Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 71 (1978)

Artikel: Spiel-Erfinder... : ein interessanter Beruf
Autor: Kuhn, Werner
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-989992

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

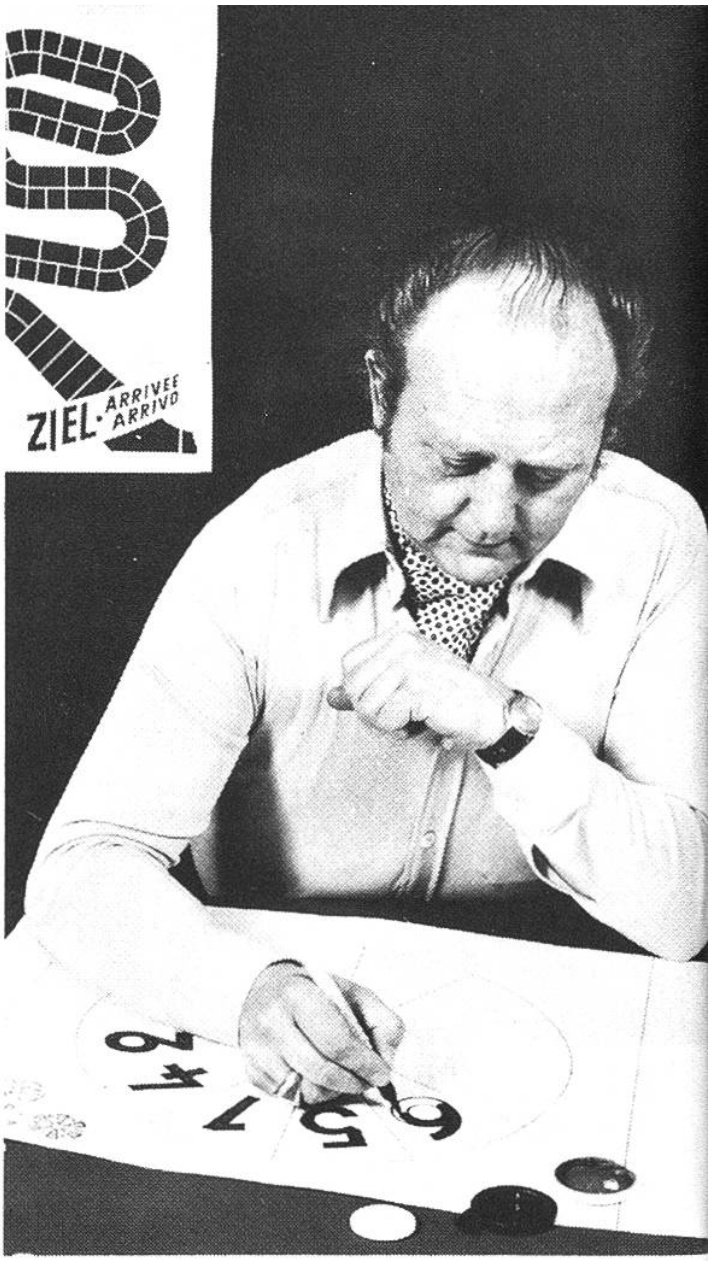
Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Spiel-Erfinder ... ein interessanter Beruf



