

erstellt von

Juliane Brenner, Noémie
Bunge, Nina
Groß, Fabrice Maier,
Elisa Otto


Ein Projekt im Rahmen des
Moduls
KinderMedienWelten im
Sommersemester 2024



KINDER
MEDIEN
WELTEN

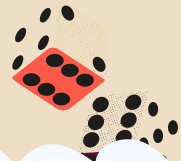
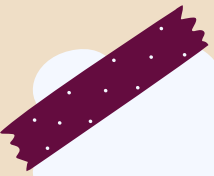


Einleitung



Gesellschaftsspiele sind Spiele für mindestens zwei Spieler, die nach festgelegten Regeln gespielt werden. Diese haben sich im Laufe der Zeit entwickelt. Ein frühes Beispiel ist das ägyptische Senet-Spiel, das schon vor über 3100 Jahren gespielt wurde. Im Mittelalter und später kamen immer mehr Spiele auf, darunter auch aus anderen Kulturen wie Schach aus dem Nahen Osten.

Diese Spiele spiegeln nicht nur die menschliche Entwicklung wider, sondern auch die Zeit, in der sie entstanden sind. Gesellschaftsspiele wurden auch genutzt, um politische Ideologien zu verbreiten und insbesondere Kinder dadurch zu beeinflussen.



Spielend die Geschichte erleben - von alten und modernen Gesellschafts- spielen

KINDER
MEDIEN
WELTEN



1900

Die ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts waren zweifellos von bedeutenden Entwicklungen geprägt, darunter der industriellen Revolution und dem Imperialismus, bei dem

europäische Mächte um die Ausweitung ihrer Kolonien kämpften. Das Deutsche Kaiserreich erlebte wirtschaftlichen Aufschwung, technologische Innovationen und kulturelle Entfaltung.



Spiele wie "Jahrmarkt" und "das neue Dichterquartett" spiegeln die wirtschaftliche Blüte und kulturelle Vielfalt dieser Epoche wider.

1910

Die Jahre von 1910 bis 1920 waren geprägt vom Ersten Weltkrieg, der Gründung der Weimarer Republik und der

Unterzeichnung der Verträge von Versailles. Der Krieg verursachte massive Verluste, führte zum Sturz der Monarchie in Deutschland und zur Gründung der Weimarer Republik. Diese Zeit war von politischen Umbrüchen, wirtschaftlichen Problemen und sozialen Unruhen geprägt.



„Luftkampf“ spiegelt den Ersten Weltkrieg wider und diente in diesem Sinne wahrscheinlich als Lehrmittel, um die Gesellschaft auf den

1920

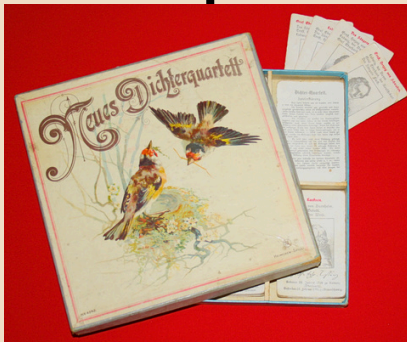
Die Zeit von 1920 bis 1930 waren für Deutschland eine Zeit des Wandels und der Unsicherheit.

Die Hyperinflation von 1923 erschütterte die Wirtschaft und verschärfte die politischen Spannungen. Adolf Hitlers gescheiterter Putschversuch von 1923 in München zeigte die aufkommende extremistische Bedrohung. Trotz eines kulturellen Aufschwungs in den Goldenen Zwanzigern war die wirtschaftliche Lage instabil.



Die Weltwirtschaftskrise ab 1929 traf Deutschland schwer, führte zu Massenarbeitslosigkeit und verstärkte soziale Unruhen, was die politische Instabilität weiter verschärfte.

„Jahrmarkt“ (1903) ist für bis zu fünf Spielende ab 10 Jahren geeignet, indem jeder eine andere Rolle innerhalb des Jahrmarktes einnehmen kann. Ziel des Spieles ist es, so viele Karten wie möglich zu bekommen, die sich



im Spielverlauf in der Kasse sammeln "Das neue Dichterquartett" (1900) ist für mindestens zwei Spielende geeignet und folgt den typischen Regeln eines Quartettspiels.



