

# spielen

---

*Angelika Doppelbauer*

Spieleerische Sequenzen werden aus verschiedenen Beweggründen in Vermittlungsprogrammen eingesetzt. Sie können auflockern, Spaß bereiten, Menschen ins Gespräch bringen, Gelegenheiten für einen eigenständigen Kontakt der Besuchenden zu Exponaten schaffen, aber auch thematisch beziehungsweise inhaltlich eingesetzt werden. Das Spielen historischer Spiele beispielsweise kann die gesellschaftliche Situation, Themen, Ereignisse oder Konflikte einer bestimmten Epoche und deren Veränderungen sichtbar machen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, eigene Spiele zu entwickeln oder bereits existierende Spiele abzuwandeln, um ein bestimmtes Ziel zu verfolgen oder den spielenden Personen eine gewisse Erfahrung zu ermöglichen.

## Ungleiche Regeln

Hierbei handelt es sich um ein einfaches Brettspiel, bei dem alle Teilnehmenden eine Spielfigur erhalten und mit Hilfe eines Würfels über eine bestimmte Anzahl von Feldern zum Ziel vorrücken. Es empfiehlt sich, für jede Spielfigur einen eigenen Weg am Spielbrett vorzusehen, der jedoch für alle Teilnehmenden gleich lang ist. Das Spielbrett kann passend zum Thema gestaltet sein. Es gibt Spielfiguren in drei unterschiedlichen Farben. Die Teilnehmenden wählen eine der Spielfiguren, die vorher im gewünschten Verhältnis der Farben zueinander und entsprechend der Gruppengröße abgezählt werden: zum Beispiel eine gelbe, fünf grüne und zehn blaue Spielfiguren. Erst nach ihrer Wahl erfahren die Teilnehmenden, dass je nach Farbe unterschiedliche Regeln gelten: Gelb darf so viele Felder vorrücken, wie Augen am Würfel aufscheinen. Von dieser Farbe sollte es nur eine Figur geben. Grün muss von jedem Wurf einen Punkt an Gelb abgeben, das heißt, Gelb darf ein Feld vorrücken und Grün eines weniger als gewürfelt wurde. Wurde eins gewürfelt, darf nur Gelb ziehen. Blau darf nicht würfeln, sondern immer nur ein Feld

vorrücken, wenn es an der Reihe ist. Von dieser Farbe sollte es die meisten Spielfiguren geben. Die Entfernung zwischen Start und Ziel sollte so gewählt werden, dass möglichst alle einmal drankommen, aber nach der ersten Runde das Spiel nicht mehr allzu lange dauert. Die Ungerechtigkeit der Spielsituation wird sehr schnell spürbar und die ersten Reaktionen tauchen auf.

Das Spiel wurde entwickelt, um die Ungerechtigkeit in der mittelalterlichen Gesellschaft erlebbar zu machen, in der die Zugehörigkeit zu einer bestimmten gesellschaftlichen Schicht große Unterschiede im täglichen Leben bedingte. Die Teilnehmenden machen die Erfahrung, wie es sich anfühlt, völlig willkürlich stark benachteiligt zu sein. Im Setting des Spiels ist es möglich, die Frustration über diese Ungerechtigkeit frei auszudrücken, ohne selbst als Person mit der eigenen Geschichte involviert zu sein. Vergleichbare Erfahrungen ungerechter Bedingungen beziehen sich ja nicht nur auf den historischen Kontext, sondern betreffen leider auch viele Menschen in der Gegenwart. Das Spiel schafft einen neuen Erfahrungsraum, in dem vielleicht einmal andere benachteiligt sind als im realen Leben. Es eignet sich gut als Einstieg in ein Thema, danach können die Teilnehmenden aus eigener Erfahrung besser nachempfinden, wie sich das Leben in einer Gesellschaft anfühlt, in der nicht alle Menschen über die gleichen Rechte verfügen. Der Bezug zum Thema stützt sich somit auf eine direkte und persönliche Erfahrung.<sup>1</sup>

## Suchrätsel

Unterschiedliche Varianten von Suchrätseln, Quiz oder Detektivspielen sind Klassiker, welche schon lange in der Vermittlung in Museen und Ausstellungen praktiziert werden.<sup>2</sup> Sie werden nicht nur in der medialen Vermittlung in Form von Aktivheften, Arbeitsblättern oder Museumsrallyes eingesetzt, deren Aufgaben die Besuchenden ohne die Begleitung von Vermittler:innen lösen, sondern lassen sich auch in die personale Vermittlung integrieren.

