

# ALLE GESCHICHTEN ICON DIESER WELT. POET

EIN GROSSER WURF DER GEBRÜDER FREI

«Wettdichten mit Bilderwürfeln, mittels Icons in 180 Sekunden eine originelle Geschichte schreiben»: Was im Kurzbesrieb von «Icon Poet» nach Anstrengung und Stress tönen mag, ist in Wirklichkeit ein grosses Spiel- und Schreibvergnügen. Erfunden haben es die Brüder Andreas, Lukas und Ueli Frei. Doris Lanz hat sie getroffen und stellt das Kultspiel hier vor.

Die Idee ist bestechend einfach: Zu Geschichten gehört ein Buch, zum Spiel gehören Würfel. Aus dieser Kombination ist das mit grosser Sorgfalt gestaltete Buchspiel der Gebrüder Frei aus Bern entstanden. Die Wiege von «Icon Poet» liegt in Afrika, wo die drei Spielentwickler Andreas, Lukas und Ueli Frei 1998 eine lange Reise mit ihrem Geländewagen unternahmen und dabei viel Zeit zum Spielen, Erfinden und Ausprobieren hatten. Es dauerte allerdings noch einige Jahre, bis «Icon Poet» fertig entwickelt war und 2011 im Mainzer Hermann-Schmitt-Verlag erscheinen konnte. Die Gebrüder Frei erklären dies so: «Ein Spiel zu erfinden, heisst, eine neue Welt zu kreieren. Dies ist eine traumhafte Tätigkeit, bedingt aber auch eine lange Phase der Erprobung.» Seit seinem Erscheinen hat das kreative Schreibspiel unter anderem an den Solothurner Literaturtagen für Höhepunkte gesorgt und wird einmal monatlich im Zürcher Cabaret Voltaire vor Publikum gespielt. Die Rubrik «Icon Poet» im NZZ-Folio lädt die Leserschaft ebenfalls monatlich dazu ein, Kürzestgeschichten zu erfinden.

## Überall spielbar

«Icon Poet» lässt sich überall spielen, zu Hause mit der Familie, im Freundeskreis oder in der Schule mit Kindern und Jugendlichen. Für die Spielentwickler steht dabei nicht das Gewinnen oder Verlieren im Vordergrund. «Es geht in erster Linie darum, gemeinsam eine unterhaltsame, lustige Spielzeit zu haben», betont Andreas Frei. Das aufwendig produzierte Gesellschaftsspiel in Form eines grossformatigen Buchs enthält auf den ersten Seiten die Spielanleitung und 14 Szenarien, die den Rahmen für die Geschichten vorgeben. In den restlichen Buchseiten verstecken sich 32 weisse Würfel mit je sechs verschiedenen Icons und eine Sanduhr, welche die 180 Sekunden misst, die den Spielenden jeweils zur Verfügung stehen.

In jeder Spielrunde werden vier oder fünf Iconwürfel geworfen, deren Symbole in die Geschichte eingebaut, aber nicht wörtlich verwendet werden müssen. So sind etwa beim Icon «Schere» auch Wörter wie «trennen», «Durchschnitt», «Schneidezahn», «Lebensabschnitt» und viele weitere möglich. Drei Minuten Zeit und vier bis fünf Symbole müssen also genügen, um zum Beispiel einen feurigen Heiratsantrag zu formulieren, ein Alibi für die Mordnacht zu erfinden, eine gewitzte Schülerausrede zu schreiben oder mit einer beruhigenden Durchsage Panik an Bord zu verhindern.

«Als beim Stapeln der Kohlkisten auch noch ihre roten Haare im Morgenlicht leuchteten, konnte sich Max nicht mehr beherrschen. Er kletterte auf seinen Leiterwagen und mitten in seinem Gemüse stehend rief er ihr zu: «Julia – süsser als meine

Honigmelonen, vielschichtiger als meine Zwiebeln, grossherziger als meine Artischocken! Eine rote Rose inmitten von Blumenkohl! Willst du mich heiraten?!» Gebrüder Frei

Die weissen Iconwürfel können mit Sonderwürfeln ergänzt werden. Dabei bestimmt ein gelber Würfel den Ort der Handlung, ein türkisfarbener das Genre einer Geschichte und ein violetter das glückliche oder traurige Schicksal des Protagonisten. Wer gewinnt, bekommt den goldenen Würfel und darf – natürlich mittels weiterer Icons – noch eine Siegere Rede halten.

