





Liebe Leserin, lieber Leser

Das Spiel begleitet uns Zeit unseres Lebens. Als Kinder entdecken wir unsere, sich erweiternde Lebenswelt spielend, in dem wir alles um uns herum entdecken und erforschen. Wir erlernen die Welt nach den Spielregeln des Lebens. Dadurch, dass wir uns als Kinder laufend der uns umgebenden Welt aussetzen, ausprobieren, erfahren und kennenlernen, entwickeln wir laufend unsere Persönlichkeit. Neugier ist dabei der Treiber, Selbstvergessenheit im Spiel die Pause.

Jugendliche setzen dieses «Lebensspiel» fort, in dem sie sich im Austausch mit anderen Jugendlichen an deren Spielregeln reiben. Die soziale Interaktion formt wie beim Kind die Persönlichkeit zum Erwachsenenendasein. Der spielerische Umgang damit eröffnet neue Welten und lässt die Jugendlichen die notwendigen Grenzerfahrungen machen, welche ihr individuelles Wesen in jene Schranken weist, in denen sie sich als Erwachsene mit sich selbst wohl fühlen.

Aber Spiel kann auch das Spielerische verlieren. Die Ausgewogenheit zwischen realer Lebenswelt und Spiel kann jungen Menschen abhanden kommen, wenn das Spiel beginnt, den Mensch zu beherrschen. Dann, wenn das Spiel den Menschen «bespielt» und das Spiel zur Sucht wird. In Kombination mit den aktuellen Entwicklungen in der digitalen Welt sind Jugendliche diesbezüglich besonders gefordert.

Um Neugier und Entdeckergeist zu wecken hat die MOJUGA in allen Gemeinden eine Spielbox mit analogem Spielangebot eingeführt. Für die einen Jugendlichen eine Ergänzung des Freizeitverhaltens, für andere eine gänzlich neue Erfahrung. Da gehört auch dazu, dass ein Jugendtreff das Spielangebot bei liederlicher Nutzung bis auf weiteres wegschliesst, um den Jugendlichen die Konsequenzen ihres Handelns aufzuzeigen.

Ebenfalls spielerisch werden die «offenen Turnhallen» von Jugendlichen anektiert. Das selbstverwaltete, kreative Spiel mit der räumlichen und materialtechnischen Möglichkeiten zeigt das hohe kreative Potenzial der Jugendlichen auf. Zahlreich war die Nutzung der grösseren MOJUGA-Spielgeräte wie Skateranlage, Fallbrett, Streetsoccer-Arena und Spielmobil, welche an Dorfanlässen immer wieder Publikumsrenner sind.

In dem Sinne wünschen wir Ihnen viel Zeit für Ihre Spiele und somit ab und an Musse und Selbstvergessenheit.

Gabrielle Zurbuchen, Verwaltungsratspräsidentin



Marc Bodmer gilt international als Experte für Computerspiele. Der Jurist und freie Journalist befasst sich seit den achtziger Jahren mit Videospielen. Er hält Vorlesungen an Hochschulen und veranstaltet Videospiele-Workshops für Kinderärzte, Lehrer, Eltern und andere Multiplikatoren. Marc Bodmer wohnt in Zürich, ist verheiratet und hat einen 13-jährigen Sohn.



«Computerspiele sind auch wirkungsvolle Lernmaschinen»

Welche Art von Computerspielen ist aktuell bei Jugendlichen am Angesagtesten?

Marc Bodmer: Das lässt sich nicht einfach beantworten, schliesslich ist die Genrevielfalt bei Games vergleichbar mit der des Films und reicht von Sportspielen über Shooter zu Puzzlespielen. Die Auswahl ist ausgerichtet auf den Lebensrhythmus der Jugendlichen und natürlich welche Bedeutung dem Medium beigemessen wird. Online-Titel wie League of Legends verlangen ein grosses Engagement, während das Handy-Game Clash Royale schnell unterwegs gespielt werden kann.

Wie könnte man bei Jugendlichen beliebte Spiele inhaltlich schubladisieren?

Sport-Games wie Fifa sind seit Jahren ein Renner. Dort dirigiert der oder die Jugendliche als Einzelspieler eine virtuelle Mannschaft. Dann gibt es diverse Shooter-Games, in welchen der oder die Spielende eine oder mehrere Waffen einsetzt. Und drittens könnte man die Weltenbauer-Spiele wie Minecraft anführen, bei welchen grundsätzlich gesagt Dinge erschaffen und kreierte werden.

Sind Spiele wie Pokemon Go mit einer Schnittstelle zum realen Leben nach wie vor populär?

Pokemon Go hat sehr stark die Sammelleidenschaft bedient und war deshalb rund ein Jahr sehr beliebt. Dann haben sich die inhaltlichen Anreize nicht erneuert und das Spielvolumen ist stark abgeflacht. Aber mit verbesserter Technik und Kreativität wird uns diese Art von Spielen zwischen virtueller und analoger Welt in Zukunft noch stark beschäftigen.

Welche sozialen Komponenten haben Computerspiele grundsätzlich?

