

# Das Spiel als wesentliches Orientierungselement

*Z. Küng*

- 2.1 Orientierung und Regulierung durch Spiel – 27**
- 2.2 Wie können wir feststellen, dass gespielt wird? – 28**
  - 2.2.1 Ein Spiel in Gang setzen – 28
  - 2.2.2 Spielsetting – 29
  - 2.2.3 Teilnehmerinnen und Teilnehmer – 30
  - 2.2.4 Spieldauer – 31
  - 2.2.5 Positionen im Spiel – 32
  - 2.2.6 Spielziel – 32
  - 2.2.7 Spielergebnis – 33
  - 2.2.8 Spielzüge – 34
- 2.3 Spielen hat Laborcharakter – 34**
- 2.4 Im Spiel werden nicht ausschließlich hohe menschliche Werte gefordert – 35**
  - 2.4.1 Werte – 35
  - 2.4.2 Tugenden – 36
- 2.5 Neues Spiel – neues Glück – 36**
- 2.6 Zwei Spezialfälle – 37**
  - 2.6.1 Sport – 37
  - 2.6.2 Computerspiele – 38
- 2.7 Was das Spielen attraktiv macht – 41**
  - 2.7.1 Gewinnaussichten – 41
  - 2.7.2 Spannung – Entspannung – 41
  - 2.7.3 Herausforderung – Unterhaltung – 41
  - 2.7.4 Gefühle zeigen – 42
  - 2.7.5 Gemeinschaft erleben – 42

- 2.7.6 Fähigkeiten – 43
- 2.7.7 Regeln und Orientierung – 43
- 2.7.8 Sich Ausprobieren und Lernen – 43
- 2.7.9 Eigene Ziele verfolgen – 44
- 2.7.10 Verlieren können – 44
  
- 2.8 Was das Spiel verdirbt – 44**
  - 2.8.1 Ständiges Verlieren – 44
  - 2.8.2 Regeln und Verstöße – 44
  - 2.8.3 Spannung fehlt – 45
  - 2.8.4 Konzentration – Ehrgeiz – 45
  - 2.8.5 »Miesepeter« – 46
  - 2.8.6 Ausstieg – 46
  - 2.8.7 Hadern mit dem Spielergebnis – 46
  - 2.8.8 Buchstabengetreu spielen – 47
  - 2.8.9 Aus der Spiellogik treten – 47
  - 2.8.10 Dominanz einer Person – 47
  - 2.8.11 Erwartungen – Realitäten – 48
  - 2.8.12 Eingriffe von außen – 48
  
- 2.9 Wie stehen Spiele und Spielchen zueinander? – 48**
  - 2.9.1 Spiele – Spielchen – 48
  - 2.9.2 Gefälle zwischen den Beteiligten – 49
  - 2.9.3 Verdeckte Haltung – 50
  - 2.9.4 Exkurs zum Thema »Intrige« – 50
  
- 2.10 Das Verhältnis von Spiel und Ernst – 51**
  
- 2.11 Wann verhindert ein Konflikt das Spiel? – 53**
  - 2.11.1 Konfliktstufe 1: Verhärtung – 53
  - 2.11.2 Konfliktstufe 2: Debatte – 53
  - 2.11.3 Konfliktstufe 3: Taten – 54
  - 2.11.4 Konfliktstufe 4: Images, Koalitionen – 54
  - 2.11.5 Konfliktstufe 5: Gesichtsverlust – 55
  - 2.11.6 Konfliktstufe 6: Drohstrategien – 55
  - 2.11.7 Konfliktstufe 7: Begrenzte Vernichtungsschläge – 56
  - 2.11.8 Konfliktstufe 8: Zersplitterung – 56
  - 2.11.9 Konfliktstufe 9: Gemeinsam in den Abgrund – 56

