

GUTE FRAGE

Woher kommt der Adventskranz?

:: Hamburg ist wohl eine erfindungsreiche Stadt. Hier kam nicht nur der erste gedruckte Adventskalender heraus, hier gab es auch den ersten Adventskranz. Ein Theologe namens Johann Hinrich Wichern hat ihn vor 176 Jahren eingeführt.

Und das kam so: Herr Wichern kümmerte sich besonders um Straßenkinder, von denen es damals immer mehr gab, denn die Armut wuchs. Er zog mit einigen von diesen Kindern in das von ihm gegründete Rauhe Haus, ein altes Bauernhaus, und betreute sie dort. In den Wochen vor Weihnachten wurden die Kinder immer sehr ungeduldig und fragten, wann denn endlich Heiligabend sei.



Ein Wichern-Adventskranz von Kindern der Wichern-Schule im Rathaus A. Laible

Da baute Herr Wichern aus einem alten Wagenrad einen Holzkranz und steckte 20 kleine rote und vier große weiße Kerzen darauf. Vom 1. Dezember an zündete er jeden Tag eine rote Kerze mehr an, und an den Sonntagen waren die weißen an der Reihe – erst eine, dann zwei, dann drei und schließlich vier. So konnten die Kinder die Tage bis Heiligabend abzählen und mussten nicht dauernd fragen: „Wie lange noch?“

In den Kirchengemeinden war man begeistert von der Idee des Theologen. Immer mehr führten den Kranz ein. Dass der Adventskranz heute nur noch vier Kerzen für die Adventssonntage hat, liegt daran, dass die Menschen in ihren Häusern und Wohnungen auch einen Kranz haben wollten, jedoch keinen Platz für einen Kranz mit einem Durchmesser von etwa zwei Metern hatten. So schrumpfte die Anzahl der Kerzen auf die vier wichtigsten zusammen. Dafür kamen aber Tannenzweige dazu. (han)



Kein Kranz, aber ein Gesteck geht auch. Hauptsache, es sind vier Kerzen Getty

@ Hallo, liebe Junior-Leser!

Diese Mail-Adresse ist speziell für euch. Ihr könnt uns Lob, Kritik, Anmerkungen oder auch gerne euren Lieblingstitel (dazu euren Namen und euer Alter) schicken: junior@abendblatt.de
Per Post: Magazin-Redaktion Junior, Großer Burstah 18-32, 20457 Hamburg.
Wir freuen uns auf eure Nachricht!

Die schönsten Spiele für Wintertage

Für die Geschickten, für die schnellen Denker oder für die guten Strategen: Die Neuheiten dieses Herbstes bieten jedem etwas. Wir haben acht von ihnen ausgewählt und stellen sie vor

HENDRIK BREUER

:: Mehr als 1200 neue Brett- und Kartenspiele sind Ende Oktober auf den Internationalen Spieltagen, der größten Messe für Gesellschaftsspiele, vorgestellt worden. Es heißt, die Branche erlebe ein goldenes Zeitalter. Und das stimmt auch, denn viele Spiele sind innovativ, spannend und hochwertig produziert, zudem werden so viele Spiele gekauft wie lange nicht mehr. Wir haben hier ein paar Tipps für euch.

Stone Age Junior – Das Kartenspiel

Das Spiel ist ein Ableger des größeren „Kinderspiels des Jahres 2016“ gleichen Namens. Die Regeln wurden noch mal abgespeckt, sodass es bereits mit Vierjährigen spielbar ist. Martin das Mammut geht um, und wo er stehen bleibt, darf man eine Karte umdrehen, die eine Ressource anzeigt. Hat man drei passende gesammelt, kann damit eine Hütte gebaut werden. Das Spiel kombiniert einen Memory-Mechanismus mit minimalem taktischen Planen, das schaffen die Kleinsten gerade noch. Für Kinder ein schöner Einstieg in die Welt der „richtigen Spiele“, die kein reines Spielzeug mehr sind.

Kipp It – Wer wippt am besten?

Bereits Fünfjährige können das tolle, gerade neu aufgelegte Zweipersonenspiel spielen, bei dem die Spieler abwechselnd verschiedene schwere Holzklötze auf eine Wippe legen. Das Ziel ist, möglichst viele Klötze loszuwerden, bevor die Wippe kippt und der Nächste dran ist. Das Spiel ist so einfach, dass Kinder nach einer kurzen Runde mit Älteren auch allein weiter spielen können. Außerdem kann man schön beobachten, wie die Kleinen nach ein paar Runden gelernt haben, dass Klötzchen unterschiedlich schwer sein können, je nachdem, ob man sie außen oder näher in der Mitte ablegt.

