

## GESELLSCHAFTSSPIELE

## Manchmal ist es am besten, den eigenen Wü

► Vor Jahren entdeckte ich meine Leidenschaft für die Art von Gesellschaftsspielen, die man außerhalb Deutschlands „German Games“ nennt: komplexe strategische Brett- und Kartenspiele für meist zwei bis fünf Mitspieler, die beispielsweise geschichtliche, ökonomische oder gesellschaftliche Themen in abstrakter und phantasievoller Form darstellen und in optisch und haptisch ansprechendes Material verpacken. Durch ausgeklügelte, abwechslungsreiche und immer wieder neue Spielmechanismen gelingt es den erfolgreichen Spieleautoren, ihre Szenarien so aufzubauen, dass man – ähnlich wie bei einem guten Buch – in die Spielthematik schwerelos eintaucht und viele Inhalte unbemerkt verinnerlicht. Weit entfernt von den altbekannten, zufallsbestimmten Großvaterspielen wie Mensch-

Ärgere-Dich oder Monopoly provozieren moderne Spiele wie Junta, Smallworld oder Puerto Rico schwierige Dilemmas und fordernde Verhandlungssituationen, in denen es keine perfekte Lösung sondern nur ein Wechselspiel der Kompromisse gibt.

## Spielerisches Lernen

Meine Kinder wuchsen mit diesen Spielen auf und erwarben dabei wertvolle Fähigkeiten. Zum Beispiel wie man gewinnen und sich dabei freuen kann, ohne den Anderen zu verletzen. Wie man verliert ohne Tränen, um einen neuen Versuch zu starten. Wie man sich in schwierigen Situationen nicht entmutigen lässt. Und wie man eine Strategie plant und angesichts wechselnden Glücks- oder Verhandlungsgeschick taktisch umsetzt.

Dabei bemerkte ich schnell, dass - wenn es um hochbegabte Kinder geht - die empfohlenen Altersangaben der Spielverlage nicht auf die Goldwaage gelegt werden sollten. Mit meinem sechsjährigen Sohn habe ich Spiele gespielt, die „ab 10“ waren, mit meiner achtjährigen Tochter solche „ab 12“. Hochbegabte Kinder in diesem Alter saugen alle Arten von systematisch-logischen Zusammenhängen mit Begeisterung auf wie ausgetrocknete Schwämme. Das Lernen beginnt nicht mit den Regeln. Selten musste ich eine Regel zweimal erläutern, zumal bei modernen Spielen die Regelbefe meistens sehr klar und verständlich aufgebaut sind. Dieses Futter ist die ideale Kost für hochbegabte Kinder. Der eigentliche Lernprozess beginnt jedoch erst beim Spiel. Dort wird



„Ich schlag dich.“

# ...schen und Eingebungen zu folgen

nämlich etwas gefordert, was in deutschen Schulen leider für mein Gefühl immer weniger – zu wenig – abgerufen wird, nämlich Transferleistungen. Gerade unsere Kinder wollen Wissen nicht allein durch die gegebenen Strukturen erwerben, sondern es sich selbst durch eigene Gedankengänge erweitern und auch kreativ anwenden. Moderne Brett- und Kartenspiele verlangen, dass vorgegebene Regeln in einem konkreten Plan umgemünzt werden. Die Aktionen der anderen Mitspieler, die das Gleiche tun, erfordern ständiges Anpassen auf strategischer und taktischer Ebene. Damit gehen Spiele über die klassische Transferleistung sogar noch hinaus, denn es ist keine statische Anwendung des gelernten Regelwissens, sondern eine dynamische, sich verändernde.

## Spiele verbindet

An unserem damaligen Wohnort in der Nähe von Zürich stieß ich auf eine Gruppe, die dieselben Erfahrungen gemacht hatte und einen Brettspieltreff für hochbegabte Kinder ab 8 anbot. Dort wurde mir klar, wie ausgehungert meine Kinder nach Kontakt zu ihresgleichen waren: Kinder, die wie sie eine besondere Begabung für sprachlich-logische Gebiete haben und mit denen sie ihre Stärken ungezwungen auf Augenhöhe



„Ich zeig Dir was.“

ausloten konnten. Eine Umgebung, die nicht von einem Wechselbad aus Mobbing und Langeweile geprägt war, sondern von Spaß, gegenseitigem Respekt, aber auch spielerischem Kräfteressen.