## 2.1 Orientierung und Regulierung durch Spiel

Dass Macht, Strategie und das Verhältnis zur Umwelt unsere Bewegungsmöglichkeiten stark beeinflussen, ist schon vielfach besprochen worden. Dass aber das Spiel eine zentrale Rolle spielt, ist noch wenig bekannt. Das, woran sich die kooperierenden Personen im alltäglichen Handeln unbewusst orientieren und was sie miteinander verbindet, sind echte Spiele. Alle investieren einen kleinen Teil ihrer Autonomie, damit eine Gemeinsamkeit entsteht: Alle sind beteiligt, alle agieren, alle wünschen sich, dass es gut läuft und ein tolles Ergebnis – persönlich und insgesamt – herauskommt. Welches Spiel konkret im Gang ist, ist nicht entscheidend. Wichtig ist, dass die Qualität »Spiel« mit all ihren Schattierungen entsteht. Dabei ist klar, dass die Spielenden selbst und ihre Beziehungen untereinander ins Blickfeld gerückt und verstanden werden sollen.

Crozier und Friedberg werden an dieser Stelle mit der folgenden zentralen Aussage zitiert (Crozier u. Friedberg 1993, S. 68):

- » Die neue Problemstellung, die wir vorschlagen, beruht auf dem Spielbegriff. Es handelt sich dabei nicht um einen Wechsel des Vokabulars, sondern der Logik. Anstatt uns an eine Reihe wohl bestimmter Begriffe wie Struktur, Rolle, Person, zu halten, die die von uns als wesentlich erachteten Phänomene der Beziehungen und Verhandlungen, der Macht und gegenseitigen Abhängigkeit, nicht zu erfassen erlauben, konzentrieren wir uns auf die Integrationsmechanismen eben dieser Phänomene. Das Spiel ist für uns viel mehr als ein Bild, es ist ein konkreter Mechanismus, mit dessen Hilfe die Menschen ihre Machtbeziehungen strukturieren und regulieren und sich doch dabei Freiheit lassen.

Auf der ganzen Welt wird gespielt, alle Kinder wachsen mit Spielen auf. Spielen ist eine universelle Angelegenheit. Nicht alle Spiele sind universell, aber die Tatsache, dass gespielt wird, finden wir überall auf der Welt. Spiele entstehen, indem die Beteiligten ausmachen, dass sie etwas spielen möchten. Anschließend kommt die Frage, was gespielt werden soll. Dies ist ein Aushandlungsprozess. Die verschiedenen Vorlieben und Wünsche werden gegeneinander abgewogen und es kommt eine Einigung zustande. Wenn klar ist, was gespielt werden soll, folgt ein weiterer Aushandlungsprozess, nämlich zur Frage, nach welchen Regeln gespielt wird – was gilt.

Erinnern Sie sich an Ihre letzte Begegnung mit einem dreijährigen Kind? Wenn Sie dem Kind sympathisch sind und Sie beide Zeit haben, bekommen Sie vielleicht eine Einladung zum Spiel. Stimmen Sie zu, erhalten Sie sofort die ersten Anweisungen: Stell dich dort drüben hin, nimm diesen Stock. Vielleicht verstehen Sie noch nicht ganz, worauf das Spiel abzielt (das Kind möglicherweise auch noch nicht). Da Sie aber gesagt haben, dass Sie mitspielen, werden Sie diese Anweisungen ausführen. Als nächstes wird das Kind überlegen, was es

Mit Spielen strukturieren und regulieren Menschen ihre Machtbeziehungen

Spielen ist universell

Im Spiel, aber in welchem?

