

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

Aus dem Kinderleben

Strackerjan, Ludwig

Oldenburg, 1851

Landesbibliothek Oldenburg

Shelf Mark: SPR VIII 385

Spiele.

[urn:nbn:de:gbv:45:1-902442](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:45:1-902442)

S p i e l e .

Unter den Spielen und Unterhaltungen der Kinder giebt es viele, die in einem regelmäßigen Rundlaufe von Jahr zu Jahr wiederkehren und sich in ihrer bestimmten Reihenfolge eben so sicher erneuern wie die Erscheinungen der Natur selbst, an welche sie sich anschließen.

Im Winter vermag selbst die strengste Kälte die Jugend nicht hinter dem Ofen festzuhalten. Die glatte Eisfläche lockt sie hinaus zum Schlittschuhlaufen und Schlittensfahren, und wenn die Glocke sie von den über- eis'ten Wiesen in die Schule ruft, benutzen sie noch den letzten Augenblick, um in langen Reihen hinter einander her den Weg bis zum Schulhause auf schmalen Gassen hinzuglitschen. Macht die wärmere Mittagssonne den Schnee weich und feucht, so bauen die Einen einen Schneemann mit unförmlich dicken Beinen und gar zart und subtil um einen Stock herumgeklebten Armen, mit

Kurzem Halse und rundem Kopfe, dessen schwarze Kohlenaugen grimmig in die Welt hinausstarren; die Andern vergnügen sich mit Schneeballwerfen, Heerlager gegen Heerlager oder auch wohl neckend nach den vorübergehenden Bauern und Dienstmädchen, bis eine klirrende Fensterscheibe die ganze Schaar auseinander treibt. Beginnt das Eis aufzuthauen, so schlagen die Berwegeneren Flotten, das heißt, sie hacken das Eis in Quadrate, nicht ganz so groß als genügen würde, einen Menschen zu tragen, und laufen in gefährlichem Wettseifer auf den in langen Reihen neben einander liegenden Schollen hin und her, manchmal mit stampfendem Fuße die Eisstücke in noch kleinere Stückchen zertheilend, so daß jeder auch noch so leichte und flüchtige Tritt das Eis in die Tiefe drängt.

Raum hat aber der Winter Abschied genommen, so beginnt auch das Tragen zum Osterfeuer. Ueberall auf Wiesen und Wegen, auf Feldern und in Gärten werden die angeschwemmten Reiser und Holzstücke aufgesucht und in einen Haufen zusammengeschleppt, am liebsten wegen der manchmal wiederkehrenden Uberschwemmungen an etwas erhöhten Orten. Dabei wird nun eben nicht genau genommen, ob man wirklich bloß angeschwemmtes oder herrenloses Holz findet, man scheut sich auch nicht sehr, Bohnenstangen, Zaunpfähle und selbst ganze Bäume zu stehlen: mitunter gehen sogar besondere

Expeditionen, mit Beilen bewaffnet, eigends darauf aus, entlegen stehende Bäume zu kappen und anzuschleppen. Fast jede größere Straße mit ihren Nebengäßchen hat ein eigenes Osterfeuer, und die Eifersucht, das Beste zu haben, veranlaßt nicht selten förmliche Raubzüge, die von den Knaben der einen Straße gegen die der andern ausgeführt werden.

Kurz vor Ostern nun ziehen die Kinder in den Straßen auf und ab und sammeln Geld, Holz, Stroh u. dgl. — auch Eier werden nicht zurückgewiesen — indem sie die einzelnen Häuser ansingen:

Wi sammelt wat to't Osterfuur,
 De olen Lährtunnen sünd so düür,
 Wilt se uus nig 'n Grotten gäben,
 So schöält se de Freude oof mit beläben.

und:

Ostern, Ostern kumt heran,
 Het jo Dogter nog kien' Mann?
 So wünsch' ik ähr en Timmermann,
 De sien Brood ferdenen kann.

Am Ostertage selbst wird ein mit einem Stocke bewaffneter Knabe in einen Sack gesteckt, doch so, daß er die Füße frei bewegen kann, und in die einzelnen Häuser geschickt, wo er durch possirliche Sprünge und die Bitte: „Pipas will Geld hebben,“ den Bewohnern Geld oder Eier abzulocken sucht. (Pipas ist der Name eines solchen

Sammlers.) Während dessen gehen die übrigen Kinder reihenweise, alte halbzerbrochene Krüge und Flaschen auf Stangen tragend, hinterdrein und werfen den Leuten, die keine oder zu geringe Gaben gespendet haben, die Scherben vor die Thür. Am Abend des ersten Ostertages werden endlich die Reiserhaufen angezündet und locken Groß und Klein ins Freie. Wer indessen Nichts zu dem Feuer beigetragen hat, mag sich hüten, ihm zu nahe zu treten, wenn er nicht mit geschwärztem Gesichte und beschmutzten Kleidern nach Hause kommen will.

Zur Osterfeier gehört natürlich auch das Eieressen und nicht bloß für Kinder. Für letztere werden die Eier mit „Hingstweide,“ Zwiebeln, Färbehölzern gefärbt, auch wohl im Garten unter Blumen und Büsche versteckt, wohin sie dann nach dem Kinderglauben der Hase gelegt hat. Manche Kinder, denen die zu Hause bekommenen Eier nicht genügen, suchen sich durch Bücken mehr zu erwerben. Zwei tupfen abwechselnd jeder mit der Spitze seines Eies auf das des andern, bis eins der Eier zerbrochen ist und dadurch dem Besitzer des unverleht gebliebenen zufällt.

Haben inzwischen die Winde der Tag- und Nacht-Gleiche und die kräftiger werdende Sonne das Wasser aufgesogen und den Erdboden abgetrocknet, so kommt das Ballspiel in seinen vielfältigen Gestaltungen von dem einfachen Zuwerfen und Auffangen bis zu dem feineren

Glieder und Sinne stärkenden Fangeball an die Reihe. Zugleich regt sich auch die Natur; der Saft schießt in die Bäume, und flugs sind die Kinder da und schneiden aus fetten Weidenzweigen Pfeifen. Den Birken wird das junge Blut abgezapft, um zu einem erfrischenden, kühlen Tranke verwandt zu werden. Die Vögel sind angekommen, und leider beginnt auch wieder das Ausschuchen und Ausnehmen ihrer Nester. Eierfassungen werden angelegt, entweder der Größe nach in mit Sand gefüllten Cigarrenkasten geordnet, oder auf einen Faden gereiht und um den Spiegel oder den Betthimmel gehängt, um bis zum nächsten Frühling unter den Krallen der Katze oder unter dem reinigenden Besen der Mutter wieder in Staub zu zerfallen.

Bald lockt die wachsende Hitze ins Bad. Kaum ist die Schule beendigt, so eilt Alles dem Wasser zu. Die Bücher nach Hause zu bringen, würde zu umständlich sein, irgend ein Bekannter wohnt schon am Wege, dem wird der ganze Haufe von Bibeln, Katechismen und sonstigen Schulbüchern ins Haus geworfen, und rasch geht es dem Flusse zu, die heißen Glieder in den kühlenden Wellen plätschern zu lassen.

