

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