

Sophie Caflisch

SPIELEND LERNEN

SPIEL UND SPIELEN IN DER MITTELALTERLICHEN BILDUNG

Vorträge und Forschungen

Herausgegeben vom
Konstanzer Arbeitskreis für mittelalterliche Geschichte

Sonderband 58



JAN THORBECKE VERLAG

Sophie Caflisch

Spielend lernen

Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung



JAN THORBECKE VERLAG

Die vorliegende Arbeit wurde von der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich im Frühjahrssemester 2016 auf Antrag der Promotionskommission, Prof. Dr. Claudia Zey (hauptverantwortliche Betreuungsperson) und Prof. Dr. Carmen Cardelle de Hartmann, als Dissertation angenommen.

Die Druckvorstufe dieser Publikation wurde vom Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung unterstützt.



**FONDS NATIONAL SUISSE
SCHWEIZERISCHER NATIONALFONDS
FONDO NAZIONALE SVIZZERO
SWISS NATIONAL SCIENCE FOUNDATION**

Für die Schwabenverlag AG ist Nachhaltigkeit ein wichtiger Maßstab ihres Handelns. Wir achten daher auf den Einsatz umweltschonender Ressourcen und Materialien.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

© 2018 Jan Thorbecke Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern
www.thorbecke.de

Umschlagabbildung: The Pierpont Morgan Library, New York, Cod. M 456, fol. 68v. Der Abdruck wurde freundlicherweise genehmigt von der Pierpont Morgan Library, New York.

Text und Übersetzung: *Avis aus roys*, Buch II, Kapitel 18: *Item, l'an doit moult considerer touz les aages des enfanz aus princes, en tel maniere que en chascun aage en leur doit information selon l'aage ou il sont.* Ebenso muss man die verschiedenen Alter der Kinder in Bezug auf die Prinzen berücksichtigen, und zwar so, dass man ihnen in jedem Alter genau das beibringt, was ihrem Alter gemäß ist. (Übersetzung Sophie Caflisch)

Druck: Memminger MedienCentrum, Memmingen

Hergestellt in Deutschland

ISBN 978-3-7995-6768-8

Inhalt

Einleitung	11
Fragestellung und Aufbau	12
Forschungsinteresse und Forschungsstand	16
Quellenlage und Methode	22
1 Spiel und Bildung: Theoretische und historische Grundlagen ...	27
1.1 Spiel als Gegenstand der Wissenschaft	28
1.1.1 Philosophische Blicke: Das Definitionsdilemma	28
1.1.2 Spiel und Sprache	29
1.1.3 Sozialwissenschaftliche Blicke: Spieltheorien des 20. Jahrhunderts	31
1.1.3.1 Das »Wesen« des Spiels: In den Fußstapfen Johan Huizingas ...	33
1.1.3.2 Erscheinungsformen des Spiels: Roger Caillois	34
1.1.4 Spielpädagogik versus pädagogische Anthropologie des Spiels	38
1.1.4.1 Spielpädagogik avant la lettre	38
1.1.4.2 Ein anthropologischer Ansatz	40
1.2 Spiel und Erziehung im antiken und frühmittelalterlichen Denken	43
1.2.1 Brüche und Kontinuitäten	43
1.2.2 Spiel in antiken Erziehungslehren	44
1.2.2.1 Platon und Aristoteles	44
1.2.2.2 Cicero, Quintilian und Tacitus	47
1.2.3 Spiel zu Beginn der christlichen Ära	50
1.2.3.1 Die biblische Tradition	50
1.2.3.2 Die Kirchenväter	54
1.2.3.3 Sidonius Apollinaris	62
1.2.4 Spiel bei Isidor von Sevilla	65
1.2.5 Spielverbote in der christlichen Rechtstradition	70
1.2.5.1 Vorschriften zum Glücksspiel	72

