Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 71 (1984)
Heft: 8: Spielen in der Schule

Artikel: Memory : eine Spielidee, die die Welt fasziniert
Autor: Haas, Walter Luc
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-530273

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Memory – eine Spielidee, die die Welt fasziniert

Walter Luc Haas

Alte und uralte Spielideen tauchen immer wieder in neuen Formen auf, die manchmal das Vorbild völlig verdrängen, einen oft aber auch reumütig zu ihm zurückkehren lassen, weil die schlechte Nachahmung besonders deutlich macht, wie gut das Original ist. Einige wenige dieser Neuschöpfungen sind zu grossen Erfolgen geworden – bis es aber so weit war, mussten sie über manche Zufälle und Hindernisse hinweg recht verschlungene Wege gehen. Ein gutes Beispiel für diesen Sachverhalt ist «Memory».

Da gab es im 19. Jahrhundert ein Kartenspiel, das als «Concentration» oder «Pelmanism» vor allem in England bekannt war: Man legte gewöhnliche Spielkarten (wohl ein Bridgeset) mit den Rückseiten nach oben einzeln aus – und dann durfte jeder der Reihe nach zwei beliebige Karten aufdecken und sie zu sich nehmen, wenn er dabei ein zusammenpassendes Paar gefunden hatte. Drehte er aber zwei ungleiche Karten um, blieben sie (wieder mit der Rückseite nach oben) an ihrem Platz, und jeder versuchte, sich ihre Lage zu merken, um sie so später wieder zu finden...

Einige wesentliche, zusätzliche Einfälle aber führten mit den gleichen Spielregeln zu «Memory» und damit zu einem Welthit – dessen Geschichte überraschenderweise in Basel einsetzt.

Da war einmal die Basler Kindergärtnerin Bertha von Schroeder, die Jahr für Jahr in liebevoller Arbeit für ihre Kleinen und auch für einige Kolleginnen das «Zwillingsspiel» herstellte: es bestand aus 20 Kartenpaaren mit einfachen, kindlichen Motiven, die sie selbst gemalt hatte. Sie wurden in wohl kleiner Auflage als Lithographien auf grauen Pappkarton gedruckt und dann in hübsche Schächtelchen verpackt. Gar manches Basler Kind dürfte damals (war es in den fünfziger Jahren oder gar schon früher?) sein Gedächtnis mit dieser vereinfachten Variante von «Concentration» geübt haben.

Aber da war auch Heinrich Hurter, ein anderer Bewohner Basels. Als er 1948 seine Enkelkinder besuchte, die sich damals in London aufhielten – ihr Vater William Hurter war dort als Schweizer Diplomat tätig – brachte er ihnen ein selbstgebasteltes Spiel mit. Was da Grosspapa Hurter mitgebracht hatte, erwies sich als Erfolg – auch die englischen Freunde seiner Enkelkinder drängten herbei und wollten «this memory game of yours» spielen – dieses Gedächtnisspiel also, das so, in seinem eigentlichen Ursprungsland, zum neuen Namen «Memory» kam...

Es ist unklar, ob Bertha von Schroeder oder Heinrich Hurter «Concentration» gekannt hatten oder ob Heinrich Hurter irgendwann einmal das «Zwillingsspiel» gesehen hatte: beide konnten sich nicht mehr erinnern, wie sie auf diese Idee gekommen waren – und es könnte durchaus sein, dass sie beide das alte Spiel nochmals erfunden haben.

Aber noch immer war weder «Concentration», noch das «Zwillingsspiel», noch «Memory» einem grösseren Kreis bekannt – und fast wäre es dabei geblieben. Heinrich Hurter war zwar glücklich, dass seine Familie das Spiel mochte, aber mehr wollte er nicht. Sein Sohn William wurde an Botschaften anderer Länder versetzt, kam nach Warschau, Teheran und endlich wieder in die Schweiz zurück. Noch immer war er von seines Vaters «Memory» beeindruckt und fand, das müsse man doch eigentlich auch weiterverbreiten können.

