

Antike Spiele im Unterricht. Vorschläge zur didaktischen Aufbereitung

Wolfgang Reiter

1 Einleitung

Schon die Menschen im klassischen Griechenland haben sich immer wieder kritisch den Fragen von Erziehung und Unterricht gestellt. Die Symbiose von Spielen und Lernen, welche sich in den idealtypischen Vorstellungen hellenischer Erziehung spiegelt, wird in zahlreichen philosophischen Auseinandersetzungen beschrieben. Bei Cicero und Quintilianus scheint Spielen als eine dem Kind angeborene Tätigkeit auf, letzterer vertrat zudem die Meinung, dass ein Kind, das nie spielt, auch nicht fähig sei, später zu arbeiten und zu lernen.

Die seit der Aufklärung währenden intensiven Auseinandersetzungen mit dem „Phänomen Spiel“ haben dazu geführt, dass spielerische Tätigkeiten als notwendiger Prozess im Werden der jungen Menschen Anerkennung und Berücksichtigung erfahren haben. Spiele fördern die Eigenständigkeit und Selbsttätigkeit der Lernenden, zudem werden im gemeinsamen Handeln soziale und erzieherische Momente wirksam gemacht. Neben kognitiven Bereichen werden vor allem emotionale Ebenen, Motorik, Spontaneität und Kreativität angesprochen. Kinder können sich im Spiel von verschiedenen Rollenzwängen freimachen und so zu ihrer eigenen Identität innerhalb der Spiel- und Klassengemeinschaft finden.

Konzepte zur methodisch-didaktischen Behandlung und Durchführung von Spielen des Altertums im Rahmen des Unterrichts fanden in der Literatur bislang kaum Berücksichtigung. Das Kinderspiel als ein in vielen Punkten von Zeit und Raum loslösbares Phänomen bietet sich aber geradezu an, vergangene Abläufe, Geschehnisse und Handlungen, wie sie uns aus der Spielwelt der Antike in Wort und Bild überliefert sind, mit gegenwärtigen pädagogischen Fragestellungen in Bezug zu bringen und zur Diskussion zu stellen. Um das Wesen antiker Spiele für den Unterricht fassbar zu machen, bedarf es einer genauen Analyse dreier großer Informationsträger. Es sind dies bildliche Quellen, welche spielende Menschen in Aktion zeigen, schriftliche Nachrichten über Spielformen und Regeln sowie bei Ausgrabungen entdeckte Realien. Diese Quellengattungen bilden die drei Eckpfeiler unterrichtlicher Konfrontation, die ineinandergreifende Erfassung von Objekt, Bild und Text ermöglicht letztendlich den aktiven Zugang zum Spiel selbst. Die folgenden Ausführungen zu einzelnen antiken Spielen sollen dies kurz darlegen.

2 Nüssespiele

Kleine Nüsse, welche bei den Kindern im Altertum sehr begehrt waren, wurden meist bei festlichen Anlässen von den Erwachsenen verschenkt. Neben ihrer Grundfunktion als Nahrungsmittel dienten sie auch als Spielgeräte. Aus dem 1. Jahrhundert n. Chr. ist ein Gedicht (*nux elegia*) über einen Nussbaum erhalten, in dem die von den Kindern heißgeliebten Spiele beschrieben werden. Eines davon, das Spiel *nuces castellatae*, war ein Wurfspiel, bei dem man mit einer Nuss einen kleinen aus Nüssen gebauten Haufen treffen musste. Mehrere dieser gestapelten Nüsseberge wurden aus den Be-

¹Väterlein 1976, 14.

²J. Kurzreiter, Spielen in der Schule (1981) 12-16.

³Ausführlich Verf., Puer ludens. Über antike Spiele und deren pädagogische Relevanz im Unterricht (Hausarbeit Wien 1996).

⁴Väterlein 1976, 54; Fittà 1998, 10-14.

⁵Übersetzung bei Rieche 1984, 10f.

ständen der Spielteilnehmer nebeneinander aufgestellt, ehe das Wettschießen begann. Wurde ein aus vier Nüssen bestehender Turm getroffen, so gingen die Nüsse in den Besitz des Schützen über. Weit verbreitet war auch das sogenannte Delta-Spiel. Bei dieser Art des Nüssewerfens galt es, ein am Boden aufgezeichnetes Feld, das die Form des griechischen Buchstabens „Delta“ hatte, zu treffen. Das Dreieck war durch horizontale Linien gegliedert, die parallel zur Grundlinie des Buchstabens verliefen. Der Werfer erhielt aus dem vor dem Wettkampf angelegten gemeinsamen Topf so viele Nüsse wie sein Wurfgerät Linien überquert hatte.