Bei der Heimkehr suchen sich die Knaben wohl aus den am Wege liegenden, zum Brennen bestimmten Muschelhaufen die größten und stärksten Muscheln heraus, und reißen, je zwei mit den Schnäbeln in einander hakend,

bis eine derselben zerbricht, und so dem Sieger die Ehre läßt, eine bessere Muschel zu besitzen. Häufig reißt bei der Gelegenheit auch ein Stückchen Haut und Fleisch aus dem Finger mit heraus, was denn natürlich den Schmerz des Unterliegenden bedeutend erhöht.

Anderer gehen auf sumpfige Wiesen und bringen ganze Bündel von Calmusschilf zurück, Sabels, deren innere Blätter zart und — wenigstens für einen Kindermund — wohlschmeckend sind. Was sie nicht selbst essen, verkaufen sie in der Stadt für Nadeln, indem sie das Schilf, in den Straßen auf- und abgehend, mit dem Rufe: „Sabels for Nadeln, Stück ene Nadel“ feilbieten. Oder sie lassen sich mit ihrer Waare auf Bänke, Haus- tritte u. dgl. nieder, breiten sie vor sich aus und reichen den Käufern die Sabels mit einem Stocke, durch dessen oberes Ende eine Nadel getrieben ist, nach Art der Schell- fischverkäufer hin. Besonders beliebt und auch um eine Nadel theurer sind die blühenden oder Früchte tragenden Sabels, Sabels mit Bangenetten (Bajonnetten.)

Wenn die Rockenerndte vorüber ist und die Stoppeln den Knaben freien Spielraum eröffnen, ziehen diese mit Papierdrachen hinaus. Je größer der Drache, je länger das Bött — der Faden welcher den Drachen festhält — desto größer ist das Vergnügen. Wer Wis- und Geschicklichkeit genug hat, malt mit grellen Farben auf dem Drachen ein Gesicht, einen Vogel oder was es

sonst ist, zurecht, oder heftet ihm Flügel an u. dgl. m. Wenn der Drache recht hoch gestiegen ist, schießt man ihm Briefe zu: Papierstückchen und Karten, in deren Mitte ein Loch ist, durch welches das Bött gesteckt wird, treibt der Wind an dem Bött in die Höhe bis zu dem Drachen hinauf.

Die Abende werden nun schon dunkler, und es erscheinen die Laternen von ausgehöhlten Gurken und Kürbissen oder von geöltem Papier mit eingeschnittenen, im letzteren Falle aufgeklebten Figuren bunt verziert. Die Wahl der Figuren richtet sich nach dem Gesichtskreise der Kinder und der Geschicklichkeit des Verfertigers. Sonne, Mond und Sterne sind wie die einfachsten und zunächstliegenden, so auch die am häufigsten zur Darstellung benutzten Gegenstände; außerdem sieht man Häuser, Schiffe, Thiere u. dgl. Die Laternen werden unter Gesang durch die Straßen getragen, bis die Mutter die Kinder zu Bette ruft. In Tever wird ein plattdeutsches Lied gesungen:

Martens Martens Göse
 Sünd ook all to böse.
 Hier een Stohl
 Un daar een Stohl,
 Up jeden Stohl een Küssen,
 Un daar een Pankook tüschen.
 Un har ik niks fan'n Pankook krägen,
 So weer de Panne busten.

Holt een Seil,
 Holt twee Seil,
 Holt dreemaal up den witten Weg,
 Moder, sitt mien Dook ook recht?
 Ik kaam fer'n Abend nig wedder.
 Kumstu fer'n Abend nig wedder,
 So haal ik Jakob Janssen,
 De schall di lären danffen,
 De schall di lären Trummel slaan,
 Daarmit we wi na'n Bedde gahn.

In Oldenburg hörte ich nur Hochdeutsches:

Ich gehe mit meiner Laterne
 Und meine Laterne mit mir,
 Sonne, Mond und Sterne
 Sind auf meiner Laterne
 Und meine Laterne mit mir.

oder auch wohl den alten Dessauer, der sich in dem Munde der Kinder wunderbarlich genug ausnimmt. Seit einigen Jahren singt man nach letzterer und andern Melodieen hie und da neue Texte, meist von Schullehrern ausgegangen, die sich aber nicht lange unzerstückelt und rein erhalten.

Wenn die kürzeren Tage, das rauhere Wetter und der feuchtere Boden das Umherstreifen auf Feld und Wiesen nicht mehr gestatten, wird das wenig Zeit und Raum erfordernde Murrelspiel hervorgesucht, in eben so reicher Mannigfaltigkeit der einzelnen Spielarten, wie

sie im Frühling das Ballspiel darbietet. Ueberall, in den Straßen an Haustritten und Kellerlukken, auf Wällen und Wegen an dem Fuße der Bäume, sieht man kleine Gesellschaften von Knaben eifrig mit dem Spiele beschäftigt, bald bauzend, bald spannend, bald schuppend. Wem die Murrel oder Knicker — kleine Kugeln von Thon, Sandstein, Marmor oder gar Alabaster — zu kostspielig sind, spielt mit Pipenstäben — Bruchstücken von thönernen Pfeifenröhren — Glascherben u. dgl.

Die Murrel sind das letzte Spiel im Freien; nachher treibt das Wetter die Jugend in das Haus zum Pfänderspiel, zu den Spielen auf der Schiefertafel, zum Ausschneiden von Figuren aus Papier, zum Lesen u. s. w., bis ein tüchtiger Frost oder Schneefall sie wieder her austreibt.

Doch vorher ist noch der Obsterndte zu gedenken, dieser Krone des Herbstes, die freilich nicht zu den Spielen der Kinder gehört, aber doch ein wichtiges Ereigniß für sie ist und schon lange vorher herbeigesehnt wird. Wenn die Apfelbäume schon lange in goldgelber und rother Pracht dagestanden haben und die Birnbäume die mit Früchten schwer beladenen Zweige kaum noch zu tragen vermögen, dann giebt endlich der Vater das Zeichen, „das Obst abzukriegen;“ und nachdem so mancher Apfel und so manche Birne halbreif heimlich hinter dem Gartenzaune verzehrt ist, schwelgt jetzt die junge Welt

in der Fülle des saftigen Obstes, und mancher kleine Mund beißt sich in seiner Unerfättlichkeit an dem weißen säuerlichen Fleische der Aepfel die Zähne stumpf. Hier und da ist aber auch schon Einer schlaue oder hausälterisch genug zu bedenken, daß dieser Ueberfluß nicht von langer Dauer sein wird und daß die Mutter, wenn sie die in Körben aufgehäuften Früchte einmal hinter das Gitter der Obstkammer gebracht hat, sie nur einzeln und sparsam wieder hervorholt. Deshalb bringt er sich zeitig einen Borrath bei Seite und legt in der Scheune, hinten in dem großen Heuhaufen, oder in dem Kopfe seines Bettes ein „Apfelneß“ an, um in den traurigen Wintertagen sich daran zu erquicken. Meistens freilich erlebt so ein Apfelneß den ersten Frost nicht, sondern wandert nach und nach in die Taschen und aus den Taschen in den Mund des Besitzers, ehe noch das Laub von den Bäumen geweht ist, welche die Früchte trugen.

