruck ; Wien : Tyrolia-Verl., 2018. - [13] Bl. : überw. Ill. (farb.) ; 27 cm
ISBN 978-3-7022-3667-0
fest geb. : ca. € 14,95



Spielend die Welt entdecken...

Tipps einer erfahrenen Spielzeughändlerin mit Herz

Keine Kultur ohne Spiele

Im Ägyptischen Museum in Kairo sind Spiele ausgestellt, die bereits die alten Ägypter begeistert haben. Das ungebrochen beliebte Brettspiel „*Mensch ärgere dich nicht*“ hat unter dem Namen „*Pachisi*“ seine Wurzeln in Indien. Und Mozart spielte leidenschaftlich gerne Karten mit seiner Schwester Nannerl. Historisch Interessierte können im Institut für Spielforschung der Universität Mozarteum weitere Informationen über die Entwicklung des Spiels einholen.

In den letzten 30 Jahren hat sich im Bereich des Spielens viel verändert. Trotz der großen Beliebtheit von Computerspielen nehmen sich auch heute viele Jugendliche und Erwachsene regelmäßig Zeit für gesellige Spielrunden. Auch in Senioreneinrichtungen werden mittlerweile Spielenachmittage angeboten. Jährliche Spielefeste und Spielertage, wo man Spiele ausprobieren kann und fachkundige Beratung erhält, sowie fix eingerichtete Treffpunkte wie z. B. das Spielecafé der Spielzeugschachtel in Salzburg sorgen für große Begeisterung bei allen Generationen.

Für unsere Kleinen nur das Beste

Spiele helfen kleinen Kindern, die Umwelt zu begreifen. Sie beflügeln die Fantasie und machen vor allem Spaß! Einfache Brettspiele können schon mit einiehalb Jahren probiert werden. Für Dreijährige eignen sich erprobte Brettspiele wie „*Tempo kleine Schnecke*“ oder „*Obstgarten*“ besonders gut, aber auch Farbspiele wie „*Quips*“, Bildermemorys, Rahmenpuzzles (z. B. von Didacta), Fädel- oder

Steckspiele sollten im Bibliotheksangebot zu finden sein. Gerne entlehnt werden für Outdoorspiele und Geburtstage auch Bewegungsspielsachen oder eine Verleihkiste mit Verkleidungsstücken für Rollenspiele.

Spielwaren müssen gesundheitlich unbedenklich und sicher sein: Nicht empfehlenswert für kleine KundInnen sind Spiele mit verschluckbaren Kleinteilen. Vorsicht ist auch bei Spielen mit Schnüren, Kordeln, Seilen oder Bändern geboten. Ungeeignet sind Elemente mit scharfen Kanten, Spitzen oder dünnen Holzteilen. Beim Ankauf ist auf Warnhinweise wie „Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet“ zu achten. Sicherheit können die für den europäischen Markt notwendige CE-Kennzeichnung und zusätzliche Prüfsiegel wie z. B. das GS-Zeichen für „Geprüfte Sicherheit“ geben. Die rote „Spiel gut“-Plakette kennzeichnet pädagogisch wertvolles Spielzeug.

Bekanntlich schulen Melodien und Klänge das Gehör der Babys und Kleinkinder und fördern deren Sprachentwicklung und Rhythmusgefühl. Ihre Sinnesorgane sind aber noch sehr empfindlich. Spielsachen, die Geräusche machen, sollten daher so gestaltet und hergestellt sein, dass sie dem Gehör der Kinder nicht schaden.

Intensiver Geruch kann ein Hinweis auf gesundheitsschädliche Stoffe sein, die von Kindern beim Spielen aufgenommen werden können. Generell sollten Bibliotheken statt schlecht verarbeiteter Billigware qualitativ hochwertige Spiele im Bestand haben.

Doch woran erkennt man gutes Spielzeug?
Empfehlenswerte Spiele

- sind vielseitig verwendbar,
- lassen Platz für Kreativität und eigene Spielideen,
- bieten die Möglichkeit, mit anderen gemeinsam zu spielen,
- fördern die Geschicklichkeit und Beweglichkeit,
- bestehen aus hochwertigen Materialien, die gut verarbeitet sind,
- haben eine einfache, verständliche Konstruktion/Mechanik und
- sind robust.

Mehr Information dazu bietet die Ratgeberbrochure „Gutes Spielzeug“:

www.wko.at/branchen/handel/papierspielwarenhandel/broschueren.html

Einkauf mit allen Sinnen

BibliothekarInnen sollten beim Einkauf jedenfalls kompetenter Beratung von geschultem Fachpersonal gegenüber einem schnellen Onlinekauf den Vorzug geben. Im Geschäft lassen sich die einzelnen Spielelemente genauer begutachten, das eine oder andere Spiel ausprobieren und bei verlorenen Spielteilen oder anderen Problemen gibt es rasche Hilfe.

Bei der Beratung der BibliothekskundInnen ist darauf zu achten, dass Spiele altersgerecht, also der geistigen und körperlichen Entwicklung des Kindes entsprechend, empfohlen werden. Die Altersangaben auf den Verpackungen der Spiele sind nur als Hilfestellung gedacht. Auch wenn ein Spiel beispielsweise ab 6 Jahren empfohlen ist, kann es noch für Achtjährige durchaus interessant sein. Umgekehrt können anspruchsvolle Spiele in vereinfachten Varianten schon früher gespielt werden. Manche Spielsachen sind auf diese Weise bei Kindern jahrelang beliebt!



Adele Liedl öffnet die Türen in ihre „Spielzeugschachtel“

Adele Liedl

begründete 1994 die Spielertage Salzburg
Spielzeugschachtel Salzburg
www.spielzeugschachtel.at



Das Institut für Spielforschung

und seine Sammlung historischer Spielbücher und Graphiken

von *Rainer Buland*

Seit seiner Gründung im Jahre 1990 hat das Institut für Spielforschung der Universität Mozarteum Salzburg eine weltweit einzigartige Sammlung von Dokumenten zur Kulturgeschichte des Spiels seit der Renaissance zusammengetragen. Ein erstaunlicher Erfolg, wenn man die notorische Unterfinanzierung der Universitäten bedenkt. Möglich wurde dies durch Sponsoren (Casinos Austria, Herbert Batliner und viele andere), denen hier Dank gezollt werden muss. Mit ihrer Unterstützung konnte eine Sammlung entstehen, die immerhin so beachtlich ist, dass das Institut 2016 in die Liste der nationalen Großforschungs-Infrastruktur aufgenommen worden ist.

Da es sich um eine Forschungssammlung handelt (sie ist Teil der Universitätsbibliothek Mozarteum), ist sie zwar in Fachkreisen geschätzt, aber einer breiteren Öffentlichkeit praktisch unbekannt. Um mehr Leuten einen Einblick in die Sammlung zu gewähren, wurde in den letzten beiden Jahren in einer gemeinsamen Aktion von Institut und Bibliothek ein sogenanntes Repositorium aufgebaut. Das heißt, die Objekte können im Österreichischen Bibliothekenverbund gesucht und betrachtet werden - es steht jeweils ein hochauflösendes Bild im pdf-Format zur Verfügung sowie eine umfangreiche Katalogbeschreibung. Voraussichtlich im Juni 2018 werden wir den ersten Schwung an

Bildern online stellen. Ein Link wird auf der Homepage des Instituts für Spielforschung veröffentlicht.

Was beinhaltet die Sammlung?

- Rund 450 antiquarische Bücher vor 1920: Historische Spielbücher, Schachlehrwerke, Traktate und Dissertationen, frühe spielhistorische Werke. Das älteste Buch ist ein Orakelspielbuch aus 1541.
- Etwa 60 Spielpläne aus dem 17. bis 19. Jahrhundert: Gänse- und Eulenspiele, „Glocke und Hammer“ u.ä.
- Geschätzte 2.500 Graphiken (Kupferstiche, Radierungen, Holzstiche) mit der Darstellung spielender Menschen: Brett- und Kartenspielszenen, Ball- und Kugelspiele (z.B. Kegeln), Kinderspiele, aber auch viele Szenen, in denen Menschen ein Musikinstrument spielen, schließlich ist das Musizieren auch eine Form des Spiels.
- Etwa 40 Brettspiele und Spielkarten: Das Institut kann schon aus Platzgründen keine Spielesammlung aufbauen (das überlassen wir gerne den Museen und Archiven wie der Wiener Spieleakademie), aber besonders schöne oder thematisch interessante Exemplare werden gesammelt.
- Etwa 30 Zirkulare, Patente, Spielverbote etc. runden die Sammlung ab.
- Bleiben noch vier Ölgemälde. Es sind dies nicht Werke von berühmten Künstlern, sondern Darstellungen, die vielmehr von historischem Interesse sind.

Wozu dient die Sammlung?

In erster Linie stehen die Originale der Forschung zur Verfügung. Es sind bereits viele Veröffentlichungen am Institut über sie entstanden.

Weiters hat das Institut bereits ungefähr 25 Ausstellungen selbst durchgeführt (davon gibt es fünf Kataloge) und sich an zahlreichen Ausstellungen beteiligt. Ein Höhepunkt war sicherlich die große Mozart-Ausstellung 2006 in der Albertina in Wien. 2018 sind einige Objekte in der Jahresausstellung des Diözesanarchivs München-Freising zu sehen. 2019 wird sich das Institut an einer Ausstellung der Schach- und Kulturstiftung Grafing beteiligen.

Zum Abschluss möchte ich für die bibliophilen Leserinnen und Leser noch zwei historische Spielbücher vorstellen:

Georg Bauer druckte 1756 in Wien das umfangreichste deutschsprachige Buch mit allen Spielregeln des 18. Jahrhunderts. Es trägt den wunderbaren barock umständlichen Titel: „Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele“ und so weiter.



Georg Bauer brachte 1756 in Wien dieses umfangreiche Spielbuch in zwei Teilen heraus.

Die Titelseite ziert ein Kupferstich, auf dem eine Karten- und eine Brettspiel-Gesellschaft zu sehen sind.

Eines der ungewöhnlichsten Bücher überhaupt ist das „Stechbüchlein für die Jungfern“. Keine Angst, nicht die Frauen wurden gestochen, sondern die Frauen dürfen mit einer Nadel - wie es auch auf dem Titelbild zu sehen ist - zwischen die Seiten stechen und der Orakelspruch, der auf dieser Seite steht, gilt. Das Ungewöhnliche an diesem Buch ist, dass es zwei Titelseiten hat. Dreht man dieses Buch nämlich um, dann wird daraus das „Stechbüchlein für die Junggesellen“. Die Männer verwenden das Orakelbuch also von dieser Seite. Im Inneren stehen sich die Seiten verkehrt gegenüber.



Wer noch andere Besonderheiten kennen lernen will, kann meine Kolumne in der sehr zu empfehlenden österreichischen Brettspielzeitschrift (ja so etwas gibt es!) „frischgespielt“ lesen.

