



spielend bilden

bildend spielen

Projektarbeit über didaktische, pädagogische,
organisatorische und perspektivische Aspekte
meiner Aufbau­­tätigkeit als Kursleiter und
Fachgruppenleiter im Bereich Spiele an den
Wiener Volkshochschulen

Martin Vacha

Matr.Nr.: 1240

Telefon: +43 / (0) 664 / 301 46 62

E-Mail: office@martinvacha.com

Internet: www.martinvacha.com

Diese Arbeit wurde im Rahmen des wba-Zertifikats II an der



verfasst.

Inhalt

1. Einführung	3
2. Tätigkeit als Kursleiter	4
2. 1. Was ist Tarock?	4
2. 2. Mein persönlicher Einstieg	5
2. 3. Kooperation mit der Penzinger & Hietzinger Tarockrunde	6
2. 4. Kurs „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“	7
2. 5. Kurs „Tarock – Königrufen für Fortgeschrittene“	9
2. 6. Didaktische Prinzipien der Kurse	10
2. 7. Wiener Tarock Akademie	13
2. 8. „Tarock – Lehrbuch des Königrufens“	14
3. Tätigkeit als Initiator und Leiter der Fachgruppe	16
3. 1. Die Fachgruppen an den Wiener Volkshochschulen	16
3. 2. Begriffsklärung „Strategiespiele“	17
3. 3. „Strategiespiele“ an den Wiener Volkshochschulen	20
3. 4. Fachgruppentagungen	21
3. 5. Exkursionen	22
3. 6. Unterstützung neuer KursleiterInnen	22
3. 7. Studie „Warum spielst DU Tarock?“	23
3. 8. Kontakt zu externen Institutionen	24
3. 8. 1. Österreichischer Bridgesportverband	24
3. 8. 2. Kaffeehäuser	24
4. Synthese und Reflexion	26
4. 1. Welchen Bildungsnutzen erbringen Tarockkurse?	26
4. 2. Meine Stärken und Schwächen als Kursleiter	27
4. 3. Entwicklungsfelder in der KollegInnenschaft	28
4. 4. Spielpädagogik als Teil meiner beruflichen Identität	29
4. 5. Ein Lamento zum Schluss...	30
5. Literaturliste	32

1. Einführung

Die folgende Projektarbeit bezieht sich auf meine Tätigkeit als Kursleiter im Bereich Kartenspiel (Tarock) und als Fachgruppenleiter allgemein für „Strategiespiele“ (Karten- und Brettspiele) an den Wiener Volkshochschulen.

Ich habe die Kurse „Tarock – Königruhen für AnfängerInnen“ und „Tarock – Königruhen für Fortgeschrittene“ selbst konzipiert, bereits mehrfach in der Praxis durchgeführt und das Konzept entsprechend der jeweiligen Erfahrungswerte adaptiert.

Ausgehend von meiner eigenen Tätigkeit als Kursleiter hatte ich die Idee zur Gründung einer Fachgruppe für „Strategiespiele“, war am Aufbau der Fachgruppe maßgeblich beteiligt und wurde schließlich bei der Gründung der Fachgruppe im Dezember 2006 mit deren Leitung beauftragt, die ich seither ausübe. Die pädagogische Referentin der Wiener Volkshochschulen Dr. Elisabeth Brugger hat die Pläne zu dieser Gründung mit mir gemeinsam konkretisiert und realisiert. Ich möchte ihr an dieser Stelle sehr herzlich dafür danken. Die Fachgruppe „Strategiespiele“ an den Wiener Volkshochschulen ist – meines Wissensstandes nach – die einzige derartige Institution im deutschen Sprachraum.

Interessant erscheint mir die Wechselwirkung zwischen meinem hauptberuflichen Engagement in der Musikpädagogik, der Arbeit als Kursleiter im Bereich Spiele und der Ausübung der Fachgruppenleitung. Obwohl die Trennung zwischen den beiden letztgenannten Funktionen in manchen Bereichen nur sehr schwer zu ziehen ist, erscheint es trotzdem sinnvoll, beide Tätigkeiten zunächst getrennt voneinander zu beschreiben. Das Leitmotiv dieser Projektarbeit soll folgende Frage sein:

Welchen Bildungsnutzen ziehen wir aus der Beschäftigung mit „Strategiespielen“?

2. Tätigkeit als Kursleiter

2. 1. Was ist Tarock?

Bei Tarock handelt es sich um ein Kartenspiel, dessen italienische Wurzeln bis ins 15. Jahrhundert zurückreichen. Das Wesenselement, das noch heute alle Varianten von Tarock verbindet, ist die Existenz einer fünften Farbe. Die Karten dieser fünften Farbe (ital.: *tarocchi*, dt.: Tarock) gelten grundsätzlich als Trümpfe und unterscheiden sich sowohl in ihrer Anzahl als auch ihrer grafischen Gestaltung von den übrigen vier Farben. Tarock wurde ursprünglich mit italienischem Blatt (Farbzeichen: Stäbe, Schwerter, Becher und Münzen) gespielt. In Österreich wurde dieses um 1800 vom französischen Blatt (Farbzeichen: Treff, Pik, Karo und Herz) verdrängt. Der Cavall, der zwischen Dame und Bub rangiert, zeugt noch heute von der ursprünglichen Verwendung des italienischen Systems. Bis ins 19. Jahrhundert hat man fälschlicherweise angenommen, dass Tarock aus dem Spiel Trappola hervorgegangen sei.¹ Dieser Irrtum ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, dass beim weit jüngeren Trappola bis zu dessen Verschwinden um 1900 das „altmodische“ italienische Blatt Verwendung gefunden hat.

Königrufen ist im 19. Jahrhundert als *eine* Variante des Tarockspiels entstanden und wird heute in einigen Ländern, die früher Teil der Österreichisch-Ungarischen Monarchie waren, gepflegt. Königrufen wird zu viert mit 54 Blatt (22 Tarock einschl. Sküs, 4 x 8 Farbkarten) gespielt und gilt aufgrund seines umfangreichen Regelwerks als besonders abwechslungsreich, aber auch etwas kompliziert. Es ist eine große Herausforderung für die SpielerInnen, in mannigfaltigen Spielsituationen richtig agieren und reagieren zu können. Man kann Tarock/Königrufen daher ohne Übertreibung als Denksport bezeichnen. Innerhalb Österreichs sind die Bundesländer Oberösterreich und Wien als Hochburgen zu bezeichnen, es wird aber in allen Bundesländern außer Vorarlberg Königrufen gespielt. Aufgrund einer steigenden Anzahl von Turnieren, Publikationen und Kursen erlebt das Königrufen derzeit in vielen Regionen einen regelrechten Aufschwung.

Es gibt – im Gegensatz z.B. zu Bridge oder Schach – bei keiner in Mitteleuropa gebräuchlichen Variante des Tarockspiels offiziell anerkannte Spielregeln. „Tarot games [...] feel like regional dialects of one and the same language of play.“² Es obliegt also dem/der Verantwortlichen eines Kurses, einer Spielrunde oder eines Turniers, selbst die Regeln festzulegen, eine Diskussion über die Regeln

¹ vgl. Bermann 1894, S.3

² Parlett 1990, S. 241

anzuregen oder ein fertiges Regelwerk auszuwählen. Bei der Anpassung von Spielregeln ist darauf zu achten, dass sowohl auf die Tradition des Tarockspiels als auch auf regionale Besonderheiten Rücksicht zu nehmen ist. Obwohl den Spielregeln der großen Turniercups eine gewisse Leitfunktion zukommt, ist Tarock „die Antithese zum weltweit standardisierten und uniformierten Bridge.“¹

2. 2. Mein persönlicher Einstieg

„Als ich die Schachtel aufmachte, war ich sofort von den Karten fasziniert. Sie sahen ganz anders aus, als alles, was ich bisher gesehen hatte.“² So formuliert es der englische (!) Kartenspielforscher John McLeod. Auch mich haben bei Tarock zunächst die außergewöhnlichen Spielkarten begeistert. Schon nach wenigen Spielen hat mich aber auch das Spiel selbst gefesselt. Nicht zuletzt um mein Spielniveau durch regelmäßige Spielpraxis zu verbessern, habe ich – kurz nachdem ich die Grundzüge des Königrufens erlernt hatte – Anschluss an eine öffentliche Runde gesucht. Leider hatte meine erste Anlaufstelle in Wien nur wenig Interesse Anfänger aufzunehmen. Aufgrund dieser unliebsamen Erfahrung habe ich mich entschlossen, im Café Wunderer die Penzinger Tarockrunde (heute Penzinger & Hietzinger Tarockrunde) einzurichten. Diese Spielrunde ist als offene Plattform organisiert und war von Anbeginn offen für AnfängerInnen *und* Fortgeschrittene.

Da ich in Markt Piesting / NÖ. als Lehrer (Gesangspädagoge an der örtlichen Musikschule) tätig war und sich meine Liebe zum Tarockspiel herumgesprochen hatte, hat sich in Gesprächen die Idee konkretisiert, für das Bildungs- & Heimatwerk Markt Piesting einen Kurs in Tarock/Königrufen zu gestalten. 2005 habe ich schließlich meinen ersten Tarockkurs in einem örtlichen Gasthaus abgehalten. Der Zuspruch war mit 21 TeilnehmerInnen sehr erfreulich und jedenfalls über meinen Erwartungen und jenen des Veranstalters. 2006 habe ich eine eigene Tarock-Homepage im Internet eingerichtet.