Crazy Race – Chaotisches Wettrennen im Zoo

Wenn des Nachts keine Besucher mehr im Zoo sind, schlafen auch die Tiere – sollte man meinen. So ist es aber nicht, da die Löwen wilde Wettrennen veranstalten und alle anderen Tiere sie ein Stück ziehen müssen. Gazellen und Geparden sind besonders flink unterwegs, neigen aber zum Übertreiben, Elefanten und Büffel sind eher langsam, aber zuverlässig. Gesteuert wird über ein cleveres Würfelsystem, das „Crazy Race“ zu einem spannenden Rennspiel für die ganze Familie und Kindern ab acht Jahren macht.

Can't Stop – Würfel-Zockerei

Eine Neuauflage eines 30 Jahre alten Würfelspiels gleichen Namens. Ab-

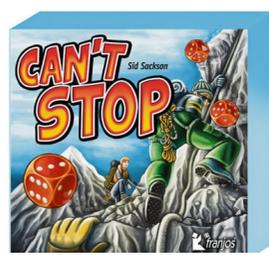
wechselnd werfen die Spieler vier Würfel und addieren jeweils zwei beliebige zusammen. Dann werden drei Bergsteiger auf Zahlen-Routen von zwei bis zwölf (die möglichen Kombinationen aus zwei Würfeln) einen Berg hochgeschickt. Wer zuerst auf drei Routen den Gipfel erklimmt, gewinnt. Blöd ist nur, dass die Bergsteiger abstürzen, wenn man einmal keine passenden Zahlen würfelt. Diese Zockerei wird nie alt.

Schöne Sch#!?e – Komischer Name, geniales Spiel

Früher hieß das Spiel einmal „Geschenkt ist noch zu teuer“. Der alte Name beschreibt um einiges besser, wozu es geht: am besten überhaupt keine Karten erhalten, selbst wenn man sie umsonst bekommt, weil jede Karte Minuspunkte einbringt. Da man aber gelegentlich doch mal etwas aufnehmen muss, ist hier das richtige Timing alles. Karten mit vielen Minuspunkten nimmt man besser nicht mal gesehen, welche mit wenigen kann man notgedrungen schon mal greifen. Das Spiel ist ein Evergreen, auch für Große!



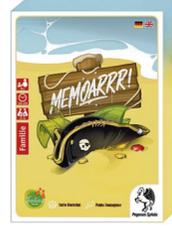
„Schöne Sch#!?e“ von Thorsten Gimmler, Amigo, 3-7 Spieler ab 8 Jahren, ca. 29 Euro



„Can't Stop“ von Sid Sackson, Franjos Spieleverlag, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 10 Euro



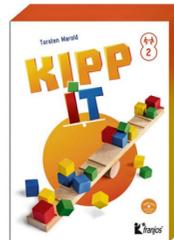
„Stone Age Junior – Das Kartenspiel“ von Marco Teubner, Hans im Glück, 2-4 Spieler ab 4 Jahren, ca. 12 Euro



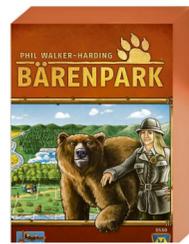
„Memoarr!“ von Carlo Bortolini, Edition Spielweise, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 10 Euro



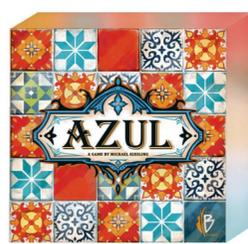
„Crazy Race“ von Alessandro Zucchini, Ravensburger Spiele, 2-5 Spieler ab 8 Jahren, ca. 29 Euro



„Kipp It“ von Torsten Marold, Franjos Spieleverlag, 2-4 Spieler ab 7 Jahren, ca. 25 Euro



„Bärenpark“ von Phil Walker-Harding, Lookout Spiele, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 29 Euro



„Azul“ von Michael Kiesling, Plan B Games/Pegasus, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 38 Euro

Memoarr! – Neues Memory

Vermutlich hat jeder so oft als Kind „Memory“ gespielt, dass man es nur ungern als Familiengeschenk unter den Tannenbaum legt. Zum Glück gibt es ein Update des Spiels, das es in sich hat. „Memoarr!“ heißt das neue Spiel, und es werden keine identischen Kartenpaare aufgedeckt, sondern eine lange Kette an Karten, die in einem von zwei Elementen (Tier oder Hintergrund) übereinstimmen müssen. Lustig wird's, weil alle aufgedeckten Karten liegen bleiben, bis jemand einen Fehler macht, dann werden alle umgedreht, und es geht von vorn los. „Memoarr!“ ist so einfach, dass es schon von aufgeweckten Sechsjährigen gespielt werden kann.

