

Nettelkönning 9: Späälē

In Tieden van Homeoffice un schloten Kinos, Theaters un Restaurants wärd tohuse wäer mehr späält. De Lue entdeckt Brett- un Kaortenspääle as Schach un Skat wäer un Öllern un Kinner kaomt aobends tohope un versöikt, bäter as de annern to wäsen. So was dat fröier, vor 30, 40 Jaohren, nu kaom dat wäer trügge. Tominst een bitken.

Masse Lue kennt de Spääle van fröier nich mehr, so as *Schlag an de Wand*, wat buten un met een Ball späält wärd, of dat Kartenspääl *Knack*, dat mannig Lue uk wall *Schwömmen* nömt. In düsse Utgave wan den Nettelkönning wärd düsse Spääle – un uk sücke, de well bekennt bünt – vörstellt. Dor is för Jung un Alt wat daobie:

- Schach – dat königlicke Speel
- Chinesisch Schach
- Plattdüütsken (Memory) Spölen up d' Prüfstand
- Konkurrenzkampf bie Späälekonsolen
- De Anfang vun de Speelkonsolen
- Knack!
- Dat Dobelspeel – Adlerscheeten
- Schlach an de Wand

In düsse Utgave giff dat uk wäer Bidräge in'n Spraokkurs, een Rezept /düt maol för Papaya-Orangen-Lemonaad) un näie plattdütske Wöer in de Rubrik *Ik maok di Platt!*

Wi wünscht jau vääł Pläsier bi't Läsē!

De Anfang vun de Speelkonsolen

Wat neven Brettspelen hüüt intüsken ok eene over 50 Joahr lange Geschicht heff, bünt Videospeelee. De eerste Playstation vun de japansche Elektronikfirma Sony is in'n lesten Dezember nu 25 Joahr olt worrn. De Speelkonsol un ähre Nafolgers stunn un steiht hüüt in mannig Kinner- und Wohnstuvén. De Speelkonsoln heff een technische Entwickeln un Innovationen hinner sik, so dat dat nu met HD un HDR graphisch hoogverdichtete Speelbeleevsels bünt, wat nu in'ne Feernseher scharper utsüht as dat echte Leven. Disse lütten Kisten u nähre Rekenleistung bünt hüüt eens vun veelen Tooren in'ne digitale, multimediale Welt.

Tennis for Two

Man dat fung alls moal heel lütt un bescheden an. In'ne 50er un 60er Joahre warrn dat Akademikers un technisch Interesserte an nordamerikaanschen Universitäten, de met dat neje Medium Computer rumfummelt un allerhand utprobeert hefft. Dat eerste, wat man as so wat wo'n Videospeel beteken kunn, was Tennis for Two vun 1958. Dat is'n Speel – as wo de name seggt – twee Speeler Tennis tegennanner speelen. De Hardware vun dat Speel bestunn ut'n Analogcomputer (de reket nich met een Folg vun Rekenvorschriften met de Tahlen Null un Een inne Spieker, sunnern met elektroonsche Impulse) un een Oszilloskop (dat maakt elektriske Spannung sichtbaar). Dat ganze Tüüg was domaals fief Meters lang – also Welten weg vun'ne Frickeldingens as Smartphones hüüt.

Spacewar!

In`'t Joahr 1961 was dat de Student Steve Russell an`n Massachusetts Institute for Technology (MIT), de dat eerste Speel an`n digitalen Computer programmeert heff. Dat was Spacewar! De Speeler kunn tegen een anner Speeler of de Computer speelen un muss versöken, met sien Ruumschipp dat vun`n Gegner aftoscheeten (dat was wohl dat eerste Ballerspeel, de in`n tokomen Joahren noch für allerhand Diskussion sorgen schallen). Dat Speel vun Steve Russell is aver nich publik worden, denn Computer gaff dat domaals bloots an Universitäten un in`ne Amten un de was masse to düür för private Lüü. De Computer vun Russell was een sonöomt Minicomputer: de was so groot as twee Köhlschappen, aver man bruukte bloots eene Persoon, um dat Ding automaken (dat was bi de damaligen IBM-Computer heel anners!)

De private Konsument muss noch teihn Jaahr wachten, bet 1972 met de Magnavox Odyssey de eerste Speelkonsol för tohuus ruutkomen is.

Konkurrenzkampf bie Späälekonsole

Computer un Konsolen wäert geern tau Unnerhaltung nutzet, doch de Elektronikhersteller vernäähmt de Konkurrenzdruck un kennen, dat näie Innovationen (Information tau de Geschichte van Späälekonsole giff et hier) nödig bünt, üm de Kunden bie Lune tau hollen.

Konkurrenz van Konsolen un PCs

Konkurrenz bie Konsolen un PCs giff et siet de 1970ern, äs

käägen de Computer Marken as Atari off Sega äntredden. Up de ümkämpkeden Märket van'n Späälekonsole tellt vandaoge Sony, Microsoft un Nintendo tau de wichtigsten Konsolenherstellern. Vör aallem Sony un Microsoft konkurrieren um de höchste Verkoopstaohlen, worbie de japanische Hersteller Sony vörn ligg.

Entscheidend in'n Konkurrenzkampf bünt de exklusiv för ene Konsole rutgaowene Spääletitel, wecke een wichtiges Koopargument darstellen. Hier ligg de PC vörn, da Konsolenspääle mäist dütlick düerer bünt äs PC-Spääle. Taudem können lange Tied kene brukeden Spääle in'n Konsolen nutzt wäern, wat sik in Tüskentied ännert häff.

Späälekonsole staohn aower nich bloot unneräiänner in Konkurrenz, sünnern säi konkurrieren ok tau annern Medien, worümme een Däil van'n Konsolenkrieg de Priesgestaltung is. So is bspw. de PlayStation4 ca. 100€ billiger äs de Xbox One, wecke weerümme ene Kamera metlääwert. In'n Vergliek tau PCs wäern Konsolen aowerwägend för tau Huus kofft un däenen de Unnerhaltung, dorümme bünt säi ümme äiniges günstiger äs tau verglieken läistungsstärke PCs.

Ok in Bezug up de Technik staohn Konsolen un PCs in Konkurrenz: PCs laoten sik aohne Wiederes uprütsen, Konsolen nich – willt man de näiesten Spääle späalen, mot man all poor Jaohre ene näie Konsole kopen. Nich bloot in Bezug op Technik un Pries konkurrieren de Späälekonsole, sünnern natürlück ok in Bezug up Verkoopstaohlen. Met Ständ September 2019 hält sik weltwiet de PlayStation2 wacker up de eersten Platz, dichte folgt van'n Nintendo DS up Platz twäi, Platz dräi belegg de Game Boy.

Näie Streamingdenste

De Märketänführer van'n Späälekonsole krigg siet Näistem wiedere Konkurrenz: Streamingdenste könnten de häile Branche dörnännerwirbeln. Bspw. will Google met'n Streamingdenst

Stadia Videospääle aowerall un up Knoopdruck änbäien. Ok annere Änbäier dränget ok in'n Märket för Cloud-Spääle: Sony bütt de Denst PlayStation Now än, et giff de französischen Denst Shadow, Microsoft arbetet än enem Angebott naomens XCloud un ok Apple mochte met Arcade Spääle tau'n Download praotstellen – een digitaler Märketplatz häil aohne physische Konsolen.

Et wäerd sik wiesen, off Streamingdenste de Späalekonsolen offlösen un de näöhste Generation van'n Konsolen mäogelk de leßte wään wäerd. Denn et könnt wüddelk de leßte Generation wään, wenn man van enem Konsolenzyklus utgaiht, de etwa söben Jaohre duert.

Düsse Bidrag is schriewen in Emsläner Platt.

Quellen:

- <https://www.markt.de/ratgeber/konsolen-games/gebrauchte-spiele/>, 25.05.2020.
- <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/boerse/cloud-gaming-101.html>, 25.05.2020.
- <https://www.zdf.de/nachrichten/heute/neue-spielekonsolen-kampf-der-kisten-100.html>, 25.05.2020
- <https://powerkonsolen.de/die-beliebtesten-spielkonsolen/>, 25.05.2020.

Schlach an de Wand!

As ik een lütten Blaag was, häbt wi bi us tohuuse faken „Schlag an de Wand!“ späält. Wi wörn met allerhand Kinner un dat was ene gaude Saake, wenn een „Schlag an de Wand!“ späälen will. Doaför brukst du nämlik Metspäälers, so vull as du kräägen kannst.

„Schlag an de Wand!“ is een Loopspääl, för dat du afsäihn van de Metspäälers blots twäi Saaken bruuken daist: een Ball un ene Wand, wo du den Ball kägen werpen kannst. Un dat wäer gaud, wenn doa een bitken Platz was, wo du henlopen kannst.

