

SPIELBUCH

mit der

Erklärung des Spieles und der Lösung der
Aufgaben.

DAS NEUE SPIEL.

Österreich-Ungarn.

Eine nützliche Unterhaltung
für die
reifere Jugend

von

JOSEF HÖFER,

Oberlehrer in St. Martin bei Weitra, Nieder-Österreich.



Vorwort.



ahlreich sind die Hindernisse und Gegner, welche dem Wirken der Schule im Wege stehen, das Gedeihen ihrer Saat beeinträchtigen. Schon der dem Jugendalter eigentümliche Leichtsinn, wie nicht minder die Zerstreung und Vergessenheit spotten nur zu oft des eisernen Fleißes und der methodischen Geschicklichkeit des Lehrers.

Ein gefährlicher Gegner ernster Schularbeit, welcher die erwähnten Seelenzustände mitunter geradezu bedingt, ist der Spieltrieb der Kinder. Wie Spreu im Winde zerstieben beim Verlassen der Lernstätte die soeben erhaltenen Eindrücke, und der einzige Gedanke, der unserer lieben Jugend Herz und Gemüt beseelt, das Ziel ihrer Sehnsucht, ist und bleibt das Spiel. Und doch soll die Jugend spielen, ja sie muss spielen; nur ein Tyrann, aller menschlichen Regungen bar, könnte ihr's verwehren.

Was aber soll unsere Jugend spielen? Es gibt Spiele im Freien, welche besonders die Stärkung der Atmungs- und Bewegungsorgane zum Zwecke haben, und Spiele im Hause am trauten Familientische, welche nur dann einen Wert haben, wenn neben der Unterhaltung Verstand und Herz nicht leer ausgehen. Doch wie sieht es in Wirklichkeit mit diesen Spielen aus?

Während bei der erstgenannten Art der Spiele des Guten oft zu viel geschieht und sie mitunter sogar in Balgereien ausarten, hat die zweite Art der Spiele gewöhnlich einen einseitigen, wo nicht geisttötenden Charakter, oder es wird ohne Bedenken sogar zum Kartenspiel gegriffen und hierbei oft der Keim einer verderblichen Leidenschaft in das jugendliche Herz gepflanzt.

Letztere Erwägung, und um den Spieltrieb der Kinder zweckmäßig auszunützen, führte den Verfasser auf die Idee, ein neues Spiel aufzustellen, welches, fußend auf pädagogischen Grundsätzen, ausschließlich die Tendenz verfolgt, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und der Jugend Gelegenheit zu bieten, das in der Schule Gelernte wiederholend zu verwerten und es so zum unverlierbaren geistigen Eigentum zu machen.

Das „neue Spiel“ vereinigt nun besondere Vorteile in sich, die einer näheren Erörterung wohl würdig sind.

I. Bezweckt es die nachhaltige Einprägung und Festigung von in der Schule erworbenen Kenntnissen, denn Wiederholung ist die Mutter alles Lernens.

II. Ist das neue Spiel ein Prüfstein, an dem die Jugend ihr in der Schule erworbenes Wissen und Können erproben kann.

III. Weckt das neue Spiel die Lernlust; denn die im neuen Spiel erzielten Erfolge oder Misserfolge lassen die Jugend nicht gleichgültig, und so wird sie mittelbar zu geistiger Regsamkeit angeregt und veranlasst.

IV. Ist das neue Spiel geeignet, das Interesse des Elternhauses für die Schule zu heben. Wie die Kinder, sind auch die Erwachsenen dem Spiel in der Regel nicht abhold, besonders wenn demselben irgend eine praktische Idee zugrunde liegt.

Nun ist das in Rede stehende neue Spiel so recht eigentlich für die Familie bestimmt, in welcher eine möglichst gute Kindererziehung die vornehmste Aufgabe bildet. Was tun viele Eltern nicht alles diesem erhabenen Zwecke zuliebe? Sie stellen den vorschulpflichtigen Lieblingen verschiedene Spielsachen auf den Weihnachtstisch, und erzählen ihnen in der freien Zeit Geschichten.

Doch der weitere Gang der Bildung in der Schule bleibt den meisten Eltern ein verschlossenes Buch. Die bildende Einwirkung auf das Kind erscheint durch die manchen Eltern nicht bekannten Anforderungen der Schule gleichsam gelöst, und man sieht nicht selten mit argwöhnischen oder geringschätzenden Blicken auf das Wirken der Schule hin. Könnte da nicht eine Brücke zwischen Haus und Schule hergestellt werden?

Das neue Spiel ist nun seiner Einrichtung nach geeignet, den Erwachsenen nicht nur einen Einblick in die Gegenstände der Schule zu gewähren, sondern ihnen auch eine heilsame Mitwirkung zur weiteren Ausbildung der Jugend und damit zugleich ein gesteigertes Interesse für die Schule zu ermöglichen.

Mögen die hier angeführten Vorteile genügen, das neue Spiel zu dem zu machen, wozu es bestimmt ist: zu einem volkstümlichen Spiel-, Lehr- und Bildungsmittel für die Jugend, und möge es in jeder geordneten Familie Eingang finden.

