

Spiel

SPIELEN IN ANDEREN KULTUREN

«Kinder brauchen Platz und Zeit zum Spielen. Und Kinder spielen überall: in der Kinderkrippe in Malawi, in Moskauer Schulen, im Flüchtlingslager im Sudan oder auf der Strasse in Brasilien. [...] Kinder haben ein Recht auf Freizeit und Spiel. Das legt die Konvention über die Rechte des Kindes von 1989 in ihrem Artikel 31 fest. Kinder wollen Musik, Filme sehen, ins Theater gehen und vieles mehr. All diese Dinge gehören zur Kultur und machen das Leben schön. Kinder haben das Recht auf ein schönes Leben. Und das beginnt für alle Kinder mit dem Spielen.» (UNICEF-Broschüre «Spiele rund um die Welt»)



Abb. 257 | Gespielt wird überall auf der Welt. Lediglich die Art der Spiele und Spielzeuge variiert.



Abb. 258 | Mühlespiel auf einem Spielplatz in Flensburg. In Sri Lanka kennen die Kinder das Mühlespiel unter dem Namen «Nerenchi». Das Spielfeld sieht etwas anders aus, die Spielregeln sind jedoch dieselben.

Aufgabenstellung

Probiert einige Spiele aus der UNICEF-Broschüre «Spiele rund um die Welt» aus.

Verfügbar unter:
www.unicef.de/informieren/materialien/spiele-rund-um-die-welt/10608

EUROPA UND USA

Viele uns bekannte Kinderspiele sind auch in anderen Ländern Europas oder den USA bekannt, lediglich unter einem anderen Namen. Blinde Kuh heisst in den USA beispielsweise «Blindman's Buff», in Spanien «Gallina Ciega», in Frankreich «Colin-Maillard», in Polen «Ciuciubabka» oder in der Türkei «Körebe». Auch die Ausstattung der Kinderzimmer gleicht sich: Puppen und Co. finden sich fast weltweit wieder. Insbesondere Deutschland hat seit dem Anfang des 20. Jahrhunderts im grossen Stil Teddys und Puppen produziert und verkauft. Aus den USA stammt der Trend der batteriebetriebenen Spielzeuge, die längst auch Einzug in unsere Kinderzimmer gehalten haben.

AFRIKA, ASIEN UND SÜDAMERIKA

Da Spielzeuge oftmals teuer sind, werden beispielsweise Videospiele und Co. vor allem in den Industriestaaten Europas und den USA verkauft. Kinder aus ärmeren Regionen der Welt müssen oftmals auf teure Spielzeuge verzichten. Doch dies gleichen sie mit viel Ideenreichtum und Improvisationstalent aus. Sie bauen sich ihr Spielzeug aus den zur Verfügung stehenden Materialien selbst. Fussbälle aus Lehm oder Puppen aus zusammengenähten Stoffresten sind zwei Beispiele dafür.

Auch das Klima beeinflusst das Spielverhalten der Kinder weltweit. Während Kinder in warmen Regionen der Welt viel Zeit draussen in der Natur verbringen, bleiben sie in kälteren Regionen eher zu Hause.

GESCHICHTE DES SPIELENS

Höhlen- und Tonmalereien belegen, dass der Mensch sich seit jeher auf spielerische Art und Weise mit der Materie auseinandersetzt. Glaubt man beispielsweise der griechischen Mythologie, erfanden die Götter das Spiel.

FRÜHZEIT

Vor etwa 2000 Jahren erfanden die Chinesen eine Art Zahlenlotto, dessen Regeln dem heutigen «Bingo» ähneln. Das Spiel wurde zur Finanzierung der Chinesischen Mauer genutzt. Weiter belegen archäologische Funde, dass das altägyptische Schlangenspiel Mehen auf etwa 2800 Jahre v. Chr. zurückzuführen ist.

