

Das Glücksspiel «Schere – Stein – Papier» spielen auch Knaben in Maynmar.



Foto: Wikimedia Commons – by Mosmas

# Kleines Glück für alle

Glücksspiele sind ein grosses Lernfeld, auch wenn sie nicht mit Lerninhalten angereichert werden – oder möglicherweise gerade dann.

**Text:** Mark Weisshaupt

Der Würfel fällt. Er zeigt eine Fünf. Ich nehme die direkt vor dem Zieleinlauf stehende Spielfigur meines Sohnes und setze sie wieder zurück an den Start. Im Gesicht meines Sohnes arbeitet es. Wird er gleich einen Wutanfall bekommen? Es wäre nicht das erste Mal, dass er beim «Eile mit Weile» (Mensch ärgere dich nicht) spielen die Fassung verliert.

Bei «Eile mit Weile» gibt es kaum Spielraum für eigene Entscheidungen. Der Zufall bestimmt fast alles. Wenn man verliert, kann es also kaum daran liegen, dass man «schlechter» gespielt hat als der andere. Dennoch: Bei kaum einem anderen Spiel regen sich meine Kinder so auf, wie bei diesem. Nicht selten gibt es Tränen und wütende Ausrufe. Und ich muss zugeben: Auch ich finde es entnervend, wenn ich zum x-ten

Male «rausgeschmissen» werde. Wer gewinnt, kostet den Sieg genüsslich und offen aus. Woher kommen all diese Emotionen? Diese Frage ist ein guter Anlass, die «Glücksspiele» unter den Kinderspielen einmal genauer zu betrachten.

## Gleiches Glück für alle

Alle Glücksspiele müssen Regeln haben, damit der Zufall den Spielverlauf als eigenständige Kraft, jedoch auf geregelte Weise, beeinflussen kann. Glücksspiele sind also eine Unterart der Regelspiele. Sie bilden einen Gegensatz zu den Strategie-Regelspielen, bei denen Glück sehr wenig oder gar keine Rolle spielt. Während Glück bei «Eile mit Weile» oder beim «Leiterli-spiel» für den Ausgang des Spiels ganz zentral

ist, steht es bei «Yahtzee» (Kniffel) ungefähr gleichrangig neben dem Können. Beim Schach spielt das Glück gar keine Rolle. Bei den reinen Strategiespielen entscheiden die Spieler über ihre Züge und sind insofern voll für den Erfolg verantwortlich. Sie können eine Niederlage nicht dem Zufall zuschreiben.

Welches sind also die «Funktionen» des Zufalls in Regelspielen? Was bewirkt das Glück? Eine der wichtigsten Wirkungen ist der ausgleichende Charakter des Glücks. Der unbestechliche Zufall sorgt dafür, dass alle Mitspielenden eine Chance haben zu gewinnen – unabhängig von unterschiedlichen Fähigkeiten oder eventuellen Statusunterschieden zwischen den mitspielenden Kindern oder Erwachsenen. Dieses Merkmal des Glücksspiels verstärkt eine grundsätz-

liche Eigenart von Regelspielen: Es erzeugt ein besonderes Gemeinschaftsgefühl unter den Mitspielenden, alle sind auf gleiche Weise an die Regeln gebunden. Ein möglicher besonderer Status ausserhalb des Spiels kann die Regeln nicht zugunsten oder ungunsten einer Mitspielerin oder eines Mitspielers beugen. Der Zufall im Glücksspiel relativiert darüber hinaus sogar die unterschiedlichen Fähigkeiten der Mitspielenden und erlaubt es auch denjenigen einmal zu gewinnen, die sonst oft zu den Verlierern gehören.

Beim Glücksspiel können Kinder und Erwachsene – fern ihrer normalen Rolle im Alltag – eine eigene neue Rolle für sich gewinnen, die Anerkennung und geselligen, kreativen Austausch ermöglicht (z. B. derjenige, der schon dreimal kurz vor Ende «rausgeschmissen» wurde; diejenige, die genau das tut, die anderen theatralisch übertrieben «fies» rausschmeisst und dabei für Lachen sowie Gegnerschaft im Spiel sorgt; derjenige der für eine stoische, gleichmütige Haltung dem Unglück gegenüber plädiert).