Nachdem ich in Niederösterreich bereits zwei Mal den Kurs „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“ gehalten habe, sind viele InteressentInnen mit der Bitte an mich herangetreten, auch in Wien einen Tarockkurs anzubieten. Ich war sofort bestrebt, einen Konnex mit der bereits florierenden Penzinger & Hietzinger Tarockrunde herzustellen und habe daher einen Partner in geografischer Nähe gesucht. Da die Volkshochschule Penzing bereits

¹ Mayr/Sedlaczek 2005, S. 54

² McLeod 2003, S. 11

Vereinbarungen mit einer Kollegin geschlossen hatte, habe ich meinen Kurs der Volkshochschule Hietzing angeboten und als Kursort das Café Wunderer vorgeschlagen, das ja auch Sitz der Penzinger & Hietzinger Tarockrunde ist.

Über meine regelmäßige Tätigkeit an der VHS Hietzing hinaus habe ich auch an den Volkshochschulen Pottendorf und Wien-West sowie im Rahmen des Bildungs- & Heimatwerks Piestingtal Tarockkurse gehalten.

2. 3. Kooperation mit der Penzinger & Hietzinger Tarockrunde

Wie wird es nach dem Kurs weitergehen? Das ist jene Frage, die sich bei Kursen in „Strategiespielen“ schon beim ersten Kursabend – manchmal schon bei der Kurseinschreibung – aufdrängt. Die AbsolventInnen der Tarockkurse an der Volkshochschule Hietzing finden im Café Wunderer – also ihrem gewohnten Kursort – eine öffentliche Tarockrunde vor. Die Penzinger & Hietzinger Tarockrunde ist eine lose, also nicht vereinsmäßig organisierte, Gruppe von TarockspielerInnen verschiedenen Alters, die sich Mittwoch abends trifft. Zu den Spielabenden kommen je nach Jahreszeit bis zu 30 Personen. Die KursteilnehmerInnen werden schon während des Kurses zum Schnuppern („Kiebitzen“) eingeladen. Bei den routinierten SpielerInnen der Kartenrunde muss dahingehend Bewusstseinsbildung betreiben werden, dass die Aufnahme von AnfängerInnen als positiv empfunden wird. Natürlich verlangt es den SpielerInnen viel Mühe ab, mit den AnfängerInnen an einem Tisch zu spielen und immer wieder auf die einen oder anderen Spielfehler hinzuweisen ohne demotivierend zu wirken.

Für die KursabsolventInnen ergeben sich zwei Vorteile:

- *Spielpraxis:* Die AnfängerInnen haben die Möglichkeit, wöchentlich zu spielen („*learning by doing*“) ohne sich selbst um SpielpartnerInnen und -orte kümmern zu müssen.
- *Weiterentwicklung:* Nur durch die konstruktive Kritik routinierter SpielerInnen kann ein nahtloses Weiter-Lernen nach dem Kurs gewährleistet werden.

Diese für beide Seiten höchst förderliche Zusammenarbeit einer Volkshochschule mit einer Spielrunde könnte beispielgebend sein.

Die Erfahrung aus einem Kurs an der Volkshochschule Pottendorf sei hier noch erwähnt: Da in der Region Pottendorf das Königgrafen

nicht beheimatet war, hat sich nur aus dem Kreis der KursteilnehmerInnen eine Spielrunde entwickelt. Dass dieser Runde aber keine fortgeschrittenen SpielerInnen angehört haben, hat zu einer merklich langsameren Weiterentwicklung des Spielgeschicks geführt als das bei den AbsolventInnen der VHS Hietzing der Fall ist, die sich der Penzinger & Hietzinger Tarockrunde anschließen.

2. 4. Kurs „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“

Unmittelbares Lernziel ist, dass die TeilnehmerInnen am Ende des Kurses die Spielregeln verstanden haben und in der Praxis anwenden können. Elementare Spielstrategien sollen bekannt und Grundwissen über Geschichte und Kultur des Tarockspiels soll vorhanden sein. Weiters sollen möglichst viele TeilnehmerInnen in eine öffentliche Tarockrunde eingeführt werden, um ein „Weiterspielen“ nach dem Kurs nahtlos zu ermöglichen. (Auf die Bedeutung der Abhaltung von Kursen im Kaffeehaus wird in weiterer Folge noch ausführlich eingegangen.)

Der Gliederung jenes Stoffes, der sich direkt auf die Spielregeln bezieht, liegen 3 Überlegungen zugrunde:

- Die Erklärung des Regelwerks führt von den einfacheren Grundregeln hin zu übergeordneten Regeln. Diese Überlegung folgt dem Prinzip der *Logik*.
- Zunächst werden jene Regeln vorgestellt, die bis zu den Ursprüngen des Tarock zurückreichen (Tarock als Atout, Farbzwang, Spielrichtung, Wertigkeit und Stichkraft der Spielkarten, usw.), dann folgen jene Regeln, die seit den ersten Jahrzehnten des Königrufens Gültigkeit haben (Rufen des Königs, Talontausch und Verlegen, Spielansagen Rufer, Solorufer, Dreier und Solodreier, einzelne Prämien, usw.). Erst später wird auf jene Kapiteln des Regelwerks eingegangen, die sich im 20. Jahrhundert als Erweiterungen etabliert haben und in den meisten Fällen aus anderen Spielen entlehnt wurden (die meisten Negativ- und sämtliche Farbspiele). Diese Überlegung folgt dem Prinzip der *Historik*.
- Die Inhalte werden so strukturiert, dass das Spiel zu einem möglichst frühen Zeitpunkt – natürlich stark eingeschränkt – „funktioniert“. Die SpielerInnen sollen schon beim 2. Kursabend frei spielen können. Der Stoff wird also Schritt für Schritt erarbeitet. Diese Überlegung folgt dem Prinzip der *Didaktik*.

Der Kurs gliedert sich in 7 Termine, wobei der erste Kursabend als Vortrag, die weiteren Kursabende als praktischer Unterricht stattfinden. Der erste Kursabend (Vortrag) dauert 90 Minuten und findet im Gebäude der Volkshochschule statt, die weiteren Kursabende dauern jeweils 3 Stunden und werden im Kaffeehaus abgehalten.

1. Kursabend, 90 Minuten, VHS-Seminarraum:

Die TeilnehmerInnen werden in die Geschichte der Kartenspiele und Spielkarten allgemein sowie in die Historik und Kultur des Tarockspiels eingeführt. Gegen Ende werden die einzelnen Spielkarten („Spielmaterialien“) und deren Funktion im Spiel geklärt. Der Unterricht läuft in Form eines Vortrags mit PowerPoint-Präsentation ab, die TeilnehmerInnen können selbstverständlich Zwischenfragen stellen. Dieser erste Kursabend kann auch als „Schnupperabend“ genutzt werden, setzt also keine fixe Buchung voraus.

2. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Ab dem 2. Kursabend sitzen die TeilnehmerInnen an Spieltischen. Der Platz darf selbst gewählt werden. Zunächst wird – nach der Wiederholung der Beschreibung der „Spielmaterialien“ – das einfachste Spiel des Königrufens, der sog. „Rufer“, erklärt. Beim Rufer handelt es sich um ein sog. „Rückfallspiel“, d.h. es wird nur dann gespielt, wenn niemand am Tisch in der Lage ist, ein höherwertiges Spiel zu bieten. Unabhängig von der Blattverteilung (!) werden an allen Tischen ausschließlich Rufer gespielt, um die TeilnehmerInnen an die Funktion der einzelnen Karten sowie an die Grundregeln (Geben, Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn, Farbzwang, Tarockzwang, Talon, Verlegen, usw.) zu gewöhnen. Gegen Ende wird zusätzlich zum einfachen Rufer der sog. „Solorufer“ eingeführt. Damit eröffnet sich erstmals die Möglichkeit für die TeilnehmerInnen, ein Spiel zu ersteigern („Lizitation“).

3. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Nach und nach werden alle „schwarzen Positivspiele“ und alle Prämien (das sind die Zusätze zur eigentlichen Spielansage) erklärt. Die „schwarzen Postivspiele“ sind jene Spielansagen, die der Urdee des Tarock entsprechen und folgenden Prinzipien gehorchen:

- a) Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich einzustechen und
- b) die Tarocke gelten als Atout und überstechen die Farbkarten.

Prinzipiell könnte man das Königrufen auch auf diese Elemente beschränken – das Spiel „funktioniert“ zu diesem Zeitpunkt also bereits.

4. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Nach der Wiederholung der „schwarzen Postivspiele“ und Prämien werden die „Negativspiele“ eingeführt. Bei diesen Spielen gilt das unter a) angeführte Prinzip („Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich einzustechen“) *nicht*. Stattdessen gilt es, entweder so *wenige* Punkte wie möglich einzustechen oder eine *geringe* Anzahl von Stichen (0 bis 2) vorherzusagen.

5. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Nach der Wiederholung der „Negativspiele“ werden die „Farbspiele“ eingeführt. Dabei handelt es sich ebenfalls um Positivspiele. Das unter b) angeführte Prinzip („die Tarocke gelten als Atout und überstechen die Farbkarten“) ist hier allerdings außer Kraft gesetzt.

6. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Die letzten noch offenen Regelfragen werden erörtert. Dieser Kursabend ist aber hauptsächlich dem Üben gewidmet.

7. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:

Die TeilnehmerInnen spielen ein Abschlussturnier.

Als Kursunterlagen wird mein „Tarock – Lehrbuch des Königrufens“ (Edition Volkshochschule, Wien 2007) verwendet. Je nach Anzahl der TeilnehmerInnen wirken ein/e oder mehrere Ko-ReferentInnen mit. Die einzelnen Tische werden jeweils einem/einer Ko-ReferentIn bzw. dem/der KursleiterIn zugeteilt. Der Vortrag des Stoffes, die Beantwortung von Fragen im Plenum, Begrüßung und Verabschiedung, etc. obliegen aber alleine dem/der KursleiterIn.

2. 5. Kurs „Tarock – Königrufen für Fortgeschrittene“

Die TeilnehmerInnen dieses Kurses sollen die Spielregeln kennen und über elementare Spielstrategien verfügen. AbsolventInnen des Kurses „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“ sollen unbedingt einige Wochen oder Monate Praxis nach der Beendigung des Kurses gesammelt haben. Unmittelbares Lernziel ist, dass die TeilnehmerInnen ihre Spielstrategien verfeinern und wenn möglich zur Turnierreife gelangen. Der Kurs umfasst 4 Abende und findet im Kaffeehaus statt.

1. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:
Thema: Strategien beim Rufer, Solorufer und Besserrufer.
2. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:
Thema: Strategien beim Dreier, Sechserdreier und Solodreier.
3. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:
Thema: Strategien bei Farb- und Negativspielen.
4. Kursabend, 3 Stunden, Kaffeehaus:
Wiederholung und Vertiefung der Inhalte.

Der Ablauf der Kursabende ist so konzipiert, dass sich die TeilnehmerInnen (maximal 15) zunächst um einen „Lehrtisch“ gruppieren. Anhand simulierter Spielsituationen soll die Sinnhaftigkeit bestimmter Strategien erkannt werden. Danach spielen die TeilnehmerInnen an Tischen weiter. Die Karten werden wie bei gewöhnlichen Spielabenden oder Turnieren gemischt und gegeben. Allerdings sind immer nur jene Spielansagen zulässig, die beim jeweiligen Kursabend als Thema vorgegeben sind. Dadurch wird eine Konzentration auf bestimmte Spiele und Situationen gewährleistet.

Dieser Vorgang wird – je nach Bedarf – mehrfach wiederholt. Gerade bei einem Fortgeschrittenenkurs sollen die eigenen Ideen der TeilnehmerInnen noch viel stärker berücksichtigt werden. Schließlich verfügen sie ja bereits über gewisse – manchmal jahrelange – Spielpraxis.

2. 6. Didaktische Prinzipien der Kurse

Bei der Frage, welche didaktischen Prinzipien der Gestaltung meiner Tarockkurse zugrunde liegen, orientiere ich mich an der Auswahl an Unterrichtsprinzipien wie sie Werner Wiater getroffen hat.¹ Die *konstitutiven Unterrichtsprinzipien* Schülerorientierung, Sachorientierung und Handlungsorientierung stellen eine „übergeordnete, grundsätzliche Forderung“² dar und finden hier aufgrund von deren Selbstverständlichkeit in der modernen Pädagogik keine weitere Behandlung. Vielmehr wenden wir uns den *Prinzipien der methodischen Gestaltung des Unterrichts* zu:

- „Das Unterrichtsprinzip *Selbsttätigkeit* besagt, dass Schülerinnen/Schülern Gelegenheit gegeben werden soll,

¹ vgl. Wiater 2005

² Wiater 2005, S. 7

einen Sachverhalt mit Hilfe ihrer individuellen Lern- und Handlungsmöglichkeiten zu bearbeiten, damit sie dabei ihre Selbständigkeit, Selbstbestimmung und Selbstidentität entwickeln.“¹ Dieses Prinzip fließt am anschaulichsten dadurch ein, dass die TeilnehmerInnen zu einem erheblichen Teil frei spielen dürfen. Ob sie die Anregungen der Kursleitung anwenden wollen, liegt letztlich in ihrem eigenen Ermessen. (Es gäbe – der Vollständigkeit halber angemerkt – auch Methoden, wo vorgegebene Spielverläufe mit vorgefertigten Kartensets „abgespult“ werden.) Lediglich die Spielregeln sind exakt definiert und bilden naturgemäß einen strengen Rahmen der subjektiven Entfaltung.

- „Das Unterrichtsprinzip *Motivierung* besagt, dass im Unterricht die Lern- und Leistungsbedürfnisse der Schülerinnen und Schüler geweckt, erhalten und berücksichtigt werden sollen.“² Schon beim Einführungsvortrag zum Kurs für AnfängerInnen fällt der Motivierung eine zentrale Bedeutung zu. Den TeilnehmerInnen soll eine ganze Palette an Gründen vorgestellt werden, warum man sich mit dem Tarockspiel beschäftigen könnte. Welche Gründe für den/die einzelne/n TeilnehmerIn als lohnend erscheinen, muss die betreffende Person für sich entscheiden. Für manche ist es die Anregung des strategischen Denkens, für manche die sinnvolle Freizeitgestaltung in der Gruppe, für manche steht wiederum die kulturhistorische Dimension im Vordergrund. Die Kursleitung soll alle Motivierungszugänge respektieren und im laufenden Unterricht bedenken.
- „Das Unterrichtsprinzip *Veranschaulichung* fordert, Lerninhalte so aufzubereiten, dass sich Schülerinnen/Schüler über Sinneseindrücke eine genaue Vorstellung und eine sachgemäße Kenntnis davon verschaffen können.“³ Der Lernvorgang vollzieht sich *visuell* (PowerPoint, Flipchart, Lehrbuch), *auditiv* (Einführungsvortrag, mündliche Erklärungen, Diskussionen über knifflige Fragen) und *motorisch* (Ausspielen einer Karte, Mischen, Einziehen eines Stiches).
- „Das Unterrichtsprinzip *Strukturierung* fordert, dass sich der Erwerb von Wissen, Einstellungen und Verhaltensweisen beim Schüler in der Form eines geordneten Aufbaus vollziehen soll.“⁴ Auf die Überlegungen zur Strukturierung des Stoffs

¹ Wiater 2005, S. 15

² Wiater 2005, S. 49

³ Wiater 2005, S. 40

⁴ Wiater 2005, S. 79

wurde bereits ausführlich eingegangen. Hier sei noch einmal auf die Einheit von Kursdesign und Aufbau des Lehrbuchs hingewiesen. Dadurch werden verwirrende „Parallelstrukturen“ vermieden.

- „Das Unterrichtsprinzip *Differenzierung* besagt, dass die Heterogenität der Schülerinnen/Schüler einer Lerngruppe [...] berücksichtigt werden soll.“¹ Auch bei Kursen für AnfängerInnen steht die Kursleitung einer Lerngruppe mit unterschiedlichsten Ausgangsniveaus gegenüber. Manche TeilnehmerInnen haben noch nie Karten (oder zumindest noch nie ein Stichspiel wie Schnapsen, Preferanzen, Bridge, usw.) gespielt, andere üben ein anderes Tarockspiel wie z.B. Zwanzigerrufen auf Turnierniveau aus oder verfügen sogar über Grundkenntnisse des Königrufens. Die letztere Gruppe – wir könnten sie humorvoll als *advanced beginners* bezeichnen – kann im Kursgeschehen wertvolle Dienste leisten: Diese TeilnehmerInnen können an ihren Tischen die *absolute beginners* auf gröbere Fehler aufmerksam machen – ohne dass ein Einschreiten der Kursleitung zwingend nötig wäre. Es ist allerdings bei Beginn des Kurses darauf hinzuweisen, dass manche schon über Vorkenntnisse verfügen und diese auch für die anderen KursteilnehmerInnen genutzt werden dürfen.
- „Das Unterrichtsprinzip *Ganzheit* verlangt, Unterrichtsinhalte mehrperspektivisch zu behandeln und dabei den Schülern/Schülerinnen ein bedeutungsvolles Lernen mit Kopf, Herz und Hand zu ermöglichen.“² Gerade wenn es um Gewinn oder Verlust im Spiel geht, treten Emotionen sehr schnell zutage. Positive Emotionen („ich habe strategisch gut gespielt und daher gewonnen“) sind lernfördernd, negative Emotionen („ich habe immer ein schlechtes Blatt“) können lernhemmend sein. Hier ist die Kursleitung besonders gefordert, auf die Kopf-Herz-Interaktion einzugehen: Positive Emotionen sollen genutzt, negative Emotionen durch rationale Einsichten relativiert werden.
- „Das Unterrichtsprinzip *Zielorientierung/Zielverständigung* verlangt, die Ziel-Inhalts-Dimension des Unterrichts an schrittweise zu erreichenden Zielen auszurichten, diese aber mit den Schülern kommunikativ zu verhandeln.“³ Beim Kurs für AnfängerInnen steht von diesem Begriffspaar eindeutig die *Zielorientierung* im Vordergrund. Dass ungefähr die Hälfte der zur Verfügung stehenden Zeit den Spielregeln gewidmet ist,

¹ Wiater 2005, S. 27

² Wiater 2005, S. 61

³ Wiater 2005, S. 70

schränkt die Disponierbarkeit des Stoffs stark ein. (Schließlich kann eine Fahrschule das Thema „rote Ampel“ auch dann nicht weglassen, wenn es 51 % der SchülerInnen nicht interessiert.) Größtmöglicher Einfluss muss der Gruppe allerdings bei der Anpassung des Lerntempos eingeräumt werden. Bei Fortgeschrittenenkursen besteht der Stoff ausschließlich in der Erarbeitung von Spielstrategien. Der Anspruch auf Vollständigkeit wäre in diesem Lernfeld vollkommen absurd. Daher wird bei den Fortgeschrittenenkursen der *Zielverständigung* viel größerer Raum gegeben.