ALTERTUM

Im Altertum gab es grosse Kampfspiele, und Kriege wurden oft mit Lotterien finanziert. Sie waren weniger Glücksspiel als patriotisches Handeln. Jeder Einzelne kaufte so lange ein Los, bis er etwas gewonnen hatte. Derjenige, der die meisten Lose kaufen musste, genoss das höchste Ansehen. Schliesslich hat er am meisten zur Kriegsfinanzierung beigetragen. Geselliger ging es bei den Griechen im 5. und 4. Jahrhundert v. Chr. bei Weingelagen mit dem Spiel «Kottabos» zu. Auf dem Sofa liegend galt es einige Tropfen Wein in eine Schale zu schleudern. Es durfte nichts vergossen werden und das Ziel musste mit einem deutlich wahrnehmbaren Klatschen getroffen werden.

Die Römer kannten bereits 100 Jahre v. Chr. das Spiel «Mikado». Allerdings diente es als Orakel. Die verschiedenen Stäbchen ermöglichten Rückschlüsse auf den Spieler und dessen Schicksal. Den Stäbchen wurden bestimmte Eigenschaften zugewiesen. Die gezogenen und dabei berührten Stäbchen wurden gedeutet. Weiter kannten die Römer ein Städtenspiel, das dem heutigen Schach oder «Dame» gleicht. Auch die Vorläufer von «Backgammon» oder «Halma» waren damals bereits bekannt.

Das heute hauptsächlich in Italien beliebte Spiel «Morra» gibt es seit dem Altertum. Es gleicht «Schere-Stein-Papier». Auf ein Kommando strecken beide Spieler eine Hand aus und zeigen 1 bis 5 Finger. Gleichzeitig rufen sie die vorhergesagte Fingersumme. Errät ein Spieler die Summe, erhält er einen Punkt.

MITTELALTER

Beliebte Volksspiele im Mittelalter waren vor allem Schwerttanz, Steinstossen, Speerwerfen und Wettlaufen. Auch Kegeln und Würfeln fanden viele Anhänger. In höfischen Kreisen wandte man sich zunehmend den Kampfspielen zu. Daraus resultierten die Ritterspiele «Tjost», «Buhurt» und das Turnier. Ball gespielt wurde damals hauptsächlich von Mädchen, und Schach war seit dem 11. Jahrhundert ein beliebtes Verstandsspiel.



Abb. 259 | «Mehen», das Schlangenspiel der alten Ägypter



Abb. 260 | «Senet»-Spielset aus Elfenbein, Grab des Tutanchamun



Abb. 261 | «Mikado» aus dem 17. Jahrhundert



Abb. 262 | «World of Warcraft» wird weltweit millionenfach im Internet gespielt.

Aufgabenstellung

Wählt ein euch bekanntes Spiel aus. Informiert euch im Internet über dessen Herkunft und stellt das Spiel der Klasse vor.

Organisiert eine Spielecke: Alle bringen ein Gesellschaftspiel mit. Erklärt einander die Spielregeln und spielt.

Im Spannungsfeld zwischen Aufklärung und erzkonservativer Haltung galt das Spiel im Mittelalter über lange Zeit als Gotteslästerung. War die Kirche an der Macht, war das Spielen eine Form der Ketzerei und wurde verboten. Waren die Machthaber Anhänger der Aufklärung, wurden die Verbote wieder aufgeweicht. Spielen galt zwar noch als gesellschaftlich unproduktiv und verpönt, wurde jedoch geduldet. Später entdeckten die Landesfürsten die Möglichkeit, Kriege durch Spiele zu finanzieren, erneut für sich. Öffentliche, staatlich kontrollierte Spiele waren eine gute Einnahmequelle. Auch die sonst spielefeindliche Kirche bediente sich zwischenzeitlich dieser Möglichkeit, wenn Geld z. B. für die Errichtung eines Klosters benötigt wurde. Im 17. Jahrhundert hob der Vatikan das Spielverbot vollständig auf. Jedoch nicht zwingend, weil er das Bedürfnis nach Spiel anerkannte, vielmehr konnte der Kapitalbedarf der Kirche nicht mehr rein aus Steuereinnahmen gedeckt werden. Die Vorläufer der heutigen Lotterien waren geboren. Von der Einführung des Zahlenlottos 1620 in Genua bis zur ersten öffentlichen Ziehung der Lottozahlen im Deutschen Fernsehfunk (DFF) brauchte es 337 Jahre.

