

Homo ludens



von
Sabine-Claudia Nold

Der Mensch und sein Spiel

Homo ludens – der Mensch, ein spielend Wesen

Homo ludens (lat. der spielende Mensch) ist eigentlich ein Fachbegriff, der in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts geprägt wurde.¹ In diesem Beitrag sollen jedoch nicht dieser Fachbegriff und seine Geschichte betrachtet werden. Vielmehr soll der Blick auf einige Spiele gelenkt werden, die seit der Antike faszinieren.

Archäologische Spielzeugfunde, Darstellungen von Spielerinnen und Spielern sowie Texte geben uns einen Einblick in die Spielwelt frü-

herer Jahrhunderte. Abgesehen von den technischen Spielzeugen des 18./19. Jahrhunderts und den Computerspielen der Gegenwart unterscheiden sich die heutigen Spiele nicht gross von denen der Antike. Das erstaunt eigentlich nicht, da wir alle wissen, dass Kinder kaum Material benötigen, um sich glücklich in ein Spiel vertiefen zu können.

Der Mensch und sein Spiel

Spiele vergangener Jahrhunderte

Nicht nur die alten Griechen und Römer kannten Ball-, Brett- und Würfelspiele, Treff- und Zielübungen mit kleinen Gegenständen (Steinen, Nüssen, Knöchelchen), Blinde Kuh, Verstecken und Ringelreihen, Puppen, Kreisel sowie kleine Wägelchen und Tiere zum Hinterherziehen für die kleinen Kinder, doch aus jener Zeit liegen besonders viele Quellen vor. Bei den Erwachsenen waren nebst den Würfel- und Brettspielen auch Jonglierspiele mit kleinen Bällen beliebt. Nebst ungezählten schriftlichen Quellen (z. B. bei Homer, Platon, Aristoteles, Martial, Ovid und Sueton) gibt es zahlreiche archäologische Funde oder Darstellungen, die uns einen Einblick in die Spielwelt früherer Jahrhunderte geben.

Besonders die griechische Keramik liefert uns zahlreiche Hinweise, v. a. die sogenannten Choenkännchen. Diese bauchförmigen Kännchen mit einem kleeblattförmigen Ausguss wurden vermutlich dreijährigen Kindern an einem bestimmten Festtag (Anthesterien) geschenkt. Auf der Mehrzahl der Choenkännchen dieser Form (bis zu einer Höhe von ca. 15 cm) sind Kinder beim Spielen dargestellt. In vielen Fällen ist ein Kännchen derselben Form im Bild zu sehen, wobei diese Kännchen unter den anderen Spielsachen – wie Ball, Wägelchen, Rassel und Haustieren – eingereiht werden.

Neben den Vasen gibt es auch eine Reihe von Statuen, die Kinder beim Spielen zeigen. Zu den berühmtesten gehört die Knöchelspielerin, die in den Staatlichen Museen in Berlin zu finden ist und aus dem ausgehenden 2. Jh. stammt. (Vgl. Eingangsbild Seite 36, die Marmorstatue wurde 1730 auf dem Caelius in Rom gefunden. Es handelt sich um eine römische Kopie nach hellenistischem Vorbild, Höhe 70 cm.)

Auch Terrakotten, Wandbilder (v. a. aus Pompeji und Herculaneum) oder Sarkophage zeigen uns Szenen von spielenden Kindern. Nicht zuletzt haben sich auch Überreste der Spielzeuge selbst erhalten, da es in der griechisch-römischen Antike üblich war, den Verstorbenen persönliche Gegenstände mit ins Grab zu geben oder einer Gottheit Spielzeug zu weihen und so von der Kindheit symbolisch Abschied zu nehmen.



Foto: Andreas F. Vogelstein, zVG Antikenmuseum und Sammlung Ludwig, Basel

Beispiel eines Choenkännchens. Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig.

Die erhaltenen Spielsachen jener Zeit stammen deshalb hauptsächlich aus Kindergräbern oder Heiligtümern.