So schließen sich Spiele und Unterhaltungen der Kinder auf das genaueste an die Natur an, und jedes hat seine Zeit, in der es fast ausschließlich herrscht, um endlich einem andern Platz zu machen. Außer den genannten giebt es aber noch eine Menge von Spielen, die an keinen bestimmten Abschnitt des Jahres gebunden sind, sondern, wie es Laune und augenblickliche Stimmung

den Kindern eingeben, unter jene so eben aufgeführten eingeschoben werden. Zum größten Theile kommen sie allerdings im Sommer am häufigsten vor, und nur einige wenige Spiele fallen der Regel nach in den Winter, allein sie alle sind doch nicht an eine Jahreszeit gebunden. Ich lasse einige folgen:

Kriegen.

Das heißt nicht Krieg führen, sondern haschen. Ein aus allen Mitspielern Ausgezählter muß einen der übrigen zu erhaschen suchen, welcher dann seine Stelle einnimmt. Dies ist der Kern des Spieles, das vielleicht von allen Spielen am häufigsten, aber deshalb auch mit allerlei Veränderungen gespielt wird. Manchmal wird ein Ort genannt, wohin der Krieger den Uebrigen nicht folgen darf — Verbeeling —, manchmal wird ausgemacht, daß der zuletzt Krieger gewesene nicht gleich wieder gehascht werden darf, manchmal genügt zum Haschen die bloße Berührung, ein anderes mal muß der Krieger den Gefangenen ein paar mal schlagen und dabei rufen: „Een, twee, drie, veer puh,“ und dergleichen mehr.

Der Wolf.

Die Straße wird in zwei Theile getheilt, deren Gränze gewöhnlich die Gasse bildet. Der eine gehört dem Wolfe, welcher durch Abzählen bestimmt wird. Die



übrigen Mitspieler gehen einzeln oder paarweise in ihrem Gebiete auf und ab — die Kühnern auch wohl in das des Wolfes hinüber — und singen:

Ik wull maal na den Garen gahn
 Un halen 'n Pott vull Kohl,
 Ich wenn de Wulf maal keeme,
 Un beet uus in de Beene,
 Ich wat wull ik lopen
 Un minen Kohl verkopen.

Damit springt der Wolf auf und sucht eines der unter großem Geschrei aus einander stiebenden Kinder zu fangen. Gelingt es ihm, so wird das gefangene Wolf und der frühere Wolf tritt in die Reihe der Kohlholenden zurück.

Vogel flieg aus.

Aus allen Mitspielern wird ein Meister und ein Scheister ausgewählt, die übrigen sind Vögel. Während der Scheister sich ein paar Schritte entfernt, beendet der Meister mit den übrigen, welche Vögel sie darstellen wollen, und stellt sie, wenn sie sich geeinigt haben, in eine Reihe. Nun kommt der Scheister und spricht:

Guten Tag, Herr Meister.
 — Guten Tag, Herr Scheister.
 Ich möchte gern 'nen Vogel kaufen.
 — Was für ein Vogel soll's sein?

Der Scheister nennt einen Vogel. Ist derselbe nicht vertreten, so sagt der Meister: „Ist nicht da“ und der Scheister räth weiter. Trifft er einen Vogel, welcher vertreten ist, so spricht der Meister:

Vogel, flieg aus,
Komm bald wieder zu Haus.

Der Vogel fliegt aus und der Scheister sucht ihn zu greifen. Gelingt es, so stellt er den Gefangenen an einen bestimmten Ort. Im andern Falle kehrt der Vogel zum Meister zurück und bekommt einen andern Namen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Scheister alle Vögel gefangen hat, worauf das Spiel nach Belieben wieder von vorne angefangen werden kann.

Holland, Seeland.

Zwei Kindern wird ein besonderer Theil der Straße zugewiesen. Diese fassen sich an der Hand und stürzen unter dem Rufe: „Holland, Seeland, Brabant, Schottland“ auf den übrigen Theil der Straße und suchen einen oder mehrere der Mitspieler zu erhaschen, die sie mit in den ihnen zugewiesenen Bezirk schleppen. Ist nur Einer gefangen, so muß er warten, bis er einen Genossen bekommt; sind zwei vorhanden, so fassen sich diese gleichfalls an der Hand und helfen dem ersten Paare haschen. Das letzte Paar, das gefangen wird, muß in dem neu beginnenden Spiele aufs Fangen ausgehen.

Räuber und Soldaten.

„Wäär nig mit will, kann't laten“

fügen die Knaben hinzu, wenn sie zu diesem wildesten ihrer Spiele auffordern; sie sind sicher daß es eben keiner dringenden Einladung bedarf, um Mitspieler zu bekommen. Vorzüglich aber nach den Ofter- und Michaelisferien (ich spreche als gewesener Gymnasiast), wenn der erste Tag der ersten Schulwoche, wie ein ächter blauer Montag noch einen nachträglichen Feiertag zu den Ferien hinzufügt, und die Schülerswelt sich in der goldenen Freiheit einen letzten Rausch trinken will, dann zieht Alles, nachdem vorher die „Füchse“ mit den zusammengerollten blauen Gesetzbüchern commentmäßig in ihre neue Stellung eingeweiht sind, hinaus in das Eversten Holz und spielt Räuber und Soldaten.

Die ganze Schaar theilt sich in zwei Abtheilungen, die Räuber zerstreuen sich in das Holz, klettern auf Bäume, legen sich in Gräben, verstecken sich im Gebüsch, kurz bemühen sich, auf irgend eine Weise sich vor Verfolgung zu sichern. Nach einer Weile kommen die Soldaten nach und suchen der Räuber habhaft zu werden; sie zertheilen sich in kleine Parteen und durchspüren den ganzen Busch. Hat eine Partie einen oder mehrere Räuber entdeckt und fühlt sich nicht stark genug, sie allein zu überwältigen, so ruft sie mit lautem „herbie, herbie“

(gewöhnlich habbich gesprochen) einige ihrer Genossen zu Hülfe. Nun ist es Pflicht der Soldaten, die gefangenen Räuber an den Sammelplatz zu schaffen — der Ehrgeiz erlaubt aber den Räubern nicht, sich gutwillig wegführen zu lassen, und so entspinnt sich ein heftiger Kampf, in welchem die Soldaten mit Faustschlägen und anderen Gewaltmitteln die gleicherweise sich wehrenden Räuber zwingen, sich zu ergeben oder doch wenigstens sie in Sicherheit bringen. Hat der Räuber sich einmal ergeben, so darf er nicht mehr entfliehen. Der Kampf ist der Hauptspass an der Sache und wird dann auch redlich genossen; manches gerissene Oberhemd, manche beschädigte Jacke ist nachher — wenn auch von der Mutter verwünscht — Zeugniß der bewiesenen Tapferkeit.