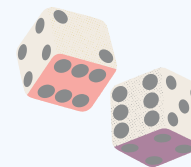
Krieg vorzubereiten und über Gefahren sowie die politische Ideologie des Krieges zu informieren. Das Spiel ist für Personen ab 12 Jahren geeignet. Ähnlich enthält „Aeroplan zum Mond“ historische Elemente, wie den Traum vom Fliegen. Im frühen 20. Jahrhundert und auch in der Zeit danach herrschte eine populäre Faszination für die Luftfahrt und den Weltraum. Das Spiel ist für Personen ab 8 Jahren geeignet.



Das Spiel "Die Biene Maja" (1920) reflektiert den kulturellen Aufschwung der Goldenen Zwanzigerjahre. Dabei ist es wichtig zu erwähnen, dass Waldemar Bonsels zu dieser Zeit mit "Biene Maja und ihre Abenteuer" weltweit eine große Bekanntheit genoss.



Dieses Spiel ist für bis zu sechs Spieler*innen geeignet. Das Spiel "Die fliegenden Hütchen" (1918) könnte im historischen Kontext auf die gesellschaftliche Reform von Zirkuskünstlern anspielen. Ziel des Spieles ist es, die beiliegenden Hütchen so auf dem Spielbrett zu platzieren, dass eine möglichst hohe Punktzahl erzielt wird. Die Hütchen werden dafür mittels einer „Hand“ auf das Spielfeld katapultiert.



1930

Von politischen Umbrüchen und wirtschaftlichen Turbulenzen waren die Jahre 1930 geprägt.

Wie durch die Weltwirtschaftskrise und der Machtergreifung Adolf Hitlers 1933. Dies führte zur Entstehung des national-sozialistischen Regimes und letztlich zum Ausbruch des Zweiten Weltkriegs 1939. Die Olympischen Spiele von 1936 in Berlin wurden von den Nazis für Propaganda genutzt, während die Reichspogromnacht im November 1938



den staatlich geförderten Antisemitismus aufzeigte. Das Spiel "Eine Reise durch Deutschland" (1935) spiegelt den aufkommenden Nationalismus dieser Ära wider.



Dieses Gesellschaftsspiel ist für zwei bis sechs Spielende gedacht. "Das lustige Gänse-Spiel" zeigt Illustrationen von "arischen" Menschen, welche der Ideologie Hitlers entsprechen und somit unterschwellig Kinder beeinflussen.

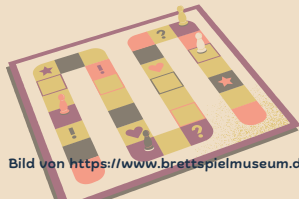
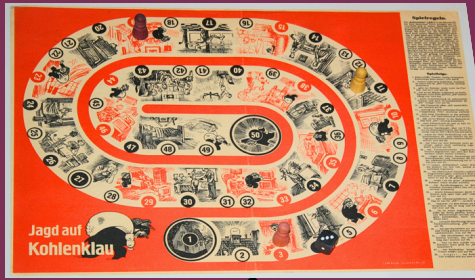


Bild von <https://www.brettspielmuseum.de/post/das-lustige-g%C3%A4nse-spiel>

1940

Während des Zweiten Weltkrieges nahmen die Nationalsozialisten auch einen großen Einfluss auf die Gesellschaftsspiele.

Mit dem Machtaufschwung Hitlers wurden immer mehr Spiele produziert, die das Nazi-Regime unterstützten und den Krieg verherrlichten. Auch wurde die Aufmerksamkeit der Zivilbevölkerung für Themen wie Kriegsstrategien und Ressourcenknappheiten sensibilisiert. Spiele wie "Jagd auf Kohlenklau" (1940) thematisieren die Ressourcenknappheit während der



Kriegszeit. Das Spiel ist für zwei bis vier Spielende im Alter von etwa 12 Jahren geeignet.



Das Spiel nimmt explizit Bezug auf das deutsche Volk, welches beklaut wird. Es wird in den Regeln auch erklärt, dass der Rüstungsbau diese Ressourcen benötigt,

wodurch Propaganda eingebaut wurde. "Fliegeralarm" (1942) ist ein weiteres Beispiel, das den Luftkrieg thematisiert und Spieler*innen dazu ermutigt, die Luftschutzvorschriften einzuhalten. An dem Spiel können sich bis zu vier oder mehr Personen beteiligen. Um zu Beginn den Luftschutzraum zu erreichen, muss jeder Spielende die Zahl sechs würfeln. Erst dann darf dieser in der nächsten Runde um so viele Kreise gehen, wie gewürfelt.