### Schicksal sorgt für Spannung

Beim Glücksspiel müssen im Spielverlauf alle bangen. Hier zeigt sich ein weiterer Vorzug des Zufalls: Er ist eine Kraft, welche die Pläne der Spielenden (auch bei halbstrategischen Spielen) durchkreuzen kann. Diese relative Unvorhersehbarkeit bringt zusätzlich Spannung ins Spiel. Die Herausforderung, den Einfluss des Zufalls einzuberechnen beziehungsweise damit «fertig zu werden» zeigt eine wichtige kulturelle Funktion von Glücksspielen. In der modernen Gesellschaft, mit ihrem Anspruch an Chancengleichheit und dem allgegenwärtigen Versuch der Minimierung von Lebensrisiken, ist das Bewusstsein, dass der eigene Lebensverlauf

stark vom Zufall abhängt (Geburt, verschiedene Begegnungen usw.), generell schwer zu ertragen. Diese Tatsache wird entsprechend gerne verdrängt. Gerade deshalb sind Glücksspiele eine attraktive Möglichkeit, mit dem zufälligen Element des Schicksals – unter kontrollierten Bedingungen – in Kontakt zu treten. Was früher ein quasi-religiöser Akt war – man denke an Orakelbefragung und andere Kon-

## «Beim Glücksspiel ist ein Lernfeld zentral: verlieren und siegen lernen.»

taktaufnahmen mit höheren Mächten – ist heute säkularisiert, aber dennoch stark emotional besetzt. Das Los erreicht den Spielenden auf ganz archaische Weise: Er würfelt und erfährt sofort, ob ihm «die Götter», das Schicksal beziehungsweise der Zufall gewogen sind. Kinder spüren das spannende Element des unmittelbaren «Feedbacks des Schicksals» beim Glücksspiel sobald sie die Funktion des Würfels oder anderer Werkzeuge des Zufalls (Münzwurf, Roulette, ...) begriffen haben.

Die Erfahrung des Zufalls einordnen zu können, ist ein Lernfeld für die Kinder. Hier liegt auch eine wichtige Ursache für die starken Emotionen bei Glücksspielen. Den «heilige Ernst des Spiels» (Huizinga, 2004) – ein starkes Gefühl – erfahren die Spielenden paradoxerweise gerade dann, wenn ihnen eigentlich klar ist, dass das Spiel «nur ein Spiel» ist und nicht die Alltagswirklichkeit (ebda.; Weisshaupt & Campana, 2014). Dass das Spiel von jedem realen äusseren Zweck befreit ist, erzeugt eine emotionale Sogwirkung. Das erwachsene «Glücksspiel» ist im Gegensatz dazu kein Spiel im eigentlichen Sinne, da die äusseren Zwecke (der Geldeinsatz) gegenüber der inneren Bedeutung des Spiels überwiegen.

Viele Glücksspiele bilden wichtige Themen einer Gesellschaft ab oder sind in bestimmten Kulturen zu Klassikern geworden – man denke an das stark glücksabhängige Monopoly, das traditionelle Leiterispiel oder an «Obstgarten», den neuen, kooperativen Glücksklassiker im Kindergarten. Dies zeigt den kulturellen Eigenwert von Glücksspielen (Hauser, 2013). Wenn man jedoch vom Eigenwert spricht, stellt sich im schulischen Kontext auch die Frage nach dem Lernwert des Spiels.

### Nichts zu holen?

Der Spielephilosoph Caillois beschrieb das Glücksspiel einmal als besondere Herausforderung, wenn nicht gar als Skandal für Pädagogen (Caillois, 1982). Wozu sollte ein Spiel gut sein, wenn dabei hauptsächlich der Zufall und nicht die Fähigkeiten der Spielenden im Zentrum stehen? Da gäbe es ja dann – im Sinne des Lernens – nichts zu «holen».

Lehrpersonen wissen heute (hoffentlich mehrheitlich), dass das Spiel keinen Zweck verfolgt, sondern dass es um die Tätigkeit selbst geht. Es ist jedoch nicht verboten sich darüber Gedanken zu machen, welche Lerngelegenheiten im Spiel – hier speziell im Glücksspiel – angelegt sind.

Bei den halb glücksorientierten, halb strategischen Regelspielen üben die Kinder nebenbei alle Fähigkeiten, die den Erfolg im Spiel wahrscheinlicher machen. Das sind je nach Spiel vorausschauendes Denken, Kreativität, Ausdauer, Perspektivenübernahme, Merkfähigkeit und viele weitere Fähigkeiten.

