



Kriterien generationentauglicher Gesellschaftsspiele

TEIL 2: GENERATIONENTAUGLICHE KRITERIEN AUS EXPERT:INNENSICHT

PETRA FUCHS / DANIELA BEHRENS

In der letzten Ausgabe Forum Sozial 1/2021 wurde mit der Teil-Studie 1 betrachtet, welche Spielelemente zur Generationentauglichkeit von Spielen beitragen. Diese Erkenntnisse sollen Sozialarbeitende unterstützen, Gesellschaftsspiele in der Inter-generativen Sozialen Arbeit einzusetzen. Aus der Studie ging hervor, dass Spiele, die Zufallselemente enthalten, eher geeignet sind als Spiele, die hohe kognitive Fähigkeiten erfordern. Ebenso sind Spielelemente entscheidend, die positive Spielgefühle entstehen lassen, wie Team, positive Ereignisse oder Belohnung. Teil-Studie 2 betrachtet nun nicht nur, welche Spielelemente für das Generationenspiel förderlich sind, sondern erörtert auch, welche äußerlichen Merkmale (z. B. klar unterscheidbare Farben oder stabiles Spielmaterial) sowie allgemeinen Merkmale (z. B. Spielumgebung, Regelerklärung oder Begleitung der Spielsituation) in und bei Spielen vorhanden sein müssen, um zum gelingenden altersübergreifenden Spiel beizutragen.

Es stellt sich daher die Frage, was entscheidend ist, damit verschiedene Generationen gemeinsam

an einem Spiel Freude haben und welche Mindestanforderungen benötigt werden.

Generationenspiel-Siegel

Basis der Teil-Studie 2 sind u. a. die Kriterien des Generationenspiel-Siegels. Das Generationenspiel-Siegel wird vom gemeinnützigen Verein „Spielecafé der Generationen“ mehrmals jährlich an Spiele vergeben, die als generationentauglich erachtet werden.

Hierzu wurde vom Siegel-Gremium ein Kriterienkatalog entwickelt, der vor allem Qualitätsmerkmale fokussiert (vgl. Spielecafé der Generationen 2020).

Meeple-Centred-Design

Ebenso dienen die Kriterien von Meeple Centred Design als Grundlage. Meeple Centred Design stellt die Barrierefreiheit von Gesellschaftsspielen in den Vordergrund. Laut Heron u.a. schließen viele Spiele Menschen mit visuellen, körperlichen, kognitiven oder kommunikativen Beeinträchtigungen aus. Die vollständige Teilhabe

an kulturellen Aktivitäten wird als wichtige Möglichkeit für Menschen beschrieben, sich in die Gesellschaft zu integrieren, gemeinsame Gespräche zu führen und Freundschaften zu bilden (vgl. Heron u.a. 2018, S. 99). Hierzu müssen physische, kognitive und sozioökonomische Zugänge ermöglicht werden. Innerhalb des Projektes „Meeple like us“ wurde daher ein Evaluationswerkzeugkasten entwickelt, der auf über 100 bekannte Gesellschaftsspiele angewandt wurde und aufzeigt, welche Zugänge Spiele wie ermöglichen sollten. Meeple Centred Design stellt die Barrierefreiheit in den Vordergrund und geht somit einen Schritt weiter als die Generationentauglichkeit. Da im Alter jedoch Beeinträchtigungen zunehmen können, wird hier kein Widerspruch, sondern eine sinnvolle Bezugnahme gesehen.

Expert:innen-Befragung

Um Erkenntnisse rund um Kriterien für generationentaugliche Spiele zu generieren und somit Informationsslücken zu schließen, wurden 11

Personen in qualitativen Interviews befragt, die Gesellschaftsspiele beruflich sowie generationenübergreifend einsetzen. Zehn üben pädagogisch/therapeutische Berufe aus, fünf sind Sozialpädagog:in oder Diplompädagog:in, vier haben eine Zusatzausbildung als Spieltherapeut:in bzw. -pädagog:in, fünf haben leitende Funktionen inne, vier sind innerhalb der Spielebranche tätig und fünf der Expert:innen sind Lehrer:in oder Dozierende:r (Mehrfachnennung möglich). Viele Expert:innen kamen bereits in der Kindheit mit Gesellschaftsspielen in Verbindung:

„Gesellschaftsspiele haben mich von klein auf begleitet“.

Neun der Expert:innen haben aktuell beruflich mit Gesellschaftsspielen zu tun. Dies reicht von Spieleentwicklung über die Leitung von Spielveranstaltungen bis zu pädagogisch/therapeutischen Spieleangeboten. Sechs der Expert:innen beschreiben das Spielen von Gesellschaftsspielen als ihr Hobby, welches sie z. B. auf Spieletreffen oder im Ehrenamt ausleben.

Soziale Zugehörigkeit, positive Gefühle und Lernen sind bedeutend

Gerade soziale Zugehörigkeit sowie das Erleben von positiven Gefühlen sind für die meisten Expert:innen beim Spielen von Gesellschaftsspielen bedeutend. Unter sozialer Zugehörigkeit wird subsumiert, dass das Spielen verbindet, Zugehörigkeit bzw. Gleichheit entsteht, sich jede:r einbringen kann und Geselligkeit sowie Zusammenkommen gefördert werden:

„Es hat für mich einen sehr hohen sozialen Stellenwert im Bereich der Zugehörigkeit“.