Der materielle Aufwand bei Nüssespielen ist relativ gering, für die einzelnen Spiele eignen sich am besten Walnüsse. Um das Spiel mit Nüssen den Schülern nahe zu bringen, empfiehlt sich der Einsatz ausgewählter bildlicher Quellen, hier vornehmlich Denkmäler der römischen Sarkophagkunst, die eine Interpretation einzelner Spiele ohne weiteres zulassen. Die im visualen Prozess erfassten Abläufe korrelieren infolge mit den Inhalten des dritten Informationsträgers, der antiken schriftlichen Quelle, hier in Form einer schülergerechten Übertragung des Gedichtes aus dem 1. Jahrhundert n. Chr. Bild und Text müssen dann in Konkordanz gebracht und verstanden werden, ehe der kinästhetische Akt zur Ausführung gelangen kann.

3 Das Würfeln mit Astragalen

Bei *astragaloi* (lateinisch *tali*) handelt es sich um Fußwurzelknochen von Säugetieren, welche wie Würfel verwendet wurden. Die Knöchel weisen eine längliche Form auf und sind an zwei Seiten abgerundet, wodurch beim Werfen der Astragale nur vier stabile Lagen für die Zählung der Punkte in Frage kommen. Beschreibungen antiker Autoren ermöglichen uns relativ klare Einblicke in das Wesen der verbreiteten Spielvarianten. Beim *pleistobolinda*, dem Meistwurfspiel, kam es darauf an, den Gegner in der Punktezahl zu übertreffen. Dieses meist mit vier *tali* durchgeführte Glücksspiel wurde vor allem von Erwachsenen unter Einsatz oft beträchtlicher Geldmittel gepflegt. Beim *pentelitha*, dem Fünf-Stein-Spiel, handelt es sich um eine Art des Werfens, bei der Geschicklichkeit, ein hohes Maß an Gefühl und eine gut ausgeprägte Feinmotorik von Vorteil waren. Die fünf Astragale wurden mit einer Hand in die Luft geworfen und mussten mit derselben wieder aufgefangen werden, Könnern übten diesen Vorgang sogar mit der Rückhand. Das *pentelitha* fand auch Eingang in die bildende Kunst, dessen bedeutendstes Zeugnis in einer römischen Marmorkopie erhalten ist und die ganze Anmut eines im Spiel versunkenen Mädchens zeigt.

Um den Schülern den Stellenwert des Astragalspiels im Altertum vor Augen zu führen, empfiehlt sich die Einbringung zweier Nachrichten über bekannte Persönlichkeiten der antiken Welt. So hat Patroklos nach Homer, Ilias XXIII 88, als er noch ein Knabe war, »der Astragale wegen seinen Spielgefährten, ohne es zu wollen, erschlagen«. Plutarch, Alkibiades 2, 15 berichtet: »Als kleiner Junge spielte er auf enger Gasse „Astragale“. Gerade war der Wurf an ihm. Da kam ein Fuhrwagen daher. Er hieß den Fuhrmann halten, denn der Wurf fiel in das Fahrgeleis. Der Mann scherte sich nicht darum und fuhr zu. Da warf sich der Knabe der Länge nach vor dem Wagen aufs Gesicht und zwang so den Fuhrmann nachzugeben«. Weitere Beweise für den hohen Beliebtheitsgrad des Spiels liefern

⁶Rieche 1984, 11 Abb. 2; Rieche 1991, 7; Hudeczek 1993, 10 Abb. 5.

⁷Rieche 1984, 12f.; Rieche 1991, 9; Hudeczek 1993, 11.

⁸Bekannt sind die antiken Bezeichnungen jener möglichen Seiten. *Pranes* oder *bolos* hatte den Wert 4, *hyption* zählte 3 Punkte, die Würfe 1 und 6 dürften mit der Gestalt der Inseln *Chios* beziehungsweise *Kos* zusammenhängen; Väterlein 1976, Abb. 13.

⁹Rieche 1984, 15; Hudeczek 1993, 9.

¹⁰Väterlein 1976, 37f.; Rieche 1991, 11; Fittà 1998, 16.

¹¹Knöchelspielerin, 2. Jhd. n. Chr., Berlin. Rieche 1984, 14 Abb. 9; Fittà 1998, 17f. Abb. 19.

ein Blick auf die Sepulkralkunst und die Tatsache, dass man in Kindergräbern zahlreiche dieser für uns unansehnlichen Knochen als Beigaben fand.

