

spiel mit

Gesellschaftsspiele früher heute anderswo

Alter 3 - 128

Die **Informations- und Materialmappe**, die Sie gerade in Händen halten, ist gedacht für Lehrer und Lehrerinnen, Hortgruppenleiterinnen, Erzieherinnen und Erzieher, sowie für interessierte Eltern. Diese Mappe soll Ihnen eine Hilfe sein zur Vor- und Nachbereitung eines Ausstellungsbesuchs im Kindermuseum.

In dieser Mappe finden Sie:

1. Einführung
2. Kopien sämtlicher Texte, die sich in der Ausstellung befinden:

Bereichstafeltext „Lottospiele“

Bereichstafeltext „Brettspiele“

Bereichstafeltext „Gesellschaftsspiele“

Bereichstafeltext „Legespiele“

„Kühe und Leoparden“

„Pachisi“

„Senet“

„Nyout“

„Zohn Ahl“

„Würfeln“

„Domino“

„Tangram“

„Poch“

„Ludo“

„Schwarzer Peter“

„Die Reise durch die Schweiz“

„Die Fahrt nach dem Südpol“

„Erinnerungen“

3. Kopiervorlagen von Spielplänen

Gestaltungsvorschläge

4. Literaturliste

Die Ausstellung „**Spiel mit - Gesellschaftsspiele früher, heute, anderswo**“ des Kindermuseums zeigt ca. 50 Spiele aus dem 19. Jahrhundert bis in die zwanziger Jahre dieses Jahrhunderts. Sie sind in vier Bereichen ausgestellt. Dort finden sich **Brettspiele**, wie „Reise durch die Schweiz“, „Ludo“, ein Vorläufer von „Mensch ärgere Dich nicht“, „Auf und Ab“ und ein Reise-Halma. Im Bereich der **Lottospiele** sind „Das größte belehrende Bilderlotto“, ein „Naturgeschichtliches Lotto“, ein Sprach- und ein Rechenlotto ausgestellt. Domino, Bilderwürfel und Mosaikspiele sind unter dem Begriff **Legespiele** und Flohspiel, Pochbrett, „Glocke und Hammer“, Schwarzer Peter, mehrere Quartette, ein Angel- und ein Tischkegelspiel als **Gesellschaftsspiele** ausgestellt. Alle Spiele stammen aus der Spielzeugsammlung des Historischen Museums. Das älteste ausgestellte Spiel ist ein Reisespiel von 1814. Die meisten wurden erst kürzlich angekauft und sind erstmalig ausgestellt.

Keineswegs soll diese Ausstellung nur vermitteln und belehren; nach Herzenslust soll gespielt, gewürfelt, gezockt und geknobelt werden. Dazu befinden sich in der Ausstellung Reproduktionen der ausgestellten Spiele und moderne Variationen, aber auch aktuelle Spiele mit neuen Spielideen finden sich hier.

Dazu ergänzend und erweiternd haben wir Rekonstruktionen antiker Spiele aus fremden Kulturen angefertigt und in die Ausstellung gelegt. Dort kann man das indianische „Zohn Aht“, das asiatische „Kühe und Leoparden“, das ägyptische „Senet“ und viele andere fremdländische Spiele ausprobieren und kennenlernen.

Ein Ziel der Ausstellung ist es, die Besucher – Kinder und Erwachsene – für die alten und zum Teil auch schon unbekannteren Spiele zu interessieren; sie zum Gespräch zwischen den Generationen anzuregen. Eine Schulklasse oder Projektgruppe kann eigene Großeltern oder alte Menschen aus dem Stadtteil als Zeitzeugen befragen: „Was habt Ihr früher gespielt, mit wem habt Ihr gespielt,“ um herauszufinden, welche Spiele beispielsweise bis heute ihre Aktualität bewahrt haben.

Die Reisespiele, wie z.B. „Die Reise durch die Schweiz“ oder „Die Fahrt nach dem Südpol“ – im 19. Jahrhundert eine Verbindung zwischen Wissensvermittlung und Vergnügen – sind besonders geeignet, spielerisch Inhalte zu vermitteln. Nicht viele Menschen konnten es sich erlauben, zu reisen, daher wurden solche Spiele als Möglichkeit genutzt, andere Kulturen und Menschen kennenzulernen. Eine Reise in die Schweiz war vor 100 Jahren etwas besonderes und eine Fahrt zum Südpol ein gefährliches Abenteuer. Schauen Sie sich mit den Kindern die alten Reisespiele an, spielen Sie sie zusammen nach und vergleichen Sie damit die neuen, aktuellen Reisespiele. Versuchen Sie, mit Ihrer Klasse oder Gruppe ein neues, eigenes Reisespiel zu entwickeln: „Das reisende Klassenzimmer“. Was finden die Kinder heute wichtig? Was ist für sie mitteilenswert über andere Länder und Menschen? Oder übersetzen Sie die letzte Klassenfahrt in ein Reisespiel.

Auch bei den Lottospielen wurden, ähnlich wie bei den Reisespielen, scheinbar spielend Kenntnisse des Lesens, Schreibens, Rechnens, aber auch der Geographie, Geschichte und Biologie vermittelt. Wie würde ein Tierlotto heute aussehen? Leben die Tiere, die in dem „Naturgeschichtlichen Lotto“ abgebildet sind, noch heute? Welche Tiere kennen die Kinder? Wie sähe ein Tierlotto aus, das sich mit Tieren in der Stadt beschäftigt? Auch ein Sprachlotto wie „Parlez-vous francais?“ kann Anregung für die Fremdsprachenvermittlung in einer Anfängerklassen sein.

Mit Hilfe der exotischen und antiken, fremdländischen Spiele wollen wir auf den interkulturellen Aspekt des Spielens verweisen. Die Menschen spielten schon, bevor es die Schrift gab und verschiedene Kulturen entwickelten gar nicht so unterschiedliche Spiele.

Bitte wenden!

Lassen Sie sich in der Ausstellung von unseren Aufsichten die Spielmittel zu „Pachisi“, „Ludo“ und „Mensch ärgere Dich nicht“ geben, teilen Sie die Klasse in drei Gruppen und spielen Sie! Woher kommen die Spiele? Was haben die Spiele gemeinsam? Gibt es Unterschiede? Bitten Sie die ausländischen Kinder, Spiele aus ihrer Heimat vorzustellen.

Nicht zuletzt soll unsere Ausstellung Sie dazu einladen, mit der ganzen Familie wieder einmal zu spielen. Leider verkümmert die Spielkultur etwas im Zeitalter von Gameboy und Nintendo. Jede Schulklasse, die bisher schon die Ausstellung besuchte, machte sich begeistert daran, im Wettstreit mit den anderen, die kleinen Spielfiguren - aller Hindernisse zum Trotz - sicher zum Ziel zu bringen.

Die Ausstellung ist für jedes Alter geeignet; die Hauptsache ist, man spielt gerne und interessiert sich für Spiele. Am meisten werden Kinder im Alter zwischen 5 und 12 Jahren angesprochen. Es gibt aber auch ganz einfache Spiele, die schon Kinder ab 3 Jahren spielen können. Knifflige und raffinierte Spiele, von denen sich auch Erwachsene fesseln lassen können, finden sich jedoch ebenso in der Ausstellung.

Übrigens: Gerne stellen wir die selbstgemachten Spiele im Kindermuseum aus.

