

Charlotte Bühl-Gramer, Friedrich-Alexander-Universität,
Erlangen-Nürnberg

Das Brettspiel «*Ab ins Bundeshaus!*» zum 50. Jubiläum des Frauenstimmrechts in der Schweiz – ein geschichtsdidaktischer Kommentar

Abstract

In celebration of the 50th anniversary of the women's suffrage in Switzerland and to give people a deeper understanding of its history and achievements, the board game «*Ab ins Bundeshaus!* Das Schweizer Leiterlenspiel» was published. The following article wants to highlight the game's structural elements and the historical references from the standpoint of history didactics, as well as show the gamification of the history of political equality throughout this game.

Keywords

Women's suffrage, Board game, History culture, History game

Das Brettspiel «*Ab ins Bundeshaus! Das Schweizer Leiterlenspiel*» erschien anlässlich des 50-jährigen Jubiläums der Einführung des Frauenstimmrechts auf nationaler Ebene. Der kurze Beitrag nimmt dieses Brettspiel als geschichtskulturelles Medium in den Blick, untersucht dessen Strukturelemente und analysiert die Ebenen historischer Referenzen. Wie wird der Weg zur politischen Gleichstellung im Modus eines Brettspiels formiert und spielbar gemacht?

Brettspiele als Medium der Geschichtskultur

Brettspiele, die sich auf unterschiedlichen Ebenen und in verschiedenen Formen auf Ereignisse, Begebenheiten und/oder Personen der Vergangenheit beziehen, sind aufgrund dieser Vergangenheitsreferenz Objekte der Geschichtskultur.¹ «*Ab ins Bundeshaus!*» konnte mit Unterstützung von zahlreichen Fonds und Stiftungen realisiert werden.² Damit unterscheidet es sich bereits in dieser Hinsicht von vielen anderen Brettspielen, in denen – in welcher Form, Funktion bzw. auf welcher Ebene auch immer – Vergangenheitsbezüge thematisiert werden. Denn die meisten dieser Brettspiele sind rein kommerzielle Produkte der Unterhaltungs- und Freizeitkultur, die «*Geschichte*» unter ökonomisch motivierten Gewinnerzielungsabsichten für möglichst

BÜHL-GRAMER Charlotte, «Das Brettspiel «*Ab ins Bundeshaus!*» zum 50. Jubiläum des Frauenstimmrechts in der Schweiz – ein geschichtsdidaktischer Kommentar», in *Didactica Historica* 8/2022, S. 143-149.

DOI: 10.33055/DIDACTICAHISTORICA.2022.008.01.143

¹ PANDEL Hans-Jürgen, «Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig», in: OSWALT Vadim, PANDEL Hans-Jürgen (Hrsg.), *Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart*, Schwalbach/Ts., Wochenschau Verlag, 2009, S. 19-33, hier S. 27.

² www.abinsbundeshaus.ch, konsultiert am 20.07.2021.

breite Käuferschichten thematisieren.³ Auch ein Blick auf die Autorinnen dieses Spiels markiert die Differenz zu Brettspielen als Teilsegment der grossen Produktpalette populärer kommerzieller Geschichtsdarstellungen: Sind doch die Autorinnen nicht etwa Spieleerfinderinnen oder Game-designerinnen, die i. d. R. aus einer ludologischen Perspektive beim Entwicklungsprozess eines Spiels die spielmechanische und -logische Entwicklung in den Fokus stellen und sich erst in einem späteren konzeptionellen Stadium für ein thematisches – womöglich historisches – marktgängiges Setting entscheiden.⁴ Dieses Spiel konzipierten Historikerinnen, die von einem aktuellen Thema in der Geschichtskultur ausgingen, das durch eine Gestalterin in ein Brettspiel übersetzt wurde. Der Entwicklungskontext dieses Spiels ist demzufolge ein völlig anderer: Er ist einzuordnen in das Jubiläum als kulturell anerkannter Zyklus der Erinnerung, als eine kulturelle Zeitkonstruktion, die Zeit-Räume kollektiver Vergangenheitsaneignung und Kontingenzbewältigung offeriert.⁵ «Ab ins Bundeshaus!» kann also als eine mediale Form und Spielart der Begehungspraxis des Jubiläums zum Schweizer Frauenstimmrecht charakterisiert werden. «Geschichte» ist demzufolge kein reines Mittel der Käuferansprache, ist weder nur Kulisse, Dekor oder Atmosphäre, noch epochentypisches, modellhaft vermitteltes Handlungsfeld. Das Spiel soll neben einem Spassfaktor für das Jubiläum sensibilisieren.⁶ Zusammen mit dem Verweis auf die fachliche Seriosität des Produkts, das dem Kriterium der Wahrheit als Leitdifferenz der historischen Forschung folgt,⁷ und der Bereitstellung

