

# „Hurra, ich habe eine Sechse!“

Mit Gesellschaftsspielen in der Schule emotionale und soziale Kompetenzen fördern

Das Programm „Spielstarke Schule“, vor einigen Jahren an einer Hamburger Grundschule entwickelt, möchte das Gesellschaftsspiel stärker in der Schule verorten.

Schließlich lernen Kinder bei Brettspielen sehr unterschiedliche Kompetenzen: zu verlieren und die eigenen Gefühle unter Kontrolle zu bringen, ist nur eine davon.

**D**ie achtjährige Lisa (alle Namen geändert) ist wütend, so richtig stinksauer. Sie hat Tränen in den Augen, sie kämpft damit, ihre Gefühle unter Kontrolle zu bekommen. Am liebsten würde sie Svestoslav die Karten ins Gesicht schmeißen, brüllen, treten, schlagen. Lisa spielt gerade „Drecksau“ mit Svestoslav, Max und Fatime. Bei dem schnellen Kartenspiel gewinnt, wer zuerst drei Schweine mithilfe von Matschkarten schmutzig

macht. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn die Mitspielenden haben ja alle dasselbe Ziel. Durch Regenkarten werden alle Schweine wieder sauber und mit der „Bauerputzt-die-Sau“-Karte kann ich gezielt ein Schwein eines Mitspielenden waschen. Lisa hat ihre Schweine schon mehrfach erfolgreich schmutzig gemacht. Doch dann haben Fatime, Max und Svestoslav ständig ihre Schweine gewaschen, immer wieder. Beim ersten Mal hat sie nur

© Lorant Matyas/stock.adobe.com

## AUF EINEN BLICK

- Klassenstufe** Vorschule bis 4. Klasse
- Kompetenzen**
- Impulskontrolle
  - Konzentration
  - Arbeitsgedächtnis
  - Interaktionsfähigkeiten
  - Fair Play
  - Selbstfürsorge

geschluckt, beim zweiten Mal stieg schon der Tränenpegel und Lisa protestierte „Voll unfair“, „Warum ich?“, und „Gemein!“. Sie spielte unter Mühe weiter, baute sogar eine Schutzhütte für ein schmutziges Schwein. Und dann das Unglück: Svestoslav zerstört mit der Blitzkarte Lisas Hütte. Krawumm. Und Krawumm machen auch Lisas Gefühle. Sie schreit und steht mit zornigem Gesicht vom Spieltisch auf. Der Stuhl kracht auf den Boden, die Karten landen daneben. Lisa schmeißt sich in die Kissenecke, vergräbt ihr Gesicht, schnieft und schluchzt. Neben der Wut ist da auch noch eine gehörige Portion Scham im Spiel. Denn immerhin ist sie schon in der dritten Klasse. Da sollte das nicht mehr passieren. Tut es aber trotzdem.

## Das Glück im Spiel finden

Wer Gesellschaftsspiele spielt, der begibt sich in Gefahr. Im Spiel schlagen die Gefühlswellen hoch, Jubel und Ärger liegen dicht nebeneinander. Gesellschaftsspiele sind emotionale Achterbahnen, je interaktiver das Spiel, desto turbulenter.

Wer spielt, der hofft, zu gewinnen. Allein oder im Team gegen das Spiel. Wer spielt, der entwickelt Ehrgeiz, um dieses gute Gefühl des Triumphes zu erlangen. Dieses herrliche, beflügelnde Gefühl des Erfolgs. Gewonnen! Ich hab's geschafft. Hurra! Glückshormone in rauen Mengen werden ausgeschüttet. Unabhängig davon, ob es pures Glück ist, das uns zum Gewinner gemacht hat oder gutes taktisches Geschick. Wir werden von Stolz und Wohlgefühl überflutet. Und das ist gut so.

