



SPIELE

# Einfach, aber genial

**Eine Luxemburgerin macht spielerisch Karriere: Mit "Geistertreppe" gewann Michelle Schanen als erste Frau den Preis für das Kinderspiel des Jahres 2004.**

Am Anfang waren die Gespenster lediglich weiß bemalte Film Dosen. Jetzt stehen auf dem Brett liebevoll gestaltete Geister aus Holz mit verschmitztem Grinsen. Michelle Schanen packt ihren Prototyp wieder ein und stellt stattdessen die Figuren der fertigen Version spielbereit auf dem Tisch auf. "Erst wenn man sich auf das Spiel eingelassen hat, merkt man, wie knifflig es eigentlich ist", sagt sie.

In der Tat wirkt "Geistertreppe" auf den ersten Blick erstaunlich einfach. Vier Spieler bewegen sich würfelnd eine Treppe hinauf. Sobald das Gespenstersymbol auf dem Würfel fällt, muss der Spieler seiner Figur einen Holzgeist überstülpen. Sind alle Teilnehmer verdeckt, müssen beim Treffen des Geistersymbols zwei Spukgestalten ihre Plätze tauschen. Der Trick dabei ist, dass ganz schnell nicht mehr offensichtlich ist, welche Farbe sie sich unter welchem Gespenster versteckt. Erst beim Einlauf ins Ziel wird klar, welche Farbe denn nun gewonnen hat.

Das Prinzip ist so simpel, dass bereits 4-Jährige mitmachen können, ein paar Kniffe und Zusätze sorgen dafür, dass auch ältere Kinder oder sogar Erwachsene bei der Stange bleiben. "So mag ich es am Liebsten", erklärt Michelle Schanen, "unkompli-

ziert und doch effektiv". Das fand auch die Jury, die "Geistertreppe" als "Familienspiel par excellence" lobte.

"Geistertreppe" ist ihr erstes selbst entworfenes Spiel. Und trotzdem ist die 39-jährige hauptberufliche Erzieherin so etwas wie eine Expertin in Sachen Knobeln und Würfeln. In ihrem Spielzeuggeschäft Diabolo sieht es ein wenig aus, wie in Nesthäkchens Kinderzimmer. Neben der Eingangstür steht ein Tante-Emma-Laden in Miniaturformat. Auf den Regalen liegen Kreisel, Aufziehfiguren aus Blech und die Großväter der Matchbox-Autos. Seit zehn Jahren ist das Testen und Verkaufen von Spielzeug ihr "Hobby", wie Michelle Schanen es selbst ausdrückt. "Viel leicht habe ich einfach nur nie wirklich mit dem Spielen aufgehört", sagt sie.

Die Holzmarionetten wirken ein wenig hilflos gegenüber der gerne allgemein beschworenen Invasion von Pixel-Helden und Cyber-Monstern. Michelle Schanen fürchtet keine Konkurrenz durch Fernsehen oder immer raffiniertere werdende Computerspiele. "Computerspiele können sicher einiges bieten, aber den sozialen Austausch können sie nicht fördern", sagt sie und ist sich sicher, dass dieses Bedürfnis nach sozialen Kontakten nicht

plötzlich ersetzbar wird. "Jeder Mensch hat den Spieltrieb." In Korea verschwinden mittlerweile die Internetcafés zu Gunsten von Spielecafés, obwohl das Land keine Spieltradition hat wie Deutschland zum Beispiel. Vielleicht entstehe ja so ein neuer Trend, mutmaßt Michelle Schanen hoffnungsvoll.

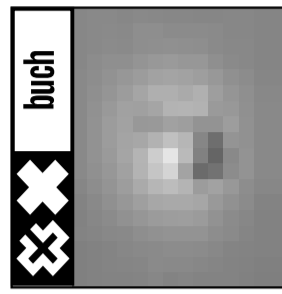
In Horten oder Kindergärten wird nach wie vor zusammen gespielt. Berufstätigen Eltern fehlt aber oftmals die Zeit, sich mit ihren Kindern zum Brettspiel zu versammeln. Michelle Schanen weiß, dass es vor allem Stammkunden sind, die in ihren Laden kommen: "Die Eltern, die mit ihren Kindern zu mir kommen, sind ohnehin offen für alternative Spielformen". Einen wirklichen Rückgang der Kundschaft hat sie jedoch in den letzten zehn Jahren nicht festgestellt.

Michelle Schanen freut sich still über die Auszeichnung, die "Geistertreppe" im Juni in Berlin erhielt. Mit einer Mischung aus Bescheidenheit und Bestimmtheit erklärt sie: "Mein Mann Jacques Zeimet hat bereits mehrere Spiele entworfen und ich habe so viele Konzepte getestet, dass ich dachte, jetzt sei ich mal an der Reihe etwas Eigenes zu entwerfen." Die Verleihung hatte einen Hauch von Oscar-Zeremonie, ein Umschlag wurde geöffnet und die PreisträgerInnen verkündet. Im Nachhinein erklären SiegerInnen meist, sie hätten gar nicht mit der Auszeichnung gerechnet, Michelle Schanen darf man ihre Überraschung jedoch zweifellos abnehmen. Bereits die Nominierung kam unerwartet. Zum ersten Mal wurde mit "Geistertreppe" ein Spiel des alternativen Verlags "Drei Magier Spiele" als Kinderspiel des Jahres auserkoren. "Außerdem bin ich die erste Frau, die den Preis erhält", sagt sie nicht ohne Stolz.

