
Spielplatz – die Spiele-AG am AAG

Zwei Wörter, die das Jahr 2020 bislang geprägt haben, sind Kontaktbeschränkung und *social distancing*. Das gemeinsame Spielen an einem Tisch steht jedoch genau für das Gegenteil: Für das *High five*, wenn man den schier unmöglich zu erratenden Begriff bei „Just One“ genannt hat, für das beherzte Knuffen auf den Oberarm, wenn der linke Nebensitzer seinen Kräutersammler bei „Broom Service“ auch mutig spielen will oder für das zeitgleiche Schlagen auf die Glocke, wenn bei „Halli Galli“ fünf Bananen auf der Tischplatte liegen.

Spielen steht also für Kontaktintensivierung und *social closeness*. Unser sechstes AG-Jahr begann wie gewohnt. Mein Mitstreiter Herr Hainz und ich öffneten einmal im Monat die Türen von Raum 413 und luden Spielbegeisterte aller Klassenstufen für vier, fünf oder gar sechs Stunden zum gemeinsamen Spielen ein. In bunt gemischten Gruppen über alle Alters- und Klassengrenzen hinweg haben wir zusammen geknobelt, geblufft und gewürfelt.

Zum alljährlichen „Elternabend“ im November 2019 kamen wieder rund 150 Spieler in der Aula zusammen, um gemeinsam brandneue Gesellschaftsspiele ebenso wie Klassiker auf den Tisch zu bringen. Neben Schülern, deren Eltern und Geschwister sowie Lehrern war es auch schön, wieder zahlreiche Ehemalige begrüßen zu dürfen, die unserer AG auch Jahre nach dem Abitur noch die Treue halten. Im März 2020 kam dann jedoch alles

anders als erwartet. Mit der Verbreitung des Coronavirus schloss das AAG seine Pforten, und auch nach der schrittweisen Öffnung der Schulen im Mai wurde das Abstandhalten weiterhin großgeschrieben. An gemeinsames Spielen in der Schule oder gar an die legendäre „Lange Nacht der Spiele“ war da nicht zu denken. Umso mehr freuen einen dann die kleinen Geschichten, die zeigen, dass die Saat, die wir gesät haben, aufgegangen ist. Schüler erzählen von heimischen Brettspielrunden und Bestenlisten, die in Coronazeiten geführt werden, Ehemalige stehen vor der Gründung eines Spielvereins in Bönningheim und Kollegen berichten von Spielerunden über Videoplattformen.

Auch in diesem Schuljahr sind wir sehr dankbar für die großzügige Unterstützung durch verschiedene Spielerverlage, ohne die der „Spielplatz“ so nicht möglich wäre.

In Form von Spielespenden wurden wir von Pegasus Spiele, Hans im Glück, Nürnberger Spielkarten Verlag, Spielefaible, Abacusspiele, Czech Games Edition, Ravensburger, ASS Altenburger, HABA, Days of Wonder, HUCH, Amigo und Asmodee unterstützt – herzlichen Dank! Ich bin optimistisch, dass wir irgendwann im kommenden Schuljahr wieder zum AG-Alltag zurückkehren können. Bis es soweit ist, spielen wir eben im privaten Umfeld weiter, denn: Spielen steht für Kontaktintensivierung und *social closeness*.
Tobias Wagner

