

Das cuboro-Kugelbahnsystem - die Entstehungsgeschichte

Bericht von Matthias Etter, Urheber und Designer des cuboro-Kugelbahnsystems



Einleitung

Die erste für den Verkauf bestimmte Version eines cuboro-Baukastens (1985 unter dem Namen "Konstrito" das erste Mal veröffentlicht), besteht aus einer Auswahl von 12 verschieden bearbeiteten Holzwürfeln (Rinnen und Bohrungen), ausgewählt aus etwa 30 ausgedachten Prototypen.

Einfachheit, Kombinierbarkeit, geometrische Ausgewogenheit (Symmetrie) und technische Machbarkeit spielten dabei die entscheidende Rolle.

Dabei ist das besondere, dass pro Element zwei bis drei Funktionen sowohl an der Oberfläche wie auch im Innern verbunden werden können. Die Anzahl der einzelnen Elemente, welche über den Umfang eines Spielsets entscheiden, ist wiederum Teil der geometrischen Ausgewogenheit und der optimalen Kombinierbarkeit (Verhältnis). So ergab sich ein Grundset von erstmals 48, dann bald die definitive Standardgrösse von 54 Elementen; ein Kompromiss zwischen Spielvielfalt und Preisniveau. Später erscheint aus Kostengründen noch ein verkleinerter Standardkasten (basis) mit 30 Elementen auf dem Markt. Schon mit einer relativ geringen Zahl von cuboro-Elementen können tausende verschiedener Bahnverläufe konstruiert werden.

Nun sind selbstverständlich noch viele andere, auch komplizierter bearbeitete Würfel denkbar (mehrere Funktionen an Oberfläche und im Innern), die einen noch komplexeren Aufbau ermöglichen. So entstanden nach und nach Zusatzkästen mit immer wieder neuen Elementen. Diese sind immer mit den Grundelementen und unter sich kombinierbar, weichen aber je nach Thema von den Grundeigenschaften der Standardelemente ab. Obwohl immer ein geometrischer Grundsatz erhalten bleibt (im Würfel und in der Kombinierbarkeit begründet), gibt es nun zusätzlich

- Ergänzungselemente für länger Bahnen (cuboro-plus)
- Zufalls-, Beschleuniger-, Sprung- und Mehrfachelemente (cuboro-multi)
- komplizierte Mehrfachelemente (cuboro-profi)
- anspruchsvolle Tunnelemente (cuboro-metro)
- und sogar Doppelspurelemente (cuboro-duo).

Es gibt sixpacks als Ergänzungen zu den Zusatzkasten (gleiche Themen, teilweise neue Elemente). Das cuboro-Programm umfasst heute 82 verschiedene Elemente (12 Grundelemente und 70 Variationen oder Ergänzungselemente).

Auf der Suche nach Alternativen

Ich habe schon als Bub experimentiert und mich gerne aufgelehnt, also Alternativen gesucht. Etwa auch in der Konkurrenz/Ergänzung zu meinem älteren Bruder. Er spielt mit der Modelleisenbahn – dann mache ich halt eine Flugzeuganlage (mit Flugzeugen von Bastelbogen, Stockis, Plattenspieler, Garn, Draht und Wolken aus Seidenpapier). Spielen und experimentieren, suchen, finden und erfinden gehören zusammen. Unabhängigkeit und Freiraum, also Selbstbestimmung waren förderlich. Ideen können verschiedene Ursprünge haben: Inspiration, Herausforderungen (z.B. wie mache ich einem behinderten Kind etwas **begreifbar**), Anregungen von aussen (Problemstellungen) oder verschiedene Gegebenheiten zusammen, etwa auch in Diskussionen (Zusammenführen von Wissen und Wünschen). „Erfindungen sind Antworten auf Fragen“, erklärt etwa die Spielautorenzunft in einer Mitteilung.