1950

In den 1950er Jahren befand sich Deutschland wieder im Aufbau des Landes und somit auch im Wiederaufbau der Gesellschaft.

Das Brettspiel Europareise (1954) besteht aus einem großen Spielplan, der ganz Europa zu 1954 aufzeigt und verschiedene Telegrammkärtchen mit Namen von Städten, die es zu besuchen gilt. Die Spielenden bekommen zu Beginn des Spiels einen Start- und einen Zielpunkt durch die Telegrammkarten zugeteilt. Ziel ist es, alle vorgegebenen Städte zu besuchen und als erstes an den persönlichen Zielpunkt zu gelangen. Mit dem Quartettspiel „So oder so? Benimm dich!“ (1955) sollten Kinder spielerisch an gutes Benehmen herangeführt werden



Die Quartettkarten sind in acht verschiedene Kategorien unterteilt, wie z.B. „Immer und überall“ oder „In Gegenwart von Erwachsenen“.



Die entsprechenden Benimmregeln werden auf jeder Karte in einer Reimform vermittelt. Das Spiel benötigt mindestens drei Mitspielende und dauert 15 bis 30 Minuten.

Das Spiel "Kreuz und Quer durch den Verkehr" (1956) von Aral diente der Verkehrserziehung und unterstrich die Bedeutung sicherer Verhaltensweisen im Straßenverkehr. Zwei bis sechs Spielende können teilnehmen und müssen von dem Startpunkt, einer Aral Tankstelle, zu dem Zielpunkt, die Garagen, quer über das Spielfeld kommen. Verschiedene Farben der Felder verweisen auf entsprechende Aktionskarten, die verschiedene Verkehrsregeln und entsprechende Folgen für den Spielenden darstellen.

1960

Schon in den 1950er Jahren begann das Wirtschaftswunder in Deutschland, dessen Effekte sich in den 1960ern noch immer zeigten. 1961 wurde die Mauer an der Grenze zwischen Ost- und Westdeutschland erbaut. Mit dem Mauerbau weiteten sich die Unterschiede zwischen der DDR und der BRD weiter aus. Spiele wie "Öl für uns Alle" (1960) von Ravensburger spiegeln den Ölboom der Zeit wider und forderten die Spieler*innen heraus, Öl an große Konzerne zu liefern. In dem Spiel "Öl für uns alle" verkörpert jeder Mitspielende eine Ölgesellschaft und soll dabei so viel Öl wie möglich an eine der vier größten Ölkonzerne abgeben.



1970

In den 1970er Jahren war Deutschland weiterhin gespalten. Der Medienkonsum der Bevölkerung stieg an. Deutschland erlebte auch einen großen Ansturm von Hilfsarbeitern. Deutschland hatte mit Terror zu kämpfen, wie mit der Geiselnahme 1972 bei den Olympischen Spielen in München und Anschlägen der linksextremen Gruppe Rote-Armee-Fraktion. Das Brettspiel "Aktenzeichen XY ungelöst" (1970) von Eduard Zimmermann basierte auf dem erfolgreichen Fernsehformat und forderte die Spieler*innen heraus, Kriminalfälle zu lösen. Mithilfe eines Aktenzeichens bekommen die Mitspielenden erste Informationen über ihren Fall. Später können weitere Hinweise gefunden werden. Das Spiel ist für Kinder ab 10 Jahren geeignet und es können zwei bis vier Spielende teilnehmen.



1980

Die 1980er Jahre waren von politischen Umbrüchen geprägt: Aufstieg der Grünen in Deutschland, Wechsel von

Helmut Schmidt zu Helmut Kohl als Bundeskanzler und europäische Integration durch die Einheitliche Europäische Akte. Michail Gorbatschows Reformen führten zur Auflösung der Sowjetunion, gefolgt vom Fall der Berliner Mauer am 9. November 1989. Das Brettspiel



„DDR-Reise“ (1989) lud die Menschen dazu ein, die DDR zu erkunden und vermittelte allerhand Wissenswertes, unter anderem über verschiedene Städte. Es ist für zwei bis sechs Spielende ausgelegt und ab 8 Jahren spielbar.

