

Der Mensch spielt nur,  
wo er in voller Bedeutung  
des Wortes Mensch ist,  
und er ist nur da ganz Mensch,  
wo er spielt.

Friedrich Schiller. *Über die ästhetische  
Erziehung des Menschen* (1795)

Im Spiel umspielen wir die  
Fundamentalsituationen unseres  
Daseins, ohne durch deren Enge  
erdrückt oder auch nur belastet  
zu werden. Das Spiel ist der  
freundliche Lehrmeister der  
conditio humana . . .

Was uns bezaubert, ist die  
Gegenwart des Absoluten,  
das uns im Dasein bindet,  
aber im Spiel freilässt.

Hans Saner. *Die anthropologische  
Bedeutung des Spiels* (1987)

Von Jürg Lendenmann\*, Zürich

Schnell erspähen Kinder  
eine Spielecke im Warte-  
zimmer und überbrücken  
spielend die Zeit bis zur  
Sprechstunde; ob es den Erwachse-  
nen gelingt, in den aufliegenden Zeit-  
schriften bis zu den Rätselseiten vor-  
zublättern?

«Spielen wirkt heilend auf Leib  
und Seele!» Diese Erkenntnis gehört  
zum Erfahrungsschatz, den wir im  
Verlaufe unseres Lebens sammeln.  
Erstaunlicherweise hat sich die  
Medizin des Spiels erst am Rande  
angenommen, obgleich gerade kran-  
ke Menschen es schätzen: Spiele  
schaffen willkommene Kontakte,  
lassen Schmerz und Sorgen leichter  
vergessen und führen einem tröstend  
das Auf und Ab des Lebens vor  
Augen. Zudem geht es in ihnen oft  
um ein Zusammenfügen, Ordnen,  
Aufbauen – Themen, die bei Gene-  
senden im Vordergrund stehen. Die  
Struktur vieler Spiele erinnert dar-

\* Jürg Lendenmann, Dr. phil. II, ist Biologe; er  
bewegt sich oft und gerne auch jenseits seines  
engeren Fachbereiches.

# Spiele – Jungbrunnen der Seele

über hinaus an Mandalas – kreisfö-  
rige Bilder, die in östlichen Kulturen  
als Hilfsmittel zur Meditation und  
Konzentration eingesetzt werden.

Ins Spiel versunken scheint es, als  
bliebe die Zeit stehen. Spielen ist  
Zeit-Freiheit – Freizeit (*recreation*),  
die Lebenskraft und -freude erneuert.  
Wo hingegen Leistung und Wettbe-  
werb (Arbeit, Sport) im Vordergrund  
stehen, fehlen Heiterkeit und Gelas-  
senheit spielerischen Tuns. Wer vor  
dem Frühstück noch schnell sein Jog-  
ging-Pensum absputzt, ist in einer an-  
deren Verfassung, als wenn er/sie  
frühmorgens im Park Tàijíquán  
(chinesisches Schattenboxen) spielte.

Warum spielen wir nicht öfter?

## Weltpläne und Lebensregeln

Zu den schönsten und prägendsten  
Erlebnissen der Kindheit gehören  
Spiele. Für Kinder sind sie willkom-  
mene Gelegenheiten, Sprache und  
Motorik zu entwickeln, Rollen ein-  
zuüben, Werte und Tugenden ken-  
nenzulernen. Spielend machen sie  
sich aber auch schon früh mit «gros-  
sen» Themen vertraut: Leben und  
Tod, Chaos und Ordnung, . . . und es  
scheint, als gäbe es Spiele, die allein  
von Kind zu Kind weitergegeben  
werden: «Himmel und Hölle» etwa.  
Stossen wir als Erwachsene wieder  
auf solche «archetypischen» Spiele –  
Spiele in denen eingeprägte Urmuster  
des Geistes aufscheinen –, kann dies  
ein Auslöser sein, unsere Einstellung

und Sichtweise zu erneuern. Denn  
Spiele bergen in sich nicht nur un-  
zählige Bezüge zur buntschillernden  
Welt, enthalten Weltpläne und  
Lebensregeln; sie verweisen auch auf  
«überwärts». Die Herkunft alter  
Spiele wurde nicht von ungefähr  
Göttern oder mythischen Wesen zu-  
geschrieben; zudem wurzeln sie oft  
in Ritualen und Orakeln, deren ge-  
heimnisvolle Stimmungen noch  
heute nachklingen.

