

Spiele und Spielzeug in der Vor- und Frühgeschichte

Ausstellung „Archäologie in der Niederlausitz“, Slawenburg Raddusch

DOREEN GÖTZEN

Wenn Erwachsene spielen, dann gehen sie dieser Beschäftigung ganz um ihrer selbst Willen nach. Sie wollen sich dabei vergnügen, entspannen oder in Geselligkeit unterhalten. Kinder dagegen erforschen und erkennen durch das Spiel die Welt. Das war schon vor 12 000 Jahren so, als die ersten Menschen nachweislich die Niederlausitz besiedelten. Die Kinder haben damals in ähnlicher Weise gespielt wie heute, nur dabei etwas anderes gelernt.

Wenn man sich mit Spielen und Spielzeug in der frühen Vergangenheit beschäftigt, so steht man vor dem Problem der Überlieferung. Was die Vorgeschichte betrifft, sind wir allein auf die materiellen Hinterlassenschaften angewiesen, das heißt auf die Funde der Archäologen. In das 1. Jahrhundert datieren die ersten schriftlichen Überlieferungen, die wir hinzuziehen können. In seiner „Germania“ beschreibt Tacitus die germanische Lebensweise



Abb. 1: Tonklappern aus dem Gräberfeld von Saalhausen und Klein Jauer

aus der Sicht eines Römers. Archäologische Forschungen revidieren nicht selten dieses Bild. Trotzdem erschließen uns die Schilderungen des Tacitus einen Bereich, den archäologische Funde nicht erhellen, nämlich die geistige Welt.

In gewissem Sinne gehören auch die Spiele dazu. Die ersten archäologischen Funde, die wir als Spielzeug ansprechen können, sind etwa 3 000 Jahre alt und gehören in die Bronzezeit.

Es handelt sich um unterschiedlich geformte Hohlkörper aus Ton. (Abb. 1) Im Inneren befinden sich kleine Tonkügelchen. Wenn man den Gegenstand bewegt, erzeugen sie ein Klappergeräusch und erinnern an heutige Rasseln aus weniger zerbrechlichem Material. Die Fundstücke in der Ausstellung wurden ausschließlich in Kindergräbern gefunden, sie kommen sonst aber auch in Siedlungsabfällen vor.

Aus ethnologischen Überlieferungen wissen wir, dass Rasseln und Klappern benutzt wurden, um Regen zu beschwören oder Geister abzuwehren. Somit ist die Funktion der Tonklappern nicht ganz eindeutig.

Die kleine Figur aus Ton (Abb. 2) stellt wahrscheinlich ein Schwein dar. Sie



Abb. 2: Schweinchen

wurde in der bronzezeitlichen Siedlung bei Briesing gefunden. In der Bronzezeit lebten die Menschen unter bäuerlichen Verhältnissen von der Landwirtschaft und vor allem der Viehzucht. Sicher spielten die Kinder ihren Alltag mit Tierfigürchen nach oder auch mit kleinen Tongefäßen, wie wir sie zahlreich in den bronzezeitlichen Gräbern finden. Die Miniaturgefäße entsprechen in Größe und Form ihren Vorbildern aus den Gräbern der Erwachsenen. (Abb. 3)

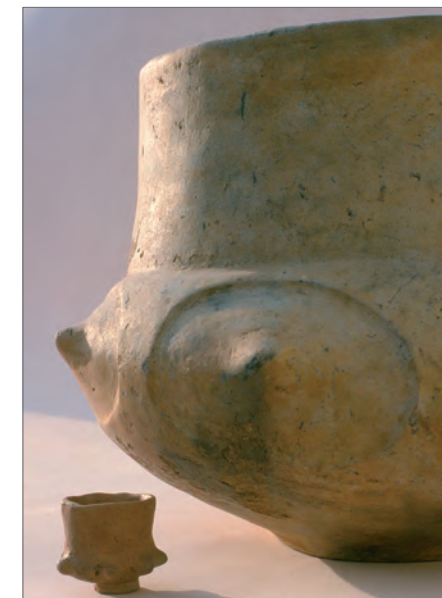


Abb. 3: Miniaturgefäß

„Das Würfelspiel betreiben sie seltsamerweise in voller Nüchternheit ...; Ihre Leidenschaft im Gewinnen und Verlieren ist so hemmungslos, dass sie, wenn sie alles verspielt haben, mit dem äußersten und letzten Wurf um die Freiheit und ihren eigenen Leib kämpfen.“

Mit diesen Worten beschreibt Tacitus die Spielleidenschaft der Germanen. Gewürfelt wurde mit Würfeln, wie wir sie heute noch kennen, nur aus Knochen und mit Astragalen. Das sind Sprunggelenkknöchel von Schafen oder Ziegen. Leider bleiben Knochen in den kalkarmen Böden der Niederlausitz nur selten erhalten, sodass Knöchel nicht zum archäologischen Fundmaterial gehören.