Das Spiel und die Forschung über das Spiel gehen weiter.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE TEILNAHME

Anmeldung mittels Bewerbungsbogen und anschließendes Bewerbungsgespräch

Einmündige Auszubildende können nach Rücksprache mit der Lehrangabeleitung angerechnet werden.

BERUFSBEGLEITENDE WEITERBILDUNG

Der modulare Aufbau eröffnet eine individuelle Profilbildung und Vertiefung. Ein in der zeitlichen Gestaltung flexibles Lernen ermöglicht das Studium parallel zu Ihrer Berufstätigkeit.

Die Präsenzphasen finden durchschnittlich viermal im Semester geblockt statt.

Für die Teilnahme am Masterlehrgang kann bei diversen Einrichtungen um Förderung angesucht werden. Informationen dazu erhalten Sie vom Lehrgangsteam.



MASTERLEHRGANG

GRUPPEN SPIELEND LEITEN

SOZIOKULTURELLE ANIMATION
GRUPPEN- UND FREIZEITPÄDAGOGIK

KONTAKT, DETAILINFORMATION, ANMELDUNG

Mag. Johannes PETSCHENIG, MSc.
M. johannes.petschenig@kphwie.ac.at
T. +43-676-532 58 97

LEHRGANGSLEITUNG

Mag. Wolfgang LEIRER, MA
M. w.leirer@gmx.net
T. +43-676-566 78 95

WISSENSCHAFTLICHE LEITUNG

Ass.-Prof. Dr. Rainer BULAND, MA
Institut für Spielforschung an der Universität
für Musik und darstellende Kunst Mozarteum Salzburg



GRUPPEN SPIELEND LEITEN

SOZIOKULTURELLE ANIMATION
GRUPPEN- UND FREIZEITPÄDAGOGIK

MASTERLEHRGANG

120 ECTS
6 SEMESTER
BERUFSBEGLEITEND



kphwie.ac.at

GRUPPEN SPIELEND LEITEN

Soziokulturelle Animation | Gruppen- und Freizeitpädagogik

Wer sich im Bereich Spiel und seiner pädagogischen und gruppendynamischen Umsetzung professionalisieren will, hat nun die Gelegenheit. Zum dritten Mal beginnt im Herbst 2018 der Masterlehrgang der Kirchlich Pädagogischen Hochschule Wien/Krems.

Das Institut für Spielforschung der Universität Mozarteum Salzburg ist Kooperationspartner und übernimmt vor allem den wissenschaftlichen und kulturhistorischen Part.

www.kphwie.ac.at/institute/zentrum-fuer-weiterbildung

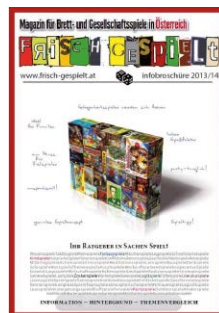


Ass.-Prof. Dr. Rainer Buland

Leiter des Instituts für Spielforschung der Universität Mozarteum in Salzburg - www.spieforschung.at

In der Kolumne „früher gespielt“ präsentiert die Zeitschrift „frisch-gespielt“ besondere Highlights des Instituts für Spielforschung: www.frisch-gespielt.at

Abo: € 16,50 für vier Hefte (inkl. Versand)



Sichtbarkeit

für Bestände Öffentlicher
Bibliotheken im Internet!



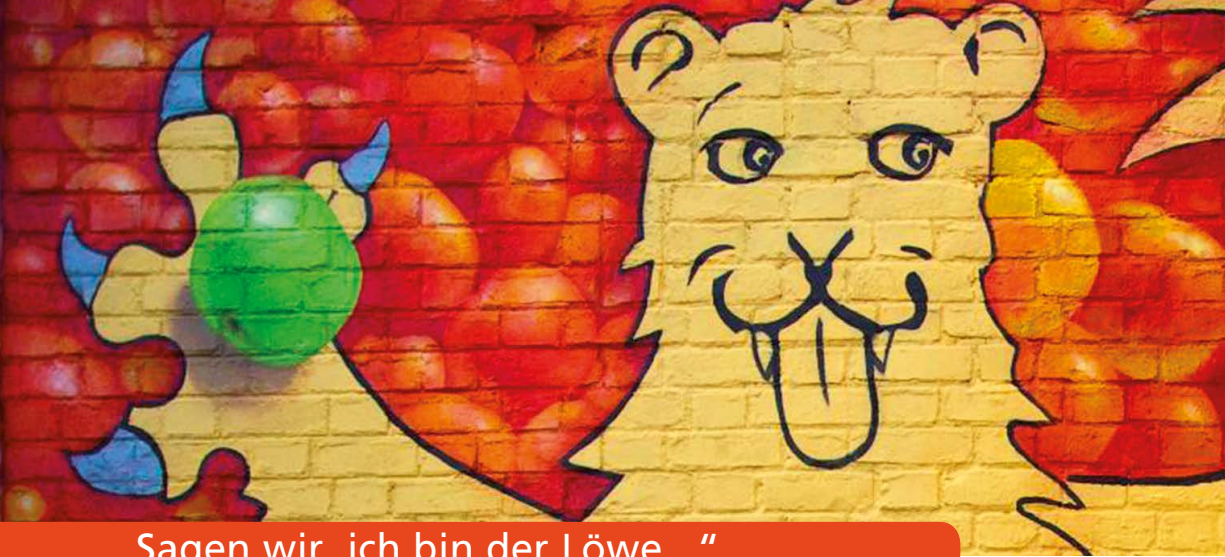
Wo ist unsere Bibliothek, wenn wir sie brauchen?

Menschen suchen Informationen und Medien heute im Web. Suchmaschinen liefern fast alles zum gesuchten Thema, aber nicht den Bestand Ihrer Bibliothek!

Das können Sie ändern – durch Ihre Teilnahme an WorldCat®.

Ihr Bestand in WorldCat®, dem größten Bibliothekskatalog der Welt, ist der Schlüssel für Ihre Sichtbarkeit im Web. Je mehr Öffentliche Bibliotheken vertreten sind, umso wichtiger ist Ihr Bestand für Google & Co. **Zusammen sind wir effizienter.**

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
Tel.: +49 (0)6324-9612-4100 • E-Mail: deutschland@oclc.org



„Sagen wir, ich bin der Löwe...“

Spielen in seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen

von *Brigitte Krautgartner*

Ein Abend im kleinen Kreis, ein paar nette Menschen, eine gute Flasche Wein auf dem Tisch - der Abend liegt schon lange Jahre zurück, trotzdem habe ich ihn mir gemerkt. Der Grund dafür ist das Spiel, das wir irgendwann angefangen haben. Notwendig dazu: ein Fremdwörterbuch, ein paar Zettel und Stifte.

Ein Spielleiter (es kann immer die selbe Person sein oder in jeder Runde jemand anderer) sucht ein möglichst kompliziert klingendes Wort. Die Teilnehmer haben nun die Aufgabe, eine wörterbuchmäßige Erklärung für das (hoffentlich) allen unbekannte Fremdwort zu finden. Man kann sich dabei sehr gelehrt ausdrücken, alle möglichen Bezüge herstellen - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wer die beste Erklärung liefert (diejenige, die der Mehrheit der Spielenden am besten gefällt), bekommt einen Punkt. Einen Punkt erhält auch, wer die tatsächliche Bedeutung des Fremdwortes beschreibt. Aber das ist

vergleichsweise langweilig.

Ich kann mich erinnern, dass ich an diesem Abend Tränen gelacht habe.

Als meine Tochter in ihre neue Wohnung gezogen ist, habe ich ihr ein Fremdwörterbuch geschenkt. Damit verbunden der Wunsch, sie möge möglichst viele lustige Abende im Freundeskreis erleben.

Raum für Verwandlungen

Wer Kinder hat bzw. sich an seine eigene Kindheit gut erinnern kann, der weiß: für ein gelungenes Spiel braucht es oft nicht viel. Keine teuren Utensilien, keine komplizierten Regeln und schon gar keine leistungsstarken Rechner. Wichtig: Mitspielende, mit denen man selber auf einer Wellenlänge ist, und ein möglichst hohes Ausmaß an Phantasie. Punkt. Nicht mehr.

In Windeseile verwandeln sich die Teilnehmenden in Königinnen, Zauberer, Kobolde. Oder auch in Tiere...



© Pierre Marcel | flickr

Sagen wir, ich bin der Löwe.

Du bist immer der Löwe, das ist fad.

Ja, aber ich bin die größte.

*Ok. Dann bin ich ein Löwenfänger
mit einem Betäubungsgewehr.*

Dialoge wie diese sind alles andere als sinnlos. Hier geht es um das Finden, Verhandeln und Verwandeln von Identitäten. Wer kreativ ist, rhetorisch gewandt und eine natürliche Autorität ausstrahlt, hat gute Chancen, beim Verhandeln die für sich beste Position herauszuholen.

Anarchistisch und unbezähmbar

Natürlich kann man jetzt zu der so oft formulierten Schlussfolgerung kommen, das Spiel sei dazu da, um Verhaltensweisen für später einzuüben. Sich in Verhandlungen durchzusetzen usw. Und tatsächlich: Im Spiel übt man für später. Mädchen bekommen deshalb Puppen. Buben Chemie-Kästen. Und dann fragt sich eine ratlose Gesellschaft, warum junge Frauen sich nicht mehr für naturwissenschaftliche Studien interessieren. Gute Frage, oder?

Zum Glück ist die Sache nicht so einfach. Wer das kindliche Spiel lediglich als Vorbereitung

auf das Erwachsenenleben deutet, der wird dem Phänomen des Spielens nicht gerecht.

Es geht hier nicht um einen konkreten Zweck, sondern um Lust. Um die Lust, jemand ganz anderer zu sein. Die Lust, ein eigenes Universum zu schaffen. Die Lust, mit Hilfe eigener Stärken Erfolgserlebnisse auszukosten. Das kann die Geschicklichkeit beim Boccia sein, das strategische Denken beim Backgammon, der Einfallsreichtum bei Rollenspielen. Für alle „Begabungstypen“ gibt es das richtige Spiel - und wenn es noch nicht existiert, wird es eben erfunden.

Warum? Weil das Spielen ein Trieb im Menschen ist. Weil es zu seiner natürlichen Ausstattung gehört. Und etwas, das die *Conditio Humana* so grundlegend prägt (wenn man es sich selber gestattet in jeder Lebensphase, weil über die Kindheit hinaus), muss auch eine grundlegende Funktion haben. Meiner Erfahrung nach ist das Spielen etwas, das uns wie kaum etwas anderes ins Hier und Jetzt bringt. Für mich ist es deshalb eng verwandt mit dem Träumen, dem kreativen Schaffen, dem Genießen und der Spiritualität. Alles das ist absichtslos, hat seinen Wert in sich selber, verfolgt kein vordergründiges Ziel.

