



WIE DIE WÜRFEL FIELEN

In der Antike unterhielten sich die Menschen nicht nur mit Tierhatzen oder Olympischen Spielen. In Tavernen, Villen und auf der Straße vergnügten sie sich auch bei Würfel-, Ball- und Puppenspielen.

Von Dirk Husemann

»Der Mensch spielt, seit es ihn gibt«, meint Ulrich Schädler, Archäologe und Leiter des Schweizerischen Spielmuseums in La Tour-de-Peilz am Genfer See. »Fangen- oder Versteckspiele können archäologisch zwar nicht nachgewiesen werden, aber sie gehen auf etwas Biologisches in uns zurück. Für Hunde, Katzen, Raubvögel oder Delfine ist das spielerische Üben von Kampf und Jagd lebensnotwendig. Das gilt auch für den Menschen.« Deshalb vermittele Spiel Lustgewinn. »Spielen«, so Schädler, »ist wie Sex.«

Die ältesten Brettspiele datiert der Archäologe ins 3. vorchristliche Jahrtausend. Sie seien entstanden, als der Mensch zu schreiben und zu rechnen begann. »Der Aufbau eines Spielbretts ist bereits eine mathematische Angelegenheit, die einen Zeichenkode erfordert«, so Schädler. Sei beim Fangen- oder Versteckspiel noch das eigene Ich Mittelpunkt des Geschehens, müsse der Teilnehmer dieser Art Spiel von der eigenen Persönlichkeit abstrahieren können, erklärt der Spielexperte. Das Brettspiel ist eine kulturelle Errungenschaft.

Der Spaß am Spiel war oft bloß willkommenes Beiwerk. Was heute wie ver-

Römische Würfelspieler. Das Glücksspiel ruinierte so manchen Bürger. Wer alles verlor, landete im Gefängnis oder gar in der Sklaverei.

schwenderischer Zeitvertreib der alten Griechen, Römer oder Ägypter erscheint, hatte vielfach einen religiösen Nimbus. Vom Theaterspiel ist bekannt, dass seine Wurzeln im Tanz für die Götter liegen. Noch in der römischen Antike trat der Chor in das Theaterrund und verkündete den Willen des Zeus oder Jupiters. Dass die Götter aber nicht in Tempeln oder Theatern eingesperrt waren, sondern auf den Straßen Roms, Athens und Thebens lebten und in Spelunken wie in Kaiserpalästen über den Köpfen schwebten, zeigt das Beispiel des Schaukelns.

VOM ERHÄNGEN ZUM SCHAUKELN

Bereits die Minoer schwangen vor 4000 Jahren am Seil. Aus der griechischen und römischen Antike sind viele Vasenbilder überliefert, die Mädchen auf Schaukeln zeigen. Sie werden häufig von einem Eros oder Satyr angestoßen. Die Schaukel, ein Fruchtbarkeitsritus?

Der Römer Hyginus (2. Jahrhundert n. Chr.) überliefert die Herkunft der Sitte, sich an einem Seil hin- und herzuschwingen: Der griechische Heros Ikarios erhielt vom Weingott Dionysos einen Weinschlauch, den er den Schafhirten geben sollte. Der Plan, Dionysos und sein berausches Getränk bekannt zu machen, schlug jedoch fehl. Die betrunkenen Hirten dachten, Ikarios habe sie vergiftet, und töteten ihn. Daraufhin erhängte sich seine

Tochter Erigone vor Schmerz in einem Baum. Der erzürnte Dionysos rächte sich, indem er die jungen Menschen Athens verrückt werden ließ, die sich daraufhin selbst erhängten. Um den zürnenden Gott zu besänftigen, führten die Athener ein Fest zu Ehren Erigones ein, in dessen Verlauf sie sich an die Äste der Bäume hängten. Die Idee der Schaukel war geboren.

