

Dienstbereich Mitarbeiter und Gemeinde im BEFG in Deutschland

Verfasser: Ric Stephan

Titel: Die Chancen von Gesellschaftsspielen in der Gemeindegarbeit  
im Blick auf konvivale Existenz

Abschlussarbeit zum Anfangsdienst

Mentor: Stephan Trapp

Abgabedatum: 24.05.2024

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
1.1 Einleitende Worte.....	3
1.2 Vorgehen.....	3
2. Hauptteil.....	4
2.1 Konvivenz.....	4
2.1.1 Geschichte und Entstehung der Konvivenz.....	4
2.1.2 Missionsmodell nach Theo Sundermeier.....	7
2.2 Gesellschaftsspiele.....	9
2.2.1 Geschichte und Definition des Spiels.....	9
2.2.2 Kategorien/Gliederung des Spielguts.....	10
2.2.3 Gewinn von Gesellschaftsspielen.....	12
2.3 Verbindung von Konvivenz und Gesellschaftsspielen.....	14
2.3.1 Spiele als Raum des Kennenlernens.....	14
2.3.2 Einander helfen, voneinander lernen, miteinander feiern.....	14
2.3.3 Angebote der Nutzung, Erreichen der Menschen.....	17
3. Fazit.....	18
Literaturverzeichnis.....	20

## **1. Einleitung**

### ***1.1 Einleitende Worte***

Spiele und in diesem Zug Gesellschaftsspiele nehmen einen immer größer werdenden Stellenwert in unserer Welt ein. Von den kleineren und privaten Spielrunden, über regionale Angebote wie ein Eisenbahncafé, bis hin zu großen Events, bei der eine ganze Stadt einlädt zum gemeinsamen Spiel, das Spiel hält Einzug in unsere Gesellschaft und verbindet Menschen miteinander. So manche Gemeinde zieht bereits bei diesem Trend mit und es werden unterschiedliche Veranstaltungen und Möglichkeiten der gemeinsamen Interaktion im Spiel angeboten.. Es wird miteinander geeifert um den Sieg, schallendes Gelächter erfüllt den Raum und so manche Menschen betreten das erste Mal eine Gemeinde, die sonst noch nie einen Berührungspunkt damit hatten. Ein Raum wurde geschaffen, in dem jeder Willkommen ist und kommen darf, der oder die möchte. Ähnliches sehen wir in der Theologie im Blick auf unterschiedlichste Modelle und Vorgehen des Missionierens. Doch ein Ansatz sticht dabei heraus. Und zwar der, der Konvivenz. Dieser Ansatz geht auf Theo Sundermeier zurück und kommt mit drei zentralen Säulen daher: einander helfen, voneinander lernen und miteinander feiern. Diese Säulen erkennt der Autor dieser Arbeit ebenfalls im Feld der Spiele wieder und aufgrund dessen soll hiermit eine Brücke geschlagen werden, wie Gesellschaftsspiele einen gewinnbringenden Nutzen im Blick auf die Konvivenz haben können.

### ***1.2 Vorgehen***

Diese Arbeit wird sich in drei Teile aufgliedern. Zunächst wird der Ansatz der Konvivenz in seiner Entstehung und Eigenheit betrachtet. In einem zweiten Schritt schauen wir auf die Geschichte und Kategorisierung bzw. Aufgliederung der Gesellschaftsspiele. In einem dritten und letzten Schritt wird die Brücke zwischen beiden Themengebieten geschlagen und der Nutzen von Spielen für die Gemeindegemeinschaft ergründet und zudem ein paar Beispiel für bereits Bestehendes gegeben.

## 2. Hauptteil

### 2.1 Konvivenz

#### 2.1.1 Geschichte und Entstehung der Konvivenz

Der Begriff der Konvivenz begegnete Sundermeier zum ersten Mal, als er auf einer Konferenz in Brasilien mit den Vertretern der Evangelischen Kirche und des Brasilianischen Nationalen Christenrats anwesend war. Den Begriff der Konvivenz zu erklären war in diesem kulturellen Kreis nicht nötig, da er allen Einheimischen bekannt war. Doch betont Sundermeier seine Erforschung, um ihn nicht aus seinem Kontext zu reißen.<sup>1</sup> Weiter spricht er von seinem undeutlichen Sitz im Leben, da der Ursprung des Konvivenzbegriffs nicht klar ist, bzw. mehrere in Frage kommen. Die erste Variante besteht in den damaligen Stammeseinheiten und ansässigen Großfamilie der Bevölkerung vor der spanischen Eroberung.

Diese Kleingruppen waren der Grund, wie sie einer totalen Überfremdung durch die Kolonialisierung entgingen. In ihr war der Raum zur Bewahrung der eigenen Identität. Die Gruppe stellte somit einen Schutzraum nach Außen und eine Hilfe nach Innen dar, also eine Hilfsgemeinschaft im elementarsten Sinne.<sup>2</sup>

Eine zweite Form liegt in den *mutriaos*, eine Art Nachbarschaftsgruppierung in den neuen Wohngebieten und Slums der Städten, vergleichbar mit der Nachbarschaftshilfe heutzutage. Kennzeichnend dafür sind der enge Zusammenhalt innerhalb der Wohneinheit, wenn es um Themen wie Tod, Krankheit oder Not geht.<sup>3</sup> Eine dritte Möglichkeit ist die der *Irmandades*, welche wir mit dem Bruderschaften des 17./18. Jahrhunderts vergleichen können.

