

# Das Gänsepiel

## Neues zu einem Klassiker der europäischen Spielkultur

Rolf Wilhelm Brednich

Über das Gänsepiel, (*Jeu de l'oie*, *Giucoco dell'Oca*, *Juego de la Oca*, *Game of the Goose*, *Ganzenspiel*, *Gaasespiel*), ein Würfellaufspiel mit 63 Feldern, ist bereits viel geforscht und geschrieben worden.<sup>1</sup> Die Forschung durch einen kleinen Mosaikstein zu bereichern und dem Jubilar dadurch eine Freude zu bereiten, ist das Ziel meines vorliegenden Beitrages. Wie zu zeigen sein wird, hat die Druckgraphik – ein bevorzugtes Forschungsgebiet des Jubilars – bei der Ausbreitung des Spiels von seinen Anfängen an eine große Rolle gespielt.

Diese in Italien oder Frankreich zu suchenden Anfänge des Gänsespiels werden in der Forschung allgemein auf die Wende vom 15. zum 16. Jahrhundert gelegt, und es herrscht Übereinstimmung darüber, dass das Spiel zunächst in Adelskreisen beheimatet war und um Geld gespielt wurde, bevor es mit Hilfe gedruckter populärer Spielbogen allmählich in andere Bevölkerungsschichten vorgedrungen ist und letztendlich in der Kinderwelt landete.<sup>2</sup>

Hier vorzustellen ist zunächst eine bisher von der Forschung nicht beachtete älteste deutsche Beschreibung des Spiels, ein aus der Herzog August-Bibliothek in Wolfenbüttel stammender Fund. Unter den 83 sogenannte Extravagentes-Handschriften der Bibliothek beinhaltet eine die Reiserelationen des bekannten Augsburger Kaufmannes Philipp Hainhofer (1578–1647) nebst angebotenen Varia aus dem Besitz des Herzogs August d. J. von Braunschweig-Wolfenbüttel von mehreren Schreiberhänden des 16. Jahrhunderts.<sup>3</sup> Als einziger Beitrag des Herzogs zu diesem Sammelband ist auf zwei Papierbogen, die ursprünglich zum Billet gefaltet waren, auf Bl. 401r° bis 403v° ein Text eingebunden, der die erste deutschsprachige Beschreibung unseres Spieles beinhaltet.<sup>4</sup> Wir geben im Folgenden einen diplomatischen Abdruck dieses bisher unveröffentlichten Textes wieder:

[Bl. 401 r°]

„Beschreibung, des Gänße=Spiels:“

[Bl. 402 r°]

„Dieses Spiel ist von Zahlen nemlich von 1. biß auf 63 zusammen gesetzt, und wird mit zween würffeln, gespielt. Es hat aber jeder Spieler, sein sonderbahres Zeichen; umb dasselbe, fur der andern zeichen, zu erkennen. Wan nuhn der außgedingte aufsatz gesetzt, und der die meiste Augen geworffen, den ersten anwurf gethan, so setzet derselbe, sein zeichen, auf dieselbe Zahl oder Ziffren, welche die geworffene würffel andeuten. Komt dan der wurf wider an ihn, so

1 Vgl. die im Anhang beigegebene kleine Spezialbibliographie.

2 Vgl. die umfangreiche historische Dokumentation von René Porier, *Histoire des jeux de l'oie*, in: *d'Allemagne, Le noble jeu*, S. 23–60 (die Volltitel der abgekürzt zitierten Literatur finden sich in der Spezialbibliographie).

3 Wolf-Dieter Otte, *Die neueren Handschriften der Gruppe Extravagentes Teil 1, A Extrav. – 90 Extrav.*, Frankfurt a. M. 1986, S. 203f.

4 Dem früheren Wolfenbütteler Bibliothekar Dr. Manuel Lichtwitz danke ich für den Hinweis auf dieses Dokument.

hebt er nechst darbey, hinwider eins an zu zehlen; und setzet sein Zeichen, hinwider so weit, alß er geworffen: und das thut er so oft, biß er die Zahl 63 erreicht, und über oder unter derselben richtes würffet.\*

[Einschub als Marginalie] \*Dan auf den fahl, einer alles gewinnet, was durchs gantze Spiel aufgesetzt worden, und fanget das folgende Spiel hinand an.

Es seynd aber, bey diesem Spiele, nachfolgende Reglen, woll inacht zu haben.

## 1.

[NB: Die im Text auftauchenden Zahlen werden als Marginalien am linken Seitenrand wiederholt]

So oft einer, mit 2 würffeln, eine gans trifft, so mag Er, sein Zeichen, noch eins so weit, als er geworffen, setzet: Erreicht er noch eine andere Gans, so mag er, noch eins so weit springen, dan er muß auf keiner Gans stehen bleiben, es sey ein vorth oder zu rucke spielen.

