

Spielzeug und Spielen

Herausgegeben von
Volker Mehringer | Wiebke Waburg

Die Reihe bietet eine Plattform für theoretische, empirische sowie praktische Auseinandersetzungen mit Spielzeug und Spielen aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven. Spielen wird als grundlegendes menschliches Bedürfnis in allen Lebensphasen angesehen und in unterschiedlichsten Kontexten fokussiert. Die Reihe richtet sich an eine interdisziplinäre Zielgruppe aus Studierenden, Dozierenden, Wissenschaftler*innen und Praktiker*innen, die sich in Forschung, Lehre, Studium und/oder Praxis mit Spielzeug und Spielen auseinandersetzen.

Wiebke Waburg | Volker Mehringer | Barbara
Sterzenbach (Hrsg.)

Brett- und Gesellschaftsspiele – Aktuelle Studien und spielpädagogische Ansätze

BELTZ JUVENTA

10/DG 9400 WM2

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Beltz Verlagsgruppe behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.



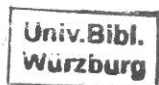
Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-7799-9292-9 Print
ISBN 978-3-7799-9293-6 E-Book (PDF)
ISBN 978-3-7799-9294-3 E-Book (ePub)

1. Auflage 2026

© 2026 Beltz Juventa
Beltz Verlagsgruppe GmbH & Co. KG
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
service@beltz.de
Alle Rechte vorbehalten

Satz: Datagrafix GSP GmbH, Berlin
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag
(ID 15985-2104-1001)
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de



26hu-887

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung <i>Wiebke Waburg, Volker Mehringer und Barbara Sterzenbach</i>	9
I How-to: Brettspielforschung	17
„GameMood“ Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen <i>Volker Mehringer und Thomas Voit</i>	18
Brettspiel und Theater Methodische Überlegungen für eine Spielwissenschaft <i>Sarah Klöfer</i>	42
II Analysen von Brettspielen	57
Spiele im Spiel dimensionieren Zur modernen Entwicklung einer alten Spielform <i>Steffen Bogen</i>	58
Intergenerative Kommunikation und Begegnung spielend fördern Befunde einer Studie in drei Teilen <i>Petra Fuchs</i>	74
Remediation als aktuelle Tendenz in Gesellschaftsspielen? Teil-Digitalisierung von analogen Spielen wie „Adventure Games“ – Die drei??? – Das Geheimnis der Statue <i>Ann-Kathrin Günther</i>	91
Verflochten, verbündet, verzweckt? Ein diskursives Panorama der Relation von Brett- bzw. Gesellschaftsspielen zum Lernen im Erwachsenenalter <i>Nicole Hoffmann</i>	105
Gesellschaft spielen Themen, Mechaniken und Spielerlebnisse moderner Gesellschaftsspiele in historischer Perspektive <i>Valentin Köberlein</i>	121

Geschichte verpackt Brett- und Gesellschaftsspiele als Zeitzeugen Die Spielesammlung von Dieter Mensenkamp im Deutschen Spielearchiv in Nürnberg <i>Tanja Miehm</i>	135
Nur mit vereinten Kräften Kooperative Brettspiele <i>Barbara Sterzenbach</i>	151
III Spielen und Spielende forschend begleiten	165
Brettspiel und Gender Eine Analyse jenseits von Repräsentation <i>Tilman Gorenflo</i>	166
„Wir sind eine Familie“ Identitätsnarrative in der Brettspiel-Community <i>Cosima Werner</i>	178
Brett- und Gesellschaftsspiele als Dinge des Freispiels in der Kita <i>Teresa Vielstädte</i>	194
Ubongo und Co. Brettspielprojekte in Grundschulen in Tansania <i>Lars Boettger, Wiebke Waburg und Claudia Quaiser-Pohl</i>	207
IV Projekte rund um Brettspiele	227
Spiele(nd) im Museum Potenziale moderner Brettspiele für Ausstellungsdesign und Museumsdidaktik <i>Anna Klara Falke und Lukas Boch</i>	228
Komplexes Entscheiden lernen Eine sozialpädagogische Perspektive auf das Bildungspotenzial von Brettspielen <i>Udo Haaken und Selma Haupt</i>	249
Reflexion eines Serious Games im Bildungskontext zur Förderung kreativer Problemlösungskompetenz <i>Samuel T. Simon, Inga Limpinsel, Olga Neuberger, Anna-Lena Krüßmann, Leonie Lack, Anna Geers, Andrea Blome und Sandra Aßmann</i>	264
Brett- und Gruppenspiel „Polytick“ als Möglichkeit alternativer Politikdidaktik <i>Holger Müller, Peter Zehrt und Lars Uhlmann</i>	281
Autor*innenangaben	292

