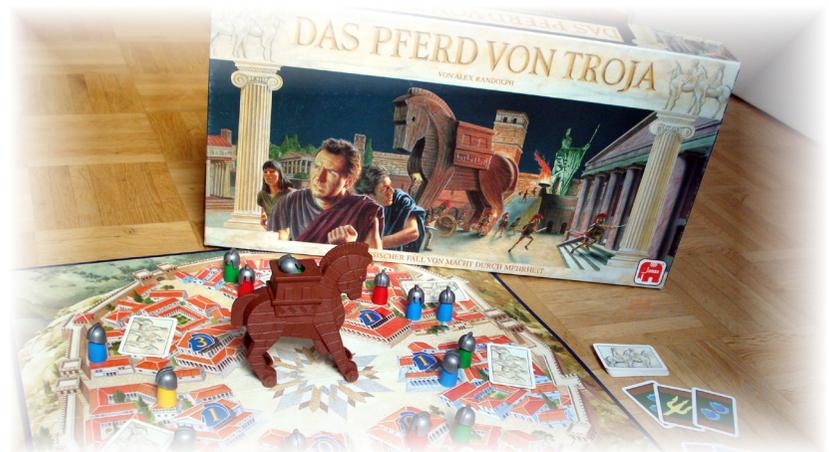


SPIELE IN DER



ANTIKE



IM SPIEL

Eine Materialsammlung zu antiken Spielen und zur Rezeption der Antike im Brettspiel
im Rahmen des Moduls „Projekt und Präsentation“ am
Institut für Klassische Philologie der Justus-Liebig-Universität Gießen

IMPRESSUM

SPIELE IN DER ANTIKE - ANTIKE IM SPIEL:
EINE MATERIALSAMMLUNG

November 2011

Wissenschaftliche Leitung: Prof. Dr. Helmut Krasser vom Institut für Altertumswissenschaften der JLU Gießen, Klassische Philologie

Lektorat: Daniel Brauburger, Annabelle Brehme und Kathrin Sauer

Satz: Helge Baumann und Ludwig Sauer

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere die der auszugsweisen oder vollständigen Vervielfältigung in jeder Form.

SPIELE IN DER ANTIKE - ANTIKE IM SPIEL: EINE MATERIALSAMMLUNG

„Spiele in der Antike“ - „Antike im Spiel“ - mit diesen Titeln wurden die Veranstaltungen im Rahmen des Moduls „Projekt und Präsentation“ für Lehramtsstudierende der Klassischen Philologie angekündigt. Zunächst sahen sich 20 Studenten mit der Frage konfrontiert, ob es Absicht war, dass die Veranstaltungen so benannt waren, ob es sich um einen Wortdreher handelte oder ob unser Professor einfach nur seiner Vorliebe für blumige Titel gefrönt hatte. Bei einem ersten Vortreffen wurde sehr schnell klar, dass es sich bei „Spiele in der Antike“ und „Antike im Spiel“ doch um die beiden Seiten der gleichen ‚Spielemedaille‘ handelt: Einmal steht der Blick in antike Spielgewohnheiten und -beschreibungen im Vordergrund, ein andermal die moderne Adaption und Rezeption von antiken Themen in modernen Spielen.

Als wir den Seminarraum zum ersten Mal betraten, hatten die meisten von uns wohl nur sehr wenig, um nicht zu sagen gar keine Ahnung von antiken Spielen. Der ein oder andere kannte Spiele wie „Hau den Römer“ oder „Römer-Kegeln“ aus Asterix-Comics, aber musste relativ schnell feststellen, dass diese eher wenig mit den tatsächlich gespielten Spielen in der Antike zu tun haben. Andere konnten auf einen großen Erfahrungsschatz antiker ‚Spiel‘praxis aus Spielen wie ‚Age of Empires‘, ‚Rome: Total War‘ oder Filmen wie ‚Gladiator‘

zurückgreifen und stellten enttäuscht fest, dass im Rahmen dieses Seminars wider Erwarten keine Schlachten oder Tierhatzen nachgestellt werden sollten. Dreizack, Gladius und Netz verschwanden wieder im Keller und wir warteten gespannt darauf, eines besseren belehrt zu werden und uns voller Tatendrang auf das unbekannte Seminarthema zu stürzen. Dabei wurde dieses komplexe Thema, frei nach dem Wahlspruch *divide et impera*, in mehrere Teilbereiche aufgeteilt, mit denen sich insgesamt fünf Gruppen beschäftigten. Zwei dieser fünf Gruppen beschäftigten sich mit dem modernen Aspekt „Antike im Spiel“ und drei mit dem kulturhistorischen Aspekt von „Spiele in der Antike“.

