

Wer schießen will und fällt des rein

Der dreit die suw im ermel heim

Wer schießen will und fällt da rein,
der trägt die Sau im Ärmel heim

Sebastian Brant (Das Narrenschiff)

Spiel und Sport im Mittelalter

1 Einleitung und Fragestellung

Spiel und Sport sind ein wichtiger Teil der Alltagskultur in unserer modernen „Freizeitgesellschaft“.

Die Historisierung des Themas erlaubt die Beantwortung der Frage nach der Ablösung des Sports vom Spiel sowie nach der Entstehung der Freizeitkultur. Die Historisierung führt aber auch zur Erkenntnis, dass sich der gesellschaftliche Stellenwert von Spiel und Sport im Laufe der Jahrhunderte wandelte und trägt so zum Historizitätsbewusstsein von Lernenden bei. Der Blick ins Mittelalter dient als Korrektiv, Spiegelbild und Erklärungsschatz für die Gegenwart.

Da aber die historisch stummen gesellschaftlichen Gruppen nicht vernachlässigt werden dürfen, sollen hier vor allem Spiel- und Sportarten der „kleinen Leute“ vorgestellt werden. Diese bieten zudem für das historische Lernen in der Schule den Vorteil, dass sie sich im Sinne eines erfahrungs- und produktorientierten Ansatzes leichter ausprobieren lassen als etwa ein Turnier.

Eine Erste Schwierigkeit des Themas ist die Historisierung, Klärung und Abgrenzung der Begriffe „Spiel“ und „Sport“. Mittelalterliche Spiele und ihre gesellschaftliche Bedeutungen lassen sich notgedrungen nur mit der Sprache der Gegenwart mit ihren spezifischen Bedeutungsfeldern beschreiben, was zu Übersetzungsproblemen und Missverständnissen führen kann.

Eine Zweite Schwierigkeit ergibt sich aus einer an und für sich gebotenen räumlichen und zeitlichen Begrenzung des Themas. Will man kein Mittelalter „zaubern“ so ist der Betrachtung der Entwicklung von Spiel und Sport in einer bestimmten Region der Vorzug zu geben.

Eine Dritte Schwierigkeit ist die generelle Quellenarmut im Hinblick auf die mittelalterliche Sozialgeschichte der unteren Stände. Notgedrungen wird man für den schulischen Geschichtsunterricht hier verschiedene Quellenarten – archäologische, schriftliche und bildliche Zeugnisse – aus unterschiedlichen Räumen und Zeiten in verantwortlicher Weise mischen müssen.

Dabei sollen im Folgenden drei verschiedene Zugänge für eine Auseinandersetzung mit dem Thema Spiel und Sport im Mittelalter vorgestellt werden:

1. *Der sozialgeschichtliche Zugang:* Zunächst werde ich die besondere Bedeutung von Spiel und Sport für die mittelalterliche Gesellschaft herausstellen, nachdem zuvor eine Klärung und Abgrenzung der Begriffe vorgenommen wurde. Der damit verbundene mentalitätsgeschichtliche Zugriff fördert aus geschichtsdidaktischer Sicht die Dimensionen des Historizitäts- und Wirklichkeitsbewusstseins als Teil des Geschichtsbewusstseins und trägt damit zum Fremdverstehen einer uns fernen Gesellschaft bei.

2. *Der geschichtsdidaktische Zugang:* Ferner wäre zu fragen, ob die bislang von Seiten der Geschichtsdidaktik vorgeschlagenen Konzepte für den Umgang mit historischen Spielmitteln und Spielen auch für das Mittelalter tragfähig sind. Diese zählen als kulturelle Zeugnisse der Vergangenheit zum Bereich der „Geschichtskultur“. Für das historische Lernen bietet sich der handlungsorientierte Ansatz an.
3. *Der gender – Zugang:* Hier geht es darum, die Kategorie „gender“ auf die mittelalterliche Freizeitgesellschaft anzuwenden und zu klären, ob geschlechtsspezifische Unterschiede aus gesellschaftlichen Determinierungen heraus mittelalterliche Spiele und Spielmittel prägten.

2 Nicht nur „hoppe, hoppe Reiter“: Spiel und Sport im Mittelalter

2.1 Der sozialgeschichtliche Zugang

Definitionen

Während sich in mittelhochdeutschen Wörterbüchern das althochdeutsche Wort „*spil*“ findet, fehlt dagegen das Wort „*Sport*“. Das althochdeutsche Wort „*spil*“ ist ein Sammelbegriff für:

1. *Zeitvertreib, Unterhaltung, Vergnügen.*
2. *Scherz, überhaupt unbedeutende Sache, dem ernste entgegengesetzt.*
3. *Saitenspiel, Musik.*
4. *Spiel, Zeitvertreib, bei dem eine gespannte Erwartung des Ausgangs, des Gewinnens oder Verlierens stattfindet.* Es wird unterschieden

zwischen:

- a. *Kampfspiel, Wettkampf.*
- b. *Spiel um Geld oder Pfänder, wie Würfelspiel u. dgl.*
- c. *Tropisch.*

5. *Eine mit ungewissem Ausgange verbundene Wahl zwischen mehreren sich einigermaßen gleichstehenden Dingen.*

6. *Schauspiel. vgl. österspil.*

7. *Verhüllend für Beischlaf.*¹

Spiel wird im Mittelalter verbunden mit Bewegung und lustvollem Tun auch im wahrsten Sinne des Wortes. Das Wort „Sport“ findet sich in mittelhochdeutschen Wörterbüchern dagegen nicht, hingegen das althochdeutsche Wort „spot“.² Es bestand im Mittelalter also eine enge Affinität zwischen Sport und Spott! Wenn wir trotzdem an dem modernen Doppelbegriff „Spiel und Sport“ festhalten, dann, um von vorne herein nicht Freizeitaktivitäten auszuschließen, die heute eher in den Bereich des Sports gehören, im Mittelalter dagegen als Spiel bezeichnet wurden. Zudem weisen die Begriffe keine Trennschärfe auf.

„Müßiggang ist aller Laster Anfang“: Freizeit im Mittelalter

Spiel und Sport setzt Freizeit voraus. Sogenannte „Freizeitbeschäftigungen“ außerhalb des Alltags waren aber keinesfalls auf den Adel und das Patriziat beschränkt. Obgleich der Begriff der „Freizeit“ im modernen Sinne dem Mittelalter fremd war, schuf der

¹ Mittelhochdeutsches Wörterbuch von Benecke/Müller/Zarncke unter „Spil“.
<http://germa83.uni-trier.de/cgi-bin/gotoMWVFirstLemma.tcl?word=spil&wb=B>

² Mittelhochdeutsches Wörterbuch von Benecke/Müller/Zarncke unter „Spot“.
<http://germa83.uni-trier.de/cgi-bin/gotoMWVFirstLemma.tcl?word=spil&wb=B>

kirchliche Festtagskalender den zeitlichen Rahmen, sich mit allerlei „Kurzweil“ die Stunden zu vertreiben.³

Der Feiertagschristus in den Kirchen erinnerte die Menschen daran, dass an allen kirchlichen Feiertagen – in der Anzahl der heutigen Urlaubstage vergleichbar – alle Arbeiten verboten waren. Freizeit wurde zwar von der Kirche verordnet, doch galt das Sprichwort „Müßiggang ist aller Laster Anfang“!

Das Spielen der kleinen Leute kündigt die Entstehung von „Freizeit“ im modernen Sinne an. Das mittelalterliche Spiel, in den lateinischen Quellen „*iocus*“ oder „*delectatio*“ genannt, kannte bereits die Funktion der Erholung vom Alltag (vgl. das Gedicht des Meisters Altswert im Elsass).

