

Verstehendes Aufnehmen eines gelesenen Textes (LV)

Neues Spiel, neues Glück

Katzen spielen. Hunde spielen. Auch der Mensch spielt, um sich die Zeit zu vertreiben und zu lernen. Mit dem Unterschied allerdings, dass irgendwann in der Geschichte Menschen anfangen, Regeln für ihre Spiele zu erfinden. Dies brachte den großen Vorteil, dass sich die Anderen am Spiel beteiligen und ihren Spaß haben konnten.

5 Spielen begleitet den Menschen von seiner Kindheit an und ist für die Entwicklung des Organismus unbedingt notwendig. Kleine Kinder entdecken die Welt, indem sie spielen. Dabei entwickelt sich ihr so genanntes „neuronales Netz“. Das heißt, die Nervenzellen im Gehirn der Kinder verbinden sich miteinander. Die Bahnen, in denen sie später als Erwachsene denken, werden festgelegt. Dieser Prozess beginnt schon im Babyalter: Ein Baby greift sein Spielzeug, um es zu begreifen. Es folgt später die Beschäftigung mit Puppen und Plüschtieren, Baukästen, Steck- und Konstruktionsspielzeug und schließlich mit allem, was die moderne Spielzeugwelt anbietet. Aber auch der Erwachsene kann bis ins hohe Alter durch Spielen neues Wissen aufnehmen und die Nervenverbindungen im Gehirn trainieren, z.B. für schnelle Reaktionen oder für ein besseres Gedächtnis.

10 Das Spiel gehört zu den ältesten kulturellen Äußerungen des Menschen. Es ist älter als alle aufgeschriebenen Ideen und Gesetze und ist beinahe so alt wie die frühesten bildlichen Darstellungen. Schon vor tausenden von Jahren empfanden die Menschen Freude an der spielerischen Auseinandersetzung mit den Gesetzen des Zufalls. In den Königsgräbern von Ur fand man Brettspiele, die ungefähr 2800 Jahre alt sind. Sie sind prächtig mit Perlen und Muscheln geschmückt, gehörten jedoch nicht zu den persönlichen Gegenständen des Königs, sondern zu den Gebrauchsgegenständen der Diener und Handwerker, wie z. B. Werkzeuge oder Musikinstrumente, die man in das Grab gelegt hatte. Dies zeigt, dass die Spiele schon damals auch eine Sache der Erwachsenen waren. Im Laufe der Geschichte entstand eine riesige, kaum mehr zu überblickende Fülle von Spielen, angefangen bei Brettspielen über

25 Karten- und Geschicklichkeitsspiele bis zu Rollen- und Computerspielen. Manches Brettspiel oder ein direkter Nachfahre davon ist heute noch so beliebt wie vor Jahrtausenden. Arbeiter in Ägypten nutzten die Arbeitspausen, um „Mühle“ zu spielen. Den Spielplan hatten sie einfach mit ihren Werkzeugen in die Steine gehauen, mit denen sie Häuser bauten. Aber man spielte im alten Ägypten nicht nur „Mühle“, sondern auch ein Spiel mit dem Namen „Senet“, aus dem sich viele Jahrhunderte später das berühmte „Backgammon“ entwickelte. Dieses Spiel war bei den Reichen und Mächtigen besonders beliebt, denn sie lernten beim Spielen strategisch zu denken. Welche Bedeutung diese Form des Spielens im menschlichen Leben hat, zeigen auch die vielen Formulierungen, die uns tagtäglich besonders in den Medien begegnen. Wer zum Beispiel sagt, jemand habe einen „geschickten Schachzug“ gemacht, meint, dass diese Person etwas sehr Kluges für den

35 eigenen Vorteil getan hat. Bei einem Blick in die Geschichte darf man schließlich jene Spiele nicht vergessen, die von den Spielern einen hohen körperlichen Einsatz verlangen: Fußball, Volleyball, Tennis usw.

Verstehendes Aufnehmen eines gelesenen Textes (LV)