Relativ bald wurde uns deutlich, dass es bei „Spiele in der Antike“ um viel mehr als um Prügeleien, Circusspiele und Tierhatzen geht, die in Asterix-Comics im Zentrum stehen: Will man wirklich genau wissen, wie in der Antike gespielt wurde, dann muss auf Originaltexte zurückgegriffen werden, müssen Texte gesucht, exzerpiert und interpretiert werden und anhand dieser Schriftstücke muss versucht werden, antike Spiele zu rekonstruieren. Genau damit haben sich drei Kleingruppen das Semester über beschäftigt und die Institutsbibliothek sowie das Internet auf der Suche nach Quellen durchforstet: Zum einen wurden in bester universitärer Manier anhand von Originaltexten gearbeitet.

Zum anderen wurden die aus den Texten gewonnenen Informationen auf ihre schulischen Umsetzungsmöglichkeiten hin untersucht und didaktisch analysiert, da wir alle Studenten des Lehramtes sind und am Ende des Projektes etwas praktisch Umsetzbares für unseren späteren Beruf in der Hand haben wollten. In einem weiteren Schritt wurden diese Ergebnisse medial in der vorliegenden Materialsammlung aufbereitet und umgesetzt, um unsere Arbeit mit anderen zu teilen, vielleicht zum Weiterforschen anzuregen oder einfach nur einen Einblick in Alltagskultur zu bieten und zu unterhalten.

Eine erste Gruppe hat Originaltexte gesucht, die Spiele in der Antike beschreiben (von uns liebevoll als ‚Jäger und Sammler‘ bezeichnet). Diese Texte sind in der vorliegenden Materialsammlung zweisprachig aufgeführt und in den kulturhistorischen Kontext eingeordnet. In einem nächsten Schritt hat sich die Gruppe überlegt, wie ein Teil dieser Texte im Unterricht eingesetzt werden kann und hat exemplarisch für einen Text einen Unterrichtsvorschlag erarbeitet.

Eine zweite Gruppe hat versucht, anhand von Originaltexten Nussspiele, Brettspiele und Würfelspiele und das griechische Kottabosspiel zu rekonstruieren. So kam es im Laufe des Semesters schon mal vor, dass diese Gruppe mit Sägen, Hammer, Meißel und Marmorplatten im Institut anzutreffen war, was einerseits Ver- und Bewunderung bei Angehörigen anderer Institute und andererseits Irritationen bei dem Reinigungsteam der Universität hervorrief, wofür wir uns an dieser Stelle herzlich entschuldigen wollen. Neben den allgemeinen Informationen zu den Spielen in dieser Materialsammlung stehen diese in Rekonstruktion in einer Spiekekiste mit dem Namen „Arca Lusoria“ zur Verfügung, die von Lehrerinnen und Lehrern im Unterricht eingesetzt werden kann und gegen einen kleinen Obolus im Institut ausleihbar ist.

Eine dritte Gruppe legte ihren Schwerpunkt auf die Beschäftigung mit dem antiken Ballspiel. Dabei haben sie zunächst antike Texte zu diesem Thema herausgesucht, analysiert und teilweise fehlende deutsche Übersetzungen selbst erstellt. Im Anschluss daran haben die Studenten anhand von experimenteller Archäologie versucht, konkrete Spielregeln zu rekonstruieren. Bei diesen Selbstversuchen auf dem Campus fanden sich immer spontan kleinere Gruppen bestehend aus Passanten und Schaulustigen, die dem seltsam anmutenden Treiben der Altphilologen beiwohnten. In dieser Phase ist auch ein Ball aus Pferdehaar nach antikem Muster entstanden, wozu Rosshaarbesen in liebevoller Einzelarbeit mit Zangen gezupft, die Haare in eine ballförmige Fassung gestopft und anschließend Lederlappen aneinander genäht wurden (an dieser Stelle sei Luis Großmutter für ihre tatkräftige Unterstützung gedankt).

Die beiden anderen Gruppen konzentrierten sich auf den Themenbereich „Antike im Spiel“ und stellten nach ersten Recherchen sehr schnell fest, dass dies ein „zu weites Feld“ ist, um Vater Briest zu zitieren. Nach ersten Sondierungsgesprächen mit Prof. Krasser einigte man sich darauf, sich auf die Rezeption der Antike in Brettspielen zu spezialisieren, da sich ungeahnter Weise herausstellte, dass unser Professor über eine größere, gut gepflegte Sammlung an Brettspielen zu antiken Themen verfügt. Ein Teil der katalogisierten Brettspiele wurde im Anschluss auf ihren didaktischen Nährwert und ihre mögliche Verwendbarkeit im Unterricht untersucht. Dazu fuhr die Gruppe nach Nürnberg in das Spielearchiv, wo sie ausgewählte Spiele testete. Uns ist zwar durchaus bewusst, dass Antike auch in Rollen-, Computerspielen und anderen Spielformen aufgegriffen wird, eine detaillierte Beschäftigung mit diesen Bereichen würde jedoch den Rahmen

dieser Materialsammlung sprengen. Immerhin hat das Sommersemester ja auch nur 14 Wochen.

