

Der Stein des Anstoßes auf dem Weg

Die großen Spiele Verlage bringen jedes Jahr neue Spiele auf den Markt. Es ist für jeden Geschmack etwas dabei – nicht ganz, für eine Gruppe von Menschen findet sich kaum etwas. **Menschen mit Behinderung und Senioren sind**, wie so häufig, auch hier **benachteiligt**. Diese Personengruppen unterscheiden sich zwar in ihren Fähig- und Fertigkeiten, nicht aber in ihren Wünschen, aus einem angemessenen Angebot auswählen zu können.

Dieser Problematik hat sich der VIA Spiele Verlag angenommen. Mit dem Leitgedanken des Verlags: „Der Weg ist das Spiel“, wird die **Unternehmensphilosophie** deutlich. Darin steht u.a.: Das Spiel eignet sich um neue Wege zu gehen, sich selbst zu entdecken und mit anderen in Kontakt zu treten. Dieser Weg soll mit Achtung und Wertschätzung gepflastert sein. Jeder Mensch hat das Recht, ein Original zu sein und respektvoll behandelt zu werden. Erwachsene Menschen mit Behinderung sind nicht große Kinder. Sie haben das Recht auf geeignete, altersentsprechende und lebensweltbezogene Spiele. Diesem Anspruch Rechnung zu tragen ist nicht einfach. Der neue VIA Spiele Verlag hat sich ein großes Ziel gesteckt und den ersten Schritt getan.

Wie kam es überhaupt dazu, dass sich jemand dieser Aufgabe stellte? Wer steckt dahinter? Elfriede Pauli wurde seit ihrem Studium der Heilpädagogik mit dem Virus „Spiel“ infiziert. Ihr **Professor, Dr. Albrecht Müller-Schöll**, war in Sache Spiel ein Modell gelebter Philosophie. Er hat den Keim in fruchtbare Erde gelegt und ihn auf den Weg gebracht.

Seit Jahren versucht die Heilpädagogin den großen und kleinen Verlagen den Bedarf dieser Zielgruppen näher zu bringen. Wenn sie ihr Anliegen vorbrachte, hörten ihr zwar mehr oder weniger aufmerksam **die Vertreter der etablierten Verlage** zu, aber tätig wurden sie nicht. Nun sieht sie sich auf dem Weg auch als Stein des Anstoßes, der etwas in Bewegung bringen möchte. Es ist wichtig, seinen Impulsen zu folgen – und das macht sie. Vom jahrelangen Bemühen andere zu überzeugen und zu motivieren, hat sie nun genug. **Vom Reden schreitet sie zur Tat.**

Der VIA Spiele Verlag hat im Juli seine Geschäftstätigkeit aufgenommen. Die ersten Spiele, die von ihr entwickelt wurden, kommen im Herbst auf den Markt. **Was zeichnet diese Spiele aus?** Großen Wert legt sie auf Qualität in der Verarbeitung und auf ästhetische Gestaltung. Formschönes Spielzubehör spricht nicht nur die Gruppe von Menschen an, die sie vorrangig ansprechen möchte, sondern alle Spielinteressierten. Die **Prototypen** der Spiele konnten auf der großen Publikumsmesse in München, der Spielwies'n, getestet werden. Integration fand dort in besonderer Weise statt. Es zeigt sich nämlich, dass diese einfachen Spiele für Menschen mit Behinderung so ansprechend waren, dass sich selbst Erwachsene von ihrem Aufforderungscharakter in den Bann ziehen ließen. Was möchte man eigentlich mehr?

Franz Kafkas Worte „Wege entstehen dadurch, dass wir sie gehen“, hat sie umgesetzt. Die ersten Schritte sind getan, weitere werden folgen.

Als eine Idee laufen lernte

Manchmal treffen die Umstände so glücklich aufeinander, dass eine Idee fast von alleine laufen lernt. So war es mit dem **Spiel Steinkreis**.