Vorwort

„Straßen? Wo wir hinfahren, brauchen wir keine Straßen“.

Dieses Zitat markiert nicht nur das Ende des Films *Zurück in die Zukunft Teil 1*, sondern ist gleichzeitig popkulturelles Paradebeispiel einer Generation für den Reiz von Fortsetzungen. Im Endspurt für den ersten Band unserer Reihe „Spielzeug und Spielen“ zeichnete sich ebenfalls bereits die Fortsetzung, der zweite Band der Reihe, ab: diesmal zum wunderschönen und vielfältigen Themenfeld der Brett- und Gesellschaftsspiele. Die (Vor-)Freude war also groß und sie hält bis heute an. Sie halten nun die fertige Fortsetzung in den Händen und wir sind zuversichtlich, dass wir damit dem Fluch der Fortsetzungen entgehen. Mit unserer für diesen Band gewonnenen Mitherausgeberin Barbara Sterzenbach hatten wir eine spielbegeisterte Expertin zur Seite und auf unseren Call for Papers erhielten wir viele spannende Beitragsvorschläge, aus denen sich ein vielseitiger, interdisziplinärer und interessanter Band geformt hat. Vorteil unserer Reihe ist, dass Sie nicht den ersten Teil kennen müssen, um den zweiten lesen zu können. Sollte Ihnen dieser Band allerdings gefallen, so laden wir Sie nicht nur herzlich ein, auch einen Blick in den ersten Band zu werfen, sondern wir würden uns auch sehr freuen, wenn Sie uns als Leser*innen für weitere Fortsetzungen erhalten bleiben.

In diesem Sinne: „to be continued“.

Ihre Wiebke Waburg und Ihr Volker Mehringer

Einleitung

Wiebke Waburg, Volker Mehringer und Barbara Sterzenbach

Spiele sind nicht selten Gegenstand öffentlicher Reflexion. Blogs, Zeitungen und Zeitschriften geben regelmäßige Empfehlungslisten heraus – besonders in Hinblick auf bevorstehende Feiertage im Kreis der Familie oder die Urlaubssaison. Hier werden einerseits diverse Zielgruppen, andererseits verschiedene Spielanlässe antizipiert und die besondere Eignung der Spiele für lange Autofahrten, gemütliche Abende, Partys oder thematische Interessen in den Mittelpunkt gestellt. Blogs greifen oft im Sinne einer Peer-to-peer-Beratung die Perspektive der Spielenden auf und reflektieren häufig über Immersion und Darstellungen innerhalb des Spiels. Diese Reflexionen können dabei auch kulturwissenschaftlich oder soziologisch gefärbt sein, wenn etwa historische Anknüpfungspunkte, wie Kolonialismus oder Geschlechterverhältnisse, in den Fokus rücken. Doch auch in professionellen Settings können Spiele zum Einsatz kommen: In Museen, in Fortbildungen oder in der Therapie werden Spiele als Medien bestimmter Inhalte oder Lernziele genutzt. Professionelle Einschätzungen werden daher von verschiedenen Interessengruppen nachgefragt: Eltern/Sorgeberechtigte, Erzieher*innen, Pädagog*innen, Spielwarenhersteller*innen und Ökonom*innen fragen zum Beispiel nach Qualitätskriterien für Spiele jenseits der sicherheitsrelevanten Aspekte. Am Prozess der Spielentwicklung Beteiligte fragen nach Innovationspotenzialen in Spielmechaniken, nach kreativen Lösungen für ein besseres Flowerleben während des Spiels. Verlag und Redaktion sind stärker an Verkaufs- und Marketingstrategien interessiert. So lässt sich beobachten, dass auf Brettspielverpackungen für Kinder etwa damit geworben wird, welche Fähigkeiten mit diesem oder jenem Spiel gefördert werden (sollen).

