

Wissenschaft über Brettspiele vermitteln

04.08.2026, 09:00 | Wissenschaft, Forschung, Bildung

Pressemitteilung von: *idw - Informationsdienst Wissenschaft*



Heidelberg/Bonn/Berlin, 4. August 2026. Menschen spielen, um Stress abzubauen, soziale Kontakte zu pflegen und Neues auszuprobieren. Das Gehirn belohnt sie dafür mit der Ausschüttung von Glückshormonen. Gilt das auch für Brettspiele mit Themen aus Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik?

Davon ist Philipp Schrögel überzeugt. Der Forscher am „Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play“ an der Universität Bonn hat gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen, unter anderem von der Freien Universität Berlin, in der Förderlinie „Innovative Wissenschaftskommunikation“ der Klaus Tschira Stiftung ein Projekt eingereicht. Gemeinsam wollen sie zusammen mit Praxispartnerinnen und -partnern herausfinden, wie sich moderne Brettspiele für die Wissenschaftskommunikation nutzen lassen. „Das Thema liegt in der Luft“, sagt der Projektleiter. Schließlich wurde die Brettspielkultur in Deutschland sogar jüngst in das internationale Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes der UNESCO aufgenommen.

Geplant ist eine Reihe von Veranstaltungen in Bibliotheken, Museen und anderen öffentlich zugänglichen Orten. Dort werden bekannte Spiele wie beispielsweise „Robo Rally“ zur Informatik, „E-Mission“ zum Klimawandel, „Pandemic“ zu Viren und Epidemien, „Flügel Schlag“ zur Biodiversität oder „Terraforming Mars“ als andere Perspektive auf das Anthropozän mit Vorträgen, Führungen und Diskussionen über MINT-Themen verbunden.

Neu ist die begleitende Evaluation. Sie untersucht die Wirkung der Veranstaltungen, ihre Gelingensbedingungen und Einsatzmöglichkeiten. Langfristig soll eine Gemeinschaft entstehen, die Brettspiele als innovatives Medium der Wissenschaftskommunikation dauerhaft etabliert.

Wie kommt man auf eine solche Idee? Der Physiker, Sozialwissenschaftler und Wissenschaftskommunikator liebt Brettspiele seit vielen Jahren. Ihn interessiert nicht so sehr, was speziell entwickelte Lernspiele vermitteln. Er möchte lieber erforschen, wie Menschen beim gemeinsamen Spielen ganz nebenbei Wissen erwerben. Ebenso wichtig sind ihm die kreativen und partizipativen Formen des Austauschs, die gerade analoge Spiele ermöglichen.

„Wir wollen Menschen erreichen, die gern spielen, mit Naturwissenschaften aber bisher wenig Berührung hatten“, sagt Schrögel. Ihm geht es um einen ungezwungenen Austausch zwischen Menschen unterschiedlichen Alters und mit ganz

verschiedenen Interessen. Beim ersten Testlauf im Herbst am Karlsruher Institut für Technologie sind deshalb drei Formate geplant: eine Abendveranstaltung, ein Angebot für Familien sowie eines für Studierende und Forschende.

Was möchte er herausfinden? „Wie setzen sich Menschen mit wissenschaftlichen Themen im Spiel auseinander und wie reagieren sie auf neue Formate? Darum geht es“, erklärt Schrögel. Wenn das auf zwei Jahre angelegte Projekt 2028 endet, will er den Möglichkeiten und Grenzen von Brettspielen in der Wissenschaftskommunikation über MINT-Themen ein gutes Stück nähergekommen sein.

Autorin: Kirsten Baumbusch (kirsten.baumbusch@klaus-tschira-stiftung.de)

Kontakt:

Philipp Schrögel Projektleitung Science Gaming

Tel.: 0151 574 21 764

E-Mail: philipp.schroegel@uni-bonn.de

Anja Heinzelmann

Leitung Kommunikation Klaus Tschira Stiftung

Tel.: 06221-533 118

E-Mail: anja.heinzelmann@klaus-tschira.stiftung.de

Die Klaus Tschira Stiftung (KTS) fördert Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik und möchte zur Wertschätzung dieser Fächer beitragen. Sie wurde 1995 von dem Physiker und SAP-Mitgründer Klaus Tschira (1940–2015) mit privaten Mitteln ins Leben gerufen. Ihre drei Förderschwerpunkte sind: Bildung, Forschung und Wissenschaftskommunikation. Das bundesweite Engagement beginnt im Kindergarten und setzt sich in Schulen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen fort. Die Stiftung setzt sich für den Dialog zwischen Wissenschaft und Gesellschaft ein. Weitere Informationen unter: www.klaus-tschira-stiftung.de.

Klaus Tschira Stiftung gGmbH

KirstenBaumbusch (Mitarbeiter in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)

06221 533177

kirsten.baumbusch@klaus-tschira-stiftung.de

News-ID: 1319806 • Views: 173 (Stand: 06.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1319806/Wissenschaft-ueber-Brettspiele-vermitteln-idw.html>