Dat Spääl gaiht so: De Metspäälers staiht in ene Rieg vör de Wand. Een van de Metspäälers häff den Ball. Häi sächt: „Schlach an de Wand för XX Hand!“ und schmiet de Ball kägen de Wand. Alle Metspääler (uk de, de de Ball worpen hät) loopt wech. „XX“ staiht för de Naomen van een van de Späälers. De mött nu den Ball packen un „Stopp!“ raupen. Alle mött nu an de Platz, wo se nu bünt, staihn blieven. XX mott nu een van de annern met den Ball afschmieten. Häi dröff van sienen Platz noh dräi Patt maken un dann schall häi sien Glück versöiken. Wärd de anner afschmieten, krieg häi ene „Bouhne“. Wenn XX missgaohn dait, schall häi de Bouhne nähmen. Een dröff dräi Bounen hebben, mehr nich, aans is dat Spääl vör een vorbie. De Spääler, de de Bouhne krägen hatt, mag nu den Ball an de Wand schmieten un säggen: „Schlach an de Wand vör YY Hand!“

Vandage wärd „Schach an de Wand!“ blots naoh selten späält. Ik glööve, dat de Kinner dat Spääl gar nich mehr kennen dait, wat schaa is, as wi daomols masse Pläsier doamet hadden. Dat giff masse Spääle, de wi fröiher gerne späält hääben, de vandage aower vergeeten bünt. Dat schöll nich wään, of wat meent ih?

Dat Dobelspeel „Aadlerscheten“

Dat Aadlerscheten is en histoorsch Dobelspeel, dat al in't achttiehnste Jahrhunnert entstunn. Dat leddt sik af vun dat Vögelscheten bi'n Schützenfest. De hör Traditschoon, mit de

Armborst op Vögelst to scheten, geiht bit in dat Middeloller torügg. Uns Dobelspeel was vör allns in dat achttteihnste un negenteihnste Jahrhunnert wied verbredd un faken met riev maakt Speelfiguren speelt. De Deelnemers müssen probieren, de Delen vun de Adler na un na aftoscheten, üm de dürabel Delen vun de Adler, de in de Midde sünd, to winnen.

Mien Vader hett dat Speel spöölt, as he noch'n lütten Keerl was un dat vör'n paar Johren weerfunnen. Villicht besünnt sik een vun Ju ja ok!

Wat een bruukt:

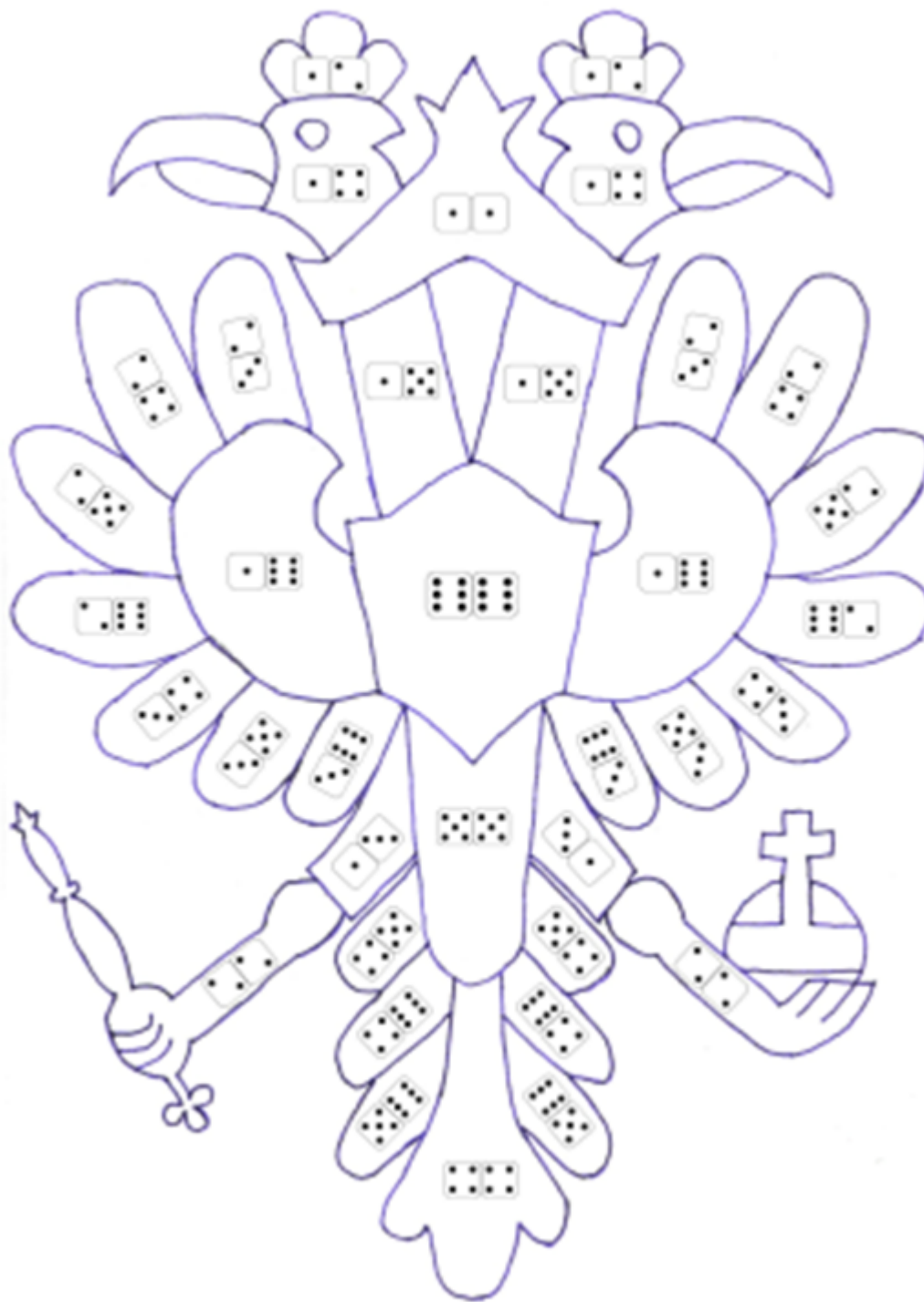
Tominnst twee Speeler

Twee Dobbels

Enn Kass met 80 Punkten (to'n Bispill in Förm vun 1 Cent Geldstücken) un en bietje Speelgeld för elkeen Speeler

Een Adlerspeel (sülvst maakt ut Papier of Holt;

up dat Foto boven sücht een dat Speel, dat mien Vader vörtieden eenmaal ut Holt maakt hett.) Hier sücht een de Sketts vun dat Speel, dat ju sülvst produzieren könnt:



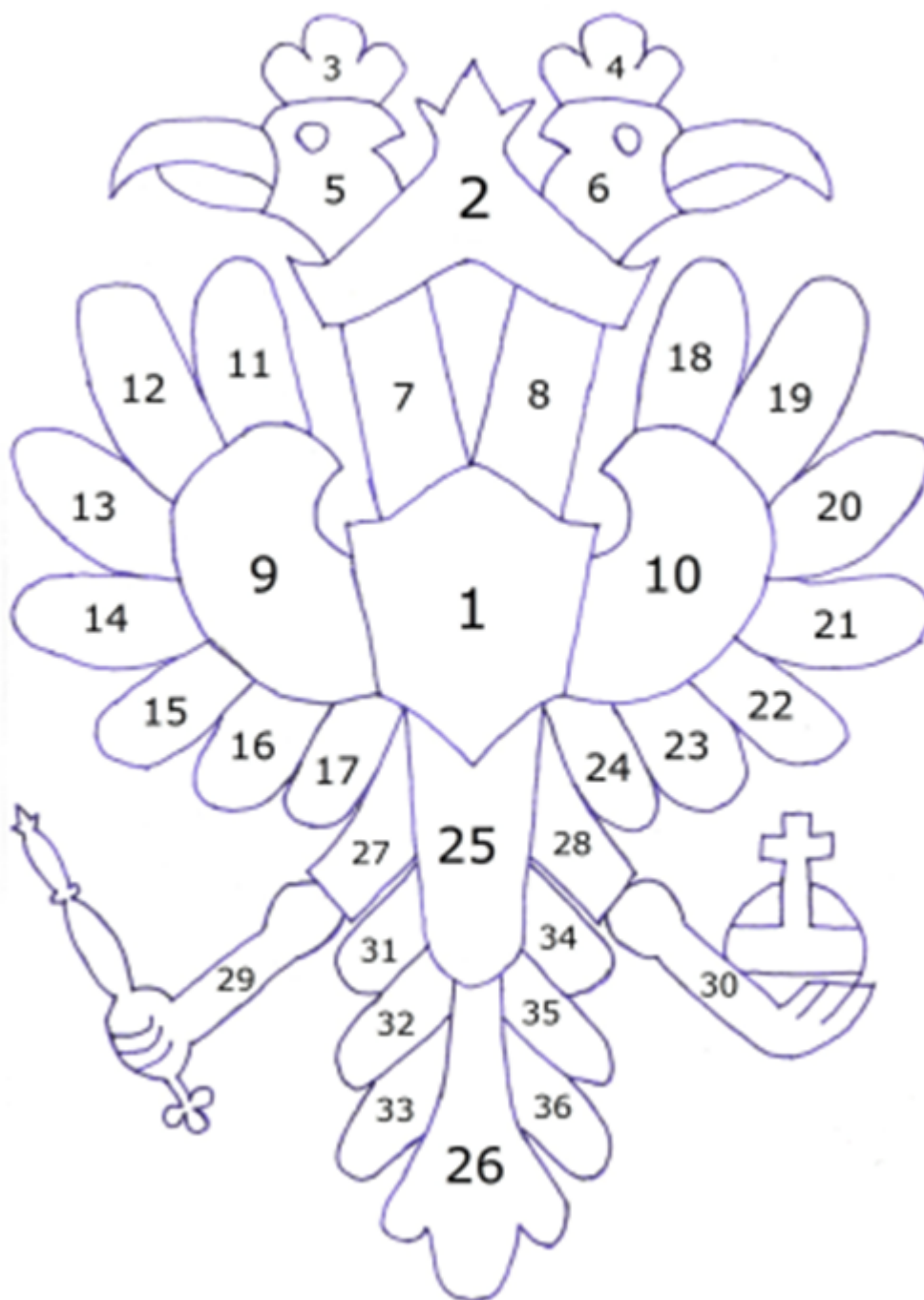
Ju mööt all Delen enkelt utsnieden un de Dobel-Kombinatschoonen upmalen.

Wu een speelt:

Een Speeler fangt dat Dobeln met de twee Dobels an. Daarna word in'n Wiesdersinn wiederspeelt. Wenn dat Deel, wat de

Speeler dobelt, **freei** is, kriggt düssen Speeler dat Deel un een Lohn. (Wuveel een för elkeen Deel kriggt, sücht een in de Tabell wieder unnen). Sünd de Delen nich freei of nich daar, mööt düssen Speeler en Straaf an de Kass betahlen. (Wuveel een för elkeen Smeet betahlen mööt, sücht een in de Tabell wieder unnen.)

Wat is freei?:



To'n Anfang vun dat Speel sünd all Feren (Delen 11-24 un 31-36), de Koppkroon (Delen 3 un 4), un de Griepe mit Zepter un Appel (Delen 29 un 30) freei. De Delen in dat Binnerste mööt een eerst maal freei spelen. Dat hett to'n Bispill: dat Schullerbladd (Deel 9) is eerst freei, wenn all Feren (Delen 11-17) afschoten wurren. Kört un knapp seggt: een Binnendeel is denn freei, wenn all Butendelen afschoten wurren, de daar an hangen, bit blots noch dat Wapen över is.

De Strafen:

(Bi Adlerdelen, de nich freei sünd of al afschoten wurren)

Normaal Smeet (1 un 2, of 3 un 4)	1 Punkt an de Kass
Bi'n Pasch (2 – 2, 3 – 3, 4 – 4, 5 – 5)	2 Punkten an de Kann (wenn dat Deel nich vergeven is) MAN: Hett een düssen Deel geiht 1 Punkt an de Kass un 1 Punkt geiht an den Besitter
Bi'n Pasch 1 – 1	4 Punkten an de Kass wenn nich freei; hett een dat Deel, geiht 1 Punkt an de Kass un dree an den Besitter
Bi'n Pasch 6 – 6	word nich bestraft; solang dat nich freei is, kriggt een 4 Punkten ut de Kass

De Lohn:

(Bi Adlerdelen, de freei sünd un vun'n Speeler afschoten wurren)

Deel	Nümmer	Lohn
Feren	11-24, 31-36	2 Punkten
Griepe	29, 30	3 Punkten
Bovenbeen	27, 28	3 Punkten
Koppkroon	3, 4	4 Punkten

Steert (binnen)	25	4 Punkten
Hals	7, 8	5 Punkten
Steert (buten)	26	5 Punkten
Kopp	5, 6	6 Punkten
Schullerbladd	9, 10	7 Punkten
Band met Kroon	2	9 Punkten
Wapen	1	De Kass

Well an't Enn dat Wapen (Deel 1) erdobelt, is Schützenkönig un kriggt de Kass.

Well dat Band met de Kroon (Deel 2) an't Enn hett, mööt besünners ehrt werden. Wat dat nau hett, is nich överlövert, so datt ju sülvst wat för jo Speelränn överleggen könnt.

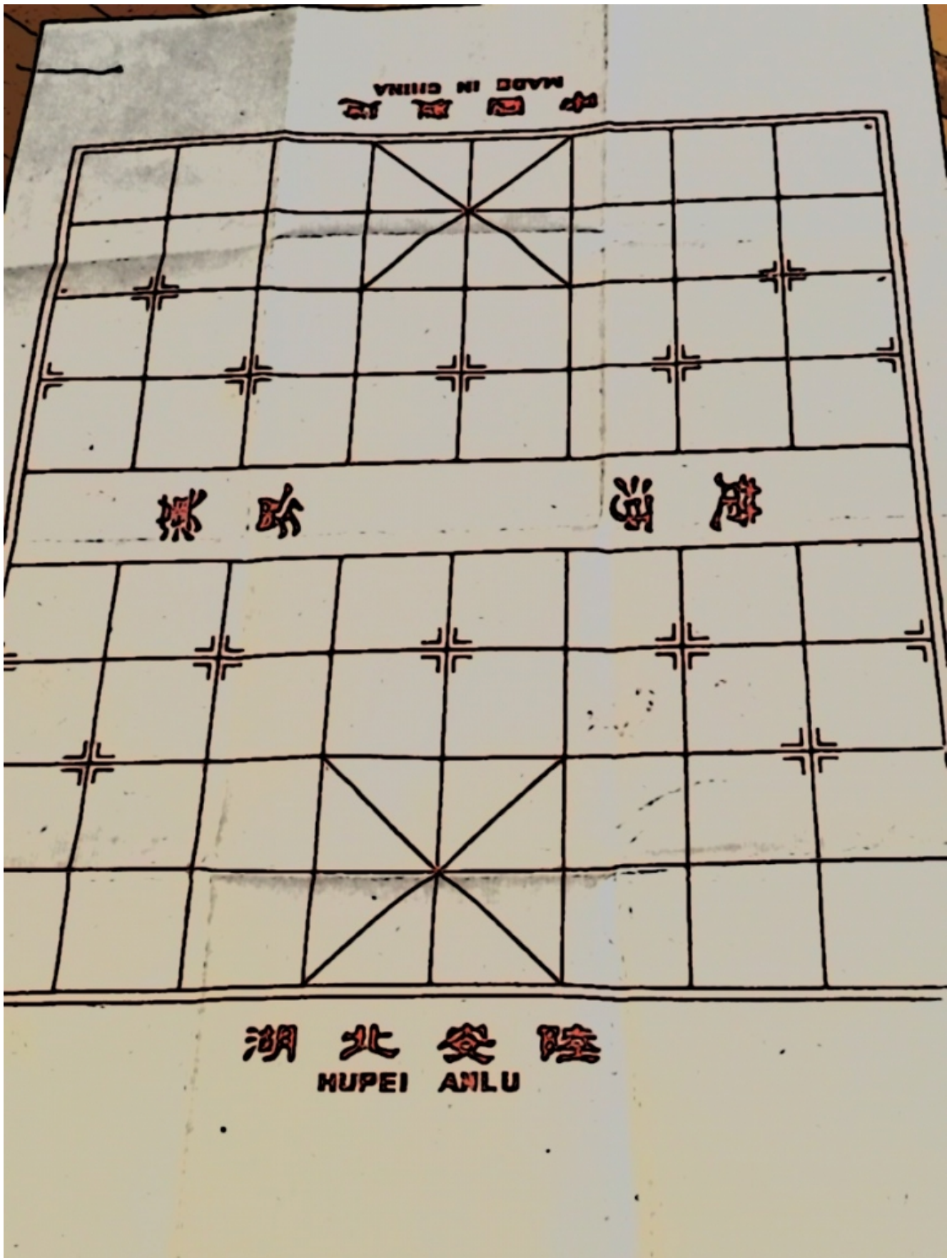
Massig Spaaß!

