

ISSN 0341-5910

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN

SEKTION
ETHNOLOGIE

SERIE 8 · NUMMER 26 · 1978

FILM E 383

Baga (Westafrika, Guineaküste)
Mankalla-Spiel



INSTITUT FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN FILM · GÖTTINGEN

Angaben zum Film:

Stummfilm, 16 mm, schwarzweiß, 118 m, 11 min (24 B/s). Hergestellt 1960, veröffentlicht 1961.

Das Filmdokument ist für die Verwendung in Forschung und Hochschulunterricht bestimmt. Die Aufnahmen entstanden durch H. LUZ und Dr. W. HERZ während der Westafrika-Expedition 1959/60 der Deutschen Nansen-Gesellschaft, Tübingen. Bearbeitet und veröffentlicht durch das Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen, Dr. W. RUTZ; Schnitt: G. BAUCH.

Zitierform:

LUZ, H., und W. HERZ: Baga (Westafrika, Guineaküste) – Mankalla-Spiel. Film E 383 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER und W. RUTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 26/E 383 (1978), 14 S.

Anschrift der Verfasser der Publikation:

Prof. Dr. A. M. DAUER, Lehrkanzel für Afro-Amerikanistik, Palais Meran, Hochschule für Musik und darstellende Kunst, Leonhardstr. 15, A-8010 Graz.

Prof. Dr. W. RUTZ, Geographisches Institut der Ruhr-Universität, Postfach 2148, D-4630 Bochum-Querenburg.

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN

Sektion BIOLOGIE

Sektion TECHNISCHE WISSENSCHAFTEN

Sektion MEDIZIN

NATURWISSENSCHAFTEN

Sektion ETHNOLOGIE

Sektion GESCHICHTE · PUBLIZISTIK

Herausgeber: H.-K. GALLE · Schriftleitung: E. BETZ, I. SIMON

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN sind die schriftlichen Ergänzungen zu den Filmen des Instituts für den Wissenschaftlichen Film und der Encyclopaedia Cinematographica. Sie enthalten jeweils eine Einführung in das im Film behandelte Thema und die Begleitumstände des Films sowie eine genaue Beschreibung des Filminhalts. Film und Publikation zusammen stellen die wissenschaftliche Veröffentlichung dar.

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN werden in deutscher, englischer oder französischer Sprache herausgegeben. Sie erscheinen als Einzelhefte, die in den fachlichen Sektionen zu Serien von etwa 500 Seiten zusammengefaßt und im Abonnement bezogen werden können. Jede Serie besteht aus 4 Lieferungen mit einer entsprechenden Zahl von Einzelheften; jährlich erscheinen 1–4 Lieferungen in jeder Sektion.

Bestellungen und Anfragen an: Institut für den Wissenschaftlichen Film
Nonnenstieg 72 · D-3400 Göttingen
Tel. (05 51) 2 10 34

HORST LUZ und WALDEMAR HERZ, Tübingen:

Film E 383

Baga (Westafrika, Guineaküste) – Mankalla-Spiel

Verfasser der Publikation: ALFONS MICHAEL DAUER, Graz, und WERNER RUTZ, Bochum

Mit 3 Abbildungen

Inhalt des Films:

Baga (Westafrika, Guineaküste) – Mankalla-Spiel. In einem Gehöft spielen Baga-Kinder im Sand auf dem Boden ein Legespiel mit Kernen als Spielsteine. Dazu verteilen sie einzelne Steine in kleine Gruben und nehmen nach bestimmten Regeln verschieden viele wieder heraus.

Summary of the Film:

Baga (West Africa, Guinea Coast) – Mancala game. In the court of a homestead Baga children play on the sand the mancala game, using kernels as pieces. They put different pieces in small holes in the ground and then take out more or less of them, according to the rules of the game.

Résumé du Film:

Baga (Afrique occidentale, côte guinéenne) – Jeu de „Mankalla“. Dans la cour d'un enclos des enfants Baga jouent sur le sable le jeu de Mankalla en utilisant comme pièces des noyaux. Ils mettent différentes pièces dans de petits trous creusés dans le sol, puis en retirent un nombre plus ou moins grand, selon les règles du jeu.

Allgemeine Vorbemerkungen

A. M. DAUER

Die Republik Guinea wurde im Oktober 1958 gegründet. Sie ist als Präsidialrepublik mit volksdemokratischem Charakter aus der ehemaligen Kolonie Französisch-Guinea hervorgegangen. Ihre Staatsgrenzen gehen auf französisch-britische Abkommen aus den Jahren 1882, 1889 und 1904 zurück. Ihre Fläche beträgt 245 000 km², ihre Einwohnerzahl 3,5 Millionen. Sie grenzt im Nordwesten an Guinea-Bissao, im Norden an Senegal, im Nordosten und Osten an Mali, im Südosten an die Republik Elfenbeinküste und im Süden an Liberia und Sierra Leone. Ihre Westgrenze wird auf ca. 300 km vom Atlantischen Ozean gebildet.

Geographisch gliedert sich Guinea in vier Zonen, die sowohl eigene Klima- und Vegetationsgebiete als auch politische Verwaltungseinheiten sind. Niederguinea

(Basse Guinée bzw. Guinée Maritime) umfaßt die alluviale Küstenregion im Westen mit heftigsten Niederschlägen; das Hochland von Fouta-Djallon (Moyenne Guinée) hat die größten Erhebungen und die höchste Bevölkerungsdichte; Oberguinea (Haute Guinée) besitzt savannenartigen Charakter wie das angrenzende Mali; Wald-Guinea (Guinée Forestière) im Süden ist von dichten Wäldern bedeckt, bergig und am wenigsten erschlossen. Auf die unterschiedlichen Regionen verteilen sich die wirtschaftlichen Reichtümer des Landes: Fischerei an der Küste und Bauxit-Vorkommen in Niederguinea; Viehzucht im Fouta-Djallon; Landwirtschaft in Oberguinea; Hölzer und Eisenerze im Waldgebiet. Die Erschließung der montanen Vorräte bedarf noch weitgehender Vorarbeit durch Errichtung eines geeigneten Verkehrsnetzes.