Als wir vor einigen Jahren nach München umzogen, begab ich mich auf die Suche nach einer ähnlichen Veranstaltung, wurde aber auch bei der DGhK nicht fündig. Gleichzeitig lernte ich in meinem Umfeld wieder hochbegabte

Kinder kennen und merkte im privaten Umgang, wie sehr auch sie die gemeinsame Beschäftigung mit Brett- und Kartenspielen mit meinen inzwischen erfahrenen Kindern genossen und davon profitierten. So reifte in mir der Entschluss, auch an meinem neuen Wohnort eine ähnliche Spielgruppe ins Leben zu rufen. Dabei kam mir der Kontakt mit dem Bayerischen Spielearchiv zugute, das nicht nur über eine umfangreiche, etwa 15.000 Spiele umfassende Sammlung verfügt, sondern auch im Bürgerhaus in Haar einen regelmäßigen (Erwachsenen)Spieleabend veranstaltet und dort dafür einen wechselnden Präsenzbestand von etwa 150 Spielen ständig bereithält. Schnell war ein Konzept erstellt, eine behelfsmäßige Webseite in Betrieb genommen, ein Flyer gedruckt und mit freundlicher Unterstützung des Bayerischen Spielearchivs sowie der Gemeinde Haar, die seither die notwendigen Räumlichkeiten kostenlos zur Verfügung stellt, ein monatlicher Termin organisiert. Nun wurden die Eckdaten

## Hintergrundinfos „German Games“

So nennen Brettspieler in aller Welt die vor allem in Deutschland erscheinenden, auch sogenannten Autorenspele, deren Schwerpunkt vor allem auf Handel, Aufbaustrategien, Ökonomie und ähnlichen Faktoren liegt. Der bekannteste Vertreter, inzwischen selbst ein in die Jahre gekommener Klassiker, ist sicher „Siedler von Catan“. In Abgrenzung hierzu findet man beispielsweise in Amerika häufiger militärisch geprägte Brettspiele, oft mit höchst komplexen Regelwerken, die für Anfänger kaum durchschaubar sind. Etwa 600 neue Brett- und Kartenspielen erscheinen jährlich auf dem deutschen Markt. Der Großteil davon wird jeweils Ende Oktober auf der weltweit größten Publikumsmesse für Brettspiele, der SPIEL in Essen, vorgestellt.

>>>

>>> der Veranstaltung über die Mitgliederliste und das Veranstaltungsprogramm des RV München/Bayern veröffentlicht und das gespannte Warten auf Anmeldungen begann. Natürlich waren wir unsicher, wer sich anmelden würde, ob es überhaupt Anmeldungen geben würde, und wie das Angebot angenommen werden würde. Ein paar Randbedingungen standen von vornherein fest: die Kinder sollten mindestens zehn Jahre alt sein, damit sie schon weitestgehend selbständig auch mit komplexen Spielen umgehen und so auch ohne Begleitung der Eltern teilnehmen können. Meine Erfahrung ist, dass Kinder generell sich in Anwesenheit der Eltern anders – kontrollierter – verhalten, als wenn sie nur unter sich bzw. unter Aufsicht von Betreuern sind. Hinzu kam, dass nicht mein Ziel war, eine Elterngesprächsrunde zu veranstalten, sondern dass ich den Kindern selbst einen Freiraum unter ihresgleichen schaffen wollte. Als sehr

günstig erwies es sich, dass die Räume der Gemeinde Haar direkt über einer Gastwirtschaft gelegen sind, in der sich die Eltern, wenn gewünscht, während der Dauer des Spielenachmittags treffen und austauschen können.

### Der Spielertreff

Der große Tag nahte schnell und im Januar 2010 schloss ich zum ersten Mal erwartungsvoll den Spieleschrank auf. Die Resonanz auf mein Angebot war überwältigend: etwa 30 Kinder erschienen, darunter auch einige unangemeldete, kurzfristige Teilnehmer. Obwohl ich bei der Veranstaltung durch meinen Mann unterstützt wurde, waren es fast zu viele Teilnehmer. Die Kinder bestaunten die Vielzahl der zur Verfügung stehenden Spiele, fanden sich je nach Naturell schnell oder nach kurzer Einweisung zu Gruppen von drei bis fünf um eines der Spiele zusammen. Nun ging es ans Erklären.

Einzelne Kinder kannten schon einige der Spiele und konnten so schon teilweise diese Aufgabe übernehmen. Bald waren alle in ihr jeweils ausgewähltes Spiel vertieft, wobei alles bemerkenswert friedlich von statten ging. Nicht leise, wohlgermerkt, aber ohne Streit. Eine für mich wichtige Eigenschaft von Brettspielen ist, dass die Regeln für alle gleich gelten und deshalb einen gerechten Rahmen bilden. Unsere Kinder merken das sehr schnell. Es wurde in den Jahren, die es den Spielertreff nun gibt, wenig gemogelt und nur äußerst selten kam es zu Tränen, denn Schummeln empfinden gerade unsere Kinder oft als Eingeständnis der Unterlegenheit und Verlieren nur als einen Schritt im Lernprozess. Dadurch, dass wir immer verschiedene Spiele anbieten, die sich auch im Charakter und in der taktischen Ausrichtung unterscheiden, haben unsere Kinder, soweit ich das beurteilen kann, gelernt, dass nicht jeder überall gleich gut ist. Beim Spielen zu verlieren, heißt also nur, dass man entweder noch nicht genug Übung hat, oder den Anderen vielleicht in einem anderen Spiel zur schlagen versuchen muss. Dieses Klima habe ich bei meinen Spielenachmittagen immer aktiv gefördert. Dazu gehört auch, dass man sich über einen Sieg freuen darf, sogar triumphieren, aber immer in dem Bewusstsein, dass der Verlierer schon morgen überlegen sein kann.