In einem auf youtube abrufbaren Interview berichtet Leonard Cohen von seiner ersten Zeit im Zen-Kloster: Der Lehrer hat allen Neuankömmlingen Aufgaben zugeteilt. Leonard Cohen hat er angewiesen, auf den Tennisplatz zu gehen. Mit der Begründung, er müsse das Spielen lernen.

Nun kann man natürlich einwenden, Tennis sei ein Sport. Völlig richtig. Aber (so zumindest meine Erfahrung): Wer Tennis als Sport begreift, wird es früher oder später anstrengend finden, wird darüber nachdenken, wie er den Gegner auf möglichst ökonomische Weise bezwingt, wird das Ziel im Auge haben und nicht den Weg.

Wer Tennis als Spiel begreift, wird Spaß daran haben, den Ball zu erreichen und zurückzugeben. Laufen, Schwitzen, außer Atem geraten - das alles gehört dazu. Es geht um das Jetzt, um den Ball, um Instinkt, um Reaktion, um Inspiration - den Ball so zu platzieren, dass der Gegner überrascht ist und ihn nicht mehr erreicht. - Es ist ein Jetzt. Und wieder ein Jetzt. Und immer ein Jetzt.

Spiel mit Klängen

Genauso ist es übrigens beim Musizieren. Nicht umsonst heißt es „ein Instrument spielen“. Stellen Sie sich vor, ein Orchester oder

ein Chor würde sich darauf konzentrieren, einen möglichst makellosen Schlussakkord hinzubekommen. Im Sinn eines zu erreichenden Ziels. Wer würde da gern zuhören?

Es geht um jede Note, jeden Ton. Alles sollte richtig sein, natürlich. Aber was ist falsch? Ist falsch, was nicht in den Noten steht? Oder ist falsch, was falsch klingt?

Die spielerischste Form des Musizierens ist für mich das Improvisieren. Wenn es darum geht, mit anderen in eine einzigartige klangliche Kommunikation einzutreten. Hören. Antworten. Konzentriert sein. Im Jetzt sein. Nichts anderes ist wichtig. Nur das gemeinsame Schaffen zählt.

Für mich ist das das transzendente Element, das Spielen in seinen gelungensten Formen idealerweise aufweist: Es geht um ein Herausreten aus der allgemein anerkannten Wirklichkeit, aus Nützlichkeiten, Plausibilitäten und Zielvorgaben. Wir spielen, weil es heilsam ist - nicht weil wir Verhaltensweisen einüben wollen. Was bringt es schon, eine große Kugel möglichst nahe an eine kleine zu werfen? Ist das eine Schlüsselqualifikation?

Spielen tut der Seele gut. Genauso wie es der Seele guttut, kreativ zu sein, zu meditieren, zu genießen oder zu träumen.





© Axel Schwenke | flickr

Entwicklungen auf dem Spielesektor

oder warum Spiele in Buchhandlungen und Bibliotheken gut aufgehoben sind

von *Andreas Waltenstorfer*

Wie geht es dem Spiel im Jahr 2018? Ohne zu zögern, kann diese Frage mit „Gut, sogar sehr gut!“ beantwortet werden. Wie es zu diesem überzeugten Urteil kommt?

Nun, zum einen gilt auch für Erwachsene: Es darf gespielt werden, ungeniert und ohne Scham. Das klingt banal, war aber nicht immer so. Eine wichtige Zäsur bildet in der europäischen Spielgeschichte der Zweite Weltkrieg. Nach dessen Ende, zur Zeit des Wiederaufbaus, gilt Spielen nicht nur als Domäne, sondern auch als Privileg der Kinder. Zu drückend sind für den Großteil der erwachsenen Bevölkerung die Alltagsorgen, der Kampf ums Überleben und die Angst vor dem Morgen.

Der Beginn der Spielekritik

Erst nach und nach bessert sich die Lage und in diese Situation fallen zwei für die Geschichte des Gesellschaftsspiels immens wichtige Entscheidungen: Die Wochenzeitung „Die Zeit“ entschließt sich 1964, Spielekritiken zu

veröffentlichen, verfasst von Eugen Oker, den man heute getrost als Vater der Spielekritik bezeichnen kann. Die Tatsache, dass dieses renommierte Blatt das Medium Spiel quasi auf die gleiche Ebene mit den anderen Kulturgütern Literatur, Musik und Bühne hebt, fördert das Ansehen des bislang kindlichen Zeitvertreibs ungemein.

Spiele und Bücher aus einem Haus

Die zweite wichtige Weichenstellung erfolgt durch die Entscheidung des *Otto Maier Verlags* in Ravensburg, heute als *Ravensburger* bekannt, die Namen der Spieleautoren konsequent am Cover der Spielschachtel und auch in der Spielanleitung zu nennen. Das zweite Standbein des Verlages liegt im Buchsektor, in dem die Weitergabe von Rezensionsexemplaren an Journalisten und Medien zu den üblichen und bewährten Marketingmethoden für neue Produkte zählt. Diesen Mechanismus übernimmt *Ravensburger* ins Spielsegment und schafft



Impressionen von der Spielmesse in Essen

damit das zweite Fundament für eine weitverbreitete und professionelle Spielekritik im deutschen Sprachraum.

Beide Faktoren verleihen dem Gesellschaftsspiel im deutschsprachigen Raum eine weltweit einzigartige Bedeutung, die unverkennbare Früchte trägt. Auch heute noch gehen die wesentlichen Impulse am globalen Gesellschaftsspielsektor vom deutschsprachigen Raum aus. In diesem Zusammenhang ist die wegweisende Bündelung der Kräfte der Spieleautoren in der *SpielerAutorenZunft* (SAZ) zu nennen, die als Interessensvertretung von Autoren und Illustratoren gegenüber den Verlagen auftritt.

Spiele als Kulturgut erkennen

Zurück zu Eugen Oker, der das Medium Spiel als literarische Gattung betrachtet hat und nicht müde wurde, dafür zu werben, dass das Spiel aus den Regalen des Spielwarenhandels in die Regale des Buchhandels kommen sollte, eben weil es Kulturgut ist und deshalb auch in Büchereien und Bibliotheken besser aufgehoben ist. Eugen Oker ist 2006 verstorben, doch eine teilweise Verwirklichung seiner Vision durfte er noch erleben.

Gesellschaftsspiele zählen heute zum Repertoire zahlreicher Buchhandlungen, zumindest in Form einer gediegenen Auswahl der wichtigsten Neuerscheinungen, und aus dem

Repertoire vieler Bibliotheken - mancherorts wurden wirklich beachtliche Ludotheken aufgebaut - sind sie ohnehin nicht mehr wegzudenken.

Zu ergänzen ist, dass viele Ludo- und Bibliotheken auch schon die Möglichkeit bieten, Spiele vor Ort auszuprobieren bis hin zur Organisation von periodischen Spieleabenden. Tatsächlich stellt der Anspruch, Spiele auch in der Ludothek spielen zu können, einige Herausforderungen an die räumlichen Bedingungen. Dabei sind die Voraussetzungen naturgemäß abhängig von der Spielkategorie.

Spielräume in Bibliotheken

Für fast alle gilt der Grundsatz, dass der Platz hell und freundlich sein sollte. Wird der Spieltisch in eine dunkle, lieblose Ecke verbannt, wird die Nutzung sich in Grenzen halten. Außerdem sollte weitgehend ungestörtes Spielen ermöglicht werden, was kaum der Fall ist, wenn ständig mit den Sesseln gerückt werden muss, weil jemand vorbei möchte oder offensichtlich am Bücherregal hinter dem Spieltisch interessiert ist.

Eine ausgesprochen wichtige Rolle spielt der Tisch an sich: Die Oberfläche sollte glatt und vollkommen eben sein, der Tisch selbst stabil und standfest. Wacklige Tische sind nicht nur für Geschicklichkeitsspiele eine Katastrophe! Die ideale Tischgröße lässt sich leider nicht



Spielemesse Nürnberg

generalisieren, sie hängt vom Spiel und der Gruppengröße ab. Falls räumlich möglich, wäre eine Kombination aus kleinen quadratischen Tischen für kleinere Spiele und Gruppen und rechteckigen Tischen für größere Runden und materialintensivere Spiele ideal.

Entwicklungen auf dem Spielmarkt

Von der ökonomischen Seite betrachtet, ist im Wirtschaftssektor Spiele alles im grünen Bereich. Seit Jahren werden von den Branchenvertretern Wachstumsziffern aus dem Spielsektor gemeldet, auch für 2017 wurden zufriedenstellende Umsatzsteigerungen bekannt gegeben, und zwar sowohl für den Bereich der PC- und Konsolenspiele als auch für den klassischen Gesellschaftsspielbereich. Beide Bereiche existieren und wachsen parallel - die seit Jahrzehnten grassierende Befürchtung, dass die elektronischen Spiele das Brettspiel verdrängen würden, hat sich nicht bewahrheitet. Es ist jedoch auch kaum zu Annäherungen und Synergieeffekten zwischen beiden Welten gekommen.

Elektronik in der Spieleschachtel

Bei den bisherigen Versuchen der Hersteller, Elektronik ins Spiel zu integrieren, wie z.B. im digitalen Brettspiel „King Arthur“ von Ravensburger (2003) gehen die Meinungen auseinander. Aus der spärlichen Rezeption darf wohl der eher bescheidene Nutzen dieser spieltech-

nischen Innovation abgeleitet werden. Auch neuere Versuche, mobile Devices via Apps an das Brettspiel anzudocken, liegen zahlenmäßig nur in sehr geringem Ausmaß vor, der reale Nutzen kommt meist über den reinen Gimmick-Effekt nicht hinaus. In Anbetracht der Tatsache, dass der Anteil an komplexen „Expertenspielen“ mit hohen und damit auch teuren Materialanforderungen in den letzten Jahren massiv gestiegen ist, liegt hier jedoch meines Erachtens noch enormes Entwicklungspotential für Crossmedia-Varianten.

Spielemessen und -feste

Als wesentlicher Aspekt für die Stärkung der allgemeinen Spielkultur müssen noch die Messen und Veranstaltungen erwähnt werden. Aus wirtschaftlicher Sicht sind hier zwei Großveranstaltungen zu nennen: Die Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg, die jährlich Anfang Februar stattfindet und die die mit Abstand wichtigste internationale Branchenveranstaltung im Spielwarenssektor ist. Als reine Fachmesse ist sie nur für Händler, Journalisten und Fachpublikum zugänglich. Während hier traditionell der Großteil der Neuerscheinungen eines Spielejahrgangs präsentiert wird, verschiebt sich die Aufmerksamkeit zunehmend in Richtung der größten Publikumsveranstaltung im Spielbereich, den Internationalen Spieltagen in Essen, die im November 2017 die bisherige Rekordzahl

von 182.000 Besuchern melden konnten. Im Unterschied zu Nürnberg ist die Präsenz verschiedenster Verlage in Essen deutlich höher, vor allem für Kleinverlage und neue Verlage ist diese offene Veranstaltung eine kostengünstige und attraktive Präsentationsalternative zur Spielwarenmesse in Nürnberg. Doch auch die Großen orientieren sich mit ihren Erscheinungsterminen zunehmend an den Essener Spieltagen.