Seit Jahren ist der positive Trend in der Brettspiel-Branche ungebrochen. Während der Corona-Pandemie gehörte diese sogar unbestritten zu den Profiteur*innen (siehe für einen Überblick Nover 2022). Viele Menschen fanden während den Lockdowns und Kontaktbeschränkungen ein neues Hobby in Brettspielen. Doch nicht nur wirtschaftlich ist das Brettspiel ein interessantes Gut. Auch im wissenschaftlichen Bereich wird Expert*innen-Wissen zum Brettspiel immer stärker nachgefragt. Zwar dominieren immer noch Publikationen über digitale Spiele und (früh-)kindliches Spiel das Feld der Spieleforschung, doch gibt es in den letzten Jahren vermehrt Bemühungen, auch Gesellschafts- und Brettspiele wissenschaftlich aufzuarbeiten. Populärwissenschaftliche Medien zur Wissenschaftskommunikation wie Podcasts, Reportagen oder Interviews, aber auch

wissenschaftliche Paper und Projekte zu dieser Form des Spielens mehren sich. 2024 erschien das „Handbuch Brettspiele“, das die 2021 in der Podcast-Reihe „Brettspielbar“ begonnene Betrachtung der Entstehung eines Brettspiels – von der Idee zum fertigen Produkt – in schriftlicher Form fortführt und 75 Beiträge von Expert*innen der Brettspielbranche enthält (vgl. Carla/Post 2024). 2025 ist ein langjähriges Bemühen zentraler Akteure auf diesem Feld endlich von Erfolg gekrönt worden, als die UNESCO das „Brettspiel-Spielen“ als immaterielles Kulturerbe anerkannt hat (vgl. UNESCO 2025). Wir sind auch tätig gewesen und haben unter anderem Beiträge zu historischen Settings von Brettspielen im Allgemeinen (Sterzenbach/Waburg 2021) und Kolonialismus im Speziellen (Waburg/Sterzenbach 2024) publiziert.

Brettspiele können in Anlehnung an Michael Renner (2008, S. 187) als Spielzeuge beschrieben werden – Dinge, die zum Zwecke des Spielens geschaffen wurden. Sie werden meistens in einer mitgelieferten besonders gestalteten Box aufbewahrt, in der alle Materialien sowie die Anleitung Platz finden. Das Spielmaterial kann aus Karten, Würfeln, Plättchen usw. bestehen, die durch die Anleitung in eine bestimmte Ordnung gebracht werden und in Beziehung zueinander stehen, die sich ohne die Anleitung nur schwer erkennen lässt. Gesellschaftsspiele können daher aus ganz unterschiedlichen Perspektiven zum Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzung werden. Häufig lassen die Gestaltung der Box und des Materials bereits Assoziationen auf Thema und Mechanik zu und wecken damit Erwartungen bei Betrachtenden. Nicht selten hängt die Kaufentscheidung von der gewählten Thematik ab, unabhängig von Spielmechanik und Qualität des Spielmaterials.

Auch die ästhetische Gestaltung spielt eine große Rolle für Spielerinteressierte. Damit sind Brettspiele auch kulturelle Artefakte, deren Gestaltung Rückschlüsse auf Kunstfertigkeiten, interessante Erzählungen und angenommene Vorlieben innerhalb einer Zielgruppe, einer Spielkultur zulassen. In dieser kulturwissenschaftlichen Deutung kann beispielsweise gefragt werden, welche Themen relevant gesetzt und auf welche Weise sie im Spiel erlebbar gemacht werden. Aus pädagogischer Perspektive finden sich häufiger Publikationen über Spiele in didaktischen (Unterrichts-)Settings sowie zu potenziellen Lerninhalten von Brettspielen.