- „Das Unterrichtsprinzip *Ergebnissicherung* fordert didaktische Maßnahmen, damit Schülerinnen und Schüler die im Unterricht erworbenen [...] Lerneffekte systematisch verinnerlichen und im Gedächtnis verankern.“¹ Die Ergebnissicherung geschieht v.a. durch die Rhythmisierung des Unterrichts in Theorie- und Praxisabschnitte. Aufgabe der Kursleitung ist es, die TeilnehmerInnen beim Spielen genau zu beobachten und auf Defizite zu reagieren. Ein besonderes Instrument der Ergebnissicherung ist das bei Kursen für AnfängerInnen vorgesehene Abschlussturnier. Die TeilnehmerInnen können das Gelernte „auf den Punkt“ bringen. Ein weiteres ergebnissicherndes Tool ist das verpflichtende Lehrbuch. Die TeilnehmerInnen können das Gelernte zuhause – ohne die vorgesehenen 3 MitspielerInnen (!) – noch einmal nachvollziehen und abstrahieren. Bei den kulturgeschichtlichen Rahmeninformationen über das Spiel wird der Ergebnissicherung keine allzu große Bedeutung beigemessen. Schließlich ist das Spiel selbst Hauptziel des Lernprozesses.

2. 7. Wiener Tarock Akademie

Der enorme Zuspruch zu den Tarockkursen an der Volkshochschule Hietzing hat zur Einrichtung der *Wiener Tarock Akademie* geführt. Sämtliche Kurse und Vorträge in den Bereichen Tarock und Spielkartengeschichte werden von mir unentgeltlich koordiniert und mithilfe der Dachmarke *Wiener Tarock Akademie* professionell präsentiert. Da es im Bereich Tarock keine überregionalen Verbände gibt, bietet sich gerade für dieses Spiel die Einrichtung eines Kompetenzzentrums an einer Wiener Volkshochschule an. Die *Wiener Tarock Akademie* bietet jedes Semester zumindest einen Kurs und eine weitere Veranstaltung im Bereich Tarock/Königrufen an. Das Café Wunderer (Kursort), die Österreichische

¹ Wiater 2005, S. 88

Beamtenversicherung (Sponsor) und die Volkshochschule Wien 15 (Ko-Veranstalter) scheinen als Partner auf. Bisher haben folgende Veranstaltungen im Rahmen der *Wiener Tarock Akademie* stattgefunden: „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“ (Kurs), „Tarock – Königrufen für Fortgeschrittene“ (Kurs), „Geschichte und G'schichterIn auf Spielkarten“ (Vortrag), „Vom Spiel mit Karten – Tarock und andere Laster“ (Vortrag) und „Tarock-Beginners-Trophy“ (Kombination Turnier/Kurs).

2. 8. „Tarock – Lehrbuch des Königrufens“¹

Mit dieser Publikation, deren Autor ich bin, hat die Edition Volkshochschule erstmals ein Lehrbuch über ein Spiel vorgelegt. Dieser Schritt war aus verschiedenen Gründen wichtig. Einerseits hat es davor keine vergleichbare Literatur für Tarock/Königrufen gegeben und andererseits ist gerade das Tarock/Königrufen ein für Österreich und Wien typisches Spiel.

Das Lehrbuch folgt einem didaktischen Aufbau, der sich in zahlreichen AnfängerInnenkursen bewährt hat: Nach einer Einführung über Geschichte und Kultur des Tarockspiels werden die Grundregeln erklärt. Es folgt die Klärung der „schwarzen“ Positivspiele (das sind die „normalen“ Spielansagen bei Tarock/Königrufen), der Prämien (das sind die Zusätze) und erst gegen Schluss der Negativ- und Farbspiele (das sind jene Spielansagen, die sich erst im Laufe der letzten 100 Jahre durchgesetzt haben). Innerhalb der Kapitel dienen folgende drei Symbole als Wegweiser:



„Nach dem *Volkshochschul-Logo* sind die Spielregeln der *Wiener Tarock Akademie* beschrieben.



Das *Österreich-Zeichen* weist auf *andere* Spielvarianten und -traditionen hin [...].

¹ vgl. Vácha 2007a



Der *Gstieß* gibt Tipps für Spielaufnehmer, Partner und Gegner. Die hier angeführten Hinweise sind keine Regeln.“¹

Das Lehrbuch erfüllt durch die Empfehlung von bestimmten Regeln und strategischen Tipps eine *normative* und durch die Beschreibung von Regelvarianten eine *deskriptive* Zielsetzung.

Die 2. Auflage des Buches ist derzeit in Vorbereitung. Abgesehen von wenigen Aktualisierungen und Korrekturen wurden die Spielregeln in einigen Punkten ergänzt, um den Spielablauf noch interessanter zu gestalten.

¹ Vácha 2007a, S. 11

3. Tätigkeit als Initiator und Leiter der Fachgruppe

3. 1. Die Fachgruppen an den Wiener Volkshochschulen

Höhepunkt der lange vorbereiteten Strukturreform in der Wiener Erwachsenenbildung war die Gründung der Wiener Volkshochschulen GmbH als Dachorganisation der Wiener Volkshochschulen sowie der Häuser der Begegnung und der Volkshäuser im Jänner 2008. Erwähnenswert ist, dass die Volkshochschulen den allgemeinbildenden und nicht den berufsbildenden Institutionen der Erwachsenenbildung zugeordnet werden.¹ Trotzdem bieten die Volkshochschulen auch eine Reihe von unmittelbar berufsrelevanten Kursen an. Der Verband Österreichischer Volkshochschulen/VÖV definiert als Grundangebot, aus dem auch jede kleine Volkshochschule zumindest eine Veranstaltung anbieten soll, die Bereiche Sprachen, Kreativität, Gesundheit, Fragen des täglichen Lebens und Politische Bildung.² Der Bereich Spiele ist hier also nicht explizit angesprochen. Wenn man Spiele primär als Denksport versteht, kann man sie allerdings guten Gewissens in die Rubrik Gesundheit einreihen. Auch für eine spontane Zuordnung zum Überbegriff Kreativität ließen sich einige Argumente finden.

Das Pädagogische Referat ist eine Organisationseinheit der Wiener Volkshochschulen. In seine Zuständigkeit fallen u.a. folgende Bereiche:

- Aufnahme und Vermittlung neuer KursleiterInnen,
- Einrichtung und Betreuung der Fachgruppen und die
- Edition Volkshochschule.

Im Weiterbildungsprogramm für KursleiterInnen finden wir eine klare Definition der Aufgabenbereiche der FachgruppenleiterInnen: „FachgruppenleiterInnen sind von KursleiterInnen gewählte VertreterInnen der Fachbereiche. Sie sind freiberuflich tätig und koordinieren mit dem Pädagogischen Referat fachspezifische Weiterbildungsveranstaltungen. Sie fördern die Kommunikation zwischen den Lehrenden der Fachgruppe und mit anderen Fachgruppen und beraten die KursleiterInnen und Volkshochschulen in pädagogischen Belangen. Eine wesentliche Aufgabe der Fachgruppen besteht in der Qualitätssicherung des Unterrichts.“³ Derzeit sind neben den 10 (!) Fachgruppen aus dem Bereich der Sprachen noch folgende Fachgruppen eingerichtet:

¹ vgl. Lenz 2005, S. 31

² vgl. Lenz 2005, S. 35 ff.

³ *Forum* 2007

- kaufmännische Fachgruppe,
- Naturwissenschaften/Technik/Ökologie,
- handwerklich-kreative Frauenkurse,
- Bewegung, Gesundheit und Tanz,
- Psychologie, Medizin und Psychotherapie,
- Integration von Menschen mit Benachteiligungen und
- Strategiespiele.

Obwohl natürlich Berührungspunkte mit anderen Fachgruppen bestehen, dokumentiert diese Aufzählung klar, dass es für die KursleiterInnen, die im Bereich der Brett- und Kartenspiele tätig sind, bis zur Gründung der Fachgruppe „Strategiespiele“ keine zuständige Fachgruppe gegeben hat. Diese Neugründung war also keinesfalls eine Abspaltung von einer anderen Fachgruppe.

3. 2. Begriffsklärung „Strategiespiele“

„Der Begriff Spiel muss als Gegenstand der wissenschaftlichen Spielforschung nicht definiert werden, er sollte ein vorwissenschaftlicher Begriff bleiben.“¹ Diese Nicht-Definition zeigt, wie schwierig es ist, das Phänomen Spiel klar einzugrenzen. „Alle vorgetragenen Kriterien zur Definition des Spiels in Abgrenzung zu der nicht-spielerischen Aktivität vermögen nicht, beides deutlich zu unterscheiden, sie unterstreichen einfach das Vorhandensein einer Orientierung, deren mehr oder weniger deutliche Ausprägung einer mehr oder weniger spielerischen Tönung der Handlung entspricht.“² Bei der Gründung der neuen Fachgruppe für Spiele war – trotz dieser offensichtlichen Schwierigkeiten, den Begriff Spiel abzugrenzen – eine Klärung erforderlich, auf welche Spiele sich die Fachgruppe konzentrieren soll.

