

3 Unser Thema
Spielen als purer Zeitvertreib?
Neuropsychologin
Barbara Ritter erklärt, was
dabei im Gehirn abläuft.

10 Aktuelles aus der Bildung
Wie erfüllend ist Ihre Arbeit?
Der neue «Erfüllungsbarometer» ermöglicht eine persönliche Einschätzung.

12 Reportage
Gamen schafft Vertrauen
und Gemeinschaft? Unsere
Reportage aus dem
Jugendtreff Fislisbach.



Spielen mit Spass macht schlau.

Editorial	2
Unser Thema	
Wie Spiele unser Gehirn vernetzen	3
Was spielst du am liebsten?	5
«Spielen hält jung und lebendig»	6
Das Ungeplante planen	7
Einblick in das Wunder des Lernens und Spielens	8
Geflüstert	9
Aktuelles aus der Bildung	10
Reportage	12
Porträt	14
Die andere Seite von...	16



Unsere Fotografin Monique Wittwer hat die Bilder dieser «Gazette» vor einigen Jahren im Auftrag von Akzent – Prävention und Suchttherapie Luzern aufgenommen. Sie entstanden zum Thema «spielzeugfreies Spielen». Die Spielfreude dieser Kinder ist deutlich spürbar, das hat uns fasziniert. Wir danken Akzent herzlich, dass wir diese für sich sprechenden Bilder erneut verwenden dürfen.

Liebe Leser:innen

Im Juni 2026 rollt eine Hitzewelle über die Schweiz. Draussen sind es 36 Grad, bei uns im Wohnzimmer läuft ein einfacher Ventilator.



Mein Sohn (8) sitzt daneben und erklärt, dass es ihm langweilig sei. Seine Bildschirmzeit ist aufgebraucht und draussen ist es zu heiss zum Spielen. Die Luftballons seines kürzlichen Geburtstags baumeln noch an der Wand. Nach einer Weile nimmt er einen herunter und hält ihn in den Luftstrom des Ventilators. Er probiert die verschiedenen Geschwindigkeitsstufen und testet, wie sich der Ballon bewegt. Schliesslich schafft er es, ihn genau so zum Ventilator zu werfen, dass dieser ihn zurückbläst und er ihn wieder auffangen kann.

Eine Stunde später sitzt mein Sohn in seinem Kinderzimmer. Vor ihm der Ventilator, der in eine Zimmerecke bläst. Dort schweben und tanzen fünf unterschiedlich grosse Luftballons. Vor ihm liegt ein Blatt Papier mit Strichen und Notizen. Er hat ein Wettrennen organisiert: Welcher Ballon bleibt am längsten in der Luft? Welcher scheidet zuerst aus? Jede Runde wird dokumentiert, verglichen und ausgewertet.

Was auf den ersten Blick wie eine einfache Beschäftigung aussieht, erzählt viel darüber, was Spielen eigentlich ist. Spielen beginnt nicht erst mit Regeln, Lernzielen oder vorbereiteten Materialien, sondern mit Neugier.

Von Geburt an ist Spielen der Motor kindlicher Entwicklung. Säuglinge entdecken durch Wiederholung Zusammenhänge, und Kleinkinder erforschen Materialien, Räume und Beziehungen. Kindergarten- und Schulkinder entwickeln im Spiel Ideen und ganze Welten. Sie beobachten, vergleichen, verhandeln, planen und verändern. Sie lernen, ohne dass Lernen das erklärte Ziel ist.

Gerade in einer Zeit, in der Kinder häufig begleitet, angeleitet und beschäftigt werden, erinnert mich das Ballonspiel an etwas Wesentliches: Kinder brauchen nicht stets mehr neue Angebote. Manchmal brauchen sie einfach nur Zeit. Zeit, um sich zu langweilen. Zeit, um zu beobachten. Zeit, damit aus einem Luftballon und einem Ventilator ein eigenes Forschungsprojekt entstehen kann.

Und vielleicht betrachten Sie, liebe Leser:innen, nach der Lektüre dieser «Gazette» einen Ventilator und einen Luftballon mit anderen Augen. Denn wie Sie aus den Artikeln erfahren werden, endet Spielen nicht mit der Kindheit. Es begleitet uns ein Leben lang, weckt Neugier und aktiviert die Sinne.

Maaïke Detsch, Leiterin Höhere Fachschule für Kindheitspädagogik

Wie Spiele unser Gehirn vernetzen

Wer spielt, trainiert Aufmerksamkeit, Flexibilität oder Geschwindigkeit. Und dies oft ganz nebenbei. Die Neuropsychologin Barbara Ritter spricht über die erstaunliche Wirkung von Gesellschaftsspielen und erklärt, weshalb der Spass nie fehlen darf.

Spielen gilt oft als blosser Zeitvertreib. Nerven Sie sich, wenn jemand so denkt?

Barbara Ritter: Nein, überhaupt nicht. Spielen ist freiwillig, zweckfrei und darf unterhaltend sein. Als Neuropsychologin interessiert mich natürlich, was dabei im Gehirn passiert und welche Fähigkeiten trainiert werden.

Warum spielen wir?

Interessant ist, dass alle Säugetiere spielen. Evolutionär gesehen wirkt das zunächst unlogisch: Spielen verbraucht Energie und birgt Verletzungsgefahr. Doch langfristig steigert es die Überlebenschancen. Im Spiel können Fähigkeiten in einem geschützten Raum geübt werden, die man braucht, um sich später im Leben zu bewähren – etwa, wenn wirklich der Löwe hinter einem her ist.

Spielforschende schreiben dem Spielen zahlreiche positive Effekte zu. Zu Recht?

Ja. Spielen ist eine multisensorische Aktivität. Wir sehen, hören, greifen, bewegen uns, planen voraus, treffen Entscheidungen, merken uns Informationen, reagieren

auf soziale Signale der Mitspielenden, regulieren Emotionen und vieles mehr. Kaum ein Hirnareal macht beim Spielen Pause. Das kann man wissenschaftlich messen.

Gibt es weitere wissenschaftliche Studien?

Besonders eindrücklich finde ich eine Studie von Alison Mackey (2011). Sie untersuchte Kinder, die über mehrere Wochen ein Gesellschaftsspiel spielten. Eine Gruppe trainierte nur die Verarbeitungsgeschwindigkeit, die andere nur logisches Denken. Bereits nach acht Wochen zeigte sich in unabhängigen neuropsychologischen Tests, dass die Kinder nur genau in den trainierten Bereichen Fortschritte gemacht hatten. Das belegt, dass wir mit Spielen eine spezifische Funktion in der Entwicklung unterstützen können.

Was passiert dabei konkret im Gehirn?

Das Gehirn besteht aus Nervenzellen, sogenannten Neuronen. Jedes Neuron besitzt einen Fortsatz, das Axon. Jedes Axon kann bis zu 30000 synaptische Kontakte zu anderen Neuronen eingehen. Wenn wir etwas Neues lernen, bilden sich neue synaptische Kontakte und das Gehirn verändert sich strukturell. Durch Wiederholung kommt es zum Aufbau von komplexen neuronalen Netzwerken nach dem Motto «Fire together, wire together».

Das klingt kompliziert.

Ich vergleiche das Gehirn gerne mit einem Verkehrsnetz. Wenn ich etwas lerne, entsteht zunächst ein kleiner Pfad. Je häufiger ich ihn benutze, desto breiter und besser begehbar wird er. Mit der Zeit entsteht ein dichtes Netz mit gut ausgebauten Strassen, und irgendwann braust man quasi mit dem Porsche über die Autobahn.