Der Sammelband zielt darauf ab, Zugänge und Ergebnisse der (anwendungsorientierten) Brett- und Gesellschaftsspielforschung zusammenzutragen, die aus unterschiedlichen Blickwinkeln und in disziplinspezifischen sowie interdisziplinären Beiträgen diskutiert werden können. Damit wird ein wichtiger Beitrag zu einem aktuellen, sich entwickelnden Forschungsfeld geleistet.

Die Artikel sind in vier inhaltliche Themenblöcke gruppiert, die sich ausgehend von Überlegungen zur Umsetzung von Forschung zum Spielen von Brettspielen (I), über konkrete Forschungsberichte zur Analyse von Brettspielen (II) und der konkreten Spielpraxis (III) hin zur Vorstellung von (pädagogischen) Projekten rund um Brettspiele (IV) bewegen.

1. How-to: Brettspielforschung

Der Beitrag „GameMood“. Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen“ von Volker Mehringer und Thomas Voit stellt mit GameMood einen innovativen empirischen Forschungsansatz vor, der emotionale Verläufe beim Spielen von Brett- und Gesellschaftsspielen analysiert. Im Fokus stehen die subjektiv erlebten Emotionen der Spielenden, die im zeitlichen Verlauf einer Spielpartie erfasst und mit spielimmanenten Mechaniken in Beziehung gesetzt werden. Theoretisch fundiert durch Heckhausens Aktivierungszirkel und das Circumplex-Modell von Russell, kombiniert die Studie videogestützte Beobachtung mit digitaler Selbsteinschätzung. Erste Ergebnisse deuten an, dass Spiele distinkte emotionale Signaturen aufweisen können. Der im Beitrag geschilderte Forschungsansatz ist vielseitig einsetzbar, beispielsweise im Kontext von Spielentwicklung und Gamification.

Sarah Klöfer untersucht in ihrem Beitrag „Brettspiel und Theater. Methodische Überlegungen für eine Spielwissenschaft“ die Parallelen und Unterschiede zwischen Brettspielen und Theater aus einer theaterwissenschaftlichen Perspektive. Sie schlägt vor, theaterwissenschaftliche Methoden auf die Analyse von Brettspielen zu übertragen, um eine neue spielwissenschaftliche Methode zu entwickeln. Der Beitrag beleuchtet zentrale Konzepte wie Inszenierung und Aufführung im Theater sowie *game* und *play* im Brettspiel und zeigt, wie beide Medien durch ihre transitorische Natur und die aktive Beteiligung der Zuschauerinnen bzw. Spielerinnen verbunden sind. Klöfer diskutiert die Wahrnehmungsordnungen von Präsenz und Repräsentation und zieht Parallelen zum immersiven Theater, um die Involvierung und Handlungsmöglichkeiten der Beteiligten zu verdeutlichen. Der Beitrag bietet methodische Überlegungen und Ansätze für eine umfassende Analyse von Brettspielen und trägt zur Etablierung einer Spielwissenschaft bei.

2. Analysen von Brettspielen

Steffen Bogen analysiert in seinem Beitrag „Spiele im Spiel dimensionieren. Zur modernen Entwicklung einer alten Spielform“ die Transformation analoger Brettspiele aus der Perspektive des modernen Gamedesigns. Im Zentrum steht die Unterscheidung von *Input* und *Output Randomness* als zentrale Kategorien zur Beschreibung spielmechanischer Innovationen. Anhand eines Vergleichs von *Monopoly* und *Catan* zeigt der Beitrag, wie sich Spielarchitekturen von deterministischen Gewinnpfaden hin zu offenen, partizipativen und dynamisch balancierten Spielräumen entwickelt haben. Der Text verbindet spieltheoretische, stochastische und kulturwissenschaftliche Ansätze und leistet damit einen Beitrag zur Erweiterung der Game Studies um die Analyse analoger Spiele.