„Wir haben etwas, was uns verbindet, ein gemeinsames Hobby, ein gemeinsames Interesse“.

Durch das gemeinsame Erleben findet Interaktion statt, dies führt zur sozialen Verbundenheit und

dem Erleben einer Mitgliedschaft am sozialen Miteinander.

Sieben der Expert:innen beschreiben, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen Spaß, Freude, Spannung und Faszination auslöst. Aber auch Abenteuer, Neues entdecken, abschalten können sowie Vertrautheit und Erinnerung werden genannt. Dies kann unter der Kategorie positive Gefühle zusammengefasst werden:

„Es ist eine Welt der Entdeckungen für mich. [Es] ist ein unermessliches Abenteuer“.

„Wir werden sehr emotional miteinander, wenn wir spielen; das heißt, wir zeigen unsere wahren Gesichter – wir freuen uns, wir ärgern uns, wir streiten uns, wir kommen wieder zusammen. Und wir haben eine wunderbare, analoge Zeit miteinander, wenn wir gemeinsam spielen“.

Aber auch das Lernen durch das Spiel ist für viele bedeutsam. Eine Expertin meint z. B., dass durch den pädagogischen Einsatz spielerisches Lernen ermöglicht wird. Damit wird das Sekundärziel des unbewussten Lernens von den Expert:innen wahrgenommen.

„Das [Spielen] gibt mir ständig Impulse, mich damit zu beschäftigen, Dinge zu betrachten und nachzulesen, mich schlauer zu machen“.

Nicht weniger wichtig ist den Expert:innen der kommunikative Charakter im Spiel. Das Spielen dient als Icebreaker und fördert Kennenlernen.

Was trägt zu positiven Spielsituationen bei?

Bei der Frage nach Beispielen, in denen Generationen gemeinsam gespielt haben und die positiv erlebt wurden, wurden positives Spielerlebnis, passende Spieleauswahl, Chancengleichheit und Erleben von sozialer Zugehörigkeit als Grund für das positive Empfinden genannt. Fünf der Expert:innen beschreiben, dass eine unheimliche Spielfreude zu beobachten war:



„Die haben sich auf die Schenkel geklopft beim Autorennen, sich gegenseitig ausgebremst und gejoht“.

„Auf einer Spielveranstaltung in Berlin waren Oma, Opa so um die 70, dann war die Kindergeneration da, so zwischen 40-50 und die Enkel, aber schon etwas größer, so an die 20 Jahre. Die waren eine so spielbegeisterte Familie, die haben ein Glücksspiel von HZM Kinzel gespielt: Dawie Jones, mit so einer Schatztruhe, und wo man auch ordentlich fies spielen konnte. Das war für die neu und die haben sich untereinander nichts geschenkt und so einen Spaß gehabt. Die waren da so richtig drin und man hat gemerkt, da wird niemand geschont, die hatten einfach ihren Spaß“.

Durch das gemeinsame Erleben findet Interaktion statt, dies führt zur sozialen Verbundenheit.

Weiterhin beschreiben die Expert:innen, dass im generationen-

übergreifenden Spiel das Alter keine Rolle spielt. Hier kann Bezug auf die Theorie der Interkulturellen Kommunikation genommen werden, in der durch Nivellierung der außerspielerischen Fähigkeitsunterschiede Chancengleichheit entsteht: „Weil jeder das machen konnte, und es ist überhaupt nicht aufgefallen, dass der eine alt und der andere jung war, sondern jeder hat es gut spielen können und gut Spaß daran haben können“.

Wie bereits bei der Frage nach der persönlichen Bedeutung des Spielens haben die Expert:innen auch als Grund der positiv erlebten Spielsituationen die Soziale Zugehörigkeit hervorgehoben:

„Das ist das Faszinierende, dass das Spiel dazu geführt hat, dass manche meiner Schüler auch in ihrer Freizeit in das Altenheim gegangen sind und Kontakte gehalten haben.“/„Da ist auch eine Bindung von den Alten zu den jungen Schülern gewachsen“.

Was trägt zu Frust in Spielerunden bei?

Bei der Frage nach Beispielen, in denen Generationen gemeinsam gespielt haben und die negativ erlebt wurden, benannten die Expert:innen als Grund, dass es keinen chancengleichen Zugang gab, die Spielauswahl nicht zielgruppengerecht war oder die äußeren Rahmenbedingungen nicht passeten. Ein Experte beschreibt, dass es bei Kindern zu Frust führt, wenn sie verlieren oder wenn Eltern sie gewinnen lassen. Als schwierig wurde auch beschrieben, wenn Spiele gespielt wurden, die ein hohes Wissen voraussetzen:

„Wenn das Spiel Wissen aus der Zeit erfordert. Z.B. bei einem Trivial Pursuit Spiel von vor 20 Jahren hätte die mittlere Generation eher einen Vorteil, das funktioniert dann nicht so gut, weil es Frust aufbaut bei den anderen Generationen“.