weiterer Informationen in einer Broschüre deuten diese Bezugnahmen auf einen Spielzweck, der auch historische Wissensvermittlung intendiert. Mit diesem Anspruch lässt sich «Ab ins Bundeshaus!» innerhalb einer Kategorisierung nach Modi und Funktionen historischer Repräsentationen im Brettspiel in die Sparte der «*serious games*» einordnen.

Strukturelemente des Brettspiels «Ab ins Bundeshaus!»

Brettspiele sind materialgebundene Spiele: Ihre Charakteristika sind der Spielplan, der als *playing area* den Handlungsraum des Spiels konstituiert und als statisches Element zugleich die Bewegungsmöglichkeiten einschränkt,⁸ eine agonale Struktur (kompetitiv oder kooperativ) und ein dem Agieren zugrunde liegendes Regelwerk. Dieses ist trotz des Wettkampfs einvernehmlich als Spielgrundlage von allen Teilnehmenden zu akzeptieren und definiert das Spielziel, das etwas Messbares, im Spiel Darstellbares sein muss.⁹ Des Weiteren verfügt es über Spielmaterial, das ein Agieren mit Figuren und anderen Materialien ermöglicht.

Mit dem «*Leiterlispel*» griffen die Spielautorinnen auf eine populäre Brettspielvariante zurück, die bis heute mit unterschiedlichen Spielthemen ein weltweiter Brettspiel-Klassiker ist.¹⁰ Als kompetitives Brettspiel zielt es auf den Wettstreit zwischen den Mitspielenden ab. Es wird reihum gewürfelt und mit der Spielfigur gezogen. Endet der Zug auf

³ BÜHL-GRAMER Charlotte, «Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur», in: KÜHBERGER Christoph, *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*, Bielefeld, transcript Verlag, 2021, S. 359-386; BÜHL-GRAMER Charlotte, «Per Brettspiel in die Vergangenheit». Historische Realität in Spielwelten», *Public History Weekly* 2, 2014, 25. doi: dx.doi.org/10.1515/phw-2014-2253.

⁴ BÜHL-GRAMER Charlotte, «Geschichte im Brettspiel ...», S. 372.

⁵ HANDRO Saskia, «Geschichtsjubiläen zwischen Sinnstiftung und Event», in: OSWALT Vadim, PANDEL Hans-Jürgen (Hrsg.), *Handbuch Geschichtskultur im Unterricht*, Frankfurt/M., Wochenschau Verlag, 2021, S. 497-433.

⁶ «Mit einem Augenzwinkern macht das Leiterlispel auf dieses Jubiläum aufmerksam.» Text auf dem Rückdeckel der Spielschachtel.

⁷ «Alle Spielzüge, welche die Figuren weiterbringen oder zurückwerfen, basieren auf historischen Tatsachen.» Text auf dem Rückdeckel der Spielschachtel.

⁸ FRITZ Jürgen, *Wahrnehmung und Spiel*, Weinheim, Basel, Beltz, 2018, S. 318. Seit dem Spiel «*Siedler von Catan*» können Spielfelder auch ein dynamisches Element bilden, wenn sie erst während des Spielverlaufs gebaut werden.

⁹ KRAMER Wolfgang, «Was macht ein Spiel zu einem Spiel? Erfahrungen und Ansichten eines Spieleautors», *Zeitschrift für Semiotik* 23, Heft 3-4, 2001, S. 285-300, hier S. 292. Bogen betont die «*spielspezifische Verschränkung von Konsens und Konkurrenz*», die im Brettspiel besonders räumlich anschaulich sei. BOGEN Steffen, «Mit Regeln spielen. Bericht aus einer Spielwerkstatt», in: AYDIN Karin, GHOSH-SCHELLHORN Martina, SCHLANGE-SCHÖNINGEN Heinrich (Hrsg.), *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten*, Münster, Lit Verlag, 2018, S. 356.

¹⁰ PARLETT David, *Parlett's History of Board Games. The updated Edition of The Oxford History of Board Games*, Vermont, Echo Point Books & Media EPBM, 2018, S. 91-94.