Texte:

Susanne Gesser, Ursula Kern

Gestaltung:

conceptdesign, Frankfurt

Lottospiele

Der Ursprung der besonders im 19. und frühen 20. Jahrhunderts beliebten Lottospiele ist die Lotterie, die es als Glücksspiel schon in der Antike gab. Sie entwickelte sich in Europa seit dem Mittelalter bis zur heutigen „Ziehung der Lotozahlen“.

Auch als Kinderspiel ist das Lotto ein Glücksspiel, das gerade darin seinen Reiz hat, daß die Chancen für alle gleich sind.

Eine einfache Version ist das Zahlenlotto. Dabei versucht man, die von einem Spielleiter gezogene und aufgerufene Zahl auf der eigenen Zahlenkarte zu finden und mit einem durchsichtigen Plättchen abzudecken. Wer als erster seine Karte gefüllt hat, gewinnt. Aber auch hierfür gibt es schon eine Variationsmöglichkeit, bei der gerechnet werden muß, sodaß sich hinter dem sorglosen Spiel gleich ein Lerneffekt befindet.

Ähnlich verhält es sich bei weiteren Lottospielen, die wir in der Ausstellung zeigen. Beim Geschichtslotto wird zugleich die ganze Weltgeschichte von den Ägyptern bis ins 19. Jahrhundert vermittelt. Das Naturgeschichtliche Lottospiel versteht sich „Zum Nutzen und Vergnügen der Jugend“; ebenso wie das Bilderlotto als „Größtes belehrendes Bilderlotto“.

Lottospiele gibt es auch heute noch in vielen Varianten zu kaufen und sie erfreuen sich gerade bei den Jüngeren großer Beliebtheit.

„Mensch, ärgere Dich nicht“ heißt es, wenn der Gegner beim Spiel die eigenen Figuren behindert oder schlägt. Viele Spiele werden ausgefochten, indem man bestimmte Positionen bezieht, um feindliche Steine zu blockieren oder zu schlagen. In anderen Spielen wiederum strebt man dem Ziel zu, ohne den Gegner zu behindern. Allen Spielen gemeinsam ist das Brett oder der Spielplan, auf dem gewürfelt und gezogen oder einfach nur gesetzt wird.

Die Laufspiele sind häufig spiralförmig angeordnet, wie z. B. das hier ausgestellte Reisespiel „Reise in die Schweiz“. Neben der Unterhaltung versuchen Reisespiele Wissenswertes über Land und Leute, andere Kulturen und Kontinente zu vermitteln.

„Auf und Ab“ ist eine andere Art von Laufspiel. Hierbei können „Abkürzungen“ in Richtung Ziel, allerdings auch in Richtung Start genommen werden. Das Vorbild dazu ist das indische „Schlange und Leitern“, das einen religiösen Hintergrund hat.

Gesellschaftsspiele

Kugel und Kegel, Karten, Würfel, Angel und Fische, spitze Hütchen, Glocke und Hammer und noch andere Spielfiguren, sowie Spielpläne, Bretter, Becher, dies alles braucht man für Spiele, die wir als Gesellschaftsspiele bezeichnen.

Diese Spiele sind für zwei und mehr Spieler beliebigen Alters und erfordern Schnelligkeit, Geschick, Ausdauer, Raffinesse, Geduld und Glück. Bei Quartetten benötigen die Spieler außerdem noch gewisse Kenntnisse, die beim Spiel, z. B. mit botanischen, geographischen oder historischen Quartetten, zugleich erweitert werden.

Bei Spielen, wie „Poch“ und „Glocke und Hammer“ kommt es auf die Kombination von Glück und Aufmerksamkeit an, will man das Spiel gewinnen.

Die meisten Spiele sind Spiele mit einfachen Bewegungsabläufen und besonderen Geräten, bei denen man seine Geschicklichkeit und Schnelligkeit unter Beweis stellen kann.

Unter den Begriff Legespiel lassen sich eine Menge von Spielen zusammenfassen. Es können Spiele sein, bei denen Muster gelegt werden sollen, entweder nach einer Vorlage oder ganz nach Lust und Laune. Die Vielzahl der Mosaikspiele, die auch in der Ausstellung zu sehen sind, zeigt deren Beliebtheit. Es sind ruhige Spiele, bei denen man mit viel Geschick kleinste Perlen, Holzapfen oder flache Plättchen zusammensetzen muß.

Legespiele mit Würfeln, bei denen sich auf jeder Seite der Teil einer größeren Abbildung befindet, gibt es auch heute noch besonders für kleinere Kinder. Es handelt sich um eine Art Puzzle, auch wenn es sich von den heute weit verbreiteten Puzzleformen unterscheidet. Ein sehr schönes Spiel, dessen Regeln wir nicht genau kennen, aber das ganz offensichtlich zur Belustigung beitragen sollte, ist das ausgestellte Legespiel mit Tierfiguren. Das Zusammenfügen von zwei Karten ermöglicht die „Erfindung“ der ausgefallensten Tiergestalten.

Die meisten Legespiele werden allein gespielt: nur bei wenigen, wie dem Domino, finden sich mehrere Personen zusammen.

Die Reise durch die Schweiz

Die Reise durch die Schweiz führt zu den schönsten und bekanntesten Orten der Schweiz. Zum Spielen benötigt man 6 Spielfiguren, die man selbst herstellen kann. Außerdem benötigt man eine Reisekasse, die mit Kichererbsen, Bohnen oder Pfennigen gefüllt wird (mindestens 100, im Spiel werden sie mit Marken bezeichnet).

Teilnehmerzahl: 2-6 Personen

Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 15 Erbsen, Pfennigen,... Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur, für die er 6 Marken in die Reisekasse bezahlt. Der älteste Spieler übernimmt die Spielleitung, er verwaltet auch die Reisekasse. Die Spieler setzen ihre Figur auf Nr. 1 Schaffhausen, danach wird der Reihe nach gewürfelt. Jeder Spieler besetzt die Zahl auf dem Spielfeld, die den gewürfelten Augen entspricht und zieht auf diese Weise weiter.