Chinesisch Schach

In Dütschland wärd masse Schach späält. Dat Europäisch Schach, dat wi hier kennen daiht, is aower nich de Schach-Variante, de van de mäiste Lue späält ward, sünnern dat is dat Chinesisch Schach. Besünners in China aower uk in Thailand of Vietnam wärd düsse Variante späält, van Millionen van Mensken.

Xiang-Qi, as dat Spääl is nüümt in China, häff dat sölve Enn as dat Europäisch Schach: de Köning schall slaan wärn. Dat giff aower masse Unnerschiede tüsken Chinesisch un Europäisch Schach. Dat fangt bi de Figuren an: Net as in dat Europäisch Schach giff dat Peerde, de uk up desölve Wiese bewegt wärn, un Figuren, de langs de horizontalen of vertikalen Linien trokt wärn („Türme“, de aower as „Wagens“ betekent bünt, wat vääln bääter passen daiht as „Türme“, wiewat de sik ja nich röhren

köönt). Dat giff uk fief „Soldaten“, de de Buern in dat Europäisch Schach ähnlich bünt. De Köning heet „Feldheer“, wat wiest, dat dat Chinesisch Schach naoh wat mehr een Afbild van den Krieg is as das Europäische Schach. De Figuren bünt uk naoh mehr in fase Rollen presst: To’n Bispäil mööt de twäi „Liefwachen“ bi den Feldherren in de Palast blieven un häfft de eenzige Upgave, em to schütten. „Liefwachen“ giff dat in’t Europäische Schach nettso nich as „Elefanten“ (de up chinesisches „Qiang“ heetet, as in „Qiang Qi“ = Elefanten Spääl) of „Kanonen“.



Dat Brett, wo up späält ward, is uk besünners. Ofsehn van de Palast (dat is doa, wo ok diagonale Linien bünt) giff dat een Stroom, de dat Späälfeld in twäi Deelee utenanner maakt. Faken ward sägt, dat düsse Stroom de Huang He, de Geele Stroom

vörstellen schall. Blots Soldaten, Peerde, Wagens un Kanonen
dröfft över den Stroom up de anner Siete van dat Späälfeld
gaohn. De Feldherr un de Liefwachen dröfft nich maol de Palast
verlaten.



Dat Späälfeld is net as in dat Europäische Schach dör Linien in Felder updeelt, mar de Figuren ward nich in de Felder stellt, man up de Linien und bewägt sik van Knubbel to Knubbel. As een blots dat Europäisch Schach kennen daiht, mott

een sik ümstellen un anwöönen, de Figuren up de Linien to laten.

Dat Chinesische Schach is all twäidusend Jaohr aolt. In Legenden werd vertellt, dat General Han H'sing (200 v. Chr.) dat Spääl utfunnen häff, annere sägt, dat de Kaiser Chow Wu Wang Ti all um 1100 v. Chr. de Idee för dat Spääl hätt. Wäs't as dat schöll, dat Spääl häs bit vandage masse Frönde, nich blots in China, mar mehr un mehr uk in Europa.

Düsse Bidrag is schriewen in Emslänner Platt.

Literatur:

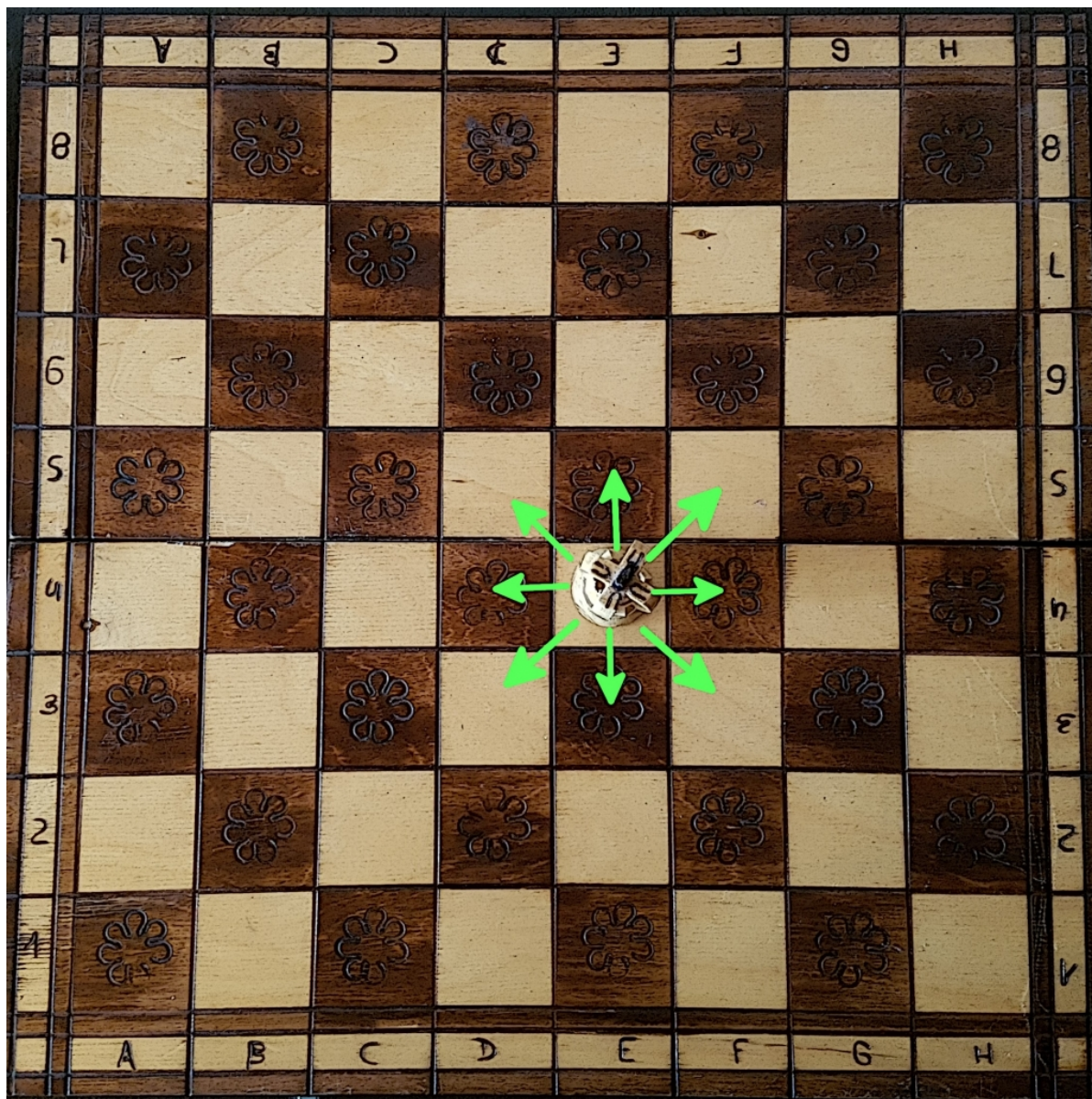
Schmidt, Rainer (1981): Das spielt das Volk in China. Frankfurt/Main: China Studien- und Verlagsgesellschaft.
Wurman, David (1993): Chinesisches Schach leicht gemacht. Regeln, Tricks und Taktik. Hamburg: Rowohlt.

Schach – dat königliche Speel

Schach is een tradiotnellet und manch eene mach seggen : verstufftes Speel. In de aktuelle Situation is et so beleevt as lang nich mehr. Dat Speel is een goude Übung för dat strategische Denken un man kunn et vondaage leecht gegen annere Lüe speelen, nämlick över dat Internet. In dissen Artikel will ik de wichtigsten Regeln vertelln und geev jou eenige Hinwiese, woar ih dat üben und gegen annere speelen kunnt. Zwei Lüe speelt gegennanner un versöket den annern Könning so to bedrängen, dat he nicht mehr fliehen kann.