Geschicklichkeitsspiele

Viele Geschicklichkeitsspiele der griechisch-römischen Antike konnten entweder mit Astragalen (Knochenwürfeln), Steinchen oder Nüssen gespielt werden. Als Knochenwürfel, die

1 Der Begriff beschreibt den Menschen als ein Wesen, bei dem das Spiel als kulturbildender Faktor hervortritt, indem sich verschiedene kulturelle Systeme (z. B. Politik, Wissenschaft, Religion, Recht) aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelten, durch Ritualisierung verfestigten und zu Institutionen wurden, deren Regeln nicht mehr ohne weiteres geändert werden können. Zahlreiche Denker (z. B. Johan Huizinga, Siegbert A. Warwitz, Friedrich Schiller, Herbert Marcuse) haben sich mit der Bedeutung des Spiels innerhalb der Menschheitsgeschichte befasst und den Begriff differenziert.

auch als Spielsteine dienen konnten, wurden die Sprungbeine aus den Hinterbeinen von Paarhufern (Schafe, Ziegen, Rinder) verwendet. Diese Knöchelchen wurden auf griechisch *astralogoi* genannt, auf lateinisch *tali*. Die griechische

Bezeichnung gab auch in der deutschen Sprache den Namen für diese Würfel.

Die ältesten Funde aus dem griechischen Raum stammen aus Knossos (Kreta).

Die ältesten Funde aus dem griechischen Raum stammen aus Knossos (Kreta). Astragale wurden für wohlhabende Spieler und Spielerinnen auch in Marmor, Terrakotta, Elfenbein, Bronze oder sogar Gold nachgebildet. Petronius erzählt seiner Leserschaft sogar, dass Trimalchio, ein extravaganter Neureicher und geschmackloser Angeber, gar mit kristallinen Würfeln zu spielen pflegte (Sat 33, 2).

Beispiele für Knochen-Spiele:

Während die Knöchelchen von den Erwachsenen hauptsächlich zu Glücksspielen verwendet wurden, benutzten die Kinder sie zu Geschicklichkeitsübungen. Folgende Spiele sind uns überliefert:

- 1 Verschiedene Knöchelchen werden auf dem Boden ausgebreitet. Während der Spieler einen Knochen in die Höhe wirft, muss er mit

der Wurfhand so viele Knochen wie möglich vom Boden einsammeln, bevor er den hochgeworfenen Knochen wieder auffängt.

Je nach Spielvariante muss eine zuvor ausgewürfelte Anzahl von Knochen eingesammelt werden, oder es dürfen nur Knochen von bestimmten Tieren eingesammelt werden.

- 2 Das Spiel «Pentelitha» scheint ein typisches Mädchenspiel gewesen zu sein: Die Spielerin versucht, fünf in die Luft geworfene Astragale mit dem Handrücken wieder aufzufangen.

In einer weiteren Variante des Spiels wurden die auf dem Handrücken aufgefangenen Astragale nochmals in die Luft geworfen und die Spielerin versuchte, mit einer einzigen Greifbewegung die nach unten fallenden Steine zu fangen, wobei der Handrücken nach oben zeigen muss.

Spiele mit Nüssen

Viele Geschicklichkeitsspiele wurden mit Nüssen gespielt. Die Nüsse waren nicht nur einfach erhältlich, sondern konnten ein Spiel wie Pentelitha (siehe oben) erschweren, weil sie leicht wegrollten. Eine ergiebige archäologische Quelle zu den Nussspielen sind die römischen Marmorsarkophage, die häufig Kinder beim Spielen abbilden.