selbst tun wird. Kommentierend wird es auch einen Platz einnehmen und sich in ein Verhältnis zu Ihnen stellen. Dann wird in irgendeiner Art und Weise ein Austausch organisiert: Sie machen etwas, während das Kind das Gleiche oder etwas anderes tut. Oder das Kind macht etwas und anschließend sind Sie eingeladen, eine weitere Handlung vorzuschlagen. Vielleicht ist Ihnen zu diesem Zeitpunkt immer noch nicht ganz klar, wie das Spiel genau geht. Das Wesentliche ist aber schon im Gang: Sie bewegen sich nach den Plänen einer anderen Person. Das Kind testet aus, was Sie alles mitmachen. Sie können auch versuchen, sich nicht plangemäß zu verhalten. Je nachdem wird dann Ihre Änderung aufgenommen oder Ihr »Fehlverhalten« kritisiert und die Einhaltung der Vorgabe gefordert. Das Kind beobachtet, was sich abspielt und ist dabei, bis das Interesse nachlässt oder sich eine andere Priorität ergibt. Auch Sie haben die Möglichkeit, sich aus diesem Arrangement wieder zurückzuziehen. Vielleicht ist das Spiel zu Ende und Sie wissen immer noch nicht, was genau gespielt wurde. Sie haben aber klar den Eindruck, dass Sie im Spiel dieses Kindes mit von der Partie waren. Dieses Gefühl, mit von der Partie zu sein, aber nicht zu wissen, was gespielt wird, taucht im Erwachsenenleben immer wieder auf.

Kinder gestalten ihr Zusammensein sehr schnell als Spiel. Sie sind auch erfinderisch. Sie stellen Regeln auf, wer was wie zu tun hat und geben diesem Regelgebäude einen Namen. Vielleicht ist es auch eine Aufgabe, die ihnen von Mutter oder Vater gestellt wurde, die sie in einen regelhaften Ablauf bringen. Wenn die Regeln eines Spiels ausgehandelt sind, geht es darum, diese umzusetzen. Alle wollen selber im Spiel sein und gleichzeitig darauf achten, dass die anderen sich auch in diesem Rahmen bewegen. Dabei orientieren sie sich daran, was ihnen von den Erwachsenen vorgelebt wird. Inspiration beziehen sie aus der sie umgebenden Natur und Kultur.

Wenn ein solches Regelgebäude nur einmal gespielt wird, bleibt es einzigartig. Wird es von anderen angenommen, entstehen Spiele, die nachgespielt und damit allgemein bekannt werden. In unseren Breitengraden gibt es eine Reihe von Spielen, die einigermaßen bekannt sind. Dies geht von Kinder- und Singspielen über traditionelle Karten- und Brettspiele bis hin zu Computerspielen. Jedes Jahr kommen neue Spiele dazu. Wenn sich diese bewähren, etablieren sie sich; wenn nicht, geraten sie schnell in Vergessenheit.

## 2.2 Wie können wir feststellen, dass gespielt wird?

### 2.2.1 Ein Spiel in Gang setzen

Grundsätzlich ist die Teilnahme an einem Spiel freiwillig und begrenzt

Ein Spiel spielen ist etwas Besonderes im gewöhnlichen Tagesablauf. Entweder Sie schlagen selbst vor, dass gespielt werden soll, oder Sie werden zu einem Spiel eingeladen. Sie haben tausend Gründe um mitzumachen und tausend Gründe, um genau zu diesem Zeitpunkt,

## 2.2 • Wie können wir feststellen, dass gespielt wird?

mit diesen Leuten, nicht dieses Spiel zu spielen. Es ist auch klar, dass das Spiel ein Ende hat. Dieses Ende kann im Voraus bestimmt sein oder durch einen übereinstimmenden oder einseitigen Entscheid herbeigeführt werden. Im Unterschied dazu haben Sie nicht die Wahl, das Leben kurzfristig auszusetzen, um es irgendwann wieder weiterzuleben. Das Leben ist ein Kontinuum.