Reliefs auf Sarkophagen, Statuen spielender Kinder, Vasenbilder – die Archäologen kennen viele Dokumente antiken Spieltriebs. Ohne Schriftquellen aber bleiben die meisten Abbildungen rätselhafte Momentaufnahmen. So das griechische Spiel des *Ephedrismós*. Auf Vasenbildern ist ein Jüngling zu sehen, der einen anderen auf dem Rücken trägt, indem er dessen Knie umfasst. Der Getragene hält seinem Träger dabei die Augen zu. Blinde Kuh im Altertum? Ein weiterer Knabe kniet am Boden, vor sich einen aufgestellten Stein. Auf den ersten Blick scheint klar, dass der blinde Träger über den Stein stolpern soll. Aber die Szene ist nicht einfach zu deuten. Sie gibt mehrere Handlungen zeitversetzt wieder, wie es in der Kunst der Antike üblich war. Die Spieler mussten versuchen, einen aufgestellten Stein mit anderen Steinen umzuwerfen, der Verlierer musste den Sieger auf dem Rücken tragen.

Gewiss ist: Die Antike spielte wie verrückt. Fangen, Verstecken, Ringelreihen, ►



Ob Wagenlenker, Gladiator oder Richter – egal wen Kinder bewundern, dem möchten sie auch ähnlich sein. Hier ein Relief vom Sarkophag des Marcus Cornelius Statius (2. Jahrhundert n. Chr.)

► Bockspringen, Radschlagen, Stelzenlaufen, Drachensteigen, Tauziehen, Seilspringen – all diese Spielformen waren so wichtige Bestandteile des Alltags, dass sie in Wandmalereien, auf Vasenbildern, in Bronzeplastiken und Sarkophagreliefs verewigt wurden und bis heute überliefert sind. Dass diese Spiele sich erhalten haben, zeugt von ihrer Qualität – trotz ihrer einfachen Regeln oder vielleicht gerade deshalb.

Spielerische Nachahmung der Erwachsenenwelt war die Essenz antiker Kindheit. Die jungen Bewunderer der berühmten Wagenlenker und Kämpfer hieben wie Gladiatoren mit Holzschwertern aufeinander ein oder holpterten in kleinen Holzkarren um die Wette. Vor ihre Wagen spannten die Junioren Schafe, Hirschkalber oder Gänse und erklärten den Hof der elterlichen Villa zum Zirkus.

SYMBOLE DER KINDHEIT

Wer Eindruck machte, wurde kopiert. Das betraf nicht nur Sportler, Herrscher und Helden – noch heute Vorbilder kindlicher Spiele –, sondern auch Richter. In der Antike war die Rechtsprechung ein öffentliches Spektakel, der Entscheidungsträger eine Autoritätsperson, die von den Kindern bewundert wurde. Der Historiker Aelius Spartianus (3. Jahrhundert n. Chr.) schreibt über die Jugend des rö-

mischen Kaisers Septimius Severus: »Schon in frühester Kindheit ... spielte er mit den anderen Knaben immer nur Gerichtstag: Da nahm er selbst auf dem Richterstuhle Platz, wobei er sich Rutensbündel und Beile vorantragen ließ, und sprach Recht, indes die Kameraden sich in Reih und Glied um ihn scharten.« Auch Seneca (etwa 4 v. Chr.–65 n. Chr.) erzählt von Knaben, die das Gericht imitieren. In diesen Spielen drückt sich die Bewunderung der Kinder für die Mächtigen der Gesellschaft aus.

Spielzeug war das Symbol für die Kindheit. Beim Eintritt ins Erwachsenenalter war es in einigen antiken Kulturen üblich, das Spielzeug zu opfern. Bei diesem Initiationsritus vergruben Kinder ihre Puppen oder verbrannten sie auf dem Hausaltar. Leonides von Tarent, ein Erzieher Alexanders des Großen, schreibt: »Philokles brachte dem Hermes als Weihegeschenke die trefflich lärmende Klapper aus Buchs, hier diesen Ball seines Ruhms, Knöchel, die er so herzlich geliebt, und endlich den Kreisel, den er so oftmals gedreht, Spielzeug aus kindlicher Zeit.«