Auf der Spielmesse in Essen prangte vor einigen Jahren ein Plakat eines dänischen Verlages, auf dem übersetzt zu lesen stand: „Was ich vom Verlieren gelernt habe? Gewinnen ist besser!“. Und daran ist gar nichts verkehrt. Denn mit diesem Antrieb – auch intrinsische Motivation genannt – gebe ich mir beim Spielen besonders viel Mühe. Meine grauen Zellen laufen auf Hochtouren, ich lerne die Spielregeln, ich wende sie an. Ich entwickle Strategien, konzentriere mich auf das Spielgeschehen, auf die Züge meiner Mitspielenden und versuche, mögliche Siegchancen zu entdecken. Spiele ich im Team, dann kommuniziere ich, ich spreche mich ab, wir verteilen Aufgaben und Rollen, wir geben uns Tipps und helfen uns. Und freuen uns, wenn wir gemeinsam gewinnen gegen den diebischen Raben beim „Obstgarten“ oder gegen die Trolle, Skrale und Wardraks beim Kennerspiel „Die Legendenden von Andor“.

## Exekutive Funktionen im Spiel stärken

Exekutive Funktionen heißen diese wichtigen Fähigkeiten, die wir beim Spielen von Gesellschaftsspielen ständig üben. Diese Funktionen sind im Frontallappen des Großhirns lokalisiert und bestehen aus mehr oder weniger komplexen neuronalen Vernetzungsstrukturen. Je besser vernetzt, desto funktionstüchtiger sind sie. Wie

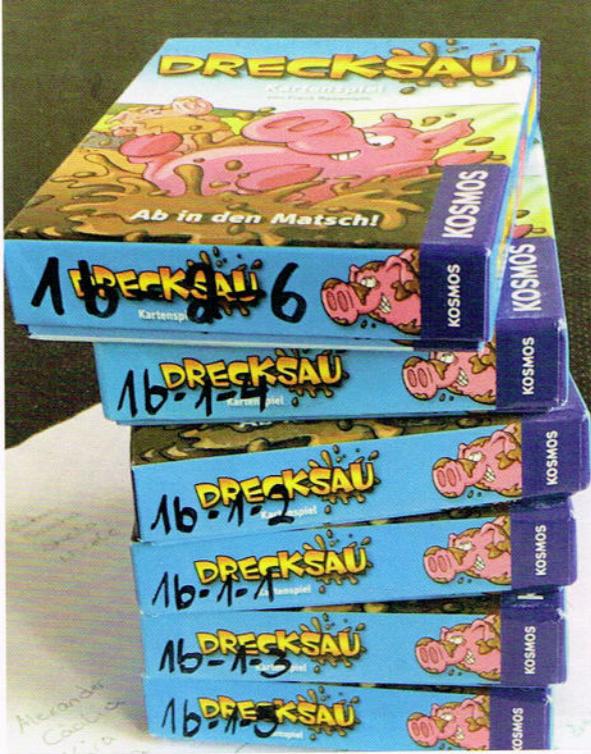


1 und 2 | Beim gemeinsamen Spiel können Kinder neben sozialen Kompetenzen auch ihre Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit verbessern und erleben Selbstwirksamkeit

bei einem Muskel werden diese Strukturen mit jeder Benutzung stärker. Das Training lohnt sich, denn wer über gute „Soft Skills“ verfügt, der kommt in der Schule und im Leben besser klar.

Als wichtigste exekutive Funktion gilt die Inhibition. Ich schaffe es, meine Emotionen zu regulieren, kann meine Impulse kontrollieren, verfüge über eine gute Frustrationskompetenz. Fast genauso wichtig ist ein gut funktionierendes Arbeitsgedächtnis. Ich kann Spielregeln verstehen, sie mir merken und bei Bedarf abrufen und regelkonform anwenden. Als dritte wichtige exekutive Funktion gilt flexibles Denken. Ich entwickle einen Plan und bin in der Lage, den Plan an Änderungen anzupassen oder gar einen ganz neuen zu finden. Außerdem kann ich mich in mein Gegenüber hineinversetzen und seine Absichten und Vorhaben erraten. Wer das gut kann, gewinnt bei „Vier gewinnt“, versteht sein Gegenüber, fühlt sich weniger angegriffen und kann besser Kompromisse finden (Evers/Walk 2013, s. a. Infokasten).