1.2.5.2	Vorschriften zum Schauspiel	76
1.2.5.3	Kanonische Spielverbote und mittelalterliche Erziehung	81
1.3	Fazit	83
2	Corpus: Bewegungsspiele und mimetische Spiele	85
2.1	Menschliche Bewegung in historischer Perspektive	87
2.1.1	Bewegungskulturforschung als verbindender Gesichtspunkt	87
2.1.2	Bewegungskultur und Unterricht im Mittelalter	89
2.2	Der <i>religiosus movens</i> : Bewegungsspiel und monastische Erziehung	92
2.2.1	Hildemars Turnstunde	92
2.2.2	Bewegungsspiele in den Klosterschulen des 11. Jahrhunderts	95
2.2.3	Neue Formen des Noviziats, alte Formen der Kindererziehung	100
2.2.4	<i>Theatrica</i> : Bewegungsspiele in der Erziehungskonzeption Hugos von St. Viktor	106
2.2.5	<i>Jeu de paume</i> und Schleier	110
2.3	Bewegungsspiele und mimetische Spiele an Universitäten	114
2.3.1	Feiertage	114
2.3.2	Alltag	118
2.4	Bewegungsspiele in der Erziehung am Hof	125
2.4.1	Ideal und Wirklichkeit	125
2.4.2	Iberische Halbinsel	126
2.4.3	Französisches Königreich	134
2.4.4	England	144
2.4.5	Italien	149
2.4.6	Römisch-deutsches Reich	157
2.5	Bewegungsspiele in humanistischen Erziehungstraktaten	162
2.5.1	Einflüsse stoischen Denkens	162
2.5.2	Medizinischer Rat	164
2.5.3	Erziehung im Haushalt als Gegenstand humanistischer Schriften	166
2.5.4	Die <i>Casa giocosa</i> des Vittorino da Feltre	170
2.5.5	Expansion humanistischen Bildungsdenkens	173
2.6	Fazit	182

3	Virtus: Tugend und Spiel	185
3.1	Tugend beim Spiel	193
3.1.1	Die scholastische Debatte um Tugend, Spiel und Erziehung	193
3.1.2	<i>Entrapelia</i> als Leitlinie sozialer Praxis	201
3.1.3	Spielgesetze für Schulanfänger und Studenten	207
3.2	Tugend durch Spiel	214
3.2.1	<i>Caritas</i> , <i>Prudentia</i> und <i>Fortuna</i> in mittelalterlichen Spielkonzepten	214
3.2.1.1	Erwürfelte Tugend: Der <i>ludus regularis</i> des Wibold von Cambrai	214
3.2.1.2	<i>Prudentia</i> und <i>Fortuna</i> : Schach als Weisheitsspiel	221
3.2.2	Selbst- und Gotterkenntnis als Spiel: Neuplatonische und mystische Spielkonzepte	225
3.2.2.1	Das Salemer Spiel mit dem Jesuskind	225
3.2.2.2	Der <i>ludus globi</i> des Nikolaus von Kues	228
3.3	Spiel als Tugend	235
3.3.1	Brettspiele als Teil der höfischen Kultur	235
3.3.2	Schach im Kielwasser der <i>tabulae</i>	238
3.3.3	Schach und <i>tabulae</i> als Unterrichtsinhalte	244
3.3.3.1	Chansons de Geste	245
3.3.3.2	Höfische Dichtung	249
3.3.3.3	Chroniken	252
3.3.4	Sammlungen von Brettspielproblemen als Lehrbücher	255
3.4	Fazit	262
4	Scientia: Spiel, Wissen und Wissenschaft	265
4.1	Elementarunterricht	273
4.1.1	Hagiographie: Lernen und Spielen als Gegensatz	273
4.1.2	Quintilians Erbe: Die haptische Methode	276
4.1.2.1	Überlieferung und Forschungsstand	277
4.1.2.2	Das Spiel mit den Buchstaben aus Holz und Elfenbein	280
4.1.2.3	Abecedarien als didaktisches Spielzeug	286
4.2	Trivium	289
4.2.1	Wetteifern um die Logik: Das Trivium als Agon	290
4.2.2	Eusebius' Evangelienkonkordanz als Brettspiel: Die <i>Alea Evangelii</i> ...	292
4.2.3	Donat als Kartenspiel: Die <i>Grammatica figurata</i> des Mathias Ringmann	297

