



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

1. Spiele am Tische

[urn:nbn:de:hbz:466:1-96839](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-96839)

1. SPIELE AM TISCHE.

Auch die Gesellschaftsspiele am Tische sind, wie das bei der am Boden hockenden, sitzenden oder halb liegenden Lebensweise vieler orientalischer und auch anderer weniger zivilisierter Völkerschaften erklärlich ist, zuerst wohl immer an der Erde oder auf dem Fußboden gespielt worden.

Eines der ältesten dieser Spiele ist das Würfelspiel, das wir bis in das fernste Altertum hinein verfolgen können, Es soll schon zur Zeit des Königs Rhampsenit in Ägypten gebräuchlich gewesen sein; jedenfalls nimmt es im klassischen Griechenland bereits eine erste Stelle unter den Kinderspielen ein.

Nach einer Überlieferung hat Palamedes, der Sohn des Nauplius, König von Euboea, den Griechen das Würfelspiel bei der Belagerung vor Troja gezeigt, um ihnen die Zeit zu verkürzen, nach einer anderen Sage sollen es die Lyder erfunden haben.

Das Würfelspiel wurde im klassischen Altertum mit Knöcheln aus den Hinterbeinen von Kälbern, Schafen und Ziegen gespielt, weshalb es auch Knöchelspiel genannt wurde. Es kam dabei darauf an, auf welche Seite der Knöchel fiel, und der jugendliche Spieler durfte — das war Spielregel — wenn er gewonnen, den Knöchel des Verlierenden behalten.

Auch das Paar- oder Unpaarspiel, das mit Knöcheln, Steinchen, Eicheln, Bohnen, Mandeln und mit Nüssen gespielt wurde, war bei den Kindern der alten Griechen und Römer sehr beliebt.

Bei einzelnen Völkerschaften Nordamerikas wird das Paar- oder Unpaarspiel sogar mit 10—12 cm langen Stäbchen aus Holz oder Knochen gespielt, die unter Zederbast verborgen werden und deren Anzahl erraten werden muß.

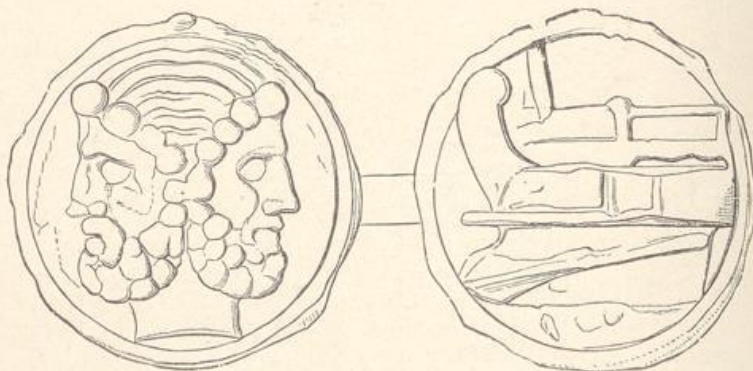


Altgriechisches Knöchelspiel.

Die zum Würfeln verwendeten Knöchel hatten erst nur 4 Seiten, auf die sie fallen konnten, die 1, 3, 4 und 6 Points zählten, später aber schnitzte man aus Achat, Kristall, Metall und Elfenbein Würfel mit 6 Seiten und gab die Points von 1 bis 6 durch Punkte, die man die Augen nannte, an.

Zur Kaiserzeit in Rom waren die Würfelbretter aus poliertem Terebintenholz, die Becher aus Elfenbein und die Würfel aus Kristall mit goldenen Augen.

Die römischen Knaben spielten zu jener Zeit auch ein Würfelspiel mit Münzen, das sie „Kopf und Schiff“ nannten und bei dem es darauf ankam, ob die in die Höhe geworfene Münze auf die Seite mit dem geprägten „Kopf“ oder auf die Seite mit dem geprägten „Schiff“ fiel.



Kopf und Schiff, altrömisches Spiel.

Das Lieblingsspiel der Kinder besonders an den Saturnalien war im alten Rom das Nüssespiel und wenn die Kinder aufhörten mit Nüssen zu spielen, so bedeutete das den Abschied von der Kindheit. Selbst Kaiser Augustus beteiligte sich am Nüssespielen der Kinder. Man spielte mit den Nüssen nicht nur grade oder ungrade, sondern man spielte alle möglichen Wurfspiele und sogar eine Art Kegelspiel, bei dem eine von einem schrägen Brett herabrollende Nuß andere ausgelegte Nüsse treffen mußte. Die Chaldäer hatten Würfel aus Bronze mit goldenen Augen.

Bekannt ist die Leidenschaft für das Würfelspiel bei den alten Germanen, die Hab und Gut, Weib und Kind, Freiheit und Leben verspielt haben sollen.

Um 952 n. Chr. hatte das Würfelspiel, von dem man übrigens damals glaubte, daß es in der Stadt Hézar in Palästina, also als „Hasardspiel“ erfunden sei, solche Dimensionen

angenommen, daß es Otto der Große sogar den Geistlichen bei Strafe der Absetzung verbieten mußte.

Während des Kreuzzuges um 1190 erließen Richard I. von England und Philipp von Frankreich ein Edikt, durch welches jedem im Heere, der nicht Ritter oder Geistlicher war, das Geldspiel strengstens verboten wurde, die Ritter durften aber auch nicht über ca. 20 Mk. in einem Tag und einer Nacht verspielen bei Strafe von ca. 100 Mk., und nur die beiden Monarchen hatten das Vorrecht, um jeden Betrag spielen zu können, den es ihnen beliebte.

Um 1255 wurde von König Ludwig IX. sogar das Herstellen von Würfeln verboten.

Im Mittelalter wurde das Würfelspiel auf einem Brett gespielt, das meist in 6 Felder, entsprechend den Würfelaugen, geteilt war und wobei es nicht nur auf die Augen, die man warf, sondern auch auf die Felder, in die man warf, ankam.

Trotz aller in Deutschland, England und Frankreich sich immer von Zeit zu Zeit wiederholender Verbote des Würfelspiels hat dasselbe als ein Glücksspiel gefährlichster Art sich bis auf den heutigen Tag erhalten. Im Jahre 1425 gab es in Mainz ein Spielhaus „zum heißen Stein“, in dem wie in einem Frankfurter Spielhaus Hasardspiele gespielt wurden.

Endlich verfiel sogar der Staat auf die Idee, die allgemeine Spiellust für seine Zwecke nutzbar zu machen und es fand 1569 in England die erste in der Geschichte bekannte Lotterie zum Besten der Ausbesserung der Häfen des Königreichs statt, bei der 400 000 Lose à 10 Schilling ausgegeben wurden.

Würfelspiele sind übrigens bei fast allen Völkern der Erde bekannt. Bei den Eskimos wird mit kleinen aus Walroßzahn geschnitzten, seerobbenartigen Figuren von 2—3 cm Länge gewürfelt. Die Inder würfeln mit Kugeln aus Messing. Bei den Indianern finden wir Würfel von mit Strichen bezeichneten Biberzähnen, ferner Würfel aus mit Stern und mit

Halbmond verzierten Pflaumenkernen, und bei den Toba-Indianern sogar wenig anheimelnde Würfel aus Menschenknochen; die alten Mexikaner, die einen besonderen Gott des Spieles namens Macuilxochitl besaßen, bildeten ihn stets mit seinem Wahrzeichen, den 4 Bohnen des Würfelspieles, ab, denn er hieß auch Gott des Würfelspieles, hatte aber glücklicherweise auch noch andere edlere Beschäftigungen, und zwar war er auch noch Gott des Tanzes und des Gesanges.