Spielen ist die natürlichste Sache der Welt

Das Spielen ist für das Kind die natürlichste Sache der Welt, ein Grundbedürfnis. Es ist der Anfang der (Lebens-) Erfahrung durch Intuition, Imitation, Animation, Kreation usw. Spielen dient dem Entdecken eigener Fähigkeiten, der Welt der Dinge und Zusammenhänge, sowie der sozialen und emotionalen Beziehung zu anderen Lebewesen. Spielen hört so gesehen nie auf. Wer möchte schon behaupten, mit dem Erwachsenwerden höre das Entdecken auf? Viele Spiele wandeln sich bei den Heranwachsenden in "ernsthafte" Tätigkeiten und Funktionen. Spielsachen werden ersetzt durch Werkzeuge, Instrumente, Fahrzeuge usw. Spiel als Quelle der Erfahrung, Spannung, Spass, Freude, im Wettbewerb und als soziales Medium bleibt aber eine Lebensnotwendigkeit. Die Definition von Spielen (was ist "noch" Spiel, was nicht?) muss schlussendlich jede/r selber finden. Je nach Kulturraum und Tradition ist das "Spielen" gerade in gesellschaftlicher Hinsicht (Erziehung, Verhalten in Beziehungen usw.) sehr unterschiedlich und prägt auch die Umgangsformen. Hier könnte noch weit ausgeholt werden: zur Geschichte und der kulturellen und sozialen Bedeutung des Spiels in verschiedenen Kulturkreisen, der Frage nach sinnvollem Spielen, Gefahren, Verantwortung und der pädagogischen Bedeutung des Spiels.

Das cuboro-Kugelbahnsystem entsteht

Die Arbeit mit geistig- und körperbehinderten Kindern motivierte mich, spezielle Musikinstrumente zu entwickeln (z.B. mit besonderen, speziell befestigten Griffen,

angepassten Grössen oder Fantasiegeräuschinstrumenten). Als Diplomarbeit habe ich dann auch eine Anleitung zu "Klangspielen in Gruppen" geschrieben. Dann stellte ich Puzzles her (auf die Fähigkeiten der einzelnen Kinder zugeschnitten) und andere Geschicklichkeitsspiele. So ist eine Urform von cuboro entstanden; ein einfaches Elementspiel, bei welchem einige Würfel mit Rinnen und Tunnels zu verbinden sind. Läuft am Ende eine Murmel durch, ist die Aufgabe erfüllt.

Je nach Alter und Begabung gelingt die Lösung:

- durch logisches Denken
- Ausprobieren
- Nachahmung aus der Erinnerung
- Kopieren
- Auswendiglernen (Schritt für Schritt) oder auch
- durch ertasten (Sehbehinderte).

Immer wird aber die Erfahrung gemacht, dass durch das (sinnvolle) Kombinieren von Einzelteilen ein funktionierendes System entsteht.

Kommerzialisierung einer Idee

Während meiner Sozialpädagogischen Ausbildung (zum sogenannten Heimerzieher) baute ich das System aus. Erste Prototypen für ein Spielset mit 48 Elementen sind entstanden. Später, mittlerweile als Werkjahrlehrer tätig, suchte ich eine Schreinerei, welche die Möglichkeit hatte, eine kleine Serie für den Verkauf auf dem Weihnachtsmarkt herzustellen. Das Unternehmen war mässig erfolgreich. Trotz der schlechten Ausführung der Holzwürfel und des gleichwohl relativ hohen Preises war das Interesse des Publikums recht gut, gut genug um mehr zu wagen.

Durch einen Hinweis einer Arbeitskollegin gelangte ich zur noch heute aktuellen Schreinerei (die u.a. Näf-Produkte herstellte). Der Schreiner Hans Nyfeler hat sowohl die Genialität, die Einrichtungen, als auch das nötige Umfeld (Familien- und andere MitarbeiterInnen), um mein Spiel optimal umzusetzen. Eine fruchtbare Zusammenarbeit begann.

Ich bemühte mich um Urheberrecht, Markenschutz usw. Da keine mir passende Firma die Idee für markttauglich hielt, bewarb ich mich selbst für einen Standplatz an der Fachmesse ORNARIS 86 in Bern.

Nun sind Fachmessen eine Sache für sich: Anmeldefristen, Wartelisten (damals 2 bis 3 Jahre), Geschäftsunterlagen usw. Ich gab mich nicht geschlagen. Mit einem Spielkasten unter dem Arm sprach ich im Messesekretariat vor. Nach gemeinsamen Begutachten des Spiels durch alle Anwesenden und dank der unkomplizierten

