

Ein Spiele erfindendes Ehepaar

Im Februar 2008 veröffentlichte das Ehepaar David und Agnes Büttler-Avagian nach langer Entwicklungsarbeit das Bibel-Mirakelspiel «Der Schatz in den Katakomben», ein innovatives Erzählspiel ab 12 Jahren für den Religionsunterricht, Jugendverbände und die Freizeit.

Als ausgebildeter Krienser Katechet tüftelt David Büttler in seiner Freizeit an der Entwicklung von pädagogischen Gesellschaftsspielen. Gelegentlich konnte er diese Spiele auch im Religionsunterricht in Kriens testen. Das Ehepaar Büttler-Avagian ergänzt sich perfekt; David Büttler als Autor und Agnes Avagian als Illustratorin. Agnes Avagian stammt aus Armenien

Das Bibel-Mirakelspiel ist in jeder Buchhandlung oder unter www.rex-buch.ch erhältlich.

Infos auf: www.mirakelspiel.com

Preis Fr. 19.80



David und Agnes Büttler-Avagian mit dem Bibel-Mirakelspiel



FOTOS: ZVG

und ist in ihrer Heimat bekannt als Cartoonistin, welche für ihre Fähigkeit, mit beiden Händen gleichzeitig und unabhängig voneinander zeichnen zu können, Einträge in das russische Buch der Rekorde erhielt.

Ihr kreatives Jungautorendasein erleben David und Agnes Büttler-Avagian zwar als sehr interessant, finanziell aber erwartungsgemäss auch

recht schwierig. Die Antriebskraft, um ihre aufwändigen Projekte umzusetzen, finden die beiden darin, Kindern Freude zu bereiten und einen Beitrag zur Bildung der Jugend zu leisten.

In Kooperation mit der Krienser Jugendarbeit plant David Büttler-Avagian im Herbst 08 einen Spieltreff für Jugendliche zu eröffnen. Infos dazu unter www.gamers-point.info.

Durch die Katakomben



Frischer Wind im Religionsunterricht: Dave Büttler aus Kriens ist der Erfinder und Autor eines neuartigen Bibel-Mirakelspiels, das sich speziell an Kinder und Jugendliche wendet.

BIBELSPIEL • «Null Bock» auf Religion: Jugendliche zwischen zehn und 16 interessieren sich für viele Dinge – Religion zählt dabei allerdings nicht unbedingt zu den Favoriten der Teenager. Dave Büttler, katholischer Katechet in Meggen, weiss dies aus eigener Erfahrung: «Die Bibel ist für viele

Jugendliche einfach extrem weit weg von der eigenen Realität». Um das zu ändern, besann sich der heute 32-Jährige auf seine eigene Jugend, in welcher der begeisterte Fantasy-Rollenspieler gemeinsam mit Freunden stundenlang in fremde Erzählwelten abtauchte. Seine Idee: Spiele zu entwickeln, die den Spieltrieb der Jugendlichen ansprechen, spannend sind und dabei auch noch Bibel-Wissen vermitteln.

Kirchliche Unterstützung

Nach zahlreichen Testversionen, die im eigenen Unterricht aber auch von Kollegen ausprobiert wurden, wurde es ab 2005 ernst: Im Team mit Co-Autor Patrick Wermelinger und Layouter Christian Bornhauser setzte Büttler seine Ideen professionell in die Tat um. Das Ergebnis, das Bibel-Mirakelspiel «Der Schatz in den Katakomben», erschien jetzt im Luzerner Rex-Verlag. Für das ansprechende Erscheinungsbild sorgen vor allem die liebevoll gemalten, bunten Illustrationen von Büttlers Frau Agnes Avagyan. Die aus Armenien stammende, studierte Künstlerin und Karikaturistin lernte ihren Mann über das Spielprojekt kennen und lieben. Finanziell unterstützt wurde die Entwicklung von verschiedenen katholischen und reformierten kirchlichen Stellen, darunter auch die reformierte Luzerner Landes-kirche.