Unsere modernen Würfel zum Würfelspiel sind aus Elfenbein, Steinnuß und Holz und die Becher sind meist aus Leder.

Außer den gewöhnlichen 3 Würfeln mit 6 Augen gibt es noch sogenannte große Gesellschaftswürfel bis zu 12 Augen mit 12 Augenfeldern und 12 leeren Flächen also 24flächige Würfel.

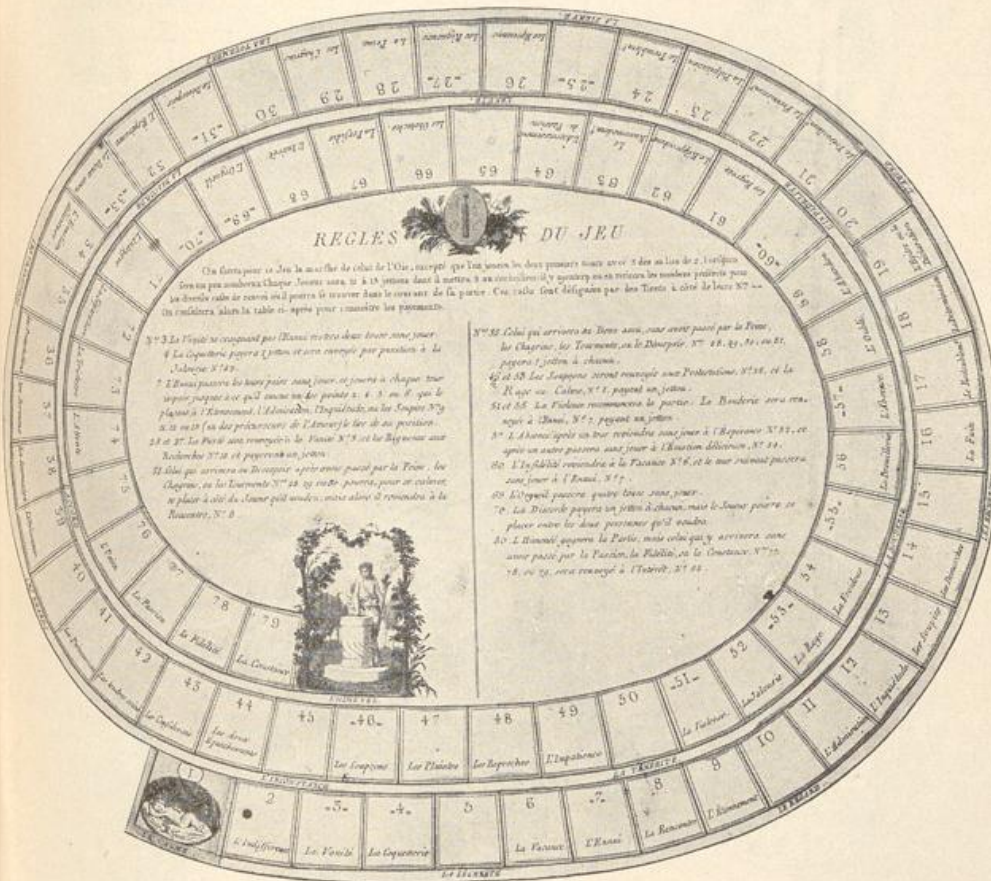
* * *

Wesentlich harmloser als die Würfel-Hasardspiele der Erwachsenen sind die unserer Kinder, die schon im 18. Jahrhundert bekannt waren. Man spielte damals mit Würfeln auf Bilderbogen, besonders ein Gänsepiel und ein Belagerungsspiel.

Bei unseren Würfelspielen, die auf den auf Pappe oder Leinwand aufgezogenen, mit Bildern versehenen großen aufklappbaren Spielplänen gespielt werden, kommt es darauf an, durch Würfeln mit den Blei-Reitern (beim Pferderennspiel), mit den Schiffen (beim Spiel Reise nach Amerika) oder mit sonstigen Figuren und Steinen, je nach Art des Spiels, möglichst schnell an das Ziel zu gelangen, was für die Mitspielenden durch die Hindernisse erschwert wird, die meist darin bestehen, daß der Spieler, wenn er auf ein bestimmtes Feld kommt, wieder um viele Felder zurückgehen muß, so z. B. muß beim Schlangenspiel der, der auf den Kopf der Schlange kommt, wieder bis zum Schwanz der Schlange zurückkehren.

Einzelne dieser Spiele, wie die geographischen Reise-spiele, sind sehr lehrreich und bringen den Kindern nicht nur

spielend die geographische Lage einzelner Länder oder Orte bei, sondern suchen ihnen auch die einzelnen Gegenden durch Ansichten anschaulich zu machen. Leider steht der größte



Jeu De L'Amour. Et De L'Himenée.

Gesellschaftsspiel um 1800.

Teil dieser Spiele in künstlerischer Hinsicht weit unter dem Niveau der Mittelmäßigkeit; es wäre zu wünschen, daß die Fabrikanten erstklassige Künstler zur Herstellung dieser Tafeln heranziehen würden.



Nach Stich von G. M. Mitelli.

Glück- und Unglückspiel, Würfelspiel mit 2 Würfeln um 1700.

Nicht zu verkennen ist, daß einzelne wenige dieser Spiele allenfalls genügen; künstlerisch hervorragend oder auch nur befriedigend ist kaum eines derselben. Die Verse der meisten

dieser Spiele, soweit dieselben solche enthalten, sind auch von geringster Qualität.

Hier ist ein Feld für Maler und Dichter, um rettend einzugreifen.

* * *

Eine andere ebenso geschätzte Art dieser Kindergesellschaftsspiele am Tische sind die Aufruf- und Lottospiele; sie zerfallen in die eigentlichen Zahlenlottospiele und in die Bilderaufrufspiele.

Bei beiden Spielen werden größere Karten resp. Spielpläne in einem Falle mit Zahlen, in dem anderen Falle mit Bildern an die Mitspielenden verteilt und einer übernimmt den Aufruf der vorher tüchtig gemischten kleinen Doppelkollektion von Zahlen oder Bildern. Wer von den Mitspielenden dann zuerst seinen Spielplan voll besetzt hat, hat gewonnen.

Das Zahlenloto mit seinen hübschen Glasvierecken oder Glasrundscheibchen erfreut sich weitgehendster Beliebtheit, doch sind bei den Bilderaufrufspielen viele, die wegen ihres belehrenden Charakters für bereits die Schule besuchende Kinder meist vorgezogen werden.

* * *

Ein geographisches Aufrufspiel mit 6 trefflich ausgeführten Karten der 5 Weltteile (Nord- und Südamerika nehmen je eine Karte ein) unterrichtet die Kinder über alle hauptsächlichsten Flüsse, Gebirge, Städte und Inseln der ganzen Erde, und der, welcher auf seiner Karte den Ort, den Fluß oder das Gebirge hat, steckt eine kleine Nationalflagge des betreffenden Landes in die Karte, bis alle Punkte besetzt sind.

* * *

Ein historisches Aufrufspiel, das die brandenburgisch-preußische Geschichte in nicht grade künstlerischen, aber

doch sehr sauber ausgeführten Parade- und Schlachtenbildern und Porträts behandelt, orientiert die Kinder über alle unsere Fürsten, Generäle und über sämtliche Kriege und bedeutende historische Ereignisse.