Der heimische Spielesektor

Österreich war bis 2015 im Reigen der spielerischen Großveranstaltungen mit dem Österreichischen Spielefest prominent vertreten, organisiert von der IG Spiele im Austria Center Wien. Zuletzt konnten über 70.000 Besucher in diesem prunkvollen Rahmen begrüßt werden. Leider haben typisch österreichische politische Differenzen und die Diskussion über die traditionell entkommerzionalisierte Ausrichtung der Veranstaltung die Fortführung verhindert, tragischerweise zeitlich begleitet vom Tod Ferdinand de Cassans, des langjährigen Organisators des Spielefests.

Doch auch abseits der großen Veranstaltungen blüht und gedeiht die Spielkultur im Lande, es besteht kein Grund zur Sorge. Das Wiener Spielefest hat zahlreiche Ableger in

den Landeshauptstädten und in Graz organisiert die Ludothek Ludovico mittlerweile seit Jahrzehnten das erfolgreiche Festival der Spiele und stellt auch durch die Wahl der Räumlichkeiten den kulturellen Stellenwert des Spiels unter Beweis: In den letzten Jahren war das Kulturhaus Graz verspielter Treffpunkt, im November 2018 fungiert das Schauspielhaus erstmals als würdiger Rahmen für das Spiele-Event. Auf die partnerschaftliche Verzahnung der beiden Spielwelten darf man zu Recht gespannt sein.

Zusammenfassend darf man festhalten: Die Richtung stimmt, das Spiel scheint den ihm zustehenden würdigen Platz im Leben des Homo ludens eingenommen zu haben. Im Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention ist das Recht auf Spiel bereits verankert, das Verfahren zur Aufnahme der kulturellen Ausdrucksform „Spielen mit Spielzeug“ in die Liste des immateriellen Kulturerbes ist im Laufen. Bleibt zu hoffen, dass sich alle beteiligten Gruppen und Personen, darunter auch die zahllosen Bibliothekarinnen und Bibliothekare unseres Landes, weiterhin als unschätzbare Kraft und wertvolle Multiplikatoren in den Dienst der Verbreitung und Etablierung der Spielkultur stellen.



Mag. Andreas Waltenstorfer ist Solution Architect für Collaboration in einem steirischen Logistikunternehmen mit beruflichen Wurzeln im Lehr- und Erzieherberuf.

Als Ex-Ludothekar und überzeugter Homo ludens seit 1996 für die bn als Spielerezensent tätig.



„Eines Tages wirst du noch eckige Augen kriegen“

: Computerspiele in der Jugendliteratur

von Alexander Pommer

All jenen, die im April 2018 verwundert den Titel „Die Schmahamas-Verschwörung“ mit einem Cover voller würfelköpfiger Zombies, einem Kürbismännchen und einem Schwein auf den Bestsellerlisten wahrnahmen, sei hier erklärt: Es handelt sich um eine im Universum des populären Videospiele „Minecraft“ angesiedelte Erzählung des deutschen YouTubers Paluten, dem 2,7 Millionen Abonnenten beim Computerspielen zusehen.

Jugend im virtuellen Raum

Heutzutage bedarf es nur weniger Tutorials, um eine Welt in weniger als sieben Tagen zu erschaffen,

stellt Till, der Protagonist in Kevin Kuhns Roman „Hikikomori“ (Berlin Verlag 2012), in Bezug auf „Minecraft“ fest. Der 18-Jährige zieht sich in sein Zimmer zurück, um in seiner eigenen virtuellen Welt zu leben. Bei Kuhns Roman handelt es sich um die Art von literarischer Auseinandersetzung mit Computerspielen, die in diesen Ausführungen im Zentrum steht, nämlich die Thematisierung von computerspielenden Figuren in der Jugendliteratur.

Eine erste Gruppe beinhaltet Adoleszenzromane, in denen Computerspiele in den Prozess des Erwachsenwerdens eingreifen. Wie

auch Kuhn setzen Werner Färber in „*Wie viele Level hat dein Leben*“ (Ravensburger 2011) und Daniel Höra in „*Killyou*“ (Carlsen 2018) den Fokus auf die einverleibende Wirkung von Computerspielen, wobei sie allerdings einen stärkeren warnenden und didaktisch anmutenden Umgang mit dem Thema aufweisen. Eine Ausnahme in dieser Gruppe stellt Franz Sales Sklenitzkas Roman „*Nicht wirklich...*“ (G&G 2001) dar, in dem die durch Computerspielreferenzen erzeugte Komik im Vordergrund steht.

Jugendliche als Spielfiguren

Neben Romanen, die ein eng mit Computerspiel verknüpftes Bild von Jugend entwerfen, gibt es eine Gruppe von Jugendthrillern, in denen sich die ProtagonistInnen auf ein Computerspiel einlassen, durch das sie allerdings wie eine Spielfigur gesteuert werden. So muss Nick in Ursula Poznanskis Roman „*Erebos*“ (Loewe 2010) plötzlich ominöse Aufgaben in der realen Welt bewältigen, um seinem Avatar im Spiel einen Vorteil zu verschaffen bzw. weiterspielen zu dürfen. Ähnlich verschwimmen die Grenzen zwischen Spiel und Realität bei „*dead.end.com*“ (Thienemann 2011) von Alice Gabathuler und „*Lost Girl*“ (Oetinger 2017) von Johannes Groschupf. In beiden Romanen testen Jugendliche ein Computerspiel bzw. ein Virtual-Reality-Programm, doch schon bald lässt sich nicht mehr unterscheiden, was Teil des Spiels oder Teil der Realität ist.

Virtuelle Abenteuer

Die beiden bereits genannten Gruppen umfassen größtenteils nur Romane nach 2000. Das Computerspiel wurde jedoch bereits in den 1990er-Jahren zu einem beliebten Thema der Jugendliteratur. In diesen früheren Romanen erhält der Computer bzw. die Konsole die Funktion einer Schwelle zu phan-

tastischen Welten, in denen Abenteuer zu bestehen sind. Astrid Ostheimer verwendet für dieses Subgenre der Phantastik den Ausdruck der *Virtual Reality Novel*. Während in den Romanen „*Nur du kannst die Menschheit retten*“ (Goldmann 1994) von Terry Pratchett und „*Level 4. Die Stadt der Kinder*“ (dtv 1994) von Andreas Schlüter offen gelassen wird, wie die ProtagonistInnen die virtuelle Welt des Spiels betreten konnten, wird der Übertritt in Romanen wie „*Auf Wiedersehen im Cyberspace*“ (dtv 1996) von Gillian Cross und „*Endstation Alphazone*“ (Sauerländer 1999) von Chris Westwood in Science-Fiction-Manier über die Technik erklärt. Beginnend mit Chris Westwoods Roman ist innerhalb dieser Untergruppe ein Dystopie-Trend festzustellen.

Während Cory Doctorows Fokus in seinem Roman „*For the Win*“ (Heyne 2011) auf dem wirtschaftlichen Missbrauch von Online-Multiplayer-Spielen liegt, liefern „*Epic*“ von Conor Kostick (Oetinger 2006), der 2018 von Steven Spielberg verfilmte Roman „*Ready Player One*“ (Fischer 2012) von Ernest Cline und James Dashners *Game Master-Reihe* (seit 2013) Zukunftsvisionen, in denen ein Virtual-Reality-Spiel existiert, das wie bei Conor Kostick Einfluss auf den Reichtum und das Ansehen in der realen Welt besitzt oder das wie bei Ernest Cline als Rückzugsort aufgrund des katastrophalen Zustands der Erde dient.

Zwischen Gefahr und Faszination

Viele der Jugendromane über Computerspiele aus den genannten drei Gruppen behandeln das Thema auf eine kritische Weise und stellen mögliche Gefahren in den Vordergrund. Besonders bei den letzteren beiden Gruppen weicht dies allerdings zugunsten einer spannenden Thriller- bzw.

Abenteuerhandlung in den Hintergrund. Die VR-Szenarien von Conor Kostick und Ernest Cline wirken sogar wie ein Tribut an die unbegrenzten Möglichkeiten und die eskapistische Funktion von Computerspielen. Nichtsdestotrotz steht am Ende dieser Romane die Erkenntnis, dass die reale Welt doch auch einen gewissen Reiz besitzt.

Alexander Pommer

freier Mitarbeiter der STUBE und Doktorand an der Universität Wien mit den Forschungsschwerpunkten Raum und dystopische Szenarien in der Jugendliteratur



PRIMÄRLITERATUR

JUGEND UND COMPUTERSPIELE

Färber, Werner: *Wie viele Level hat dein Leben?*
Ravensburg: Ravensburger 2011.

Höra, Daniel: *Killyou.*
Hamburg: Carlsen 2018.

Kuhn, Kevin: *Hikikomori.*
Berlin: Bloomsbury 2012.

Sklenitzka, Franz Sales: *Nicht wirklich...*
St. Pölten / Wien / Linz: NP 2001.

THRILLER

Gabathuler, Alice: *dead.end.com.*
Stuttgart: Thienemann 2011.

Groschupf, Johannes: *Lost Girl.*
Hamburg: Oetinger 2017.

Poznanski, Ursula: *Erebos.*
Bindlach: Loewe 2010.

VIRTUAL REALITY NOVELS

Beyerlein, Gabriele: *Der Schatz von Atlantis.*
Hamburg: Carlsen 2000.

Cline, Ernest: *Ready Player One.* Filmausgabe.
Aus dem Engl. von Hannes und Sara Riffel.
Berlin: Fischer 2017

Cross, Gillian: *Auf Wiedersehen im Cyberspace.*
Aus dem Engl. von Hilde Linnert.
Wien: Ueberreuter 1996.

Dashner, James: *Der Game Master. Tödliches Netz.*
Aus dem Engl. von Karlheinz Dürr.
München: cbj 2015.

Doctorow, Cory: *For the Win.*
Aus dem Engl. von Oliver Plaschka.
München: Heyne 2011.

Kostick, Conor: *Epic.*
Aus dem Engl. von Peter Knecht.
Hamburg: Oetinger 2004.

Pratchett, Terry: *Nur du kannst die Menschheit retten / Nur du kannst sie verstehen / Nur du hast den Schlüssel. Drei Romane in einem Band.*
Aus dem Engl. von Emily Pichelsteiner, Sabine Schmidt. München: Goldmann 2014.

Reß, Alessandra: *Spielende Götter.*
Wien: ohneohren 2016.

Schlüter, Andreas: *Level 4. Die Stadt der Kinder.*
Berlin / München: Altberliner Verlag 1994.

Westwood, Chris: *Endstation Alphazone.*
Aus dem Engl. von Ursula Schmidt-Steinbach.
Frankfurt am Main: Sauerländer Verlag 1999.



