

Sprache der Dinge

Kursjahr 2024/25

Gutachterin: Dr. Friederike Kruse (Deutsches Spielzeugmuseum Sonneberg)

5000 Jahre Spiel und Spaß

Praxisorientierte Sonderausstellung im Museum Mörfelden

01.06. bis 16.12.2025¹

von

Juliane Karolin Spallek

03.03.2025

¹ Hierbei handelt es sich um eine fiktive Zeitspanne. Das Projekt ist entsprechend der Vorgaben noch nicht realisiert worden.

Inhalt und Zielsetzung

Im Zuge des 115-jährigen Jubiläums des Gesellschaftsspiels *Mensch ärgere dich nicht* soll eine praxisorientierte Sonderausstellung für das Museum Mörfelden konzipiert werden. Die Ausstellung soll den Besuchenden anhand ausgewählter Beispiele die Entwicklung der menschlichen Spiel- und Unterhaltungskultur von der Frühgeschichte bis heute aufzeigen.

Ziel des Projekts ist insbesondere bei jüngeren Besuchenden ein nachhaltiges Interesse an Geschichte zu wecken, das im Schulunterricht mit einem eher trockenen Fokus des Lehrplans auf den „großen“ Ereignissen und Akteuren leider häufig vernachlässigt wird. Indem interaktiv an ein Thema herangeführt wird, das näher an dem eigenen Leben sein dürfte als die Inhalte des Schulunterrichts, soll beispielhaft gezeigt werden, dass die Beschäftigung mit Geschichte durchaus Spaß machen kann, aber auch Zusammenhänge zwischen unserem Leben heute und dem der Menschen in der Vergangenheit deutlich macht: Überall und zu jedem Zeitpunkt in der Menschheitsgeschichte wurde und wird in den verschiedensten Kontexten sowie auf unterschiedlichste Art und Weise gespielt. Das Bedürfnis nach Unterhaltung aber auch das Gemeinschaftsgefühl, das beim gemeinsamen Spielen entsteht, blieb im Laufe der Zeit unverändert. Dadurch werden die Geschichte und die Menschen der Vergangenheit nahbarer.

Als Zielgruppe angedacht sind daher Kinder und Jugendliche im Alter von circa 10 bis 15 Jahren, gerne auch in Begleitung ihrer Familien. Besuche von Schulklassen sind ebenfalls naheliegend. Das ausschlaggebendste Merkmale der Zielgruppe ist gleichzeitig die größte Schwierigkeit, die mit ihr verbunden ist: Es besteht ein größerer Drang nach Unterhaltung bei einer geringeren Aufmerksamkeitsspanne, die sich teils auch in einem fehlenden Willen zum Lesen von Texten erkennbar macht. Die Inhalte müssen daher möglichst knapp, einfach und fesselnd formuliert sein. Gleichzeitig müssen die Spiele derart vereinfacht werden, dass das Ausprobieren schnell zu einem Erfolgserlebnis führt. Eine höhere Affinität der Zielgruppe für digitale Medien stellt ebenfalls in Frage, inwieweit ein analoges Angebot überhaupt noch angemessen ist und ob man sie, zum Beispiel, nicht eher mit einem multimedialen Konzept für sich interessieren könnte. Im Vorfeld soll daher vom Museumspersonal ein Probedurchlauf mit einer Schulklasse der lokalen Grund- und/oder Gesamtschule eingeplant werden, die daraufhin Feedback gibt und somit bei der Überarbeitung des Ausstellungskonzepts mitbeteiligt ist.

