

eine ausgesprochene Spielfeindlichkeit der ma. Gesellschaft postulierte, die wiederum auf einem in Wahrheit deutlich komplexeren Vorbehalt der Kirchenväter gegenüber dem antiken Verständnis von Spiel gründete, wie die Vf. ausführlich in der forschungsgeschichtlichen und methodischen Einleitung (S. 27–84) differenziert, zeichnet das Buch den umfänglichen Einsatz spielerischer Erziehungsmethoden v. a. für das Hoch- und Spät-MA nach. Der schwer greifbare Spielbegriff wird dabei zunächst ausführlich diskutiert, um zu der handhabbaren Formel zu gelangen, dass das Spiel „frei, fiktiv, ergebnisoffen und Konsequenzvermindert“ sein muss (S. 83, erneut S. 379). Die eigentliche Argumentation des Buches ist dann in drei Bereiche geteilt, die sich an eine Vorgabe des Aegidius Romanus anlehnen: Kapitel 2 handelt vom *Corpus*, also Spielen, die zu körperlicher Aktivität anregen (S. 85–184); Kapitel 3 von der *Virtus*, also Spielen, die zur Tugend anleiten sollen (S. 185–263); und Kapitel 4 von der *Scientia*, also dem Einsatz von Spiel für die wissenschaftliche Ausbildung, etwa im Rahmen der sieben freien Künste (S. 265–376). C. zufolge sind es vier Bereiche, denen die körperliche Ausbildung dienen sollte: An erster Stelle stand, auf der Basis gelehrter medizinischer Schriften wie derjenigen Avicennas, die Gesundheit der Kinder, wobei die Quellen Einblick zumeist nur für die Erziehung der Jungen im klerikalen und adeligen Umfeld erlauben. Gegenüber militärischer Strenge verwahren sich die meisten ma. Autoren eher, und hinsichtlich des Einsatzes körperbetonter Spiele ist zwischen dem früheren MA und den Empfehlungen in Erziehungsschriften aus humanistischem Umfeld eine Kontinuität feststellbar. Sehr wohl sollte das Spiel der Einübung sozialer Verhaltensregeln dienen; interessant ist dabei die prominente Rolle der Spracherziehung, insbesondere im Lateinischen, das bei den körperlichen Spielen etwa in Form von Anweisungen eine wichtige Rolle spielte (oder doch in den Augen der Autoren zumindest spielen sollte). Das körperliche Spiel diente zudem auch zur Belohnung oder Erholung beim Lernen. Über die richtige innere Haltung zum Spiel dachte man insbesondere seit dem Hoch-MA in den von Aristoteles vorgegebenen Formen nach. Schach war nur eines von mehreren Spielen, die man als Analogie zu Tugendkonzepten und zum Weltverständnis heranzog; und im adeligen Umfeld konnte Spielen schließlich das richtige höfische Verhalten einzuüben helfen. Auch zur Bildung im engeren Sinne sind Spiele eingesetzt worden, doch ist oftmals nicht klar zu rekonstruieren, wie sie im Detail praktisch angewendet wurden. Skeptisch standen die Zisterzienser dem Spiel als Mittel zur Bildungsvermittlung gegenüber, was auch auf die Hagiographie durchschlug, aber eben nur einer bestimmten, durchaus nicht universalen Haltung gegenüber dem Einsatz des Spieles in diesem Bereich entsprach. Die schon bei Quintilian erwähnte Nutzung von plastischen Buchstaben, um das Lesen zu erlernen, und der kompetitive Austausch von Argumenten unter Schülern gehören zu den am häufigsten nachweisbaren Methoden; zu diesen zählt auch das im 11. Jh. erfundene und besonders langlebige Zahlenkampfspiel, das dem Ausweis der Überlieferungskontexte zufolge den mathematischen Unterricht im Quadrivium bereicherte. Das Spiel, so lässt sich eines der Ergebnisse dieser Arbeit hervorheben, spielte also schon im MA eine zentrale Rolle in der Bildung, und die Aufklärung brachte hier keine Neuerung