Die Bevölkerung Guineas setzt sich aus mehreren, z.T. recht unterschiedlichen Gruppen zusammen, die gleichfalls auf die genannten Zonen verteilt sind und diese Verteilung sowie ihre Bedeutung den historischen Ereignissen verdanken, die sie vor dem Erscheinen europäischer Kolonisten ausgelöst oder erlitten haben. Größte Gruppe sind die Mande in Oberguinea, heute allgemein Malinké genannt, denen auch der Staatspräsident SÉKOU TOURÉ angehört. Sie sind unmittelbar mit der Hauptbevölkerung des angrenzenden Mali verwandt, von wo sie als Eroberer in ihren heutigen Lebensraum eindringen und sich als erste historisch greifbare Einwanderergruppe mit der vorwiegend in den Waldgebieten ansässigen Basisbevölkerung vermischen. Zweitgrößte Gruppe sind die Peulh, heute vielfach Ful, Fulbe und Fulani genannt, eine Untergruppe des großen Peulh-Gesamtvokes, das sich in weiter Zerstreuung bis Kamerun, Nigeria und weit nach Zentralafrika befindet. Ihre Einwanderung nach Guinea hat zu Beginn des 17. Jh.s stattgefunden, sie waren Schrittmacher des Islam in Westafrika. Ihre Nachfahren wohnen vom Fouta-Djallon bis nach Guinea-Bissao. Ursprünglich Viehnomaden, haben sie sich vielfach sesshaften Ackerbauern aufgelagert und diese islamisiert, wie die Dialonké, Tukulör, Bassari. Heute leben sie entweder als Wanderhirten (und stellen als solche ein problematisches Element der guineischen Bevölkerung dar) oder bilden die traditionelle Handwerkerschicht in den Städten des „Hinterlandes“, den eigentlichen Kulturstätten der altafrikanischen Tradition; denn lediglich die europäische Modernisierung erfolgt von der Küste her und hat die jahrtausende alte Entwicklungsrichtung umgedreht.

Neben diesen beiden Hauptgruppen gibt es in Guinea noch verschiedene Minderheiten. Sie finden sich hauptsächlich in den Küstenregionen, wohin sie durch die verschiedenen Erobererwellen abgedrängt wurden. Reste von ihnen vermochten sich allerdings in den Waldregionen gegen Süden sowie im westlichen Vorland des Fouta-Djallon halten; sie sind die vormaligen Herren der Bergländer Innerguineas gewesen, und hatten ihrerseits noch ältere, evtl. pygmoide Völker verdrängt. So leben in der südlichen Küstenregion die Bulom und Sherbro bis nach Sierra Leone hinein; nördlich von ihnen treffen wir auf die Baga zwischen Conakry und Boké, die mit den Landuman und Temné eine Sprachfamilie bilden; noch weiter nordwärts sitzen die Nalu zwischen dem Rio Nunez und den Tristao-Inseln, die mit den Bissao (Bijogo) verwandt sind. Sie alle hatten ihre alten Wohnsitze einmal im Fouta-Djallon.

Ähnliche Rest- oder Splittervölker sind im Fouta-Djallon selbst die Koniagi, Bassari und Bandjaranké, von den Fulbe oft mit dem Sammelnamen Tenda bezeichnet. In den Waldgebieten Südguineas leben Leute ganz anderer Statur, so die Kpelle, Kono, Manon und Toma, deren Siedlungsgebiete bis nach Liberia reichen. Sie waren jahrhundertlang das Ziel von Malinké-Einfällen und haben von diesen deutliche kulturelle Spuren. Schließlich sind in der Region Geckédu noch die Kissi zu nennen, die „Reisleute“, von den Malinké gleichfalls aus Oberguinea verdrängte Wald- und Savannenbauern.

Bis Anfang der 70er Jahre lebten in Guinea noch etwa 5000 Ausländer, in der Hauptsache Franzosen und Libanesen als Geschäftsleute, und eine Anzahl Diplomaten samt Angehörigen.

Zwar werden von Regierung, Partei, Wirtschaft, Armee und Schule alle möglichen Anstrengungen unternommen, ein gemeinsames guineisches Nationalbewußtsein zu schaffen; aber dieser Prozeß wird noch lange anhalten müssen, und auch an seinem Ende dürfte jeder Guineer neben seinem Gefühl der Staatsangehörigkeit noch dasjenige seiner ursprünglichen Volkstumszugehörigkeit bewahren. Diese Zugehörigkeiten überschreiten im heutigen Afrika nahezu alle Staatsgrenzen, sie müssen aber durchaus nicht staatsfeindlich sein; denn sie sind historische Elemente von zunehmend untergeordneter Bedeutung für die Zukunft des Staates. Für das soziale und kulturelle Selbstverständnis des betroffenen Einzelnen hingegen stellen sie einen immerwährenden Orientierungswert dar.