Doch auch für Erwachsene herrschte kein Mangel an Spielsachen. Gleich mehrere Luxusausgaben des Senetspiels (siehe Kasten S. 62) fanden Archäologen im Grab Tutanchamuns. Ein Exemplar im Taschenformat bestand aus Elfenbein; ein anderes war einen halben Meter lang, lag auf einem Möbelstück aus Ebenholz und hatte Füße aus Gold. Derlei Prunk spielte auch für Pharao Renseneb eine Rolle, in dessen Grab eine kostbare Ausgabe des Hunde- und Schakalspiels von etwa 1800 v. Chr. entdeckt wurde. Kinder reicher

Römer genossen den Luxus von Puppen und Rasseln aus Bronze und Elfenbein, von Würfeln aus Bernstein und Gold.

Aber Spielbretter und -steine mussten nicht zwangsläufig aufwändig und teuer sein. Fantasie war die beste Spielwarenfabrik. In dem Stück »Die Wolken« lässt der Komödiendichter Aristophanes (etwa 448–385 v. Chr.) einen Vater den Sohn beschreiben: »Als kleines Bübchen baut er schon daheim / Sich Häuschen, schnitzt Schiffchen, macht aus Leder / Sich Ross und Wagen, und aus Apfelschalen / Recht arge Frösche ...«

ÖFFENTLICHES SPIEL, POLITISCHE GESTE

Von römischen Legionären ist überliefert, dass die bis zur Belastungsgrenze bepackten Männer zum Zeitvertreib Spielfelder in den Sand zeichneten und mit Steinen und Nüssen um den Sieg kämpften, bevor sie am nächsten Tag mit Kurzschwert und Pilum in die echte, blutige Schlacht zogen.

Packte die Römer in den Städten der Spieltrieb, machten sie auch vor ihren Bauwerken nicht halt. Ein Mühlespiel ist in den antiken Kreuzgang der Basilika San Paolo fuori le Mura in Rom geritzt. Mit quadratischen Spielfeldern verewigte sich ein römischer Spielfreund mitten auf dem Forum Romanum. Er schnitt ein Spiel in die Marmorstufen der Basilika Julia. Vor den Hadriansthermen in Aphrodisias, in der heutigen Türkei, war das *Ludus XII Scriptorum* (siehe Kasten S. 62) eingeritzt. Demselben Spiel frönten Römer auf dem Forum in Timgad, im heutigen Algerien. An diesen Orten war das Spiel öffentlich. Es fällt nicht schwer sich vorzustellen, dass

zwei Kontrahenten über die Spielbretter gebeugt um den Sieg rangen, während Zuschauer auf den ausladenden Stufen der Basiliken um die Spieler herumstanden – eine Situation, wie sie noch heute in vielen Städten des Vorderen Orients anzutreffen ist.

Hinter mancher Spielerei verbarg sich politischer Zweck. Spielbretter der Römer sind häufig mit Sprüchen verziert wie »Der Feind ist besiegt. Spielt, Römer« oder »Spielt in Sicherheit«. Die Botschaft war eindeutig: Leute, wir haben wieder gesiegt. Uns verdankt ihr, dass ihr in Ruhe spielen könnt!

Vor diesem Hintergrund erscheinen die Spielbretter auf den römischen Foren in neuem Licht. Sich mitten auf dem Forum dem Spiel hinzugeben, war kein Akt der Zügellosigkeit oder Dekadenz. Ulrich Schädler erklärt: »Für die Römer beinhaltete die öffentliche Spielerei eine politische Botschaft. Für auswärtige Gesandtschaften, die nach Rom kamen, war das kein Zeichen von Faulenzen, sondern von Frieden und Wohlstand. Zeit zum Spielen – das war für das Römische Reich eine Demonstration seines Erfolgs.«

Wer es einfacher haben wollte, griff in die Geldbörse: Kopf oder Zahl, das Münzenwerfen war bei den Römern sehr beliebt. Wegen der Bilder auf dem As, der häufigsten Münze im Römischen Reich, hieß es jedoch *Navia aut capita* (Schiff oder Kopf).