Ein schönes Beispiel ist der Sarkophag im Museo Chiaramonti in den Vatikanischen Museen (Rom). Die eine Seite zeigt Kinder beim «Ludus castellorum» (vgl. Bild Seite 39, Spielbeschreibung weiter unten). Auf der anderen Seite des Sarkophags lassen Kinder ihre Nüsse eine schiefe Ebene hinabrollen. Gut möglich, dass die herabrollenden Nüsse auf andere, bereits am Boden liegende Nüsse gelenkt wurden – ähnlich dem heutigen Boccia-Spiel, bei dem die eigene Nuss einem vorher festgelegten Ziel möglichst nahekommen muss.

Spiele mit Nüssen galten als typische Kinderspiele. Deshalb war der Ausdruck «die Nüsse zurücklassen» (*nucibus relictis*) gleichbedeutend mit «erwachsen werden».



Astragale (Sprunggelenke von Paarhufern) dienten in der Antike als Würfel und Spielsteine.

Der Mensch und sein Spiel



Der Sarcophag aus dem 3. Jh. zeigt Kinder, die versuchen, mit ihren Nüssen am Boden stehende Nusspyramiden zu treffen. Museo Chiaramonti, Vatikan, Rom.

Beispiele von Nuss-Spielen:

- 1 Beim Spiel «Ludus castellorum» wurde versucht, auf dem Boden aufgetürmte Nusspyramiden mit weiteren Nüssen zu zerschlagen.
- 2 Das Spiel «Orca» war ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Treffsicherheit geübt wurde. In einer bestimmten Entfernung wurde eine Amphora (bauchiges Gefäß mit einem schmalen Hals) aufgestellt. Die Spielenden versuchten nun, ihre Nüsse (oder Astragale) in den Hals der Amphora zu werfen.
- 3 Auch das Spiel «Tropa» zählt zu den Geschicklichkeitsspielen und entspricht unserem «Gluggere» (Murmeln): In einer bestimmten Reihenfolge werden kleine Mulden in den Erdboden gegraben oder in Stein gehauen. Die Spielenden versuchen nun, ihre Nüsse in diese Mulden rollen zu lassen.



Kinder lassen ihre Nüsse eine schiefe Ebene hinabrollen und versuchen so, andere Nüsse aus dem Spielfeld (oder vom Ziel weg) zu spicken. Marmor, 2. Jh. v. Chr., Louvre, Paris.

- 4 Für das Spiel «Omilla» wurde ein Kreis auf den Boden gezeichnet oder in den Strassenstaub geritzt. Einige Schritte entfernt wurde eine Wurflinie gezogen. Nacheinander werfen die Spielenden eine Nuss, sodass sie im Kreis liegen bleibt. Bei diesem Spiel war es erlaubt (oder beabsichtigt?), andere Nüsse aus dem Kreis herauszukicken. Das Spiel lässt sich auch gut mit Murmeln spielen.

Würfelspiele

Aus der Frühgeschichte des alten Orients sind zahlreiche sechsseitige Würfel erhalten. Diese Würfel haben bereits die Form eines Kubus und sind mit Wertpunkten oder Bildern gekennzeichnet. In der griechischen und römischen Kultur wurde nebst den uns bekannten Würfeln – teilweise mit 12, 18, 20 und 24 Seiten – auch mit Astragalen gespielt.

Es gab zahlreiche Erklärungsversuche, die Entstehung des Würfelspiels zu deuten. Herodot liefert wohl eine der unterhaltsamsten, wenn er berichtet, die Lyder hätten während einer Hungersnot das Würfelspiel erfunden, um sich abzulenken (Her. I 94, 3).

Wenn mit den Astragalen gewürfelt wurde, hatte jede der vier Knochenseiten einen Wert. Dank ausführlicher schriftlicher Quellen wissen wir, dass der «Bauch» (*hyption*) einen Wert von vier, der «Rücken» (*pranes*) einen Wert von drei,

Der Ausdruck «die Nüsse zurücklassen» war gleichbedeutend mit «erwachsen werden».



Beispiel eines römischen Spielwürfels.

die s-förmig eingetieft Schmalseite (*chion*) einen Wert von eins und die abgeflachte Schmalseite (*kyon* oder *koon*) einen Wert von sechs besass. Die Gegenseiten ergeben in der Addition immer sieben – genau wie bei unseren Würfeln.