Die Gewinnung und Bearbeitung der Knochen kann zum einen selbst vorgenommen werden, seit kurzem werden Astragale aus Kunststoff auch im Handel angeboten, womit einer Themenerschließung mittels realem Spielgerät, textlicher Quelle und bildlicher Darstellung nachgekommen werden kann.

4 Würfelspiele der Griechen und Römer

Beim Würfelspiel im Altertum griff man vereinzelt auf technische Hilfsmittel zurück, um dem Falschspiel Vorbeuge zu leisten. Dazu gehörten neben Bechern und Brettern mit hochgezogenen Rändern auch die heute nicht mehr gebräuchlichen Würfeltürme. Diese etwa 25 cm hohen und rund 10 cm breiten Türme wurden aus Holz oder Metall gefertigt und weisen meist kunstvolle Verzierungen auf. Die Würfel mussten von den Spielern in eine Öffnung, die auf der Plattform des Turmes angebracht war, geworfen werden. Alsdann kollerten die Würfel über steile Rampen im Inneren des Hohlkörpers nach unten und traten an einer als Tor ausgearbeiteten Öffnung, die von einer Treppe geziert wurde, wieder zutage. Die hochgezogenen Leisten des Würfelbrettes stoppten die fallenden *tesserae*.

Ein möglicher Ansatzpunkt, sich dem antiken Würfelspiel zu nähern, liegt zweifelsohne im Versuch, einen jener Würfeltürme nachzubauen. Überlegungen, hier fächerübergreifend den Werkunterricht mit einzubeziehen, machen Sinn, verlangt doch ein stabiler Turm nach geeigneter fachlicher Betreuung und gewissenhafter Auswahl der benötigten Materialien. Für das Bauvorhaben selbst erweisen sich wieder einmal die antiken Realien und Darstellungen als relevante Informationsträger für die werktechnische Umsetzung. Die Pläne in der bisher publizierten Fachliteratur lassen eine dreidimensionale Herstellung jenes Spielgerätes zu. Das fertige Werkstück kann infolge bei den verschiedensten Formen von Würfel-, vor allem aber auch Brettspielen, in Schule und Freizeit Verwendung finden.

5 Brettspiele - eine Auswahl

Beim Vorhaben, sich der historischen Brettspielwelt der Griechen und Römer zu stellen und diese für den Schulbereich zu adaptieren, bedarf es einer kritischen Analyse der in der „Quellentrias“ vorliegenden Bestände. Teilweise haben einige Spiele des Altertums - wie etwa das Mühlespiel - ihre Präsenz bis in die Gegenwart unbeschadet behaupten können, andere wiederum entziehen sich mangels ausreichender Tradierung gänzlich unserer Interpretation. Die dritte Gruppe antiker Brettspielarten weist mitunter lediglich zwei klar definierbare Informationsträger auf, etwa Objekt und Bild, erlaubt aber aufgrund reduzierter oder unverständlicher schriftlicher Unterlegung keine eindeutige Verifizierung. Um jene Spiele trotzdem einer Wiederbelebung zuzuführen, muss die Erschließung von Regelwesen und Ausführung mit Hilfe moderner Anschauungen oder verwandter Beispiele erfolgen.

5.1 Das „Soldaten- oder Räuberspiel“ - *Ludus latrunculum*

Diesem von zwei Personen absolvierten Strategiespiel wurden schachbrettartige Spielflächen zugeordnet, welche meist eine Einteilung von 8 x 8 Feldern aufweisen. Die Grundaufstellung der Stei-

¹²Rieche 1984, 14; Fittà 1998, 14.

¹³Museums-Pädagogisches Zentrum München (Hrsg.), Antike Spiele (1996).

¹⁴Väterlein 1976, 12; Rieche 1984, 17 Abb. 15; Hudeczek 1993, 25.

¹⁵Fittà 1998, 117.

¹⁶Väterlein 1976, 59; Rieche 1984, 20f.; Hudeczek 1993, 26; Fittà 1998, 166 Abb. 275-277.

¹⁷Beispielsweise das griechische *penté grammai* (5-Linien-Spiel); Fittà 1998, 155 Abb. 256.