Auch einfaches Abzählen machte den vorchristlichen Römern einen Heiden Spaß. Beim *Par impar* (Gerade, ungerade) versteckte ein Spieler eine gewisse Anzahl von Münzen, Muscheln oder Steinen in der Hand und ließ die Mitspieler raten, ob es sich um eine gerade oder ungerade Zahl handelte. Kaiser Augustus schrieb an seine Tochter Julia: »Ich habe dir 250 Denare geschickt, die Summe, die ich jedem meiner Gäste gab, falls sie während des Essens miteinander *Par impar* spielen wollten.« Weder Alte noch Ranghohe ließen sich vom Spielen abhalten. Der griechische Historiker Diodor (1. Jahrhundert v. Chr.) erzählt: »Antiochos aus Kyzikos

verfiel bald, nachdem er die Königsherrschaft erlangt hatte, ... einem Verhalten, das eines Königs unwürdig ist. ... Er bemühte sich auch um das Marionettenspiel und um sich selbst bewegende, fünf Ellen hohe Tiere aus Gold und Silber.« Der römische Schriftsteller Valerius Maximus berichtet in seiner Anekdotensammlung von großen Männern auf Steckenpferden: »Sokrates wurde damals nicht rot, als er einen Besenstiel zwischen den Beinen, mit den kleinen Kindern spielte und von Alkiabiades ausgelacht wurde.«

EROTIK UND BESTRAFUNG

Symposien, die viel besuchten und besungenen Gelage der Griechen, strotzten nur so vor Spielereien. Beim *Kottabos* drehte sich alles um Wein und Erotik. Dabei wurde ein Teller instabil auf einer Metallstange befestigt, die in der Raummitte stand – die Stangen sind uns in einigen Fällen überliefert. Die Gäste mussten nun ein Trinkgefäß auf einen Arm stellen und es mit der anderen Hand so anschlagen, dass der Wein daraus in den Teller auf der Stange klatschte. Wer den Teller zu Fall brachte, gewann. In einer Variante durfte der Wein auch gespuckt werden.

Eine andere Version ist bekannt, nach welcher der Gewinner des *Kottabos* eine Person nennen durfte, von der er sich Vertraulichkeiten erhoffte – antikes Flaschendreher. Diesem Spiel soll auch Herakles verfallen sein, der eine Hetäre begehrte, die jedoch so geschickt im *Kottabos* war,

dass sie ihm all sein Geld abknöpfte und anschließend den Halbgott vor die Tür setzte.

Eine Ahnung von der Ausgelassenheit bei Erwachsenenspielen vermitteln Wandmalereien, die Tänzer beim *Askoliasmós* zeigen. Dabei versuchten die – meist stark beschwipsten – Spieler, auf einem großen, eingefetteten Weinschlauch zu tanzen. Könner führten dieses Kunststück auf einem Bein vor und konnten den »Tanzboden« samt Inhalt gewinnen.

Der Höhepunkt vieler Spiele war die Bestrafung des Verlierers. Antike Autoren berichten, dass der Besiegte beim *Kottabos* gezwungen waren, sich selbst vulgär zu beleidigen, nackt zu tanzen oder den Saal dreimal zu umrunden, während er die Flötenspielerin auf dem Arm trug. Dass eine Strafe darin bestand, mit dem Mund Gegenstände aus einem mit Hefemost gefüllten Becken zu fischen, während die Hände auf dem Rücken verschränkt waren, sorgt noch heute bei Gesellschaften für Schenkelklopfen.

Nicht immer gingen verlorene Spiele so glimpflich aus. Das Glücksspiel ruinierte manch angesehenen Bürger Roms. Der Satiriker Juvenal (67–127) beklagte: »Ist es nicht mehr als irrsinnig, hunderttausend Sesterze zu verspielen und dem vor Kälte zitternden Sklaven sein Hemd vorzuenthalten?« Waren Haus und Hof verloren, erwarteten die Spieler selbst sowie manchmal auch ihre Familien Gefängnis oder Sklaverei. Um die schädliche Wirkung auf ▶



Das Mark wurde aus den Knochen entfernt und durch Metall ersetzt, damit die beinernen Würfel besser rollten. Zinker hatten so ein leichtes Spiel.