Fangt wie mit denn Figuren an:

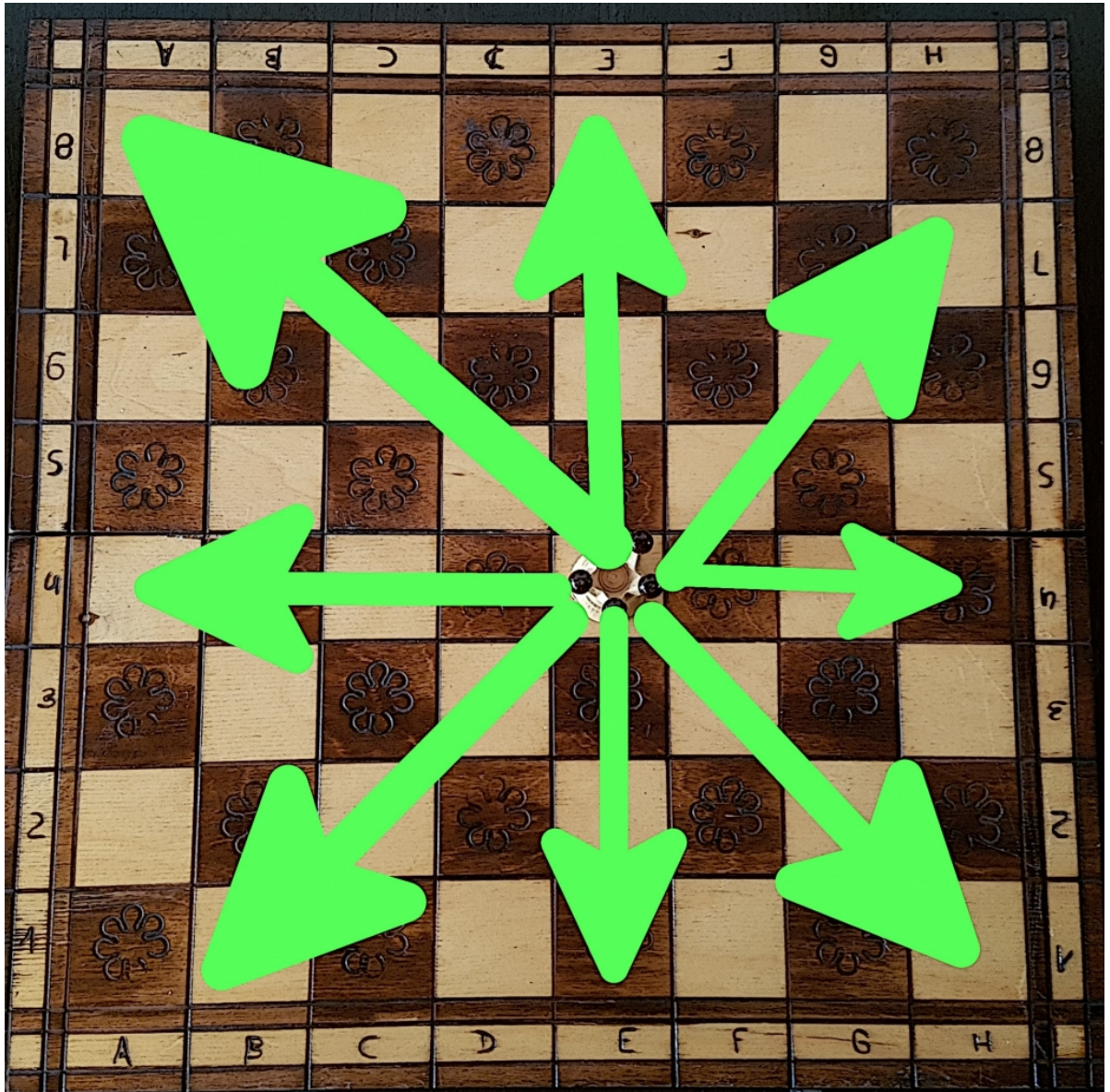
De König





De König is de wertvollste Figur. Man muss uppassen, dat he nich schlagen wern kunn. He kann in jede Richtung een Feld trecken

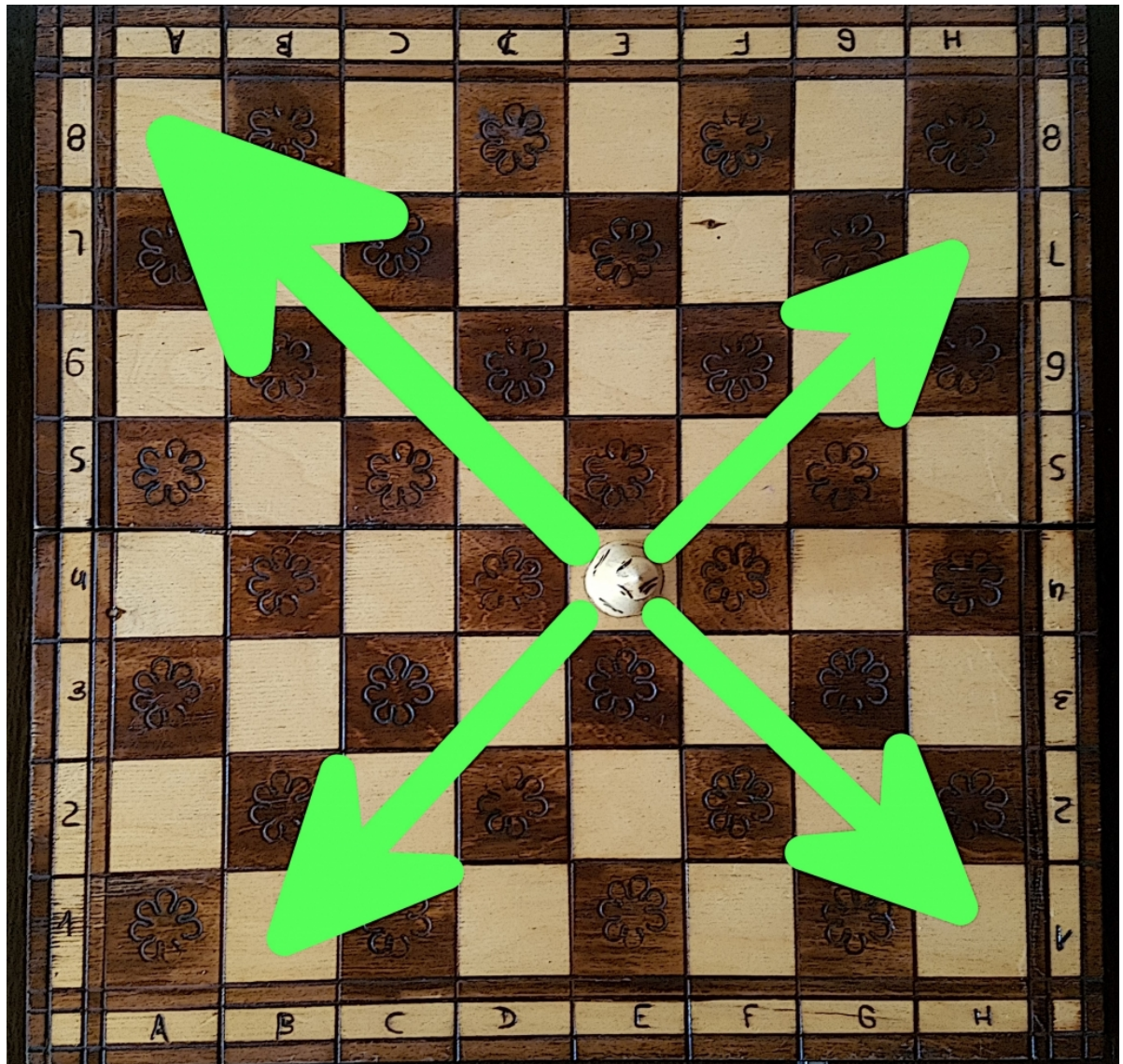
De Dame





De König muss beschützt weern, over de Dame is de mächtigste Figur. Se kunn sowohl up de Geraden as ook up de Diagonalen so wit trecken as se wull.

