

Jahresbericht 2025 des Vereins „Spiel und Kultur“

Am 9. Dezember 2024 haben wir unseren Brettspielverein „Spiel und Kultur“ gegründet. Wir machen uns stark für Bildung durch Spiele, das Kulturgut Spiel und Spielkultur. Mit diesem Jahresbericht legen wir Rechenschaft über unsere Aktivitäten vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2025 ab.

*„Gesellschaftsspiele sind ein Spiegel unserer Gesellschaft, Geschichte und Kultur.
Diese Haltung prägt unsere Vereinsarbeit: Spielen ist für uns kein bloßer Zeitvertreib,
sondern ein niederschwelliger Zugang zu Kultur, Bildung und Teilhabe.“*

Tilman Reiffen, Vorsitzender „Spiel und Kultur“

1. MITGLIEDER UND IMMATERIELLES KULTURERBE

Wir haben im ersten Jahr bewusst keine weiteren Mitglieder aufgenommen, da wir dafür erst in Ruhe die organisatorischen Voraussetzungen schaffen wollten. Diese sind nun abgeschlossen. Ab Januar 2026 werden wir neue Mitglieder aufnehmen.

Seit März 2025 zählt das Spielen von Brettspielen offiziell zum Immateriellen Kulturerbe Deutschlands. In der Begründung für die Aufnahme heißt es unter anderem: Durch das gemeinsame Spielen entsteht eine integrative und generationenübergreifende Praxis, die Menschen miteinander verbindet, unabhängig von sozialen oder kulturellen Unterschieden.“

Um der Aufnahme Rechnung zu tragen, wurde unsere Vereinssatzung im Herbst 2025 aktualisiert. Vereinszweck ist seitdem auch die Anerkennung und Förderung des Immateriellen Kulturerbes "Brettspielespielen".

Vorstandsmitglied Sebastian Wenzel wurde im Dezember 2025 Gast für den Podcast „Spielkulturerbe“ interviewt und sprach dort über das Thema Familienspiele als kulturelle Praxis, siehe <https://spielkulturerbe.buzzsprout.com/2390404/episodes/18368074-10-familienspiele-als-kulturelle-praxis>. Neben Sebastian Wenzel kamen Guido Heinecke, Geschäftsführer des Vereins Spiel des Jahres sowie der Soziologie und Brettspielblogger Dr. Johannes Blumenberg zu Gast.

„Das Immaterielle Kulturerbe ist ein wichtiger Bestandteil unserer kulturellen Identität. Die Aufnahme neuer Traditionen und Praktiken würdigt das Engagement der Gemeinschaften, die dieses Erbe pflegen und weitertragen. Es verbindet Menschen, fördert den interkulturellen Dialog und stärkt den sozialen Zusammenhalt. Ich danke allen Beteiligten, die sich für den Erhalt und die Weitergabe dieser Traditionen einsetzen.

Barbara Klepsch, Präsidentin der Kulturministerkonferenz

2. VERANSTALTUNGEN

BRETTSPIELZEIT IM LEIBNIZ-ZENTRUM FÜR ARCHÄOLOGIE

Kurz nach unserer Gründung organisierten wir am Samstag, 1. Februar 2025, zusammen mit dem [Leibniz-Zentrum für Archäologie](#) (LEIZA) in Mainz eine kostenlose Brettspielveranstaltung (BrettSpielZeit) mit mehr als 700 Besucherinnen und Besuchern.

Das LEIZA erforscht als Leibniz-Forschungsinstitut und -museum für Archäologie den Menschen und seine Entwicklung auf Basis materieller Hinterlassenschaften aus drei Millionen Jahren zeit- und raumübergreifend. Die daraus gewonnenen grundlegenden Erkenntnisse verhelfen zum besseren Verständnis menschlichen Verhaltens und Handelns und der Entwicklung von Gesellschaften.

