

Spiele als »Bildungsgeheimwaffe«

»Ich wollte einfach mal was machen, was Spaß macht!«, so lautet häufig die etwas verschämte Antwort auf meine Frage, warum sich SeminarteilnehmerInnen für eine Fortbildung zum Thema Gesellschaftsspiele angemeldet haben. Genau das ist der Wert von Gesellschaftsspielen: Sie machen Spaß, Lust und Laune. Ein Effekt, der auch »intrinsic Motivation« genannt wird. Wer spielt, der kommt in Kontakt. Mit seinen Mitspielern, mit sich selbst, mit seinen Emotionen und Kompetenzen. Das ist real life, wie es nicht besser geht.

Aber das Spiel ist mehr als nur ein Freizeitmedium: Wenn Kinder spielen, lernen sie automatisch wichtige Fähigkeiten wie Impulskontrolle, Empathie, Frustrationskompetenz. Sie trainieren ihr Arbeitsgedächtnis, ihr Konzentrationsvermögen und ihre Denkfähigkeit. Gesellschaftsspiele sind wertvolle Bildungsmedien, sie schulen emotionale und soziale Kompetenzen und

stehen gleichwertig neben dem Buch als didaktisches Medium. Ein Grund mehr, diese »Bildungsgeheimwaffe« verstärkt in Bibliotheken anzubieten und in familienbildenden Angeboten auf den Wert von Gesellschaftsspielen aufmerksam zu machen.

Die Stiftung Hamburger Bücherhallen betritt dieses Jahr Neuland und bietet eine Schulung für ihre Mitarbeitenden an, die Gesellschaftsspiele in den Fokus nimmt. Ein Kompetenzteam soll gebildet werden, das im nächsten Jahr verstärkt Brettspiel-Projekte entwickeln und anbieten soll.

Flankiert wird die Fortbildung durch zwei Familienspiel-Events für die Öffentlichkeit in den Bücherhallen Hamburg-Horn und Hamburg-Wandsbek, die wertvolle Erkenntnisse zur Umsetzbarkeit von Spielprojekten liefern werden.

Eines ist klar: Bei der internen Fortbildung werden alle zusammen viel Spaß beim Spielen haben. Und am Ende voller Elan und Ideen in den

Arbeitsalltag zurückkehren. Kann etwas, was so viel Spaß macht, nützlich sein? Es kann, und wie!

Christina Valentiner-Branth

Christina Valentiner-Branth

rezensiert seit über 25 Jahren Gesellschaftsspiele für öffentlich-rechtliche Radiosender wie NDR und Deutschlandfunk Kultur. Sie arbeitet als systemische Familientherapeutin, gehörte dem Beirat der Jury zum Kinderspiel des Jahres an und gibt seit fünf Jahren Fortbildungen für Kitas, Schulen, Psycho-Therapeuten und Bibliotheken zum Thema »Einsatz von Gesellschaftsspielen zum Training von emotionalen und sozialen Kompetenzen«. – Kontakt: E-Mail: info@spiel.expertin.de



wie BOOKii, TING und tiptoi ermöglichen als Hybride das Erschaffen neuer Spielformen und sind außerordentlich ausleihstarke Formate. Sie sind außerdem (nicht nur) für Kinder aus Familien mit Migrationsgeschichte ein probates Mittel zur Unterstützung des Spracherwerbs.

Heimliche Ausleihrenner

Im Laufe des Jahrzehnts fanden alle Zweigstellen zur Spieleausleihe zurück. Monetäre Hilfe war nötig, um einen Grundbestand aufzubauen. Brettspiele generieren besonders im Kinderbereich ausgezeichnete Ausleihzahlen.

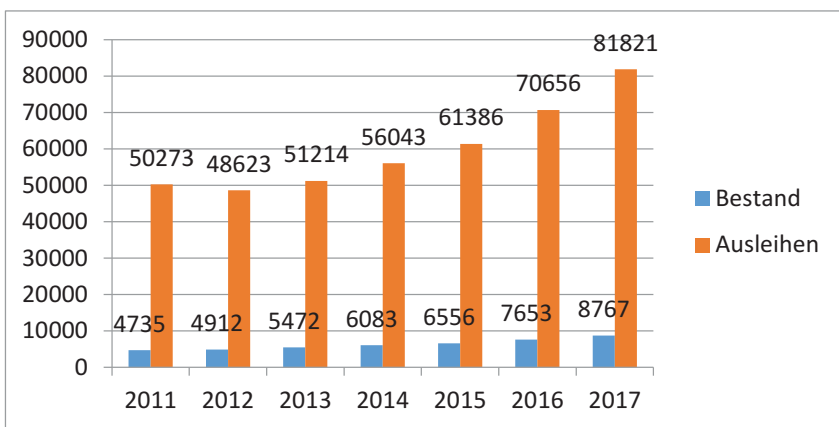


Abbildung 1: Ausleihentwicklung der Spiele bei den Bücherhallen Hamburg.

Es gibt auch keine Hinweise darauf, dass das Segment an einer Sättigungsgrenze steht. Außerdem ist das Medium leicht zu vermitteln, vorausgesetzt, das Gegenüber hat Spaß daran. Das Publikum aller Altersgruppen und jeglicher Herkunft ist mit dieser Kulturtechnik vertraut. Fazit: Das Medium gehört zu den ausleihstärksten und darf deshalb nirgendwo fehlen.

Was denken die Kunden?

Spiele sind teuer und nehmen zuhause eine Menge Platz weg. Wer Spiele kauft, auch wenn sie prominent beworben werden, wird nicht selten enttäuscht. Nicht jedes Spiel erweist sich als Glücksgriff. Was die eine Familie mit Leidenschaft spielt, kommt anderswo weniger gut an. Erst wenn es einem Brettspiel gelingt, die Spielenden in seinen Bann zu ziehen, lohnt sich der Kauf. Eltern wissen