4.3	Quadrivium	307
4.3.1	Hugo von St. Viktor und das Quadrivium im Spiel	311
4.3.2	Brettspiele im Unterricht des Quadriviums	314
4.3.2.1	Spiel und Wissen in der Gelehrtensatire <i>De Vetula</i>	316
4.3.2.2	Schach und Rhythmomachie als <i>instrumenta</i> des Quadriviums	319
4.3.2.3	Die Arithmetik des Boethius und das Kleine Einmaleins	325
4.3.2.4	Spielregeltexte im Kontext der Handschriften	329
4.4	Scuole d'Abaco	336
4.5	Universitäre Fächer	347
4.5.1	Das Astronomen-Spiel	347
4.5.2	Thomas Murner als Erfinder von Lernspielen	354
4.5.2.1	Die Institutionen Justinians als Spiel	355
4.5.2.2	Logik als Spiel	359
4.5.2.3	Lateinische Prosodie als Spiel	364
4.6	Fazit	373
5	Schlussbetrachtungen	377
6	Conclusion in English	387
7	Bibliographie	397
7.1	Quellen	398
7.2	Darstellungen	411
	Register	453
	Personen	455
	Orte	461
	Spielformen und Spielkategorien	465
	Handschriften	467

Dank

Ein Buch wie dieses entsteht, – das wissen alle, die Ähnliches unternommen haben –, selten im Alleingang. Es wird nicht möglich sein, in der gebotenen Kürze all jenen zu danken, die zum Gelingen beigetragen haben. Ihnen allen sei an erster Stelle stellvertretend gedankt.

Ich bedanke mich herzlich bei meiner Betreuerin Prof. Dr. Claudia Zey, die mein Wandeln auf unüblichen Pfaden der Mediävistik wohlwollend und mit Interesse begleitet hat und mich nach der Lektüre einzelner Kapitel immer mit sehr wertvollen Hinweisen versorgte. Ebenso herzlicher Dank gebührt meiner Zweitbetreuerin Prof. Dr. Carmen Cardelle de Hartmann, die mir in der Schlussphase der Arbeit zu wichtigen Einsichten verhalf und mich vor etlichen Irrtümern bewahrte. Weitere wertvolle Rückmeldungen verdanke ich Prof. Dr. Martin Kintzinger. Im Mathematiker Dr. Philipp Reinhard und meiner Tante, der Journalistin Eva Caflisch, fand ich zwei ausdauernde und kritische Probe-Leser, die mich dem Ziel, dass mein Text nicht nur einem Fachpublikum, sondern möglichst vielen versierten und interessierten Leserinnen und Lesern zugänglich sei, ein ganzes Stück näher gebracht haben. Auch ihnen möchte ich an dieser Stelle großen Dank aussprechen. Nicht weniger wichtig waren meine Kolleginnen und Kollegen, die gleichzeitig wie ich an verschiedenen Instituten der Universität Zürich tätig waren und mir immer wieder mit Rat und Tat zur Seite standen: Dr. Maximilian Benz, Prof. Dr. Damian Caluori, Dr. Julian Führer, Dr. Philippe Goridis, Dr. Anna-Katharina Höpflinger, Johannes Luther, Urs Müller, Stefan Sandmeier, PD Dr. Gerald Schwedler, Dr. Cécile Stehrenberger, Dr. des. Anna Willi und Philip Zimmermann haben nicht nur für Freundschaft, Opernkarten und Vermicelles, sondern auch für unzählige fachliche Anregungen gesorgt. Viele solche Hinweise durfte ich auch von zwei Tagungen der *International Society for Boardgame Studies* mitnehmen, wo ich sogar das Glück hatte, selbst an einer Runde Zahlenkampf teilzunehmen. Für die reibungslose Drucklegung danke ich Jürgen Weis vom Thorbecke Verlag. Die Übersetzung der Schlussbetrachtungen ins Englische übernahm Quyen Pham vom Philosophy der University of Southern California in Los Angeles.

Zuletzt danke ich meinem Partner Gregory Putnam, der nicht nur hervorragend Ball spielt, sondern auch die besten Nudelsuppen der Welt kocht, dafür, dass er mich immer wieder daran erinnert hat, dass Bücher Schreiben nur ein Teil des Lebens ist, und dafür, dass er nie daran gezweifelt hat, dass ich dieses Werk zu Ende bringen werde.