Die Senegambier

So zählen die Baga, Nalu und ihre verwandten Gruppen zu einem Bevölkerungskomplex größerer Ordnung, der viele gemeinsame historische Züge aufweist und in einem weiten Gebiet entlang der atlantischen Küste Westafrikas längst vor der Entstehung Guineas eine bedeutende Rolle gespielt hat. Seine Angehörigen sitzen heute in der Hauptsache zwischen Senegal und Gambia, daher spricht MURDOCK ([13], S. 265 ff.) von ihnen als den Senegambiern, während die deutschsprachigen Afrikanisten (nach FROBENIUS und BAUMANN) sie meist als Westatlantiker bezeichnen. Ihre Sprachen gehören zur atlantischen Subfamilie der nigritischen Sprachgruppe, und man rechnet zu ihnen – in alphabetischer Reihenfolge – die Baga, Balante, Banyun, Biafada, Bijogo, Diola, Landuman, Nalu, Pepel, Serer, Tenda und Wolof. Ihre nächsten Verwandten sind in jenen Gruppen zu sehen, die im Innern Guineas gleichfalls von vordringenden Malinké überflutet wurden: die Bulom, Gola, Kissi, Limba, Sherbro und Temné; jedoch ist deren Entwicklung anschließend anders verlaufen als die der Senegambier.

Die Senegambier hatten sich in früherer Zeit einmal bis in die Küstenregion des heutigen Mauretaniens ausgebreitet und wurden um das 11. Jh. durch die Berber nach Süden gedrängt, wobei die Wolof in die Gegend der Senegal-Mündung gelangten und die dort ansässigen Serer südwärts schoben. Von den Tukulör, die um diese Zeit am mittleren Senegal ein größeres Reich beherrschten, erhielten sie den Islam, der von da aus nicht mehr wesentlich weiter nach Westafrika vordringen konnte. Gegen 1350 besiegten die Wolof ihrerseits die Tukulör und errichteten

ein eigenes Königreich bis etwa 1520. In dieser Periode erfolgte die Ausdehnung des Mali-Reiches, hauptsächlich auf Kosten der Serer und Diola. Weitere Gebietsverluste erlitten die Senegambier noch durch die Eroberung des Fouta-Djallon durch die Fulbe im 18. Jh. sowie durch die Ausdehnung der Susu, welche die Baga endgültig in die Küstenregionen verdrängten, in denen sie noch heute leben. Alles in allem dürften die Senegambier noch an die 2 Millionen Köpfe zählen.

Neben der sprachlichen Gemeinsamkeit teilen sie auch viele wirtschaftliche und soziale Züge. Sie sind intensive Ackerbauern und betreiben ihre Feldwirtschaft mit dem Spaten statt der allafrikanischen Hacke und dem Grabstock. Sie sind frühzeitig in den Besitz eines Schatzes an Nahrungspflanzen gelangt, den MURDOCK als sudanischen Komplex bezeichnet und den einige ihrer entlegeneren Gruppen, wie die Tenda in Innerguinea, noch vollständig kultivieren. Die zur Küste verdrängten Gruppen besitzen von ihm noch Sorghum, Hirse, Kuhbohne, Ererbse, Baumwolle, Ölpalme, Kürbisse, Sesam, Roselle und Okra. Ihr Hauptnahrungsmittel ist jedoch der Reis geworden, den sie in trockener wie feuchter Form anbauen und den ihnen die Araber vermittelt haben dürften. Dazu kommen Maniok und Mais sowie Melonen, Pfefferschoten, Süßkartoffeln und Tomaten aus der Neuen Welt. An Obst züchten sie Bananen, Kokosnüsse, Mango, Papaya, Zitronen und Orangen.

Alle Senegambier halten Vieh: Rinder, Schafe und Ziegen sind in jedem Gehöft, desgleichen Hunde und Hühner. Dagegen sind Pferde, Esel, Enten und Bienen ziemlich selten.

Außer bei den Tenda bildet das Fischen die zweite große Nahrungsquelle der Senegambier. Die Männer fischen mit Booten und tüchtigen Pirogen auf See, die Frauen betreiben Küsten- und Flußfischerei. Gejagt wird nur in seltenen Fällen; hingegen wird ziemlich viel gesammelt: Wildbeeren, Wurzeln, Früchte, Schibutter-, Öl- und Kolanuß. Märkte zur Umsetzung der Bedarfsüberschüsse sind gut entwickelt, am meisten im Norden; Arbeitsteilung nach Geschlechtern besteht in der Landwirtschaft, wobei im Norden die Männerarbeit überwiegt, im Süden eher die der Frauen. Das Sammeln wird bei den Baga, Banyun und Bijogo von den Männern besorgt, bei den Balante, Tenda und Wolof von den Frauen.

Die Senegambier leben mit ihren Großfamilien in Gehöften, die in unregelmäßigen Haufen oder kreisförmig angelegt sind, meist um einen freien Platz und durch einen Zaun begrenzt, im Norden auch durch eine Hecke, eine Mauer oder Palisade. Bei den Baga, Biafada, Bijogo, Tenda und Wolof liegen die Höfe dicht beieinander, bei den anderen Gruppen sind meistens Gärten oder gar Pflanzungen zwischen den Gehöften. Die Form der Häuser ist zylindrisch mit Strohdach, als Baumaterial der Wände dient Lehm oder Flechtwerk, manchmal Bambusmatten, luftgetrocknete Ziegel, auch Steine. Die Baga und Diola haben rechteckige Häuser, oft langgestreckt, mit pyramidenförmigen oder herunterhängenden Dächern.