Das LEIZA bereicherte die BrettSpielZeit mit einem historischen Blick auf das Spielen, unter anderem mit Repliken alter Spiele wie einem mittelalterlichen Schachspiel, Strategie- und Geschicklichkeitsspielen aus der Frühgeschichte sowie Spielen aus der Römerzeit. Besucherinnen und Besucher konnten mit Expertinnen und Experten rekonstruierte Spielregeln ausprobieren und so einen lebendigen Einblick in die historische Bedeutung des Spielens erhalten. Zusätzlich beleuchtete der Spieleautor Lutz Stepponat, ehemaliger Vorsitzender der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), in einem Vortrag das Kulturgut Spiel und dessen Bedeutung für Kultur und Gesellschaft. Auf Grund des großen Erfolges ist angedacht, die Veranstaltung 2026 zu wiederholen.

„Spiele sind bereits seit Jahrtausenden Teil unserer Kultur und Gesellschaft. Doch was konnte das Spielen früher für Gemeinschaften bringen? Und was bringt es heute? Wie verhält man sich, in Machtpositionen, in Hinterhalten, in Rollen? Auf diese Fragen finden wir im LEIZA Antworten in unserer archäologischen Forschung und tragen diese Erkenntnisse in die heutige Gesellschaft.“

Dr. Antje Kluge-Pinsker, Leiterin des Arbeitsbereichs Bildung am LEIZA

BRETTSPIELZEIT IM EVANGELISCHEN DEKANAT WIESBADEN

Am Samstag, 20. September 2025, organisierten wir als Verein zusammen mit der Abteilung [Erwachsenenbildung des Evangelischen Dekanats Wiesbaden](#) eine kostenlose Brettspielveranstaltung (BrettSpielZeit). Mehr als 160 Personen spielten mit.

Die Abteilung Erwachsenenbildung des Evangelischen Dekanats unterstützt Menschen, ihre Aufgaben an der Welt und ihr Zeugnis in der Gesellschaft wahrzunehmen. In den zahlreichen Kursen und Angeboten wird umfangreiches Wissen vermittelt und Fähigkeiten der Teilnehmenden werden gestärkt.

Die Brettspielveranstaltung fand im Rahmen der Aktion „[Stadt-Land-Spielt](#)“ statt, die seit 2013 Menschen an über 400 Standorten im deutschsprachigen Raum über soziale und kulturelle Grenzen hinweg durch Spielen verbindet. Sie zeigte, wie Brettspiele unterschiedliche Altersgruppen, Familien und Einzelpersonen an einem Tisch zusammenbringen.

Auf Grund des großen Erfolges ist angedacht, die Veranstaltung 2026 zu wiederholen.

„Spiele sind weit mehr als Unterhaltung. Sie sind ein Lernraum, in dem wir spielerisch Kooperation, Kommunikation und Kreativität einüben. Erwachsene wie Kinder

erfahren im gemeinsamen Spiel, wie leicht Brücken entstehen – zwischen Generationen, Kulturen und Lebenssituationen. Genau das ist uns auch in der Evangelischen Familienbildung wichtig.“

Dr. Susanne Claußen, Fachstelle Bildung und Erwachsenenarbeit im Evangelischen Dekanat Wiesbaden

BRETTSPIELVERANSTALTUNG IN DER MAURITIUS-MEDIATHEK

Am Samstag, 29. November 2025, organisierten wir als Verein zusammen mit den [Stadtbibliotheken Wiesbaden](#) einen kostenlosen Brettspielnachmittag in der Mauritius-Mediathek.

Die Mauritius-Mediathek vereint die Stadtbibliothek, die Musikbibliothek sowie das Medienzentrum unter einem Dach. Es ist eine kommunale Kultur- und Bildungseinrichtung als sozialer, generationenübergreifender Treffpunkt, Lernort und Kommunikationszentrum.

Der Brettspielnachmittag in der Mauritius-Mediathek stärkt den interkulturellen Austausch und ermöglicht gesellschaftliche Teilhabe.