Aufbau und Logistik

Den Besuchenden werden in der Sonderausstellung beispielhaft vier historische Spiele vorgestellt. Bei der Auswahl der Spiele wurde darauf geachtet, dass sie sich möglichst in ihrer

zeitlichen und räumlichen Ausprägung, Spielweise und ihrem historischen Kontext unterscheiden. Die Wahl fiel auf die folgenden Spiele:

1. Senet (Frühgeschichte, Kemet/Altes Ägypten): Gesellschaftsspiel
2. Penthelitha (Antike, Mittelmeerraum): Geschicklichkeitsspiel
3. Tuho (Mittelalter, Koreanische Halbinsel): Wurfspiel
4. Bul (Neuzeit, Mopan & Q'eqchi' Maya/Mesoamerika): Taktikspiel

Die Sonderausstellung soll im Obergeschoss des Museums Mörfelden aufgebaut werden. Diese Ausstellungsfläche steht prinzipiell leer, um für Veranstaltungen verwendet werden zu können. Für jedes historische Spiel sind je zwei Ausstellungstafeln eingeplant, auf denen knapp dessen kulturelle und gesellschaftliche Rolle erläutert wird. Die Texteinhalte werden mit Fotomaterial unterlegt. Wiederverwendbare Ausstellungstafeln aus Holz und spezielles Druckpapier sind bereits im Bestand des Museums und ermöglichen auch eine kurzfristige Bearbeitung der Inhalte. Die Tafeln müssen daher lediglich geschliffen und mit den neuen Ausstellungstexten bedruckt werden, was über die städtische Druckerei im Rathaus Mörfelden vom Museumspersonal selbst übernommen werden kann. Die Druckkosten sind bereits pauschal in den Jahresetat eingerechnet. Die Texte werden während der regulären Arbeitszeiten des Museumspersonals verfasst und editiert, wofür gut vier bis sechs Woche eingeplant werden müssen. Dies gilt auch für die Gestaltung der Tafeln und die Erstellung eines genauen Lageplans, die zeitgleich erfolgen soll.

Die Dauerausstellung des Museums befasst sich primär mit dem Alltag der Bevölkerung Mörfeldens im 19. und 20. Jahrhundert. Zu dieser Sammlung gehören auch mehrere Vitrinen mit altem Spielzeug. Im Eingangsbereich der Sonderausstellung soll daher ein Exponat aus diesen Vitrinen präsentiert werden, um sowohl einen Rückverweis auf die Gegenwart als auch auf die Dauerausstellung zu gewähren. Dafür soll eine der ungenutzten Objektstelen des Museums verwendet werden. Ebenfalls wird eine einleitende Ausstellungstafel als Begleittext vorbereitet. Mit Hinblick auf das 115-jährige Jubiläum von *Mensch ärgere dich nicht* und dessen Rolle als beliebteste Gesellschaftsspiel in Deutschland, wäre das Spiel ein naheliegendes Exponat für den Eingangsbereich. Daneben soll an einem Whiteboard oder einer Pinnwand, die sich ebenfalls im Bestand des Museums befinden, die Möglichkeit gegeben werden, dass die Besuchenden ihre eigenen Lieblingsspiele nennen. Dies ermöglicht eine potentielle Ausweitung der Sonderausstellung: Denkbare wäre eine leere Stele im Eingangsbereich, die in regelmäßigen Turnus mit einem der Besucherspiele bestückt wird.

Im Rest der Ausstellung sollen stattdessen Repliken Verwendung finden, mit denen die Besuchenden auch interagieren dürfen und sollen. Neben den jeweiligen Ausstellungstafeln sollen dafür spezielle Spielbereiche ausgewiesen werden. Für die Spiele Senet und Bul werden dafür Tische und Stühle zur Verfügung gestellt. Für die Spiele Penthelitha und Tuho werden stattdessen mit farbigen Markierungsband die Spielflächen auf dem Boden gekennzeichnet und Sitzkissen vorbereitet. Zusätzlich dazu werden Spielanleitungen erstellt, ausgedruckt und in kleinen Flyerständen an den Ausstellungstafeln angebracht, die von den Besuchenden auch mit nach Hause genommen werden können. Je ein laminiertes Exemplar verbleibt dagegen im Ausstellungsraum. Diese werden entweder auf den Tischen oder dem Boden fixiert. Lediglich die Repliken, vier Flyerstände und mögliches Ersatzmaterial müssen vorab käuflich erworben werden. Die restlichen Materialien befinden sich im Museumsbestand. Für den Erwerb der Materialien, insbesondere der Repliken, muss man gut drei bis vier Wochen Lieferzeit und wohl nicht mehr als 200 Euro einplanen. Der Aufbau der Ausstellung durch das Museumspersonal und die Ehrenamtlichen sollte dagegen in maximal zwei bis drei Tagen zu bestreiten sein.

