

HOMO LUDENS

Kinderspiele der Alten Römer

(Zu der Serie „Spielende Kinder“)

Friedrich Giesler

Der Titel verspricht mehr, als der Verfasser halten kann: Es geht mir nicht um eine Kulturgeschichte des Spiels (die hat Huizinga geschrieben)- und auch nicht um eine Abhandlung über Spiele der Kinder in der römischen Antike. Auch dieses Thema ist zu umfassend für mich. Mir geht es vielmehr um etwas ganz Bescheidenes, Begrenztes, nämlich um ein paar Informationen aus der Sammlerschublade, die angefallen sind, als ich meine neue Serie spielender römischer Kinder konzipierte. Vielleicht ist ja auch für andere etwas Neues und Interessantes dabei.

Zunächst fiel mir irgendwann auf, daß unsere Zinnfiguren immer schon gleich erwachsen sind. Dabei muß man in der Antike (und in späterer Zeit bis in unser Jahrhundert) davon ausgehen, daß Straßen und Plätze und Häuser und Höfe von Kindern wimmeln, also auch unsere zivilen Dioramenschauplätze. Für Römersammler gab es da die schönen Figuren von Dangelmaier¹ und immerhin ein paar Kinder in Begleitung Erwachsener unter den Madlener-Figuren² und in der Marktserie von Golberg³. Aber was tun Kinder fast immer (und tun es auch noch)? Sie spielen. Nur unsere kleinen Zinnrömer taten es nicht. Sie gingen brav an der Hand oder standen herum und hörten interessiert zu, was die Erwachsenen so erzählten und bohrten dabei z.T. in der Nase.

Auch das tun Kinder natürlich! Aber wo waren die Ball-, Nüsse-, Knöchel- und Reifenspieler? Wo waren die herumtollenden, in ihr Spiel vertieften, hingerissenen lieben Kleinen? Das ließ mir keine Ruhe und ich zeichnete sie. Und Hans-Georg Lecke setzte meine unvollkommenen Zeichnungen in perfekte Gravuren um, und Alexander Windisch-Sachs grub die noch fehlenden Knöchelspielerinnen und Reifenläufer in den Schiefer.

Die kleine Serie erlaubt es nun, einige typische Spiele römischer (auch provinzialrömischer) Kinder darzustellen:



Kinder beim NUCES CASTELLATAE Spiel

- Steckenpferdreiten (K 4)
- Ballspiel (K 2, K 3, K 12)
- Nüssespiele (K 1, K 5, K 6, K 7, K 8, K 9, K10, K11, K13)
- Knöchel-Spiel(K 14, K15, K16)
- Reifen-Spiel (K 17, K18, K19)

Steckenpferdreiten

Schon immer haben Kinder im Spiel die Erwachsenen nachgeahmt. In einer Kultur, in der im täglichen Leben Reiter als imposante Erscheinungen eine Rolle spielten, wird es also nicht verwundern, daß Knaben das Reiten mit einem einfachen Stecken, HARUNDO, imitierten. Vielleicht trabt unser Knabe also neben einer ausziehenden Abteilung Kavallerie einher. - (K 4)

Ballspiel

Mit Gegenständen werfen, sie zu fangen, und dabei miteinander in

Wettstreit zu treten, kommt dem kindlichen Bewegungsdrang entgegen und der Lust am Wettstreit. Ein weicher Gegenstand, wie ein Lumpenball, an dem man sich nicht verletzen kann und der nicht beschädigt wird, wenn er fällt, gehört daher wohl zu den alten Kinderspielen. Die Römer kannten verschiedene Spielbälle, der Sammelbegriff für alle vier Typen war PILA, was auch „Ballspiel“ hieß:

- den TRIGON, einen kleinen, festen und hart ausgestopften Ball ähnlich unserem Schlagball, mit dem ein Spiel gleichen Namens ausgetragen wurde, bei dem drei Spieler im Dreieck standen und sich den Ball (oder auch mehrere Bälle) zuwarfen,
- die PAGANICA (sc. PILA), einen mit Daunen gestopften Ball mit Lederhülle, der ursprünglich von Landbewohnern (PAGANI) benutzt worden war und größer war als der TRIGON,
- das HARPASTUM, das bei einem besonderen Spiel mit zwei Parteien benutzt wurde, bei dem es darum ging, den Ball aufzuheben, abzuspielen und aus den Grenzen des Feldes zu befördern, und schließlich
- den FOLLIS, der größte der Bälle, eine mit Luft gefüllte Blase, die zum Spiel mit den Unterarmen geprellt wurde.