Der Beschluss zu spielen muss auch beinhalten zu entscheiden, welches Spiel gespielt werden soll. Spielen wir **Fangen**, **Verstecken** oder **Federball**? Mit der Wahl des Spiels sind die Grundregeln klar: Beim **Federball** hat jede Person einen Schläger und alle gemeinsam einen Federball. Wie sportlich präzise das Ganze wird, ist Gegenstand von Abmachungen. Wenn wir unter Nachbarinnen und Nachbarn spielen, könnten die Regeln lauten: Wir zählen je einen Punkt, wenn der Federball zu Boden fällt oder wir zählen, wie viel Mal wir den Federball hin und her schlagen können. Es schlägt auf, wer dem Federball am nächsten ist. Wir spielen, so lange wir Lust haben. Wir haben (k)ein Netz. Auf beiden Seiten stehen so viele Mitspielende, wie wir im Moment gewinnen können usw. Wichtig ist, dass die Regeln bekannt sind und die Spielenden sich grundsätzlich daran halten wollen. Tauchen während des Spiels Unklarheiten auf, führt dies zu Diskussionen, die auch zu Auseinandersetzungen führen können. Die getroffenen Abmachungen klären, wie das Spiel verlaufen wird.

Zusätzlich ist es von Vorteil, wenn die Beteiligten sich darüber einigen, was für eine Spielhaltung eingenommen werden soll. Sind alle dafür, das Spiel locker zu sehen oder soll akribisch exakt nach den Regeln gespielt werden? Wird ernsthaft gespielt oder ist schlaues Schummeln erlaubt und erwünscht? Spielen wir um Geld oder zum Vergnügen? Es ist klug, sich zu Beginn des Spiels darüber zu einigen. Stellt sich während des Spiels heraus, dass unterschiedliche Auffassungen bestehen, kann dies zu Unstimmigkeiten führen.

### 2.2.2 Spielsetting

Jedes Spiel hat ein bestimmtes Setting. So kann z. B. **Wasserball** nur im Wasser gespielt werden, **Tennis** wird auf Sand-, Rasen- oder einem Hartplatz gespielt und **Ski** läuft man meistens auf Schnee. Bei einigen Spielen benötigt man bestimmte Geräte. In vielen Sportarten sind Bälle in unterschiedlichen Größen, aus unterschiedlichen Materialien und von unterschiedlichem Gewicht gefragt. Weiter werden bestimmte Utensilien wie Turngeräte, Zeitmesser usw. gebraucht. In anderen Spielen sind Spielkarten, Bretter, Würfel, etwas zum Aufschreiben usw. nötig. Je ernsthafter das Spiel gespielt wird, desto genauer wird das Spielsetting eingehalten.

Wenn wir zu sechst in einer Silvesternacht zu unserem Vergnügen das **Schokoladenspiel** spielen, brauchen wir dazu eine Tafel Schokolade, Messer und Gabel, einen Würfel und ein paar Ausstattungsstücke. Das können eine Mütze, ein Schal, eine Krawatte, Handschuhe,

Stiefel, nur ein Teil davon oder noch andere Stücke sein. Wer eine sechs würfelt, zieht sich so schnell es geht alle vorgeschriebenen Kleidungsstücke an und beginnt mit Messer und Gabel die Schokolade auspacken und zu essen, so lange bis eine andere Person eine sechs würfelt.

Gehen wir aber zu sechst zu einer **Jodelkonkurrenz**, wird – neben der Qualität unserer musikalischen Darbietung – auch die Korrektheit unserer Trachtenkleidung (von den Schuhen bis zum Kopfschmuck) bewertet.

Das Spielsetting grenzt sich in der einen oder anderen Art immer von der Alltagssituation ab.

### 2.2.3 Teilnehmerinnen und Teilnehmer

---

Da Spielen ein universelles menschliches Verhalten ist, können grundsätzlich alle an einem Spiel teilnehmen. Es spielen aber nicht immer alle mit allen alle Spiele. Was können die Hintergründe dafür sein?