Abb. 1: Spielplan, Ereigniskarten, Spielfiguren, Würfel und Booklet (Foto: Lehrstuhl für Didaktik der Geschichte, FAU Erlangen-Nürnberg).

dem Anfangsfeld einer Leiter oder einer Rutsche, wird die Figur vor- bzw. zurückversetzt. Sieger ist, wer zuerst das Zielfeld erreicht.¹¹ Durch den Spielmechanismus «Würfeln und Bewegen» steuert also das Zahlenergebnis des Würfelwurfs die Weite der Bewegung einer Spielfigur.

Im vorliegenden Brettspiel besteht der Spielplan aus 100 quadratischen Kästchen mit einem Startfeld unten rechts und einem am oberen Spielfeldrand mittig platzierten Zielfeld, das mit «JA!» beschriftet ist. Als Pop-up-Bild erhebt sich beim Aufklappen des Spielbretts die Fotografie einer grossen Gebäudefront, in der ein grosser Auslass in der Gebäudefassade einen Torbogen als Zieleinlauf fungiert. An zehn Stellen sind zwei nicht direkt aufeinanderfolgende Felder durch je fünf Leitern und Rutschen verbunden. Jedes Feld ist – wie bei Leiterspielen üblich – fortlaufend nummeriert. Das Spiel wurde um weitere Materialien ergänzt, die die Anlässe und die Weite

der Bewegung der Spielfiguren um weitere Varianten modifizieren: So tragen 17 der 101 Felder den Schriftzug «JA!». Der Spieler zieht auf diesen Feldern eine von 55 Ereigniskarten, die der Figur eine Handlungsanweisung vorgeben, die sich alle auf Möglichkeiten einer weiteren Bewegung der Figur beziehen.¹²

Wie wird aus einem «Leiterlspiel» ein Geschichtsspiel? Referenzebenen des Historischen

Um eine Referenz auf die Vergangenheit herzustellen, muss der Rezipient die Geschichtsdarstellung als solche erkennen und eine Bedeutungszuweisung vornehmen können. Dafür stehen dem Medium Brettspiel fünf Ebenen zur Verfügung: eine sprachlich-textuelle, eine visuelle, eine

¹¹ <http://spieltz.de/blog/spiel-entwickeln-brettspiel-leiterspiel/2525>, konsultiert am 30.06.2021.

¹² Eine bestimmte Anzahl an Feldern vor- oder zurückgehen, die gewürfelte Zahl noch einmal vorwärts bzw. rückwärts ziehen, zur vordersten oder hintersten Figur aufschliessen, aussetzen oder noch einmal würfeln.

räumliche, eine gegenständliche und eine spielmechanische Referenzebene. Im vorliegenden Spiel sind die Referenzebenen unterschiedlich stark ausgeprägt: Auf der sprachlich-textuellen Referenzebene plausibilisiert vor allem der sog. *flavour*-Text (Spielanleitung und Broschüre) das historische Thema des Spiels und seinen Kontext. Er stimmt auf das Spiel ein, erklärt z. B. das Symbol der Schnecke, das bereits 1928 von Aktivistinnen bei einem Demonstrationzug vor dem Bundeshaus verwendet wurde, und enthält für fünf Leitern und vier Rutschen¹³ sowie für die 55 Ereigniskarten in chronologischer Abfolge 53 kurze erklärende Texte, die die auf der Karte erwähnten Ereignisse erläutern. Die Texte auf den Ereigniskarten bestehen aus zumeist einem Satz, der ein historisches Ereignis benennt, einem dort platzierten «JA» oder «NEIN», wodurch das Ereignis entweder als Fortschritt, Stagnation oder Rückschritt gedeutet wird, aus einer Handlungsanweisung für die Figur und einer Jahreszahl, mit der das Ereignis datiert wird.