Es gibt noch eine vierte Fähigkeit, die gerne vernachlässigt wird: die Selbstfürsorge. Es ist in Ordnung, im Rahmen des strengen Regelwerks eines Gesellschaftsspiels zum eigenen Vorteil zu spielen. Weil das einigen Spielenden schwerfällt, vereinbaren manche Familien eine „Rausschmeiß-Regel“ bei Mensch-ärger-Dich-nicht. Ich



3 | Mit einem Klassensatz Spiele können alle parallel das gleiche Spiel spielen und der Erklärbedarf ist geringer

muss rauschmeißen, um nicht selbst rausgeschmissen zu werden. Wer seine eigenen Impulse zu sehr unterdrückt – unterdrücken heißt auf lateinisch „depressere“ – dem geht es auf lange Sicht nicht gut. Daher ist auch die Ermunterung zu selbstfürsorglichem Handeln eine wichtige pädagogische Aufgabe. Wer sich selbst glücklich machen kann, der verfügt über eine lebenswichtige Ressource.

### Nicht nur Verlieren will gelernt sein

4 | Christina Valentiner-Branth hat sich dem Brettspiel verschrieben und die Brettspielakademie gegründet

Wer bei Drecksau die Schweine der anderen wäscht oder gar die Hütte zerstört, handelt selbstfürsorglich. Und vor allem: innerhalb des erlaubten Regelwerkes regelkonform. Das ist aber Lisa grad egal, die heulend in der Ecke liegt und mit ihrer Wut kämpft. Die restlichen drei Spie-

lenden fühlen mit. Fatime will zu Lisa laufen und trösten. Fatime ist ein „wohlerzogenes“ Mädchen, es macht ihr Mühe, bei den anderen Spielenden die Schweine zu waschen. Selbstfürsorge ist nicht ihre Stärke. Fürsorge für andere umso mehr. Daher ihr Versuch, Lisa wieder an den Spieltisch zu bekommen und alles „wieder heile“ zu machen. Als Spielleiterin entbinde ich sie von dieser Aufgabe, die nicht die ihre ist. Und ermögliche so Lisa, allein für ihre Gefühle und die daraus resultierenden Handlungen Verantwortung zu übernehmen.

Svestoslav fühlt sich ebenfalls unwohl. Er möchte nicht, dass sich Lisa so schlecht fühlt. Immerhin hat er die Blitzkarte gespielt. Andererseits möchte er aber auch gewinnen. „Ich durfte das!“, sagt er zu seiner Verteidigung, als fürchte er, für seine Tat angeklagt und zur Rechenschaft gezogen zu werden. Ja, er durfte das. Er musste es sogar. Er hat auch schon gelegentlich nicht regelkonforme Züge versucht, die Lisa aber immer gleich als „Mogeln“ entdeckt und angeklagt hat. Svestoslav ist ein sehr ehrgeiziges Kind und nun gibt er sich viel Mühe, sich an die Regeln zu halten. Er hat verstanden, dass niemand gern mit Schummeln spielt und er das regelgerechte Spielen aushalten kann.

Max hingegen ist immer noch dabei, überhaupt zu verstehen, was gerade passiert ist. Er ist eines dieser Kinder, die sich schlecht konzentrieren können. Die ihren Einsatz verpassen und immer daran erinnert werden müssen, dass sie an der Reihe sind. Die nicht mehr so genau wissen, was eigentlich die einzelnen Karten bedeuten. Jetzt sucht er in seinen Gedanken nach einer passenden Handlung. Das dauert. Und er macht vorsorglich erstmal gar nichts.