## 2.

So oft einer, im ersten wurf, 9 wirft; so setzet er sein Zeichen, in der felder eines, darinnen die würffel gezeichnet: wirft Er (6.3) so setzet er, sein Zeichen, auf 26. wirft Er aber (5.4) auf 53.

## 3.

Wer 6. zum anfangе wirft, und also sein Zeichen, auf die bruken setzet; der muß so hohen Zollen geben, so mag er sein Zeichen, auf 12. rucken: wan aber der wurf hinwider an ihn kommet, so mag er weyter spielen.

## 4.

Wer sein Zeichen, auf 19.daselbsten ein wirtshauß ist, setzet, der muß so viel geben, alß der aufsatz ist; und daselbsten, so lange verharren, biß die anderen, zweimahl geworffen haben.

## 5.

Wer auf 31. sein Zeichen setzet, und daselbsten in den brunnen fället, der muß so viel einlegen, alß der aufsatz ist, [Bl. 402v°] und darf nicht ehe werffen, biß einer auß den mit Spielern, dieselbe Schantze wirft, mit welcher er, in den brunnen gefallen ist. Er muß aber auch einen Satz einlegen; alßdan setzet er, sein Zeichen, an den Ort, da der ander gestanden, welcher seine schantze geworffen hat. Wan aber einer, im Zehlen, zu ihm hinein kommet, und schlähet ihn, so wird er auch darauß erlöset. Er muß aber demselben, der solches gethan hat, einen Satz in den Beutel geben, und muß derselbe [Randnotiz: zu den andern aufgesetzten Gelde legen, und] widerumb so lange darinnen bleiben, biß er obgesahter massen erlöset wird.

## 6.

Wer auf 42. und also in den Irregarten, das Zeichen setzet, der gibt auch einen Aufsatz: und muß drey felder, nemlich ins 39. hinwider zu rück weichen.

## 7.

Wer auf 42. oder in den Turn der gefenkhus sein Zeichen ruhet, der wird auch, umb den aufsatz gestraffet: darf auch nicht werffen, biß ein anderer, zu ihm hinein kommet: auf welchen fahl er sein Zeichen hinwider zu rücke, auf dessen feld, der ihn erlöset hat, setzet: doch stehet es ihm frey, wan die anderen, viermal herumb geworffen, und er noch einen aufsatz gegeben, mit den andern, der ordnung nach, vorthzuspielen.

## 8. [Nachtrag auf Bl. 403r°]

Wer einen schläget, der auf der brucken stehet, oder im wirtzhause sitzt, oder im irregarten vorhanden, oder im gefenkhus lieget, und also an die gefährliche örter kommet, so gibt ihm zwar der erlösete, so viel alß der aufsatz vermag; er muß es aber gleich zu dem anderen aufgesetzten gelde legen, und sich ferner verhalten, wie der Jehnige, den er auß denselben orten erlediget.

## 9. [durchgestrichen 8]

Er auf 58 in des Todes feld, sein Zeichen setzet; der muß einen aufsatz legen, und von newen, zum anderen wurffe, hinwider anfangen.

## 10. [durchgestrichen 9]

Wer über die 63. wirffet, so am letzten felde gezeichnet, der muß die übrigen augen, welch er zu viele geworffen, wider zu rücke zehlen: Komt er, auf eine Gans, so muß er, noch eins so weit, hinwider zu rücke springen: Wan aber der wurf wider an ihn komt, so spielet er ferner für sich, nach dem letzten felde.

## 11. [durchgestrichen 10]

Wan einer von den Anderen, einen trifft, so muß der getroffene, wider zu rücke, auf das feld, darauf der [Bl. 403r°] ander gestanden, und diesem, der ihn getroffen, einen satz in den beutel geben.

## 12. [durchgestrichen 11]

Wer ins letzte, oder 63 feld kommet, der gewinnet alles miteinander, so durchs gantze Spiel, aufgesetzet worden; and fanget das folgende Spiel hinwider an [dieser letzte Abschnitt (von anderer Hand?) durchgestrichen]