2. Winterthur
- 3/4 Zürich. Die Reisenden halten sich hier auf, bleiben eine Runde sitzen und zahlen fürs Übernachten 2 Marken.
5. Zug
6. Telskapelle mit der hohlen Gasse.
7. Rigi. Der Reisende zahlt für eine Fahrt mit der Zahnradbahn auf den Rigi 3 Marken in die Kasse.
8. Brunnen. Der Reisende macht einen Spaziergang zu der berühmten Axenstrasse; rückt auf Nr. 9 vor.
9. Axenstrasse
10. Telskapelle. Der Reisende zahlt für die Besichtigung 1 Marke.
11. Fluelen. Station der Gotthardbahn.
12. Vierwaldstätter See. Der Reisende macht eine Rundfahrt und fährt nach Brunnen auf Nr. 8 zurück.
13. Luzern
14. Der Reisende macht eine Bergtour und erhält 3 Marken aus der Kasse für Proviant.
15. Bnenz
16. Intertaken
17. Lauterbrunner Tal
18. Die Jungfrau. Der Reisende macht eine weitere Bergtour und erhält 2 Marken für Proviant.
19. Thun
20. Hinabgleiten auf einem Schneefeld; der Spieler zahlt für einen Führer 8 Marken
21. Bern
22. Freiburg. Der Reisende trifft einen Bekannten aus der Heimat und zahlt 1 Marke.
23. Lausanne
24. Genf. Die Reisenden halten sich in Genf auf und bleiben eine Runde sitzen.
25. Die Reisenden zahlen für die Miete eines Pferdes 2 Marken.
26. Montreux
27. St. Montz
28. Wasserfall, Pissevache
29. Kletterpartie. Die Reisenden machen eine Kletterpartie und erhalten für Proviant 2 Marken.
30. Matterhorn Zermatt
31. Bad Leuk. Die Reisenden haben schlechtes Wetter und bleiben hier eine Runde sitzen.
32. Visp
33. Brieg
34. Eine Gemse. Wer diese entdeckt erhält 2 Marken.
35. Bellinzona
36. Wer Edelweiß findet, bekommt 1 Marke.
37. Brücke auf der Bernhardinstraße.
38. Splügen
39. Brücke bei Suvers. Die Reisenden gehen langsam vorwärts. Sie dürfen nur 1 oder 2 würfeln.
40. Rheinfall im Rofflagrunde und
41. Brücke in die Via Mala
42. Das verlorene Loch in der Via Mala. Die Reisenden rücken nach Nr. 45 vor.
45. Chur
43. Felsberg
44. Schloß Reichenau
- 46/47. Bad Pfäfers. Der Reisende kauft Ansichtskarten und zahlt 3 Marken.
- 48/49. St. Gallen. Der Reisende sendet eine Depesche nach Hause, daß er zurückkommt und zahlt 1 Marke.
50. Lindau. Einfahrt in den Hafen. Wer hier zuerst ankommt, erhält die Hälfte der Kasse, der Nachfolgende 2/3 und der Dritte den Rest der Kasse.

Den Mitspielenden wünschen wir eine recht vergnügte Schweizerreise.

Zum Spielen benötigt man 6 Spielfiguren und 6 Vorratslagernummern. Diese stellt man selbst her. Außerdem benötigt man eine Spielkasse, die mit Kichererbsen, Bohnen oder Pfennigen gefüllt wird (mindestens 60, im Spiel werden sie mit Marken bezeichnet). Jeder Spieler erhält außerdem als Startkapital 15 Erbsen, Pfennige...

Teilnehmerzahl: 2-6 Personen

Jeder Spieler wählt 1 Spielfigur und 1 Vorratslagernummer. Es wird gewürfelt. Die gewählten Nummern bestimmen die Reihenfolge beim Würfeln. Erst beim Würfeln einer geraden Zahl, darf die Spielfigur auf Feld 1. Hier lernt man den berühmten Polarforscher Roald Amundsen kennen. Um den Gang des Spiels der Erforschung Amundsens anzupassen, muß jeder Spieler die Vorratslager auf Bild Nr. 40, 48 und 54 erreichen. Da vom Hauptvorratslager auf dem 80. Grad (Nr. 40) zu dessen Anlegung ein volles Jahr erforderlich war, muß der Spieler zurück nach Framheim (Nr. 27) um dort zu überwintern. Bei Erreichen einer roten Nummer sind die nachstehenden Regeln zu beachten:

1. Nimmt an der Erforschung des Südpols teil und zahlt 5 Marken in die Kasse.
5. Der Fram verläßt die Heimat: Spieler sendet einen letzten Gruß nach Hause und zahlt 3 Marken in die Kasse.
7. Frischer Westwind. Wird bei bewegtem Meer seekrank und muß einmal mit Würfeln aussetzen.
9. Der Fram steuert mit vollen Segeln südwärts: rückt auf Nr. 13 vor.
10. Hilft beim Schienen eines gebrochenen Hundebeines, erhält 3 Marken aus der Kasse.
12. Bekommt beim Überschreiten des Äquators einen Hitzschlag, bricht die Reise ab und fängt bei 1 wieder an.
14. Die Treibergrenze beim Mondschein glücklich durchquert, rückt vor auf Nr. 17.
18. Beim Fang eines Albatros mitgeholfen, erhält 3 Marken.
21. Glückliche Ankunft an der Eisbarriere. Ausladen der Lebensmittel vom Fram zum Land; setzt einmal mit Würfeln aus.
23. Hat Glück beim Seehundfang und erhält dafür 3 Marken.
27. Hilft beim Hausbau des Framheims und setzt deshalb eine Runde aus.
29. Arbeitsabend im Framheim. Verdient durch Geschicklichkeit ein besonderes Lob seiner Kollegen und darf nochmals würfeln.
30. Küche in Framheim. Der Küchenchef waltet gut seines Amtes und erhält dafür 2 Marken.
31. Die Schlitten haben sich nicht bewahrt und müssen umgearbeitet werden. Darf nur weiterrücken beim Werfen einer ungeraden Zahl.
32. An der Nähmaschine im Framheim. Erhalt für seine Kunst 2 Marken.
34. An der Eiskante. Aufbruch zur Fahrt nach dem Südpol mit großen Vorräten. darf auf Nr. 39 vorrücken.
38. Schneehöhle zum Aufbewahren von Seehundfleisch und sonstigen Vorräten.
40. Hauptvorratslager auf dem 80. Grad. Die sinnvoll angelegten Vorratslager trugen hauptsächlich zum Gelingen der Expedition bei. Nach Errichtung des Hauptvorratslagers mußte Amundsen wegen zu großer Kälte zurück nach Framheim, um dort zu überwintern. Nr. 40 muß jeder Spieler erreichen, wer darüber hinaus würfelt, bleibt auf seinem alten Platz. Wer Nr. 40 erreicht, legt seine Vorratslagernummer nieder und geht zurück nach Framheim Nr. 27. Beim zweitenmal ist es nicht nötig direkt auf Nr. 40 zu kommen, der Spieler nimmt seine Vorratslagernummer weg, wenn er Nr. 40 zum zweitenmal erreicht oder überschritten hat.
43. Gute Schneebedingungen; rückt vor auf Nr. 46.
44. Rast auf dem Vormarsch. Nur wer eine ungerade Nummer wirft, darf weiterrücken. Am hintersten Schlitten befindet sich ein Meßrad, welches die täglich zurückgelegte km-Anzahl anzeigt.
46. Seehund auf Eisschollen.
47. Pinguin, im Hintergrund Südpolarlicht.
48. Erreicht den 82. Grad und erhält für Errichten eines Vorratslagers 2 Marken aus der Kasse. Jeder Spieler muß hier ankommen und seine Nummer solange niederlegen, bis er das letzte Vorratslager (Nr. 54) auf dem 85. Grad erreicht hat. Wer darüber hinauswürfelt, muß um die zuviel geworfenen Augen zurück.
50. Besteigt das Alice Wedel-Gebirge mit Erfolg und rückt vor auf Nr. 52.
51. Macht Bekanntschaft mit Hansen und seinem Hundegespann und zahlt zum Dank dafür 5 Marken in die Kasse.
54. Erreicht glücklich den 85. Grad. Errichtet hier das letzte Vorratslager und hält eine Runde Rast. Auch diese Nummer muß jeder Spieler erreichen und es muß hier jeder seine auf Nr. 48 befindliche Nummer niederlegen. Wer über 54 hinauswürfelt, muß um die zuviel geworfenen Augen zurück.
56. Gerät beim Überschreiten des Teufelsgletschers in eine Gletscherspalte und muß hier solange warten, bis ihn der Nächste ablöst. Ist er selbst der Letzte, bleibt er eine Runde liegen.
58. Pestrud in Wintertracht mit Hund.
59. Roald Amundsen in Wintertracht mit Hund.
60. Mißt die Sonnenhöhe am Pol und setzt einmal mit Würfeln aus.
62. Aufpflanzen der Fahne am Pol. Erhält von jedem Mitspieler als Anerkennung 1 Marke.
65. Hissung der Flagge über Polheim. Der erste, der Polheim erreicht oder darüber hinauswürfelt, erhält die Hälfte der Gewinnkasse, die beiden Nächstfolgenden teilen den Rest. Die Rückfahrt Roald Amundsens war ebenso anstrengend, doch ging sie durch die vorhandenen Vorratslager rascher von statten. Die Expedition erreichte glücklich wieder Framheim.