Der «Schatz in den Katakomben» führt die Spielenden ins antike Rom des Jahrs 455 nach Christus, als die Vandalen in die Stadt einfielen. Die Unruhen sind im vollen Gang, als die Spielenden auf eine gefährliche Suche geschickt werden, die sie in die urchristlichen Katakomben führt. Eine Person übernimmt die Spielleitung die anderen schlüpfen in die Rollen der Hauptfiguren und müssen dabei schwierige Situationen, unter anderem auch durch Textsuche in der Bibel, meistern.

Spielspass im Vordergrund

Die Jugendlichen vertiefen sich bereitwillig in die Geschichte um die frühen Christen in den Katakomben Roms, wie Dave Büttler mit Videos von Spieleinsätzen eindrücklich belegt. Doch wie beurteilen es die Fachleute? Sabine Boser, Leiterin der Fachstelle Religionsunterricht der Luzerner Kantonalkirche, hat das Spiel selbst ausprobiert: «Ich sehe darin, wie in anderen Spielen auch, vor allem eine Möglichkeit den Unterricht aufzulockern und weniger eine Methode, um Inhalte zu vermitteln». Hinzu komme, so die Theologin, dass das Spiel gut zwei Doppellektionen in Anspruch nehme und somit erstmal im voll gepackten Lehrplan Platz finden müsse.

«Der Spass am Spiel steht für mich klar im Vordergrund», erklärt Büttler. Für ihn bedeute es schon einen Erfolg, wenn durch das Spiel bei den Jugendlichen eine Vorstellung von den biblischen Geschichten und ihrer Zeit entstünde: «In die Tiefe gehen kann man immer noch».

So hofft der Erfinder, der bereits an einer Multimedia-Version des Abenteuerrollenspiels arbeitet, seine Idee noch auf weitere biblische und historische Themen auszuweiten und auch ausserhalb des Schulunterrichts, etwa in Lagern und Freizeiten und Familien, zu verbreiten. «Wenn man dann auf dem Pausenplatz hört: ‚Bibel ist ja cool‘, ist das doch ein toller Ansporn!», findet Büttler.

Ausgabe vom Dienstag, 16. September 2008

<<< [zurück](#)

<<<

[[Frontseite](#) | [Seite 2](#) | [Tagesthema](#) | [Schweiz](#) | [Ausland](#) | [Markt/Wirtschaft](#) | [Zug](#) | [Sport](#) | [Die Andere Seite](#) | [Bund 5](#) | [Kultur](#) | [Beilagen](#) | [Ratgeber](#) | [Leserbriefe](#) | [Plus](#) | [Impressum](#)]

Bibel-Mirakelspiel

Fantasiewelt ohne Computer

Express

- «Der Schatz in den Katakomben» vermittelt biblische Themen.
- Das Rollenspiel handelt von den Christen in der Endzeit des Römischen Reiches.

Ein Rollenspiel bringt
Jugendlichen christliche

Werte spielerisch näher: Schüler in Meggen bewegten sich durch eine Fantasiewelt mit und ohne Grenzen.

Von Sara Niederberger

Am frühen Morgen geht es im Zentralschulhaus in Meggen schon heiter zu und her. Fünf Schüler der ersten Oberstufe sehen sich von einer Gruppe Vandalen umzingelt. Wichtige Entscheidungen sind gefragt, verschiedene Vorschläge, wie die Bedrohung werden soll, werden diskutiert. Einige lösen schallendes Gelächter aus, andere werden mit ernster Miene zur Kenntnis genommen. Jemand will schummeln, wird aber sofort von seinen Mitspielern zurechtgewiesen.

Gemeinsam entscheiden die Schüler, wie sie sich in der brenzligen Situation verhalten. Der Spielleiter beurteilt den Vorschlag seiner Mitschüler und entscheidet, ob sie den Vandalen entkommen oder wichtige Lebenspunkte verlieren. Fürs Erste wäre das geschafft. Das Abenteuer in den Katakomben von Rom kann weitergehen.