Im Mittelalter waren die Übergänge zwischen Spiel, Wettkampf und Sport fließend. Aus den wenigsten mittelalterlichen Spielen ist in der Neuzeit eine Sportart geworden. Bei einigen Spielen jedoch stiegen die Ansprüche an Geschicklichkeit, Ausdauer und Leistungsvermögen derart, dass sie heute zum Bereich Sport gerechnet werden.

Der Reifen hat es sogar bis zur olympischen Disziplin gebracht. Das Spiel wies im Mittelalter – anders als heute – ganz unterschiedliche Dimensionen auf: Es war eine Begegnungsform zwischen Menschen, wurde im Rahmen der Rechtsprechung eingesetzt, stand in enger

³ Heers, Jacques, *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Age*, 21982; Ders., *Vom Mummenschanz zum Machttheater*, (dt.) Frankfurt am Main 1986; Huizinga, Johan, *Homo ludens*, (dt.) 21940; Mehl, Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècles*, Paris 1990; *Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à l'Age Classique*, 116e Congrès National des Sociétés Savantes, hg. v. Jean-Michel MEHL, Chambéry 1991 (Comité des Travaux Historiques et Scientifiques, Section d'Histoire Médiévale et de Philologie).

Verbindung zur Kindheit wie zur Erwachsenenwelt und galt als Mittel der „Gemeinschaftssicherung“ und „Abgrenzung“.

Das Spiel als Begegnungsform von Menschen

Spiel war und ist immer eine Begegnungsform von Menschen: Das mittelalterliche „Spiel ist eine Art des Umgangs von Menschen untereinander, wobei der „Umgangston“ nicht frei gewählt werden kann (*gut gruoaz hat gut antwort*), sondern festen Regeln, die durch ihre Wiederholbarkeit sanktioniert sind, unterliegen“, stellte Ernst Schubert fest.⁴ Schuberts unscharfe Definition, der ich mich anschließen möchte, umfasst verschiedene Ausgestaltungen des Spiels im Sinne der ursprünglichen Wortbedeutung. Zu beachten ist: Was heute unter Spiel verstanden wird, gehörte in der mittelalterlichen Gesellschaft eher in den Bereich der Wette.

Spiel und Recht

Als Begegnungsform von Menschen steht das Spiel in enger und vielfältiger Beziehung zum Recht. So sind spielerische Momente wie Losentscheid, Wettlauf oder Zweikampf als rechtliche Möglichkeiten der Konfliktlösung in Gebrauch.⁵ Die Spiezer Bilderchronik des Diebold Schilling bildet einen Zweikampf zwischen einem Mann und einer Frau ab, in der im Jahre 1288 die mit einer Hellebarde und mit einem

⁴ Schubert, Ernst: Freizeitsport und Spiele der kleinen Leute, in: Protokoll der Reichenau-Tagung vom 5. - 8. Okt. 1993, Nr. 334: Spiel. Sport und Kurzweil in der Gesellschaft des Mittelalters, hrsg. vom Konstanzer Arbeitskreis für mittelalterliche Geschichte e. V., 31 - 41, 31.

⁵ Ebd., 32.

Bihänder bewaffnete Frau einen Mann besiegt haben soll.⁶ In der Regel wurden der Frau erleichterte Bedingungen zugestanden.

Merkwürdigerweise zeigt das Bild dies nicht. Im Gegenteil: Der Mann besitzt sogar eine Rüstung.

Spiel als Form der „Gemeinschaftssicherung“ und Abgrenzung

Spielen kommt im Mittelalter einer „Gemeinschaftssicherung“ gleich.

„Hoppe, Hoppe, Reiter...“ – Das Turnier

Gemeinschaftliche zeremonielle Spiele wie das Turnier waren nur dem Ritterbürtigen vorbehalten. Erst im Spätmittelalter hielt das adlige Turnier Einzug in die städtische Welt. Die Teilnahme daran wurde zu einem Statussymbol des Patriziats.

Körperliche Übungen wie Fechten, Bogenschießen, Laufen, Reiten, Weitspringen und Steinestoßen flossen seit dem 7. Lebensjahr in die ritterliche Erziehung ein. Sie waren eine gute Übung für das Turnier. Seit dem 12. Jahrhundert unterscheidet man zwischen dem „Buhurt“, dem Gruppenschaukampf um die gegnerische Helmzier, und dem Tjost, dem Zweikampf mit eingelegter scharfer oder mit einem Krönlein versehener Lanze (Rennen, Stechen). Im Spätmittelalter hält das Schützenfest als typisches bürgerliches Fest Einzug in die städtische Welt und zeugt vom Selbstbewusstsein des Bürgertums. Geschossen wurde nun mit der bürgerlichen Waffe, der Armbrust.

⁶ Die Schweiz im Mittelalter in Diebold Schillings Spiezer Bilderchronik, hrsg. von Hans Haeberli und Christoph von Steiger, Faksimile Verlag, Luzern 1991, S. 39. [Bildnachweis: Diebold Schillings Spiezer Bilderchronik 1288, S. 112.]

Schreittanz und Hoppeldei

Gleiches gilt für den höfischen Tanz. Das Patriziat hatte eigene Tanzstuben, wo der Zugang den Mitgliedern der Zünfte verwehrt wurde. Der Tanz ist in seinem rechtlich gebundenen Zeremoniell gemeinschaftsbezogen.

Die mittelalterliche Gesellschaft war sehr viel stärker als heute in Ritualen gefangen. Während der Adel würdevoll in festlichen Schreit- und Springtänzen sein Standesbewusstsein betonte, war den Bauern nur der Hoppeldei vorbehalten.

In den festlichen Schreit- und Springtänzen wurde in der sog. *Pavane* feierlich geschritten in der Art, wie Pfauen (span. *pavo*, *Pfau*) stolzieren, woran in der gleichen Tonart als Nachtanz die lebhaft Galliarde (ital. *gagliarda*, *rasch*) im Dreier-Takt gesprungen wurde.

Das Bild in Diebold Schillings Spiezer Bilderchronik „Unter der Dorflinde von Schwyz“ zeigt, wie in Standesfarbe gekleidete und durch das Wappenschild am Rock ausgewiesene amtliche Spielleute mit Hackbrett und Bomhart zum Tanz aufspielen. Festlich gekleidete Paare bewegen sich dazu in einem Schreittanz, die nur unveränderliche Schritte und Figuren zuließ, hingegen das bäuerliche Hüpfen ebenso wie das Umwerfen der Tanzpartnerin vermied.⁷

Auf der bäuerlichen Kirmesse fanden übermütige Tänzen statt, wie auch die Hochzeitsfeste Gelegenheit dazu boten. Zu den wilden Tänzen gehört der *Hoppeldei* oder *Hoppelrei*. Darin zeigten die Burschen ihre Kraft, indem sie die Tänzerinnen hoben, dass diese die Röcke hinauf

⁷ Die Schweiz im Mittelalter in Diebold Schillings Spiezer Bilderchronik, hrsg. von Hans Haeberli und Christoph von Steiger, Faksimile Verlag, Luzern 1991, S. 243. [Bildnachweis: Luzerner Chronik/Korporations-Verwaltung: Luzerner Schilling 259r (523)]

flogen und die Paare mit den Köpfen zusammenstießen. Breugel hat 1568 einen solchen Bauerntanz gemalt, um die Lasterhaftigkeit der Mitmenschen aufzuzeigen.