Bei den Baga, Bijogo, Landuman, Nalu, Pepel und Tenda haben kleine Oberhäuptlinge gewisse politische Gewalt; die Biafada, Balante, Banyun, Diola und etliche Serer erkennen über dem örtlichen Hauptmann und dem Ältestenrat keinerlei Autorität an. Die Wolof haben komplexe Staatsgebilde, wohl im Anschluß an die Berber, und nach ihnen haben die Serer gleichfalls eigene Dynastien ent-

wickelt. Die Erbfolge ist bei den Senegambiern allgemein matrilinear geregelt, normalerweise durch den nächstjüngeren Mutterbruder, oder, wenn kein solcher vorhanden ist, den ältesten Sohn der ältesten Schwester des Verstorbenen. Diese Regel wird ausdrücklich bei den Landuman, Serer und Tenda bestätigt, auch für einige Gruppen der stark islamisierten Wolof, aber andererseits wird behauptet, die Baga, Banyun und Diola hätten eine patrilineare Erbfolge.

Die Gesellschaft der Wolof und Serer ist nach dynastischen Gesichtspunkten geschichtet und hat zahlreiche Klassen; die anderen Stämme besitzen keine solche Schichtung. Von einigen Stämmen im Süden wird vereinzelt über eine Sklavenklasse berichtet, bei den Tenda ist die Klasse der Grioten bekannt. Generell sind alle Gesellschaften der Senegambier ausgesprochen egalitär organisiert.

Überall wird Zirkumzision durchgeführt, in den meisten Fällen auch Klitoridektomie; beide Maßnahmen sind in der Regel mit großen Initiationsfesten verbunden, denen eine Periode der Abschließung in einer sog. „Buschschule“ vorausgeht. Außer den Wolof gestatten alle Stämme den Mädchen voreheliche Freiheit; zur Heirat ist ein Brautpreis von lebendem Inventar erforderlich, gewöhnlich Schweine, häufig wird auch noch Brautdienst verlangt.

Bei mehreren Stämmen gilt Kreuz-Vettern-Heirat als Regel; außerdem ist Polygynie überall verbreitet: jede Frau hat ihr eigenes Haus, und der Ehemann bringt der Reihe nach eine festgelegte Zeit darin. Hinsichtlich der sozialen Struktur sind die Informationen über die Senegambier noch unsicher. Allgemein wird patrilokale Wohnsitznahme gemeldet, aber auch avunkulokale Residenz ist verschiedentlich bezeugt, und zwar bei den Stämmen mit matrilo-kaler Erbfolge. Die Baga ganz im Süden Guineas haben exogame Patrisippen, und für ihre Gruppen in den zentralen Küstenregionen stellt ARCIN [1] fest, daß Totemismus fehle, patrilokale Wohnsitzregelung und patrilineare Erbfolge beachtet werde; aber er führt keine genaueren Belege dazu an. Deshalb schlägt MURDOCK ([13], S. 269) vor, bis zur Bestätigung dieser Annahmen davon auszugehen, daß die matrilineare Orientierung der Gesellschaft bei den Senegambiern traditionell ist und Abweichungen davon rezenten historischen Einflüssen zuzuschreiben sind.

Zur Entstehung des Films

A. M. DAUER

„Über Spiel und Spielzeug in Afrika gibt es bis heute noch keine zusammenfassende Darstellung. Bis auf ganz wenige Ausnahmen ist auch noch keine Region des afrikanischen Kontinents in dieser Hinsicht bearbeitet worden. In den zahlreichen Stammesmonographien wird dieser Kulturbereich gewöhnlich nur unzureichend behandelt, und auch die vorhandenen Sammlungen geben nur recht spärlichen Einblick in Spiel und Spielzeug afrikanischer Völker“ (A. SCHWEEGER-HEFEL in [2], S. 27). Brettspiele, wie das Mankalla-Spiel, werden von den Ethnologen zu den Gesellschaftsspielen gerechnet. Als Brettspiel ist das Mankalla-Spiel über weite Teile Afrikas verbreitet. HIMMELHEBER ([7], S. 168) erwähnt es als „das bekannte afrikanische Spielbrett mit seinen Lochreihen“, bezieht sich also auf seine weitverbreitete Form als Brettspiel. Die Spielbretter sind oft kunstvoll ausgestaltet, haben Füße,

Tier- und Menschenköpfe, die Spielebene kann ein Tierrücken sein, auch ein menschlicher Rumpf. Ausführungen in Messingguß sind ebenfalls verbreitet, desgleichen verkleinerte Nachbildungen als sogenannte „Goldgewichte“. Über das Spiel selber ist noch kaum geschrieben worden.

Um so dankenswerter ist die Mühe, welche sich die beiden Filmautoren H. LUZ und W. HERZ mit der Dokumentation eines Spielablaufs mit Sandgrübchen gemacht haben, den sie am 27. 4. 1960 in Koufen, Bezirk Boké, Republik Guinea, filmen konnten. Als Namen für das Spiel haben sie die Bezeichnung *kuoless* ermittelt; die Spielsteine sind Liananfrüchte und wurden mit *dofordawesip* bezeichnet. H. LUZ notierte in seinem Protokoll weiter: „Während die Baga direkt auf der Erde spielen, haben wir in Kassila, einer Balante-Neusiedlung bei Kapken (Tristao), ein altes, zur Hälfte zerstörtes, aus Holz geschnitztes Kuoless-Spielbrett gesehen¹.“

Die vorliegenden Aufnahmen entstanden im Rahmen der 2. Westafrika-Expedition der Deutschen Nansen-Gesellschaft, Tübingen, 1959/60, aus der insgesamt 6 Filme über die Baga stammen ([16]–[21]). Gefilmt wurde mit einer BOLEX H 16 R auf Kodak Plus X Negativfilm.