Während der Öffnungszeiten (Dienstag 15-17 Uhr, Sonntag 14-17 Uhr) wird das Museum von Ehrenamtlichen beaufsichtigt. Die Aufsichten werden während der Dauer der Sonderausstellung um eine Person aufgestockt, die das Obergeschoss betreut. Nach Schließung des Museums sollen neue Spielanleitungen ausgelegt und gegebenenfalls fehlendes oder beschädigtes Material ersetzt werden. Dafür wird im Ausstellungsraum eine Materialkiste vorbereitet. Die Ehrenamtlichen werden vorab an einem Nachmittag vom Museumspersonal eingewiesen. Auf Nachfrage sind begleitete Spielführungen durch die Ausstellung vorstellbar. Es entstehen keine zusätzlichen Personalkosten.

Werbematerialien werden im Vorfeld von der städtischen Grafikerin erstellt und stadintern gedruckt. Die Pressemitteilungen und andere Werbetexte wie dem Museumsnewsletter (Mailingliste) werden vom Museumspersonal während der regulären Arbeitszeiten verfasst. Insgesamt kann man mit einer Vorbereitungszeit von gut vier Monaten und Gesamtkosten, inklusive Werbematerial, von circa 250 bis maximal 300 Euro rechnen.

Bewertung und Aussicht

Das gemeinsame Ausprobieren der Spiele bildet den praxisorientierten Kern der Sonderausstellung, da es durch den Unterhaltungswert nicht nur das Gelernte festigt, sondern ebenfalls die Sammlung des Museums für die Besuchenden zugänglich macht sowie ein nahbareres Bild von Geschichte und Museen abseits vom Schulunterricht vermitteln kann. Die Exponate spielen dementsprechend die zentrale Rolle in der Sonderausstellung. Anhand der

aktiven Beschäftigung mit der Ausstellung und nicht zwingend der Besucherzahlen an sich soll der Erfolg des Projekts bemessen werden.

Eine Gefahr, die dabei entsteht, ist natürlich, dass die Ausstellung nur auf das Spielen reduziert wird und die Ausstellungstexte mit den eigentlich zu vermittelnden Inhalten ignoriert werden. Daher wäre denkbar, dass man die Ausstellungstexte möglicherweise in stark gekürzter Form auf den Spielanleitungen einbindet, die die Besuchenden zwangsläufig überfliegen müssen, um die Spielregeln zu verstehen, und danach mit nach Hause nehmen können. Dies hätte den Vorteil, dass die Inhalte wiederholt gelesen werden können. Hierbei muss man jedoch drauf achten, dass die Besuchenden nicht von der Textmenge erschlagen werden und dementsprechend auch die Spielanleitungen ignorieren. Die größten Problemstellen ergeben sich durch die veränderten Bedürfnisse der ausgewählten Zielgruppe, wie bereits eingangs erwähnt wurde. Eine stärkere Einbindung der Ehrenamtlichen als Begleit- statt reines Aufsichtspersonal wäre sinnvoll, um in einen direkten Dialog mit den jungen Besuchenden zu treten und diese zum Fragen sowie Mitmachen zu animieren.

Längerfristig lässt sich die Erfüllung des zu Beginn genannten Ziels nur durch anhaltenden Kontakt mit den jungen Besuchenden über weiterführende Angebote wie die jährlichen Ferienspiele festigen. Die Sonderausstellung eröffnet jedoch eine weitere Chance für den Erstkontakt, der ansonsten oftmals ausbleibt.