Ebenfalls kam es zu Frusterleben, wenn Spiele für eine der Generationen zu komplex waren, bzw. eine zu hohe Konzentration abverlangten. Es werden kognitive Fähigkeiten vorausgesetzt, die nicht ausgeglichen werden können, wodurch keine Chancengleichheit mehr gegeben ist.

„Ich erinnere mich an das Spiel Thurn und Taxis, das die Schüler unbedingt spielen wollten. Mit diesem Spiel sind sie ganz, ganz kläglich gescheitert. Die älteren Menschen kamen damit überhaupt nicht klar“.

Spiele können laut Expert:innen aber auch zu einfach sein. Dies ist vor allem der Fall, wenn Erwachsene mit ihren Kindern Kinderspiele spielen:

„Ich kriege das immer dann mit, wenn Spiele so einfach sind, dass sie für die Erwachsenen stinkend langweilig sind“.

Dies bestätigt die Annahme von Meeple Centred Design, dass der kognitive Zugang zur Chancengleichheit beiträgt. Problematisch gestalten sich zudem Spielsituationen, in denen es einzelnen Spielenden nicht gelang, Spielende mit weniger Erfahrung chancengerecht zu integrieren.

„Es gab eine 3-Generationen-Familie. Ich weiß nicht mehr die genaue Zusammensetzung, aber da ist mir aufgefallen, dass die mittlere Generation, die Eltern der Kinder, sehr dominant gespielt haben. Entweder haben sie es nicht gemerkt oder sie wollten es so, weil der Ehrgeiz zu gewinnen so hoch war. Man hat den Kindern und auch den Großeltern angesehen, dass sie nicht so viel Spaß hatten bei dem Spiel“.

Fast die Hälfte der Expert:innen wies darauf hin, dass die falsche Spielauswahl zu negativen Spielerlebnissen führte. Probleme ergaben sich beispielsweise, wenn das Spiel vom Komplexitätsgrad oder thematisch nicht zu allen Generationen der Spielegruppe passte.



Alle hier abgebildeten Spiele sind als „generationentaugliche Spiele“ zu beschreiben.

Zu negativem Spielempfinden trugen außerdem mangelnde Materialbeschaffenheit und äußere Rahmenbedingungen bei, zwei Themen, die im Laufe der Befragung genauer betrachtet werden.

Generationentaugliche Spiele

Die Expert:innen wurden nach drei Spieleempfehlungen für das generationenübergreifende Spielen gefragt. Als Begründung für die Auswahl der Spiele wurden Bekanntheit, Chancengleichheit, das Element Zufall, positives Spielerlebnis, großes und ansprechendes Material, Förderung von Fähigkeiten, soziale Zugehörigkeit und Kommunikation angegeben. Als wichtigstes Kriterium bei der Spieleauswahl für generationengemischte Gruppen wurde Chancengleichheit genannt. Unter Chancengleichheit wird zusammengefasst, dass das Spiel und die Regeln einfach und schnell zu verstehen und zu erklären sind, gleiche Gewinnchancen bestehen, kein Vorwissen benötigt wird und jeder:er mitspielen kann:

„Als erstes würde ich Mensch ärgere dich nicht nennen, weil es allen Generationen bekannt ist. Man kann davon ausgehen, dass auch die Großeltern und manchmal vielleicht auch die Urgroßeltern das Spiel mit Sicherheit kennen. Das vereinfacht die Erklär- und Regelkunde. Außerdem hat es einen hohen Glücksanteil durchs Würfeln. Und auch Kinder lernen ganz schnell einfache Taktiken dazu, wie sie schnell Erfolg haben können. In dem Spiel kann jeder gegen jeden gewinnen“.

Spiele können auch zu einfach sein.

Unter sozialer Zugehörigkeit und Kommunikation werden Absprachen treffen, Ideen einbringen, Teamspiel und Gemeinschaftlichkeit subsumiert. Genannt wurden zudem Spiele, die ein positives Spielempfinden auslösen. Die Spiele machen Spaß, sind witzig und auch das sich gegenseitig ärgern wird als positives Gefühl genannt:

„Für jüngere Kinder finde zum Beispiel Schoko Hexe toll. Ganz einfacher Einstieg. Ich denke jetzt vornehmlich an Spiele, die einen einfachen Einstieg haben, die sofort losgehen und wo man nicht viel erklären muss. Schoko-Hexe ist so ein Spiel, das auch schon 5-jährige gut mit-spielen können und das einfach mordsviel Spaß macht, weil man sich richtig schön ärgern kann. [...] ich kann mir gut vorstellen, dass das auch generationsübergreifend Spaß macht. Auch Eltern haben Spaß, es mit ihren Kindern zu spielen“.

Als weitere Gründe wurden von den Expert:innen angegeben, dass sie Zufalls-, bzw. Glücksanteile enthalten und fördernd sind. Unter fördernd fallen Lernen von Taktiken, Anregen der Merkfähigkeit und des assoziativen Denkens.