¹⁸Väterlein 1976, 58; Fittà 1998, 167-170.

ne entsprach unserem Damespiel. Ziel des Spiels war es, dem Gegner möglichst viele seiner Steine abzunehmen oder ihn manövrierunfähig zu machen. Die Steine wurden vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen und zwar beliebig weit. Dabei durfte allerdings kein anderer Stein im Weg stehen. Als geschlagen galt ein Stein, wenn er von zwei Steinen des Gegenspielers in die Zange genommen werden konnte.

Eine interessante Anekdote bei Seneca zum *ludus latrunculum* zeigt, mit welcher Leidenschaft und Ernsthaftigkeit die Menschen jenem Brettspiel frönten, verpackt in eine kleine Geschichtserzählung, kann den Schülern sehr eindrucksvoll das Spiel näher gebracht werden: Der Philosoph Canus, der von Kaiser Caligula zum Tode verurteilt worden war, spielte in seinem Verlies *latrunculi*. Als der Zenturio ihn aufforderte, ihm gemeinsam mit den anderen Verurteilten zur Hinrichtung zu folgen, sagte jener zu seinem Gegenspieler: »Behaupte nur nicht nach meinem Tod, dass du gesiegt hättest!« Dann nickte er dem Hauptmann zu und sagte zu ihm: »Du bist mein Zeuge, dass ich um einen Stein vorne lag«.

Die für dieses Spiel notwendigen Utensilien sind relativ leicht zu beschaffen, da die Brettstruktur des *ludus latrunculum* Affinitäten zu den Unterlagen für das Dame- oder Schachspiel aufweist und daher eine Übernahme gerechtfertigt erscheint. Die jeweils 16 Spielsteine, die farblich oder der Form nach voneinander zu unterscheiden sind, können im Handel erstanden beziehungsweise selber angefertigt werden. Ein für das Gelingen unabdingbarer Punkt ist das Studium des Regelwerkes, die bislang publizierten Vorlagen ermöglichen einen verständlichen Zugang zu diesem von Taktieren und Täuschen dominierten spannenden Brettspiel.

5.2 Ludus duodecim scriptorum

Von diesem Spiel, das auch in der antiken Literatur sehr häufig genannt wird, konnten Spielbretter oder deren Fragmente in beträchtlicher Zahl sichergestellt werden. Die Spielflächen zeichnen sich durch eine enorme Bandbreite an Gestaltungsvarianten aus, wodurch eine Zuordnung der Buchstaben und Wortgruppen zu einem einzigen Spiel, nämlich dem *ludus duodecim scriptorum*, erst relativ spät gelang. Ein Brettfund aus Ostia (Abb. 1), dessen Felder die Reihung der ersten fünf Buchstaben des Alphabetes aufnimmt, brachte neue Erkenntnisse zum Ablauf und soll hier als Vorlage zur Erörterung jenes Spiels dienen.

C	C	C	C	C	C	⌘	B	B	B	B	B
A	A	A	A	A	A	⌘	A	A	A	A	A
D	D	D	D	D	D	⌘	E	E	E	E	E

Abb.1: Schema des Spielbrettes aus Ostia

V	E	N	A	R	I	⌘	L	A	V	A	R	I
L	U	D	E	R	E	⌘	R	I	D	E	R	E
H	O	C	E	S	T	⌘	V	I	V	E	R	E

Abb. 2: Schema des Spielbrettes aus Timgad

Zu Spielbeginn wurde die mittlere Reihe (A-Felder) mit den Spielsteinen der Kontrahenten besetzt. Durch Würfeln musste man dann seine Spielmarken gegen den Uhrzeigersinn vom jeweils rechten Feld der oberen Reihe (B) über das letzte Feld rechts unten (E) entsprechend der gewürfelten Augenzahl hinausführen. Den Startfeldern kam im Verlauf der Partie, sobald der letzte Stein auf die Runde

¹⁹ Rieche 1991, 16.

²⁰ Väterlein 1976, 57; Rieche 1984, 22; Fittà 1998, 175f. Abb. 293.

geschickt wurde, keinerlei Bedeutung mehr zu. Sieger war jener Teilnehmer, der als erster seine Steine aus den E-Feldern hinauswürfeln konnte.

Die auf den Brettern verewigten Sinnsprüche gewähren uns interessante und teilweise unterhaltende Einblicke in die Spielkultur und das Alltagsleben der Römer (Abb. 2). Den hohen Stellenwert des Spiels verdeutlicht auch der Umstand, dass das Spiel in zahlreichen Reliefs, Wandmalereien und Mosaiken als darstellungswürdig empfunden wurde.