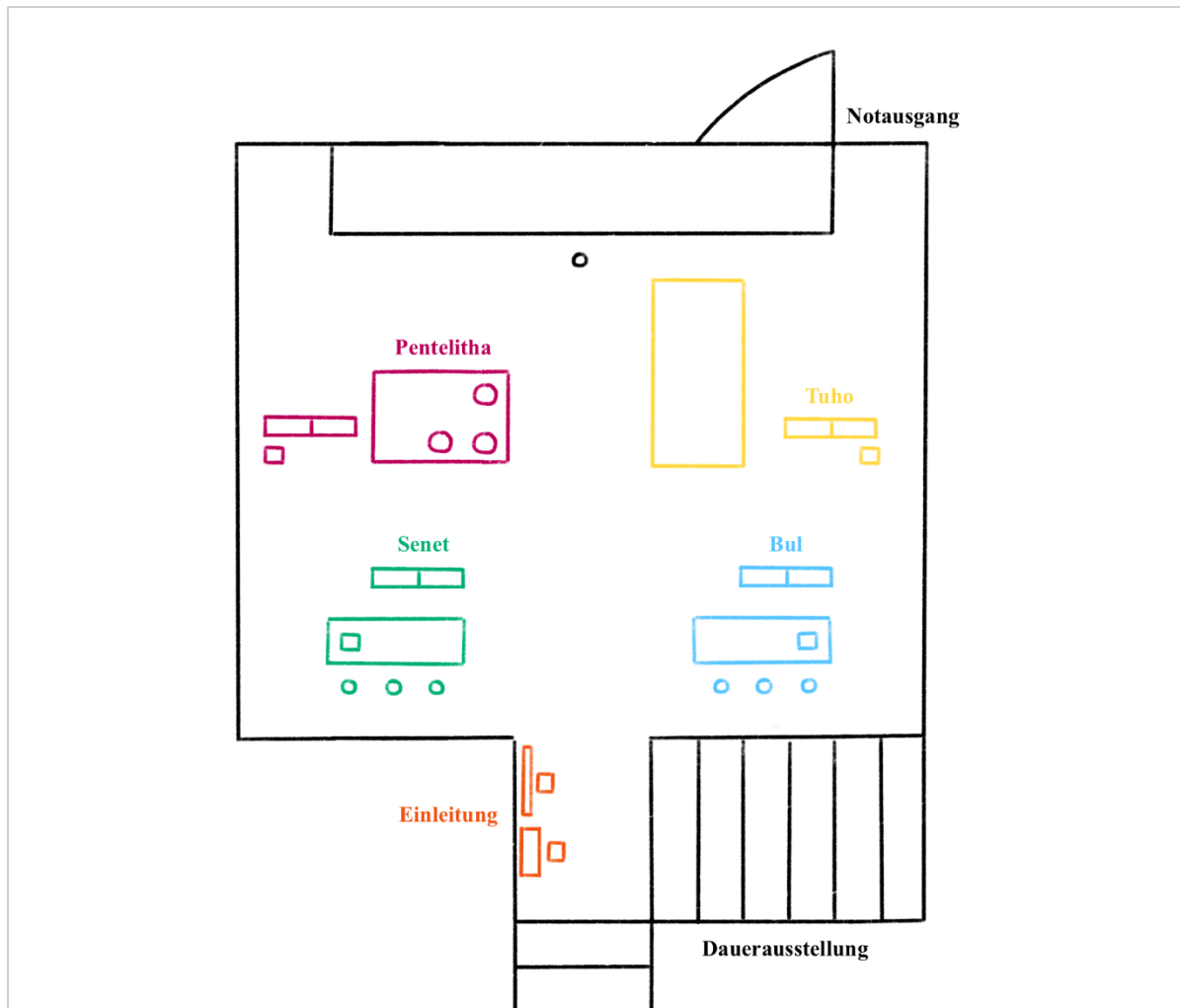
Nach Ende der Sonderausstellung sollte das Konzept auf jeden Fall basierend auf den Beobachtungen der Ehrenamtlichen und des direkten Feedbacks der Besuchenden angepasst werden. Vorstellbar wäre diese Überarbeitung in Zusammenarbeit mit der lokalen Grund- und/oder Gesamtschule sowie anderen Jugendorganisationen durchzuführen und somit nochmals in engeren Austausch mit der Zielgruppe zu treten. Neben der Möglichkeit die Ausstellung wiederholt anzubieten oder stadintern auszuleihen, zum Beispiel in der Stadtbücherei oder im lokalen Jugendtreff, wäre eine Umarbeitung zu einem maximal zweistündigen Führungskonzept für Schulklassen sinnbringend.