Welche Rolle spielt der Belohnungsstoff Dopamin?

Eine wichtige. Wir haben im Hirn ein Belohnungszentrum, den sogenannten Nucleus accumbens. Wenn wir spielen und dabei Flow, Nervenkitzel, Freude oder Erfolg erleben, wird Dopamin ausgeschüttet, was wir als schönen Zustand erleben. Das Belohnungszentrum reagiert aber nicht nur auf Siege. Es springt auch an, wenn wir mit anderen eine schöne Zeit verbringen oder uns eine Tätigkeit Freude macht.



Sie haben die Broschüre «Förderung und Erhaltung von Hirnfunktionen mit Gesellschaftsspielen» mit über 500 Spieleempfehlungen herausgegeben. Weshalb?

Während meines Doktorats am Inselspital Bern stiess ich zufällig auf ein Gesellschaftsspiel, welches das Arbeitsgedächtnis besonders forderte. Ich suchte nach weiteren spezifischen Spielen, und dabei ging für mich eine neue Welt auf. Moderne Spiele haben raffinierte Mechanismen, sind oft variantenreich, lustvoll und fördern unterschiedlichste Fähigkeiten. So entstand über die Jahre eine umfangreiche Sammlung.

Haben Sie alle Spiele selbst getestet?

Die meisten. Dabei waren meine drei Kinder die wichtigsten Testpersonen. Die Idee der Broschüre ist, dass man Schwächen in bestimmten Hirnbereichen niederschwellig, schnell und ohne Therapielabel entgegenwirken kann. Zum Spielen braucht es keine Warteliste. Wer täglich 20 Minuten spielt, kommt auf mehr Förderzeit als mit einer einzelnen Therapiestunde pro Woche. Damit ist nicht gemeint, dass die Therapie unnötig ist. Aber Spielen kann die spezifische Förderzeit erhöhen.

Studien zeigen, dass zu viel Lernorientierung das Spiel hemmen kann. Teilen Sie diese Einschätzung?

Ja, absolut! Viele pädagogisch konzipierte Gesellschaftsspiele sind leider nicht besonders lustig. Meine älteste Tochter merkt oft schon nach wenigen Minuten, dass ein Spiel in erster Linie etwas fördern will. Ein Gesellschaftsspiel muss zuerst mal Spass machen. Wenn es als Supplement noch eine Funktion fördert, ist das wunderbar. Aber zu starke Lernorientierung im Spiel ist tatsächlich eine Spassbremse.

Auf Ihrer umfangreichen Spielereihe stehen keine digitalen Spiele. Weshalb nicht?

Der Medienkonsum ist in vielen Familien ohnehin ein Thema. Mit analogen Spielen können wir gleichwertige Alternativen zum Bildschirm schaffen, die ebenfalls positive Emotionen auslösen. Im Vergleich zum Onlinespiel ist ein Gesellschaftsspiel sensorisch mehrschichtiger.

Sind Sie als Neuropsychologin skeptisch gegenüber Video-Games?

Grundsätzlich nicht. Studien belegen, dass Menschen, die oft Video-Games spielen, eine höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit, schnellere Reaktionszeiten und eine bessere visuelle Wahrnehmung aufweisen. Gleichzeitig lernen Menschen seit Jahrmillionen aber analog und im sozialen Austausch. Diese Beziehungsebene kommt bei manchen Online-Spielen zu kurz. Viele Games sind so gestaltet, dass man möglichst lange dranbleibt oder Geld für Zusatzinhalte ausgibt. Das Suchtpotenzial ist gegeben. Eine «Gesellschaftsspielsucht» ist hingegen nicht bekannt.



Nutzen pädagogische und soziale Institutionen das Spiel zu wenig als Ressource?

Das kann ich pauschal nicht beurteilen. Wichtig ist, den Wert des Spiels in den Ausbildungen deutlich zu benennen und es selbst zu erleben. Ich plädiere für eine Kultur des Spielens in Institutionen. Doch dafür braucht es gute und vielfältige Spiele und Menschen, die Begeisterung vermitteln und andere zum Mitspielen einladen.

Was tun, wenn jemand grundsätzlich nicht gerne spielt?

Oft kennen solche Menschen nur Klassiker wie Monopoly oder Uno. Die Spielwelt hat sich aber enorm weiterentwickelt. Deshalb empfehle ich, sich mal in einer Ludothek oder in einem Spielgeschäft beraten zu lassen oder ein Spielcafé zu besuchen. Wer offen und neugierig ist, kann neue, lustvolle Seiten des Spielens entdecken. Und das Gehirn profitiert ganz nebenbei davon.

Interview: Astrid Bossert Meier

i

Broschüre «Förderung und Erhaltung von Hirnfunktionen mit Gesellschaftsspielen».



tinyurl.com/4f2m8bus



Dr. phil. Barbara Ritter (41) ist Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP und arbeitet seit 2013 am Ostschweizer Kinderspital in St. Gallen. Sie ist verheiratet und Mutter von drei Kindern im Alter von zehn, sieben und vier Jahren, mit welchen sie oft und gerne spielt.

Was spielst du am liebsten?

Von Brändi Dog bis zur virtuellen Flugsimulation: Lieblingsspiele sind so vielfältig wie die Menschen, die sie spielen. Fünf Studierende und Dozierende von ARTISET Bildung erzählen, weshalb sie gerne zum Würfel, zur Karte oder zum Controller greifen.



Corinne Beucler, Studentin hfg

«Vielfältig, zeitlos und strategisch – so würde ich meinen Spielfavoriten in drei Worten beschreiben. Es ist das altbekannte ›Vier gewinnt‹, bei dem gewinnt, wer vier Spielsteine in eine Reihe bringt, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Diesen Klassiker habe ich bereits als Kind mit meinem Vater gespielt und ich spiele es heute noch mit ihm. Trotz einfacher Regeln bleibt ›Vier gewinnt‹ ein unterhaltsamer Zeitvertreib, vielleicht gerade deshalb. In meiner Arbeit als Jugendarbeiterin nutze ich es oft, weil es kurzweilig ist und unabhängig von sprachlichen Fähigkeiten gespielt werden kann.»

Karin Lütolf, Dozentin hfk

«Das Spiel ›MicroMacro‹ begeistert mich immer wieder aufs Neue. Ein riesiges Wimmelbild dient als Spielfläche, auf welcher mithilfe von Karten Kriminalfälle gelöst werden. Das Suchen und Entdecken ist überraschend, kreativ und voller kleiner Details. Trotz der schlichten Figuren stecken viel Charakter und Humor in den Geschichten. ›MicroMacro‹ funktioniert alleine ebenso gut wie in einer kleinen Gruppe. Ich spiele es am liebsten mit meinem Mann, es gibt aber auch eine Kinderversion mit altersgerechten Fällen. Sobald man anfängt, fällt es schwer, wieder aufzuhören.»



Nazdar Tazik, Studentin hfg

«Ich lasse alles stehen und liegen, wenn jemand Brändi Dog mit mir spielen möchte. Wenn man das Brettspiel zu viert spielt und Zweiergruppen bildet, ist nicht nur Glück, sondern auch Taktik wichtig, um die eigenen vier Kugeln ins Ziel zu bringen. Die Gruppendynamik, die dadurch entsteht, ist toll! Es wird viel gelacht, geredet und – das mag ich besonders – man darf richtig frech sein und die Gegenspieler ›fressen‹. Ich habe Brändi Dog schon nächtelang gespielt. Das letzte Mal, als ich bei meiner Familie in Kurdistan zu Besuch war. Mittlerweile ist mein ganzes Heimatdorf mit dem Brändi-Dog-Virus infiziert.»