Allerdings ist es unsicher, ob diese einen Einfluss auf den Begriff hatten.<sup>4</sup>

Zu finden waren diese Vermutungen in den *barrios*. Das sind um einen Innenhof herum gruppierten Einfamilienhäusern. Diese Erfahrungen wurden von Wolfgang Huber auf einer Reise durch Mexiko gemacht, auf der ihm zudem der Begriff „convivialidad“ zum ersten Mal begegnete. Spannend ist dabei die Beobachtung, dass dieser Begriff nur von der Unterschicht genutzt, von den anderen sozialen Schichten hingegen gemieden wurde.<sup>5</sup>

Schauen wir in die Literatur, so wird dieser Begriff anscheinend das erste Mal bei P. Freires in der „Pädagogik der Unterdrückten“ verwendet. Dies ist insofern von

1 Vgl. Sundermeier, Konvivenz 53.

2 Ebd.

3 Vgl. a.a.O. 54.

4 Ebd.

5 Ebd..

Bedeutung, als dass diese Pädagogik wichtige Impulse zur Entstehung der Befreiungstheologie gegeben hat und zur Entstehung der Basisgemeinden beitrug. Diese gelten als das Modell der kirchlichen Konvivenz. Zudem versteht sich diese Art der Gemeinde als eine Lerngemeinschaft, wo der Punkt des miteinander Lernens vorkommt. Dabei ist die Position von lehrend und lernend nicht klar bzw. sauber getrennt worden. Es lernen in diesem Sinne alle von allen und nicht Einige von Einem.<sup>6</sup> Will in einer Gemeinschaft der Armen jemand als Lehrer auftreten oder tätig werden, so müssen zuvor einige Voraussetzungen geschaffen werden. Und zwar muss diese Person das Leben der Armen, welches mitunter von Leiden und Kämpfen, aber auch Lieben geprägt ist, kennenlernen und verstehen. Diese Sprache zu erlernen ist von Nöten. Das ist die Grundlage und Voraussetzung für einen pädagogischen Einsatz.<sup>7</sup> Zudem wird hier ein Grundsatz aus Philipper 2, 3 zitiert. In diesem wird der Lehrer zu einem sich entäußernden und demütigen Leben aufgerufen. Er muss sich in diesem Sinne dem Volk in Solidarität hingeben und zusammen mit diesem eine neue Existenzform zu finden. Dies wird in dem Begriff einer »vorbehaltlose convivência«<sup>8</sup> ausgedrückt.<sup>8</sup> Konvivenz ist also „die Lerngemeinschaft derer, die miteinander und voneinander lernen.“<sup>9</sup> Dabei spielt es keine Rolle, ob sich Wissen durch Lernen oder durch Erfahrungen angeeignet wurden. Keines hat einen Vorrang vor dem anderen oder wäre wichtiger. Alle Formen des sich angeeigneten Wissen sind von wichtiger Bedeutung.<sup>10</sup> Kirche als Lerngemeinschaft kommt allerdings in unserem Sprachgebrauch so nicht vor, wobei sie in gewissem Maße in der DDR zu verorten ist. Dort wurde die Kirche 1974 von A. Schönherr als Lerngemeinschaft definiert. Und zwar in dem Sinne als solche Gemeinschaft, als das wir als Kirche von Christus und durch ihn lernen und dadurch in eine neue Gemeinschaft eintreten können.<sup>11</sup> Bisher definiert sich eine convivialidad durch das gegenseitige Helfen und Lernen voneinander. Huber erweitert dieses Spektrum nun um den dritten Aspekt, das miteinander feiern. Denn laut ihm definiert sich die convivialidad und dessen Lebensgefühl durch rauschende Feste und einer gemeinschaftlichen Beschaffung des Lebensunterhalts. Es ist Lachen und List zugleich. Dabei sind die Religionen

---

6 Vgl. Sundermeier, Konvivenz 55.

7 Vgl. a.a.O. 56.

8 Ebd.

9 Sundermeier, Konvivenz 57.

10 Vgl. Sundermeier, Konvivenz 57.

11 Ebd.

von traditionellen Kleingesellschaften feiernde Religionen, da das Fest einen zentralen Punkt in ihrer Identität einnimmt.<sup>12</sup> Das ist dabei kein Mittel zur Verdrängung der Nöte und von allem Schlechten aus dem Alltag, sondern staut über das Leben für genau den Augenblick, in dem es stattfindet. Ein Fest zu feiern ist dabei per Definition alleine nicht möglich, sondern bedingt ein kommunales Zusammenkommen. Zudem werden jegliche soziale Unterschiede aufgehoben, denn auf einem Fest waren/sind alle willkommen gewesen.<sup>13</sup>

Anfangs schien diese Form der Volksfrömmigkeit nicht gut bei den Theologen anzukommen, sie haben sie vermehrt negativ beurteilt. Doch sollte sich diese Ansicht durch die Revitalisierung der Basisgemeinden ändern. In dieser Frömmigkeit lag eine große Kraft für die Menschen, welche unter der Unterdrückung litten und leben mussten. Es wurden Gefühle der Solidarität, Gemeinschaft und Freundschaft erzeugt und gestärkt.<sup>14</sup> Wichtig ist hierbei zu betrachten, dass in diesen Festen nicht nur fröhliche und schöne Themen Platz hatten, sondern Tod und Leid Raum nehmen konnten und vorkamen.<sup>15</sup>

All diese Punkte finden wir in dem Konzept von Bonhoeffer von der „Kirche für Andere“ wieder. Es waren allerdings weitreichende Veränderungen notwendig, um dieses in Lateinamerika oder Deutschland zu implementieren. In Lateinamerika wurden die Anderen in den Armen, Ausgebeuteten und Unterdrückten definiert. Damit einher geht ein Ortswechsel der Basisgemeinden. Sie zielen nicht mehr auf die Oberschicht des Landes, sondern richten sich ganz auf die Niedrigsten aus, auf die Unterschicht.<sup>16</sup> Bonhoeffer definiert dabei seine „Kirche für Andere“ mitunter durch folgende Eigenschaften: Echtheit, Vertrauen, Treue, Stetigkeit, Geduld, Zucht, Demut, Genügsamkeit und Bescheidenheit.<sup>17</sup> Biblisch gesehen wird hierbei auf die Früchte des Geistes in Galater 5, 22 verwiesen, wobei die Freude an der zweiten Stelle steht. In diesem Kirchenmodell wird auch die Sichtweise der „Pro-Existenz“ geprägt.