Die Ravensburger zeigten sich interessiert. Sie übernahmen die «Concentration»–Regeln, aber auch den wesentlichen Einfall Heinrich Hurters und Bertha von Schroeders, die wenig attraktiven Kartensymbole durch Bilder zu ersetzen, liessen sich dazu aber mit beträchtlichem Aufwand noch einiges mehr einfallen: Um zu vermeiden, dass hektisch zugrapschende Kinderhände die Karten zerknitterten und so verräterische Spuren hinterliessen, verwendete man dicken Karton und entschloss sich auch zu einer kleinen, quadratischen Form, die nicht nur weniger Platz benötigt, sondern auch – wie Experimente zeigten – den Kindern besonders zusagt. Sorgsam und mit Bedacht wählte man die Bilder aus: auf Illustrationen im lieblichen Schokolade-

marken- oder Ansichtskartenstil wurde bewusst verzichtet. Entnahm man die Vorlagen anfangs dem bisherigen Verlagswerk, so wurden später auch verschiedene Künstler beauftragt, spezielle Memorykarten zu kreieren.
Bei fast jedem «Memory» lassen sich die Bilder in diverse, recht verschiedenartige Serien einteilen: so zeigen sie etwa unterschiedliche Stilrichtungen, dann wieder sind sich manche Motive direkt oder durch Assoziation zum Verwechseln ähnlich, und schliesslich gibt es neben Abbildungen, die man mag, auch andere, die einem weniger liegen oder gegen die man sogar irgendwelche Aversionen entwickelt – da steckt ein gutes Stück Psychologie dahinter.

All dies musste zusammenkommen, um aus einem guten Spiel auch einen wirklichen Erfolg zu machen. Auf langen Umwegen und über viele Klippen hinweg, an denen es leicht hätte sang- und klanglos untergehen können, wurde so aus «Concentration»/«Pelmanism» das fast jedermann bekannte «Memory»: seit es 1959 erstmals auf den Markt kam, sind wohl mehr als 20 Millionen Exemplare verkauft worden, und es wird fast auf der ganzen Welt gespielt. All die verschiedenen Ausgaben zusammenzusuchen, wäre eine hübsche Aufgabe für einen Sammler...
«Memory» kann mit beliebiger Teilnehmerzahl gespielt werden, kennt keine Altersgrenzen und gibt den Kindern eine echte, vielleicht sogar eine bessere Chance. Die Partien dauern nicht lange und können ungeheuer spannend werden: Wer noch nie das Kribbeln gespürt hat, wenn man zwar weiss, wo die zwei Karten eines Paares liegen, aber nicht an der Reihe ist, um sie sich zu angeln – und wer noch nie erlebt hat, wie unheimlich aufregend es ist, die jeweils zweite Karte aufzudecken – für den wird es höchste Zeit, endlich doch einmal «Memory» zu spielen: er wird es kaum bereuen.

Weil Hochsprungmatten, die im Freien bleiben, immer wieder beschädigt werden, (durch Vandalen, Missbrauch, Gedankenlosigkeit, Witterung usw. = Schnitte, Brand, Zigarettenlöcher, Spikeslöcher usw.!)

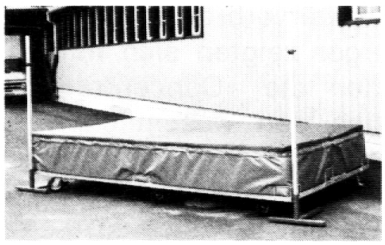
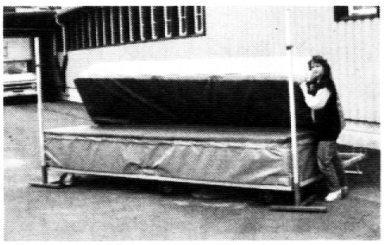
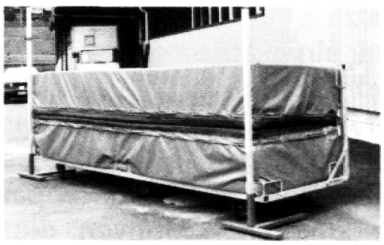
haben wir die

HOCO-MOBIL

Pat. angemeldet

Welt-neuheit!

entwickelt! Sie bedeutet die genialste Lösung dieses alten Problems! Zusammenklappen und wegfahren, an einen geschützten Ort! So einfach geht das! Sie ist

sehr praktisch, in Sekunden bereit! Holzrost usw. sind überflüssig. Sie können Hochsprung machen, wann und wo Sie nur wollen! Nachher einfach zusammenklappen und wegfahren! (An einen geschützten Ort, dem Zugriff von Vandalen entzogen.) Robustes Metallfahrwerk, solideste Klappkonstruktion, deshalb günstiger Unterhalt.

HOCO-Sprungmatten sind immer eine Nasenlänge voraus

denn auch unsere **«normalen» Hochsprungmatten «Doublonne» und «Pop» sind absolute Spitzenprodukte** und bieten für einen günstigen Preis weit mehr als üblich.

HOCO-Schaumstoffe, Emmentalstr. 77, CH-3510 Konolfingen BE, Tel. 031 - 99 23 23