



Samstag, 14 Uhr
Bernd Lehnhoff (Ruhr-Universität Bochum):
Von Beratern und Elefanten. Schach im Mittel-
alter

Schach ist ja heutzutage noch immer ein recht populäres, wenn vielleicht auch etwas exklusives Spiel, das nicht nur in privatem Rahmen gespielt, sondern auch als Sport in speziellen Vereinen betrieben wird. Vieles, was heute selbstverständlich ist – wie Dame und Läufer, die Rochade, das Schlagen en passant und auch die heutige Art der Bauernumwandlung – ist eine Erfindung der Neuzeit. Wie wurde dann aber Schach im Mittelalter gespielt? Dieser Vortrag will sich anhand des berühmten Spielebuchs König Alfonsos X. von Kastilien-León mit dieser Frage beschäftigen, wobei natürlich auch die beiden Schachfiguren aus Sendenhorst in der Dauerausstellung des Museums eine Rolle spielen werden.

Samstag, 15 Uhr
PD Dr. Björn Reich (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg):
Von Eulen und Gänsen – Brettspielvergün-
gen in der frühen
Neuzeit

Im Spätmittelalter gewinnen Spiele eine neue gesellschaftliche Relevanz. Grund dafür sind vielfältige soziale Entwicklungen, wie etwa die wachsende Bedeutung der Städte, die neue Vorstellungen von Arbeit und Freizeit mit sich bringt, vor allem aber auch die technischen Entwicklungen der Papierherstellung und des Buchdrucks. Denn nicht nur Bücher, sondern auch Spielmaterialien sind nun verhältnismäßig schnell und kostengünstig reproduzierbar. Jetzt verbreiten sich etwa die Spirallaufspiele, wie z.B. das Gänsepiel, die bis zur Ära des modernen Brettspiels ab den späten 1970er-Jahren ungebrochen ihre Beliebtheit bewahrten, aber auch neue Wett- und Einsatzspiele, wie z.B. das Eulenspiel, als Vorläufer des im 17. Jahrhunderts entstandenen Roulette.

Samstag, 16 Uhr
Podiumsdiskussion mit Spieleautor:innen zur
Geschichte als Thema in modernen Brettspielen

Moderne Brettspiele haben in der Regel immer ein Thema, das die Mechaniken und das Material zum Teil einer eigenen Spielwelt werden lässt. Viele Autor:innen greifen dabei historische Motive auf oder beschäftigen sich sogar im Speziellen mit Archäologie. Im Gespräch mit dem Spieleautor und Archäologen Peter Rustemeyer (Autor vom Kennerspiel des Jahres 2021 "Paleo") und Martina und Andreas Dobrindt (APEX-Ideenschmiede) soll der Frage nachgegangen, wie man Geschichte im modernen Brettspiel verhandelt, welche Schwierigkeiten damit einhergehen aber auch welche Potenziale die Vergangenheit für Spieleautor:innen bereithält. Die Diskussion moderiert der Historiker und Spieleforscher Lukas Boch.



LWL-Museum für Archäologie und Kultur

Westfälisches Landesmuseum
Europaplatz 1 · 44623 Herne
Telefon: 02323 94628-0/-24
Fax: 02323 94628-33
lwl-archaeologiemuseum@lwl.org
www.sonderausstellung-herne.lwl.org

Öffnungszeiten

Dienstag, Mittwoch, Freitag: 9 bis 17 Uhr
Donnerstag: 9 bis 19 Uhr
Samstag, Sonntag, Feiertag: 11 bis 18 Uhr
geschlossen am 24., 25. und 31. Dezember sowie
am 1. Januar

Eintrittspreise

Erwachsene 7,00 €
Ermäßigungsberechtigte 3,50 €
Kinder, Jugendliche
(von 6 bis einschl. 17 Jahre) Eintritt frei
Schüler/-innen
(im Rahmen von Lehrveranstaltungen,
sofern sie an einem museumspädagogischen
Programm teilnehmen) Eintritt frei
Erwachsene in Gruppen pro Person
(ab 16 Personen) 6,00 €

Bildnachweise:

Berlin Skulptur: Staatliche Museen zu Berlin, Museum für Vor- und Frühgeschichte, Achim Kleuker / Funkgerät: LVR-LandesMuseum Bonn, J. Vogel / Alle anderen: LWL-Archäologie für Westfalen, S. Brentführer

SPIEL MIT! ARCHÄOLOGIE!

24.11.2023, 16 bis 22 Uhr
25.11.2023, 11 bis 18 Uhr



SPIEL MIT! ARCHÄOLOGIE!