Alle Spieleempfehlungen enthalten Zufallselemente

Bei der Auswertung zeigt sich, dass in allen von den Expert:innen empfohlenen Spielen Zufallselemente enthalten sind. Sehr deutlich tritt der spielerzeugte Zufall zu Tage, der in über 90% der Spiele vorkommt. Auch in Teil-Studie 1 wurde dieser in 54,55 der Spiele identifiziert. Der spielvorbereitende Zufall kommt mit 63% ebenso häufig vor. In Teil-Studie 1 betrug der Wert 84%. Dies bestätigt die hohe Bedeutung des Zufalls in generationentauglichen Spielen und lässt sich aufgrund der Nivellierung von Fähigkeiten auch theoretisch begründen.

Nicht-generationentaugliche Spiele

Als nächstes wurden die Expert:innen befragt, welche Spiele sie als nicht generationentauglich erachten und warum. Als Begründung für die Auswahl der Spiele wurden Chancenungleichheit, negatives Spielerlebnis, zu kleines und mangelhaftes Spielmaterial und

fehlende soziale Zugehörigkeit genannt. Unter Chancenungleichheit wurde zusammengefasst: zu hoher Komplexitätsgrad, zu viel benötigtes Spezialwissen, eine zu viel erforderliche Geschicklichkeit, unbekannte Spielmechanismen und Spiele, die unter Zeitdruck gespielt werden müssen, zu lange dauern oder nur für bestimmte Personengruppen gedacht sind.

„Geschicklichkeit und Zeit sind zwei Mechaniken, die die Sache schwierig machen können. Oder wenn es sehr ungewöhnliche Spielmechanismen sind, die man noch nicht kennengelernt hat und in die man sich erstmal reindenken muss. Dafür nehme ich „Perfect Match“ als Beispiel, es gibt aber sicherlich auch noch mehr. Ich finde das Spiel „Perfect Match“ gar nicht schlecht, aber ich scheitere schon daran, jemand anderem zu erklären, wie das gespielt wird. Weil es so ungewöhnlich ist“.

„Also, generell keine Quizspiele, weil ich immer denke, da ist das Wissensspektrum so breit, das kriegt man nie gedeckt. Ich denke, es ist prinzipiell für altersübergreifende Spielrunden überhaupt nicht geeignet. Weil entweder die Fragen zu schwer sind und man frustriert ist oder sie sind zu einfach und man ist frustriert“.

Die Expert:innen bestätigen, dass diese Gründe zu Frustration und mangelndem Spielespaß führen. Aber auch durch Spiele, bei denen es Hemmschwellen gibt oder die Trigger auslösen können (z. B. Spiele mit Mordthemen), kann das Spielerlebnis negativ beeinflusst werden.

Ebenso wie bei den als negativ erlebten generationenübergreifenden Spielrunden wird auch bei der Auswahl der nicht zu empfehlenden Spiele angegeben, dass das Material zu klein, wenig ansprechend oder mit zu viel Text ausgestattet, bzw. zu viel Material vorhanden ist.

„Ein Spiel, was sich ganz viele Kinder bei uns nehmen, aber was gefloppt ist, ist Crazy Coconuts.“



Eigentlich ein ganz simples Prinzip - du musst mit diesen Affenfiguren die Kokosnüsse in Becher schnipsen und wenn du sie dann triffst, kannst du sie nehmen. Wer am Ende sechs, sieben oder acht Becher hat, hat gewonnen. [...] Ich finde das an sich eigentlich ganz gut, aber die Haptik von diesem Spielmaterial ist einfach total furchtbar. Es ist alles Kunststoff und dieser Mechanismus von den Affen funktioniert ständig nicht. Die Kokosnüsse fliegen überall durch die Gegend. Das ist wirklich ganz gruselig und dieses Spiel wird aber ganz oft von Familien oder Großeltern-Enkelkind-Konstellationen aus dem Regal genommen und meistens nach 10 Minuten wieder frustriert eingepackt“.

Nicht empfohlen wurden von einem Experten zudem auch Spiele, bei denen sich in andere hineinversetzt werden muss.

Die Aussagen der Expert:innen sind mit den Ausführungen Meeple Centred Design in Bezug zu setzen. Die Barrierefreiheit und damit verbunden die Chancengleichheit sind durch die physischen, kognitiven, emotionalen und kommunikativen Zugänge nicht gegeben.

Äußere Merkmale generationentauglicher Spiele

Gefragt wurde anschließend, wie Material, Grafik und Spielanleitungen beschaffen sein müssen, damit diese als gut bewertet werden können. Alles Expert:innen sind sich einig, dass die Beschaffenheit des Materials (Karten, Spielbrett, Figuren usw.) von hoher Qualität und haptisch ansprechend sein muss, um generationentauglich zu sein. Dazu zählt, dass das Material gut greifbar und angenehm zu fassen, stabil und robust ist und Spielfiguren standsicher sind.

„Vom Material find ich gut, wenn es etwas Stabiles ist. Das hat auch etwas damit zu tun, das ein Spiel etwas aushält“.

In allen empfohlenen Spielen sind Zufallselemente enthalten.

„Es muss eine relativ gute Haptik haben. Und je nachdem, wie breit die Altersspanne auseinandergeht, ist es wichtig, (zum Beispiel bei kleinen Kindern), dass es relativ simpel ist und es keine verschluckbaren Teile gibt. Bei älteren, vielleicht beeinträchtigten Personen sollte es eine Haptik haben, damit der Greifmechanismus noch greift“.