Integrierte Begabtenförderung

Für einmal sind die antiken römischen Katakomben erfüllt von Stimmen und Gelächter einer Schulklasse. In Gruppen wandern die Schüler von Raum zu Raum und haben verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Denn die Kinder spielen das Bibel-Mirakelspiel im Rahmen des Religionsunterrichts. Die Lehrerin Murielle Egloff hat sich auf dieses Experiment eingelassen und ist «sehr zufrieden». Der Unterricht in Kleingruppen ist weit gehend neu und begeistert die Schüler offensichtlich. «Das Spiel macht Spass, und man lernt auch etwas dabei», meint ein Schüler.

Gespielt wird in Fünfer- oder Sechsergruppen. Ein Freiwilliger pro Gruppe übernimmt die Rolle des Spielleiters, welche einigen Zusatzaufwand mit sich bringt. Im Vorfeld müssen die Spielleiter den Spielablauf erarbeiten, damit sie im Unterricht das Spiel führen können. Sie begleiten das Spiel, müssen aber auch einmal eingreifen, wenn sich die Gruppe auf Abwegen befindet.

Mit der Rolle des Spielleiters wollte Dave Büttler auch den Bereich der Begabtenförderung abdecken. Büttler ist Religionspädagoge und hat mit dem Germanisten Patrick Wermelinger das Bibel-Mirakelspiel entworfen. Vom Unterricht her weiss Büttler, «dass es ab der fünften

Klasse nicht mehr so einfach ist, die Schüler für Bibelgeschichten zu interessieren». Als Religionspädagoge ist ihm aber die Vermittlung christlicher Kultur ein zentrales Anliegen. Neben Einblicken in die Geschichte des frühen Christentums sollen den Kindern mit Hilfe von Bildern und Bibeltexten auch christliche Werte vermittelt werden.

Fantasiewelt ohne Computer

Mit diesem klaren Ziel vor Augen machte sich Büttler auf die Suche nach neuen, lustvollen Formen der Stoffvermittlung. Denn Spielen gehört zwar zu den liebsten Beschäftigungen jedes Kindes, nur haben sich mit der Gesellschaft auch die Spielformen entwickelt. Deshalb haben Büttler und Wermelinger neue Computerspielformen aufgenommen. Dazu gehören die Erkundung einer Fantasiewelt und eine Vielzahl unterschiedlicher Handlungsmöglichkeiten in dieser Welt. «Diese Spielform», so Büttler, «ist den Kindern recht vertraut.» Damit soll das Fantasie-Rollenspiel den Kindern - und Eltern - eine sinnvolle Alternative zu Computer-Rollenspielen bieten. Neben Schulen und Jugendverbänden ist die Familie ein wichtiger Adressat.

Eigentlich kann das Spiel nur einmal gespielt werden. Und genau hier liegt eine Stärke der Konzeption: Die Kinder sollen dazu animiert werden, das Spiel weiterzuerfinden. Die Katakomben können durch beliebig viele Räume ergänzt werden. Das Spiel wird zu einer Welt der unbegrenzten Möglichkeiten.

Ganz ohne die jüngsten technischen Errungenschaften will aber auch dieses Spiel nicht auskommen. Momentan wird eine Multimediation erarbeitet. In ihr werden der Spielplan und die Bilder über einen Beamer gezeigt und von Animationen und Musik unterstützt. So kann das Spiel auch in einer grösseren Gruppe gespielt werden.

Grenzen der Fantasie

Schauplatz des Spiels sind die Katakomben von Rom zur Zeit des Untergangs des Römischen Reiches. Neben der Stoffvermittlung sollen auch die sozialen Fähigkeiten der Kinder gefördert werden. Es wird diskutiert, ausgehandelt, zugehört und gemeinsam entschieden und getragen - denn auch die vom Spielleiter verhängten Konsequenzen treffen alle.