Visuelle Verweise auf Geschichte werden durch die Gestaltung des Spielplans gesetzt: Neben der farblichen Gestaltung der Spielfelder, Leitern und Rutschen, die an die Böden des Bundeshauses und die oxydierte Kuppel des Bundeshauses angelehnt sind,¹⁴ wird vor allem mit den beiden Start- und Zielbildern auf das historische Thema verwiesen: Dabei erzeugen die historische Fotografie des Umzugs von 1928 mit der sog. SAFFA-Schnecke und die als «aktuell» wahrzunehmende (Pop-up)-Fotografie des Bundeshauses eine dokumentarische Anmutung, die überdies historischen Wandel («früher – heute») optisch umsetzen.¹⁵ Bei der historischen Fotografie wurde die Inschrift «Die Fortschritte des Frauenstimmrechts in der Schweiz *La marche du suffrage féminin de la Suisse*» getilgt und an ihre Stelle der Begriff «Start» eingefügt; ebenso entfernt wurde die Gebäudeinschrift «Schweizerische Kreditanstalt» bzw. «*credito svizzero*». Darüber hinaus wurde das Foto horizontal gespiegelt, damit die Frauengruppe, die

den Wagen der Schnecke zieht, optisch nicht aus dem Spielbrett hinauszieht, sondern als Startbild fungiert und die Laufrichtung der Figuren vorgeben kann. Zehn historische Fotografien fungieren als weitere ereignisgeschichtliche Quellen im Begleitheft.

Auch wenn das Spielfeld keine weiteren visuellen Verweise auf die Schweiz enthält, so wird gleichwohl über das Start- und Zielbild ein Raumbezug hergestellt, der das Spiel als physikalischen und kulturellen Raum situiert und die Spielhandlung in der Schweiz lokalisiert. Der in die Pop-up-Fotografie von der Fassade des Bundeshauses eingeschnittene grosse Torbogen fungiert auch in einer räumlichen Hinsicht als Zieleinlauf, sodass der Zug der Figur auf das Zielfeld mit dem historischen Ereignis der politischen Gleichstellung, wie sie durch den Einzug ins Bundeshaus erreicht wurde, parallelisiert und mit der Spielfigur vollzogen werden kann.

Die gegenständliche Referenzebene ist in diesem Spiel kaum ausgeprägt. Die materialen Spielfiguren sind in ihrer Gestaltung als neutral zu klassifizieren. Eventuell könnten sie in Kenntnis des Kontexts aufgrund ihrer Form als Frauenfiguren in langen Kleidern aufgefasst werden.

Spielmechanismen eröffnen Einfluss- und Entscheidungsmöglichkeiten, generieren Interdependenzen und Zusammenhänge im Spielverlauf. Wenn historische Wissensbestände und/oder Entwicklungen in Spielmechanismen übersetzt werden, können die aus dem Spielmechanismus und den Handlungsradien der Spielenden sich ergebenden Spielabläufe auf Geschichte verweisen. Bei diesem Brettspiel verbindet das Leiterspiel das Auf und Ab des Spiels mit zeitlichen Veränderungsprozessen in den beiden Grundformen von Aufstieg und Niedergang, indem diese Grundmodi der Geschichtsschreibung in die Bewegung der Figuren übersetzt werden und auf der thematischen Ebene dem langsamen zähen Kampf um das Frauenstimmrecht mit all seinen Rückschlägen entsprechen.¹⁶ Durch die Paral-

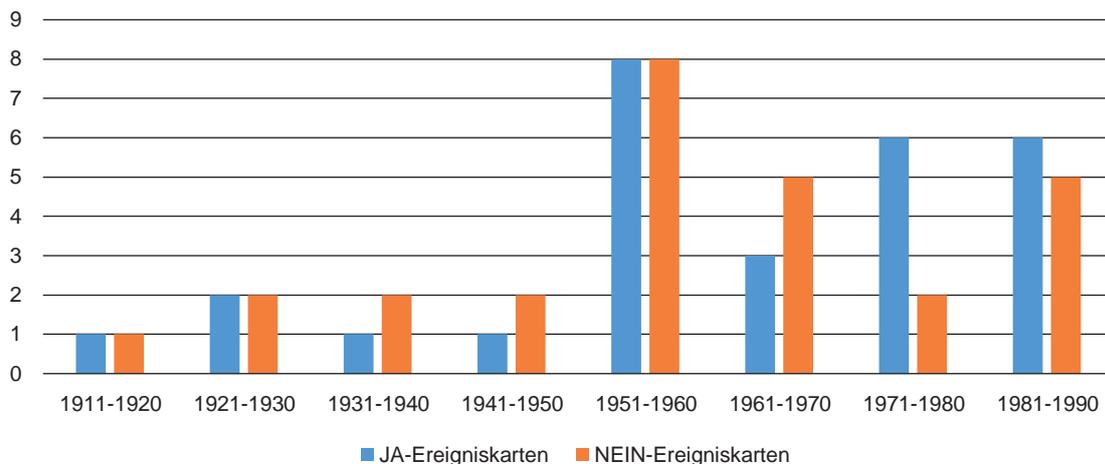
¹³ Für die Rutsche auf Feld 94 ist im Booklet kein zeithistorischer Kontext hinterlegt, da dieser mit dem Jahr 1990 endet.

