

	<p>Object: Spielfeldplan</p> <p>Museum: Kreismuseum Bitterfeld Kirchplatz 3 06749 Bitterfeld-Wolfen (0 34 93) 40 11 13 kreismuseum@anhalt-bitterfeld.de</p> <p>Collection: VK Kunst</p> <p>Inventory number: V K 5/331</p>
--	--

Description

Der Aufbau des Spielplans erinnert an den des aus der Neuzeit bekannten "Leiterspiels" oder den des "Gänsepiels". Auf dem Blatt ist eine Art Rundgang angelegt, bestehend aus 57 Feldern, welche alle nummeriert sind. Die Nummerierung verläuft von außen nach innen. Die Felder haben unterschiedliche Größen und die Felder in den äußeren Ecken sind abgerundet, allerdings sind die Felder nicht ausschließlich als Quadrate oder Rechtecke angelegt, sondern können an den Ecken beschnitten sein oder verlaufen in einander über durch ihre motivische Gestaltung. Auf den Feldern ist folgendes zu sehen, in der Reihenfolge ihrer Nummerierung von links oben nach rechts:

Feld 1 und 2 sind nicht voneinander getrennt, sondern befinden sich in einem Kästchen. Die abgebildete Burg oder Stadt, die umringt wird von einer hohen Mauer und diese wiederum von einem Fluss, trägt die Nummer 1 und die Steinbrücke über den Fluss die Nummer 2. In Feld 3 ist eine Fortsetzung der stabilen Steinbrücke aus Feld 2 zu sehen, die nur noch als ein kleiner Holzsteg fortgeführt wird und an Land zu einem kleinen Haus in Feld 4 führt. Nach dem Haus in Feld 4 verläuft ein Weg, gesäumt von Bäumen einen Hügel herauf und illustriert somit Feld 5. In Feld 6 steht auf dem Hügel eine kleine Hütte, in deren Vordergrund der Abhang des Hügels mit Bäumen liegt. Von Feld 6 geht es weiter zu Feld 7, indem man den Hügel auf der anderen Seite wieder hinabsteigt und zu einem weiteren Haus, allerdings im Fachwerkstil erbaut, gelangt. Das Fachwerkhaus liegt nicht nur am Fuße des Hügels, sondern auch direkt am Ufer eines Sees, den man in Feld 8 zuerst mit einem Floß und in Feld 9 mit einem Boot überquert. Hier endet die obere äußerste Reihe und die Nummerierung verläuft nun senkrecht am rechten Rand des Bildes weiter mit Feld 10 direkt unter Feld 9. In Feld 10 sind 2 weiße Gänse auf einer Wiese zu sehen. Ein Schwan schwimmt auf einem Gewässer vor einem kleinen Pavillon am auf Feld 11. Auf Feld 12 schwimmt eine Ente auf dem Wasser in der Nähe von Schilf und eine zweite kommt angefliegen. Im Bild 13 steht ein Reiher am Ufer auf einem Bein. In Feld 14 sieht man ein Tier, das aussieht wie eine Mischung aus Fuchs und Maus mit gestrecktem Körper rennen. Auf Bild 15 ist ein Zaun zu sehen, der einen dichten Wald von einer Weide trennt. Ein großes Haus mit einem Mühlrad