24.11.2023, 16 bis 22 Uhr
25.11.2023, 11 bis 18 Uhr

Das letzte November-Wochenende im LWL-Museum für Archäologie und Kultur steht ganz im Zeichen des Spiels. In Kooperation mit der Altertumskommission für Westfalen, der Universität Münster, der Ruhr-Universität Bochum, dem Projekt „Boardgame Historian“ und dem Spielezentrum Herne werden an zwei Tagen neue und bewährte Spiele vorgestellt, ausprobiert und besprochen. Das Besondere dabei: Alle Spiele drehen sich um die Themen „Archäologie“ und „Geschichte“ – und selbstverständlich kann jede:r Besucher:in mitspielen. Für sämtliche Spieltische stehen Expert:innen bereit, die in die Regeln einführen und die Spielrunden begleiten. Auch das digitale Spiel „Jo’s Memory“ ist mit dabei und lädt zum Entdecken der Dauerausstellung ein.

Spielerisch durch die Epochen

Die Spieltische sind direkt in die Dauer- und Sonderausstellung integriert. So können beispielsweise Spiele zur Steinzeit wie „Paleo“ und „Stone Age“ direkt neben steinzeitlichen Exponaten gespielt werden! Neben Klassikern wie „Carcassonne“, das auch als Großspiel bereitsteht, wird „Catan“ und „7 Wonders“ werden auch Neuheiten wie „Archeos Society“ vorgestellt und zum Mitspielen angeboten. Ebenfalls mit dabei: Spiele, die in der Antike gespielt wurden. Das Spielezentrum Herne bietet zudem geleitete Krimispiele mit historischen Bezügen an, die vorher gebucht werden müssen. Freund:innen von Video- und Automaten spielen kommen auch auf ihre Kosten und können beispielsweise am Indiana Jones-Flipper die unruhige Kugel schieben. Freuen Sie sich auf eine spielerische Reise durch die Epochen – die Steinzeit, die römische Antike, das Mittelalter und die Moderne.



Vorträge

Begleitet wird der Spielspaß von einem umfangreichen Vortragsprogramm. Die Vorträge widmet sich der kulturellen Bedeutung des Brettspiels für die Gesellschaft und Wissenschaft. Damit soll aufgezeigt werden, dass Brettspiele weitaus mehr als bloßer Zeitvertreib sind und sich eine tiefgehende Beschäftigung damit lohnt. Die Vorträge dauern jeweils etwa 30 Minuten, anschließend kann mit den Vortragenden diskutiert werden.

Freitag, 17 Uhr Harald Schrapers (Spiel des Jahres e. V.): Das „German Game“ – Brettspiel als Kulturgut

Die Geschichte des modernen Brettspiels, so wie wir es heute kennen, beginnt vor ungefähr 50 Jahren. 1979 wurde mit „Hase und Igel“ erstmals ein Spiel des Jahres gekürt. Mit dem 1995 ausgezeichneten „Die Siedler von Catan“ begann der Siegeszug des „German Game“ in den europäischen Nachbarländern, in Fernost und den USA. Womit zeichnet sich das Gesellschaftsspiel als Kulturgut aus, warum ist es gerade in den letzten Jahren nochmals populärer geworden?

Freitag, 18 Uhr Anna Klara Falke M. A. (Altertumskommission für Westfalen/Boardgame Historian): Zwischen Grabräuberei, Abenteuer und Wissenschaft – Archäologie im modernen Brettspiel

Die Archäologie ist eine faszinierende Wissenschaft, die vielfach als Thema in populären Medien dargestellt und verhandelt wird, so auch in modernen Brettspielen. Häufig steht dabei weniger das wissenschaftliche Arbeiten, sondern vielmehr das Abenteuer ganz im Sinne von Indiana Jones im Mittelpunkt. Anhand verschiedener Beispiele sollen Einblicke in die Bilder von und über Archäologie in Brettspielen gegeben werden.

Freitag, 19 Uhr Dr. Henrike Simon (Antikenkolleg Berlin): Taskforce Saving Antiquities – Spielerisch im Einsatz für den Kulturgutschutz

Wer engagiert sich für den Schutz von Kulturgut? Welche Kompetenzen sind gefragt, wenn die Echtheit eines Objekts geprüft werden muss? Wer recherchiert die Objektgeschichte? Das kooperative Brettspiel „Taskforce: Saving Antiquities“ führt hinter die Kulissen des Kulturgutschutzes. Der Vortrag stellt das Spiel näher vor, das Altertumswissenschaftler*innen mit Game Designer*innen und Ermittlungsbehörden entwickelt haben, um die Mechanismen des Kulturgutschutzes verstehbar zu machen.