De Loper

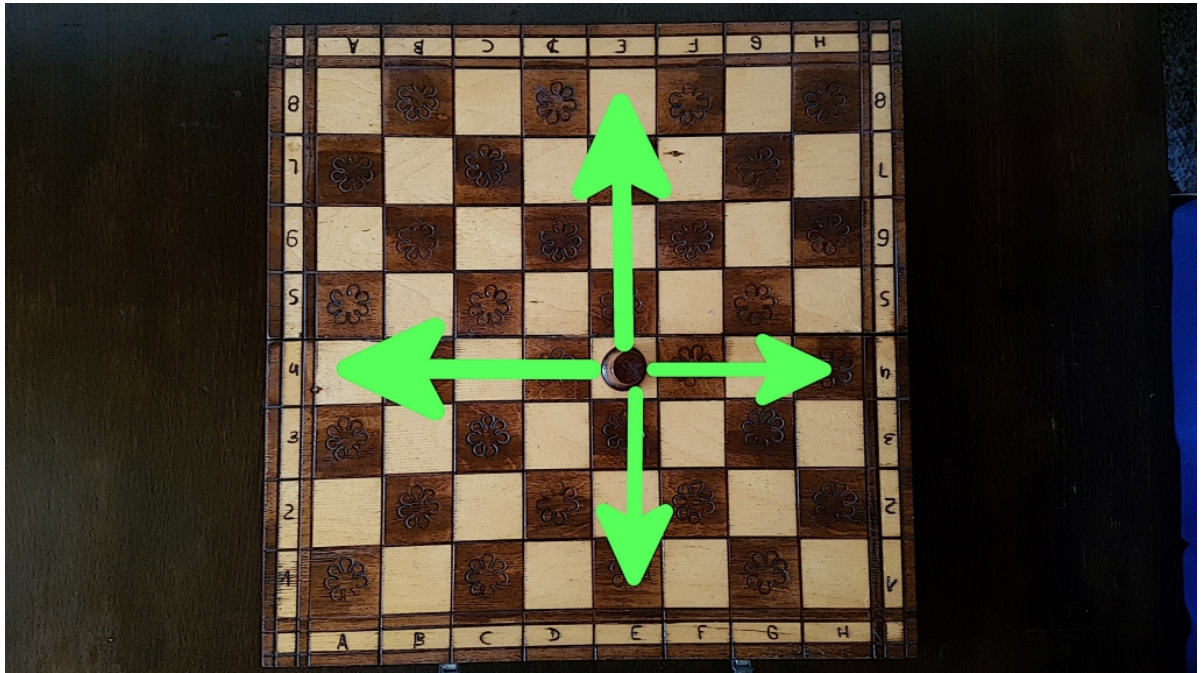




De Loper kann up de diagonalen so wit trecken as he wull. Aver he haff eenen Nachdeel: He kunn nich de Farbe wesseln, so güfft et eenen Loper for witte Feller un eenen för schwatte.

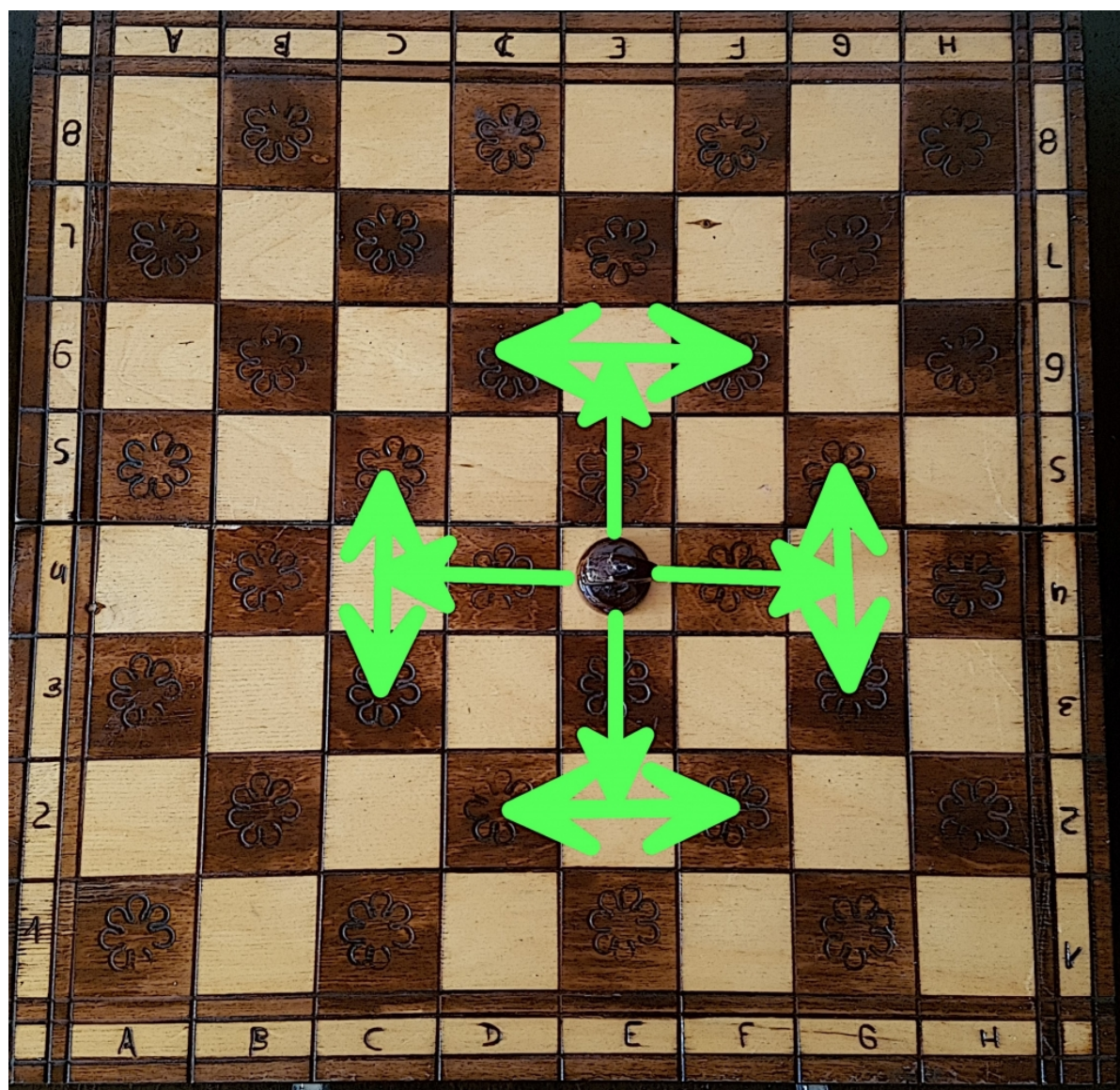
De Turm

De Tum kann up den Geraden so wit Trecken as he wull.





De Springer

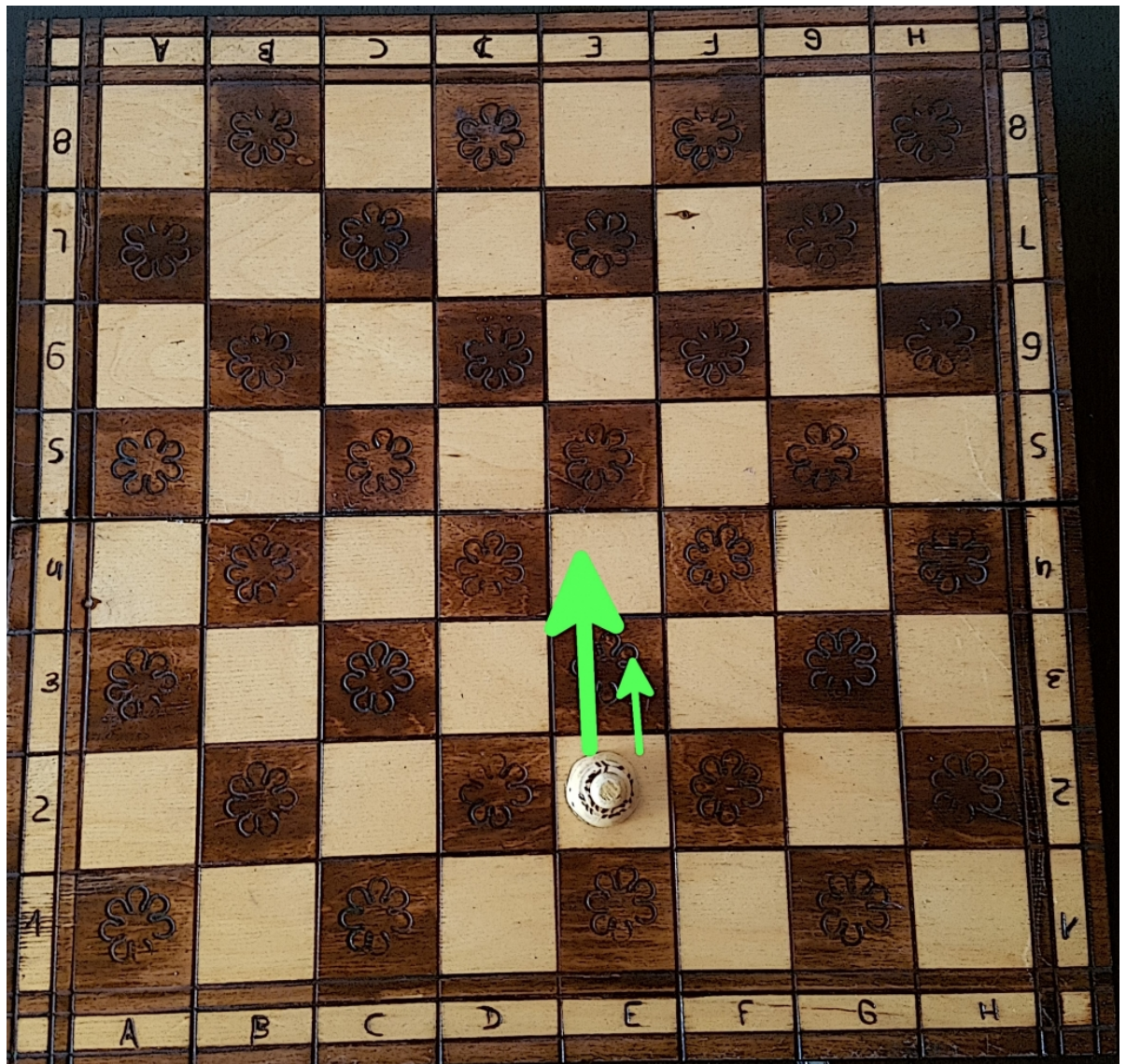




De Springer is een Noarkämpfer. He Kunn in jede Richtung 2 na vörn un een tou sitte gahn. De grötste Vordeel is dat he över annere Figuren röver hüppen kunn.

