



Bachelor-Thesis

Studiengang Gestaltung
Studienrichtung Holzgestaltung

Thema:

Brettspiele - klassisch modern.

vorgelegt von Christoph Barthel

Matrikelnummer: 038949

Kennnummer: 27402

eingereicht am 01.Juli 2013

Fakultät

Angewandte Kunst Schneeberg
der Westsächsischen Hochschule Zwickau (FH)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
1.1 Als das Spielen begann	4
1.2 Senet	5
2. Das Wesen(-tliche) des Brettspiels	5
2.1 Die Vielfalt der Spielsteine	6
2.2 Geregelter Spielablauf	7
3. Pädagogische Bedeutung des Spielens für Kinder	7
3.1 Spielen ist kein Zeitvertreib	8
4. Anforderungen an moderne Brettspiele	10
5. Resümee	12
6. Literaturverzeichnis	14
7. Abbildungsverzeichnis	15
8. Selbstständigkeitserklärung	16

1. Einleitung

„Da es Gottes Wille ist, dass die Menschen von Natur aus alle Arten der Freude in sich trügen, damit sie Sorgen und Mühen, wenn sie ihnen widerfahren, ertragen könnten, deshalb suchten die Menschen vielerlei Wege, diese Freuden in ganzer Fülle erlangen zu können. Und aus diesem Grund erfanden und schufen sie verschiedene Arten von Spielen und Spielsteinen, mit denen sie sich erfreuen.“¹

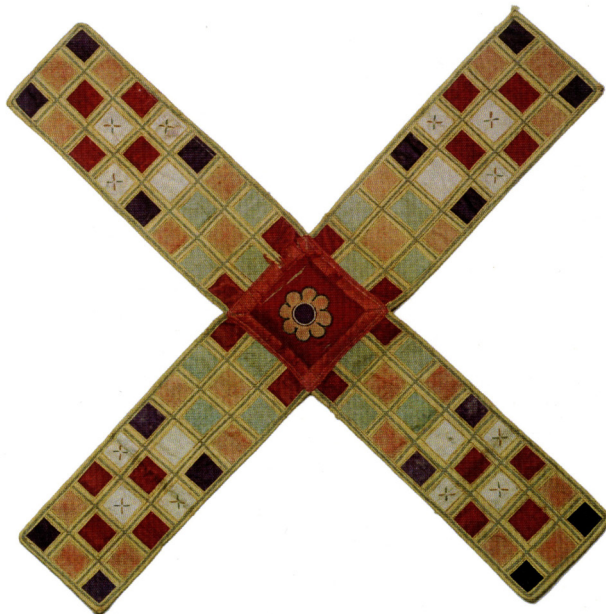
Das Leben ist (k)ein Kinderspiel, denkt man?

Unsere Sprache ist verräterisch. Sie zeigt, dass auch Erwachsene häufig spielen. Sie spielen miteinander, gegeneinander, mit Gefühlen und durchlaufen in Gedanken verschiedene Lösungsmöglichkeiten für Probleme unterschiedlicher Natur. Wenn Erwachsene Entscheidungen treffen müssen, dann tun sie das, nachdem sie alle Möglichkeiten im Kopf durchgespielt haben. Wie man sieht, das Spielen ist nicht nur den Kindern vorbehalten...

1.1 Als das Spielen begann

„Die Geschichte der Brettspiele beginnt vor mehr als 4000 Jahren.“¹ Aufzeichnungen belegen, dass seit je her gespielt wird. „Zu den ältesten Spielen gehört u.a. Schach. Das Spiel startete seinen Feldzug beginnend in Indien und Persien. Schon im 7. Jahrhundert nach Christus trat es dokumentiert in Erscheinung. Bereits zu dieser Zeit fand die Nachahmung von Schlachten und kriegesischen Feldzügen Anklang.“²

Heutzutage findet sich in drei von vier deutschen Haushalten ein weiterer Klassiker: Mensch ärgere dich nicht. Ein Abkömmling des indischen Spiels Pachisi (Abb.2). „Die Wurzeln dieses Laufspiels reichen bis in das 6. Jahrhundert nach Christus zurück. Das für die meisten Menschen bekannte, klassische Design gibt es seit 100 Jahren und wurde von Josef Friedrich Schmidt, dem Gründer von Schmidt Spiele, erfunden. Seitdem wurde es rund 60 Millionen mal verkauft.“³ Ein Beweis dafür, das Spielen nicht aus der Mode kommt. Im Gegenteil: Spiele sind seit ihrem Erscheinen ein Spiegel der Gesellschaft und stehen noch heute repräsentativ für die politischen und religiösen Ansichten ihres Ursprungslandes. So ist es nicht verwunderlich das Monopoly 1904 in den USA erfunden wurde.