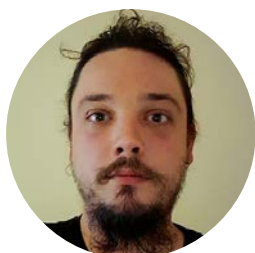
Rea Schärli, Dozentin hsl

«Beim Spiel ›Hotel‹ werden ich und meine Kinder zu Kapitalist:innen. Ziel ist es, möglichst grosse Hotelimperien zu bauen und den Mitspieler:innen Geld für Übernachtungen abzuknöpfen. Es macht Spass, in eine Rolle zu schlüpfen und anders zu denken als in der Realität. Wobei: Wenn es hart auf hart kommt und ein Kind kein Geld mehr hat, reagieren die anderen immer sehr sozial. Die Geschwister lassen einander nochmals würfeln oder verzichten ganz auf die Bezahlung, was die Spieldauer verlängert. Das ist nicht schlimm, denn das Spiel ist so attraktiv gestaltet, dass man die Hotels noch viel länger auf dem Spielfeld betrachten möchte.»



Joris De Vries, Student hfk

«Mein aktueller Favorit ist das virtuelle Spiel ›IL-2 Sturmovik‹, ein Flugsimulator im Zweiten Weltkrieg. Dank meiner Virtual-Reality-Brille tauche ich vollständig in die Spielwelt ein und kann den intensiven Alltag zwischen Studium und Arbeit für eine Weile ausblenden. Besonders faszinieren mich die realistische Flugtechnologie und die anspruchsvolle Steuerung. Manchmal bringen mich die Anforderungen echt an meine Grenzen! Gerade diese Herausforderung motiviert mich jedoch auch immer wieder: Das Spiel fordert Fähigkeiten, die ich in der Realität nie auf diese Weise ausprobieren könnte.»



Susanna Valentin

«Spielen hält jung und lebendig»

Für Menschen im Alter und Menschen mit Demenz können Spiele neue Lebensenergie wecken und die Sinne aktivieren. Mitarbeitende aus den Bereichen Betreuung und Aktivierung lernen in einer Weiterbildung, wie sie Spiele gezielt in den Alltag einbauen können.

«Spielen gehört zum Leben», sagt Spielpädagogin Gaby Hasler Herzberg. Die Erwachsenenbildnerin vermittelt in einer Weiterbildung bei ARTISET Bildung, wie Mitarbeitende von Pflegeinstitutionen gezielt Spiele in der Betreuung und Aktivierung einsetzen können. Regelmässig zu spielen, sei aus verschiedenen Gründen sinn- und wirkungsvoll: «Spiele wecken Erinnerungen und Emotionen. Und Gewinnen ist ein herrliches Gefühl. Insbesondere dann, wenn man sonst nicht mehr viel zu gewinnen hat.» Wichtig seien Spiele auch für die Selbstwirksamkeit. «Zudem ist Spielen gut für die Konzentration und unser Gedächtnis. Wir lernen, die Übersicht zu behalten, müssen vielleicht sogar strategisch denken und es regt unsere Sinne an. Kurz: Spielen hält jung und lebendig», so das Fazit der Erwachsenenbildnerin.

Den Spieltrieb wecken

In der Weiterbildung lernen die Teilnehmerinnen verschiedene Spiele kennen – Kartenspiele, Biografiespiele, Fingerspiele und viele mehr. «Wir spielen selber und erproben, Spiele mit eigenen Regeln zu verändern», sagt

Gaby Hasler Herzberg. Dann legt sie den Fokus auf die Aktivierung: Welche Spiele bieten sich für den Alltag einer Pflegeinstitution an? Und wie können Aktivierungs- und Betreuungsfachpersonen diese einsetzen?

Die Spielpädagogin weckt bei den Kursteilnehmerinnen bewusst die Spielfreude. Bei der Einstiegsübung am Nachmittag werfen sich die zwölf anwesenden Fachfrauen einen Würfel zu. Wer ihn fängt, muss sich erinnern, was die anderen am Morgen über sich selbst erzählt haben. «Du hast gesagt, dass du schon 21 Mal in Lourdes warst», sagt eine nach kurzem Überlegen. «Und du machst digitale Kunst», weiss eine andere. Es bleibt zudem Zeit, die verschiedenen Spiele auf den Tischen auszuprobieren. Julia Jörg versucht sich an einem Zylinder aus Blech, der mit Löchern versetzt ist. Sie steckt Plastikröhrchen in die Löcher und platziert Tischtennisbälle zwischen die Röhrchen. «Ich probiere aus, was ich mit diesem Material machen kann», sagt sie. Das Spiel überzeugt die Mitarbeiterin Aktivierung und Eventplanerin im Alterszentrum Surental Schöffland: «Es fördert die Motorik und regt an.» Die Aktivierungsmitarbeiterin Catherine Buchecker vom Seniorenzentrum in Reinach BL probiert ein Kartenspiel aus: «Ich suche nach Anregungen, was ich mit Menschen mit einer fortgeschrittenen Demenz spielen kann; deshalb bin ich froh über diesen Tag hier.» Ähnlich sieht das Isabelle Wildeisen, Pflegemitarbeitende der Residio AG in Hochdorf: «Hier erfahre ich mehr darüber, Menschen spielerisch zu aktivieren, die wenig inneren Antrieb haben.» Für die erfahrene Kursleiterin Gaby Hasler Herzberg ist vor allem eines wichtig: «Ich wecke den Spieltrieb in den Fachfrauen. Damit nehmen sie das Wichtigste aus dieser Weiterbildung mit.»

Robert Bossart



i

Mehr zum Bildungsangebot

Spiele in Betreuung und Aktivierung – ARTISET



tinyurl.com/bdftabxp

Das Ungeplante planen

Wie muss ein Spielraum aussehen? Mit dieser Frage beschäftigt sich der Spielraumgestalter Michael Horst beruflich und unterrichtet dieses Thema an der Höheren Fachschule für Kindheitspädagogik hfk. Seine Antwort: Wichtig sind viel Natur und die Mitwirkung der Menschen, die den Raum nutzen.

Spielen braucht Freiraum, etwas Unordnung und Ungeplantes. Eigentlich. «Früher brauchte es uns nicht, weil es genug Platz zum Spielen gab, das ist heute leider oft nicht mehr so», sagt Michael Horst. Deshalb sei es ein Bedürfnis, Spielräume bewusst zu gestalten, sagt der Co-Geschäftsleiter von «SpielRaum», einem Verein mit rund einem Dutzend Mitarbeitenden, der jährlich rund fünfzig Spielraumprojekte umsetzt. Kund:innen sind meist Gemeinden, welche ihre Schul- oder Parkanlagen neu oder anders gestalten wollen. Patentlösungen aus der Schublade gebe es nicht, betont Michael Horst. «Unsere Philosophie ist, nicht alles zu verplanen, gewissermassen das Ungeplante zu planen. Wir erachten es als wichtig, naturnahe Räume zu schaffen, die möglichst für alle nutzbar sind. Und die Planung eines Spielraums soll partizipativ ablaufen, das heisst, dass die Betreiber und die Nutzenden beim gesamten Prozess miteinbezogen werden.»