Diese Szene ereignete sich vor einigen Jahren in einer Fördergruppe Gesellschaftsspiel, die ich als Therapeutin an der Grundschule Mühlenredder in Reinbek in Schleswig-Holstein geleitet habe. Es war in jeder Stunde gut zu beobachten, wie die teilnehmenden Kinder ihre exekutiven Fähigkeiten üben konnten, ohne groß darüber sprechen und reflektieren zu müssen. Das lernte sich „ganz von allein“, ohne Arbeitsblätter, ohne Punktevergabe. Denn die Kinder sind sich meist sehr bewusst, welche Fähigkeiten sie noch verbessern möchten, um besser klarzukommen. Und deshalb sind Gesellschaftsspiele wichtige Bildungsmedien, die auch in Schulen helfen, die Basiskompetenzen zu üben, die fachliches Lernen überhaupt erst ermöglichen.

### Spielstarke Schule

Familien im Bildungsbürgertum-Milieu nutzen traditionell Gesellschaftsspiele in ihrer Freizeit, meist ohne näher darüber nachzudenken. Das gemeinsame Spielen schafft Zusammenhalt, Quality-Time, Spaß. Doch wenn ich auf meinen Fortbildungen Lehrkräfte und Erzieherinnen und Erzieher frage, wie viele der Kinder, die sie betreuen, zu Hause Gesellschaftsspiele spielen, landen wir selten höher als bei 70 %. In Einrichtungen, in denen



der Anteil von Kindern aus bildungsfernen Haushalten höher liegt, sinkt der Wert auch gerne auf höchstens 25 %. Natürlich sind das nur subjektive Werte. Aber fragen Sie sich selbst einmal: Wie viele Kinder, die sie betreuen, haben in ihren Familien das Spiel mit Würfel, Karten, Spielfiguren gelernt? Es scheint so, dass ein Drittel bis zur Hälfte aller Schülerinnen und Schüler in der Grundschule mit Gesellschaftsspielen nichts anfangen kann. Diese Kinder machen auch in der nachschulischen Betreuung einen Bogen um Spieltische und Spiele-AGs. Zu groß das Risiko, sich zu blamieren. So sind diese Kinder von der Nutzung dieses Bildungsmediums exkludiert. Denn anders als bei Spiel- und Fahrgeräten auf dem Schulhof sind Gesellschaftsspiele nicht selbsterklärend.

Das Programm „Spielstarke Schule“ möchte diesen Mischstand beheben. In einer „Spielstarken Schule“ werden allen Kindern in einem gebundenen unterrichtlichen Angebot Basis-Spielfähigkeiten beigebracht. Wichtigste Zutat: gute Spiele mit einfachen Regeln im Klassensatz. Das heißt: sechs bis sieben gleiche Spiele für die gesamte Klasse.

Das Programm „Spielstarke Schule“ wurde drei Jahre lang an einer fünfzügigen Hamburger Grundschule entwickelt und bietet klare Anweisungen für gelingendes Classroom-Management. Denn Regelspiele sind – wie beschrieben – emotionale Schwerstarbeit. Ohne klare Führung der Gruppe durch die Lehrkraft eskalieren diese Gefühle. Mit den kleinen Stellschrauben des Programms lernen die Kinder streitvermeidende Mechanismen, die helfen, sich und ihre Mitspielenden zu organisieren.

Der Auftrag, emotionale und soziale Kompetenzen zu fördern, findet sich mittlerweile in allen schulischen Lehrplänen. Zu Recht, denn diese Fähigkeiten sind das Fundament, auf dem das Haus des Wissens steht. Diese Kompetenzen fördert man besonders gut durch Gesellschaftsspiele. In der „Spielstarken Schule“ üben wir zu würfeln, Karten zu halten, abzulegen, zu mischen, eine Spielfigur gemäß Würfelpunkten vorwärts zu bewegen und im Uhrzeigersinn zu spielen. Wir üben aber auch Frust auszuhalten, abzuwarten, zu entscheiden, zu planen, Punkte zusammen zu rechnen, sich mit anderen abzusprechen.