Der Zeitdruck bei «Icon Poet» ist durchaus gewollt. Das spontane Schreiben bringt viel Situationskomik mit sich, die knapp bemessene Zeit lässt Zweifel am eigenen Text kaum zu. Zudem ist das anschließende Vortragen der Geschichten ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Spannend ist natürlich auch die Vielfalt der heiteren, traurigen, haarsträubenden und in jedem Fall fantasievollen Geschichten, die aus denselben Icons entstehen.

## Auf allen Niveaus spannend

Eine «Icon Poet»-Veranstaltung mitzuerleben und die Wortakrobatik der Profis zu bewundern, ist ein grosses Vergnügen. Selbst mitzudichten, bereitet aber ebenso Spass, und sobald die Würfel gefallen sind, beginnt man auch als Zuschauerin oder Zuschauer mit dem Schmieden eigener Geschichten.

In Schulklassen lässt sich «Icon Poet» zur Förderung des kreativen Schreibens sehr gut einsetzen. Die Spielregeln können dabei leicht dem Alter und den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler angepasst werden, und auch fremdsprachige Texte sind denkbar. «Je nach Kreativität ist fast alles möglich», erklärt Lukas Frei. «Da das Spiel auch nach eigenen Regeln gespielt werden kann, wird es nie langweilig.»

Mit kleineren Kindern lassen sich mündliche (Fortsetzungs-)Geschichten erzählen, in denen die gewürfelten Begriffe vor allem wörtlich verwendet werden. Das gemeinsame Geschichtenschmieden aufgrund von Situationen aus dem Kinderalltag ermöglicht den Einsatz des Spiels bereits auf der Unter- und Mittelstufe. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt und gerade kleinere Kinder werden spontan und unbefangen ans Erfinden der Geschichten gehen.

Jugendliche können die Symbole freier in ihre Geschichten einbauen, ihren grösseren Wortschatz und ihr Sprachgefühl einsetzen. In der Oberstufe, wo die Regeln der Rechtschreibung und Grammatik stark beachtet werden müssen, ist es besonders wichtig, die Lust am kreativen Schreiben und die Freude am Kommunizieren zu erhalten. Die Anwendung sprachgestaltender Elemente (Klang, Rhythmus, Reim) und die Gestaltungsfreiheit vermögen auch Schülerinnen und Schüler zu begeistern, die sich in anderen Bereichen des Sprachunterrichts schwer tun. Im spielerischen Umgang mit der Sprache entdecken Kinder und Jugendliche oft ungeahnte Talente, und es ist beeindruckend, wie gekonnt sie ihre originellen Texte häufig vortragen.

Jahrzehnte nach Franz Hohlers «Wegwerfgeschichten» und seinem legendären SJW-Heft «Sprachspiele» lädt «Icon Poet» zu allen Geschichten dieser Welt ein. Mit zeitgemässen Icons und Kurztexten, aber ohne Computer und Smartphone. Stift und ein Blatt Papier reichen noch immer aus, um neue Welten zu erschaffen.



Wegen seiner aufwendigen Herstellung (der Einband ist mit Seide bezogen, die Würfel wurden im Siebdruckverfahren bebildert) ist «Icon Poet» ein relativ teures Spiel. Wenn man bedenkt, wie viele Spielerinnen und Spieler damit zu kreativen Höhenflügen ansetzen können, lohnt sich dessen Anschaffung aber bestimmt! Weitere Infos unter [www.gebruederfrei.ch](http://www.gebruederfrei.ch).

Doris Lanz, Lehrerin und Mitglied der Rezensionsgruppe KJM BE-FR

### Literatur

Gebrüder Frei: **Icon Poet: Alle Geschichten dieser Welt**  
Hermann Schmitt 2011  
36 Würfel, 1 Sanduhr  
ISBN 978-3-87439-817-6, CHF 98.–

### Nachtrag

Die Gebrüder Frei bieten an Schulen und ähnlichen Institutionen Projektwochen und auch einzelne Projektstage rund um das Thema Spiel an.

Langsam kletterte ich die Lei-  
ter hoch, oben angekommen  
blickte ich neugierig über das  
Land. Das erste was mir dabei  
auffiel, war ein grosser, mit  
streifen überzogener Leucht-  
turm. In mir blühte die Fanta-  
sie, wie schön es wäre von  
Leuchtturm zu Leuchtturm  
zu fliegen und alle Menschen  
beim Arbeiten zu beobachten.  
Bei diesen Vorstellungen kam  
ich mir vor wie eine Königin  
und mir wurde warm ums  
Herz. Lara Baumgartner, 12