



Ressort: Mixed News

## Wissenschaft über Brettspiele vermitteln

Bonn, 05.08.2026 [ENA]

Wissenschaft über Brettspiele vermitteln.

Die Klaus Tschira Stiftung fördert ein gemeinsames Projekt der Universität Bonn und der Freien Universität Berlin.

Menschen spielen, um Stress abzubauen, Kontakte zu pflegen und weil sie neugierig sind. Derzeit haben insbesondere Brettspiele Hochkonjunktur und sie greifen auch Wissenschaftsthemen auf, die so auf spielerische Weise in den Alltag der Menschen gelangen.

Der Bonner Forscher Philipp Schrögel kann mit der Förderung durch die Klaus-Tschira-Stiftung jetzt in einem neuen Forschungs- und Praxisprojekt untersuchen, ob dies auch für Brettspiele mit Themen aus Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik gilt.

Philipp Schrögel forscht am „Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play“ an der Universität Bonn und will jetzt herausfinden, wie sich moderne Brettspiele für die Wissenschaftskommunikation nutzen lassen. Mit Kolleginnen und Kollegen, unter anderem von der Freien Universität Berlin und mit Praxispartnerinnen und -partnern geht Schrögel der Frage nach, „wie sich Menschen mit wissenschaftlichen Themen im Spiel auseinandersetzen und wie sie auf neue Formate reagieren“.

Der Umsatz der Brettspiele-Branche lag 2024 bei 384,5 Millionen Euro. Und immerhin zählt die Brettspielkultur in Deutschland seit kurzem sogar zum Immateriellen Kulturerbe der UNESCO. Untersuchungen zeigen, dass Spiele das Potential haben, Wissenschaft zu vermitteln; die befassen sich allerdings überwiegend mit digitalen Spielen, nicht mit analogen Brettspielen. Hinzu kommt: Schwerpunkt bisheriger Untersuchungen sind meist speziell entwickelte Lernspiele; Spieltests finden zumeist in schulischen Kontexten statt, nicht im Freizeitbereich. Genau dafür aber interessiert sich der Bonner Forscher Schrögel mit seinem Team: Vermitteln Brettspiele Wissenschaftsinhalte auch bei einer Gelegenheit im Rahmen der Freizeitgestaltung?

"Hier gibt's eine Forschungslücke, die wir mit unserem Projekt jetzt schließen helfen wollen", sagt Schrögel. Er brennt dafür, zu erforschen, wie Menschen beim gemeinsamen Spielen ganz nebenbei Wissen erwerben: "Es sind doch die kreativen und partizipativen Formen des Austauschs, die gerade analoge Spiele eröffnen, die neue Zugänge bieten können“.

### Redaktioneller Programmdienst: European News Agency

Annette-Kolb-Str. 16  
D-85055 Ingolstadt  
Telefon: +49 (0) 841-951. 99.660  
Telefax: +49 (0) 841-951. 99.661  
Email: [contact@european-news-agency.com](mailto:contact@european-news-agency.com)  
Internet: [european-news-agency.com](http://european-news-agency.com)

### Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.



## ..... International Press Service.....

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. Eine begleitende Evaluation untersucht erstmals die Wirkung der Veranstaltungen, die Bedingungen ihres Gelingens und die Einsatzmöglichkeiten solcher Events. Langfristig, beschreibt Schrögel das Ziel dieser Projektevaluation, "soll aus den Erfahrungen eine Gemeinschaft entstehen, die Brettspiele als innovatives Medium der Wissenschaftskommunikation dauerhaft etabliert".

„Wir wollen Menschen unterschiedlichen Alters mit verschiedenen Interessen erreichen, die gern spielen, mit Naturwissenschaften aber bisher wenig Berührung hatten“, sagt der Bonner Forscher Philipp Schrögel.

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. Wenn das zweijährige Projekt mit einem Fördervolumen von 200.000,- Euro endet, will Schrögel den Möglichkeiten und Grenzen von Brettspielen in der Wissenschaftskommunikation über MINT-Themen ein gutes Stück nähergekommen sein: „Konkret hoffe ich, dann mehr darüber zu wissen, wie ein erfolgreiches Format aussieht: wie beispielsweise Vorträge mit den Spielrunden verbunden werden können und durch welche Formate Brettspiele mit nur wenigen wissenschaftlichen Details dennoch Diskussionen anregen können.“

### - LAGIP -

Das Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play (LAGIP) ist ein kulturwissenschaftliches Labor für alle Aktivitäten rund um (analoge) Spiele und Spiel-Kulturen. Es widmet sich vorrangig der Erforschung moderner, analoger Spiele und Spielformen in einer zunehmend digitalen Welt. Das LAGIP wirkt einer Leerstelle im Bereich der Game Studies entgegen, die sich meist auf digitale Spiele konzentrieren. Es ist am Forum Internationale Wissenschaft der Universität Bonn angesiedelt und versteht sich als primär geisteswissenschaftliches Forschungs- und Lehrlabor, schließt aber ausdrücklich naturwissenschaftliche Zugänge nicht aus.

Weitere Information: [www.fiw.uni-bonn.de/gamelab/de/das-lab](http://www.fiw.uni-bonn.de/gamelab/de/das-lab)

### - Klaus Tschira Stiftung -

Die Klaus Tschira Stiftung fördert Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik und möchte zur Wertschätzung dieser Fächer beitragen. Sie wurde 1995 von dem Physiker und SAP-Mitgründer Klaus

### Redaktioneller Programmdienst: European News Agency

Annette-Kolb-Str. 16  
D-85055 Ingolstadt  
Telefon: +49 (0) 841-951. 99.660  
Telefax: +49 (0) 841-951. 99.661  
Email: [contact@european-news-agency.com](mailto:contact@european-news-agency.com)  
Internet: [european-news-agency.com](http://european-news-agency.com)

### Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.



## ..... International Press Service.....

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 Information: [www.klaus-tschira-stiftung.de](http://www.klaus-tschira-stiftung.de)

Bericht online lesen:

[https://mgpresseonline.en-a.eu/mixed\\_news/wissenschaft\\_ueber\\_brettspiele\\_vermitteln-94228/](https://mgpresseonline.en-a.eu/mixed_news/wissenschaft_ueber_brettspiele_vermitteln-94228/)

Redaktion und Verantwortlichkeit:

V.i.S.d.P. und gem. § 6 MDStV: Wilhelm Fussel

---

### Redaktioneller Programmdienst: European News Agency

Annette-Kolb-Str. 16  
D-85055 Ingolstadt  
Telefon: +49 (0) 841-951. 99.660  
Telefax: +49 (0) 841-951. 99.661  
Email: [contact@european-news-agency.com](mailto:contact@european-news-agency.com)  
Internet: [european-news-agency.com](http://european-news-agency.com)

### Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.