Der erste ist sicher der Wille einer Spielerin oder eines Spielers, nicht mitspielen zu wollen. Sie schlagen ein Spielangebot aus, weil Ihnen das Spiel nicht gefällt oder weil Ihnen die Mitspielenden nicht passen. Es kann auch sein, dass Sie im Moment nicht in Spiellaune sind oder Ihnen ein spezifisches Können für das Spiel fehlt. Bei diesem Können kann es sich um Kenntnisse des Spiels und seiner Regeln handeln oder auch um Fähigkeiten gehen, die es Ihnen erlauben, gut mitzuspielen. Wenn Sie eingeladen werden, an einem **Fußballmatch** in einem Team mitzuspielen werden Sie, wenn Sie einen verstauchten Fuß haben – wohl oder übel, besser absagen.

Ein weiterer Grund nicht mitzuspielen könnte sein, dass die anderen Mitspielenden Sie nicht mit dabei haben wollen. Sind Sie z. B. Anfängerin oder Anfänger und werden nicht wirklich erwünscht, liegt es vermutlich daran, dass ein gewisses Spielniveau vorausgesetzt wird. Wird von den anderen festgestellt, dass Ihre Voraussetzungen nicht genügen, wird auf Ihr Mitspielen verzichtet. Der Wille der anderen zählt ebenso stark wie Ihr eigener. Man schätzt gegenseitig ein, wer wie gut im Spiel ist. Wie angenehm ist Ihre Präsenz für die Runde? Was handeln wir uns mit Ihnen als Mitspieler oder Mitspielerin ein? Wir laden Leute aufgrund unserer Einschätzung zum Mitspielen ein oder sagen Einladungen zum Mitspielen ab.

Oft besteht bereits in einem anderen Zusammenhang ein Team (Familie, Nachbarschaft, Arbeitsplatz, Verein usw.), das sich die Frage stellt, ob gespielt werden soll. Wer mit von der Partie sein wird, ist grundsätzlich bereits definiert. Um nicht ins Spiel mit einbezogen zu werden, muss eine Einzelperson aktiv aussteigen.

In bestimmten Situationen werden klare Bedingungen zum Mitmachen vorausgesetzt: ein bestimmtes Mindest- oder Höchstalter, das eine oder andere Geschlecht, eine Mindestleistung, die Teilnahme an Ausscheidungsverfahren usw.

## 2.2 • Wie können wir feststellen, dass gespielt wird?

Diese Faktoren werden als Zulassungs- bzw. Ausschlussgründe definiert. Sie wirken, ob sie offiziell ausgesprochen oder nur informell angewendet werden.

### 2.2.4 Spieldauer

Die Spieldauer kann sehr unterschiedlich sein. Bei einer Gruppe von Spielen, z. B. vielen sportlichen Teamspielen, ist die Spieldauer genau angegeben. **Fußball** kennt zwei Spielhälften zu je 45 Minuten. **Eishockey** wird dreimal 20 Minuten gespielt, wobei die Zeit nur läuft, wenn der Puck im Spiel ist. Das Eishockey-Beispiel zeigt, dass »Zeit« genau definiert werden muss. Ist die Zeit abgelaufen, wird das Spiel beendet. Der Spielstand am Schluss ist auch das Endresultat. Der Blick auf die Uhr ist in diesen Spielen wichtig, weil er anzeigt, wie nah bzw. fern der entscheidende Schlusspunkt – schon oder noch – ist.

Andere Spiele gehen so lange, bis ein bestimmtes Ergebnis erreicht ist: Es kann verabredet werden, dass gespielt wird, bis alle Teams die Aufgabe gelöst haben. Damit ist das Spiel beendet und es wird bilanziert. Viele Spiele enden, weil z. B. alle Karten aufgebraucht sind. Bei **Domino**, **Scrabble** oder **Carcassonne** kann es vorkommen, dass keine weiteren Steine oder Spielkarten mehr vorhanden sind. Bei **Mühle** oder **Schach** ist es möglich, dass ein/e Spieler/in keinen Zug mehr machen kann.