Bei Computerspielen muss der Spieler oder die Spielerin ja meist Probleme lösen. Stehen sie an, fragen sie online oder im Freundeskreis nach Lösungen. Zudem haben Computerspiele – vor allem bei Jungs – ein ho-

hes Identifikationspotenzial und dienen so als soziales Netzwerk. Man kann auch sagen, dass sich Spielende im Spiel meistens so verhalten, wie sie auch in der realen Welt sind. Spiele mit sogenannten Clans, in denen man gemeinsam in der Gruppe ein Ziel erreichen will, spiegeln diese sozialen Grundkonstellationen.

Wie wirkt sich die Identifizierung der Spieler auf ihr Spielverhalten aus?

Interessanterweise generiert das Spiel Fifa ungleich höhere Aggressionen, wie die berüchtigten Shooter-Spiele. Meist wird Fifa von Fussballern gespielt, während kaum ein Shooter-Spieler tatsächlich im Schützenverein ist. Die Identifizierung mit der Wahlfussballmannschaft, für die der Spielende auch meist im realen Leben fant, ist hoch und die Online-Ranglisten machen das Ganze hochkompetitiv. Hinzu kommt, dass eine Spieleinheit 20 Minuten dauert. Wenn es schlecht läuft, kann man das Spiel nicht verlassen, weil man sonst Punkte in der Rangliste verliert. Der Frust dauert länger und es gehen nirgends so viele Controller kaputt wie beim Fifa-Spiel. Die hohe Identifikation mit dem Spiel zeitigt also ein entsprechend extremes Verhalten. Bei einem Shooter gehört ‚das Sterben‘ der Spielfigur zum Konzept und löst weit weniger Irritation aus, als wenn es nicht klappt, die eigene Fussballmannschaft zum Sieg zu führen.

Spielen Jugendliche mit dieser und jener Persönlichkeit klar diese und jene Art von Computerspielen?

Jene, die als Kinder ausgiebig Lego gespielt haben, fühlen sich als Jugendliche von Spielen wie Minecraft angezogen. Es gibt aber viele Mischformen. Jugendliche spielen oft nach Lust und Laune und diese Vielfältigkeit wird von der Spielindustrie sehr breit bedient. Jede Spielerin und jeder Spieler bringt eine Grundpersönlichkeit mit und mit dieser wählt er oder sie das entsprechende Spiel aus. Einerseits unterstützen Computerspiele die Selbstwirksamkeit von Jugendlichen – sie sind so gesehen wirkungsvolle Lernmaschinen. Andererseits leben Kinder und Jugendliche in einer erwachsenen Welt und ihnen mangelt es deshalb an Macht und Kontrolle. Es ist nur logisch, dass sie Spiele wählen, welche dieses Manko beheben.

Wie entsteht denn die viel zitierte Spielsucht bei Jugendlichen?

Diese entsteht, wenn der Stress im Alltag ungesund gross ist. Wenn ein Junge beispielsweise ein Mobbing-Opfer ist, kann er versuchen, diesem schmerzhaften Umstand mit exzessivem Gamen zu begegnen. Spiele mit starkem Gruppencharakter und die Online-Anonymität bieten sich an, doch eine Lösung des Problems in der Realität bleibt aus. Hinzu kommen neuerdings immer mehr Spiele wie zum Beispiel Candy Crush, welche die Spielenden mittels Zufallsgenerator belohnen und nicht mehr Kompetenz basiert sind. Damit funktionieren diese Spiele ähnlich wie Glücksspiele und entwickeln eine starke Sogwirkung. Grundsätzlich hat aber jede Computerspielsucht ihre Ursache im realen Leben.

Können Eltern Einfluss auf das Spielverhalten ihrer Kinder nehmen?

Nur indirekt. Jugendliche wählen immer das Spiel, das ihnen entspricht und das in ihrer ‚Peer Group‘ Teil der sozialen Interaktion ist. Eltern sollten sich dann mit diesen Computerspielen vertraut machen und ihre erzieherische Meinung dazu abgeben. Ein bekannter Gewaltforscher sagte, dass er aus wissenschaftlicher Sicht kaum Probleme bei gewalttätigen Videospiele sehe. Als Vater jedoch wolle er keine Spiele in seinem Haus, in denen auf «Menschen» geschossen wird. Das ist ein klarer Standpunkt. Eltern, die nicht vertraut sind mit den Spielinhalten, können sich auch auf Altersempfehlungen und Piktogramme stützen, die auf jedem Videospiel angebracht sind und auf den Inhalt hinweisen. Das wichtigste bei Computerspielen aber ist, dass sich Eltern für die Dinge interessieren, die ihre Kinder beschäftigen. Um diese Auseinandersetzung kommt man nicht herum.





MOJUGA setzt auf analoge Spiele

Seit 2017 bietet die MOJUGA in allen ihren Gemeinden das neue Angebot von Spielboxen an. Diese bestehen einerseits aus diversen Gesellschaftsspielen wie zum Beispiel Yatzi, Ligretto, Schach, Uno oder Scrabble. Andererseits verfügen die Spielboxen über Aussenspiele wie diverse Arten von Bällen für Ballspiele, Diabolos, Devil-Sticks, Frisbee oder Jonglierbällen. Explizit nicht vertreten sind konsumorientierte Spielarten wie Spielkonsolen von Computerspielen. Die Gesellschaftsspiele fanden und finden insbesondere Einsatz in den Jugendräumen, den Bauwagen und den mobilen Anlaufstellen. Die Aussenspiele sind Teil der aufsuchenden Arbeit auf öffentlichen Plätzen wie Vorplätzen der Jugendräume oder Schulhausplätzen. Für den Transport steht ein eigenes MOJUGA-Spielmobil zur Verfügung.