De Bur







De Bur kann bit erste Mal twee na vörn gaan und dann en Feld.
Dat besünnere is, dat he schräg annere Figuren schlagen kunn.

Nu güft et noch twee besünnere Regeln de erklärt weern möt: De
Rochade un dat schlagen in vorbigahn (en passant).

Rochade





Wenn König un Turm noch nich trecken heff, de König nich in Schach steiht un keen Feld angriffen werd, kunn de König twee Feller na eene Site gahn und de Turm „springt“ röver.

In vorbiegahn (en passant)



Wenn een Bur twee Feller na vörn geiht und somit neben een gegnerischen Bur treckt, kann he schlagen weern as wenn he nur een na vörn gaan was. Dat geiht bloß direkt wenn de Bur twee na vörn treckt.

De Grundstellung



So weern de Figurn upstellt un dann könt ih all loslegen.

Nu weetet ih, woar de Figuren treckt, aver um to speeln bruckt et vor allem Übung. Ick wies jou noch n paar Möglikieten toun öven und lernen.

Bi de Videoplattform YouTube güff dat masse Anlietungen un Lüe de eenen goude Tricks verraten:

De Groote Griech heff eene Riege von Videos för Beginners (un ick glöv, he doit dat masse beeter as ick):
https://www.youtube.com/channel/UCqY4_uXy0SwpbPp04qiNDVA

Grotmeester Niklas Huschenbeth heff ne menge Tricks und Tipps

https://www.youtube.com/channel/UCff5JEkDXMkj2oPe_B2eMXQ

Speelen könnt ih bi disse beeden Siten:

lichess.org

Chess24.com

Veel Spaß!

Dissen Bidrag is schreewen in Emslänner Platt

Plattdüütsken (Memory-)Spölen up d' Prüfstand

Thematische Henföhren

Laat Se uns stantepee mit enigen wenigen Fragen beginnen: Harren Se docht, dat 't een schier neet to tellen Antahl van nederdüütsken Sellskuppsspölen giff? Harren Se sük daarbi bovendeem Hör Leevdag vörstellen können, dat 'n hele Rieg van verscheden Spöölsoorten – un daarmee neet blot Memorys – existeren? Harren Se 't eerst rack för mögelk hollen, dat sük daarom sogaar al d' Wetenskupp daarmee befaat hett? Doch een na 't anner...

Begreepsbestimmens van Belang vörof

Eerst maal mutt uphellert worden, wat sük achter d' Woordjes ‚Sellskuppsspööl‘ up de een Kant un ‚Memory‘ up de anner Kant nau verbargt. Unner Sellskuppsspölen versteiht man*froo för

gewöhnelk unnerhollen Spölen van elken Slag, wat mennig Minske to glieke Tied tosamen spölen; se gahn also ,in Sellskupp' dör, wat hör Woordherkummst verklaart. Daarhentegen hannelt 't sük bi 't Memory üm een besünnere, ehrder olle Sellskuppsspööl (of akkerater seggt: Leggespööl), waar d' Spölerinnen un Spölers Kaarten, welke mit Biller, Fotos, Tekens of sükse bedrückt un je tweedübbelt daar bünd, in d' eerste Stapp enkelt updecken un naast ut d' Memoorje (engelsk ,Memory' = ,Behollen'; ,Memoorje') dat Tegenstück weertofinnen versöken.

Memory-Spölen van verscheden nederdüütsken Mundaarden up d' Prüfstand

In d' Folg sall bispöölhaft henstellt worden, för welkse verscheden plattdüütsken Mundaarden 't Memorys giffet un welke Sünnerlikheiden se je uptowiesen vermöögt.



De Anfang sall in d' noordnedersaksische Ruum maakt worden, un wall mit 't Spööl *Wat mutt, dat mutt. Das Plattdeutsche [sic!] Weisheitenspiel* van Schmitz / Pecher / Soiron (2010). Dat besteiht ut veertig Kaarten, de, wat 't Malen un Teken angeiht, jüüstso anspröksvull as mooi maakt bünd. Disse unnerdelen sük in twintig ‚Wat mutt,‘- un twintig ‚dat mutt.‘-Kaarten, wieldat man*froo daarup achten mutt, je man een Achtersied van disse twee Klassen uptodecken. In de Tied kann man*froo neet blot wiesen un meesttieds spaßigen plattdütsken Seggwoorden as „Nehm di nix vör, | denn sleit di nix fehl.“, „Schönheit vergeiht, | Hektar besteiht.“ und „Ook de swattste Koh | gifft witte Melk.“ lehren, sünnern bito stracks 't vanpass Verdütsken daartokriegen. So heet 't to 'n Bispööl för d' Levenswiesheid „Witt Peerd | brukt veel stroh.“ as nakummt: „Wenn der Küstenbewohner verbildlicht, dass man für gutes Aus- und Ansehen viel Aufwand betreiben muss.“ Wat för wahre Woorden!

Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: twee bit

sess; Ollersrahm: van sess Jahr an; Dürte: teihn bit 15
Menüten; Oordeel all tosamen: best!



Blievt wi in (Noord-)Nedersassen un riskeert een Kiekje up 't oostfreesk Platt of vöölmehr Oostfreesland an sük. Daar hett d' Oostfreeske Landskupp (2017/2020) 't Memory *Mark di dat! Plattdeutsches Gedächtnisspiel* herutgeven, dat 32 Kaartenparen mit nederdüütsken Begrippen umfaat. To disse finnen sük heel dat Ankieken weert Biller ut Acryl, welke insofeern 't wieder Insicht denen, as van hoogdüütsk Verklaren heel un dall ofsehn wurr – 'n Umstand, de en bietje schaa is: De 32 verscheden Modepe richten sük heel besünners na d' (froh-)kindlike Beleevniswelt, weil *Mark di dat!* vör all för Kinnergaarns un Grundscholen entwickelt wurr. Daarum is van Egendoom (to 'n Bispööl „Slötet“) över Köst (to 'n Bispööl „Ies“) bit hen to Deren (to 'n Bispööl „Aant“) all daarbi. Vör disse Achtergrund weer 't anbrocht west, tegen d' nederdüütsken ok hoogdüütsken Begrepen to nömen, de för d' Kindjes un Kinner 'n

Mehrweert van wegen Mehrsprakigheid upsmeten harren.

Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: twee bit acht; Ollersrahm: dree bit 99 Jahr; Dürte: keen Angaav; Oordeel all tosamen: hunnert!



Nu gellt 't, d' Blick na Mäkelborg-Vörpommern to richten un daarbi dat *Mariken-Memo. Gedächtnisspiel up platt* van Bojarra / Matthies (2019) unner d' Luup to nehmen. Dit is up Mäkelborgsch-Vörpommersch verfaat, word daar van d' Bildenministerium vöruthulpen un hett 't sogar in d' utköörte Heimaadschattkist van d' Heimaadverband Mäkelborg-Vörpommern schafft. Dat Mariken-Memo besteiht ut twee maal 48, also in 't Geheel schierweg 96 (woll verstahn!) Kaartjes, dor kann man*froo up pläserelke Aard un Wies unglieken Woorden up Plattdüütsk to kennen kriegen. So bünd unner anners d' Olldagsberieken Dingsen (to 'n Bispööl „Disch“) un Warktügen (to 'n Bispööl „Metz“), avers ok Famielje of Verwandtskupp (to 'n Bispööl „Mudder“) ofdeckt. So wied, so good. Alleen fallen

d' beiden Umstannen negativ in 't Wicht, dat d' Övermaat an Kaarten 't Spööl wat (to) stuur to överkieken schienen laten deit un dat d' Kaarten mit man blot veer maal veer Zentimeters en bietje unhandsaam, wiel (to) lüttjet daarankomen deit. Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: keen Angaav; Ollersrahm: keen Angaav; Dürte: keen Angaav; Oordeel all tosamen: (leep) good!