Azul – Auf der Suche nach bunten Wandfliesen

Dieses Spiel ist eines der schönsten. Spielerisch ist es leicht zu erlernen und eher abstrakt: Man versucht, bunte Fliesen nach eingängigen Regeln einzu-

sammeln und mit ihnen eine Wand zu verzieren. Klingt nicht spannend? Ist es aber, weil das Spiel schnell von der Hand geht und mit jeder Partie taktischer wird. Ständig werden einem Kniffe und Wendungen bewusst, die man vorher nicht auf der Rechnung hatte. In dem Sinne erinnert „Azul“ an die Bestseller „Carcassonne“ und „Zug um Zug“: leicht zu lernen mit blitzschnellen Zügen, aber großer taktischer Tiefe.

Bärenpark – Ein Puzzle mit Grizzly und Panda

Ein puzzleartiges Legespiel darf in so einer Liste natürlich nicht fehlen. „Bärenpark“ ist eine frische Variante in dem beliebten Genre. Diesmal werden Bärengehege ausgelegt. Jeder Spieler legt einen eigenen Zoo für die Petze an und versucht, sein Gebiet möglichst schnell mit großen Teilen lückenlos zu bedecken, um die meisten Siegpunkte einzustreichen. Das ist in fünf Minuten erklärt, sieht dank des netten Themas supereinladend aus und fühlt sich sehr rund an, sodass Partien selten länger als eine halbe Stunde dauern.

WITZ

:: Der Holzwurmmann kommt freudestrahlend zu seiner Frau und verkündet: „Schmeiß dich in dein schönstes Kleid, Schatz! Heute gehen wir chinesisch essen. Im Antiquitätenladen sind Möbel aus Hongkong eingetroffen.“

TIPPS FÜR WOCHENENDE

FILM

Stier Ferdinand nimmt das Leben auf die Hörner

KINO :: Die „Ice Age“-Macher von den Blue Sky Studios verlassen die Eiszeit und kommen ins Hier und Jetzt, trotzdem ist natürlich auch der neue Animationsfilm „Ferdinand“ ein (s)tierischer Spaß: Bullenkalb Ferdinand lebt auf einem spanischen Hof, aber im Gegensatz zu seinen Freunden ist er zu friedliebend, um ein Kampfstier für die Arena zu werden. Und als er nach allerhand Irrungen und Wirrungen erfährt, was Stierkampf für einen Bullen bedeutet, versucht er die anderen Tiere des Hofes mit Menschenfreundin Nina und Ziege Elvira zu warnen ... (tl)

„Ferdinand – Geht STIERisch ab!“ USA 2017, 106 Min., o. A., R: Carlos Saldanha, täglich im Cinemaxx Dammtor/Harburg/Wandsbek, Hansa, UCI Mundsburg/Othmarschen Park/Wandsbek; www.fox.de

GESELLSCHAFTSSPIELE

Ein Tag des Knobels und Ausprobierens

BARMBEK :: Seit bald einem Vierteljahrhundert gehört der Barmbeker Spieltag in der Zinnschmelze am Museum der Arbeit zum festen Sonntagsritual (an jedem dritten Sonntag im Monat) für Spieler jeder Altersgruppe und Familien. Hier kann man sich einfach für eine Runde klassischer Gesellschaftsspiele zusammensetzen, sich einen Überblick über ungezählte Spiel-Neuheiten verschaffen, Unbekanntes ausprobieren, Vergessenes wiederentdecken, die Nominierungen für das „Spiel des Jahres“ diskutieren. Es gibt immer was zu Knobeln, und Verlierer gibt es beim Spielen bekanntlich keine, nicht wahr? (tl)

Barmbeker Spieltag So 17.12., 14.00–18.00, Zinnschmelze (U/S Barmbek), Maurienstraße 19, Eintritt frei, www.zinnschmelze.de

HÖRSPIEL-SHOW

Die drei ??? lösen einen Fall auf sehr leisen Pfoten

WINTERHUDE :: „Die drei ??? und die schwarze Katze“, 1971 als Buch und 1979 als Hörspiel erschienen, zählt zu den großen Klassikern der beliebten Serie mit den Detektiven Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews. In diesem kniffligen Fall gehen die Spürnasen einer Unglücksserie in einem Wanderzirkus und dem Diebstahl einer schwarzen Stoffkatze nach. Denn da jeder weiß, dass schwarze Katzen manchmal Unglück bringen, hängen die Fälle sicher zusammen – auch am 16. Dezember im 3-D-Sound-Hörspielabenteuer unter der Sternenkuppel des Planetariums. (tl)

„Die drei ??? und die schwarze Katze“ Sa 16.12., 19.00, Planetarium Hamburg (U Borgweg), Otto-Wels-Straße 1, ab 10 J., Karten 16,-; T. 42 88 65 20; www.planetarium-hamburg.de