Damit bestätigen die Expert:innen die Ausführungen vom Meeple Centred Design, dass der physische Zugang (Karten nicht zu klein/zu groß; nicht zu glatte, kleine Spielsteine; Spielmaterial kann nicht verrutschen) und der allgemeine Zugang (Großes Spielbrett, verständliche einfache Symbole) gegeben sein muss, um die Barrierefreiheit zu ermöglichen. Zudem wird angegeben, dass es hilfreich ist, wenn das Material schnell und einfach aufgebaut werden kann, dass es keinen „Wust an Materialien“ geben sollte und Spielhilfen zum Regelverständnis hilfreich sind. Diese von den Expert:innen genannten Voraussetzungen sind ebenso Voraussetzungen für die Vergabe des Generationenspiel-Siegels.

Wie auch bei der Beschaffenheit des Materials nennen die Expert:innen bei der Gestaltung der grafischen Elemente (Icons, Texte, Bilder usw.) Voraussetzungen, die die Barrierefreiheit nach Meeple Centred Design gewährleisten und die gegeben sein müssen, damit das Spiel das Generationenspiel-Siegel erhalten kann. Alle Expert:innen sind sich einig, dass grafische Elemente strukturiert und gut erkennbar sein müssen (Texte groß und Farben gut zu unterscheiden, alle Details von allen Seiten des Spielplans gut zu erkennen):

„Also, ich denke, grafische Elemente – gut übersichtlich, klar erkennbare und so große Buchstaben, dass man die Schrift lesen kann, sind sehr sinnvoll. Und ansonsten, dass man auch bei etwas schummrigerem Licht noch unterscheiden kann, ob

das eine rote Figur ist oder eine orangene“.

„Gut gestaltet, gut erkennbar und Farbschwäche bzw. Farbblindheit berücksichtigen. Aber das betrifft im Grunde genommen auch normale Mainstream-Spiele für eine homogene Zielgruppe, denke ich“.

Es ist zudem wichtig, dass Grafiken und Symbole auf dem Spielmaterial vorhanden sind. Diese sollten aber auch eindeutig zu verstehen sein.

Struktur von Spielanleitungen

Hilfestellung zum Regelverständnis, Strukturiertheit und Überschaubarkeit benennen die Expert:innen bei der Gestaltung der Spielanleitung und den Spielregeln als Voraussetzungen für die Generationentauglichkeit. Unter Hilfestellungen zum Regelverständnis wird zusammengefasst, dass einfache und verständliche Formulierungen ebenso wichtig sind, wie dass beim Lesen der Regeln keine offenen Fragen bleiben. Hilfreich ist es, wenn es zu Beginn einen Überblick über das Spiel gibt und zwischendurch kurze Zusammenfassungen gegeben werden. Als bedeutend wird beschrieben, dass Rückgriffhilfen bei Regelfragen

vorhanden sind. Dies kann z. B. über einen Schnellfinder im Anhang gelöst werden.

„Also, ich finde unabhängig von der Generationentauglichkeit wichtig, dass sie schnell verstanden werden und möglichst gut aufbereitet sind. Einfache Sprache finde ich wichtig, für Kinder als auch für Erwachsene, unabhängig jetzt mal vom Alter. [...] für etwas, das alltagstauglich ist, denke ich, ist immer ein einfaches, strukturiertes Regelwerk in einfacher Sprache (auch mit Hintergrund, dass es auch nicht-muttersprachliche Menschen gibt) sinnvoll“.

„Klare Struktur, die durchschaubar ist und nicht zu verschachtelt ist. Das bedeutet, dass es eine gute Mischung zwischen Fließtext und Bildern gibt, mit einer guten Absatzregelung und Strukturierung. Lesbarkeit, was Richtung Schriftgröße geht. Beispiele, wie einzelne Spielzüge erfolgen. Und diese nicht nur textlich, sondern auch mit Bildern untermalt“.

Es wurde zudem der Vorschlag gemacht, dass Spielregeln eine Zeitangabe enthalten, um einschätzen zu können, wie viel Zeit das Erlernen der Regel benötigt.



Grafische Elemente müssen strukturiert und gut erkennbar sein.



Spielzug sowie Kommunikation. Diese Elemente wurden auch innerhalb der ersten, auf EMPAMOS aufbauenden Studie als generationentauglich eingestuft (jedoch ohne Signifikanz).

Auf die Frage, welche Elemente nicht zur Generationentauglichkeit beitragen, nannten die Expert:innen: Spielewelten, Bluffen (Täuschen) und Eroberung (Gebietsherrschaft). Vor allem die Nennung der Spielwelten ist interessant, stellte sich diese Frage bereits am Ende der Tril-Studie 1:

„Was mir noch einfällt und auch wichtig ist, sind die themenbezogenen Spiele. Insbesondere denke ich dabei z. B. an die Marvel Spiele. Man muss schon wirklich Fan davon sein, damit man sie gerne spielt und damit man damit etwas anfangen kann. Da ist es schwierig, dass sich dabei alle einbezogen fühlen“.