Memory_MoensterlaennerPlatt_VoerlaogeHerunterladen

Memory_MoensterlaennerPlatt_IaetenUnDrinkenHerunterladen

Un wo kickt 't lesterhand in 't Mönsterland ut? De Antwoord up disse Fraag fallt vernöchtern ut: Dat is spietelk, man 't gifft daar keeneen Memory, ja allgemener proot: openbaar överhoopt keeneen nederdüütsken Sellskuppsspölen an sük... Üm disse Tostand stracks up de Kopp to stellen, finnt Se hier sowoll 'n blanko Memory-Vörlaag to Hör egen Gebruuk as ok bispöölhaft 'n sülvstmaakt Memory in Mönsterlännsk Platt to 't Thema ‚Eten un Drinken‘ för je 36 Spöölkaarten. De meisten Begrepen bünd 't Woordenbook van Averbeck / Averbeck (2017) utnohmen.

Tosamenfaten un Utkiek

In 't Gefall, dat Se even up d' Smaak komen bünd, freit 't mi, Jo mitdelen to können, dat neet blot anner plattdüütsken Memorys, sünnern butendeem unner anners mit Kolbeck (1995) 'n Bingo-, mit 't Plattdüütsch-Zentrum Landesdeel Schleswig (1995) 'n Quartett-, mit Groth (2002) 'n Quiz-, mit 't Hamborger Avendbladd (2013) 'n Entdeckungsreis-, mit Schmitz / Graw (2014) 'n Skat-, mit von Holten (2015) 'n Spraaklehr- un tolest mit d' Oostfreeske Landskupp (2020) gaar 'n Computerspööl up Nederdüütsk existen. Beschreev Cammann al in 't Jahr 1970 för d' Wetenskupp *Die Welt der niederdeutschen Kinderspiele*, so geev 't also ok vandaag genoeg Grünnen (nämlich: Spöölmateriaal!), disse Histoore hüt – 2020, temelk nau 50 Jahr later – wiedertoschrieven. Na denn man tau!

Disse Bidrag is schreven in Oostfreesk Platt.

Literatuurlist

Averbeck, Rudolf / Averbeck, Rita (2017): Dat Mönsterlänner Platt. Wörterbuch. Hörstel: wiegedruckt.

Bojarra, Marita / Matthies, Britta (2019): Mariken-Memo. Gedächtnisspiel up platt. Bentwisch: Klatschmohn.

Cammann, Alfred (Hg.) (1970): Die Welt der niederdeutschen Kinderspiele. Schloss Bleckede an der Elbe: Meissner (Heimat und Volkstum 1970).

Groth, Karl-Heinz (2002): Schleswig-Holstein. Quiz op Platt. Neumünster: Wachholtz.

Hamburger Abendblatt (2013): »Sprechen Sie Hamburgisch?« Das Spiel. Eine spielerische Entdeckungsreise durch die Hansestadt Hamburg und ihre einzigartige Sprache. Hamburg: Springer.

Holten, Claudia von (2015): Super Oog. Tiet to'n Spelen mit eerste Sätz. Hamburg: Amiguitos – Sprachen für Kinder (Arbeitsbuch Extra).

Kolbeck, Hans (1995): Bingo op Platt. Ekenis: Hako.

Ostfriesische Landschaft (2017/2020): Mark di dat! Plattdeutsches Gedächtnisspiel. Aurich: Plattdüütskbüro.

Ostfriesische Landschaft (2020): Spööl di platt! Aurich: Plattdüütskbüro.

Schmitz, Michael / Pecher, Roland / Soiron, Walter (2010): Wat mutt, dat mutt. Das Plattdeutsche [sic!] Weisheitenspiel. Köln: Anaconda.

Schmitz, Michael / Graw, Gerold (2014): Das Petersen-Spiel. 3 in 1: Das plattdeutsche Seemannsgarn-Mau-Mau – Das plattdeutsche Klabautermann-Skat – Der Schwarze Pirat. Köln:

Anaconda.

Zentrum für Niederdeutsch Landesdeel Schleswig (1995):
Quartett un Swatte Peter. Leck: Zentrum für Niederdeutsch.

Knack!

In mennig Familjen in't Emsland is dat gang un geve, dat de Lüe, wenn se sik to Wiehnachten of Paosken säiht, faken *Knack!* späälen dait. *Knack!* is een Kartenspää, dat met een Skat-Blatt späält ward. Jedeen moss dräi 50 Cent-Münzen up den Disch daun un dann gaiht dat los: Well de Runne verliert, moss in den Pott intalen, well an'n Enn de läste Runne winnt, de krieg dat ganze Geld. Doa kann een masse Euros maken! Aower wo wärd *Knack!* eegentlich späält?



Jedeen krieg an'n Anfang dräi Kaorten, dräi werd in de Mitte daun, met den Rüggen naoh boven. De ärste Spääler mag utsöiken, of hei siene Kaorten behollen will. Wenn nich, kann hei se met de inne Mitte tusken. De Kaorten inne Mitte wärd nu

met dat Gesicht naoh boven henlägt. Dann gaiht dat de Riege naoh: Een kann eene Kaorte, alle dräi of kiene (dann sägt hei „ik schiewe“) tusken. Dat gaiht so lange bis een van de Metspääler „Knack!“ sägt – un uk Knack! häff – un de Runne doamet ut is, of „ik dau passen“ sägt, wat bedüden daiht, dat de annern naoh eenmaol tusken könnt. An’n Enne wärd de Punkte tohope talt un de Spääler met de mindesten Punkte mott betalen.

Wo wärd no eegentlich Punkte maakt? Dat giff twäi Wäge, üm Punkte to halen: De ärste is, eene Farwe to sammeln: Krüs, Pik, Hart of Karo. De Talenkaorten bünt söven, acht, näägen of taihn Punkte wert, de Bildkaorten taihn, dat As ölven. Een kann to’n Bispäil met twäi Bildkaorten un een negen van eene Farwe 29 Punkte maken. Twäi Bildkaorten un dat As brängt 31 Punkte. Düsse Blatt wärd uk „Knack!“ nöömt un is dat beste Blatt, dat een hääben kann .



Dat bünt 30,5 Punkte, of „30 Halve“.

De twäide Wääg is, Biller to sammeln, to'n Bispäil dräi Könnings of dräi Maol de Söven. In elke Fall giff dat 30,5 Punkte. Dräi Biller to sammeln is faken een Wääg, de nich so

licht to'n Erfolg führt, daorum sammelt de Lue mäiste Tied Farwen un nich Biller. Dat giff een Blatt, dat naoh beter is dann „Knack!“ un dat bünt dräi Asse. Tohope bünt dat 33 Punkte. Häff een dräi Asse, is de Runne sofort an'n Enne, hei sägt „Blitz!“ un alle annern mööt 50 Cents in den Pott intalen.

Dat Spääl gaiht so lange bit blots naoh een Spääler Geld up de Taske häff. Of bääter sägt, wenn een Spääler tominst naoh „schwömmen“ daiht. Dat gaiht nämlich so: Wenn een Spääler dräi Maol 50 Cents in de Pott schmeten möss, is hei naoh nich rut, man hei „schwömmt“ un dröff naoh wiedere spääl'n. Eerst naoh de nässte Runne, de hei verlöst, mott hei upgeven. För düsse Ursaak wärd dat Spääl faken ok „Schwömmen“ nöömt.

Düsse Biedrag is schriewen in Emslänner Platt.

Papaya-Orangen-Limonaad

Wat hebbt wi al weer för heet Dagen achter uns!? För all, de wat to'n ofköhlen bruken köönt, köömt hier een Rezept, dat verfriskt un ok noch sund is.



Allns wat ju doför bruukt is:

1 Papaya

1 Limette

250 ml Sapp vun de Orange

2 Bladen vun de Minze

300 ml Prickelwater (of Zitronenlimonaad)



Toerst mööt ju de Papaya middeln, de Keerns wegmaken un de Schaal ofsnieden. Naast dat Früchtfleesk dobbeln.



Den Sapp vun de Limette utpressen.



Nu den Sapp vun de Limette mit de Papaya-Dobbels vermengeleeren un püreeren. Naast mit den Orangensapp upfüllen un twee Minzbladen daarandoon. 30 Minüten kolt setten.



To'n Enn mit Prickelwater upfüllen un villicht Iesdobbeln
daarandoon. Mit Minzbladen garneeren.
Proost!

Düssen Bidrag is schreven in ostfreesk Platt.