

## **Heilpädagoge und Spielerfinder Hasliberger Marmeln erobern die Welt**

**Die Marmelbahn cuboro von Matthias Etter wurde mit mehreren Preisen ausgezeichnet. Mit seinen Buchenwürfeln mit Löchern und Rinnen war der Spielerfinder eben an der Weltausstellung in Japan.**

Würfel liegen auf einem Tisch in einem Atelier in Hasliberg-Reuti. Jeder hat Löcher oder Rinnen, die mal gerade, mal gebogen sind. Alle sind fünf Zentimeter lang, hoch und breit und aus Buchenholz. Jedes «Tütschi» ist interessant. Nur wenn sie geschickt zusammengesetzt werden, erfüllen sie ihren Zweck und bilden eine Marmelbahn. Genau gesagt die Marmelbahn cuboro, die vom Hasliberg aus in der ganzen Welt vermarktet wird. Am Tisch nimmt Matthias Etter Platz. Er ist der Erfinder dieses Kinderspiels, das immer mehr Erwachsene in seinen Bann zieht. Er beginnt zu spielen und erklärt, dass er aus diesem Würfelberg ein spezielles Set für einen Professor aus Holland zusammenstellt. «Er will Schülern anhand dieser Elemente zeigen, wie sich beschleunigte Kugeln verhalten», sagt Etter.

Sein Spiel wird nicht nur von findigen Kindern immer wieder so neu zusammengestellt, dass sogar der Erfinder staunt, sondern auch von Wissenschaftlern und Designern. Eine Beraterfirma benutzt die Marmelbahn gar, um Managern unter anderem zu verdeutlichen, wie unterschiedlich ein Team funktionieren kann.

In diesem Jahr wurde eine halbe Million der cuborowürfel in der Werkstätte des Schreiners Hans Nyfeler in Gondiswil produziert, um die steigende Nachfrage decken zu können. «Er hat sowohl das Genie, die Einrichtungen als auch das nötige Umfeld, um mein Spiel optimal umzusetzen», lobt Matthias Etter.

### **Der Weg zum Erfolg**

Was als einfaches Lernspiel aus Ton mit sechs verschiedenen Würfeltypen begann, ist heute ein komplexes Baukastensystem mit bis zu 82 verschiedenen Elementen. «Ich wollte ein dreidimensionales Puzzle herstellen, das einen Zweck erfüllt und zur Förderung behinderter Kinder dient», erinnert sich Matthias Etter. Ein wichtiger Schritt Richtung Erfolg war für Matthias Etter die Spielzeugmesse Ornaris 86 in Bern, wo er vom WWF entdeckt wurde. Sein Spiel wurde danach in den Warenkatalog der Organisation aufgenommen. Heute wird die Marmelbahn in die ganze Welt versandt. Eben war das Spiel auch an der Weltausstellung in Japan zu sehen und kaufen.

Seit einigen Monaten hat cuboro einen kleinen Bruder: cugolino. Dieser Marmelbahn-Baukasten hat farbige Teile, die unterschiedlich gross sind und auch als Dörfchen zusammengestellt werden können. «Es ist für kleinere Kinder gedacht, auch als Einstieg in die dreidimensionale cuboro-Welt», erklärt Matthias Etter.

### **Das Geheimnis des Erfolgs**

Obwohl die Marmelbahnen äusserst stabil sind und eine lange Lebensdauer haben, befürchtet Etter nicht, dass der Markt bald gesättigt ist. Denn für Fachleute sei bereits jetzt klar, dass cuboro ein Klassiker wie «Eile mit Weile» sei und einst fast in jedem Haushalt anzutreffen sein werde.

Der Erfolg von cuboro liege in der einfachen Idee, die im Endeffekt ein mathematisches System darstelle. Doch ohne Unterstützung seiner Familie, Freunde, des Auslieferungspartners in Deutschland und vor allem der Schreinerei Hans Nyfeler «wäre das nicht möglich», weiss Matthias Etter. Am meisten Freude an seiner Erfindung hat er, wenn er sieht, was «Kids» alles daraus machen und zu welch unterschiedlichen Gedankenanstössen die Marmelbahn immer wieder verhilft. Gegenwärtig arbeitet der gelernte Heilpädagoge an einem Didaktikbuch, damit Lehrkräfte die Marmelbahn vermehrt in ihrem Unterricht einsetzen können.

### **Nicht übermässig profitieren**

Der kommerzielle Erfolg ist für den Tüftler aus der alternativen Szene von Bern weniger wichtig. «Ich möchte von unserem ungerechten Wirtschaftssystem nicht übermässig profitieren», sagt er. Deshalb werde ein Prozent der Einnahmen von cuboro gespendet. Ebenfalls aus Matthias Eters «Küche» stammt alhambra, das Legespiel, das seit einem Jahr im Lehrmittelverlag erhältlich ist. Es ermöglicht aus 12 verschiedenen Formen nicht nur Muster nach Plan oder frei erfundene Mosaik zu legen, sondern auch Lettern und geometrische Figuren zu kreieren. Ein Anleitungsheft liegt jedem Spielkasten bei.

*Susanna Michel, Journalistin / Spielpraxis 2/2005*