Antike Quellen berichten uns hingegen detailreich über das Knöchelspiel. Die vier Seiten der Knöchelchen besaßen unterschiedliche Wertigkeiten. (Abb. 4) Im Gegensatz zum Würfeln war nicht die nach oben ragende Augenzahl sondern die Wertigkeit der Fläche, auf der der Knöchel zum Liegen kam, von Bedeutung. Nicht der höchste Wurf gewann, sondern bestimmte Zahlenkombinationen. Mit dem Wurf der Venus, einer Kombination aus 1, 3, 4 und 6, wurde man Sieger, der Wurf des Hundes, eine Häufung von vier Einsen, war der schlechteste Wurf.

Kinder benutzten Knöchel vor allem für Geschicklichkeitsspiele. Pentelitha spielten die Mädchen der griechischen Antike mit fünf Astragalen. Sie wurden in die Höhe geworfen und mit dem Handrücken wieder aufgefangen. Die Mädchen auf dem Foto (Abb. 5) haben



Abb. 4: Die vier Seiten eines Knöchels



Foto: J. Scholz

Abb. 5: Knöchel spielende Kinder während einer Geburtstagsfeier in der Slawenburg Raddusch

auf einer Geburtstagsfeier in der Slawenburg das Spiel ausprobiert. Die Regeln für das folgende Knöchelspiel wurden mir von einer Frau mitgeteilt, die in ihrer Kindheit selbst noch mit Knöchelnachbildungen aus Plaste gespielt hat: Der Spieler wirft alle Knöchel auf den Boden bis auf einen. Den wirft er hoch, hebt einen weiteren Knöchel vom Boden auf und fängt den ersten wieder auf. Der aufgehobene Knöchel ist gewonnen und wandert in die freie Hand. Wird der geworfene Knöchel nicht aufgefangen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

In germanischem Fundzusammenhang wurde eine Steinscheibe mit einem Durchmesser von zwei Zentimetern geborgen. (Abb. 6) Sie ist in der Mitte



Abb. 6: durchlöchernte Steinscheibe

konisch durchlöchert, leider aber nicht vollständig erhalten. Möglicherweise handelt es sich bei dieser Scheibe um einen Spielstein. Sicher kannten die Germanen Brettspiele, die uns in römischen Schriftquellen überliefert sind, denn die Kontakte zwischen Römern und Germanen waren vielfältig. So dienten germanische Söldner im römischen Heer. Dort war das Soldatenspiel (*Ludus Latruncularum*) beliebt. Zwei Spieler besaßen je 16 Spielsteine (*calculi* und *milites*), die sich auf einem dem heutigen Damespiel ähnlichen Spielfeld gegenüber standen. Es kam darauf an, dem Gegner möglichst viele Spielsteine abzunehmen oder dessen Spielsteine so einzuschließen, dass sie nicht mehr bewegt werden konnten. Auch das Mühlespiel war in der römischen Kaiserzeit schon bekannt. Das Spielfeld wurde einfach dort eingeritzt, wo man spielen wollte. Dem heutigen Backgammon ähnelt das antike Zwölfpunktspiel (*Ludus duodecim Scriptorum*). Im Mittelalter wurde es *Puff* oder *Wurfzabel* genannt. Zwei Puffspieler sind in der Heidelberger Liederhandschrift (Codex Manesse) aus dem 13. Jahrhundert abgebildet.

Bei der Ausgrabung des Burgwalles in Raddusch fanden Archäologen abgeschliffene Unterschenkelknochen von Rindern. (Abb. 7) Sie wurden mit dem Beil grob zugeschlagen und auf dem Schleifstein geglättet. Mit einem Lederband befestigte man die Knochen unter den Schuhen, um damit im Winter über das Eis zu laufen. Die Schlit-



Foto: BLDAMI, E. BÖNISCH

Abb. 7: Schlittknochen aus dem Burgwall von Raddusch

tknochen waren sicher nicht in erster Linie ein Spielzeug für Kinder, sondern ein Fortbewegungs- und Transportmittel. Aber den Kindern hat es bestimmt viel Spaß gemacht, mit ihnen über das Eis zu schlittern. Ähnlich wie beim heutigen Skilaufen benutzte man zwei Stöcke, ohne die es unmöglich war, die Richtung zu wechseln oder zu bremsen. Das zeigen Versuche mit nachgebauten Schlittknochen.

Das kleine Entchen aus Holz (Abb. 8) wurde bei Ausgrabungen des Turmhügels in Glichow gefunden und datiert in das 13. bis 14. Jahrhundert. Die Funktion des kleinen Loches ist nicht klar. Vielleicht wurde daran ein Handgriff



Foto: BLDAMI, E. BÖNISCH

Abb. 8: Holzentchen von Glichow

befestigt. Holzspielzeug war im Mittelalter weit verbreitet, archäologisch nachgewiesen sind Tierfiguren und Kreisel. Der Rohstoff Holz war billig und leicht zu beschaffen, blieb aber nur unter Luftabschluss und hoher Feuchtigkeit im Boden erhalten. Wir müssen also damit rechnen, dass nur ein Bruchteil des Holzspielzeuges ausgegraben wird.