VOR 100 JAHREN

Öffentliche Spiele wurden in Spielhäusern angeboten. Im 18. Jahrhundert entwickelten sich daraus die ersten Spielbanken, die sich hauptsächlich auf Würfel- und Kartenspiele beschränkten. «Pharo» war damals ein beliebtes Spiel. Es wurde auf eine Karte gewettet, die als nächste gezogen und aufgedeckt werden sollte. Im 19. Jahrhundert war «Trente-et-un» (31) das geläufigste Gesellschaftsspiel in den Kasinos, ihm folgte «Vingt-et-un» (21), das dem heutigen «Blackjack» gleicht. Spitzenreiter wurde jedoch «Roulette».

HEUTE

Heute haben elektronische Spiele die klassischen Spiele teilweise abgelöst. Digital animierte Spiele mit Strategie-, Geschicklichkeits- oder Kreativaufgaben erfreuen sich grosser Beliebtheit. Bekannte Beispiele sind «Counterstrike» oder «World of Warcraft». Tausende Spieler spielen die Spiele weltweit im Internet.

DAS ALTER VON BEKANNTEN SPIELEN

Mehen (3000 v. Chr. in Ägypten, vgl. heutiges Gänsespiel), **Senet** (2600 v. Chr. in Ägypten), **Königliches Spiel von Ur** (2300 v. Chr. in Mesopotamien, heutiger Irak), **Mühlespiel** (2000 v. Chr. in Irland, Ägypten, China), **Olympische Spiele** (776 v. Chr. in Griechenland), **Mikado** (um 100 v. Chr.), **Schach** (um 500 n. Chr. in Indien), **Domino** (im 3. oder 11. Jh. in China), **Dame** (12. Jh. in Südfrankreich), **Halma** (1883 in den USA), **Kreuzworträtsel** (um 1900, Londoner Times), **Scrabble** (1938 in den USA), **Monopoly** (1903 in den USA), **Mensch ärgere Dich nicht** (1907/08 in Deutschland), **Pacman** (1980 in Japan), **Tetris** (1985 in Russland), **Die Siedler von Catan** (1995 in Deutschland), **Carcassonne** (2000 in Deutschland)

SPIELZEUGTRENDS UND TRENDSPIELZEUGE

Weltweit gibt es Millionen unterschiedlicher Spielzeuge. Doch alle Jahre wieder schafft es ein Spielzeug, die Kinderzimmer oder Schulplätze länderübergreifend zu erobern.

Laut Elke Hildebrandt, Dozentin der Pädagogischen Hochschule FHNW, gibt es mehrere Gründe für einen weltweiten Spielzeugtrend: Einerseits seien die Spielzeuge gut und breit beworben worden. «Durch geschickte Werbung kann ein Bedürfnis bei Kindern entstehen.» Hat es ein Trendspielzeug in die ersten Kinderzimmer geschafft, so ist es eine Frage der Zeit, bis es sich weiter ausbreitet. «Die Kinder sind neugierig – sie wollen dazugehören und dabei sein.» Auch die Eltern tragen das Ihre zur Ausbreitung bei. Sie wollen ihren Kindern etwas Gutes tun und kaufen ihnen das neuste Spielzeug. Der Hauptgrund für weltweite Trends ist jedoch das menschliche Bedürfnis des Dazugehörens. «Vor allem Kinder werden leicht ausgegrenzt», sagt Hildebrandt. «Sie haben es schwer, Anerkennung zu finden. Daher ist es leichter, dem Hype nachzugeben. Auch Erwachsene wollen informiert sein und in der Gesellschaft mitreden können.»



