



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

a) Würfelspiele

[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 Völkern 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.

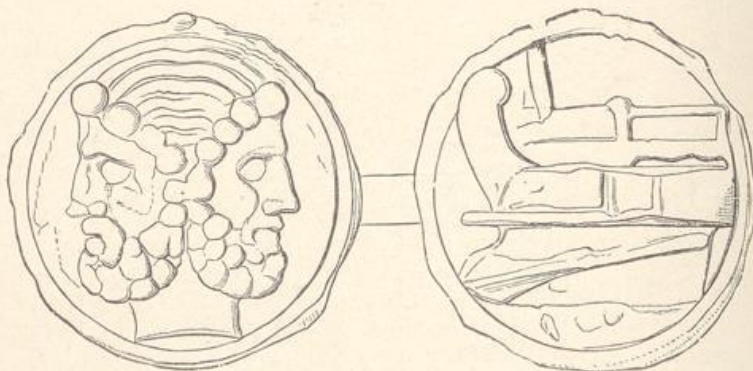


Altgriechisches Knöchelspiel.

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.

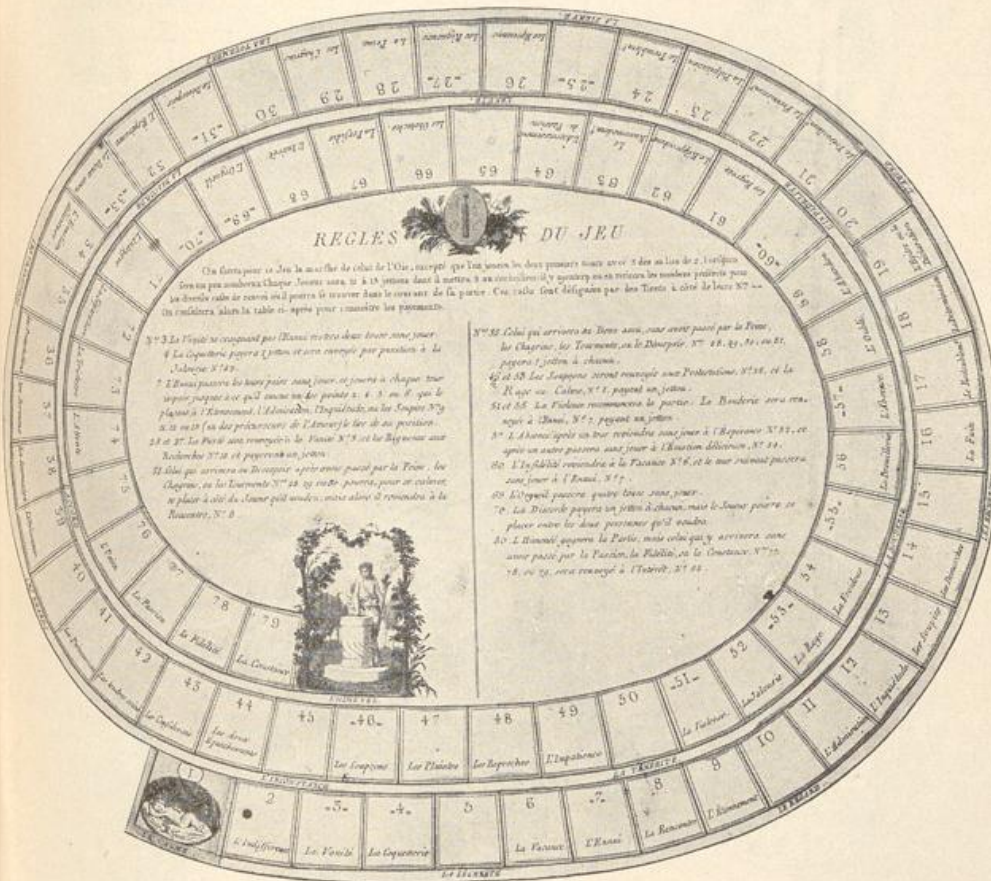
* * *

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 Zahlenlottó 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