Würfeln mit Kaurimuscheln, Münzen oder tetraederförmigen Würfeln

Hierzu verwendet man je 6 Kaurimuscheln, ersatzweise 6 Münzen oder 6 tetraederförmige Würfel, die je 2 farbige Spitzen haben. Gezählt wird so:

1 Muschelöffnung, Münzzahl oder farbige Spitze oben = 10 Schritte und noch einmal würfeln

Keine Muschelöffnung, Münzzahl oder farbige Spitze oben = 25 Schritte und noch einmal würfeln

Ansonsten:

Soviele Öffnungen, Zahlen bzw. farbige Spitzen nach oben zeigen, so viele Schritte darf gegangen werden.

Bei dem Spiel Pachisi benutzt man diese Art Würfel.

Würfeln mit Wurfstäbchen

Man verwendet 4 Stäbchen, die auf der einen Seite flach und auf der anderen gewölbt sind.

Nur für Zohn Ahl sind drei Stäbchen auf der flachen Seite rot („Guadal“) und eines grün („Sahe“) bemalt.

Für andere Spiele (Nyout und Senet) sind die Wurfstäbchen auf der flachen Seite weiß und auf der gewölbten Seite schwarz.

4 gewölbte Stäbchen oben = 5 und noch einmal werfen

4 glatte Seiten oben = 4

3 glatte Seiten oben = 3

2 glatte Seiten oben = 2

1 glatte Seite oben = 1

Bei Zohn Ahl gilt als Besonderheit:

sieht man das grüne Stäbchen, darf noch einmal geworfen werden.

Außerdem: 4 gewölbte Seiten oben = 10 Punkte

Bei den Spielen Zohn Ahl, Nyout und Senet benutzt man diese Art Würfel

Wer kann denn Domino spielen schon aufregend finden?

Die meisten tun es als Kinderspiel ab und wissen gar nicht, daß Domino in Wirklichkeit ein aufregendes, spannendes, universelles Spiel ist, welches schon Jahrhunderte überlebte. Wie alt und woher genau Domino stammt, weiß niemand. Daß es im 17. Jahrhundert in Italien gespielt wurde, läßt sich nachweisen.

Haben es italienische Mönche erfunden? Hat es Marco Polo aus China mitgebracht? Domino ist heute bei fast allen Völkern dieser Erde bekannt. Alleine im fernen Osten gibt es 47 Variationen dieses Spiels. Dort gehört Mythos, Wahrsagerei, Glücksspiel dazu, im Abendland ist es eher die Arithmetik, die den Reiz des Spiels ausmacht.

Die früher verwendeten Spielsteine wurden aus Knochen hergestellt; später verband man flache Knochen-scheiben durch einen Metallstift auf Ebenholz (s. Ausstellungsobjekt). Jetzt gibt es Steine aus Holz oder Plastik.

Eine einfache und bei Kindern beliebte Variation ist das Bilder-Domino, bei dem die Zahlen durch Farben, Bilder oder Symbole ersetzt werden.

Wie der „Schwarze Peter“ zu seinem Namen kam.

Fast alle kennen das Karten-Spiel „Schwarzer Peter“, aber kaum einer kennt die Entstehungsgeschichte dazu. Wer war der „Schwarze Peter“?

Das historische Vorbild war ein Mann namens Peter Petri. Er gehörte zu der Räuberbande des Schinderhannes, die ihre Überfälle im Spessart, am Main und im Odenwald verübten. Der Anführer hieß eigentlich Johannes Bückler und wurde 1803 mit 20 Kumpanen hingerichtet.

Peter Petri, der „Schwarzer Peter“ genannt wurde, war die Flucht vor der Polizei gelungen. Er setzte sich an den Oberrhein und in die Schweiz ab. Jahre später kam er zurück in den Odenwald, wo er 1811 mit anderen Räubern geschnappt wurde. Sie kamen in die Heidelberger Strafanstalt, wo sie auf ihre Verurteilung warteten. Dabei entwickelte einer von ihnen ein Kartenspiel, für das er die Karten selbst zeichnete. Vermutlich nahm er die anderen Häftlinge als Vorbilder für seine Karten, wie auch den „Schwarzen Peter“. Dieser wurde der Namensgeber für das Kartenspiel.

Das alte und traditionsreiche indische „Pachisi“ stand Pate für „Ludo“. Pachisi wurde und wird in Indien von jedem überall gespielt. Es sind sogar noch Reste großer marmorner Spielpläne in Höfen von Kaiserpalästen zu finden. Verschiedenfarbig gekleidete Sklavinnen mußten dort als Spielfiguren dienen.

„Ludo“ ist eine stark vereinfachte Variante aus England. Unterschiede zum Pachisi sind, daß nicht mehr zwei Parteien gegeneinander spielen. Die Startfelder befinden sich in den Ecken des Spielbrettes und es gibt keine besonders gekennzeichneten Felder als „Festungen“.

Bei „Ludo“ ist es aber möglich, mehrere Figuren einer Farbe auf ein Feld zu stellen, die dann auch vom Gegner gesammelt rausgeschmissen werden können. „Mensch ärgere Dich nicht“ ist die deutsche Pachisi-Variation für die vermutlich auch Ludo eine Vorlage gewesen ist.

Poch wurde im 16. Jahrhundert in Europa erfunden. Sein Name kommt von „pochen“, also „klopfen“. Bei vielen Kartenspielen ist es üblich, mit einem Schlag der Fingerknöchel auf den Tisch den anderen zum Aufgeben aufzufordern, was dieser mit einem ebensolchen Schlag beantwortet, wenn er der Aufforderung trotzt. Von diesem Brauch dürfte sich der Name ableiten. Poch ist eine Kombination aus drei altbekannten Kartenspielen, die in drei Phasen ablaufen.

Spielregel:

Poch wird zu viert mit 32 Karten gespielt: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König und As in den vier Farben. Der Geber mischt die Karten und verteilt verdeckt je acht an jeden Spieler. Bevor sie sich die Karten ansehen, zahlt jeder Teilnehmer einen Chip, Erbse oder Pfennig in alle acht Teller. Dann schaut der Geber die letzte Karte an, die er sich selbst gegeben hat, und nennt ihre Farbe als Trumpf.

Die Spieler stecken nun ihr Blatt auf. Hat jemand eine der auf dem Brett gezeigten Karten oder Kombinationen in der Trumpffarbe – nämlich 7/8/9, 10, Bube, Dame, König, As oder Dame und König – dann nimmt er die Chips aus dem dazugehörigen Teller. Ein Spieler mit Trumpf-Dame und -König bekommt die Chips aus allen 3 Tellern. Wenn die Kombinationen (Dame-König bzw. 7/8/9) nicht in einer Hand sind, bleiben die Chips bis zum nächsten Spiel in den Tellern.