Caroline Bauer

In der Unterstufe habe ich das Lesen für mich entdeckt - vor allem wahrscheinlich dadurch, weil wir eine wunderschöne Schulbibliothek hatten und eine Riesenauswahl an Büchern. Gelesen habe ich die typischen Jugendbücher für Mädchen, weil ich vor Krimis, Fantasygeschichten und ähnlichem Angst hatte, meine Phantasie war viel zu lebhaft. Harry Potter habe ich mir erst geschnappt, als sogar schon die Schüler zwei Klassen unter mir die Geschichten aus Hogwarts kannten.

Leider war ich in meiner Klasse eine der wenigen, die Lesen mochten. Innerhalb der Schule gab es das ganze Jahr über einen Lesewettbewerb, bei dem die Schulstufe gekürt wurde, die am fleißigsten gelesen hat. Meine Schulstufe hat immer gegen die Stufe unter uns verloren. Trotzdem ist Lesen noch immer eine meiner Lieblingsbeschäftigungen, auch wenn mein Freundeskreis dieses Hobby nicht mit mir teilt.

In der Unterstufe wurde mir von der Deutsch-Lehrerin angeboten, mich beim bn-Team zu melden und Rezensionen zu schreiben, aber ich lehnte ab, weil ich einfach nur ein Buch nach dem anderen verschlingen wollte. Ungefähr drei Jahre später (mittlerweile las ich

jedes Genre außer Krimis) hatte sich meine Ansicht geändert und ich wollte nicht mehr um die Wette lesen, sondern auch über das gelesene Buch reflektieren. Ich erinnerte mich wieder an den Tipp meiner Lehrerin und schrieb an das bn-Team.

Heute bin ich 20 Jahre alt und studiere Logopädie in Linz. Das Studium beansprucht sehr viel Zeit, aber natürlich versuche ich, nebenbei meinen Hobbys nachzugehen. Verbringe ich meine Freizeit mit einem Buch, habe ich kein schlechtes Gewissen.

Wenn ich lese, brauche ich meine Ruhe und daher ist die Buchlektüre unterwegs nichts für mich, da ich mich dann nicht vollkommen auf den Text konzentrieren kann. Ich bevorzuge es, vor dem Einschlafen zu lesen. Und wenn das Buch spannend ist, kann es schon mal vorkommen, dass es spät wird. Auch wenn ich nun offener bin für andere Genres, lese ich vorzugsweise typische Jugendromane, aber auch Fantasy. Seit fast drei Jahren schreibe ich Rezensionen und bin dankbar, dass ich so viele tolle Bücher lesen darf, aber auch mal welche bekomme, die ich mir selbst nicht aussuchen würde, mich dann aber total überzeugen.

Rezensionen von Caroline Bauer finden Sie auf den Seiten 373, 376, 378.

Texte von Stefanie Höfler, Nils Mohl u. a. | Gespräche mit Reinhard Kleist, Arno Rautenberg & Michael Roher | Der österreichische Kinder- und Jugendbuchpreis 2018 | Besprechung neuer Bücher

ich

IchAutoBiographie

bin's

1001 02 18

Das Magazin für Kinder- und Jugendliteratur

Info und Bestellung: www.1001buch.at | office@1001buch.at | +43 1 5050359



www.buchstart.at

Lese- und Sprachförderung
mit Konzept



Eine Weltreise als waghalsiges Spiel

André Henri Dargelas' „Weltreise“ und die Umbrüche
im französischen Bildungswesen des 19. Jahrhunderts

Die Dynamik ist in diesem Gemälde regelrecht spürbar: Ein mutiger Junge sitzt auf einem riesigen Globus, der von der Decke eines Klassenzimmers hängt, und wird von einem Freund kräftig angetaucht. Mehrere Mitschüler sehen dem bunten Treiben teils fasziniert, verträumt, ängstlich oder gelangweilt zu. Schulhefte, Bücher, Schreibzeug, ein Sonnenhut und ein Jausenkorb sind bei dem wilden Spiel bereits achtlos durch den Raum verstreut worden, ein Sessel – vermutlich die Aufstiegshilfe – ist umgekippt.

Es ist ein für das 19. Jahrhundert typisches Genrebild, das erzählerisch eine Alltagsszene beschreibt.

Heimelig und ausgelassen zugleich

Lange kann das wilde Spiel nicht mehr gutgehen! Wird sich der Junge auf der glatten Weltkugel halten können oder abrutschen? Und was wird der gerade mit erhobenen Händen entsetzt bei der Tür im linken Hintergrund hereinkommende Lehrer zum übermütigen Kinderspiel sagen?

Der Schöpfer des liebenswerten Gemäldes, der französische Maler André Henri Dar-

gelas, wurde 1828 in Bordeaux geboren, schaffte die Aufnahme in die renommierte *Ecole des Beaux-Arts* und begann schon als Student erfolgreich in den Salons auszustellen und zu verkaufen.

Dargelas spezialisierte sich auf einen realistischen Stil, den er mit akademischem Können ausführte. Seine Motive wurden das Leben der aufkommenden Bourgeoisie, der Mittelschicht, aber auch der Arbeiterklasse, ohne jedoch zu süßlich-sentimental zu werden oder den moralischen Zeigefinger zu heben. Es sind einfach elegant gemalte Momentaufnahmen des zeitgenössischen Lebens mit einem humorvollen Augenzwinkern.

Dem Geschmack der Zeit verpflichtet

In den 1860ern war Dargelas schon ein etablierter Maler. Der genaue Zeitpunkt ist nicht bekannt, aber ein weiterer wichtiger Meilenstein in seinem Leben war der Umzug in die kleine Künstlerkolonie von Ecoeu, einem Städtchen 15 km nördlich von Paris, durch die neue Bahnlinie bestens mit der Hauptstadt verbunden, aber mit erschwinglichen Lebenskosten. Dort gründete er eine Fami-



lie und malte den Großteil seiner fröhlichen Genrebilder von Familien und vor allem von spielenden Kindern in häuslicher oder ländlicher Umgebung. Das Dorfleben bot ihm dafür perfekte Kulissen und Anregungen.

Genrebilder mit Kindern - teilweise in sentimentaler, lieblicher Weise - waren im 19. Jahrhundert besonders bei Kunstsammlern aus England und Amerika überaus beliebt. Sowohl Dargelas als auch weitere Maler in Ecoen wie Eduard Frère, Paul Seignac und Paul Soyer hatten sich dieser Thematik verschrieben, für die es durch das wachsende Bürgertum verstärkte Nachfrage gab: Glückliche Familien, Großeltern mit ihren Enkeln, mit Murmeln, Schmetterlingsnetzen oder Blinde-Kuh spielende Kinder waren beliebte Motive, ebenso wie Szenen in Klassenzimmern.

Im Spiegel gesellschaftlichen Wandels

Die Entstehung des Gemäldes fällt zeitlich mit wichtigen Neuerungen im französischen Schulwesen zusammen. Die Ideen und Prinzipien der Französischen Revolution und diverse reformpädagogische Bewegungen mündeten in die Einführung der allgemei-

nen Schulpflicht im Jahr 1882, die eine kostenlose, verpflichtende und von der Kirche losgelöste staatliche Bildung für alle ab sechs Jahren vorsah. Wie schon zuvor an privaten Schulen Mitte des 19. Jahrhunderts wurde Erziehung als gesellschaftlicher Auftrag gesehen. So erwuchs eine neue Sicht auf Kinder als eigenständige, den Erwachsenen gleichwertige und freie Wesen. Dabei erlangten die Vorstellungen von spielerischem Lernen erstmals Bedeutung.

Die Komposition von Dargelas' „Die Weltreise“ besticht durch den schwungvollen, ein Dreieck beschreibenden Aufbau. Während das Klassenzimmer, die Möbel, die Lehrtafeln und Kinderzeichnungen an den Wänden und der hereinstürzende Lehrer in warmen zurückhaltenden Braun- und Beigetönen gehalten sind, strahlen die drei Kinder im Vordergrund mit Jacken in hellen Farben und ziehen ebenso wie der große Globus sofort die Blicke auf sich. Sie sind es, die mit ihrem selbstvergessenen Spiel im Mittelpunkt des Gemäldes stehen. Womit es den gesellschaftlichen Umbruch und die Neuerungen im Bildungswesen mit seinen modernen Theorien perfekt widerspiegelt.



Mag. Doris Schrötter, Graz.
Kunsthistorikerin, Bibliothekarin
und Rezensentin der bn

Ein Bilderbuch wird lebendig



www.buchstart.at/multimedia.php

Das Abenteuer wartet! Wenn sich die Maus aus ihrem Geschichtenzelt locken lässt und in ihren Büchern zu blättern beginnt, finden wir uns in exotischen Gegenden wieder, klettern durch den Dschungel, durchqueren finstere Wälder oder kämpfen mutig gegen Drachen. Bilderbücher von Helga Bansch sind traumhafte Inszenierungen, die zum Fantasieren und Fabulieren einladen.

Dieses Bilderbuch braucht keine zusätzlichen Effekte - indem es aber seine LeserInnen einlädt, in Rollen hinein zu schlüpfen, fordert es kreative Umsetzungen geradezu heraus. Kinder und andere KünstlerInnen können sich dem schwer entziehen - und so haben Lisa Bansch, Valentino und Felix Berlet mit unterschiedlichen Mitteln sinnliche Einstiege in dieses Bilderbuchabenteuer geschaffen.

Lisa Bansch unterlegt die Szenen mit Musik und Geräuschen und baut ihnen damit eine akustische Kulisse. **Valentino** führt mit erfrischender Erzählstimme durch das Geschehen. **Felix Berlet** führt alle Elemente in einem Video zusammen und steigert mit leichten Bildanimationen die Schaulust der ZuseherInnen.

Ob als Teaser für die BibliotheksbenutzerInnen, als Begleitelement für Formen kreativer Literaturvermittlung oder als privates Vergnügen - das neue Buchstart-Video steht allen Interessierten unter www.buchstart.at/multimedia.php zur freien Verfügung.



Helga Bansch: Maus, Maus, komm heraus - Tyrolia 2017.

Für Ihre Projekte: 12 Exemplare zum Preis von € 89,00 - nur für Mitgliedsbibliotheken.



„Maus, Maus, komm heraus“ ist auch als Kartenset für die Buchstart-Bühne erhältlich: www.buchstart.at



Lisa Bansch

Bewegte Bilderbuchabenteuer m

Das Spannende daran, Bilder zu vertonen, ist für mich der neue Zugang. Ich sehe ein Bild und versuche, mir Melodien und Geräusche dazu vorzustellen. Manchmal kommt es schnell zu konkreten Ideen, welche Geräusche an welchen Orten zu finden sind. Es hilft, wenn man den Ort des Geschehens aufsuchen kann, um auch noch andere Eindrücke sammeln zu können, die einen inspirieren.