In einer Verordnung von 1572 wird der deutsche Drehtanz unter Strafe gestellt:

*Frauen und Jungfrauen sollen sich züchtig am Tanz zeigen und die Männspersonen sich des Verdrehens und anderer Leichtfertigkeiten enthalten. Welcher Mann Frauen und Jungfrauen verdrehen oder aufwerfen, der soll gefänglich eingezogen und um 10 Gulden bestraft werden.*⁸

Noch ein Versreim des Dramaturgen Ludwig Ganghofer (1855-1920) zeigt, wie es damals „abging“:

*„Die nit hupfet und springt,
Die geht mit dem Kind,
Muss rühwig sitzen
Beim Hoppeldei
In Ängsten und Hitzen,
Eiapopei!“⁹*

Der heute noch in Süditalien und Spanien getanzte Saltarello (lat. saltare: springen) ist ein lebhafter italienischer Springtanz aus dem 14. Jahrhundert. Dabei handelt es sich um einen Tanz des einfachen Volkes und der Bauern.

⁸ <http://images.google.de/imgres?imgurl=www.fh-lueneburg.de>

⁹ <http://www.kuehnle-online.de/literatur/ganghofer/gottlehn/11.htm>

Das Spiel als Mittel zur Überwindung von Standesschranken

Das Beispiel des Graf Gaudenz von Kirchberg, Vogt von Matsch in Südtirol, der mit der Dorfjugend von Süs im Springen und Steinstoßen wetteiferte, aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts zeigt, dass Sport und Spiel im Einzelfall auch Standesdenken überwinden konnte. Aus einem Zitat des Hausbuchmeisters (1475-1485) über Gaudenz von Matsch erfahren wir etwas über seine Persönlichkeit:¹⁰

*Ich pin glücklich edel und fein
Also sint auch die Kinder mein
Sele weißgemengt schon angesicht
Wohlgebart weiß tsein har geslicht
Ein feisten leip mit scharpffen hirn
Mittel augen ein große stirn
Seitenspil und singen von mund
Wel esszen und grosser herren kunt
Vor mittentag dienen sie got vil
Dar nach leben sie wie man will
Steinestossen schirmen ringen
In gewalt sie gluckes vill gewynnen.
(Filedt Kok, J. P. 1985, S. 211, S. 225)*

¹⁰ Tagebuch der Heilig Land-Reise des Grafen Gaudenz von Kirchberg, Vogt von Matsch, Südtirol, im Jahre 1470. Bearbeitung und Kommentierung des von seinem Diener Friderich Staigerwallder verfaßten Reiseberichts, Werner Kreuer (Bearb.), Paderborn, 1990 (Essener Geographische Arbeiten 20), S. 19.

Spiel und Kindheit: Spielen heißt für das Leben lernen

Erwachsene und selbstredend auch Kinder haben zu allen Zeiten gespielt. Ob das kindliche Spielverhalten ein angeborenes anthropologisches Bedürfnis ist oder ob es sich um ein gesellschaftliches Bedürfnis handelt, kann hier nicht entschieden werden. Während einige Spielmittel wie Puppen oder Tierfiguren sich über die Jahrtausende hinweg nur wenig verändert haben und somit auf ein anthropologisches Spielbedürfnis schließen lassen, zeigen Untersuchungen an rezenten Urgesellschaften, dass kindliche Spielmittel den Alltagsgegenständen der Erwachsenen ähneln (Alt 1956). Andererseits finden wir auch in den modernen Industriegesellschaften dieses Phänomen. In jedem Fall setzt das Spielbedürfnis entsprechende sozioökonomische Bedingungen voraus: Freizeit und eine materielle Sicherheit, die eine eigene von der Erwachsenenwelt unterschiedene Phase der Kindheit ermöglicht. Retter zeigte, dass sich vergleichbare Spielbedürfnisse und Spielmittel sich folglich nur in Gesellschaften mit einem ähnlichen Grad an kultureller und ökonomischer Entwicklung finden lassen, an denen sich Wertmaßstäbe und Erziehungsformen der jeweiligen Gesellschaft bzw. Epoche aufgezeigt werden können (Retter 1979, 50-52).

Waldemar Grosch hat daher Spielmittel als eine *mentalitätsgeschichtliche Quelle* bezeichnet, da sie nicht allein den realen Zustand einer Gesellschaft spiegeln, sondern vielmehr die teils bewusste, teils unterschwellige Idealvorstellung, die diese Gesellschaft von sich selbst entwickelt hat.¹¹

Die Fülle erhalten gebliebener mittelalterlicher Kinderspielmittel widerlegt die falsche These von Aries über die mittelalterlichen Kinder als „kleine

¹¹ Grosch, Waldemar: Spielzeug, in: Pandel, Hans-Jürgen (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verl., 1999, 619-669, 620.

Erwachsene“.¹² Für das mittelalterliche Kinderspiel kann bis heute hin die 1873 in Innsbruck erschienene Untersuchung von Ignaz Zingerle als richtungweisend gelten.¹³ Der erzieherische Wert des Spieles im modernen Sinne spielte hingegen bei mittelalterlichen Eltern der unteren Stände, die um das Leben ihrer Sprösslinge besorgt waren, keine vergleichbare Rolle wie in den höheren Ständen, in denen Spielmittel wie Turnierreiter oder Holzschwerter auf das Leben vorbereiten sollten.

Spiel und „Sport“ auf Schützenfesten: Schützen, Brucheballspieler und Ringkämpfer

Das, was man heute unter Sport versteht, war im Mittelalter unbekannt. Sport als Anstrengung in der Freizeit ohne eigentlichen Sinn und Zweck lag Bauern, Bürgern und Edelleuten fern.

Im Gegenteil: So waren die „Scharlachrennen“ bzw. „Dirnenwettläufe“ ursprünglich ein Vergnügen für schadenfrohe Zuschauer. Seit 1381 lassen sich in Wien von Dirnen ausgeführte „Scharlachrennen“ belegen. Die Siegerin in diesem Reiterrennen bekam ein Stück Scharlachtuch (im Wert von ca. 35 Pfund Pfennig).

Der junge König Ladislaus, der 1451 bei seinem Einzug in Wien auch von „freien Töchtern“ empfangen worden war, veranstaltete im Mai 1454 einen Wettbewerb im Laufen für Prostituierte um ein Stück Barchent. Um schneller ans Ziel zu gelangen, mussten die Dirnen zur Belustigung aller ihre Röcke hoch aufschürzen.

¹² Ariès, Philippe: Geschichte der Kindheit / Philippe Ariès. Mit einem Vorw. von Hartmut von Hentig. [Aus dem Franz. von Caroline Neubaur und Karin Kersten]. 9. Aufl.

München., 1990.

¹³ Zingerle, Ignaz: Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter, Innsbruck 1873.

Die Teilnahme von Dirnen an Volksbelustigungen hängt mit ihrer Rolle als „Vitalpersonen“ zusammen, da sie als Fruchtbarkeitsbringerin geschätzt waren. Das Ungebundene, Vitale, Dionysische verlieh ihnen ein magisches Prestige.

Die ursprüngliche negative Einstellung zum Sport änderte sich erst auf den bürgerlichen Schützenfesten. Das Schützenfest entstand in der spätmittelalterlichen Stadt und vereinigte militärische Ertüchtigung mit sozialem Ansehen in Form von Schützengesellschaften (Armbrustschützen, Gewehrschützen), dem Leistungswettbewerb (Schützenkönig) und der Freude an der Bewegung. Der bürgerliche Sieger erhielt nicht nur den Ruhm, sondern auch einen Preis. Während das städtische Patriziat das adelige Turnier übernahm und sich gleichfalls an höfischen Tänzen orientierte, übten die Handwerker mit Bogen und Armbrust auf den seit dem 14. Jahrhundert belegten Schützenfesten. Das Wort „Spießbürger“ kündigt heute noch von dem ursprünglichen Zusammenhang mit der militärischen Ertüchtigung der Bürger. Ebenfalls das Ringen hat seinen Ursprung in den bürgerlichen Schützenfesten. Leichtathletik war in der frühen Neuzeit eine Dreingabe für Schützenfeste!

