

Einblicke in die Spiele- Nachmittage für Jung & Alt mit Mocktails

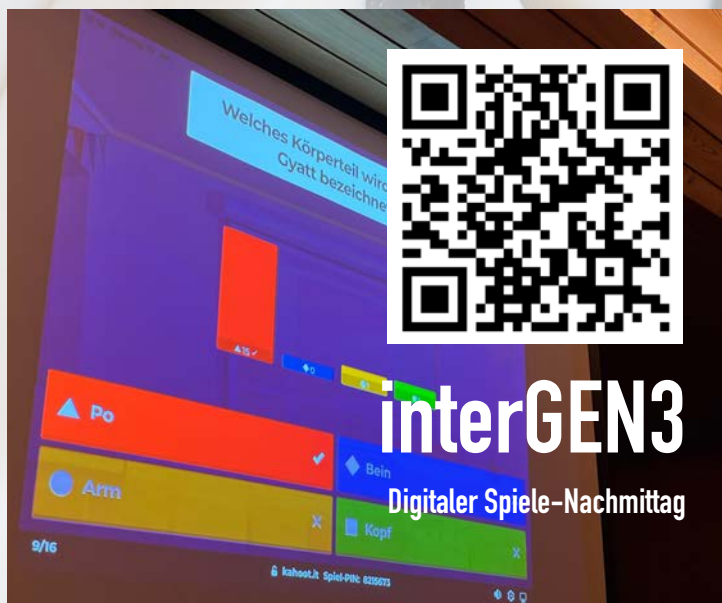
Im Oktober 2025 haben die Schüler:innen des Wahlfachs «Verwaltung, Gesundheit und Soziales» ihre Ideen vor der Bevölkerung gepitcht und das Projekt «Spiele-Nachmittage» hat gewonnen. Durchgeführt wurden zwei Anlässe.

4ALL | Inklusion verstanden und gelebt

Bei der Wahl des Siegerprojektes haben viele Faktoren rein-
gespielt. Ein erwähnenswertes Kriterium war Inklusion. Das
heisst, man wollte bewusst Personen aus der aktiven und
passiven Rentenphase einbeziehen. So lief es auf einen digi-
talen Spiele-Nachmittag (13. Januar 2026) im Üdiker-Huss
heraus, welcher aktive Ältere ansprach. Das analoge Ange-
bot (3. Februar 2026) im Bistro «Im Spilhöfler» war auf die
fragilere ältere Zielgruppe ausgelegt.

Virgin Cocktails = Mocktails

Das Rahmenprogramm war bei beiden Spiele-Nachmittagen
gleich: a) die Organisation lag 100% bei den Jugendlichen;
b) vor Ort wurden frische Mocktails gemixt, die mit Eiswür-
feln aus einer sensationellen Eismaschine kühl gehalten
wurden; c) selbstgebackener Kuchen, Pizza-Häppchen und
Chips sorgten dafür, dass niemand hungrig bleiben musste.



Digitaler Spiele-Nachmittag

Das «Jugendsprache-Quiz» stellte sich neben «Wer wird Mil-
lionär» und weiteren Angeboten als das absolute Highlight
heraus. Nur wenige der Anwesenden wussten, was die fol-
genden Ausdrücke und Redewendungen bedeuten¹: twee-
ken, ghosten, ragebaiten, crazy, goofy, broke, Gyatt, gree-
fen, hell naa, Schere, deep und ich bin gekocht.

¹ Lösungen: fragen Sie einfach Teenager auf der Strasse (siehe rechts «Resultat»).



Analoger Spiele-Nachmittag

Das Besondere am analogen Spiele-Nachmittag war die
Zusammensetzung der Teilnehmenden: Jugendliche,
Lehrpersonen, Betreuungspersonal der dazugestosse-
nen Betagten aus dem Spilhöfler und aktive Rentner:in-
nen. Gespielt wurde an mehreren Tischen (Lotto, UNO,
Jassen, Rummikub und vieles mehr).

Was hat es gebracht, das diesjährige interGEN (interGEN3)?

Bei jedem interGEN, bei denen Jung und Alt zusamen-
kamen, haben bisher Personen aller Altersklassen das
Wort ergriffen, um ihre Wertschätzung gegenüber der
anderen Generation zu äussern. In diesem Jahr wurde
jedoch eine ganz besondere Rückmeldung von den Äl-
teren gegeben. Und zwar wurde erwähnt, dass man
nun durch das Dorf geht und öfters Jugendliche antrifft,
die man aus dem interGEN3 zu kennen glaubt. Noch
während man unsicher ist: «ist es der/die vom inter-
GEN3?» wird man von den Schüler:innen in einen Dia-
log verwickelt – frisch, froh, unkompliziert, gehaltvoll
und auf Augenhöhe. Ein tolles sogenanntes «Resultat».
Aus der Perspektive der Lehrkräfte könnte man ergän-
zend eine Liste mit innerhalb des interGEN3-Projekts
erworbenen Kompetenzen und Lernzielen (fachlich, fä-
cherübergreifend, future skills wie auch 21st century
skills oder auch 4Ks mit entsprechenden Lehrplanbezü-
gen und Link zu «the future jobs report 2025» vom
WEF) aufführen. Das klingt fundiert aber kompliziert.
What the hell – we love the «result».

Ausblick auf 2026/2027 → interGEN4

Das Konzept interGEN ist inzwischen Bestandteil des
Wahlfaches «Verwaltung, Gesundheit und Soziales». Es
fand im laufenden Schuljahr zum dritten Mal statt. Die
Gruppe auf Seite der Bevölkerung wächst und ist gleich-
zeitig ein beständiges Grüppchen geworden. Es gibt
auch eine Art Fan-Club, der sich noch in der Lebens-
phase der Erwerbstätigkeit bewegt und nicht (immer)
teilnehmen kann, aber per eMail auf dem Laufenden
gehalten wird.

Im kommenden Schuljahr wird es wieder angeboten.
Auf Seite der Bevölkerung kann grundsätzliche jede/r
mitmachen → Ulrike.Liebert@gmail.com.