Anhang

Potentieller Ablaufplan

03.02.-14.03.2025	Verfassen der Ausstellungstexte und Begleitinhalte Gestaltung der Ausstellungstafeln und des Lageplans
03.02.-07.02.2025	Materialcheck Lichttest Anfrage für Gestaltung von Werbematerial (Plakate, Flyer etc.)
10.02.-07.03.2025	Beschaffung der Repliken und fehlenden Materialien, Lichtmittel etc.
17.03.-20.03.2025	Testdruck der Ausstellungstexte und Begleitinhalte Vorbereitung des Probelaufs mit einer Schulklasse
24.03.-25.03.2025	Probelauf mit einer Schulklasse
26.03.-18.04.2025	Überarbeitung der Ausstellung Einteilung der Aufsichten
21.04.-02.05.2025	Instandsetzung der Ausstellungstafeln finaler Druck der Ausstellungstexte und Begleitinhalte
05.05.-07.05.2025	Verteilung des Werbematerials
12.05.-15.05.2025	Vorbereitung des Pressematerials
16.05.2025	Versand der Pressemitteilung und des Museumsnewsletters
28.05.-29.05.2025	Reinigung der Ausstellungsfläche Aufbau der Ausstellung
30.05.-31.05.2025	Einweisung der Ehrenamtlichen
01.06.2025	Vernissage
16.12.2025	Finissage
17.12.-18.12.2025	Abbau der Ausstellung

Potentieller Lageplan



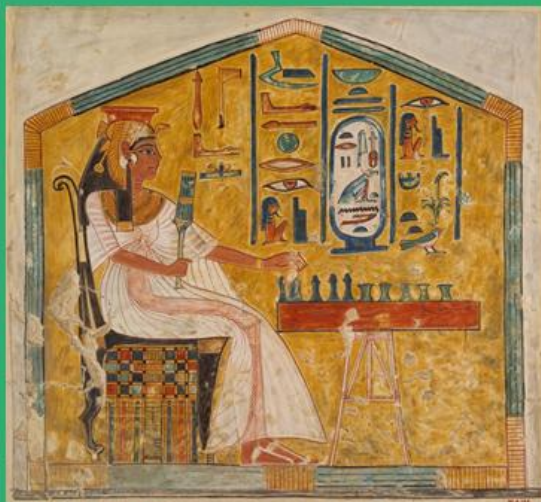
Entwurf einer Ausstellungstafel: Senet

SENET

Kemet (Altes Ägypten), um 3000 v. Chr.-300. n. Chr.

Senet ist eines der ersten Gesellschaftsspiele der Menschheitsgeschichte. Die ältesten Senetbretter sind mehr als **5000 Jahre** alt und somit älter als die Pyramiden von Gizeh! Vom einfachen Handwerker bis zum mächtigen Pharao: Senet wurde in Kemet (Altes Ägypten) von **jedem** gespielt.

Die Spielregeln von Senet ähneln unserem modernen **Mensch ärgere Dich nicht**: Ziel des Spiels ist es als Erster alle seine Spielfiguren auf die andere Seite des Spielbretts zu bringen.



Nefertari beim Senetspiel

Wandmalerei aus dem Grab der Königin Nefertari (QV66), Replik
(Original: Tal der Königinnen, Ägypten; um 1250 v. Chr.)