Das Spiel ist für Spielende ab 10 Jahren geeignet und zwei bis sieben Personen können mitspielen. "Sandmännchen DDR" (1962) basierte auf der beliebten Fernsehserie und integrierte den Sandmann in ein Spiel zur Einschlafhilfe. Es gab sowohl eine Ost- als auch eine Westdeutsche Version des Sandmanns, wobei das vorliegende Spiel aus der DDR kommt. Auf dem Spielbrett sind verschiedene Verse und Illustrationen dargestellt, die teilweise in einem Ostdeutschen Dialekt verfasst sind. Ziel des Spieles ist es, auf das Feld 75 zu kommen. "Nuclear War" (1964) thematisierte den Kalten Krieg und simulierte eine atomare Kriegssituation, in der Spieler ihre Bevölkerung schützen mussten. Jeder Spielende hat eine Bevölkerung, die es zu beschützen gilt. Ziel des Spieles ist es, die Bevölkerungen der anderen Mitspielenden auszulöschen.



"Wild West" (1979) war eine Jubiläumsausgabe von Vedes und basierte auf einem früheren Ravensburger-Spiel, das den Wilden Westen thematisierte. Es stellt verschiedene Situationen und Charaktere aus dem Wilden Westen dar. Das Ziel des Spieles ist es auf das Feld 82 zu kommen.



Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Figur und zieht Karten mit Namen von Städten, die er im Spielverlauf zu besuchen hat. In jeder Stadt haben die Spieler*innen verschiedene Aufgaben zu lösen. Der Spieler, der zuerst wieder auf dem Startfeld landet und alle seine Hauptziele angefahren hat, gewinnt das Spiel. Eine Spielrunde dauert etwa 45 Minuten. Basierend auf dem Roman von Jules Verne erschien 1985 das Spiel „Reise um die Erde“, geeignet für zwei bis vier Spielende. Durch das Spiel ist es möglich, um die Erde zu reisen und neue Aspekte über verschiedene Länder und Orte weltweit zu erfahren. Gewonnen hat, wer direkt auf dem Zielfeld Nr. 58 landet.



1990

Der Beginn der 90er Jahre stand ganz im Zeichen der Wiedervereinigung Deutschlands, die am 3. Oktober 1990 stattfand. Zudem kam es in diesem Jahrzehnt

vermehrt zu schweren Ausschreitungen gegen Ausländer, wie der Flugblatt-Affäre, bei der gegen ehemalige DDR-Bürger gehetzt wurde. „Fliegende Untertassen“ basiert auf der Faszination für den Weltraum. Das Spiel ist auf 2 bis 5 Spielende ab einem Alter von 8 Jahren ausgelegt. Die UFOs sollen wieder richtig zusammengesetzt werden. Ziel des Spiels ist es, am Ende die besten UFOs zu haben. Eine Spielrunde dauert zwischen 45 und 60 Minuten.



Beim Spiel „Vorsicht Lehrer“ (1993) können zwei bis sechs Personen ab 8 Jahren mitspielen. Es geht darum, dass die Schüler*innen dem Lehrer Streiche spielen, ohne dabei von diesen erwischt zu werden. Ziel ist es, so wenig Tadelpunkte, wie möglich zu sammeln. Eine Spielrunde ist auf etwa 30 Minuten ausgelegt.



2000

Die 2000er Jahre begannen mit den Terroranschlägen in den USA und brachten Herausforderungen wie die Reform des Sozialstaats.

Viele Lebensbereiche waren am Anfang der 2000er zudem bereits globalisiert. Gerade das Internet erlebte einen großen Aufschwung. Durch die Globalisierung der Wirtschaft herrschte in Deutschland jedoch auch eine hohe Arbeitslosigkeit. Das Spiel „Gänsespiel“ (2007) ist eine moderne Version des traditionellen Spiels, welches schon im 16. Jahrhundert populär war.



Mit dem Spiel können zwei bis sechs Spielende ab einem Alter von fünf Jahren Spaß haben.

