

Workshop III: Das Spiel von Jung und Alt in Lobbach

*Rolf Oerter/Sonja Ehret/
Doris Ebert/Philipp Kempf*



Der Workshop wird von Sonja Ehret, der wissenschaftlichen Leiterin des Spielprojekts eröffnet. Sie begrüßt jedes einzelne Jung-Alt-Tandem, das aus Lobbach den Weg in die Neue Aula fand. Fünf Hochbetagte, davon eine 103-Jährige, 12 Kinder sowie vier Mütter nehmen am Workshop teil. Professor Rolf Oerter, der das Spiel grundlegend erforscht hat, führt in die Psychologie des Spiels ein. Evolutionäre Grundlagen zeigen, wie Sprache und Spiel zusammenhängen. So ist es zu Beginn des Lebens die Frau und Mutter, die mit dem Kinde spielt, ebenso der Vater, dem eine besondere Rolle im Spielen zukommt. Das Spiel ist Grundlage unserer menschlichen Kultur; es hätte sich ohne eine entsprechende Spielhaltung nicht entwickeln können. Man denke: Die ehrfürchtige Mathematik ist aus dem Spiel entstanden. Spiel ist mehr als die menschliche Kommunikation, aber es ist dennoch die Basis dafür.

Philipp Kempf, der sich besonders um die fotografische Analyse des Workshops verdient gemacht hat, beginnt mit der Fotoreportage, die sehr eindrücklich das Geschehen in Lobbach abbildet. So verweist er gleich zu Anfang auf Silas, den Schachpartner von Frau Ebert, der bei der 88-Jährigen Entwicklungspotenziale wecken kann. Auch betont er die besondere Attraktivität von Männern im Spiel, die jedoch immer noch zu selten sich für das Spielen begeistern können. Schnell kommen die ersten Rückfragen zur Rekrutierung der Teilnehmer aus dem Publikum. Da tritt Doris Ebert, die kommunale Initiatorin des Projekts auf den Plan.

Ebert: „Wir haben eine Spielhöhle aus dem Ratssaal gemacht“ (lacht). „Wir haben über das Bürgermeisteramt rekrutiert. Aber alles was Kinder betrifft, ist Frauensache auf dem Land. Die Alten sind direkt angerufen worden und haben sich gefreut, dass sie plötzlich gebraucht werden. Hier

herrscht eine wunderbare Atmosphäre. Die Kinder sind begeistert. Das Leben in den Dörfern wird belebt und die Dankbarkeit ist groß. Auf diese Sache aufzuspringen, kann nur Freude machen.“

Publikumsrückmeldung: „Es wäre vielleicht in die Kernzeitbetreuung einer Schule einzubinden. Dass es Spaß macht war es, wo meine Ohren geklingelt haben. Der Spaßfaktor von beiden Seiten ist es und dass in diese Spielegruppe niemand regulierend eingreift, dass das Spiel sich verselbstständigt und die Glücksgefühle so bei allen entstehen.“

Publikumsrückfrage: „Sind die Eltern mit dabei?“ „Es ist ein besonderes Projekt, weil es nicht in einer Institution stattfindet.“

[Die Eltern kommen in der Regel nur zum Abholen, ab und zu schauen aber auch Eltern mit einem kurzen Blick in den Ratsaal herein.]

Ebert: „Der Vorteil ist: Es wird keine Routinen geben.“

Oerter: „Wollen wir einmal die Kinder fragen, was macht denn Spaß?“

Hannah: „Die vielen neuen Spiele“

David: „Dass man sich mit verschiedenen Leuten trifft, und wenn man verliert, macht es nichts und man kann immer weiter machen.“

Oerter: „Wie ist es, wenn du verlierst?“

David: „Dann hat man den Ansporn weiter zu machen so lange bis man irgendwann gewinnt.“

Florian: „Mir macht es Spaß, weil man sich mit den anderen trifft.“

Adrian: „Da ist kein Stress – und kein bitterer Ernst.“

Mirja: „Es ist schon so, dass wir sehr ehrlich spielen. Es ist schon so, dass die Frau Fellmann [103 Jahre] immer gewinnt.“

Ebert: „Es ist ja keine Rivalität da, und es bleibt bei dem Vergnügen, zusammen zu sein.“

Lucia: „Die Älteren sind ehrlich und nett und erzählen auch von früher.“

Ebert: „Und es sind da viel Gespräche dazwischen und da kann man andere Kleinigkeiten einbauen, wie z. B. die Wetterstationen von Frau Ehret.“

Mutter: „Ich hoffe, dass das jetzt noch eine Weile weitergeht.“

Publikumsrückfrage: „Verstehen denn die Alten die Spiele wirklich?“

Ebert und von Schlotheim etwas brüskiert.

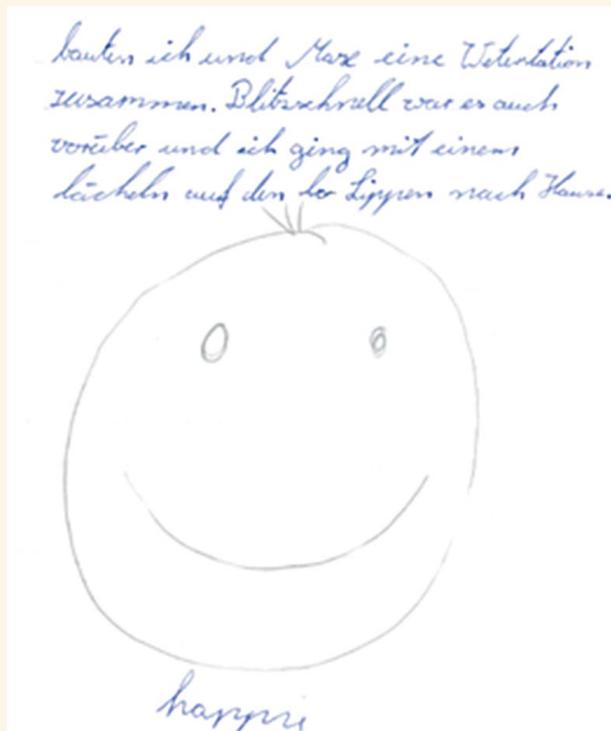
Kempff: „Man kann wirklich nicht sagen, dass ein Spiel unsere Ältesten überfordern würde.“

Publikumsbeitrag: „Ich bin Hirnleistungstrainerin, es ist nebensächlich, aber das Memorieren, das Spielen hat absolute Wirkung da fit zu werden im Kopf.“

Der Workshop wird, vielleicht durch die ausgewogene Mischung aller Altersgruppen, ehrlich und wahrhaftig geführt. Die Einsicht in die Sphäre des Spiels als eine ganz eigene Seinsweise für Jung und Alt ist unmittelbar bei allen Teilnehmern vorhanden. Rolf Oerter, Philipp Kempff und Doris Ebert könnten sich nicht besser ergänzen. Theorie, angewandte Forschung und Praxis finden hier zu feinstem Einklang. Die Rückfragen beziehen sich auf gängige Diskurse und werden sofort in die Forschungsstruktur eingebunden. Sinn und Zweck des Spiels von Jung und Alt werden für alle unmittelbar zur Erkenntnis.

Folien der Fotoreportage (Auswahl) im Anhang, ab S. 116.

Weiterführende Literatur im Literaturverzeichnis, siehe unter Ehret, S. (2016, 2015). Grundlegende Einführung in die Psychologie des Spiels von Rolf Oerter (2011).



Spieltagebuch, 10-Jährige



*103-Jährige im Spiel mit 10-Jähriger Freundin im Ratssaal
(Foto: Philipp Kempf)*