Sinkenstein.

Einer zählt, mit dem Gesichte nach der Wand gekehrt, laut von eins bis zehn, und von zehn bis hundert, hier aber immer nur die Zehner. Während dessen müssen sich die übrigen Mitspieler verstecken. Ist Ersterer bis zu hundert gekommen, so wendet er sich um und ruft:

Eins zwei drei vier Sinkenstein,
 Wer sich nicht verstoßen*) hat, der soll es sein.

*) Ich habe nie anders gehört, außer natürlich — was auch wohl vorkommt — wenn plattdeutsch gerufen wird.

und sucht einen der Versteckten zu entdecken, ohne sich jedoch zu weit von seinem Platze zu entfernen. Denn wenn einer von jenen ihn abklopft, d. h. vor ihm an diesen Platz kommt und unter dem Rufe „Eins zwei drei vier Finkenstein“ einige mal an die Wand klopft, so beginnt das Spiel von Neuem und er muß sich wieder an die Wand stellen und zählen. Gelingt es ihm jedoch seinerseits einen Mitspieler zu entdecken und abzuklopfen, so tritt dieser an seine Stelle und er muß sich mit den übrigen verstecken.

Solt Häring.

Einer stellt sich mit dem Gesichte an die Wand und hält die Hand auf dem Rücken. Jeder der Uebrigen tupft mit dem Finger hinein und erhält von dem Stehenden einen Ort angewiesen, an welchen er sich verfügen muß. Haben sich Alle an die ihnen genannten Plätze begeben, so dreht der Stehende sich um und ruft: „Solt Häring, solt Häring!“ worauf Alle herbeilaufen. Der zuletzt kommende wird mit Püffen und Schlägen empfangen und muß sich nun selbst hinstellen wie der Erste.

Fos uut 't Lock.

Einem Fuchse wird ein bestimmter Bezirk zugetheilt. Aus diesem stürzt er hinkend unter dem Rufe „Fos uut

't Loch" mit einem Plumpsack*) auf das Gebiet der Uebrigen und sucht Jemanden mit seiner Waffe zu schlagen. Glückt ihm dies, so fallen Alle mit ihren Plumpsäcken über den Geschlagenen her und treiben ihn in das Fuchslot, worauf er ein Mitfuchs des ersten wird. Vergift der Fuchs beim Herauskommen seinen warnenden Ruf oder hört er auf zu hinken, so wird er von den Uebrigen mit Schlägen in sein Loch zurückgetrieben.

K a z e u n d M a u s .

Ein Kind ist K a z e , eines M a u s , die übrigen reichen sich die Hände und treten in einen Kreis. Nun verfolgt die K a z e die M a u s , welche sich laufend und unter den Armen der im Kreise Stehenden durchschlüpfend zu retten sucht. Der K a z e wird häufig der Durchgang verwehrt, wo er der M a u s frei gestattet wurde. Hat endlich die K a z e die M a u s gefangen, so wird diese K a z e und irgend ein anderes Kind M a u s . Die frühere K a z e tritt in den Kreis ein.

*) Plumpsack, ein in Kinderspielen häufig vorkommendes Instrument, ist ein mit einem Knoten versehenes Taschentuch, das zur kräftigeren Wirksamkeit oft sehr fest zusammengedreht wird. Es kommt wohl vor, daß selbst ein Stein hineingedreht wird, doch gilt dies nicht für ehrlich.

Blindekuh.

Einer wird mit verbundenen Augen in dem Kreise der übrigen Mitspieler herumgeführt und folgendermaßen angesprochen:

Blindekoh, ik leide di.

— Waarhen?

Na Grootvaders Huus.

— Wat schall ik daar?

Melk un Stuten äten.

— Ik hef kien Läpel.

Ga hen un koop di een'.

— Ik hef kien Geld.

Ga hen un stähl di een'.

— Dat hebt mien Vader un mien
Moder mi nig lährt.

Denn ga hen waar de Wind weit.

Bei diesen Worten löst sich der Kreis auf und die Blindekuh muß einen der Mitspieler zu erhaschen suchen. Der Erhaschte wird an des Ersten Stelle Blindekuh. Bei den Fragen kommen mehrere Varianten vor. So sagt man zum Beispiel statt „Ga hen un stähl di een“ u. ffg. „Ga hen un sök' di een“ und läßt damit die Blindekuh los.

Drei di nig um,

De Plumpsack geit 'rum.

Alle stellen sich in einen runden Kreis und halten die rechte Hand auf den Rücken. Nur Einer geht mit

einem Plumpsack außen um den Kreis herum, mitunter die neugierig sich Umsehenden mit einem leichten Schläge und dem Spruche

Drei di nig um,
De Plumpsack geit 'rum

zurechtweisend, und legt seine Waffe leise einem der im Kreise Stehenden in die Hand. Dieser schlägt damit seinen Nachbar zur Rechten, treibt ihn immer schlagend um den Kreis herum bis auf seinen alten Platz zurück und geht dann selbst um den Kreis herum, um wie der Erste, der in seinen verlassenen Platz eingetreten ist, den Plumpsack Jemanden verstohlen in die Hand zu legen.

Swemmen.

Die Knaben fassen sich je zwei an beiden Händen und stellen sich paarweise neben einander. Einer legt sich nun mit seinem ganzen Leibe, die Hände vorausgestreckt, auf die Arme des ersten Paares, das den Liegenden mit aller Macht weiter in die Reihe hineinschleudert. Sobald der Schwimmende die Arme des ersten Paares nicht mehr berührt, eilt dieses an das andere Ende der Reihe, um gleich zum Empfange des Schwimmenden bereit zu sein und so fort, bis entweder das Wasser des Tragens oder der Schwimmer des Schwimmens müde ist.

Fett is mager.

Die zwei größten und stärksten Mitspieler fassen sich an beiden Händen. Die Uebrigen stellen sich in eine Reihe hinter einander auf und kriechen, jeder an seinen Vordermann fest angeschmiegt, unter den aufgehobenen Händen der Ersteren durch, indem sie singen:

Fett is mager,
'n Düwel sien Swager.

Die Ersteren suchen den letzten aus der Reihe durch Herunterlassen der Arme von seinem Vordermanne abzuschneiden, und dieser muß sich, wenn es gelingt, einem der beiden anschließen. Wenn der Zug zum zweiten Male durchkriecht, wird der diesmalige letzte abgeschnitten und dem andern zugetheilt, und damit wird fortgeföhren, bis alle vertheilt sind.

Nun wird auf der Erde ein Strich gezogen und die beiden Stärksten treten sich gegenüber, Fuß an Fuß, den Strich als Gränze zwischen sich nehmend, und suchen sich an den stets festgehaltenen Händen gegenseitig über die Linie zu ziehen, wobei sie von der ihnen zugetheilten Mannschaft in der Weise unterstützt werden, daß Jeder den Leib seines Vordermannes umklammert und nach Kräften mitzieht.

Handwerker.