Nachspiel

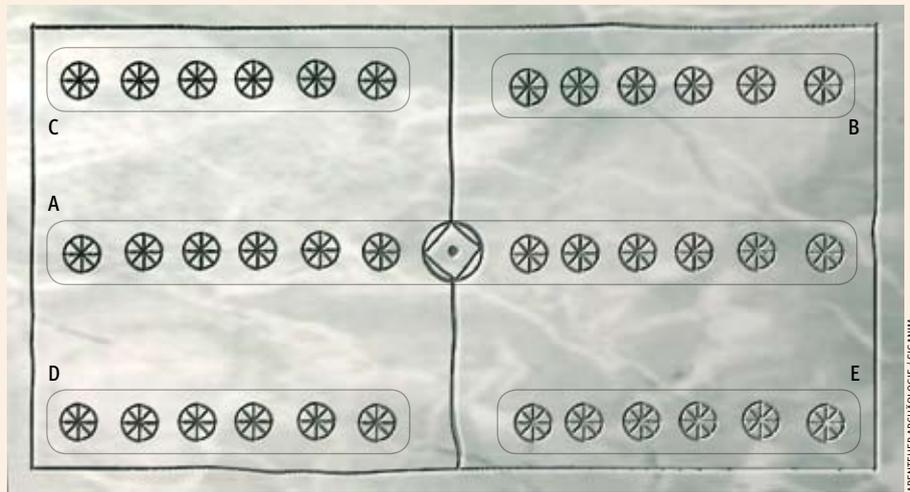
■ FÜR RÖMISCHESTRATEGEN: LUDUS XII SCRIPTORUM

Das in der antiken Literatur am häufigsten erwähnte Spiel stammt aus dem 1. Jahrhundert v. Chr. Das Spielfeld ist in drei mal zwölf Felder geteilt. Zwei Personen treten gegeneinander an, jede mit zwölf Spielsteinen einer Farbe. Die Steine werden auf der mittleren, hier mit einem A gekennzeichneten Linie aufgestellt, sodass je ein weißer und ein schwarzer Stein auf einem Feld liegt. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln.

Bei einem Pasch kann der Spieler die Würfel gleich noch einmal werfen. Der Spieler kann entscheiden, ob er für die Punktzahl auf jedem Würfel je einen Stein eine entsprechende Anzahl Felder vorrücken will oder ob er die Punktzahl beider Würfel zusammen mit nur einem Stein setzt. Steht auf den äußeren Feldern (B bis E) ein Stein einer Farbe allein auf einem Feld, kann er von einem gegnerischen Stein hinausgeworfen werden und muss auf einem A-Feld wieder beginnen. Hingegen versperren zwei oder mehrere Steine einer Farbe dieses Feld für den Gegner. Er kann es jedoch überspringen.

Alle Steine durchlaufen die Felder B, C und D, um sich dann auf E zu sammeln. Sind alle bei E angekommen, beginnt das Herauswürfeln. Mit beliebiger Punktzahl darf nun über das letzte E-Feld hinausgezogen werden. Gewonnen hat, wer alle Steine vom Brett gebracht hat.

Senet, das königliche Spiel, fand der Archäologe Howard Carter auch im Grab des Tutanchamun.



Das Spiel der zwölf Linien, in eine Marmorplatte in Aphrodisias in der Türkei eingritz

■ FÜR ÄGYPTISCHE KÖNIGE: SENET

Das Spielfeld ist in drei parallele Linien zu je zehn Feldern aufgeteilt. Das Brett liegt waagrecht, die Felder 15, 26, 27, 28, 29 und 30 zeigen Hieroglyphen. Ziel des Spiels ist es, die eigenen Steine von Feld 1 zu Feld 30 zu bewegen. Der Weg verläuft in der ersten Linie von links nach rechts, in der mittleren Linie von rechts nach links und in der unteren Linie wieder von links nach rechts.