„Sport ist Mord“: Der „Plappartkrieg“ 1458

Menschenaufläufe auf Festen führten auch im Mittelalter leicht zu tätigen Auseinandersetzungen. Als ein Luzerner Bürger auf dem Konstanzer Schützenfest von 1458 vor den Toren der Stadt mit einer eidgenössischen Münze bezahlen wollte, kam es zum Eklat. Die Konstanzer verweigerten ihm die Teilnahme am Armbrustschießen mit dem Hinweis auf den „Kuhplappart“. Mit der „Ehrenscheite“, d. h. mit der Schmähung eines des Eidgenossen als Bauer – und dieses Wort enthält

im Keim den Vorwurf der Sodomie – besaßen die Eidgenossen einen legitimen Rechtsgrund für eine Fehde. In dem sog. Plappartkrieg verwüsteten an die 4000 Eidgenossen das bischöfliche Schloss Weinfelden und andere Orte im Thurgau verwüsteten. Erst für die hohe Summe von 5000 Gulden zogen sie wieder ab.¹⁴

Das Augsburger Schießfest auf der Rosenau 1509

Die Rosenau war der Austragungsort des Augsburger Schießfestes. Die Miniatur zeigt die verschiedenen sportlichen Wettbewerbe neben dem Preisschießen. Links vorn findet das Laufen der „gemeinen Gesellen“ und „gemeinen Frauen“ statt, wobei die ersten 500 Schritt, die letzteren 200 Schritt um die Wette laufen. Zu gewinnen gibt es ein Barchenttuch. Rechts in der Mitte wird das Steinstoßen ausgetragen mit einem Stein von 45 Pfund Gewicht. Der Sieger erhält ein Kleinod im Wert von 4 Gulden. Oben rechts sieht man Turnierritter mit Krönleinlanzen, die zum Stechen auf das Lechfeld reiten. Zu gewinnen gab es einen Pokal zu 30 Gulden, zwei silberne Becher und eine Sau. Die Sau war der Trostpreis für den Verlierer. Die Redensart „Schwein gehabt“ erinnert heute – wenn auch im gegenteiligen Sinne – noch daran. Diesen bei Volksfesten beliebten Spottpreis versuchte dessen Gewinner lieber zu verbergen, wie Sebastian Brant in seinem Narrenschiff (1494) bezeugt:

*Wer schießen will und fällt des rein
Der dreit die suw im ermel heim.*¹⁵

¹⁴ Maurer, Helmut: Der „Plappartkrieg“ von 1458, in: Rück, Peter: Die Eidgenossen und ihre Nachbarn im Deutschen Reich des Mittelalters, Marburg an der Lahn, 1991, 193 - 214.

¹⁵ Zum Augsburger Schießfest vgl. Kurras Lotte: Ritter und Turniere: ein höfisches Fest in Buchillustrationen des Mittelalters und der frühen Neuzeit, Zürich 1992, 57 f. [Bildnachweis: Erlangen, Universitätsbibliothek, B 213, foll. 175v und 176r].

Der Nürnberger Schembartlauf

Ein anderes Beispiel ist der „Schembartlauf“ in der Nürnberger Fastnacht, der in den Schembartbüchern des 16. Jahrhunderts für 1449 und 1524 (1539) dokumentiert ist.¹⁶ An diesem traditionellen Umzug der ansässigen Patrizierfamilien nahmen mitunter auch Vertreter des Metzgerhandwerks teil. Auf einer festgelegten Route zogen jedes Jahr ca. 24 junge Männer in bemalten Kostümen durch die Stadt, die seit 1475 einen Umzugswagen mit sich führten.¹⁷ Einige Schembartbücher stellen Turnierdarstellungen dar, die von Narren begleitet sind (z. B. die Bilderhandschrift Nor.K.445). Die Narren sind mit Schellenkappen, Keulen und Herrschaftswappen ausgerüstet. Der ursprünglich adlige Kampfsport wird im Spätmittelalter in das christliche Festwesen integriert.¹⁸ Umstritten ist, ob die Beigabe von Narren zu einer Abwertung des Turniers führte. Küster fragt, warum das Patriziat und die Zünfte Turnierspiele auf der Fastnacht abhielten und „die errungene Freiheit nur dazu benutzt wurde, die eigene Narrheit zu demonstrieren. Denn man schmückte sich nicht nur mit den Attributen der Lasterhaftigkeit, sondern vollführte geradezu lächerliche Aktionen, die das Privileg in hohem Maße relativieren mussten.“¹⁹ Andererseits gehört nach Lotte Kurras die Beteiligung von Narren in Nürnberg nicht zu den Scherzturnieren, sondern ist von patrizischen Gesellenstechen schon für 1446 und 1560 unabhängig von der Fastnacht bezeugt.²⁰ Mehrere Schembartbücher (Handschrift Ms.Germ.fol.442) stellen ein Scherzturnier dar, welches von

¹⁶ Küster, Jürgen: *Spectaculum Vitiorum. Studien zur Intentionalität und Geschichte des Nürnberger Schembart-Laufes*, Remscheid 1983, 1.

¹⁷ Ebd., 1.

¹⁸ Ebd., 170 f.

¹⁹ Küster, 1983, 171.

²⁰ Kurras, 1992, 57, 62 f.

Plattnern ausgeführt wurde. Die Kämpfer knien hinter hölzernen Brüstungen auf Holzschlitten, die von je zwei Läufern gezogen werden. Sie tragen einen Halbharnisch und Turnierhelme und sind mit Krönleinlanzen bewaffnet. Die Helmzier der Gegner deutet an, was ihre Träger vor allem im Sinn haben: der linke eine Frau, der rechte Spielkarten (hier als Windmühlenflügel). Musikanten begleiten den Kampf. Zwei Narren mit Knüppeln sind die Grieswärtel.²¹ Nach Küster verweisen die Existenz der Narren, „den Vertretern der Gottesleugner par excellence“ ebenso wie die Verwendung von Holzgerüsten, hohen Stühlen, Rädern oder gar Fässern auf Kufen an Stelle von Pferden auf die Absicht der Aktion, die „Ritter“ des Stechens als „Mitglieder einer Gegenwelt“ zu deklarieren.²² Damit kommt für Küster „die Absicht, das Turnier an sich und als Erbe höfischer Kultur negativ zu bewerten, deutlich zum Ausdruck“.²³

Vom Brucheball zum Fußball

Der Ursprung des auch auf Schützenfesten beliebten Brucheballspiels ist in der Knappenausbildung zu suchen. Ein aus einer Kuhhaut genähter Sack wurde mit Tannenzapfen gefüllt. Dieser konnte bis zu 140 kg wiegen. Da es beim Spiel öfter zu Verletzungen durch versteckte Stichwaffen kam, wurde im 12. Jahrhundert nur noch die Bruche (= Unterhose) zugelassen. Schuhe und andere Bekleidungsgegenstände wurden verboten mit Ausnahme von Kopfbedeckungen aus weichen Materialien.

²¹ Kurras, 1992, S. 57 f., S. 62 f. [Bildnachweis: Hamburg, Staats- und Universitätsbibliothek, Cod. 55b in srim., foll. 14v und 15r]

²² Küster, 1983, 181.

²³ Ebd., 182.