Sundermeier unterbreitet nun den Vorschlag diesen Begriff der Pro-Existenz gegen jenen der Konvivenz zu ersetzen und spricht an anderer Stelle davon, dass es weniger eine „Kirche für Andere“ braucht, sondern vielmehr eine „Kirche mit

---

12 Vgl. Sundermeier, Konvivenz 57.

13 Vgl. a.a.O. 58.

14 Ebd.

15 Vgl. Sundermeier, Konvivenz 59.

16 Vgl. a.a.O. 62.

17 Vgl. a.a.O. 63.

Anderen“.<sup>18</sup> Durch diese Begriffsverschiebung will er die Brücke von den Erfahrungen der unterdrückten Christen hinzu denen in Deutschland schaffen.

### *2.1.2 Missionsmodell nach Theo Sundermeier*

Ganz essentiell für die Betrachtung von dem Ansatz Sundermeiers sind die drei Säulen: gegenseitige Hilfe, wechselseitiges Lernen und gemeinsames Feiern. Sie könnten und dürften niemals ausgetauscht werden.

Diese drei Eigenheiten lassen sich an einem Beispiel aus dem Alten Testament illustrieren, genauer an der Geschichte von Abraham in 1. Mose 12. Denn hier zieht Abraham in ein fremdes Land mit neuen Leuten und unbekanntem Sitten sowie Gebräuchen. Er geht in die Fremde und setzt sich dort nieder. Die Lebenswirklichkeit ist anders, doch nicht nur für ihn, sondern auch für die Einheimischen. Das besondere in dieser Erzählung ist, dass Abraham nicht fort gejagt wird oder er sich die Ansässigen anpassen muss. Er darf sein, wie er ist und genau so leben, wie er es gewohnt war. Statt in Häusern wohnt er in einem Zelt. Nicht nur das, sondern es wurde ihm gestattet einen Altar für seinen Gott aufzubauen, gleich neben dem der Einheimischen. Abraham auf der anderen Seite zwingt nicht den Einheimischen den Glauben an seinen Gott auf. Beide Seiten wohnen friedlich nebeneinander und lassen sich in Ruhe.<sup>19</sup> In dieser Erzählung werden die Unterschiede und Gemeinsamkeiten deutlich und wie die Menschen mit diesen umgehen. Es ist im Grunde ein miteinander leben und voneinander Lernen. Beide lernen die andere Kultur kennen und können diese stehen lassen sowie friedlich nebeneinander koexistieren.

Im Neuen Testament sehen wir vor allem an der Person Jesu einen konvivalen Gedanken. Denn er ging nicht das übliche Verhältnis von Lehrer zu Schüler ein, er diente ebenfalls seinen Jüngern. Er überwand diese Grenze, sodass seine Schüler zu seinen Freunden werden konnten. Bedenken wir, was er alles mit seinen Jüngern erlebt hat. Er ging mit ihnen auf Hohe See und in den Sturm, sie waren Gäste auf Hochzeiten und anderen Feierlichkeiten, in Krankheit und Tod waren sie miteinander unterwegs. Alles Gedanken, welche sich auf die drei Säulen von Sundermeier zurückführen und verbinden lassen.<sup>20</sup>

Gehen wir nochmal genauer auf diese drei Säulen ein. Wir beginnen mit der

---

18 Vgl. Sundermeier, *Konvivenz* 65.

19 Vgl. a.a.O. 68.

20 Vgl. a.a.O. 70.

gegenseitigen Hilfe. Wie bereits in den Beispielen aus Mexiko gesehen, haben sich dort viele Lebensgemeinschaften gegenseitig unterstützt und geholfen. Die Nachbarschaft war allzeit bereit füreinander da zu sein, sodass keiner das Leben allein bewältigen muss und niemand bei Krankheit oder anderen Widrigkeiten auf sich allein gestellt sein muss. Ähnliches finden wir auch im Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt. Der Mensch wird durch die Erde versorgt und bekommt alles von ihr, was zum Leben nötig ist und vermeidet auf seiner Seite die Erde zu dominieren, denn Dominanz bringt Zerstörung.<sup>21</sup> Dies ist ebenfalls im zwischenmenschlichen Bereich auffindbar. Wenn Menschen in einer Perspektive der gegenseitigen Hilfe leben, so braucht keiner der anderen zu dominieren. Dominanz erzeugt eher Unterdrückung oder Ausbeutung und dadurch am Ende Armut, Verzweiflung und eben keine Hilfe von beiden Seiten.

Im Punkt des voneinander Lernens sehen wir ähnliche Prinzipien. Wenn sich beide Seiten als Lernende verstehen, sollte im Regelfall kein Machtgefälle entstehen, da beide sich ihrer Lernbedürftigkeit bewusst sind. Denn kein Mensch weiß alles oder hat jegliche Fähigkeiten gemeistert, sodass diese Person nicht mehr lernen bräuchte. Ebenso wurde an einem früheren Punkt dieser Arbeit bereits festgehalten, dass ein Lehrer zunächst die Sprache und Lebensgefühle der Lernenden ergründen und kennenlernen muss. Ohne diese Voraussetzungen ist kein passendes Lehren möglich.

Die dritte Säule ist das miteinander Feiern und beschreibt nicht nur die Freudenfeste unserer heutigen Zeit, sondern ebenfalls solche, an denen Tod, Krankheit und Leiden einen Platz haben. Wir feiern das Leben und staunen darüber in all seinen Facetten. In der Feier kommen wir als Menschen zusammen und jegliche sozialen oder gesellschaftlichen Unterschiede scheinen in diesem Rahmen aufgehoben zu sein.