Die Spielenden theilen sich in zwei Abtheilungen, von denen die eine unter sich ausmacht, welches Handwerk sie darstellen will, die andere dies Handwerk aus ihren Gebärden und Bewegungen zu errathen sucht. Ráth letztere richtig, so stellt sie ihrerseits ein Handwerk dar, woran die erstere ihren Scharfsinn úben muß.

Nach einer andern Lesart kommen drei Handwerksburschen zu einem Meister und sprechen:

Hier kommen drei reisende Handwerksbursch'.

— Was seid Ihr für Schelme und Diebe?

Sind ebenso ehrliche Leute als Ihr.

— Was ist Euer Handwerk?

und nun beginnen die nachahmenden Gebärden.

Buck stah fast.

Wird auf zweierlei Weise gespielt:

1. Auf einem freien Plage stellt sich Einer mit gebücktem Kopfe fest hin und die Uebrigen springen hinüber, indem sie sich durch Auflegen der Hände auf seine Schultern einen Schwung geben. Wer zuerst hinübergesprungen ist, stellt sich in einiger Entfernung von dem Stehenden grade wie dieser hin, der zweite springt über beide und stellt sich wieder in einiger Entfernung auf und so fort, bis alle über den zuerst Stehenden hinweggesprungen sind. Nun springt dieser über die ganze vor ihm

stehende Reihe und stellt sich vorn hin, ebenso der nun folgende u. s. w.

2. Die Spieler theilen sich in zwei Parteien: eine, die stehen muß und eine, die springen muß. Von ersterer stützt sich Einer an einen Baum oder eine Wand, doch so, daß ein heftiger Stoß von hinten ihm nicht schaden kann, der zweite an den Rücken des ersten und so fort. Nun springen die der zweiten Partei angehörenden nach einander auf die Stehenden hinauf, indem sie sich durch Händeauflegen einen Schwung geben. Wenn der letzte noch hinaufspringen und oben sitzend dreimal in die Hände klatschen kann, so wird das Spiel in gleicher Weise fortgesetzt. Kann er dies nicht oder fällt gar er oder ein Anderer von seiner Partei herunter, so werden die Rollen vertauscht.

Ei bei Botterbrood.

Eine Lieblingsunterhaltung am Wasser. Man wirft platte Steinchen, Porcellanscherben und dergleichen flach auf das Wasser, so daß sie von diesem abspringen, wieder hinauffallen und wieder abspringen. Dabei spricht man:

Ei bei Botterbrod

Sla dien Wief (Grootmoder) mit Holsken dood.

indem auf jedes Abspringen eine betonte Sylbe gerechnet wird. Je weiter Einer in den Reim hineinkommt, desto

größere Ehre trägt er davon. Ein anderes Kunststück ist es, möglichst dicke Steine aufhüpfen zu lassen.

Schwenken.

Alle Knaben fassen sich Hand in Hand und stellen sich in eine Reihe auf. Einer der Stärkeren nimmt seinen Platz an einem Ende der Reihe und läßt sich fest gegen den Boden stemmend, die ganze Reihe um sich herum schwenken. Die ihm zunächst stehen, drängen mit aller Macht vorwärts, die entfernteren müssen aber schon schnell laufen, wo diese mäßig gehen, und nach einigen Umschwenkungen können die am äußersten Ende gewöhnlich nicht mehr so rasch vorwärts kommen, als die Bewegung der Reihe erfordert, lassen die Hände ihrer Nebenmänner los und stürzen, von der Bewegung getrieben, weit auf den Platz hinaus oder kollern über einander auf den Boden hin. Das ist der Hauptspäß von der Sache.

K a a k.

In gewisser Entfernung, etwa 6 bis 10 Schritte, von einander werden zwei parallele Striche in die Erde gerissen. In der Mitte des einen wird auf einem flach liegenden Ziegelstein ein anderer auf der schmalsten Kante aufgerichtet. Dies ist der K a a k (Schandpfahl) nach

welchem die Spieler, deren Standpunkt die andere Linie angiebt, werfen. Zwischen dem Kaak und dieser andern Linie ist querdurch eine dritte Linie gezogen. Nun suchen die Kinder eins nach dem andern mit dicken Steinen den Kaak umzuwerfen, während Einer an den Kaak postirt wird, um ihn, wenn er umgeworfen ist, wieder aufzusetzen. Sobald Einer geworfen hat, läuft er auf einer vorher zu bestimmenden Seite des Querstreichs hinter den Kaak und muß nun mit seinen Steine auf der anderen Seite wieder zurückkehren. Hierbei darf ihn der Kaakwärter schlagen und dadurch zwingen, selbst Kaakwärter zu werden, wenn er nicht den Stein auf dem Fuße trägt oder mit dem Fuße über die Gränzlinie der Werfenden zurückschleudert. Hat er den Stein gleich anfangs so kurz geworfen, daß er vor dem Kaak liegen bleibt, so zwingt ihn der Kaakwärter durch die bloße Berührung des Steins, seine Stelle einzunehmen. Ist der Kaak umgeworfen, so darf, bevor er wieder aufgesetzt ist, keiner der Werfer geschlagen oder selbst gezwungen werden, Kaakwärter zu werden. Geht die Wärterschaft von einem Spieler auf einen andern über, so können alle draußen Befindlichen ruhig wieder zurückgehn.

O Jammer, Jammer.

Wird wohl nur von Mädchen gespielt. Ein Mädchen geht um den Kreis der übrigen herum und singt:

O Jammer, Jammer höre zu
 Und was ich dir will sagen,
 Ich hab verloren meinen Schatz,
 Schließ auf, schließ auf den Garten.

Der Kreis öffnet sich und das Mädchen tritt ein:

Ich will gehen,
 Um zu sehen,
 Ob ich ihn kann finden,
 Und wenn ich ihn gefunden hab',
 So fall' ich ihm zu Füßen,

es fällt vor einem der Mädchen nieder:

Um seine Hand zu küssen.

Jetzt treten beide Mädchen aus dem Kreise heraus und gehen singend um ihn herum, bis bei den Worten „Schließ auf, schließ auf den Garten“ das zweite wieder hineintritt und thut, wie das erste gethan hat, während dieses immer singend um den Kreis herumwandelt. So geht es immer fort, bis der Kreis aufgelöst ist.

Kumstu danig so haal ik di.

Die Mädchen stehen im Kreise, eins geht um denselben herum und singt:

Danz maal um den Fidelumfei,
 Fidelumfei mien Swager,
 Is daar Nüms in diffen Kranz,
 De mi kann behagen?

Kumstu nig, so haal ik di
Up dre beschlagnen Wagen.

Nun nennt es eins der im Kreise stehenden Mädchen, das sich ihm anschließen und es hinten am Kleide fassen muß. Dieses singt jetzt die obigen Reime und holt sich eine Genossin heraus und so fort.

Der Gänседieb.

Eine ungleiche Anzahl von Mitspielern ist nothwendig. Die Kinder gehen mit angefaßten Händen im Kreise herum und singen:

Wer mir die Gans gestohlen hat,
Der ist ein Dieb;
Wer mir sie aber wiederbringt,
Den hab ich lieb.