Zunächst gab es die Überlegung, die Definition der Fachgruppe an den *Spielmaterialien* vorzunehmen. Folgerichtig wäre gewesen, die Fachgruppe „Karten- und Brettspiele“ zu nennen. Formen wie Sudoku hätten in dieser Definition naturgemäß keinen Platz. Schlussendlich ist die Idee einer *formalen* Definition zugunsten einer *inhaltlichen* Definition der Fachgruppe verworfen worden: Das verbindende Wesenselement der erwähnten Spiele, das strategische Denken, gibt der neuen Fachgruppe den Namen: „Strategiespiele“. Ich verwende dieses Wort immer unter Anführungszeichen, weil es sich weder um einen Begriff der Alltagssprache noch um einen wissenschaftlichen Terminus handelt. Vielmehr verfolgt die Bezeichnung „Strategiespiele“ eine normative Zielsetzung: Die

¹ Buland 1992, S. 2. 49

² Piaget 1969, S, 193

KursleiterInnen bekennen sich zur Kultivierung des strategischen Denkens.

Die Beschäftigung mit „Strategiespielen“ generiert über den Denksport hinaus eine Vielzahl von weiteren Bildungsinhalten. „Das Spiel erfährt also besonders dort, wo neben kognitiven auch sozial-emotionale und Verhaltensziele (Handlungsziele) gefragt sind, eine große Bedeutung.“¹ Am wichtigsten erscheint die soziale Interaktion. Spielekurse führen dazu, dass sich Menschen verschiedenen Alters und mit verschiedenem Bildungshintergrund an einen Tisch setzen und sich nach den gleichen Regeln (!) in einem Spiel bewähren wollen. Viele unserer Spiele kennen darüberhinaus das Prinzip der Partnerschaft. Das Miteinander hat also auch innerhalb des Spiels eine wesentliche Bedeutung. Sabine Döring formuliert im Zusammenhang mit dem Einsatz von Spielen im Bereich der Therapie: „Regelspiele erfordern die Bereitschaft, sich um des Spielens willen an gewisse Abmachungen zu halten. Es soll [...] um Regeleinhaltung, Frustrationstoleranz, Entwicklung des Selbstwertgefühls und um Gruppenzugehörigkeit gehen [...].“²

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass fast alle unserer Spiele über eine äußerst reichhaltige Geschichte verfügen. Die Beschäftigung mit den kulturellen und geschichtlichen Hintergründen des Spiels fördert die Auseinandersetzung mit Kultur und Geschichte an sich.

Natürlich muss auch geklärt werden, welche Spiele in der Fachgruppe explizit *nicht* berücksichtigt werden sollen. Dazu wurden bereits bei der Gründungstagung drei Bereiche klar formuliert:

- *Bewegungsspiele* wie z.B. Ballspiele sind dem Bereich Gesundheit zuzuordnen.
- *Kinderspiele* werden nicht schwerpunktmäßig gefördert, weil es sich bei den Volkshochschulen primär um Einrichtungen der Erwachsenenbildung handelt. Explizit ausgenommen sind jedoch Kinderkurse in jenen Spielen, die auch für Erwachsene angeboten werden (z.B. „Schach für Kinder“).
- *Reine Glücksspiele* sind nicht zur Förderung des strategischen Denkens geeignet und erfüllen keinen unmittelbaren Bildungsnutzen. Wir raten den Volkshochschulen daher von solchen Angeboten grundsätzlich ab.

Unsere „Strategiespiele“ gehören nach der Definition von Jean Piaget zu den *Regelspielen*, genaugenommen zu den *intellektuellen*

¹ Döring 1997, S. 145

² Döring 1997, S. 150 f.

*Kombinationsspielen*¹. Die Regelspiele entwickeln sich bei Kindern erst nach den Übungs- und Symbolspielen und erfahren als einzige dieser drei Kategorien eine Weiterentwicklung im Erwachsenenalter. „Das Regelspiel ist die spielerische Aktivität des sozialisierten Wesens.“²

Bei der Ausklammerung der reinen Glücksspiele handelt es sich nicht – und das sei ausdrücklich angemerkt – um eine moralische Verurteilung des Glücksspiels. Es wird lediglich von solchen Angeboten an Bildungseinrichtungen wie den Volkshochschulen abgeraten, weil der Nutzen von Glücksspielen ausschließlich im Bereich der Unterhaltung („Nervenkitzel“) und nicht im Bereich der Bildung liegt. Naturgemäß gibt es aber eine Reihe von Spielen, deren Zuordnung nicht ganz eindeutig ist. Insbesondere Poker gilt als Grenzfall. Viele moderne Pokervarianten gehen weit über den Glücksspielcharakter, den wir z.B. von Roulette kennen, hinaus und passen daher durchaus ins Kursprogramm einer Volkshochschule. „Worum es wirklich geht, ist, dass Sie jederzeit mit den Ihnen zur Verfügung stehenden Informationen die bestmögliche Entscheidung treffen.“³ So formuliert es einer der vielen Poker-Autoren.

Der Einsatz von Geld gehört bei manchen Spielen (z.B. Tarock) zur Kultur des betreffenden Spiels dazu. Wenn dabei die Summen, die gewonnen oder verloren werden, eher im „symbolischen“ Bereich angesiedelt sind, ist dagegen auch nichts einzuwenden. Das Spielen um hohe Geldsummen wäre – egal ob es sich um ein reines Glücksspiel handelt oder nicht – für einen Volkshochschulkurs ebenfalls kategorisch abzulehnen.

In Bezug auf ihr organisatorisches Umfeld lassen sich die „Strategiespiele“ in 3 Kategorien einteilen:

- Die *internationalen und nationalen Turnierspiele* verfügen über eine reiche Infrastruktur oft einschl. anerkannter TrainerInnen- oder LehrerInnenausbildungen. Sie werden nach einheitlichen Regeln auch – je nach Charakter des jeweiligen Spiels – in Clubs oder Casinos gespielt. Die SpielerInnen sind oft vereinsmäßig organisiert. Zu den internationalen Turnierspielen zählen z.B. Schach, Bridge, Backgammon und Poker, den nationalen Turnierspielen sind Skat (Deutschland) und Tarot (Frankreich) zuzuordnen. Schach ist übrigens das einzige „Strategiespiel“, das in Österreich als Sportart offizielle Anerkennung findet. Da der Österreichische Schachbund Teil der Österreichischen Bundes-

¹ vgl. Piaget 1969, S. 183 ff.

² Piaget 1969, S. 183

³ Warren 2007, S. 33

Sportorganisation ist, gibt es – so wie beim Skilauf, beim Fußball, usw. – eine staatlich anerkannte TrainerInnenausbildung. Die Begriffe Bridgesport und Pokersport haben keine rechtliche Relevanz.

- Die *regionalen Turnierspiele* werden nicht nach einheitlichen Regeln gespielt – obwohl die verschiedenen Turnierregeln gegenüber den unzähligen „Hausregeln“ eine gewisse Leitfunktion ausüben. Es gibt weder anerkannte LehrerInnenausbildungen noch kann eine hohe Organisationsdichte durch Clubs festgestellt werden. Trotzdem hat sich durch die Turniere eine „Szene“ herausgebildet, auf die man sowohl bei der Auswahl von KursleiterInnen als auch bei der Werbung für ein Kursangebot zugreifen kann. Zu dieser Gruppe zählen z.B. Tarock/Königrufen und die verschiedenen Formen des Schnapsens. Gerade bei Tarock/Königrufen ist zu bemerken, dass es eine lange Unterrichtstradition an Volkshochschulen gibt.
- Die *privaten Spiele* werden zwar in Hausrunden, Gasthäusern und Kaffeehäusern gehegt und gepflegt, es gibt aber kaum Kurse, Turniere o.ä. Einige dieser Spiele wie z.B. das Präferenzen erfreuen sich trotzdem größter Beliebtheit. Diese Gruppe von Spielen ist am schwierigsten zu erfassen.

3. 3. „Strategiespiele“ an den Wiener Volkshochschulen

Derzeit werden an den Wiener Volkshochschulen Kurse in Schach, Bridge, Tarock/Königrufen und Modernes Großtarock angeboten. Das sogenannte Moderne Großtarock Wiener Art ist hingegen eine Form des Tarockspiels für 3 SpielerInnen, die ausschließlich in Wien gepflegt wird und dessen Verbreitung hauptsächlich dem Kursleiter Kurt Doleysch zu verdanken ist.¹

Während bei den *internationalen und nationalen Turnierspielen* aufgrund der einheitlichen Regelwerke lediglich didaktische Fragen bei der Ausrichtung der Kurse zur Disposition stehen, muss bei den *regionalen Turnierspielen* und *privaten Spielen* vorab die Festlegung des Regelwerks vorgenommen werden.

Mit derzeit ca. 20 Kursangeboten an den Wiener Volkshochschulen – ergänzt durch einige Vorträge – ist der Bereich „Strategiespiele“

¹ vgl. Doleysch/Kunz 2006

natürlich noch ein Entwicklungsfeld im Vergleich zu anderen Bildungsbereichen.