---

<sup>21</sup> Vgl. Sundermeier, Konvivenz 82.



## 2.2 Gesellschaftsspiele

### 2.2.1 Geschichte und Definition des Spiels

Einen definiten Anfang für die Entstehung und das Aufkommen des Spiels zu setzen ist nahezu unmöglich. Laut Manfred Eigen geht der Ursprung des Spiels bis zum Urknall zurück, also jenem Punkt in der naturwissenschaftlichen Forschung, welcher als frühestmöglicher Anfang angesehen werden kann.<sup>22</sup> Zudem findet sich das Spiel und spielen nicht nur beim Menschen, sondern ist ebenfalls ein Phänomen, welches im Tierreich zu beobachten ist.<sup>23</sup>

Es fand nach Huizinga eine begriffliche Neuorientierung statt. Der *Homo sapiens*, der vernünftige Mensch, sei nicht mehr passend und es wurde neben diesem Begriff die Bezeichnung des *Homo faber*, dem schaffenden Menschen, gestellt. Diesen Namen findet er allerdings noch weniger treffend als den vorherigen. In seinen Augen müsste man den Menschen als *Homo ludens* bezeichnen – den spielenden Menschen. Im Grunde sei für ihn alles menschliche Tun lediglich Spiel und spielen an sich.<sup>24</sup> Heimlich sagt sogar: „Im erziehungswissenschaftlichen Zusammenhang liegt es deshalb nahe, das Spielen als spezielle menschliche Tätigkeit anzusehen.“<sup>25</sup> Es liegt demnach in der menschlichen Natur zu spielen und sich über das Spiel, in welcher Form auch immer, weiterzuentwickeln und zu lernen. Es ist ein fester Bestandteil unseres Seins.

Eine mögliche Definition von Spiel liefert uns Huizinga: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel [...] eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“<sup>26</sup> Diese Definition ist schon verhältnismäßig allgemein gehalten, doch schneidet viele Aspekte des Spiels an, welche wir heute erleben. Wenn Menschen zu einer bestimmten Zeit an einen bestimmten Ort zusammenkommen und dieses einen geregelten Rahmen

---

22 Vgl. Eigen, Spiel 18.

23 Vgl. Huizinga, Ludens XV.

24 Ebd.

25 Heimlich, Spielpädagogik 21.

26 Huizinga, Ludens 22.

besitzt. Alle Mitspielenden sind sich für gewöhnlich über Regeln und Rahmen einig und kommen unter diesen Umständen zusammen, es ist der Zweck, welcher sie verbindet. Auch in anderen Definitionen kommen diese Punkte, wie Zeit, Ort und das Spiel als freie Betätigung vor.

Zudem hat sich im Laufe der Zeit eine ganze Wissenschaft um das Spiel entwickelt, namentlich die Spielwissenschaft und die Ludologie, welche auf das Modell des *Homo ludens* zurückgeht. Dessen Forschungsinteresse bezieht sich hierbei zum einen auf die Erschließung des Gebiets Spiel, seines sich immer wieder wandelnden Merkmalspektrum, der Strukturen des Spiels, seiner geschichtlichen Wurzeln, den verschiedenen Formen und seiner Bedeutung für die Gesellschaft. Auf der anderen Seite besteht das Interesse der Spielwissenschaft in der Betrachtung der spielenden Akteure, ihren Persönlichkeiten, Spielverhalten, wie man sie beeinflussen kann und der Bedeutung des Spiels für diese Menschen in den unterschiedlichsten Abschnitten ihres Lebens.<sup>27</sup>

Das Gesellschaftsspiel ist hier nun eine Form des Spiels und zeichnet sich zumeist durch den Gebrauch von Spielkarten oder einem Brett aus. Damit sind nicht nur die Regeln der jeweiligen Spiele vorgegeben, sondern auch das zu verwendende Spielmaterial.<sup>28</sup> Ebenso geht der Name des Gesellschaftsspiels auf den Ausdruck von Gesellschaftszimmer zurück. Dieser wurde in der späteren Zeit dann auf das Spiel zwischen mehreren Kindern und Erwachsenen ausgedehnt.<sup>29</sup>

### 2.2.2 Kategorien/Gliederung des Spielguts

Nun ist Spiel nicht gleich Spiel. Wir sehen bereits bei der Definition von Gesellschaftsspiel, dass Unterschiede bestehen. Spiel ist ein äußerst komplexes Phänomen, welches sich durch seine Vielschichtigkeit und Bandbreite auszeichnet. Das Spiel umfasst alle möglichen Tätigkeiten. Es reicht vom einfachen bemalen oder bekritzeln von Papier, während man beim Arzt im Wartezimmer sitzt bis hin zu hoch anspruchsvollen Spielen des Wettkampfes, welche für so manchen Menschen die berufliche Lebensgrundlage bilden. Eine weitere Unterscheidung wird ersichtlich im Spiel von Musikinstrumenten, sei es das stümperhafte Aufeinander schlagen von Klanghölzern oder das virtuose Spiel einer Violine oder eines Klaviers. Im Spiel können wir lediglich Zeit überbrücken

---

27 Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielwissenschaft>.