Spielregeln

W. RUTZ

Das Mankalla-Spiel ist ein Gesellschaftsspiel für zwei bis zehn Personen. Die Teilnehmer müssen dabei Spielsteine in eine Reihe von Spiellöchern verteilen, um nach bestimmten Regeln Spielsteine rauben zu können. Die Spiellöcher – mindestens vier, höchstens etwa zwanzig – sind in einer Doppelreihe angeordnet; die Mitspieler sitzen beiderseits dieser Doppelreihe einander gegenüber. Je nach der Gesamtzahl der Löcher werden jedem Spieler zwei bis fünf davon zugeeignet. Am Beginn des Spiels wird jede Vertiefung mit vier Spielsteinen gefüllt.

Beginnen darf der Spieler, der im Vorspiel verloren hat, oder ein Spieler nach freier Abmachung. Zur Spieleröffnung muß er eines der ihm gehörenden Spiellöcher entleeren und die herausgenommenen vier Spielsteine einzeln auf die rechts benachbarten eigenen und fremden Vertiefungen verteilen. Welches seiner Löcher er entleert, ist ihm freigestellt. Nach dem ersten Spiel ist der rechts neben ihm Sitzende am Zuge. Dieser hat, je nach der Anzahl der zugeteilten Spiellöcher, meist schon die Wahl, eine Grube mit vier oder mit fünf Spielsteinen zu entleeren. Er entscheidet sich für eine Vertiefung und verteilt die entnommenen Spielsteine ebenfalls einzeln auf die rechts anschließenden eigenen oder fremden Löcher. Indem der dritte Spieler das gleiche tut, wird die Füllung der Spiellöcher immer unterschiedlicher. Haben sich in einer Spielgrube mehr Steine angesammelt, als Vertiefungen überhaupt im Spiel sind, so werden diejenigen Steine, die nach der Füllung der letzten Grube der Runde übrig bleiben, wieder auf die ersten gefüllten Löcher einzeln weiter verteilt; die Vertiefung, der die Steine entnommen wurden, wird also übersprungen und bleibt leer. Dagegen werden die anderen Löcher, eigene wie fremde, der Reihe nach belegt. Nach kurzem Spielverlauf bereits kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, nicht nur zwischen seinen verschiedenen Löchern wählen, sondern er kann auch entscheiden, ob er viel oder wenig Spielsteine verteilen will, denn seine Spiellöcher sind

bald sehr unterschiedlich belegt. Damit erhält er die Möglichkeit, die Bedingung zu erfüllen, unter der es ihm erlaubt ist, Steine zu rauben. Dazu muß der letzte Spielstein, den er beim Austeilen ablegt, in ein fremdes Loch gelangen, in dem bereits ein Spielstein oder zwei Spielsteine liegen. Wenn es ihm gelingt, einen dieser beiden Fälle durch geschicktes Vorausberechnen des Zustandes nach Verteilung seiner Spielsteine herbeizuführen, ist er berechtigt, aus der Vertiefung, in die er seinen letzten Stein legt, alle zwei oder drei Spielsteine zu rauben. Dieses Recht dehnt sich auf das vom vorletzten und vorvorletzten Spielstein belegte Loch aus, wenn auch in diesen Vertiefungen vor dem Hinzulegen des Spielsteins ein oder zwei Steine gelegen hatten. Wenn jeder Spieler seine Steine so verteilt, daß er möglichst viele rauben darf, vermindert sich die Zahl der im Umlauf befindlichen Spielsteine zunächst allmählich, dann rascher. Sind nur noch wenige Steine im Spiel, dann kann der Fall eintreten, daß alle Löcher eines Spielers leer sind; dieser wird dann in der Reihenfolge der Spielzüge übergangen.

Je nach der Anzahl von Spiellöchern und Mitspielern bleiben bei fehlerfreiem Spiel zum Schluß zwei bis vier Steine im Spiel, die sich gegenseitig nicht mehr einholen und sich damit auch nicht mehr zum Rauben benutzen lassen. Diese restlichen Spielsteine werden unter den Mitspielern verteilt, wenn sich die Zahl der Steine durch die der Spieler teilen läßt. Ist das nicht der Fall oder sind mehr Mitspieler vorhanden, als Reststeine im Spiel verbleiben, dann erhalten diejenigen Mitspieler die Steine, in deren Löcher sie lagen, als durch den letzten Raub das Spiel in den Leerlauf geriet. Gewinner ist der Spieler, der am Spielende die meisten Spielsteine besitzt.

Filmbeschreibung

W. RUTZ

Ein einleitender Schwenk zeigt den Kochplatz, die Arbeitsstätte der Frauen, in einem Baga-Gehöft. Im Vordergrund spielen zwei Kinder das Mankalla-Spiel in einer Reihe im Erdboden ausgescharrter Löcher. Sie benutzen nicht die ganze Doppelreihe dieser Erdmulden, die für die Beteiligung vieler Spieler angelegt ist, sondern nur zwei auf jeder Seite.

Mit einer Großaufnahme beginnt ein neues Spiel, dessen Ablauf vollständig dokumentiert ist. In die 4 Vertiefungen legen die Kinder je 4 Spielkerne. Der Junge, der links sitzt, beginnt mit dem Spiel. Er nimmt die Kerne aus seiner rechten Mulde. Das Mädchen, das rechts sitzt, leert danach die jetzt mit 5 Kernen gefüllte rechte Spielgrube. Ihren letzten Kern müßte sie in die rechte Grube des Jungen legen, in die sie soeben den zweiten Kern geworfen hatte. Da sie den Regeln gemäß die beiden Kerne gewonnen hat, behält sie den fünften Kern in der Hand und nimmt auch den einen, schon im rechten Erdloch des Jungen liegenden Kern wieder an sich. Nun kann der Junge nur seine linke, jetzt mit 6 Kernen gefüllte Mulde benutzen, da die rechte leer ist. Er verteilt die Kerne auf die 3 übrigen und endet in seiner eigenen rechten, so daß er keinen Gewinn erzielt.