Im Weltmuseum Wien wird ein Quiz durchgeführt, bei dem Vermittler:innen verschiedene Aussagen vorlesen, und die Teilnehmenden entscheiden, ob sie diese Aussagen für richtig oder falsch halten, wobei sie sich auf eine Seite des Raumes für Richtig beziehungsweise auf die andere Seite für Falsch begeben. Die Bewegung im Raum lockert auf, und durch eine kluge

1 Entwickelt von Angelika Doppelbauer, Stadtmuseum Wels.

2 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.243-245.

Auswahl an Aussagen kann auf spielerische Art und Weise ein guter Überblick über ein Thema geboten werden.<sup>3</sup>

Bei einer anderen Variante des Suchrätsels beschreibt der/die Vermittler:in ein Exponat, und daraufhin machen sich die Teilnehmenden auf den Weg in einen vorher definierten Bereich der Ausstellung, um dieses zu finden. Anstatt ein Objekt verbal zu umschreiben, kann das Rätsel auch auf einem Sinneseindruck aufbauen. Gerüche, Tastobjekte, Klänge oder Geräusche können den Teilnehmenden präsentiert werden mit der Frage: Wer entdeckt ein Objekt, das so riecht, sich so anfühlt oder solche Geräusche macht? Im Technischen Museum Wien wird diese Methode gerne bei Ortswechseln eingesetzt.<sup>4</sup>

Auch Teilnehmende können abwechselnd Exponate beschreiben und die anderen danach suchen lassen.<sup>5</sup> Dazu ist es jedoch notwendig, dass die Gruppe zuerst die Möglichkeit erhält, sich im Ausstellungsraum umzusehen, damit alle ein Objekt auswählen können, das sie beschreiben möchten. Diese Variante kann auch mit einer bestimmten Aufgabe verknüpft sein. So können die Teilnehmenden gebeten werden, einen geheimnisvollen Gegenstand zu suchen, den sie den anderen beschreiben, die sich dann auf die Suche machen.<sup>6</sup> Das Stellen von gezielten Aufgaben kann die Auswahl des Objektes erleichtern. Manche Teilnehmende, denen es nicht so leichtfällt, Entscheidungen zu treffen, sind womöglich durch die Fülle an Exponaten überfordert. Ein konkreter Arbeitsauftrag kann sie bei der Auswahl unterstützen. Es ist auch wichtig, den Teil der Ausstellung klar zu definieren, in dem gesucht und gefunden werden soll.

Ebenso möglich ist es, verbale Beschreibungen unterschiedlicher Objekte auf Karten zu drucken und die Teilnehmenden allein oder in Paaren beziehungsweise Kleingruppen auf die Suche danach zu schicken. Statt einer verbalen Beschreibung können auf den Karten auch Details von Objekten abgebildet sein. Die Karten werden entweder verdeckt gezogen oder entsprechend den Vorlieben frei und offen gewählt. In Analogie zu der oben beschriebenen Einbindung der Teilnehmenden in die Auswahl der zu suchenden Objekte kann dies auch auf visueller Ebene passieren. Die Teil-

3 Beigetragen vom Team Weltmuseum Wien.

4 Beigetragen von Manuela Gallistl, TMW.

5 Bertscheit 2001, S.87.

6 Bertscheit 2001, S.87.

nehmenden werden ersucht, ein Objekt oder ein Detail eines Exponates zu skizzieren, das die anderen dann mit Hilfe der Skizze zu finden versuchen.<sup>7</sup>

Verschiedene Suchaufträge können auch im Rahmen einer Schnitzeljagd bzw. einer Schatzsuche vergeben werden, wobei es darum geht, durch eine gelöste Rätselfrage einen Hinweis auf die nächste Frage zu bekommen. Die Summe der gelösten Aufgaben ergibt ein Lösungswort oder führt an einen bestimmten Ort, an dem sich am Ende alle wieder treffen.