Für den Erhalt neuer Erkenntnisse wurden die Expert:innen nach weiteren Merkmalen gefragt, die dazu beitragen, dass ein Spiel generationentauglich oder nicht generationentauglich ist. Dabei wurden die Merkmale vertrautes Material, flexibler Ein- und Ausstieg, häufige Wiederholungen und angemessener Komplexitätsgrad genannt.

Wenn Sie ein Spiel begleiten, worauf achten Sie dann dabei?

Den Expert:innen ist vor dem Spiel wichtig, dass eine Eigenmotivation zur Begleitung des Spiels besteht und sich vorher Gedanken zum didaktischen Vorgehen gemacht wird.

„Ich überlege mir auch immer vorher, wie ich das Spiel erkläre, ich spiele die Spiele selber zwei, drei Runden, damit ich weiß, an welcher Stelle ich was erklären muss oder was noch warten kann“.

Weiterhin ist es wichtig, auf die richtige, zur Gruppe passende Spieleauswahl (Spielinteressen und

Fähigkeiten) zu achten sowie auf die äußeren Rahmenbedingungen. Dazu zählen genug Zeit zu haben, die räumliche Situation, eine ruhige Atmosphäre und genug Platz zum Spielen. Als bedeutend bei der Begleitung der Spielsituation wird von Expert:innen auch erwähnt, dass von den Beteiligten die Bereitschaft und Freiwilligkeit im Spiel vorhanden sein muss.

Bei der aktiven Spielebegleitung achten die meisten darauf, dass im Spiel für alle Teilnehmenden Spielfreude entsteht. Damit dies gelingt, gehen sie empathisch auf die Spielenden ein und geben, wenn nötig, aktive Hilfestellung zum Regelverständnis. Zudem wird auf die Nivellierung von Unterschieden geachtet:

„Und dass ich nur im äußersten Notfall Hilfestellung gebe, dass ich nicht versuche, mit Mitspielenden zu lenken in dem Spiel“.

„Dann achte ich vor allem darauf, dass alle mitbekommen, was ich erkläre. Das ist für mich immer ganz wichtig. Ich frage nach, ob alle alles verstanden haben“.

Diese Hinweise sind für die praktische Anwendung der Sozialarbeitenden, die generationenübergreifend arbeiten, von Bedeutung.

Weitere Erkenntnisse

Neue Erkenntnisse ergaben sich zudem bei der Frage, ob die Expert:innen noch etwas mitteilen möchten. Eine Expertin gab an, dass je nach Altersgruppe andere Voraussetzungen für das gemeinsame Spielen geschaffen werden müssen. Ein weiterer Experte ist sich sicher:

„Eine klare Eingrenzung der Generationentauglichkeit ist gar nicht möglich, weil eine hohe Individualität beim gemeinsamen Spielen entsteht, sodass die Generation auch häufig sehr unterschiedlich sind“.

Dies passt auch zur Aussage, dass



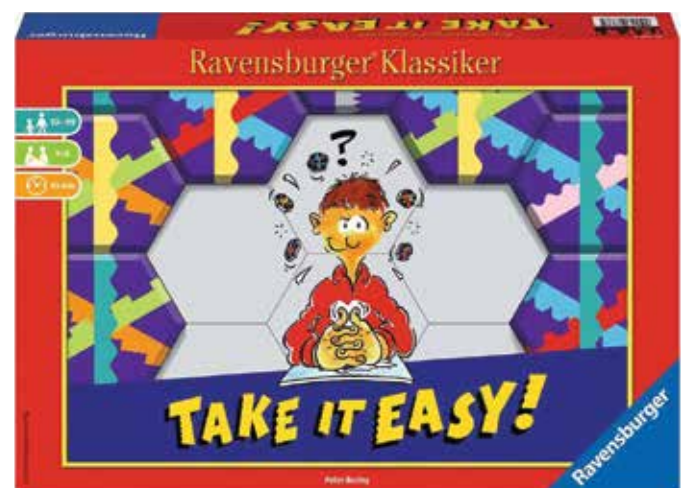
es auf die Spielerfahrung der Spielenden ankommt, um eine gelingende Spielsituation zu schaffen. Weitere Aussagen:

„Was mich bewegt, wenn ich an ältere Menschen denke, ist die Frage, wie man sie ermuntern kann, sich in so ein neues Setting hineinzubewegen. Also, ich denke da ganz explizit an diese Bridgerunde und an die Skatrunde. Und wie man das aufbrechen kann. Also, wie man das bewerben müsste, oder wie man das hinbekäme, dass außerhalb des Familienkontextes ältere Menschen ermutigt werden, sich mit Familien zu treffen, mit Kindern zu spielen und zu erleben, dass dies Spaß macht“.

Nicht nur die Spieleauswahl spielt eine Rolle, sondern auch die Begleitung der Spielsituation.