FINIS den 26 7bris [=septembris] 1616

Wan mehr dan Zween dieses Spiel spielen; ... [mehr nicht vorhanden].“

Der Verfasser dieser Spielbeschreibung, August d. J. (1579–1666), war zur Zeit der Abfassung noch nicht regierender Fürst von Braunschweig-Wolfenbüttel, sondern lebte in Warteposition mit einem eigenen kleinen Hofstaat in seiner Residenz in Hitzacker, wo er ungestört seinen gelehrten Neigungen nachgehen konnte und sich bereits als Sammler von Büchern und Handschriften hervortat, als der er später berühmt und zum Gründer der nach ihm benannten Bibliothek in Wolfenbüttel werden sollte. Zur Zeit der Niederschrift war August 35 Jahre alt und musste bis zu seinem Regierungsantritt 1635 noch weitere 19 Jahre in Hitzacker zubringen. So ist es kein Wunder, dass in diesen langen Jahren seines Aufenthaltes an seinem kleinen Hof auch Gesellschaftsspiele eine Rolle spielten. So hielt kurz vor Ausbruch des Dreißigjährigen Krieges auch das Gänsepiel, vermutlich von Frankreich kommend, seinen Einzug in Hitzacker. Da aber offenbar nicht alle am Spiel beteiligten Höflinge des Französischen mächtig waren, fertigte August selbst eine Übersetzung und schrieb sie auf einem Doppelbogen Papier nieder. Es war sicher eine sogenannte Gebrauchshandschrift, die beim Spiel selbst als Memorierhilfe verwendet werden konnte und aufgrund mancher Verbesserungen und Zusätze deutlich zeigt, dass sie genau diesem Zweck diene.

Der Zufall will es, dass aus der gleichen Zeit der Abfassung dieser genauen Spielbeschreibung in der Herzog August-Bibliothek Wolfenbüttel auch ein gedruckter Spielbogen vorhanden ist. Es handelt sich um einen Holzschnitt aus der Offizin der Erben des seit 1568 in Lyon nachgewiesenen Druckers Benoist Rigaud, der vor allem durch die erste französische Ausgabe des *Prognosticons* von Nostradamus in die Buchhandelsgeschichte eingegangen ist. Im Rahmen des von Wolfgang Harms und seinen Mitarbeitern durchgeführten Editionsprojektes der Wolfenbütteler Flugblattbestände ist ein Blatt aufgefunden worden,<sup>5</sup> das nicht nur im deutschen, sondern im europäischen Zusammenhang als eine der ältesten erhaltenen Spieltafeln zum Gänsepiel gilt.<sup>6</sup> (Abb. 1) Die im Innern der Spirale abgedruckte Spielbeschreibung stimmt in Grundzügen mit der Übersetzung von August überein, aber seine Spielbeschreibung ist in manchen Punkten etwas ausführlicher. Es ist also schwer zu entscheiden, ob der Druck tatsächlich als Vorlage für die Übersetzung gedient hat. Die Hofgesellschaft in Hitzacker wird sich beim Glücksspiel kaum dieses bescheidenen Blattes bedient haben. Aber es ist immerhin darauf hinzuweisen, dass in den verschiedenen über die Jahrhunderte hinweg überlieferten Spielbögen und Spielbeschreibungen „eine wunderbare Zähigkeit in der Tradition bis in die Einzelheiten der Spielregeln“<sup>7</sup> vorherrscht. Folglich haben die einzelnen Zahlenfelder des Spiels lange unverändert ihre Bedeutung behalten. So sind denn auch in der Wolfenbütteler Handschrift die genauen Parallelen zu dem Lyoner Druck unverkennbar:

Zu vergleichen ist etwa der deutschsprachige Kommentar zum Feld 19 mit dem französischen bei Rigaud:

Qui ira au nombre 19. où y a vne hostellerie, paye le prix conuenu, & se repose tandis chacun de ses compagnons aura tiré deux fois.

Oder Feld 58:

„Celui qui viendra au nombre 58. où y a vne mort, paye le pris conuenu, & tourne au commencement.“

Im übersetzten Text aus Hitzacker ist deutlich häufiger vom *aufsatz* (= Einsatz) oder *aufgesetztem geld* die Rede als im französischen Vorbild (*prix conuenu*). Daraus wird deutlich, dass das Gänsepiel am augustäischen Hof an der Elbe nicht nur zum Zeitvertreib, sondern auch dazu gespielt wurde, sich gegenseitig das Geld aus der Tasche zu ziehen („Dieses Spiel ist von Zahlen...“!). Nicht zuletzt erinnert es in seiner Spielanlage mit den zahlreichen Fallstricken an das heute international verbreitete Monopoly. Das Gänsepiel war in seinen deutschen Anfängen ähnlich wie in Italien und Frankreich ein Spiel der Adligen, die sich hohe Geldverluste beim Spiel leisten konnten. Der Titel des französischen Spielbogens macht aus dieser Tatsache kein Hehl und verkündet stolz: „Le Ieu De L’oye, Renouueleé Des Grecs, Ieu de grand plaisir, comme aujour’d’huy Princes & grands Seigneur le practiquent“. Die Herleitung aus der griechischen Antike ist eine Pseudo-Attribution; es sollte dem Spiel höhere Weihen verleihen, ist aber aus der Geschichte des Spiels nicht zu rechtfertigen: Das Jeu de l’Oie ist aller Wahrscheinlichkeit ein europäisches Produkt und war anfangs Teil der höfischen Kultur.<sup>8</sup>

5 Wolfgang Harms und Michael Schilling (Hg.), Die Sammlung der Herzog August Bibliothek in Wolfenbüttel. Kommentierte Ausgabe Bd. 3. Theologica. Quodlibetica. Bibliographie, Personen- und Sachregister (Deutsche illustrierte Flugblätter des 16. und 17. Jahrhunderts, Bd. 3. Wolfenbüttel, Teil 3), Tübingen 1989, Nr. III, 237, S. 462 (Kommentar), S. 463 Faksimile.