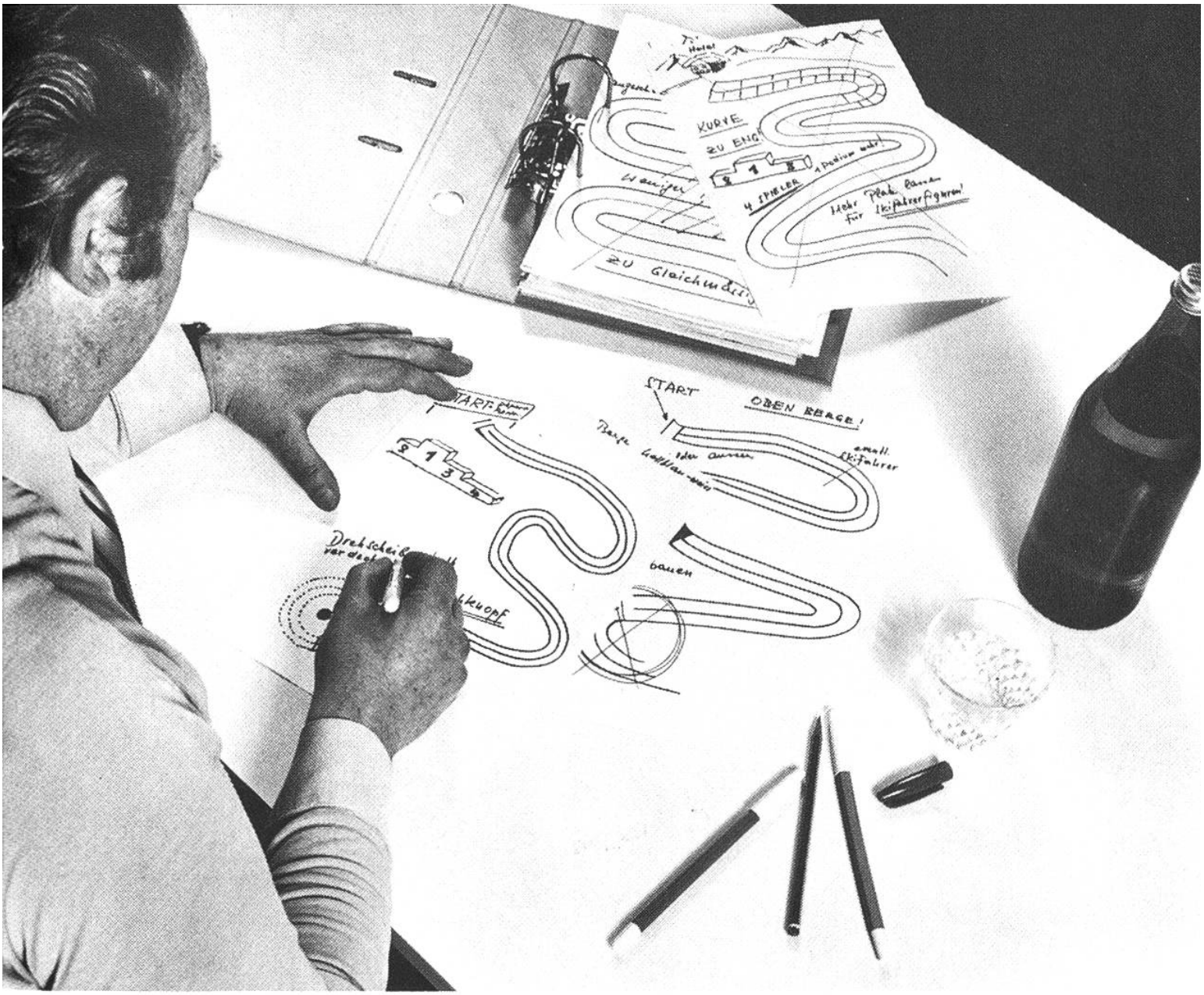
Waldemar Mayer beim Entwerfen. Hier wird das Zifferblatt für die geplante Spieluhr gezeichnet.

Was tun, wenn ...?

Ein Regentag. In der Skihütte. In den Ferien. Gern holen wir ein Gesellschaftsspiel hervor. Etwa Domino oder Halma. Sie schenken einige Stunden frohen Zusammenseins beim Spiel. Neben den beliebten alten Spielen stehen heute viele neue, man denke an Monopoly. Wer hat sie eigentlich geschaffen, diese neuen Spiele? Da stossen wir auf einen interessanten, neuen Beruf, den des Spiel-Erfinders.

Spiel-Erfinder? Noch nie gehört!

In den letzten fünf Jahren sind etwa 500 neue Spiele für Erwachsene geschaffen worden. Wer macht sie? Wie kommen sie auf den Markt? Bis zum Erscheinen des weltbekannten Spieles «Monopoly» gab es keine hauptberuflichen Spiel-Erfinder. Spielzeugfabrikanten liessen von ange-