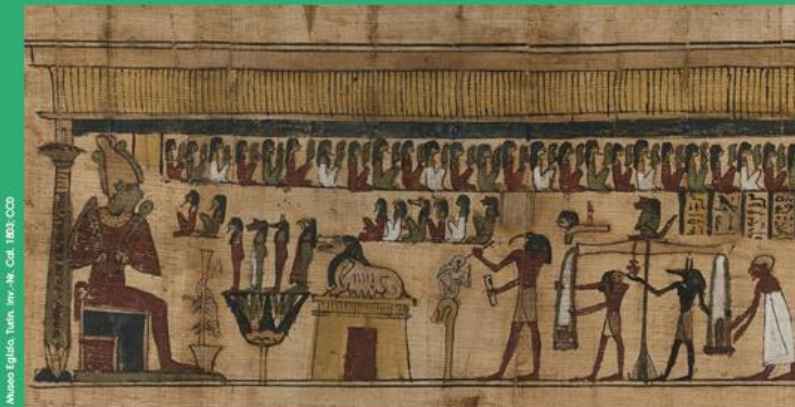
Senetbrett des Pharao Amenophis III.
(Tal der Könige, Ägypten; um 1390-1353 v. Chr.)

SENET

Kemet (Altes Ägypten), um 3000 v. Chr.-300. n. Chr.

Neben der reinen Unterhaltung hatte Senet auch eine **religiöse** Funktion: Das Spiel sollte auf die gefährliche Reise durch die *Duat* - die **Unterwelt** - vorbereiten. Diejenigen, die sich als würdig erwiesen, durften im *Gefilde der Binsen* das ewige Leben genießen. Andernfalls wurde das Herz des Toten von Ammit - einem Mischwesen aus Löwe, Krokodil und Nilpferd - gefressen. Damit hörte man auf zu existieren.

Auf der Rückseite von vielen Senetbrettern befindet sich ein weiteres Spiel: das **Zwanzig-Felder-Spiel**. Dessen Vorläufer wurde um 1550 v. Chr. während der Fremdherrschaft der sogenannten Hyksos nach Kemet gebracht und dem Senet angeglichen.



Museo Egizio, Turin, Inv.-Nr. Coll. 1803, CDD

Totengericht

Totenbuch des Hor, Ausschnitt
(Theben, Ägypten; um 332 v. Chr.-565 n. Chr.)



Metropolitan Museum, New York, Inv.-Nr. 16.104.75v, CC 0.0 Wikimedia

Spielfeld des Zwanzig-Felder-Spiels

Spielkasten mit Zwanzig-Felder-Spiel & Senet, Oberseite
(Theben, Ägypten; um 1635-1458 v. Chr.)



SENET
Spielbrett

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

SENET

Spielregeln



Wir brauchen...

- 2 Spieler
- 1 Spielbrett
- 10 Spielfiguren
- 4 Wurfhölzer **oder** 1 Würfel

Und so geht's!

Start

- Jeder Spieler bekommt **5** Spielfiguren.
- Die Spielfiguren werden abwechselnd auf den Feldern **1 bis 10** aufgereiht.
- Der **jüngste** Spieler wirft oder würfelt zuerst.

Spiel

- Wirf oder würfle, um eine deiner Figuren zu bewegen.
Die Richtung entspricht den Zahlen auf dem Brett.
- Wurfhölzer: **1-4** Felder 1-4 schwarze Seiten
 5 Felder keine schwarze Seite
- Auf einem Feld kann immer nur **eine** Figur stehen.
Tausche, wenn zwei Figuren auf einem Feld landen.
- Spezialfelder: **15, 27** Springe zum anderen Feld.
 26, 28, 29 Figuren können nicht
 vertauscht werden.
 30 Nimm die Figur vom Brett.

Schluss

Die Person, die als Erstes **alle** ihre Spielfiguren vom Spielbrett befördert, gewinnt.

Für Experten (!)

- Gegnerische Figuren können **nicht vertauscht** werden, wenn **zwei** in einer Zeile oder Spalte stehen.
- Gegnerische Figuren können **nicht übersprungen** werden, wenn **drei** in einer Zeile oder Spalte stehen.