Eine römische Wandmalerei zeigt drei Kinder, zwei Jungen und ein Mädchen, beim Spiel mit der PILA, vermutlich dem TRIGON oder einer PAGANICA. - (K 2, K 3, K 12)

Nüssespiele

Diese müssen bei römischen Kindern sehr verbreitet gewesen sein, da sie in der lateinischen Literatur toposartig vorkommen. Sie waren sozusagen das Kinderspiel überhaupt. So ist auch die Redensart NU-

¹ 1 RP 33-38 aus der Serie „Provinzialrömer“

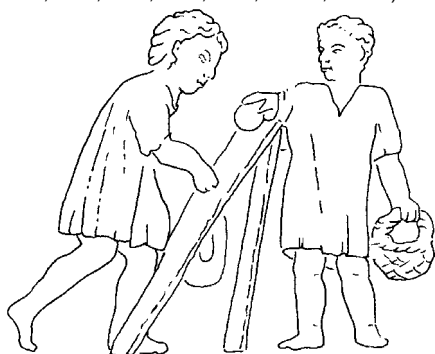
² M 15. M 24, heute bei Neckel

³ 3 Go 799

GES RELINQUERE (die Nüsse zurücklassen) ein idiomatischer Ausdruck für Erwachsenwerden.

Es gab viele verschiedene solcher Spiele mit Nüssen. Sie hatten den Charakter von Glücks- oder Geschicklichkeitsspielen.

Zu den letzteren gehört das Nusstürmchen-Spiel (NUCES CASTELLATAE). Es geht so vor sich: Aus 4 Nüssen werden kleine Pyramiden mit 3 Nüssen als Basis aufgestellt; von einer Linie aus versucht der Spieler, die Nusstürmchen zu treffen und zu zerstören. Die Nüsse der zerstörten Türmchen dürfen behalten werden. Vermutlich wurde in Mannschaften gespielt; darauf lassen zumindest die Reliefs mit heftig gestikulierenden Knaben schließen. Es war also eine Art „Krieg der Nüsse“ (daraus verweist auch das Wort CASTELLATUS, in dem CASTELLUM steckt). - (K 11 ; K 1, K 5, K 6, K 8, K 9, K 10, K 13)



Nüssespiel an der schiefen Ebene

Andere Nüssespiele waren eher Glücksspiele (die sich nicht nur in der römischen Antike großer Beliebtheit auch bei Erwachsenen erfreuten). Dazu gehört das Nüssespiel mit der schiefen Ebene. Dabei lassen die Kinder eine Nuß ein schräggestelltes Brett (TABULA) hinunter rollen; trifft sie eine bereits unten liegende Nuß, so gehören beide dem Spieler und vergrößern dessen Vorrat. Hierbei wurde vermutlich reihum gespielt. - (K 7; K 1, K 5, K 6, K 8, K 9, K 10, K 13) Mit Nüssen konnte man auch das DELTA-Spiel und das ORCA-Spiel austragen, bei denen es sowohl auf Geschicklichkeit wie auf Glück ankam. Für das erstere wurde ein gleichseitiges Dreieck auf den Boden gemalt, das von der Basis

aus in 10 gleich breite Felder unterteilt war, welche die Nummern I bis X trugen (X an der Spitze des Dreiecks und deshalb besonders schwer zu treffen). Geworfen wurde wohl wieder von einer Startlinie aus, die sich in einiger Entfernung von der Basis des Dreiecks befand. Das Kind, welches seine Nuß in das höchste Feld bugsierte, bekam wahrscheinlich die Nüsse aller anderen Mitspieler. Entsprechend aufgeregt ging es auch bei diesem Spiel her, und nicht immer ging es ohne Streit ab (vgl. Figur K 10).

Für das ORCA-Spiel benötigten die Kinder ein Gefäß mit engem Hals⁴ als Ziel des Werfens. Ansonsten war der Verlauf wahrscheinlich ähnlich wie beim DELTA-Spiel. Wer in das Gefäß traf, sammelte ein. - (K 11; K 1, K 5, K 6, K 8, K 9, K 10, K 13)

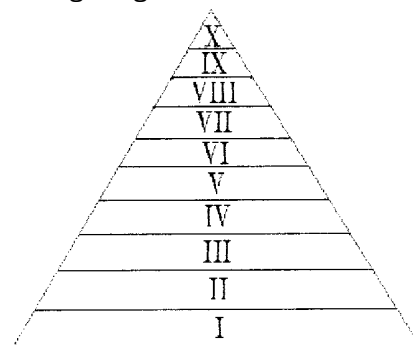
Das Knöchel-Spiel

Zu den reinen Glücksspielen, bei denen auch Erwachsene ihren Besitz riskierten, gehört das Spiel mit den Sprunggelenk-Knochen von Schafen (TALUS, Plural TALI). Es war so beliebt, daß sogar künstliche „Knöchelchen“