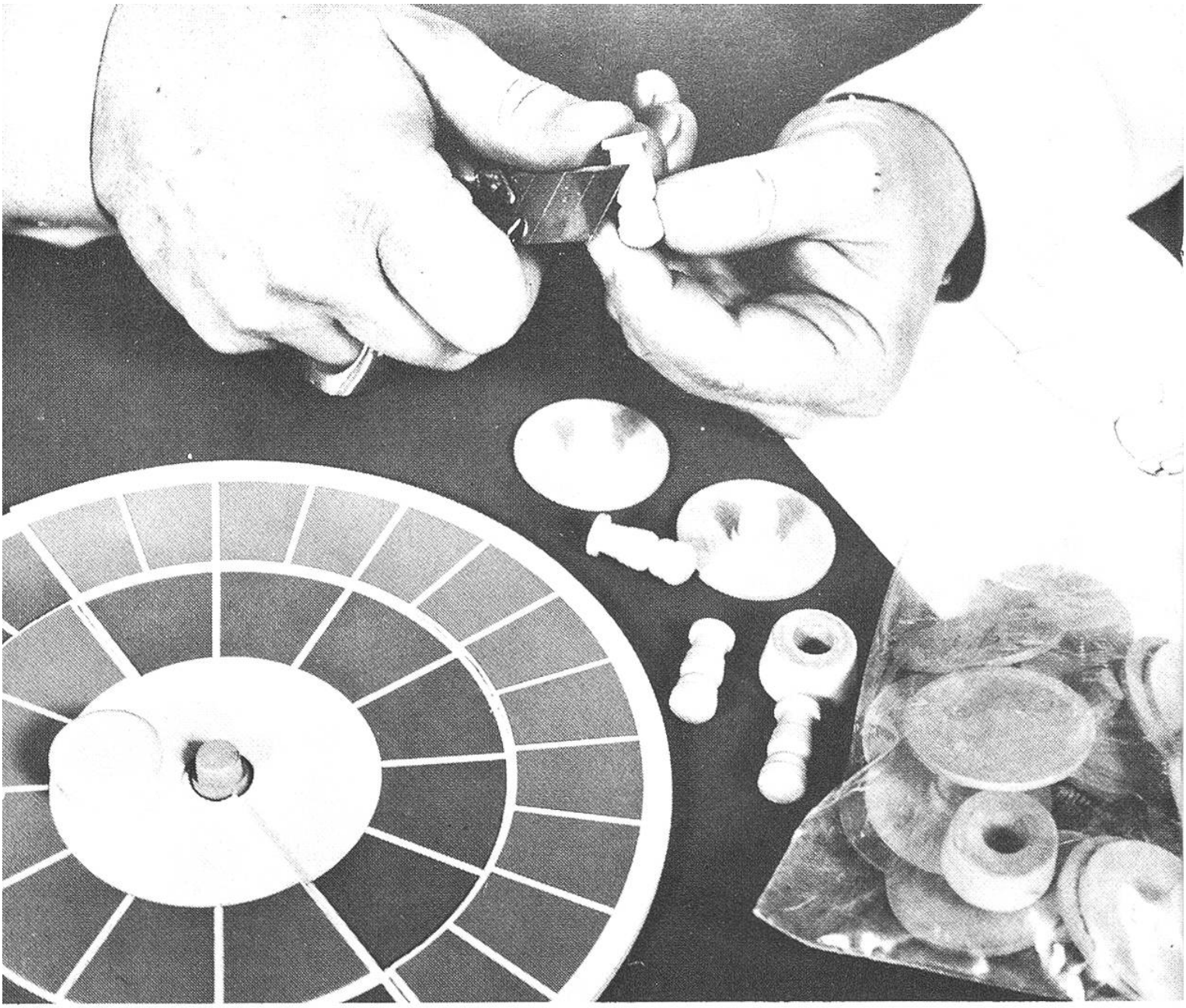


Dutzende von Skizzen entstehen. Die Ideen füllen ganze Ordner.

stellten Zeichnern Spiele entwerfen. Nun aber versorgen eigentliche Spiel-Erfinder die Millionen spielfreudiger Erwachsenen mit guten, eigenständigen und anspruchsvollen Spielen. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse von 1976 machten sich 1524 Spiel-Erfinder aus 37 Ländern Konkurrenz. Ein neuer Beruf ist entstanden: der des Spiel-Erfinders.

Ein Schweizer Spiel-Erfinder

Wie wird man Spiel-Erfinder? Das haben wir Waldemar Mayer, den bekannten in Zürich lebenden Spiel-Erfinder, gefragt. Nach der üblichen Schulzeit in Zürich besuchte der 1925 in Montreux geborene Zürcher die «Ecole des arts et métiers» in Vevey mit dem Ziel, Grafiker und Dekorateur zu werden. Die Nachkriegszeit war für solche Berufe nicht sehr



Die Spielfiguren werden von Hand geschnitzt. In der Serie werden diese kleinen Holzfiguren dann maschinell bei einem Drechsler hergestellt.