¹⁴ Spielanleitung im Booklet.

¹⁵ Die Fotografie stammt aus dem Jahr 2004. Booklet, S. 29.

¹⁶ PANDEL Hans-Jürgen, *Geschichtstheorie. Eine Historik für Schülerinnen und Schüler – aber auch für ihre Lehrer*, Schwalbach/Ts., Wochenschau Verlag, 2017, S. 241; FREVERT Ute, «Narrative Strukturen von Ab- und Aufstiegserzählungen in der Geschichtswissenschaft», in: HOERES Peter, OWZAR Armin, SCHRÖER Christina (Hrsg.), *Herrschaftsverlust und Machtverfall*, München, Oldenbourg Verlag, 2013, S. 51-64.

Ereigniskarten: Häufigkeit der «JA»- und «NEIN»-Ereigniskarten und ihre Zuordnung zum Zeitraum 1911–1990



lelisierung von Nummerierung der Spielfelder mit Jahreszahlen und Ereigniskarten wird der Fokus auf Schlüsseldaten der politischen Ereignisgeschichte gelegt.¹⁷ Präsentiert werden präzise datierbare Fakten als punktuelle Ereignisse, die in den Ereigniskarten als Fortschritt, Rückschritt oder Stagnation bewertet werden. Diese Spielmechanik bindet freilich die Autorinnen in der Auswahl der ereignisgeschichtlich relevanten Daten: Denn für jeden speziellen Spielzug (17 Ereignisfelder/55 Karten, fünf Rutschen und fünf Leitern) waren ereignisgeschichtliche Fakten auszuwählen und zu identifizieren, die eine Deutung als Auf- bzw. Abstieg nebst unterschiedlicher Weite der Bewegung (wie «*gross*» wird der Fort- oder Rückschritt bewertet, d. h. wie viele Felder darf/muss vor- oder zurückgegangen werden?) bzw. als Stagnation plausibilisieren. Überdies ist für den Spielfluss auch noch darauf zu achten, dass Leitern und Rutschen, die das Frauenstimmrecht in einen

europäischen Kontext setzen, sowie Ereignisfelder so über das Spielfeld verteilt werden, dass der Spielfluss erhalten bleibt. Inhaltlich bedeutet das, in einem ausgewogenen und zugleich abwechslungsreichen Masse Rück- und Fortschritte im Kampf um das Frauenstimmrecht zu ermöglichen (27 «*Nein*»-Karten, 28 «*JA*»-Karten) und die auf den Karten hinterlegten Ereignisse auf den Zeitraum 1919 bis 1990 zu verteilen (vgl. Grafik).¹⁸ Diese Ereigniszentrierung wird ein Stück weit durch den Spielmechanismus Laufspiel (Start-Ziel-Spiel) kompensiert, da diese Spielmechanik mit dem Prozesscharakter von Geschichte, dem sich in der Zeit vollziehenden Wandel durch die Spielfiguren, die durch Handlungen Zustandswechsel vollziehen, korrespondiert und Spielhandeln im Falle des Sieges historischen Wandel bewirkt¹⁹.

Allerdings wird auf der zu ziehenden Ereigniskarte das darauf datierte historische Faktum bereits durch die Spieleautorinnen mit «*JA*» oder «*NEIN*» als Fort- bzw. Rückschritt bewertet, sodass nicht nur bei den Rutschen und

¹⁷ Diese Parallelisierung von Spielfeldnummer und Jahreszahl wird allerdings nicht konsistent für alle Felder durchgehalten. Für das «*Startfeld*» von Leiter und Rutsche kann zwar in der Broschüre nachgelesen werden, aufgrund welchen Ereignisses hier die Auf- oder Abwärtsbewegung stattfindet, das jeweilige «*Ankunfts-feld*» entspricht jedoch keinem einer Jahreszahl zugeordneten historischen Ereignis. Das «*Zurückfallen*» auf ein Feld ist nicht gleichzusetzen mit einem «*Rückfall*» auf Zustände eines bestimmten historischen Jahrs, das Gleiche gilt für das Feld am Ende der Leiter. Der Aufstieg von Feld 79 nach 98 suggeriert zwar ein Fortschreiten in der Chronologie, ist aber in der Broschüre nicht mehr Thema, da Karten und Felder nur bis 1990 mit historischer Bedeutung hinterlegt sind.