## Bewegte Geschichte

Spiele sind so alt wie die Menschheit;  
die ältesten – Würfeln und Schach –  
markieren zugleich die beiden Pole  
*Glück* (Zufall) und *Können* (Erfah-  
rung). Wo sich Glück und Können die  
Waage halten, finden wir die belieb-  
testen aller Spiele: die Kartenspiele.

Im Gegensatz zu Spielen, deren  
Entwurf quasi zeitlos war und die  
sich über Jahrhunderte kaum verän-  
derten, wandelten andere sich stetig  
und nahmen bei ihrer Verbreitung  
die Färbung der verschiedenen Kul-  
turen an. Wie steht es mit unserem  
Nationalspiel, dem Jass?

Was ist hier «falsch»?



A



B

Die Schweizer Spielkarten haben eine bewegte Geschichte hinter sich: in den letzten 500 Jahren verschwanden viele kleine Zahlenwerte, die Zwei ersetzte das As, und die Bildkarten wurden gespiegelt. Dennoch verloren Schellen, Schilten & Co. trotz vieler Modernisierungen laufend an Boden. Zwei Drittel der Schweizer/innen jassen heute mit den jüngeren französischen Karten, die nicht nur lange Zeit billiger waren: sie muten aufgeräumter an – und der Damen wegen auch emanzipierter.

Neues hat es beim «konservativen Völklein der Jasser/innen» schwer, sich durchzusetzen. An Bewährtem wird festgehalten, auch wenn es im Alltag schon längst überholt ist: nehmen wir etwa Anstoss an den Kartenkönigen? Oder haben Sie bei «Was ist hier falsch?» beim Kleeblatt «schwarz» gesehen und bemerkt, dass die Rose statt (wie in frühesten Spielen noch «korrekten») 5 Blütenblättern deren 6 trägt? Es scheint, als wirkten diese botanischen «Fehler» stärker als eine naturgetreue Wiedergabe es vermöchte. Wo Altes der Wandlung trotz «Fälschungen» sich einschleichen, können wir vermuten: die Zeichen und Embleme wirken zugleich als *Symbole*, die unbewusste Ebenen stark in uns anklingen lassen.

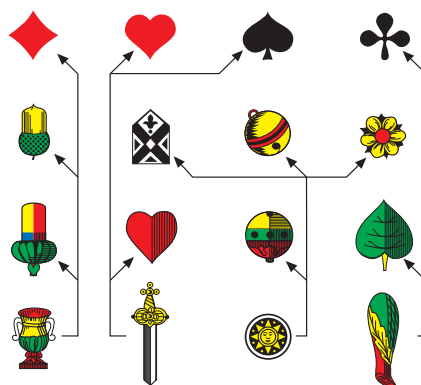
### Die Zwei ist Trumpf

Alles was wir formen – Spielkarten ebenso – spiegelt die Art und Weise wider, wie wir die Welt wahrnehmen. Und weil das Aufspalten in Gegensätze tief in uns verwurzelt ist, stossen wir auch bei Karten auf viele Gegensatzpaare. Unter diesen Paaren gibt es solche, die sich «anziehen», die zusammengehören (König + Dame = Stöck; Puur + Nell = höchste Trümpfe; Schellen + Schilten = doppelt gezählt beim Schieber; Herz und Pik = Rot) und solche, die sich gegenüberstehen (Rot – Schwarz, Figuren – Zahlen). Ob diesem starken Hang zur Zweierheit wegen bei Schweizer und Deutschen Jasskarten die Zwei die Eins ablöste und zur höchsten Karte (As, Daus) wandelte?