Eine weitere Variante besteht darin, dass eine bestimmte Anzahl an Runden ausgemacht wird. Das ist z. B. oft bei **Jass-Kartenspielen** der Fall. Wer die meisten Runden gewonnen hat, ist Gesamtsieger/in. Es ist auch möglich, dass »open end« verabredet wird und gespielt wird, bis die Energie, die Kraft oder die Lust ausgeht.

Viele Spiele dauern so lange, bis ein/e Mitspieler/in das Spiel mit einem bestimmten Spielzug beenden kann. Oft ist dieser Spielzug auch gleichbedeutend mit dem Gewinn der Runde. Bei **UNO** heißt dies z. B., als Erste/r der Runde die letzte Karte auf den Stapel zu legen. Bei **Rommé** wird, wenn das ganze Blatt zusammen passt, die überzählige Karte umgedreht auf den Stapel gelegt. Bei der Versteck-Variante **Schittli Verbannis** wird die Suchrunde dann beendet, wenn es einer Person gelingt, aus dem Versteck heraus zu kommen und am Ziel die Pyramide aus drei Holzscheiten mit einem Tritt zu zerstören. Beim **Wort erraten** wird der Schlusspunkt gesetzt, wenn die fragende Person durch die Person, die errät, mit einem Ball getroffen wird. Diese Schlusspunkte haben für die Gewinnerin oder den Gewinner einen durchaus triumphalen Aspekt – oft ist dies auch hörbar.

Weniger spektakulär ist das Spielende, wenn das Spielziel (► Abschn. 2.2.6) erreicht ist, aber das Ende nicht mit einer einzelnen Handlung verbunden ist, die auch den Sieg darstellt.

Zu Beginn eines Spiels kann folglich nicht geplant werden, wie lange das Spiel dauert bzw. wie lange insgesamt gespielt wird.

### 2.2.5 Positionen im Spiel

---

Je nach Spiel sind auch unterschiedliche Positionen zu besetzen. Identisch ist oft die Ausgangslage für alle mit gleich vielen Karten, Figürchen usw. Beim **Versteckspiel** wird zu Beginn ausgemacht, wer sucht – alle anderen sollen sich verstecken. Beim **Monopoly** gibt es die Mitspielenden, und falls eine Person nicht spielen will, kann diese die Bank betreuen.

In vielen Sportarten gibt es neben den Spielenden eine/n Schiedsrichter/in, die/der unparteiisch dafür sorgt, dass alle die Regeln gleichermaßen einhalten.

Oft bildet sich rund um ein Spiel eine ganze Entourage. Beim **Poker** sind dies zusätzlich zu den Spielenden, die Kartenbank, die Zuschauenden und die Whisky-Servierenden.

Je nach Situation können (wollen) Sie sich in eine bestimmte Position bringen, weil diese Ihnen am besten dazu verhilft, Ihre Ziele anzupeilen. Vielleicht möchten Sie auch eine bestimmte Rolle meiden, weil sie Ihnen gar nicht behagt. Sie werden immer wieder die Gelegenheit finden, über Positionen und Rollen zu verhandeln, weil es den anderen Beteiligten ebenso ergeht.

### 2.2.6 Spielziel

---

Zu Beginn des Spiels verständigen sich die Beteiligten über das Spielziel. Es wird dabei genau definiert, was Siegen bedeutet. Es gewinnt z. B., wer der oder die Erste ist. Beim **100-m-Rennen** kann das heißen, als Erste/r über die Ziellinie zu rennen, oder bei **Mensch ärgere dich nicht** als Erste/r alle vier Figürchen im eigenen Haus zu haben.

Bei einer anderen Gruppe von Spielen wird der Sieg gemessen. Beim **Fußball** gewinnt, wer die meisten Tore schießt. Bei **Fang den Hut** gewinnt, wer die meisten fremde Hüte ins eigene Haus bringen kann. Beim **Diskuswerfen** siegt, wer den weitesten Wurf schafft. Umgekehrt gibt es Spiele, bei denen die/der Spieler/in gewinnt, die/der möglichst wenig hat. Bei **Ligretto**, **Rommé**, **UNO** werden Strafpunkte verteilt – wer am wenigsten hat, gewinnt.