Suchrätsel wirken aktivierend auf die Gruppe und eignen sich gut als Überleitung zu einem neuen Thema oder einem neuen Abschnitt der Ausstellung. Das selbstständige Durchstreifen der Räume für einen gewissen Zeitabschnitt ermöglicht den Teilnehmenden ein eigenständiges Erkunden und Wahrnehmen. Sie können dabei ihren persönlichen Interessen folgen. Wird die Aufgabe in Kleingruppen oder Paaren durchgeführt, bietet dies zudem die Möglichkeit, sich außerhalb des Plenums im geschützten Rahmen der Kleingruppe über das Gesehene auszutauschen.

### Aktionskarten

Die Kunstvermittlung in der Neuen Galerie Graz verwendet Aktionskarten mit Arbeitsaufträgen, die eine spielerische Abwechslung innerhalb eines Vermittlungsformates bieten. Teilnehmende ziehen eine Karte und führen die darauf formulierten Aufträge aus. Diese können von ernstgemeinten Aufgabenstellungen bis zu lustigen Interventionen reichen, wie zum Beispiel: »Beobachte jemanden unbemerkt beim Betrachten von Kunst!« über »Schau Dir ein Kunstwerk drei Minuten lang an« bis zur Frage: »Welches Kunstwerk in der Ausstellung magst Du überhaupt nicht? Sag ihm Deine Meinung!«<sup>8</sup>

\*\*\*

Die folgenden Beispiele variieren existierende Spiele und füllen sie mit Museumsinhalten:

7 Bertscheit 2001, S.37.

8 Beigetragen vom Kunstvermittlungsteam Neue Galerie Graz, UMG.

### Ich seh, ich seh, was Du nicht siehst

Manche bekannten Spiele eignen sich gut für die Übernahme in die Vermittlungspraxis. Das Ratespiel Ich seh, ich seh, was Du nicht siehst kann auf spielerische Weise die Wahrnehmung fördern. Es kann in der klassischen Variante mit Farben gespielt werden: »Ich seh, ich seh, was Du nicht siehst und das ist blau«, lässt sich jedoch auch vielfach variieren: »Ich seh, ich seh, was Du nicht siehst und das ist elegant, hupt laut, macht mich traurig ...« Wer als erstes die richtige Lösung gefunden hat, ist als nächstes dran. Diese Methode eignet sich gut als Einstieg in ein Thema oder in einem neuen Raum und zeigt außerdem, welche Exponate das Interesse der Gruppe auf sich ziehen.<sup>9</sup>

### Stille Post

Bei dem Spiel Stille Post wird eine Nachricht nur flüsternd weitergegeben und dadurch auf ihrem Weg von einem zum anderen verfälscht. Das Ergebnis führt meist zu großem Gelächter.<sup>10</sup>

### Quartett

Ein Quartett eignet sich in seinen beiden Spielvarianten sehr gut für das Vermitteln von Museumsinhalten.<sup>11</sup> Quartettkarten können Informationen und ausstellungsrelevante Inhalte gezielt transportieren. Wie der Name bereits verrät, besteht ein Quartett aus Sets von vier zusammengehörigen Karten. Diese können Exponate zeigen, die sich zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, wie zum Beispiel vier Gemälde einer Künstlerin oder eines Künstlers, oder vier Porträts, vier Landschaften und vier Stilleben oder auch vier Details aus einem Werk. Die Zuordnung wird durch einen einfachen Code visualisiert (Farben, Buchstaben, Zahlen oder Symbole). Die Kunstvermittlung im Universalmuseum Joanneum hat ein Museumsquartett entwickelt, das unterschiedliche Themenbereiche umfasst: Kunstwerk, Kunstbetrachtung, Autor:innenschaft, Präsentation oder die Ausstellung. Jedes Set enthält vier Aspekte zu dem jeweiligen Thema. Die Karten zu dem Thema

9 Bertscheit 2001, S.72; MuK, Nr.30, Klassik Stiftung Weimar; xponat.net, Czech, Ich sehe was, was du nicht siehst!; Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.203.

10 xponat.net, Wehner, Stille Post.

11 xponat.net, Czech, Quartett; Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.207; Czech 2020, S.57-67; beigetragen vom Kunstvermittlungsteam UMJ und Team TMW.