2

1.2 Senet

„Very british“ könnte eine prägnante Zusammenfassung des vielseitig bekannten Backgammon sein. Doch weit gefehlt. Nicht nur, dass es über 3400 Jahre alt ist und zu deutsch vorbeigehen oder bleiben bedeutet, so hat es seinen Ursprung im alten Ägypten.

Warum es der Ägypter bedeutsamstes Spiel war, lässt sich aus dessen Aufbau und Ziel ableiten. „Zwei Spieler würfeln abwechselnd, um in entgegengesetzter Richtung ihre Steine schnellstmöglich über 30 z-förmig angeordnete Felder zu bringen. Würfelglück allein genügt dabei nicht. Es galt zusätzlich Ereignisfelder zu umgehen. Schon damals konnte man spielerisch ertrinken oder musste zurück auf „Los“ und von vorne beginnen. Symbolhaft stand Senet somit für den Weg und Übergang vom Diesseits ins Jenseits.

Als Grabbeigabe hatte es festen Bestand und hohen Stellenwert im ägyptischen Kult. Je nach Stand des Spielbesitzers oder des Verstorbenen wurden die Spielsteine aus Lehm, gebranntem Ton, Alabaster oder Marmor gefertigt. Sie waren ca. 6 cm hoch, eine stilisierte Abbildung des Menschen und Vorlage für den heutigen Halmakegel.“¹

2. Das Wesen(-liche) des Brettspiels

Familien Spiele, Erwachsenenspiele, Logikspiele, Denkspiele, Würfelspiele, Aktionsspiele sind nur eine kleine Anzahl der gebräuchlichen Bezeichnungen von Brettspielen. Doch letztendlich sind es Gesellschaftsspiele deren spielbestimmendes Element das Spielbrett ist.

Kennzeichnend hierfür sind die gestalteten Linien, farbigen Flächen, Bilder und Begrenzungen, die unveränderbar das Spielbrett prägen.

Auf ihnen wird mit den unterschiedlichsten Formen von Spielfiguren, Spielsteinen, Spielkarten und anderen Spielmaterialien gespielt. Diese stehen stellvertretend für den Spieler auf dem Spielbrett und werden entweder gesetzt, gezogen oder gedreht.

Das Spielbrett besteht demnach aus einem „statischen Prinzip“¹ und einem „dynamischen Prinzip“². Diese beiden Prinzipien bilden den Rahmen eines jeden Brettspiels und definieren den festgelegten Handlungsfreiraum in dem gespielt werden kann.

1 Vgl. Kobbert, Max J., Kulturgut Spiel, S. 15f
2,3 Fritz, Jürgen, Spielzeugwelten, S. 99

2.1 Die Vielfalt der Spielsteine

Ein Spielstein (Abb.1), oft auch Pöppel oder Kegel genannt, ist ein bewegliches Objekt, das in Brett- und Gesellschaftsspielen einen Spieler oder einen Teil dessen Mannschaft repräsentiert. Auf dem Spielbrett kann er gesetzt, gezogen werden oder verharren. Je nach Thema des Spiels ist die Figur dem Menschen ähnlich, oft stilisiert oder eine konkrete Nachbildung dessen, was spielerisch abgebildet werden soll.



3

„Betrachtet man das Senet-Spiel (Abb.3) wird deutlich, das schon vor Christus zielgerichtet den Spielsteinen Form und Farbe verliehen wurde. So erhielten die kegelförmigen Setzer mitunter einen Überzug in Ägyptisch Blau, der ältesten synthetischen Buntfarbe.“¹ In der heutigen Zeit sind dem Farbspektrum keine Grenzen gesetzt. Die moderne Vielfalt wird genutzt um Steine/Figuren ‚lebensecht‘ erscheinen zu lassen und um bei Kleinkindern eine möglichst hohe Spielmotivation zu erzeugen. Dennoch sind aus der Spieleindustrie Steine mit konträren Farben nicht wegzudenken. Gerade schwarz und weiß eignen sich ideal, um unterschiedliche Spielparteien abzugrenzen.