Es gibt Spiele, bei denen beurteilt wird, wie gut die Leistung ist: Die/der Spieler/in mit der besten Beurteilung gewinnt. So werden **Jodelkonkurrenzen** oder **Eiskunstlaufen** entschieden.

Bei einer weiteren Gruppe von Spielen ist es das Ziel, die Rolle zu wechseln. Wer bei **Fangen** am Anfang die/der Fangende ist, versucht eine andere Person zu berühren und wird damit frei, selber wegzurennen, weil die andere Person nun fangen muss. Wer beim Spiel **Blinde Kuh** als »blinde Kuh« startet, versucht, mit verbundenen Augen eine Person zu packen und zu identifizieren. Gelingt dies, wird die Augenbinde weitergegeben und die erste Person wird sich ebenso wie die anderen Mitspielenden möglichst dem Zugriff der



»blinden Kuh« entziehen. Bei **Dreh dich nicht um, der Plumpsack geht um**<sup>1</sup> sitzen die Mitspielenden im Kreis und eine Person, der »Plumpsack«, umkreist sie hinter ihrem Rücken. Sie/er hat einen Fetzen Stoff in der Hand und legt diesen – möglichst unauffällig – jemandem hinter den Rücken, während alle das Lied singen. Wird der Fetzen erspürt, springt diese Person auf und versucht, den »Plumpsack« rennend einzuholen. Gelingt dies, bleibt die Rolle des »Plumpsacks« bei der gleichen Person, wenn nicht, wechselt die Rolle. Wird das kleine Tuch nicht erspürt und der »Plumpsack« kann unbehelligt eine Runde drehen, wird diese Person zum »faulen Ei« und muss sich in den Kreis setzen. Je nach Absprache lösen sich die »faulen Eier« ab, so dass nur eine Person im Kreis sitzt. Bei der zweiten Variante wird das Spiel gespielt, bis nur noch zwei Personen übrig bleiben. Am Ende des Spiels geben alle »faulen Eier« ein Pfand ab, das mit großem Spaß ausgelöst wird. Das »Plumpsack«-Spiel weist sehr unterschiedliche Positionen auf und ermöglicht diverse Positionswechsel.

### 2.2.7 Spielergebnis

Ist das Spiel entschieden, wird es beendet. Das kann formlos geschehen, indem das Ergebnis festgestellt wird und die Runde sich auflöst. Es können aber auch feierlich Medaillen, Pokale oder Urkunden verteilt werden. Vielleicht wird die Gelegenheit genutzt, um vor vollen Tribünen eine Ehrenrunde zu machen. Bei Spielen mit Einsatz kann der Verlust eingezogen und der Gewinn ausbezahlt werden. Wer **Schwarzer Peter** wird, bekommt einen schwarzen Schnurrbart geschminkt oder wer ein Pfand abgeben musste, wird es durch Erfüllen der jeweiligen Bedingungen auslösen.

Spielergebnisse müssen aber nicht logisch aus dem Charakter des Spiels hervorgehen. So kann bestimmt werden, dass wer gewonnen (verloren) hat, mit der nächsten Runde beginnen dürfe (müsse). Es können auch weitere Vereinbarungen mit dem Spielausgang verknüpft sein. Es kann verabredet werden, dass wer gewinnt, zuerst unter die Dusche gehen darf, während die Verliererin oder der Verlierer aufräumen muss. Bekannt sind auch Abmachungen, wie »Wer verliert, spendiert eine Runde« oder »Wer gewinnt, lädt die nächste Spielrunde zu sich ein«.

Werden solche Spielergebnisse vereinbart, gilt für die Mitspielenden, dass sie sich auch daran halten sollen. Sie gehören mit in den Regelkanon des Spiels. Wer sich darüber hinwegsetzt, verletzt die Regeln.