In der zweiten Phase geht es um den Poch-Teller. Der Spieler links vom Geber „bietet“: er gibt einen oder mehrere Chips in diesen Poch-Teller. Jeder Spieler, der mitmachen will, muß ebenso viele Chips dort einzahlen. Wer ein schlechtes Blatt hat, kann passen und scheidet für diesen Teil des Spiels aus. Haben sich alle vier entschieden, kann der Bieter den Einsatz erhöhen: Das kann mehrmals die Runde machen. Ist das Bieten (auch Pochen genannt) zu Ende, legt jeder seine beste Kombination vor. Der Spieler mit der höchsten leert den Pochteller. Als Kombination zählen Paare, Dreier oder Vierer, also 2,3 oder 4 Karten einer Art, wobei die Zahl vor dem Rang kommt: 4 Achter sind mehr als 3 Damen. Ist die Zahl gleich, entscheidet der Rang: 3 Könige sind mehr als 3 Zehner. Das As ist die höchste Karte. Haben 2 Spieler ein Paar im gleichen Rang, etwa 2 Buben, gewinnt das Paar mit dem Trumpfbuben.

Die Karten bleiben bei den Spielern, und Phase drei beginnt. Diesmal fängt der Sieger in der Pochrunde an. Er legt eine Karte aus seinem Blatt offen auf den Tisch. Ihm folgt jener mit der nächsthöheren Karte der gespielten Farbe; er legt sie auf die andere und so weiter bis zum As dieser Farbe. Der Spieler mit dem As darf neu beginnen; in der gleichen Farbe oder einer anderen. Das Spiel wiederholt sich immer bis zur höchsten Karte der jeweiligen Farbe. Wer diese Karte hat, spielt eine neue, beliebige Karte. Wer als erster seine Karten loswird, gewinnt von jedem Spieler so viele Chips, wie er noch Karten in der Hand hat. (Es gibt Poch-Bretter mit einem 9. Teller in der Mitte; seinen Inhalt bekommt der Sieger der Phase drei auch.)

Der Spieler links vom Geber mischt und gibt. Jeder Spieler zahlt wieder einen Chip in jeden Teller. Eine neue Runde beginnt.

Das Tangram ist ein Legepuzzle. Seinen Ursprung hat es in China. Die ersten Tangram-Bücher wurden zur Zeit des Kaisers Chia Ch'ing (1796 - 1820) gedruckt. Wieviel älter das Spiel ist, ist nicht bekannt. Im letzten Jahrhundert verbreitete sich dieses Spiel ziemlich schnell. Schon 1818 erschienen in Amerika, Deutschland, England, Frankreich, Italien, Österreich Tangram-Bücher. Es unterscheidet sich von den europäischen Puzzlespielen wesentlich. Das Tangram oder auch Siebenbrett besteht aus sieben Basisformen, die durch Unterteilung eines Vierecks entstanden sind. Die Anzahl und die Form der Teile ist bei diesem Legespiel gleichbleibend.

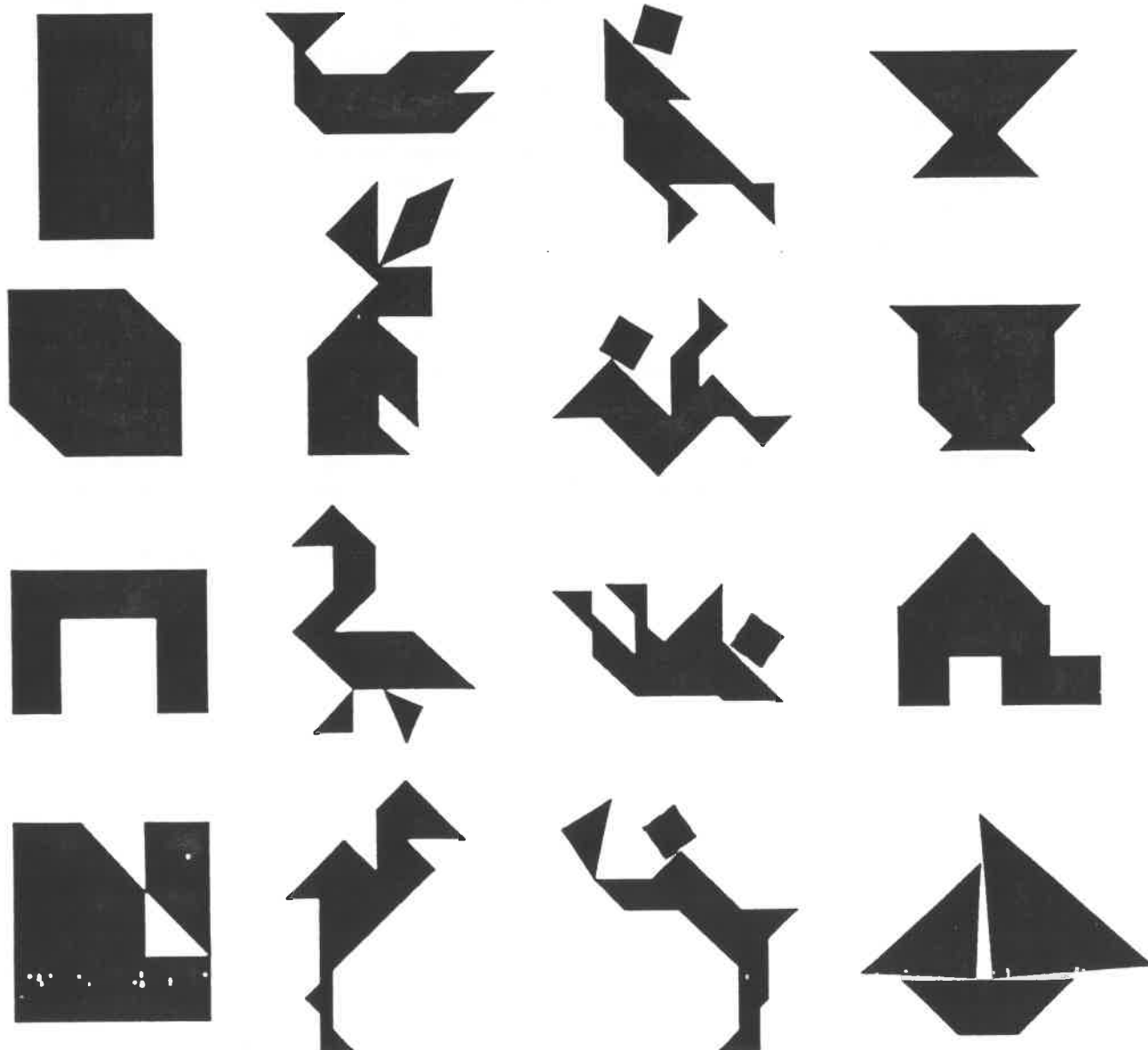
Der Sinn des Spiels ist, aus den sieben Formen bestimmte geometrische Figuren oder auch figürliche Darstellungen zu legen. Nachfolgend finden sich 4 mal 4 Figuren in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Abstrakte
Formen

Tiere

Menschen

Gegenstände



Diese Spiel hat in Nordamerika seinen Ursprung. Es ist eines der kreuz- und kreisförmig aufgebauten Spiele, von denen die Kiowa-Indianer viele Variationen kennen. Ähnliche Spiele wurden noch vor etwa hundert Jahren gespielt, um die Zukunft vorauszusagen. Heute spielt man Zohn Ahl ausschließlich zum Vergnügen.