Bei manchen Spielen mit Glückselementen kommt gelegentlich noch die Abwägung von Wahrscheinlichkeiten dazu. Bei «Yahtzee» zum Beispiel: «Welche Kombinationen kann ich mit diesem Wurf wahrscheinlich noch erreichen?» Spielerinnen und Spieler erwarten generell eine «gerechte Verteilung» der Würfelergebnisse. Das gilt gemäss dem «Gesetz der grossen Zahl» jedoch nur bei einer grossen Anzahl von Würfeln. Jeder einzelne Wurf ist unabhängig vom anderen und deshalb unvorhersehbar. Diese im Glücksspiel erfahrbare Gesetzmässigkeit leuchtet freilich nicht einmal jedem Erwachsenen am Roulettetisch oder beim Münzenwurf ein.

### Kontrolliert ausser Kontrolle

Beim Glücksspiel ist ein Lernfeld zentral: verlieren und siegen lernen. Was aber heisst «verlieren lernen» genau? Eine spielende Person verliert gegebenenfalls am Ende des Spiels – ohne weiteres Zutun. Es geht bei diesem Lernfeld also vielmehr um die oben genannten starken Emotionen und um deren Ausdruck.

### Links

- Würfelspiele: <https://www.spielschweiz.ch/spiele-1/w%C3%BCrfelspiele/>
- Eile mit Weile: [https://de.wikipedia.org/wiki/Mensch\\_%C3%A4rgere\\_Dich\\_nicht](https://de.wikipedia.org/wiki/Mensch_%C3%A4rgere_Dich_nicht)
- Stein, Schere, Papier: [https://de.wikipedia.org/wiki/Schere,\\_Stein,\\_Papier](https://de.wikipedia.org/wiki/Schere,_Stein,_Papier)
- Elfen Riesen Zauberer: <http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/elfe-zauberer-riese-spiel.html>
- Daumen raten (Dümele): <http://spika.jubla.ch/entries/7.pdf>

Wenn Erwachsene sehen, wie sich Kinder beim Verlieren aufregen, machen sie gerne darauf aufmerksam: «Es ist nur ein Spiel! Reiss dich zusammen!» Das Problem dabei ist, dass die Kinder ja durchaus wissen, dass es sich um ein Spiel handelt. Deshalb haben sie sich ja gerade so intensiv aufgeregt («heiliger Ernst», siehe oben), und darum ist diese übliche erwachsene Botschaft meistens sinnlos.

Wie kann man nun das Ende des Spiels begleiten? Welcher emotionale Ausdruck der Kinder ist «erlaubt», wird «goutiert»? Welche Emotionen dürfen ausprobiert werden (Erfolg, Anerkennung, Häme, Frustration, fluchen, Ungerechtigkeitsempfinden, Missachtung, Gemeinschaftsgefühl, Isolation, ...)? Dieses Ausprobieren ist wichtig. Die Kinder spielen (Glücks-)Spiele auch, um bestimmte diesem Spiel eigene Emotionen zu erleben – sowohl positive wie negative. Die Kinder lernen Frustrations- und Siegesgefühle soweit «in Form zu bringen», «zu veredeln» und zu mässigen, dass sie sozial verträglich sind.

Das bedeutet jedoch nicht, dass sie keine negativen oder triumphierenden Gefühle haben dürfen. Reagieren Erwachsene auf den Gefühlsausbruch der Kinder so, dass klar wird, dass diese Emotionen unerwünscht sind, wer-

den die Kinder auf fatale Weise genau das Falsche erfahren. Sie werden dazu angehalten, ihre authentischen Gefühle grundsätzlich zugunsten eines sozial erwünschten Ausdrucks zu unterdrücken. Das Glücksspiel bietet eine gute Gelegenheit neue Gefühlslagen zu entdecken und neue Wege zu finden, Emotionen auszudrücken, zu teilen und in einem gewissen (Spiel-)Rahmen auch ausagieren zu dürfen. Die Kinder können lernen «kontrolliert ausser Kontrolle zu geraten» (Elias, 1976).

