



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

b) Aufruf- und Lottospiele

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

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 Zahlenlotto 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 einwandfrei 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