Das Ziel dieser Einführung von analogen Spielboxen war und ist es, mittels Spass am Spiel, dem Trainieren von Motorik, dem gesunden Wettbewerb und dem Aufzeigen der Spielvielfalt, Kontakt zu den Jugendlichen aufzubauen und die Beziehungsarbeit mit ihnen zu stärken. Dieser pädagogische Ansatz ist oft mit grossem Ressourcenaufwand in der Jugendarbeit verbunden, weil viele Jugendliche kaum noch Zugang zu analogen Spielen haben.

Auch letztes Jahr setzte die MOJUGA bei ihrer Arbeit zudem auf zwei materialintensive Outdoor-Spiele. Das ist einerseits das Fallbrett. Dabei werden zwei Gestelle mit je einer Sitzbank und einer Fallvorrichtung einander gegenüber gestellt. Zwei Spielerinnen oder Spieler treten gegeneinander an, indem jede oder jeder auf einer Sitzbank Platz nimmt und mit drei Jonglierbällen ausgerüstet wird. Nun versucht die Spielerin oder der Spieler ein im gegenübergelegenen Gestell montiertes Ziel zu treffen. Schlägt der Ball auf diesem auf, wird der Auslösevorgang aktiviert, die Sitzbank der Gegenspielerin oder des Gegenspielers bricht auseinander und diese oder dieser fällt auf die weiche Auffangmatte. Immer wieder beteiligen sich Jugendliche am Betrieb des Fallbretts im Rahmen einer Chilbi oder eines anderen Dorffestes.

Andererseits kommt regelmässig die MOJUGA-Street-Soccer-Anlage zum Einsatz. Diese besteht aus rund zwanzig Holzbandelementen und zwei Toren. Die Anlage kann auf jedem ebenen Boden schnell aufgestellt und wieder abgebrochen werden. Die MOJUGA organisiert diese Street-Soccer-Anlässe bewusst nicht kompetitiv und möchte damit den Respekt und die Toleranz fördern. Fussballregeln werden beispielsweise von den Mannschaften selbst durchgesetzt, man spielt ohne Schiedsrichter. Oder die fairste Mannschaft gewinnt oder die Siegermannschaft wird gar ausgelost. Damit setzt die MOJUGA ein Kontrapunkt zu den Fussballclub-Vereinsturnieren, bei welchen immer stärker nur die Leistung zählt und das Gewinnstreben bei den teilnehmenden Jugendlichen immer öfter rücksichtsloses Verhalten zeitigt.





Bäretswil



Offene Turnhalle als neuer Renner

Die Jugendarbeit in Bäretswil setzte im vergangenen Jahr ihren Fokus auf die Prävention. So errichtete die MOJUGA an der Chilbi kein Fallbrett oder förder- te Spiel und Spass, sondern stellte die Alkoholprävention ins Zentrum ihrer auf- suchenden Tätigkeit. Trotzdem kam die MOJUGA-Spielbox vor und nach den Sommerferien an schönen Mittwochnachmittagen auf dem Schulhaus Dorf zum Einsatz. Die Jugendlichen liessen sich unter anderem gerne in schwierige- re Spiele wie das Jonglieren von fachkundigen Jugendarbeitenden einführen.

Im Herbst 2017 wurde zudem nach einer mehrjährigen Pause die Offene Turnhalle am Samstagabend wieder eingeführt. Rund 30 Jugendliche nahmen an diesem niederschweligen Angebot teil, bei dem die Jugendlichen selbst bestimmen, ob und wie sie spielen wollen. Neben klassischen Spielen wie Hallenfussball zeigen die Jugendlichen dabei immer wieder eine erstaunliche Kreativität, indem sie Hallenmaterial wie Matten, Tore oder Turngeräte in selbst erfundene Spiele integrieren.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	5'026
Jugendliche	445

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	325
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	115
Jugendräume	h/Jahr	660
Jugendliche an Projekten		205
Gespräche		1'085
Kontakte mit Jugendlichen		3'849
Kontakte mit Erwachsenen		490