Schlussfolgerung

Das Spielen von Gesellschaftsspielen in generationenübergreifenden



Einfluss der Spielregel-Länge

Als nächstes wurde gefragt, ob von der Länge der Spielregeln darauf geschlossen werden kann, ob ein Spiel generationentauglich ist. Fünf der Expert:innen meinen, ja, zwei meinen, dass dies nicht geschlussfolgert werden kann und vier sind unentschieden. Dass es darauf ankommt, wie die Spielregeln gestaltet sind, zeigen die Antworten:

„Es kommt halt immer darauf an, wie die beschrieben sind. Wenn du eine Spielanleitung hast, in der sind 20 Seiten Text, würde ich sagen – ja. Das ist dann auf jeden Fall ungeeignet, egal, ob das Spielmechanismus vielleicht gut ist, wenn du das Spiel verstanden hast. [...] Wenn allerdings die 20 Seiten übersichtlich aufgebaut sind und du hast Bildererläuterungen dazu, oder eine Spielsituation, oder ein Level, oder was auch immer, dann kann so eine Spielanleitung durchaus mal lang sein.“

Festgestellt wird auch, je komplexer Spielregeln sind, desto weniger generationentauglich sind sie.

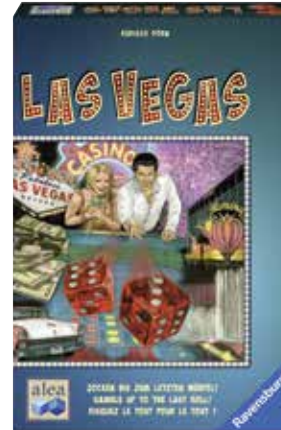
Kürzere Spiele sind generationentauglicher

Bei der Frage, ob die Länge des Spiels Einfluss auf die Generationentauglichkeit hat, bestätigten acht Expert:innen, dass dieser Einfluss gegeben ist, nur zwei sind unentschieden.

„Aus meiner Erfahrung und meiner Beobachtung würde ich sagen, ein Spiel sollte nicht länger als eine halbe Stunde dauern, vielleicht eine Dreiviertelstunde. Und eher kurze Spiele und mehrere Wiederholungen, denn Kinder lieben Wiederholungen und ältere Menschen lieben auch Wiederholungen“ (5.123-126).

„Also, das würde ich schon sagen, dass das einen Einfluss hat. Wir erleben es – vom Arbeitskontext her – schon, dass Spiele, die einen schnellen Einstieg bieten und wo die Spielrunden nicht zu

lange dauern, dass das eigentlich die Sachen sind, die man gut und ohne Bedenken rausgeben kann. Also, so eine Spielrunde von 15 Minuten, 20 Minuten, maximal 30 Minuten“.



Es wird jedoch deutlich, dass es auf die Zusammensetzung der Gruppe ankommt, bzw. welches Spielniveau die Spielenden haben.

Einfluss von Spielelementen auf die Generationentauglichkeit

Im nächsten Teil der Befragung wurden die Expert:innen gebeten, ihre Einschätzung zu 16 in Teil-Studie 1 analysierten Spielelementen zu geben. Dabei bestätigen sich die Ergebnisse überwiegend. Somit tragen spielerzeugter Zufall (z. B. würfeln), Positive Ereignisse, Blockade (andere Figuren blockieren) und gemeinsame Avatargruppen (Figuren, die gemeinsam gespielt werden) zur Generationentauglichkeit von Spielen bei. Die Bedeutung von modifiziertem Zufall (Zufall, mit dem gerechnet werden kann), Belohnung und Spielvariante wurde von den Expert:innen höher eingeschätzt, als es in Teil-Studie 1 verzeichnet werden konnte. Besonders wichtig waren ihnen die Elemente Team und Hilfestellung. Als weniger bedeutend bewertet wurden Gambling (Ein Risiko eingehen, mit Chance viel zu gewinnen/zu verlieren) und Joker.

Bestätigt wurde von den Expert:innen auch, dass das Element körperliche Geschicklichkeit dazu beiträgt, nicht generationentauglich zu sein. Ebenso werden Zeitlimit (z. B. in Sanduhrenspiele) und Zugplanungserfordernis bewertet, deren Bedeutung in der vorgehenden Studie jedoch geringer ausfiel.

Die Expert:innen nannten weitere Elemente, die zur Generationentauglichkeit beitragen können. Als generationentauglich vorgeschlagen wurden die Spielelemente kooperative Spielform, geheimer

Elemente körperlicher Geschicklichkeit tragen dazu bei, dass Spiele nicht generationentauglich sind.



Runden kann soziale Zugehörigkeit und positive Gefühle entstehen lassen, außerdem finden Kommunikation und unbewusstes Lernen, bzw. die Förderung von Fähigkeiten statt. Gerade Teamspiel und das Erleben von Gemeinschaft scheinen bedeutend. Damit Spielsituationen mit unterschiedlichen Altersgruppen gelingen, sollte jedoch darauf geachtet werden, dass ein positives Spielerlebnis entsteht. Dazu ist die passende Spieleauswahl entscheidend, damit Chancengleichheit unter allen Spielenden gegeben ist. Denn gerade, wenn das Alter keine Rolle spielt, werden laut Expert:innen positive Spielsituationen befördert. Dies wird jedoch verhindert, wenn die Spieleauswahl nicht zielgruppengerecht erfolgt und z. B. zu hohes Wissen, Geschicklichkeit oder Konzentration zum Spielen benötigt wird, Spiele zu komplex oder zu einfach sind, unter Zeitdruck gespielt wird oder äußere Rahmenbedingungen nicht passen. Vor allem aber wurden mangelhaftes oder zu kleines Spielmaterial von den Expert:innen kritisiert. Diese Herausforderungen führen zu Frustration und mindern den Spielespaß.