„Bibliotheken bewahren nicht nur Wissen, sie fördern auch Begegnung und Austausch. Gesellschaftsspiele sind dafür ein wunderbares Medium. Der Brettspielnachmittag bringt Menschen ins Gespräch und macht Kultur im besten Sinne erlebbar.“

Dr. Wolfgang Runschke, Leiter der Stadtbibliotheken

REGELMÄßIGE SPIELETREFFEN

Ein zentrales Rückgrat der Vereinsarbeit bilden die regelmäßigen offenen Spielertreffs in Wiesbaden. Sie bieten niedrigschwellige Gelegenheiten, neue Spiele kennenzulernen, Kontakte zu knüpfen und über Alters- und Milieugrenzen hinweg gemeinsam Zeit am Spieltisch zu verbringen. An jedem Treffen nehmen im Schnitt 20 bis 30 Personen teil.

- „Mitte spielt“ trifft sich jeden Mittwochabend ab 19 Uhr im Gemeindehaus der Ringkirchengemeinde, An der Ringkirche 3, 65197 Wiesbaden.
- „Biebrich spielt“ findet dienstags von 19 bis 22 Uhr im Stadtteilbüro BauHof, Andreasstraße 32, 65203 Wiesbaden-Biebrich, statt. Durch vielfältige Integrations- und Bildungsmaßnahmen trägt der BauHof zum gemeinsamen Miteinander von Menschen unterschiedlicher Herkunft und zur Förderung der multinationalen Nachbarschaften im Stadtteil Wiesbaden-Biebrich bei.

3. SONSTIGE AKTIONEN

VERSCHENKAKTION IM KULTURKAUFHAUS BIEBRICH

Am Sonntag, 1. Juni, veranstalteten wir im Kulturkaufhaus Biebrich in Wiesbaden einen Brettspieltag mit Verschenkaktion. Es wurden mehr als 150 Gesellschaftsspiele verschenkt. Die Spiele stammten aus der vereinseigenen Ludothek mit rund 650 Titeln und hatten einen Gesamtwert von über 3.000 Euro.

Der Verein Kulturkaufhaus Biebrich ist hervorgegangen aus einer Gruppe von etwa zwanzig ehrenamtlich aktiven Bürgerinnen und Bürgern in Biebrich. Seit 2023 erweitern sie mit Leidenschaft und Engagement das kulturelle Leben des Viertels. Wir waren als Verein an diesem wichtigen Kulturort, bis zur Schließung im Juli 2025, zuvor regelmäßig präsent gewesen. Grund für die Schließung waren anstehenden Sanierungsarbeiten.

„Spielen verbindet und schafft Gemeinschaft. Mit unserer Verschenkaktion wollen wir es möglichst vielen Menschen ermöglichen, Gesellschaftsspiele zu besitzen – unabhängig von ihrem Geldbeutel“,
Tilman Reiffen, der Vorsitzende des Vereins „Spiel und Kultur“

SPENDE AN DIE STADTBIBLIOTHEKEN WIESBADEN

Im August 2025 spendeten wir als Verein den Stadtbibliotheken Wiesbaden neue Gesellschaftsspiele und Bücher über Spielkultur. Sie können in der Stadt- und Musikbibliothek ausgeliehen und vor Ort gespielt werden können.

Der Wert der Spende betrug mehr als 500 Euro und umfasst Brett- und Kartenspiele sowie Fachliteratur zu Geschichte, Theorie und Praxis des Spielens. Die Bücher thematisieren unter anderem die Geschichte der Spielkarten, Mathematik im Spiel, Diversität in Rollenspielen sowie persönliche Perspektiven von Spieleautorinnen und -autoren. Die gespendeten Brett- und Kartenspiele richten sich an alle Generationen. Viele davon wurden von der Jury „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet oder empfohlen.