Ein wesentlicher Unterschied zu den Würfeln besteht darin, dass nicht die nach oben ragende Seite den Wert festlegt, sondern die Auflagefläche, auf die der Astragal zum Liegen kommt. Im Unterschied zu den kubusförmigen Würfeln ist die Wahrscheinlichkeit des Wurfs nicht bei allen Seiten gleich gross: Hyption ist mit der breitesten Auflagefläche der statistisch häufigste Wurf, Kyon der seltenste.

Nicht die nach oben liegende Fläche legte den Wert fest, sondern die Auflagefläche.

Würfelspiele waren in der Antike weit verbreitet und beliebt, dennoch wissen wir über konkrete Spielregeln sehr wenig. Aufgrund der schriftlichen Quellen können wir vermuten, dass die Regeln je nach Ort und Zeit unterschiedlich waren und sich veränderten.

Mit vier Astragalen konnten insgesamt 35 mögliche Kombinationen fallen. Die Wertigkeiten der gewürfelten Seiten wurden aber nicht immer zusammengezählt. Das wissen wir, weil in den Texten von besonderen Würfeln berichtet wird, die teilweise 40 Punkte erreichten.

Würfeltürme wurden verwendet, um die Spielenden am Mogeln zu hindern.

Nicht die Summe der gewürfelten Seitenwerte, sondern die Wurfkombinationen waren ausschlaggebend. Von einigen Wurfkombinationen sind uns sogar die Namen überliefert – beispielsweise in den Epigrammen des Martial (Mart. Epig. XIV, 14):

*Wenn kein Knöchel der vier
sich dir mit dem gleichen Gesicht zeigt,
wirst du sagen,
ich gab wirklich ein grosses Geschenk.*

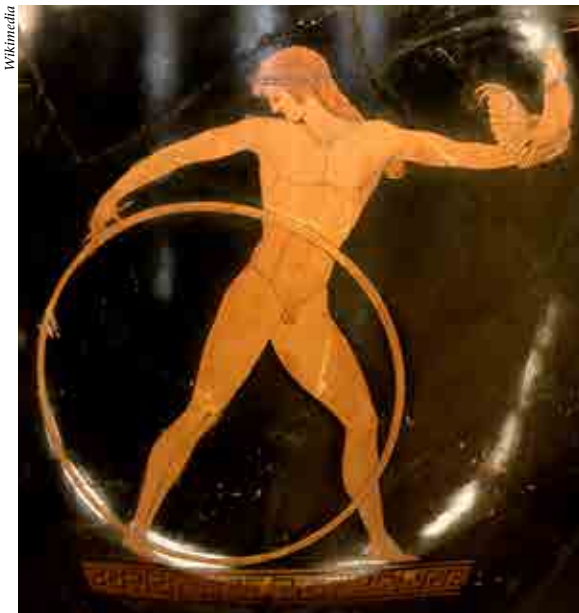
Der Wurf der Venus, eine Kombination aus 1,3,4 und 6, galt als Siegerwurf. Der Wurf mit vier Einsen hingegen war der schlechteste Wurf und hiess Wurf des Hundes. Aus einem Brief des Augustus (Suet. Aug. 71) erfahren wir folgende Spielanleitung: Jeder, der eine 1 oder eine 6 würfelte, musste einen Denar (Geldmünze) in die Mitte legen. Das so angehäuften Geld gewann der erste, der einen Venuswurf schaffte.