Welche Merkmale lassen sich in dieser Studie nun aber filtern, um Spiele nach ihrer Generationentauglichkeit einschätzen zu können? Die Expert:innen weisen immer wieder darauf hin, dass Bekanntheit dazu beiträgt, Spiele altersgemischt einsetzen zu können. Spiele wie z. B. Mensch-Ärgere-Dich-nicht kennt fast jede Person, sie bieten somit einen niedrighen Zugang. Auch das Vorhandensein von Zufallselementen wird als Indikator für Generationentauglichkeit betrachtet. Diese Einschätzung spiegelt sich in den Spielevorschlügen der Expert:innen wider, von denen jedes Zufallselemente enthält.

Mit Blick auf die äußeren Merkmale von Spielen ist es wichtig, dass das Material stabil, robust, gut greifbar und haptisch ist. Ein

Spiel sollte schnell aufgebaut sein und Spielhilfen enthalten. Grafiken müssen gut erkennbar (Texte groß, Farben unterscheidbar) und eindeutig zu verstehen sein, um einen niedrighen Zugang zu gewährleisten - Forderungen, die auch Meeple Centred Design und das Generationenspiel-Siegel stellen. Ebenso sollen auch Spielanleitungen gut verständlich, klar strukturiert und mit Rückgriffhilfen versehen sein.

Bei der Auswahl der Spiele scheint es zur Generationentauglichkeit beizutragen, wenn die Spielelemente positives Ereignis, Joker, gemeinsame Avatargruppe, Spielvarianten und vor allem vom Glück abhängige Elemente wie Gambling und Zufallselemente enthalten sind. Am bedeutendsten waren für die Expert:innen die Elemente Team und Hilfe zu Regeleinhaltung. Aber auch kooperative Spielform und Kommunikation wurden als generationentaugliche Elemente genannt. Achten Spielanleitende dann noch darauf, dass die Spiele wenige/keine Anforderungen an körperliche Geschicklichkeit stellen, vorhandene Zeitlimits keinen Stress auslösen, sowie Bluffen, Eroberung und zu spezielle Spielwelten vermieden werden, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Spiele für den generationenübergreifenden Einsatz geeignet sind.

Während die Länge der Spielregeln nicht per se Einfluss auf die Generationentauglichkeit eines Spiels hat, sehen die Expert:innen dies bei der Länge der Spieldauer als gegeben. Kürzere Spielerunden mit 30 Minuten werden empfohlen, um nicht zu überfordern, auch wenn dies immer von der Zusammensetzung der Gruppe und deren Spielniveau abhängt.

Nicht nur die Spielauswahl spielt eine Rolle, sondern auch die Begleitung der Spielsituation. Die Spielleitung sollte das Spiel gut kennen und das Vorgehen planen, um Regeln erklären und für das

Autorinnen:



DANIELA BEHRENS: Sozialpädagogin B.A., Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung an der FH Münster, tätig im Allgemeinen Sozialen Dienst im Jugendamt. E-Mail: dgossmann@web.de



PETRA FUCHS: Sozialpädagogin B.A., Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung, Lehrende an der FH Münster, Vorsitzende des Vereins „Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.“. E-Mail: spielefuechsin.sozial@gmail.com

Spiel motivieren zu können. Empathisch auf Mitspielende einzugehen ist wichtig, um ein für alle passendes Spiel gemäß Interessen und Fähigkeiten auszuwählen und Hilfe zum Regelverständnis geben zu können. Aber auch eine angenehme, ruhige Atmosphäre, Platz zum Spielen und die Freiwilligkeit zum Spiel sollten fokussiert werden.

Werden diese Voraussetzungen bedacht, steht dem gelingenden Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Intergenerativen Sozialen Arbeit kaum etwas im Wege. Allerdings wurde deutlich, dass „Generationen“ keine klar umrissene Gruppe sind. Es kommt darauf an, welche Personen im Einzelnen am Spieletisch sitzen. Differierende Fähigkeiten und Interessen sind dabei bedeutsam. Daher gilt es, im Sinne von Meeple Centred Design und dem Generationenspiel-Siegel, Hürden möglichst niedrig zu setzen, um jede Person in der Gruppe abzuholen. Sind die durchschnittlichen Fähigkeiten und Ansprüche der Personen höher, spricht schließlich nichts dagegen, Spiele mit höherem Komplexitätsgrad oder längerer Spieldauer anzubieten. ■

Literatur

Deci E., L.; Ryan R. M. (1993):

Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik 39 (1993) 2. S. 223-238.

Heron J. H./Belford P. H./Reid Hayley/Crabb M. (2018): Meeple Centred Design. A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games In: The Computer Games Journal. 7: 97-114. Springer Link

Spielecafé der Generationen (2020): „Generationenspiel-Siegel“. Hebertsfelden. <https://bit.ly/3wLjMU7/> [abgerufen am 09.01.2021]