Das Material eines Spielsteins erlebte im Gegensatz zur Farbvielfalt eine Rezession. Wurden früher Materialien wie Muscheln, Elfenbein, Schildpatt und (teures) Holz verwendet, so sind heute im Wesentlichen Plastikspielsteine vertreten. Was als Support der Massenproduktion dient, lässt aufwendige Verzierungen aus Edelmetallen und Steinen umso mehr vermissen.

Obgleich sich Inneres (Material) und Äußeres (Form, Farbe) der Spielsteine gewandelt haben, so erwachen sie doch nur in Symbiose mit dem Spielbrett und der Kreativität der Spieler zum Leben.

1 Vgl. Kobbert, Max J., Kulturgut Spiel, S. 17

2.2 geregelter Spielablauf

Neben dem „statischen“ und dem „dynamischen“ Prinzip eines Brettspiels sind die vom Spielermacher vorgegebenen Spielregeln die letzte Variable, die vom Spieler selbst nicht oder nur durch ‚aufweichen‘ beeinflusst werden können.

„Im Rahmen seiner Strategie oder des Würfelglücks muss der Spieler dem ‚Drehbuch‘ folgen; eine Art festgelegter Freiheitsgrad, der dennoch ein großes Spektrum an Spielmöglichkeiten eröffnet und letztlich dazu führt, dass es einen Gewinner oder besten Spieler gibt.“¹

Oft wird mit dem Wort Regel etwas beschneidendes, einengendes verbunden. Die Regeln von Brettspielen können beides sein: Strafe oder Belohnung. Interessant ist dabei, dass das Ausführen einer Regel häufig von den Spielern neutraler bewertet wird, als wenn zum Beispiel ein Rauswurf des eigenen Spielsteins durch den Gegenspieler erfolgt. Spielregeln sind objektiv, mit dem Spielbrett und den dazugehörigen Steinen untrennbar verbunden und bilden den Rahmen für nahezu grenzenlosen Spielspaß.

3. Pädagogische Bedeutung für Kinder

„In der Antike fand Aristoteles heraus, dass das Spielen die Psyche des Menschen reinigt und Entspannung bringt. Es bietet die Möglichkeit gesellschaftsfähige Tendenzen wie Aggressionen und Egoismus ohne Gewalt auszuleben. Diese und weitere Aussagen fasste er zu der Katharsis-These zusammen.

Seit Rousseau, im 18. Jahrhundert, hat das Kind aus psychologischer Sicht das ureigenste Recht darauf, als Mensch, der Gefühle und Erwartungen an das Leben hat, wahrgenommen zu werden. Spielen ist die bedeutendste Ausdrucksform des menschlichen Lebens und sollte nach Ansicht Rousseaus auch Spiel im Sinne des Wortes bleiben.

1909 entwickelte der Psychologe Claparede die Theorie der Ich-Ausdehnung im Spiel. Innerhalb des Spielens dringt das Ich in Regionen des Handelns und Fühlens vor und eignet sich dadurch soziale Kompetenzen und Fertigkeiten an, um sich selbst zu identifizieren und zu erfahren.“²

1 Vgl., Fritz, Jürgen, Spielzeugwelten S. 99f

2 Vgl., Brandstätter, Sigrid, Das Spiel, S. 1

„Das Spielen ist in seiner Erscheinung ungezwungen und frei. [...] Damit man sich ihm Voll und Ganz überlassen kann sollte der Spieler auch frei sein. [...] Die spielerische Bewegung ist in sich geschlossen: durch Spielfeldbegrenzungen, durch Regeln und durch materiale Eigenarten. [...]

Der spielende Bewegungsablauf ist ambivalent. Es herrscht ein dauerndes Hin und Her, eine Spannung und ein Unentschiedensein. [...]