¹ Für die Überlassung der Notizen sei H. LUZ an dieser Stelle herzlich gedankt.

Das Spiel geht den Regeln gemäß weiter, wobei immer wieder das Mädchen zum Gewinnen kommt. Während der Knabe aus seiner rechten Grube – seine linke ist leer – 10 Kerne verteilt, springt die Kamera auf die andere Seite (Abb. 1). Der Knabe sitzt jetzt rechts und das Mädchen links. Die Ausgangsposition beim Verteilen der 10 Kerne ist folgende: Linke Grube des Mädchens mit 2 Kernen besetzt, rechte des Mädchens leer, linke des Knaben leer. Nachdem die 10 Steine verteilt sind, liegen im linken Loch des Mädchens 6 Kerne, in dem rechten 3 und in dem linken Loch des nun rechts sitzenden Knaben ebenfalls 3 Kerne. Nun ist das Mädchen wieder an der Reihe. Sie nimmt die 3 Kerne aus der rechten Grube und verteilt sie auf

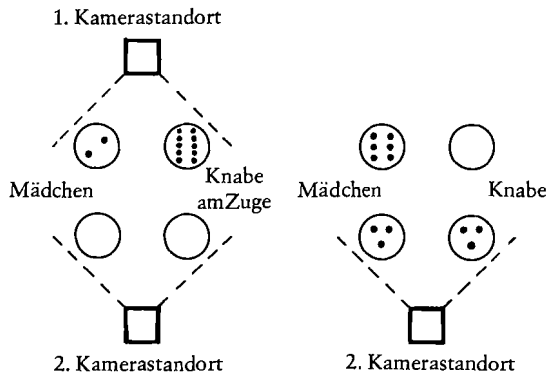


Abb. 1. Spielstand beim Wechsel des Kamerastandortes im ersten Spiel

die 3 übrigen. Der Knabe nimmt jetzt die 4 Kerne aus seiner linken Grube und endet dadurch in seiner rechten. Das Mädchen nimmt nun die Kerne aus seinem eigenen linken Loch und verteilt sie auf die 3 übrigen. Sie endet in der linken Grube des Knaben mit einem dritten Kern und kann sich den Inhalt nehmen. Der Knabe hat nun nur noch die Möglichkeit, seine mit 5 Steinen besetzte Mulde zu entleeren. Er endet in der linken des Mädchens mit einem sechsten Kern. Das Mädchen nimmt die 2 Kerne aus der eigenen linken Grube und endet in der linken des Knaben, so daß sie die 6 Kerne gewinnt. Der Knabe kann jetzt nicht spielen, da in seinen Mulden keine Kerne mehr vorhanden sind. Das Mädchen muß deshalb die 7 Kerne aus ihrer rechten Grube auf die 3 übrigen verteilen. Sie endet in der linken des Knaben und darf sich wieder 2 Kerne nehmen. Der Knabe nimmt die 2 in seinem rechten Loch liegenden Kerne und verteilt sie auf die beiden des Mädchens. Dieses nimmt die 3 in ihrer linken Grube liegenden Kerne und verteilt sie auf die übrigen 3. Der Knabe legt den einen Kern aus seiner rechten in die linke des Mädchens, das zögert zunächst, nimmt dann den soeben in ihre linke Grube gelegten Kern und legt ihn in ihre rechte. Der Knabe kann jetzt nur den einen Kern aus seiner linken Grube in seine rechte legen. Das Mädchen verteilt die 3 in ihrer linken Grube liegenden Kerne. Danach nimmt der Knabe den einen in seiner linken liegenden Kern und legt ihn in seine rechte. Das Mädchen legt einen Kern aus ihrer linken Grube in die rechte, der Knabe verteilt die 3 in seiner rechten liegenden Kerne, das Mädchen legt

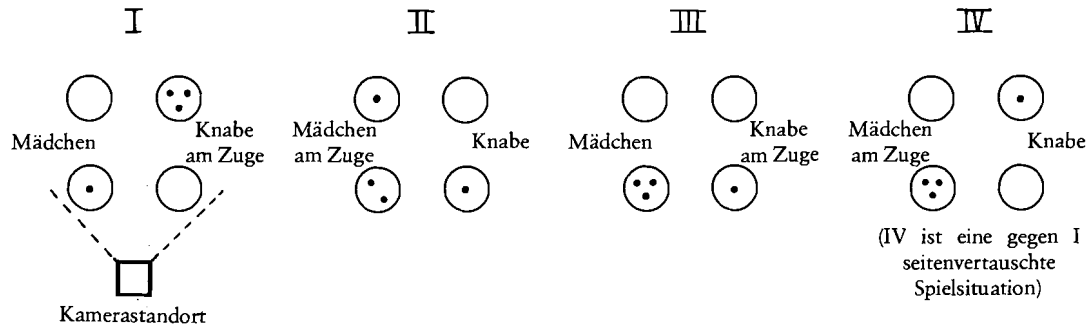


Abb. 2a. Richtiges Spielverhalten während mehrerer Phasen gegen Ende des ersten Spiels. Wenn beide Spielpartner keine Fehler machen, kann in dieser Spielphase keiner mehr etwas gewinnen; das Spiel müsste abgebrochen und die restlichen vier Kerne verteilt werden