6 Spielerische Spiele. Spiele und Spielbilder in der Herzog August Bibliothek (Herzog August Bibliothek Wolfen-

büttel. Kleine Ausstellungen 4), Wolfenbüttel 1992, S. 10–15.

7 Konrad Burdach, Noten und Abhandlungen zum besseren Verständnis des West-östlichen Divans, in: Goethes Sämtliche Werke. Jubiläums-Ausgabe in vierzig Bänden, Bd. 5: West-östlicher Divan. Stuttgart/Berlin 1905, S. 353–354, hier S. 354.

8 H. J. R. Murray, A. History of Board-Games other than Chess, New York 1978, S. 142.



Abb. 1: Flugblatt, Holzschnitt mit Typendruck, Lyon, um 1600, 33 x 47, 6 cm. Herzog-August-Bibliothek Wolfenbüttel, Signatur IH 624

In Deutschland hielt es, wie unsere beiden Zeugnisse erkennen lassen, um oder nach 1600 seinen Einzug. Im berühmten Spielverzeichnis von Johann Fischarts *Geschichtklitterung* von 1575 wird es noch nicht erwähnt.<sup>9</sup>

Nichts verdeutlicht diesen ‚adligen‘ Rang des Gänsespiels besser als die frühen Zeugnisse aus dem Umkreis der Möbelkultur im Zeitalter von Renaissance und Barock, die bisher bei der Erforschung der Geschichte des Spiels wenig beachtet worden sind. Ein besonders schönes Beispiel für ein Gänsepiel, das in ein bedeutendes Möbelkunstwerk integriert war, ist der Arbeitstisch der Kurfürstin Magdalena Sibylla von Sachsen (1587–1659). Er gehört zur Gattung der sog. Kunstkammerschränke, die in höchster Vollendung im 17. Jahrhundert vor allem in Augsburg hergestellt wurden. Sie entstanden in Zusammenarbeit mit verschiedenen Kunsthandwerkern unter der künstlerischen Leitung von Philipp Hainhofer. In der Forschung wird angenommen, dass das durch eine Kalendertafel auf das Jahr 1628 datierte Dresdner Mehrzweckmöbel auf Vermittlung Hainhofers in den Besitz der Kurfürstin gelangt ist.<sup>10</sup> In dem Kunstwerk befinden sich in sieben Behältnissen unter einer Ebenholzplatte Nähzeug, Schreibzeug, mathematische Instrumente und Toilettenartikel etc. und in einem unter der Plattenmitte

<sup>9</sup> Vgl. Heinrich A. Rausch, Das Spielverzeichnis im 25. Kapitel von Fischarts *Geschichtklitterung* (Gargantua), Diss. Straßburg 1908.

<sup>10</sup> Staatliche Kunstsammlungen Dresden, Museum für Kunsthandwerk Dresden, Schloß Pillnitz, Kunsthand-

werk der Gotik und Renaissance 13. bis 17. Jahrhundert. Red. Klaus-Peter Arnold, Dresden 1981, S. 40–46, Kat.-Nr. 28.

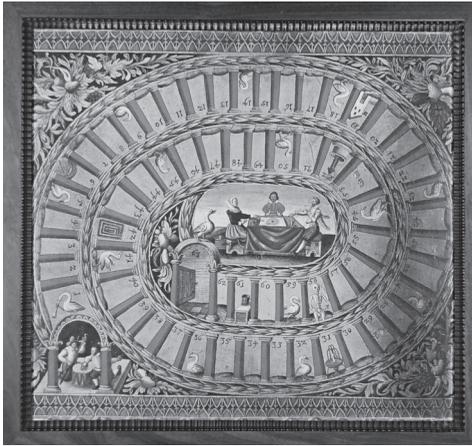


Abb. 2: Gänsepiel im Arbeitstisch der Kurfürstin Magdalena Sibylla von Sachsen (1587–1659). Kolorierte Radierung, vor 1628. 24,2 x 28,6 cm. Kunstgewerbemuseum Dresden, Inv.-Nr. 47714