Das durch Strohmarkierungen abgegrenzte Spielfeld besteht aus einem Spielkreis mit 6 Metern Durchmesser und zwei Torkreisen mit je 1 Meter Durchmesser. Die Regeln sind einfach. Zu Beginn wird der Ball in die Mitte des Spielkreises gelegt, in der die beiden Mannschaften Aufstellung nehmen. Es kommt darauf an, den Ball mit jedweder Technik in das gegnerische Tor zu bringen. Dabei ist zwar Körpereinsatz erlaubt, nicht jedoch gezieltes Schlagen oder der Gebrauch von Waffen. Hat der Ball den Boden des gegnerischen Tors berührt, zählt dieses als Tor. Die Spieldauer beträgt 2 x 3 Minuten mit einer Pause von 3 Minuten. Sollte nach dem Ende der zweiten Halbzeit ein Unentschieden erreicht sein, wird nach weiteren drei Minuten Pause das Spiel fortgesetzt, bis eine Mannschaft ein Tor erringt („golden goal“). Nur verletzte Spieler dürfen ausgewechselt werden.²⁴ Die Ursprünge des Spiels liegen im Dunkeln. Mit Luft gefüllte Lederbälle, "pallone" genannt, kamen in Deutschland erst ab Mitte des 16. Jahrhunderts auf. Die mittelalterlichen Kinder hatten aber eine ganz einfache Art, sich "Luftballons" herzustellen: sie füllten eine beim Schlachten angefallene Schweinsblase mit Steinchen, Erbsen oder Bohnen und bliesen sie auf.

Für Ballspiele wurden stabile Lederbälle benutzt, die mit Federn, Haare, Wolle, Moos oder Sand, ab dem 16. Jh. auch Kautschuk gefüllt waren.

Gegen Ende des 13. Jahrhunderts ist in Paris der Berufsstand der Ballhersteller überliefert. Von König Ludwig XI. existiert eine Vorschrift zur Ballherstellung: Die Füllung durfte nur aus Tuchscherabfällen bestehen, die Hülle aus feinem Leder über einer Leinwandschicht und das Gewicht sollte - nach einer etwas jüngeren Quelle - 33 g betragen.²⁵

²⁴ Dammer, Pierre: Offizielle Bruchball-Regeln, in: Pax et gaudium. Spaß an Geschichte. Sport und Spiele in Antike und Mittelalter, Nr. 4, Aug. 2001, 8 f.

²⁵ <http://www.ausgraeberei.de/spielzeug/Spieltext.htm>

Mit Bällen wurden- wie heute auch - verschiedene Spiele gespielt: mit größeren Bällen Fangball oder Fußball, mit den kleineren Schlagballspiele (ähnlich wie Hockey oder Cricket).

Das Wörterbuch von Carolus Du Cange (1610-1688) *Glossarium ad scriptores mediae et infimae Latinitatis* übersetzt das Wort *Cheolare* mit „den dicken Ball mit den Füßen fortstoßen“ (*follem pedibus propellere*), was ein den Landleuten in der Pikardie bekanntes Spiel sei.²⁶

Das europäische *Football* hat seine Wurzeln in England und wurde ursprünglich zwischen zwei Dörfern gespielt. Die ältesten Erwähnungen des Spiels stammen von 1315 und 1349, als sich die englischen Könige Eduard II. und Eduard III. dagegen aussprachen. Die Untertanen sollten sich lieber im Bogenschießen üben.²⁷ Seit dem 14. Jahrhundert war das Spiel in England weit verbreitet. 1314 verbot der Bürgermeister von London unter Androhung von Gefängnis das Fußballspiel innerhalb der Stadt durchzuführen, weil es verschiedentlich zu Ausschreitungen

²⁶ Ebd., 14. Du Cange, Charles DuFresne: *Glossarium ad scriptores mediae et infimae latinitatis : in quo Latina vocabula novatae significationis, aut ... Accedit dissertatio De imperatorum Constantinopolitanorum ... numismatibus / Charles Dufresne. - Francofurti ad Moenum: Zunner. Vorlageform des Erscheinungsvermerks: Francofurti Ad Moenum, Impensis Johannis Davidis Zunneri, Typis Balthasaris Christophori Wustii.*

Die Chronik des Augustinerklosters St. Peter auf dem Petersberge bei Halle erwähnt nach Du Cange für das Jahr 1137, dass in einem von Knaben ausgeführten Spiele ein Junge durch Fußtritte seinen Tod gefunden habe, wobei auch ein Fußball genannt ist. Wann aus dem erwähnten „dicken Ball“ ein erster Fußball wurde, ist unklar.

²⁷ Koch, Konrad: *Die Geschichte des Fußballs im Altertum und in der Neuzeit*, Nachdr. d. 2. durch e. Nachtr. verm. Aufl., Berlin, 1895, Münster 1983, 13.

gekommen war.²⁸ Mehr als 23 Mal innerhalb von 300 Jahren (1314 - 1615) sahen sich englische Herrscher gezwungen, diesen Sport zu verbieten.

Ein früher Spielbericht aus einem Gerichtsprotokoll des Jahres 1576:

*... dass an besagtem Tage in Ruyslippe, Grafschaft Middlesex, Artur Reynolds, Bauer, mit fünf anderen, ..., Thomas Darcy aus Woxbridge, mit sieben anderen, ..., alle aus besagtem Woxbridge, sich mit weiteren etwa einhundert unbekanntem Missetätern in ungesetzlicher Weise versammelten und ein gewisses ungesetzliches Spiel, Football genannt, spielten, durch welches ungesetzliches Spiel unter ihnen großer Unfriede entstand, der leicht hätte zu Totschlag und gefährlichen Unfällen hätte führen können.*²⁹

Von Hagen listet in seiner Sammlung der Liederdichter vom 12. bis zum 14. Jahrhundert ein Ballspiel auf.³⁰ Der Versreim beweist: Vom Spiel zum Sport ist es nur ein kleiner Schritt. Mädchen durften mitspielen, ohne dass auf sie besondere Rücksicht genommen worden wäre. In der Regel scheint der Ball mit den Händen geworfen zu sein:

²⁸ Fehlner, Andreas (Aktualisiert am 28.07.2003):
<http://home.arcor.de/fehlner/inhalt/fussball/england.htm>

²⁹ Siegler, Jo: ... ein gewisses ungesetzliches Spiel, Football genannt.
<http://www.quarks.de/fussball/01.htm> (26.02.04);
<http://www.cosmopolis.ch/cosmo18/fussball18.htm> (26.02.04).

³⁰ Zettler, M.: Die Bewegungsspiele. Ihr Wesen, ihre Geschichte und ihr Betrieb, Wien und Leipzig 1893, 186 f. (Übertragung ins Neudeutsche: Frank Meier)

*Es werfen der Jungen viel
auf der Straße einen Ball:
das ist des Sommers erstes Spiel,
da mit heben sie den Jubel
sie melden etwas Zeitgemäßes:
das ist ihr Schimpf und ist ein Ding
des ich gerne lange entbehre
was über mir
des Dorfes Resse gebe einen Stoß?
Des Ausgelassenheit ist also groß;
Wenn er wirft hier und dar
in der schar,
Er kann fliehen und jagen, mit dem Wurf täuschen:
So machen wegen den Betörten
ist zwei und drei
ein hopelrei,
dreht als sie wollen fliegen
 *Boppe jagt jenseits her,
als er habe ein Wild gesehen;
so kommt einer, heißt Ber,
schaut zu, und will auch spielen;
ob ihn der Ball da werden möge.
unzeitige Kranichsflüge
mag man wunder schauen da,
jara ja!
wie die Mädchen denselben loben,
wie sie schreien, wie sie toben,**

wenn er den Ball auswerfen soll!