* * *

Die Weltgeschichte, soweit sie die Ägypter, Assyrer, Israeliten, Griechen, Römer und alten Germanen betrifft, behandelt ein Spiel mit der Aufschrift:

„Vereint im Bild und im Gedichte,
Lehrt euch dies Spiel die Weltgeschichte“

oder

„Wie Hans Peter Geschichte lernt.“

Schon die Spielpläne, deren Mittelfelder mit Reproduktionen klassischer Skulpturen geschmückt sind, so zeigt z. B. die Tafel, auf der sich ägyptische und israelitische Geschichte befindet, den Kopf des Moses von Michel-Angelo, verraten die mehr künstlerische Tendenz des Herstellers. Die einzelnen Spielkarten nun, von denen je zwei immer zusammen gehören, zeigen einen, wenn auch nicht ganz künstlerisch durchgeführten, so doch sehr anerkennenswerten Versuch, den Kindern neben den Kenntnissen der Geschichte ein übersichtliches Bild über die Kultur der einzelnen Völker zu geben.

So fragt eine Karte, die 2 Personen auf einem persischen Streitwagen zeigt: „Wer besiegte die Perser bei Marathon“ und die Antwortkarte mit griechischem Streitwagen und der Zahl 490 v. Chr. erwidert: „Miltiades, Griechenlands tapferer Sohn“.

Die Karte, die danach fragt, wann Athen der höchste Glanz in Staat und Kunst beschieden war, zeigt die Ansicht der Akropolis, die Antwortkarte das Bild des Perikles.

Wir sehen Statuen, Münzen, Friese, alte Geräte, historische Landkarten, ja sogar die Reproduktion eines Mosaikbildes, Vasenbilder in rot und schwarz, kurzum, das gesamte antike Leben an uns vorüberziehen und wenn auch ent-

sprechend der billigen Preislage nicht alles einwandsfrei ist, und die Verse manchmal etwas holperig sind, so ist doch der Wille und Wunsch zu einem Fortschritt im Beschäftigungsspiel zu loben; auf dieser Basis sollte man weiter aufbauen und ausbauen.

Ein recht lehrreiches Spiel ist auch das Erfinder- und Entdeckerspiel, und das Vokabellernen in fremden Sprachen, besonders im Französischen und Englischen, erleichtern die mit Anschauungsbildern versehenen Aufrufspiele unter dem Titel „Der kleine Sprachmeister“.

Es ist nicht zu leugnen, daß diese kleinen Spielschulen à la Berlitz für Kinder, die nicht besonders gerne Sprachen lernen, wirklich treffliche Hilfsmittel sind; im Spiele lernen sie doch so manches Wort, was sich beim Auswendiglernen der Vokabel aus dem nüchternen Vokabelbuche sonst gar nicht einprägen will.

* * *

Wieder ganz anderer Art sind die Karten- und Quartettspiele; bei ihnen kommt es meist darauf an, möglichst viele Quartette, das heißt, immer 4 Karten der gleichen Gattung zusammenzubekommen, wobei dann der gewinnt, der die meisten Packetchen à 4 Karten abgelegt hat. Auch diese Spiele sind in ausgiebigster Weise benutzt worden, um die Kinder zu belehren.

So gibt es Dichter- und Zitatequartette, Komponisten-Quartette, historische und geographische Quartette, Blumen- und Tierquartette, Sprach-Quartette in englisch und französisch und auch humoristische Quartette. Diese Quartette, die sich bei Kindern der größten Beliebtheit erfreuen, könnten sehr wohl noch weiter ausgearbeitet und für die künstlerische Erziehung unserer Jugend verwendet werden.

So würde es sich empfehlen, Architekturquartette mit Abbildungen der berühmtesten Bauwerke, und Skulpturenquartette mit Reproduktionen von schönen für die Kinder

geeigneten, plastischen Kunstwerken herzustellen. Ferner wären gleichfalls der Herstellung wert: Volkstrachtenquartette wie überhaupt kulturgeschichtliche Quartette, z. B. Ritter, Landsknechte und Soldaten der verschiedenen Zeiten, dann für Kinder, die sich für Militär besonders interessieren, Quartette der einzelnen Truppengattungen. Vor allem wären aber nicht zu vergessen kleine Galerie- oder Museumsquartette, die so arrangiert sein könnten, daß immer 4 der schönsten klassischen oder auch modernen Gemälde aus der Galerie einer Stadt zusammengehören oder auch immer 4 Werke eines Meisters. Die künstlerische Ausgestaltung dieser Quartettspiele erscheint in der Tat unbegrenzt und als ein Gebiet, auf dem die Kunsterziehung der Kinder eine reiche Wirksamkeit entfalten kann.

Da eine Richtung in unserer modernen, grade in bezug auf die Erziehung der Kinder an Widersprüchen so reichen Zeit sich der Belehrung bei jedem Spiel feindlich gegenüberstellt, so erscheint es am Platze, über den Wert der soeben besprochenen Belehrungsspiele aus den drei Gattungen der Würfel-, Lotto- und Kartenspiele noch einige Worte zu sagen.

Wer diese verschiedenen Spiele einmal mit den Kindern zusammen gespielt hat, der wird wissen, daß auch die belehrendsten Spiele keineswegs den Charakter eines Unterrichts annehmen, die Spielregel sorgt schon dafür, daß das Spiel immer Spiel bleibt; es muß natürlich bei der Auswahl solcher Spiele möglichst darauf geachtet werden, daß man ein geographisches, historisches oder sprachwissenschaftliches Spiel den Kindern erst dann schenkt, wenn sie in den betreffenden Fächern auf der Schule oder in ihrem Privatunterricht die Wissensstufe erreicht haben, die das Spiel eben als erreicht voraussetzt. Diese Spiele sollen im allgemeinen nicht zum Unterricht neuer Dinge, sondern zum Einprägen und Befestigen des Wissens schon bekannter und gelernter Dinge dienen; sie sollen den Kindern Gelegenheit geben, die bereits erworbenen Kenntnisse einmal praktisch anzuwenden.

Als Unterrichtsspiele würden diese Gesellschaftsspiele eine Last, eine Arbeit für die Kinder werden, als Beihilfe für den Unterricht in einem leichten, nicht ermüdenden Spiel gleichen sie goldenen Brücken.

Wer da weiß, wie stolz und wie gerne der kleine Sextaner seine mit so vieler Mühe eingepaukten lateinischen Vokabeln im Hause der Eltern anwendet, und später mit den ersten französischen und englischen Brocken herumwirft, dem wird es nicht wunderbar erscheinen, daß ihm die Vokabeln auf den Spielen, zumal sie von bunten Anschauungsbildern begleitet sind, er also auf alle Fälle weiß, was die Vokabel bedeutet, durchaus nicht so unsympathisch sind, wie die in der leider nur ach zu nüchternen Grammatik; erinnern doch diese illustrierten Vokabeln an das bereits erwähnte System der Berlitz-School, das für Kinder eines gewissen amüsanten Anstriches nicht entbehrt. Manche Kinder sind auf der Schule immer die „trägen und faulen“, und wenn sie im Leben nachher doch ganz hervorragend tüchtige Menschen werden, so fragt man sich, ob nicht vielleicht grade für diese genialen Faulpelze nur der Unterricht am Ende zu nüchtern und langweilig gewesen ist. Für derartige Kinder „unter“ oder „über“ dem Durchschnitt, wie man es nun nehmen will, sind die belehrenden Gesellschaftsspiele meist eine Wonne.