Handhabung des Messereglements, gestand mir die Leitung einen kleinen Standplatz zwischen den Türen zur Männer- und Frauentoilette in einem Nebengang zur Verfügung. Dort musste irgendwann auch der Produktfachmann des WWF Schweiz vorbei. Er sah die wundersamen Rohholzwürfel, zusammengebaut zu einer funktionalen Skulptur - in trostloser Umgebung. Ein Hammer. Er garantierte mir die Abnahme einer Serie (200 Kasten) und wollte sofort ein Muster zum Vorstellen und Fotografieren für den Panda-Katalog. Nebst einigen anderen Bestellungen mutiger Spielwarenhändler war das der Auftakt zur Entwicklung des Geschäfts. Obwohl der WWF noch im selben Jahr eine Nachbestellung machte, blieb der Ertrag unbefriedigend. Das Geschäft wickelte sich in der WG ab, wo ich damals ein Zimmer bewohnte. Jemand übersetzte die Texte ins Französische, einer gestaltete die Prospekte, am Mittwoch war Packtag usw. Das sich im Haus befindende Umweltlädeli war Telefon- und Anschriftadresse. Wegen fälligen Rückzahlungen von Krediten und dem Nichtberechnen von Spesen und Steuern, verdienten wir nichts.

Nach rund zwei Jahren musste sich die WG auflösen. Der Umweltladen, von meiner Schwester übernommen, zog um, da das Haus vor dem Abbruch nicht mehr zu retten war. Obwohl die Verkäufe zunahmen, drückten Kosten und zu kleine Margen auf den finanziellen Erfolg. Eine weitere Zunahme des Geschäftsvolumens rechtfertigte den Einbezug eines Treuhänders. Mit dem Einstieg eines Freundes als Partner (bis Mitte 2000), verantwortlich für die Koordination und die professionelle Betreuung der Geschäftsbeziehungen, ergaben sich neue Möglichkeiten - obwohl ich mittlerweile in Italien wohnte.

Ein ehemaliger WG-Genosse, nun Student an der Schule für Gestaltung in Zürich, entwarf neue Covers und Prospekte und übernahm vermehrt Aufgaben für die Messe-, Presse- und Internetbetreuung (nach der Gestaltung der Web-Seite). Das Lager und die Spedition werden nun auch direkt durch die Schreinerei geleitet.

Seit 1994 gehen wir auch an die internationale Spielwarenmesse in Nürnberg. 2005 ist cuboro eines der Best of Switzerland – Produkte an der Weltausstellung in Japan. cuboro-Produkte werden heute u.a. in viele Länder der EU, USA, Japan , Korea und Russland exportiert.

Aktuelle Firmenorganisation

Aus steuertechnischen und rechtlichen Gründen sind wir heute eine AG:

- Sitz und Administration in Hasliberg Reuti (Berner Oberland).
- Grafik, Werbemittel-, Internetbetreuung usw. in Zürich (Daniel von Rüti).

- Herstellung, Lager, Vertrieb (CH und Ausland ohne EU) in Gondiswil (Nyfeler Holzwaren).
- Lager, Vertrieb, Teil Administration für EU in Wieren (D) durch Kunde (Löwe Versand GmbH).
- Promotion, Animation und Entwicklung von neuen Spielen und Konzepten (Events /Spielpädagogik/ Didaktik) in Hasliberg Reuti (Matthias Etter).
- Allgemeine Geschäftskontakte, Marketing, Einkauf/Verkauf, Zahlungenwesen usw. werden vom Sekretariat in Hasliberg Reuti getätigt.
- Firmenleitung, Strategien, Sortimentsgestaltung und Planung sind Teamsache (Etter/von Rüti).
- Finanzfragen, Buchhaltung und Beratung erfolgen in Zusammenarbeit mit dem Treuhandbüro Lehmann und Bacher in Meiringen.

10'068 Zeichen, 1346 Wörter

Hasliberg; überarbeitet August 2007

Stichworte zur Person Matthias Etter

Geboren 1954 in Romanshorn. Aufgewachsen in Gümligen bei Bern.

Mechanikerlehre, sozialpädagogische Ausbildung, Militärdienstverweigerung, Arbeit mit Behinderten, Werkjahrlehrer (Richtung Metallbearbeitung und musische Fächer). 1982 Hofkauf in der Toskana (Wein, Oliven, Garten). Familie mit Barbara Etter-Hegglin, Sebastian 1988 und Tommaso 1990. Seit 1999 wieder in der Schweiz (Berner Oberland). Haupttätigkeiten: Geschäftsführung, Promotion, Animation, Präsentation, Entwicklung von Spielen und Konzepten für die Firma cuboro AG, Familienaufgaben und Musik.

Information an die Medienschaffenden

Aus diesem Text dürfen mit vorheriger Rücksprache Zitate von Matthias Etter entnommen werden. Weitere Pressebilder und Infos sind auf der Internetseite www.cuboro.ch enthalten oder direkt bei der cuboro AG.