Die Spielrunde in der Schule zeigt, wie diese Lernform der Fantasie der Kinder freien Lauf lässt, aber auch, wo sie an ihre Grenzen stösst. So wollen die Knaben die Vandalen schlagen oder bestechen. Mädchen dagegen singen lieber ein Lied, damit die Vandalen einschlafen, oder tragen ein Gedicht vor. Geschlechtsspezifische Stereotype machen eben auch vor der Fantasie nicht Halt.

Hinweis

Bibel-Mirakelspiel: Rex Verlag, Luzern, Fr. 19.80, Informationen auf www.mirakelspiel.com.

Namen & Nachrichten

Muito bem – sehr schön!



Ein Zeichen für die starke Verbundenheit unter den 9000 Portugiesen, die zur Portugiesenmission Innerschweiz gehören – Brot zum Teilen.

ff. Mitte April konnte die portugiesische Mission der Innerschweiz ihre neuen Räumlichkeiten an der Weystrasse 8 einweihen. Ihr steht jetzt neben dem Büro für Pfarrer Arlindo Torres und einem weiteren Besprechungszimmer auch ein Versammlungsraum für etwa 30 Personen zur Verfügung. Mit Spenden aus dem Kreis der Mission wurde zudem in einem Annex ein Altarraum eingerichtet, sodass der grössere Raum auch als Kapelle genutzt werden kann.

Grosser Freiwilligen-Einsatz

Die Kosten für den Umbau hat die Migrantenseelsorge der katholischen Landeskirche getragen. Am meisten Applaus erhielt deshalb bei der Einweihung auch deren Finanzchef Daniel Vassalli, der das Projekt tatkräftig unterstützt hatte. Er wies seinerseits darauf hin, dass die sehr schön hergerichteten Räume in grossem Mass auch der engagierten Fronarbeit in der Mission zu verdanken sei. Wie wichtig den Portugiesinnen und Portugiesen dieser neue Treffpunkt ist, bewies nicht zuletzt die Anwesenheit von Konsul Antonio Campus aus Zürich. Die Verbundenheit mit der Schweizer Kirche kam durch eine Delegation der Pfarrei St. Josef-Maihof zum Ausdruck, wo sich eine der drei Gottesdienststationen der Mission befindet.



Fröhliche Gesichter bei der Einweihung – hier Mitglieder der neu gegründeten portugiesischen Tanzgruppe.

Kinder spielen Glauben

ff. Die Johanneskirche im Würzenbachquartier verwandelte sich an einem Samstag im April in eine lebendig-besinnliche Messehalle.

Unter dem Titel «Glauben – ein Kinderspiel?» waren Kinder und Eltern zur ökumenischen «Erlebnis- und Buchmesse» eingeladen, und über 350 kleine und grosse Menschen bevölkerten das «Messegelände». Dabei war Erstaunliches zu beobachten. Zum Beispiel lauschten Kinder lange und ruhig den Klängen des auf den ersten Blick so altmodischen Instruments Orgel. Die Orgelmaus (Agnes Gantner) und Organist Beat Heimgartner fanden den richtigen Ton (oder besser: die richtigen Töne), um die Kinder zu begeistern.

Ein weiteres schönes Bild: Im Pfarreiheim spielte eine Gruppe von sonst wohl als «Lausbuben» wahrzunehmenden Kindern ganz konzentriert das Bibel-Mirakelstück «Der Schatz in den Katakomben». Der jugendliche Spielleiter Tobias führte souverän von einer spannenden Frage zur nächsten.

Spürbar segnen

Vor dem äusseren Höhepunkt des Tages – Hunderte bunte Ballons stiegen in den Himmel – war in der Kirche ein ruhiger, aber mindestens so eindrücklicher Moment mitzuerleben. Pfarreileiter Alois Metz von St. Johannes und Pfarrer Hans-Ulrich Steinemann von der Matthäusgemeinde segneten zuerst das neu angeschaffte Kirchen-Märlizelt und dann alle Kinder. Es war zu spüren, was ein wenig gut riechendes Öl, ein gegenseitiger Blick und ein Lächeln bewirken können. Alle Kinder erhielten dann ein Fläschchen Öl – denn Kraft zum Segnen steckt in jedem Menschen.