28 Vgl. Glonnegger, Spiele-Buch 6.

29 Vgl. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gesellschaftsspiel>.

oder dem ganzen eine kulturschöpferische Bedeutung zukommen lassen.<sup>30</sup>

Nun gibt es verschiedene Ansätze Spiele zu kategorisieren. Ein System greift die historischen Erscheinungen auf und gliedert nach diesen. Diese Kategorien sind mit den folgenden Fachbegriffen gekennzeichnet: *Ludus* für den Zeitvertrieb oder die Kurzweiligkeit, *Agon* – griechisch für Kampfspiel oder Wettkampf, *Alea* für das Glücksspiel und Würfelspiele, *Mimikri* als Kategorie für Nachahmung und Maskierung, *Ilinx* wenn es um rituelle Spiele mit einem religiösen Bezug geht und *Circenes* für die Schauspiele und den Zirkus.<sup>31</sup>

Doch je mehr Spiele im Laufe der Zeit entstanden sind, desto notwendiger wurde eine sinnvollere Gliederung des vorhandenen und aufkommenden Spielguts. Eine verbreitete Systematik wurde hierbei von Warwitz und Rudolf erstellt. Sie basiert auf den Sinngebungen von Spielstrukturen und gliedert sie somit in bisher vierzehn Gruppen ein, ohne dass diese Auflistung den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Nach ihnen gliedern sich die meisten Spiele wie folgt: Kennlernspiele, in denen spielend neue Kontakte geknüpft werden; Bewegungsspiele, in denen die Bewegung im Mittelpunkt steht; Wettspiele, bei denen sich spielerisch miteinander gemessen wird; Abenteuerspiele, wo auf spielerische Weise miteinander Abenteuer erlebt werden; Denkspiele, in denen Probleme zu lösen sind; Rollenspiele, bei denen die Spielenden eine andere Person sein können; Lernspiele, in denen spielend gelernt werden soll; Glücksspiele, wo das Glück im Spiel den Fokus einnimmt; Konstruktionsspiele, um spielerisch kreativ im Bauen und konstruieren tätig zu werden; Elektronikspiele, die die Spieler in die virtuelle Welt eintauchen lassen; Historische Spiele, um auf spielend Art früheren Zeiten zu begegnen und die Kulturanthropologischen Spiele, in denen die Mitspieler anderen Völkern begegnen.<sup>32</sup> Natürlich gilt bei dieser Betrachtung und Einordnung, dass nicht jedes Spiel immer exakt in eine dieser Kategorien fällt, sondern sich durchaus in mehreren wiederfinden lässt.

---

30 Vgl. Huizinga, Ludens.

31 Vgl. Warwitz, Spiele.

32 Vgl. Warwitz, Sinn 37-125.

### 2.2.3 Gewinn von Gesellschaftsspielen

Ein großer Vorteil bei Spielen ist, dass ihr Ausgang und Ergebnis nicht vorhersehbar ist. Niemand weiß zuvor, welcher Spieler gewinnen oder wie der Verlauf sein wird. Dadurch besteht immer die Möglichkeit, dass nicht geplante Abläufe passieren oder dass während des Spielens bei einzelnen Mitspielern Themen aufgeworfen werden, welche nichts mit dem Spielgeschehen an sich zu tun haben und eine ganz andere Dynamik und Gesprächsatmosphäre entsteht. Der Pädagoge Dewey sieht im Spiel nicht nur eine Betätigung der Freizeit und eine Form des Ausgleichs, sondern einen ersten Schritt im Lernprozess. Das Spiel sei für ihn eine erste Stufe des Erkennens und dass man aus diesem Erkennen heraus etwas tut und sich mit gewissen Dingen vertraut macht.<sup>33</sup> Spiel ist nicht nur eine Freizeitbeschäftigung, sondern eröffnet uns ebenfalls Lernprozesse, um zu wachsen und verschiedene Bereiche unseres Seins und Denkens zu fördern. Im Spiel nehmen wir Abstand von unserem Alltag und gleiten hinüber in eine Welt der Phantasie, der Vorstellung aller möglichen Ideen. Es wird die Kreativität und das Vorstellungsvermögen gefördert, sich in die verschiedensten Situationen und Vorgaben hineinzusetzen.<sup>34</sup>

Laut Goffmann hat das Spiel seine lebensweltliche Basis in den sozialen Beziehungen zwischen verschiedenen Menschen in einer gesellschaftlichen Situation.<sup>35</sup> Es geht im Spiel nicht nur darum, selbst eine Rolle einzunehmen, sondern sich auch in andere Mitmenschen versetzen zu können. Und nicht nur die Rolle des anderen, sondern auch deren Perspektiven sind von entscheidender Bedeutung, dass wir eine Verbindung dazu aufnehmen. Gerade bei Kooperationsspielen liegt bereits im Namen der Modus des Spiels verborgen, dass die Zusammenarbeit aller Mitspielenden zum Erfolg des Spiels beiträgt, ja gar gefordert ist, um in das Spielgeschehen einzutauchen. Nicht der Grundsatz alle gegen alle ist dann bestimmend, sondern das Miteinander der ganzen Gruppe, zu lernen sich auf die Anderen einzulassen, gegenseitig zu helfen und die Person des anderen zu verstehen. In dem Sinne ist Spiel immer ein Interaktionsgeschehen.<sup>36</sup> Doch nicht nur das Lernen mit- und voneinander spielt eine Rolle, sondern das Lernen an sich kommt vor. Heimlich schreibt in seiner Spielpädagogik, dass das

---

33 Vgl. Heimlich, Spielpädagogik 21.

34 Vgl. a.a.O. 29.

35 Vgl. a.a.O. 79.

36 Vgl. a.a.O. 73.

Spielen in der frühen Kindheit die Form des motivierten Lernens schlechthin darstellt. Dieses Lernen beginnt in der Kindheit und wird mit fortschreitendem Alter ausgeweitet von der eigenen Person auf das Umfeld.<sup>37</sup>

Das Spiel stellt nicht nur eine Lernatmosphäre und Ebene her, sondern schafft Bindung. Denn über kurz oder lang werden sich im gemeinsamen Spiel die Lebensgeschichten der Beteiligten miteinander verbinden, Anteil aneinander nehmen und aufeinander schauen. Es geht um das gegenseitige Wahrnehmen der Leiblichkeit des Anderen und dem Abgleichen von Selbst- und Fremdwahrnehmung.<sup>38</sup> Im Spiel lernen wir, im Spiel lernen wir uns gegenseitig kennen und das meist von Seiten, die wir im normalen Alltag nicht einfach so zeigen würden.