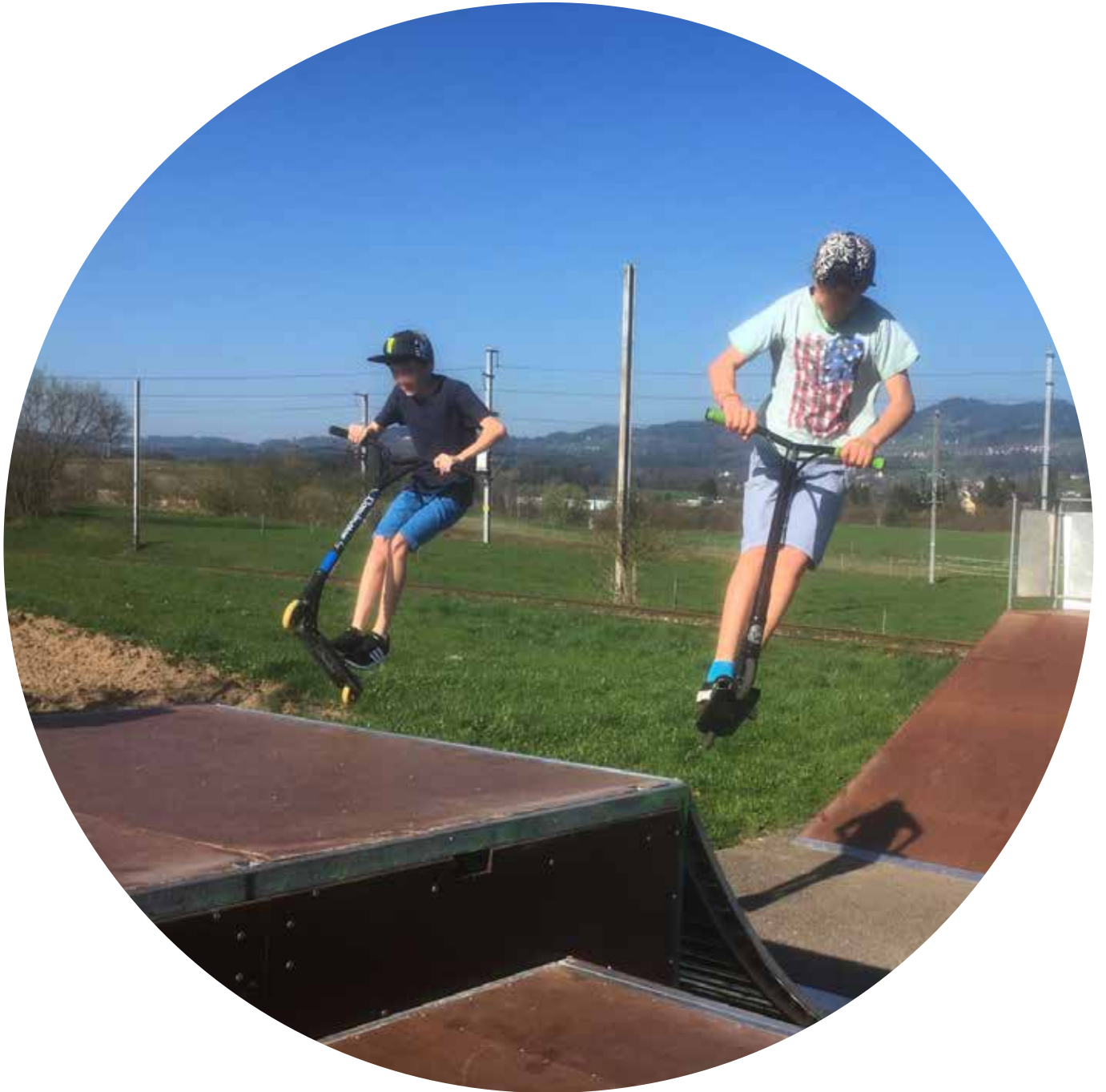
MOJUGA-Verantwortliche in Bäretswil

Eric Sevieri
Christina Elmer
Pasqual Zurbuchen

Zuständige Gemeinderätin

Barbara Schoch





Bubikon / Wolfhausen



Skateranlage vom Winde verweht

Die mobile Skateranlage konnte über das ganze Jahr in Zusammenarbeit mit der Gemeinde auf dem Parkplatz des Ritterhauses betrieben werden. Dies, nachdem die Implementierung der Anlage im zentraleren Gemeindegebiet an den Lärmklagen von Anwohnerinnen und Anwohnern gescheitert war. Viele Jugendliche trafen sich regelmässig vor Ort an der Peripherie der Gemeinde und übten auf ihren Geräten wie Skates, Scootern oder Kleinvelos.

Eddy Zuercher, Vater eines jugendlichen Skateranlage-Nutzers: «Ich setze mich auf allen Ebenen dafür ein, dass die Bubiker Jugendlichen mit der Skateranlage beim Ritterhaus ein nachhaltiges Angebot bekommen.»

Leider bescherte der Wintersturm ‚Burglind‘ kurz nach Jahresablauf dem Projekt ein temporäres Ende. Vier Elemente wurden abgerissen und rund fünfzig Meter weit weggeblasen. Die Anlage wurde vorsorglich abgebaut. Obwohl die MOJUGA-Spielbox nur punktuell eingesetzt wurde, war die Resonanz auf dem Pausenplatz des Schulhauses gross – besonders Ballspiele waren beliebt. Aber auch im Jugendhaus und in der mobilen Anlaufstelle wurde gespielt: Kartenspiele wie UNO, Skip-Bo oder Ligretto oder das Stadt-Land-Fluss-Spiel waren beliebt und wurden meistens von Mädchen initiiert. Oft führte eine Spieldynamik auch zu vertieften Gesprächen mit den Jugendlichen über aktuelle Themen, welche sie beschäftigen.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	7'194
Jugendliche	597

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	475
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	188
Jugendräume	h/Jahr	421
Jugendliche an Projekten		518
Gespräche		811
Kontakte mit Jugendlichen		3'899
Kontakte mit Erwachsenen		2'021

MOJUGA-Verantwortliche in Bubikon/Wolfhausen

Holger Seidel Niggemann
Marco Bezjak
Nadja Efrem
Verena Englberger

Zuständiger Gemeinderat

Serge Berger





Dürnten



Materialintensive Outdoor-Spiele begeisterten

Erstmals führte die MOJUGA in Dürnten auf dem Schulhausareal Bogenacker-Tannenbühl ein Openair-Street-Soccer-Turnier durch. Erfreulicherweise nahmen Jugendliche aus allen Dürntner Dorfteilen mit diversen, spontan gebildeten Mannschaften am Anlass teil. Damit wurde der soziale Zusammenhalt der Gesamtgemeinde gestärkt. Auch das gemeinsame Aufbauen und Abbrechen der Anlage mit den Holzbanden und den Toren untermauerte den sozialen Aspekt.