Aus den vergangenen vier Jahren, den es den Spielenachmittag in Haar nun gibt, gäbe es noch so Einiges zu berichten. Viele besondere Veranstaltungen rund um das Thema Brettspiel konnten wir vor allem durch den Kontakt zu zahlreichen Spieleverlagen und -autoren anbieten, für deren aktive Unterstützung meines Projektes ich sehr dankbar bin. Hervorheben möchte ich besonders unsere Spieleerfinderwerkstatt, in der kreative Jugendliche über einen Zeitraum von mehr als einem halben Jahr an ihren eigenen Spielentwicklungen getüftelt haben. Oder auch die Besuche bei Münchener Spieleverlagen oder von regionalen Spieleautoren, bei denen die Kinder für



Konzentriertes Arbeiten

ein paar Stunden in die Rolle von Spiele-Redakteuren schlüpfen konnten. Mehr über diese und viele weitere Aktionen kann man auf der Spielprojekt-Webseite ([schlaue-spiele.org](http://schlaue-spiele.org)) nachlesen.

### Meine Schlussfolgerung

Nach all diesen Erfahrungen kann ich ein zweifaches Fazit ziehen: Erstens – es ist gar nicht so schwer, eine Veranstaltung auf die Beine zu stellen, die unseren hochbegabten Kindern hilft. Am einfachsten geht es, wenn man sich ein Thema vornimmt, das einem selbst am Herzen liegt, und daraus versucht, ein Angebot für Kinder zu schmieden und so die eigene Begeisterung weiterzutragen. Das Besondere an unseren Kindern ist, dass wir dabei die Inhalte nicht auf kindliches Niveau herabschrauben müssen, sondern sie häufig fast eins zu eins aus der Erwachsenenwelt übernehmen können. Wichtig ist es dabei nach meiner Erfahrung, Freiräume für die Kinder und Jugendlichen zu schaffen, auch – und ich sage dies ganz bewusst – von den Eltern, denn wir Eltern überfordern manchmal unsere Kinder mit unserer Fürsorge, unserer Wachsamkeit und unserem Förderungsanspruch. Ich bin überzeugt, dass in diesem Sinne eine einfache Spielegruppe unter Umständen mehr bewirken kann, als ein weiterer Chinesischkurs oder eine zusätzliche Geigenstunde.

Das zweite Fazit, das ich für mich ziehe, ist der Wert des Spielens. Bedingt durch die Spielegruppe, beschäftige ich mich seit einiger Zeit intensiv mit der Rolle des Spielens in der Gesellschaft. Dabei bin ich auf eine Vielzahl von Quellen gestoßen, die mir bestätigen, dass meine Einschätzung, Spiele können sowohl intellektuelle als auch soziale Kompetenzen sehr effektiv fördern, weit verbreitet ist. Beispielsweise sind auch Planspiele gerade in der politischen und ökonomischen Bildung seit Jahrzehnten an Schulen und Universitäten ein probates Mittel. Auch die oft geschmähten Computerspiele haben durchaus ihren Raum und ihre Daseinsberechtigung, allerdings fehlt dort für meinen



Andere Denkweisen

Geschmack eine wichtige soziale Komponente – das Spiel von Angesicht zu Angesicht. Überall dort, wo es nicht allein um Vermittlung von Faktenwissen geht, sondern Lernen auch eine zwischenmenschliche Komponente hat und die Fähigkeit zu Transferleistungen trainiert werden soll, sind Spiele ein geeignetes Mittel für alle Altersklassen. Leider fristen sie in Schulen aber spätestens ab der Sekundarstufe lediglich ein Schattendasein beispielsweise als Schachkurse, da ihnen häufig die Ernsthaftigkeit abgesprochen wird. Soziale Kompetenzen und Problemlöse-Fähigkeiten, die vernetztes Denken voraussetzen, sind als Schlüsselqualifikationen in unserer sich rasant wandelnden Gesellschaft jedoch unabdingbar und

können durch anspruchsvolle Brettspiele gerade bei älteren Schülern ideal trainiert werden. Mein persönlicher Wunsch und Ziel ist es daher, neue spielbasierte Lernformen zu entwickeln, mit denen sich die noch zu weit auseinanderklaffende Schere zwischen außerschulischer Förderung und unterrichtsergänzenden Angeboten an Schulen weiter schließen lassen wird. ■

Andrea Heinecke

## Zum Weiterlesen

Brettspieltreff Schlaue Spiele: <http://schlaue-spiele.org/>

Bayerisches Spielearchiv: <http://www2.spiele-archiv.de/>

Spielen macht Schule: <http://spielen-macht-schule.de/>

Planspieldatenbank Bundeszentrale für politische Bildung: <http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/planspiele/65585/planspiel-datenbank>

Gamification: Jane McGonigal - Videospiele für eine bessere Welt, (Vortrag auf TED-Konferenz), [www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)