Abb. 263 | «Rubik's Cube»

1980ER-JAHRE: ZAUBERWÜRFEL «RUBIK'S CUBE»

Der Zauberwürfel wurde 1974 vom ungarischen Bauingenieur und Architekten Erno Rubik erfunden. Er besteht aus 26 einzelnen Würfeln, die in jeder Achse bewegt werden können. Ziel ist es, den Würfel in seinen Ursprungszustand zu bringen. Bereits im Jahr 1981 fand die erste Rubik's-Cube-Weltmeisterschaft statt. Damals benötigte der Sieger 38 Sekunden zum Lösen der Aufgabe. Der heutige Weltrekord, aufgestellt im Jahr 2016, für einen $3 \times 3 \times 3$ Zauberwürfel beträgt 4,73 Sekunden. Nebst dem möglichst schnellen Lösen des Puzzles gibt es andere Wettbewerbe wie das einhändige Lösen, das Lösen mit verbundenen Augen oder das Lösen in möglichst wenigen Zügen.



Abb. 264 | Entwicklung des original Game Boy bis zum Game Boy Micro

1980ER- UND 1990ER-JAHRE: GAME BOY

1989 wurde der Game Boy erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Der Game Boy zählt mit seinen über 118 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Spielekonsolen weltweit. Zu Beginn war der Game Boy mit nur einem Spiel erhältlich: «Tetris». Im Laufe der Jahre folgten weitere Spiele wie beispielsweise «Donkey-Kong», «Zelda» oder «Super-Mario». 1998 erschien der erste Game Boy mit Farbdisplay.

1990ER-JAHRE: JO-JO

Der genaue Ursprungsort des Jo-Jos ist umstritten. Wahrscheinlich sind China, Griechenland oder die Philippinen. Auch die Namensherkunft ist unklar. Zwei mögliche Erklärungen: Der Name stammt aus dem Tagalog und bedeutet «komm-komm» oder der Name leitet sich vom französischen «jouer» (spielen) ab.



Abb. 265 | «Tamagotchi»



Abb. 266 | «Beyblades»

Aufgabenstellung

Fragt eure Eltern und Grosseltern: Welche Spielzeuge waren damals beliebt? Bringt einige alte Spielzeuge mit und vergleicht sie mit eurem Lieblingsspielzeug. Wie unterscheiden sie sich?

Übt und veranstaltet Meisterschaften. Beispielsweise mit Kreiseln, Jo-Jos, Fingerskateboards oder Fidget Spinnern.

1990ER-JAHRE: TAMAGOTCHI

Das «Tamagotchi» stammt aus Japan, und der Name leitet sich von «tamago» (Ei) und «wotchi» (englisch watch, Uhr) ab. Ein Tamagotchi ist ein virtuelles Küken, um dessen Bedürfnisse wie Essen, Trinken oder Spielen man sich kümmern muss. Wird es vernachlässigt, stirbt es. Es gibt sogar virtuelle Tamagotchi-Friedhöfe. Der Tamagotchi-Trend hielt sich Ende der 90er-Jahre nur wenige Monate. Doch Mitte der 2000er wurde das Spielzeug neu aufgelegt, und seither erscheinen fast jedes Jahr neue Versionen. Die modernen Tamagotchis haben ein Farbdisplay und Internetzugang, sodass Tamagotchis miteinander verbunden werden können. So können Tamagotchis heiraten und Kinder bekommen. Weiter können zusätzliche Gegenstände für das Haustier über das Internet dazugekauft werden.

1990ER- UND 2000ER-JAHRE: FURBY

1998 veröffentlichte das US-amerikanische Unternehmen Hasbro den ersten Furby. Ein Furby ist ein elektronisches Plüschtier, das einer Mischung aus einer Maus, Katze, Eule oder Fledermaus ähnelt. Es verfügt über verschiedene Sensoren und kann so unterscheiden, ob es gekitzelt oder gestreichelt wird, ob man mit ihm spricht oder es ihn die Luft wirft. Darauf reagiert Furby entsprechend. Es bewegt die Ohren, Augen und den Mund, gibt Laute von sich oder spricht einzelne Wörter. Zudem kann es tanzen und singen. Ein Furby kennt mehrere Entwicklungsstufen, die durch intensive Beschäftigung mit dem Plüschtier freigeschaltet werden. Anders als beim Tamagotchi kann ein Furby zwar auch krank werden, stirbt jedoch nicht.