So ist ihm wohl;

wenn er wählt, wem er den Ball hoch durch die Lüfte sende;

sie bieten ihm ihre Hände:

„du bist doch mein

Gevatter,

wirf mir her, an dieses Ende!“

Unserem neuen Tünzel tut

nicht so wohl, so, das die Kinder

Jütelin und Elsemuot

vor ihm auf dem Anger sind;

welche den Ball können erreichen

die sollen Lob zu förderst tragen.

der von Kumpolz Krumpolz lief,

und rief:

„wirf mir her, ich werfe dir wieder.“

er stieß manche Dirne nieder,

als ihm seine Ungestümheit heiß

darnach stieß

Erkenbolt ein Dirnlein, das lief nach dem Ball,

er stieß es in dem Schall

über Eppenbein,

das ihm erschein,

ein Knie vor dem Fall.

Das tut mir wohl halber wehr;

wenn ich habe sie wahrgenommen,

dass überall den Anger mir

*nie so schönes war gekommen
da erfasste das Kind den Ball,
da verschmerzte es gar den Fall.
fröhlich hoppelt es da aber;
menik Knabe
lief ihm gar unausstehlich nach,
sie schrien alle: „Vaha vach!“
do das Kind den Ball hochwarf,
niemand darf
sprechen, das ein Dirnlein den Scherz bar Kunde schicken,
es kann mit Augen blicken,
und mit der Hand
den Wurf erkannt
so hofgemäß sicher zielen.*

Jahrmärkte und Volksfeste

Auf Jahrmärkten und Volksfesten fanden Wettkämpfe statt. Athleten, Akrobaten und Artisten belustigten die Besucher. Eine erzgebirgische Chronik Christian Lehmanns aus dem Jahre 1699 berichtet „*von grossen und starcken Leuten*“. Bei einer Kraft-Demonstration wurde sogar ein Preis ausgesetzt. Der betreffende Steiger aus Elterlein hatte „*in der Rittersgrün auff dem rothen Hammer 8 Wag-Eisen / 4 auf jeder Achsel / Summatim 288 Pfund hundert Schritt weit getragen und damit einen Thlr. gewonnen.*“³¹

³¹ <http://www.schlossbergmuseum.de/sportstadt/b2-vor1800.htm> (28.02.04)

2.3 Fazit

Die mittelalterlichen Sportarten und der Zeitvertreib unterlagen den engen Standesschranken der mittelalterlichen Gesellschaft.

Aus den wenigsten Spielen ist später eine Sportart geworden, bei einigen jedoch wurden die Ansprüche an Geschicklichkeit, Ausdauer und Leistungsvergleich so stark entwickelt, dass sie heute zum Bereich Sport gerechnet werden. Der Reifen hat es in der Sportgymnastik sogar zur olympischen Disziplin gebracht.

Steinestoßen, Ringen, Springen und Fechten wurden von Adligen wie Bürgern gleichermaßen geschätzt. In Oberdeutschland sind diese Spiele sportliches Beiprogramm der Schützenfeste. Das für den Wettkampf gebräuchliche Wort „Abenteurer“ zeigt aber, zu welchem mentalen Umfeld diese Spiele gehörten.³² Dennoch: Auf den spätmittelalterlichen Schützenfesten begann sich der Sport im modernen Sinne vom althergebrachten Spiel abzulösen.

Im Zeitalter des Humanismus und der Renaissance erwachte das Interesse an den antiken olympischen Sportarten neu. Die Humanisten gingen vom antiken Ideal des körperlich und geistig gleichermaßen gebildeten Menschen aus. Der Sport fand Eingang in das Schulwesen und gesundheitliche Aspekte gewannen zunehmend an Bedeutung, wie auch die Befriedigung von Bewegungsdrang und Spieltrieb des Kindes für die körperliche Erziehung bedeutend wurden. Lucas Cranach d. Ä. illustrierte Fabian von Auerswald „Ringerkunst“ (Wittenberg 1539). Die von Leonhard Nather 1522 verfasste Zwickauer Stadtschulordnung belegt Übungen des Leibes, wie Laufen, Ringen, Springen und Fechten jeweils am Mittwochnachmittag.

³² Schubert, 1993, 33.

Kurfürst Johann Georg I. von Sachsen erlaubte seinen drei Söhnen 1620 ausdrücklich körperliche Betätigung, zu einem Zeitpunkt, wo sie in Schulen zumeist unerwünscht war.

Die Aufklärung setzte die im Humanismus eingeschlagene Richtung in der positiven Bewertung des Sports fort und ergänzte sie mit Immanuel Kant um die Verbindung zur geistigen Erziehung des Menschen.

Immanuel Kant über das Ballspiel:

„Das Ballspiel ist eines der besten Kinderspiele, weil auch noch das gesunde Laufen dazu kömmt. Überhaupt sind diejenigen Spiele die besten, bei welchen neben den Exerzitionen der Geschicklichkeit auch Übungen der Sinne hinzukommen, z. E. die Übung des Augenmaßes, über Weite, Größe und Proportion richtig zu [67] urteilen, die Lage der Örter nach den Weltgegenden zu finden, wozu die Sonne behüflich sein muß usw., das alles sind gute Übungen.“³³

3 Der geschichtsdidaktische Zugang

Spielmittel

Mieskes (1970, 54 ff.) und jüngst Waldemar Grosch verwenden den Oberbegriff „Spielmittel“, der „alle für Spielhandlungen oder spielverwandte Aktivitäten bedeutsamen Objekte“ umfasst.³⁴ Diese werden nach Mieskes in teils sehr unterschiedlicher Weise nach der

³³ Kant, Immanuel: Über Pädagogik. Herausgegeben von D. Friedrich Theodor Rink. Königsberg: Friedrich Nicolovius, 1803, Nr. 67.

³⁴ Grosch, Waldemar: Spielzeug, in: Handbuch Medien...

Spieltätigkeit (Bewegen, Aufbauen etc.), dem Benutzerkreis (Baby, Kleinkind, Mädchen/Jungen, Erwachsene), der Spielart (Verkehrsspielzeug, Sportspielzeug) oder dem Material (Holz, Knochen, Ton, Metall) klassifiziert (Mieskes 1973, 326). Ausgehend von Retter schlägt Grosch nun eine neue Ordnung der Spielmittel vor, wobei er von den Oberbegriffen Spielmittel, freies Spiel, Spiel mit Vorgaben oder Impulsen und regelhaftem, ergebnisorientiertem Spiel ausgeht, die er dann weiter untergliedert.³⁵

Soweit ich sehe, lässt sich diese Einteilung im Wesentlichen für das Mittelalter übernehmen, wobei noch zwei Ergänzungen vorgenommen werden: zum Ort des Spiels und zu seiner Gesellschaftlichen Funktion. Gespielt wurde in privater Umgebung (Haus, Garten, Hof, Straße) und auf öffentlichen Plätzen (Turnierplatz, Schützenfest, Bruchenballfeld) sowie in öffentlichen Häusern (Wirtshaus, Badstube, Zunftstube, Patriziergesellschaft).

³⁵ Ebd., S.