aus Elfenbein oder Bronze hergestellt wurden. Den vier Seiten, die beim Fall der Knöchelchen nach oben zu liegen kommen konnten, waren, je nach Wahrscheinlichkeit bzw. Unwahrscheinlichkeit, bestimmte Werte zugeordnet. Vier TALI bildeten einen Satz und wurden gleichzeitig geworfen. Die Schmalseiten zählten mit 1 und 6, die Breitseiten 3 und 4 Punkten. Die Punkte wurden aber nicht einfach addiert; ähnlich wie beim heutigen Knobeln zählten besondere Kombinationen gesondert. So sind die Namen des schlechtesten Wurfs, CANIS (der Hund), und des besten Wurfs, VENUS (die Liebesgöttin), überliefert. Außerdem gab es noch den BASILICUS (Königswurf), die SENIONES (lauter Sechsen) und den VULTURIUS (Geier), einen anderen minderwertigen Wurf.

⁴ Ein solches Gefäß ist in der Serie nicht enthalten. Es findet sich aber in der Serie „Provinzialrömer“ von Wilfried Dangelmaier (Bietigheimer Str. 26, 7150 Backnang-Heiningen) unter der Nummer RP 31.

Die TALI wurden, wie antike Abbildungen und Quellen zeigen, jedoch für verschiedene Spiele benutzt, darunter auch für ein Geschicklichkeitsspiel (es wird ähnlich noch heute mit den Knöchelchen gespielt). Es hieß PENTILITHA (Fünfstein). Dabei wurden fünf Knöchelchen in festgelegter Folge mit Handfläche und -rücken geworfen und gefangen.



Das Delta-Spiel

Auch für Orakel waren die TALI geeignet, z. B. für die entscheidende Frage von „Er liebt mich. - Er liebt mich nicht.“ Vielleicht gibt es deshalb hauptsächlich Abbildungen TALI spielender Mädchen. - (K 14, K15, K16)

Reifenspiel

Dem kindlichen Bewegungstrieb und Wettstreit kam auch das Spiel mit Rädern, Scheiben oder Reifen entgegen. In römischer Zeit spielten die Knaben damit vielleicht die Wagen-Rennen im CIRCUS nach, die bei den Erwachsenen eine so große Rolle in der Unterhaltung spielten (vergleichbar dem Fußball heute). Der Reif (TROCHUS) bestand oft aus Eisen oder Bronze und wurde, wie bis in unser Jahrhundert, mit einem Stock (CLAVIS) getrieben. Wie Reliefs nahelegen waren dabei Wendemarken (METAE) zu umrunden wie beim Wagenrennen der Großen, und mancher „Wagenlenker“ erlitt dabei wohl einen Schiffbruch (NAUFRAGIA) wie so viele berühmte Rennwagenfahrer im CIRCUS, die es

dabei allerdings Leib oder Leben kostete. Die Spannung und Begeisterung des kindlichen Publikums dürfte aber wohl kaum geringer gewesen sein als die ihrer erwachsenen Vorbilder. - (K17, K18, K19; als Publikum geeignet: K 1, K 8, K 9, K 10, K 12)

Bemalungangaben:

Man muß nur darauf achten, die Kinder nicht zu farbenprächtig einzukleiden; alle Töne natürlicher Wolle sind angebracht. Die Schuhe, soweit welche (von Kindern

wohlhabenderer Leute) getragen werden, sind schwarzbraun. Soziale Unterschiede lassen sich durch andersfarbige Säume und Borten (vor allem bei den Mädchen) oder durch CLAVI⁵ an den Tuniken der Knaben darstellen. Die Haare der Kinder können alle Töne von Hellblond bis Blauschwarz umfassen (je nach Gegend in anderer prozentualer Zusammensetzung).

Angaben zu den Gegenständen:

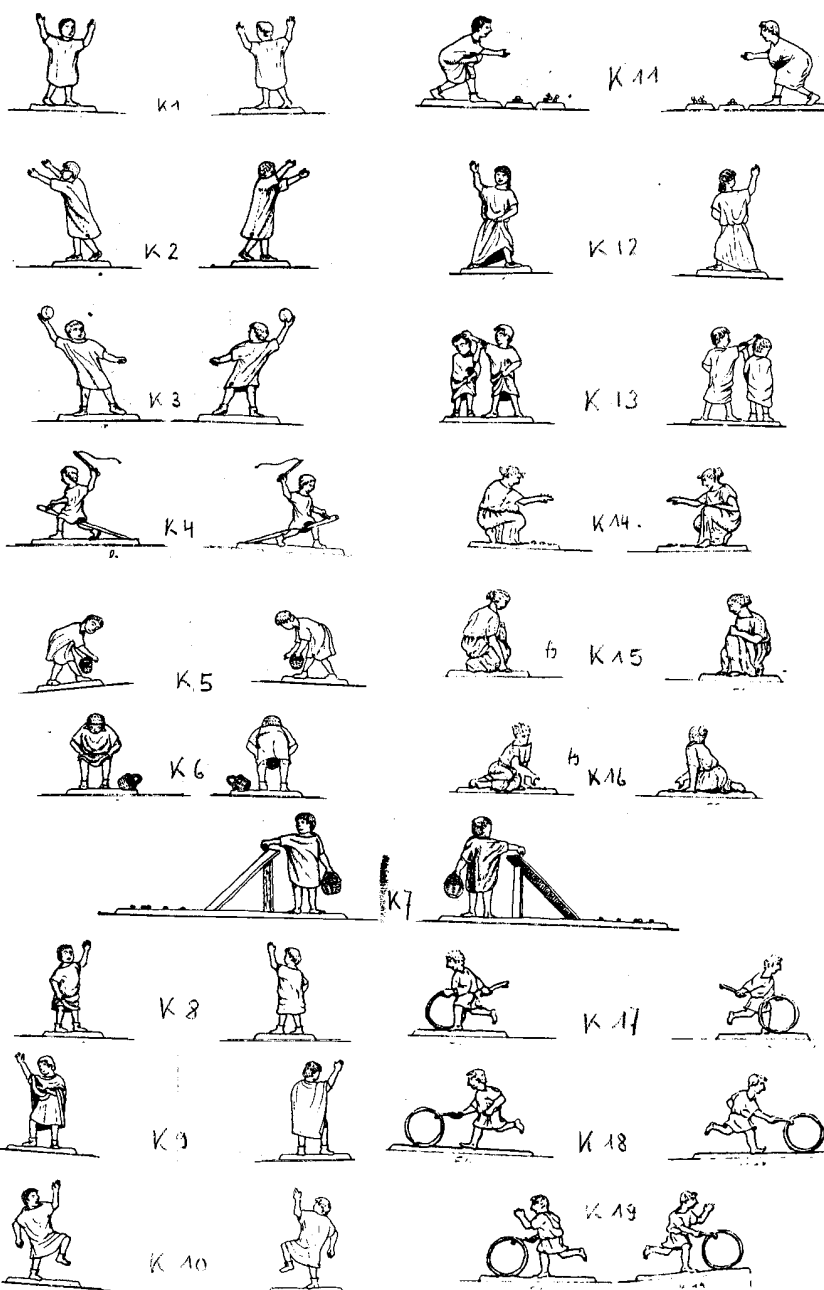
- K2 Ball: mittelbraunes Leder
 K4 Stecken: grünbraun, Peitschenstiel: grau-braun, Peitschenschnur: weißlich gelb
 K5 Körbchen: gelbbraun
 K6 Körbchen: grünbraun
 K7 schiefe Ebene: weißlich gelb bis graugelb (Holz)
 K14-16 Knöchel: knochenweiß
 K17-19 Reifen: bronzen, eisern oder holzfarben

Liste der Figuren

- K 1 jubelnder Knabe
 K 2 Knabe beim Ballspiel
 K 3 Knabe beim Ballspiel
 K 4 Knabe auf Steckenpferd
 K 5 Knabe mit Körbchen beim Nüssespiel, sich bückend
 K 6 Knabe mit Körbchen beim Nüssespiel, sich bückend
 K 7 Knabe beim Nüssespiel, an der schiefen Ebene
 K 8 Knabe, jubelnd
 K 9 Knabe, jubelnd
 K 10 Knabe, vor Freude tanzend
 K 11 Knabe beim Nüsse-Werfen
 K 12 Mädchen, winkend
 K 13 zwei Knaben, sich streitend
 K 14 junges Mädchen beim Knöchelspiel
 K 15 junges Mädchen beim Knöchelspiel
 K 16 junges Mädchen beim Knöchelspiel
 K 17 Knabe beim Reifenspiel
 K 18 Knabe beim Reifenspiel
 K 19 Knabe beim Reifenspiel

Literatur:

- Anita Rieche, *So spielten die Alten Römer, Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten*



Spielende Kinder

ten,

Köln: Rheinland Verlag, 1981

- Anita Rieche, *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, Stuttgart: Württembergisches Landesmuseum, 1984 (Schriften des Limesmuseums Aalen Nr. 34)

⁵ Dies sind eingewebte Streifen auf der Tunika, die von Hals bzw. den Schultern zum Saum laufen.