«Die Planung eines Spielraums soll partizipativ ablaufen.»

Michael Horst

Möglichst alle einbeziehen

Am Anfang wird eine Projektgruppe gebildet, in der je nachdem auch Kinder oder ältere Menschen mit dabei sind. Anschliessend sammelt die Gruppe Wünsche, Vorstellungen und auch Bedenken. Schliesslich entsteht ein erstes Gestaltungskonzept, das an einem öffentlichen Anlass präsentiert wird. «Ein wichtiger Schritt, bei dem bereits allfällige Ängste, etwa wegen Lärmbelästigung, zur Sprache kommen können», sagt

Michael Horst. Schritt für Schritt schreitet ein Projekt voran, bis ein Bauprojekt vorliegt. So weit wie möglich werden alle beteiligten Personen einbezogen, auch Anwohner:innen und Nachbar:innen, damit allfällige Stolpersteine frühzeitig bereinigt werden können.

Wichtig: Identifikation

Ein wichtiger Punkt während der Bauphase sei jeweils eine Mitmachaktion, sagt Michael Horst. Die Bevölkerung kann an einem Aktionstag mithelfen, indem die Teilnehmenden Spielelemente bemalen, Fallschutzschnitzel selber einfüllen oder Pflanzen setzen. Horst ergänzt: «Wir haben auch Kinderbaustellenmaterial, damit selbst die Kleinen mitmachen können. Der Tag stellt oft das Highlight eines Projekts dar, zudem hilft er, dass sich die Menschen mit dem neuen Platz identifizieren können.» Ein weiterer wichtiger Moment ist das Eröffnungsfest, wenn der neue Spiel- und Begegnungsraum eingeweiht wird. Meist dauert es eineinhalb bis zwei Jahre, bis ein Spielraumprojekt abgeschlossen ist. So lange? Michael Horst schmunzelt: «Partizipation braucht Zeit. Oft wünschen sich die Leute, dass wir als Experten eine Fertiglösung präsentieren und diese rasch umsetzen.» Aber dies führe meist nicht zu einem befriedigenden Ergebnis. Horst betont: «Sich Zeit nehmen, um die wirklichen Bedürfnisse abzuholen und offen zu sein für Neues, erachten wir als zentral.»

Was macht einen guten Spielraum aus? Nicht unbedingt eine Rutschbahn, räumt Michael Horst ein. Es brauche Möglichkeiten zur Gestaltung und Veränderung, Materialien wie Sand und Wasser und vor allem keine fixfertigen Anlagen. Wichtig seien auch Rückzugs- und Begegnungsmöglichkeiten sowie möglichst viel Natur.

Robert Bossart



Michael Horst gibt sein Wissen und seine Erfahrungen im Rahmen seiner Lehrtätigkeit an der hfk an angehende Kindheitspädagog:innen weiter. «Dabei geht es vor allem darum, wie ein Spielraum mit einfachen Mitteln aufgewertet werden kann», sagt er.

Einblick in das Wunder des Lernens und Spielens

Jeannette Paul, Studiengangsleiterin und Dozentin an der Höheren Fachschule für Kindheitspädagogik hfk, berichtet von ihrem Workshop im Centro Internazionale Loris Malaguzzi in Reggio Emilia. Dieses ist vor allem für sein Bildungskonzept – die Reggio-Pädagogik – bekannt.

Ende März durfte ich einmal mehr in eine besondere Welt eintauchen. Während eines Workshops im Centro Internazionale Loris Malaguzzi erhielt ich die Möglichkeit, mich auf die Spuren der Kinderperspektive zu begeben. Dabei stand nicht das Zuhören oder Beobachten im Vordergrund, sondern das eigene Erleben. Ich wurde eingeladen, selbst zu spielen, zu forschen, auszuprobieren, Fragen zu stellen und mich mit anderen Teilnehmenden über unsere Erfahrungen auszutauschen.

Besonders eindrücklich war für mich auch diesmal, wie Lernen und Spielen miteinander verschmelzen. Durch das eigene Tun konnte ich bewusst nachvollziehen, wie Kinder ihre Umwelt entdecken, Zusammenhänge erkennen und ihre Ideen weiterentwickeln. Die verschiedenen Materialien und Impulse regten dazu an, neugierig zu werden, kreative Lösungswege zu suchen und sich immer wieder auf neue Gedanken einzulassen. Dadurch konnte ich die spielerischen Lernprozesse der Kinder nicht nur beobachten, sondern ein Stück weit selbst miterleben.

Starke Bildwelten

Besonders begeistert haben mich die Bilder, die mit einem Hellraumprojektor entstanden sind. Mit einfachen Materialien wie farbigen Folien, Naturwerkstoffe oder transparenten Gegenständen erschaffen Kinder faszinierende Lichtbilder. Während sie experimentieren, werden ihre Gedanken, Wahrnehmungen und Vorstellungen sichtbar. Dabei wurde für mich die Idee der «hundert Sprachen der Kinder» auf eindrucksvolle Weise erfahrbar. Kinder drücken ihre Sicht auf die Welt nicht nur durch Worte aus, sondern auch durch Licht, Farben, Formen, Bewegung und kreatives Gestalten. Die Projektionen ermöglichen es ihnen, ihre eigenen Geschichten, Fantasien und Erfahrungen sichtbar werden zu lassen. Für mich war es faszinierend, zu erleben, wie Kinder auf diese Weise ihre Welt nachspielen, interpretieren und immer wieder neu erschaffen.

Dieser Workshop hat mich darin bestärkt, wie wertvoll offene Spiel- und Forschungsräume sind. Er hat mir gezeigt, wie viel Kreativität, Ausdruckskraft und Lernpotenzial in kindlichen Entdeckungsprozessen steckt, wenn Kinder Zeit, Raum und vielfältige Materialien erhalten, um ihren eigenen Ideen nachzugehen.

Mit Freude gebe ich dieses aufgefrischte Wissen an unsere Studierenden weiter.

Jeannette Paul



Reggio-Pädagogik

Die Reggio-Pädagogik entstand nach dem Zweiten Weltkrieg in der italienischen Stadt Reggio Emilia. Als eigentlicher Beginn gilt häufig das Jahr 1945, als vor allem Frauen in den umliegenden Dörfern aus den Trümmern des Krieges eigene Schulen für ihre Kinder aufbauten.

Ab den 1950er- und insbesondere den 1960er-Jahren wurde der Ansatz durch den Pädagogen Loris Malaguzzi systematisch weiterentwickelt und geprägt. International bekannt ist die Reggio-Pädagogik vor allem seit den 1980er-Jahren.

i

Neue Gesichter und ein Abschied



Nadine Leimgruber ist seit Mai bei ARTISET für die Berufs- und Personalentwicklung im Kinder- und Jugendbereich zuständig und engagiert sich im Vorstand von Savoir-Social. Nach ihrem Masterabschluss in Sozialer Arbeit mit Schwerpunkt Soziale Innovation leitete sie nationale Gesundheitsförderungsprogramme im schulischen und vorschulischen Bereich. Zuvor sammelte sie langjährige Erfahrung in der Schulsozialarbeit sowie in der Begleitung männlicher Jugendlicher im Rahmen zivil- und strafrechtlicher Massnahmen im stationären Setting.