St. Martin bei Weitra, im Oktober 1898.

Josef Höfer,
Oberlehrer.

Erklärung des Spieles.

I. Zweck.

Das neue Spiel bezweckt die Wiederholung und nachhaltige Einprägung von in der Schule erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten.

II. Einrichtung.

Das neue Spiel besteht:

- a) aus 104 mit je 4 Aufgaben und Bildern versehenen Karten, deren Rückseite einen Orts- oder Ländernamen trägt;
- b) aus dem Spielbuch, welches nebst der Erklärung des Spieles auch die Lösungen sämtlicher Aufgaben enthält;
- c) aus einer Landkarte von Österreich- Ungarn;

d) aus der Spielkasse*)¹, in welcher zu Beginn des Spieles die Mitspielenden je eine Hälfte ihrer gleichmäßig verteilten Spielmarken, Bohnen u. dgl., deren Zahl wenigstens je 100 betragen soll, einzahlen;

e) aus so vielen Gewinnsten, als die halbe Anzahl der Mitspielenden beträgt.

III. Gang des Spieles.

Ein Teilnehmer des Spieles, in der Regel eine erwachsene Person, übernimmt an der Hand des „Spielbuches“ die Leitung und Überwachung des Spieles. Dieses hat 6 Gänge.

Beim ersten Spielgang nimmt jeder an die Reihe kommende Spielteilnehmer eine der auf dem Tische verkehrt liegenden und durcheinander gemischten Karten, liest den Namen auf der Rückseite derselben laut ab, zeigt den Ort auf der Landkarte und nennt das Land, in welchem der Ort liegt. Hierauf versucht er die Lösung der ersten mit A bezeichneten Aufgabe.

¹ *) Diese kann entfallen, wenn jeder Spielteilnehmer seine Plus- und Minus-Prämien auf einem Zettel verzeichnet.

Gelingt ihm dieses, so hat er Anspruch auf eine Prämie, die sich aus der Berechnung der am unteren Kartenrande in arabischen oder römischen Ziffern angesetzten Werte ergibt und welche er sofort aus der Spielkasse entnimmt; gelingt ihm die Lösung nicht, so zahlt er den gleichen Betrag in die Kasse. Sind alle Karten mit Ortsnamen abgespielt (die Länderkarten werden separat vorgenommen und nie unter die Ortskarten gemengt), dann ist der erste Spielgang zu Ende; derselbe kann jedoch, wie alle folgenden, nach Belieben abgebrochen und wieder aufgenommen werden. Kommen die Länderkarten an die Reihe, so wird beim ersten Spielgang mit dem Namen des Landes gleich auch der Titel angegeben, z. B. Niederösterreich - Erzherzogtum.

Beim zweiten Spielgang wird nach Nennung des Ortsnamens auch die Lage des betreffenden Ortes im Lande, z. B. Zenta-Südungarn; nach Nennung eines Ländernamens aber werden die Grenzen des Landes angegeben, worauf die Lösung der Aufgabe B erfolgt.

Beim dritten Spielgang wird nach dem Ortsnamen der Name des dem betreffenden Orte zunächst gelegenen Flusses oder Meeres genannt, z. B. Baden an der Schwechat, Debreczin östlich von der mittleren Theiß; bei den Ländernamen die Lage des betreffenden

Landes zu Niederösterreich angegeben und die Aufgabe C gelöst.

Beim vierten Spielgang wird nach Nennung des Ortsnamens die Lage des Ortes zur betreffenden Landeshauptstadt oder falls es sich um eine Hauptstadt selber handelt, die Lage zur nächsten Hauptstadt und bei den Ländernamen die schätzungsweise Größe Niederösterreich des Landes zu angeführt, z. B. Ungarn ist 14 mal so groß wie Niederösterreich, sodann die Aufgabe D gelöst.

Beim fünften Spielgang werden nach Nennung des Ortsnamens alle bei den früheren Spielgängen gemachten Angaben betreffend die Lage des Ortes zusammengefasst, z. B. Budweis – Südböhmen – an der Moldau – südlich von Prag, ebenso bei den Ländernamen Titel, Grenzen des Landes, Lage und verhältnismäßige Größe zu Niederösterreich angegeben und hierauf alle vier Aufgaben nacheinander gelöst.

Beim letzten Spielgang werden die Aufgaben nicht mehr angesehen, sondern vom Spielleiter wird der Ortsname abgelesen und vom betreffenden Spielteilnehmer, unter Aufzeigung des Ortes auf der Landkarte, ein bezügliches Verschen, ein Rätsel, eine geschichtliche Begebenheit u. s. w. mitgeteilt.

Sollte während des Spieles die Spielkasse erschöpft werden, so ist sie von sämtlichen Spielteilnehmern nach einem vom Leiter des Spieles festzusetzenden Ausmaße wieder zu füllen. Auch empfiehlt es sich, nach Beendigung jedes Spielganges sowohl die Orts- als auch die Länderkarten gehörig durcheinander zu mischen. Die Prämienberechnung ist bei jedem Spielgang wie beim ersten.