Das Märchenzelt in der Kirche gehörte zu den stärksten Anziehungspunkten der «Erlebnis- und Buchmesse für Kinder und andere schlaue Leute».



Die Messe lebte vom grossen Engagement der Freiwilligen aus der ökumenischen Gruppe «Chinderchile»; hier Carmen Fährndrich im Einsatz für den Ballonwettbewerb.



Auch und gerade bei Kindern gilt: Glauben lässt sich nur auf Augenhöhe vermitteln. Hier salbt Pfarreileiter Alois Metz mit duftendem Segensöl. Fotos: Florian Flohr

Den Glauben ins Spiel bringen... ...zum Beispiel mit Bibelspielen von Dave Büttler

Als Religionspädagoge mache ich die Erfahrung, dass Kinder und Jugendliche ausserordentlich gerne spielen. Dies hat teilweise damit zu tun, dass sich die Kids eine Auflockerung im Schulunterricht wünschen, andererseits ermöglichen spielerische Methoden neue Lernchancen. Schon manchem Kind ging bei einer spielerischen Übung plötzlich der «Knopf» auf. Der Lerneffekt hängt stark vom Spielprinzip ab.

Wenn beispielsweise bloss ein simples Spielprinzip wie Jasskarten genommen und die Figuren umbenannt werden, dann kann dem Spiel kaum ein Lernfaktor zugeschrieben werden, sondern es dient zur Entspannung (z.B. nach einer Phase konzentrierter Wissensvermittlung). Erst ein Spielmechanismus, der sich nicht nur um Würfelglück, sondern um die Verarbeitung religiöser Inhalte dreht, führt zu einem tatsächli-

chen Lerneffekt. Wenn wir versuchen innovative Spielmechanismen in die Religionspädagogik zu integrieren, so kann es gelingen einen Unterricht zu gestalten, in welchem Kinder und Jugendliche freiwillig und lusterfüllt religiöse Inhalte pauken. Das macht letztendlich allen Spass.

Dave Büttler

SPIELBESCHRIEB BIBEL-MIRAKELSPIEL „DER SCHATZ IN DEN KATAKOMBEN“

«Der Schatz in den Katakomben» führt die Spielenden ins antike Rom. Zurück ins Jahr 455 n. Chr., als die Vandalen in die ewige Stadt eingefallen und plündernd durch die Strassen gezogen sind. Die Unruhen sind in vollem Gange, wenn die Spielenden auf eine gefährliche Suche geschickt werden, die sie in die urchristlichen Katakomben führt. Das Erzählspiel wird in einer Gruppe von 2 bis 6 Personen gespielt. Es dauert ca. drei Stunden, kann jedoch problemlos in Etappen gespielt werden. Eine Person der Gruppe übernimmt die Spielleitung und erzählt die Geschichte mit Hilfe des Heftes. Die übrigen Spielenden schlüpfen in die Rollen der Hauptfiguren und müssen als junge AbenteurerInnen zahlreiche schwierige Situationen meistern. Dabei wird nicht gegen-, sondern miteinander gespielt.

Das Bibel-Mirakelspiel macht Kinder und Jugendliche auf lustvolle Weise mit dem Christentum vertraut und erleichtert die Auseinandersetzung mit der Bibel. Die Spielenden lernen die Entstehungsgeschichte und Merkmale der christlichen Katakomben von Rom kennen. In Grabräumen erfahren sie von der Märtyrerverehrung und durch christliche Kunstgegenstände werden sie mit christlichen Symbolen vertraut. Die Spielenden müssen im Verlauf der Geschichte Textstellen in der Bibel nachschlagen. Durch den erzählerischen Spielmodus werden kommunikative Fertigkeiten gefördert und die Spielenden müssen ihre Teamfähigkeit beweisen. Das Spiel weckt die Fantasie und stärkt die Vorstellungskraft.