Julia Dirmeier ist seit Februar 2026 als Bildungsbeauftragte für Pflege und Betreuung bei ARTISET Weiterbildung tätig. Sie verfügt über einen Masterabschluss in Pflegepädagogik. Zuvor arbeitete sie in Deutschland als Pflegepädagogin an einer Berufsfachschule und unterrichtete Auszubildende in der Pflege.



Andrea Rüedi arbeitet seit Februar als Dozentin im Nebenamt an der hsl. Sie bringt ein Studium in Sozialer Arbeit sowie Ergotherapie mit. Bisher war sie als Begleitperson von Menschen mit schweren Behinderungen, als freischaffende Dozentin an der FHNW sowie als Mitglied der Geschäftsleitung in einer Stiftung für Menschen mit Behinderungen tätig.



Delia Turjancik absolvierte die Wirtschaftsmittelschule Luzern und sammelte während fünf Jahren vielfältige Berufserfahrung bei Caritas Zentralschweiz. Dort war sie in verschiedenen Bereichen tätig, darunter in der Administration, Buchhaltung, Disposition, beim Bike-Sharing-System nextbike oder im Marketing. Danach arbeitete sie zwei Jahre bei der St. Niklausen Schiffgesellschaft Genossenschaft. Seit Februar ist Delia Teil des Teams von ARTISET und bringt ihre vielseitigen Erfahrungen im Administrationsteam der hsl ein.

In eigener Sache

Unsere langjährige Journalistin Bernadette Kurmann hat sich von uns verabschiedet. Als Mitglied des Redaktionsteams hat sie mit ihrer Handschrift die Entwicklung der «Gazette» vorangetrieben und mit ihren Texten über viele Jahre mitgeprägt. Auch nach ihrer Pensionierung ist uns Bernadette treu geblieben und hat in jeder Ausgabe die intern wohl meistgelesene Kolumne «Die andere Seite von...» verfasst.

Mit ihrer ruhigen, menschlichen und authentischen Art hat sie viele Mitarbeitende dazu bewogen, aus dem Nähkästchen zu plaudern – stets respektvoll, mit Feingefühl und einem offenen Ohr für ihre Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner.



*Liebe Bernadette, herzlichen Dank für deine zahlreichen Texte,
dein Engagement und die angenehme Zusammenarbeit.*

*Für deinen neuen Lebensabschnitt wünschen wir dir von Herzen alles Gute,
Gesundheit und viele bereichernde Momente.*

ICT verstehen und Herausforderungen erfolgreich meistern

Führungs- und Fachpersonen sowie Mitarbeitende des technischen Dienstes stehen regelmässig vor strategischen und operativen Entscheidungen zur Weiterentwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT). Oft fehlen jedoch die erforderlichen internen Fachressourcen, sodass wichtige Fragestellungen an externe Dienstleister delegiert werden müssen.

Unsere ICT-Kursreihe vermittelt ein ganzheitliches Verständnis der Zusammenhänge in der ICT. Sie unterstützt die Teilnehmenden dabei, technische, organisatorische, strategische und finanzielle Aspekte besser einzuordnen und fundierte sowie nachhaltige Entscheidungen zu treffen.

Die jeweils eintägigen Kurse behandeln unterschiedliche Themenschwerpunkte in kompakter und praxisnaher Form und finden in Luzern statt.

Weitere Informationen zur ICT-Kursreihe:



tinyurl.com/bjpj6hmv

Erfüllt im Beruf? Jetzt herausfinden

Menschen im Berufsfeld Pflege finden am meisten Erfüllung in ihrer Arbeit. Das zeigt eine aktuelle SOTOMO-Studie, welche 4300 Erwerbstätige befragte. Neu wurde nun ein «Erfüllungsbarometer» lanciert. Damit können Interessierte aus allen Bereichen ihre berufliche Tätigkeit analysieren und herausfinden, wie sie persönlich abschneiden und wo ihre Stärken liegen. Der Test gibt Orientierung und zeigt auf, wie erfüllend eine «Karriere als Mensch» sein kann. Wir laden Sie dazu ein, den «Erfüllungsbarometer» in Ihren Netzwerken sowie im Familien- und Bekanntenkreis zu teilen.

Weitere Informationen



tinyurl.com/bddvkt4c

Impact & Bedeutsamkeit Frage 1-2 von 10

1. Ich glaube, dass ich in meinem Beruf etwas Positives bewirken kann.

1 2 3 4 5 6 7

Stimme überhaupt nicht zu Stimme vollständig zu

2. Die Arbeit in meinem Beruf hat für die Gesellschaft insgesamt nur eine kleine Bedeutung.

1 2 3 4 5 6 7

Stimme überhaupt nicht zu Stimme vollständig zu

Weiter

Drei HFs – eine Infoveranstaltung

Erstmals führen die drei Höheren Fachschulen von ARTISET Bildung gemeinsame Infoveranstaltungen durch. Der grosse Vorteil für Interessierte: Sie können die Bildungsangebote der HF Sozialpädagogik, HF Kindheitspädagogik und HF Gemeindeanimation direkt miteinander vergleichen.

**Donnerstag, 22.10.2026,
18.00 bis 20.00 Uhr, Luzern**

**Donnerstag, 19.11.2026,
18.00 bis 19.30 Uhr, online**

Was passt zu mir?



tinyurl.com/4rt2hh2p



10 Jahre hfg

Die Höhere Fachschule für Gemeindeanimation hfg feiert 2026 ihr zehnjähriges Bestehen. Dieses Jubiläum markiert einen wichtigen Meilenstein und wird mit verschiedenen Aktivitäten und Anlässen gewürdigt.

Der offizielle Startschuss fällt am 12. November 2026 im Zürcher Volkshaus. Im Rahmen dieses Anlasses verleiht die Stiftung Soziokultur Schweiz anlässlich ihres 15-jährigen Bestehens erstmals den «Soziokultur Award». Ausgezeichnet werden Projekte und Initiativen, die das gesellschaftliche Zusammenleben stärken. Das Preisgeld beträgt insgesamt 10 000 Franken.

Mit in der Jury ist unsere langjährige Dozentin Sandra Herren. Wir sind gespannt auf die eingereichten Projekte und freuen uns auf einen inspirierenden Auftakt in das hfg-Jubiläumsjahr.

Weitere Aktionen im Rahmen von «10 Jahre hfg» sind bereits in Planung. In der nächsten «Gazette» werden wir ausführlich darüber berichten.

Neuer Basiskurs stärkt die Gesundheitliche Vorausplanung

Wie gelingt es Pflegeeinrichtungen, Behandlungsziele frühzeitig und wertorientiert zu definieren? Genau hier setzt der neue Basiskurs Gesundheitliche Vorausplanung (GVP) an.

Gesundheitliche Vorausplanung ist heute ein zentraler Qualitätsindikator im Gesundheitswesen sowie in Pflege- und Betreuungseinrichtungen. Im Mittelpunkt stehen frühzeitige Gespräche über Behandlungsziele, die sich an den Werten und Bedürfnissen der betroffenen Menschen orientieren. Die GVP stärkt die Selbstbestimmung und Lebensqualität von Bewohnenden, wenn sie professionell durchgeführt wird. Dafür braucht es ausreichend qualifizierte Fachpersonen.

«Aus der Praxis erhielten wir die Rückmeldungen, wie gross der Bedarf an professionell geführten Beratungen unter der Berücksichtigung des Patientenwillens ist», erklärt Julia Dirmeier, Bildungsbeauftragte Pflege und Betreuung bei ARTISET, und fährt fort: «Pflege- und Betreuungseinrichtungen suchen nach Möglichkeiten, Mitarbeitende gezielt für diese anspruchsvolle Aufgabe zu schulen.» Vor diesem Hintergrund wurde der neue Basiskurs Gesundheitliche Vorausplanung entwickelt.