Es wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt und um die entsprechende Augenzahl vorgezogen. Wer als Erstes das Zielfeld Nr. 63 erreicht, gewinnt das Spiel. Die Spieldauer beträgt etwa 15 Minuten.



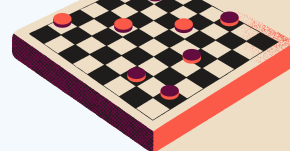
„20 000 Meilen unter dem Meer“ (2009) basiert auf einem Roman von Jules Vernes, bei dem die Spieler*innen in ein Abenteuer mit dem U-Boot Nautilus eintauchen. Es gilt, verschiedene Aufgaben zu lösen, Rätsel zu knacken und allerlei Gefahren zu überwinden. Geeignet ist das Spiel für 2 bis 4 Spielende ab einem Alter von 10 Jahren und eine Runde dauert etwa 60 Minuten.



Zusammenfassung:

Gesellschaftsspiele haben sich seit jeher entwickelt und in den letzten 100 Jahren spiegeln sie jeweils die Zeitgeschichte wider. Spiele wie "Aeroplan zum Mond" und "Luftkampf" aus 1900 bis 1910 zeugen vom Ersten Weltkrieg und der Faszination für den Luftraum. "Die Biene Maja" repräsentiert den Aufschwung der Goldenen Zwanziger, während "die fliegenden Hüte" die gesellschaftlichen Reformen dieser Ära reflektieren. In den 1930er bis 1940er Jahren zeigen Spiele wie "Eine Reise durch Deutschland" und "Das lustige Gänsespiel" den aufkommenden Nationalsozialismus. Während des Zweiten Weltkriegs beeinflussten die Nationalsozialisten Spiele wie "Jagd auf Kohleklaue" oder "Fliegeralarm". Nach dem Wiederaufbau Deutschlands in den 1950er Jahren griffen Spiele wie "Europareise" oder "Kreuz und Quer durch den Verkehr" diese Themen auf. Die politischen Spannungen der 1960er und 1970er Jahre, wie der Bau der Berliner Mauer, spiegeln sich in Spielen wie "Öl für uns Alle" oder "Aktenzeichen XY ungelöst" wider. Während der 1980er bis 2000er Jahre zeigen Spiele wie "DDR-Reise" oder "Fliegende Untertassen" politische Umbrüche wie die Wiedervereinigung Deutschlands. Die Gesellschaftsspiele von 2010 basieren auf Romanen und bieten moderne Varianten alter Spiele.

Quellen und weiterführende Informationen:



Booklover. (o. D.): Reise um die Erde ein humoristisches geographisches Gesellschaftsspiel - Spiel gebraucht kaufen. „Reise um die Erde ein humoristisches geographisches ...“ - Spiel gebraucht kaufen - A02pfNaB41ZZr (booklooker.de) . (06.04.2024)

Brettspiel Museum. (o. D.-a): Über das Brettspiel Museum. Über das Museum | Brettspiel Museum . (06.04.2024)

Brettspiel Museum. (o. D.-b): Die Biene Maja. Die Biene Maja (brettspielmuseum.de) . (06.04.2024)

Brettspiel Museum. (o. D.-c): Aktenzeichen XY ungelöst. Aktenzeichen XY ungelöst (brettspielmuseum.de) . (26.04.2024)

Bundesstiftung Aufarbeitung. (o. D.): Allgemeinbildende Schulen. Allgemeinbildende Schulen - Deutsche Einheit 1990 (deutsche-einheit-1990.de) . (06.04.2024)

Bundeszentrale für politische Bildung. (2015): So nah und doch so fern?. Die 1980er Jahre historisch erforschen - Essay. So nah und doch so fern? | 1980er Jahre | bpb.de . (06.04.2024)

DDR Museum. (o. D.): Was bleibt von der DDR? «Sandmann, lieber Sandmann...». »Sandmann, lieber Sandmann...« | Blog (ddr-museum.de) . (26.04.2024)

Focus online. (o. D.): 80er Jahre. Schimanski, Dallas, Mauerfall. 80er-Jahre: Schimanski, Dallas, Mauerfall - FOCUS online . (06.04.2024)

Frankfurter Rundschau. (2019): Das waren die Reisetrends in den 80er und 90er Jahren. Das waren die Reisetrends in den 80er und 90er Jahren (fr.de) . (06.04.2024)

Goethe Institut. (o. D.): Gemeinsamkeiten und Unterschiede BRD versus DDR: Ideologie vs. Realität. Gemeinsamkeiten und Unterschiede BRD versus DDR: Ideologie vs. Realität - Deutschstunde Portal - Goethe-Institut . (26.04.2024)

Klett Lerntraining. (2017): Klett kompaktWissen Geschichte 5.-10. Klasse: mit Lern-Videos online: Von der Vorzeit bis heute mit Lern-Videos online.

