



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

c) Quartettspiele

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

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