Petra Fuchs untersucht in ihrem Beitrag „Intergenerative Kommunikation und Begegnung spielend fördern. Befunde einer Studie in drei Teilen“ das Potenzial analoger Gesellschaftsspiele zur Förderung generationenübergreifender Begegnungen. Im Zentrum steht eine dreiteilige empirische Studie, die sowohl Spielelemente als auch soziale Rahmenbedingungen analysiert, um Kriterien für sogenannte „generationentaugliche“ Spiele zu identifizieren. Der Beitrag verortet sich im Forschungsfeld der Intergenerativen Sozialen Arbeit und verbindet spieltheoretische, sozialpädagogische und kommunikationstheoretische Perspektiven. Fuchs zeigt auf, wie Spiele als Medium der Kommunikation und Beziehungsgestaltung genutzt werden können – insbesondere im Kontext von Einsamkeit, demografischem Wandel und veränderten Familienstrukturen.

Ann-Kathrin Günther untersucht in ihrem Beitrag „Remediation als aktuelle Tendenz in Gesellschaftsspielen?“ die Transformation analoger Spiele im Spannungsfeld zwischen traditionellen Spielmechaniken und digitalen Erweiterungen. Ausgehend von der Theorie der Remediation (nach Bolter/Grusin) und deren Weiterentwicklung durch Irina Rajewsky analysiert sie, wie Gesellschaftsspiele Inhalte, Strukturen und Ästhetiken anderer Medien – insbesondere von Romanen und Videospielen – aufnehmen und umgestalten. Im Zentrum steht das Spiel „Adventure Games – Die drei??? – Das Geheimnis der Statue“, das exemplarisch zeigt, wie Medienwechsel, Medienkombination und intermediale Bezugnahmen ineinandergreifen. Der Beitrag verortet sich im Schnittfeld von Game Studies, Medienwissenschaft und Populärkulturforschung und liefert einen differenzierten Beitrag zur Diskussion um analoge Spiele im digitalen Zeitalter.

Nicole Hoffmann untersucht in ihrem Beitrag „Verflochten, verbündet, verzweckt? Ein diskursives Panorama der Relation von Brett- bzw. Gesellschaftsspielen zum Lernen im Erwachsenenalter“ die vielfältigen Verbindungen zwischen Spielen und Lernen im Erwachsenenalter. Der Beitrag bietet ein diskursives Panorama, das verschiedene Sprechpositionen aus der aktuellen Spiel- und Bildungspraxis im deutschsprachigen Raum zusammenstellt. Hoffmann analysiert, wie Brett- und Gesellschaftsspiele als Freizeitbeschäftigung und Lernmedium genutzt werden, und diskutiert die Spannungsfelder zwischen spielerischer Freiheit und pädagogischer Zwecksetzung. Der Beitrag beleuchtet sowohl die Perspektiven des Spielmarktes als auch die der Bildungseinrichtungen und zeigt auf, wie Spiele als Bildungsmedium fungieren können, ohne ihren spielerischen Charakter zu verlieren.

Valentin Köberlein untersucht in seinem Beitrag „Gesellschaft spielen. Themen, Mechaniken und Spielerlebnisse moderner Gesellschaftsspiele in historischer Perspektive“ die Entwicklung und Bedeutung moderner Gesellschaftsspiele. Ausgehend von der historischen und kulturellen Einordnung von Spielen als Kulturgut, analysiert er die Wechselwirkungen zwischen Spielmechaniken, Themen und Spielerlebnissen. Der Beitrag beleuchtet, wie Gesellschaftsspiele gesellschaftliche und kulturelle Kontexte ihrer Entstehungszeit widerspiegeln und

gleichzeitig die Spieler*innen und deren Umwelt beeinflussen. Anhand der Spiele *Sauerbaum* und *Pandemie* zeigt Köberlein, wie kooperative Spielmechaniken spezifische gesellschaftliche Themen wie Umweltschutz und globale Gesundheitskrisen aufgreifen und zur Reflexion und Diskussion anregen. Der Beitrag verbindet historische Analyse mit kulturwissenschaftlichen Ansätzen und trägt zur interdisziplinären Erforschung von Gesellschaftsspielen bei.