Für die spielerische Umsetzung des *ludus duodecim scriptorum* wird es notwendig sein, geeignete Bretter anzubieten beziehungsweise jene Spielflächen selber herzustellen. Die lateinischen Sprüche jenes Spiels regen zur Kreierung eigener lustiger Texte an. Eine sprachliche Umsetzung eines metrischen, auf 36 Buchstaben limitierten Spruches, bei dem Wörter und Wortgruppen exakt auf die vorgesehenen Feldgrößen von sechs Buchstaben ausgerichtet sein sollen, gestaltet sich im Deutschen als schwierig, so dass eine Vereinfachung der Parameter vorgenommen werden kann. Eine Auflösung der einengenden Feldvorgaben wäre hierzu ein möglicher Lösungsansatz, die Schaffung eines auf 36 Buchstaben limitierten Textes über die inneren Grenzen des Spieles hinweg wird, wie Versuche gezeigt haben, somit leichter möglich.

2 x 12 Spielsteine, zwei Würfel und der Würfelturm, welcher dem Spiel das nötige „antike Flair“ verleiht, sowie eine schülergerechte Anleitung zum Reglement ermöglichen in der Folge eine praktische Erprobung im Rahmen des Pflichtschulunterrichtes. Strategisch anzulegende Partien, wie sie in diesem Brettspiel zum Tragen kommen, fördern bei den Protagonisten das Denk- und Kombinationsvermögen, so dass neben dem spielerischen Vergnügen auch lern- und lebenspraktische Fähigkeiten angesprochen und gefördert werden können.

6 Schlussbemerkungen

Spiel als Teil unterrichtlicher Arbeit gestattet dem Schüler die individuelle Weiterentwicklung seiner kognitiven, affektiven und psychomotorischen Komponenten, die unter anderem im gelebten Spielakt eine Vernetzung spezifischen Grades erfahren. Mit der Behandlung antiker Spiele im Unterricht wird ein elementarer Bereich historischen Lernens für die Schüler lebendig und fassbar. Die einzelnen Themen fördern die aktive Auseinandersetzung und Evaluierung vergangener und gegenwärtiger Spielformen und deren Auffassungen. Obendrein werden Einblicke in Bereiche der Alltagswelt eröffnet, die, bedingt durch die Themenstellung, auch die Bezugsherstellung zu anderen historischen Abschnitten gestatten. Spiel als zutiefst vom menschlichen Sein bestimmtes Phänomen wird durch die permanente Herausforderung, sich Tradition und Innovation zu stellen, getragen. Veränderung, Wandel und Entwicklung stellen sich als ordnende Kräfte der geschichtlichen Wirklichkeit dar. Durch diese Permanenz wird der Brückenbau von Vergangenen zu Gegenwärtigem über die Jahrhunderte hinweg möglich gemacht.

7 Abstract

Ancient Games at School. Proposals of Didactic Preparations

Greeks and Romans often mentioned the importance of playing as a part of education. Literary sources, reliefs, mosaics, vase-paintings and original parts of gaming-objects discovered during excavations, give us an excellent impression of ancient mediterranean games. Analyses and valuations of available sources and materials allow an active occupation with the children's games. Two Roman tactical and strategic board-games called „ludus duodecim scriptorum“ and „ludus latrunculum“ are instructive examples of playing at school. Other games worth playing are a dice game that makes use of a special construction known as turiculum and and a game consisting of nuts

²¹ Spielbrett des *ludus duodecim scriptorum*, eingeritzt auf den Stufen des Forum Romanum in Timgad (Algerien); gesammelte Beispiele bei Rieche 1984, 23; Rieche 1991, 17; Fittà 1998, 171-176.

or knuckle-bones (astragaloi or tali). To realize those games in the classroom some preparation is necessary, for example the manufacture of gaming-objects. Pupils also have to be made familiar with the rules of the game and its procedure. Additionally the study of literary sources and selected figures give a general idea of ancient games. Thus the attempt to make use of ancient games supports intellectual, manual and motorial abilities.

8 Literatur

- Fittà 1998 M. Fittà, Spiele und Spielzeug in der Antike (1998).
Hudeczek 1993 E. Hudeczek et al., Spiel mit. Penelope! Spiele und Spielzeug der Antike. Katalog zur Ausstellung vom 3.12.1993 - 9.1.1994 im Ecksaal des Joanneums/ Graz (1993).
Rieche 1984 A. Rieche, Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele (1984).
Rieche 1991 A. Rieche, So spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten (1991).
Väterlein 1976 J. Väterlein, Roma ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom (1976).