Kunstwerk beispielsweise behandeln Material, Medium, Format und Titel. Alle vier Karten tragen einen blauen Farbcode und sind dadurch als zusammengehörig gekennzeichnet.

Meist wird zu dritt gespielt. Alle Karten werden gemischt und verdeckt ausgeteilt. Der/die erste Spieler:in fragt eine/n andere/n nach einer Karte aus einer Vierergruppe, von der er/sie selbst mindestens eine Karte im Blatt hat: »Hast Du eine blaue Karte?« Besitzt der/die Gefragte eine solche Karte, muss er/sie diese hergeben. Die fragende Person darf so lange weiterfragen, bis das Gegenüber die geforderte Karte nicht hat. Dann ist die nächste Person in der Runde an der Reihe. Hat man ein Set von vier zusammengehörigen Karten, legt man es vor sich ab. Es gilt, möglichst viele Quartette zu sammeln. Wer am Ende die meisten Quartette hat, ist Sieger:in.

Die zweite Spielvariante für Quartett, auch als Themenquartett bezeichnet, vermittelt Eigenschaften der abgebildeten Objekte, die auf den Karten angeführt sind. Dabei kann es sich um das Alter der Exponate, deren Preis, Maße, Gewicht usw. handeln. Alle Karten werden gemischt und verteilt, die Spielenden halten sie jedoch so in der Hand, dass jeweils nur die erste Karte sichtbar ist. Der/die erste Spieler:in sucht sich einen Wert seiner/ihrer obersten Karte aus, von dem er/sie denkt, dass dieser hoch liegt, und spricht eine/n andere/n Spieler:in an, zum Beispiel mit den Worten: »Gewicht 100 kg«. Die angesprochene Person überprüft, welchen Wert ihre oberste Karte in dieser Kategorie aufweist. Der/die Spieler:in, der/die in dieser Kategorie den höchsten Wert hat, gewinnt beide Karten. Nun ist er/sie als nächstes dran zu fragen. Es gewinnt der-/diejenige, der/die am Ende die meisten Karten in der Hand hält<sup>12</sup> (**#das Museum vermitteln**).

## Memory

Beim Memory existieren von jedem Bild zwei Karten. Alle Karten werden vermisch und verdeckt aufgelegt. Wer an der Reihe ist, darf nacheinander zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, darf die Person diese beiden Karten behalten. Am Ende gewinnt, wer die meisten Kartenpaare hat. Als Motive können Objekte aus dem Museum oder Details daraus verwendet werden. Es ist aber auch denkbar, als Kartenpaar zwei verschiedene Ausschnitte eines Objektes zu verwenden oder eine Bildkarte mit einer Wortkarte zu kombinieren, wobei die erste Karte zum Beispiel den Namen

12 Czech 2020, S.52-57.

des Objektes oder des ausführenden Künstlers beziehungsweise der Künstlerin anführt und die zweite Karte das Werk abbildet.<sup>13</sup>

## Domino

In Anlehnung an das Spiel Domino, das aus 28 Steinen mit jeweils zwei Punktekombinationen von Null bis sechs besteht, werden beim Bilderdomino die Punkte durch sieben verschiedene Motive ersetzt. Die gemischten Karten werden verdeckt aufgelegt. Bei zwei Spielenden nimmt sich jede/r acht Karten, bei drei und vier Spielenden je fünf Karten, bei sechs Spielenden jeweils vier Karten. Die übrigen Karten bleiben als Talon verdeckt liegen. Die erste Person legt eine Karte in die Mitte. Die Karten müssen reihum so angelegt werden, dass immer das gleiche Motiv aneinanderstößt. Man darf so lange legen, bis man keine Karte mehr anlegen kann, dann kommt reihum der/die nächste Spieler:in an die Reihe. Wer nicht anlegen kann, muss bis zu zwei Karten aus dem Talon nehmen. Es gewinnt, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.