Lebendiges Museum Online. (2015): Das Kaiserreich. LeMO Kaiserreich (dhm.de) . (06.04.2024)

Lebendiges Museum Online. (o. D.-a): Globalisierung. LeMO Kapitel: Globalisierung (hdg.de) . (06.04.2024)

Lebendiges Museum Online. (o. D.-b): Geteiltes Deutschland. LeMO Kapitel: Geteiltes Deutschland (hdg.de) . (06.04.2024)

Les Jeux vintage et l'Automobile. (o. D.): 1950/55 - Kreuz und Quer durch den Verkehr (éd. Aral) PROMO. Kreuz und quer durch den Verkehr, Aral spiel | Les Jeux vintage et l'Automobile (jeux-autos.fr) . (26.04.2024)

Lindy Hop. (o. D.). 50er Jahre. Das Familienleben in den 50er Jahren. Das Familienleben in den 50er Jahren 50er Jahre Magazin (lindy-hop.org) . (26.04.2024)

mdr. (2020): Eure Geschichte. 30 Jahre danach: Die Zeit von 1990-1999. Die Zeit von 1990-1999 | MDR.DE . (06.04.2024)

NDR. (2024): Vater, Mutter, Kind: Moral und Frauenbild in den 50er Jahren. Vater, Mutter, Kind: Moral und Frauenbild in den 50er-Jahren | NDR.de - Geschichte - Chronologie . (26.04.2024)

Ökosystem Erde. (o. D.): Das Zeitalter der Industrie. Eine kleine Geschichte des Erdöls. Geschichte des Erdöls (Ökosystem Erde) (oekosystem-erde.de) . (26.04.2024)

Reich der Spiele. (2010): Rezension / Gesellschaftsspiel-Kritik: 20.000 Meilen unter dem Meer. 20.000 Meilen unter dem Meer - - Brettspiel - Rezension (reich-der-spiele.de) . (06.04.2024)

Reich der Spiele. (2010): Rezension / Gesellschaftsspiel-Kritik: 20.000 Meilen unter dem Meer. 20.000 Meilen unter dem Meer - - Brettspiel - Rezension (reich-der-spiele.de) . (06.04.2024)

Reich der Spiele. (2014): Spielmuseum - Exponat: Fliegende Untertassen. Fliegende Untertassen - alte Spiele - Spielmuseum Ludomu (reich-der-spiele.de) . (06.04.2024)

SPIEGEL. (2018): Nazi-Spielzeug. Als Hitler ins Kinderzimmer kam. Nazi-Spielzeug: Als Adolf Hitler ins Kinderzimmer drängte - DER SPIEGEL . (26.04.2024)

Spiele-Check. Das Spieleportal. (o. D.): DDR-Reise. DDR-Reise - Klee Spiele GmbH - (spiele-check.de) . (06.04.2024)

Spieletest.at. (2011a): Gänsespiel. Gänsespiel - Spieletest.at . (06.04.2024)

Spieletest.at. (2011b): Vorsicht Lehrer!. Vorsicht Lehrer! - Spieletest.at . (06.04.2024)

SWR2 Wissen. (2022): UFOs und außerirdisches Leben - Sind wir nicht alleine im Universum? UFOs und außerirdisches Leben: Sind wir nicht allein im Universum? - SWR Kultur . (06.04.2024)

Uni Linz. (o. D.): Gesellschaftsspiel, das. Gesellschaftsspiel (uni-linz.ac.at) . (06.04.2024)

vintage toy shop. (o. D.): Quartett SO ODER SO?, F.X.Schmid / München, ca.1955. Quartett SO ODER SO?, F.X.Schmid / München, ca.1955, 28,90 € (vintage-toys.de) . (26.04.2024)