- 40 Zwischen Spiel und Mythos gibt es eine enge Verbindung, die sich teilweise noch bis heute erhalten hat. Ein Beispiel hierfür ist das altägyptische „Schlangenspiel“, ein Würfelspiel, das bis in die Gegenwart überliefert wurde. Die alten Ägypter verstanden es allerdings nicht als Gesellschaft- und Unterhaltungsspiel, sondern als Symbol für das Leben nach dem Tod. Ganz besonders das Glücksspiel hat seinen Ursprung im Mythos, denn Glück und Schicksal, so glauben viele Menschen, seien miteinander verbunden. Die Menschen benutzten früher
- 45 Würfel, um mit ihrer Hilfe die Zukunft vorherzusagen oder Entscheidungen zu treffen. Würfelspiele galten aber auch als Glücksspiele, weil man bei ihnen gewinnen oder verlieren konnte, ohne dass man dies selbst beeinflussen konnte. Um das Glücksspiel zu kontrollieren, wurde in Deutschland ein staatliches Monopol für diese Form des Spielens errichtet. Wer heute seine Kreuze auf einem Lotterieschein macht, kann nicht alles verlieren, denn die
- 50 Einsätze sind begrenzt. Zwar gibt es immer wieder Menschen, die auf einen Schlag reich werden, doch bei Millionen von Spielern liegt die Wahrscheinlichkeit bei 1:139 Millionen und die Chance auf einen Hauptgewinn ist verschwindend gering. Trotzdem entsteht bei vielen Menschen besonders bei Glücksspielen eine Spielleidenschaft, die dann auch zu einer Sucht werden kann. Jetzt hat sogar die Weltgesundheitsorganisation
- 55 WHO die Spielsucht als Krankheit anerkannt. Betroffen davon sind natürlich weniger die Freunde von Brettspielen, auch nicht immer diejenigen, die bei einer Lotterie mitspielen, sondern die Besucher von Spielbanken und die Benutzer der bunt blinkenden Spielautomaten. Ein paar kleine Gewinne und schon glaubt der Spieler, es gebe bald noch mehr und größere Gewinne. Doch statt reich zu werden, ist der Spieler irgendwann finanziell ruiniert und kann
- 60 froh sein, wenn er wegen seiner Spielsucht nicht auf einen kriminellen Weg gerät. Zu einer Sucht können auch Computerspiele werden. Mit ihren realistischen Bildern, genauen Geschichten und Spielabläufen sowie dem hohen Tempo fesseln sie die Aufmerksamkeit der Spieler. Die Schwierigkeit der Spiele steigert sich, sobald man eine neue Ebene erreicht hat, was die Spieler dazu verleitet, an den Bildschirmen kleben zu bleiben.
- 65 Auch wenn die Kulturgeschichte des Spiels und des Spielens noch ziemlich unerforscht ist, so steht doch fest, dass Spielen Menschen verbindet: Man spielt zu zweit, in der Familie, auf Partys oder vernetzt über das Internet.

(Quelle: Michael Ludwig, Badische Neueste Nachrichten, 12.06.2005 – zu Prüfungszwecken bearbeitet)

Wörterklärungen:

- Ur = eine alte Stadt im heutigen Irak
(der) Mythos = *hier*: alte Vorstellungen eines Volkes über Götter und geheimnisvolle Mächte
(die) Spielbank = Unternehmen für Glücksspiele

Verstehendes Aufnehmen eines gelesenen Textes (LV)

(„Neues Spiel, neues Glück“)

Arbeitsbogen

(A) Beantworten Sie anhand des Textes folgende Fragen möglichst mit eigenen Worten:

1. Warum ist Spielen für Kinder so wichtig?

.....
..... (1 Punkt)

2. Welche Bedeutung hat das Spielen für Erwachsene? **(2 Angaben)**

a)
..... (0,5 Punkte)

b)
..... (0,5 Punkte)

3. Was erfahren Sie aus dem Text darüber, seit wann die Menschen spielen?

.....
..... (1 Punkt)

4. Wie spielten die Arbeiter im alten Ägypten „Mühle“?

.....
..... (1 Punkt)

5. Wem gehörten die Spiele in den Königgräbern von Ur?

.....
..... (1 Punkt)

Gruppen-Nr.:

6. Zu welchem Zweck wurden früher Würfel benutzt? (2 Angaben)

a)
..... (0,5 Punkte)

b)
..... (0,5 Punkte)

7. Welche Gefahren gibt es bei Glücksspielen? (2 Angaben)

a)
..... (0,5 Punkte)

b)
..... (0,5 Punkte)

(B) Erklären Sie, was das Wort oder der Ausdruck im Zusammenhang des Textes bedeutet. (Bei längeren Sätzen werden die Auslassungen durch [...] gekennzeichnet.)

8. Die Bahnen, in denen sie später als Erwachsene denken, [...]. (Zeile 8/9)

..... (0,5 Punkte)

9. Ein Baby greift sein Spielzeug, um es zu begreifen. (Zeile 9/10)

..... (0,5 Punkte)

Gruppen-Nr.:

10. Das Spiel gehört zu den ältesten kulturellen Äußerungen des Menschen. (Zeile 15)

..... (0,5 Punkte)

11. [...] Formulierungen, die uns [...] in den Medien begegnen (Zeile 33/34)

..... (0,5 Punkte)

12. [...] Menschen, die auf einen Schlag reich werden, [...] (Zeile 50/51)

..... (0,5 Punkte)

13. [...] die Chance auf einen Hauptgewinn ist verschwindend gering. (Zeile 52)

..... (0,5 Punkte)