

Gott ist am Zug

Über Gesellschaftsspiele und Spiritualität

Bildung heißt vor allem Persönlichkeitsbildung, Charakter- oder „Herzensbildung“. Das umschließt auch das Wissen von Fakten und soziale, kognitive, handwerkliche und technische Fähigkeiten, geht aber noch darüber hinaus.

Brettspiele und christlicher Glaube haben – das mag für manche überraschend sein – viele grundlegende Gemeinsamkeiten.

Sie sind zum Spaß da, stiften Gemeinschaft und dienen eben der Bildung. Und genau aus diesem drei Gründen hat Gott nach der christlichen Spiritualität die Welt geschaffen. Er gleicht damit also einem Spieleautor.

Daher will ich hier und in den nächsten Ausgaben von „Schule und Spiel“ jeweils ein paar Gedanken dazu beisteuern.

Gott und Spieleautor haben eine Idee, entwickeln eine Welt - ein Spielfeld - setzen Ziele und Spielregeln, die Vorgaben und Freiheiten zugleich sind, die Zufall, Planung, Kommunikation und Entwicklung einschließen. Und dies eben mit dem Hauptziel, dass Gemeinschaft, Spaß und persönliches Wachstum stattfinden.

Laut dem Alten Testament war das der erste Satz Gottes, mit dem er die Welt geschaffen hat (1. Mose 1,3): „Es werde Licht!“ Also Inspiration, Erleuchtung, Durchblick – Freude und Spaß! Man sieht hier, dass Gott in Vorleistung geht, so wie es ein Spieleautor tut. Er hat vielleicht schon eine Ewigkeit an seiner Welt getüftelt, sich im Geheimen schon viele gute Gedanken gemacht, aber jetzt tritt er ans Licht der Öffentlichkeit. Und lädt zum Mitspielen ein.

Damit stiftet und schenkt er Gemeinschaft. Spieleautoren schenken Menschen Gemeinschaft, die sie zumeist gar nicht kennen; einfach dadurch, dass sie ein schönes Spiel in die Welt senden und damit anderen das Spielen, die Freude und die Gemeinschaft in einer bis dahin noch nicht da gewesen Weise ermöglichen.

Gott tut das durch die Erschaffung des Universums auf grundlegende Weise. Und zwar vor allem und zuerst, um uns mit Leben zu beschenken.

„Gott ist die Liebe“ heißt es im 1. Johannesbrief (1. Johannes, Kapitel 4,16) und Liebe verschenkt sich immer selbst. Gott schenkt damit einer Welt und später Menschen das Leben, die es bis zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht gab. Und das übrigens nicht, wie manche denken, weil er sonst im Himmel so alleine gewesen wäre – das überhaupt nicht. Gott ist „drei in eins“, nämlich Vater, Sohn und Heiliger Geist und hat damit in aller Ewigkeit schon Gemeinschaft mit sich selber. Da er 3in1 ist, kann er sich selbst sogar bei dieser Gemeinschaft zusehen und sich daran freuen, ist also in dem Sinne auf niemanden angewiesen.

Aber aus Überschuss an Liebe und Energie schafft er eben eine Welt, um sie mit Leben zu beschenken. An dieser Stelle wäre es für Spieleautoren auch interessant zu überlegen, wo überhaupt ihre guten Ideen herkommen. Und woher die Motivation, die doch manchmal nicht ganz einfache Entwicklung eines Gesellschaftsspiels zu beginnen, durchzuhalten und zu vollenden. Meine Meinung ist, dass hier

eine göttliche Schöpferkraft am Werk ist, und zwar völlig unabhängig davon, ob ein Mensch an Gott glaubt oder nicht, eine in uns existierende Kraft, zur Erschaffung und Gestaltung von Welten.

Und schließlich – dies ist ja das Anliegen von *Schule und Spiel* – gibt's im Spiel wie im Leben eine ganze Menge zu lernen. Eben Charakterentwicklung. Mir ist das im Laufe dieses Jahres besonders an den einfachen Grundlagen des gemeinsamen Spiels noch mal deutlich geworden: Dass jemand um des gemeinsamen Spiels willen konzentriert bei der Sache ist; man sich womöglich den Zug überlegt, bevor man dran ist und dann (und damit der Gruppe einen Gefallen tut), und dass man nach dem Zug die Würfel weitergibt - also am Schluss noch mal an den anderen denkt. Das klingt zunächst banal; doch wer öfters mit verschiedenen Gruppen spielt, weiß, wie wenig das selbstverständlich das ist und wie wichtig für unsere heutige Zeit, dass wir solche Grundlagen des Miteinanders üben.

Was beim Spielen, im Leben und im Glauben alles zu lernen ist, darüber ist an vielen anderen Stellen schon geschrieben worden:

Gemeinschaft, Sinn, Durchhaltevermögen, „Gewinnen wollen und verlieren können“¹, Fairness und Geduld, strategisches Denken und Taktik ebenso wie Kommunikation und das Verstehen von Glück - und so weiter.

Bei dem „göttlichen Brettspiel *Welt und Leben*“ gibt es noch eine Besonderheit: der Spieleautor will, dass alle gewinnen. Er spielt mit und ist jederzeit bereit, Tipps und Hilfestellung zu geben. Das Spiel hat zwar Wettbewerbsanteile, ist aber im Wesentlichen kooperativ. Und wenn es gut läuft und wir es richtig anstellen, dann hat das Spiel zwar durchaus seine harten Phasen, wo es zu scheitern droht, wo alles auf der Kippe (oder eben auf dem Spiel) steht und alle gemeinsam alles verlieren könnten.

Aber am Ende eben doch gewinnen.

In einem christlichen Fahrtenlied heißt es: „Das Leben ist ein Spiel, und wer ist recht zu spielen, weiß, gelangt ans große Ziel“².

Im 1. Timotheusbrief 2, Kapitel 4 heißt es: „Gott will, dass alle Menschen gerettet werden und zu Erkenntnis der Wahrheit kommen.“

Oder, etwas anders ausgedrückt:

„Der göttliche Spieleautor will, dass alle gut im Spiel klarkommen und am Ende gewinnen.“

Mit Grüßen und Segen,

euer Johannes Fähndrich.

Johannes Fähndrich ist Landschaftsgärtner und Pastor im BEFG, außerdem Spieleautor und Erlebnispädagoge.

Er leitet die Dynamis Kooperation für „3fach Leben“ und ist Vorsitzender von GospelGames e. V.

¹ Eine Kernformulierung in der Pädagogik von Donata Elschenbroich

² Aus dem bekannten Abschiedslied „Nehmt Abschied, Brüder“, einer deutschen Version des schottischen Volkslieds "Auld Lang Syne". Es drückt aus, dass das Leben eine Art Spiel ist und wer es richtig führt, das ultimative Ziel erreicht.