Eine Variante wäre, ein Motiv auf zwei Karten aufzuteilen, sodass erst durch das Anlegen das vollständige Bild oder Objekt sichtbar wird. Eine andere Variante könnte die Herausforderung darstellen, Abbildungen auf der einen Seite mit den Namen der ausführenden Künstler:innen, oder bei einem Objekt einer dazugehörigen Person, auf der anzulegenden Karte zu kombinieren. Die Karten können auch unterschiedliche Ansichten oder Varianten eines Objekts enthalten.<sup>14</sup>

Sowohl Quartett als auch Memory und Bilddomino sind geeignet, Bilder von Objekten auf spielerische Art und Weise kennenzulernen. Sie fördern die Wahrnehmung sowie das genaue Betrachten und können ggf. auch noch Informationen zu den Exponaten transportieren.

## Historische Spiele

Historische Spiele können Exponate lebendig machen und historische Veränderungen veranschaulichen. Nachbildungen von archäologischen Funden, historischen Spielen und Spielmaterialien sowie Spiele, die aus historischen Quellen rekonstruiert werden wie Spielverse oder Auszählreime, geben Einblicke in die Lebensrealität von Menschen aus vergangenen Epochen. Die

<sup>13</sup> Czech 2020, S.78; Czech 2014, S.207; xponat.net, Czech, Memo-Spiel.

<sup>14</sup> Czech 2020, S.86.

Bandbreite reicht von römischen Würfeln oder dem damals beliebten Mühle-Spiel bis zu einem ›museumstauglichen‹ Nachspielen mittelalterlicher Turnier- und Geschicklichkeitsspiele wie zum Beispiel dem Ringelstechen.<sup>15</sup> Anstatt einer Lanze kann eine Holzstange mit einem am Ende befestigten Ball verwendet werden. Die Turnierteilnehmer:innen reiten auf einem Steckenpferd zu einer Halterung, auf der ein Ring hängt, und versuchen, mit ihrer ›Lanze‹ den Ring von der Halterung herunterzuholen. Ein solches Spiel erfordert geeignete Räumlichkeiten, sodass keinesfalls Exponate in Gefahr geraten. Mit den nötigen Regeln und Vorkehrungen kann dieses Geschicklichkeitsspiel großen Spaß bereiten und lenkt den Fokus einmal nicht auf kognitive Fähigkeiten wie sonst so oft im Museum.

Historische Brett-, Würfel- und Kartenspiele können in die nähere Vergangenheit führen und interessante Bezüge zur Gegenwart eröffnen. Sie liefern aber oft auch spannende Einblicke in vergangene gesellschaftliche Verhältnisse und müssen dann kontextualisiert und in die entsprechende Zeit eingeordnet werden.<sup>16</sup>

### Kunstvermittlung spielen

Das Sprechen über Kunst fällt vielen Museumsbesucher:innen schwer. Diese Fähigkeit in ein Spiel einzubinden, ist eine gute Möglichkeit, den Druck herauszunehmen sowie Scheu und Unsicherheiten zu überwinden. Sarah Hossein hat die entsprechende Methode bei ihrer Tätigkeit auf der *documenta 12* entwickelt.<sup>17</sup> Das Konzept stammt aus der Wissenschaftskommunikation.<sup>18</sup> Das Sprechen über Kunst wird verpackt in ein Spiel nach exakten Regeln, bei dem es jedoch keine Gewinner:innen gibt. Die Teilnehmenden erwerben durch Wissenskarten ein Grundwissen, auf dessen Basis dann eine Diskussion über Kunst stattfinden kann. Wie bei dem Fernsehquiz *Millionenshow* gibt es drei Joker, den Publikumsjoker, bei dem andere Mitglieder der Gruppe befragt werden können, den Passant:innenjoker, bei dem Vorbeigehende gefragt werden, und den Kunstvermittler:innenjoker, bei dem die Vermittler:innen helfen können. Der/die Vermittler:in hat ebenfalls drei Joker: eine

15 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.255; beobachtet im Oberösterreichischen Landesmuseum Linz.

16 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.252-253.

17 Hossein 2009, S.81-94.

18 Siehe hierzu <https://playdecide.eu/> (06.02.2025)



Karte mit einem Auge, sie bedeutet: ›Beschreibt, was ihr seht!‹ Der Ein-Wort-Joker bedeutet, dass er/sie ein Wort einwerfen darf, falls das Gespräch ins Stocken gerät, um es in eine neue Richtung zu lenken, es darf jedoch kein ganzer Satz oder eine ganze Argumentation sein. Die dritte Karte ist der Pantomimenjoker, bei dem der/die Vermittler:in durch Gestik oder Mimik weitere Anregungen gibt.