„Wir freuen uns über die gespendeten Spiele und Bücher im Wert von mehr als 500 Euro. Brettspiele spielen zählt seit März 2025 offiziell zum Immateriellen Kulturerbe Deutschlands. Durch das gemeinsame Spielen entsteht eine integrative und generationenübergreifende Praxis.“
Dr. Wolfgang Runschke, Leiter der Stadtbibliotheken

INTERNETPORTALE ZUSPIELER.DE UND KULTURGUTSPIEL.DE

Seit Sommer 2025 kooperieren wir als Verein mit den Internetportalen kulturgutspiel.de und zuspieler.de.

Die Seite kulturgutspiel.de ist ein unkommerzielles Brettspieljournal im Internet rund ums Kulturgut Spiel und Spielkultur. Die Seite folgt freiwillig den Regeln des Pressekodex des Deutschen Presserates. Im vergangenen Jahr erschienen dort unter anderem Beiträge über [Fördermöglichkeiten für Brettspielprojekte](#), [Regeln von antiken Spielen](#), [Demokratie als Schachspiel](#) sowie eine [Vorschau auf die Spiel](#), die weltgrößte Brettspiele Messe, mit einem Fokus auf politischen und gesellschaftlichen Aspekten von Spielen.

Die Seite zuspieler.de ist ein unkommerzielles Brettspielportal. Sie macht die Vielfalt der Berichterstattung über Gesellschaftsspiele sichtbar. Besucherinnen und Besucher finden dort Hinweise auf redaktionelle Beiträge und von mehr als zweihundert Brettspiel-Blogs, Brettspiel-Videokanälen und -Podcasts aus Deutschland, Österreich und der Schweiz.

VIELKARTEN

Wir haben im Januar 2025 zusammen mit dem Brettspieljournal kulturgutspiel.de die [Vielkarten](#) veröffentlicht. Das sind 120 Spielkarten, mit denen man zahlreiche Gesellschaftsspiele spielen kann. Sie zeigen Naturwunder, Gebäude und Menschen aus verschiedenen Ländern und Regionen. Damit sind die Vielkarten ein Beitrag zur Initiative Spielend für Toleranz. Alle Karteninformationen sind in allen vier Ecken sichtbar, sodass die Karten ohne Ausrichten nutzbar sind; dies erleichtert insbesondere inklusives Spielen am Tisch.

Interessierte können die Dateien kostenlos herunterladen, eigene Projekte entwickeln und die Karten in Bildungsarbeit, Jugendarbeit oder offener Kulturarbeit einsetzen.

Die Systematik der Vielkarten steht unter einer „CC0 1.0 Universell“-Lizenz (Public Domain). Ziel ist es, die kompletten Karten unter eine Public-Domain-Lizenz zu veröffentlichen. Dazu werden aktuell noch eine Illustratorin oder ein Illustrator gesucht.

3. IMPRESSIONEN



Tilman Reiffen



Vielkarten



BrettSpielZeit im LEIZA.



Einige Spiele, die am 1. Juni 2025 verschenkt wurden.



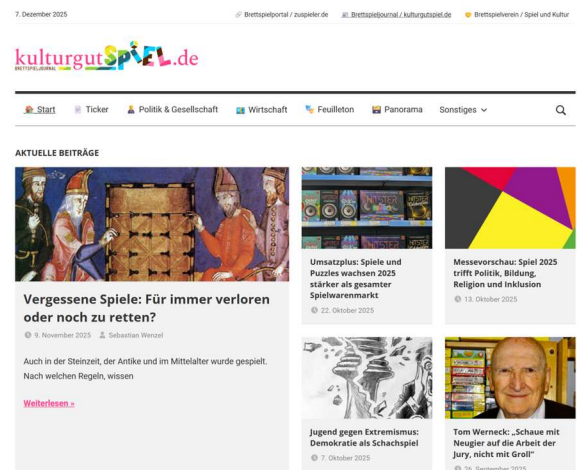
Spende an die Stadtbibliotheken Wiesbaden.



BrettSpielZeit in der Stadtbibliothek Wiesbaden.



BrettSpielZeit im Haus an der Marktkirche.



kulturgutspiel.de