Autoren: Dave Büttler, Patrick Wermelinger

Illustrationen: Agnes Avagyan

Rex Verlag Luzern, ISBN: 978-3-7252-0853-1, Erscheinungsjahr 2008

Homepage: www.mirakelspiel.com

Bibel DER SCHATZ IN DEN KATAKOMBEN



EIN ERZÄHLSPIEL FÜR 2-6 SPIELER AB 10 JAHREN
rex verlag luzern

„Der Schatz in den Katakomben“ führt die Spielenden ins antike Rom, ins Jahr 455 n. Chr. Die Vandalen sind in die Ewige Stadt eingedrungen und ziehen plündernd durch die Straßen. Die Unruhen sind in vollem Gange, als die Spie-

lenden auf eine gefährliche Suche geschickt werden, die sie in die urchristlichen Katakomben führt. Das interaktive Erzählspiel wird in einer Gruppe von 2 bis 6 Personen gespielt. Es dauert zirka drei Stunden, kann jedoch problemlos in Etappen gespielt werden. Eine Person der Gruppe übernimmt die Spielleitung und erzählt die Geschichte mit Hilfe des Heftes. Die übrigen Spielenden schlüpfen in die Rollen der Hauptfiguren und müssen als junge Abenteurerinnen und Abenteurer zahlreiche schwierige Situationen meistern. Dabei wird nicht gegen-, sondern miteinander gespielt. Nur mit Grips, Glück und Geschick sind die Spieler in der Lage, das Abenteuer zu bestehen und die Geschichte zu einem guten Ende zu bringen ...

Mehr Infos:
www.mirakelspiel.com

Das Spiel kann über jede Buchhandlung bestellt werden.
David Büttler, Patrick Wermelinger. Bibel Mirakelspiel 1. Der Schatz in den Katakomben. ISBN 978-3-7252-0853-1. Rex Verlag Luzern. 11,70 Euro.



Fotos: Rex Verlag/Dave Büttler



Ben flunkert sich durchs Leben. „Ist halt einfacher“, meint er. Doch oft fühlt er sich gar nicht wohl in seiner Haut. Zum Beispiel, wenn er seine spitzenmäßige Oma vor seinen Freunden verleugnet. Oder als er das super-süße Hundebaby Wolle zu Hause einschmuggelt. Irgendwann hat er sich selber übelst in seinem Lügennetz eingesponnen. Ob er da jemals wieder rauskommt?

Wolf Kunik. Ben und die Sache mit der Lügenfalle. Gabriel Verlag. 9,90 Euro. Ab 9 Jahre.



Kaum ist Kalle Schulreporter, schon jagt ein Skandal den nächsten: Nicht nur, dass der Mathelehrer der 4 1/2 Freunde beim Sprung vom Dreimeterbrett seine Badehose verliert. Auf dem Lehrerparkplatz wurde auch noch ein Auto gestohlen. Und zwar das eines Polizisten! Kalle ist sich sicher: Alles deutet auf einen Lehrer als Täter hin. Also stellen die 4 1/2 Freunde Nachforschungen an. Und stoßen dabei auf eine merkwürdige Spur ...

Joachim Friedrich. 4 1/2 Freunde und die Badehose des Mathelehrers. Thienemann Verlag. 9,90 Euro. Ab 10.



Tina und Tini machen Ferien bei Tinas Großeltern! Das große Haus und der unheimliche Wald stecken voller Geheimnisse. Als die Großmutter den Freundinnen von einem verschollenen Schatz erzählt, sind Tina und Tini sofort Feuer und Flamme. Die Mädchen haben bereits eine heiße Spur, wo sie die kostbaren Familienstücke suchen müssen – ein aufregendes Abenteuer beginnt ...

Enid Blyton. Tina und Tini suchen den geheimnisvollen Schatz. Egmont Schneider Buch Verlag. 7,90 Euro. Ab 10.