2000ER-JAHRE: «BEYBLADES»

«Beyblade» ist eine japanische Manga-Serie, in der Jugendliche Kämpfe mit Kreiseln austragen. Die Kreisel wurden 1999 erstmals als Merchandise in Japan angeboten. Seit 2002 sind sie weltweit erhältlich, und seither wurden über 100 Millionen Stück verkauft. Zu den Kreiseln gehört eine schalenförmige Wettkampfarena, das Beystadium. Gespielt wird gegeneinander und gewonnen hat derjenige, dessen Kreisel sich länger in der Arena dreht. Ein Starter mit Reissleine bringt die Kreisel in Rotation.

2017: FIDGET SPINNER

Der Fidget Spinner ist ein Handkreisel, der aus einem Kugellager in der Mitte und mehreren Auslegern besteht. Der Kreisel wird zwischen Daumen und Zeige- oder Mittelfinger gehalten und in Rotation versetzt. Profis lassen den drehenden Fidget Spinner von Finger zu Finger oder über die Handfläche wandern, auf der Nase drehen oder werfen und fangen ihn. Die Beschäftigung mit dem Fidget Spinner soll angeblich Nervosität abbauen und sogar zu Therapie Zwecken bei ADHS oder Autismus dienen. Die Wirkung ist gegenwärtig teil wissenschaftlicher Untersuchungen und kann derzeit weder bestätigt noch widerlegt werden.

SPIELZEUGKREISEL

GESCHICHTE UND KULTURELLE BEDEUTUNG

Der Kreisel ist eines der weltweit ältesten Spielzeuge und findet sich in zahlreichen Kulturen wieder. Historische Belege für Spielzeugkreisel fand man auf allen Kontinenten der Welt (ausser der Antarktis). Eine gängige Theorie besagt, dass sich die Menschen bei der Erfindung des Kreisels von der Natur inspirieren liessen. So ist beispielsweise die Eichel oder das Haus der Turbanschnecke ein natürlicher Kreisel.

Die Menschen nutzten zur Herstellung der Kreisel verschiedene natürliche Materialien. Bei archäologischen Ausgrabungen fand man in Ur (südöstlich des heutigen Bagdad, Irak) Lehmkreisel, die auf etwa 3500 Jahre v. Chr. datiert wurden. Terrakottakreisel aus Troja gehen auf etwa 3000 Jahre v. Chr. zurück. Die Ägypter kannten Kreisel ab ca. 2000 v. Chr. In China gehen Kreisel auf etwa 1250 v. Chr. zurück. Kreisel aus der griechischen und römischen Antike datierte man auf die Jahre 2000 bis 2027 v. Chr.

Auf mittelalterlichen europäischen Stadtplätzen gab es oftmals Gemeindekreisel, die von jedermann zum Trainieren, zur Unterhaltung oder an Wettkämpfen gegen andere Städte genutzt werden konnten. Diese Kreisel waren meist etwa 20 cm gross und wogen rund ein Kilogramm. Zum Vergleich: Heutige Spielzeugkreisel sind meist nicht grösser als einige Zentimeter und sind entsprechend leicht. Der grösste historische Kreisel wurde in Malaysia gefunden und wiegt ungefähr 7,5 kg.

Lange Zeit wurden Kreisel hauptsächlich aus Holz oder Lehm gefertigt. Ab dem 18. Jahrhundert kamen in Europa eiserne Kreisel und ab dem 19. Jahrhundert Kreisel aus Elfenbein hinzu.