Ebenso spannend finde ich, wie die Ideen bei den Kindern ankommen und wie viele Geräusche ihnen einfallen, bzw. wie gut sie sich eine Situation vorstellen können. Ich habe dabei auch festgestellt, wie sehr sich ihre Vorstellung der Welt von meiner unterscheidet, dass unser Augenmerk auf teilweise sehr unterschiedlichen Dingen liegt, und das fasziniert mich, bringt mich aber auch ins Schwitzen, wenn ich versuche, sie mit einer Melodie abzuholen, ihre Aufmerksamkeit mit einem Geräusch zu wecken. Wenn es gelingt,

ist die Stimmung im Raum unübertrefflich, und ich genieße diesen Moment in vollen Zügen. Wenn sie die Geräusche nachahmen oder sich wie Piraten an den Armen nehmen, wenn sie mitsingen und dabei die Szene auf dem Bild nachspielen, ihre Freude und Ausgelassenheit, wenn sie sich ganz auf diese Reise einlassen und für eine gewisse Zeit ein Teil dieser gemeinsamen Erfahrung sind.

Ich war schon als Kind ein absoluter Fan von Bilderbüchern. Ich finde es fantastisch, wie viele Gefühle heute noch auftauchen, wenn ich sie mir ansehe. Ich weiß noch, was ich als kleines Mädchen dabei empfunden habe, die Seiten durchzublütern und die Stimmung der Illustrationen auf mich wirken zu lassen. Diese Stimmung durch Vertonung zu unterstützen, ist ein lang gehegter Traum von mir, weil man so das Kind noch besser abholen und mitreißen kann, noch weiter in diese neue Welt hereinholen und mit auf diese besondere Reise nehmen kann.

Lisa Bansch



Felix Berlet



Valentino

it Musik und einer Erzählstimme

Felix Berlet

Mit diesem Projekt wurde eine gute Möglichkeit geschaffen, das klassische Kinderbuch in digitale Präsentationsformen zu bringen.

Es freut mich, dass das Österreichische Bibliothekswerk an die Fachhochschule Salzburg getreten ist, an der ich noch bis Sommer 2018 MultiMediaArt studiere. So konnte ich mich in der Praxis beweisen und die erworbenen Skills umsetzen und ausbauen.

Für mich persönlich war es sehr spannend, die liebevollen und detailreichen Illustrationen von Helga Bansch mit den Soundkompositionen ihrer Tochter Lisa zum Leben zu

erwecken. Die Animationen sollten dabei keinen Zeichentrickfilm aus den Illustrationen zaubern, sondern vielmehr kleine Akzente setzen, die den Figuren und Situationen Lebendigkeit verleihen. Jedes Bild zu analysieren und zu beurteilen, welche die zentralen Elemente sind, die es zu animieren gilt, war nicht immer leicht - vor allem, weil man dabei nie den kindlichen Blick verlieren darf. Ich arbeite sonst an Spielfilmen oder Werbespots.

Somit war dieses Projekt für mich eine willkommene Abwechslung, einmal über den Tellerrand zu blicken.

Die Aufnahmen haben mir viel Spaß gemacht. Die eigene Stimme zu hören ist lustig. Anstrengend war es nicht. Es hat unterschiedlich lange gedauert, bis der Satz gepasst hat. Ich bin schon gespannt wie dieses Projekt endet.

Valentino



Leitl, Leonora: Susi Schimmel

: vom Verfaulen und Vergammeln / Leonora Leitl. - Innsbruck ; Wien : Tyrolia-Verl., 2018. - [13] Bl. : überw. Ill. (farb.) ; 27 cm
ISBN 978-3-7022-3665-6 fest geb. : ca. € 14,95

LESEN

Appetitregend räckeln sich Speisen und Früchte auf dem Vorsatzblatt. Wer sich ein ähnlich dekoratives Nachsatzblatt erwartet, wird herb enttäuscht - abrupt stoppt der Speichelfluss, wenn das gleiche Bildarrangement seine Gegenstände in ihrer vergammelten Variante zeigt. Was dazwischen geschehen ist? Genau das ist das Thema dieses originellen Kindersachbuchs rund um die Grundlagen des Verfaulens und Vergammelns.

Selbstbewusst, agil und charmant eröffnet uns Susi Schimmel den farbenfrohen Blick auf die Welt der Schimmelpilze und erklärt ihre große Bedeutung im Auflösen und Wegräumen organischer Stoffe. Obwohl winzig klein und mit freiem Auge nicht sichtbar, können Pilze durch ihre Abermillionen an Mitstreitern alles in

Verfall bringen und in die Natur zurückführen, was es an gewachsenen Stoffen auf unserer Erde gibt.

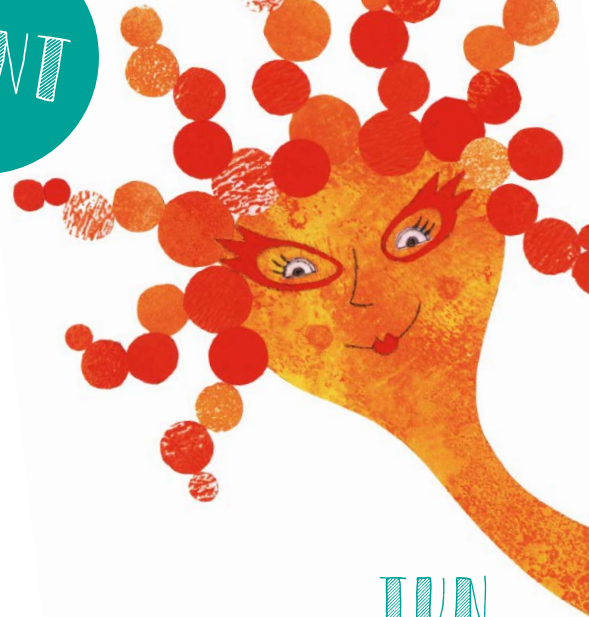
Welcher Voraussetzungen es dafür bedarf, welche Arten von Schimmelpilzen existieren oder wie wir uns im Haus, bei unserer Kleidung oder im Kühlschrank vor diesen Zersetzungsprozessen schützen können - all dies wird von Leonora Leitl informativ, pointiert und witzig erzählt und originell, künstlerisch, farbenfroh und mit einem Hauch an Ekel ins Bild gesetzt.

Ein geniales Sachbilderbuch, das nicht nur Kindern Interessantes, Skurriles und Wissenswertes zu bieten hat. - Leonora Leitl hat hier zu einem etwas schrägen Thema in überzeugender Weise die adäquaten sprachlichen wie künstlerischen Mittel gefunden.





MINT



SPRECHEN

TUN

Kinder kennen das Problem der unappetitlichen Pausenbrote, die in der Schultasche vergessen wurden, und auch die ekeligen Veränderungen von gelagertem Obst sind ihnen nicht fremd. Auf der Grundlage dieser Erfahrungen kann man leicht zu tiefergehenden Themen überleiten und mit ihnen über den Wert von Lebensmitteln in einer Wegwerfgesellschaft, ökologische Gesichtspunkte und Verhaltensregeln zur Vermeidung sprechen.

Die mit Schimmelbildung verbundenen Gefahren für die Gesundheit sind erheblich und sollten keinesfalls unerwähnt bleiben.

Susi Schimmel spielt als Erzählerin sehr geschickt mit dem Reiz des leicht Ekeligen für Kinder. Diesen Aspekt kann man in den Gesprächen gut aufgreifen und weiterspielen.

Bei Versuchen mit Schimmelkulturen sollte man vom Gesundheitsaspekt her sehr vorsichtig sein. Am besten man arbeitet mit unbedenklichem Schimmelkäse oder mit Hefe, die zu den einzelligen Pilzen gehört. Im Internet finden sich zu beiden Produkten eine Reihe von einfachen Versuchen mit Kindern.

Ein anschaulicher Versuch über die Verbreitung von Pilzen und die Bedeutung von Hygiene ist Folgender:

Kaufen Sie verpacktes Toastbrot. Waschen Sie sich sorgfältig die Hände und geben Sie eine Scheibe in eine verschließbare Folie. Nehmen Sie eine zweite Scheibe, lassen Sie diese von allen Kindern berühren und verschließen Sie diese in gleicher Weise. Wenn Sie nach einer Woche wieder zusammenkommen, werden Sie einen großen Unterschied hinsichtlich des Konservierungszustands der beiden Proben feststellen.

Reinhard Ehgartner



MINT : lesen • sprechen • tun | ein Projekt des Österreichischen Bibliothekswerks in Kooperation mit Stiftung Lesen • Deutsche Telekom Stiftung



Kollegin Susi

und die Kunst des Vergammelns

»Ich brauche bitte zwei Sessel. Einen für mich und einen für die Susi.« Meine nette Assistentin vom Jugendliteraturfestival im Palais Auersperg schleppt sofort zwei goldene Schnörkelsessel herbei, an denen Prinz Eugen seine Freude gehabt hätte. »Bitte sehr, die Sessel für Sie und Ihre Kollegin!«, strahlt mich die Assistentin an. Ich grinse.

Wenig später beginnt die erste Susi-Lesung. Unter Applaus öffnet sich der Theaterkoffer und Susi Schimmel erscheint. Orange, fünfzig cm groß, aus Pappe und Laubsägeholz. Auf dem goldenen Sessel steht eine Jausenbox für sie bereit, mit integrierter Halterung, damit Schimmelpilzdame Susi im Lauf der Lesung nicht umfällt.

»Mein Name ist Schimmel. Susi Schimmel!«, begrüßt sie ihr Publikum im Agentensprech. »Ich habe eine Mission. Und ich bin nicht allein.« Und damit wirklich jedem im Publikum klar ist, dass Susi die Lizenz zum Verfaulen und Vergammeln hat, zeigen wir beide ein „Best of“ der vergammelten Jausenboxen meiner Kinder. »Wer keine starken Nerven hat, soll sich jetzt bitte die Augen zuhalten!«, fordere ich unser Publikum auf und präsentiere die »Grausbanane«. Eine aus Karton nachgebildete Originaljausenbox mit einer vergammelten Banane, zwei Wochen nach den Weihnachtsferien. Weiter geht's mit einem in allen Farben schimmernden Jausenbrot, das drei Wochen im Turnsackerl verges-

sen wurde. Ziemlich schnell hat Susi die Sympathien des Publikums auf ihrer Seite.

Die Idee zu meinem neuen Sachbilderbuch *Susi Schimmel* entwickelte sich, nachdem ich jahrelang die vergammelten Inhalte der Jausenboxen meiner Kinder entsorgte. Aus reiner Neugierde googelte ich ‚Schimmelpilze unter dem Mikroskop‘ und entdeckte wahre Wunderwelten. Bis zum fertigen Buch war es aber noch ein weiter Weg und ohne die Hilfe meiner grandiosen Lektorin Katrin Feiner vom Tyrolia-Verlag wäre ich auch höchstwahrscheinlich mit dem Text gescheitert. Gute Sachbuchtexte schreiben, betont Frau Feiner immer wieder, zählt zum Schwierigsten! Sie hat recht, musste ich mir nach 33 Textversionen eingestehen.