Die Spieler verteilen ihre Figuren (Weiß spielt mit sieben, Schwarz mit acht Steinen) abwechselnd auf den ersten 15 Feldern des Bretts. Das Ablegen der Steine kann bereits über Sieg und Niederlage entscheiden.

Kommt ein Spieler auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird dessen Figur geschlagen und er muss von vorn beginnen. Das geht jedoch nicht, wenn zwei Figuren des anderen Spielers hintereinander stehen. Gelingt es ihm, drei Figuren hintereinander zu stellen, so gilt das als Mauer, die der andere Spieler nicht überspringen darf. Gewonnen hat

derjenige, der alle Steine über Feld 30 hinausgewürfelt hat. Zu dem Spiel gehören Stabwürfel, es kann jedoch auch mit einem sechsseitigen Würfel gespielt werden. Wer eine Sechs würfelt, darf übrigens nicht ziehen.

SONDERFELDER

Feld 15: Haus der Auferstehung. Hierhin wird ein Stein zurückgezogen, der auf Feld 27 landet.

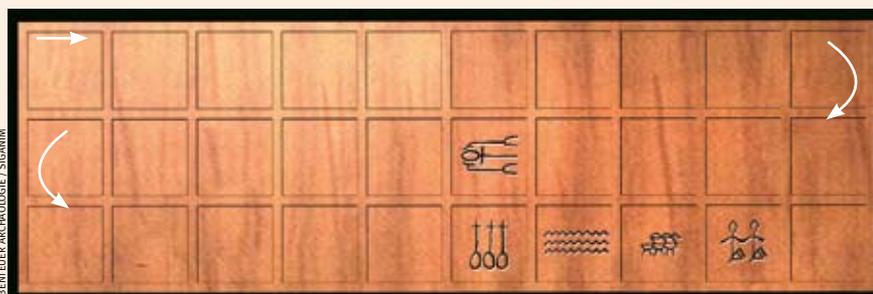
Feld 26: Haus der Glückseligkeit. Der Spieler darf noch einmal würfeln.

Feld 27: Vorurteil. Der Stein muss zurückgehen auf Feld 15.

Feld 28: Haus der Ma'at. Der Stein kann nur mit einer Drei weiterbewegt werden.

Feld 29: Haus des Rê-Atum. Der Stein kann nur mit einer Zwei gezogen werden.

Feld 30: Haus des Horus: Hier benötigt man eine Eins, um weiterzukommen.



► die Gesellschaft einzudämmen, verbot der römische Senat schon zu Zeiten der Republik (510–27 v. Chr.) um Geld zu spielen. Aber die Vergnügungssucht war stärker.

Wie beliebt das Glücksspiel war, zeigt die große Anzahl von Würfeln, die aus der Antike bekannt ist. Spielzeugmacher warfen exotische Exemplare auf den Markt, darunter solche in Form sitzender Menschen aus Silber oder Gold, die Punkte auf Rücken, Beinen oder Brust trugen. Aus dem alten Ägypten sind Würfel überliefert, die wie Pyramiden aussehen – in der Hand eines Spielers am Nil schmolzen die größten Leistungen seiner Kultur zu einem Spielzeug zusammen.

Glücksspiel war gefährlich. Auf einer Wandmalerei aus Pompeji zanken Würfler um den Einsatz. Da oft viel auf dem Spiel stand, war Betrug üblich. Oft genügte bereits der Verdacht, es mit einem Falschspieler zu tun zu haben – schon schlugen die Spieler aufeinander ein. Häufig zu Recht. Das Zinken der Würfel war leicht, da sie meist aus Tierknochen gefertigt waren (siehe Bild S. 61). Handwerker schnitten das Gebein in Form, entfernten das Knochenmark und leimten die Hälften zusammen. Wo zuvor das Mark saß, war nun Metall eingefügt, um die Würfel besser rollen zu lassen. Ein geschickter Zinker konnte die Hälften aufbrechen und das Bleigewicht so manipulieren, dass eine Seite schwerer war und die entsprechende Zahl häufiger fiel.