Tanja Miehm widmet sich in ihrem Beitrag „Geschichte verpackt. Brett- und Gesellschaftsspiele als Zeitzeugen“ der kulturhistorischen Bedeutung der Spielesammlung von Dieter Mensenkamp im Deutschen Spielarchiv Nürnberg. Anhand ausgewählter Exponate und deren Verpackungen zeigt sie, wie Brett- und Gesellschaftsspiele als materielle Zeitzeugen gesellschaftliche, politische und technologische Entwicklungen vom 18. bis ins 20. Jahrhundert widerspiegeln. Der Beitrag beleuchtet die Entwicklung vom Spielbogen zur Spieleschachtel, diskutiert die Rolle von Gestaltung, Materialität und Marketing und analysiert Spiele als Spiegel von Alltagskultur, Propaganda und Erinnerung. Miehm plädiert für eine interdisziplinäre Erforschung von Spielen als kultur- und alltagsgeschichtliche Quellen und hebt die Bedeutung systematischer Sammlungsarbeit für die Forschung hervor.

Barbara Sterzenbach untersucht in ihrem Beitrag „Nur mit vereinten Kräften. Kooperative Brettspiele“ die Spielmechanik und soziale Dynamik kooperativer Brettspiele aus spielpädagogischer Perspektive. Auf Basis einer explorativen Analyse von Spielanleitungen und Expert*innengesprächen identifiziert sie zentrale Merkmale wie bedrohliche Narrationen, Wir-Gefühl, Kommunikationsregeln und erhöhte Aufmerksamkeit. Der Beitrag zeigt, wie Kooperation im Spiel konstruiert und durch spezifische Regeln, Rollen und narrative Settings inszeniert wird. Der Beitrag verbindet spieltheoretische Analyse mit Grounded-Theory-Methodologie und leistet einen wichtigen Beitrag zur Erforschung kooperativer Spielmechaniken.

3. Spielen und Spielende forschend begleiten

Tilman Gorenflo analysiert in seinem Beitrag „Brettspiel und Gender. Eine Analyse jenseits von Repräsentation“ die Ursachen für das Geschlechterungleichgewicht in der Brettspielszene. Ausgehend von der verbreiteten These, mangelnde Repräsentation weiblicher Charaktere sei der Hauptgrund für die männliche Dominanz im Hobby, entwickelt er eine differenzierte Perspektive: Auf Basis qualitativer Feldforschung mit Interviews und teilnehmender Beobachtung zeigt der Beitrag, dass soziale Praktiken, Spielkulturen, Habitus und gesellschaftliche Rollenzuschreibungen eine zentrale Rolle spielen. Der Autor plädiert dafür, Brettspiele nicht isoliert, sondern als Teil kultureller und sozialer Kontexte zu verstehen – und damit auch Genderdynamiken im Spielverhalten, in Spielräumen und in der Szene kritisch zu reflektieren.

Cosima Werner untersucht in ihrem Beitrag „Wir sind eine Familie. Identitätsnarrative in der Brettspiel-Community“ die sozialen Dynamiken und Zugehörigkeitspraktiken innerhalb der deutschsprachigen Brettspielszene. Auf Grundlage ethnografischer Feldforschung und narrativer Interviews analysiert sie, wie Familiarität, affektive Bindungen und geteilte Rituale zur Konstruktion einer kollektiven Identität beitragen. Dabei wird das Bild der „Brettspielfamilie“ als zentrales Narrativ herausgearbeitet – ein Symbol für Nähe, Vertrauen und Zugehörigkeit. Werner zeigt jedoch auch die Ambivalenz dieses Familiaritätsnarrativs, indem sie auf Exklusionsmechanismen, Machtverhältnisse und die Grenzen der Szene hinweist – etwa in Bezug auf Gender, Race und soziale Herkunft. Der Beitrag verbindet soziologische Theoriebildung mit kulturwissenschaftlicher Analyse und leistet einen wichtigen Beitrag zur Erforschung von Hobbygemeinschaften als soziale Mikrosphären.