Die Zitate-Quartette mit „geflügelten Worten“ aus den Werken großer Dichter sind auch keineswegs wertlos, denn Aussprüche der Dichter kennen zu lernen ist besser, als nur Daten aus der Literaturgeschichte zu wissen; was nützte uns die Kenntnis der gesamten Lebensgeschichten aller großen Dichter und der Namen ihrer Werke, wenn wir nicht ein einziges dieser Werke gelesen hätten.

Wenn die schon bei den dichterischen und rhetorischen Spielen erwähnten poetischen Frage- und Antwortspiele der Knaben und Mädchen in Annam für diese Gesellschaftsspiele in kindlicher, für unsere Verhältnisse passender Form um-

gearbeitet werden würden, so würde das eine angenehme Bereicherung dieser Spiele ergeben.

Vor allem sollten aber die Hersteller dieser Unterhaltungsspiele darauf Wert legen, Spiele zu erfinden, die in Bildern auf den Flächen, auf denen man spielt oder auf den Spielkarten, mit denen man spielt, die hervorragenden Persönlichkeiten eines Zeitalters zeigen, wie es z. B. das treffliche große Wandbild Kaulbachs „Zeitalter der Reformation“ im Treppenhaus des Berliner Museums uns zeigt. Selbst dem Erwachsenen fällt es infolge der Einteilung des ihm einst zu teil gewordenen Schulunterrichts schwer, sich die führenden Geister aller Länder in einer Zeitepoche zu vergegenwärtigen, und erst, wenn unsere Kinder solch eine Übersicht erlangen, kommen sie zu einer wirklichen Auffassung der Welt- und Kulturgeschichte. Die kann das Spiel natürlich nicht allein geben, aber immerhin kann es mithelfen, im Hause das Werk der Schule zu unterstützen.

* * *

Eine besondere Stellung unter den Gesellschaftsspielen nehmen die Knipsspiele ein.

Bei den Knipsspielen kommt es darauf an, einen mit einem Stäbchen oder sonst wie abgeknipsten Gegenstand in ein oder mehrere Ziele oder Löcher hineinzutreffen.

So werden vermittels einer Klapphand kleine, spitze Hüte in nummerierte Löcher geknipst, beim Tiddledy Winks müssen kleine Horn- oder Zelluloidblättchen in einen Becher geknipst werden.

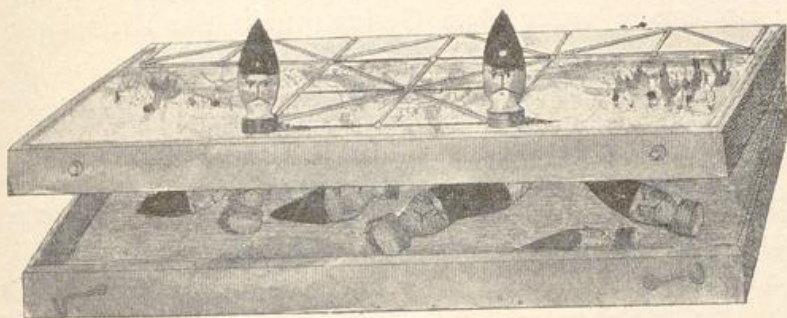
Sehr hübsch ist das Knipsspiel, bei dem auf einem Schlachtplan die beiden kämpfenden Parteien — dargestellt durch runde Pappblättchen — durch Knipsen aufeinander springen, wobei der den anderen zudeckende natürlich der Sieger ist.

Ein ganz neues Spiel ist das Knipsbrett, bei dem an beiden Seiten Sprungbrettchen sind, durch die die Blättchen

oder Wurfscheiben in ein Hauptziel, in zwei Nebenziele oder ins Verlustbrett fallen.

* * *

Wenn auch richtig ist, was Professor Dr. Konrad Lange über die Brettspiele sagt, „die Verstandesspiele wie Dame, Schach, Kartenspiel und dergleichen haben mit der Kunst im eigentlichen Sinne nichts zu tun“, so wird doch die Kunst sich dieser Spiele und ihrer Ausstattung liebevoll annehmen können, damit, soweit das Kind die Brettspiele spielt, sein künstlerisches Empfinden reiche Nahrung und Anregung finde.



Kriegsspiel (Anfang des 19. Jahrh.).

Jedes Brettspiel ist ein Kampfspiel, und wenn auch die Phantasie des Kindes reich genug ist, den Stein im Spiel zu einem Kämpfer zu beleben, so ist der Kämpfer doch kein Stein, sondern eine Figur, für das Kind ein Soldat, den der Stein eigentlich plastisch oder wenigstens in einer Aufzeichnung veranschaulichen sollte.

Unsere gesamten Brettspiele beherrscht der runde Stein, und nur das Schachspiel zeigt in seinen Figuren Anklänge an eine Verkörperung seiner Hauptkämpfer, darum erfreut sich auch das aufgestellte Schachspiel der Zuneigung selbst derjenigen Kinder, die noch viel zu jung sind, um es spielen zu können.

Eine mehr künstlerische Zeit als die unsrige wird wieder zur rein figürlichen Behandlung auf diesem Gebiete zurückkehren und wird die Freude am Spiel namentlich für Schwach lernende Kinder dadurch erhöhen, daß der König ein wirklicher König, die Königin eine wirkliche Königin ist, daß der Springer durch einen zu Roß sitzenden galoppierenden Reiter und der Läufer durch einen richtigen Läufer (man denke an die Gestalt des Läufers von Marathon) und endlich die Bauern durch wirkliche Bauern oder kleine Landsknechte dargestellt werden.

Wenn wir die Nüchternheit, die allgemein in diesen Spielen heute herrscht, verlassen würden und sollten anfangen, die Brettspiele unter dem Gesichtspunkt der Kleinplastik zu behandeln, dann würden auch diese Spiele des Verstandes und der Berechnung zur Ausbildung des Sinnes für künstlerische Form beitragen.

Die Brettspiele sind schon uralte, wenn auch das schönste derselben, das Schachspiel, dessen Entstehung poetische Naturen in die graue Vorzeit verlegen möchten, viel später entstanden zu sein scheint, als manche Forscher früher glaubten.

Das Holzbrettspiel der alten Ägypter, das sich im Berliner Museum befindet, besteht aus 30 Feldern, nämlich aus 10×3 nebeneinander liegenden. Es gehören dazu kleine, $1-1\frac{1}{2}$ Zoll hohe blaue Fayence-Figuren, von denen einige aber weiß und rot gewesen zu sein scheinen. Der Zahn der Zeit hat die verschiedenen Farben auf einen Gesamtton herabgestimmt. Einige wenige Felder des Holzbrettes zeigen in Holz geschnittene Zeichen, so das Zeichen des Lebens und das Zeichen der Schönheit. Man kann wohl annehmen, daß es für das Spiel von ganz besonderer Bedeutung war, wenn die Figuren grade auf diese Felder kamen.

Dieses Brettspiel, dessen Spielweise wir nicht kennen, war bei den Ägyptern sehr beliebt. Ramses III. spielte das Spiel mit den Lieblingsfrauen seines Harems. Ja selbst noch nach dem Tode — so war der Glaube des Volkes — spielten es

die Toten in der Unterwelt. Auch in den satirischen Bildern der ägyptischen Maler findet es sich. Auf einem Papyrus im britischen Museum sehen wir einen Löwen mit einem Esel Brett spielen, man kann wohl annehmen, daß der Löwe als Repräsentant königlicher Majestät den Esel besiegt haben wird, oder sagen wir lieber, daß der Esel unbedingt verlieren mußte.