Praxisnah und direkt umsetzbar

Im Fokus des Basiskurses steht der GVP-Pflegedialog. Dazu werden Grundlagen zur GVP vermittelt, rechtliche und wertethische Aspekte diskutiert und der Austausch zwischen Angehörigen, Bewohnenden und Pflegekräften reflektiert. Der fünftägige Basiskurs befähigt Teilnehmende, diesen Pflegedialog professionell durchzuführen und darauf aufbauende Beratungsgespräche vorzubereiten.

«Uns ist es wichtig, dass die Teilnehmenden das Gelernte unmittelbar in ihren Berufsalltag übertragen können», führt die Kursverantwortliche Dirmeier aus. «Der starke Praxisbezug soll Werkzeuge für den Arbeitsalltag bieten.» Der Basiskurs bildet damit die Grundlage für eine vertiefte Qualifizierung und ist die Voraussetzung für den Aufbaukurs, mit dem GVP-Beratungsgespräche durchgeführt werden dürfen.

Schlüsselrolle innerhalb der Pflegeeinrichtung

Die Weiterbildung richtet sich an Fachpersonen Gesundheit EFZ, Fachpersonen Betreuung mit Schwerpunkt Menschen im Alter EFZ sowie Mitarbeitende mit



Fachausweis Langzeitpflege und Betreuung. Mit der Kursbestätigung des Basiskurses wird die Möglichkeit geschaffen, innerhalb der Institution eine wichtige Schlüsselfunktion einzunehmen. «Gerade in anspruchsvollen Entscheidungssituationen braucht es Fachpersonen, die Gespräche professionell vorbereiten und begleiten können», erklärt Dirmeier, «damit leisten sie einen wichtigen Beitrag zur Qualitätssicherung innerhalb der Einrichtung.»

Das Kurskonzept orientiert sich an nationalen Standards des Bundesamtes für Gesundheit (BAG) und der Schweizerischen Akademie der Medizinischen Wissenschaften (SAMW).

Susanna Valentin

i

Basiskurs

Der nächste Basiskurs startet im November 2026. Die erfolgreiche Absolvierung des Basiskurses ermöglicht die Teilnahme am Aufbaukurs und damit die selbständige Durchführung von GVP-Beratungsgesprächen.

Nächste Durchführungsdaten



tinyurl.com/3ctnm3ey

Virtuelle Tore als Türöffner

In Fislisbach trifft man sich zum Gamen im Jugendtreff. Wo aufheulende «Mario-Kart»-Motoren und laute «GOOOALS» zur Geräuschkulisse gehören, entstehen – unauffälliger – auch Gemeinschaft, Vertrauen und vielseitige Lernmomente.

Das Thermometer klettert an diesem Freitagnachmittag auf über 35 Grad. Im Wettstreit Badi versus Jugendtreff steht es 1:0. Und doch lehnt ein Kickboard am Eingang. Eine Handvoll Jugendlicher hat sich bei der «JUFIBA», der Anlaufstelle der Jugendarbeit Fislisbach, eingefunden. Die Jungs und Mädchen tummeln sich auf den weichen Sofas, flüstern und kichern, besprechen den Sieg der Schweizer Nati im gestrigen WM-Spiel. Zwei von ihnen schießen selbst gerade Tore. Allerdings nicht unter der erbarmungslosen Sonne, sondern am PC: Gamen ist hier explizit erlaubt.

Nicht ohne Spielregeln

Simon Staudenmann, Leiter der Anlaufstelle, nimmt die Journalistin in Empfang. Bei der kurzen Tour durch die Räumlichkeiten fallen mehrere Bildschirme auf, Laptops und PCs, zudem eine Konsole samt Leinwand. Gut sichtbar hängt auch ein Plakat an der Wand: die ausgedruckten Regeln für alle, die ins digitale Spiel eintauchen wollen. Sie sind kurz und knackig, aber wichtig. «Wir spielen miteinander statt alleine, wir wechseln uns ab, wir schießen nicht aufeinander», fasst Simon zusammen, «und natürlich halten wir uns an die im Jugendschutzgesetz verankerte PEGI.» Die «Pan-European Game Information» ist eine Altersempfehlung für Spiele, die sich danach richtet, ob zum Beispiel Gewaltdarstellungen vorkommen. Ja, manchmal sei die Durchsetzung schwierig, gibt der Jugendarbeiter zu. Es gibt klare, rote Linien – «Fortnite» läuft hier nicht, aber auch immer wieder Diskussionen, gerade wenn neue Kids dazustossen. Ein aktuelles Beispiel ist die Online-Plattform Roblox, ein vermeintlich harmloser virtueller Spielplatz, der aufgrund von In-Game-Käufen, offenen Chat-Funktionen und problematischen Inhalten immer stärker in der Kritik steht.

Gamen schafft Raum für Gespräche

Staudenmann weiss, wovon er redet. Er ist von der IT zur Sozialen Arbeit gekommen und selbst ein passionierter Gamer. Den Jugendlichen gefällt's, «sie können mit mir reden. Beim Gamen schlüpfst du in andere Rollen und kannst jemand ganz anderes sein. Das hat mich schon früh fasziniert», erzählt er. Der 49-Jährige ist Mitbegründer einer Community mit weit über hundert Personen inner- und ausserhalb der Landesgrenzen. Mit ihnen spielt er seit zig Jahren regelmässig, früher oft an lokalen Events, heute meistens online.

Die soziale Komponente steht für ihn im Vordergrund: «Gamen ist, jedenfalls so, wie hier gespielt wird, sehr partizipativ.» Simon Staudenmann will mit Vorurteilen gegenüber Videospielen aufräumen. Als Experte und Mitgründer von «Gameinfo» berät er Eltern, Fach- und Lehrpersonen. «Mir ist lieber, dass die Kids hier in der Gruppe gamen, statt allein durch TikTok zu scrollen», sagt er bestimmt. Im Treff bringt das gemeinsame Spielen ihn näher an die Lebenswelt der Jugendlichen und schafft einen ungezwungenen Rahmen zum Reden: «Wenn wir bei der Revanche angekommen sind, kann ich das Gespräch gut auf persönlichere Themen lenken.»

«Mir ist lieber, dass die Kids hier in der Gruppe gamen, statt allein durch TikTok zu scrollen.»

Simon Staudenmann, Leiter Anlaufstelle Fislisbach

Verlieren und UNO gehören dazu

Inzwischen sind im öffentlichen Diskurs viele positive Aspekte von Videospielen anerkannt. Mit Sorgfalt und altersgerecht gewählt, eröffnen sie den Kindern und Jugendlichen buchstäblich neue Welten – Orte zum Experimentieren und Spasshaben, um sich in Strategie zu üben und das Wissen zu erweitern. Sie können das Wir-Gefühl stärken und beim Knüpfen sozialer Kontakte helfen. Die Kinder üben zudem, mit Sieg und Niederlage umzugehen. Im Jugendtreff Fislisbach treffen 12- bis 22-Jährige aufeinander; so werden die Karten regelmässig neu gemischt. Will heissen: Auch der Sechstklässler, der auf dem Pausenhof am lautesten ist, muss beim «Mario Kart» mal einstecken.