Ein weiterer Punkt liegt in verschiedenen Theorien begraben, welche Auswirkung das Spiel auf den Mensch hat. Dabei geht es zum einen um die Energieüberschusstheorie. Diese besagt, dass im Spiel überschüssige Energie verbraucht und demnach das Spiel als Ventil genutzt wird. Die nicht nutzbare oder brauchbare Energie wird dann in dieser Aktivität entladen und soll einen Ausgleich erzeugen. Dem entgegen steht die Erholungs- und Entspannungstheorie. Wie im Namen erkenntlich wird, geht es genau um das Gegenteil. Nicht einen Überschuss an Energie auszugleichen, sondern die erschöpften und leeren Reserven wieder aufzufüllen und aus dem Spiel neue Energie für alles andere zu erlangen. Es geht sozusagen um den Ausgleich eines Energiemangels.<sup>39</sup>

---

37 Vgl. a.a.O. 58.

38 Vgl. Heimlich, Spielpädagogik 85.

39 Vgl. a.a.O. 45.

## ***2.3 Verbindung von Konvivenz und Gesellschaftsspielen***

### *2.3.1 Spiele als Raum des Kennenlernens*

In den grundlegenden Betrachtungen zu Konvivenz und Spielen wurde ersichtlich, dass beide Gebiete entweder einen Raum des Zusammenkommens schaffen oder sich auf diesen gründen. Während Gesellschaftsspiele eine Möglichkeit bieten, um ganz ungezwungen, frei und fröhlich zusammenzukommen, setzt die Konvivenz genau nach dieser Raumnahme an und schaut auf das Miteinander der gemeinsam spielenden Menschen, wie sich diese Gemeinschaft entwickelt und gestaltet. Dabei wurde ein Raum und ein Rahmen geschaffen, in dem Menschen aus den verschiedensten Altersschichten und sozialen Hintergründen an einem Tisch sitzen. Ein Phänomen, welches in dieser Welt immer seltener wird. Wenn nicht die Unterschiede den Ausschlag geben, sondern das gemeinsame Anliegen des Spielens zusammenbringt.

In den Varianten (siehe S.4/5), in denen Konvivenz als Begriff wohl seinen Ursprung fand, sehen wir deutlich, dass es um das Teilen, Verbringen und Bewältigen des gemeinschaftlichen Lebens geht. Und das nicht nur in der eigenen Familie, sondern meist im Blick auf die unmittelbare Nachbarschaft oder dem ganzen Straßenzug. Das Leben wurde miteinander gestaltet, es war in der gesamten Gegend ein Raum vorhanden, in dem sich die miteinander lebenden Menschen immer besser kennenlernten, um so besser mit allem zurecht zu kommen und zu wissen, wo sie Hilfe finden können.

Ähnliches betrachten wir in sich regelmäßig treffenden Spielgruppen, dass die Kenntnis voneinander und dem Leben der anderen immer tiefer wird, Vertrauen und Kenntnis über die Eigenheiten der Mitmenschen werden erworben. Zudem bieten solche Treffs ein wunderbar unterschwelliges Angebot, um zusammen zukommen. Die Hemmschwelle ist niedrig und im Grunde ist die einzige Voraussetzung, dass man selbst gerne spielt und nicht den Kontakt zu anderen Menschen scheut.

### *2.3.2 Einander helfen, voneinander lernen, miteinander feiern*

Die drei zentralen Säulen der Konvivenz lassen sich ebenfalls gut im Spiel finden und verorten.

Einander helfen ist ein Grundprinzip im Miteinander der Gesellschaftsspiele. Die erfahreneren Spieler helfen den noch unerfahrenen in Regelfragen, beim Ablauf

oder weiterführenden Taktiken. Eventuell bilden sich sogar Teams, in denen eine ausgewogene Mischung der verschiedenen Erfahrungsgrade vorliegt. So muss jedes Team zusammenarbeiten, sich gegenseitig helfen und unterstützen, sodass das gemeinsame Ziel erreicht werden kann. Das endgültige Ziel eines jeden Gesellschaftsspiels sollte der gemeinsame Spaß und die Freude daran sein, dass jeder Mitspielende einen Anteil leisten konnte, einen Zugang zu dem Spiel und der Gruppe fand und am Ende zu einem weiteren Angebot wiederkommt. Einen Menschen aufgrund von zu hohem Konkurrenzdenken zurückzulassen und auszugrenzen widerspricht dem Grundsatz der gegenseitigen Hilfe. Gerade im Blick auf kooperative Spiele wird dieser Punkt noch wichtiger, da es für gewöhnlich alle Spieler und deren Einsatz braucht, um voranzukommen und das Spiel zu bewältigen. Hier steht nicht der Sieg des Einzelnen im Vordergrund, sondern das gemeinsame Gewinnen als ganze Gruppe. Ein Merkmal dieser Art der Spiele ist gerade die Integration von vermeintlich schwächeren Spielern. Genauso steht das Lernen von Hilfsbereitschaft und Vertrauensbildung im Fokus.<sup>40</sup> Also genau das, was in dem Grundsatz der gegenseitigen Hilfe in der Konvivenz zum Tragen kommt. Die Gemeinschaft in den zum Beispiel *mutriaos* war genau von diesem Geist getränkt, dass die schwächeren Teile der Nachbarschaft durch jene unterstützt und aufgefangen wurden, die noch Kräfte übrig hatten. Keiner wurde einfach zurück oder seinem/ihren Schicksal überlassen. Die Gemeinschaft hat zusammen um das Überleben gekämpft und sich aufeinander verlassen. Das voneinander Lernen kommt ebenso zum Tragen in diesem Aspekt der gemeinschaftlichen Aufbereitung. Unter den Spielenden mag es jene geben, die einen größeren Erfahrungshorizont ihr eigenen nennen und andere, weniger begabte Spieler, an diesem teilhaben lassen. Doch nicht nur das Wissen um die jeweiligen Spiele könnte so miteinander geteilt und voneinander gelernt werden. Wenn Alt und Jung an einen Tisch zusammenkommen, so besteht die Möglichkeit, dass Lebenserfahrungen in Geschichten zum Ausdruck kommen. Je besser sich die Menschen kennenlernen und mehr übereinander erfahren, desto größer ist das Potenzial auf das Wissen und die Erfahrungen der anderen zuzugreifen. Ein Beispiel würde hierbei das Internationale Café der SMD Chemnitz darstellen. Dieses wurde primär als großer Spieltreff für internationalen Studierenden des Campus gegründet und veranstaltet von dieser christlichen Hochschulgruppe. An

---

40 Vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives\\_Spiel](https://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives_Spiel).

diesen Treffen wurde nicht nur miteinander gespielt. Es hat sich mit der Zeit ein Deutschunterricht für die internationalen Studierenden etabliert, in dem sie von ihren deutschsprachigen Kommilitonen lernen konnten. Geplant war dieses zusätzliche Angebot nicht, es hat sich mit der Zeit einfach ergeben, weil es als Thema aufkam, da zu diesem Abend vornehmlich deutsch gesprochen wurde. Deswegen ist die Annahme, dass der Ausgang und Verlauf von Spielen offen und nicht planbar ist, so wichtig.<sup>41</sup> So wurde aus der Spielgemeinschaft eine Lerngemeinschaft, die sich bei den verschiedensten Dingen unterstützt und voneinander gelernt hat. Denn darin liegt ein großer Vorteil, wenn aus allen sozialen Schichten, gesellschaftlichen und kulturellen Hintergründen Menschen zusammenkommen. Jede dieser Person bringt ihr eigenes Skill-Set mit und je besser sich die Beteiligten kennen, desto höher ist die Chance, dass man in so manchem Bereich voneinander lernen kann, wenn bestimmte Eigenschaften oder Fähigkeiten gebraucht werden. Gerade im gemeindlichen Kontext kann das unterschwellige Angebot eines Spieleabends die Brücke für und zu nicht-gläubige Menschen schlagen, um Gemeinde in ihrem Ort kennenzulernen und vielleicht ein neues Bild über Christen zu erhalten.

Die dritte Säule des miteinander Feierns ist durchaus eine der wichtigsten Verankerungen im Themengebiet des Spiels und der Gesellschaftsspiele. Denn wie sehr freuen sich die Spieler nach einer erfolgreich abgeschlossenen Partie, es geschafft zu haben. Wie sehr freut sich der Spieler oder die Spielerin, welche sich gegen alle anderen durchgesetzt und den Sieg errungen hat. Wünschenswert ist es dann natürlich, wenn sich die ganze Gruppe mitfreuen und in die Siegesfeier einstimmen kann. Erneut greift hier der Punkt dass im Spiel wie in der Feier jegliche sozialen und gesellschaftlichen Unterschiede aufgehoben scheinen. Jeder darf und kann kommen, jeder ist willkommen, an dieser Feier und/oder diesem Spiel teilzuhaben. Alle Mitspieler sehen den Grund des Zusammenkommens und nicht, was sie am Ende voneinander unterscheidet. Schwierig gestaltet sich der Punkt, dass in den Feiern der mexikanischen Nachbarschaften nicht nur die Freude, sondern auch Tod, Leid und Not zur Sprache kommen. Das Spiel kann in diesem Sinn versuchen einen Rahmen für Aussprache negativer oder bedrückender Art zu schaffen, wird diesen allerdings mehr schlecht als recht erzeugen oder forcieren können. Es müsste schon ein Spiel gewählt werden,

---

41 Vgl. Heimlich, Spielpädagogik 19.



welches bestimmte, vermeintlich negative und schwierige Themen aufgreift und diese spielerisch verarbeitet, nur klingt dies nach einem sehr riskanten Vorgehen, welches mehr Schaden anrichten kann, als wünschenswert ist.

### *2.3.3 Angebote der Nutzung, Erreichen der Menschen*

In diesem letzten Punkt sollen noch einmal praktische Anwendungsgebiete aufgezeigt werden. Wie im vorherigen Kapitel bereits angesprochen, hat die SMD Chemnitz ein Internationales Café gegründet und in diesem vorrangig Spiel und später Deutschunterricht angeboten. Etwas ähnliches kann in Gemeinden Anwendung finden, je nach Einzugsgebiet der Gemeinde. Sie könnten eine Hausaufgabenhilfe mit anschließendem gemeinsamen Spiel anbieten oder diese Nachhilfe spielerisch gestalten, ebenso kann der Gemeindeunterricht auf diese Weise angereichert werden.

In der EFG Gedern Limeshain wurde über die kalte Jahreszeit ein Winter Café angeboten, welches bedürftigen Menschen einen warmen Ort zum Auftanken geboten hat. Zudem wurde der Austausch mit den Menschen und ein gemeinsames Spiel als Grundlage der Arbeit angesehen und genutzt.

Eine andere Möglichkeit bieten die jährlich angebotenen Gederner Ferienspiele, die von der Stadt selbst ausgerichtet und an verschiedenen Stellen und durch unterschiedlichste Einrichtungen durchgeführt werden. Dabei konnten Familie ihre Kinder zu verschiedenen Angeboten, auch dem der Gemeinde, bringen und so Kontakte knüpfen.

So manche Gemeinde bietet in ihren Räumen öffentliche und regelmäßige Spieltreffen an, zu denen nicht nur Gemeindeglieder, sondern alle möglichen Leute eingeladen waren, um zum gemeinsamen Spiel zusammenzukommen. Als bewusste Spielempfehlung soll an dieser Stelle das Spiel „Dynamis“ von Johannes Fähndrich stehen. In diesem spielen die Leute Gemeinde oder Gemeinden verschiedener Konfessionen, sowohl in einem kompetitiven oder kooperativen Modus. Spielerisch die Gemeinde oder einen Gemeindealltag kennenlernen und darüber in Gespräche kommen können und sich gegenseitig besser verstehen lernen. Diese Spiel kombiniert die Freude am Spiel und die gemeindliche Realität miteinander.

Für so manche Gemeinde können diese Angebote ein erster Weg zu den Menschen aus der Umgebung sein, welche noch nie etwas mit Gemeinde zu tun hatten.

### **3. Fazit**

Gesellschaftsspiele bieten eine wunderbare Möglichkeit für Gemeinden, wie sie unverbindliche und unterschwellige Angebote schaffen können, um die eigenen Räume zu Räumen der Begegnung werden zu lassen. Und all das, ohne das nichtgläubige Menschen direkt fürchten müssen bekehrt zu werden. Spiele haben den Einzug in unsere Gesellschaft gefunden und sollten ebenfalls im Gemeindealltag einen Platz finden, da sie einen Grund bieten, sodass die unterschiedlichen Menschen zusammenkommen und miteinander Zeit verbringen. Sie bieten einen Raum der ersten Begegnung, Gemeindefremde bekommen einen ersten Eindruck von unseren christlichen Gemeinden und das wir gar nicht so anders oder abgehoben sind, wie es an mancher Stelle vermittelt wird. Zudem bietet das Spiel als Grund und Basis des Zusammenkommens eine Möglichkeit den anderen neu und tiefer kennenzulernen, sodass wir in unsere zwischenmenschlichen Beziehungen investieren und so unseren Bekanntenkreis erweitern. Zudem haben wir in dem Kapitel zur Gliederung und Kategorisierung des Spielguts gesehen, wie unterschiedlich und facettenreich die Landschaft der möglichen Spiele ist. Für jeden ist etwas dabei. Sei es für die Gelegenheitsspieler in kleiner illustrieren Runde mit viel Spaß und wenig Herausforderung, über die kreativ Begabten bis hin zu jenen, die im Wettkampf mit anderen ihre Freude finden. Das Angebot und die Auswahl ist so groß, dass jeder ein Spiel für sich und andere finden sollte. Damit ist eine gute Grundlage gelegt, um vorbehaltlos Jeden einzuladen.

In vielen Aspekten des Spiels finden sich grundlegende Eigenheiten der Konvivenz, jede der drei Säulen kommt vor und ist in unterschiedlicher Ausprägung vorhanden und verwoben. Sowohl Gesellschaftsspiele als auch Konvivenz bieten erste Möglichkeiten der Kontaktaufnahme, das miteinander ins Gespräch kommen, das sich gegenseitig kennenlernen. In beiden Gebieten wird eine Lernatmosphäre geschaffen und die Gemeinden können die nötigen Räumlichkeiten dafür bereitstellen. Was die Gemeinden beitragen müssen, ist lediglich ein Raum, Spiele und ein paar Leute, die alles anleiten.

Natürlich werden nicht direkt die engsten Bindungen daraus erstehen, dies braucht Zeit. Doch legen Gesellschaftsspiele eine Grundlage dafür, sie bieten einen Nährboden, auf dem neue Beziehungen entstehen können. Diese Spiele stellen vielmehr eine Art der Einladung dar, als dass sie wie ein richtiges Missionsmodell dienen könnten. Sie sind der erste Schritt zur Begegnung und dem Kontakt.

Die Nutzung von Gesellschaftsspielen stellt eine Chance und Möglichkeit für Gemeinden dar, dass sie dadurch ihr Angebot erweitern und eine ganz andere Schicht und Gruppe an Menschen anspricht. Wir als Gemeinden sollten diese Chance ergreifen und Angebote schaffen, die wiederum einen Raum für Menschen darstellen und bereiten, sodass sie kommen können und willkommen sind. Denn Spiele, egal in welcher Form, werden immer ein größerer Bestandteil dieser Welt und Gesellschaft. Eine Form der gemeinsamen Aktivität, welche nicht nur eine bestimmte Gruppierung anspricht, sondern die breite Masse mitreißt und so in unsere Hallen ziehen kann. Somit würden auch die Gemeinden mehr in den Blick der Menschen geraten und hoffentlich in einem positiveren Licht erstrahlen. Es kann am Ende alles passieren, ob es nun ein gemütlicher Nachmittag oder Abend mit viel Gelächter wird oder sogar ernstere Themen zur Sprache kommen, die Möglichkeiten sind durchaus gegeben. So lasst uns als Gemeinden diese Chance ergreifen und den Trend der wachsenden Spiellandschaft nutzen.

## Literaturverzeichnis

Eigen, Manfred: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall, München 9. Auflage 1990.

Glönnegger, Erwin; Voigt, Claus; Rüttinger, Johann; Kappler, Kathi: Das Spielbuch. Brett- und Legespiele aus aller Welt: Herkunft, Regeln und Geschichte, Ravensburg 2009.

Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik, Bad Heilbrunn 4. Auflage 2023.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives\\_Spiel](https://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives_Spiel) [aufgerufen am 23.05.2024 um 13.32 Uhr].

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spielwissenschaft> [aufgerufen am 23.05.2024 um 13.30 Uhr].

<https://www.duden.de/rechtschreibung/Gesellschaftsspiel> [aufgerufen am 23.05.2024 um 13.33 Uhr].

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur, Amsterdam 1939.

Sundermeier, Theo: Konvivenz als Grundstruktur ökumenischer Existenz heute, in: Ökumenische Existenz heute, hg. von Wolfgang Huber; Dietrich Ritschl und Theo Sundermeier, München 1986, 49-100.

Warwitz, Siegbert; Rudolf, Anita: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen, Baltmannsweiler 5. Auflage 2021.

Warwitz, Siegbert (Hrsg.): Spiele anderer Zeiten und Völker. Karlsruhe 1998.