Jetzt thun sie sich paarweise zusammen, und die (der) allein Uebrigbleibende wird von den Tanzenden verspottet:

Da steht der Gänседieb.

Es regnet auf der Brücke.

Hauptsächlich für Mädchen. Die Mädchen bilden einen Kreis, fassen sich an den Händen und singen immer herumgehend:

Es regnet auf der Brücke,
Und Alles das war naß,
Es hat mich sehr verdrossen,
Ich weiß wohl was.

Nun tanzen sie paarweise, indem sie singen:

Komm tanz mit mir,
 Komm tanz mit mir,
 Ich hab 'ne bunte Schürze für.
 „Mit mi ook,
 „Mit mi ook,
 „Mine is fan Kamerdook.“

Lange, lange Rige.

Die Mädchen ziehen in einer langen Reihe die Straße auf und ab und singen:

Lange, lange Rige,
 Zwintig is 'n Stige,
 Dartig is 'n Rosenkranz,
 Veertig is 'n Gumferndanz.

Bei der letzten Zeile hocken Alle zur Erde und rufen Klingelklang.

Ringel rangel Rosenkranz.

Die Mädchen gehen mit angefaßten Händen im Kreise herum und singen:

Ringel rangel Rosenkranz,
 Kuhschwanz,
 Mädchen, hole Wasser,
 Gieß es in den Kessel,
 Und wenn der Kessel ummefallt,
 So fall'n wir allzusammen.

Dabei fallen Alle schreiend zur Erde.

Ein anderer Text zu demselben Spiele:

Ringel rangel Reihe,
 Es sind der Kinder dreie.
 Die sitzen in dem Hurlebusch
 Und sagen alle husch husch husch.
 Husch husch!

Taternanz.

Tatern sind Tataren, d. i. Zigeuner. Die Kinder gehen je zwei, mit kreuzweise angefaßten Händen und singen:

Taterdans, Taterdans,
 Drei di maal herum dideldum.

Bei dem letzten Worte reißen sich die Kinder gegenseitig erst nach der einen, dann nach der andern Seite herum.

Heissafifilafius.

Die Mädchen stehen mit angefaßten Händen in einer Reihe, in der Mitte die „Käsemutter,“ und neben ihr das kleinste Kind als „kleiner Engel.“ Ein Mädchen steht der Reihe gegenüber und singt, mit zierlichen Schritten auf sie zuhüpfend:

Ich wollt so gern die erste Tochter.
 Heissafifilafius.

Bei dem Refrain „Heissafifilafius,“ welchen der ganze Chor singt, hüpfst es wieder zurück und die übrigen

Mädchen tanzen einige Schritte vor- und rückwärts,
indem sie singen:

„Was willst du mit der ersten Tochter?“

Heiffasifilafius.

und so abwechselnd die folgenden Zeilen:

Ich wollt mit ihr ins Kloster gehn,

Heiffasifilafius.

„In was für'n Kloster willst du gehn?“

Heiffasifilafius.

In das Sanct Marien Kloster.

Heiffasifilafius.

„Ei, so nimm die erste Tochter.“

Heiffasifilafius.

Bei diesen Worten geht die erste Tochter zu dem
allein stehenden Mädchen über, dann die zweite, dritte
u. s. w. und endlich auf die Bitte:

Ich möcht' so gern den kleinen Engel
der kleine Engel, und auf die Bitte:

Ich möcht' so gern die Käsemutter
auch die Käsemutter. Bei Ankunft der Käsemutter stieben
die Mädchen aus einander und die erste Vortänzerin sucht
eins unter ihnen zu erhaschen, das ihre Stelle einnimmt.

Der Herr von der Decken.

Jedes Kind stellt ein Thier oder einen Gegenstand
vor, welche einen besondern (meistens auffallenden) Ton

hervorbringen, z. B. einen Esel, eine Violine, einen Kukul, eine Glocke. Nun spricht Einer:

Ik bün de Herr fan der Däcken,
 Ferbeh jo lachen un spräken,
 De der lacht oder sprekt,
 De der 'n Pand ferbrekt.
 Kukul laat di hören.

Der Kukul läßt sich hören, nachher die Violine, der Esel u. s. w. Wer dabei spricht oder lacht, muß ein Pfand bezahlen.

Laat uus wedden.

Die Kinder ahmen bei jedem Verse die Geberden nach, von welchen er spricht:

Laat uus wedden, laat uus wedden,
 As de lütjen Kinner doot:
 Stener smiten, Stener smiten,
 Alle doot si so.

Laat uus wedden, laat uus wedden,
 As de jungen Därens doot:
 Knikse maken, Knikse maken,
 Alle doot si so.

Laat uus wedden, laat uus wedden,
 As de jungen Herrens doot:
 Hoot afnähmen, Hoot afnähmen,
 Alle doot si so.

Laat uus wedden, laat uus wedden,
 As de olen Wiver doot:
 Haar upstriken, Haar upstriken,
 Alle doot si so.

Laat uus wedden, laat uus wedden,
 As de olen Kärels doot:
 Büks uptrekken, Büks uptrekken,
 Alle doot si so.

Bei dem si so in der letzten Zeile eines jeden Verses drehen alle Kinder sich herum und klatschen in die Hände.

Leinendieb.

Einer ist Herr, Einer Wächter, Einer Dieb. Die übrigen Mitspieler werden mit ausgestreckten Armen, Hand in Hand, in einer langen Reihe an eine Wand postirt und stellen das Leinen vor. Der Herr mißt das Leinen mit seiner Elle, einem Stocke, empfiehlt es der Dbhut des Wächters und geht aus. Nach einer Weile ruft der Wächter, der sich mehr mit dem Essen als mit der Bewachung beschäftigt zu haben scheint: „Herr, Herr, de Bree kaakt öäwer.“ Der Herr ruft: „Stree der 'n bäten Solt up.“ Der Wächter ruft: „Ik hew 't al dahn.“ Einstweilen hat der Dieb sich mit einem Stück Leinen entfernt. Nun kommt der Herr, mißt das Leinen und fragt, da ein Stück fehlt, den Wächter, warum er nicht besser aufgepaßt habe. Der Wächter antwortet: „Ik weer man äben na Huus, un wul mi 'n Botter-

brood halen, do treet ik mi 'n Nagel in 'n Foot un do fun ik nig lopen.“ Der Herr sagt, er wolle den Nagel herausziehen, untersucht den Fuß und giebt mit seiner Elle einige Schläge auf die Sohlen. Dann geht er wieder aus und das Spiel wiederholt sich, bis der Dieb alles Leinen gestohlen hat. Nun kommt der Dieb zu dem Herrn und fragt, ob er Leinen kaufen wolle. Der Herr bejaht es, findet aber bei näherer Besichtigung, daß ihm sein eigenes Leinen angeboten wird und will es ohne Weiteres behalten, worauf der Dieb mit dem Leinen davon will, und der Herr ihn verfolgt. Hat er ihn gefangen, so beginnt das Spiel von Neuem.

Wer sitzt in diesem hohen Thurm?