Spiele haben „Ewigkeitscharakter“ : Sie dauern „unendlich“ und enden lediglich durch Mächte, die für die Spielbewegung selber äußerlich sind: Hunger, Müdigkeit, ein Spielleiter der das Spiel abbricht. [...] Die Bewegungen des Spiels sind nicht zukunftsbezogen, sondern bleiben in der Gegenwart. Jede Phase, jeder Moment birgt seine eigenen Überraschungen. [...]“¹

Kinder setzen Eindrücke von ihrer Umgebung im Spiel um und tauchen in eine Phantasiewelt die es ihnen ermöglicht Bezüge zur Realität herzustellen und sich darauf einzulassen. Dabei werden soziale Verhaltensweisen wie Empathie, Kooperation, Gemeinschaftsgefühl und Ebenwechsel gefördert. Das Greifen nach Spielsteinen schult nicht nur die Feinmotorik, vielmehr findet durch das Spielen eine Bedürfnisbefriedigung statt. Hierbei können gesellschaftliche Konflikte in Form von Brettspielen durchgespielt und verarbeitet werden, ohne nach Außen Jemandem zu schaden. Das Spielen ermöglicht den Kindern sich zeitig in die Kinder- bzw. Erwachsenenkultur einzubinden.

3.1 Spielen ist kein Zeitvertreib.

Zusammen spielen bringt Freude, schafft eine gemeinsame Erlebniswelt und Geselligkeit. Obgleich es im ersten Moment paradox klingt, trägt gemeinsames Spielen dazu bei, dass Kinder auch allein spielen können – sie entdecken Neues und verstehen Zusammenhänge besser.

„Kinder brauchen eine Beschäftigung [...], damit sie nichts im Hause zerschlagen.“

Aristoteles

Das Aushandeln von Regeln und Normen sowie das Praktizieren von Sanktionen bei Regelverletzungen sind dabei fester und unabdingbarer Bestandteil. Sie erfordern Verständnis, Geduld und Fairness und sind zugleich wichtige Lebenserfahrungen.

Feste Regeln führen (un)mittelbar zu einem Spielverlauf und Ergebnis, welches Emotionen beim Kind hervorruft. Das Spektrum reicht von Freude, Glücksempfinden über Enttäuschung oder gar Zorn. Das Spielempfinden ist eine Orientierungshilfe im sozialen Miteinander, denn sowohl gewinnen, als auch verlieren will gelernt sein. Nicht jeder schlechter Verlierer ist automatisch ein guter Gewinner.

Empfindungen wie:

Ich habe es geschafft.

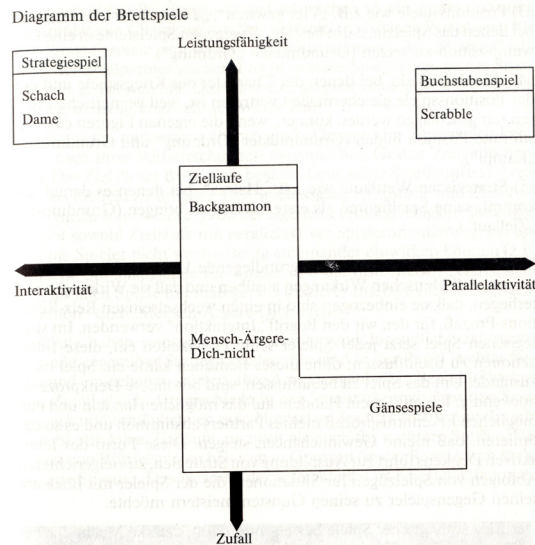
Ich glaube es geht noch besser, ich versuche es nochmal.

Ich habe es nicht hinbekommen, aber ich habe es versucht.

sind wichtig für Kinder, damit sie gestärkt aus Spielsituationen hervorgehen.

Regelspiele erfordern Verständnis (Abb.4), Geduld und Fairness, die zugleich wichtige Lernerfahrungen sind. Das Kind kann sein Verhalten mit den von anderen Kindern vergleichen und sich gegebenenfalls anpassen. Dies führt letztendlich dazu das Spiel als freundschaftlichen Wettstreit zu begreifen und festzustellen, dass es nicht das Gewinnen ist was Freude bringt, sondern das Spielen an sich.