Es empfiehlt sich, vor dem eigentlichen Spiel mit einer Trockenübung zu beginnen, indem ein bis zwei Teilnehmende eine Skulptur formen, über die gesprochen wird. Jeder Gruppe stehen fünf Minuten zur Verfügung, Argumente, Beobachtungen und Eindrücke zu formulieren. Die Zeit wird durch eine Sanduhr gemessen. Bei Bedarf können die Teilnehmenden ihre Joker einsetzen, die eine humorvolle Komponente einbringen und langes Schweigen vermeiden.

Nach dieser Aufwärmübung suchen sich die Teilnehmenden in Kleingruppen je ein Kunstwerk nach einer bestimmten Vorgabe aus, zum Beispiel ein Werk, das sie erschreckt oder das sie zum Träumen bringt. Diese Auswahl bestimmt dann den weiteren Rundgang. Die Teilnehmenden erklären jeweils, warum sie sich für genau dieses Kunstwerk entschieden haben. Es folgt ein Gespräch über die ausgewählten Werke. Oft sind bei diesem Abschnitt keine Joker mehr nötig, da durch die einleitende Trockenübung das Gespräch schon in Gang gekommen ist.

Die Joker haben nicht nur die Funktion weiterzuhelfen, wenn man nicht mehr weiterweiß. Sie stellen auch ein Element der Selbstermächtigung dar. Wenn den Personen, die über ihr ausgewähltes Kunstwerk sprechen sollen, die eigene Exponiertheit in der Situation unangenehm wird, können sie diese momentane Machtlosigkeit durch den Joker in eine machtvollere Position verwandeln. Sie können entscheiden, wer weitersprechen soll beziehungsweise durch Gesten oder Symbole weiterhilft. Besonders das Einbeziehen anderer Museumsbesucher:innen in Form des Publikumsjokers bringt neue und unerwartete Perspektiven ins Spiel. Je mehr sich die Vermittler:innen beim Reden zurücknehmen, desto mehr tragen meist die Teilnehmenden bei (**#von Kunst ausgehen**).

## Cadavre Exquis

Cadavre Exquis, wörtlich übersetzt exquisite Leiche, ist eine im Surrealismus entwickelte künstlerische Methode (**#von Kunst ausgehen**). Mehrere Personen konstruieren gemeinsam ein Bild oder einen Text, ohne zu wissen,

was die anderen beitragen. Dieses Spiel mit dem Zufall kann ganz einfach durch Falten des Papiers, auf das geschrieben oder gezeichnet wird, entstehen. Soll beispielsweise eine Person dargestellt werden, zeichnet die erste Person einen Kopf und faltet das Papier dann so, dass nur mehr der Ansatz des Kopfes sichtbar ist, sodass die nächste Person weiß, wo sie weiterzeichnen soll. Diese zeichnet dann den Oberkörper mit den Armen, die nächste die Beine und die letzte die Füße. Am Ende wird das Papier aufgefaltet und das Ergebnis präsentiert. Das gleiche Prinzip kann zur Textproduktion verwendet werden. Jede Person schreibt ein Wort oder einen Satz, je nachdem, ob ein Satz oder ein ganzer Text entstehen soll, knickt das Papier dann so um, dass das Geschriebene nicht mehr sichtbar ist und gibt es an die nächste Person weiter. Von Studierenden der ZHdK wurde diese Methode eingesetzt, um von einer Gruppe von Schüler:innen einen Charakter für ein Videospiel erschaffen zu lassen. Die Ergebnisse dienten als Hilfsmittel, um Bezüge zu Exponaten herzustellen. Durch den kollektiven Entstehungsprozess hatten die Teilnehmenden mehr Distanz zu der von ihrer Gruppe geschaffenen Figur und konnten sie besser auf ihre Wirkung hin interpretieren.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Beobachtet bei Studierenden des MAE *Curatorial Studies*, ZHdK, Vermittlungsprogramm zur Ausstellung *Game Design Today*, 17.02.-23.07.2023, Museum für Gestaltung Zürich.



**darstellen/agieren**