Die Mädchen bilden einen Kreis, in dessen Mitte eines niedergekauert sitzt, den Rock oder die Schürze über den Kopf geschlagen; ein anderes geht um den Kreis und singt mit diesen abwechselnd:

Wer sitzt in diesem hohen Thurm?

— Es ist ein schwarzbrauns Mägdelein.

Kann ich sie wohl zu sehn bekommen?

— Ach nein, ach nein das geht nicht an,

Es sitzt ein' feste Mauer dran.

Die Mauer will ich zerbrechen,

Die Stein' will ich zerstechen,

Einen Stein geben Sie mir,

Jungfer N. N. folgen Sie mir.

Jungfer N. N. tritt aus dem Kreise und schließt sich an die Singende an, und so fort, bis endlich der ganze Kreis aufgelöst ist und auch das schwarzbraune Mägdelein sich angeschlossen hat. Dann fängt das Spiel von Neuem an und die Sängerin kommt in die Mitte des Kreises.

Hahnrei.

Mehrere Kinder sitzen beisammen und suchen einander unbemerkt kleine Stückchen Holz, Stroh, Papier, u. dgl. auf den Kopf oder auf die Kleider zu legen und singen dann neckend die folgenden Verse, bis der Angefungene den Gegenstand entdeckt und entfernt hat:

Hahnrei, Hahnrei,
 I weet wol währ 't is,
 Un wenn ik 't nig sehe,
 Den weet ik 't ook nig.

Man sagt von denen, die unbewußt eine Feder, ein Stückchen Holz oder dergl. am Kleide tragen, auch wohl:

Daar is een Äsel de dregt so swaar,
 He kann nig swarer drägen.

Lütje lähwt nog.

Die Spielenden setzen sich in einen Kreis, und ein glimmendes Stückchen Holz oder Papier wird unter den Worten „Lütje lähwt nog,“ herumgereicht. Derjenige, in dessen Hand der Brand erlischt, muß ein Pfand geben.

Kriegsspiel.

Jeder Mitspieler nennt einen Stadtnamen, dessen Anfangsbuchstabe auf eine Schiefertafel geschrieben wird, und eine beliebige Anzahl von Soldaten, die in Gestalt von Nullen hinter die Stadt postirt werden. Dann beginnt Einer tactmäßig zu sprechen:

Kruut un Loot

Sleit Allmann dood.

oder

Büksen, Dägen,

Pulverslägen,

Alle Türken dood.

indem er, von vorne anfangend, auf jede (bei dem zweiten Reime auf jede betonte) Sylbe eine Stadt beziehungsweise einen Soldaten rechnet. Der Soldat, auf welchen die letzte Sylbe fällt, wird als todt betrachtet, durchgestrichen und nicht weiter berücksichtigt. Eine Stadt fällt erst auf den zweiten Strich. Mit diesem Zählen und Streichen wird so lange fortgeföhren, bis alle Städte und Soldaten vernichtet sind außer einem (einer), der dann den Sieg davon getragen hat. Man gebraucht bei diesem Spiele auch mitunter den Reim:

Ädelmann, Bädelsmann, Buck,

Kaiser, König, Kuf.

Stock und Block.

Auf der Schiefertafel wird ein Quadrat in neun gleiche Quadrate getheilt. Einer der beiden Mitspieler erhält drei Stöcke (— oder 1), der andere drei Blöcke (O) zur Verfügung. Jeder sucht nun seine drei Waffen in drei in grader Linie neben einander liegende kleine Quadrate zu bringen, indem er abwechselnd mit seinem Gegner eine Waffe in ein Quadrat setzt und nachdem dies dreimal geschehen eine wieder auslöscht und an einen andern Platz versetzt. Ein besetztes Quadrat darf nicht weiter besetzt werden.

San den to den.

Auf einer Schiefertafel werden mehrere Nullen in eine Reihe geschrieben, dann wieder mehrere Nullen, aber eine weniger, darunter, so daß jede untere Null mitten unter zwei der oberen steht, und so fort, bis zuletzt nur noch eine Null hinzugefügt werden kann und das Ganze die Form eines gleichseitigen Dreiecks erhält. Dann zeigt der eine Mitspieler dem andern zwei Nullen, die er durch eine Linie verbinden soll, und dies wird fortgesetzt. Eine Null darf nicht mehr als zwei Linien zum Endpunkte dienen. Wenn der die Striche ziehende einen Strich nicht mehr ziehen kann, ohne einen andern Strich zu durchkreuzen oder zu berühren, so hat er verloren.

Alle Vögel fliegen.

Alle halten beide Zeigefinger auf den Tisch. Ein Vorsänger ruft: „Alle Vögel fliegen“ und fährt mit den Fingern in die Höhe, was Alle nachmachen müssen. Der Vorsänger fährt fort zu rufen:

Alle Schwalben fliegen,
 Alle Adler fliegen,
 Alle Kibitze fliegen u. s. w.

endlich aber auch

Alle Tische fliegen,
 Alle Menschen fliegen u. s. w.

Wo der Vorsänger wirklich ein fliegendes Thier nennt, müssen die Mitspieler mit den Fingern in die Höhe fahren; nennt er ein nicht fliegendes Thier oder einen toden Gegenstand, so dürfen sie es nicht. Jeder Fehler nach der einen oder andern Seite wird mit einem Pfande bestraft.

Hans Hasewind.

Ein Jäger und ein Hund verfolgen die Hasen. Jeder gefangene Hase wird Hund. Sich zu ermuntern und Jäger und Hund zu verhöhnen, singen die Hasen:

Hans Hasewind, Hans Hasewind,
 Daß dich der Jäger und Hund nicht find'.

Wilt Se ook Gös'?

Die Mitspieler, am besten Groß und Klein durcheinander, sitzen im Kreise. Einer fragt seinen Nachbar zur Linken:

„Wilt Se ook Gös'?“

Dieser richtet an seinen linken Nachbar dieselbe Frage und so fort, so schnell als möglich. Ist die Frage an den Letzten gekommen, so fragt dieser:

Sünd se ook fett?

durch den ganzen Kreis bis an den Ersten zurück. Ebenso werden die Antwort und die folgenden Fragen und Antworten:

„Fett sind se.“

Hebt se ook bunte Feddern?

„Bunte Feddern hebt se.“

Gaht se ook wigelwagel?

„Wigelwagel gaht se.“

vom Ersten zum Letzten und umgekehrt, so schnell als möglich durch den Kreis geschickt. Bei der letzten Antwort ahmen Alle von dem Augenblicke an, wo dieselbe an sie gelangt ist, durch Schaukeln und Rutschen auf dem Stuhle die Bewegung watschelnder Gänse nach.

Berspricht sich Jemand im Fragen oder im Antworten, oder macht er ein sonstiges Versehen, so giebt er ein Pfand.

Es wollt ein Jäger jagen.

Die Kinder stellen sich in einer langen Reihe Hand in Hand neben einander auf. Nun singen Alle:

Es wollt ein Jäger jagen,
Kruup Häschen durch den Busch.