günstig. Mayer musste in allen möglichen Berufen unterkommen. Als Chauffeur eines Blumengeschäftes konnte er wenigstens mithelfen, Kirchen, Säle und Villen zu dekorieren. Nebenbei gestaltete er nach Ladenschluss noch Schaufenster, entwarf Prospekte und Glückwunschkarten. Als er sich 1954 selbständig machte, übernahm er die Dekoration von Ausstellungen, arbeitete als Reklamechef bei Filmgesellschaften, dekorierte Kinos für Premieren. Und dann geschah es. Ein Bekannter bat ihn, innert kürzester Frist ein Gesellschaftsspiel für 15–20 Personen zu entwerfen. Das Spiel sollte im Garten, bei Regenwetter aber auch drinnen gespielt werden können. Mayer entwarf ein «Boule-Spiel», wie es etwa in Schweizer Kasinos gespielt wird. Da es regnete, wurde in der Garage gespielt. Das Spiel wurde ein

Riesenerfolg. Und schon kamen die Fragen: Wo kann man so ein Spiel kaufen? Was kostet es? So kam Mayer auf die Idee, Gesellschaftsspiele zu entwerfen. Aus der gelegentlichen Gefälligkeitsarbeit wurde ein Hauptberuf. Heute ist Mayer ein anerkannter und gesuchter Spiel-Entwerfer, seine Spiele sind über viele Länder verstreut. Ein neues Spiel erscheint in 12 Sprachen. Das Verkehrsspiel «Traffic» stammt von ihm. Und auch das Familienspiel «Count Down», ein Spiel mit Weltraumraketen. Es erhielt den «Oscar» als bestes Spiel des Jahres. Seitdem hat Mayer das Fieber, Spiele zu erfinden, nicht mehr losgelassen. Strassenverkehrsspiele, Weltraumfahrtspiele, Unterwasserspiele, ein dreidimensionales zusammensetzbares Reliefspiel-Puzzle. Waldemar Mayer ist Spiel-Erfinder geworden.

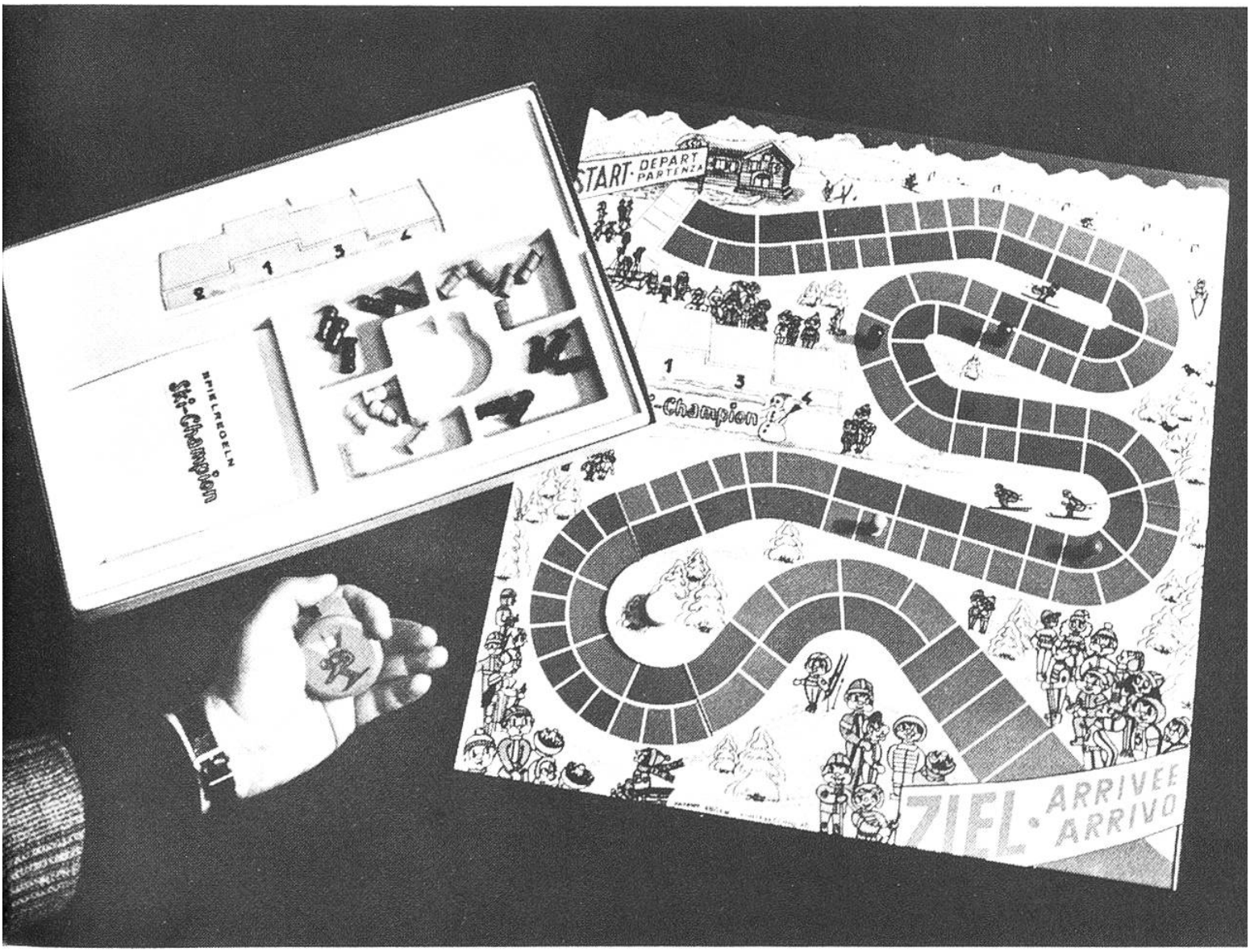
Mit dem Drucker müssen die Farben besprochen werden. Das Spiel soll fröhlich wirken. Die Farbkombination ist also wichtig.