3. 4. Fachgruppentagungen

Von Beginn an war es ein Anliegen der neuen Fachgruppe, die Kommunikation und den Erfahrungsaustausch unter den KursleiterInnen zu fördern. Als geeignetes Instrument haben sich sofort jährlich stattfindende Fachgruppentagungen etabliert. Aufgrund der verhältnismäßig geringen Anzahl an einschlägigen KursleiterInnen wurde bereits im Vorfeld der Gründungstagung vereinbart, dass auch externe InteressentInnen zu den Tagungen eingeladen werden. Diese Personen können folgenden Gruppen zugeordnet werden:

- interessierte TeilnehmerInnen von Kursen,
- KursleiterInnen aus dem Wiener Umland,
- potentielle zukünftige KursleiterInnen,
- FunktionärInnen einschlägiger Verbände bzw. ehrenamtlich tätige OrganisatorInnen im Bereich Spiele und
- AutorInnen über „Strategiespiele“.

Idee der 1. Fachgruppentagung am 2. Dezember 2006 war – neben der formellen Gründung der Fachgruppe – die Schaffung eines Überblicks über die derzeitigen Angebote an den Wiener Volkshochschulen. Die angebotenen Spiele sollten in groben Zügen erklärt, deren Besonderheiten herausgearbeitet werden. Ich habe in meinem Vortrag „Vom Spiel mit Karten – Tarock und andere Laster“ die Geschichte der Kartenspiele im Allgemeinen und des Tarock im Speziellen beleuchtet. Mag. Michael Kutschera hat sich in seinem Vortrag „Bridge – damals und heute“ der Geschichte des Bridgespiels zugewandt, Günter Rier unter dem Titel „Schach – Denksport für jung und alt!“ eine Lanze für den Schachsport gebrochen. In einem abschließenden *round-table*-Gespräch wurde der Bildungsnutzen der „Strategiespiele“ sowie die Abgrenzung zu anderen Spielen erörtert. Durch die Programmgestaltung der Gründungstagung war ein gegenseitiges Kennenlernen nicht nur in einem persönlichen, sondern auch in einem fachlichen Sinne gewährleistet.

Die Idee der 2. Fachgruppentagung am 1. Dezember 2007 war es, unter dem Titel „Rund ums Spiel“ über den Tellerrand von Unterrichtsmethoden, Spielregeln und Strategien zu blicken. Dr. Rainer Buland vom Institut für Spielforschung an der Universität für Musik und darstellende Kunst „Mozarteum“ Salzburg musste seine Teilnahme leider aus gesundheitlichen Gründen absagen. Statt ihm

konnten wir Mag. Konstantin Mitgutsch vom Institut für Bildungswissenschaft an der Universität Wien gewinnen, der in einem hochinteressanten Vortrag über die Kultur des Spielens und die Typologie der Spiele informiert hat. Ergänzt wurde das Vortragsprogramm durch zwei Kursleiter der Volkshochschule Hietzing: Ich habe die Studie „Warum spielst DU Tarock?“ präsentiert (siehe eigenes Kapitel) und Martin Sturc hat die Frage „Poker – Sport oder Hazardspiel?“ erörtert.

3. 5. Exkursionen

Gerade bei einer so kleinen Fachgruppe ist es schon im Hinblick auf die Schonung der Ressourcen sinnvoll, Veranstaltungen anderer Anbieter gemeinsam zu besuchen und nicht nur Eigenveranstaltungen zu organisieren. Bisher ist es erst zu einer derartigen Exkursion gekommen: Es war der Besuch der Tagung der Spielkartenfreunde in Graz, die gemeinsam von „Bube, Dame, König“ – dem deutschen Verband von Spielkartenfreunden – und „Talon“ – der österreichisch-ungarischen Schwesterorganisation – veranstaltet wurde. Die TeilnehmerInnen konnten ihr Wissen über die Geschichte der Spielkarten in den Bereichen Ikonografie und Druck erheblich erweitern.

3. 6. Unterstützung neuer KursleiterInnen

Ein erklärtes Ziel der Fachgruppe ist es, den Wiener Volkshochschulen qualifizierte InteressentInnen vorzuschlagen, die Kurse im Bereich der „Strategiespiele“ halten wollen. Die Vorgangsweise in diesem Bereich muss an das jeweilige Spiel angepasst werden:

Während es mit dem *Österreichischen Schachbund* und dem *Österreichischem Bridgesportverband* bundesweite Organisationen gibt, die potentielle KursleiterInnen zur Verfügung stellen können, ist man bei anderen Spielen auf alternative Methoden des *headhuntings* angewiesen. Bei Tarock hat es sich bewährt, AbsolventInnen von Fortgeschrittenenkursen oder auch persönlich bekannte TurnierspielerInnen von sich aus anzusprechen. Pädagogische Erfahrung oder eine einschlägige Ausbildung (z.B. TrainerInnenausbildung o.ä.) sind natürlich von großem Vorteil.

Neue oder vorgemerkte KursleiterInnen haben die Möglichkeit, bei erfahrenen KollegInnen zu hospitieren. „Eigentlich sollten Hospitationen ein Standardinstrument sein; tatsächlich werden sie

aber selten durchgeführt.“¹ Dieser Befund gilt leider auch bei der Fachgruppe „Strategiespiele“. Beliebter ist eine andere Form des Einstiegs: Bei gut gebuchten Kursen ist immer wieder Bedarf an Ko-ReferentInnen. Gerade die Tätigkeit als Ko-ReferentIn ermöglicht den Aufbau notwendiger Kompetenzen, um später einen eigenen Kurs halten zu können.

Eine Binsenweisheit lässt sich in allen Bereichen der Pädagogik feststellen: Fachkenntnis alleine genügt nicht für eine/n gute/n KursleiterIn! Bei den „Strategiespielen“ ist – neben sozial-kommunikativen Kompetenzen – v.a. die Fähigkeit unerlässlich, den Stoff logisch aufbauen zu können und *step by step* vorzugehen.

3. 7. Studie „Warum spielst DU Tarock?“²

Am Beispiel des Tarock wollte ich in einer Studie von Jänner bis März 2007 erforschen, aus welchen Gründen Menschen in öffentlichen Runden, bei Turnieren oder im Rahmen von öffentlichen Kursen spielen. Bei den 47 befragten Personen (26 Frauen, 21 Männer) hat es sich hauptsächlich um Königrufen-SpielerInnen aus dem Großraum Wien gehandelt. Die Fragen wurden in anonymen Fragebögen selbständig beantwortet.

Die Studie wurde bei der 2. Fachgruppentagung präsentiert und dann auf meiner Homepage veröffentlicht. Die Detailergebnisse würden den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Ich möchte nur die auffälligsten Trends wiedergeben:

- Die am höchsten bewerteten Motive zum Tarockspiel sind die Freude am strategischen Denken (83 %), der Wunsch, „nette Bekannte zu treffen“ (82 %) und die Entspannung vom Alltag (80 %).
- Die geringste Zustimmung (unter 45 %) bekommen „die Lust, an Turnieren teilzunehmen“ sowie „die Aussicht, Geld zu gewinnen“. Diese beiden Motive werden allerdings von Männern signifikant höher bewertet.
- Kulturelle Motive sowie ein gemeinsames Hobby mit dem Partner sind eher den Frauen zuzuordnen.

Dass dem strategischen Denken – wenn auch knapp – die höchste Zustimmung gilt, bestätigt den vorrangigsten Bildungsnutzen der „Strategiespiele“.

¹ Bastian 2004, S. 103

² vgl. Vácha 2007b

3. 8. Kontakt zu externen Institutionen

Hier möchte ich zwei Kontakte herausgreifen, die beispielgebend für weitere Kooperationen sein können:

3. 8. 1. Österreichischer Bridgesportverband

Durch die Kooperation mit dem Österreichischen Bridgesportverband ist es gelungen, ein Instrument der Qualitätssicherung zu schaffen. Da der Bridgesportverband BridgelehrInnen ausbildet, kann bei der Einstellung neuer KursleiterInnen im Bereich Bridge das Zertifikat des Bridgesportverbandes als Befähigungsnachweis herangezogen werden. Außerdem sind die potentiellen KursleiterInnen im Bridgesportverband einschließlich ihrer Biografie, ihres Persönlichkeitsprofils und ihrer Stärken bzw. Schwächen persönlich bekannt. Ein Spieler, der in seinem Hauptberuf Volksschullehrer ist, könnte beispielsweise eine Idealbesetzung für einen Kurs „Bridge für Kinder“ sein – auch wenn er keine perfekte Performance bei Turnieren vorweisen kann.

3. 8. 2. Kaffeehäuser

Eine Reihe der Kurse im Bereich „Strategiespiele“ finden extern in Kaffeehäusern statt. Horst Siebert meint in einem Vortrag: „Milieuforschungen zeigen, dass dem ‚Ambiente‘, d.h. der Atmosphäre der Lernumgebung von vielen Zielgruppen eine größere Bedeutung beigemessen wird als den klassischen didaktischen Faktoren, z.B. Lernzielen und Methodik.“¹ Jene Kaffeehäuser, die derzeit „Austragungsorte“ von Kursen sind, werden als „Kaffeehausinstitution“ mit „Jugendstileinrichtung von Josef Hoffmann“ (Café Wunderer), „klassisches Künstlercafé mit viel Aufwand und Denkmalpflege in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt“ (Café Sperl), „Treffpunkt für Spieler aller Richtungen“ (Café Ritter/Ottakring) und „angenehmes Kaffeehaus (...), vielleicht eine Spur zu gediegen“² (Café Rathaus) charakterisiert. Dieses Ambiente wird von den KartenspielerInnen bzw. KursteilnehmerInnen tatsächlich geschätzt.