Die letzte Gruppe hatte es sich zur Aufgabe gemacht, selbst ein Spiel zu entwerfen und herzustellen. In diesem Spiel werden verschiedene antike Lebensbereiche miteinander verbunden, wobei es Wissensfragen zu beantworten, Aktionen durchzuführen gilt und der Spieler von Räubern verfolgt durch Rom wandelt, wobei er permanent sein Wissen um die Antike auf die Probe stellen muss, um möglichst viele Sesterzen zu sammeln.

Um Ihnen die Handhabung der Materialsammlung zu erleichtern und Ihnen unnötige Sucherei zu ersparen, haben wir die Originaltexte im ersten Kapitel jeweils mit Nummern versehen, mit denen auch in den anderen Kapiteln auf diese Texte verwiesen wird. So sind Sie nicht gezwungen, die Sammlung an einem Stück durchzulesen, sondern können sich gezielt über bestimmte Themen informieren. Abschließend finden Sie in der Materialsammlung ein Literaturverzeichnis sowie eine Linkliste, welche einen breiten Überblick über die Thematik „Spiele in der Antike“ und „Antike im Spiel“ bieten und zum Weiterlesen und zur Eigenrecherche anregen sollen.

Zwar hatten wir während unserer Arbeit sehr viel Freude und Spaß, uns mit der Spielthematik auseinanderzusetzen, doch stellten wir sehr schnell fest, dass die Menge des Materials sehr groß ist und unser Ziel, am Ende des Semesters eine möglichst komplette Sammlung in der Hand zu halten, sehr optimistisch war (von Formatierungs- und Layoutproblemen ganz abgesehen...). Deswegen möchten wir festhalten, dass diese Materialsammlung keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Wissenschaftlichkeit im strengen Sinne erhebt, jedoch einen sehr guten Einblick in die Thematik bietet und zur ersten Information über dieses Thema

und sozusagen als lapis impetus zur weiterführenden Recherche dienen soll.

Wir bedanken uns bei Prof. Dr. Helmut Krasser und Tanja Schmidt für die tatkräftige Unterstützung und Betreuung des Projekts, sowie ganz besonders bei Helge Baumann für seine Geduld und Hilfe mit dem Computerprogramm InDesign.

Zu guter Letzt möchten wir (oder zumindest Teile von uns) diese Materialsammlung (oder zumindest Teile davon), die sich ja mit dem Thema Spiel beschäftigt, gerne den Erfolgen der Instiuts-Fußballmannschaft Gorgo Gießen widmen, die beim Winckelmann-Cup 2011 in Berlin einen glorreichen 4. Platz belegte und darüber hinaus den nächstjährigen Cup nach Gießen holte.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre!
Gießen, im Juli 2011

INHALT

KAPITEL 1: TEXTE ZU SPIELEN IN DER ANTIKE	7	KAPITEL 4: BALLSPIELEN BEI DEN RÖMERN129
1. Einleitung	7	1. Einführende Worte129
2. Autorenverzeichnis	8	2. Das antike Ballspiel129
3. Textstellen	17	3. Exempla und deren Rekonstruktion131
3.1 Würfelspiele	17	4. Sekundärliteratur zum römischen Ballspiel134
3.2 Ballspiele	28	5. Handreichung für hessische Lateinlehrerinnen und Lateinlehrer zum Thema „Römische Ballspiele“135
3.3 Kottabos	58	KAPITEL 5: ROMA - SPIEL DICH DURCH ROM137
3.4 Brettspiele	66	1. Spielmaterial137
3.5 Nussspiele	74	2. Thema des Spiels137
3.6 verschiedene Spielformen	78	3. Kurzbeschreibung.137
4. Didaktisch-methodische Überlegungen	81	4. Mögliche Erweiterungen des Spiels für Studenten139
KAPITEL 2: SPIELEKISTE – REKONSTRUKTION ANTIKER SPIELE	83	5. Lehrplanverankerung140
1. Nussspiele	84	6. Lernziele141
2. Brettspiele	86	7. Didaktische Funktionalisierung der einzelnen Spielelemente und Spielmechanismen.141
3. Würfelspiele.	92	LITERATUR- UND INTERNETQUELLENVERZEICHNIS143
4. Das Kottabos-Spiel	97		
Abbildungsverzeichnis	99		
KAPITEL 3: ANTIKE IM SPIEL101		
1. Einleitung101		
2. Index ludorum102		
3. Nähere Analyse - Themenbereich „In der Arena“124		
4. Nähere Analyse - „Das Pferd von Troja“126		