<sup>1</sup> In der deutschsprachigen Schweiz wird dieses Spiel »Lueged nöd ume, de Fuchs gaht ume« genannt.

## 2.2.8 Spielzüge

Nichts ist langweiliger als ein Spiel, bei dem praktisch alles festgelegt ist. Im **Leiterspiel** wird reihum gewürfelt und das eigene Figürchen gemäß Augenzahl – ausschließlich – vorwärts geschoben. Einzig Spezialfelder wie »Häschen springt ein Feld zurück« oder »Blume wächst über fünf Straßen hoch« geben Anweisung für eine entsprechende Unregelmäßigkeit, Die Spielenden haben keinen Einfluss. Sie dürfen keine Runde auslassen, nicht die Richtung wechseln usw. Deshalb gewinnt mit Sicherheit, wer Würfelglück hat.

Spiele werden dann interessant, wenn zwar der Rahmen und das Ziel klar sind, aber die Wege, dieses Ziel zu erreichen, von den Überlegungen der Mitspielenden (mit)bestimmt werden. So wählt jede/r Mitspielende, ob sie/er offensiv oder defensiv spielt. Im Weiteren halten alle ihre Überlegungen geheim und schaffen damit Unsicherheitszonen. Neben den eigenen Spielzügen sind deshalb auch die Spielzüge der anderen zu beobachten und in die Überlegungen einzubeziehen.

## 2.3 Spielen hat Laborcharakter

Während des Spiels sind die Abläufe verdichtet

Wenn wir spielen, ist klar, was die Mitspielenden zu tun haben. Es ist auch klar, wann sie dies zu tun haben. Allzu viel Verzögerung ist nicht möglich, da sonst der Spielrahmen auseinander fällt. Auf diese Weise bekommt das Spiel einen gewissen Laborcharakter für Ihre Überlegungen zu den Spielzügen. Wenn Sie eine bestimmte Strategie anwenden, erfahren Sie in absehbarer Zeit – oft sogar umgehend –, was die Strategie für eine Wirkung entfalten kann. Damit berechenbar wird, wann das Spiel endet, gibt es auch Bestimmungen, dass Spielzüge bis zu einem bestimmten Zeitpunkt gemacht werden müssen. Weil sich zum Beispiel im **Schach** die beiden Spielenden gern viel Zeit für den nächsten Zug nehmen, wird eine Uhr eingesetzt. Zu Beginn wird vereinbart, wie viel Zeit zum Nachdenken eingesetzt wird. Während des Nachdenkens läuft eine Uhr, die mit dem eigenen Schachzug auf die/den Gegner/in umgestellt wird. Wird die Zeit insgesamt von einer Person überschritten, hat sie die Partie verloren.

Bei den meisten Brettspielen kommen die Spielenden reihum zum Würfeln, Stein ziehen, Karte nehmen usw. Das muss so rasch gehen, dass das Spiel im Fluss bleibt, sonst verliert es seine Spannung.

Im gewöhnlichen Leben entwickeln sich die Verhältnisse nicht immer so zügig, weil der Rahmen des Lebens sehr viel weiter ist und das Leben viel mehr Unwägbarkeiten enthält.

Die verdichtete Situation im Spiel ergibt einen großen Lerneffekt: Sie erlaubt, dass Sie die Wirkung einer Strategie testen, die Sie lange und konsequent anwenden. Sie können auch beobachten, welche Reaktionen auf wechselnde Strategien erfolgen. Spiele haben sehr oft so kurze Sequenzen, dass dieses Ausprobieren ständig geschehen

Verdichtete Abläufe ermöglichen einen großen Lerneffekt

**Praktische Organisationsanalyse**

Strategien verstehen und gestalten – erkennen, was  
gespielt wird

Küng, Z.

2015, XII, 187 S. 12 Abb. Mit Online-Extras., Softcover

ISBN: 978-3-642-41049-9