Am 21.01.2000 fand um 20:00 Uhr die Buchpräsentation des Märchens "Rabenmaer" in Rosenheim statt. Mein Mann und ich kamen zwar pünktlich, aber doch zu spät – alle Plätze waren besetzt. Wir standen vor dem kleinen Kassentischchen und harrten der Ereignisse. Wir hatten Glück, die anwesenden Besucher rückten zusammen und wir konnten eintreten. Es war der Beginn einer intensiven Zusammenarbeit. **Tom Trentinaglia, der Autor des Märchens** erklärte sich an diesem Abend bereit, seine Erzählung in der Schule für Heilerziehungspflege, an der ich als Lehrkraft arbeite, vorzustellen. Meine Bitte, ein Märchen für Menschen mit Behinderung zu schreiben, nahm er mit nach München. Es dauerte nicht lange und er hatte einen ersten Entwurf. Die Zeichen der Zeit hatten ihn inspiriert. In seinem Märchenzyklus geht es um die Vervielfältigung von Menschen.

Die weiteren Schritte waren vorprogrammiert. Das Märchenspiel bildete sich zwangsläufig vor meinem inneren Auge. Auch die Umsetzung war sofort klar. Diese Thematik erforderte eine Zusammenarbeit mit Fachleuten. Wer kam dafür in Frage? Für die Märchenfiguren gab es für mich nur einen Bildhauer, der diesen Figuren Leben einhauchen konnte. **Andreas Kuhnlein**, der ansonsten in anderen Größen dimensionen arbeitet, hat sich sofort bereit erklärt, mitzuarbeiten. Auch **Klaus Herbrich**, ein Bildhauer aus München, brachte seine Ideen ein und schuf ein Spiel, das viele Sinne anregt und durch die Gestaltung sofort die Menschen aufmerken lässt.

Wie so der Zufall mitspielt, hatte ich eine Begegnung mit weiteren Kunstobjekten, die sich in die Thematik des Märchenzyklus einreihen. Im Kurpark in Bad Aibling waren Skulpturen **des Wiener Künstlers Hannes Turba** ausgestellt. „Der sich selbst Verletzende“, traf genau den Nerv der Märchenerzählung. Ich war beeindruckt. Kurze Zeit später musste ich unvermittelt in meine Heimatstadt Wien reisen. Am Sonntag Morgen, am Abreisetag, hörte ich in den Medien die Ankündigung des Bildhauersymposiums in Österreich. Und da tauchten sofort die Bilder der Skulpturen im Kurpark auf. „Natürlich – das ist die Gelegenheit – ich rufe sofort an. Wie war doch gleich der Name?“ Ich hatte eine ehemalige Fachschülerin an der Schule mit gleichem Namen, das war mir bei der ersten Begegnung aufgefallen. Turba – genau. Vielleicht finde ich ihn im Telefonbuch. Ein Blick auf meine Uhr ließ mich zweifeln. Um 8.30 Uhr am Sonntag Morgen einen Künstler anzurufen ist unmöglich. Wer nichts wagt- auch nichts gewinnt. Ich wählte. Eine verschlafene Stimme meldete sich, ich nannte meinen Namen. „Pauli, kenne ich nicht“, sagt er. Ich erwiderte, „das weiß ich schon“. Und so ergab sich ein Dialog, der darin endete, das ich ihn sofort in seinem Atelier besuchen durfte. Meiner Bitte, zwei seiner Figuren für die Ausstellung auf der Münchner Spielwies'n zu bekommen, kam er sofort nach. Ein renommierter Künstler wie Hannes Turba sagte spontan zu – ich war sprachlos. Wahrscheinlich schwingen Wiener Herzen doch im gleichen Takt!

Die Präsentation der Spiele mit der **abgestimmten Begleitausstellung** war ein großer Erfolg. Das Publikum hatte wohl die Lebendigkeit in der Auseinandersetzung gespürt.