„Der Bildungswert des Spiels liegt nicht nur darin, dass mit dem Medium Spiel bestimmte Inhalte vermittelt werden; das geschieht hauptsächlich durch andere Medien wie Sprache, Schrift und Bild. Spiel schafft vielmehr durch zwanglose Aktivität die psychischen und körperlichen Voraussetzungen dafür, dass überhaupt gekonnt wahrgenommen, gedacht und gehandelt werden kann.“²



4

4. Anforderungen an moderne Brettspiele

„In Deutschland drängen pro Jahr 350 Spiele auf den Spielzeugmarkt.“¹ Manche werden nach kurzer Zeit aus den Verkaufsprogrammen genommen und nur die besten erhalten seit 1979 die Auszeichnung zum ‚Spiel des Jahres‘ oder den Deutschen Spielepreis. Die Anforderungen an ein Brettspiel sind so unterschiedlich wie dessen Spieler selbst und müssen deren Bedürfnissen gerecht werden.

Kinder sollen spielerisch Situationen nachempfinden, die deren Alter und ihrem Intellekt gerecht werden. Ein eindeutiger Spieleaufbau (Brett und Spielsteine) mit simplen Abbildungen soll helfen sich in die dargestellten Szenarien hineinzusetzen und aktiv zu erleben. Je einfacher das Spiel gestaltet ist, desto mehr Freiraum bleibt den Kindern Neues zu entdecken. Zum Beispiel kann man in der ‚Vogelhochzeit‘ mittels einer Leiter große Sprünge in Richtung Ziel machen; ein Bild, was so mancher ‚Knirps‘ bei seinem Vater vielleicht schon beobachtet hat.

Kinderspiele vermitteln durch ein festes Regelwerk zudem unterbewusst sozialen Handlungsfreiraum und dessen Grenzen. Nicht alles was möglich ist, ist auch erlaubt und bleibt ohne Konsequenzen. Diese und andere Momente werden Kindern im Laufe ihres Lebens oft begegnen. Spielerisch kann somit die Zukunft erlernt werden.

Ist der Mensch dem Kindheitsalter entflohen und auch die Jugendphase endgültig vorbei, steht eher selten das Lernen im Vordergrund. Erwachsene bewegen sich häufig in Grundmustern, die Kampf, Ordnung und Bereicherung zum Ziel haben. Sie kämpfen für sich und Ihre Familie, ordnen ihre Wohnung und manchmal auch ihr Leben neu, bereichern sich durch geschicktes Handeln oder auf anderer Leute Kosten.

Beim Durchlaufen der Spiele wird die bereits gesammelte Lebenserfahrung genutzt und strategisch eingesetzt. Im ‚Spiel des Lebens‘ können ‚die Großen‘ jeden Beruf ausüben, Geld einnehmen, ausgeben und investieren. Sollte am Ende nur noch ein Bruchteil des Startkapitals vorhanden sein, so ist man als Spieler zwar nicht der Sieger, jedoch bleibt das eigene Portemonnaie unangetastet – das erhält den Spielspaß. Der Unterhaltungs- und auch der Entspannungsfaktor sind wesentliche Kriterien für Erwachsenenspiele. Das Ziel ist es, in geselliger Runde vom Alltag loszulassen.

Sitzt man früh am Morgen in den Warteräumen von Allgemeinmedizinern und Spezialisten, ist man nicht selten umringt von der älteren Generation. Rastlos warten Sie darauf aufgerufen zu werden, um möglichst schnell zum nächsten Tagespunkt übergehen zu können. Mobilität, Aktivität scheint das oberste Credo zu sein und trifft auf privat sowie kassenärztlich versicherte Patienten gleichermaßen zu. Die im Midlife verfolgten Grundmuster spielen keine Rolle mehr. Was zählt ist fit bis ins hohe Alter zu bleiben und sich auf angenehme Art und Weise die Zeit zu vertreiben. Ein Anspruch, dem häufig nur Klassiker wie ‚Dame‘ gerecht werden. Es sind Spiele, die die Fähigkeit zur Flexibilität wachhalten, Auseinandersetzungen mit Neuem provozieren und Gleichheit zwischen den Spielern schaffen.

„Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden. Sie werden alt, weil sie aufgehört haben zu spielen.“

George Bernhard Shaw

5. Resümee

Bis zum heutigen Tag ist eine Vielzahl von Brettspielen entstanden, die oftmals Fortentwicklungen von bekannten Spielklassikern sind. Das Wesen des Spiels ist häufig dasselbe, nur das äußere Erscheinungsbild hat einen modernen Wandel erlebt. Wenn man ein neues Spiel kauft, voll freudiger Erwartungen die ersten Züge macht, schleicht sich ein ‚das ist ja wie bei...‘-Gefühl ein. Neuzeitliche Materialien, Formen und Farben können nicht über 4000 Jahre Geschichte hinwegtäuschen.