Eine generelle Strategie könnte sein, das Spiel mit rituellen Gesten zu beenden. Ein symbolischer Handschlag zwischen Sieger und Verlierer hat schon so manche Frustration gelindert beziehungsweise Häme vermieden. Eine alle Mitspielenden und alle Schicksalsschläge würdigende Besprechung des Spielverlaufs kann ebenfalls zu einem emotionalen Abschluss beitragen. Wenn Erwachsene die Bedeutung des Spiels ernst nehmen, werden die auf der Spielebene geäusserten Emotionen auch nicht auf die Goldwaage der Realität gelegt. Einen im Spiel geäusserten «Fluch» kann man auch einmal ignorieren – wenn sich die Kinder selber nicht weiter daran stören.

### Bewegte Glücksspiele

Neben den materialgestützten Würfel-, Brett- und Kartenglücksspielen bilden Bewegungsspiele, wie das bekannte «Schere – Stein – Papier» (für das es sogar eine Weltmeisterschaft gibt) oder das «Dümele» eine weitere wichtige Form des Glücksspiels. Beim «Dümele» muss eine zufällige Zahl von gleichzeitig gezeigten Daumen der gegnerischen Gruppe vorausgesagt werden. Wer richtig geschätzt hat, darf eine der eigenen Hände aus dem gemeinsamen Kreis ziehen. Verloren hat, wessen Hand übrig bleibt. Beim Spiel «Riesen, Elfen, Zauberer» wird das zufällige Stein-Schere-Papier-Prinzip auf zwei Gruppen von Kindern übertragen. Riesen, Elfen und Zauberern wird je eine Geste zugeordnet. Jede Gruppe spricht sich ab, welche der Figuren sie als nächstes zeigen will. Auf ein Signal zeigen die einander gegenüberstehenden Gruppen gleichzeitig ihre Gesten. Sobald sie die gewählte Figur der anderen Kinder erkennen, müssen sie entweder fliehen oder Kinder aus der anderen Gruppe fangen (Die Riesen überwältigen die Elfen. Die kleinen Elfen bezirzen die Zauberer. Die Zauberer verzaubern die Riesen mit ihrem Stab.) Die Jagd führt in eine von zwei entgegengesetzten Rich-



Foto: Kzenon – fotolia.com

#### Glücksspiele wecken Emotionen.

tungen, bis zu einer Grenze, hinter der die fliehende Gruppe in Sicherheit ist. Bei solchen Bewegungsglücksspielen wird das Erleben von Glück und Pech gleich körperlich umgesetzt (Kaderly & Bertschy, 2010).

### Ein Lernfeld – ohne Anreicherung

Bevor pädagogische Fachleute und Lehrpersonen Glücksspiele in jedem Fall mit «Lernspielkomponenten» anreichern (Leiterlenspiel mit Wissensfragen, Yathzee mit extra Mathe-Rätseln usw.) und es so möglicherweise zerstören, könnten sie sich die Frage stellen, welche vielfältigen Erfahrungen die Kinder in Zusammenhang mit Siegen und Verlieren sammeln können – beispielsweise beim «Eile mit Weile». Was hat mein Sohn dabei nicht alles an Lust und Leid durchgemacht und diese Emotionen gemeinsam mit uns erlebt! Weshalb will er immer noch einmal spielen? Genau deshalb. Ich lächle ihn an. Ob er seine gerade hochkochende Wut in Form bringen kann? Es klappt nicht immer, aber immer öfter.

#### Mark Weisshaupt

ist Verantwortlicher der Lernwerkstatt SPIEL am Campus Brugg-Windisch ([www.lernwerkstatt-SPIEL.ch](http://www.lernwerkstatt-SPIEL.ch)) und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der PH-FHNW in der Professur Unterrichts- und Schulkulturen.

### Literatur

- Caillois, R. (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M., Berlin, Wien: Ullstein.
- Elias, N. (1976): *Über den Prozess der Zivilisation: Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Kaderli, M. & Bertschy, F. (2010): *Subito: Spontane Gruppenspiele mit k(l)einem Material*. Luzern: Rex.
- Hauser, B. (2013): *Spielen: Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten*. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Huizinga, J. (2004): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: rororo.
- Weisshaupt, M. & Campana, S. (2014): Spielbewusstsein und Bildung beim sozialen Spiel. In E. Hildebrandt, M. Peschel & M. Weisshaupt (Hrsg.): *Lernen zwischen freiem und instruiertem Tätigsein*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 43–66.