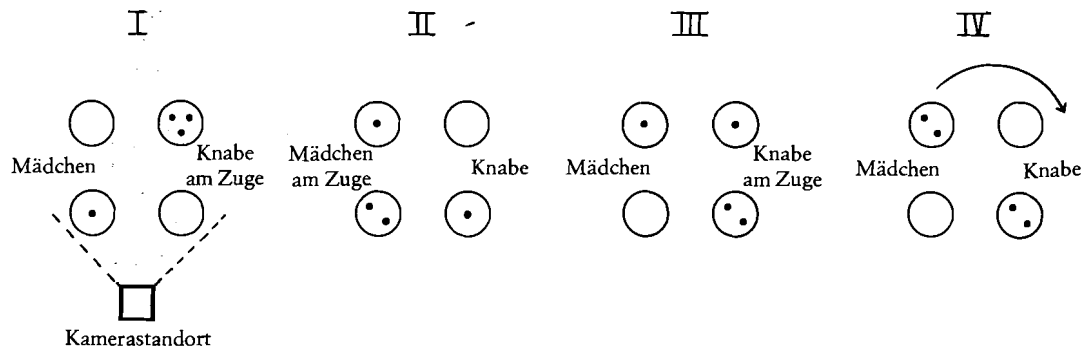


Abb. 2b. Falsches Spielverhalten des Mädchens am Ende des ersten Spiels. Der Knabe gewinnt zwei Kerne. Das Spiel wird abgebrochen. Die restlichen zwei Kerne werden verteilt

den Kern aus der linken zu denen in die rechte Grube. Die Situation, an der sich über mehrere Runden nichts ändert, ist in Abb. 2 a wiedergegeben. Die Kinder brechen das Spiel in dieser Phase noch nicht ab. Nach mehreren Runden macht das Mädchen den in Abb. 2b dargestellten Fehler, ob absichtlich, denn sie ist ja ohnehin die

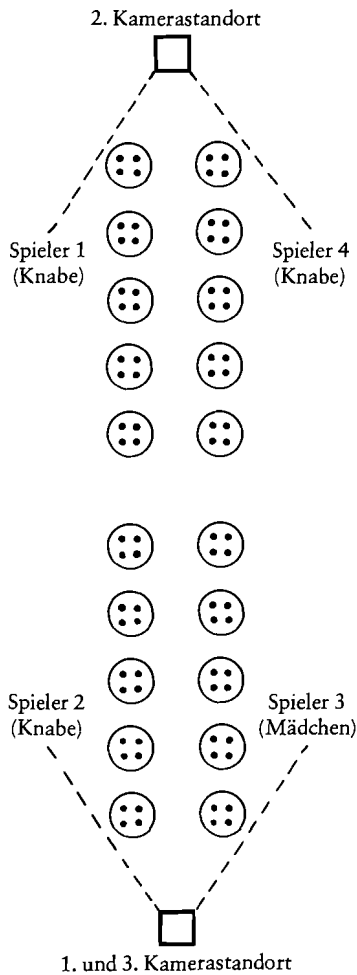


Abb. 3. Ausgangsstellung und Platzanordnung beim dritten Spiel

Gewinnerin, oder unabsichtlich, ist nicht festgestellt worden. Der Knabe gewinnt dadurch zum ersten Mal im ganzen Spielverlauf 2 Kerne. Die beiden restlichen Kerne, die im linken Loch des Knaben verbleiben, werden zwischen den Spielern aufgeteilt. Damit hatte in diesem Spiel das Mädchen 13 und der Knabe 3 Kerne gewonnen. Es wird nun ein weiteres Spiel zwischen 2 Partnern an je 2 Erdmulden gezeigt. In diesem Spiel kommt es vor, daß das Mädchen in das linke Loch ihres Spielpartners

und auch in das rechte je einen dritten Kern legt, so daß sie den Regeln gemäß beide Löcher entleeren kann und 6 Kerne auf einmal gewinnt.

Nach diesem Spiel mit 2 Personen kommen 2 Kinder hinzu und alle 4 spielen das gleiche Spiel, jedoch besitzt jeder der Spieler nunmehr 5 Löcher (Abb. 3). Der links sitzende Knabe (Spieler 2) deutet durch eine Linie im Sand die Eigentumsgränze der nebeneinandersitzenden Spieler an. Mit dem Spiel beginnt der links hinten sitzende Knabe (Spieler 1). Er entleert zuerst seine mittlere, also die dritte Grube von links, und verteilt die 4 darin liegenden Kerne auf seine 2 weiter rechts liegenden und auf die ersten beiden seines Nachbarn (Spieler 2). Der Nachbar im Vordergrund links nimmt jetzt 5 Kerne aus seiner zweiten Grube und verteilt sie, er endet in der zweiten des gegenüberstehenden Mädchens (Spieler 3). Gemäß den Regeln geht das Spiel weiter.

Den ersten Gewinn erzielt in dem gezeigten Spiel der links hinten sitzende Knabe (Spieler 1), als er das dritte Mal an der Reihe ist. Er nimmt 6 Kerne aus seinem ersten Loch und verteilt diese auf seine 4 weiteren und auf die ersten beiden des Nachbarn (Spieler 2). Im zweiten Loch des Nachbarn findet er nur einen Kern vor, so daß er einen zweiten hinzulegen kann und beide Steine gewinnt.