Verändert hat sich für Michelle Schanen seither nicht viel. Hauptberufliche Spiele-Erfinder gibt es fast keine und das nächste Projekt ist auch noch nicht in Arbeit. Zuerst soll "Geistertreppe" ausgebaut werden. Nach ihrem eigenen Lieblingsspiel gefragt, fällt ihr spontan keines ein. "Wichtig für mich sind vor allem eine Mischung aus Taktik und Zufall". Schließlich empfiehlt sie doch "Rasender Roboter", ein "anstrengendes Spiel", fügt sie hinzu.

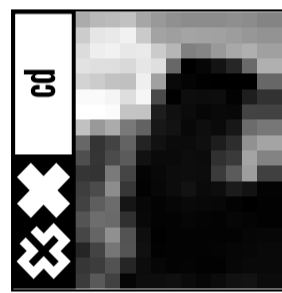
Kinder spielen anders als Erwachsene, das behauptet jedenfalls Michelle Schanen. "Sie haben keine Angst vor dem Risiko und anders als Erwachsene können sie auch mit der Niederlage umgehen." Beim Spielen sei es wichtig sich in die Augen zu sehen, durch die Auseinandersetzung mit dem Gegenüber mehr über ihn zu erfahren. "Aber manche Menschen lassen sich eben nicht gerne in die Karten schauen", sagt sie lächelnd.

Claudine Muno



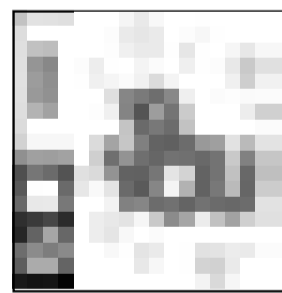
**Am Buch gött alles gudd**

(cm) - Kannerbicher ginn et der vill, et gi souguer Kannerbicher, déi de Kanner selwer guer net gefalen. Dat dierft beim Zaff sengem roude Buch, dat vun der Asti erausbruecht gouf, net geschéien. D'Geschicht em de Xavier, genannt Zaff, deen vum Duerf an d'Stad plënnert a sech an der neier Schoul muss aliewen, ass nämlech vu Kanner fir Kanner geschriwwen ginn. Iwwer 140 PrimärschülerInnen téscht 9 an 12 Joër hunn um Buch matgeschafft, souwuel um Text, wéi och un de Biller. Do hätt een sech vläicht eng frech an ongewéinlech Erugoensweis erwaard, mee **Dem Zaff säi roude Buch** ass immens klasesch a scho bal onerhéiert pädagogesch wäertvoll. Wäerter wéi Toleranz a Freundschaft gi mam ganz dëcke Bic ennerstrach. Duerch dëst Buch wat all Problemer leise kann, leieren d'Kanner nämlech zum Schluss selwer Auswe'er aus schwierige Situatiounen ze fannen. An herno geet natierlech alles gudd aus ... **"Dem Zaff säi roude Buch", CDAIC / ASTI, en CD mat der Geschicht ass och derbäi.**



**Musik für Erwachsene**

(cm) - Auf ihrer Homepage erklärt die amerikanische Songwriterin Erin Moran, warum sie erst spät den Schritt ins Musikgeschäft gewagt hat: Sie wollte erst einmal etwas erleben, von dem es sich lohnen würde, zu berichten. Damit lehnt sich **A Girl Called Eddy**, so ihr Künstlername, recht weit aus dem Fenster in einem Business, wo man heutzutage schon mit zwanzig zum ersten Mal in die Midlife-Crisis kommt. Aber die Souveränität mit der sie die elf Songs ihres Debütalbums präsentiert geben ihr Recht. Auch wenn ihre Musik, irgendwo zwischen Jazz und Pop, sicher nichts Neues unter der Sonne bietet, so vermittelt Erin Moran doch eine Form der Authentizität, die sie von Wunderkindern wie Norah Jones oder Joss Stone unterscheidet. Vor allem auch dank Richard Hawleys (Pulp) dezenter Produktion ist dieses Album erfrischend unpräntentiös und rundum gelungen. **A Girl Called Eddy, Anti inc. 2004.**



**Cyber-voeux**

(RK) - Nous communiquons de moins en moins par des lettres et des cartes postales et de plus en plus par courrier électronique. Pas étonnant que les traditionnelles cartes de voeux soient de plus en plus remplacées par leur équivalent virtuel. **Dromadaire** affirme être le plus grand site français avec plus de 4.000 motifs de cartes et 500.000 visiteurs par mois. Le choix est grand et inclut des rubriques originales: à côté de l'humour et de l'amour on trouve l'insulte et la rupture. Les grands classiques - animaux, fleurs, anniversaires, naissances, examens - sont parfois un peu kitsch. Mais il y a aussi des animations parfois très sophistiquées, comme par exemple le court-métrage d'un bonhomme en train de faire des crêpes qui se termine de manière surprenante (rubrique gastronomie). A côté des sujets terre à terre, une petite place est réservée à la religion et aux nobles causes telles que le refus de la misère, la paix dans le monde ... et la francophonie. L'envoi des cartes est presque immédiat et en plus le service est gratuit. Seul regret: pas de possibilité de recherche par mot-clé. **www.dromadaire.com**

Mehr Informationen unter:  
www.spiel-des-jahres.com  
www.articiocco.com  
www.dreimagier.de  
Diabolo Spillbuttik,  
251, rte de Longuy, Luxemburg.