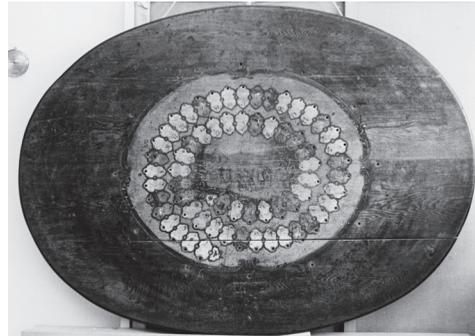


Abb. 3: Gänsepieltischplatte, 18. Jahrhundert. Ölfarben auf Holz. Künstler unbekannt. Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen. Burg Stolpen

verborgenen Kasten verschiedene Brettspiele. Dieser Kasten ist mit einem in die Ebenholzplatte eingelassenen Marmordeckel versehen. Auf der Rückseite des Marmordeckels ist eine kolorierte Radierung mit dem Titel „Tavolina da occha“ eingeklebt. Die Marmorabdeckung konnte herausgehoben und in ein Spielbrett verwandelt werden. Wie der hervorragende Erhaltungszustand dieses Druckes – dem wohl ältesten auf deutschem Boden – vermuten lässt, gehörte das Gänsepiel nicht zu den Lieblingsspielen der Kurfürstin (Abb. 2). Doch das Vorhandensein des Druckes belegt die Bekanntheit des Gänsespiels um 1628 am Dresdner Hof, und möglicherweise wurde es auch gespielt. Bemerkenswert ist außerdem, dass das oben und unten mit kolorierter Bogenborte versehene Blatt italienischer Herkunft nicht mehr als Holzschnitt, sondern als Radierung Verbreitung gefunden hatte.<sup>11</sup>

Der aus dem gleichen Augsburger Umkreis stammende und nicht minder berühmte Pommersche Kunstschrank, der 1617 für den gelehrten Herzog Philipp II. von Pommern hergestellt wurde, enthielt ebenfalls ein Gänsepiel. Das Gehäuse ist am Ende des Zweiten Weltkrieges im Berliner Schloss in Flammen aufgegangen, und nur der Inhalt der Behältnisse ist erhalten geblieben.<sup>12</sup>

Wir unternehmen von diesen Anfängen des Gänsespiels als integrierter Teil von Renaissance-Prunkmöbelstücken des frühen 17. Jahrhunderts einen Sprung ins 18. Jahrhundert zu einem Möbelstück, das ganz und allein für das Gänsepiel ausgelegt war. Es handelt sich um eine bemalte Gänsepieltischplatte, die sich heute im Besitz von Burg Stolpen in Sachsen befindet (Abb. 3).<sup>13</sup> Die mächtige, aus mehreren breiten Brettern gefertigte Tischplatte zeigt im inne-

11 Für freundliche Auskünfte und die Übermittlung einer Aufnahme danke ich Torsten-Pieter Rösler, Dipl.-Museologe am Kunstgewerbemuseum Dresden. Dr. Ira Spieker, Dresden, sei für freundliche Vermittlung Dank gesagt.

12 Hausmann, Kunstschrank. – Mundt, Kunstschrank.

13 Eine kurze Erwähnung dieses Spieltisches findet sich in

einem Kommentar zu einem Märchen aus Capri in der Märchensammlung des Dresdner Autors Heinrich Zschalig-Capri, Die Märcheninsel. Märchen, Legenden und andere Volksdichtungen aus Capri, Dresden 1925, S. 232 zu dem Märchen Nr. 24, in welchem das Gänsepiel eine nebensächliche Rolle spielt. Der Tisch befand sich damals im Dresdner Altertumsmuseum.

ren Oval auf blauem Grund die rechts drehenden 63 Felder des Spiels, in deren Mitte eine Genreszene mit drei tanzenden Menschenpaaren in ländlicher Umgebung eingefügt ist. Die Vertiefungen für die Spielfiguren auf den einzelnen Feldern sind deutlich zu erkennen; die außerhalb des bemalten Ovals angebrachten Löcher dienten offenbar dazu, die Spielfiguren vor Beginn des Spiels bzw. nach dem Ausscheiden eines Spielers zu platzieren. Die Spielgesellschaft konnte bis zu zwölf Mitglieder umfassen. Bei der Restaurierung der Platte ist eine vorher großflächig unleserlich gewordene Spielanleitung hervorgetreten, die wahrscheinlich erst in späterer Zeit hinzugefügt worden war. Sie ist nur bruchstückhaft lesbar und weicht im erhaltenen Text stark von den klassischen Regeln des Gänsespiels ab, da es zu Beispiel am Anfang heißt: „Wer im ersten Wurff 6 und 6. würfft, der setzt sein Sieben nach vorn, dieser, wer aber zehn zu Anfang wirfft der sez es zu 33. Wer 6. zu anfang würfft, der muß 1. Satz außsetzen. Wenn der 1. der das WirthsHauß 19. trifft, muß auch ein faß ausgeben werden ...“ Aus den weiteren Bruchstücken wird deutlich, dass der Einsatz jeweils mit „Faß“ bezeichnet wird, wobei unklar bleibt, ob es sich dabei um Wein oder Bier gehandelt haben mag.<sup>14</sup> Dass das Gänsepiel im 18. Jahrhundert verbreitet auf Spieltischen ausgetragen wurde, geht auch aus einer Reihe einschlägiger Belege aus dem Deutschen Wörterbuch hervor,<sup>15</sup> darunter das Zeugnis im Deutsch-lateinischen Wörterbuch von Frisch, wo *ludus anserinus* so übersetzt und erklärt wird: „ein gänsepiel mit spieltischen mit rechenpfennigen gespielt, die gänse waren auf der spieltafel gemalt.“<sup>16</sup>