Spiele wie „Drecksau“, „Schokohexe“ und „6 nimmt“ sind wunderbar geeignet, um mit der ganzen Gruppe oder Klasse zu spielen und so Teamfähigkeit, Achtsamkeit, Fokus, Konzentration, Regelverständnis und Impulskontrolle zu fördern. Gespielt wird regelkonform, unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft, Religionszugehörigkeit, Hautfarbe. Das macht Spielen zu einem demokratiefördernden inklusiven Bildungsmedium, das in modernen Ganztagschulen verstärkt eingesetzt werden sollte. Die klaren und gut ausbalancierten Regelwerke von Gesellschaftsspielen geben Halt und Sicherheit. In gut gemischten Gruppen spielen die Kinder selbstorganisiert an allen Tischen das gleiche Spiel. So ist der Erklärbedarf gering und der Rahmen klar. Vor dem eigentlichen Spielen wird immer der Spielchef /die Spielchefin ausgewürfelt, der oder die dann das Spiel holt,

## Literaturtipps

Mehr über exekutive Funktionen und die Möglichkeit, sie spielerisch zu entwickeln:

Laura Walk und Wiebke Evers (2013): FEX – Förderung exekutiver Funktionen. Bad Rodach: Wehrfritz.

Weitere Literatur zum Thema Motivation und Spielen:

Furmann, B. (2005): Ich schaffs! Heidelberg: Carl-Auer-Verlag.

Zimpel, A. F. (2014): Spielen macht schlau!

München: Gräfe und Unzer Verlag.

die Lieblingsfarbe zuerst aussuchen und beginnen darf. Das ist natürlich Glückssache und für manches Kind zwar einsichtig, aber schwer auszuhalten. Für andere Kinder ist die Sechs, mit der sie sich diese beliebte Sonderrolle erwürfelt haben, das einzige Erfolgserlebnis des ganzen Tages. Und somit eine Quelle der guten Laune. An ihren Tischen spielen die Kinder dann weitestgehend selbstorganisiert in einem streitbefreiten Setting. Die Lehrkräfte können als Schiedsrichter /-in oder Moderator /-in helfen und manchmal selbst als Rolemodel mitspielen. Gerade hochemotionale Kinder profitieren von diesem stark geregelten Ablauf und erhalten die Chance, zu spüren, dass sie auch ihre negativen Emotionen aushalten lernen.

Was ist jetzt eigentlich mit Lisa? Ihre Wut ist verraucht, sie ist wieder an den Spieltisch gekommen. Die anderen Kinder hatten den Auftrag, sie zu ignorieren und einfach weiterzuspielen. Kein Kommentar, kein Kontakt. Bei so leidenschaftlichen Kindern wie Lisa kann selbst ein Blick schon zu einem weiteren Übersäumen der Gefühle führen.

Nach drei weiteren Runden ist das Spiel zu Ende. Fatime hat ihre Schweine erfolgreich schmutzig gemacht. Sie hat gewonnen und freut sich angemessen. Lisa hat bis zum Schluss mitgespielt und schaut mich jetzt herausfordernd an: „Ich weiß genau, was ich hier lernen soll“, sagt sie keck. Ich frage gespannt nach, was das denn sein könnte. „Ich soll lernen, auszuhalten, ohne auszurasen“, bricht es aus ihr heraus. Ich hätte es nicht besser formulieren können.

**BRETTSPIEL  
AKADEMIE**



### Autorin

Christina Valentiner-Branth leitet die Brettspielakademie. Sie bietet Inhouse-Schulungen als Teamtage und Schulentwicklungstage an für Lehrkräfte und Erzieherinnen und Erzieher. Fortbildung rund um das Gesellschaftsspiel gibt es als Webinare und in der modularen Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele.