

Spiele gehört zum Menschsein

Werdenberg Am internationalen Museumstag konnten am Sonntag von 10 bis 18 Uhr das Schloss Werdenberg und das Schlangenhaus frei besichtigt werden. Es gab auch ein Matineegespräch. Die Teilnehmer waren sich einig, dass Spielen einen pädagogischen Effekt hat.

Den internationalen Museumstag und den Schweizer Schlössertag im kommenden Herbst verbindet in diesem Jahr ein Thema: Das Spiel. In der Geschichte der Menschheit hatte Spielen in jeder Epoche einen Stellenwert, wenn auch unterschiedlich. Da sei an die Brot und Spiele zur Römerzeit erinnert oder an die Ritterspiele im Mittelalter. Es gab auch früher Brett- und Kinderspiele verschiedener Art. Heute kommen die Computerspiele dazu.

Das Spiel als lebendige Tradition

Am Sonntag fand das Matineegespräch um elf Uhr anstatt im Garten des Schlangenhauses in der Stube statt. Unter der Leitung von Museumsleiter Thomas Gnägi kamen dabei drei Menschen ins Gespräch, die das Spiel zur Passion gemacht haben. Die Themen drehten sich um Spiele gestern, heute und morgen und das Spiel als lebendige Tradition. Maja Suenderhauf (ehemalige Kuratorin Museum Schlangenhaus), Ranya Lanig (Ludothek Werdenberg) und Einar Nielsen (Professor für Automation, Robo-

tik und Systemtechnik NTB) kamen sich bei diesen Themen näher. Über Spiele in alten Zeiten berichtete Maja Suenderhauf. So hätten schon im alten Ägypten die Kinder gespielt, verlieren gelernt und Chancen gepackt. Bekannt seien auch die Würfelspiele in der Römerzeit. Aber auch «Mühle» sei ein ganz altes Spiel, sagte die Kennerin weiter.

Aber früher hätten die Kinder auch Spielsachen aus gefundenen Materialien der Natur kreiert. Als sehr altes Spiel zeigte sie Backgammon, welches als das Spiel des Mittelalters galt und mit den Kreuzzügen zu uns kam. Da spiele auch das Würfelglück eine grosse Rolle. Die heutige Spielstruktur sei Änderungen unterworfen, erklärte Ranya Lanig und

sprach die Handy- und Computerspiele an. Trotzdem würden von den Eltern immer noch viele Brett- und Würfelspiele gewünscht. Nebst zahlreichen Neuheiten, welche die Ludothek führt, erwähnte sie die Klassiker, die es schon immer gab und immer noch gefragt seien, zum Beispiel eben das Mühlespiel. Das Schauspiel sei wieder eine

andere Art von Spiel, sagte Maja Suenderhauf. Dort begeben man sich in eine andere Realität. Auch bei den Brett- und anderen Spielen sei es eine Art Flucht aus dem Alltag, entgegnete Ranya Lanig. Und Einar Nielsen sprach die simulierten Situationen an, wie zum Beispiel «Räuber und Poli» als Rollenspiel. Auch im Technischen müsse simuliert werden:

«Man hat Vorgaben und man entwickelt etwas, in der Technik und Robotik sind Simulationen wichtig.» Und auch da könne es Rollenspiele bis zur Weiterentwicklung der definitiven Produkte geben. Bei der Robotik würden sich Spiel und Prozessordnung nahekommen. Einar Nielsen erwähnte das Basketballspiel mit Robotern als Systemtechnikprojekt. Zu sehen ist es am 25. Juni ab 17.15 Uhr in der BZB-Halle.

Am Schluss waren sich die Gesprächsteilnehmer einig, dass das Spiel «ein Teil unserer Verhaltensweise ist und dass der Mensch immer spielen wird. Denn das Spiel ist nicht aus dem Menschen rauszubringen, es gehört zu ihm.» Ausserdem hätten Spiele heute für Kinder auch vielfach einen pädagogischen Effekt: «Das Kind lernt etwas dabei.» Die ganze Bandbreite der Spiele habe etwas mit dem Wesen des Menschen zu tun, sagte Gesprächsleiter Thomas Gnägi als Schlussgedanke der Matinee, die von interessierten Zuschauern verfolgt wurde. «Spielen muss man nicht, man macht es einfach, wenn man will.» (H. R. R.)



Das Matineegespräch mit Einar Nielsen, Maja Suenderhauf, Ranya Lanig und Thomas Gnägi hatte das Spiel zum Inhalt.

Bild: Hansruedi Rohrer