Das Spiel im Mittelalter					
Spielmittel	Freies Spiel	Spiel mit Vorgaben oder Impulsen	Regelhaftes Spiel	Spielorte	Gesellschaftliche Funktion
Spielzeug (eigens für das Spiel hergestellte Gegenstände, z. B.: Kreisel)	Einzelobjekte (Ball, Puppe, Holzschwert etc.)	Spielzeug-Anlagen (bewegliche Turnierritter)	Gesellschaftsspiele (Würfel- und Brettspiele wie Schachzabel, Mühle und Trick-Track, Kegelspiel)	Private Umgebung (Haus, Garten, Hof, Straße etc.)	Spiel als Begegnungsform von Menschen, zumeist in Abhängigkeit vom jeweiligen Stand
Spielmaterial (zur Selbstherstellung oder Ausgestaltung von Spielobjekten und –situationen)	Nicht zum Spiel geschaffene Naturmaterialien (Verkleidung)	Vorgefertigte Elemente (Ausrüstung)		Öffentliche Plätze (Turnierplatz, Schützenfest, Bruchenballfeld)	Spiel als Rechtsmittel

Beschäftigungsmaterial (meist ohne Mitspieler, häufig mit pädagogischem Impetus. Nähe zu Arbeitsmitteln)		Basteln, Werken, Anregung ästhetischer Prozesse	Sortier- und Legespiele, Modellbau in einfacher Form (zur Anregung kognitiver Prozesse)	Öffentliche Häuser (Wirtshaus, Badstube, Zunftstube, Patriziergesellschaft)	Spiel als Mittel der Erziehung und der Vorbereitung auf das Leben
Spielgeräte (meist kindgerechte Sportgeräte, z. B.: Steckenpferd)	Sportgeräte (z. B.: Reifen)	Feste Installationen (z. B.: Bruchballplatz, Armbruststand)			Spiel als Form der Gemeinschaftssicherung und Abgrenzung

Die Bedeutung mittelalterlicher Spielmittel und Spiele für das historische Lernen

- Mittelalterliche Spielmittel und Spiele sind Kindern aus ihrer eigenen Lebenswelt vertraut, ermöglichen so eine Vergegenwärtigung und tragen durch Realanschauung zur Herstellung von Nähe und Identifikation bei.
- Mittelalterliche Spielmittel und Spiele fördern im Sinne eines handlungsorientierten Ansatzes zur aktiven Auseinandersetzung mit ihnen auf, der sich mit dem Lernen in Projekten verbinden lässt (Projektunterricht, projektartiges Lernen).³⁶
- Mittelalterliche Spielmittel und Spiele ermöglichen einen Einblick in eine fremde Welt und fördern so das Historizitäts- und Wirklichkeitsbewusstsein als Dimensionen des Geschichtsbewusstseins. Schülerinnen und Schüler. Dabei erfahren sie erfahren Alterität durch Gegensätzlichkeit (standesabhängige Spielmittel und Spiele) und Kontinuität durch Gemeinsamkeit (Spielen als anthropologisches Bedürfnis, zeitlose Spiele).

³⁶ Dehne, Brigitte / Schulz-Hageleit, Peter: Handeln ist keine Einbahnstraße, in: Geschichte lernen, 2. JG, Heft 9, 1989, 6-14.

Mittelalterliche Spielmittel und Spiele und der handlungsorientierte Ansatz (nach Dehne/Schulz-Hageleit 1989)	
Handlungsorientierung als allgemeindidaktisches Prinzip	
Einbeziehung möglichst vieler Sinne	Betrachten von Originalen und aktive Auseinandersetzung mit Repliken von mittelalterlichen Spielmitteln und Spielen (z. B.: im archäologischen Landesmuseum / Außenstelle Konstanz)
Bezug zur Lebenswelt der Schüler und zur umgebenden Wirklichkeit	Viele mittelalterliche Spielmittel und Spiele sind den Schülern vertraut
Subjektives Schülerinteresse als Ausgangs- und Bezugspunkt der Planung	Schüler wählen aus einer Fülle mittelalterlicher Spielmittel und Spiele diejenigen aus, die sie am meisten interessieren
Förderung von Selbsttätigkeit, Selbstorganisation und Selbstverantwortung	Schüler übernehmen Verantwortung für den Lernprozess, z. B.: durch Sammlung von Realerfahrungen an außerschulischen Lernorten (Museum, Bücherei, Internet) und bestimmen ihr individuelles Lerntempo beim kooperativen Lernen
Kooperation im gemeinsamen Handeln	Schüler arbeiten in Tandems oder Kleingruppen im Sinne des kooperativen Unterrichts nach dem Ansatz des „wechselseitigen Lehrens und Lernens“ (nach Huber/Konrad/Wahl 2000)
Enge Verbindung von Lernzielen des Lehrers und der Schüler	Schüler wählen in Absprache mit dem Lehrer diejenigen mittelalterlichen Spielmittel und Spiele aus, die sie interessieren

Lernen als Prozess aktiven Suchens und Forschens	Schüler tragen selbständig mittelalterliche Spielmittel und Spiele zusammen und ordnen diese nach bestimmten Kriterien
Verbindung begrifflicher Operationen mit praktischen Tätigkeiten	Erörterung der gesellschaftlichen Bedeutung mittelalterlicher Spiele und aktive Auseinandersetzung mit mittelalterlichen Spielmitteln und Spielen
Sinnliche Wahrnehmung von Materialien und Produkten und Vergegenständlichung von Unterrichtsergebnissen in konkreten Produkten	Herstellung von Repliken mittelalterlicher Spielmittel und Spiele (Handeln als Einübung von Handfertigkeiten) Durchführung eines mittelalterlichen Spiels (Handeln als ästhetische Aneignung von Geschichte) Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Bedeutung mittelalterliche Spiele (Handeln als Simulation historischer Problemlösungen)

4 Der „Gender“- Ansatz: Getrennte Spielwelten für Frauen und Männer, Mädchen und Jungen im Mittelalter?

Die Kategorie „gender“ bezieht sich auf die „gesellschaftlich relevanten Interpretationen der biologisch gegebenen Geschlechtsunterschiede“ (engl. „sex“). Unterschieden wird zwischen dem „sozialen Geschlecht“ und dem „natürlichen“ Geschlecht (Popp 2001, 294).

Weitgehende Übereinstimmung herrscht in der deutschen Geschichtsdidaktik in der Frage der Einbeziehung der Geschlechtergeschichte in den Geschichtsunterricht. Klaus Bergmann

ergänzte die von Hans-Jürgen Pandel beschriebenen Dimensionen des Geschichtsbewusstseins um die Dimension des Geschlechtsbewusstseins. Ein geschichtsdidaktisch nutzbar zu machendes Auswahl- und Gestaltungskriterium ist damit allerdings noch nicht verbunden (Popp 2001, 295). Eine „Geschlechtergeschichte“ als kategorialer Zugang sollte berücksichtigen, dass das Fach Geschichte stets wechselnde Perspektivenübernahmen und „Übersetzungsleistungen“ im Spannungsfeld von Vergangenheitswahrnehmung, Gegenwartsdeutung und Zukunftswartung zu erbringen hat (Popp 2001, 296). Das Thema „Spiel und Sport“ im Mittelalter sollte somit in die mittelalterliche Standesgesellschaft eingebunden und primär aus geschlechtsspezifischer Perspektive nach Alterität und Kontinuität, nach Gegensätzlichkeit, Gemeinsamkeiten und Auseinanderentwicklungen gefragt werden. Danach ist primär aus frauengeschichtlicher Perspektive zu untersuchen, welche Bedingungen im Zusammenhang mit dem mittelalterlichen Spiel grundsätzlich für *alle* Frauen in gleicher oder ähnlicher Weise, welche *nur* für *einige* Frauen und nicht auch für Männer und welche *auch* für Frauen wie auch für Männer (insgesamt oder partiell) galten.

Spiel und Sport im Mittelalter

Für alle Frauen:

Verbotene Spiel- und Sportarten: Turnier, Armbrustschießen, Brucheball, Fußball

Nur für einige Frauen:

Teilnahme am höfischen Tanz als Vorrecht von adligen Damen, während die Bäuerinnen davon ausgeschlossen waren.