* * *

Das berühmteste und mit Recht geachtetste aller Brettspiele ist das Schachspiel. Die Sage hat nicht nur dem Palamedes oder dem Diomedes, sondern sogar dem „vielgewandten Odysseus“ die Erfindung des Schachspiels zuschreiben wollen, es ist das aber nicht allein phantasievoll, sondern auch so recht ein Beweis, wie sehr man das Spiel schätzte, das wohl aus Indien stammend und über Persien seinen Weg nehmend (das deutet Schach = Schah = König an), durch die Araber nach Europa gebracht wurde.

Ob die früheren schon zur Zeit Karls des Großen und die in den ersten Kreuzzügen gespielten Spiele oder auch das Spiel, was der englische Gelehrte Alcuin vom Hofe Karls des Großen 790 bis 793 nach England brachte, schon schachartige Spiele gewesen sind, soll hier nicht untersucht werden, sicher ist, daß das Schachspiel in den Hauptländern Europas seit mindestens 500 bis 600 Jahren gespielt wird.

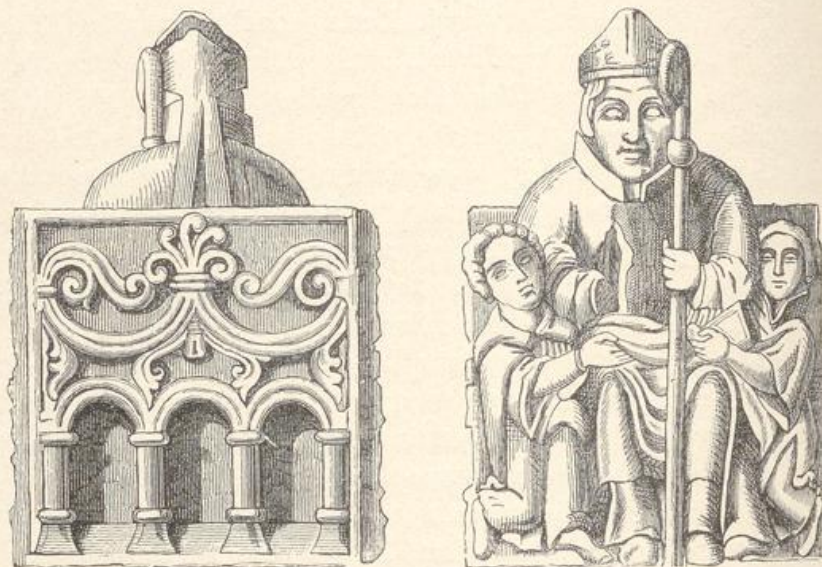
Zur Zeit der Minnesinger gehörte es zur höfischen Sitte, Schach zu spielen, weshalb alle Edelleute ihre Kinder darin unterrichten ließen. Im Hause jedes Ritters war das Schachspiel heimisch.

Die Schachfiguren hießen bei uns im Mittelalter Schachzabelfiguren, und es gab König, Königin, Ritter (Springer), Alte (Läufer), Roch (Turm), Venden (Bauern), die teils aus Ebenholz, teils aus Elfenbein, für Fürsten und sehr reiche Edelleute aber sogar aus Edelsteinen gefertigt waren.

In Alt-England nannte man die Schachfiguren König, Königin, Felsen (Turm), Alfin (Springer), Ritter (Läufer) und

Bauern. Man kannte dort 40 verschiedene Spiele und es gab für einige derselben sogar ein kreisrundes Schachbrett.

Das Shogi in Japan, bei dem es zwei Goldoffiziere, zwei Silberoffiziere, sechs Subalternoffiziere und sechs Soldaten giebt, ist eine Art Schachspiel, das, wie C. Netto erzählt, sogar die Droschkenkulis, solange kein Fahrgast zur Haltestelle kommt, leidenschaftlich und zwar auf der Erde sitzend spielen.



Aus der Sammlung der Deutschen Gesellschaft zu Leipzig.

Schachfigur des 14. und 15. Jahrh. (Vorder- und Rückansicht).

Das Brett hat 81 Felder, die Steine sind keilförmig und ihr Rang ergibt sich aus der Größe.

Auf den Riu-Kiu-Inseln existiert ein Schachspiel*), dessen Figuren unseren Damesteinen ähneln, doch tragen die weißen Steine rote Inschriften, die schwarzen grüne Inschriften zur Bezeichnung ihrer Bedeutung.

Die Siamesen fertigen sogar Brettfiguren aus Muscheln.

*) Berlin, Völkerkunde-Museum.

Unsere modernen Schach- und Dame-Spielbretter mit den hellen und dunklen Quadraten sind meist aus guten Hölzern gefertigt, doch gibt es auch Schachpläne auf Wachs- tuch und auf anderen Tuchstoffen, wie solche auch bei den Indern seit alter Zeit beliebt sind.

Die Schachfiguren sind aus Elfenbein, Bernstein, Knochen, Holz oder Metall. Die modernen allgemein üblichen Figuren zeigten schon lange vor der Entstehung unseres heutigen Kunstgewerbes mit seinen einfachen Konstruktionslinien jene in der Massenfabrikation begründete allereinfachste Form- gebung, bei welcher nur noch der Turm und der Springer in ihrem Äußeren einigermaßen an die Namen, die sie führen, erinnern.

Außer den üblichen Schachbrettern gibt es zusammen- klappbare Reiseschachkästchen, bei denen die Figuren mit Spitzen in die in den Feldern befindlichen Löcher gesteckt werden und die sich bei Bahn- oder Seereise trefflich be- wahren.

* * *

Rudolf von Gottschall sagt in seinem Schreiben, nachdem er vom Kampfspiel gesprochen: „Auch spukte schon das Schachspiel vor, welches zeitlebens eine Lieblings- beschäftigung und Zerstreung von mir gewesen ist.“

Wilhelm Jensen schreibt: „Nur Schach habe ich, gleichfalls in frühester Jugend, leidenschaftlich gespielt, ebenso Boccia.“

* * *

Auf demselben in Felder geteilten Brett wird auch das Damespiel gespielt, das viel älter als das Schachspiel zu sein scheint. Man bezeichnet jene Bretter der alten Ägypter mit 30 Feldern als Damebretter, aber diese uralten Brettspiele dürften mit unserem heutigen Damespiel doch wenig Gemein- sames gehabt haben. Nach Joseph Strutt war das Damespiel den Römern wohlbekannt und hieß bei ihnen ludus latrun-

culorum. Zur Zeit der Ritter war es jedenfalls allgemein beliebt und wurde mit „Zabelsteinen“ gespielt. Um 1727 kam dann in Frankreich die polnische Dame auf, die man mit 40 Steinen auf 100 Feldern spielte und die lange Zeit hindurch die älteren Spiele verdrängte.

Auch unsere Damesteine wären weiterer künstlerischer Ausbildung und Ausstattung wohl fähig, wenngleich beim Damespiel viel weniger Wert auf Unterscheidungsmerkmale der alle gleiche Bedeutung habenden Steine gelegt zu werden braucht wie beim Schach.

* * *

Auf der Rückseite des Schach- oder Damebrettes befindet sich meist die Zeichnung für das Mühlespiel, das in seiner Einfachheit und originellen Lustigkeit, die das Springen verursacht, so recht ein Spiel für Kinder ist.

Ob das in der Minnesinger-Zeit vorkommende Spiel „mile“ mit dem heutigen Mühlespiel irgendwie identisch ist, ist kaum mehr festzustellen.

Ein in seiner Aufzeichnung an das Mühlespiel erinnerndes Spiel ist das altenglische Spiel „Fuchs und Gänse“.