An der Dürntner Chilbi begeisterte das MOJUGA-Fallbrett insgesamt bis zu 300 Personen. Meist massen sich Kinder und Jugendliche bis 12 Jahren am Gerät, das auf dem Gemeindeparkplatz aufgebaut war. Immer wieder versuchte man sich aber auch generationenübergreifend von der Sitzbank zu holen und das Fallbrett animierte Mütter und Väter zum Risiko «öffentlicher Blamage».

Vereinspräsident Chilbi Dürnten, Peter Bamert: «Das MOJUGA-Fallbrett passt perfekt zur Dürntner Chilbi, weil sich auf den Brettern unterschiedlichste Menschen auf Augenhöhe begegnen können.»

Spielerisches Spiel stand auch bei den fünf Mal durchgeführten Offenen Turnhallen an Samstagabenden im Fokus. Rund 40 Mädchen und Buben ab der 6. Klasse nutzten das Angebot regelmässig, um ihrem Bewegungsdrang, ihrer spielerischen Kreativität und der Lust an Gemeinsamkeit zu frönen. Die Jugendlichen interagierten dabei höchst kreativ und nutzten die bestehenden Hallenelemente zu eigenständigen Spielerfindungen, wie einer Völkerballvariante mit schützenden Burgkompositionen. Eine kleine Gruppe der 1. Oberstufe widmete sich zudem dem Wrestling und zeigte dabei viel Eigeninitiative.

Zudem kamen die MOJUGA-Spielboxen in Dürnten insbesondere beim neuen Angebot der mobilen Anlaufstelle in Tann zum Einsatz. Regelmässig besuchten zwanzig bis dreissig Jugendliche ab der 5. Klasse die mobile Anlaufstelle und nutzen das Spielangebot rege.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	7'470
Jugendliche	725

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	195
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	313
Jugendräume	h/Jahr	354
Jugendliche an Projekten		214
Gespräche		420
Kontakte mit Jugendlichen		2'875
Kontakte mit Erwachsenen		224

MOJUGA-Verantwortliche in Dürnten

Eric Sevieri
Magnus Hassler
Rafaela Siegenthaler

Zuständige Gemeinderätin

Cornelia Benedetti





Grünigen



Temporär entfernte Spielgeräte als Chance

Der Jugendraum an der Werkstrasse verfügt für einen eher kleinen Jugendtreff über ein überdurchschnittliches Spiel-Angebot: Ein Billardtisch, ein Töggelikasten und ein Tischtennistisch. Speziell ist zudem die Tatsache, dass diese Spielgeräte in Grünigen auf Rollen gebaut sind und entsprechend flexibel handhabbar sind. Leider zeigte sich im vergangenen Jahr, dass eine grössere Gruppe von Jugendlichen dieses Angebot nicht zu schätzen wusste. Die Jugendarbeitenden stellten einen liederlichen Umgang mit den Spielgeräten fest. Nach diversen Warnungen entsorgte die Jugendarbeit den schon älteren Billardtisch und verschloss einen neu angeschafften Tisch und andere Spiele. Dieses temporäre «Spiel»-Vakuum eröffnete den Jugendlichen die Chance, mit der neuen Situation kreativ umzugehen. Der entsprechende Lernprozess dauerte über den Jahreswechsel an und zeitigte erste Ergebnisse, indem einzelne Raumnischen neu genutzt oder die Jugendlichen andere Spielformen ausprobierten.

Am Landvogteimarkt verzichtete man auf das traditionelle Aufstellen des Fallbretts und konzentrierte die Ressourcen ganz auf das Projekt «Chueche-Egge» im Schlosshof. Eine kleine, aber sehr engagierte Gruppe Jugendlicher verkaufte gemeinsam mit dem Verein Zwergeschloss und dem Elternrat Kaffee, Kuchen und Kürbissuppe. Die quantitative und qualitative Resonanz beim Publikum war aussergewöhnlich.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	3'361
Jugendliche	273

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	260
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	124
Jugendräume	h/Jahr	489
Jugendliche an Projekten		23
Gespräche		917
Kontakte mit Jugendlichen		2'815
Kontakte mit Erwachsenen		375

MOJUGA-Verantwortliche in Grünigen

Daniela Costa
Marco Bezjak
Martin Bannwart

Zuständiger Gemeinderat

Leonardo Benazzi

Zuständige Schulpflegerin

Susanna Tanner





Nachhaltig genutzter Skaterpark

Seit dem Herbst 2016 steht der Skaterpark vor dem Jugendhaus auf dem Areal Holflüe und wurde im vergangenen Jahr rege und zeitlich durchgehend genutzt: Die renovierte Halfpipe, die massive Skate-Brücke und die diversen Curbs und Rails animieren Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und begleitende Eltern zum Besuch der Anlage. Ob unter Tag, abends oder am Wochenende, sehr oft, vor allem in der warmen Jahreszeit, übten Skater, Scooter oder Kleinvelo-Akrobaten auf dem Gelände.

