

Jung und Alt im Spiel

Ein Forschungsprojekt in der Lebenswelt von Lobbach

Von Sonja Ehret

*Die Welt? Ein Kind beim Spiel, die Brettsteine setzend.
Heraklit (500 v. Chr.)*

Was können Jung und Alt heutzutage noch miteinander anfangen? Das beschäftigt die Alter(n)sforschung seit geraumer Zeit. Die Zunahme der Ältesten in unserer Gesellschaft ist das stärkste Merkmal des demografischen Wandels, andere Zeichen sind die niedrige Geburtenrate und die Segregation von Menschen verschiedener Lebensalter, das Auseinanderdriften von Generationen im verlängerten Leben. Neu ist die Veränderung des demografischen Wandels durch Flucht- und Arbeitsmigration, die momentan schwer einzuschätzen ist.

Das Institut für Gerontologie der Universität Heidelberg verfolgt unter der Leitung von Prof. Dr. Dr. Andreas Kruse den Ansatz, Zugehörigkeit und Mitverantwortung im hohen Alter zu fördern. Dies soll durch die Entwicklung sozialer Praxiskonzepte zur Stärkung der Teilhabe älterer Menschen beschleunigt werden.

Über Kontakte zu einer ehemaligen Gemeinderätin wandte man sich an das Bürgermeisteramt Lobbach, um gemeinsam nach Möglichkeiten zu suchen, wie man Jung und (sehr) Alt zusammenbringen kann. Eine Spiele-Ausstellung in der ortsansässigen Grundschule kam zur rechten Zeit und schon war die Idee geboren, einen öffentlichen Raum des Spiels für Jung und Alt im Ratssaal der Gemeinde einzurichten. Gesagt, getan – die Verfasserin machte sich ans Werk. Kinder und ältere Menschen wurden über die Presse eingeladen und so traf sich über den Zeitraum eines halben Jahres alle drei oder vier Wochen eine Gruppe von insgesamt 14 Älteren (5 Personen waren älter als 85 Jahre) und 25 Kindern zwischen 6 und 12 Jahren zum gemeinsamen Spiel. Eigene Spiele durften zusätzlich zu den zur Verfügung gestellten Spielen mitgebracht werden. Ausgeschlossen wurden Computerspiele, die uns für die gemeinsame Begegnung (noch) nicht sonderlich geeignet erschienen.

Die Spieltage konnten frei besucht werden, sodass man im Vorfeld nie genau wusste, wer daran teilnahm. An einigen Tagen waren die Kinder in der Überzahl, an wenigen anderen aber auch einmal die Älteren.

Insgesamt kam es zu 177 beobachteten Spielaktionen, die protokolliert wurden. Etwa 20% blieb unbeobachtet sodass wir davon ausgehen können, dass im Zeitraum von Dezember 2014 bis Mai 2015 etwa 220 Spiele von Jung und Alt gespielt wurden. Im Folgenden soll ein wenig über die Theorie des Spiels berichtet werden um diese mit ausgewählten Beobachtungen von den einzelnen Spieltagen zu ergänzen.

Spielen wird zuerst dem Kinde zugeschrieben, denn hier liegt seine Wurzel. Auch das Tier spielt und so betrachten Forscher das Spiel auch als tierisches Erbe. Im Erwachsenenalter geht Spiel in Arbeit, Sport, Tätigkeit oder Kunst über. Sportliche Wettkämpfe sind kaum noch Spiel, wenn um Geld gespielt wird oder Leistung im Vordergrund steht. Tatsächlich liegt dann eine Verzerrung vor. Dennoch kann auch der Erwachsene sich spontan im Spielfluss, in Flow, befinden. Dann ist er dem Kinde wieder näher, dessen Dasein hauptsächlich Spiel ist. Wie aber spielt der alte Mensch? Um das zu verstehen gehen wir noch einmal zum Kinde zurück.

Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben. (Maxim Gorki)

Spiel ist eine Situation, aus welcher eine organisierte Persönlichkeit entsteht in einer Gemeinschaft und Gesellschaft. (George Herbert Mead)

Moralität ist das Urprinzip menschlichen Spiels. Darum finden wir im Spiel die tiefste Quelle des moralischen Bewusstseins. (Jean Chateau)

Nur wer erwachsen wird und Kind bleibt ist ein Mensch, sinnierte Erich Kästner, und Astrid Lindgren wusste auch als alter Mensch von sich zu sagen, sie sei innerlich ein Kind geblieben. Solange wir beim inneren Kind sind, so lange ist auch Spielen in uns lebendig. Spielen ist also nicht nur etwas für kleine Kinder, sondern auch für den alten Menschen, für den ganzen Menschen. Doch der alte Mensch spielt anders, sorgender, ordnender, gütiger.

Wie in Lobbach gespielt wird

Zum allerersten Treff Ende November 2014 treffen pünktlich vier Ältere ein, wenige Minuten später die Kinder, zehn an der Zahl. Man schaut sich um, setzt sich zusammen und spontan entstehen vier Gruppen. Beeindruckend war es, zu sehen, wie sich aus einer Gruppe von Menschen so schnell Spielformationen entwickeln. Eine fünfte Gruppe kommt später hinzu. Insgesamt lässt sich beobachten, dass im verfestigten öffentlichen Raum, den Ältere besetzen und der sich durch Ruhe, Gelassenheit, Bedächtigkeit aber auch Segregation auszeichnet, ein frischer kindlicher Wind wehte, der die Alten lebendiger werden ließ. Die Jungen dagegen sind neugierig und suchen Rezipienten für ihre spielerischen Talente im Raum der Begegnung. Und auch die Älteren begegnen sich heute zu ersten Mal, finden Anschluss an ihresgleichen.

Eine große Gruppe um die 85-Jährige Phila¹ entsteht. Die beiden Mädchen Anna und Bea gesellen sich gleich zu ihr. Man will *Das verrückte Labyrinth* spielen. Insgesamt sind es sechs Mädchen, alle im Alter zwischen 6 und 8 Jahren, die mitspielen möchten. Die Kinder bilden Gruppen, weil das Spiel nur zu viert gespielt werden kann. Anna bildet eine Gruppe mit Marie und Lisa, die alleine spielt, sitzt nebenan. Eine weitere Zweiergruppe von Bea und Jana entsteht, dazu gesellt sich Ruth. Dann bilden Anna und Phila spontan ein Team. Marie und Lisa gehen nun zusammen. Anna spricht Phila mit dem Vornamen an. Es scheint sich eine Bindung zwischen

Phila und Anna zu entwickeln. Anna wird im Spielverlauf immer ruhiger, die anderen Kinder lebhafter. Manchmal fällt sie durch Führungsverhalten auf, weil sie das Spiel kennt. Anna genießt das Spiel mit Phila und zeigt Bindungsverhalten. Phila spielt zwar eng mit Anna, hat aber auch all die anderen Kinder im Blick. Die ganze Gruppe akzeptiert sie als Autorität, wegen ihrer Gelassenheit und Abgeklärtheit. Gegen Ende des Spiels scharen sich alle Kinder im Kreis um Phila.





Thea (87) spielt mit dem 11-jährigen Til *Schach*. Das Spiel dauert 90 Minuten. Nach Spielende will Til immer noch spielen. Dora sagt, sie habe eine „Lehrstunde erlebt“, verabredet sich für das kommende Wochenende mit Til zum Schach spielen. Diesmal war der junge Mensch der Lehrmeister, weil er des Spieles kundig war.