In einem ganz anderen Kontext konnte man das Gänsepiel früher in der Französischen Kirche zu Berlin antreffen und erwerben. Dort gab es einen Spielbogen mit dem Titel „Die häusliche Glückseligkeit im Lebenslauf. Kinderspiel nach Daniel Chodowiecki. Zu beziehen von der Agentur des Rauhen Hauses in Hamburg“. Die nach Motiven aus den Kupferstichen von Chodowiecki ausgestalteten Felder des Würfelspiels sollten Kinder hugenottischer Herkunft mit dem Werk des Künstlers vertraut machen; das Spiel war von einem weiblichen Nachkommen des Künstlers erdacht worden. Johann Hinrich Wichern (1808–1881), der Begründer des Rauhen Hauses für schwer erziehbare Jugendliche, in dessen Verlag das Spiel erschienen ist, war selbst ein Sammler der Kupferstiche von Chodowiecki.<sup>17</sup>

Was angesichts all dieser Zeugnisse verwundert, ist die anhaltende Popularität des Spiels über Jahrhunderte hinweg, denn es ist im Grunde kein „optimistisches“ Spiel, sondern eines, bei dem die Spieler auf dem Weg zum Ziel eine ganze Reihe höchst gefährlicher Felder (Brücke, Wirtshaus, Turm, Irrgarten, Tod) passieren müssen. Gelingt es ihnen nicht, müssen sie ihren Einsatz verdoppeln, so dass sich das Risiko kontinuierlich vergrößert. Glücksbringende Felder unterwegs gibt es nicht, und nur wer mit einem genauen Wurf das Ziel auf Feld 63 erreicht, gewinnt alles („the winner takes it all“). Bei dem bereits erwähnten, ähnlich angelegten modernen Monopoly ist das Verhältnis von „guten“ und „schlechten“ Feldern etwas ausgeglichener, aber auch hier spielt das Geld die Hauptrolle.

Ein ergiebiges Forschungsfeld für die Popularität des Gänsespiels sind schließlich auch die zahlreichen literarischen Zeugnisse. Neben die bekannten und in der Literatur längst nachgewiesenen Belege aus Werken der Weltliteratur wie den *Geizigen* von Molière<sup>18</sup> oder Byron's

14 Für Auskünfte und die Vermittlung einer Reproduktionsvorlage bin ich dem Kustos der Burg Stolpe, Jens Gaitzsch, zu Dank verpflichtet.

15 Deutsches Wörterbuch, Bd. 4, 1878, Sp. 1278.

16 Johann Leonhard Frisch, Teutsch-lateinisches Wörterbuch, Bd. 1, Berlin 1741, Sp. 318a.

17 Ursula Fuhrich-Grubert/Jochen Desel (Hg.), Daniel Chodowiecki (1726–1801). Ein hugenottischer Künstler und Menschenfreund in Berlin, Bad Karlshafen 2001, S. 391, Nr. E.21.

18 Jean-Baptiste Molière, Œuvres complètes, vol. 2, Paris 1971, S. 535.

*Don Juan*<sup>19</sup> treten jetzt – u. a. ermöglicht durch die Volltextsuche in literarischen Datenbanken – weitere Zeugnisse bei deutschen Dichtern, die vom Bekanntheitsgrad des Spiels und vor allem von seiner Bedeutung in der hiastorischen Kinderwelt zeugen. In einer von Christoph Martin Wielands *Comischen Erzählungen* wird sogar Zeus beim Gänsepiel überrascht und dafür getadelt: „Daß man mit Ganymed und Amor dich / (Den Donnerer!) beim Gänsepiel erschlich? / ... So alt, so einen großen Bart / Und noch mit kleinen Buben spielen!“<sup>20</sup> Bei Johann Wilhelm Ludwig Gleim (1719–1803) lautet in einem nostalgischen Gedicht *Die Kinderjahre* von 1767, in dem er sich an seine Freundschaft mit Belinde erinnert, die dritte Strophe folgendermaßen: „Ich weiß es noch, wie wir mit Nüssen / Und Äpfeln, uns einander schmissen! / Ich weiß es noch, wie, bei dem Gänsepiel, / Ich bei ihr saß, und in den Brunnen fiel, / Und wie sie sich betrübt, wenn der Tod / Mir seine scharfe Sense bot!“<sup>21</sup> Und in Wilhelm Raabes *Die Chronik der Sperlingsgasse* von 1857 besucht der Ich-Erzähler nach langen Jahren der Abwesenheit seine Heimatstadt München, lugt in das von fremden Menschen bewohnte Haus seiner Eltern „und sah zwei Kinder, die allein am Tische bei der Lampe saßen; sie waren eifrig in ein Gänsepiel vertieft, und ich dachte an unsere Jugend, Nannerl, und das Herz ward mir immer schwerer“.<sup>22</sup>