Anders sieht es mit Spielzeug aus Keramik aus, das bei Stadtkerngrabungen häufig zu finden ist. Seit dem 14. Jahrhundert taucht in den Quellen der Bildbäcker auf, ein Handwerker, der kleine Figuren aus Ton herstellte. Besonders beliebt bei den Kindern waren kleine Pferdchen, manche mit Reiter wie bei den Fundstücken aus Senftenberg aus dem 14. Jahrhundert. (Abb. 9)

Im Gegensatz zu den Reiterfigürchen, mit denen Kinder heute noch gern spielen, sind Murmeln heute kaum noch verbreitet. Im Mittelalter formte man sie aus Ton. (Abb. 10) Es gab sie in verschiedenen Größen und abhängig vom Ton in verschiedenen Farben. Viele Spielarten sind möglich. Man kann versuchen, sie möglichst nahe an ein Ziel zu werfen oder in Löcher zu zielen. Eine Marmor-

pyramide lässt sich mit einer einzigen Marmor umwerfen.

Auch ein Blick auf das bekannte Gemälde „Kinderspiele“ von Pieter Bruegel aus dem 16. Jahrhundert (im Museum der Kulturen zu Basel ausgestellt) zeigt uns, wie einfallsreich die Kinder beim Spielen waren und wie schwierig es ist, Spiele über archäologische Funde zu erforschen. Manche Beschäftigungen wie Raufen, Kopfstand oder Huckepack tragen funktionieren gänzlich ohne Spielzeug. Für andere Spiele genügen Alltagsgegenstände, so beim Fassreiten oder beim Besen auf der Hand balancieren. Einige Spiele, die Pieter Bruegel in seinem Bild festgehalten hat, wurden noch von unseren Eltern gespielt und sind zum Glück noch nicht ganz in Vergessenheit geraten. Dazu gehört das Spiel mit den Knöcheln, das Reifentreiben, das Kreiselpeitschen und der Stelzenlauf.

Wenn Kinder ihren Geburtstag in der Slawenburg Raddusch feiern, können sie diese Spiele wieder spielen. Eine Bereicherung der Freizeit, die heute vielerorts durch Computer und Fernseher geprägt ist, sind sie in jedem Fall.



Abb. 9: Reiterfigürchen, Senftenberg, 14. Jhd.



Abb. 10: Tonmurmeln, Senftenberg, 14./15. Jhd.

Spreewaldstuben in Berliner Museen

ANJA POHONTSCH

Als im Jahre 1889 das Museum für deutsche Volkstrachten und Erzeugnisse des Hausgewerbes in einigen Räumen des Creutz-Palais auf der Klosterstraße 36 seine Pforten öffnete, befand sich unter den Ausstellungsstücken eine komplett eingerichtete Spreewaldstube, die zusätzlich mit sechs Trachtenfiguren in Lebensgröße ausgestattet war. Diese Spreewaldstube, die lange Zeit das Glanzstück des privat finanzierten Museums war, bestand aus Einrichtungsgegenständen, die aus Lehde, Leipe und Burg zusammengetragen worden waren. In der Stube standen ein Ofen aus braunen und grünen Kacheln, ein großes Himmelbett, eine Kinderwiege, ein Tisch und Stühle, ein Küchen- und ein Kleiderschrank. Die Wand schmückte ein Regal mit bemalten Tellern und verschiedenen Krügen. Über der Tür war nach altem Brauch ein Brett mit einem frommen Spruch angebracht. Der Aufstellung der Trachtenfiguren stand folgender Gedanke zugrunde:

„Die reiche Lehder Bäuerin mangelt das kostbare Trauertuch. Während der Arbeit plaudert sie mit der Gevatterin aus Burg, welche in Lübbenau einer großen kirchlichen Feier beigewohnt

hat und darum im höchsten Staat sich befindet. Sie hat bei der Rückfahrt für ein paar Augenblicke bei der Freundin in Lehde vorgesprochen und schüttet ihr das Herz aus. In der Nähe des Himmelbetts sitzt die Großmutter an dem Spillwocken, die mit dem Wirtel beschwerte Spindel in der Rechten, mit der Linken den Faden ziehend. Ihr zur Seite strampelt in der Wiege das Kleinste, die goldtressen-geschmückte Patenmütze auf dem Köpfchen. Nahe dem ehrwürdigen Ofen steht eine junge Bürgerin, die Tochter jener wackeren Frau, mit der blauen Linnen-Schürze angetan, die sie selbst – ebenso wie das malerische Kopftuch – kunstvoll mit Blumen bestickt hat. Da öffnet sich die Tür und herein tritt, den Dreimaster auf dem Kopf, der Hochzeitsbitter. In der Hand schwingt er den Hochzeitsstab, um die Schultern trägt er das buntgestickte Tweltuch geschlungen. Er kommt fernher aus Schleife in der Oberlausitz, um die Wirtin zur Hochzeit zu bitten.“

Im Jahr 1904 ging das Museum in staatlichen Besitz über und wurde als „Sammlung für deutsche Volkskunde“ dem Museum für Völkerkunde angegliedert. Nachdem dem Museum zusätz-