Über die Schulter gucken ...

Gucken wir ihm einmal zu, wenn er an einem neuen Gesellschaftsspiel arbeitet. Was wünscht sich der Spieler? Er will Spass haben, aktive Entspannung betreiben. Ein Spiel muss also spannend, aktuell, lustig und unterhaltsam sein. Es muss von Kindern wie von Erwachsenen gespielt werden können. Zuerst werden einmal Ideen gesammelt, zeichnerische und textliche. Sie füllen bald ganze Ordner. Für das vorliegende neue Spiel von Waldemar Mayer, «Ski-Champion», ein Gesellschaftsspiel, brauchte es ungefähr ein ganzes Jahr Entwicklungsarbeit. Beim Entwerfen gibt es viele Probleme zu lösen. Wie gross soll es sein? Wie aufgeteilt,

Nun folgt der erste Probedruck. Die Farbe wird durch eine Seidenschablone auf den darunterliegenden Karton gepresst. Eine Arbeit für Spezialisten.

dass es von vier bis sechs Spielern von vier Seiten her gespielt werden kann? Welche Figuren, welche Farben soll es aufweisen? Mayer zeichnet alles selbst. Für das Ski-Spiel schnitzte er sogar die Figuren-Prototypen mit eigener Hand. Der Spielplan wurde gleich 18mal gezeichnet, bis er stimmte. Dann die Spielregeln entwerfen. Von ihnen hängt viel ab. Sie müssen einfach und verständlich sein und dennoch viele Variationsmöglichkeiten aufweisen. Zu seinen Spielen erfand Mayer zusätzlich eine Spieluhr. Nicht Würfel sollten den Spielverlauf bestimmen, sondern eine Weltneuheit, eine Spieluhr. Es ist ein langer und auch teurer Weg von der ersten Skizze zum fertigen Spiel. Das kann, je nach Spiel, 40 000–80 000 Franken kosten.



Nun liegt das Gesellschaftsspiel «Ski-Champion» fertig vor. Die Mühen sind vergessen. Das Spiel zieht als Unterhalter und Freudespender hinaus.

Ein Beruf für viele?

Spiel-Erfinder ist ein harter Beruf. Die Konkurrenz ist gross. Original-Ideen sind rechtlich nur mangelhaft geschützt, Nachahmungen an der Tagesordnung. Wer diesen Beruf ergreifen will, muss einiges mitbringen: eine gute grafische Ausbildung, Phantasie, Farbengeschmack, technisches Vorstellungsvermögen und einen eisernen Willen zum Durchhalten. Kein Traumberuf also, der raschen Erfolg für wenig Mühe schenkt. «Aber», so Waldemar Mayer, «eine schöne, interessante und auch dankbare Lebensbeschäftigung. Andern Leuten Freude bereiten können, ihnen Gelegenheit geben, Spiele mit umfassendem Spass zu erleben, das ist schön.».

Werner Kuhn