BESCHWÖRUNG DER GÖTTER

Doch trotz strenger Verbote des Glücksspiels klackerten Würfel in römischen Spielstuben genauso wie in den Kaiserpalästen. Unter den vielen Imperatoren mit einer Neigung zur Spielsucht nimmt Kaiser Claudius einen besonderen Rang ein. Seine Leidenschaft fürs Spiel war so groß, dass er Fortuna auch während seiner Spazierfahrten herausforderte und seinen Wagen zu einem mobilen Casino ausstatten ließ. Aus Claudius' Feder soll ein Buch über die Kunst des Würfelspiels stammen, das aber nicht erhalten ist. Die Spielsucht des Herrschers schlug sich jedoch auch andernorts literarisch nieder. In einem Werk des Dichters Seneca sitzt der Kaiser nach dem Tod in der Unterwelt und ist dazu verdammt, mit einem Becher ohne Boden zu würfeln – Tantalosqualen eines

Spielsüchtigen. Noch wilder würfelten die Germanen. Der römische Historiker Tacitus (etwa 55–115 n. Chr.) berichtet von Stämmen, die beim Würfelspiel die eigene Freiheit aufs Spiel setzten. Dreihundert Jahre später beobachtete der Kirchenlehrer Ambrosius Germanen, die sogar einzelne Finger und schließlich das Leben einsetzten, nachdem sie alles andere verspielt hatten.

Solche Auswüchse waren vermutlich nicht im Sinn des Erfinders. Den Konstrukteur des Würfels schätzt Ulrich Schädel hoch: »Auf den Gedanken muss man erst einmal kommen, ein Gerät zu entwickeln, das ein zufälliges, nicht reproduzierbares Ergebnis liefert. Würfeln ist eine Divinationstechnik. Wo die menschliche Entscheidungskraft nicht gefragt ist, beschwört der Spieler den Willen der Götter.« Mikado, das Geschicklichkeitsspiel mit den Holzstäbchen, wurde ebenfalls als Orakel genutzt. Je nachdem, wie die Stäbe fielen, lasen antike Seher daraus den Ausgang einer Schlacht oder die Ernte im nächsten Jahr. Beliebtes Werkzeug der Wahrsager waren auch Kreisel, deren Lauf Glück oder Unglück verhieß.

Angesichts solcher Hintergründigkeit und Folgeschwere mag mancher lieber zum Ball gegriffen haben. Ihn zu treten, stand zunächst nicht in den Regeln. In der Antike spielte man den Ball erst mit den Händen. Das älteste Zeugnis eines Ballspiels ist eine Szene auf einem ägyptischen Relief, das auf 1900 v. Chr. datiert wird. Dort werfen sich Mädchen Bälle zu. Dass Ballspielen zunächst Frauensport war, belegt eine Stelle in Homers Odyssee, die von Nausikaa und ihren Töchtern berichtet: »Als sich Nausikaa jetzt und die Dirnen mit Speise gesättigt / Spielten sie mit dem Ball, und nahmen die Schleier vom Haupte. ... Und Nausikaa warf den Ball auf eine der Dirnen; / Dieser verfehlte die Dirn', und fiel in die wirbelnde Tiefe; / Und laut kreischten sie auf. Da erwachte der edle Odysseus ... und sagte: / Weh mir, zu welchem Volk bin ich nun wieder gekommen?«

Es sollte jedoch nicht lange dauern, bis der Ball von Männerfüßen getreten wurde. Auf der Grabstele eines Athleten von der themistokleischen Mauer in Athen lässt ein Nackter einen Ball so geschickt auf dem Oberschenkel springen, dass man meinen könnte, die Szene stamme von ►

BESUCHEN SIE UNS IM INTERNET



Unser Online-Archiv enthält alle bisher erschienenen **Abenteurer Archäologie**-Ausgaben seit dem Start 2004. Hier können Sie nach einzelnen Artikeln recherchieren und diese als PDF-Dateien für € 1,- kaufen. Für Abonnenten von **Abenteurer Archäologie** ist dieser Service kostenlos.

www.abenteurer-archaeologie.de/archiv

BILDER EINER AUSSTELLUNG



Hier finden Sie Ausstellungstipps unserer Redaktion mit faszinierenden Bildern.