Das Spielen gehört zu jedem Kulturkreis und zieht sich durch alle Altersgruppen. Wenn Großeltern mit ihren Enkeln spielen, verbinden sich Generationen, ungeachtet der Konflikte die es häufig durch den großen Altersunterschied gibt. ‚Die Jungen verstehen die Alten nicht und umgekehrt.‘ Beim Spielen tritt dies in den Hintergrund. Wichtig ist es die wertvolle Zeit die einem jeden bleibt miteinander zu teilen, Geschichten weiterzutragen und gemeinsame Erinnerungen zu schaffen.

„Beim Halma hat meine Großmutter immer gewonnen. Egal wie sehr ich mich um eine clevere Strategie bemüht habe, war sie mir doch immer einen Zug voraus. Umso mehr Freude hat es mir bereitet, wenn wir im Anschluss ein Würfelspiel aus unserer Spielesammlung holten. Ich wusste das „Fortuna“ ihre Hand über mich hält und die 6 war meine Lieblingszahl.“

Beim Spielen auf dem Brett werden spannungsvolle Momente aufgebaut die bis zum letztem Atemzug mit Glück, Trauer, Freundschaft, Spaß verbunden sind. Nie steht der persönliche Verlust oder gar der von materiellen Werten im Raum. Beim Spielen kann jeder ein Gewinner sein. Es besteht ein ständiger Reiz eine neue Partie zu starten, immer und immer wieder.

Lass uns nochmal spielen,
Ich kann das besser,

nächstes Mal gewinne ICH!



6. Literaturverzeichnis

Brandstätter, Sigrd; Frisch, Alexander (2000): Das Spiel - Auswirkungen auf die kindliche Seele, München, GRIN Verlag GmbH

Fritz, Jürgen (1992): Spielzeugwelten Eine Einführung in die Pädagogik de Spielmittel, München, Juventa Verlag

Fritz, Jürgen (1993): Theorie und Pädagogik des Spiels, München, Juventa Verlag

Geschichte des Brettspiels, http://www.gbx.at/mume/geschichte_brettspiele.html, (13. Mai 2013 14:15 Uhr)

Kobbert, Max J. (2010): Kulturgut Spiel, Münster, Daedalus Verlag Joachim Herbst

Prof. Mörth, Ingo, Das Gesellschaftsspiel, <http://soziologie.soz.uni-linz.ac.at/sozthe/freitour/FreiTour-Wiki/Gesellschaftsspiel.htm> (13. Mai 2013 14:20 Uhr)

Wikipedia, Brettspiel - Autorenspele, <http://de.wikipedia.org/wiki/Brettspiel>, (12. Mai 2013 18:00 Uhr)

7. Abbildungsverzeichnis

Abb.1:

Kobbert, Max J. (2010): Kulturgut Spiel, S. 110

Abb.2:

Kobbert, Max J. (2010): Kulturgut Spiel, S. 49

Abb.3:

Kobbert, Max J. (2010): Kulturgut Spiel, S. 15

Abb.4:

Fritz, Jürgen (1992): Spielwelten Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, S. 117

Abb.5:

<http://www.linz.at/presse/archiv/2001/images/aussendungen/familien-spiele.jpg>

Selbstständigkeitserklärung

zur Thesis mit dem Thema:

Brettspiele - klassisch modern.

Ich, Christoph Barthel erkläre gegenüber der Fakultät Angewandte Kunst Schneeberg (AKS/WHZ), dass ich die vorliegende Bachelor-Arbeit (Thesis) selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe.

Die vorliegende Arbeit ist frei von Plagiaten. Alle Ausführungen, die wörtlich oder inhaltlich (sinngemäß) aus anderen Quellen entnommen sind, habe ich als solche eindeutig kenntlich gemacht und nachgewiesen.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder in ähnlicher Form weder von mir noch von jemand anderem als Prüfungsleistung (d.h. weder an der AKS/WHZ noch andernorts) eingereicht und ist auch noch nicht veröffentlicht worden.

Schneeberg, den 01.Juli.2013