Meine Zielsetzung als Fachgruppenleiter ist es, attraktive Kursorte für die Wiener Volkshochschulen zu finden und gleichzeitig das

¹ Siebert 2007, S. 4

² Wurmdobler 2005

Spielen im Kaffeehaus noch populärer zu machen. Welche Vorteile ergeben sich für beide Seiten?

- Die Wiener Volkshochschulen rücken noch näher an ihre KundInnen. Lernen kann überall – auch im Kaffeehaus – stattfinden.
- Die Wiener Kaffeehäuser generieren Kundschaft. Viele TeilnehmerInnen bleiben dem Kaffeehaus auch nach offiziellem Kursende treu.
- Den TeilnehmerInnen wird ein angenehmes Ambiente mit Getränken und kleinen Speisen geboten. Das ist nicht unwesentlich, wenn man bedenkt, dass einzelne Kurse 3 Stunden dauern und allgemeine Pausen – gerade bei Spielen – nur als lästige Unterbrechungen empfunden werden.
- Durch die Auslagerung von Kursen in Kaffeehäuser kann auf elegante Weise ein Beitrag gegen die Raumnot an den Volkshochschulen geleistet werden.
- „Als die Wiener Kaffeehauskultur ihre Blütezeit erlebte, war Tarock eines ihrer wesentlichen Merkmale.“¹ Karten- und Brettspiele sind gerade in Wien traditionell mit dem Kaffeehaus verbunden.
- Die KursteilnehmerInnen wissen, wo sie einander nach Beendigung des Kurses zum Spielen treffen können. Das ist gerade für alleinstehende Personen von größter Bedeutung!

Über die Ebene der einzelnen Kaffeehäuser hinaus, habe ich eine Kooperation mit der Fachgruppe Kaffeehäuser in der Sparte Tourismus/Freizeit der Wiener Wirtschaftskammer angebahnt: Sowohl ein gemeinsamer Folder als auch gemeinsame Veranstaltungen („Nacht der Spiele in den Wiener Kaffeehäusern“ o.ä.) sollen der gemeinsamen Sache dienen.

¹ Mayr/Sedlaczek 2001

4. Synthese und Reflexion

4. 1. Welchen Bildungsnutzen erbringen Tarockkurse?

Das unmittelbare Lernziel eines Kurses im Bereich „Strategiespiele“ ist naturgemäß das Erlernen des Spiels selbst. Spielen wird hier also nicht – wie in vielen anderen Bildungsveranstaltungen – als Mittel zum Zweck oder als Methode eingesetzt, sondern ist selbst Ziel. Das bloße mechanische Einüben bestimmter immer wiederkehrender Abläufe wie die Anwendung von Spielregeln würde aber nicht rechtfertigen, von einem Bildungsnutzen zu sprechen. Schließlich würde auch niemand einen Papagei, der einfache Wörter nachplappern kann, als gebildeten Papagei bezeichnen. Die freie Sicht auf den Bildungsnutzen entsteht vielmehr dann, wenn man sich von diesen unmittelbaren Lernzielen löst und auf eine Vogelperspektive einlässt. Aus diesem Blickwinkel verblasst auch schnell die strikte Trennung zwischen Realität und Spiel. Schließlich agieren und reagieren alle handelnden Personen – insbes. KursteilnehmerInnen und KursleiterInnen – aus ihrem umfassenden Mensch-Sein heraus. „Das Spiel ist mit dem gesamten Denken verbunden und stellt nur einen mehr oder weniger differenzierten Pol des Denkens dar.“¹ Die folgenden Punkte erlebe ich als Bildungsgewinn für die TeilnehmerInnen meiner Tarockkurse:

- Die TeilnehmerInnen aktivieren ihr *strategisches Denkvermögen*. Dieser Punkt wurde in dieser Arbeit schon mehrfach angesprochen, soll hier aber noch einmal im Kontext mit anderen Bildungszielen genannt und dadurch in einen größeren Zusammenhang gestellt werden. Die Wahl der richtigen Spielstrategie hängt nämlich auch mit Fragen zusammen, die sich rein logischen Überlegungen entziehen: Sind meine MitspielerInnen wagemutig oder risikoscheu? Worüber könnte mein/e SitznachbarIn gerade grübeln?
- Die TeilnehmerInnen schulen ihre *sozial-kommunikative Kompetenz*. In einem Spiel übernimmt jede agierende Person eine Rolle. Bei Tarock kann es beispielsweise entscheidend sein, sich aufgrund seines Blattes als starke/r oder schwache/r PartnerIn oder GegnerIn einzuschätzen. Schwäche oder Stärke hängt hier aber in keinsten Weise mit Schwäche oder Stärke im gewohnten sozialen Kontext der Person zusammen! Darüberhinaus ist es wichtig, Signale des/der PartnerIn oder GegnerIn wahrzunehmen und richtig zu deuten. Die Kommunikation spielt sich natürlich immer in zwei Ebenen ab: In einer *realen*, die sich der Sprache einschl.

¹ Piaget 1969, S. 194

Körpersprache, und in einer *spielimmanenten*, die sich nicht nur der Sprache (z.B. beim Ansagen von Spielen) sondern auch der Anwendung der Spielmaterialien (z.B. Ausspielen einer bestimmten Karte) bedient.

- Tarock/Königrufen ist ein Spiel mit langer Tradition. Die Beschäftigung mit dem Spiel provoziert geradezu eine *Auseinandersetzung mit der europäischen und v.a. österreichischen Geschichte*. Die Anknüpfungspunkte können hier sehr vielfältig sein: Wo und wann wurde nach welchen Regeln Tarock gespielt? Warum sind auf den noch heute üblichen Tarockkarten v.a. Völker der ehemaligen Donaumonarchie abgebildet? Welche Bilder finden wir auf den historischen Karten? Woher kommen die Ausdrücke, die wir beim Tarock verwenden?

4. 2. Meine Stärken und Schwächen als Kursleiter

Zur Analyse meiner Stärken und Schwächen als Kursleiter möchte ich zwei Quellen heranziehen:

- die Auswertung der *Evaluierungsbögen* der VHS Hietzing vom Kurs „Tarock – Königrufen für AnfängerInnen“ 2006 und
- das ausführliche mündliche und schriftliche Feedback des Trainers Mag. Roland Hutyra von der *Zertifizierungswerkstatt* im Rahmen der WeiterbildungsAkademie 2007.

Die mehrfach geäußerten Anregungen der KursteilnehmerInnen haben sich vorwiegend auf organisatorische Belange bezogen: die Tischzugehörigkeit der SpielerInnen solle gelöst werden, der Kurs möge länger dauern, die Gruppe sei zu groß, Rauchen möge untersagt werden (am meisten Nennungen!) und die Kursunterlagen sollten mehr ins Detail gehen. (Zum letzten Punkt ist allerdings anzumerken, dass ich damals mein Lehrbuch noch nicht zur Verfügung hatte.)

Meine Qualitäten als Trainer, die mit diesen Punkten ja nicht unmittelbar berührt werden, wurden in allen Bereichen sehr hoch bewertet. Mir kommt sicherlich eine langjährige Unterrichtserfahrung mit Einzelpersonen und Gruppen, Jugendlichen und Erwachsenen zugute. Diese Erfahrung bringen oft nur jene KursleiterInnen mit, die in klassischen erwachsenenbildnerischen Feldern wie Sprachen und IT tätig sind – und auch diese KollegInnen nicht immer. Gerade der Spiele nehmen sich aber häufig ExpertInnen an, die sonst nicht pädagogisch tätig sind.

Ein Entwicklungsfeld habe ich aber bei der Zertifizierungswerkstatt erstmals ganz deutlich erkannt: Ich gehe in unangenehmen Situationen leider zu oft dem Problem aus dem Weg. Es kommt manchmal z.B. durch beherrschendes Verhalten zu Streitigkeiten zwischen TeilnehmerInnen. Auch das Thema Rauchen führt natürlich immer wieder zu Auseinandersetzungen. Solche Meinungsverschiedenheiten erfordern von der Kursleitung letztlich klare Vorgaben. Ich muss lernen, störendes Verhalten von TeilnehmerInnen offen anzusprechen und damit natürlich auch eine kontroversielle Diskussion in Kauf zu nehmen.

4. 3. Entwicklungsfelder in der KollegInnenenschaft

Im Sinne der Einbettung der „Strategiespiele“ in einen übergeordneten Bildungsauftrag der Erwachsenenbildung möchte ich sowohl bei mir selbst als auch – als Fachgruppenleiter – bei meinen KollegInnen Nachdenkprozesse über folgende Fragen anregen:

- „Spätestens seit dem psychoanalytisch orientierten gruppenspezifischen Konzept von T. Brocher (1976) werden Lernprozesse auch in der Erwachsenenbildungspraxis als gesellschaftliche Mikroprozesse, d.h. als *Interaktion aller Beteiligten* verstanden [...].“¹ Ist mir dieses Erkenntnis bewusst? Rege ich die Interaktion der TeilnehmerInnen an oder versuche ich nur, die TeilnehmerInnen nach meinen Vorstellungen zu dirigieren?
- Reflektiere ich meine *Unterrichtsmethoden* ausreichend? Wie unterrichten meine KollegInnen? Gibt es vielleicht Methoden, die bei einem anderen Spiel angewandt werden und auch auf „mein“ Spiel übertragbar sind?
- Sind mir die *übergeordneten Lernziele* meines Kurses bewusst? Fördere ich das strategische Denken der TeilnehmerInnen wirklich? Welche weiteren Lernziele wie die Entwicklung sozial-kommunikativer Kompetenzen, die Beschäftigung mit kulturgeschichtlichen Fragen (z.B. Kennenlernen historischer Spielmateriale), die Auseinandersetzung mit sozialmedizinischen Problemstellungen (z.B. Spielsucht, Alzheimer-Prävention), die Analyse von Mimik und Gestik (z.B. Bluffen) lassen sich speziell für „mein“ Spiel formulieren?