Das bekannteste literarische Zeugnis ist zweifellos Goethes Gedicht *Das Leben ist ein Gänsepiel* vom 15. Dezember 1814, welches klar erkennen lässt, dass Goethe dieses Spiel gut gekannt und sicher auch selbst gespielt hat.<sup>23</sup> Das für unseren Zusammenhang Interessante daran ist, dass verschiedene Literaturwissenschaftler im späteren 19. Jahrhundert bei der Interpretation des Gedichtes in Schwierigkeiten gerieten, weil sie im Gegensatz zu dem Autor mit dem Spiel selbst nicht mehr vertraut waren und die drei Zeilen „Je mehr man vorwärts gehet, / Je früher kommt man an das Ziel / Wo niemand steht“ oft falsch ausgelegt haben. So kann man z. B. bei einem Goethe-Kommentator als Erklärung lesen: „Das Leben ist aber ein eigener Gänsemarsch, da man nach einem Ziele schreitet, das man nicht gern erreicht“<sup>24</sup> oder bei einem anderen: „Gänsemarsch, das Hintereinandergehen nach Art der dummen Gänse“.<sup>25</sup> Selbst das *Deutsche Wörterbuch* liegt falsch mit der Deutung: „In andern spielen stellen die spielenden selber die gänse und ein solches musz bei Göthe gemeint sein“.<sup>26</sup> Hier musste erst ein Deutschlehrer eingreifen und diese und andere Fehlinterpretationen richtig stellen mit der lapidaren Bemerkung: „Das Gänsepiel wird noch heute von Kindern viel gespielt und ist – wenigstens hier – bei jedem Buchbinder käuflich.“<sup>27</sup> Stuart Atkins hat in einem Festschriftbeitrag von 1967 alle diese Missverständnisse zusammengestellt und berichtigt.<sup>28</sup>

Tatsächlich war das Spiel im 19. Jahrhundert in jenen höheren Kreisen, die es lange gepflegt hatten, mehr und mehr in Vergessenheit geraten, dafür hat es über die an Volumen und Ein-

19 Guy Steffen Truman/Willis W. Pratt (Ed.), *Byron's Don Juan* vol. III. Austin/Edinburgh 1957, S. 342.

20 Christoph Martin Wieland, *Comische Erzählungen* (Erstdruck anonym Zürich 1765), in: Fritz Martini/Hans Werner Seiffert, *Werke*, Bd. 4, München 1964, S. 130.

21 Johann Wilhelm Ludwig Gleim, *Neue Lieder*, in: *Ausgewählte Werke*, hg. v. Leonhard Lier. Leipzig 1885, S. 180.

22 Wilhelm Raabe, *Die Chronik der Sperlingsgasse*, in: *Ausgewählte Werke in sechs Bänden*, hg. v. Peter Goldammer/Helmut Richter. Bd. 1, Berlin/Weimar 1964, S. 258.

23 Johann Wolfgang von Goethe, *West-östlicher Divan*. In: *Goethes Werke* I. Abth. Bd. 6. Weimar 1888, S. 82.

24 Heinrich Düntzer, *Goethes Westöstlicher Divan*, Leipzig 1878 (Erläuterungen zu den deutschen Klassikern, 1. Abth. 31–33), S. 271.

25 O. Strohmeyer, *Zu Goethes Divan*. In: *Zeitschrift für den deutschen Unterricht* 18 (1904), S. 210–211.

26 *Deutsches Wörterbuch*, Bd. 4, 1878, Sp. 1278.

27 Strohmeyer, *Zu Goethes Divan*, S. 211: „Wer je das Gänsepiel gesehen hat, kann gar nicht zweifeln, daß Goethe es gekannt hat und diesem Gedicht zugrunde legt“.

28 Stuart Atkins, „Das Leben ist ein Gänsepiel“. *Some Aspects of Goethe's West-östlicher Divan*, in: *Festschrift für Bernhard Blume. Aufsätze zur deutschen und europäischen Literatur*. Göttingen 1967, S. 90–102, hier S. 96–101.