¹⁸ Der kurze Beitrag kann auf diese Aspekte nur beispielhaft verweisen, Auswahlfragen und die spieltechnische Übersetzung der Bewertung historischer Ereignisse in Bewegung von Figuren könnten i. Ü. als Analyseaufgaben im Geschichtsunterricht eingesetzt werden. Die Ereigniskarte 1919-1921 wurde in der Grafik dem Zeitraum 1911-1920 zugeschlagen.

¹⁹ HEINZE Carsten, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld, transcript Verlag, 2012, S. 37.

Leitern den Spielenden ein eigenes historisches Urteil verwehrt wird.²⁰ Da die Ereigniskarten in zufälliger Abfolge gezogen werden, eröffnet sich für historisch interessierte Personen kein an der Chronologie orientierter Überblick über den hier präsentierten ereignisgeschichtlichen «Weg» zum Frauenstimmrecht. Es ist also durchaus möglich, dass ein Spieler auf dem Feld 15 (drei Felder, bevor er in der Broschüre einen Eintrag zum Frauenwahlrecht 1918 lesen kann) eine Ereigniskarte zum Jahr 1990 zieht und 10 Felder vorrücken darf. Historische Entwicklung und Spielablauf sind dadurch wieder voneinander entkoppelt. Doch vor allem ist es der das Spiel dominierende Spielmechanismus «Würfeln und Bewegen», der den Inhalt des Spiels, das lange

Ringens und den mutig geführten Kampf von Männern und Frauen um die politische Gleichstellung konterkariert: Denn es ist ausschliesslich der Zufall, der in Spielen mit «Glück» oder «Pech» bezeichnet wird,²¹ der die Figur zu Sieg oder Niederlage führt. Dies wird dem historischen Thema letztlich nicht gerecht, und da den Spielenden im Spiel keinerlei Einflussmöglichkeiten eröffnet bzw. von ihnen keine eigenen Fähigkeiten gefordert werden, kann ein «doing history» im Sinne von erfahrungsbasiertem Lernen und historischem Verstehen nicht stattfinden. Wenn das Spiel motivieren kann, über die Leitern, Rutschen, Ereigniskarten und die Broschüre sich für das Jubiläum zu interessieren, ist gleichwohl das Ziel der Autorinnen zweifelsohne erreicht.

²⁰ JOHN Anke, «Historische Urteilsbildung. Wertewandel und historische Darstellungsfragen», in: DICKEL Mirka-JOHN Anke, MAY Michael, MUTH Katharina, VOLKMANN Laurenz, ZIEGLER Mario (Hrsg.), *Urteilspraxis und Wertmaßstäbe im Unterricht*, Frankfurt/M., 2020, Wochenschau, S. 100-124.

²¹ KRAMER Wolfgang, «Was macht ein Spiel...», S. 293.

Die Verfasserin

Prof. Dr. **Charlotte Bühl-Gramer**, seit 2010 Inhaberin des Lehrstuhls für Didaktik der Geschichte an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Forschungsschwerpunkte: Bilder in der Geschichtsdidaktik, Geschichtsunterricht und Geschichtskultur; Besucherforschung zum ehemaligen Reichsparteitagsgelände; Transformationsprozesse von Stadt-Image und lokaler Geschichtskultur.

<https://www.geschichtsdidaktik.phil.fau.de/>

charlotte.buehl-gramer@fau.de

Zusammenfassung

Das zum 50-jährigen Jubiläum der Einführung des Frauenstimmrechts in der Schweiz erschienene Brettspiel «Ab ins Bundeshaus! Das Schweizer Leiterlenspiel» will die Geschichte dieser Errungenschaft spielerisch näherbringen. Der Beitrag untersucht aus geschichtsdidaktischer Perspektive die Strukturelemente und die Ebenen historischer Referenzen dieses Spiels und zeigt auf, wie der Weg zur Geschichte der politischen Gleichstellung im Medium Brettspiel formiert und spielbar gemacht wird.

Keywords

Frauenstimmrecht, Brettspiel, Geschichtskultur, Geschichtsspiel