Spielregel:

Die Enden des Kreuzes im Norden und Süden stellen einen überschwemmten Fluß dar, und die im Westen und Osten einen ausgetrockneten Fluß. Gewürfelt wird mit Wurfstäbchen, die gegen den Ahl-Stein in der Mitte des Spielplans geworfen werden.

Zwei Mannschaften mit beliebig vielen Personen spielen gegeneinander. Jede Spielmannschaft erhält einen Läufer und vier Spielmarken. Die Läufer bewegen sich in entgegengesetzten Richtungen um das Brett, je nach geworfener Punktzahl. Landet ein Läufer in einem überschwemmten Fluß, muß er zum Start zurück und eine Marke an die gegnerische Mannschaft bezahlen. Fällt er in einen ausgetrockneten Fluß, muß er einmal aussetzen. Treffen sich beide Läufer auf einem Feld, muß der zuerst Angekommene zum Start zurück und bekommt eine Marke von der andern Mannschaft. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft alle ihre Spielmarken verloren hat.

So wird gewürfelt:

Man verwendet 4 Stäbchen, die auf der einen Seite flach und auf der anderen gewölbt sind.

Drei Stäbchen sind auf der flachen Seite rot („Guadal“) und eines grün („Sahe“) bemalt.

4 gewölbte Seiten oben = 10

4 glatte Seiten oben = 4

3 glatte Seiten oben = 3

2 glatte Seiten oben = 2

1 glatte Seite oben = 1

Sieht man das grüne Stäbchen, darf noch einmal geworfen werden.

Senet ist ein altes ägyptisches Laufspiel. Die ältesten Funde stammen aus dem Alten Reich, aus der Zeit um 3200 v. Chr.. Hatschepsut (1511 - 1480 v. Chr.), Tut-ench-Amum (1347 - 1339 v. Chr.) und Ramses II (1182 - 1151 v. Chr.) sind die berühmtesten Senet-Spieler. Aber auch von einfachen Leuten, Sklaven, Arbeitern, Wächtern, Bauhandwerkern, Priestern wurde dieses Spiel gespielt.

Neben dem Zeitvertreib hatte es auch eine religiöse Funktion. Wahrscheinlich symbolisiert der Weg der Steine die Wanderung der menschlichen Seele durch die Unterwelt ins Jenseits.

Spielregel:

Obwohl viele Spielbretter, Spielsteine und Abbildungen überliefert sind, gibt es keine genaue Wiedergabe der Spielregeln. Ein Archäologe hat sie rekonstruiert:

2 Spieler spielen gegeneinander mit je 5 Spielsteinen. Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Steine aus dem Spielfeld herauszuspielen. Die Felder, mit einem ♀, III und II markiert, liegen in der obersten Reihe kurz vor dem Ziel und sind „Häfen“, wo die Spielsteine nicht geschlagen werden dürfen.

Das mit x markierte Feld bedeutet, daß der Stein, der darauf landet, zurück auf das 1. Feld oder auf das am weitesten zurückliegende freie Feld muß.

Beide Spieler plazieren ihre Spielsteine abwechselnd (Feld 1 weiße Figur, Feld 2 schwarze Figur, Feld 3 weiße Figur, Feld 4 schwarze Figur... Feld 10 schwarze Figur usw.) auf die unterste Reihe (10 Felder) ohne Markierungen. Auf der mittleren Reihe wird von links nach rechts gezogen. Schwarz beginnt und würfelt. Es darf so lange gezogen werden bis eine 2 oder 3 fällt. Auch dieser Zug wird noch ausgeführt, danach ist der andere Spieler dran. Der 2. Spieler zieht ebenfalls mit dem Spielstein der am weitesten links steht. Landet ein Stein auf dem von einem Gegner besetzten Feld, ist dieser geschlagen und muß auf den Platz des Angreifers zurück. 2 Steine gleicher Farbe können nicht dasselbe Feld besetzen, 2 gleichfarbige Steine hintereinander dürfen nicht geschlagen werden. 3 Steine der gleichen Farbe hintereinander sind eine Blockade: sie können weder geschlagen noch vom Gegner übersprungen werden.

Kann ein Spieler seinen Stein nicht nach vorne ziehen, so muß er rückwärts laufen. Ist dies auch nicht möglich, so verfällt dieser Zug.

Hat ein Spieler alle seine Steine auf der obersten Reihe plaziert, so darf er mit dem Herauspielen beginnen, indem er sie mit genauem Wurf auf das letzte Feld bringt. Wird einer seiner Steine geschlagen und muß in die mittlere oder unterste Reihe zurück, so muß er das Herauspielen unterbrechen, bis erneut alle seine Steine die oberste Reihe erreicht haben.

So wird gewürfelt:

Man verwendet 4 Stäbchen, die auf der einen Seite flach und auf der anderen gewölbt sind.

Die Wurfstäbchen sind auf der flachen Seite weiß und auf der gewölbten Seite schwarz.

4 gewölbte Seiten oben = 5 und noch einmal werfen

4 glatte Seiten oben = 4

3 glatte Seiten oben = 3

2 glatte Seiten oben = 2

1 glatte Seiten oben = 1

Kühe und Leoparden

„Kühe und Leoparden“ ist ein einfaches, aber faszinierendes Brettspiel für zwei Personen. Überall in Asien ist es unter einer Vielzahl von Namen bekannt. Wahrscheinlich unabhängig von den asiatischen Spielen entstanden die in Europa bekannten Belagerungsspiele, denen die gleiche Idee zugrunde liegt: Eine kleine, bewegliche Minderheit kämpft gegen eine zahlenmäßig überlegene, aber unbewegliche Übermacht.

Spielregel:

24 Kühe spielen gegen 2 Leoparden. Zuerst werden die Figuren abwechselnd gesetzt. Sind beide Leoparden gesetzt, zieht einer von beiden immer auf einen benachbarten Punkt. Sind alle Kühe ins Spiel gebracht, ziehen auch sie wie die Leoparden.

Die Leoparden versuchen, Kühe zu schlagen, indem sie sie überspringen. Wenn die Möglichkeit dazu besteht, müssen sie dies tun und die geschlagenen Kühe vom Brett nehmen. Es dürfen auch mehrere Kühe geschlagen werden. Dabei überspringen sie sie ähnlich wie bei Halma.

Die Kühe müssen versuchen, die Leoparden so einzuschließen, daß diese festsitzen, d.h. daß sie weder ziehen, noch eine Kuh überspringen können. Den Leoparden muß es gelingen, die Anzahl der Kühe so zu verringern, daß ihnen das nicht mehr gelingen kann.

Pachisi ist das Nationalspiel Indiens. Es ist eines der ältesten Spiele der Welt. Der genaue Ursprung ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch, daß Pachisi schon im 14. Jahrhundert bei indischen Kaisern sehr beliebt war. Sie ließen in den Höfen ihrer Paläste Spielpläne aus Marmor anlegen und spielten mit lebenden Spielfiguren. Noch heute ist das Spiel in Indien bei jedermann sehr beliebt. In den unterschiedlichen Kulturen der Erde entstanden im Laufe der Jahrhunderte viele verschiedenen Varianten von dem meistgespielten Laufspiel der Welt.

Spielregel:

Es spielen 2-4 Spieler. Bei 4 Spielern spielen zwei Parteien gegeneinander. Eine Mannschaft besteht aus den zwei sich gegenüberstehenden Personen.