Es ist ein Brettspiel, das schon im 13. Jahrhundert in England bekannt war und mit 17 weißen Steinen, den Gänsen, und einem schwarzen Stein, dem Fuchs, auf einem kreuzartigen, von Diagonallinien durchzogenen Brettarrangement gespielt wurde.

Das Spiel besteht darin, die Gänsesteine so zu ziehen, daß der Fuchs sich nicht mehr bewegen kann. Dieses Spiel erinnert etwas an unser Wolf und Schaf, das auf dem Damebrett gespielt wird.

* * *

Im Innern der Schach- und Damespielkasten befindet sich meist die Vorzeichnung für das „Puff-“ und das „Triakspiel“.

Diese Spiele, die auch im Mittelalter schon existierten, werden mit Würfeln und mit Steinen gespielt; es gibt aber auch eine Spielart, die durch das Abschnellen der Steine an die Knipsspiele erinnert.

Ein Brettspiel, das besonders interessant gewesen zu sein scheint, das aber nicht mehr existiert und dessen Spielweise auch nicht mehr bekannt ist, war das Philosophen-Spiel, das noch im 16. Jahrhundert in England mit viereckigen, dreieckigen und runden, mit Zahlen beschriebenen schwarzen und



Nach Strutt Sports and Pastimes.

Triktrakspieler aus der Zeit der Minnesinger.

weißen Steinen auf einem doppelten Schachbrett gespielt wurde.

Es war ein Zahlenkriegsspiel, bei dem hervorragende Intelligenz und Berechnung zum Siege führten.

Eines der schönsten Spiele und dem Schach wohl ebenbürtig ist das älteste aller bekannten Brettspiele, das „Go“, das Lieblingsspiel der Japaner, es ist wohl vor ca. 4000 Jahren in China erfunden worden und kam ca. 800 Jahre n. Chr. nach Japan, wo es bald allgemein gebräuchlich wurde.

Jahrhunderte hindurch ist das Gospiel von dem japanischen Staate in einer Go-Akademie kultiviert worden.

Go wird auf einem quadratischen Brett mit je 19 Linien

in jeder Richtung und mit 181 runden weißen und 181 schwarzen Steinen gespielt.

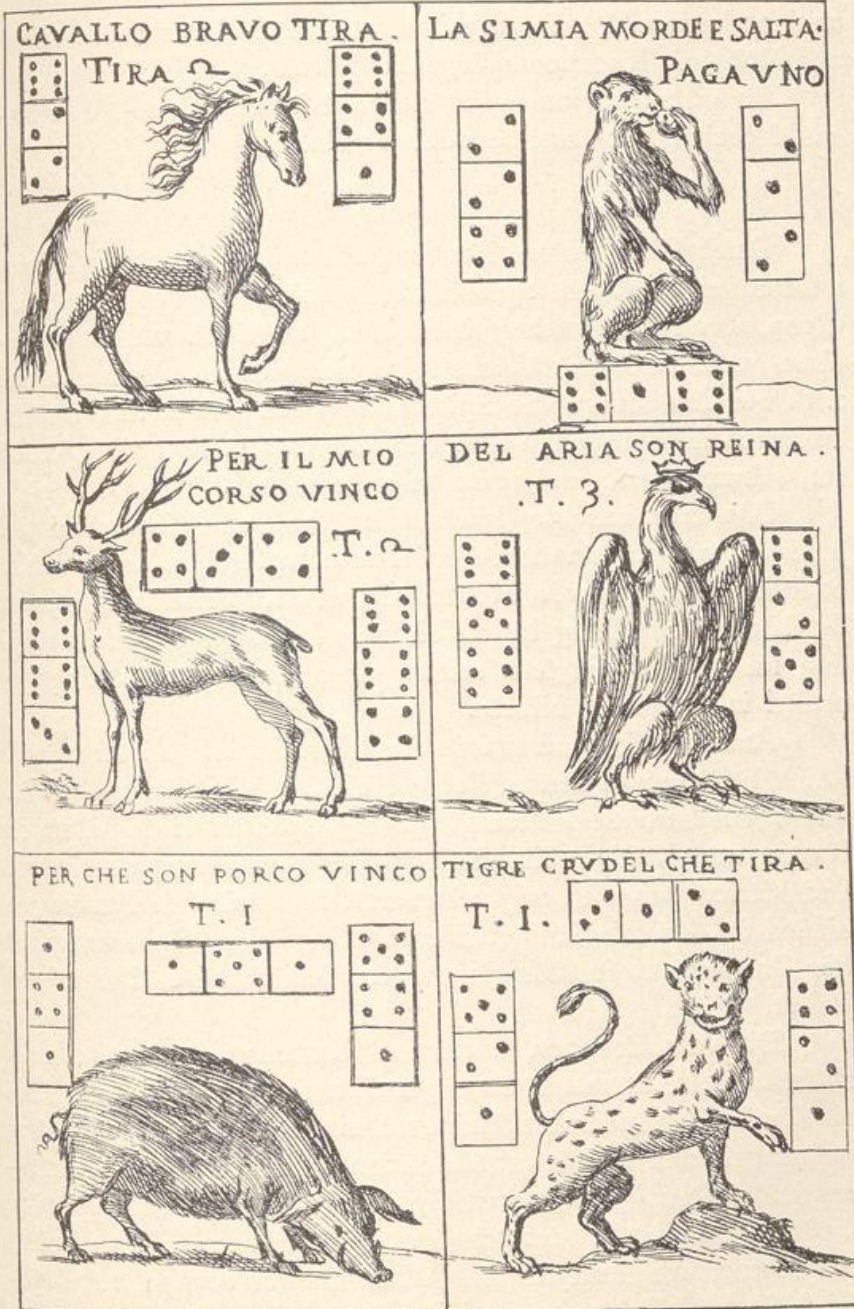
Die Steine werden auf die 361 Schnittpunkte der 19×19 Linien gesetzt. Es kommt darauf an, alle gesetzten Steine zu Ketten zu vereinigen, die viele freie Felder umrahmen. Wer innerhalb der Ketten die meisten freien noch nicht besetzten Schnittpunkte hat, ist Sieger.

Das Gospiel ist dem Schach insofern überlegen, als es der modernen Kriegskunst mit ihrem Massenkampf mehr entspricht wie das Schach, bei welchem einige Hauptoffiziere die ganze Entscheidung in persönlichem Kampf herbeiführen.

Von den modernen außer Schach, Dame, Mühle und Puff existierenden Spielen sind Halma, Salta und Go-Bang die allerbeliebtesten, aber die Zahl dieser Spiele wächst mit jedem Jahr. So gibt es jetzt Buhurt, Timo, Alveol, Kolorito, Trio, Via passare, Attacco, Reversi, Annektieren, Diplomatenpiel, Belagerungsspiel, Kriegsspiel, Rex, Strategica, Cetro, Barbacan, Futuro-Kriegsspiel und neuerdings das von dem Danziger Major H. Sauer herausgegebene Scala-Spiel, das eine Kombination von Kartenspiel und Brettspiel ist und mit runden Damesteinen gespielt wird, von denen jeder ein Kartenbild zeigt. Dies Spiel hat entsprechend dem Kartenspiel 52 Steine und das Brett 169 Felder.

* * *

Ein Steinspiel, das seine Augen vom Würfelspiel entlehnt und die Form der Steine vom Baukasten, weshalb es auch von kleinen Kindern sehr gerne zum Bauen benutzt wird, ist das Domino-Spiel. Das Domino-Spiel wurde gegen Ende des 18. Jahrhunderts von Frankreich nach England herübergebracht, wo seit 1879 das spanische Domino mit großer Vorliebe gespielt wird. Es ist das Domino, wie wohl übrigens allgemein bekannt, ein Zusammensetzspiel, bei dem die gleichen Augen, die je nach dem Umfange des Spiels 6—12 betragen,



Nach einem Stich von G. M. Mitelli.