Dabei kriecht der Erste am rechten Ende der Reihe unter seinem und seines Nebenmanns erhobenen Armen durch, dann kriecht er und sein Nebenmann unter dessen und des dritten Armen durch und so fort, bis die ganze Reihe aufgewickelt ist, und Jeder seinem Nachbar zur Linken seine rechte, seinem Nachbar zur Rechten seine linke Hand gereicht hat. Dann wird mit demselben Gesange die Reihe wieder ab und in ihre vorige Stellung zurückgewickelt.

De Tafel brennt.

Einer versteckt einen Gegenstand, die Uebrigen suchen ihn. Der Erste sagt, wenn Einer dem Gegenstand sich nähert, „de Tafel brennt,“ den Grad des Brennens, je nachdem die Annäherung bedeutend ist oder nicht, durch Beiwörter genauer bezeichnend, z. B. die Tafel brennt immer stärker, nu nig mehr so stark, nu gaar nig mehr“ u. s. w. Wer den Gegenstand findet, kann ihn nachher wieder verstecken, und der Erste muß mit suchen.

Die bisher aufgeführten Spiele, denen leicht noch eine Menge hinzugefügt werden könnten,^{*)} sind Gesellschaftsspiele. Aber auch wenn es allein ist, weiß sich das Kind hinreichenden Stoff zur Unterhaltung zu verschaffen. Es faltet sich Schiffe von Papier oder schnizelt sie aus Holzschuhen und dicker Tannenkork, legt sich einen kleinen Garten an der Hausmauer an, baut nach dem Regen in den Wasserrinnen Deiche, biegt sich aus Papier Sterne, die mit Nadeln an einen Stock geheftet und gegen den Wind gehalten sich wie Mühlenflügel drehen, der Knabe treibt einen Kreisel, jagt Sonnenreise über die Straße oder übt sich mit Fliz- und Spannbogen im Schießen, das Mädchen „springt Tau“, flicht Ringe und Ketten aus Pferdehaaren oder schleift sie aus Kirschensteinen, und was sonst für unzählige Mittel der Unterhaltung dienen müssen. Näher erwähnen will ich nur noch die musikalischen Instrumente, d. h. diejenigen Instrumente, die dem Kinde um ihres wenn auch nicht immer sehr musikalischen Tones willen Freude machen. Neben den auf Märkten gekauften Trommeln, Pfeifen, Schnarren, Maultrommeln, Harmoniken u. s. w. sind die gebräuchlichsten folgende:

Die Sapipe. Im Frühling schneiden sich die Knaben die saftigsten Weidenzweige ab, kerben mit dem

^{*)} Beispiels halber: Hinkpink, Verstecken, Ambos und Hammer, Soldatenspiel, Batterie-Stürmen, Kirmesbauer.

Messer ein Stück Rinde, in welchem keine Astknoten sind, ab und klopfen unter Gesang mit dem Griffe des Messers so lange darauf, bis sich die Rinde unversehr als Röhre ablösen läßt. Dann wird das eine Ende dieser Röhre zusammengedrückt, die äußere grüne Schale abgeschabt und die Sapipe ist fertig. Sie bringt, wenn man hineinbläset, einen hellen Ton hervor, der nach Länge und Dicke der Röhre verschieden, aber bei jeder einzelnen unveränderlich ist.

Rohrpfeifen. Wenn man in ein unten verschlossenes, oben offenes Rohr mit zugespitztem Munde von oben hineinbläset, so entsteht bekanntlich ein heller Flöten-ton. (Dasselbe wird an einem offenen Schlüssel geübt.) Die Zusammensetzung mehrerer Rohrpfeifen zu einer Pansflöte kennt das Kind hier nicht. — Oder man schneidet in ein gleichfalls unten verschlossenes, oben offenes Stückchen grünen Schilfrohrs eine dünne Ritze und bläset mit vollem Munde hinein. Auch hier entsteht ein heller aber dünnerer Ton. — Oder endlich in der Mitte eines an beiden Seiten offenen trockenen Rohrs wird der holzige Theil an einer Seite abgeschält, so daß nur die dünne innere Haut bleibt. Summt man hinein, so erhalten alle Töne ein gewisses surrendes Zittern.

Pflanzenblätter. Nimmt man ein frisches Blatt, etwa von einer Linde, vor den Mund, und zieht den Athem stark an, so zerspringt es mit einem Knall. Ebenso

wenn man ein Blatt auf die hohle Hand legt und mit mit der anderen flachen Hand darauf schlägt. Noch besser geht es, wenn man das Blatt an dem Rande zusammenfaßt, so daß es einen Luft gefüllten Sack bildet, und nun darauf schlägt. — Wenn man ein Schilfblatt (Grashalm) zwischen beide Daumen legt und auf die scharfe Kante desselben bläst, so entsteht ein zirpender Ton.

Gänsehals. Da in dem Gänsehals die Stimmriese noch vorhanden ist, so verursacht jedes Hineinblasen einen gräulichen Lärm. Ist der Hals trocken und man wirft einige Erbsen hinein, so gelangt man mit Schütteln zu demselben Ziele.

Haarkamm. Die Zinken eines Haarkammes werden mit einem Stück Papier belegt und nun darauf gebrummt oder gesummt. Die Töne werden heller und zitternd. Ist nicht ganz leicht.

Rummelpott. Ein Topf wird mit einer Blase überspannt und in ein Loch in Mitten der Blase ein Rohr gesteckt. Reibt man mit der nassen Hand an diesem Rohre auf und nieder, so entwickelt sich ein bedeutendes Getöse.

Der Hohltrup, ein großer hohler Kreisel, mit einer Oeffnung an einer Seite, in der sich beim Drehen die Luft fängt und ein heulendes Geräusch hervorbringt.

Klappern, eine Art Castagnetten. Zwei hölzerne Brettchen, an dem einen Ende zur besseren Handhabung

mit Einkerbungen versehen, werden, eins zwischen Zeige- und Mittelfinger, eins zwischen Mittel- und Goldfinger gesteckt und tactmäßig an einander geschlagen. Je härter das Holz, desto heller der Ton, weshalb es auch wohl im Feuer gehärtet wird. Wie die Castagnetten können auch die Klappern, wenn sie gut gehandhabt werden, recht hübsch klingen, besonders wenn ein Chor von Knaben mit gleicher Geschicklichkeit im gleichen Tacte einen Marsch, einen Wirbel u. dgl. schlägt.

Z ä h l r e i m e .

Wenn bei einem Spiele ein Einzelner den übrigen Mitspielern gegenübergestellt werden muß, so treten alle in Kreis und einer zählt einen der folgenden Sprüche ab, indem er auf jeden Mitspieler eine betonte Sylbe rechnet. Derjenige, auf welchen die letzte Sylbe fällt, ist Krieger, Wolf u. s. w. Oder auch: er tritt aus dem Kreise heraus und mit dem Auszählen wird so lange fortgeföhren, bis nur Einer mehr übrig bleibt, der dann jene Rolle übernehmen muß.

Ene katrene katroch,
Peter, lähwstu nog?
Warum we wi wedden?
Um 'n golden Kedden,
Um 'n good Glas Wien.
Peter, du schast 't sien.