Abb. 4: Kinder beim Gänsespiel in Alberobello, Apulien, Italien, August 1983. Foto: Rolf W. Brednich

fluss gewinnende populäre Druckgraphik die unteren Volksschichten erreicht und den Sprung von der Welt des Kupferstichs in die „Niederungen“ der Bilderbögen und Chromolithographien geschafft. Von dort war es nicht mehr weit zu den Kinderstuben, in denen das Gänsespiel seine letzte Pflegestätte fand. An Bildbelegen zu dem Spiel besteht für den Zeitraum der letzten beiden Jahrhunderte kein Mangel.<sup>29</sup> Walter von zur Westen konnte in einem Aufsatz in der Zeitschrift für Bücherfreunde 1935 konstatieren: „Das Gänsespiel in seiner ursprünglichen Form ist heute in Deutschland fast ganz vergessen, mag es auch in einigen Gegenden oder Bevölkerungskreisen noch gelegentlich gespielt werden. Bei einer ziemlich ausgedehnten Umfrage im Bekanntenkreise fand ich nur einen, der sich erinnerte, das Gänsespiel in seiner Jugend gespielt zu haben.“<sup>30</sup> Wir hingegen konnten das Spiel in Süditalien noch in lebendiger Übung unter freiem Himmel beobachten (Abb. 4).

Goethe hat in einem Brief an Marianne von Willemer am 3. Januar 1828 das Abscheiden seines Jugendfreundes und Mitstudenten Johann Jakob Riese (1746–1827) bedauert, als er schrieb „Er war bis jetzt als mein ältester Freund stehen geblieben, bis er nun auch aus diesem Gänsespiel scheidet.“<sup>31</sup> Mögen Sie uns, lieber Herr Brückner, in diesem Gänsespiel, welches das Leben ist, noch lange und in der gewohnten Frische und Produktivität erhalten bleiben: Ad multos annos!

29 von zur Westen 1935. – Himmelheber 1972, S. 163–174.  
– Kimminich 1989. – Vanja 1995.  
30 von zur Westen 1935, S. 122.

31 Goethes Werke IV. Abth. Goethes Briefe 43. Bd. Weimar 1908, S.226.

### Kleine Bibliographie zum Gänsepiel

- Henry René d'Allemagne, *Le noble jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950. La vie quotidienne à Paris de 1820 à 1940*, Paris 1950.
- Joan Amades, *El juego de la oca* (Sonderdruck aus ‚Bibliofilia‘ 3), Valencia 1950.
- Stuart Atkins, „Das Leben ist ein Gänsepiel“. Some Aspects of Goethe's West-östlicher Divan, in: *Festschrift für Bernhard Blume. Aufsätze zur deutschen und europäischen Literatur*, Göttingen 1967, S. 90–102.
- Frans van Bost, *Het ganzenbord in Vlaanderen*, Gent u. a. 1990.
- Willy L. Braekman, *Het oudste bewaarde Vlaamse ganzenbord*, in: *Volkskunde* 76 (1975), S. 89–93, 1 Abb.
- F. und A. Regnard Drouin, *Jeu de l'Oie. Une activité ludique au collège. Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques. Université de Nancy I – Faculté des Sciences, Nancy 1994*.
- Alain R. Girard/Claude Quétel, *L'histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, Paris 1982.
- Tjark Hausmann, *Der Pommersche Kunstschränk. Das Problem seines inneren Aufbaus*, in: *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 22 (1959), H. 4, S. 337–352.
- Georg Himmelheber, *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend* (Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums München 14), München/Berlin 1972.
- Eva Kimminich, *Information, Edukation und Manipulation im Spiel. Graphische Spieltafeln der Vergangenheit und Gegenwart*, in: *BJV* 1989, S. 52–62, Abb. 21–26 im Anhang.
- Barbara Mundt, *Der Pommersche Kunstschränk*, München 2009.
- Ward Ruyslinck, *Het ganzenbord (Grote Marnixpocket 92)*, 's-Gravenhage 1974.
- Alfons K. L. Thijs, *Een ganzenbord van de Antwerpse drukker Verhulst (1690)*, in: *Volkskunde* 92 (1991), S. 51–52, Abb.
- Konrad Vanja, *Themen des europäischen Bilderbogens in der Sammlung Hecht. Das Gänsepiel*, in: *Was ist der Ruhm der TIMES gegen die zivilisatorische Aufgabe des Ruppiner Bilderbogens? Die Bilderbogensammlung Dietrich Hecht*, Potsdam 1995, S. 17–58, hier S. 38–43, Abb.
- A. Viaene, *Datering van het Duinkerke ganzenspel, 1750–1780*, in: *Biekerf* 75 (1974), S. 177–178.
- Vinck, Baron de, *Iconographie du jeu de l'oie*, Bruxelles 1886.
- W[alter] von zur Westen, *Graphische Spieltafeln*, in: *Zeitschrift für Bücherfreunde* 39 (1935), H. 3, S. 121–132.