Oft sind die Gamefreudigen zahlreicher als die verfügbaren Tastaturen, Bildschirme und Controller. Abwechseln und Aushandeln sind Pflicht. Doch selbst das scheint kein echtes Problem zu sein. Simon Staudenmann deutet auf den grossen Tisch neben der Spielkonsole. «Wir bieten immer Alternativen an – dann starten wir hier etwa ein «Imposter» oder «UNO». Ganz klassisch, analog», sagt er schmunzelnd. Es dauert



Gamen in der offenen Jugendarbeit beschäftigt Simon Staudenmann seit Jahren: Mit den Kollegen von Gameinfo hat er schon seine Bachelorarbeit zum Thema geschrieben.



Gewinnen, verlieren und mitfiebern gehören zur Gaming-Kultur im Jugendtreff, wo stets in Gemeinschaft gespielt wird.



Frankfurt statt Fislisbach? Im «GeoGuessr» errätseln die jungen Spieler:innen ihren Standort auf der Weltkarte.

nicht lange, bis die Kinder auch hier voll bei der Sache sind. Zwar gehe es etwas gemächlicher zu als bei digitalen Games; die Ausschüttung von Dopamin werde durch analoge Spiele nicht im gleichen Mass stimuliert. Und trotzdem behaupten sich die Erfolgsrezepte von früher – «UNO» hat über fünfzig Jahre auf dem Buckel – erstaunlich gut gegen ihre pixelbasierte Konkurrenz.

«Wir trainieren fürs FC-Turnier»

Heute bleibt es ruhig im Treff; wer gamen will, hat freie Fahrt. Einer, der das sichtlich genießt, ist der 15-jährige Mako. Er hat sich an einem Computer eingerichtet, sein Kollege Niki setzt sich mit einem Laptop dazu. Mako kommt meist zweimal pro Woche vorbei. «Aber manchmal gehe ich in die Badi», sagt er. Er spiele lieber hier mit Freunden als zuhause – «dann können wir nachher zusammen rausgehen». Im Schnelldurchlauf zeigt er einige seiner Lieblingsspiele: «GeoGuessr», «Minecraft» und «Rocket League». In einem landet man irgendwo auf dem Globus und muss seinen Standort erraten, in einem anderen baut man sich aus Würfeln eigene Welten, im dritten wird mit Autos Fussball gespielt (warum auch nicht?).

Makos unangefochtene Nummer eins ist die FC-Reihe von EA Sports, die früher unter dem Dach der FIFA lief. Er hat immer gern Fussball geschaut, auch gespielt, jetzt findet er die FC-Games cooler. Dass er der Beste in Fislisbach sei, solle die Journalistin doch bitte schreiben, und dass er – ab der zweiten Runde – trotzdem auch mal andere ein Tor schießen lasse («damit sie nicht gleich aufgeben»). Mako lacht lauthals. «Ich kann einfach gut provozieren», lässt er verschmitzt verlauten. Und doch steckt hinter Spass und Spielerei auch echter Ehrgeiz: «Wir trainieren fürs FC-Turnier», bekräftigt Niki. Er meint den jährlichen eSport-Event, den die Jugendarbeitsstellen der Region organisieren, mitsamt Qualifikationsturnieren und einem Finale in Baden. Die nächste Durchführung findet im Frühling 2027 statt. Den Jungs bleibt also genügend Zeit, sich im Dribbeln, Angreifen und Verteidigen zu üben. Da dürfte ab und an auch noch ein Sprung ins kühle Nass drin liegen.

Lisa Savenberg

Vom Pionierstudium zum Projekt ihres Lebens

Vor zehn Jahren gehörte Leona Klopfenstein zum ersten Jahrgang des neuen Studiums Gemeindeanimation HF. Heute ist sie Fachverantwortliche Animation von Jungwacht Blauring Schweiz. Nachdem sie einen Anlass der Superlative mit 10000 Kindern gemanagt hat, wartet nun ihr persönliches Grossprojekt.

Wenn Leona Klopfenstein vom «Jublasurium» erzählt, werden die Erinnerungen an Pfingsten 2025 sofort wieder lebendig: das riesige Lagergelände in Wettingen und die über 10000 Kinder, Jugendlichen und Leitenden, die mit Sack und Pack zum nationalen Pfingstlager strömen. In diesem Moment liegen über vier Jahre Arbeit hinter der Gemeindeanimatorin HF, die den Grossanlass als nationale Projektleiterin gemeinsam mit einem 110-köpfigen OK zum Fliegen brachte.

Raum schaffen

Es ist das grösste Projekt ihres Berufslebens. Und vielleicht auch die eindrücklichste Bestätigung dessen, was sie vor zehn Jahren im ersten Studiengang der Höheren Fachschule für Gemeindeanimation hfg gelernt hat: das fachliche Handwerk, um Projekte zu planen, Abklärungen zu treffen, Schritte zu ordnen, Sitzungen zu gestalten oder Ergebnisse auszuwerten. «Noch wichtiger war aber, dass ich im Studium eine gemeindeanimatorische Haltung entwickeln konnte», sagt Leona Klopfenstein und präzisiert: «Gemeindeanimation bedeutet, Menschen zusammenzubringen und sie darin zu unterstützen, ihre Ideen zu verwirklichen. Nicht ich setze um, sondern ich schaffe den Raum dafür.»

Persönlich gefordert

Ein Zufall führte die heute 35-jährige Aarauerin zum hfg-Studium nach Luzern. Die ausgebildete Fachfrau Betreuung (FaBe) Kinder spürte schon bald, dass sie sich beruflich weiterentwickeln wollte. Sie schnupperte im Setting Heim, fühlte sich aber in der Betreuungsarbeit nicht am richtigen Ort, arbeitete bei einer Gewerkschaft, im Campaigning der SP Aargau und unterstützte die Juso Schweiz in einem Wahlkampf. Ein Besuch bei der Berufsberatung liess sie eher unbefriedigt zurück – jedoch mit einer Broschüre über das neue HF-Studium Gemeindeanimation in den Händen. «Zum Glück habe ich die Infos doch genauer studiert und realisiert: Das ist genau das, was ich suche.»

Sie stieg als eine der ersten Studierenden in den neuen Studiengang ein. Ein Pionierkurs. War das spürbar?

«Ja» sagt Leona Klopfenstein ohne Zögern und schmunzelt. «Die Ausbildung steckte in den Kinderschuhen, der Informationsfluss war teilweise noch etwas holprig, und manchmal gab es Unsicherheiten, welche Anforderungen wir erfüllen mussten.» Andererseits empfand sie den Pioniergeist und das Feuer der Dozierenden als motivierend. «Es war spürbar, dass sie uns so viel wie möglich für unseren Berufsweg mitgeben wollte.» Wofür sie zudem dankbar ist: «Bei der hfg wird man als Mensch wahrgenommen und individuell gefördert. Das hat mich fachlich und persönlich weitergebracht.» Sie erlebte ihr Studium als stärkend, aber auch als herausfordernd. «Manchmal wünschte ich mir, in einem Vorlesungssaal zu sitzen und einfach zuzuhören», sagt die Gemeindeanimatorin rückblickend mit einem Augenzwinkern.

«Nicht ich setze um, sondern ich schaffe den Raum dafür.»