ARCEOTON



Der Podcast von **Abenteurer Archäologie** bietet Ihnen Neuigkeiten aus der Vergangenheit.

www.abenteurer-archaeologie.de



BRIDGEMAN GIRARDON

Ballspielen war zunächst ein Frauensport. Als auch Männer um Bälle zu balgen begannen, erfanden sie dem Rugby und Hockey ähnliche Spiele.

- ▶ der Fußballweltmeisterschaft vergangenen Jahres. Der Ballkünstler wurde 510 v. Chr. im Relief verewigt. Nach welchen Regeln er kickte, ist nicht überliefert. Das Hockeyspiel mit gekrümmten Schlägern ist auf einem griechischen Relief aus dem 6. Jahrhundert v. Chr. belegt; beim Harpaston rempelten die Spieler wie heute beim Rugby und versuchten, einen Ball über die Ziellinie zu tragen; das dem Volleyball ähnliche *Ludere expulsim* spielte man zwar ohne Netz, doch mussten die Mannschaften auch hier den Ball mit der Hand in hohem Bogen zum Gegner zurückschlagen; in einer Frühform des Squash warfen die Spieler den Ball gegen eine Mauer, bevor sie ihn auffingen und wieder dagegen schleuderten.

Aber viele antike Ballspiele gerieten in Vergessenheit. So auch das wohl populärs-

te Ballspiel der Römer, bei dem die Teilnehmer den Ball so hoch wie möglich werfen mussten, während die Gegner versuchten, ihn aufzufangen. Beim *Trigon* oder »Ball zu dritt« warfen sich die Spieler die Bälle einfach zu. Die Schwierigkeit bestand darin, dass eine beliebig große Anzahl von Bällen verwendet werden durfte, sodass die Spieler in einen Rausch aus Fangen und Werfen gerieten. Die heruntergefallenen Bälle schleuderten Sklaven wieder zurück in die Runde. Dass das Trigonspiel besonders in der römischen Kaiserzeit beliebt war, scheint bezeichnend für die viel zitierte Maßlosigkeit dieser Ära. Mehr Bälle zu benutzen, als man bewältigen konnte, gleich spielerischer Völlerei.

DAS SPIEL ALS FEST

Bälle, Puppen, Brettspiele – genossen die Menschen der Antike viel Freizeit? »Die Zeit zum Spielen gab es, aber eine ausgesprochene Freizeitkultur sicher nicht«, meint Dagmar Stutzinger, Kustodin für klassische Archäologie am Archäolo-

gischen Museum in Frankfurt. »Griechen und Römer lebten in einer anderen Zeiteinteilung als wir heute. Es gab keine Wochenenden, die Freizeit garantierten. Arbeitsphasen endeten erst beim nächsten Festtag.« Auf solche so seltenen wie besonderen Feiertage mögen sich viele bis heute überlieferte Darstellungen von Spielszenen beziehen.

In der Antike waren Spiele kleine Feste – der Sicherheit, der Geselligkeit, des Vergnügens. Jeder nahm an ihnen teil. Im modernen Europa hingegen ziehen sich Spieler in eine private Sphäre zurück. Das Spielbrett steht in der Stube. Was hat die Spielkultur so sehr verändert? Ulrich Schädler weiß es: »In der bürgerlichen Gesellschaft zählt der Gedanke der Produktivität. Zeit mit etwas zu verbringen, das nicht produktiv ist, gilt als Tabu. Aus diesem Grund gibt es heute so viele Lernspiele. Sogar während er spielt, soll der Mensch etwas leisten.«

DIRK HUSEMANN ist Archäologe sowie freier Journalist und Buchautor in Ostbavern bei Münster.