Im Frühling wird der 102. Geburtstag von Grazia gefeiert. Nach der Blumenübergabe umrundet eine

große Gruppe der älteren Kinder, Maja, Felix, Lila und Adam die Langlebige. Das höchste Alter hat sichtbar Eindruck hinterlassen. Das Alter aller anwesenden Kinder addiert erreicht immer noch nicht die Zahl 102. Grazia ist zum Mittelpunkt des Treffs geworden. Greta tritt hinzu. Man spielt zu sechst *Mensch ärgere dich nicht*. Greta (77) übernimmt mit Felix (10) die Führungsrolle, Greta sehr (auch linguistisch) kommunikativ. Felix und Maja stellen Grazia viele Fragen zum Krieg. Grazia erzählt aus der Vergangenheit. Das Spiel wird kurzzeitig unterbrochen, weil alle fasziniert Grazia zuhören. Alle, auch Greta stellen viele Fragen, die wiederum auch von ihren Erfahrungen erzählt. Grazia erzählt auch vom frühen Tod des Vaters im Krieg. Das Thema schwingt um zum Ukraine Konflikt, Sorge und Mitverantwortung werden deutlich. Das Spiel wird jetzt der „höheren“ Sprach- und Versteheosphäre untergeordnet.



Am Ende des Spieltages werden die biographisch orientierten Zeitzeugengespräche fortgeführt. Das Spiel ist jetzt unwichtig geworden. Im engen Gesprächs-Kreis schreitet die Faszination füreinander fort. Das alte Halma-Spiel verbleibt als stummer Zeuge des vorangegangenen Spiels.

Adele (78) und Claire finden sich nach einer Weile zusammen und spielen *Kniffel*. Claire ist heute zum ersten Mal dabei und findet Adele, die noch mit keinem Kind spielt. Claire ist gleich in der Führungsrolle, erklärt alle Möglichkeiten um höhere Leistungen zu erzielen. Dabei zeigt sie sehr prosoziales Verhalten. Spielt die Einsätze für Adele wie wenn es ihre eigenen wären, spielt quasi die zwei Personen wobei Adele die das Spiel nicht versteht nur anwesend ist. Symbiotisches Spiel. Claire versucht auch zu schummeln, hält sich aber dann zurück, vielleicht weil sie beobachtet



wird. Schließlich gewinnt Claire, zeigt darauf kaum Reaktion, weil sie wusste, dass sie gewinnt oder weil sie schummelte? Danach möchten beide weiter spielen, aber nicht dasselbe Spiel. Man spielt nun abwechselnd bei ständigem Wechsel der Spiele Tischkegeln, Villa Paletti und Blokus. Die beiden lernen sich im Gespräch kennen und bauen Bindung und Vertrauen auf. Gefühl von Zuneigung, Geborgenheit und Ruhe wird spürbar. Beide erzählen aus ihrem Leben.

Geborgenheitserleben und Bindung im Spiel geben also dem jungen Menschen Sicherheit, um zu explorieren. Zur Exploration gehört auch schummeln, aber letztendlich die Ehrlichkeit, weil das Prinzip des Spieles ein moralisches Prinzip ist. Der Befund, dass auf das Gewinnen am Spielende selten emotional reagiert wird, bestätigt diese Hypothese.

Adam, Felix und Simon spielen das Logik-Spiel Katamino nach eigenen Regeln. Das Spiel des Jungen-Trios ist sehr kooperativ. Krista, die Tochter der 102-Jährigen kommt hinzu, wird aber nicht so recht von der Gruppe ins Spiel aufgenommen. Nach einer Weile bauen die drei verschiedene Gebilde und geben ihnen Namen. Es wird gebaut und gestapelt, bis die Bauwerke umfallen. Dann sagt Simon:

„Wir wollen einen Menschen bauen.“ Er baut und Felix hilft dabei und steuert. Greta (77) sitzt gegenüber und sagt: „Der hat ja das rote Kreuz unter dem Arm“. Simon zeigt dann an, „das ist der Kopf, und der braune Baustein auf seinen Schultern ist eine Waffe“. Nachdem weiter daran gebaut wurde, sagt Simon spontan: „der Mensch hat eine Taube auf dem Kopf“.

Dieses Gebilde wird nicht wieder zerstört und bleibt bis zum Ende des Spieltages bestehen.