Teresa Vielstädte untersucht in ihrem Beitrag „Brett- und Gesellschaftsspiele als Dinge des Freispiels in der Kita“ die Rolle von Spielen im Alltag frühpädagogischer Einrichtungen aus praxistheoretischer Perspektive. Anhand ethnografischer Beobachtungen zeigt sie, wie Brett- und Gesellschaftsspiele im Freispiel nicht nur als Lernmedien, sondern als materielle Akteure in kindlichen Aushandlungsprozessen fungieren. Vielstädte analysiert, wie Kinder Spiele umnutzen, zur Legitimation von Beschäftigung einsetzen oder in peerkulturelle Praktiken integrieren. Der Beitrag leistet einen wichtigen Beitrag zur Materialitätsforschung in der Frühpädagogik und eröffnet neue Perspektiven auf das Verhältnis von Spiel, Ordnung und kindlicher Agency im institutionellen Alltag.

Lars Boettger, Wiebke Waburg und Claudia Quaiser-Pohl legen den Beitrag „Ubongo und Co. Brettspielprojekte in Grundschulen in Tansania“ vor. Im Spielprojekt wurden westlich geprägte Brettspiele wie *Ubongo* oder *Vier Gewinnt* gezielt zur Förderung kognitiver und sozialer Kompetenzen eingesetzt. In einer Grundschule in Tansania wurde ein sechswöchiges Spielangebot mit wissenschaftlicher Begleitforschung umgesetzt, mit dem die Entwicklung strategischen und räumlichen Denkens sowie Veränderungen im sozialen Miteinander unterstützt und dokumentiert werden sollten. Mittels qualitativer Inhaltsanalyse von 360°-Videoaufnahmen untersuchten die Autor*innen das Spielverhalten, Interaktionsmuster und die Entwicklung von Spielpräferenzen. Die Ergebnisse zeigen eine deutliche Zunahme von Spielkompetenzen und unterstreichen das Potenzial spielpädagogischer Ansätze im ostafrikanischen Schulkontext.

4. Projekte rund um Brettspiele

Anna Klara Falke und Lukas Boch widmen sich in ihrem Beitrag „Spiele(nd) im Museum. Potenziale moderner Brettspiele für Ausstellungsdesign und Museumsdidaktik“ dem bislang wenig erforschten Einsatz moderner analoger Brettspiele

in musealen Kontexten. Am Schnittpunkt von Public History und Game Studies untersuchen sie, wie Brettspiele als populärkulturelle Medien historische Narrative transportieren und zur Reflexion über Geschichtsbilder anregen können. Anhand der Ausstellung „Mönch ärgere dich nicht“ im Museum Abtei Liesborn analysieren die Autor*innen exemplarisch, wie Spiele sowohl als Exponate als auch als Vermittlungsinstrumente genutzt werden können. Der Beitrag zeigt auf, wie analoge Spiele neue Zielgruppen erschließen, partizipative Formate fördern und Museen als „dritte Orte“ stärken können.

Udo Haaken und Selma Haupt beleuchten in ihrem Beitrag „Komplexes Entscheiden lernen. Eine sozialpädagogische Perspektive auf das Bildungspotenzial von Brettspielen“ das Zusammenspiel von Spielmechanik, Entscheidungsfindung und Bildungserfahrungen in modernen analogen Brettspielen. Ausgehend von einer Analyse zentraler Spielmechanismen und Entscheidungsprozesse in Spielen wie *Quacksalber*, *Heat* und *e-Mission* zeigen sie auf, wie Brettspiele Lernräume eröffnen, in denen komplexes Entscheiden geübt werden kann. Der Beitrag verbindet spieltheoretische Analyse mit einer sozialpädagogischen Perspektive und diskutiert das Bildungspotenzial moderner Brettspiele insbesondere für Kinder und Jugendliche – jenseits didaktischer Zwecksetzungen, im Sinne eines unverfügbaren, gemeinschaftlichen Spielerlebnisses.