Wie malt man Schimmel?

Obwohl das Illustrieren viel mehr mein Metier ist als das Schreiben, war auch Susis Illustration eine Herausforderung. Nachdem ich schon sechs Doppelseiten fertig hatte, verwarf ich mein Konzept komplett, zerschnitt die einzelnen Seiten und begann von neuem. Glücklicherweise! Denn kurz danach entdeckte ich eine neue Technik, Schimmel darzustellen. Ich experimentierte mit Ölfar-



leonoraleitl.blogspot.co.at

ben und Linol-
druckfarben auf
Wasserbasis.
Durch die Absto-
ßung der beiden
Farben gelang es
mir, »Schimmel-

papier« zu drucken.

Wenn ich eine Geschichte schreibe, ist es mir wichtig, in der Illustration nicht noch einmal dasselbe zu erzählen. Die Illustration soll den Text erweitern, sogar neue Geschichten erzählen, die im Text nicht vorkommen. Bei meinen Lesungen verfolge ich dieses System weiter.

Mit Geschichten auf Reisen

Zu einigen meiner Bücher biete ich sehr aufwändige szenische Lesungen an. Es ist immer ein Theaterkoffer mit dabei, der als Bühne dient. Am Anfang der Susi-Lesung ist dieser Koffer geschlossen. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass ein alter Koffer große Aufmerksamkeit erregt. Jeder möchte sofort wissen, was sich darin befindet.

Dann öffne ich den Koffer und Susi Schimmel erscheint. Sie war lange Geheimagentin, hat das Geheimsein aber satt und will jetzt ein Star werden. Daher hat sie mit mir gemeinsam ein Enthüllungsbuch geschrieben, in dem sie die geheimsten Geheimnisse der Schimmelpilze preisgibt. Für jede Buch-Doppelseite verändert sich die Theaterbühne.

Zusätzlich gibt es einen aufklappbaren Pappendeckelkühlschrank mit Schimmelinhalt, aufklappbare Karton-Jausenboxen oder ein beleuchtetes Schimmelhaus. Weiters Informationen vom Schimmelkäse bis zum sagenumwobenen Fluch des Pharaos Tutanchamun.

Am Ende der Lesung lassen wir Schimmel-seifenblasen, die die Sporen der Schimmelpilze symbolisieren, übers Publikum schweben. Und spätestens jetzt ist jeder überzeugt: Schimmelpilze sind einzigartige Wunderwesen. Sie gehören nicht in die Jausenbox, dafür aber unters Mikroskop, weil sie wunderschön sind.



© Andrea Kromoser

Leonora Leitl ist Illustratorin, Autorin und Grafikerin und lebt mit ihrer Familie, drei Hühnern und einem Hamster in Gramastetten im Mühlviertel.



**universität
innsbruck**
Universitäts- und
Landesbibliothek Tirol

LAND  **KÄRNTEN**
Jugendreferat

Treffpunkt
Bibliothek



JUGEND LESEWETTBEWERB

Mai – Oktober 2018

www.readandwin.at



MACH MIT & GEWINNE!
Einfach eines oder mehrere Bücher lesen, online bewerten und du bist dabei!

A collage of ten book covers from the Read and Win competition. The books shown are: 'Ich und die Biene', 'Verzaubert', 'Bad Boys', 'Absolute Gewinner', 'Fuchs und Feuer', 'Das Mädchen im blauen Mantel', '17', 'Phantom', 'One of Us is Lying', 'Du denkst, die Welt zerfällt und brichst nur selbst in Stücke', and 'Das Mädchen im blauen Mantel'.

[WWW.READANDWIN.AT](http://www.readandwin.at)



© Fotos: Bibliotheksfachstelle / Andreas Schlagin



BIBLIOTHEKSFACHSTELLE
DER DIÖZESE LINZ

Bibliothekstagung 2018

Ist die Eintagsfliege am Nachmittag traurig?

Warum ist der Himmel blau? Wo wächst Papier? Wie ist man ohne Computer ins Internet gekommen?

Kinder fragen Erwachsenen gerne Löcher in den Bauch. Sie sind Forschende und Bibliotheken Orte, die Antworten auf diese Neugierde haben. Und das nicht nur im Regal. Die Expertinnen Jutta Maria Giani und Kristine Kretschmer ermutigten die 300 Teilnehmenden der diesjährigen Tagung im Bildungshaus Schloss Puchberg (OÖ), die Fragen der Mädchen und Buben aufzunehmen und die Bibliothek in eine Spielwiese der Möglichkeiten zu verwandeln.

An Forschertischen experimentierten die BibliothekarInnen mit Farben, Formen, Eiern uvm. Die Freude am Experimentieren erfasste den ganzen Saal und es wurde gebastelt, gebaut und probiert. Neben Ideen für Experimente, die sich einfach in den Alltag der Bibliothek integrieren lassen, haben die BibliothekarInnen viele Buchtipps mit nach Hause genommen.

Im Foyer informierten zahlreiche Aussteller die BibliothekarInnen über aktuelle Angebote. Das Schmökern am Buchstand der Buchhandlung Veritas war wie jedes Jahr eine beliebte Beschäftigung in den Pausen. Großes Interesse gab es auch an den Ideen und Umsetzungsbeispielen rund um die neue Dachmarke, die auf zwei Pinnwänden ausgestellt wurden.

Die 7-köpfige A-capella-Truppe „Major 7“ präsentierte vor der Mittagspause musikalische Literatur und witzige Buchvorstellungen. Zum Abschluss unterhielt der Physiker und Autor Werner Gruber mit seinem Programm „Braten nicht raten“.

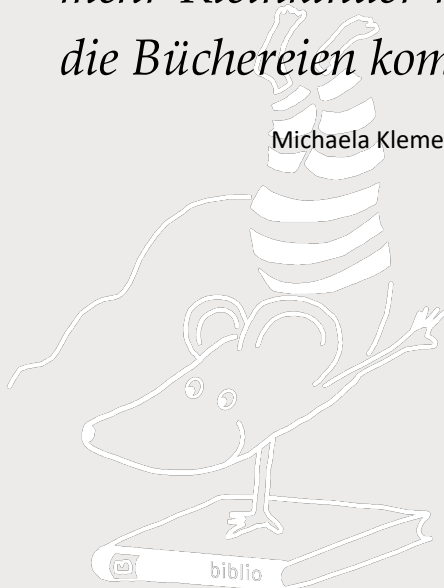
Katharina Pree
Bibliotheksfachstelle der Diözese Linz



buchstart-steiermark.at

„Ich finde es toll, dass es auch in der Steiermark Buchstart gibt und so immer mehr Kleinkinder mit ihren Familien in die Büchereien kommen.“

Michaela Klement | Bibliothekarin in St. Stefan ob Stainz



**Buchstart
Steiermark**

: mit Büchern wachsen



Kreativbücher sind ...

nicht nur inspirierend und aktivierend - sie sind auch Bilder-Lese-Bücher, Erstlesebücher, Sachbücher zum Selberlesen und Familienbücher.

Einblick in den Workshop im Rahmen des Seminarprogramms „Tipps & Tricks für die Bibliotheksarbeit“ am 21. April 2018 in der Stadtbibliothek Leonding.

Andrea Kromoser stellte beim Workshop „Papierrakete und Krimskrams-Glas“ aktuelle Neuerscheinungen aus den Bereichen Kreativ-, Bastel-, Koch- und Gartenbücher für Kinder bzw. Familien vor. Die BibliothekarInnen waren begeistert von der Vielfalt der Bücher und den verschiedenen Zugängen.

Diese Bücher motivieren zum einen zum konkreten Tun, zum anderen liefern viele von ihnen Sachinformationen zu Materialien, zu Geschichte etc. Je nach Aufmachung verlangen die Bücher Bildlesekompetenz.

So manche Publikation legt darauf wert, dass die Kinder sich die Werkstücke selbstständig – ohne Hilfe von Erwachsenen – erarbeiten können. (Ideal für elterliche Bastelmuffel). Je nach Textumfang können Kreativbücher auch als Erstlesebücher für Mädchen und

Buben interessant sein, die sich eher für Sachthemen als für Geschichten begeistern. Natürlich ist das gemeinsame Durchblättern, Lesen und Ausprobieren von Kreativbüchern Familiensache. Diese Bücher liefern nicht nur ein Schlechtwetterprogramm, sie animieren auch dazu, zu nicht alltäglichen Materialien wie Gips, Draht, Kartonschachteln zu greifen und z.B. Methoden der Fotografie anzuwenden. Auf dem Programm standen außerdem spezielle Bilderbücher und ihre Illustrationen als Inspirationsquelle fürs selber Kreativsein.

Die BibliothekarInnen schmökerten, diskutierten und tauschten sich über konkrete Umsetzungsideen für Bibliotheken aus.

Weitere Infos unter www.familienlektuere.at

Katharina Pree
Bibliotheksfachstelle der Diözese Linz

LosLeseMatros_innen

mit Buchstart-Botschafter Helmut A. Schlatzer

MATROSINNEN



Von Februar bis Mai 2018 wurde auch heuer wieder die lebendige Frühleseförderaktion LESEMÄUSE im Rahmen von „Buchstart Österreich : mit Büchern wachsen“ in allen Kindergärten der Stadt Kapfenberg und in Kooperation mit der Stadtbibliothek Kapfenberg durchgeführt.

Vom Seemannsknoten bis zum Storch, vom rollenden Telefon bis zum Türspion, von der Lupe bis zu Glasscherben in Gläsern, von Lampen in Büchern bis zu Lampen in Gießkannen, von Teppichen voller Elefanten und Schlittschuhen, die an Paravents hängen, von Fischernetzen, Vogelkäfigen, Bücherseglern ...

... die Welt ist ungeheuer bunt und ALLE können sie lesen.

Ihr Interesse ist geweckt?

Informationen und Kontakt unter www.theater-baum-schere.com

**WIR SIND LOSLESE
MATROS_INNEN**

Wir machen

- Theaterwerkstätten
- Theaterwochen
- Theater für Kinder und ihre Erwachsenen
- Pop Up Library im Klassenzimmer

WO WIR ZU FINDEN SIND:
WWW.THEATER-BAUM-SCHERE.COM
FB: THEATER/BAUM/SCHERE
OFFICE@THEATER-BAUM-SCHERE.COM

theater
baum
schere
bibliothek der
sinne



theater
baum
schere
bibliothek der
sinne
workshops
theater
leseprojekte



Neue Regeln in der Katalogisierung

Diözesanes Bibliotheksreferat Innsbruck – Frühjahrstagung 2018

Bei strahlendem Frühjahrs Wetter fanden sich an die hundert BibliothekarInnen im Rathaus-saal Telfs ein; wohl ein sicheres Zeichen dafür, wie sehr die Frage „Neue Regeln in der Katalogisierung - was kommt da auf uns zu?“ von Belang ist. Mit Martin Stieber ist es der Referatsleiterin Monika Heinzle gelungen, einen überaus kompetenten Vertreter des BVÖ für den Informationsvortrag zu gewinnen. Nach einem kurzen geschichtlichen Rückblick erläuterte Stieber die Grundprinzipien des aktuellen Regelwerks RDA (Resource, Description and Access): Abgesehen von der Internationalität, der breiten Anwendbarkeit für alle Medienarten und dem weitgehenden Verzicht auf Abkürzungen ist RDA auch für die Anwendung in Archiven und Museen gedacht.