Bei Würfelspielen mit kubusförmigen Würfeln wurden in römischer Zeit gerne Würfeltürme verwendet, um die Spielenden am Mogeln zu hindern. Oben wurden die Würfel hineingeworfen und rollten anschliessend der Innenwand des Turms entlang über schiefe Ebenen oder Stufen dem Ausgang entgegen. Festzuhalten bleibt, dass das Glücksspiel – ob mit Würfeln oder Astragalen – in römischer Zeit ausser am Fest der Saturnalien gesetzlich verboten war. So erstaunt es nicht, dass Würfel und Spielbretter auch in ehemaligen Kloaken gefunden wurden: Auf den öffentlichen Toiletten konnte gemeinsam gespielt werden. Kam eine Kontrolle, wurden sämtliche Spielutensilien mit einem Wurf entsorgt.

Ball- und Reifenspiele

Bälle waren in der Antike aus Leder- oder Stoffstücken zusammengenäht und mit Rosshaaren gefüllt. Gemäss den Darstellungen von Bällen, die wir auf den griechischen Vasen finden, muss es verschiedene Grössen gegeben haben – je nach

Der Mensch und sein Spiel



Die rotfigurige Vase des sog. Berliner Malers aus dem 5. Jh. v. Chr, Athen, zeigt Ganymed mit einem Reifen, dem Symbol seiner Jugendlichkeit (Louvre, Paris, G175).

Sportart, genau wie bei uns. Nebst komplexen Mannschaftsspielen wurden auch einige Ballspiele für Kinder überliefert, die sich von unseren heutigen Ballspielen nicht gross unterscheiden.

Das Spiel «Aporraxis» bezeichnet beispielsweise ein Spiel, bei dem der Ball so oft wie nur möglich auf den Boden geprellt werden musste.

Die Spiele «Orca» und «Tropa» (vgl. Nuss-spiele, Seite 39) wurden bisweilen auch mit Bällen gespielt. Das Jonglieren mit kleinen Bällen erscheint auf der Vasenmalerei häufig als ein Spiel junger Frauen. Das Schlagen eines Reifens erscheint hingegen als Beschäftigung junger Männer, die an der Stufe zum Erwachsenenalter stehen. Vermutlich war der Reif deshalb nicht nur das Attribut von Eros, sondern auch von Ganymed, der ein Liebling und Mundschenk des

Zeus war. Die Reifen waren in der Regel brusthoch und aus Holz oder Bronze. Angetrieben wurden sie mit einem Stab.

Und noch viele mehr ...

Aus der Antike sind uns noch viele weitere Spiele überliefert, so unser heutiges Huckepacktragen, das auf etlichen Terrakottastatuen oder auf Kindersakrophagen dargestellt ist. Auf einigen Darstellungen werden den Trägern die Augen zugehalten oder die Getragenen werfen sich Bälle zu.

Die Bandbreite der Puppen reichte von Sitzpuppen über Puppen mit beweglichen Gliedern und solchen, bei denen die Gliedmassen nur angedeutet waren. Es wird vermutet, dass es sich bei diesen möglicherweise um Anziehpuppen handeln könnte. Die Puppen konnten aus Holz, Ton, Gips, Elfenbein, Marmor, Alabaster, Leder oder Stoff sein.

Ein weiteres wichtiges Spielzeug der Antike war der Kreisel. Dank einer sehr genauen Abbildung (Trinkschale, Musées Royaux d'Art et d'Histoire A891) wissen wir ziemlich genau, wie der Kreisel beschaffen war und wie mit ihm gespielt wurde: Der Kreisel besitzt einen zylindrischen Körper mit spitzem Ende. Der Körper ist mit eingetieften Rillen versehen, auf die eine Peitschenschnur aufgewickelt wird. Nach Abrolung der Schnur wird der Kreisel mit gezielten Peitschenschlägen in Bewegung gehalten. Das Drehen eines Kreisels erfordert Übung und Geschicklichkeit und war deshalb ein Spiel für grössere Kinder. Aber auch Kreisel, wie wir sie heute kennen – ein Kreiselkörper, auf dessen Oberseite ein Stift herausragt – waren bekannt. Sie wurden mit Bällen und Klappern am Ende der Kindheit oft in die Tempel gebracht.

Jonglieren mit kleinen Bällen erscheint als ein Spiel junger Frauen.