



## SAUERLÄNDER SPIELEKULTUR

### Spiele als Tradition, Kultur und Wirtschaftsfaktor

Eine Reise durch die Geschichte des Spielens im  
„Land der tausend Berge“ - von Hofspielen und Bickelspiel  
bis zur Spielzeugindustrie aus Lüdenscheid

Gefördert durch den Heimat-Scheck (NRW)

Ministerium für Heimat, Kommunales,  
Bau und Digitalisierung  
des Landes Nordrhein-Westfalen





## Warum Spielen Heimat erzählt

Spiele sind mehr als Zeitvertreib: Sie stiften Gemeinschaft, schaffen Rituale und geben Wissen weiter - oft ganz nebenbei. Genau das macht sie zu einem Teil von Heimat. Das Projekt „Sauerländer Spielkultur“ dokumentiert regionale Spieltraditionen und macht sie für Jung und Alt wieder erlebbar. Dabei wird sichtbar, welchen Stellenwert gemeinsames Spielen in Familien, Vereinen und Nachbarschaften hatte - und wie es lokale Identität geprägt hat.





## **So ist die Dokumentation entstanden**

Die Inhalte basieren auf drei Bausteinen: Erstens der Sichtung schriftlicher Quellen und Sammlungen (u. a. Regionale Literatur und Bibliotheksbestände). Zweitens auf Oral-History-Gesprächen mit Zeitzeug:innen, die Spielverhalten, Begriffe und Anekdoten aus ihrem Alltag beigesteuert haben. Drittens auf der digitalen Aufbereitung: Webseite und Broschüre bündeln Regeln, Hintergründe und Einordnung - als Material für Schulen, Vereine und alle Neugierigen.



## Historische Entwicklung

Vom archaischen Brauch zur globalen Spielzeugindustrie.

### Mittelalter - Archaische Wurzeln

Bäuerliche Spiele, Heischebräuche-  
(Pfingstbraut) und Bickelspiel.  
Dienen oft dem sozialen  
Zusammenhalt.

### 1807 - 1878 - Sammeln was sonst verschwindet Friedrich Woeste

Der Sprachforscher doku-  
mentierte akribisch die  
Volksüberlieferungen  
und Kinderspiele  
in der Grafschaft Mark.

### 1904 -Gründung Markes & Co

Lüdenscheid wird zum  
Spielzeugstandort. Später  
bekannt für das legendäre  
DUX-Kino und technisches  
Spielzeug.

### 1914 - Der Klassiker wird Serie

Josef Friedrich Schmidt bringt „Mensch  
ärgere dich nicht“ in die Serienproduktion

### 1921 - Weltmarke aus Lüdenscheid

Sieper als Ursprung von siku: Start  
als Gießereiunternehmen in  
Lüdenscheid



Drittens auf der digitalen Aufbereitung: Webseite und Broschüre bündeln Regeln, Hintergründe und Einordnung - als Material für Schulen, Vereine und alle Neugierigen.

### 1950er - Canasta-Boom

Canasta wird als international zum Massenphänomen und prägt Kartenabende der Nachkriegszeit.

### 1963 - Metall-Modelle revolutionieren Den Markt

Bei siku beginnt die Produktion von Zinkdruckguss-Modellen (Metall-V-Serien)

### 1984 -Wiking kommt

Übernahme von Wiking-Modellbau durch die Sieper-Gruppe (Meilenstein der Modellbaugeschichte)

### Heute - Projekt Sauerländer Spielkultur

Bewahrung des Erbes: „Alt trifft Jung“



## **Drei Spiele - drei Zugänge zur Region**

### **Karte 1 - Bickelspiel**

**Spielen mit Knochen:** In vielen europäischen Traditionen wurden Sprungbeine (Astragale) als Spielsteine genutzt - als Geschicklichkeits- oder Würfelspiel.

### ***Wusstest du schon?***

Astragale stammen typischerweise von Schaf/Ziege/Rind und landen wegen ihrer Form auf vier „wertigen“ Seiten.

### **Karte 2 - Hofspiele & Nachbarschaft**

**Draußen, im Hof, auf der Straße:** Viele Spiele waren niedrigschwellig, selbstgebaut und wurden als Gruppenritual weitergegeben - oft mit lokalen Namen und Regeln.

### **Karte 3 - Kartenabend**

**Kartenspiele strukturieren Geselligkeit:** vom Familienabend bis zum Vereinsleben. Sie verbinden Generationen - Regelwissen wird dabei ganz praktisch „am Tisch“ weitergegeben.



## **Mach mit: Deine Erinnerung ergänzt die Sammlung**

Die Spielesammlung soll wachsen: Erinnerst du dich an ein Spiel aus deiner Kindheit im Sauerland, das hier noch fehlt - ein Kartenspiel, ein Hofspiel, eine lokale Variante? Dann teile deinen Spielnamen, die Regeln (oder Fragmente davon) und gern auch eine kleine Geschichte dazu. Außerdem entsteht eine öffentliche Präsentation: Ausstellungsmaterialien (Poster/Fototafeln) unterstützen die Vermittlung vor Ort - und bleiben über das Projektende hinaus als Dokumentation verfügbar.



**Spielen verbindet. Heimat auch.**

**Projekt „Sauerländer Spielkultur“**

Kevin Blackburn Wolf  
Waldstr. 26  
58762 Altena  
Deutschland

Tel.: 01741854401  
E-Mail: [info@spielkultur-sauerland.de](mailto:info@spielkultur-sauerland.de)

Gestaltung | Umsetzung:  
KresnikDesign

Druck: Flyeralarm