an einem kleinen Bach gelegen ist auf Feld 16 abgebildet, welches den Übergang zur unteren äußeren Reihe der Felder bildet. In Feld 17 sitzt ein großer Biber am Rand eines Flusses, den Betrachter dem Rücken zugekehrt. Daneben auf Feld 18 ist ein riesiges Wildschwein vor einer Wiese zu sehen. Es steht neben einem großen Bauernhofhaus mit Zaun und Hof in Feld 19, welches bis in Feld 20 hinüberreicht, wo der Bauer mit einem noch riesigen Hund geht. In Feld 21 sitzen bzw. liegen 3 jüngere Hunde, die an einander gebunden sind. Einer hat ein dunkelgraues Fell wie der in Bild 20 und die anderen beiden ein beiges Fell wie der dünne Hund im folgenden Bild 22. Darüber in Bild 23 ist ein Jäger mit seinem Hund zu sehen. Der Hund steht nur auf seinen Hinterpfoten und blickt nach oben zu Feld 24. Dort befindet sich ein wolf- oder fuchsähnliches Tier. In Feld 25 wird ein Dackel im ganzfigurigen Halbprofil gezeigt und im Feld über ihm ein großer Hund mit schwarz-weißem Fell, der am Boden schnuppert als würde er eine Fährte aufnehmen. Mit dem Hühner fütternden Bauern in Feld 27 endet die äußere Runde und die erste innere Runde wird mit dem direktanschließenden Feld 28 eingeleitet. In Feld 28 wird das Motiv einer Stadt im Hintergrund von Feld 27 fortgesetzt durch die gezeigte Schmalseite eines Fachwerkhauses hinter einem Zaun und neben einem Weg in die Stadt. Auf Bild 29 sieht man einen Iltis oder Marder über einen Dachfirst laufen. Daneben in Feld 30 befindet sich eine Eule. Darauf folgt ein großbürgerliches Anwesen in Feld 31 und in Feld 32 ein Greifvogel. Auf Feld 33 steht man vor einem verschlossenen Holztor und in Feld 34 sieht man ein Reh. Darunter folgt Feld 35 mit einer grauen Katze und zwei Lämmern in Feld 36. Ein männliches Rebhuhn ist in Feld 37 abgebildet und das Tier auf Feld 38 scheint eine riesige Ratte zu sein. Daneben geht es in der unteren Reihe weiter mit Feld 39, worauf ein Otter einen Fisch im Maul hält und einem großen Waschbär in Feld 40, der fast genauso groß ist wie der kleine Bär links in Feld 41. Ein ausgehungertes Löwe starrt den Spieler aus Feld 42 an. Mit Feld 43 und dem großen Hirsch geht es wieder nach oben im Kreis. Über ihm sieht man einen Hasen im Sprint. Der Übergang zur dritten Runde ist durch die Verschmelzung der Felder 45 und 46 gewährleistet. In Feld 45 ist ein Holztor abgebildet, das dein Weg in einen Wald versperrt. Im Wald und Bild 46 steht ein zielender Jäger vor einem Baum. Er scheint auf den jungen Hirsch in Bild 47 zu zielen, der ungestört grasst. Im Feld 48 scheint der junge Hirsch sich auf einem Baum zu befinden. Auf Bild 49 steht ein grauer Wolf auf einer Wiese, während wahrscheinlich ein Hund auf Feld 50 ein Wildschwein bei der Jagd in den Hals beißt. Feld 51 befindet sich direkt darunter und zeigt einen Bauernhof mit Fachwerkhäusern und zwei gehörnten Rindern davor. Nummer 52 befindet sich ebenfalls darunter und zeigt einen Tiger. Nun wird links von Nummer 52 weitergezählt, wo auf Feld 53 ein großes Holztor in einem hohen Holzzaun eingebaut wurde und einen Wald nur erahnen lässt. Daneben auf Feld 54 ohne eine Unterteilung der beiden Felder steht ein weibliches Rebhuhn und auf Feld 55 das dazugehörige Rebhuhn-Küken. Mit Feld 56 befindet man sich auf der Ziegeraden und der letzten vierten Ebene. Auf diesem Feld ist ein gewöhnliches Wohnhaus zu sehen vor dem ein breiter Weg entlangführt. In der Mitte des Spielplans befindet sich das Ziel mit Feld 57 zwischen den Feldern 56 und 51, es zeigt die Frontalansicht eines Schlosses flankiert von zwei Reihen Zypressen.

Bei dem Text unter dem Spielplan könnte es sich um Aufgaben oder eine Spielanleitung handeln, jedoch ist eine vollständige Entschlüsselung nicht möglich, aufgrund der verschnörkelten Schrift. Unter anderem sind Zahlenfolgen und Kombinationen aus Zahlen

und Buchstaben erkennbar, ebenso einzelne Wörter. Ein inhaltlicher Zusammenhang konnte bisher noch nicht erarbeitet werden.

Basic data

Material/Technique:

Druck auf Papier

Measurements:

Gesamtmaße=Bildmaße: HxB: 34 x 40,9 cm

Events

Printing plate produced When 19.-20. century

Who

Where

Keywords

- Board game
- Game board
- Toy
- toy