Leona Klopfenstein, Fachverantwortliche Animation von Jungwacht Blauring Schweiz

Brückenbauerin sein

Was sie an der hfg gelernt hat, begleitet sie bis heute. Seit viereinhalb Jahren arbeitet Leona Klopfenstein bei der Jubla Schweiz – mit 30000 Kindern der zweitgrösste Kinder- und Jugendverband des Landes. Als Fachverantwortliche Animation begleitet sie Fachgruppen, leitet Strategieprozesse und nationale Projekte. Obwohl Leona Klopfenstein einen grossen Erfahrungs- und Wissensrucksack hatte, brachte sie das Grossprojekt «Jublasurium» auch mal an die Grenze. «Es gibt kein Lehrbuch darüber, wie man mit einem 110-köpfigen OK einen Grossanlass für 10000 Kinder organisiert.» Am Anfang hatte sie den Anspruch, auf jede Frage eine Antwort zu wissen. Doch je länger der Prozess dauerte, desto mehr fand sie ihre Rolle: Sie musste nicht Expertin für Infrastruktur, Bühnenbau oder Werbung sein.



Ihre Aufgabe bestand vielmehr darin, dafür zu sorgen, dass die Zusammenarbeit funktionierte, dass Ehrenamtliche sich engagieren konnten, ohne auszubrennen, dass Konflikte erkannt und gelöst wurden. Sie schaltete sich ein, wenn es sie brauchte, und nahm sich zurück, damit andere fliegen konnten.

Stärkende Frauenbande

Dass Leona Klopfenstein sich gut in die Jubla-Welt hineinendenken kann, hat auch mit ihrer eigenen Kindheit zu tun. Sie stammt zwar aus einer Pfadi-Familie, entschied sich aber nach einer schwierigen Situation in einem Lager gemeinsam mit vielen anderen Mädchen für den Blauring. «Wir wechselten vom Haus- ins Zeltlager, machten Bauten und hielten durch, selbst wenn es mal schneite.» Obwohl die Trennung von Jungen- und Mädchengruppen bei der Jubla ein viel diskutiertes Thema sei und Leona Klopfenstein sich der Risiken und Chancen bewusst ist: «Für mich persönlich war es prägend und stärkend, zu erleben, was wir Frauen alleine schaffen können. Es war eine Lebensschule.»

Neues Leben

Noch wenige Tage, dann beginnt für die 35-Jährige ein neues Kapitel in ihrem Leben. Sie und ihr Mann erwarten ihr erstes Kind. Vorübergehend verabschiedet sich Leona Klopfenstein in den Mutterschaftsurlaub. Und auch ihr Engagement als SP-Einwohnerrätin in Aarau legt sie für einige Monate auf Eis und lässt sich

vertreten. «Nach Abschluss des «Jublasurium»-Projekts bin ich bereit für den nächsten Grossevent: ein Kind statt 10000», sagt sie lachend. Tatsächlich hat sie die Familienplanung aufgrund des Jubla-Grossanlasses sogar etwas zurückgestellt. «Aber dieses Projekt kurz vor Abschluss abzugeben, wäre wirklich schwer gewesen. Das war mehr als ein Job!»

Umso mehr freut sie sich auf die neue Lebensphase. «Und darauf, unser Kind irgendwann in die Jubla zu schicken», nimmt sie den Faden zu ihrer Arbeit wieder auf. Denn die Jubla biete etwas, das eine Familie allein nicht herstellen könne: das Eintauchen in eine andere Welt, Tage draussen, weg von den Eltern, Grenzen austesten, über sich hinauswachsen, Freundschaften schliessen, später vielleicht selbst Leitungsperson werden und an den Aufgaben wachsen. Oder wie es die Gemeindeanimation formulieren würde: einen Raum, in dem Menschen entdecken können, was in ihnen steckt.

Astrid Bossert Meier

Birgit Freier

Birgit Freier arbeitet seit mehr als 23 Jahren in der Weiterbildungsabteilung von ARTISET Bildung. Dort ist sie für das Administrieren und Organisieren der Fachkurse und Lehrgänge im Bereich Führung/Management zuständig. Das tut sie mit Herzblut.



Ich arbeite gerne im Hintergrund. Deshalb habe ich gezögert, mich in dieser Rubrik vorzustellen. Doch nach so langer Zeit bei ARTISET Bildung und bei der Vorgängerorganisation CURAVIVA kann ich schon ein bisschen mehr von mir preisgeben als nur das Geschäftliche.

Was ich an meinem Job mag? Ich bin gerne Dienstleisterin. Mir gefällt die vielseitige Tätigkeit – von der Planung bis zur Durchführung der Kurse. Ich schätze den Kontakt zu unseren Teilnehmenden und den Austausch mit den Lehrbeauftragten. Und ganz wichtig: Ich darf in einem tollen Team arbeiten.

Dass ich mal im Kanton Luzern leben und arbeiten würde, war nicht geplant. Geboren und aufgewachsen bin ich in Hannover. Von dort zog es mich nach München, wo ich fast zwanzig Jahre gelebt habe, bevor mich die Liebe in die Schweiz führte. Ich bin verheiratet und habe eine erwachsene Tochter. Welche «andere Seite» mein Leben hat? In meiner Freizeit unternehme ich gerne etwas mit meiner Familie. Da ich viele Jahre geritten bin, habe ich eine enge Verbindung zu Pferden. Deshalb verbringen wir gerne Zeit in den Weiden des Juras. Ohnehin bin ich gerne in der Natur. Deshalb findet man mich bei schönem Wetter über Mittag des Öfteren im wunderbaren Park direkt neben den Büros von ARTISET Bildung am Abendweg in Luzern.

Und dann gibt es eine weitere «andere Seite» von mir: Ich interessiere mich sehr für Kunst und besuche gerne Kunstmuseen. Ein besonderes Highlight ist für mich jedes Jahr die Art Basel, auf die ich mich immer wieder freue, denn hier habe ich die Möglichkeit, sehr viele verschiedene Kunstwerke an einem Platz zu geniessen. Auch das internationale Publikum ist teilweise sehr faszinierend.

Und in ruhigeren Zeiten greife ich gerne zu einem Krimi, aktuell ist das gerade einer des Autors Cay Rademacher.

Agenda

Aktuelle Weiterbildungen

Ein stiller Schatten – Depression im Alter
2. September 2026, Zürich

Kulinarische Vielfalt der Hülsenfrüchte
16. September 2026 (Halbtag), Zürich

Basiskurs soziokulturelles Handeln
21. September 2026 bis 23. März 2027 (12 Tage),
Luzern

**Lehrgang Führen in der Hotellerie-
Hauswirtschaft**
23. September 2026 bis 23. März 2027, Zürich

Alle aktuellen Angebote unter:
artiset.ch/weiterbildung



Alle aktuellen Webinare/Impulsworkshops:
artiset.ch/de/aktuelles/veranstaltungen



ARTISET Bildung – Weiterbildung
artisetbildung.ch/weiterbildung
wb@artisetbildung.ch
Tel. 041 419 01 72

Impressum

«Gazette» ist die Kund:innenzeitschrift von ARTISET Bildung und erscheint dreimal jährlich.

Kontakt: ARTISET Bildung, Abendweg 1,
6000 Luzern 6, Tel. 041 419 72 53,
artisetbildung.ch, info@artisetbildung.ch

Herausgeber:innen-Kommission:
Sandra Herren, Anna-Katja Scheiwiller,
Jeannette Paul, Britta Studer, Melanie Peter,
Florence Parmiggiani, Astrid Bossert Meier

Redaktion: Florence Parmiggiani,
Astrid Bossert Meier, Melanie Peter

Layout: frappant.ch, Bern

Auflage: 7100 Exemplare