Auch für Frauen:

Spiel als Teil der Freizeit

Kirchliche Spielverbote

Die mittelalterlichen Spielmittel für Kinder waren nur zum Teil geschlechtsspezifisch: Holzschwerter für Jungen und Puppen für Mädchen. Mädchen und Jungen spielten z. T. aber dieselben Spiele mit den gleichen Spielmitteln: Reifen schlagen, Ballspiele etc.

Fazit: Der „gender-Zugang“ eignet sich kaum als alleiniger Zugriff auf das Thema, sondern sollte mit sozialgeschichtlichen Zugängen kombiniert werden.

Hinweis:

Der vorliegende Aufsatz stellt eine überarbeitete und ergänzte Fassung meines im Mai 2004 im Rahmen der „Internationalen Gesellschaft für Geschichtsdidaktik / Bodenseekreis“ gehaltenen Vortrags in Innsbruck dar.

Autor:

Dr. phil. Frank Meier

Akademischer Rat

Pädagogische Hochschule

Fach Geschichte

Kirchplatz 2

88250 Weingarten

Tel.: 0751-501-8397

e-mail: meier@ph-weingarten.de

Literatur

Fachwissenschaft

Ariès, Philippe: Geschichte der Kindheit / Philippe Ariès. Mit einem Vorw. von Hartmut von Hentig. [Aus dem Franz. von Caroline Neubaur und Karin Kersten]. 9. Aufl. München., 1990.

Dammer, Pierre: Offizielle Bruchball-Regeln, in: Pax et gaudium. Spaß an Geschichte. Sport und Spiele in Antike und Mittelalter, Nr. 4, Aug. 2001, 8 f.

Die Schweiz im Mittelalter in Diebold Schillings Spiezer Bilderchronik, hrsg. von Hans Haeberli und Christoph von Steiger, Faksimile Verlag, Luzern 1991.

Du Cange, Charles DuFresne: Glossarium ad scriptores mediae et infimae latinitatis : in quo Latina vocabula novatae significationis, aut ... Accedit dissertatio De imperatorum Constantinopolitanorum ... numismatibus / Charles Dufresne. - Francofurti ad Moenum: Zunner. Vorlageform des Erscheinungsvermerks: Francofurti Ad Moenum, Impensis Johannis Davidis Zunneri, Typis Balthasaris Christophori Wustii.

Endrei, Walter: Spiele und Unterhaltung im alten Europa, Hanau, Verlag Werner Dausien, 1988.

Heers, Jacques: Vom Mummenschanz zum Machttheater, (dt.) Frankfurt am Main 1986.

Huizinga, Johan: Homo ludens, (dt.) ²1940.

Kant, Immanuel: Über Pädagogik. Herausgegeben von D. Friedrich Theodor Rink.

Königsberg: Friedrich Nicolovius, 1803, Nr. 67.

Koch, Konrad.: Die Geschichte des Fußballs im Altertum und in der Neuzeit, Nachdr. d. 2. durch e. Nachtr. verm. Aufl., Berlin, 1895, Münster 1983, 13.

Kurras Lotte: Ritter und Turniere: ein höfisches Fest in Buchillustrationen des Mittelalters und der frühen Neuzeit, Zürich 1992.

Küster, Jürgen: Spectaculum Vitiorum. Studien zur Intentionalität und Geschichte des Nürnberger Schembart-Laufes, Remscheid 1983, 1.

Landesdenkmalamt Baden-Württemberg und Stadt Zürich (Hrsg.): Stadtluft, Hirsebrei und Bettelmönch - Die Stadt um 1300. Stuttgart: Theiss, 1992.

Maurer, Helmut: Der „Plappartkrieg“ von 1458, in: Rück, Peter: Die Eidgenossen und ihre Nachbarn im Deutschen Reich des Mittelalters, Marburg an der Lahn, 1991, 193-214.

Mehl, Jean-Michel: Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècles, Paris 1990; Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à l'Age Classique, 116e Congrès National des Sociétés Savantes, hg. v. Jean-Michel MEHL, Chambéry 1991 (Comité des Travaux Historiques et Scientifiques, Section d'Histoire Médiévale et de Philologie).

Mittelhochdeutsches Wörterbuch von Benecke/Müller/Zarncke

Pfeiffer, Andreas (Hrsg.): Spielzeug in der Grube lag und schlief, museo 5/ 1993, Veröffentlichung der Städt. Museen Heilbronn, 2. Auflage 1994.

Schubert, Ernst: Freizeitsport und Spiele der kleinen Leute, in: Protokoll der Reichenau-Tagung vom 5. – 8. Okt. 1993, Nr. 334: Spiel. Sport und Kurzweil in der Gesellschaft des Mittelalters, hrsg. vom Konstanzer Arbeitskreis für mittelalterliche Geschichte e. V., 31-41.

Schütte, Sven: Spielen und Spielzeug in der Stadt des späten Mittelalters, In: Aus dem Alltag der mittelalterlichen Stadt (Hefte des Focke Museums Nr. 62), S. 201 - 210, Bremen 1982/ 1983

Saalburgmuseum, Bad Homburg v.d.H.; Landesdenkmalamt Baden-

Württemberg: Knochenarbeit - Artefakte aus tierischen Rohstoffen im Wandel der Zeit. Begleitheft zur Ausstellung im Saalburgmuseum. (Saalburg-Schriften; H.4. 1996).

Tagebuch der Heilig Land-Reise des Grafen Gaudenz von Kirchberg, Vogt von Matsch, Südtirol, im Jahre 1470. Bearbeitung und Kommentierung des von seinem Diener Friderich Staigerwalder verfaßten Reiseberichts, Werner Kreuer (Bearb.), Paderborn, 1990 (Essener Geographische Arbeiten 20).

Ulbricht, Ingrid: Die Verarbeitung von Knochen, Geweih und Horn im mittelalterlichen Schleswig. Karl Wachholtz Verlag Neumünster, 1984.

Zettler, M.: Die Bewegungsspiele. Ihr Wesen, ihre Geschichte und ihr Betrieb, Wien und Leipzig 1893.

Zingerle, Ignaz: Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter, Innsbruck 1873.

Internetquellen:

<http://www.ausgraeberei.de/spielzeug/Spiellit.htm>

<http://www.ausgraeberei.de/spielzeug/Spielhol.htm>

<http://www.ausgraeberei.de/spielzeug/Spieltext.htm>

<http://home.arcor.de/fehlner/inhalt/fussball/england.htm>

<http://www.schlossbergmuseum.de/sportstadt/b2-vor1800.htm> (28.02.04)

<http://www.quarks.de/fussball/01.htm> (26.02.04);

<http://www.cosmopolis.ch/cosmo18/fussball18.htm> (26.02.04).

Geschichtsdidaktik

Dehne, Brigitte / Schulz-Hageleit, Peter: Handeln ist keine Einbahnstraße, in: Geschichte lernen, 2. JG, Heft 9, 1989, 6-14.

Glonegger, Erwin: Das Spiele- Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte. Ravensburger Buchverlag, 2. Aufl. 1989.

Grosch, Waldemar: Spielzeug, in: Pandel, Hans-Jürgen (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verl., 1999, 619-669, 620.

Heers, Jacques: Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Age, ²1982.

Popp, Susanne: Der schwierige Umgang mit der Kategorie "gender". Geschichtsdidaktische Reflexionen zu einer 'universalen' Kategorie des Geschichtsunterrichts, in: zusammen mit Pellens, Karl/Behre, Göran/Erdmann, Elisabeth/Meier, Frank (Hg.): Historical Consciousness and History Teaching in a Globalizing Society, Frankfurt a. M., 293-324.