Jeder Spieler spielt mit vier Figuren und hat einen Kreuzarm vor sich. Start und Ziel für alle Figuren ist der Mittelpunkt des Kreuzes. Von dort aus laufen alle Figuren über die mittlere Bahn gegen den Uhrzeigersinn alle Außenbahnen entlang. Mit direktem Wurf müssen sie wieder zum Start zurück.

Besonderheiten:

Man darf Gegner schlagen (=rauswerfen), wenn man auf ein von ihnen besetztes Feld kommt. Ist das gelungen, darf man noch einmal würfeln: die geschlagene Figur kehrt in die Mitte zurück. Darf ein Spieler mehrmals würfeln, kann er denselben oder einen anderen Stein vorrücken.

Aber:

Auf dem Plan sind „Festungen“ besonders gekennzeichnet; hier darf man nicht geschlagen werden. Die schützenden Festungen können von allen Spielern gleichzeitig benutzt werden.

Zwei Figuren einer Farbe oder einer Mannschaft auf dem gleichen Feld bilden eine „Blockade“, über die die Gegner nicht ziehen dürfen. Sie kann allerdings durch eine ähnliche gegnerische Doppelfigur mit einem direkten Wurf geschlagen werden.

Zwei oder mehrere Figuren einer Farbe, die auf einem Feld stehen, dürfen mittels eines Wurfes gemeinsam gezogen werden.

Man darf auch auf seinen Zug vor oder nach dem Würfeln verzichten!

Außerdem kann man das Feld mehrmals umrunden, was möglicherweise für den Partner von Vorteil ist. Denn spielen 2 Personen als Mannschaft zusammen, müssen sie auch als Mannschaft gewinnen. D.h. erst wenn alle 8 Steine im Ziel sind, haben sie gewonnen. Deshalb ist Teamwork ganz entscheidend!

Gewurfelt wird mit 6 Kaurmuscheln und so gezählt:

1 Muschelöffnung, Munzzahl oder farbige Spitze oben = 10 Schritte und noch einmal würfeln

Keine Muschelöffnung, Munzzahl oder farbige Spitze oben = 25 Schritte und noch einmal würfeln

Ansonsten:

Soviele Öffnungen, Zahlen bzw. farbige Spitzen nach oben zeigen, so viele Schritte darf gegangen werden.

--

Nyout ist ein aus Korea stammendes Laufspiel. Niemand weiß genau, wie alt dieses Spiel ist, die ältesten zur Zeit bekannten Spuren stammen aus dem 19. Jahrhundert. Ein typisches Kennzeichen ist die Spielbahn, nämlich eine kreisrunde oder quadratische Umlaufbahn mit einem Kreuz in der Mitte. Die Bahn besteht aus 29 Feldern, von denen vier Hauptpunkte und das Mittelfeld besonders gekennzeichnet sind. In Korea wird das Nyout zu bestimmten Jahreszeiten zu Wahrsagezwecken gespielt. Dazu werden die Felder des Spiels mit besonderen Zeichen versehen.

Spielregel

2 bis 4 Spieler können dieses Spiel spielen. Spieler die sich gegenüber sitzen sind Partner. Bei 2 Spielern erhält jeder 4 Figuren (Pferde), bei 3 Spielern jeder 3 Figuren und bei 4 Spielern jeder 2 Figuren.

Ziel des Spiels ist, alle seine Pferde entgegen dem Uhrzeigersinn um die äußere Umlaufbahn zum Ziel zu bringen. Das Ziel (Ch'ut) befindet sich im oberen Mittelfeld, links daneben liegt das Startfeld. Der Spieler der die höchste Zahl mit den Wurfstäbchen wirft, eröffnet das Spiel und zieht entsprechend seiner Punktzahl die äußere Bahn entlang. Kommt ein Pferd auf einem der Hauptpunkte an, darf es die Abkürzung über zwei Arme des Kreuzes nehmen. Mehrere eigene Pferde dürfen auf einem Feld stehen und auch als eine Figur gezogen werden. Erreicht eine ein Feld, das bereits besetzt ist, wird diese geschlagen und zurück zum Start geschickt.

Ein Spieler darf auch mit dem Pferd seines Partners ziehen anstatt mit dem eignen.

So wird gewürfelt:

Man verwendet 4 Stabchen, die auf der einen Seite flach und auf der anderen gewölbt sind.

Die Wurfstäbchen sind auf der flachen Seite weiß und auf der gewölbten Seite schwarz.

4 gewölbte Seiten oben = 5 und noch einmal werfen

4 glatte Seiten oben = 4

3 glatte Seiten oben = 3

2 glatte Seiten oben = 2

1 glatte Seite oben = 1

„An Winterabenden beschäftigten wir uns mit dem Puppentheater oder wir spielten Lotto, Hammer und Glocke und dergleichen, bis endlich das Abendbrot erschien.“

(Berend Goos, geb. 1815, Erinnerungen aus meiner Jugend, Hamburg 1907)

„Es befiel mich einst in der Anstalt (Internat) eine Art Wechselfieber, welches meine Versetzung in die Krankenstube nöthig machte, wo sich zufälliger Weise gerade auch mein Freund M. befand. Wir waren hier von allen Arbeiten entbunden und verbrachten wörtlich die sämtlichen Tagesstunden, wo wir nicht aßen und schliefen, mit dem bekannten Glocke und Hammerspiel“.

(Felix Eberly, geb. 1812, Jugenderinnerungen eines alten Berliners, Berlin 1878)

„Unsere Spiele waren getheilt, nur selten, zur Winterzeit oder an Regensonntagen spielten in befreundeten Familien Mädchen und Knaben zusammen „Post- und Reisespiel“, „Glock' und Hammer“ oder „Geizhals“.

(Ottilie Wildermuth, geb. 1817, Jugenderinnerungen, in: Daheim-Kalender für das Deutsche Reich, Bielefeld und Leipzig, 1874)

„Ein anderes Spiel bestand darin, daß für Minuten Zeit gelassen wurde, und jeder beeilte sich, so schnell er konnte, berühmte Namen aufzuschreiben, und zwar wurde irgendein Buchstabe gewählt, sagen wir M. Die Köpfe beugten sich, die Bleistifte rasten auf dem Papier, und Christiane schrieb Miltiades, Methusalem, Mozart, Montecuculi, Melanchthon, Malesherbe, Marlborough und so weiter. Wehe, wenn man Sévigné oder Shakespeare bei S vergessen hatte; keiner aber unterließ es, bei D die gute Königin Dido zu erwähnen und den langweiligen Darius, den man eben „gelernt“ hatte. Natürlich siegte Mama immer, aber von einem zum anderen Mal hatte man von ihr nicht nur die Namen gelernt, sondern auch Werke und Taten der Namensträger, das Land ihrer Heimat und die Zeit in welcher sie lebten.“

(Mechthilde Lichnowsky, geb. 1879, Kindheit, Frankfurt am Main, 1951)

Gestaltungsvorschläge

Das **Pachisi** ist oft kunstvoll gestickt auf einem Tuch zu finden. Diese Tücher sind viel größer als das Spielbrett, so daß man zugleich noch eine Sitzunterlage hat.

Idee : (geeignet für die Schule; Gruppenarbeit)

Zeichnen Sie das Pachisi auf eine Pappe oder ein Holzbrett mit Bleistift vor. Die Kinder schneiden aus Kartoffeln verschiedene Muster, die nicht größer als ein Spielfeld sind. Mit diesen selbstgemachten Stempeln können dann die Felder bedruckt werden. Denken Sie aber daran, daß die besonders gekennzeichneten Spielfelder, „Festungen“ genannt, einheitlich gestaltet werden müssen, um sich deutlich von den anderen Feldern abzuheben.