Selbst die vier Farben der Kartenspiele wurden schon früh in zwei Untergruppen geteilt. Wie der Schweizer Spielkartenspezialist Dr. PETER F. KOPP entdeckte, bemerkte der Dominikaner Johannes bereits anno 1377 «... zwei davon bedeuten Gutes und zwei Böses».

### Bestechende Quartette

Die italienischen Farben *coppe* (Becher), *spadi* (Schwerter), *denari* (Münzen) und *bastoni* (Stäbe/Keulen) sind die ältesten; aus ihnen gingen die der andern Kartenspiele hervor: die deutschen *Eicheln*, *Herz*, *Schellen*, *Blatt*, die (deutsch)schweizerischen *Eicheln*, *Schilten* (Schilde), *Schellen*, *Rosen* und die französischen *carreau* (Pfeilspitze), *cœur* (Herz) *pique* (Hellebardenspitze), *trèfle* (Kleeblatt).



MARIANNE RUMPF hat aufgezeigt, wie oft ein Zufall – ein Übersetzungsfehler oder eine Ähnlichkeit der äusseren Form – den Ausschlag für eine Farb-«Mutation» gab.

Die vier Farben der Spielkarten verleiteten stets dazu, sie mit «Symbolen» anderer Vierheiten – Jahreszeiten, Elemente, Temperamente, Funktionen, ... zu verbinden. Falls auch Sie es versuchen möchten, gehen Sie spielerisch ans Werk: zum einen stellt ein Jass-/Patience-Spiel kein hochentwickeltes Symbolsystem dar, zum anderen werden sich «kreisförmige» Gruppen (Jahreszeiten) nur schwer mit hierarchischen (Stände) zur Deckung bringen lassen. Und: je nachdem ob Form, Farbe, Material oder eine andere Eigenschaft eines Farbzeichens/Symbols in

den Vordergrund rückt, erhält dieses eine andere Qualität.

### Geistesblitze

Für symbolische «Knobeleyen» bieten sich alte Spiele besonders an. Denn sie haben sich nicht nur bewährt, sondern im Laufe der Generationen wurde – wie bei Märchen – Überflüssiges und Störendes – mithin allzu Persönliches der Erfinder- und Gestalter/innen abgeschliffen.

Die Vielzahl symbolischer Verweise von Spielmaterial und -Regeln sowie die gelöstem Spielen eignende Aufmerksamkeit macht uns «durchlässig» für Einfälle, die Herausgelesenes anzeigen und/oder auf Hineingedeutetes weisen. Solchen Geistesblitzen deutend nachzugehen kann sehr spannend und erhellend sein. Soll das Ergebnis nicht einseitig ausfallen, müssen stets Hand in Hand gehen: intuitiv-meditatives Erfahren und kritisches Analysieren, wozu auch das Vergleichen mit historischen Fakten gehört.

### Lassen Sie sich anstecken!

Besteht bei modernen Spielen vermehrt die Gefahr, sich in Scheinwirklichkeiten zu verlieren und in Magisches abzugleiten? Oder stellen sie kühne Entwürfe einer neuen Spielkultur dar und werden Joystick und Mausklick bald Spielbrett und -Karten ablösen? Die Form des Spiels ist zweitrangig; fehlt es ihm an Tiefe – der gesunde Menschenverstand reagiert in dieser Beziehung glücklicherweise sehr empfindlich –, ist der Reiz des Neuen schnell verflogen. Zum Spiel im Sinne von SCHILLER und SAHNER braucht es wenig; gutge-launt kann gar *alles* sich zum Spiele wandeln.

Ob das Spiel einmal von der Medizin als Heilmittel «entdeckt» und eingesetzt werden wird? Wer möchte warten, bis uns geraten wird, Geist und Körper *spielend* in Schwung zu bringen oder auf Trab zu halten? Vorbeugen ist alleweil besser als heilen: Wann lassen Sie sich wieder anstecken – vom Spiel?