Domino-Spiel um 1700.

aneinandergereiht werden müssen. Die Steine werden meist aus Holz mit Knochenauflage hergestellt.

Es gibt dann auch für kleine Kinder Bilder-, Marken- und Märchendominosteine oder Tafeln.

* * *

Auch die ältesten Kartenspiele dürften vor Erfindung unserer eigentlichen Spielkarten wenigstens in Japan und China, wenn auch nicht mit Steinen, so doch mit bemalten Holz- und Elfenbeintäfelchen gespielt worden sein, zumal z. B. bei den Indern die Spielkarten noch heute aus runden Bilderscheiben bestehen und bei den Patagoniern sind sie aus rot, schwarz, gelb und grün bemaltem Leder.

Als dann im 14. Jahrhundert bei uns die Spielkarten heimisch wurden, stand die Spielkartenmalerei in hoher Blüte, und die Erfindung von Holzschnitt und Kupferstich steigerten die Kartenherstellung bis zu einem wirklichen Industriezweig, der im 15. Jahrhundert schon einen bedeutenden Exportartikel in Nürnberg bildete.

Auch in England wurde das Kartenspiel bei Arm und Reich bald sehr gebräuchlich. Heinrich VII, Heinrich VIII. und ganz besonders Königin Mary spielten leidenschaftlich Karten und Königin Elisabeth spielte besonders gern Primero. Die Kartenkönige in englischen und französischen Packungen hießen im 16. Jahrhundert David, Alexander, Cäsar und Karl der Große und die Königinnen Rachel, Argine, Pallas und Judith.

Die verschiedenen modernen Kartenspiele hier einzeln zu behandeln, kann umsoweniger Zweck dieses Werkes sein, als für Kinder mehr die kleinen Patience-Karten und Bilderwahrsagekarten in Betracht kommen, als die wirklichen Kartenspiele. Es genügt daher wohl die Erwähnung, daß von der Spielwarenindustrie deutsche und französische Kartenspiele und ferner die Bezique- und Whist-Marken sowie die Anlege- und Boston-Marken hergestellt worden sind.

Wilhelm Jensen führt in seinem Schreiben unter den Spielen, die er mit Eifer betrieb, auch alle Kartenspiele, hauptsächlich L'Hombre an.

* * *

Für die bisher genannten Hauptspiele am Tische sind große, elegante Kästen oder auch sogar Tische gebaut worden, die alles Notwendige zum Schach-, Dame-, Halma-, Domino-, Lotto-, Würfel- und Kartenspiel sowie für das Glocke- und Hammerspiel enthalten und die unter dem Namen „Spiele-tische“ oder „Spielmagazine“ im Handel sind.

* * *

Victor Blüthgen schreibt: „Von den häuslichen Spielen am Tisch ist mir nur Hammer und Glocke, ein Kartenspiel — Tippe geheiß — mit einer kniffligen Nüance Rügetippe, ferner Domino und die einfachen Brettspiele im Gedächtnis.“

Cäsar Flaischlen nennt in seinem Schreiben an Spielen, die er als Kind neben anderen, also zwischen hindurch spielte: „Hammer und Glocke, Pochbrett, Mühle, Dame, Federspiel, Schach — —.“

* * *

Den Würfelspielen, bei denen das Fallen des Würfels Gewinn oder Verlust entscheidet, sind auch die Kugeltische verwandt, bei welchen das Rollen der Kugel und ihr Treffen in eine Vertiefung oder in ein Ziel oder endlich in mehrere Ziele in Gestalt von Kegeln, die umfallen müssen, sei es durch Zufall oder bei anderen Spielen durch Berechnung den Ausschlag geben.

Während die uralten Murmelspiele, die meist im Freien gespielt werden, unter den Sport-, Turn- und Freispielen behandelt werden sollen, darf hier ein Kugelbrettspiel von ehrwürdigstem Alter Erwähnung finden, das als der älteste bekannte Vorfahre sämtlicher Tischkugelspiele angesehen werden kann.

Aus der ältesten Zeitrechnung Alt-Ägyptens herrührend befindet sich im Berliner Museum eine kreisrunde, wie eine

zusammengerollte Schlange aussehende Steintafel mit nach innen schneckenförmig zusammenlaufender Rinne. Auf dieser Steinbrette, das durch die erhöhten Schlangenschuppen viele Hindernisse bietet, ist im alten Ägypten jedenfalls mit Kugeln gespielt worden.

* * *

Bei uns ist das bekannteste aller Kugeltischspiele das Roulette, das mit seinem „rouge“ und „noir“ schon für manchen mit kühnen Hoffnungen zum Tische Fortunae ziehenden Glücksritter verhängnisvoll geworden ist.

Das Roulettespiel besteht aus der bekannten drehbaren Roulettescheibe mit Nummern, dem Rundkasten, in dem diese Scheibe rouliert und der hineinzuerwerfenden Kugel, die zuletzt auf einer Nummer stehen bleibt und Gewinn oder Verlust bezeichnet.

Während dieses Spiel meist für Erwachsene geeignet ist, ist in den Wettrennspielen, bei denen durch einen Mechanismus 4 bis 6 Pferdchen auf einer Rundscheibe laufen und entweder ein Ziel oder die Zahl der auf sie durch ein Rohr fallenden Ringe den Sieg entscheiden, auch den kleineren Kindern die Freude an einem drehbaren Gewinnspiel in sehr sinniger Weise vermittelt. An die Stelle der Kugel treten hier eben die karussellartig roulierenden Pferdchen.

Aber eine ganze Anzahl von teils sehr hübsch konstruierten Spielen widmen sich ausschließlich dem Kugellauf.

Die Kugel läuft teils durch eine Spirale einen Turm herunter, um unten auf einem Brett in Vertiefungen zu rollen oder Kegel umzuwerfen, teils wird sie — und hierbei handelt es sich dann um eine Anzahl von Kugeln — durch einen in der Mitte einer Rundscheibe laufenden Kreisel in das Ziel geschleudert.

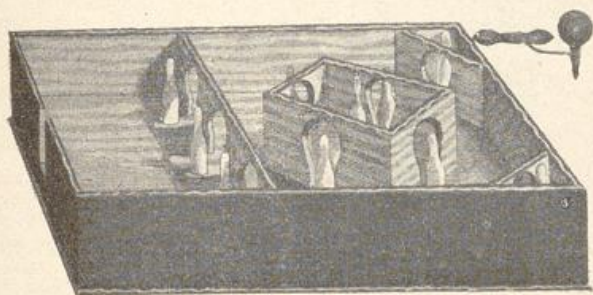
Bei den Tivolis und Nicolasspielen wird sie mittels Mechanik oder Stoß oder durch Pustball entweder auf ein Brett mit Hindernisse bildenden Metallstiften getrieben oder

gegen die Kugel des Gegners geschleudert, wobei teils Geschicklichkeit, meist aber der Zufall entscheidet.

In diesen Tischspielen gibt es eine bewundernswerte Mannigfaltigkeit; doch es würde zu weit führen, alle diese teils ganz reizenden Spiele zu beschreiben.

Nur ein Spiel, das Mühlen-Tivolispiel, soll hier wegen seiner wirklich sehr hübschen Ausführung Erwähnung finden.

