

. (gekürzter Artikel aus Famigros)

Gesellschaftsspiele und ihre Vorzüge

Gesellschaftsspiele haben eine grosse Fangemeinde – und fördern, im Gegensatz zu Spielen der virtuellen Medienwelt, die Kommunikation.



«Du bist dran», mahnt Fritz ungeduldig seine Schwester Fränzi. Gemeinsam mit Mama und Papa sitzen die zwei am Familientisch und spielen «Bohnanza». Dazu sind soeben alle in die Rolle von Bohnenhändlern geschlüpft. Bohnen werden angebaut, auf dem Markt gehandelt und möglichst gewinnbringend verkauft. «Bohnanza» ist ein beliebtes Kartenspiel. Wie Brett- und Würfelspiele gehören Kartenspiele in die Kategorie Gesellschaftsspiele. Doch wer spricht im virtuellen Zeitalter noch von dieser traditionellen Spielform? «Gamen» die Kids heutzutage nicht lieber?

Spielmarkt wächst «Gesellschaftsspiele sind trotz Internet und Spielkonsolen sehr attraktiv», weiss Peter Gygax, ehemaliger Präsident des Spielwarenverbandes Schweiz. «Der Markt wächst kontinuierlich sowohl bei den virtuellen als auch bei den traditionellen Spielen. Die Lust am Spielen ist durch die Computerspiele überhaupt erst geweckt worden.»

Wer als Spieler bei den guten alten Brettspielen wie Mühle, Dame und Monopoly stehen geblieben ist, hat eine rasante Entwicklung verschlafen. Früher gab es nur einen grösseren Spielverlag. Heute mischen auch viele kleinere Verlage den Markt auf. Jedes Jahr erscheint eine dreistellige Zahl neuer Spiele.

Spielautoren kreieren und tüfteln, bis die Regeln stimmen und die Marktreife erreicht ist. Wie das Filmgeschäft mit den goldenen Oscars hat auch die Spielszene ihre eigenen Auszeichnungen. So kürt seit 1979 eine Jury das «Spiel des Jahres».

Spielen oder «gamen»? Der Spielberater Carlos Wehrli befasst sich professionell mit Gesellschaftsspielen, berät Ludotheken, Bibliotheken, Firmen, Private und Schulen. Er stellt fest: «Gesellschaftsspiele sind bei Kindern bis zur ersten oder zweiten Klasse aktuell. Dann lässt die Begeisterung nach.» Im jungen Erwachsenenalter werde das Spielen jedoch meist wiederentdeckt.

Gründe für den Unterbruch sieht Wehrli einerseits in der fehlenden Zeit, weil die schulische Belastung steige, andererseits im Überangebot an Freizeitaktivitäten. Und: Spielen gilt in einem bestimmten Alter als uncool. Unter Kollegen «game» man eher. Dennoch seien Jugendliche hell begeistert, wenn er in Schulen zu Spielnachmittagen einlade. 90 Prozent der Schüler geben an, sie würden öfter spielen, es fehle ihnen jedoch an Spielpartnern.

Was Kinder beim Spielen lernen «Kinder können von Gesellschaftsspielen auf verschiedenen Ebenen profitieren», steht für den Heilpädagogen und Psychologen Thomas Niggli fest. «Entwicklungs- und sozialpsychologisch müssen sie fähig sein, mit oder gegen jemanden zu spielen. Sie müssen Regeln verstehen und einhalten, Rollen an- und wieder ablegen und lernen, sowohl die Gewinner- als auch die Verliererposition einzunehmen.

Intellektuell lernen Kinder, sich mit Symbolen und Mengen auseinanderzusetzen.» Es brauche grob- und feinmotorische Fähigkeiten zum Würfeln, oder um auf Feldern Figuren zu bewegen, ein rhythmisches Gefühl zum Zählen, Handlungsplanung beim Umsetzen von Strategien und eine Frustrationstoleranz beim Verlieren. Der Fachmann rät Eltern, darauf zu achten, dass die Spielvoraussetzungen mit den Fähigkeiten des Kindes übereinstimmen. Und: «Spiele müssen nicht teuer und aufwändig sein, sie sollen unterhalten und zu Erfolgserlebnissen verhelfen.»

10 beliebte Gesellschaftsspiele

- **Dog:** Besser als Eile mit Weile und Jassen – aber beides im Spiel enthalten. Für 4 oder 6 Spieler, ab 8 Jahren. Hergestellt von Mitarbeitern sozialer Institutionen.
 - **Usgrächnet Bünze:** Wer kennt die Schweiz? Ein Spiel für all jene, die ihre Geografiekenntnisse aufbessern möchten. Für 2 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren. Verlag Huch! & friends.
 - **Bohananza:** Mit Bohnen jede Menge Taler verdienen, vorausgesetzt man sammelt die richtigen. Für 3 bis 5 Spieler, ab 12 Jahren. Verlag Amigo.
 - **Die Werwölfe von Düsterwald:** Bei diesem Rollenspiel ist Kommunikation mehr als gefragt. Für 8 bis 18 Spieler, ab 10 Jahren. Verlag Pro Ludo.
 - **Ubongo:** Fetziges Legespiel mit Würfeln und Sanduhr. Für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren. Verlag Kosmos.
 - **Uno Extrem:** Der Klassiker, mit Kartenverteiler, der auf Knopfdruck nach dem Zufallsprinzip Karten auswirft. Für 2 bis 10 Spieler, ab 7 Jahren. Verlag Mattel.
 - **Scrabble:** Das weltbekannte Kreuzwortspiel, für 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren. Verlag Mattel.
 - **Biberbande:** Abtauchen und Verwirrung stiften, das macht dem kleinen Biber Spass. Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler, ab 6 Jahren, Verlag Amigo.
 - **Thurn und Taxis:** Auf einer historischen Landkarte Poststationen bauen. Spiel des Jahres 2006. Für 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, Verlag Hans im Glück.
- Die Siedler von Catan:** Historisches Abenteuerspiel. Spiel des Jahres 1995. Für 3 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, Verlag Kosmos.