Mit dem Spielmobil und dem Spielbox-Angebot besuchte die MOJUGA im vergangenen Jahr sieben Mal das Quartier Grossacher mit seinem hohen Ausländeranteil. Dabei animierte das Angebot insbesondere Kinder und deren Eltern, wobei letztere durch den Kontakt sowohl das Gesamtangebot der MOJUGA in Hombrechtikon, wie auch das Angebot «Frühe Förderung» der Hombrechtiker Spielbaracke kennenlernen konnten. Die Spielbox wurde zudem regelmässig während den Öffnungszeiten des Jugendraums eingesetzt. Ein einmaliger Anlass mit der Street-Soccer-Anlage vor dem Jugendhaus und regelmässig stattfindende Offene Turnhallen am Samstagabend rundeten die niederschweligen Spielaktivitäten in Hombrechtikon im vergangenen Jahr ab.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	8'782
Jugendliche	724

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	440
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	245
Jugendräume	h/Jahr	765
Jugendliche an Projekten		680
Gespräche		3'781
Kontakte mit Jugendlichen		8'117
Kontakte mit Erwachsenen		600

MOJUGA-Verantwortliche in Hombrechtikon

Alexandra Matulla
Christian Hoffmann
Eric Sevieri

Zuständige Gemeinderätin

Karin Reichling





Spielbaracke



Zugeschnittene Spielatmosphäre für die Kleinen

Der Name ist Programm, so auch im vergangenen Jahr. Die Spielbaracke erzielte mit ihrer expliziten Spielatmosphäre für bis vierjährige Kinder und deren Eltern wiederum eine Steigerung der Besucherinnen und Besucher zum Vorjahr. Das Spielangebot wird einerseits durch eine ausgewogene Mischung von Kontrolle und «laissez faire» durch die Spielbaracke-Leiterin gefördert. Andererseits sind die verschiedenen Angebote räumlich geschickt verteilt und werden von der Spielbaracke-Führung so angeleitet, dass sich diverse Nutzergruppen nebeneinander wohl fühlen und ihren spielerischen Neigungen fröhnen können.

Die Gumpiecke mit Kissen, Matratzen und einer Sprossenwand fördert den Bewegungsdrang und die Kreativität und lehrt die Kinder unterschiedlichen Alters gemeinsam einen Spielort zu nutzen und rücksichtsvoll miteinander umzugehen.

Luise Köhl, Mutter aus Hombrechtikon: «Die Spielbaracke hat eine gute Spielatmosphäre, weil sie in funktionale Spielecken aufgeteilt ist, Spielsachen hat, die man nicht unbedingt zu Hause hat und in ihr eine freundschaftliche, entspannte Atmosphäre herrscht, die sich auf die Kinder überträgt.»

Die klassischen Spielzeuge wie Puppen, Autos, ein Kaufmannsladen oder die kleine Spielküche wurden geschlechtsneutral über das ganze Jahr genutzt. Mädchen fuhren mit Holzautos herum, Buben übten sich im spielerischen Kochen.

Bei den angebotenen Gesellschaftsspielen wurden insbesondere die einfacheren Spiele wie Steckspiele oder Duplo-Steine gut genutzt. Für komplexere Spiele wie Puzzles oder Würfelspiele nehmen sich die Kinder in der Spielbaracke weniger Zeit.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	8'782
Anzahl Kinder (bis 5 Jahre)	434

Leistungen / Handlungsfelder		
Familiencafé	h/Jahr	432
Bildungsangebote	h/Jahr	78
Frühe Förderung	h/Jahr	240
Bildungsaktivitäten		119
Kontakte mit Kleinkindern		2'433
Kontakte mit Erwachsenen		1'912

MOJUGA-Verantwortliche der Spielbaracke

Gabriela Schatt
Nicola Schätzle
Renate Hausheer
Veerle Smits

Zuständige Gemeinderätin

Karin Reichling





Mönchaltorf



Spielerisch-kreative Offene Turnhalle

In Mönchaltorf kam die MOJUGA-Spielbox zwei Mal zum Einsatz. Während den Öffnungszeiten des Jugendraums am Mittwochnachmittag probierten rund 15 Jugendliche bei schönem Wetter das Spielangebot auf dem Mönchhof aus. Mit viel Neugier vergnügte man sich spielerisch und mit dem nötigen Respekt bezüglich Lärmemissionen den Anwohnern gegenüber.

Sehr beliebt waren zudem die regelmässigen geöffneten Turnhallen, bei denen sich verschiedene Motivationen der Jugendlichen zeigten. Während sich meist eine Gruppe von männlichen Fussballspielern zum Match fanden, gab es auch Einzelne, die sich im Verbund und in Strassenkleidung auf einer Turnmatte einzig den sozialen Medien hingaben. Dazu wurden in losen Gruppen und mit wechselnden Regeln auch Spiele wie Hallenfussball und Basketball «kombiniert».

Tiyana, 14: «Es ist cool, weil wir die Hallen frei nutzen können. Im Sportprogramm der Schule gibt ja immer der Lehrer vor, was wir machen.»