Samuel T. Simon, Inga Limpinsel, Olga Neuberger, Anna-Lena Krüßmann, Leonie Lack, Anna Geers, Andrea Blome und Sandra Aßmann analysieren in ihrem Beitrag „Reflexion eines Serious Games im Bildungskontext zur Förderung kreativer Problemlösungskompetenz“ das Spiel *Moonshot^{EDU}* im Hinblick auf seine Wirksamkeit zur Förderung kreativen Denkens bei Schüler*innen. Anhand einer videobasierten Interaktionsanalyse von fünf Spieldurchläufen untersuchen die Autor*innen, wie kreative Problemlöseprozesse im Spielverlauf entstehen und welche Rolle Lehrkräfte als Facilitators einnehmen. Der Beitrag zeigt, dass eine neutrale, prozessorientierte Spielleitung kreative Kollaboration begünstigt, während Rollenkonflikte zwischen Lehrkraft und Facilitator die Kreativität hemmen können. Die Studie liefert wertvolle Erkenntnisse für den Einsatz von Serious Games zur Förderung von Kreativität und Teamarbeit im schulischen Kontext.

Holger Müller, Peter Zehrt und Lars Uhlmann stellen in ihrem Beitrag „Brett- und Gruppenspiel ‚Polytick‘ als Möglichkeit alternativer Politikdidaktik“ das eigens entwickelte Spiel *Polytick* vor – ein interaktives Lernspiel, das politische Bildung durch die Simulation eines Wahlkampfs spielerisch vermittelt. Der Beitrag beleuchtet die Konzeption, die Umsetzung und die didaktischen Potenziale des Spiels, das auf Wissensfragen, rhetorischen Aufgaben und strategischen Entscheidungen basiert. Ziel ist es, politische Kompetenzen, Urteilsfähigkeit und Motivation zur Partizipation insbesondere bei Jugendlichen zu fördern. Die Autoren argumentieren für eine spielerische Erweiterung der Politikdidaktik, die kognitive, soziale und emotionale Lernprozesse gleichermaßen anspricht und auch in großen Gruppen effektiv einsetzbar ist.

5. Dank an die Mitspielenden

Ein Sammelband lebt nur durch die Beiträge, die das von den Herausgeber*innen eröffnete Themenspektrum mit ihren je spezifischen Perspektiven füllen. Auf unseren Call zum Thema Brett- und Gesellschaftsspiele haben viele Kolleg*innen reagiert – worüber wir uns sehr gefreut haben. Wir danken allen Autor*innen ganz herzlich für ihre erkenntnisreichen und anregenden Beiträge. Ihre Perspektiven und Forschungsergebnisse bereichern das Wissen über Brett- und Gesellschaftsspiele und leisten einen wichtigen Beitrag zum interdisziplinären Diskurs. Unser besonderer Dank gilt Lars Boettger für die sorgfältige redaktionelle Überarbeitung der Texte und die Erstellung des Manuskripts, ohne ihn würde es das Buch nicht geben.

Literatur

- Geiß, Ralf (2024): Brettspiele seit Corona-Boom dauerhaft sehr beliebt. MDR Aktuell. www.mdr.de/nachrichten/deutschland/panorama/brettspiele-verkaufe-corona-boom-messe-100.html (Abfrage: 25.07.2025).
- Karla, Jürgen/Post, Christoph (2024): Handbuch Brettspiele. Tätigkeiten und Akteure in der Brettspielbranche. Heidelberg: Springer.
- Nover, Christina (2022): Quarantäne & Quartett. Die Pandemie als Booster für Gesellschaftsspiele. In: Indes 10, H. 3–4, S. 204–209.
- Renner, Michael (2008): Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. 3., neu bearbeitete Auflage. Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- SPIEL Essen (o. J.): SPIEL Essen 2024 erstmalig ausverkauft und mit Rekordfläche. www.spiel-essen.de/de/presse?view=article&id=221&catid=12 (Abfrage: 25.07.2025).
- UNSECO (2025): Brettspiele spielen – Brettspielkultur in Deutschland. <https://www.unesco.de/staette/brettspiele-spielen-brettspielkultur-in-deutschland> (Abfrage: 05.08.2025).

I How-to: Brettspielforschung