¹ Arnold 2006, S. 82 f.

- Bin ich als KursleiterIn eines „Strategiespiels“ auch *außerhalb der Volkshochschule* z.B. in Verbänden oder Organisationsteams bzw. als AutorIn aktiv? Kann ich auf die dort gewonnenen Kontakte bei der Requirierung von KursteilnehmerInnen oder bei der Auswahl von Ko-ReferentInnen zurückgreifen? Kann ich diese Kontakte auch meinen KollegInnen und der Fachgruppe zur Verfügung stellen?

4. 4. Spielpädagogik als Teil meiner beruflichen Identität

Meinem Entschluss, Spiele an Institutionen der Erwachsenenbildung zu unterrichten, lag zunächst die eigene Begeisterung am Spiel zugrunde. Der Wunsch, Menschen von einer Sache zu begeistern, hat schließlich auch den Grundstein zu meinem Hauptberuf als Gesangspädagoge gelegt. Der Schritt von der *künstlerisch-pädagogischen* zur *spielpädagogischen* Arbeit war daher nicht allzu groß.

Durch die Übernahme der Fachgruppenleitung hat sich allerdings die Sichtweise auf meine spielpädagogische Arbeit grundlegend erweitert. Durch den direkten Kontakt mit dem Pädagogischen Referat der Wiener Volkshochschulen und dem damit verbundenen höheren Identifikationsgrad mit der Institution Volkshochschule war ich plötzlich angeregt, den Wert der Spiele für die Bildung und die Einbettung der Spiele in den großen Kanon an Kursen, die an den Wiener Volkshochschulen angeboten werden, zu reflektieren und auch zu vertreten.

Eine ähnliche Erfahrung findet sich in meiner Biografie schon einmal: 1995 habe ich nach einigen Jahren Unterrichtserfahrung begonnen, Gesangsseminare selbst zu konzipieren und sowohl organisatorisch als auch pädagogisch zu leiten. Ich war also erstmals „Chef“. Seit damals musste ich regelmäßig aus meiner gewohnten mikrodidaktischen Sichtweise heraustreten und nicht nur Gespräche mit öffentlichen Förderstellen, privaten Sponsoren, ReferentInnen, TeilnehmerInnen (auch wenn sie nicht von mir persönlich unterrichtet werden) und verschiedenen FunktionsträgerInnen führen, sondern mich auch – zumindest zeitweilig – in deren Sichtweisen hineinversetzen.

Da sich meine gesangspädagogische Tätigkeit von der Musikschule (interessierte Laien) zur Universität (junge BerufssängerInnen) verlagert hat, haben auch die ursprünglich eher *allgemeinbildenden* Seminare mehr und mehr *berufsbildenden* Charakter angenommen. Gerade in diesem Segment stehen naturgemäß fachdidaktische

Fragen im Vordergrund. Die Beschäftigung mit der Spielpädagogik hat mich plötzlich wieder zur Auseinandersetzung mit Bildung im umfassenden Sinne geführt. Bezeichnenderweise war mein spielpädagogischer Nebenberuf auch der Auslöser zu meinem Studium an der WeiterbildungsAkademie – obwohl ich die Ausbildung natürlich auch für die Gesangspädagogik nutzen werde.

Eine besondere Herausforderung stellt für mich ein ausgewogenes Zeitmanagement zwischen meinem Privatleben, dem musikpädagogischen Haupt- und dem spielpädagogischen Nebenberuf dar.

4. 5. Ein Lamento zum Schluss...

All jene, die „Strategiespiele“ wie Schach, Bridge, Tarock, usw. unterrichten, werden vergeblich nach Literatur suchen, die sich auf übergreifende didaktische, bildungstheoretische und institutionelle Fragen dieser Spielekurse bezieht.

- Wir finden einerseits eine Flut von Büchern über einzelne Spiele, deren verschiedene Ausformungen, deren Geschichte, deren Verbreitung und den dazugehörigen Spielregeln und strategischen Tipps. Diese Literatur stammt von SpielerInnen und SpielforscherInnen und hat das *Spiel selbst* zum Thema. Während man fachdidaktische Überlegungen aus diesen Büchern durchaus ableiten kann, kommt der Bildungsnutzen dieser Spiele höchstens als Fußnote vor.
- Andererseits finden wir Bücher über die Anwendung von Spielen für den didaktischen Gebrauch – sei es im schulischen, erwachsenenbildnerischen oder auch therapeutischen Bereich. Diese Literatur stammt von PädagogInnen, TherapeutInnen und ErziehungswissenschaftlerInnen und hat den Einsatz von *Spiele als Unterrichtsmethode* zum Thema (Stichwort „spielerisches Lernen“). Lehrende von „Strategiespielen“ in unserem Sinne verstehen ihr Spiel allerdings nicht als Methode, sondern als Lernziel.

Die folgenden Fragen bleiben daher trotz intensiver Recherchen unbeantwortet:

- Wieviele Kurse im Bereich „Strategiespiele“ werden in Österreich (deutscher Sprachraum, Europa) angeboten? Welche Institutionen haben solche Angebote im Programm?

Wieviele und welche TeilnehmerInnen besuchen die Kurse?
Mit welchem *Markt* haben wir es zu tun?

- Wie begründen die einzelnen Institutionen, dass sie „Strategiespiele“ anbieten? Welchen *Bildungsnutzen* versprechen sich die Träger?
- Fördern diese Spiele das *strategische Denken* wirklich? Lässt sich dieser Effekt empirisch nachweisen?
- Welche *Unterrichtsmethoden* sind im Bereich der „Strategiespiele“ bekannt? Könnte man einen Methodenkatalog formulieren und dadurch einzelne methodische Ansätze auch für andere Spiele nutzbar machen?

Vielleicht kann unsere Fachgruppe Impulsgeberin sein, zumindest auf manche dieser Fragen Antworten zu finden.

5. Literaturliste

Bastian, Hannelore / Meisel, Klaus / Nuisl, Ekkehard / von Rein, Antje (2004): *Kursleitung an Volkshochschulen*. 2. Aufl., Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

Bermann, Moritz (1894): *Der Praktische Tarokspieler in Wort und Bild oder Die Kunst, das edle Tarokspiel und dessen Vortheile und Feinheiten erfolgreich anwenden zu können*. Wien: C. Daberkow's Verlag.

Buland, Rainer (1992): *Zur Grundlegung einer Spielforschung / Definition – Systematik – Methodologie*. In: Bauer, Günther (Hg.): *HOMO LUDENS – Der spielende Mensch II*. München/Salzburg: Verlag Katzbichler.

Doleysch, Kurt / Kunz, Hans (2006): *Das Großtarockbuch*. Wien: Edition Habana.

Döring, Sabine (1997): *Lernen durch Spielen / Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Forum – Jahresprogramm 2007/2008 – Weiterbildung. Wien (2007): Verband Wiener Volksbildung/VWV.

Lenz, Werner (2005): *Porträt Weiterbildung Österreich*. 2. Aufl., Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

Mayr, Wolfgang / Sedlaczek, Robert (2001): *Das große Tarock Buch*. Wien/Frankfurt am Main: Perlen-Reihe.

Mayr, Wolfgang / Sedlaczek, Robert (2005): *Jörg Mauthe – ein Botschafter des Tarockspiels*. In: *Wiener Journal*. Nr. 34, Wien: Wiener Zeitung.

McLeod, John (2003): *Erinnerungen an Tarockreisen in Europa*. In: Alscher, Hans-Joachim (Hg.): *Tarock – mein einziges Vergnügen... Geschichte eines europäischen Kartenspiels*. Wien: Verlag Christian Brandstätter.

Parlett, David (1969): *The Oxford Guide to Card Games*. Oxford/New York: Oxford University Press.

Piaget, Jean (1969): *Nachahmung, Spiel und Traum*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Siebert, Horst (2007): *Neue Lehr-Lernformen – neue Lernorte?* In: *Die österreichische Volkshochschule / Magazin für Erwachsenenbildung*. Nr. 226, Wien: Verband Österreichischer Volkshochschulen/VÖV.

Vácha, Martin (2007a): *Warum spielst DU Tarock?* Online im Internet: <http://www.martinvacha.com/tarock> (Stand: 29. 2. 2008, 12.00).

Vácha, Martin (2007b): *Tarock – Lehrbuch des Königrufens / Ein Weg zum strategischen Denken*. Wien: Edition Volkshochschule.

Warren, Ken (2007): *Das große Pokerbuch*. Königswinter: Heel-Verlag.

Wiater, Werner (2005): *Unterrichtsprinzipien*. 2. Aufl., Donauwörth: Auer Verlag.

Wurmdobler, Christopher (2005): *Kaffeehäuser in Wien*. Wien: Falter-Verlag.