Das Fallbrett schliesslich kam an der Mönchaltorfer Chilbi in Kooperation mit der Pfadi zum Einsatz und war – kombiniert mit einem konsum- und alkohol-freien Zelt mit Stühlen – beliebter Treffpunkt der Jugendlichen.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	3'704
Jugendliche	310

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	245
Jugendräume	h/Jahr	473
Jugendliche an Projekten		145
Gespräche		449
Kontakte mit Jugendlichen		1'236
Kontakte mit Erwachsenen		128

MOJUGA-Verantwortliche in Mönchaltorf

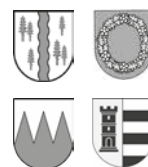
Dora Belsö
Eric Sevieri
Oliver Schmid

Zuständige Gemeinderätin

Marlis Schlumpf







Neckertal

Spielen gehört zum Alltag

In den Gemeinden Neckertal, Hemberg, Schönengrund und Oberhelfenschwil gehört das Spiel an sich auffallend stark zum Freizeitverhalten der Jugendlichen. An einer Party werden beispielsweise und auf Initiative der Jugendlichen Gesellschaftsspiele wie «Wahrheit oder Pflicht» organisiert. Spielerische Aktivitäten gehören bei der Mehrheit der Jugendlichen im Neckertal zum Alltag. Spielen wird als lässig und in keiner Art und Weise als «uncool» wahrgenommen. Insofern wurde das Angebot der MOJUGA-Spielbox im vergangenen Jahr im Neckertal bei allen Gelegenheiten und mit denkbar minimaler Animation von Seiten der Jugendarbeit von den Jugendlichen sofort und vorbehaltlos genutzt.

An der Chilbi Oberhelfenschwil sorgte das MOJUGA-Fallbrett für einen Hingucker und animierte generationenübergreifend übermütige Kinder und begeisterungsfähige Grosseltern zum spielerischen Kampf auf den fallenden Brettern. Die sportliche Herausforderung, das Zeigen seines Könnens und nicht zuletzt die Schadenfreude befeuerten während der ganzen Chilbi den Platz rund ums Fallbrett.

Auch im Rahmen der Gemeindeaktion «Schweiz bewegt» lockte das Fallbrett, die Street-Soccer-Anlage und die Spielbox zahlreiches Publikum auf dem Schulhausareal St. Peterzell zu Spiel und Spass. Es war insbesondere die grosse Auswahl an Spielmöglichkeiten, die offene Neugier und die tatkräftige Mithilfe vieler Jugendlichen beim Betrieb der Anlagen, welche den Anlass zu einem spielerischen Höhepunkt machten.

OK-Präsidentin Gemeindeduell und Gemeindepräsidentin Neckertal, Vreni Wild: «Das MOJUGA-Fallbrett hat sehr viele Leute angezogen. Ein tolles Spiel, das Aktivität, Kreativität, Lust am Zuschauen und auch Schadenfreude bedient.»

Zudem übernahmen Jugendliche im vergangenen Jahr für einen ganzen Monat die Betreuung der Streetsoccer-Anlage auf dem Sportplatz St. Peterzell und zeigten dabei viel Wille zu eigenen Gestaltungsmöglichkeiten und zu selbstverwalteten Fähigkeiten.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	7'120
Jugendliche	573

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	323
Mobile Anlaufstelle	h/Jahr	133
Jugendräume	h/Jahr	266
Jugendliche an Projekten		317
Gespräche		1'783
Kontakte mit Jugendlichen		2'092
Kontakte mit Erwachsenen		719

MOJUGA-Verantwortliche im Neckertal

Gabrielle Zurbuchen
Gülcan Erdogan

Zuständige Gemeinderätinnen und Gemeinderäte

Dominik Flückiger
Christian Gertsch
Paula Bruderer
André Schilter







Dorfete spielerisch aufgewertet

An der letztjährigen Dorfete baute die Jugendarbeit mit den Holzelementen ihrer Street-Soccer-Anlage ein separates Spielfeld für die MOJUGA-Spielbox auf. Die Rezeption des Angebots war überwältigend: Während des Festhaupttages herrschte Dauerbetrieb und rund hundert Kinder frönten den Ballspielen, Diabolos, Devil-Sticks, Frisbees oder Jonglierbällen. Das grosse mehrfarbige Schwungtuch wurde immer wieder im Team aufgeblasen. Zudem gab es dabei rund sechzig Kontakte zu Pfäffiker Eltern, welche ihrerseits das Spielangebot der Jugendarbeit schätzte.

OK-Präsident Pfäffiker Dorfete, Samuel Heer: «Die MOJUGA bot mit dem abgegrenzten Spielraum an der Dorfete, die ein Fest für alle sein soll, ein perfektes Angebot für Kinder und Jugendliche.»

Der im vergangenen Jahr sehr gut besuchte Jugendraum an der Hochstrasse wurde auch wegen dem Spielangebot genutzt. So kam eine neue Gruppe von Jugendlichen wegen dem Billardtisch in den Jugendraum und nutzte das Angebot für regelmässiges Üben des Queue-/Kugel-Spiels. Der Töggelikasten wurde zudem von einem sozial etwas abseits stehenden Jugendlichen intensiv genutzt, um in Kontakt mit der Jugendarbeit zu kommen.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	11'817
Jugendliche	756

Leistungen / Handlungsfelder		
Aufsuchend	h/Jahr	374
Jugendräume	h/Jahr	536
Jugendliche an Projekten		550
Gespräche		526
Kontakte mit Jugendlichen		3'776
Kontakte mit Erwachsenen		674

MOJUGA-Verantwortliche in Pfäffikon ZH

Christina Zweili
 Marco Bezjak
 Thomas Graf
 Timo Sulzer

Zuständige Gemeinderätin

Karin Hügli Schweizer





Zollikon



Spielbox belebte Pausenhof

Der Zolliker Jugendtreff an der Hinterdorfstrasse verfügt über ein überdurchschnittliches Angebot an Spielen. Neben zwei Töggelikästen und einem Tischtennistisch steht im Raum ein Flipperkasten. Dieser ermöglicht neben dem kompetitiven Spiel in der Gruppe das alleinige Spiel, wenn sich eine Jugendliche oder ein Jugendlicher temporär zurückziehen möchte.

Die im vergangenen Jahr zwischen Mai und den Sommerferien mehrfach auf dem Schulplatz vor dem Schulhaus Oescher eingesetzte MOJUGA-Spielbox wurde von den über hundert Kindern der 1. bis 6. Klasse und den schulischen Betreuungspersonen sehr gut aufgenommen. Nach Anlaufschwierigkeiten wurden die Regeln wie das Zurückbringen der Spielgeräte sehr gut eingehalten und die Spiele förderten offensichtlich die positive Interaktion wie das Teamwork zwischen den Kindern.

Miriam von Dawans, Leiterin des Betreuungshaus Oescher der Schule Zollikon: «Beim Diabolo haben Kinder zusammen gespielt, die sich vorher nicht kannten.»

Zudem wurde die Betreuung durch die MOJUGA explizit gelobt. Die Jugendarbeitenden würden eine gute Mischung aus Regeln, aber aus wenig inhaltlichen Vorgaben definieren, was den spielenden Kindern die kreative Freude am Spiel erhalten habe, aber auch die Lernfähigkeit gefördert habe.

Anzahl Einwohnerinnen und Einwohner	12'961
Jugendliche	837

Leistungen / Handlungsfelder	
Jugendräume	h/Jahr 621
Jugendliche an Projekten	760
Gespräche	765
Kontakte mit Jugendlichen	1'485
Kontakte mit Erwachsenen	380

MOJUGA-Verantwortliche in Zollikon

Alessandro Cafaro
Marco Bezjak
Nadia Honarchian
Thomas Graf

Zuständiger Gemeinderat

Marc Raggenbass





Factsheet MOJUGA AG

Die MOJUGA AG wurde im Mai 2011 gegründet mit dem Zweck, Dienstleistungen in der Kinder- und Jugendförderung zu erbringen. Die MOJUGA entwickelt im Auftrag von Gemeinden, Institutionen oder Privaten Konzepte in der offenen Kinder- und Jugendarbeit und setzt diese bedarfsgerecht um. Basierend auf individuell ausgehandelten Leistungsvereinbarungen arbeitete die MOJUGA 2017 im Auftrag der Gemeinden Bäretswil, Bubikon, Dürnten, Grüningen, Hombrechtikon, Mönchaltorf, Neckertal im Toggenburg, Pfäffikon ZH und Zollikon. Der Hauptsitz der MOJUGA ist in Bubikon.

Die spezifischen Handlungsfelder sind:

- Aufsuchende Jugendarbeit
- Betrieb von mobilen Anlaufstellen
- Organisation und Durchführung von Aktionen, Projekten und Aktivitäten
- Begleitung von Jugendräumen
- Familienförderung
- Vernetzung und Koordination
- Beratung bei jugendpolitischen Entscheiden

Finanzkennzahlen der MOJUGA AG

gerundet in CHF

Nettoumsatz	1'855'000
Personal	1'558'000
Infrastruktur (Raum, Fahrzeuge, Verwaltung)	165'000
Marketing	7'000
Abschreibungen	27'500
Gewinn	77'000
Steuern	20'000
Reserven	154'500

Weitere Informationen unter www.mojuga.ch.





Mit der MOJUGA unterwegs

Bertschinger Immobilien AG, Vermieter
cafe50, Kaffemaschine
Marlies Zwimpfer-Kämpfen, Supervisorin
Erben Diener, Vermieterin
Fritz Hausheer, Transporte
Hans-Andrea Wieland, Versicherungsexperte
Jean Frey AG, Revisionsstelle
Mario Falivena, Automobilgarage
Markus Lehmann, Catering
HASCH GmbH, IT-Support
Sibatec, Parkplatzvermietung
Kaspar Thalmann, Grafiker
Martin Cathrein, Immobilienverwaltung
Roger Schmid, Hauswartung

© 2018 MOJUGA AG
Fotos und Texte: MOJUGA
Grafik: KASPARTHALMANN AG



Für die MOJUGA unterwegs

Alessandro Cafaro

Alexandra Matulla

Andreas Leisi

Christian Hoffmann

Christina Elmer

Christina Zweili

Daniela Costa

Dora Belsö

Eric Sevieri

Gabriela Schatt

Gabrielle Zurbuchen

Gülcan Erdogan

Holger Seidel Niggemann

Magnus Hassler

Marco Bezjak

Martin Bannwart

Nadja Efrem

Nadia Honarchian

Nicola Schätzle

Oliver Schmid

Pasqual Zurbuchen

Rafaela Siegenthaler

Rémy Schleiniger

Renate Hausheer

Thomas Graf

Timo Sulzer

Veerle Smits

Verena Englberger