Widmen wir uns dieser Leistung vom moralischen Standpunkt. Schon der Spielgegenstand ist Schönheits- und Erkenntnisform nach Fröbel: Würfel und Rechteck, reine geometrische Form im Spiel. Sie erst ermöglicht das Bauwerk Mensch, geometrisch und farblich geordnet: das Kreuz rot, die Waffe braun, die Taube blau, der Kopf gelb. Auch die Zerstörung gehört zum Spiel, die stetige Wiederholung von Zer-

störung und Aufbau. Doch diesmal ist es genug, das Gute bleibt und wird nicht wieder zerstört. Die drei Jungs sind stolz auf ihr Bauwerk, ein Bauwerk moralischer Kompetenz.

Die Beispiele bieten nur einen kleinen Überblick über das Spielgeschehen in Lobbach. Der genaueren Analyse ist eine weitere Publikation der Verfasserin gewidmet.

Welche Bedeutung kommt nun aber den alten Menschen zu?

In quasi allen Spielen fungierten die Älteren als Spielführer in der Weise, dass sie die Ordnung des Spiels aufrecht erhielten. Trotz Regelkenntnis ist es für Jüngere schwierig diese immer genau zu befolgen, die Emotionalität ist zuweilen impulsiv oder komplex, der Egozentrismus noch ausgeprägt, die Konstanz der Zusammenarbeit noch unbeständig und das Wissen unvollständig. Was aber stets noch fehlt ist der moralische Überblick, der Teil des Erfahrungswissens der Älteren ist. Das ist die Kompetenz der Ältesten, wenn sie sich auf das Spiel einlassen. Doch das Spiel von Jung und Alt hat weitere Vorzüge. Auch unruhigen Kindern gelingt es mit alten Menschen lange Zeit in Konzentration oder Flow zu spielen. Alte Menschen können besondere Interessen bei Jungen wecken. Dies gelingt im Spiel wie auch in anderen Begegnungskontexten. Und Jung und Alt ergänzen sich in fluider und kristalliner Intelligenz wie auch in Führungsrollen. Flüssige Intelligenz zeigt sich mehr bei den Jungen im strategischen Wissen, kristalline Intelligenz eher im Wortbedeutungswissen der Alten. Ältere schlichten aber auch und gleichen Wettbewerb, Konkurrenz, aber auch Regelverstöße unter den Jungen aus. Für alle Entwicklungspotenziale ist ein feinfühligere Zugang des Älteren notwendig und unabdingbar, der sich auf die Gefühle, das Interesse und die Bedürfnisse des Kindes richten sollte.

Spiele von Jung und Alt werden von den Älteren oder von der Gemeinschaft abgebrochen, wenn die Befindlichkeit mindestens eines Beteiligten nachhaltig gestört ist, oder einzelne Spieler überfordert sind und wenn diese Nachteile nicht ausgeglichen werden können.

Danksagung und Ausblick

Dem Gemeinderat sei Dank, dass er uns die Erlaubnis gab, den Ratssaal zu einem Ort für Spielkultur umzugestalten, wenn auch nur für begrenzte Zeit. Die theoretische Spielforschung wird im Gegensatz zur Spielpädagogik viel zu wenig rezipiert und das Training von kognitiven Fähigkeiten wird überhöht. Im Spiel an sich, mit ganz wenigen Eingriffen von außen, kann sich ein Kind schon entwickeln. Wichtig sind aber die Spielgaben (Spielmaterial) und die Spielpartner. Ältere Menschen zeichnen sich hier durch Sorgefunktionen und moralische Kompetenz aus. Der ältere Mensch steht dort, wo der junge hin will – das hohe Alter ist das Ziel des Lebens. Es tut den Jungen gut, ein Spiel auch mit Älteren zu erleben. Im Spiel sind alle gleich, man trifft sich auf Augenhöhe und was sich hier ergänzt, ist von personaler und anthropologischer Art.

Jetzt muss die Gesellschaft nur noch die Ältesten wieder ins Boot holen.

„Wir sind noch da und beteiligen uns gern – und das generell“ hört man sie rufen.

Kontakt: Dr. Sonja Ehret

Institut für Gerontologie der Universität Heidelberg

sonja.ehret@gero.uni-heidelberg.de