Das Spiel nimmt seinen Fortgang. Den nächsten Gewinn erzielt der rechts hinten sitzende Spieler 4, als er ebenfalls das dritte Mal an der Reihe ist. Der Spieler 1 gewinnt beim nächsten Zug wieder 2 Steine aus der Grube seines rechten Nachbarn (Spieler 2). Die übrigen drei Spieler gewinnen beim vierten Durchgang nichts. Beim Beginn des fünften Durchgangs, während Spieler 1 seine Kerne verteilt, springt die Kamera auf die andere Seite. Beim fünften Durchgang gewinnt der jetzt links vorn sitzende Spieler 4 wieder 2 Kerne. Beim sechsten Durchgang gewinnt Spieler 1 3 Kerne, die übrigen drei Spieler gewinnen nichts. Beim siebenten Durchgang gewinnt keiner der Spieler etwas. Beim achten Durchgang nimmt das links hinten sitzende Mädchen (Spieler 3) einen großen Haufen von Kernen und gewinnt 2 Steine aus der ersten Grube des Spielers 1. Auch der Spieler 4 gewinnt in diesem achten Durchgang. Er darf sich 5 Steine aus der zweiten und dritten Grube des gegenüberstehenden Mitspielers (Spieler 1) nehmen. Beim neunten Durchgang gewinnt das hinten links sitzende Mädchen (Spieler 3) 2 Steine, beim zehnten Durchgang muß der vorn links sitzende Spieler 4 einen großen Kernhaufen verteilen, gewinnt aber damit nichts. Beim elften Durchgang haben die Spieler 1, 2 und 3 kein Glück, nur der links vorn sitzende Spieler 4 gewinnt aus den ersten beiden Löchern des gegenüberstehenden Mitspielers 1 je 2 Steine. Das Spiel geht den Regeln gemäß weiter.

Nachdem nur noch 6 Kerne im Spiel sind, schleppt es sich noch sehr lange hin; an dieser Stelle ist ein Stück des Spiels nicht dokumentiert. Nach einem Einstellungswechsel sind nur noch 4 Steine im Spiel. Der Spieler 4 verteilt aus seiner vorletzten Grube 2 Kerne auf seine letzte und auf das erste Loch des Spielers 1. Der Spieler 1 muß diesen Stein aus dem ersten in sein zweites Loch legen, so daß bei der nächsten Runde der Spieler 4 die beiden in seiner letzten Mulde befindlichen Kerne auf die ersten beiden des Spielers 1 verteilen kann. Dadurch legt er in die zweite Mulde einen zweiten Kern und gewinnt diese beiden. Danach sind nur noch 2 Kerne im Spiel, die sich gegenseitig nicht mehr einholen können, so daß das Spiel hiermit beendet ist. Die beiden übriggebliebenen Kerne gelangen in den Besitz derjenigen, in

deren Löcher sie liegen. Am Ende des Spiels zählen alle Beteiligten ihre Kerne aus; gewonnen hat der rechts hinten sitzende Knabe, Spieler 4.

Literatur

- [1] ARCIN, A.: *Le Guinée Française*. Paris 1907.
- [2] BECKER-DONNER, E., Hrsg.: *Spiel und Spielzeug aus aller Welt*. Sonderausstellung 1971/72, Mus. für Völkerkunde, Wien.
- [3] BOSER, R., und A. JEANNERET: *Schwarzafrika*. Plastik. Ausstellungskatalog Basel 1969/70.
- [4] FAGG, W.: *The woodcarvings from the Baga in French Guinea*. Man, Aug. 1947.
- [5] FAGG, W.: *Afrika. 100 Stämme – 100 Meisterwerke*. Ausstellungskatalog Berlin 1964.
- [6] FROBENIUS, L.: *Kulturgeschichte Afrikas*. Zürich 1954.
- [7] HIMMELHEBER, H.: *Negerkunst und Negerkünstler*. Braunschweig 1960.
- [8] HIRSCHBERG, W.: *Völkerkunde Afrikas*. Mannheim 1965.
- [9] HIRSCHBERG, W.: *Die Länder Afrikas*. Handb. der Kulturgesch. 2. Kulturen der Völker. Frankfurt 1974.
- [10] *L'Art Nègre. Sources – Évolution – Expansion*. Ausstellungskatalog Dakar – Paris 1966.
- [11] LEUZINGER, E.: *Afrika. Kunst der Negervölker*. Baden-Baden 1959.
- [12] MÉO, D.: *Études sur le Rio-Nunez*. Bull. du Com. d'Et. Hist. et Sci. de l'Afr. Occid. Franç. 2 (Paris 1919), 281–317, 341–369.
- [13] MURDOCK, G.P.: *Africa. Its Peoples and their Culture History*. New York–Toronto–London 1959.
- [14] PAULME, D.: *Structures sociales en pays Baga*. Bull. de l'Inst. Franç. d'Afr. Noire, S. B: Sci. Humaines 18, Paris 1956.
- [15] VOSS, J.: *Guinea. Die Länder Afrikas 37*, Bonn 1968.

Filmveröffentlichungen

- [16] LUZ, H.: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Fangen kleiner Fische mit Handnetzen*. Film E 390 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 22/E 390 (1978), 9 S.
- [17] LUZ, H., und W. HERZ: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Flechten eines Vorratskorbes für Reis*. Film E 380 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 23/E 380 (1978), 11 S.
- [18] LUZ, H., und W. HERZ: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Töpfern eines Wassergefäßes*. Film E 381 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 24/E 381 (1978), 12 S.
- [19] LUZ, H., und W. HERZ: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Schnitzen einer Tanzmaske (Nimba)*. Film E 382 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 25/E 382 (1978), 12 S.
- [20] LUZ, H., und W. HERZ: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Mankalla-Spiel*. Film E 383 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER und W. RUTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 26/E 383 (1978), 14 S.
- [21] LUZ, H., und W. HERZ: *Baga (Westafrika, Guineaküste) – Kinderspiel*. Film E 384 des IWF, Göttingen 1961. Publikation von A. M. DAUER, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 8, Nr. 27/E 384 (1978), 9 S.

Abbildungsnachweis

Abb. 1–3: Zeichnung B. NIGGEMANN (IWF) nach Vorlagen von W. RUTZ.