SACHTIPPS

Neuerscheinungen Frühjahr 2009



Die Bibel
Einheitsübersetzung
Seite 5



Zeit
Der spirituelle Fastenbeg...
Seite 17

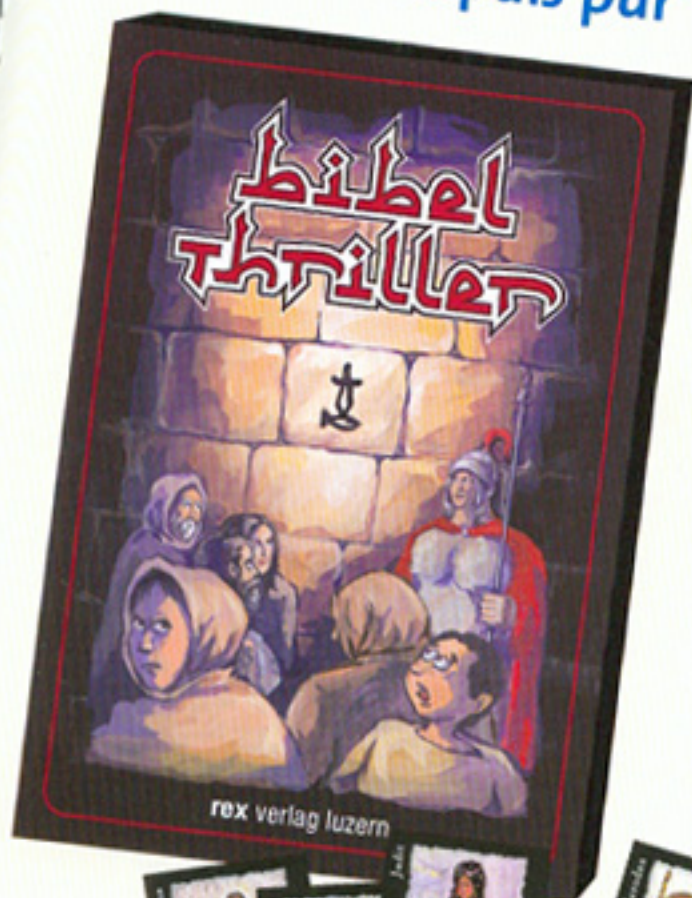


Mein großes Fest der Erstkommunion
Seite 23

Spiel und Spaß pur

kbw

Kinderkateches...



Dave Büttler
Bibelthriller
Mit Bildern von Agnes Avagyan

Eine witzig illustrierte Variante des beliebten Gesellschaftsspiels „Mafia“ in biblischem Umfeld.

ca. 32 farbig illustrierte Spielkarten in Faltschachtel 8,6 x 12,5 cm; 16seitiges Booklet mit Spielbeschreibung

ca. € [D] 14,60*
€ [A] 14,60 / sFr 24,80*

*unverbindliche Preisempfehlung

ISBN 978-3-7252-0860-9 (rex)

Erscheint Januar 2009

In der ersten Spielrunde verbergen sich unter biblischen Figuren (Adam und Eva, Herodes, Pilatus, Judith, Totenbeschwörerin, Joseph, Kain, Susanna, Maria, Jesus) auch hinterlistige Fanatiker, die es zu entlarven gilt. **BIBELTHRILLER** verwickelt die Spielenden in aufreibende Diskussionen und sorgt für gruppendynamische Hochspannung.

- Für 8 bis 20 Personen, ab 8 Jahren.
- Spieldauer: 20 Minuten
- Jede Karte mit Bild und Bibelzitat



Autor
Dave Büttler-Kreis, theologisch gebildeter, erfahrener Spieleentwickler und Jugendleiter.



Illustratorin
Agnes Avagyan-Kreis, geboren in Erivan (Armenien), studierte dort Kunst, arbeitet heute in der Schweiz als Illustratorin und Cartoonistin.

☑ Ideal für Jugendverbände und Ministrantengruppen, für lange Nächte in Ferienfreizeiten und Weekends, als Partyspiel oder für Zwischendurch im Unterricht.