Material:

Holzbrett oder Pappe, Kartoffeln, Küchenmesser, Schälchen für die Farbe und Dispersions- oder Plakafarbe.

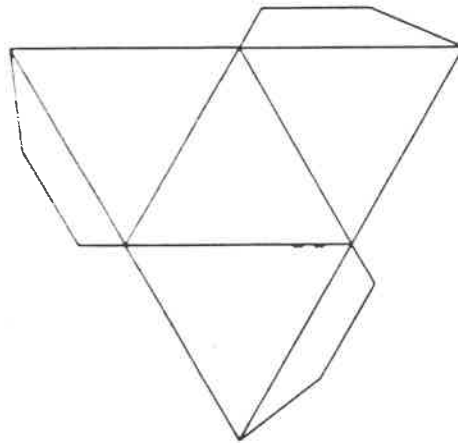
Spielmaterial:

Als Spielfiguren eignen sich ganz normale „Mensch ärgere Dich nicht“ Figuren. Gewürfelt wird in Indien mit Kaurimuscheln. Ersatzweise kann man dafür auch gleiche Münzen, oder tetraederförmige Würfel verwenden.

Die Würfel:

Das untenstehende Muster erlaubt die Herstellung von tetraederförmigen Würfeln für Pachisi aus Karton. Das Muster muß dafür sechs Mal ausgeschnitten werden. Der Karton wird an den Linien entlang gefalzt. An den überstehenden Rändern werden zwei Seiten zugeklebt und mit selbsthärtender Modelliermasse gefüllt. Ist die Masse getrocknet, wird auch die letzte Seite zugeklebt. Zum Schluß müssen noch zwei Spitzen des Tetraeder farbig angemalt werden. Jede farbige Spitze entspricht beim Würfeln einem Auge. Siehe auch die Texte „Pachisi“ und „Würfeln“.

Material: Tonpapier, Schere, Klebstoff, selbsthärtende Modelliermasse, Farbstift.



Kühe und Leoparden findet sich mit geringen Abweichungen des Spielablaufs im gesamten südasiatischen Raum. Es ist ein einfaches aber faszinierendes Brettspiel für zwei Spieler. Die Taktik ist für 8 - 9jährige herausfordernd genug, und doch leicht zu erlernen.

Idee und Spielmaterial:

Für Kühe und Leoparden können als Spielsteine farbige Knöpfe oder Spielsteine verwendet werden. Viel reizvoller ist es aber Holz- oder Plastikfiguren in Form von Kühen und Leoparden zu verwenden. Wenn jeder Schüler einer Schulklasse aus selbsthärtender Modelliermasse eine Kuh, bzw. einen Leoparden knetet, diese anschließend mit Wasserfarben anmalt, so sind dies sicherlich die originellsten Spielfiguren.

Das indianische Spiel **Zohn Ahl** kann gut in zwei Mannschaften gespielt werden. Der stete Wandel des Glücks im Verlauf des Spiels, kann dazu anregen immer weiter zu spielen und sich so über eine lange Zeit mit diesem Spiel zu vergnügen.

Idee und Spielmaterial:

Zu Zohn Ahl gehören zwei Spielfiguren und zwei Mal vier Spielmarken. Die Spielfiguren können gut als Indianer gestaltet werden. Als Spielmarken können Pfennige, Steine, Knöpfe,... verwendet werden. Für die Wurfstäbchen nimmt man vier 10 cm lange halbrunde Profilleisten und malt drei davon an der Flachseite rot an und eins grün. In die Mitte des Spielbretts gehört ein dicker Kieselstein, der „Ahlstein“, gegen den die Wurfstäbchen geworfen werden. Der Ahlstein kann einfarbig oder mit indianischen Mustern bemalt sein.

Schlangen und Leitern ist ein heute noch bekanntes und verbreitetes Spiel. Es hat seinen Ursprung in Indien und hatte ursprünglich einen religiösen Charakter. Das Spiel ist sehr einfach aber, besonders für jüngere Kinder, sehr spannend. Unter dem Namen „Auf und Ab“ ist es auch bekannt.

Das Spielfeld ist rechteckig oder quadratisch und hat 100 serpentinenartig angeordnete Felder. Überall auf dem Spielfeld verteilt befinden sich Schlangen und Leitern.

Spielregel:

Jeder Spieler hat eine Figur. Man wirft mit einem Würfel und zieht die entsprechende Zahl. Wer eine 6 wirft, darf nochmals würfeln. Kommt man auf ein Feld, auf dem eine Leiter steht, steigt man nach oben bis an das Ende der Leiter. Kommt man auf ein Feld mit dem Kopf einer Schlange, rutscht man nach unten bis an das Schwanzende. Kommt man auf ein bereits besetztes Feld, muß man wieder zurück auf das Feld, wo man herkommt. Gewonnen hat, wer zuerst mit direktem Wurf das Feld 100 erreicht.

Spiele früher

„Spiel, Spiele, Kinderspiel“
Ausstellungskatalog des Germanischen
Nationalmuseums
Nürnberg, 1985

Einführungstexte zum Thema Spiel. Im Katalog-
teil einige Abbildungen von Brettspielfiguren,
Kartenspielen und Spielplänen.

„Alte Spiele neu entdeckt“
Spiel-Aktion des Spielmobils Freiburg e. V.
und der Museumspädagogischen Initiative.
Dokumentation der Spiel-Aktion vom
18. - 24. März 1985
Waldkircher Verlagsgesellschaft, 1985

„Du bist dran! Spielen gestern und heute“
Katalog zur Ausstellung im Schleswig-
Holsteinischen Landesmuseum,
Schloß Gottorf

Theodor Kohlmann
„Wer spielt mit?“
Gesellschaftsspiele auf Bilderbogen
Museum für Deutsche Volkskunde
Berlin, 1978

Eine Mappe mit Nachdrucken von 12 Bilderbogen
mit Gesellschaftsspielen. Dazu ein Heft mit erläu-
ternden Texten zu den einzelnen Spielbogen.

Spiele anderswo

Grundfeld / Oker
„Spiele der Welt“
Krüger Verlag, Frankfurt, 1976

Ein sehr umfangreiches und übersichtliches
Spielebuch unterteilt in Kapitel, wie „Brettspiele“,
„Auf Straßen und Plätzen“, „Spiele im Wald und
Feld“. Zu jedem Spiel ein kurzer geschichtlicher
Abriß, Abbildungen, Anleitungen zum Nachbauen.
Auch als Taschenbuch (Fischer 3074).

Erwin Glonegger
„Das Spiele-Buch
Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft,
Regeln und Geschichte.“
Hugendubel, München
Maier, Ravensburg, 1988

Ein sehr umfangreiches, genau recheriertes Buch
zur Herkunft und Geschichte zahlreicher Spiele,
Lexikonteil, auch neuzeitlichere Spiele werden
besprochen. Sehr viele farbige Abbildungen.

R. C. Bell
„Das große Buch der Brettspiele“
Bochum, 1980

Großformatiges Buch mit vielen schönen Farb-
abbildungen. Ein schönes Bilderbuch. „Das große
Buch der Brettspiele ist die umfangreichste Spiele-
sammlung dieser Art. Sie brauchen es nur aufzu-
schlagen und schon können Sie spielen...“
(Klappentext).