Viel Zeit widmete Stieber den Änderungen, welche das neue Regelwerk mit sich bringt: Mit den WEMI-Ebenen (Werk, Expression, Manifestation, Item bzw. Exemplar) ergibt sich die Möglichkeit zur präzisen Beschreibung aller Medien. Neue Fachbegriffe sind teils selbsterklärend, die Änderung vieler Satzzeichen ist gewöhnungsbedürftig.

Bei den Ausbildungslehrgängen am BIFEB St. Wolfgang wird seit 2017 RDA-Katalogisierung

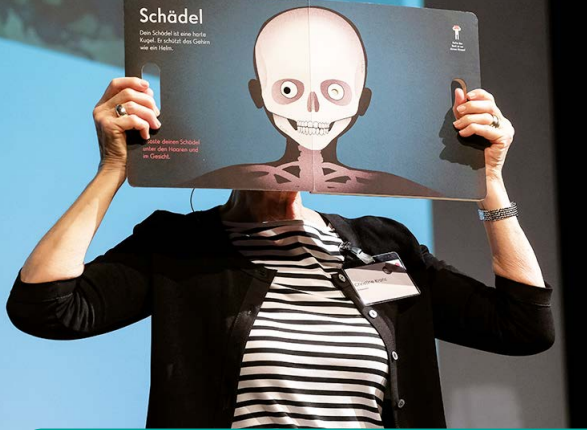
gelehrt, einige Bibliothekssoftwareanbieter haben schon web-basierte RDA-Lösungen entwickelt. Die Konvertierung sollte nur minimalen Zeitaufwand bedeuten, weitere Auskünfte sind über die jeweiligen Anbieter zu erfragen.

Der BVÖ arbeitet intensiv an Behelfen zur Datenschutzgrundverordnung (DSGVO); so werden zum Beispiel Textvorlagen für Websites und Benutzererklärungen erstellt.

Treffpunkt Generationen: Fit-for-family-Elternbildnerin Margaretha Kofler informierte über Bildungsangebote, welche das katholische Bildungswerk zusammen mit Bibliotheken durchführt. Heidi Muglach aus Buch bei Jenbach stellte ein solches Projekt vor, das sie mit großem Erfolg im Rahmen ihrer Ausbildung entwickelt hat.

Mit einer Urkunde, prächtigen Rosen und einem Geschenk wurden dann verdiente BibliothekarInnen geehrt. Großer Dank gebührt den gastfreundlichen Telfer BibliothekarInnen, welche ein köstliches Kuchenbuffet bereitstellten und charmant durch die bezaubernden Bibliotheksräume führten.

Claudia Winkler



Vorlesen, Versuchen, Vernetzen, Virtual Reality

Fachtag „MINT und Sprache“ am 16. April 2018 in Köln

Über 90 TeilnehmerInnen aus Deutschland, Österreich und der Slowakei sind der Einladung der Deutsche Telekom Stiftung und der Stiftung Lesen zum ersten Fachtag „MINT und Sprache“ ins Kölner Abenteuermuseum „Odysseum“ gefolgt.

Wie Vorlesen um MINT-Themen ergänzt werden kann und wie es gelingt, Kinder gezielt zum sprachlichen Austausch über MINT-Themen anzuregen, wurde von ExpertInnen aus Wissenschaft und Praxis anschaulich dargestellt. Zahlreiche Ideen für die Gestaltung interaktiver MINT-Vorleseaktionen wurden in spannenden Workshops geboten.

Unter den TeilnehmerInnen waren auch MINT-Begeisterte aus Graz, Salzburg, St. Michael im Lungau und Wien, berichteten von ihren Aktivitäten und zeigten sich von der Veranstaltung beeindruckt.

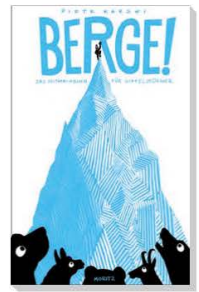
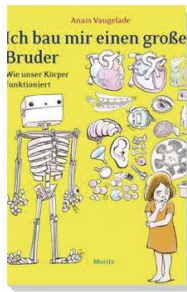
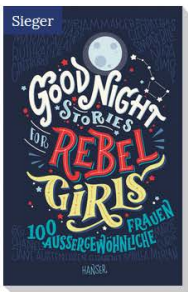
Die Delegation aus Österreich besuchte zudem den Makerspace der Stadtbibliothek Köln. Die Präsentation eines 3D-Druckers und der entlehnbaren Programmier-Sets war Teil des exklusiven Rundgangs außerhalb der

Öffnungszeiten. Das Highlight hatte sich Bettina Scheurer, Projektmanagerin Makerspace in der Zentralbibliothek der Domstadt, allerdings für den Schluss aufgehoben: Die Besteigung des Everest.



Manfred Aigner, Leiter der Bücherei der Marktgemeinde St. Michael im Lungau, war überwältigt von seiner ersten Mount Everest Besteigung, die ihm mithilfe einer Virtual-Reality-Brille auch ohne Sauerstoffflasche gelang. Stolz hisste er in der virtuellen Welt seine Fahne. - MINT ist einfach beeindruckend!





Der Buchklub Wissens-Trolley

: die besten Junior-Wissensbücher des Jahres

Im „Wissens-Trolley“ präsentiert der Buchklub der Jugend gemeinsam mit dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung alle Junior-Wissensbücher aus der Shortlist zum „Wissenschaftsbuch des Jahres“ inklusive pädagogischer Begleitmaterialien.

Das Wissenschaftsministerium verleiht jährlich den Preis „Wissenschaftsbuch des Jahres“ in vier Kategorien, unter anderem in der Kategorie Junior-Wissensbücher. Um die besten Kinder- und Jugendsachbücher des Jahres kennenzulernen, können PädagogInnen und Studierende den Wissens-Trolley bei den Buchklub-LandesreferentInnen und den Pädagogischen Hochschulen ausleihen. Für den Einsatz der Junior-Wissensbücher in Schulbibliothek und Unterricht bietet der Buchklub online lesepädagogische Begleitmaterialien.

Das Junior-Wissensbuch des Jahres 2018 und ein weiteres Buch der Shortlist mit Klassiker-Potenzial zeigen die volle Bandbreite des Wissens, das es im „Wissens-Trolley“ zu entdecken gilt:

Im preisgekrönten „Good Night Stories for Rebel Girls. 100 außergewöhnliche Frauen“ (Hanser Verlag, 2017) stellen die Journalistin Elena Favilli und die Schriftstellerin und Theaterregisseurin Francesca Cavallo einhundert Frauen von der Antike bis heute vor. Ob in

der Politik, in der Forschung, im Sport oder in der Kunst – jede einzelne dieser Frauen hat eine besondere Geschichte und Außergewöhnliches geleistet.

Wieso ist das chemische Element Cobalt nach einem Kobold benannt? Was hat das Fahrrad mit der Emanzipation zu tun? Und was bitte ist ein Pozidriv-Profil? Richard Platt vermittelt in „Das große Wissens-Sammelsurium“ (Gerstenberg, 2017) nützliches und unnützes Wissen für Schlauköpfe und Wissensdurstige. Auf wunderschönen Farbtafeln wird die Welt erklärt: Sonnensystem, Zeitzonen, Periodensystem, römische Zahlen, Notenschrift, Morsealphabet und noch viele weitere Wissensgebiete sind in diesem Junior-Wissensbuch zu erforschen.

Die fünf ausgezeichneten Junior-Wissensbücher können einzeln sowie als Buchpaket online bestellt werden:

Der Wissens-Trolley 2018

Fünf ausgezeichnete Juniorbücher
für € 109,10.

Ihr Bonus: Digitale
lesepädagogische Begleitmaterialien!

Informationen und Bestellung:
www.buchklub.at/wissens-trolley

SACHBÜCHER

BA	Allgemeine Sammelbiografien
BB	Briefe, Tagebücher
BI	Einzelbiografien
BL	Allgemeine Bildnissammlungen, Porträts
BO	Erfahrungsberichte und Lebensbilder
EH	Österreich
EL	Reisen, regionale Geografie, Landeskunde
ER	Historische Reiseberichte
GE	Geschichte und Kulturgeschichte
GK	Kulturgeschichte
GM	Medien, Publizistik, Kommunikationswiss.
GP	Politik
GR	Recht
GS	Soziologie, Ethnologie
GW	Wirtschaft
KB	Bildende Kunst
KM	Musik
KT	Film, Theater, Tanz
NA	Naturwissenschaften
NB	Biologie, Umweltkunde
NC	Chemie
NF	Botanik
NG	Geowissenschaften
NI	Zoologie, Haustiere
NK	Medizin, Gesundheit
NL	Land- und Forstwirt., Bodenkultur, Gartenbau
NM	Mathematik
NP	Physik
NS	Astronomie
NT	Technik, Industrie, Handwerk, Gewerbe
PB	Bibliotheks- und Informationswesen
PI	Philosophie
PK	Sprache, Sprachwiss. und Sprachgeschichte
PL	Literaturwissenschaft, Literaturgeschichte
PN	Pädagogik
PP	Psychologie
PR	Religion, Esoterik
VB	Kreative Beschäft. Spiele, Feste, Hobbies
VL	Haushalt, Kochen, Wohnen, Handarbeiten
VS	Sport
VV	Lebens- und Freizeitgestaltung

BELLETRISTIK

DD	Epen, Märchen, epische Kleinformen
DL	Lyrik
DR	Romane, Erzählungen, Novellen
DT	Dramatik

KINDER- UND JUGENDBÜCHER

JD	Bilderbücher
JE	Erzählungen und Romane
JM	Märchen, Sagen, Phantastisches
JA	Allgemeines: übergreifende, vermischte Schriften
JB	Biografische Sammlungen versch. Sachgebiete
JF	Fremdsprachige Literatur
JG	Geschichte, Gesellschaft, Wirtschaft
JH	Theater
JK	Kunst, Literatur
JL	Lyrik
JN	Natur und Mensch
JP	Psychologie, Pädagogik, Religion, Philosophie
JR	Reisen, Geografie, Kulturen
JS	Sport, Freizeit, Hobbies
JT	Technik
JV	Sonstige Sachthemen

SPIELE

SP	Spiele
----	--------

Die **Systematik** steht jeweils im Anschluss an die Annotationen in Klammern.

Die Preise der rezensierten Bücher und Spiele sind unverbindlich. Sie entsprechen in der Regel den für Österreich ausgewiesenen Verlagsangaben bei Eingang der Rezensionsexemplare.