Im Verlauf der Geschichte wurden Kreisel zu unterschiedlichen Zwecken genutzt: Als Kinderspielzeug, zum Zeitvertreib, zur Weissagung, zum Glücksspiel, als Geschenke an die Götter oder als Grabbeigabe für das Leben nach dem Tod. Heute dienen Kreisel hauptsächlich zum Spielen und zur Unterhaltung. Nebst dem klassischen Solo-Kreiselspiel gibt es auch Kreiselturniere und -meisterschaften.

KREISELTYPEN

Es gibt heute unzählige verschiedene Kreisel. Gemäss dem Institut für Kreiselforschung lassen sie sich in folgende Kategorien entsprechend der Antriebsart einteilen:

- **Fingerkreisel:** kleinere Kreisel, die zwischen den Fingern angetrieben werden.
- **Stabkreisel:** etwas grössere Kreisel, die zwischen den Handflächen angetrieben werden.



Abb. 267 | Römischer Kreisel aus dem 1. bis 3. Jahrhundert n. Chr.



Abb. 268 | Pieter Bruegels Gemälde «Die Kinderspiele» aus dem Jahr 1560 zeigt verschiedene Kreisel.

Aufgabenstellung

Bringt verschiedene Kreisel mit und gestaltet eine Ausstellung.

Probiert die verschiedenen Kreisel aus und veranstaltet Wettbewerbe.



Abb. 269 | Das Jahr 2017 ist das Jahr des Fidget Spinners. In Windeseile eroberte er die Schulhöfe weltweit und wurde zu einem Trendspielzeug.

- **Anziehkreisel:** Eine um den Kreisel gewickelte Schnur wird rasch abgezogen und versetzt den Kreisel in Drehung.
- **Wurfkreisel:** Eine um den Kreisel gewickelte Schnur wird festgehalten, während der Kreisel geworfen wird
- **Peitschenkreisel:** Der Kreisel wird durch Schläge mit der Peitsche in Schwung gehalten
- **Mechanische Kreisel:** Ein Mechanischer Antrieb, wie z. B. eine Drillstange, eine Feder oder ein Gummi, sorgt für die Drehung.
- **Sonstige Kreisel:** Vereinzelt finden sich auch andere Antriebsarten wie z. B. der Windkreisel (Antrieb durch Pusten) oder der Fusskreisel (Antrieb durch gezieltes Treten mit dem Fuss).
- **Kreiselverwandte:** In diese Kategorie fallen Spielzeuge mit Kreiseleigenschaften wie z. B. der keltische Wackelstein, Schnurren oder Diabolos, die aber nicht wirklich als Kreisel zu bezeichnen sind.

KREISELN HEUTE

Das Kreiseln erfreut sich heute noch grosser Beliebtheit. Insbesondere im asiatischen Raum gibt es Kreiselwettbewerbe und -turniere. Gemessen wird unter anderem am kreiseltechnischen Geschick. Profis führen unglaubliche Tricks mit ihren Kreiseln aus: Sie werfen den Kreisel 3 m in die Höhe und landen ihn anschliessend auf einer Plattform, die nicht grösser als ein 50-Cent Stück ist, der Kreisel dreht dabei selbstverständlich weiter. Sie werfen den Kreisel und landen ihn zielsicher auf der ausgestreckten Hand oder auf dem Kopf einer Zweitperson. Oder sie lassen den Kreisel einem Seil entlang wandern und anschliessend in die Luft schnellen, wo er einen Luftballon zum Platzen bringt.

KREISEL-WELTREKORDE**Längste Kreiseldauer**

Ashrita Furman aus den USA liess am 18. November 2006 ihren koreanischen Holzkreisel 7 Stunden, 1 Minute und 14 Sekunden lang kreiseln, bevor er den Boden berührte.

Grösster Kreisel

Einem 25-köpfigen Team aus Japan gelang es am 3. November 1986 einen 2 m hohen, 2,6 m breiten und 360 kg schweren Kreisel für 1 Stunde, 21 Minuten und 35 Sekunden in Schwung zu halten.

Schnellster Peitschenkreisel

Ashrita Furman legte mit ihrem Peitschenkreisel eine Meile (1,6 km) in 25 Minuten und 13 Sekunden zurück.