Übereinander stehen fünf Müllergesellen auf der Treppe einer Mühle. In diese Mühle wird eine Kugel geworfen.



Kegelspiel oder Schnurrtsch (Mitte des 19. Jahrh.).

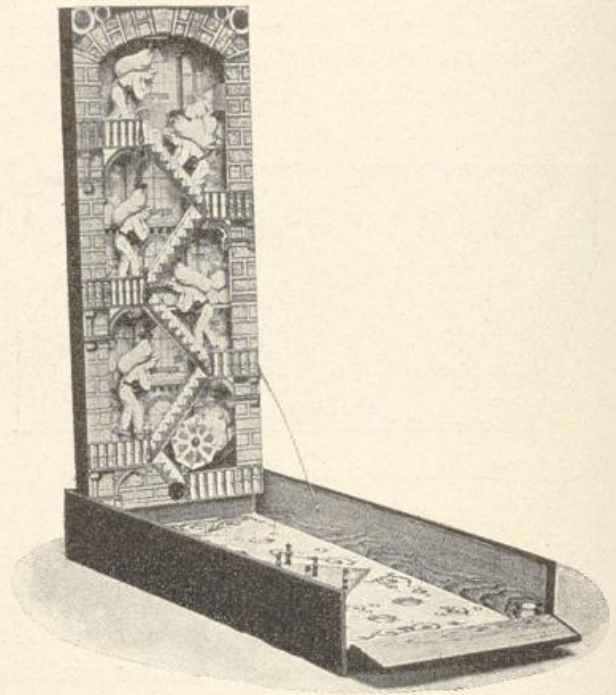
Durch Druck auf einen Mechanismus fliegt die Kugel in einen kleinen Behälter, den der oberste Müllergeselle oben in dem Sack hat, den er auf dem Rücken trägt. Die Schwerkraft der Kugel läßt den obersten Müller sich herniederbeugen bis zu dem unter ihm stehenden, die Kugel fällt in den Behälter des zweiten, und während der erste sich wieder aufrichtet, beugt der zweite sich hernieder und vermittelt die Kugel dem dritten, dieser gibt sie wieder an den vierten, bis endlich der fünfte und unterste sie auf das Brett fallen läßt, auf dem sie kleine Kegel umzuwerfen hat.

Dieses Spiel mit den fünf sich herabbeugenden Müllerburschen ist für Kinder ein wirklich entzückendes Spielzeug, das ihnen viele Freude machen dürfte.

* * *

Wohl das schönste, gesundeste und durch die Notwendigkeit von Geschicklichkeit und Berechnung auch interessanteste aller Tischkugelspiele ist das Billardspiel.

Man glaubt im allgemeinen, daß es nur ein Spiel für Erwachsene sei, es eignet sich aber wegen der oben ge-



Mühlen-Tivolispiel.

nannten Vorzüge in ganz hervorragendem Maße für ältere Kinder und sollte als Kinderspiel weit mehr gepflegt und kultiviert werden, als dies in Wirklichkeit geschieht.

Das Billardspiel ist ursprünglich wohl auch ein Rasenspiel gewesen, doch wurde es im 16. Jahrhundert schon allgemein auf mit Tuch überzogenen Tischen gespielt.

Ludwig XIII. ließ im Palais von Fontainebleau einen Billardsaal einrichten, und Ludwig XIV. erhob das Spiel zu

einem der feinsten Gesellschaftsspiele, das er mit Chamillard als Partner leidenschaftlich spielte. Seine drei Enkel besaßen sogar einen Billardtisch, auf dem eine kleine Festung stand, in deren Tor die Kugeln hineingeschoben werden mußten.

Zu unseren modernen Kinderbillards, die auf den Tisch gestellt werden, gehören meist drei Kugeln und zwei Queues, doch gibt es auch große Kinderbillards in Tischhöhe, zu denen dann auch noch kleine Kegel gehören.

Beim Billardspiel der Kinder achte man von vornherein auf richtige Handhabung der Queues, weil eine Meisterschaft in diesem trefflichen Tischspiele selten erlangt wird, wenn bei Erlernung der Anfangsgründe sich schlechte und schwer zu überwindende Angewohnheiten und Fehler in die Spielweise einschleichen.

* * *

Victor Blütgen schreibt: „Auch ein Billard baute ich damals für die Familie. Die Rücken der Bände eines Piererschen Lexikons gaben die Banden, ein Pfeifenrohr diente als Queue, Glasmurmeln als Bälle. Großartig spielte sich damit“

Wilhelm Jensen schreibt: „war später überhaupt eine „Spielratte“, die beinahe jedes vorhandene Spiel, besonders Billard und Krocket — mir heut nicht mehr begreiflicher Weise auch alle Kartenspiele, hauptsächlich L'Hombre — mit Eifer betrieb.“

* * *

Dafür, daß die Kinder auch diejenigen Spiele, die meist nur im Freien oder wenigstens in großen Hallen gespielt werden, im engen Raume des Zimmers oder sogar auf der Platte eines Salontisches spielen können, hat die Spielzeugindustrie durch verkleinerte Herstellung dieser Spiele gesorgt. So gibt es ein zierliches kleines Tischkrocket, ein entzückendes Table-Tennis-Spiel und dann das auf Tisch oder Fußboden zu spielende Chuck-Chuck, das eine Abart des Boccia-Spiels ist.

Diejenigen Spiele, die meist am Tische gespielt werden,

aber nicht unbedingt mehrere Personen erfordern, also auch nicht zu den eigentlichen Gesellschaftsspielen gehören, andererseits aber auch nicht zu den Handfertigkeitsspielen gezählt werden dürfen, da ebenso sehr der Zufall wie die Geschicklichkeit oder Berechnung den Ausgang oder das Gelingen des Spiels entscheiden, sind die Geduldspiele.

Das hübscheste der Geduldspiele, aber eigentlich schon mehr ein Brettspiel, ist Spinnfix. Hierbei sollen fünf Spinnen eine Fliege fangen, was den armen Spinnen sehr schwer fällt. Es ist dies übrigens ein Spiel für zwei Personen.

Bei den meisten dieser Geduldspiele sind mit viel Mühe und Geduld Figuren zusammzusetzen, Stäbchen in eine bestimmte Lage zu bringen, Holz- oder Metallknäuel zu entwirren, Kugeln durch Labyrinth zu einem Ziel zu lancieren und andere mehr oder weniger schwierige Aufgaben zu lösen.

Es gehören hierzu außer vielen kleinen, meist billigen Schnurpfeifereien auch die größeren aus Laubsäge-Ausschnitten sich zusammensetzenden Bilder, z. B. ein Pferd, eine Ente, eine Landkarte, Märchenbilder und andere Darstellungen mehr.

* * *

Cäsar Flaischlen schreibt: „Dann kamen Geduldspiele: Bilder auf Laubsägeholz geklebt, in möglichst verschnörkelte Formen zersägt, durcheinandergeworfen und dann zusammengesetzt. Wer zuerst fertig war, kriegte einen Apfel.“

* * *

Auch das Solitärspiel mit Kugeln oder Stiftchen auf Brett zu spielen gehört hierher, und ebenso das Wolf und Schaf-Spiel vom Damebrett.

Über die erziehlche Wirkung der Geduldspiele läßt sich sehr streiten, sie erziehen mindestens ebenso sehr zur Ungeduld wie zur Geduld, und daß man sie Kranken schenkt, liegt wohl mehr daran, daß es zum Teil kleine Selbstbeschäftigungsspiele für eine Person sind, als etwa an ihrem die Ungeduld überwindenden Charakter.